



DRAKKAR
© / 2008

FRANICE V RPG

Tato stránka je prázdná a bílá.

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

Vaše redakce.

OBSAH

Na Drakkaru spolupracují:

Šéfredaktor:

Roman "RomiK" Hora

Zástupce šéfredaktora:

Jozef "Joe" Kundlák

Redakce:

Jakub "boubaque" Maruš
Ecthelion

Korektury:

Jaroslava "Tabytha" Auterská
Petr „Ilgir“ Chval
Jakub "boubaque" Maruš

Grafický design & sazba:

Jozef "Joe" Kundlák

Obálka:

Ecthelion

Časopis včetně svého obsahu
je šířen pod licencí:

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



Úvodní slovo 4

Soutěž

Soutěž o nejlepší postavu 5

Literární kouteck

Zabíjet je snadné 10

Kruhy 16

Balderova smrt 31

Recenze

Og, vykopaná edice 47

O hraní obecně

WTF momenty v RPG 51

Vraťte kostkám jejich význam 61

RPG systémy

FATE - Na (roz)hraní 71

ÚVODNÍ SLOVO

Ach jo! Už jsou tu zase vánoce a s nimi spousta chaosu. Pro některá z nás i zkouškové období, pro jiné doba nemocných dětí či gigantického úklidu svého hnázdečka. Prostě, jako každý rok nás čeká vln nervozity, strachu a úsměvů na ostatní s tou krásnou výmluvou „Vždyť jsou přeci vánoce“. Naštěstí není všechno na Vánocích až tak špatné - třeba Drakkar. Ten vychází rovnou pod stromeček a já doufám, že vás i jeho další číslo potěší a zpříjemní vám pář velmi neurotických chvil.

Drakkar poměrně úspěšně kotví na internetu, nicméně stále je mnoho, co můžeme dělat lépe a já pevně věřím, že budeme. Podle postřehů jsem si všiml, že jaksi ubývá článků o RPG, což je bohužel pravda, nicméně se zkvalitnili. Ale za redakci mohu snad říct, že je naším cílem do budoucna opět zvýšit počet článků o hraní. Pamatujete si, co velkolepých plánů měl Drakkar na začátku? Moc z nich se nesplnilo. Ale nevadí, nezoufejte, neboť zpočátku jsme všichni psali s nerozvážným nadšením. Nyní Drakkar tvoříme mnohem vážněji a tedy slibované plány jistě dojdou uskutečnění. Možná pomaleji, ale za to jistěji.

Minimálně od příštího čísla bych rád zavedl listárnu vašich reakcí na Drakkar. Zpočátku bývala, pak ubylo reakcí a tak zmizela listárna. Nyní, díky úzké spolupráci Drakkaru, RPG fóra a RPG.sk je velmi jednoduché psát reakce na Drakkar jako celek i na jednotlivé články. Co jsem si všiml já, reakcí přibývá. Proto mohu opět vážně uvažovat o tom, že si listárnu vezmu na starosti.

Nevím, nakolik kdo čte úvodníky, ale rád bych poděkoval všem, kteří na Drakkaru pracují, komentují a samozřejmě jej čtou. Každý jeden čtenář je pro nás důležitý a jeho názor má velkou váhu. Proto se nebojte reagovat na cokoliv v Drakkaru nebo ohledně něj.

Závěrem poněkud suše informačního úvodníku bych vám rád popřál hezké a příjemně strávené Vánoce a mnoho štěstí a úspěchů do Nového roku. Ač to tak podle prvního odstavce nemuselo vypadat, mám Vánoce i chaos okolo nich rád.

Roman „RomiK“ Hora

VYHLAŠUJEME SOUTĚŽ O NEJLEPŠÍ POSTAVU 2008

SOUTĚŽ

Diskuzní server RPGforum.cz ve spolupráci s časopisem Drakkar vyhlašuje další ročník soutěže o nejlepší postavu. V jejím průběhu se utkáte s mnohými jinými hráči, kteří stejně jako vy budou tvořit postavu v libovolném systému a herním světě, ovšem s jedním společným cílem - soustředit se na co nejlepší „osobní příběh“. Odměnou za účast je samozřejmě dobrý pocit ze společné zábavy, nicméně vítěz od nás obdrží jako bonus i nové stolní RPG World of Warcraft od nakladatelství White Wolf.

Soutěž probíhá do 11. 1., přesné instrukce najdete u konce článku

Letošní kolo soutěže o nejlepší postavu navazuje na [loňský úvodní ročník](#). Loni šlo vlastně o pokusné kolo, na kterém jsme si vyzkoušeli, jak se podobná soutěž organizuje. Sešlo se nám 11 soutěžních postav a odnesli jsme si cenné podněty pro další kola. Letos se vracíme s trochu pozměněnou koncepcí.

Základní myšlenka soutěže je jednoduchá - každý soutěžící nám emailem pošle jednu, nanejvýš dvě postavy a bude se snažit, aby byly „co nejlepší“. Postavy lze dělat v libovolném herním světě i systému, soutěž je tedy vskutku univerzální (například minule se nám sešla škála postav od klasického fantasy, přes samurajské Japonsko až po viktoriánský Londýn). Zasláné postavy zhodnotí porotci, kteří nakonec i vyhlásí konečné pořadí a vítěze. Nakonec budou všechny postavy zveřejněny.

Od loňského ročníku ovšem přibyla jedna klíčová změna - soutěž má i jakési ústřední téma. Tím letošním jsou osobní příběhy postav. Toto téma vám má pomoci při tvorbě postavy. Můžete lépe předvídat, na co se budou porotci při svém hodnocení soustředit.

Co to jsou osobní příběhy?

Vytvořit zajímavou postavu v libovolném systému a světě není žádná věda. Každý z nás takových postav vytvořil a odehrál již pěknou řádku. Situace se ovšem komplikuje, když máme vytvořit postavu zaměřenou na nějaké téma. Co jsou vlastně ty osobní příběhy postav?

Představte si, že máte hrát příběh, který bude vycházet právě z vaší postavy. Nebude to předpřipravené dobrodružství, bude to příběh o vaší jedinečné postavě. Příběh,

SOUTĚŽ

do kterého byste nemohli jen tak zasadit jinou postavu, protože pak už by to nefungovalo. Desítky takových postav najdete například ve filmu. Uvidíte naivní dívku a její osobní příběh o tom, jak se chce stát filmovou hvězdou. Uvidíte idealistického policistu a jeho osobní příběh o tom, jak bojuje s korupcí v policejních řadách. Uvidíte krále mocného království a jeho osobní příběh o tom, jak se snaží svést temnou čarodějnici z Černé věže. To všechno jsou silné příběhy, které vycházejí z povahy dané postavy. Kdybyste tu postavu zaměnili za jinou, příběh by se rozsypal jako domeček z karet.

A právě to bude vaším úkolem v tomto ročníku soutěže o nejlepší postavu. Nebudete tvořit postavu, se kterou poté projdete desítky „dobrodružství“ připravených Vypravěčem. Budete tvořit postavu určenou právě pro jeden konkrétní příběh. A zárodek toho příběhu vymyslíte už vy při tvorbě postavy, nikoliv Vypravěč. Zní to jako výzva? Vždyť právě od toho soutěže jsou!

Není to zas tak složité a podobná postava se dá vystihnout i pár větami. Zkusím zjednodušený příklad:

Když si Gerolf v osmi letech s pomocí dlažební kostky vydělal své první peníze, otevřel se mu svět plný příležitostí a on pochopil, že silnější přežívá. Ke své přezdívce – „Fašírka“ – přišel během těch několika let, kdy pracoval jako „vyjednávací“ síla pro pašeráky tileánských jedů. Jeho život se však zlomil, když musel nedávno odstranit jednoho nepohodlného svědka, patnáctiletou dívku. Tehdy poprvé použil jed a poprvé také na vlastní oči viděl, co takový jed provádí se svými oběťmi. Vydešeně utekl z města, několik týdnů se zpíjel do němoty, zpytoval svědomí a nakonec došel k rozhodnutí – tileánské jedy jsou svinstvo a on osobně zajistí, aby už se do této země žádný nikdy nedostal. Není to lehký úděl, Fašírka stojí sám proti dobře organizovanému podsvětí. Ale má dvě velké výhody: jednak zná většinu pašeráků osobně, jednak se nedá skolit ani ranou židlí přes hlavu. Bude to dlouhá cesta, při níž ho navíc pronásleduje těžké svědomí a noční můry o oné nebohé dívce...

Klíčové je umístit postavu do takového bodu, kdy už sice něco zažila, ale to nejzajímavější ji teprve čeká.

Pár rad pro tvorbu postavy

Postavu tvořte tak, jako byste se připravovali na vaše běžné hraní. Do popisu začleňte vše, co do něj zahrnujete obvykle – např. statistiky, vzhled postavy, její chování, vybavení, minulost... Záleží jen a jen na tom, co sami považujete za podstatné a jak jste

zvyklí popisovat postavy. Postavu však tvořte s vědomím, že ji po vás bude hrát *někdo jiný*. Představte si, že postavu chcete předat jinému hráči a potřebujete mu srozumitelným způsobem sdělit její nejdůležitější rysy.

Nezapomínejte, že tématem letošního ročníku jsou *osobní příběhy*. Napište tedy své postavě nějaké cíle, dejte jí dostatečnou motivaci a poskytněte hráči potřebné podklady, ať ví, o co má v roli postavy usilovat. Vypravěči naopak naznačte, jaké konflikty si má na postavu připravit, nebo kdo jsou její nepřátelé.

U příležitosti této soutěže jsme založili jakýsi „workshop“ - [diskuzi na RPG Fóru](#), v níž se můžete s ostatními hráči podělit o své postupy při tvorbě postavy. Budeme se snažit, aby do této diskuze každý z porotců napsal, co pro něho znamená „dobrá“ postava, a připojil pár rad pro její tvorbu. Samozřejmě budeme velmi rádi, když se do diskuze zapojíte i vy a podělíte se o své zkušenosti.

A v neposlední řadě doporučujeme projít si [postavy z minulého ročníku soutěže](#). Určitě mezi nimi naleznete spoustu inspirace.

Přesné instrukce soutěže

- Soutěž se uzavře v neděli **11. ledna**. Své postavy můžete odevzdat do půlnoci tohoto dne.
- Postavy posílejte na email *sutaz(zavinac)rpg.sk* jako textový soubor DOC, ODT nebo ve formátu PDF.
- Každý soutěžící může poslat **maximálně dvě postavy**. Kvalita je důležitější než kvantita.
- Zasílejte prosím jen vaše **vlastní a nikde nezveřejněné postavy**. Zároveň postavy až do konce soutěže nezveřejňujte, abyste neovlivňovali jiné soutěžící.

Dokument s postavou musí obsahovat následující části (prosím, zahrňte je v uvedeném pořadí, usnadní nám to práci při hodnocení):

1. **Ilustrace postavy.** Pokud stáhnete obrázek z internetu, uveďte prosím adresu, ze které jste ho stáhli, a ideálně i jméno autora (pokud se dá dohledat). Uvádět zdroje považujeme za slušnost. Obrázek se nehodnotí!
2. **Samotný popis postavy (text).** Co přesně zahrnete do popisu, necháme na vás. Výše jsme uvedli několik svých doporučení, ale zbytek záleží na vašem úsudku. Berete to jako výzvu a součást soutěže. Ale pozor! Popis by neměl být příliš dlouhý -

umění osekat nadbytečné informace je důležitou součástí tvorby postavy. Postavu po vás bude hrát někdo jiný a vy ho přece nechcete zahlit tunou zbytečnosti. Ideální rozsah je do jedné stránky normálního textu (velikost písma 12, normální řádkování). Toto není oficiální pravidlo, pouze doporučení. U delšího textu však riskujete, že porotci sníží své hodnocení kvůli „přeplácanosti“.

3. **Mechanický popis postavy v libovolném systému.** Jinými slovy, statistiky v systému dle vaší volby. Můžete použít i svůj „domácí“ systém, ale v tom případě by měl být dostupný někde na internetu. Statistiky pro systém, ke kterému se čtenář nemá jak dostat, jsou trochu zbytečné. Mechanický popis se nehodnotí (pokud tam ne-naplácáte úplné nesmysly).

4. **Vaše jméno nebo přezdívku.** Pod tímto jménem/přezdívkou vaši postavu zveřejníme.

5. **Vaši úplnou adresu.** Adresa slouží pro zaslání výhry vítězi, nebudeme ji nikde zveřejňovat. Adresa a vaše jméno se rovněž nehodnotí. :)

Vaše postavy bude hodnotit porota v následujícím složení. Všichni porotci (snad) napíší do [diskuze](#), jakých postav si nejvíce cení.

- Bifi
- Boubaque
- Erric
- Joe
- Romík

Postavy budou hodnoceny podle následujících pěti kritérií. Porotci mohou v každé kategorii udělit 1 až 4 body. Po součtu všech bodů od všech porotců se utvoří konečné pořadí postav.

- Poutavost. Takový celkový dojem z postavy. Zda působí jedinečně a neopakovatelně, nebo jestli jde o otřepané klišé. Ovšem někdy i klišé mohou být pojata velmi poutavě...
- Plastičnost. Aneb nakolik působí postava jako skutečná osoba z masa a kostí, se svou vlastní povahou, problémy či minulostí. Zároveň sem spadá zasazení postavy do světa – každá postava přece někde žije a s někým se potkává. Mezi ní a okolím vznikají různé vazby: vztahy, touhy, závazky, povinnosti...
- Hratelnost. Hráč by měl mít dostatek vodítek pro zahrání této postavy. Do této kategorie spadají její cíle a motivace do budoucna. Zde si hrajeme na jasnovidce a předpovídáme, zda se postava bude dobře a zajímavě hrát, nebo zda si s ní hráč bude připadat bezradně.
- Styl. Aneb jak srozumitelně a přehledně je podán popis postavy. Čistě formální

kategorie. Gramatické hrubky a krkolomné věty vám vynesou málo bodů, stručný a přehledný popis naopak více. Nezapomínejte, že méně je někdy více. Oceňujeme atmosférický, poutavý popis, který je zároveň stručný a úderný.

Celkově se snažíme vžít do role člověka, který do ruky dostane papír s vaší postavou a bude ji mít zahrát. Bude se takový člověk těšit na hru s vaší postavou? Pochopí váš text, nebo bude zmaten? Pozor, nehodnotíme grafickou úpravu, takže s různými grafy a blikající nadpisy se nemusíte zatěžovat.

A pak?

A pak si všechny postavy přečteme, posoudíme a zhodnotíme. Výsledky a celkové pořadí postav vyjdou v příštím čísle Drakkaru.

Všechny zaslané postavy nakonec zveřejníme pod vaším jménem či přezdívkou - část z nich určitě přímo v Drakkaru, zbytek na webových stránkách. Kolik se jich nakonec dostane přímo do časopisu, zatím nemůžeme s určitostí říct. Určitě však alespoň tři nejlepší.

Doufáme, že tato soutěž vám nejen poskytne dobrou záminku, jak změřit své kreativní síly s ostatními hráči, ale že si z ní všichni odneseme i nějaké nové zkušenosti. Určitě se nezapomeňte zapojit do diskuze o tvorbě postavy!

*Těšíme se na vaše postavy,
redakce Drakkaru a tým RPG Fóra*

ZABÍJET JE SNADNÉ

PAVEL "GORAN" VESELSKÝ

Zabíjet skřety je snadné. Nebo ne?

„Zabíjet skřety je snadné. Jsou hloupí a většina z nich neumí pořádně bojovat. Pár výjimek na tom nic nemění.“

Elgris přišel se svými vojáky z jihu teprve nedávno. Loren opustil minulý týden a teď se schylovalo k jeho první větší bitvě. Odměnou měl být jen podíl na kořisti a obvyklý zlaťák za skřetí ucho, ale Elgris nepochyboval, že jeho muži budou s takovou odměnou spokojeni. Vždyť zabíjet skřety je snadné!

Kapitán se zamračil: „Nemám dobré zkušenosti s lidmi, kteří věří téhle ptákovině. Ale jestli nám bude Zegor nakloněn, tak tomu budete moct ještě dnes večer věřit.“

Elgris se cítil dotčen. Ten muž si dovolil zapochybňovat o něm, o jednom z nejlepších aledonských rytířů! Vstal, tasil meč, zvedl jej ke stropu krčmy, upřel výhružný (nebo si to alespoň myslí) pohled na kapitána a slavnostně pravil: „Přísahám při tomto meči, že dnes dokážu, že pro mě, vikomta Elgrise z Massenu, zabíjení skřetů snadné je.“

Kapitán se uchechtl: „Beru vás za slovo, urozený pane rytíři. Nechám vás a vaše muže bojovat v první řadě, ať máte příležitost ukázat svou statečnost. Celý plán vysvětlím při nástupu. Ten bude za čtvrt hodiny, nezapomeňte.“

Seaverovi se ten mladý aledonský vikomt nelíbil. Bez bojových zkušeností, a přesto arrogantí, jakoby rozuměl válce lépe než kdokoli ze zdejších ostřílených bojovníků. Takoví jako on mívají sklon ignorovat rozkazy a nechávat ostatní umírat jenom kvůli vlastní ješitnosti a neschopnosti. Bude si na něj muset dát pozor. A zkusí Aledoncům promluvit do duše.

Kapitán vysvětlil plán a ještě jednou zopakoval: „Hlavně se neukazujte, dokud ne-

přijde čas vašeho útoku. Jestli se kdokoli prozradí předtím, než vystrelí lučištníci, ústup bude nejlepší možnost. Skřetů je o něco víc než nás, bez momentu překvapení je přinejlepším zaženeme s těžkými ztrátami na naší straně, ale spíš zaženou oni nás.“

Ted' přišel Seaverův čas. Zegorův kněz začal kázat, a při kázání se obracel především na vojáky z jižní Aledonie: „Zegor je bohem války. Je patronem válečnické cti, ale především boje za dobrou věc. Útok ze zálohy není zrovna nejčestnější, a Zegor zatrať každého, kdo bez varování přepadne čestné muže! Skřeti však nejsou čestní, jsou podlí a zlí a nedá se s nimi žít v míru. Proto je jakákoli taktika použitá proti nim ospravedlnitelná. Vaše vítězství zažene nebo побije skřetí bandu, která by jinak mohla povraždit stovky lidí, včetně žen a dětí. Nikdo se vás nebude ptát, jestli jste se skřety bojovali čestně a podle poslední šermířské příručky. Ty ženy a děti, ale i vaše otce a bratry a spolu-bojovníky zajímá, jestli jste vyhráli a skřeti utekli, nebo jestli jste prohráli a nechali skřety rádit. Vítězství záleží v první řadě na taktice a na vůli každého muže podřídit se rozkazům, aby celé vojsko mohlo jednat podle plánu. Konejte svou povinnost nejlépe, jak umíte, a Zegor vám dá vítězství!“

Kněz poklekl a zabodl svůj dlouhý obouruční meč do země před sebou, a ostatní jej napodobili. Kněz pronesl modlitbu: „Chrabré Zegore, dej nám vítězství!“ Vojáci zopakovali a krajem se nesl zvuk vojenské modlitby.

Když modlitba dozněla, kapitán rozkázal: „Všichni víte co dělat, a ted' nechci slyšet ani slovo.“

- - -

Krúrgův oddíl tábořil na vrcholu kopce v řídkém lese. Krúrg nechal postavit dost hlídek, přepadení se bát nemusí. Jeho muži patřili k veteránům z bitvy u Drechragu a měli za sebou i několik dalších bojů, takže se už těšil, jak v nějaké šarvátce nakopou prdel těm lidským nedochůdčatům.

Ještě nevěděl, že se toho dne dočká.

- - -

Caradog velel skupině galderských hraničářů. Od objevení skřetího ležení a vyslání Rychlého Olbranda pro pomoc už uplynuly tři hodiny, a skřeti jen dál tábořili. Několikrát se vyměnily hlídky, ale nic nesvědčilo o tom, že by o horalských zvědech věděli.

Konečně přijely první posily – barbaři na severských konících. Jen co zaujali své místo, přiklusali ostatní Galderové, a za nimi aledonští žoldnéři. Ti však na další posily nečekali...

V Elgrisovi vřela uražená ješitnost. Dobре pochopil, komu bylo určeno kázání kněze i kapitánovy opakované výzvy k opatrnosti. Bezmála stovka mužů musí jen o málo víc skřetů hravě porazit, notabene za takových podmínek. Tak proč ty cavyky? Kapitán nejspíš chtěl zajistit co nejvíce slávy a kořisti těm barbarským lučištníkům a oštěpařům – vždyť sám pocházel z národa těch nekulturních Galderů.

Nečekal na kaledonskou pěchotu ani na salvu lučištníků. Po krátkém oddechu seši-koval svých sedm rytířů do útoku, nechal své kušiníky vystřelit a zatroubil do útoku.

Nemělo tentokrát zatroubení znamenat signál k ústupu? Aby to Akos vzal, před úto-
kem se má troubit. Zlepšuje to morálku vlastních mužů a vnáší strach a zmatek do srd-
cí nepřátele.

Rytíř Fredegar se za svého krajana styděl. Už na severu bojoval několik let, ale ta-
kového tupce, jako byl vikomt, zde ještě nepotkal. V Aledonii ano, tam totiž tyhle na-
myšlené hrabecí synáčky nic nenutí se skutečně činit. Zkusil šlechtice odradit od
nepředložeností, ale jakoby hráč na stěnu há-
zel.



Ozvala se trubka pana Elgrise.

Seaver to řekl pěkně, „podle poslední šermí-
řské příručky.“ Ta asi velí nepřítele před
bojem probudit a počkat, až si uvaří a vypije
svůj ranní posilňovací odvar. Jenže vikomt se
asi bojí, že do té doby bychom ho přivedli
k rozumu. Nu což, teď nastal čas k ústupu, ale
aspoň může trochu přispět ke krvavému
probuzení nepřátele.

Fredegar se rozjel za svými krajany.

Lučištníci trochu opožděně vystřelili a kaledonští jezdci projeli táborem a vrhali oštěpy po každém, kdo vykoukl ze stanu. Rytíři takové nešťastníky přejízděli svými oří a meči stínali hlavy těch, kteří se již připravili k obraně. Jen Elgris dosud třímal v ruce kopí, a hnal se k největšímu nepříteli na bojišti – zlobrovi strážícímu stan zdobený lebkami. To je soupeř hodný rytíře! Takhle si získá slávu!

Zamýšlený manévr se povedl výborně. Kopí projelo hlavou nestvůry a kůň změnil směr, takže se obrův poslední úder rytíře sotva dotkl. Elgris tasil meč, nechal koně se zvednout na zadní a pokopat několik skřetů a jednoho malého goblina sekly do hlavy. V tu chvíli nahý skurut stojící na zlobrově mrtvole metnul svůj oštěp...

Jako zkušený válečník Krúrg dobře znal zvuk rohu. Ani se neoblékal, jen popadl šavli a oštěp a opustil stan. Musel se překulit, aby uhnul umírajícímu a zmítajícímu se strážnému zlobrovi, který se v posledním tažení snažil vyrvat si kopí z hlavy, a přitom sebou škubal a kopal. Zlobrův vrah mezitím tančil se svým koněm válečný tanec a skřtí bojovníci se od něj raději drželi dál. Ve slunci se leskl jako nějaký elfský čarodějník či arangielský ohnivý démon, a stejně jako oni rozséval zkázu. Krúrg na okamžik zapochyboval o svém přesvědčení, že lidští bojovníci jsou slabým odvarem proti vojákům dračí Vládkyně, ale rychle přemohl malomyslnost. Na boku bude jeho zbroj slabší, pomyslel si. Vyskočil na teď už nehybnou mrtvolu zlobra a vší silou vrhl oštěp...

Fredegar srazil na zem dalšího rozespalého skřeta. Zahlédl, jak se vikomt s oštěpem v pravém boku otáčí na ústup. Nepřátelé, ještě před chvilkou skrčení a schovávající se před kopyty válečného oře, teď vyrazili do útoku a hrozilo, že zmateného jezdce doženou a strhnou ze sedla. Fredegar přejel raněného goblina a vjel mezi útočící skřety. Jednoho probodl a druhého donutil krýt ránu mečem. Skřet držel svůj meč pevně, ale nekvalitní železo náraz nevydrželo. Kopanec rytířovy boty poslal skřeta pod nohy poslednímu z útočníků. I skurutí velitel ustoupil, takže Fredegarovi nic nebránilo kopyty svého koně uzemnit posledního stojícího skřeta a rozjet se do bezpečí.

Seaver se prodral do čela aledonských pěšáků. Snažil se zjednat si respekt, aby aspoň

těm bažantům zachránil život, ale byli tak nadšení a plní falešné sebedůvěry, že jeho rozkaz k ústupu ignorovali. V čele bude mít přehled, a má šanci je přimět ke spořádanému ústupu místo panického útěku. A zmenšit jejich ztráty, až se dostanou do boje.

Skřeti se už zvedli, teď jich před nimi stálo pět. Lidé měli čtyřnásobnou přesilu, přesto přešli do chůze a kušiníci vystřelili. Pak se zase rozběhli a Seaver s nimi.

Sehnul se a ucítil ránu do hlavy, jak se na něj spadlo ratiště oštěpu trčícího z hlavy muže za ním. Vyměnil si několik rychlých ran se skurutem před sebou, až ocel čepelí narážela na železo štítu. Jen kroužková košile zachránila Seavera od zranění na boku, ale skřet se odkryl, aby zastavil těžkou ránu aledonského vojáka. Kněz toho využil a rozpáral skřetovi břicho.

„Ústup!“ zavelel. Teď ho už vojáci poslechli, protože skřetů přibývalo a aledonský velitel se řítil pryč z bitvy. Ustupoval i Fredegar a za ním dvojice vlčích jezdců. Rytíř musel zastavit, když mu vikomt zkřížil cestu.

Poslední šance – probít se až k němu. Jinak běžci dorazí dřív, než se Fredegar zbaví obou jezdců.

Jen taktak vykryl úder skřetí sekery. Další úder vykryl s přehledem a přešel do ofenzívy: skřeta zaměstnal ranou štítem na hlavu a probodl mu břicho mečem. Zavelel do útoku a napadl posledního skřeta stojícího v cestě k jezdům.

Skurut poslal k zemi dalšího vojáka. Jeho rychlosť byla strašlivá. Neměl štit, ale všechny útoky hravě kryl šavlí. Aledoňané utekli a Seaver zůstal sám. Skřetí šavle mu pochroumala levou ruku, takže musel přejít do defenzívy. Koutkem oka zahlédl, jak Fredegarův kůň padá pod několika oštěpy a tetovaný skurut vráží své kopí do rytířova hrdla. Už nestihl vykrytý skřetův poslední úder.

Poslední úder. Šipka z kuše skřeta zastavila a slabé říznutí přes zbroj příliš neuškodilo.

Zegorův kněz se otočil na útěk.

Krúrg srazil k zemi prchajícího člověka. Další se proti němu otočil, ale jeho čitelnou ránu skurut zastavil useknutím ruky. Prořízl muži hrdlo a běžel dál. Doháněl muže se štíty a v těžkých zbrojích a bez milosti je zabíjel. Nakonec z pěšáků utekli jen někteří kušiníci a muž, který skočil na koně bez jezdce.

Tahle bitva dopadla špatně. Ti zákeřní lidé získali moment překvapení, a tak mu zabili nebo zranili třetinu oddílu. Ztratil Kilkuga a Ašrag získal další renomé zabitím dvou železných jezdců. Měl by si vyčíhnout vhodnou chvíli a Ašraga zabít, jinak Ašrag zabije jeho.

Ale co, hlavně že se napil teplé krve. A potvrdilo se mu, že zabíjet lidi je snadné. Jsou hloupí a většina z nich neumí pořádně bojovat. Pár výjimek na tom nic nemění.



KRUHY

JAN "JERSON" PRŮCHA

Tato povídka má několik kořenů.

První z nich byly obrázky, které jsem viděl na své škole - pokroucené černobílé šachovnice, na kterých byly vytvořeny geometrické obrazce negací barev v určité pološe. Kreslil jsem si podobné obrázky doma a v mysli se mi formovala představa světa obývaného takovými tvory.

Druhým kořenem bylo prohlášení Jiří Grygara, že v dvourozměrném světě nemůže existovat život, protože trávicí trubice by takové tvory rozdělila na dvě poloviny. Začal jsem tedy vymýšlet, jak by tito tvorové fungovali, když je jasné, že nemůžou jít jako třírozměrní tvorové.

Třetím byly debaty s hráči RPG, kteří byli ochotni na jednu stranu tvrdit, že "ve fantasy je možné hrát cokoli, záleží jen na představivosti", a zároveň říkat "V placatém světě obývaném kruhy se nedá hrát, nemáš tam totiž co hrát."

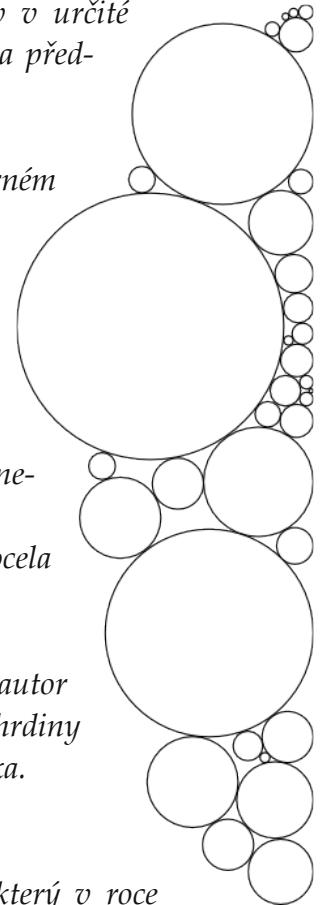
Takže jsme v tomto světě jednu takovou hru odehrál a hráčům se docela líbila.

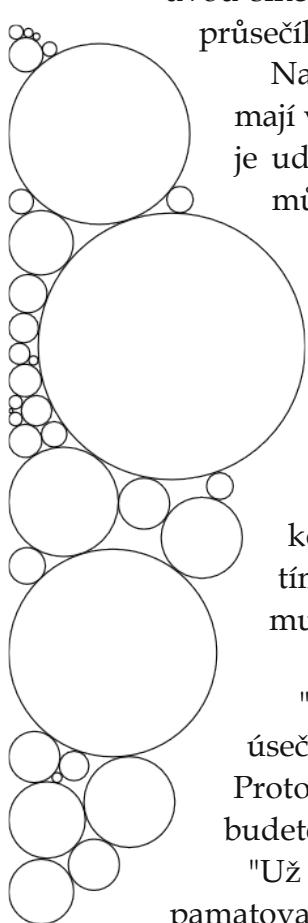
Čtvrtým důvodem této povídky byl článek v *Dechu draka*, ve kterém autor doporučoval nepsat podle Dračího doupěte ani podle jiných her na hrdiny protože podle odehrané hry se nedá napsat povídka - nebo ne dobrá povídka.

Proto jsem naši hru do podoby povídky upravil a sepsal.

A pro úplnost - pátým kořenem byla existence románu *Flatland*, který v roce 1884 napsal Edwin Abbott Abbott. Na toto dílo jsem našel jen odkazy, nikdy jsem ho nečetl - nicméně vzhledem k náznakům jsem si jist, že jsem svou povídku pojal dostatečně odlišným způsobem.

Jak se mi to podařilo už nechám na posouzení čtenáře.





Velký kruh shromáždil u sebe tři menší kruhy, a sdělil jim:

"Jsem Zvěditel a chci vědět vše, co o tomto světě vědět lze. Proto vás tři vyšlu na výzkumnou výpravu, abyste prošli světem a přinesli mi znalosti, které nemám."

Jeden kruh se zeptal: "Proč se nevypravíš na průzkum sám?"

"Dostane se ti vysvětlení," odpověděl Zvěditel.

"Tento svět je tvořen přibližně rovnoběžnými přímkami, které se rozprostírají ve dvou směrech, jež jsou na sebe přibližně kolmé. Čtyřúhelníky vzniklé mezi průsečíky přímek jsou střídavě plné a prázdné, nebo také černé a bílé.

Na této dvojrozměrné síti existují uzavřené kruhové objekty, které mají vlastní vědomí. To jsme my, kruhy. Uzavřený obvod nám umožňuje udržet si vlastní identitu a myšlenky vzniklé chvěním částí přímek můžeme udržovat v sobě. Naše existence se projevuje negací okolního prostředí - pole, které protínáme, se mění z plného na prázdné a naopak.

Můžeme měnit svou velikost, když přijímáme chvění přímek a udržujeme je v sobě, nebo ho naopak vydáváme. Čím více hran v sobě máme, tím více myšlenek dokážeme udržet a skládat.

Můžeme se také pohybovat ve směru jedné přímky tím, že překonáváme kolmé přímky, vtahujeme uzlové body do sebe a vypouštíme je na druhé straně. Čím více uzlových bodů a jednotlivých polí musíme překonat, tím je pohyb obtížnější a pomalejší."

Druhý kruh namítl: "Nerozumím všemu, co jsi nám teď sdělil."

"Já vím," odpověděl Zvěditel. "Jsi menší a nemáš v sobě dost úseček, abys dokázal pojmut všechny tyto myšlenky a uspořádat je. Proto jste tři - každý z vás si bude pamatovat jen část poznatků, takže budete moci být menší a snáze se budete pohybovat."

"Už tomu rozumím," sdělil první kruh. "Kterou část poznání si máme pamatovat?"

"Jeden z vás bude Kruholog, bude si pamatovat vše o myslících entitách tohoto světa. Druhý bude Čárolog, který prozkoumá a zapamatuje si vše o struktuře světa, čarách, polích, anomáliích a dalších jevech."

"A co třetí?" zeptal se třetí kruh, který až doposud nic nesdělil.

"Třetí bude Navigátor," sdělil mu Zvěditel. "bude si pamatovat vše o směru, kterým se budete pohybovat, i o pohybu samotném, a přivede vás všechny zpět ke mně."

"Kam se máme vydat nejdříve?" zeptal se Navigátor.

"Z tohoto směru," rozvibroval Zvěditel několik vláken, "občas přijímám zprávy od jiných vzdálených kruhů. A v tomto," rozvibroval jiné, "se nachází řídký prostor, přímky tam jsou daleko od sebe. Někde v opačném směru se prý nachází prostorová anomálie, ale nevím přesně, kde."

"Chtěl bych se vydat za kruhy," ozval se Kruholog. Navigátor se přesunul tak, aby protnul dvě z ukázaných linií a začal postupovat daným směrem. Čárolog, který mezičtím zkoušel vyslat a přijmout krátké zprávy od Zvěditele, se posunul a vyslal: "Postupuj pomaleji, my se budeme držet kousek od tebe na stejných liniích jako ty, abys nám mohl předávat zprávy." "Proč to?" zeptal se Kruholog.

"Protože zprávy se šíří hlavně ve směru přímky, do kolmého směru skoro vůbec, a s každým uzlem jsou slabší," vysvětlil Čárolog. "Tedy jsem si to vyzkoušel."

Postupovali za sebou po liniích, zatímco Navigátor počítal uzly, které protnul. Třiapadesátý uzel ale překonal velmi krátce po dvaapadesátém, takže se zastavil a počkal, až se jeho společníci přiblíží. "Tato linie je najednou hustší," sdělil. Kruholog protnul třiapadesátou linii a posunul se podél ní. Už u druhého uzlu zjistil, že se stáčí a další linie protíná pod úhlem.

"To je kruh," vyslal zpátky po linii. Pak si uvědomil, že tato linie je obvodem kruhu a chtěl se vrátit, ale najednou skrz něj prošla zpráva:

"JSEM kruh. A kdo jsi ty?"

"Kruholog, zkoumám svět."

"A já jsem Navigátor, vedu nás," ozval se jmenovaný, protože se ještě pořád nacházel na obvodu a zprávu také přijal."

"Proč zkoumáte svět?" zeptal se neznámý kruh.

"Vyslal nás Zvěditel," odpověděl Kruholog. "Nechceš ho jít zkoumat s námi?"

"Ne. Já se nepohybuju."

"A proč ne? Je to jednoduché."

"Nepohybovat se je ještě jednodušší," namítl kruh. "Jsem tu a nic nedělám."

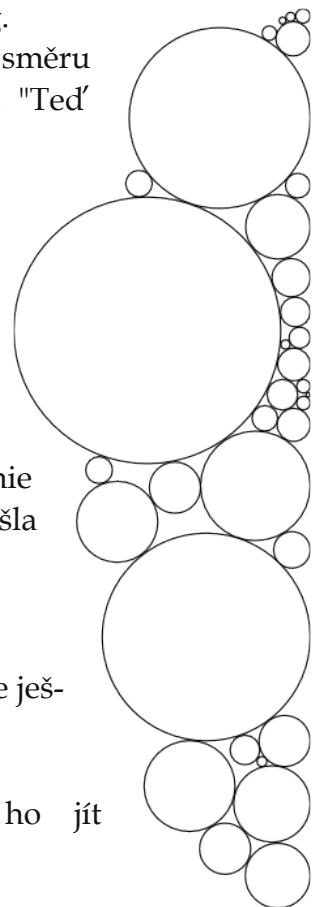
"A jsi spokojený?" zajímal se Kruholog dál.

"Nevím. Měl bych být spokojený?"

"Když se nechceš pohybovat a nepohybuješ se ... ano, měl bys být."

"Tak tedy jsem spokojený."

Kruholog se posunul pryč z jeho obvodu. "Zajímavý kruh. Je spokojený, když se ne-



pohybuje."

"Necháme ho tu," sdělil Čárolog. "O dvě linie vedle jsem zachytíl zprávy nějakých dalších kruhů."

Jak se posouvali dál, přijímali stále silnější signály od jiných kruhů, kteří se ale pohybovali.

"Počkejte," vyslal k nim Navigátor. Jeden z kruhů se přiblížil a vyslal:

"Čekám. Co potřebuješ?"

"Kdo jsi?" zeptal se Kruholog.

"Jsem Kruh, který se pohybuje," sdělil jím kruh.

"A nechceš se pohybovat s námi? Zkoumáme svět pro Zvěditele."

"Ani ne," odmítl kruh. "My se pohybujeme tady. Jsou tu hezky pravidelné linie a tak se tu můžeme pohybovat i diagonálně a skoro stejně rychle."

To zaujalo Navigátora, který se posunul dopředu, aby mu nic neuniklo "Diagonálně? A jak to děláš?"

"To je jednoduché. Když se posuneš o jednu linii v jednom směru, posuneš se o jednu linii i v kolmém směru. Ale teď se už pohnu, ostatní na mě čekají."

"Kruhy jsou spokojení, když se nepohybují, kruhy se rádi pohybují a mohou se pohybovat i diagonálně," ukládal si Kruholog myšlenku, zatímco se k němu přisunul mlčenlivý Čárolog.

"Něco mě napadlo," vyslal jim. "Když se odsud pohneme diagonálně, nemusíme se vracet k Zvěditeli, abychom prozkoumali řídký prostor, ale můžeme si zkrátit cestu. Stačí se pohybovat ... šikmo. Pokud tedy Navigátor dokáže počítat dvoje linie."

"Dokážu. Jsou to dva počty, teď se první bude snižovat a druhý zvyšovat. Jen se musíte držet blíže."

"Tak nás ved', pohneme se do řídké oblasti."

Když přešli šedesát linií zpět v původním směru a dvaasedmdesát v kolmém, Navigátor se zastavil.

"Teď jsme na stejných liniích jako Zvěditel, asi bychom měli postupovat přímo od něj. Linie řídnou, hůře se mi postupuje. Když se posunuju vpřed, tak cítím odpór."

"To je pravda, ale jak se zvětšit?"

"Přemýšlel jsem nad tím," ozval se Čárolog. "Na každé linii se šíří zprávy, které nějaký kruh vyslal, v každém uzlu se část zprávy rozšíří do kolmých směrů a část pokračuje dál. Ve velké vzdálenosti je každá zpráva tak slabá, že ji překryjí odrazy dalších zpráv, ale energii stále má. Takže by nám mohlo stačit se zastavit a přijímat tento ..."

šum. Žádné zprávy, jen energii. Zvětšíme se a budeme postupovat dál."

"A co ten odpor, co ho způsobuje?" otázal se Navigátor?

"Myslím, že by to mohlo být vnitřní napětí polí. Sledoval jsem linie. Mezi dvěma body jsou vždy přímé, i když v uzlech se mohou trochu odklánět od přímky. Myslím, že světové linie se prostě snaží zaujmout co nejmenší délku a tak jsou mezi uzly vždy rovné. Jen kruhy mají dost vůle zůstat kruhové.

Ale jak se posunuješ dopředu, procházíš buňkou a tvoje linie vytváří další čáru, kterou se buňka snaží narovnat. A když jsou linie moc daleko a kruh malý, tak je jeho obvod mezi dvěma uzly dlouhý a vypouklý, což zvyšuje napětí."

"Ty myslíš, že se nás svět snaží zastavit?" zeptal se Kruholog s nedůvěrou.

"Ne, to ne. Světové linie nemají vědomí, nesnaží se. Je to prostě jejich vlastnost, být co nejkratší.

Ještě jsem myslel na něco, ale teď si to nemůžu vybavit."

"To nevadí. Zvětšíme se a budeme postupovat dál."

Jak přijímal slabý šum procházející jimi ve všech směrech a udržovali ho v sobě, jejich velikost rostla, až opět protínali dost linek, aby mohli postupovat.

"Když jsem větší, neměl bych být také chytřejší? Víte co myslím - udržet v sobě víc myšlenek a umět je kombinovat," napadlo Kruhologa.

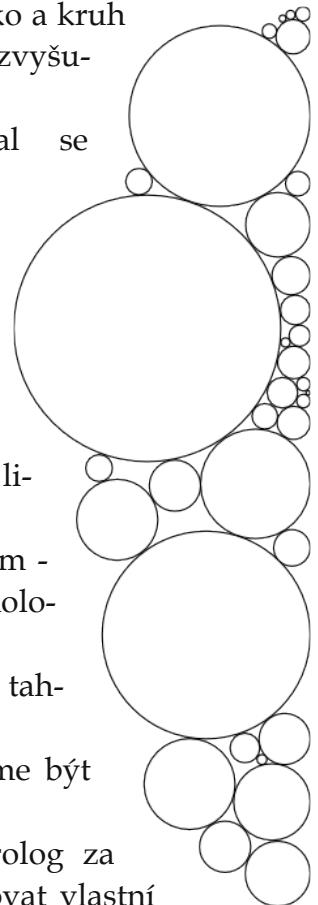
"No a nejsi snad?" odpověděl mu Navigátor. "Vždyť předtím tě tahle myšlenka nenapadla."

"To je pravda," připustil Kruholog. "V řidším prostoru musíme být větší, abychom i udrželi své myšlenky. Ale ..."

Myšlenku nedokončil, neboť Navigátor se vydal dál a Čárolog za ním, takže postupoval jako poslední a snažil se zachytit a zpracovat vlastní myšlenky. Jak s každým pohlceným uzlem se mu uvažovalo lépe, ale s každým opuštěným zase hůře, takže nebyl schopen tuto myšlenku dostatečně rozmlénit a pak ji opět složit. Zabránil do úvah si ani nevšiml, že se Čárolog zastavil, protože se zastavil i Navigátor. Až když oba protnul, zpozorněl.

"Co se stalo?"

"Zvláštní věc," odpověděl Navigátor. Najednou jsem zachytil myšlenku 'Jsem sám a ztracený'. Tak jsem poslouchal dál, a cítím 'Jsem sám'. Stále čekám a myšlenka byla



'Jsem'. A potom ... takový podivný pocit v části mého obvodu, odkud ty myšlenky přicházely, a ticho."

"Ukaž mi, na které linii jsi to zachytil," posunul se Kruholog dopředu.

"To je právě ono - protnul jsem linii, ale ne uzel, a najednou je ta linie pryč."

"Linie nemůže jen tak zmizet," ozval se Čárolog.

"Jak to můžeš vědět?"

"Nemůžu, ale zatím jsem nic podobného nepozoroval a do mých znalostí o světě nemám kam umístit mizející linie. To by všechno, co vím, bylo špatně."

"Počkejte," ozval se opět Navigátor. "Pohnu se pomaleji a zkusím, jestli se ten jev nebude opakovat. 'Jsem sám a ztracený,'" zopakoval si pro sebe, jako by se chtěl zbavit myšlenky, která mu stále kroužila po obvodu. "Jsem sám a ztracený."

Opatrně se začal posouvat dopředu, přesně uprostřed mezi dvěma liniemi, aby čelní oblouk byl co nejpřímější a čekal. Překonal jedno pole, ale nic necítil. Když protnul další pole, uvědomil si, že je sice plné, ale přesto působí jinak. Připravil se a najednou protnul čáru a ucítil silnou myšlenku. "Jsem sám a věčný."

"Je to tu zase, počkejte," vyslal za sebe.

"Jsem sám ..."

"Už to zase mizí. Nevím co mám dělat."

"Jsem ..."

"Kdo to je, kdo to vysílá?"

"..."

A najednou opět ten pocit, jako by někdo vzal část jeho obvodu a obrátil ji naruby. Zůstala jen myšlenka na jeho obvodu. "Jsem sám a věčný ... Jsem sám a věčný."

Vyslal ji svým dvěma společníkům, ale ani jeden z toho nebyl o nic moudřejší.

"Teď se budu pohybovat první já," sdělil jim Kruholog.

"Jak chceš, ale bud' opatrný. Vibruje mi celý obvod, a něco se mě pokoušelo obrátit naruby."

"Myslíš jako by se tě nějaký kruh snažil zničit," ujišťoval se Čárolog.

"Ano ... Ne. Já nevím. To vůbec jde, zničit kruh?"

Kruholog se už ale přesunul dopředu, překonal jedno prázdné pole a protnul další.

Myšlenka byla čistá a jasná: "Jsem sám a dokonalý."

"Je to kruh!" vyslal svým společníkům.

"Proč jsi tu sám?"

"Jsem sám..." zněla odpověď, která nebyla odpovědí.

"Ale proč, jak ses sem dostal?"

"Jsem..."

"Posuň se ke kolmé linii, rychle!"

"..."

Malý kruh bud' nevnímal nebo se nestihl pohnout, Zmenšoval se stále víc, až zmizel.

"Zjistil jsi, co to je?" zeptal se Navigátor.

"Ano," přisvědčil Kruholog. "Jsou to tak malé kruhy, že se nacházejí uvnitř pole a když jsou protnuty, vyšlou svou myšlenku a zmizí. Nechápu jak se tam dostali ani proč."

Místo Navigátora se ozval Čárolog: "Něco mě napadlo, ale jsou tu příliš řídké linie a nedokážu si sestavit myšlenky."

"A co kdybychom tě oba protnuli?" vyslal Kruholog. "Pak bys měl uvnitř sebe více spojů a mohl by sis to celé promyslet."

Když se přesunuli tak, aby se zčásti prostupovali, začal si Čárolog uspořádávat myšlenky, které oba dva hned vnímali, protože teď byli i jejich součástí.

"Kruh může existovat bez linií. Okolní pole se ho sice snaží zformovat do přímky, ale působí ze všech stran stejně a tak se účinky vyruší. A protože kruh nemůže vyslat energii po linii, tak se ani nezměnuje. Má jen jednu myšlenku na svém obvodu, kterou nemůže změnit, nemůže se pohybovat ... jen existuje."

"Takže mizí proto, že jsme je protnuli?"

"Přesně tak. Energie mohla unikat po vašem obvodu a tak se změnuje, dokud nezmizí a myšlenka nezůstane na vašem obvodu."

"Pořád nechápu, jak se tam mohl dostat," vibroval Kruholog. "Kruh přeci nemůže opustit linii."

"Sám ne. Ale mohl tu být další kruh, vlastně dva další kruhy, které ho protínaly, a pak se pohnuli pryč, takže on zůstal," vysvětlil Čárolog.

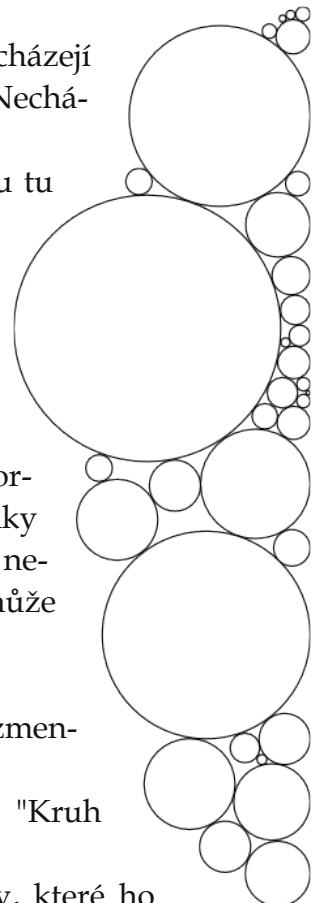
"Ale proč by se chtěl zbavit možnosti pohybu?" ozval se Navigátor.

"To nevím. Zkusíme se nějakého zeptat."

"A jak to uděláme, když zmizí dřív, než se pohnе?" namítl opět Čárolog.

"Kruh se nemůže pohnout, když v sobě nemá uzlový bod," sdělil Navigátor.

"Přesně tak. Takže ho musíme protnout dva najednou. Pak bude mít čtyři uzlové body na obvodu a pátý uvnitř, takže už vydrží a bude moci přemýšlet," vysvětlil jim Čárolog svůj plán.



K dalšímu poli se Kruholog přiblížil z jednoho směru a Čárolog z druhého. Oba té měř současně ucítili myšlenku "Jsem sám a nehybný."

"Proč jsi sám?"

"Jsem sám a ... chci být sám. Kdo jste vy?"

"Vyslal nás Zvěditel, abychom prozkoumali svět. Já jsem Kruholog, to je Čárolog a s námi je ještě Navigátor. Proč jsi tu?"

"Protože chci být sám."

"A jak ses sem dostal?"

"Nevím, nechal jsem si jen jedinou myšlenku."

"A nechceš se pohnout pryč?"

"Ne. Chci být sám a nehybný. Pohněte se vy a nechte mě tu."

"Jak chceš."

Oba současně se vrátili zpět k Navigátorovi.

"Divný kruh. Jeho jediná myšlenka je, že chce být sám," sdělil mu Kruholog.

"A nehybný," doplnil Čárolog.

"Tak ho tam necháme. Zachytil jsem dva kruhy před námi, ti budou mít třeba více informací," oznámil jim Navigátor.

Posunuli se o několik linií stranou, aby se vyhnuli dalším Samotným, kteří tam mohli být, a postupovali dopředu. Občas cítili vibrace vyslané dvěma velkými kruhy, až se zastavili dvě linie od nich.

"Co tu děláte?" začal Kruholog.

"Umisťujeme kruhy dovnitř polí," sdělil jeden z velkých kruhů.

"Chcete také tak umístit?"

"Ne. Chceme vědět, proč to děláte," vyslal Čárolog.

"Zajišťujeme jím tím neměnnost," sdělil druhý. "V tomto prostoru je umístěno třicet dva kruhů uvnitř buněk, věčných a ..."

"Dvacet devět," opravil ho Kruholog.

"Jak to?"

"Protože tři zmizeli, když jsme je protnuli."

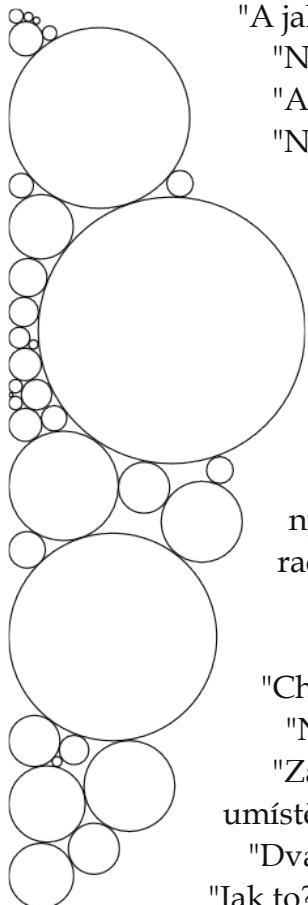
Druhý kruh se přisunul blíže. "Proč rušíte naše kruhy?"

"Zkoumáme svět pro Zvěditele a chtěli jsme zjistit, jak se tam ty kruhy dostali a proč."

"Umožnili jsme jim, aby si každý z nich udržel jednu myšlenku a nebyl ovlivňován jinými vibracemi," vysvětlil jim první kruh.

"A jak jste je tam dostali?"

"Protnuli jsme pole svými obvody, kruh se posunul na průsečík, předal nám všechny



vibrace kromě své myšlenky a pak jsme opustili buňku každý v jednom směru."

"Ale pak se nemůžou pohybovat. A je v přirozenosti kruhů se pohybovat," namítl Navigátor.

"Nemusí se pohybovat. Každý z nich je věčný a sám se sebou."

"To je nepřirozené," ozval se Čárolog.

"Oni to tak chtěli. My se teď rozmístíme okolo, aby naše kruhy nikdo nerušil. A pokud nechcete umístit na jejich místa, tak se pohněte zkoumat svět jinam," sdělil druhý kruh.

Když se všichni tři o několik linií vzdálili, Kruholog oba protnul.

"Nelíbí se mi to. Kruhy bez možnosti pohybu jen s jednou myšlenkou, na celou věčnost. Mohli bychom s tím něco udělat."

"Myslíš zničit ty malé kruhy?" zeptal se Čárolog. "To bychom mohli, ale proč?"

"Je to podivné."

"Ulož si to do obvodu a pak to předáš Zvěditeli."

"Už jsem si to uložil. Co budeme zkoumat ted'?"

"Napadlo mě," začal Navigátor, "když víme jak se dají kruhy zničit, co zkusit nějaký vytvořit? V hustších polích," dodal, když si uvědomil řídkost okolní plochy.

"To bychom také mohli," souhlasil Čárolog. "Ved' nás."

Jak postupovali dál a dál, cítili, že se pole zmenšují a houštou stále více.

"Tady zkusíme vytvářet," vyslal Kruholog. "Protñeme se tak, aby chom svými obvody proťali jedno malé pole. Místo čtyřúhelníku vznikne desetiúhelník."

Po chvíli posouvání zaujali požadovanou pozici.

"A co dál?" zeptal se Čárolog.

"Teď ... se přesuneme od sebe, abychom dosáhli inverze vnitřní oblasti," navrhul Kruholog, ale už věděl, že mu v myšlenkách chybí důležitá část. Přesunuli se, ale když se Čárolog vrátil zpět a propátral místo, žádný nový kruh nenalezl.

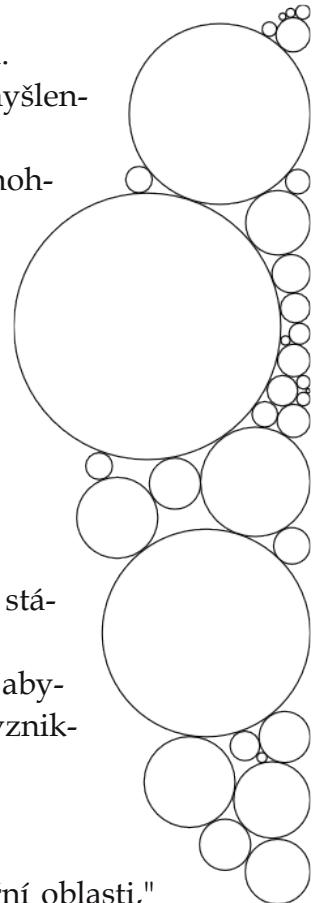
"Nefunguje to."

"Asi proto, že desetiúhelník pořád není kruh," nadhodil Čárolog.

"Ale jsme tři, takže víc než desetiúhelník nedovedeme vymezit," namítl Kruholog.

"To je právě ono. Když přidáváš kruhy, které vymezují oblast, zvětšuje se počet úhlů v poli. Takže když budeš mít velmi mnoho kruhů, dokážeš vymezit kruhovou oblast."

"Tím myslíš, že když máš ... mnohem více než velmi mnoho kruhů, můžeš mít v



daném místě o jeden kruh více?", zeptal se Navigátor.

"Ano, tak by to mohlo být."

"To ale znamená, že když je kruhů méně než o mnoho víc než velmi mnoho, další kruhy nemůžou vzniknout."

"Asi ano," připustil Kruholog. "Necháme to na Zvěditeli, posuneme se dál."

Pokračovali dál hustými poli a při pohybu si rozkládali a skládali myšlenky, ale najednou si Kruholog uvědomil, že mu slabší myšlenky překrývá zvláštní šum, takže je ztrácí. Uspořádal myšlenky a postupoval dále, když se Navigátor zastavil.

"Před námi je velký kruh a něco nám chce sdělit."

"Přesuňme se blíž, špatně se mi tu vnímá," odpověděl Čárolog.

Všichni tři proťali velký kruh a ucítili jasnou myšlenku:

"Nepostupujte dále,"

"Proč ne?" zeptal se Čárolog. "Kdo jsi?"

"A co je to za šum okolo?" dodal Kruholog?

"Jsem strážce hustého místa," odpověděl kruh. "Vyhnete se mi."

"Ale nás poslal Zvěditel, abychom o tomto světě zjistili vše co můžeme. Proč se mi máme vyhnout?" otázal se Čárolog.

"Protože už se nedostanete pryč," prohlásil Strážce a dodal vysvětlení:

"Směrem od vás, dál za mnou je prostor velmi hustý, s malými poli. Dříve na toto místo přicházely kruhy, které si chtěly podrobně uspořádat myšlenky. Hustý prostor a malá pole jsou na to velmi vhodné, protože jich při svém obvodu obsáhnou hodně."

"Ale je těžké se tam dostat, protože při pohybu protínáš mnoho linií," namítl Čárolog.

"Ano, tak to je," přisvědčil Strážce. "Ale mnohem těžší je dostat se pryč. Když kruh zůstal na místě, přijímal slabé vlnění z mnoha linií a po malu rostl. Jak přicházeli další a další kruhy, aby si uspořádali myšlenky, tohoto vlnění bylo stále víc. Pak se kruhy nashromáždili tolik, že se začaly protínat a prostor ještě víc zhoustl - dostatečně malé kruhy se mohli dostat dovnitř, ale tam přes ně procházelo mnoho myšlenek jiných kruhů a tak začaly růst, a tím uvízli na místě."

Ted' se kruhy tak překrývají, že už nemají vlastní myšlenky, sdílí je s mnoha jinými kruhy. Každý z nich se snaží vyslat co nejvíce zpráv pryč, aby se zmenšil a mohl se po hnout pryč, ale totéž zkouší všechny okolní kruhy, takže se nikdo myšlenek zbavit nemůže. Navíc se v hustém prostoru zprávy rozptylují a tak zahlcují všechny linie okolo.

To je ten šum, který zachycujete - mnoho překrývajících se slabých myšlenek."

"Toto místo budeme muset opravdu minout," souhlasil Čárolog po krátkém zvažování.

"Ještě počkej," napadlo Kruhologa. "Mnoho kruhů v hustém prostoru, které se protínají - na takovém místě by mohli vznikat malé kruhy. Nezachytíš jsi nějaké v okolí?"

"Ale ano. Malé kruhy se tu někdy pohybují."

"A pocházejí z tamtoho hustého místa?" zajímal se Kruholog dále, protože cítil, že odpověď je už blízko.

"Nevím," odvětil Strážce a Kruhologova myšlenka se rozpadla. "Tyto malé kruhy neví, odkud pocházejí, a sám to nemůžu zjistit. Jsem příliš velký a na pozadí šumu je cítím, jen když mě protnou."

"Posuneme se dál," vyslal Navigátor. "Můžeme se sem vrátit s několika malými kruhy, které vyšleme do husté oblasti na průzkum," navrhnul Kruhologovi, který jen těžko sestavoval myšlenku, ve které mu důležitá část chyběla.

"To ... udělat můžeme," přisvědčil nakonec a posunoval se spolu s ostatními kolmo k původnímu směru.

Jak se vzdalovali, šum na liniích pomalu mizel a pole se postupně zvětšovala, takže se pohybovali paralelně vedle sebe. Proto další kruh proťali skoro současně.

"Kam se pohybujete?" ucítili myšlenku.

"Po liniích. Zkoumáme svět," vysvětlil kruhu Čárolog. "A kam se pohybuješ ty?"

"Nikam. Zůstávám tady, pět linií od anomálie."

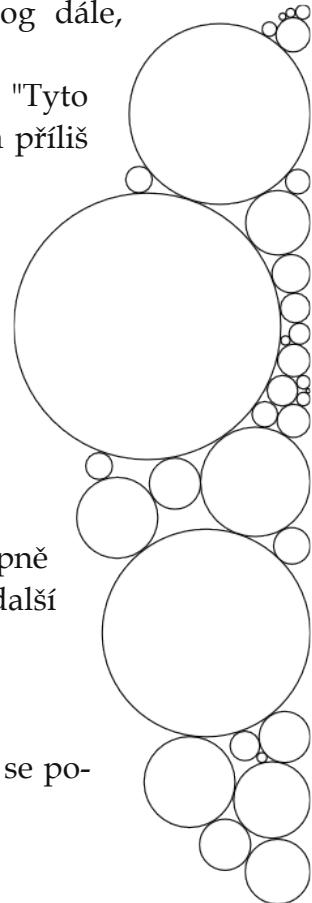
"Od jaké anomálie?" vyslali všichni tři najedou otázku.

"Prostorová anomálie. Tímto směrem je už jen pět příčných linií a dál žádná."

"Tím myslíš, že tam končí prostor?" zeptal se Navigátor poněkud nechápavě.

"Prostor ne. Linie, podél kterých se pohybujete, pokračují dál, ale kolmé linie chybí. Dál se nedá dostat," odpověděl kruh.

"To musím prozkoumat," vyslal Čárolog a posunul se o čtyři linie dopředu. Pátou prošel velmi pomalu a pak se začal posouvat dál. Cítil stále víc, jak mu pole svírá obvodovou linií a snaží se oblé části vyrovnat, ale posunoval se dál, až měl uvnitř sebe jen



jedinou příčnou linii - tu poslední. Posunul se tak, až se tato linie skoro dotýkala jeho obvodu, ale stále necítil žádnou další. Raději se stáhl zpátky a usporádal myšlenky.

"Tak jaké je to dál?" vyslal Kruholog, který se s Navigátorem přiblížil k poslední linii.

"Opravdu, na další kolmou linii se nemůžu dostat. Bud' je hodně daleko, nebo tam vůbec není."

"Jeden z nás by se mohl zvětšit a zkusit ji najít," navrhnul Kruholog. "Třeba já."

"Tím si nepomůžete," ozval se Zůstávající kruh. "Už jsem se zkoušel zvětšit, abych našel další linii, ale stejně se mi to nepodařilo."

"Vypadá to, že tímto směrem naše cesta končí," ozval se Čárolog. "V původním směru nemůžeme, protože tam nejdeme přes hustý prostor, a tímto směrem také ne, protože nenajdeme další linii, abychom se pohnuli."

"To není přesné," ozval se najednou Navigátor.

"Jak to myslíš?" zeptal se Čárolog.

"Přemýšlel jsem o pohybu bez linií a vymyslel jsem, že je nepotřebujeme. Jsme tři. Jeden z nás se posune tak, aby poslední kolmá linii procházela jeho středem. Druhý se posune tak, aby protnul tuto poslední linii a zároveň přední obvod prvního. Třetí se posune přes ně zase tak, aby protínal přední části obou dvou a zároveň byl před nimi. A první bude mít zase dvě linie - tedy obvody druhých dvou kruhů, takže se bude moci posunout. V každé chvíli budeme na dvou nebo více paralelních liniích a na dvou obvodech, takže nás pole nezploští a nezničí."

Oba dva si tuto představu nechali několikrát projít vnitřkem i obvodem, ale nenašli na ní žádnou nejasnost - až na jednu.

"Když se budeme přesouvat, tak uvnitř nás zůstane jen málo linií pro myšlenky," vyslal Kruholog.

"To ano. Nechtěl bych o své myšlenky přijít," souhlasil Čárolog.

"To jsem vymyslel také," vyslal spokojeně Navigátor. "Necháme většinu svých myšlenek tady, v Čekajícím kruhu, a pak se pro ně vrátíme. Tedy pokud bude souhlasit."

"Bude," ozval se Čekající kruh. "Také chci vědět, jestli najdete další linii, a co

vlastně je za touto anomálií."

Zanedlouho předali všichni tři své myšlenky Čekajícímu a Kruholog se jako první násunul do prostoru. Čárolog zaujal pozici křížící poslední linii a Kruhologa a Navigátor se začal posouvat přes ně. Když ještě protínal linii, ozval se Kruholog: "co když to nebude fungovat?"

"Víš co se stalo s osamělými ztracenými kruhy?" odpověděl Navigátor prototázkou.

"Ne, všechny důležité poznatky jsem nechal v Čekajícím. Nevím kdo jsou osamělé ztracené kruhy ani co se s nimi stalo."

"Pokud se mýlím, dopadneme stejně jako oni," odpověděl Navigátor.
"Pamatujte si - posunout dopředu o půl průměru a předat zprávu o posunu. Kruholog Čárologovi, Čárolog Navigátorovi, Navigátor Kruhologovi."

"Pamatuju si."

"Uloženo do obvodu."

"Tak pozor, posouvám se."

Z další cesty si Navigátor pamatoval jen jedinou myšlenku, která mu kroužila po obvodu. "Jsem Navigátor, posunu se o polovinu za první linii a dám zprávu Kruhologovi, což opakuju, dokud nenarazím na kolmou linii." Na dvou průsečících vnímal myšlenky svých dvou společníků, ale nedokázal je složit se svými. Nedokázal ani počítat, kolikrát se takto přesunul, protože se bud' sám pohyboval, nebo se posouvala jedna linie - oblá linie - vlastně jeden kruh v něm samém." Nevěděl, zda se posunul desetkrát nebo tisíckrát, ale pak najednou přišla kolmá linie dříve a byla rovná. Přes Navigátora se přesunul Kruholog a přes něj další kruh.

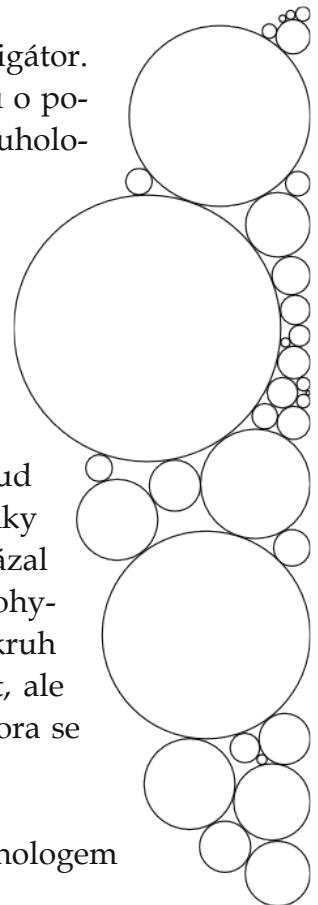
"Jsem Navigátor a mám se přesunout přes anomálii s Kruhologem a Čárologem," vyslal tomuto kruhu.

"Jsem Čárolog a mám zastavit Kruhologa a Navigátora, až s dostaneme k druhé kolmé linii," odpověděl kruh.

"Jsem Kruholog a mám něco udělat, ale nevím co."

"Jsi Kruholog a máš ... se přesunout ... a podat zprávu ..." snažil se Navigátor zachytit a vyslat slabé odrazy myšlenek, které v sobě našel, ale nedokázal je sestavit.

"Jste tři kruhy vyslané Zvěditelem, které se pokusily přejít anomálii. Své informace o světě jste uložili do mě, Čekajícího kruhu a mám vám je předat, až se přiblížíte," ucíti-



li myšlenku na několika liniích.

"Protněte mě a já vám předám vaše znalosti."

...

"Poté jsem odečetl počet linií v jednom i druhém směru a vrátili jsme se zpět k tobě, Zvěditeli," vyslal Navigátor.

"Předej mi tuto myšlenku," odpověděl Zvěditel a Navigátor ji bezezbytku vyslal do vnitřku velkého kruhu. Kruholog i Čárolog protínali velký kruh o dvě linie vedle.

"Jsem Navigátor a vrátil jsem se z cesty k Zvěditeli ... ale nic dalšího si nepamatuji," vyslal Navigátor."

"Jsem prázdný kruh a nemám další informace," vyslal kruh, který býval Čárologem.

"Jsem prázdný kruh a čekám," vyslal ten, který býval Kruhologem.

"Navigátore, předej mi zbytek svých informací," vyslal Zvěditel třetímu kruhu.

"Už víš vše, co jsem věděl já. Když ti vyšlu, že jsem Navigátor, nebudu vědět už nic. Proč to mám udělat?" zeptal se Navigátor, který se držel poslední myšlenky, kterou si sám sestavil. Jediná, která mu kroužila po obvodu a odlišovala ho od ostatních kruhů. Nechtěl se jí vzdát, ne bez důvodu. Zvěditel nevysílal nic a Navigátor se začal posouvat tak, aby se dostal z jeho obvodu.

"Jsi Navigátor ... a chceš jím být i nadále," ozval se náhle Zvěditel a Navigátor se ani nehnul.

"Ano, to chci. Nech mi poslední myšlenku, bez ní bych byl jen prázdný kruh."

"Přijmu ji také ... abych ti ji mohl vrátit."

"Tomu nerozumím."

"Nerozumíš, protože jsi mi předal vše co ses dozvěděl, stejně jako ostatní dva kruhy. Předáš mi i poslední myšlenku ..."

"Ale já nechci," přerušil ho Navigátor.

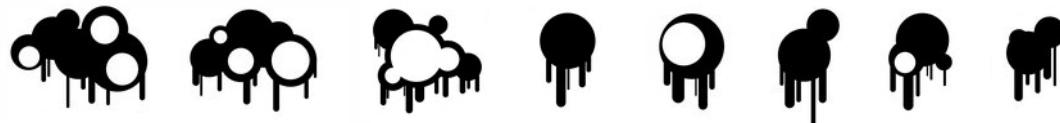
"Vím. Chceš být Navigátorem i nadále. A budeš jím. Z myšlenek v sobě složím myšlenky tvé, i myšlenky Čárologa a Kruhologa a předám vám je zpět - uspořádané a doplněné.

"A proč?" zeptal se Navigátor.

"Protože vás chci vyslat na další průzkum. Chci zjistit, zda v hustých polích mohou vznikat kruhy. A podstatu anomálie."

Navigátor si to nechal projít obvodem. "Dobře," souhlasil nakonec. "Předám ti svou poslední myšlenku."

Jsem Navigátor, a už brzy se vydám na další průzkumnou výpravu.



ZPĚV DRUHÝ: BALDEROVA SMRT (Z CYKLU ZPĚVY MRTVÝCH)

MICHAELA "MIŠKA" MERGLOVÁ

Bůh Balder si dělal starosti. Procházel se po zahradě, ale ačkoliv už všude padla noc a bohové, lidé i veleobři už spali, on ještě bděl a díval se na stříbřitý měsíc. Posadil se, když zaslechl za sebou zvláštně čilý hlas: „Děláš si starosti?“ Balder se ani nepotřeboval otáčet, aby věděl, kdo za ním stojí. Loki se vynořil z mlhy a posadil se naproti němu do trávy. „Proč nespíš, když je noc?“ pokračoval Loki a naklonil hlavu ke straně. Loki byl veleobrem, jedním z národu těch, se kterým bohové už léta válčili a uzavírali křehká příměří. Šedovlasý Loki byl bystrý a mnozí z bohů ho nedokázali přelstít, snad ani sám vševedoucí Odin. Tady v Asgárdu, zemi bohů, setrvával již odedávna a bohové ho používali jako špeha mezi veleobry, protože Loki se svedl proměnit v jakoukoliv živou bytost. Zároveň jejich chování k němu bylo nevděčné, pomyslel si Balder, když se teď díval do otevřené zelenooké tváře. Balderovi bratři Tyr a Tor si Lokiho často dobírali a ani Odin, Balderův otec, se někdy nezdržel zlých poznámk.

„Nejsem unavený,“ řekl Balder, protože neměl velkou chuť se Lokimu svěřovat. Zároveň však zazíval a všiml si jeho úšklebku.

„Neřekl bych,“ pověděl veleobr, „zdá se mi spíše, že se něčím trápíš. Všiml jsem si, že nechodíš spát a bojíš se zavřít víčka. Zdají se ti zlé sny?“

Balder se nadechl a v tu chvíli si pomyslel, že Loki ví více, než říká. „Ano,“ pokýval spanilý bůh svou světlou hlavou a sklonil tvář bezradně do dlaní. „Zdají se mi věci, které mě skličují a o kterých se sám bojím mluvit.“

„Ragnarok,“ řekl Loki a to strašné slovo proletělo zahradou Asgárdu jako šíp.

Balder k němu vzhlédl a v modrých očích se objevil chlad a údiv. „Odkud to víš?“ zeptal se.

„Všechny nás to tíží,“ pokrčil Loki rameny, „zánik bohů děší každého z nás. Kdyby veleobři zaútočili na zemi bohů, nezastaví je ani naše dlouhá zed' ani kopí udatných bojovníků z Valhaly. Byl by to konec světa. Bohové jsou poslední dny zachmuření, Odin nevychází ze svého hradu na Valhale a říká se, že celé dny sedí ve své pozorovatelně Lidskjalvu a pozoruje svět. Krásná Freja je zavřená ve svém domě a roní zlaté slzy a Yduna, která nám rozdílí jablka mládí, je smutná a nerozveselí ji ani písň tvého bratra a jejího milého Brageho. Všichni bohové cítí, že to, co dříve bylo jen slovem, začíná přicházet.“

„Co mám dělat, Loki?“ zeptal se Balder, kterého jeho slova samotného zaskočila.

Myšlenka na plačící černovlasou Freju, půvabnou bohyni něhy a lásky, ho zbolela v srdci.

Loki opět jen pohodil rukama. „Pověz mi o svém snu, uleví se ti.“

Balder se zarazil. Když se mu podivné sny začaly zdát poprvé, viděl v nich sebe samotného, jak stojí uprostřed kruhu bohů. Všichni se tvářili zuřivě a viděl svého otce, jednookého Odina, jak po něm vrhá své kopí, jenž nikdy neminulo cíl. Viděl svého bratra, ryšavého Tora, když jeho vzteky rudá tvář vypustila zuřivý výkřik a proti Balderovi vyletl jeho mlat, který vždy zabil toho, proti komu byl mrštěn. Viděl, jak tomu jeho matka Frigga přihlíží a usmívá se. Obě zbraně se od něj odrazily jako by narazily na neviditelnou stěnu. Byl slyšet křik a pak Balder ucítí strašlivou bolest v prsou a padal a padal...

Loki se díval, jak se krásný bůh spravedlnosti otrásl v děsivé vzpomínce. „A ve snech,“ pokračoval Balder a nachýlil hlavu unaveně na prsa, „jsem viděl více než svou smrt.“ Viděl, jak obrovský vlk pohltil slunce a jak spolkl i boha Odina, který na něj dorážel svým oštěpem. Viděl smrt mnoha bohů a slyšel bojový řev, když spatřil veleobry, mrtvé i živé, jak bijí kolem sebe. Srdce se mu zachvělo. Loki vzal Baldera za paži a povzdychl si, přesto se tvářil klidně. „Jsou to jen sny,“ řekl, ale Balder zavrtěl hlavou.

„Na sny jsou až příliš živé a navíc, ve svých snech jsem viděl mnoho věcí, které se později staly.“

Loki se zatvářil ustaraně a pokynul mu, aby pokračoval. „Spatřil jsem, jak Frej ztratil svůj meč a stalo se. Spatřil jsem Tyra jednorukého a pak mu vlk Fenris ukousl paži.“ Balder se zvedl a dotkl se dlaní hrubé kůry jasanu v zahradě.

„Bojíš se smrti?“ zeptal se najednou Loki a Balder se nadechl, ale chvíli mu neodpověděl.

„Nikdy jsi neviděl říši smrti Helhjem,“ promluvil nakonec a z jeho hlasu čísela prázdnota, „je pustá, plná skal a prachu, nikde jediný hlas, který by promluvil do tísňivé prázdniny. Drtí tě hrozivá síla a sám bys chtěl zemřít, ale nemůžeš. Všude jsou mrtvé duše bez očí a jazyka, jen schránky beze slov a zraku, otvírají ústa v němém křiku a přes prázdné důlky mrkají řasami.“ Balder se otočil k Lokimu a všiml si, že veleobrova tvář je i v měsíčním světle pobledlá.

„Smrt musí být strašlivá, když to říkáš,“ promluvil pak Loki, „ale co se zeptat Odina, tvého otce? Je moudrý a ví všechno,“ při posledních slovech se Loki zvláštně uchechtal.

Balder přikývl. „Ano. Ale půjdu teď spát,“ řekl a zamířil ke svému hradu.

„Snad budeš mít dnes klidné spaní,“ řekl Loki a cosi Balderovi našepťávalo, že tentokrát má veleobr pravdu.

Od chvíle, kdy Balder hovořil s Lokim uběhlo několik dní a zdálo se, že chmury všech bohů přešly. Odin opět svolal všechny k poradě pod košatým jasanem, spanilá

Freja se zase smála jako dříve a bohyně Yduna jím rozdávala zázračná jablka mladí a tváře se jí rozpaky červenaly, když jí Brage sladce zpíval do ouška něžnou píseň milenců. Jen Balder, krásný plavovlasý bůh s jiskřivýma očima, vypadal unaveně a ztrápeně. Nikdo z bohů nevěděl, co ho souží, Freja se ho ptala před všemi, ale on neodpověděl a jen mlčky poslouchal tomu, co bohové povídají.

„Baldere?“ ozval se zpěvavý hlásek a krásný bůh se otočil a viděl za sebou přicházet černovlasou Freju. Byla oděná do krásných šatů, která se leskla jako paví pírka a když přišla blíže, uviděl, že jsou pošity obrázky koček. Freja se zastavila několik kroků před ním. „Dlouho sedíš ve stínu a mlčíš, ani se nedíváš na ty, kdo k tobě mluví. Souží tě snad láska?“ do třptytivých očí vstoupily zlaté slzy a spadly jí po lících.

Balder se usmál, ale byl to pomíjivý úsměv, který sklouzl ze rtů stejně rychle, jako se objevil. „Ne,“ řekl, „nesouží mne láska. Myslím, že mi nemůžeš pomoci, Frejo.“

Bohyně lásky došla až k němu a chvíli mu hleděla do tváře. „Odin mi zakázal vycházet z Asgårdu do říše lidí,“ řekla pak, „celé dny jen procházím po zahradě a poslouchám zpět ptáků a pak si vzpomenu na tebe a začnu plakat.“

Balder mlčel, jen stiskl drobnou ručku půvabné Freji. Dotkl její pihovaté tváře a setřel z nich slzavou sůl a Freja se usmála. Oba stáli v zahradě pod košatým jasanem, když ji pak Balder políbil do vlasů a rozloučil se s ní.

Když přišla noc, bůh spravedlnosti opět nespal a toulal se o zahradě. Ač ho trápil strach ze snů, myslel na líbeznou Freju. Tak jej našla jeho matka Frigga, když vyšla ven pozorovat měsíc a hvězdy. Jako každá matka poznala, že se její dítě trápí a šikovními řečmi a snadnými kličkami, jaké dokáží užívat jen ženy, se vyptala na původce jeho žalu. Balder jí vypověděl, že se viděl ve snu umírat. Aby ji však ukonejšíl a nevylekal, zatajil jí, kdo byl původcem jeho smrti. „Baldere,“ řekla Frigga laskavě, „kdo by ti mohl chtít ublížit? Každé stvoření tě miluje a ctí, není nikoho, kdo by ti dokázal zkřivit vlásek na hlavě. Žádný živý tvor by tě nemohl zabít. Viděl jsi ve svém snu snad lidi?“

„Ne, matko, lidé tam nebyli,“ zavrtěl Balder hlavou a cítil se provinile.

„Tak veleobry?“ Frigga vypadala rozrušeně.

„Ani ty.“

„Šlo tedy o divokou zvěř?“

A Balder zaváhal. Kdyby se matka ptala dál, udržel by snad tajemství, že původcem jeho smrti byli ve snech jeho vlastní bratři? „Ano,“ řekl tedy, ale do očí se jí nepodíval, „vlastně ano.“

Frigga ho objala a rozplakala se. „Zvěř jsou bestie bez citu a slitování, jsou horší než veleobři i všechny zbraně. Ale neboj se,“ pohladila syna po tváři, „postarám se, aby se ti nic nestalo.“ Tak odešla a nechala Baldera sedět v rozkvetlé zahradě pod hvězdnatým nebem.

Ještě té noci se Frigga oděla do černého šatu a vyšla ven do hlubokého lesa. V jeho samotném srdci poklekla a svolala k sobě všechny skřítky, víly i drobné elfíky, co jich jen na světě bylo. „Přátelé,“ promluvila k nim do strašného ticha, „můj syn Balder si dělá starosti a trápí ho strašlivé sny o jeho vlastním konci.“ A tu všichni skřítečkové zaplakali, protože každý miloval Baldera a představa, že by mohl zemřít, je naplnila zármutkem. „Jako bohyně divoké přírody vás zapřísahám,“ zalomila Frigga rukama, „běžte po celém světě a vše, co je stvořené z vody, hlíny i kamene, vše, co pohání oheň a vítr, každé stéblo trávy i vysoký strom, každé živé stvoření i mrtvé tělo, každého tvora a hlavně divokou zvěř proste k přísaze, že Balderovi neublíží.“

Skřítkové to bohyni slíbili a rozběhli se po celé zemi bohů, aby její úpěnlivou žádost splnili. A ještě než přešla noc a přišlo ráno, každý z těch elfů a vílek k ní přišel a povíděl jí, že všechna stvoření, skály i hory přísahali, že Balderovi nikdy neuškodí.

Když se Balder dozvěděl, co pro něj jeho matka udělala, byl tomu rád, ale zároveň ho svíral stud. Jeho otec Odin svolal opět poradu a když všichni bohové přišli a zaujali svá místa pod velikým jasanem, udeřil do země svým oštěpem.

„Loki se vrátil s výzvěd se znepokojovalou zprávou. Veleobři se chystají k válce,“ řekl Tyr.

Jeho bratr Tor hněvivě vyskočil, v ruce svíral svůj strašlivý mlat a v očích mu planulo. „Pak je srovnáme konečně se zemí! Už příliš dlouho nám otravují život!“ zahřímal a zamával kladivem na zdůraznění svých slov.

„Zapomínáš, že jsi to byl ty, kdo vyvolal poslední svár s veleobry,“ prohlásil klidně Loki. „Nebýt tvé zuřivosti, když jsi zabil rybáře veleobrů, nemuseli mít důvod k mstě.“

„Veleobři musejí mít důvod?“ zvedl Tyr obočí, ale přerušil ho Brage, který se sněmů účastnil jen poskrovnu, protože většinou trávil čas v zahradě s jabloní a bohyní Ydu-nou: „Myslel jsem, že tento spor byl již zažehnán?“

Tyr mávl rukou a obrátil se k Lokimu. „Veleobři chtejí uzavřít mír,“ pokračoval Loki silným hlasem, „ale nechtějí, aby byl znova porušen. Žádají proto, aby si Freja vybrala některého z nich za muže.“

U stolu došlo k velké hádce mezi bohy, které se neúčastnil jen Odin, který mluvil málokdy, Balder a Freja, kteří se na sebe zadívali a mlčeli. Když hluk neustával, udeřil Odin znova do země svým kopím. „Není možné vést válku s veleobry,“ řekl pomalu, „a není možné žít s nimi v míru.“

„Válka s veleobry by znamenala ragnarok!“ zaburácel Tor a všichni sebou vyděšeně trhli. Jednoruký Tyr dokonce zavřel oči. Všichni byli natolik v rozpacích, že už nedovedli říci nic dalšího smysluplného a jejich rokování bylo u konce.

„Opět jsi sám?“ ozval se plíživý hlas a Balder sebou trhl. Loki seděl před ním a ač-

koliv bylo již ráno a on jeho tvář dobře viděl, neubránil se úleku.

„Proč jsi mne budil, Loki?“ zeptal se Balder hněvivě. Nezdál se mu zlý sen, dnes viděl v bdění Freju, jak jede na svém vozíku taženém kočkami a zlobil se na Lokiho, že ho probudil.

„Myslel jsem, jestli nemáš zase zlé vidiny,“ prohodil Loki, ale podle jeho hlasu Balder poznal, že nemluví úplně pravdu.

„Proč jsi přišel?“

Loki ukázal na veliký jasan. „Včera při poradě, jsme rokovali o válce s veleobry,“ začal, ale Bader ho přerušil.

„Ano, Loki, vím. Kam tím míříš?“

„Zaznělo tam i strašné slovo,“ provokoval dál Loki a Balder na něj hněvivě vzhlédl.

„Byl jsem tam a slyšel jsem ho. Bud' pověz, co máš na srdci, nebo jdi, dnes nemám zájem o hádanky!“

Loki chvíli mlčel. „Víš toho o ragnaroku více, než ostatní bohové. Dokonce více než všichni bohové.“

„Odin ví všechno,“ oponoval Balder, ale pocítil podivnou nejistotu. Skutečně ví jeho otec všechno? Pokud ano, proč už se stalo tolik chyb a věcí, které se neměly přihodit?

„Správně,“ přikývl Loki, jako by zmatenému bohovi četl myšlenky, „pokud ale ví tvůj otec všechno, jak je možné, že nechal Tyra, aby vychovával vlka Fenrise, toho vlka, který pak zdivočel a ukousl Tyrovi paži? Jak je možné, že nechal Freje, Frejina bratra, aby svůj vzácný meč dal veleobrům výměnou za manželku? A jak se mohlo stát, že dovolil Torovi opustit potají zemi bohů Asgård a zabít veleobřího rybáře, jehož smrt pak byla příčinou mnoha bojů?“

Balder mlčel, tvářil se sklíčeně a cítil, že Loki má pravdu. „A sám jsi slyšel, co řekl včera při poradě,“ pokračoval Loki, „není možné vést válku s veleobry a není možné žít s nimi v míru. Co tedy podle něj máme dělat?“

Balder zvedl hlavu, aby se rozhlédl, není-li nabídka jeden z otcových havranů. Odin neviděl a neslyšel vše, co se na světě dělo, ale to, co uniklo jeho jedinému bystrému oku, mu šeptali dva havrani Hugin a Munin, které posílal do světa.

„Nemusíš se bát, ani jeden z havranů tady není,“ uklidnil ho Loki. „Odin je možná moudrý, ale v srdci má jen jediné přání a tím je udržet si moc nad celým světem, i kdyby měly praštět kosti a bortit se trůny.“

„Já vím,“ přikývl Balder tiše. Už dávno vytušil touhu svého otce a pochyby, které měl o jeho vědění ho znepokojovaly už delší čas. „Co ale nevím, je, proč jsi mne budil a tohle všechno mi řekl?“

Loki se ušklíbl a v zelených očích zahrálo ranní světlo. „Veleobři chtějí napadnout Asgård. Tyr i Tor si myslí, že veleobry zastraší, ale Tyr je jednoruký a Tor příliš zaslepený nenávistí.“

Balder se zamračil. Loki mluvil o jeho bratrech a ani trochu se mu jeho slova nelíbila, přestože věděl, že jsou pravdivá.

„Jestli veleobří zaútočí, bude to konec. Vlk Fenris už před nějakým časem utrhl pouta, kterými ho bohové svázali, a přijde-li boj, nezůstane stranou. Já nejsem bohem ani veleobrem a až přijde ragnarok, čeká mne stejný osud jako ostatní. Znám ale způsob, jak tomu zabránit.“

„Ragnaroku není vyhnutí,“ zavrtěl Balder hlavou.

„Vyhnutí ne, ale oddálení ano. Veleobří chtejí mír a toho může být dosaženo Frejiným sňatkem s některým s veleobřích knížat.“

Baldera bodlo v hrudi a šlehl po Lokim pohledem. Loki nebyl hloupý a viděl dobře Frejiny a Balderovy pohledy na jednání bohů.

„Není to ale jediné řešení,“ pokračoval Loki vemlouvavě, „a řeknu ti i další, protože tě mám rád.“

„Všichni to říkají.“

„Protože tě všichni mají rádi, zvířata, bohové, lidé i veleobři. A veleobří nemají rádi Odina, protože nedrží slovo.“

Balder se prudce zvedl a hněvivě se díval na sedícího Lokihho, ačkoliv v srdci celou dobu tušil, že se to chystá říct. „Ne,“ zvolal, „nejsem zrácce!“

„Chceš tedy raději přihlížet, jak se celý svět hroutí, jak bohové umírají a vše se řítí do zkázy?“

„Ne,“ zaváhal Balder, „ale nemohu svrhnout svého otce.“

„Pak zbývá jediné řešení a tím je Frejina svatba.“ Loki věděl, že tím zasáhne slabé místo v Balderově srdci.

Plavovlasý bůh zavřel krásné oči a svěsil hlavu. „Musí být jiná možnost,“ řekl, i když věděl, že žádná není.

Loki zavrtěl hlavou. „Ne, jsou jen tyto a urči sám, která z nich je pro tebe menším zlem. Přijdu k tobě do domu zase zítra ráno, abys mi řekl, jak ses rozhodl,“ mávl rukou, změnil se v malého brouka a než stačil Balder něco říct, zmizel mu ve vysoké trávě.

Bohyně Freja seděla na schodech svého domu a plakala. Když k ní přišel Balder, zvedla hlavu, ale nepromluvila, počkala, až se posadí vedle ní. „Loki říkal, že není jiná možnost, jak smířit veleobry a bohy, než mne provdat za knížete veleobrů,“ řekla, když jí přestaly téct slzy.

„Já vím,“ povzdychl si Balder.

„Frigga i ostatní bohové si myslí, že je správné, abych se obětovala. Pokaždé, když se nabídne někdo, kdo mne chce za ženu, všichni souhlasí, že bohyně lásky by měla být vdaná. Oba se trápíme a ani jeden z nás nedokáže druhému pomoci, není to zvláštní?“

Balder nepromluvil, Freja se zvedla a provedla ho svým domem až do skvostné za-

hrady. „Odpoledne za mnou přišel bratr Frej,“ řekla nepřítomně a usmála se do prázdnna. „Říkal, že manželství je krásné a že bude šťastný, když si i já vyvolím někoho z řad veleobrů.“

Balder si dobře vzpomněl, jak byl Frej okouzlený, když poprvé spatřil veleobryni Gerdu. Gerdu, za niž pak při námluvách vyměnil svůj drahocenný meč. „Frej ti přeje jen radost a štěstí a soudí podle sebe,“ řekl pak.

Freja se otočila k světlovlasému bohu. „Radost a štěstí tam, odkud vím, že nepřijde. A to vše pro mír, který bude křehký a nestálý, až ho Tor opět svou zuřivostí poruší. To není správné ani spravedlivé.“

„Často ale neděláme věci, které jsou správné a spravedlivé.“

Freje znovu stekly po lících slzy. „Ano. Měl bys jít, Baldere. Už mezi námi není nic, co bychom si měli říct.“

„Frejo,“ začal Balder, ale tmavovlasá bohyně zavrtěla hlavou.

„Ne. Už jdi.“ A tak Balder odešel ze zahrady a nechal za sebou krásnou plačící Freju.

Toho dne Balder zjistil, že jeho matka Frigga vyprosila u všech bohů a i veleobrů stejnou přísahu jako od přírody. Řekl mu to jeho čtvrtý a poslední bratr, slepý Høder. Ten, ačkoliv ho porodila Frigga jako boha, neměl žádné poslání a Balder, který to cítil jako křivdu, se s bratrem často radil a rozprávěl s ním. Také mu jako vůbec prvnímu vyjevil své sny.

„Od dob, kdy jsi začal mít zlé vidění, už se mnou nehovoříš tak často a tak klidně,“ řekl Høder, „a i když nevidím, slyšel jsem, že se poslední dny straníš ostatních.“

„Ano,“ řekl Balder, „to je pravda.“

„Matka vyprosila od veleobrů i bohů přísahu, že ti neublíží, už se nemusíš bát.“

Balder se zarazil a ticho bylo tíživé. „Matka prosila veleobry? Byla v jejich zemi?“

„Ano. Všichni tě milují a není, co by pro tebe někdo neudělal.“

Balder se zastyděl a když pak jeho bratr odešel, cítil se provinile. Té noci spal znova neklidně a po čele se mu řinul pot. Ve svých snech viděl ragnarok, jak jej vídal už dříve, ale spatřil také Freju, jak odjíždí ve vozíku taženém kočkami do země veleobrů v sedých svatebních šatech. Neplakala, ale všiml si, že její prsten, který nikdy nesundávala, neměla na ruce, když mávala ostatním bohům.

Když ho Loki probudil, byl vcelku rád. „Slyšel jsem, že jsi včera byl v domě Freji?“ nadhodil Loki, ale Balder ho odbyl mávnutím ruky. „Jak ses tedy rozhodl?“

„Není správné, aby Freja odjela do země veleobrů jen pro to, abychom my mohli žít v míru,“ odpověděl Balder a Loki se ušklíbl. „Není ale správné ani zradit všechny a za jejich zády jednat s veleobry,“ pokračoval Balder.

„Tedy?“ naléhal Loki.

„To rozhodnutí je příliš těžké, nevím, které je lepší.“

„Jsi příliš nerozhodný!“

„A ty příliš nedočkavý, Loki.“

„Každé prodlení bude znamenat porážku bohů.“

Balder se chytl za hlavu. „Nevím, Loki, dej mi ještě den.“

Loki pokrčil rameny. „Dobrá tedy,“ proměnil se v malého ptáčka a odlétl.

Loki v podobě vrabce letěl nad mraky a díval se na krajinu pod sebou. Najednou ho zakryl obrovitý stín, Loki vzhlédl a spatřil Odinova havrana Munina, jak ho sleduje. Loki vykřikl a spustil se rychle dolů k zemi, aby se mohl změnit v ještěrku či hada a zmizet havranovi v trávě. Havran ho ale chytl do zobáku za křídla a letěl s ním k Valhale. Loki křičel a házel sebou, ale nebylo mu to nic platné. Munin vylétl až k nejvyšší věži hradu Valhala, do Lidskjalvu, a pustil Lokiho na kamennou podlahu.

Veleobr se rychle proměnil do lidské podoby a klopýtavým krokem zamířil k oknu, kterým přilétli, ale spatřil, že už je zavřené. Za sebou uslyšel Odinův hlas, jak chválí havrana; otočil se tedy a spatřil jednookého boha, jak sedí na bohatě zdobeném křesle uprostřed kruhové síně. „Zdravím tě, Loki,“ promluvil Odin a rukou hladil Muninovo peří, „jsem rád, že jsi sem zavítal na mé přání.“

Loki nachýlil trochu hlavu a zatvářil se jako šibal, měl ale strach, protože viděl strašnou výšku Lidskjalvu a bál se, proč ho asi Odin dal přivést.

„Slyšel jsem, že mého syna Baldera trápí zlé sny,“ pokračoval Odin a Lokiho srdce ztěžklo obavami, „a také jsem slyšel, že už potřikrát jsi ho navštívil bez zjevného důvodu, jednou uprostřed noci a dvakrát brzy ráno. Skrýváš snad něco, co nemůžeš říci ostatním bohům?“

Loki zarputile mlčel, tušil, že Odin zná důvody jeho návštěv.

„Balderovi se zdálo o jeho smrti a také o ragnaroku.“ Loki se na nejvyššího boha vyděšeně zadíval. Slýchal to slovo častokrát, ale ještě nikdy z Odinových rtů a zamrazilo ho, že to říká i on. Přijde tedy skutečně zánik bohů? „A ty jsi mu řekl, že jsou i jiné volby, jak konci zabránit, než provdat Freju.“

Odin vše věděl a to byl tedy konec. Lokiho konec.

„Myslíš si, že by Balder byl lepší než já?“ zeptal se Odin přímo. „Odpověz!“

„Nevím,“ zakňoural poníženě Loki.

„Co myslíš, že by Balder změnil? Všichni milují Baldera, ale ani on nedokáže zabránit konci světa.“

„Může ho oddálit,“ šeptl Loki.

„Oddálit ho? Abychom se mohli déle ustrašeně krčit ve stínech?“

„Čím více času, tím více lidských bojovníků by přišlo do Valhaly,“ namítl Loki.

„Ani všichni lidé světa by nestačili k zastavení veleobrů.“

Loki se opět oddal tichu.

„Balderovu srdci je blízká Freja,“ mluvil dál Odin, „a on se nakonec poddá tvé radě a rozhodne se raději svrhnout mne, než by Freja odjela do země veleobrů. Ty, Loki, jsi jediný, za kým Frigga nepřišla prosit o přísahu. Nejsi veleobr ani bůh a ani člověk. Stejně jako ty je i jedna rostlina, nežije na zemi ani ve vodě a nepatří mezi žádný z přírodních živlů.“

Loki cítil, jak ho mrazí v zádech. „Chceš po mě snad, abych zabil Baldera? Chceš, abych zavraždil tvého nejmladšího syna?“

Tvář jednookého boha byla krutá a tvrdá, v jeho vráskách byl vepsán chlad a bělostné vlasy rámující tvář připomínaly studený led. „Zrada nesmí zůstat bez trestu.“

„A co ostatní?“ zvolal Loki. „Frej byl na tvé pozorovatelně bez tvého souhlasu a ne-potrestal jsi ho, přestože jsi o něm věděl. Co Tor, který se i přes tvůj zákaz vydal do země veleobrů a zahubil tam rybáře, proč jsi jeho nechal ujít trestu? Proč má tedy Balder, tvůj syn a nejmilejší bůh, zaplatit životem jediné pochybení?“

„Nebylo by jediné. Kdyby Freja odjela, zatoužil by po moci, aby ji mohl přivést zpět. A až by dosáhl svého cíle, rozpoutal by válku.“

„Takový on není!“ protestoval Loki.

„Ne, ale stal by se takovým. Pod rouškou laskavosti a spravedlnosti, možná i lásky, by chtěl stále více a pak by byl...“

„Stejný jako ty!“ Loki se třásl hněvem, cítil, jak se mu žene červeň do tváří a začal se opět bát. Na kratičký okamžik mu dala sílu oddanost k Balderovi a spravedlnost, za niž mluvil, ale teď mu hrůza svázala jazyk. Proč to jen řekl? Odinův hněv bude strašlivý a pozorovatelna Lidskjalv byla vysoká. Vzpomněl si na pouta, kterými bohové svázali vlka Fenrise a rozechvěly se mu rty.

Odin se ale zvláštně usmál, ukázal tak zuby pod popraskanými rty a jeho jediné oko se modře zalesklo. „Ano,“ řekl, „je vidět, že ho všichni milují. Ale dobře rozvaž, kdo je ti milejší? Zda Balder nebo ty sám?“

„Co bych ale byl, kdybych zabil miláčka všech?“ zazoufal si Loki.

„Byl bys naživu.“

„Sám sebe bych musel nenávidět a ostatní by mne stěží nechali jít.“

„Ostatní ne, ale já ano. Mohl bys žít na místě, o kterém by nikdo nevěděl. A až by pomínil hněv a žal...“

„Nikdy by nepominul. Zrodila by se jen nenávist a mé jméno by všichni proklínali až do skonání světa. K čemu takové živoření ve vyhnanství?“

Odin znovu pohladil Munina a černé pírko mu zůstalo v dlani. „Balderovi nepomůžeš planým hrdinstvím. Můžeš jen přijmout, dokud nabízím.“

Loki se na Odina zoufale podíval. „Je to tvůj syn!“ vykřikl zpola poražen a do zelených očí, které nikdy neznaly lítost, vstoupily slzy, „copak nemáš srdce, které by ho milovalo? Jak si můžeš přát jeho smrt?“

„Ani pro mne to nebylo snadné rozhodnutí,“ řekl Odin, „ale v Balderově srdci dřímá hrozba a zrada. Je jako had, kterého si hýčkáme celý život, a jsme jím pak smrtelně uštknuti. Jen těžko může otec milovat dítě, které ho chce zničit. Já přísahu složil, ty ne. Když nesplníš, nemine tě trest, protože zrada vyšla z tvého srdce. Ale zabiješ-li Baldera, budeš volný.“

Loki těkal očima po sále, ale nenacházel žádnou oporu, žádnou útěchu. Kdyby bohům vše řekl, nevěřili by mu. Ani Balder by mu nevěřil. A proč by měl zemřít, když Balderovi stejně už není pomoci? Vzhlédl a jeho oči se střetly s Odinovým chladným pohledem. Lokimu poskočil ohryzek, jak uvnitř sváděl boj srdce a rozumu. Jak by ale mohl hledět na oblohu i zemi s vědomím, že zahubil nejskvělejšího z bohů, že toho, kterého miloval jako jediného na světě, poslal do strašlivé prázdnoty říše smrti Helhjemu? Ale noci jsou tmavé a ragnarok se časem vybledly a on si mohl proměnit ve zvíře a občas obrů, po řece plout k lidem objevit u bohů a vyslechnout. Proč umírat, když je před ta?

A Loki polkl a řekl:

Bůh Balder posedával pod slouchal, jak se z Yduniny zjemné tóny líbezné písně jeho a zasnul se, když po chvíli zaslechl dunout, ale bylo příliš pozdě. K jasanu mlatem, který nikdy nepouštěl z ruky, protože se právě vracel z lesa. Všiml si „Zase sedíš v zahradě a rozjímáš, lekahlasem ryšavý bůh.

Balder nakrčil obočí. „Proč si myslíš, „Lehce se necháš vystrašit sny,“ pokrmutíš, nebezpečí je zažehnáno.“

„Nebojím se, ale teď se stydím,“ odpověděl mu Balder.

„Stydíš? Proč bys měl?“ nechápal Tor.

„Myslím, že nebylo správné, co matka udělala. Laskavé ano a s dobrým úmyslem, ale teď je mi za to hanba, že jsem to neudělal sám.“

„Divím se ti, každý jiný by byl šťastný a ty se trápiš hloupostmi.“

„Možná máš pravdu, ale i tak je nespravedlivé, aby byl jeden bůh nezranitelný a os-

blíží, třeba by vzpomínky žít v klidu. Mohl by se zaletět do země velenebo se jako moucha nout jejich rokování. ním ještě tolík živo-

„Dobrá.“

velikým jasanem a hrady s jablky ozývají bratra Brageho. Zavřel oči nivé kroky. Chtěl se zvednicházet Tor i se svým děsivým a v druhé svíral obyčejný oštěp, Baldera a hned k němu i zamířil. vý bratře?“ zeptal se hlubokým

že jsem lekavý?“

čil Tor rameny, „ale už se bát nemusíš, nebezpečí je zažehnáno.“



tatní ne.“

Tor se zamračil. „Copak nevěříš, že jsi nezranitelný?“ A než stačil Balder odpovědět, hodil po něm Tor oštěp takovou silou, že by to zabilo i statného býka. Oštěp však sklouzl po jeho těle, aniž zanechal sebemenší škrábnutí. Balder, doposud vyděšený bratrovým činem, stál jako přirostlý nohamu k zemi, a tak po něm Tor hodil ještě svůj mlat, aby ho uklidnil. Kladivo, jenž mělo smrtící účinky a nikdy neminulo cíl, se zastavilo před mladým bohem a odrazilo se zpátky do Torovy ruky.

„Hou, jen všichni sem!“ zavolal Tor mocným hlasem, „pojdte ukázat Balderovi svou přísahu!“

A na jeho volání vešel do zahrady Tyr a Frej, po chvíli vykoukl z Yduniny zahrady Brage, vyrušený v půlce písně, z Valhaly sem přilétli Odinovi havrani a za nimi došel i důstojný jednooký bůh, objevila se tady Frigga i zachmuřený Njord, bůh plodnosti na moři i zemi, přišel sem Loki a poslední se objevil slepý Høder opírající se o hůl z lipového dřeva. Freja nepřišla.

„Pohledte,“ řekl Tor, zvedl oštěp ze země a hodil ho proti stojícímu Balderovi. Frigga vykřikla a Brage, který netušil, co se děje, křečovitě sevřel svou harfu. Oštěp ale znova spadl na zem v půlce letu, protože každý strom přisahal skřítkům, že Balderovi nikdy neublíží. Když bohové viděli, že se nic nestalo, dali se do ulehčeného smíchu, jen Balder, který stál v prostředku dění, byl polekaný a po tváři mu stékal pot. Je to tedy jako v jeho snu, vlastní bratr na něj hodil oštěp a matka Frigga se jen usmívala. Horečně se rozhlížel, odkud by mohl přilétnout smrtící šíp, kde uvidí koutkem oka podlou tvář.

Bohové házeli po Balderovi klacky a kamení a žertovali a smáli se, když se vše od jeho těla odráželo. Jen Loki stál stranou a slepý Høder se opíral o svoji hůl a poslouchal výskotu všech, aniž tušil, co se děje. Když mu Loki popsal celou mrazivou zábavu, Høder si těžce povzdychl: „Škoda, rád bych se také zúčastnil. Ale nevidím a moje ruce by snáze srazili někoho z ostatních než Baldera.“ Když hra skončila, vzal bůh Odin své strašné kopí a tu všichni ztuhli, protože kopí bylo z vzácné rudy a nikdy se nezastavilo dříve, než zasáhlo svůj cíl. Odin jím hodil, ale kopí se odrazilo od Balderova těla jako od nějaké stěny a vrátilo se k Odinovi. Nakonec ještě jednou hodil Tor svůj mlat, ale nebyl úspěšný. Všichni se usnesli, že hry nechají. Pak někdo navrhl, aby zítra sestoupili k lidem a ukázali jim, že jsou bohové nesmrtelní. Odin zpočátku nesouhlasil, ale Tor byl pro, aby všichni viděli, že jeho kladivo netrestá všechny bez rozdílu. A tak bylo rozhodnuto, že s ráнем se obléknou a ustrojí a ve vší slávě sestoupí k lidem ukázat jim nesmrtelného boha Baldera.

Večer nechal Odin poslat pro Baldera. Plavovlasý bůh zamířil do Valhaly, kde ho v kruhové síni nejvyšší věže Lidskjalg přivítal jeho otec. Usedli a společně popili vína. „Trápíš se?“ promluvil Odin.

Balder přikývl. „Snívám o zlých věcech. Vídám ragnorok a neumím tomu zabránit.“

„Ano,“ povzdychl si Odin, „i já vídám soumrak bohů. Slunce, které zmizí ve vlnových útrobách, a smrt mnoha svých přátel i nepřátel. Vše spěje k zániku. Loki si myslí, že dokážeš zabránit válce. Co si myslíš ty?“ jeho věta nebyla pohrdavá ani panovačná, byla to unavená slova starého muže, který se ptá na názor jiných.

Balder sklonil hlavu. „Odpust' mi, otče. Dlouho jsem tápal v pochybách a stínu, ale dnes, když jsem seděl pod jasanem, cítil jsem, že nelze ragnarok oddálit ani ho zastavit. Můžeme mu jen čelit a válka potřebuje dobrého vůdce, moudrého a zkušeného, ne mladého hlupáka, který zbloudil ze správné cesty, aby ji pak těžce hledal zpět.“

Odin se podivně usmál, rozlil víno do pohárů a stiskl Balderovi rameno. „V posledním boji už nezáleží na vůdcích. Oba jsme byli nejistí a došli k rozhodnutí. Zítra, až skončí zábava dole v lidském světě, řeknu všem, aby tě následovali, synu.“

„Otče,“ zvedl Balder hlavu, ale Odin ho zastavil.

„Nechci, abys cítil křivdu. Je to mé rozhodnutí a chci, aby se vyplnilo. Veleobři mi nedůvěřují a bude lepší ještě chvíli snít o kráse světa, než se vrhnout do zkázy.“

Balder otce objal a oba se napili dobrého vína.

Balder šel cestou ke svému domu, když se nad ním zatřepetala křídla a objevil se Loki: „Bud' zdráv, příteli,“ řekl Loki, ale Balder ucítil z jeho řeči klam.

„Co ode mne chceš, Loki?“ zeptal se a přidal do kroku.

„Mluvil jsi se svým otcem?“

„Ano, byl u něj,“ přikývl Balder o něco méně hněvivě, přesto v něm doutnal vztek, že Lokimu málem naletěl.

„A?“

„A co by se mělo stát? Neodhadl jsi správně jeho povahu a já ti uvěřil! Nebudu tvou loutkou, Loki, tvým nástrojem k pomstě!“

„Pomstě?“ podivil se Loki.

„Ano. Nenávidíš bohy, protože se ti posmívají, a nenávidíš veleobry, protože ti nevěří!“ Balder nekřičel, mluvil klidně, ale srdce mu přetékalo zlostí.

„Mám rád tebe, Baldere, a chci tě varovat,“ řekl Loki vážně, ale světlovasý bůh mávl rukou.

„Varovat? Před kým? Možná před sebou, protože jsi ze všech, co znám, nejvíce dvousečný!“

„Jen nemluv tak nepřátelsky, Baldere, a vyslechni mne. Pod maskou laskavosti tvého otce je duše plná klamu.“

„A pod tvou škraboškou dobrosrdečnosti se skrývá samá lež!“

Nad hlavou jim prolétl Odinův havran. Loki se přikrčil a Balder, který šel rychle, mu tak odešel o několik kroků. „Dej si pozor, Baldere!“ volal za ním ještě Loki, „nevěř

dobré úmysly tam, kde nejsou!" Ale to už světlovasý bůh zahnul na cestě a ani se neotočil.

Freja seděla a zalévala povadlé květy ve svém domě, když na mramorových schodech uslyšela kroky. Otočila se a spatřila Baldera. Světlo měsíce mu vykreslilo rysy tváře a pozlatilo jeho vlasy tisícem hvězd. Oči mu jiskřily a on sešel po schodech až dolů, kde stála krásná bohyně.

„Slyšela jsem, co se dnes dělo v zahradě pod jasanem," řekla. „Proč jsi přišel? Chceš se snad rozloučit, než mi vyberou ženicha?"

Balder zavrtěl hlavou. „Nebudeš se muset vdát, Frejo."

„A kdo tedy usmíří veleobry?"

„Já."

Freja se na něj nechápavě dívala. „Chceš si vzít některou veleobryni? Ale proč?"

„Nikoho z veleobrů si nevezmu."

„Ale jak tedy..."

„Neptej se ted', zítra sama uvidíš."

„Zítra," řekla to s takovou hořkostí, že se Balder podivil. „Pojedete se veselit k lidem, zatímco já zůstanu zavřená tady."

„Proč?" nechápal.

Freja k němu trpce vzhlédla. „Odin mi zakázal vycházet z Asgárdu už před mnoha měsíci a doposud svůj zákaz neodvolal."

Balder pochopil, že Odina během rána nestačí přemluvit, aby Freju na oslavy pustil a bylo mu to líto. Bohyně sklonila hlavu k zemi, až si pomyslel, že pláče; pak si ale všiml, že si z ruky sundává prsten. „Vezmi si ho," řekla a vtiskla mu zlatý kroužek do dlaně, „je v něm vsazený vzácný bílý kámen, ochrání tě před vším zlým."

Balder se podíval na prstýnek a zavrtěl hlavou. „Proč mi ho dáváš, Frejo?"

„Ty nevíš?" Odmlčela se. „Když tě nemohu doprovázet já, bude s tebou alespoň má mysl. Mám neblahé tušení, včera se mi zdál sen. Viděla jsem tě umírat a to je přeci strašné!"

Balder vzal drobnou bohyni za rameno a na prst si navlékl zlatý kroužek. Oba stáli v zahradě zaliti měsíčním světlem, které jim kreslilo koruny kolem hlav a zůstali tak až do rána.

Ráno vyšlo slunce a lidé čekali příchod bohů. Ti se k zemi lidí snesli na svých koních a vznešených kočárech po veliké duze. Nejprve začal radostný hodokvas, při kterém však neteklo víno ani medovina, pila se jen čistá voda, aby bojovníci měli dost sil a přesnosti. Pak se postavili do kruhu, v jehož středu zůstal Balder a stříleli po něm. Nejprve jen házeli klacky a kameny, pak házeli zbraně. Lidé stáli kolem bohů a i když věděli, že

jde jen o jejich kratochvíli, děsili se každým okamžikem, když proti Balderovi letěl oštěp, meč či šíp. Celé to vypadalo hrozivě, jako by Baldera chtěli popravit, ale bohové se smáli a tleskali, a tak se smáli i lidé. Slavnost vrcholila, teď přišel na řadu Odin se svým oštěpem. Udeřil jím několikrát do země, aby zjednal klid. Dlouho pečlivě mířil, až všichni zatajili dech. Když hodil, ozvalo se několik výkřiků hrůzy, ale zbraň dopadla na zem stejně jako všechny ostatní. Ozval se výskot a vzrušené výkřiky. Pak vystoupil Tor. Roztočil v rukou svůj hrozivý mlat a do rány dal všechn svůj um a sílu. Ale ani kladiivo nedokázalo Balderovi ublížit. Lidé povykovali jako smyslů zbaveni. Balder se pousmál; hra tedy skončila. Tor se uklonil a sebral ze země svůj mlat, Odin se tvářil zachmuřeně, když opět vzal svůj oštěp. Frigga stála opodál a pyšně se usmívala – dokázala to tedy, její syn byl nezranitelný.

„Každý, kdo je tady,“ zvolal jednoruký Tyr, „je zván k hostině!“ Všichni zamířili ke stolům popijet z rohů víno a jíst pečené maso nad ohněm.

„Už se těším na divočáka,“ zamlaskal Tor a promnul si vous.

„Tak si pospěš, nebo ti z něho moc nezbude, Tyr vypadá hladově,“ odpověděl Njord.

Brage pohlabil prsty struny své harfy. „A teď přišel na píseň,“ řekl sladkým hlasem a zavřel oči, aby lépe ucítil tón. Veselící se lidé umlkli, aby Brageho lépe slyšeli; znali jeho krásné písni a jen málokdy se stávalo, že je mohli slyšet.

Do ticha zazněl něžný zvuk nástroje a Brage se nadechl k písni. A najednou se zvedl vítr, silný a strašný a přinesl výkřik. Všichni se otočili. Krásný bůh Balder stál ještě v prostředku kruhu, který všichni již opustili. Zřejmě se chystal jít za svými druhy ke stolu. Teď upíral své jasné oči k lesu, odkud zavál vítr. Tam osamocený na travnatém ostrůvku stál slepý Høder. Na tváři měl úsměv. Někdo mu dal do ruky luk a namířil s ním za něj a Høder, šťastný, že se může účastnit té skvělé slavnosti, vystřelil šíp. Šíp, který se zarazil do Balderova srdce. Sličný bůh se zapotácel a pak padl do zelené trávy a na okamžik, než zavřel oči, měl pocit, že ho v pádu zachytily Frejiny drobné ručky. Høder nevěděl, co se stalo a co způsobil, ale cítil kolem sebe hrozné ticho a pomyslel si, že se muselo něco stát.

Brage nezpíval, Tyr ustrnul v půli sousta, Tor upustil mlat. Bohové strnuli a dívali se na nehybné tělo svého druhu. Frigga se rozbehla ke svému synovi, líbala ho na tvář a volala jménem, jako by věřila, že se vrátí. Odin jediný se nedíval na svého mrtvého syna. Očima hledal Lokihho, ale zdálo se, že ten zmizel.

Žádný z bohů se na Hødera ani nepodíval. Naložili tělo mrtvého boha na vozíček a mlčky se vydali pomalými kroky zpět do Asgårdu. Nedalo se dělat nic. Balder, miláček všech lidí, bohů, veleobrů i zvířat, byl mrtev.

Zjistili, že šíp, který Baldera zahubil, byl vyroben ze jmelí a když Frigga v bolesti plánila skřítka, který měl dohlédnout na to, aby v jeho lese vše přisahalo, vzpomněl si elf

zajíkavě, že mu jmelí dočista vypadlo z paměti. Bohové vykonali řádný pohřeb a prosili Helu, bohyni smrti, aby se slitovala a vrátila jím Baldera. Hela souhlasila, ale jen pod podmínkou, že všichni budou padlého boha oplakávat. Tak svitla bohům naděje a celý svět začal truchlit. Ale ani po třetím dni žalu se Balder nenavrzel. Odin proto hledal po celé zemi a našel stařenu, která vyplakala všechny své slzy pro své tři padlé syny a jejíž srdce ztvrdlo jako kámen. Někteří věřili, že právě ona způsobila, že se Balder nevrátil, ale nebylo tomu tak. Odin byl zavřený ve své věži na Valhale, všichni říkali, že jistě pláče pro svého syna. On však seděl ve svém křesle v kruhové síni, poslouchal, co mu říkají jeho dva havrani a kruté oko v jeho hlavě neuronilo jedinou slzu pro mrtvého syna.

Porada bohů byla krátká a každý, kdo mluvil, klopil oči a plakal. „Byla to hľoupost,“ promluvil smutně Frej, bůh vášně, „neměli jsme pokoušet Balderovy sny.“

„Neměli jsme si pouštět k tělu toho lotra Lokiho!“ zahrímal Tor, který byl silný a udatný, ale i přesto mu teď do ryšavých vousů kanuly slzy. „Měli bychom ho najít a zabít!“

Všichni souhlasně mručeli a obrátili se na Odina. Ten povstal, udeřil svým oštěpem do země, aby si zjednal ticho a pak promluvil: „Baldor byl zabit a musí být pomstěn. Najdeme Lokiho, ale smrt je malý trest na tak velký zločin.“

„Co tedy máme udělat?“ vyptávali se bohové.

Odin se narovnal. „Najděte Lokiho. A já se postarám o další.“ Když se bohové rozutekli po světě a obraceli každý kámen, Odin se usmál. Zrada nezůstane nepotrestána.

Veleobr Loki seděl na mořském pobřeží. V ruce držel starou rybářskou síť, kterou spravoval, ale nedokázal ji správně sešít. Obzor byl temný a když Loki vyplul s malou lodí kou na širé moře, ryby se mu vyhýbaly a on skrápěl vodu solí svých slz a bylo jich tolik, že od těch dob zůstala moře slaná. Loki byl unavený a usnul v bílém písku. Tak jej také našli bohové a Tor mu byl rozbil na místě hlavu kladivem, kdyby ho Frigga nezadržela. Svázali ho do jeho sítě a nesli ho daleko až k nejvyšším horám, kde v jeskyňi čekal Odin. Opíral se o svůj oštěp a v druhé ruce držel pouta, stejná pouta, jakými byl kdysi spoután vlk Fenris. Byla zvláštní tím, že je nikdo na světě, žádný bůh ani člověk ba ani veleobr nedovedl svou silou roztrhnout. Spoutali jimi Lokiho, nejprve nohy, pak jedním kruhem připoutali ke skále jeho trup a nakonec mu upoutali i hlavu.

„Co se to děje?“ zeptal se Loki v rozespaní, ale nedokázal pohnout jediným údem. Spatřil před sebou všechny bohy a pochopil, že ho Odin zradil. „Pusťte mne!“ křičel.

„Ty vrahu Baldera,“ zaryčel mezi zuby Tor a pozvedl svůj mlat, „byl bych tě zabil jedou ranou, kdybych mohl.“

„Proč to tedy neuděláš?“ provokoval Loki, který pochopil, že je v pasti. „To vy jste

Baldera zabili, to Odin obětoval svého syna!"

„Jak si troufáš?“ vykřikla Frigga a chytla za vlasy Lokiho tak prudce, až mu jich pár vyškubla. „Celý svět miloval Baldera, jen ty, ty zrudo, ty jsi ho nenáviděl, záviděl jsi mu jeho krásu a ušlechtilost, ty hnuse, jen ty jsi nepřísahal a jen ty jsi měl důvod ho zabít!“

„Ty sama jsi stála opodál a smála ses, jak můžeš vyčítat mě, že jsem stál stejně jako ty?“

„Frigga ale nestřelila šíp do jeho srdce!“ vykřikl vztekle Tyr.

„Ani já a ani ty, když máš jen jedinou ruku!“ odpovoval Loki.

„Neosočuj Hødera, to ty sám jsi vložil zbraň a zamířil jeho rukama!“ zvolal Tor.

„Proč bych to dělal? Zeptejte se Odina, kde celou dobu stál!“

„To stačí,“ promluvil Odin a zjednal klid.

„Ty! Ty zrádče nás všech!“ zakrákal Loki, „ty jsi obětoval vlastního syna, kolem kterého se soustředil celý svět. Ty jsi ho zabil, věděl jsi, jak ta hra dopadne! To ty jsi vyslal šíp!“

„Už dost!“ Do Lokiho úst byl verván klacek a zvenčí přišel Njord. Za ocas držel dlouhou jedovatou zmiji a uvázal ji nad Lokiho. Pak bohové odešli. Ze zmijích úst začal kapat jed Lokimu na tvář a on vřeštěl a spíhal, až se otřásaly celé hory, ale bohové toho nedbali. Večer, když přišel soumrak, Loki pořád ječel, hlas měl ochraptělý a cítil jen bolest, jak mu zmijí jed rozežíral tvář. A zvenčí sem přišla jakási stařena. Ze záhybů šatů vytáhla misku a chytala do ní jed. Loki se upokojil a jen bolestí sténal. Když otevřel oči, spatřil krásné ruce s bílým prstenem. „Frejo?“

Krásná bohyně lásky se na něj podívala a on spatřil v mlhách a stínech její tvář; byla starší o mnoho let a plná vrásek od žalu. „Frejo,“ promluvil, chtěl jí všechno říct, ale ona se jen zvláštně usmála: „Já vím.“

A kdesi v nejvyšší věži Valhaly seděl v kruhové síni bůh Odin. Pil medovinu z rohu a nevnímal vzrušené štěbetání havranů ani dutí rohu, které oznamovala útok veleobrů. Veliký bůh seděl ve svém křesle, díval se před sebe a z jeho jediného oka stekla slza.

Konec

OG (VYKOPANÁ EDICE)

PAVEL "GORAN" VESELSKÝ

Ve hře Og hrájete pračlověka (nebo pračlověčici) a snažíte se přežít v nepřátelském světě plném dinosaurů, mamutů a jiných pravěkých potvor. Všichni dinosauři, mamuti a pravěké potvory vás chtejí sežrat, přičemž vy chcete sežrat je. Jste velice tupí. Stávají se vám nepěkné věci. Vy děláte nepěkné věci věcem, které dělají nepěkné věci vám, takže to všechno funguje. Dokud vás něco nesežere.

Já buch chlupatý věc aneb něco o pravidlech

Jak již bylo řečeno, hrájete pralidi, a to jeden ze sedmi druhů pračlověka - siláka, mlátiče, tvrd'áka, rychlého zdrhače, kecálistu, chytrolína nebo šamana. Ale žádný z nich není v porovnání s hrdiny z mnoha jiných RPG ani silný, ani obratný, a o nějaké inteligenci nebo výřečnosti se nedá mluvit vůbec. Og je zkrátka hra o neschopnosti a z toho plynoucím černém humoru, ne o heroismu.

Tuto neschopnost odráží i základní mechanika hry. Je jí hod šestistěnnou kostkou, přičemž jednička znamená, že nedostatek intelektu znemožnil řádné provedení akce a postava „se zapomněla“. V boji to znamená, že následující kolo bude jen vejrat, případně se sbírat ze země po neúspěšném útoku na soupeřův palec u nohy, při jiných činnostech pochopitelně nastupují jiné nepříjemnosti. Enormní šance na fatální neúspěch by však neměla být důvodem k zoufání, spíš je určitým kořením hry.

O nepříliš lichotivých šancích postav na přežití svědčí i obsah kapitoly věnované všemu, co se dá snít, případně co může sežrat postavy, tedy bestiáře. Zatímco v heroickejch hrách je pravidlem, že postava je silnější než průměrná příšera, v Ogu je tento poměr obrácený. Obuby bossů z jiných her, jako třeba jeskynní medvědi, tyrrannosauři nebo triceratopsové, jsou prakticky neporazitelní (i obyčejný, od začátku zraněný mastodont bandu postav pěkně zřídil). Ano, čtete správně, v bestiáři figurují vedle zvířat skutečně žijících současně s pravěkými lidmi i různé druhy dinosaurů, některé fantastické živočišné druhy (např. ještěří lidé) a dokonce návštěvníci z kosmu. O realističnost



autorům vůbec nešlo, přednější je zábava – o tom svědčí i rada uspořádat okolí jeskyně tak, aby v něm byly k dispozici všechna možná prostředí od deštného pralesa přes poušť po ledové hory.

Šanci postav na přežití zvyšuje systém dovedností. Každý pračlověk ovládá životně důležitou dovednost „útěk“ a další si vybírá ze seznamu v průběhu hry, kdykoli se to hodí. To jednak snižuje nutnost strategicky plánovat (která se k mentalitě pralidí ani trochu nehodí), a hlavně zrychluje tvorbu postavy. Tato výhoda se projeví zejména po smrti postavy, kdy se počítá s brzkým příchodem dalšího člena tlupy v podání stejného hráče.

Hra se svou jednoduchostí a primitivitou snaží připodobnit mysli pračlověka. Systém pravidel je skutečně jednoduchý (vychytávky jako jsou bojové finty pro milovníky taktických soubojů sami autoři doporučují ignorovat), a primitivní jsou i rady pro vedení hry. Typická zápletka v Ogu je, že jste se probudili, máte hlad a v jeskyni není nic k jídlu. Pro líné Gamemastery (skoro se mi chce říct Pány jeskyně, ale v Ogu se většina dobrodružství odehrává naopak mimo bezpečnou jeskyni) jsou k dispozici i tabulky, podle kterých se dá nějaké dobrodružství naházet náhodně, a tři předpřipravená dobrodružství (zabírají po jednom odstavci – skutečně primitivní).

Sešit pravidel sám atmosféru hry podtrhuje vtipnými obrázky a rádoby vědeckými, ale o to vtipnějšími vsuvkami odborníků na RPG v pravěku (současné vydání je přepisem pravidel údajně nalezených na stěně jedné francouzské jeskyně, jde tedy o nejstarší RPG na světě).

Slovo „ne“ není ve slovní zásobě aneb komunikace ve hře

Ti z vás, kteří Og již znají nebo o něm alespoň slyšeli, se určitě diví, proč jsem čtenářům zatajil to hlavní – řečové schopnosti postav. Byl v tom záměr, protože komunikace v Ogu si zaslouží samostatnou kapitolu.

Běžný pračlověk ovládá tak pět až šest slov, a pokud je to ten ukecaný, tak trochu víc. Tedy, tato slova dokáže vyslovit, ale aby na tom nebyl tak špatně, tak rozumí i všem osmnácti slovům ze standardní slovní zásoby, případně i slovům používaným hráčskými postavami nad tento rámec. Když si někdo nevybere z evergreenů jako „buch“, „věc“, „smrdí“, „velký“ nebo „pravděpodobnost“, ani nevyčerpá svou individuální slovní zásobu méně obvyklými výrazy jako „jeskyně“, „klacek“ nebo „zářivý“, může obětovat dvě slova a místo nich si vzít jedno slovo mimo seznam. Někteří hráči

jsou kreativní a berou si slova jako „rychle“, „nebezpečí“ nebo „nesouhlasím“, ale zoufalou omezenost výrazových prostředků tím těžko naruší.

Od hráčů se očekává, že se budou vyjadřovat ústy svých postav, to jest na základě jejich možností. Vedle slov jsou povoleny i neartikulované skřeky, gestikulace a v případě použití dovednosti i kreslení (doporučuje se držet tužku pěstí, ne prsty, nebo kreslit méně šikovnou rukou). Mnoho věcí se těmito prostředky vyjadřuje dost těžko, což se odrazí na (ne)koordinaci akcí, a zejména to komplikuje jakékoli vyjednávání. Pro případ nejasností, zda bylo sdělení pochopeno, pravidla doporučují zopakovat totéž hlasitěji.

Nejlepším způsobem, jak obejít omezenou slovní zásobu, je skládání slov v různá spojení. Bohužel mám zkušenosti jen s jednorázovkami, kde se nestihne vybudovat pořádný „družinový slovník“ komplikovaných složených výrazů, ale i tak bývají hlášky dost vtipné. Hláškaření je vůbec základem zábavy v téhle hře, ještě důležitějším než neschopnost postav a s ní spojená škodolibost. Nikdy nezapomenu na hru, kdy jeden z hráčů každou chvíli nejistě pronesl „Pravděpodobnost?“, zatímco jiný vynalezl slovo „kurva“ a dokazoval jím, že patří k intelektuální elitě. V článku se to špatně popisuje, je to spíš situační komika, kterou stojí za to zažít na vlastní kůži.

Slova neslouží jen ke komunikaci mezi hráči, ve světě pralidí jsou totiž tím největším bohatstvím. Znát slovo, které neznají ostatní tlupy, je velká prestiž, a všichni ukecaní pralidé po nových slovech touží. V mých hrách neobvyklá slova pomohla jednomu hráči založit rodinu (dobrý obchod, slovo za ženu) a jinému zachránil život, když členové cizího kmene vzali zajatec a zkoušeli ho vyměnit za nějaké z těch skvělých slov, co během boje používali (takové vyjednávání však je daleko za možnostmi pralidí, takže není divu že situace skončila masakrem).

Pravděpodobnost jít aneb závěr

Nevím jestli by se váš názor na tuto hru teď dal do pračlověčtiny přeložit slovy „Velký buch! Zářivý!“ nebo „Smrdí!“; doufám v první variantu. Možná si ale říkáte – kde to sehnat? Možnost pořídit si knížku (Og: Unearthed edition) v angličtině rovnou ze země původu je dnes dostupná mj. přes hromadné objednávky čas od času provozované lidmi z RPGFóra, ale i odjinud. Pokud nevládnete angličtinou, můžete si počkat na dokončení překladu, který pořizuje Redwolf na RPGFóru; nebo pokud jí vládnete, jistě vám bude vděčný za pomoc s překladem.

Pár odkazů na závěr:

Téma na RPGFóru, kde se probírá a organizuje překlad pravidel do češtiny:
<http://rpgforum.cz/viewtopic.php?t=6011&sid=c6f5f5e262fcfda427cc842a8abd151d>

Alnagova recenze na Og na d20.cz: <http://non.d20.cz/recenze/3098.html>



WTF V RPG

(ANEB HRANICE MEZI ZÁBAVOU A ŠÍLENOSTÍ)

JAN "JERSON" PRŮCHA

Když jsem na RPG foru vyprávěl pár momentů, které jsem zažil při hraní DrD, ukázalo se, že nikdo jiný z přítomních podobné zážitky nemá. Pro ilustraci jsem napsal další příhody a některým čtenářům přišly natolik zábavné, že mě Joe požádal, abych tyto vzpomínky sepsal jako článek pro Drakkar.

Na úvod jedna otázka (a hlavně odpověď) z webových stránek Altaru – otázky blbé a blbější:

Otázka: Rád bych věděl, kdy musí PJ vymyslet novou jeskyni.

Michal Hobit Řeháček napsal:

"Pán Jeskyně nemusí vymyslet novou jeskyni nikdy. Znal jsem totiž jednoho Pána jeskyně, který začal hrát Dračí Doupě ihned po jeho vzniku. Stejně jako každý jiný PJ, i on začal se svou družinkou v Bílém hradě. Po několika letech jsem se s ním znova setkal a povídali jsme si o tom, co se mezitím událo. Došlo i na dobrodružství, která jsme vytvořili. Byl jsem velmi udiven, když jsem od něj uslyšel přibližně toto: "Vymýšlení nových jeskyní? Blázniš? Já nové jeskyně nevymýšlím. Je sice pravda, že se hráčům nelíbilo, když už Ahuru Mazdu zachránili šestnáctkrát a já jsem s nimi Bílý hrad chtěl hrát posedmnácté, ale pak naštěstí vyšlo Prokletí Karaku. To jsme zatím odehráli třikrát a hráči o tom ani nevěděli. Když totiž otočíš všechny mapky vzhůru nohama nebo na bok, tak hráči nic nepoznají - alespoň ne do chvíle, kdy dané dobrodružství hrájete potřinácté." Po tomto rozhovoru jsme se opět rozehnali a já dodnes přemýšlím, zda budu s naší družinou hrát Karak, zda otočím Bílý hrad na bok nebo snad počkám na vydání nových dobrodružství Altarem."

Trpajz

Jako mnoho jiných hráčů jsem i já v začátcích prošel jak Bílým hradem, tak později i Karakem. A Karak byla opravdu prokletá jeskyně. Jeden případ, který mě nejvíce kopnul do očí:

Karak je trpasličí město vytesané ve skále. Jednou ho napadli skřeti, a tak se trpaslíci stáhli do sponích pater a během bojů vykopali místnosti, ve kterých se teď ukrývají. Teď ukrývají - v jedné spí, v druhé jí, ve třetí vezmou zbraně a jdou do čtvrté. Tam se postaví na barikádu, odbojují dvanáctihodinovou šichtu proti skřetům, pak mají padla a jdou zase zpátky.

Naše družina tomu ale pár zajímavostí přidala:

Když jsem Karak procházel jako postava, byl v naší skupině i jeden hobit - zloděj. Tento hobit našel v jedné z předchozích jeskyní (uveřejněné v Dechu Draka) přívěšek, který povolával lva. Potíž byla v tom, že lev se objevil za držitelem a byla šance 20%, že na něj zaútočí.

Hobit nechtěl riskovat překvapivý útok zezadu a následný boj, takže v trpasličí knihovně chráněné iluzí – mimochodem chráněné lépe, než trpasličí pokladnice - vylezl na žebřík k horním policím a stále čelem k žebříku povolal lva. Logika tohoto postupu spočívá v myšlence, že lev spadne dolů, nic se mu nestane (vzpomínáte ještě na pravidla pro pád? Prvních 10 metrů pádu = -1 život) a kdyby náhodou chtěl útočit, tak se na žebřík nevyhrabe a my ostatní bychom ho (tedy lva) udolali.

Vyvolání se naštěstí povedlo, takže hráč hobita použil poučku, že postava velikosti A může určitě jet na tvorovi velikosti C. Následně celou jeskyni jel v čele. Ostatně pošuďte sami – obratnost 21/+5 (jako snad každý „regulérně naházený“ hobit zloděj), lehká kuše s maximálním útočným démonem, kožená zbroj s maximálním obranným démonem, zásoba šipek a k tomu lev se třemi útoky za kolo... Připadal jsem si jako bych byl v oddílu pěšáků, kteří postupují za tankem.

V posledním patře bylo několik zlobrů – na ty měl připravené šípky s démonem požírače duší. Jeden výstřel = jeden vyřazený zlobr.

Pro klatě

Ke své škodě jsem se z této hry nepoučil a o něco později ji vedl projinou skupinu. Napřed ale napišu používaný způsob určování prokletých magických předmětů a zácházení s nimi:

Nevím kde se psalo, že postava takovou zbraň nechce pustit z ruky, jakmile se jí jednou dotkne, ale všichni to brali jako oficiální pravidlo. Postup byl následující:

Postava A: "Hele, prsten, nasadím si ho."

Postava B: „A teď ho sundej, můžeš?“

Postava A: „Jo, jasně ... (obdrží papírek od PJ) ... tedy ne, mě se nechce.“

Postava B: „Je prokletý, taste zbraně kluci a naplocho do něj, pak mu ho sundáme.“

V Karaku byly dvě prokleté zbraně, krátký meč a sekera. Ve skupině byl jeden kudůk alchymista, který chtěl mít všechno pro sebe. Po meči se vrhnul hned jak ho uviděl. Chtěl jsem obejít klasický (viz níže), takže jsem mu řekl, že má parametry jako běžný krátký meč, jen vyšší útočnost. Hráč si ho nechal dobrovolně - alespoň do prvního boje. V něm jsem použil radu z Dechu draka a upravoval jeho čísla sám, tajně. Kudůk boj přežil, ale hráč měl silný dojem, že nezabil ani jednoho skřeta a chtěl ten meč zahodit, takže jsem musel použít papírek a zakázat mu to natvrdo.

Postavy šli dál a u mrtvoly uviděli sekeru - a kudůk se k ní opět vrhnul jako první. Rovnou jsem mu poslal druhý papírek, že je taky prokletá, a on se zaťatými zuby hrál dál. V boji držel obě zbraně najednou. Nevěděl jsem, jak bych měl počítat postihy, tak jsem je nakonec sečetl. Pak kudůk už nezasáhl vůbec nic.

Ostatní ho nechali, dokud díky zranění nepadl do bezvědomí, pak vzali zbraně do kleští a vyhodili.

Nějaký čas poté jsem začal studovat na vysoké škole a našel novou herní skupinu. V té době jsem už sice hrál jiný systém, ale tahle banda používala DrD a tak jsem hrál s nimi. Ovšem už od první hry byla má přizpůsobivost přetěžována. Ostatně po-sud'te sami.

Napřed výzbroj. Byl jsem zvyklý, že každá magická zbraň i zbroj má maximálního útočného nebo obranného démona, tedy nejvyšší možný bonus plus případně další kouzla. Jako hobit lopič (pro pořádek - obratnost 21/+5) jsem však dostal „fluidum“ - silně magický předmět se dvěma podobami. V první šlo o lopičův klíč se třiceti magy (běžná verze jich obsahuje tuším 12), v podobě druhé šlo o dýku použitelnou k boji na blízko i vrhu s útočným číslem 19/+5. Ne, to není vlastnost. To je bonus k útoku 19 a ničivost+5. Ano, dvouruční meč má útok 7/+1. Tohle byla dýka. Vrhací. S dosahem třicet metrů. Která se vrátí majiteli za tři kola do ruky. Pokud uspěje proti pasti na obratnost. Jinak musí odolávat stejněmu útoku. Past byla 10, tedy šance 50:50, že budu zasažen (s menší než maximální obratností bych se prostě neuplatnil).

Proč to píšu takto? Protože přesně takto jsem se o nových vlastnostech tohoto fluida dozvídal. Po prvním dobrodružství jsem ho s díky vrátil mocnému čaroději, který mi jej daroval, a dál hrál postavu s odporem k magii. Měl jsem mnoho příležitostí.

Trojbřitý dvourčák – tři čepele paralelně vedle sebe. V jedné démon proti magických tvorů, v druhé chodcův démon a ve třetí démon proti drakům nebo skřetům, to nevím. Tímto mečem (a plátovou zbrojí) byl vybaven kapitán pirátů ve svém žulovém paláci. To znamenalo, že odrážel jak šípy, tak moji magickou dýku. Mám tušení, že tři čepele dávaly už v základu útočné číslo rovné součtu tří běžných mečů. Plus bonusy za démony … no, ustál jsem jednu ránu, jen tak tak a po chvíli jsme se všichni dali na útěk.

Piráti měli plátovou zbroj jako běžnou výbavu - dokonce měli i kovovou podrážku, takže nášlapné hřeby byly k ničemu (podle PJe). Podlaha paláce byla z velkých mramorových desek, hladká … už víte kam tím směřuji? Ne? Jako hobit zloděj jsem s sebou totiž nosil pytlík kuliček, běžné hliněnky, které se můžou hodit, když je nuda … nebo když budu mít hladkou podlahu a humanoidy, kteří potřebují trochu přibrzdit. Tedy když jsme utíkali, za zatáčkou jsem vysypal celý pytlík na podlahu a běžel dál, přičemž jsem Pjovi popsal, proč to dělám.

PJ mě ovšem dostal: "Pro tohle nejsou pravidla - prostě to přeběhli".

Tedy, nemělo mi to být divné, protože už při průzkumu jsem se pokusil použít hobití čich, který má odhalovat jiné živé tvory a dát hobitovi malou výhodu. „Tohle tady nefunguje,“ jsem se dozvěděl hned poté.

Zpět ke zbraním – po hře mi PJ ukazoval návrh další zbraně – čtyřbřitou sekeru. To je jako dvoubřitá, ale zdvojená. A opět v jednom břitu démon proti magickým tvorům (to je prostě univerzální základ), v druhém proti drakům, pak proti skřetům a čtvrtý si opravdu nepamatuju – je to důležité? Na útočné číslo se mě neptejte.

Tento PJ hrál také postavu – chodce, který se na začátku každého boje teleportoval pryč a nechal ostatní ve štachu. Vybaivil ho chodcovým mečem – kovaný v žáru salamandra (to je další bonus), z meteoritické oceli (další bonus) a s dutinou uvnitř. Fakt. V té dutině byla rtuť, která se při úderu přelévala a dodávala tak meči větší pádnost (tedy větší útočnost). Plus ten nejsilnější možný démon chodcova meče, ale to vás snad už nepřekvapí.

Jiný hráč měl pro změnu magickou rytířskou zbroj. Byla lehká, takže v ní mohl mít zabudovanou levitaci – ale neměl. Zbroj byla totiž vyrobena z kovu lehčího než vzduch. Jo, fakt. V DrD nemá smysl poukazovat na Mendělejovu tabulkou prvků – žádné tam neexistují. Navíc „je to magie, a magie může všechno.“

Když pak tento válečník zemřel v boji s armádou orků, vznášela se jeho mrtvola metr nad zemí, nadlehčována zbrojí. Onen kov měl asi zápornou hmotnost.

Párátka

Jak byly silné magické zbraně, tak slabé byly zbraně nemagické. Nebo možná ne slabé, ale nepoužitelné.

Hraju si svého lupiče v druhém dobrodružství, používám nemagickou kuši a bojuji s ghulem. Mám nabito, ale protože nemám bonus na iniciativu, ghoul útočí první. Do stávám takovou ťafku, až odletím metr dozadu a padnu na zem. Přicházím o akci, střílet budu až v dalším kole. Tedy dobrá, PJ řekl, PJ má pravdu.

V dalším kole neskutečným štěstím vyhraju iniciativu (hodil jsem 6 a ghoul 1 - jediná kombinace, při které jednám jako první). Ne že by mi to pomohlo, protože vstávání je jedna akce a na výstřel potřebuju další dvě, a já mám celkem dvě (to, že mám nabito, se nepočítá). Ale co, kuše je lehká a ghoul stojí metr daleko, takže prostě z lehu zamířím, zmáčknu páku a... "Nemůžeš", říká PJ.

Samozřejmě se zajímám proč a dostane se mi poučení včetně ukázky textu z pravidel, kde je psáno, že pro střelbu z kuše musí být mezi střelcem a postavou dvě volná pole. Já mám jen jedno, takže můžu mačkat spoušť jak chci, ale střílet prostě nebudu. No co, tak přezbrojím. Ale pak se mi počítá obrana bez zbraně, dále jsem velikost A proti C, navíc ležím - takže vlastně místo obratnosti +5 se mi počítá -3... Poprvadě jsem se už nezvedl a nahazoval si novou postavu. V onom sezení už třetí.

Tik-tak-tik

A nyní pár taktik, které tato družina vyvinula a používáním zdokonalila - a také protitaktik, které vymysleli a zdokonalili jednotliví PJové.

Využívání svitků ochrany proti magickým tvorům, neviděným a jiným nestvůram asi nikoho nepřekvapí. Družina jimi byla vrchovatě zásobena a dokázala každou takovou nestvůru z bezpečné vzdálenosti ubleskovat a ustřílet, aniž by nestvůra mohla postavy ohrozit. Proto PJ vytvořil kontrataktiku - stavební prvek jménem "lamač ochranných bariér".

První místnost je vybavena zástupci tvorů, kteří jsou v jeskyni zastoupeni. Kus od vchodu je vybudována zatáčka a za zatáčkou je v přesně vypočtené vzdálenosti výklenek. Do výklenku se postaví další magický tvor daného typu.

Družina vstoupí, je napadena první várkou, pobije je, vytáhne svitek, aktivuje jej a jde. Bariéra zasahuje do chodby i za zatáčku a jak nositel svitku postupuje, přimáčkne bariéru nestvůru ve výklenku na zed' pod takovým úhlem, že z toho nemůže vyklouznout. A podle pravidel kdykoliv se nositel pokusí natlačit rezistované nestvůry na zed',

tak bariéra mizí - v tu chvíli se otvírají výklenky ve stěnách a za družinou, z nichž vystupuje hlavní bojová síla jeskyně – silnější nestvůry daného typu. Všichni členové skupiny jsou napadeni ze dvou stran, první a poslední pak ještě jedním protivníkem navíc. Není kam ustoupit a vždy jeden protivník útočí ze zadu. Skupina umírá (kromě hraničáře, který v první akci zakouzlí hyperprostor pryč.)

Ťuky-ťuk...

Zloděj je zbytečný – stejně nic nenajde, protože všechny dveře mají zápornou náročnost nalezení i otevření. Žádné dveře nejdou otevřít, odemknout nebo vyrazit a tato činnost je i nebezpečná – jsou magicky zamčené, zavřené závorou nebo jen namontované přímo na zdi.

Proto nastupuje čaroděj a kouzlo hyperprostor II (z verze 1.5, kde co deset metrů, to jeden mag).

Čaroděj potřebuje dobrovolníka s mnoha životy – stačí libovolný válečník. Ten se postaví před zed' a čaroděj ho hyperprostoruje metr za zed'. Nastanou dva případy:

- a) válečník zůstane na místě a je zraněn v průměru za 3,5 životu
- b) válečník se přesune a tajná chodba je nalezena. Tajné dveře mají klasicky zevnitř běžné otvívání. Běžné dveře mají též otvírání z druhé strany, nebo válečník alespoň odstraní závoru.

PJ se tomuto postupu brání. U tajných dveří má mnoho možností, u klasických dveří následuje tato evoluce zajišťovacích a pronikacích postupů (střídavě je popsána vždy kontrataktika PJ a na to reagující taktika hráčů):

PJ: Za dveřmi je židle – válečník zůstane na místě a je zraněn.

Hráči: Válečník je portován dva metry za dveře.

PJ: Za dveře se postaví kostlivec (či jiný nemrtvý) otočený zády ke dveřím, který na válečníka zaútočí okamžitě po objevení - bonus za útok ze zadu, válečník je překvapen, a tak dál.

Hráči: Válečník je portován dva metry za dveře, čelem ke dveřím

PJ: Za dveřmi jsou dva kostlivci, jeden těsně za dveřmi zády, druhý na třetím sáhu čelem - jeden vždycky bude útočit ze zadu.

Hráči: Pomocí prstenu, svitku nebo dvou čarodějů jsou hyperprostorováni dva válečníci, jeden na druhý a jeden na čtvrtý sáh, oba čelem ke dveřím.

PJ: za dveřmi je lávové jezírko...

Bručení Sirén

Lodě se zásadně potápějí kouzlem zprůchodni zed'. Čaroděj vybavený prstenem vodoměrky a kryt neviditelností dojde po hladině k lodi a sešle na bok lodi kouzlo na zprůchodnění zdi tak, aby polovina otvoru byla pod čarou ponoru. Opět se zneviditelní a loď se za chvíli potopí.

Kontrataktika PJ:

Bok lodi je nad i pod čarou ponoru natřen několika barevnými vrstvami z odlišného materiálu, takže každé kouzlo zprůchodný jen jednu vrstvu barvy. Kouzelníkovi bud' dojde magenergie, nebo je zpozorován posádkou a nucen se bránit.

A nakonec postup, jak za 35 magů zabít malou armádu nebo draka:

Potřebujete čaroděje na vyšší úrovni a pravidla pro experty. V tabulkách tvorby kouzel si najdete parametry pro vytvoření iluze. Konkrétně potřebujete vytvořit iluzu draka. Napočítáte procenta a hodíte - při troše štěstí vytvoříte iluzi, která se dá seslat za 35 magů. Možná, že bez toho štěstí vám vyjde 50 magů - blíže jsem to nezkoumal, ale čaroděj na 16. úrovni ji sešle bez problémů.

Přijdete tedy na bojiště, máte tam draka nebo armádu, zakouzlíte iluzi, a pak je to jeden dračí dech, druhý, třetí, čtvrtý, pátý (řekl jsem, že je to iluzi zlatého draka? ne? no tak to je iluze zlatého draka). Každý dech bere nějakých 300 životů, přičemž iluze je prakticky imunní vůči podobným kouskům - samozřejmě, že tímto způsobem nebudete bojovat s jiným zlatým drakem. Jen s nějakým obyčejným.

No a protože taková iluze způsobuje stínové zranění, máte po pěti kolech nepřátele ského draka ve spolehlivém bezvědomí, nebo pár tisíc ležících humaniodů. A pak přichází práce pro válečníky, kteří jdou a dorážejí bezvědomé. Jeden úder, obránce má místo obratnosti -5 a další -3 za boj bez zbraně, zranění se násobí úrovní, válečník provede minimálně dva nebo tři útoky za kolo, poslíme rychlostí... Šestičlenná družina dokáže takhle zabít za deset minut zhruba 700 protivníků. Nebo zasadit drakovi 700 úderů.

Stínítko

Další zážitky mám z Shadowrunu. Chronologicky předchází hře s výše popsanou skupinou, takže na některých šílenostech mám také svůj podíl...

Příběh první - obrněné auto:

Hraju riggera - maximální řízení, maximální střelba z lafetovaných zbraní, mám upravený policejní pancéřák s namontovanými zbraněmi (protože cokoliv slabšího je kus plechu, který nepřežije první přestřelku).

Vezu dva pouliční samuraje nadopované kyberwarem a mága k domu za městem, kde čekáme potíže. Mág provede astrální průzkum a hlásí nám, že nepřátelé mají protipancéřové rakety (to by normálně nezjistil, ale GM zjevně chtěl vyřadit moje auto.)

Otevřu pravidla a studuji, jaký účinek mají protipancéřové rakety. Pak se dívám na jejich hodnocení a uvažuji nad tím, kolik si asi tak můžu hodit úspěchů proti soupeřům, když budou mít parametry obdobné našim. Pak čtu, jak je to s dovedností K/O - tedy konstrukce a opravy. A samozřejmě zjišťuji, že pokud mě jedna taková raketa trefí - a trefí se prakticky pokaždé - tak už auto nikdy nesložím dohromady. Na nové pochopitelně nemám; všechny zdroje jsem utratil už na začátku, abych měl vůbec nějakou techniku k dispozici.

Nechávám tedy samuraje vystoupit a spolu s mágem jdou jako živý štít před mým autem - mají totiž lepší výdrž při zásahu protipancéřovou střelou a i když by byli zraněni, tak je mág dá snáze dohromady.

Příběh druhý - vyvolání ducha:

Šaman chce povolat ducha, studuje pravidla. Zkusmo hodí kostkami a zjišťuje, že povolat ducha, který by se dal rozumně využít, ho omráčí, takže půl dne nebude k použití. Ale pak si všimne, že vyvolání hodně silného ducha nezpůsobí omráčení, ale rovnou zranění - což je lepší. Postih stejný, ale zranění se dá léčit kouzlem, zatímco omráčení ne.

S Charismatem 6 proto vyvolává ducha 13 - velmi silného a přitom nejslabšího, který mu způsobí fyzické zranění. Povolá ho, je vážně zraněn, přijde mág, vylečí - a můžeme jít do akce (viz dále).

Příběh třetí - mág a ohniví elementálové:

Podobným způsobem šaman vyvolá ohnivé elementály - může jich mít víc a oni vydří, takže si je vyvolá do zásoby. Později útočíme na korporační barák, jednotky ozbrojené po zuby, ale žádný nepřítelský mág. Ten náš prostuduje pravidla a říká: "Tady se píše, že jeden rozkaz je jako jedna služba, bez ohledu na rozsáhlost. Takže dává rozkaz elementáloví - Zabij všechny v tom domě".

GM samozřejmě nic nevykoumá - běžné zbraně na elementála neúčinkují a je jen otázka času, než ten vymlátí celé osazenstvo. My ostatní si skoro hodinu koušeme nehty nudou, než si dočte pravidla, pak chvíli háže kostkami a pak stejně prohlásí, že jsou všichni mrtví.

Příběh čtvrtý - šaman a ohniska

Šaman zaklíná kouzla do ohnisek. Obrany, létání a podobně. Zjišťuje, jakou rychlostí může létat, násobí úspěchy základní rychlostí, chřestí kostkami a používá rezervy. V následujícím boji si ostatní opět dělají dentální manikúru, zatímco šaman poletuje třikrát rychleji než kdokoliv jiný běhá, díky bariéře je prakticky nezranitelný a manovými vlnami zabíjí všechny protivníky.

Příběh pátý - mág a bojová kouzla

Od minule mají kouzelníci zakázaná ohniska, takže se všichni krčíme za mým pancéřovým autem, které je zablokované. Protivníci se rovněž krčí přes ulici za svým autem. Mág chce kouzlit, ale GM mu říká, že by musel vidět cíl - když ho nevidí, tak nesešle ani prostorové kouzlo. Mág prochází svoje kouzla a vidí magické prsty nebo jiné levitační kouzlo. Studuje pravidla a zjišťuje, že auto s konstrukcí 2 má jen dva metráky, což je naprosto směšné cílové číslo. Hodí, vydělí úspěch a hned může auto zvednout do vzduchu, posunout o tři metry a pustit na bandu. Kam se hrabe manová vlna.

Příběh šestý - šaman a duch prérie:

GM nasadil těžkou techniku - obrněné osmikolové transportéry s kulomety, raketomety a tak dál. My jedeme v autě. Šaman zjišťuje, že prérijní duch může zpomalit nebo urychlit cíl ve svém prostředí, násobitelem je počet úspěchů. Hodí - a rázem řídím rychlostí 950 km/h. GM se s hráčem dohaduje, jestli se to dá, ale pravidla se tváří, jako že to prostě duch nějak zařídí. Asi jedeme na křídlech bouře. Ale taky by mohl pět obrněců 6x zpomalit, je to jedno - tak jako tak nás nedoženou. Stálo to jednu službu, pochopitelně.

Sedmý a závěrečný - šaman a stíhačka:

GM nasadil stíhačku, cena pět milionů, vylepšené pancéřování, mnoho zbraní. Přemýslíme co s tím. Šaman povolává ducha oblohy a má zase jedno přání "vezmi tenhle kámen a hod' ho stíhačce do motoru - tím myslí nasávací otvor." GM s hráčem opět

RPG OBEČNĚ

prochází pravidla o tom, jak rychle se duch pohybuje. Jeho rychlosť i manévrovací schopnosť je prakticky neomezená, určitě je rychlejší než stíhačka a navíc je neviditelný. GM dostává školení, jaký efekt má dvoukilový kámen v turbíně. Stíhačka hoří, padá k zemi a GM balí pravidla. Byla to poslední hra s ním.

Možná, že se mezi vámi najdou hráči, kteří načerpali inspiraci pro své postavy. Já však doufám, že většině jsem ukázal momenty, v kterých hra přestává být zábavou a stává se fraškou.

VRAŤTE KOSTKÁM JEJICH VÝZNAM! I/II

JIŘÍ „MARKUS“ PETRŮ

Dlouhou dobu jsem opovrhoval kostkami jakožto překážkou, která jen zpomaluje hru. Vážil jsem si volných, dramatických, bezkostkových her... a pak jsem se dozvěděl o takzvaném „vyhodnocování konfliktů“, které se mi na první pohled zalíbilo a které vám v tomto článku představím. Jde o jakousi sadu technik, rad a názorů, které se snaží docílit jedné věci, jež mě osobně uchvátila – jak při hře používat kostky tak, aby byly dramatické a napínavé. Jak vrátit kostkám jejich význam.

Když jsem ještě měl svůj blog, publikoval jsem na něm seriál agitačních článků o vyhodnocování konfliktů – což je jakási halda rad a doporučení, kterak „vylepšit“ používání kostek ve hře. Pak mi blog zavřeli, protože jsem na něj nenapsal nic jiného. Tento článek vznikl jako jakési oživení mých dřívějších textů, přepracoval jsem je, osekal a dal jsem je znova dohromady. Podklady jsem nabral z velkého množství různých [indie her](#), esejí [Vincenta Bakera](#), diskuzí na [The Forge](#), rozhovorů s mými kamarády, vlastních úvah a v neposlední řadě z [RPG Fóra](#). Ani při nejlepší snaze však nedokážu říct, která z následujících myšlenek patří komu. Stydím se.

Psát o technikách a radách do hry je vždycky oříšek – po zveřejnění článku se na vás sesypou obvinění z elitářství, misionářství, nedostatečné korektnosti a propagování jediného přístupu ke hře. Oblíbené je také tvrzení, že „existuje alespoň jeden případ, kdy se tvé rady nedají použít“. Jako autor se můžete bud’ snažit těmto obviněním předejít (a přesytit text různými kudrlinkami a taktickými kličkami), nebo se na ně vykašlat. Můj kamarád David mi předestřel koncepci „technického Zenu,“ jakési nauky, kterak správně číst články o RPG. Funguje to asi takhle:

„Drahý čtenáři, veškeré rady v tomto článku jsou žalostně neobjektivní. Budou-li se ti líbit, zkus je použít ve hře. Pokud se ti nelibí, doporučuji vytisknout si tento článek na papír, roztrhat jej čtveřicí volů do čtyř světových stran a útržky obřadně spálit v krbu. Prý to pomáhá.“

K čemu vlastně kostky?

Často se setkávám s názorem, že „kostky“ (budu toto slovo používat v celém článku, ale mohou to být třeba i karty či žetony) škodí hře – ředí příběh, odvádějí pozornost od důležitých věcí, jsou zbytečné, řeší nepodstatné záležitosti, a tak dále. Především u takzvaných „příběgových hráčů“ mě zaráží, s jakou urputností tento názor převládá. A přitom mé zkušenosti hovoří opačně, myslím že kostky mohou být velmi dramatickým nástrojem, který pomáhá napětí a dojmu ze hry. Tak kde se vzal ten rozpor?

Nejspíš za to může skutečnost, že kostky bývají často pojaty velmi nešťastným

způsobem. Chápeme je jako samozřejmost, nadužíváme je, házíme na každou blbost, třeba i několikrát za jedinou minutu... a pak se divíme, že jsou fádní. Kostky jsou skvělým nástrojem hry, dobrým pomocníkem simulace, ale co když nám jde o výstavbu příběhu? Dokáží kostky pomáhat dramatu, napětí, atmosféře a ději?

Nekruťte zamítavě hlavou, já si myslím, že rozhodně ano! Ale budeme se muset trochu snažit a budeme muset prokopnout několik zkostnatělých konvencí. Tak směle do toho, pojďme vrátit kostkám jejich význam!

Vidím několik nejčastějších problémů, jichž se budeme muset zbavit, pokud chceme kostky propůjčit do služeb příběhu.

- Kostky se často používají automaticky a bez zamyšlení. Staly se rutinním nástrojem, který se bezmyšlenkovitě použije vždy, když postava provádí nějakou činnost – utíká, střílí, skáče, lže... Frekvence hodů je nepřijemně vysoká a ty se tak stávají spíše zpomalovadlem než vitaným zpestřením. Nadbytek čehokoliv škodí.
- Kostky často řeší podružnosti a opomíjí to, o co skutečně hráči jde. Například mě jde o to, abych utekl z vězeňského tábora, ale kostky řeší, jestli odemknu dveře nebo přelezu ostnatý drát. To je hloupé! Proč nemůžou rovnou řešit, jestli uteču, nebo ne?
- Kostky často nemají reálný význam, Pán hry může jejich výsledek kdykoliv z vlastního rozmaru přebít. Například při svém útěku z vojenského tábora hodím několik úspěchů (dveře, ostnatý drát) a potom mi Pán hry řekne, že jsem vyběhl zpoza rohu přímo pod hlavně několika samopalů. Zvedám ruce nad hlavu a přitom přemýšlím – jaký smysl mělo mé štěstí ve dvou hodech, když jsem přesto v loji? Jak na nich vlastně záleželo? Podobné incidenty se dějí tak často, že to hráčům připadá samozřejmé a v pořádku. Ale je to špatné, kostky tím přicházejí o jakýkoliv smysl.
- Hráči většinou předem nevědí, jaké budou důsledky hodů, nevědí, na co se mají těsit. Vypravěč říká úžasně dramatické fráze jako „hod' si“ nebo „hod' kostkama a uvidíme.“ A tohle ve mně má vzbuzovat napětí?

Tak a teď si představte, že by to ve hře naopak fungovalo takhle:

- Na kostky se sahá jen a tehdy, když jde o situaci důležitou pro další vývoj děje.
- Hod obejde podružnosti a bude řešit rovnou cíl mé postavy. Žádné „odemknu zámek?“ „přelezu ostnatý drát?“ ale rovnou „uteču ze zajetí?“.
- Hod bude jenom jeden a bude definitivní a nezvratný. Když ho zvořu, mám smůlu.
- A nakonec – já jako hráč tohle všechno vím předem. Už ve chvíli, kdy držím kostky v ruce, vím, co všechno můžu získat a co všechno můžu naopak ztratit.

Jednoduše řečeno, existuje mnoho a mnoho způsobů, jak se k používání kostek po-

stavit. Každá naše volba přitom bude mít vliv na výslednou podobu hry, její atmosféru, spád, zábavnost, atd. Pokud chceme dosáhnout dramatické hry, nemusíme kostky nutně vyhodit z okna (byť to je také volba) - stačí se nad nimi jen pozastavit a potom zvolit to „vhodné“ použití.

Techniku *vyhodnocování konfliktů* lze rozdělit na dvě základní otázky: (1) Kdy mám kostky použít? (2) Jak je mám použít, když už na ně dojde řeč?

Kdy sáhnout po kostkách

Umění sáhnout po kostkách v ten pravý okamžik je polovinou úspěchu. Obracejte se na kostky ve všedních situacích a brzy vám i kostky samy přijdou všední. A naopak – když váš osud visí na vlásku, svěřte se vrtkavé štěstěně a odměnou vám bude napětí. Vždyť to je koneckonců ten hlavní důvod, proč se vůbec obtěžovat s kostkami. Hrozba nejistého dokáže rozpravidit krev mnohem spolehlivěji než Vypravěč, který rozhoduje dle vlastního uvážení a „vzájmu příběhu“.

Kdy tedy sáhnout po kostkách? Tradiční poučka tvrdí, že kostky používáme vždy, když postava provádí nějakou činnost a my chceme vědět, jak dobře se jí to povedlo. Postavy utíkají, střílejí, plavou... a hráči pomocí kostek zjišťují, že „utíkají výtečně“, „střílejí za 8“ nebo „plavou se třemi neúspěchy“. Tomuto přístupu, kdy automaticky ověřujete každou činnost, která by mohla mít nějaký význam, se říká *vyhodnocování činností*.

Vyhodnocování konfliktů se ke kostkám staví trochu jinak (možná je lepší na chvíli zapomenout vše, co víte o kostkách a číst následující text s prázdnou hlavou). Ať už se děje cokoliv, činnosti jsou nám ukradené a i kdyby postava vyváděla bůhvíco, nesaháme kvůli tomu ke kostkám. Opakuji – i kdyby postava prováděla sebevětší kulišárnu, nevede to automaticky k použití kostek. Na kostky totiž sáhneme jen a pouze tehdy, kdy bude třeba vyřešit, jakým směrem se bude dál ubírat děj – jinými slovy, když bude třeba vyřešit dějový konflikt.

Hledá se konflikt

Ve svém dosavadním pátrání jsem zatím neobjevil žádnou jednoduchou poučku, která by dokázala konflikt rozeznávat místo vás. Zkusím to takhle: konflikt je důležitá herní situace, kdy se rozhoduje o dalším vývoji děje, kdy dochází „k lámání chleba“, kdy víte, že právě tento okamžik rozhodne o tom, zda Jenda získá srdce princezny, nebo zda s nepořízenou odkráčí do sousedního království. Pokud máte dojem, že se zrovna schyluje k důležitému rozhodnutí, a cítíte napětí, nejspíš jde o konflikt, který byste měli vyřešit hodem kostek. Pokud máte dojem, že tato situace zas tak moc neřeší, nebo že je pouhým předznamenáním toho důležitého, co teprve přijde, nejspíš o konflikt nejde a

kostky byste si měli šetřit na později. Nakonec vám tedy nezbude nic jiného než se spolehnout na vlastní intuici.

Když mám ve svých vlastních hrách rozeznávat konflikty, snažím se odhlédnout od toho, co postavy dělají, a snažím se pochopit, čeho se snaží dosáhnout. Podle toho poznám, jestli je tato situace důležitá pro vývoj příběhu. Vypadá to asi takhle:

- Pokud postava střílí do terče, aby se zlepšila v lukostřelbě, nevidím v tom nic podstatného pro příběh a není to pro mě konflikt. Pokud postava střílí do terče na rytířském turnaji, aby získala přízeň princezny, je to konflikt jako řemen.
- Pokud postava vypráví v hospodě historky, aby se vlichotila štamgastům a nemusela platit útratu, není to konflikt – na příběh to má minimální vliv. Pokud postava vypráví v hospodě historky, aby podlomila obezřetnost štamgastů a potom mezi nimi odhalila protistátní spiklence, je to konflikt jako bič.

Sečteno a podtrženo, o konfliktu rozhoduje nikoliv co postava dělá, ale zejména proč to dělá. Pamatujte na tuto jednoduchou poučku ve svých hrách a snažte se používat kostky jen v situacích, které skutečně rozhodují o příběhu.

Vypravěč není všemocný

S další jednoduchou poučkou hodnou zapamatování přišel Vincent Baker ve své hře *Dogs in the Vineyard*. Vypravěčům radí: „Kdykoliv se postavy o něco pokusí, bud' řekněte ano, nebo hoďte kostkami“. Jako Vypravěč můžete na jednání postav reagovat právě dvěma způsoby: bud' jim dopřejte to, co chtějí (a neházejte), a nebo se proti nim postavte a vyvolejte konflikt (který vyřešíte pomocí kostek).

Bakerova na první pohled nevinná poučka v sobě skrývá dvě zcela zásadní pravidla:

1. **Pokud se postavy o něco snaží a Vypravěč si přeje to samé, nebudem to ověrovat kostkami.** Příklady podobných situací určitě znáte z vlastních her: detektiv hledá nějaké stopy a Vypravěč mu je sám chce odhalit, protože jinak nebude hra moci pokračovat. Postavy vyslané na misi se ve městě shánějí po informacích a Vypravěč jim je chce dát, protože bez informací se hra zasekně na mrtvém bodě. Byla by hloupost považovat podobné situace za konflikt a řešit je kostkami – ničemu by to neprospělo¹.

¹Ale pozor: z obou těchto situací se dá konflikt udělat velice snadno. Když se postavy shánějí po informacích a hra si žádá, aby ty informace dostaly, dejte jim je automaticky bez házení. A hned potom se dábelsky zasmějte a nechejte hráče hodit na nenápadnost. Pokud uspějí, dostanou informace a nikdo se o tom nedozví. Pokud neuspějí, dostanou informace, ale všichni nepřátelé se doslechnou, že se po nich postavy vyptávaly. Líbí se vám takovýto konflikt? Mě ano a řekl bych, že je to záživnější řešení než dát postavám informace jen tak bez rizika.

2. Každý konflikt by se měl vyřešit hodem kostkou. Jako Vypravěči byste nikdy neměli odsoudit postavy k neúspěchu jenom proto, že „jste to prostě řekli“. Neúspěch v konfliktu by měl být podmíněn neúspěchem v hodu kostkami. Vždy a bezpodmínečně. A ať vás ani nenapadne výsledek hodu nějak skrývat, upravovat, zmanipulovat nebo jakkoliv jinak ošulit. Co padne na kostkách, to je svaté.

Bakerova pravidla se tedy navážejí do pravomocí Vypravěče a zpochybňují jednu z nejstarších zásad RPG her: a sice že Vypravěč může porušit jakékoli pravidlo a vettovat jakýkoliv konflikt, pokud to „prospěje příběhu“. Pro *vyhodnocování konfliktů* tato stará zásada neplatí. Právě toto jsem měl na mysli, když jsem ze začátku článku psal, že budeme muset prokopnout některé zkostnatělé konvence.

Když to řeknu na plnou hubu... „příběhové“ a „dramatické“ pojetí kostek není slučitelné s railroadingem či hraním, kdy má Vypravěč příběh pevně ve svých rukou a rozhoduje sám na základě toho, „co je podle něj vhodné“. Jednoduše není reálné vést příběh po předem daných kolejích a zároveň předstírat, že kostky mají reálný vliv na vývoj děje. Tedy předstírat to samozřejmě můžete, ale nebude to pravda.

Chcete-li se tedy svěřit technice *vyhodnocování konfliktů*, musíte se smířit s tím, že to budou kostky, nikoliv Vypravěč, kdo řekne: „a nakonec to dopadlo takhle“. Teprve potom začnou hráči napjatě sledovat čísla na vrchní straně kostek – budou totiž vědět, že ty kostky mají nějaký význam.

Kdy používat kostky: shrnutí

- Kostky používejte jen tehdy, kdy dojde na konflikt
- Konflikt nepoznáte podle toho, co postava dělá, ale podle toho, proč to dělá.
- Každý konflikt by měl být vyřešen právě kostkami, neměl by o něm jen tak rozhodnout Vypravěč.
- A zároveň nikdy neházejte v situacích, kdy všichni vědí, že existuje jen jedno možné řešení. Místo toho nechejte postavy uspět a hledejte konflikt jinde (třeba v otázce, co je ten úspěch bude stát).

Jak používat kostky

Zdárně jsme překonali polovinu cesty k úspěchu. Po vhodném načasování hodu následuje už jen vhodné použití. Aby kouzlo *vyhodnocování konfliktů* vyznělo naplno, ilustruji ho na příkladu a srovnám ho s „normálním“ používáním kostek v nějakém fiktivním systému. Nejprve tedy ta „normální“ varianta, kterou všichni dobře známe:

Frederick byl zajat nepřátelskými agenty, ti ho ztloukli, spoutali a nyní ho vlečou do Temné věže na výslech. Zoufalý Frederick se jednoho večera pokusí o útěk.

(1. hod) Hráč se zeptá, jestli má nějakou šanci utéct. Vypravěč mu vysvětlí, že věznitelé ho

vždy na noc připoutají ke stromu, potom odejdou spát a nechají jednoho člověka na stráži. Hráč Fredericka tedy poví: „dobrá, zkusím si přeřezat pouta o strom. Vypravěč žádá hod na ověření... dejme tomu Umění útěku. Pokud Frederick neuspěje, má smůlu, pokud uspěje, je volný.

(2. hod) Frederick uspěl a začíná se potichu plížit kolem stanů. Vypravěč žádná ověření Tichého pohybu a hodí malé číslo. Vypravěč kouká na kostky, chvíli přemýšlí a nakonec povídá: „Dobrá, zakopl jsi o špagát stanu, což vzbudilo agenty uvnitř. Vybíhají ven a křičí na poplach.“

(3. hod) Hráč se ptá: kde jsou? Vypravěč se zamyslí a poví, že vchod od stanu je za Frederickem, takže mu vbíhají do zad. Před ním je ale pořád ještě volno. Frederick tedy práskne do bot a doufá... Vypravěč říká, že jeden a agentů po Frederickovi vystřelí. Hodí si na Střelbu a naštěstí netrefí.

(4. hod) Když agent netrefil, Frederick má konečně příležitost k útěku. Hráč si hází na Běh, Vypravěč bude házet na Běh agentů a uvidí se, kdo bude rychlejší.

Na tomto zdlouhavém příkladu si můžeme krásně ilustrovat některé neduhy tradičního vyhodnocování. Tak v první řadě je strašně vleklé. Jenom v tomto příkladu jsme viděli čtyři hody a je velmi pravděpodobné, že přibudou ještě nějaké další. Přitom ne na každém hodu tak úplně záleží... myslíte že hráč cítil napětí při hodu na přeřezání pouť, nebo hodu na plížení? Nevím, mě osobně by to ze židle asi nenadzvedlo.

Místy se zdá, že hráč sám neví, proč hází a kolik mu má padnout. Představme si, že v našem příkladě Vypravěč hráči řekl: „hod' si na Tichý pohyb“ a nic víc. Padlá čísla mohl Vypravěč interpretovat zcela libovolně. Ano, řekl že Frederick zakopl a vzbudil strážné ve stanu, ale stejně tak mohl říct, že jen šlápl na větvíčku a polekal hlídku, a mohl říct, že si toho hluku naštěstí nikdo nevšiml. Tohle by se ve hře nikdy nemělo stát. Když už nic jiného, hráč by měl vždy před každým hodem vědět, kolik mu musí padnout pro úspěch. Jinak je vše na Vypravěčově uvážení a to není moc napínavé.

A v neposlední řadě má Vypravěč naprostou svobodu kdykoliv přidat či odebrat komplikace (a spolu s nimi další hod). Byl to on, kdo rozhodl, že Frederick vzbudil celý stan agentů, nikoliv jen nočního hlídače. Byl to on, kdo rozhodl, že se po něm agent pokusí vystřelit. Bude to on, kdo rozhodne, jestli agenti náhodou nemají motorky nebo psy, aby Fredericka snáze dohnali. Když bude chtít Vypravěč nechat Fredericka neuspět, udělá to snadno. Když ho bude chtít nechat uspět, udělá to stejně tak snadno. Jinými slovy - je to vypravěč, kdo rozhoduje o výsledku, kostky jsou jenom taková paráda, aby se neřeklo, ale *nemají valný význam*.

Kostky, kostky, rozhodněte!

Technika vyhodnocování konfliktů se snaží zmíněné neduhy napravit a udělat z kostek

skutečný nástroj osudu. Funguje to takhle:

1. Jakmile dojde na konflikt, zamyslete se nad tím, o co v něm běží.

O co jde ve Frederickově konfliktu? O přeřezání pout? O tiché plížení? Nikoliv, jde zcela jistě o to, zda Frederick uprchne ze zajetí, nebo zda mu v tom agenti zabrání.

2. Všechny strany konfliktu vysloví své záměry

Všichni musejí říct, *co dělají*. To je samozřejmé a máme to všichni naučené. Tentokrát ale musí každý navíc i říct, *proč to dělá a co je jeho cílem*. Této fázi se říká „určování záměrů“. Pokud se stane, že konflikt má jenom jednu stranu (postavy například bojují s živly či přírodou), stačí, když svůj záměr stanoví jen postavy. Když neuspějí, stane se přesný opak.

Snažte se záměry určit tak, aby pokud možno vyřešily celý konflikt, nikoliv jenom jeho část.

- Frederick oznámí svůj záměr: „chci nadobro utéct svým vězničkům“
- Vypravěč oznámí záměr agentů: „chtějí tě dopadnout a natvrdo odvléct do Temné věže.“

Je to suché? Nebojte se vyhrát si se záměry a určit takové, které budou záživnější a napínavější. Můžete si o záměrech minutku promluvit, můžete svému spoluhráči navrhnut lepší variantu, můžete se snažit překvapit své kamarády něčím nečekaně dramatickým. Co třeba:

- Frederick oznámí: „chci nadobro utéct svým vězničkům.“
- Vypravěč poví: „dobrá, oni tě nechají utéct, ale budou tě potají sledovat a chtějí, abys je zavedl ke svým kamarádům.“

Přišli by vám takovéhle záměry napínavé? Pokud ano, můžete házet. Pokud ne, pořád je ještě můžete přetvořit na něco jiného. Kouzlo tohoto určování záměrů spočívá v tom, že vám pomůže specifikovat váš konflikt, aby s ním všichni byli spokojení. Při určování záměrů například zjistíte, že útěk z tábora nikoho až tak nezajímá... ale že tím správným materiálem na konflikt je až sledování utíkajícího Fredericka.

Jsou ale hranice, které by záměry nikdy neměly překročit. Spíše než definitivní odpovědi navrhnu pár otázek. Jak si odpovíte, to z velké části bude záviset na dohodě v rámci družiny a na konkrétní hře, jakou hrájete:

- Jak specifický může hráč být? Může říct „chci tě dohonit.“? Může říct „chci tě dohonit a zlámat ti všechny kosti v těle?“ Může říct „chci tě dohonit na kraji útesu a na konec tě z něj shodit?“
- Může hráč ve svém záměru ovlivnit reakce jiných lidí? Může říct „chci je nalákat do temného lesa“? Může říct „chci tě vyprovokovat, abys mi vrazil jednu pěstí“?

- Může hráč ve svém záměru ovlivnit i herní reálie? Může říct „chci v této kanceláři najít kompromitující materiály?“, i když Vypravěč původně z žádnými materiály v kanceláři nepočítal?

Kouzlo vyhodnocování konfliktů spočívá v tom, že z těchto možností můžete použít kteroukoli, pokud chcete trochu experimentovat. Pokud se ale nechcete pouštět do zbytečných komplikací, také žádnou použít nemusíte,. Je to na vás.

3. Vyhodnoťte situaci tak, jak se to ve vašem herním systému dělá.

Zde přicházejí k řeči kostky, statistiky, bonusy, podhazování, přehazování a všelijaké jiné serepetičky. Jeden záměr by měl být vyřešen právě jedním hodem. Nebo ještě jinak: každý hod vyžaduje vlastní určení záměrů. To v konečném důsledku vede k tomu, že hodů je celkově méně a že hody řeší delší úseky. My například vyřešíme celý Frederickův útěk jedním hodem, nebudeme zvlášť házet na přetržení pout, zvlášť na plížení, atd...

Jestli vám ty menší hody chybí a máte dojem, že by se takové situace jako přeřezávání pout či plížení kolem stanů měly zohlednit, doporučuji udělat z nich postihy nebo bonusy k „hlavnímu“ hodu.

4. Hodťte kostkami. Vítězi se splní jeho záměr.

Výsledek hodu je definitivní a nikdo jej nesmí znevážit. Pokud můj záměr zněl „chci definitivně utéct agentům“ a já jsem uspěl, Vypravěč už za mnou nemůže poslat psy a nutit mě k dalšímu hodu. Tím se omezuje Vypravěčova pravomoc vymýšlet komplikace až donekonečna a dotlačit hráče tam, kde je chce mít.

Funguje to i naopak. Pokud Vypravěč oznámil záměr: „chtějí tě chytit a dovléct do Temné věže“ a vyhrál v hodu, agenti mou postavu dopadnou a odvlečou ji do Temné věže. Pán hry mi nesmí dát další příležitost k útěku. A pokud se já o útěk pokusím, jsem předem odsouzen k nezdaru. Dohoda zněla jasně – v případě neúspěchu jdu sedět. Tím se omezuje možnost hráčů házet tak dlouho, dokud se jim jeden hod nepovede.

Jeden hod. Jedna šance. Jeden definitivní výsledek, který nikdo nemůže změnit. Vítejte u vyhodnocování konfliktů.

Frederick byl zajat nepřátelskými agenty, ti ho ztloukli, spoutali a nyní ho vlečou do Temné věže na výslech. Zoufalý Frederick se jednoho večera pokusí o útěk.

Nechceme to komplikovat, takže hráč oznámí záměr: „chci definitivně utéct ze zajetí“. Vypravěč kontruje svým: „oni tě chtějí dopadnout a doopravdy odvlečt to Temné věže.“

Po chvíli popisování situace se dohodnou, že házet se bude na dovednost *Tichý pohyb*. Vypravěč dá hráči následující opravy a postihy:

(-3) za to, že má spoutané ruce a musí nejdřív přeřezat pouta

(-1) za to, že táborem prochází hlídka

(+2) za to, že Frederick několik dní počkal na bezměsíčnou noc

Hráč hodí a bohužel neuspěje. Je na čase to popsat... Hráč a Vypravěč to společně popíší tak, že Frederick sice přeřezal pouta, ale posléze zakopl o šňůru ze stanu a vzbudil agenty. Ty ho dostihli, ztloukli do bezvědomí a následujícího dne zbídačeného Fredericka dotáhli do Temné věže.

Souhrn

1. Nejprve si ujasněte, co je vlastně podstatou konfliktu. O co jde?
2. Každá strana konfliktu stanoví své záměry (jedna strana se může skládat z mnoha postav se stejným cílem).
3. Vyhodnoťte situaci tak, jak ukládá váš systém
4. Říďte se záměry, které jste si dohodli ještě před hodem. Záměr vítěze se bezpodmínečně splní.

Nic není tak jednoduché

Říďte se uvedenými postupy a já vám téměř garantuji, že vám kostky budou připadat jako dramatický nástroj vhodný i pro „příběhové“ hry. Pokud ne, tak jsem svou práci buď neodvedl správně, nebo to neděláte dobře, nebo jste nenapravitelnými odpůrci všeho mnohostěnného. Vyberte si, která z těchto tří možností se pro vás hodí.

V praxi nejspíš narazíte na bariéry vašeho systému. Přenést vyhodnocování konfliktů do vaší hry možná nebude zcela snadné. Mnohé hry jsou totiž postaveny tak, že ho prakticky neumožňují, zatímco v jiných hrách používáte vyhodnocování konfliktů, aniž byste o tom sami věděli. Obecně bych řekl, že v komplexních systémech (namátkou: Dračí doupě, GURPS) s vyhodnocováním konfliktů můžete mít problém, protože pravidla vás budou tlačit i do jiných hodů. Ve vzdušnějších systémech typu Fate nebo Window vše naopak půjde jako po másle.

Článek *Vraťte kostkám jejich význam* jsem pro přehlednost rozdělil do dvou částí. V této jsme si přiblížili myšlenky, na nichž vyhodnocování konfliktů vyrostlo, vysvětlili jsme si použití této techniky a zamysleli jsme se nad tím, co to vlastně je konflikt. Zcela záměrně jsem popisoval jen základy a vynechával jsem nuance, záludnosti a výjimky, abych vás hned ze začátku nezahltil přívalem informací.

Ve druhé části, kterou očekávejte v příštím Drakkaru, se budu věnovat různým variantám, možnostem a vychytávkám této techniky. Mimo jiné se dostaneme například

RPG OBECNĚ

k otázce, jak napěchovat více hodů do jednoho konfliktu tak, aby význam měly všechny, nejen ten poslední. A nakonec si ukážeme vyhodnocování konfliktů v praxi na příkladech ze skutečných RPG her.

Těším se na vás za dva měsíce!

FATE - NA (ROZ)HRANÍ... (1)

JOZEF "JOE" KUNDLÁK

Úvod do FATE pre neveriacich

Rolová hra FATE sa vyuvinula zo „stavebnicového“ systému Fudge v roku 2002 a jej autormi sú Rob Donoghue a Fred Hicks. Podstatou FATE je snaha o udelenie väčších právomocí hrácom, na rozdiel od tradičnejších rolových hráčov, v ktorých príbeh stojí a padá zväčša na Pánovi hry. Jedným z odlišných znakov hry je napríklad odstránenie jednotných štatistik postáv a ich nahradenie popisnými aspektami. Tie majú na rozdiel od klasických štatistik poukazovať na to, v čom je postava iná, ako ostatné. Podľa autorov totiž nie je až tak zaujímavé, v čom sú si postavy podobné, ale v čom sa navzájom odlišujú a v čom sú iné od „priemeru“. Štatistiky totiž tak-povediac porovnávajú postavy a dokážete podľa nich určiť, či je postava A rýchlejšia ako postava B, alebo či postava C vydrží viac zásahov ako postava D.

Vo FATE takéto porovnania (takmer) nenájdete, pretože aspekty môžu byť v podstate hocičím, čo postavu definuje (detaily vid' nižšie a následne aj v jednej z ďalších častí tejto série článkov). Ďalšou dôležitou odlišnosťou hry je použitie bodov osudu, pomocou ktorých môžu hráči viac vstupovať do dej a mierne ho prispôsobovať svojim požiadavkám. A malou zvláštnosťou je použitie šesťstenných Fudge kociek, ktoré namiesto klasických čísel majú dve strany označené „-“, dve strany „+“ a dve strany „0“. Zháňajú sa sice fažšie, ale je možné bud' prispôsobiť si obyčajné šesťstenné kocky s bodmi (vid' obrázok), alebo využiť iné alternatívy namiesto nich.

Séria článkov, ktorú vám prinášam, je voľnejším prekladom stiahnutelných zdrojových pravidiel pre Spirit of the Century (SotC), aplikáciu systému FATE pre pulpové dobrodružstvá. Voľnejší preklad znamená, že sice prekladám časti pravidiel, ktoré sa netýkajú priamo prostredia pulpu (sú teda takzvane nezávislé a môžete ich využiť v hocakej hre), ale uvidíte tu množstvo mojich osobných poznámok, dodatkov, úprav a vylepšení od iných autorov a hráčov SotC / FATE.

Dúfam, že vám táto séria článkov pomôže zoznámiť sa bližšie so systémom FATE a jeho prechodnou verziou medzi číslom 2 (ktorá je už preložená do češtiny a slovenčiny) a 3 (ktorá ešte nie je vydaná a bude použitá mimo iného aj v pripravovanom RPG Dresden Files) a zmenami od 2. verzie.

Čítaniu zdar!

Veci, ktoré by ste mali mať

Okrem týchto pravidiel budete na hranie potrebovať ešte zopár pomôcok. Nasleduje zoznam povinných vecí a aj tých odporúčaných.

Budete potrebovať:

- Štyri Fudge kocky pre každého hráča a PH. Ak Fudge kocky nemáte, nájdete ich napríklad u Grey Ghost Games (www.fudgerpg.com), alebo v niektorom z obchodov s RPG tovarom. Keďže sa v našich končinách fudge kocky zháňajú ľažšie (ak si ich neobjednáte v zahraničných online obchodoch), namiesto nich môžete použiť výhodnú alternatívu, a to dve obyčajné šesťstenné kocky (o ich použití nižšie).
- Niekoľko kópií karty postavy (nájdete ju v ďalšom čísle Drakkaru popri tvorbe postavy), alebo aspoň čistý papier na ich záznam.
- Niečo na písanie.
- Priateľov. (Pre samotnú hru je najideálnejší počet dvaja až šiesti. Pre tvorbu postavy je to čím viac, tým lepšie – čím viac ľudí sa na tvorbe postá zúčastňuje, tým jednoduchšia bude tvorba hry hocikedy, keď si zmyslíte.)

A čo môže byť užitočné:

- Sada pokerových žetónov alebo sklenených kamienkov (na body osudu).
- Poznámkové papieriky na posielanie správ a zaznamenávanie poznámok počas hry.
- Niečo pod Zub.



Stupnica

Väčšina vecí v systéme FATE je hodnotená podľa nižšie uvedenej stupnice (ked' v texte hovoríme o „stupnici“, myslíme presne toto). Prídavné mená zvyčajne popisujú veci – môžete byť Dobrý pilot alebo Chabý/špatný bitkár. Prídavné mená a číslice sú zameniteľné, takže ak sú hráčovi bližšie čísla, je rovnako možné povedať Pilot: +3 alebo Bitkár: -1. Kompromisom medzi oboma spôsobmi označovania je použitie oboch vyjadrení, teda Pilot: dobrý (+3), Bitkár: chabý/špatný (-1). V tejto mierke je človek, ktorý robí niečo pravidelne a možno profesionálne, ale nie výnimocne, ohodnotený ako všedný/průměrný.

+8	legendárny	legendárni
+7	hrdinský	nedostižný
+6	fantastický	fantastický
+5	vynikajúci	vynikající
+4	výborný	výborný
+3	dobrý	dobrý
+2	obstojný	slušný
+1	všedný	průměrný
0	slabý	slabý
-1	chabý	špatný
-2	biedny	bídný

Väčšina ľudí je vo svojom zamestnaní všedných/průměrných, ako napríklad vedci vo výskume a v ostatných veciach sú prinajlepšom slabí alebo chabí/špatní. Tieto hranice sú schopní prekročiť len výnimcočne a vtedy, keď ich k tomu situácia prinúti.

Hrdinovia v hrách môžu začínať so schopnosťami na rozličných maximálnych úrovniach. Vždy to závisí od typu hry a hrdinov. Napríklad pre žáner pulp (pre ktorý je písaná samotná príručka Spirit of the Century) majú hrdinovia s prihliadnutím k ich heroickým výkonom najvyššiu úroveň počiatočných schopností Vynikajúci, zatiaľčo pre žáner space opera (z príručky Starblazer Adventures) je to o stupeň nižšie, teda Výborný. Ak by hra pojednávala ešte o slabších hrdinoch, mohla by maximálna úroveň začiatočných schopností byť ešte nižšia. To už ale nehovoríme o hrdinoch, ale o bežných ľuďoch, skúšaných svojim osudem.

Hody kockou

Kedykoľvek hráč hádže kockami, vezme 4 Fudge kocky (4kF) a ich hodom získa výsledok v rozpätí -4 a +4. Na týchto kockách sú značky „+“ rovné +1, značky „-“ rovné -1 a „0 / nič“ je vždy 0. Ak použijete alternatívnu metódu dvoch šesťstenných kociek, je rozpätie o niečo väčšie, -5 až +5. Tým dosiahnete mierne vyšší rozptyl výsledkov hodov (čo môže mierne zvýšiť mieru úspechu alebo neúspechu postavy), ale odmenou použitia týchto kociek je ich ľahká dostupnosť oproti Fudge kockám.

Výsledok hodu je buď zrátaný (v prípade Fudge kociek) alebo je mínušová kocka odpočítaná od plusovej kocky (pri šesťstenných kockách) a výsledné číslo je pridané k hodnoteniu schopnosti, ktorú postava v danej situácii používa. Týmto úkonom získejete snahu postavy o dosiahnutie svojho cieľa (občas označovanú jednoducho ako „vý-

sledok").

(Ďalšou alternatívou, ak chcete zachovať rozpätie -4 a +4, môže byť použitie štyroch šesťstených kociek, pričom hody 1 a 2 sú rovné -1, hody 3 a 4 sú rovné 0 a hody 5 a 6 sú rovné +1. Táto alternatíva kociek má tú nevýhodu, že je náročnejšia na prepočítavanie čísel na výsledky. Preto doporučujem vyššie uvedené dve šesťstenné kocky. A ak vám nevadí trochy domácej práce, môžete si upraviť klasické šesťstenky pomocou ručnej frézky tak, ako je to uvedené na obrázku na začiatku článku.)

Náročnosť

Pri hodoch kockou sa hráč za postavu snaží dosiahnuť alebo prekonať určité cieľové číslo, ktoré sa nazýva náročnosťou. Tá určuje, aké úsilie musí postava vyvinúť, aby dosiahla to, čo si zauhlenila. Náročnosť je meraná rovnakým spôsobom, ako všetko ostatné vo FATE. Naštartovanie auta môže napríklad byť Slabá (0) náročnosť, zatiaľčo oprava toho istého auta po nehode už môže byť Dobrá (+3) náročnosť. Pravidlá a rady určovania náročnosti pre rozličné situácie nájdete v jednom z ďalších čísel Drakkaru v časti venovanej Pánom hry.

Rozdiel medzi náročnosťou a výsledkom hodu (alebo snahou) je rozsahom efektu, meraného v stupňoch. Stupeň sú používané najmä Pánom hry na stanovenie účinku snahy postavy a na určenie výsledku komplexnejších akcií. O stupňoch sa viac dozviete v ďalších kapitolách tejto súrie.

Schopnosti

Postavy majú schopnosti, ako napríklad Jazda alebo Zbrane, ktoré sú hodnotené podľa stupnice, uvedenej vyššie. Súhrne schopnosti definujú to, čo je vaša postava schopná vykonať. Keď si za postavu hádzete kockami, hádzete na jej schopnosť.

Takmer každá akcia, ktorú postava podniká, je krytá niektorou jej schopnosťou. Ak takúto schopnosť na svojej karte nemá, bud' preto, že si ju hráč nevybral, alebo takáto schopnosť neexistuje, je jej štandardná úroveň rovná hodnote Slabý (0).

Schopnosti sú bližšie popísané v samostatnej časti, ku ktorej sa dostaneme v jednom z najbližších čísel Drakkaru.

Aspekty

Postavy tiež majú skupinu atribútov, nazývaných aspekty.

Aspekty pokrývajú širokú škálu elementov a mali by spoločne ukázať postavu takú, aká vlastne je, k čomu je pripútaná a čo je pre ňu dôležité (na rozdiel od toho, „čo dokáže“ pomocou schopností).

Aspekty môžu byť vzťahmi, presvedčeniami, krátkymi frázami, opismi, vecami, alebo takmer hocičím, čo postavu určitým spôsobom vykresluje. Tu je niekoľko príkladov:

- *Prešibaný*
- *Otočí sa za každou sukňou...*
- *Tvrdochlavý ako mulica*
- *Elegantný*
- *Česť a hrdosť nadovšetko!*
- *Hromotlk*

Veľa ďalších príkladov aspektov nájdete v oddieli o aspektoch v jednej z nasledujúcich častí tohto seriálu. Aspekt môže byť použitý na získanie bonusu, ak sa hodí k práve prebiehajúcej situácii. Jeho použitie vyžaduje minutie jedného bodu osudu (viď nižšie). Toto použitie, nazývané vyvolanie aspektu, zlepšuje postavu v tom, čo robí, pretože jej aspekt sa nejako na danú situáciu vzťahuje (napríklad aspekt „Elegantný“ v prípade, že sa postava snaží učariť mladej slečne).

Aspekt vám tiež môže priniesť dodatočné body osudu tým, že do života postavy vnesie určité komplikácie a problémové situácie. Vždy keď sa dostanete do situácie, v ktorej by vám váš aspekt mohol spôsobiť problémy (napríklad aspekt „Tvrdochlavý ako mulica“ vtedy, keď chcete byť diplomatický), môžete sa o tom zmieniť Pánovi hry rovnako, ako by ste to spravili, ak by vám aspekt pomáhal. Pán hry môže naviac túto udalosť navrhnuť aj sám, ak sa na to niektorý z vašich aspektov obzvlášť hodí. V každom prípade je táto udalosť nazývaná vynútením aspektu a jej výsledkom je to, že možnosti vašej postavy sú do určitej miery obmedzené. Ak Pán hry vynútenie navrhne sám, alebo súhlasí s vašou požiadavkou naň, môžete za to získať jeden alebo viac bodov osudu v závislosti od toho, ako sa vec vyvinie.

O bodoch osudu si povieme o chvíľu.

Triky

Triky sú veci, ktorá môže postava urobiť na to, aby obišla alebo si prispôsobila pravidlá. Sú to jej esá v rukáve. Triky majú špecifické využitie a pravidlá a podrobnosti o nich si povieme neskôr. Nateraz stačí vedieť, že na začiatku má každá postava päť trikov.

Body osudu

Každý hráč začína prvé herné sedenie s počtom bodov osudu (BO) rovným počtu aspektov, ktoré jeho postava má, najčastejšie desať. Body osudu umožňujú hráčovi získať malú kontrolu nad hrou, či už poskytnutím bonusov pre postavu v príhodnej situácii, alebo prevzatím kontroly nad krátkou časťou príbehu. Body osudu sú vyjadrené nejakými nejedlými predmetmi, najlepšie sklenenými kamienkami alebo pokerovými žetónmi. (Predchádzajúce experimenty s malými jedlými cukríkmi nechali hráčov celkom na mizine!)

Postavy môžu kedykoľvek minúť bod osudu a získať tak bonus, vyvolať aspekt, označiť aspekt, vydať vyhlásenie, alebo vykonať trik.

Získanie bonusu

Bod osudu môže byť minutý na pridanie +1 k akémukoľvek hodu kockami, alebo na zlepšenie akejkoľvek snahy (napríklad pri útoku alebo obrane) o +1.

Reálne je táto možnosť tým najslabším využitím bodu osudu – väčšinou je lepšie použiť ho inak. (Väčšina hier toto pravidlo odstraňuje, akonáhle sa hráči viac zoznámia s použitím aspektov; a vy môžete tiež.)

Vyvolanie aspektu

Aspekty sú tými vecami, ktoré opisujú postavu a jej miesto v príbehu. Ked' máte aspekt, ktorý je vhodný pre práve prebiehajúcu situáciu, môžete vám jeho vyvolanie poskytnúť bonus. Po hode kockami si môžete zvolať jeden z vašich aspektov a opísť spôsob, akým sa do danej situácie hodí. Ak s tým Pán hry súhlasí, môžete použiť bod osudu a získať zaň jednu z nasledujúcich možností:

1. prehodiť všetky kocky a použiť výsledný hod, alebo
2. pridať k výsledku hodu 2 (po akýchkoľvek prehadzovaniach kociek).

Toto môžete v jednej situácii urobiť aj viackrát, ak máte viaceré aspektov, ktoré sa na ňu hodia. Pri tej istej schopnosti ale nemôžete jeden aspekt použiť viackrát, aj keď pri viacerých hodoch počas scény to možné je, samozrejme vždy popri minutí jedného ďalsieho bodu osudu.

Označenie aspektu

Scény, ostatné postavy, miesta a iné veci s dôležitosťou v príbehu môžu mať aspekt.

Niekedy je očividný, ale inokedy môže byť neznámy. Hráči môžu minúť jeden bod osudu na vyvolanie aspektu, ktorý nie je na karte ich postavy, ak vedia, o aký aspekt sa jedná. Toto nazývame označením

aspektu a bližšie si ho rozoberieme v časti o aspektoch.

Bežné pravidlo hovorí, že označenie cudzieho aspektu vyžaduje o niečo lepšie zdôvodnenie, ako vyvolanie aspektu vašej postavy. Pri aspekte scény by to napríklad bolo niečo, čo vyslovene navodí vizuálnu alebo tematickú atmosféru, o ktorej aspekt hovorí. Pri aspektoch protivníkov musí hráč v prvom rade vedieť o samotnom aspekte a následne naň môže hrať.

Vykonanie triku

Niektoré triky majú mimoriadne silné efekty a vyžadujú pri svojom vykonaní minutié bodu osudu. Ak trik minutie bodu osudu vyžaduje, bude to uvedené v jeho popise. Viac sa dozviete v oddieli o trikoch neskôr.

Vydanie vyhlásenia

Môžete tiež jednoducho obetovať jeden bod osudu a niečo vyhlásiť.

Ak to Pán hry príjme, stane sa to. To dáva hráčom možnosť vykonať počas príbehu malé veci, čo by inak bolo v rukách Pána hry.

Tieto veci väčšinou nemôžu dramaticky zvrátiť príbeh, alebo vyhrať scénu. Vyhlásenie „Doktor Flement spadne s infarktom mŕtvy k zemi“ nielenže nebude Pánom hry akceptované, ale nebolo by koniec koncov ani veľmi zábavné. Vyhlásenie sa skôr dá použiť na vhodné zhody okolností. Potrebuje vaša postava zapaľovač (ale nefajčí)? Miňte bod osudu a jeden máte! Deje sa za nedáleko zaujímavá scéna, ktorú môže vaša postava zmeškať? Miňte bod osudu a dorazíte tam práve včas!

Váš Pán hry má pri vyhláseniach posledné slovo. Je tu ale malé tajomstvo. Ak použijete vyhlásenie na niečo, čo hru oživí a spraví zábavnejšou pre všetkých, Pán hry vám to uzná omnoho častejšie, ako keby to bolo nudné, alebo dokonca sebecké.

Všeobecne platí, že Pán hry bude zhovievavejší, ako bude vyhlásenie v súlade s jedným alebo viacerými vašimi aspektami. Pán hry napríklad asi nepovolí postave mať zbraň po tom, čo ju prehľadali. Ale ak dokážete ukázať na aspekt svojej postavy „Vždy ozbrojený“, alebo opísať, ako vaša „Nekonečná krása“ nasmerovala pozornosť strážnikov na nepatričné miesta, Pán hry vám asi dá určitú slobodu. Tento spôsob použitia bodu osudu je veľmi podobný vyvolaniu aspektu.

Obnovovanie bodov osudu

Hráči zvyčajne získavajú body osudu späť medzi hernými sedeniami, kedy nastáva ich obnovovanie. Ak Pán hry ponechal príbeh na vrchole nejakej dramatickej situácie, môže obnovenie bodov osudu medzi dvoma sedeniami zrušiť. Rovnako sa môže stať, že ak počas hry prejde dostatočne dlhý čas (aj z hľadiska príbehu) na to, aby si postavy oddýchli, môže obnovenie bodov osudu prebehnúť aj počas hry.

Počet bodov osudu, ktoré hráč získa späť, sa nazýva miera obnovenia a je zvyčajne rovný počtu aspektov jeho postavy. Pri obnovení si hráči doplnia svoje body osudu až do výšky miery obnovenia. Ak má niektorý hráč bodov osudu viac, jeho počet sa už viac nezvýší.

Získavanie nových bodov osudu

Hráči získavajú body osudu vtedy, keď ich postavám nejaké aspekty privodia problémy. Tejto situáciu hovoríme donútenie postavy aspektom. Keď sa postava dostane do situácie, v ktorej jej vynútený aspekt naznačuje nepriaznivý vývoj deja, Pán hry by mal hráčovi ponúknut' voľbu: Hráč môže minúť bod osudu a ignorovať aspekt, alebo sa jeho postava môže podľa aspektu zariadiť a vtedy hráč bod osudu získa od Pána hry. Inokedy môže Pán hry hráča jednoducho odmeniť bodom osudu bez vysvetlenia, čím naznačuje, že mu asi v nadchádzajúcej situácii znepríjemní život nejaký aspekt. Hráči tento bod osudu môžu odmietnuť a na obídenie komplikácií minúť svoj vlastný. To ale nemusí byť najlepší nápad, pretože to väčšinou znamená, že Pán hry použije veci, ktoré s vami nesúvisia.

Toto teritórium tu nie je len pre šou Pána hry; hráči môžu vynútenie aspektu spustiť aj sami bud' tým, že uvedú aspekt, ktorý by práve prebiehajúcu situáciu mohol pre ich postavu skomplikovať, alebo sa podľa svojho aspektu budú správať už od začiatku a následne upozornia Pána hry na fakt, že ich postava konala z donútenia tohto aspektu. Pán hry nemusí vždy s vynútením aspektu súhlasiť, ale je dôležité, aby hráči v tomto spolupracovali. Viac o vynúteniach aspektov nájdete v časti o aspektoch neskôr.

Úvodná časť seriálu a výťahu z pravidiel Spirit of the Century (a.k.a. FATE 2.5) vám priniesla prvotný pohľad na súčasti systému a ich vzájomnú interakciu. Myslím si, že s trochou snahy a premýšľania by už bolo možné v tomto systéme skúsiť aj jednoduchú hru s predvytvorenými postavami. Samozrejme, že plné pochopenie schopností, aspektov a ich vyvolávania a vynútenia, bodov osudu a trikov vám v prehľbení poznatkov o systéme pomôže oveľa viac, ale o týchto ve-

ciach si prečítate až v nasledujúcich číslach Drakkaru.

Menovite nás najbližšie čaká tvorba postavy. V nej si ukážeme, v čom sa FATE podstatne odlišuje od starších a „klasickejších“ rolových hier a čo robí tvorbu postáv v tomto systéme zaujímavou nielen pre každého jedného hráča samostatne, ale pre všetkých spoločne. Zoznámime sa s fázami vývinu postavy a ich pretavením do popisu postavy a jej systémového hodnotenia. A kocky môžete pri tvorbe postáv kľudne nechať doma na poličke, nebudeťe ich totiž vôbec potrebovať.