



3/2007

D R A K K A R

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

Na Drakkaru spolupracují:

Šéfredaktor:

Roman „RomiK“ Hora

Redakce:

Pavel „Goran“ Veselský
 Dalibor „Dalcor“ Zeman
 Vítězslav „Vitus“ Pilmaier
 Jozef „Joe“ Kundlak
 Petr „Ilgir“ Chval
 Kamil „Kid“ Kolísek

Korektury:

Lucka „Hair“ Chalupová
 Roman „RomiK“ Hora

Grafický design & sazba:

Martin „Wan-To“ Majer

Obrázek na obálce:

„hakubaikou“ z deviantART

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



<http://drakkar.rpgplanet.cz>

Obsah

Úvodní slovo	4
Povídky	
Nic se nezmění	5
Dýka duší	14
RPG systém	
Icar	20
RPG obecně	
Chuť magie	27
RPG teorie	
Pravidla tvorby magických systémov	30
Historie a realita	
Gotický stavební sloh	44
Zbraně a zbroje	50
Cadwallon	
Příjezd	65
Příloha	
Vitus a jeho první GameCon	68

Úvodní slovo

Autor: Roman „RomiK“ Hora

Polovina roku je již za námi a my jsme se dostali k číslu, které bude vždy poloviční v každém roce – třetímu. Toto číslo Drakkaru vzniká v době prázdnin, dovolených, z tohoto důvodu je o trochu chudší než čísla minulá a zároveň než čísla budoucí. Je to způsobeno právě tím, že stejně tak jako vy, i my bloudíme v této době po světě.

Měli jsme v plánu pro vás do Drakkaru vložit velké dobrodružství, které mělo tvořit speciální číslo. Toto dobrodružství se však umístilo v soutěži „O spár zlatého draka“ na druhém místě a tudíž jsme práva na toto dobrodružství přenechali Dechu Draka, který je součástí pevnosti. To však nevadí, neboť speciální číslo Drakkaru bude – jakmile se objeví dobrodružství v Dechu Draka, my vydáme speciál obsahující aplikace na mnoho systémů. Ano, spolupráce s Dechem Draka. Kdokoliv z vás by si přál nějakou aplikaci, může nám napsat krátký mail a my se pokusíme vyhovět.

Novinkou do dalších čísel Drakkaru je i to, že jsme se rozhodli zavést komisi na hodnocení ilustrací – pro vaši vyšší spokojenosť s ilustracemi. Pokud si prohlédnete ilustrace z minulých čísel, některé byly značně neprofesionální. Vyšší profesionalitou ilustrací se pokusíme vám udělat radost. Třetí číslo však na ilustrace bude chudší. Ano, prázdniny jsou pro mnohé radostí, pro nás jen zdržením.

A ještě jedna novinka. Na web Drakkaru jsme se rozhodli umístit profily ná, kteří máme s Drakkarem něco společného. Můžete se dozvědět proč děláme co děláme a v čem dalším máme prsty. Případně nás můžete i kontaktovat jako jednotlivce a ne redakci. Kontaktování ve vší počestnosti samozřejmě – ale třeba s prosbou pomoci na nějakém vašem projektu.

Velmi bychom uvítali, kdyby se komunikace s vámi, čtenáři, zvýšila. My máme radost za každou vaši reakci – pochvalnou či kritickou. Pokud si najdete chvilku a máte Drakkar rádi, zvyšte naše úsilí tím, že nám napíšete svůj názor na Drakkara a vaše postřehy. Tím nám poděkuujete za naši snahu s tímto webovým časopisem.

Nic se nezmění

Autor: Petr „Ilgir“ Chval

„Ticho!“ Velitelský hlas přehlušil směsici všech ostatních. „Jsme tu proto, abychom se dohodli, jak s ním skoncovat. Nebudeme se přece hádat, jako baby na tržišti.“ Statný muž s černými vousy a jasným pohledem zmlkl a podíval se po svých společnících. Seděli kolem širokého stolu, před každým z nich stál cínový pohár více či méně naplněný vínem. Na postavy shromážděných mihotavě dopadalo žluté světlo olejových lamp, zavěšených pod stropem. Široký pruh voskovaného černého plátna dokonale zakrýval jediné okno nízké místnosti. Venku se ozval dusot koňských kopyt a přes tváře přítomných přelétl stín strachu. Vesměs všichni byli oděni v nákladných šatech, jaké nosili lidé z bohatších vrstev, což neladilo s nuzností a stísněností světnice, kterou si vybrali k poradě.

„Ale musíme se přece domluvit, kdo po *tom* převezme vládu, Dugalde.“ Ujal se konečně slova mírně obtloustlý, kdysi však jistě statný postarší muž.

„Rada starších, kterou dal *tyran* před lety rozpustit, se toho úkolu s radostí ujme do té doby, než se najde vhodný kandidát na trůn.“ Pronesl pomalu a rozvážně stříbrovousý stařec, v jehož tváři nebyla jediná stopa po úbytku rozumu a zdětinštění, které tak často doprovází lidi jeho věku. „Většina členů Rady dosud žije, postarám se o jejich svolání.“

„Děkuji, Alarichu.“ Pokývnul hlavou Dugald. „Tím je tato záležitost *vyřešena*,“ Položil důraz na poslední slovo a přísně si přeměřil dva společníky, kteří cosi nespokojeně bručeli. „a můžeme pokračovat v našem prvořadém úkolu, jenž...“

Nedomluvil.

Dunivá rána přerušila jeho řeč. Ve světnici se rozhostilo ticho. Zaskřípění dveří, další rána, rázné kroky několika páru nohou.

„Jsou tu!“ Vypískl kdosi ze shromážděných.

„Vampýři...“ dodal další. Děs přímo ukapával z toho slova. Dugald, který seděl přes stůl naproti dveřím, reagoval rychle. Mocným pohybem převrátil stůl a zabarikádoval tak vchod. Jeho soused po pravici se vrhnul k oknu, aby strhnul černé plátno a průsvitnou koženou blánu, sloužící místo skla.

„Otevřete.“ Poručil hlas za dveřmi, chladný a ostrý jako zimní severák. Společníci se stáhli k zadní stěně a tasili zbraně.

„Otevřete.“ Příkaz tentokrát platil těm na druhé straně a byl vzápětí splněn. Dunivá rána, dveře se otřásly pod nelidským náporem; další úder, úchyt závory se vytrhl z rámu dveří; čísi ruce chytily pootevřené dveře za okraj, nepochopitelnou silou je vyrvaly z pantů a odhodily kam s dozadu. Pak se objevil. Dlouhé černé vlasy, smrtelně bledá pleť, štíhlá postava v sametovém pláště, přiléhavá kazajka, kalhoty, kožené boty, vše černější než noc; na krku ocelový odznak s ohavným motivem netopýří lebky. „Vzdejte se bez odporu.“ Ucedil s napůl opovržlivým a napůl lhostejným výrazem.

Několika prudkými údery pěstí rozmlátil desku stolu. Z otvoru dveří vylétly dva projektily a rozbily olejové lampy. Místnost se utopila ve tmě.

První Vampýr vkročil dovnitř a za ním další. Několik napadených se pokoušelo bránit, ale byli rychle odzbrojeni. Jeden po druhém padali pod údery jejich tvrdých pěstí. Jeden z lidí chtěl utéct oknem. Sotva se vyklonil, popadly ho zvenku dva páry rukou a vytáhly z domku. Prudká rána do spánku jej zbavila vědomí.

* * *

Malý chlapeček klidně spal, zabalen v hedvábných poduškách. Kolébka z drahého dřeva, zdobená zlatým kováním, se ještě trochu houpala. Ta, která chlapce před chvílí kolébala, nyní stála u okna, s očima upřenýma na prostranství pod hradem. V její jemné, urozené tváři se zračila únava, napětí a smutek.

Pod hradbami se tyčilo lešení, kterému dominovala mohutná šibenice. Kolem lešení stály dvě řady vojáků královské gardy a před nimi se tísnil dav měšťanů. Král, spolu s předními dvořany, měl vyvýšené místo po pravé straně.

Všichni přítomní se halili do teplých pláštů, aby se chránili před vlhkou zimou, která jim zalézala až na kůži. Bledé říjnové slunce se neúspěšně snažilo prokousat ranní mlhou. Ptáci byli také zticha, zalezlí v teple svých hnizd.

Davem to zašumělo, v doprovodu ozbrojenců, za dunění bubnů kráčela řada odsouzených směrem k lešení. Bylo jich pouze čtrnáct, ten nejstarší nepřežil jednu z nocí v chladné kobce. Kdysi honosné šaty šlechticů a dvořanů byly po týdenním vězení zašedlé a uválené.

Davem to zašumělo pokaždé, když lidé ve strhané tváři toho kterého nešťastníka rozpoznali dříve vysoce postaveného muže, před kterým na ulici města smekali a ukláněli se. Královský purkrabí si nechal zjednat klid, aby přečetl rozsudek. Všech čtrnáct přítomných bylo za zradu, spiknutí a plánování královraždy odsouzeno k smrti oběšením a rozčtvrcením.

Na žebřík šibenice vystoupil první ze zrádců, Stamvald, jeden z radních města. Výraz v jeho tváři byl spíše unavený, než vyděšený. Díval se přes hlavy shromážděných kamci na obzor a díval se tam i ve chvíli, když mu kat položil oprátku kolem krku a podtrhnul žebřík pod nohama. Stamvald několikrát naprázdno zalapal po dechu a pak ztuhnul ve smrtelné křeči. Katovi pomocníci sundali jeho tělo dolů a položili ho na lešení. Tam mu kat rozpáral hrud' a vyrval ještě teplé srdce z těla. Oběma rukama pozvedl ten kus krvavého masa před oči davu a zvolal mohutným hlasem: „Střezte se zrádcova srdce!“ Nakonec se těla chopili katovi pacholci, odsekli hlavu a rozčtvrtili je sekerou. Hlavu hodili do proutěného koše a čtvrtiny nebohého Stamvalda přibili na dlouhé břevno, připevněné na kraji lešení.

Královna se odvrátila od okna a usedla vedle kolébky se spícím dítětem. Ohavné divadlo pod hradbami se pak opakovalo ještě třináctkrát.

Poprava trvala bezmála hodinu. Na konci bylo lešení i blízké okolí promáčené krví. Jejím zápachem byla prosycena i chladná mlha. Lidé byli zamklí a zaražení. Ani ti nejstarší z nich ještě neviděli tak krvavou popravu; a kromě toho, mnozí z odsouzených byli známí a mezi lidem oblíbení. I král byl zachmuřený, když opouštěl své místo

u popraviště. Ve chvíli, kdy stoupal po schodišti v palácové budově, se však na jeho tváři objevil úsměv, vždyť v královské ložnici na něho čeká novorozený syn, malý princ, dědic trůnu.

* * *

Královna stála u okna v královské ložnici a dívala se na prostranství pod hradbami. Hlouček lidí z města zde obklopoval šibenici, hlídanou třemi strážemi. Další čtyři přiváděly dva spoutané mladíky, jeden z nich šel klidně, s opovržlivým výrazem si měřil přítomné, druhý se zmítl v poutech a cloumal svým doprovodem, takže musel na pomoc přispěchat další voják. Když procházeli kolem krále, odplivl si na zem a vykřikl několik kleteb.

Purkrabí přečetl rozsudek a kat vykonal trest. Oba chlapci dlouho zápasili o život, než marný boj s vlastní těhou vzdali.

„Maminko! Maminko!“ Ze síně se ozval dupot a do komnaty vběhl šestiletý princ. „Maminko,“ vyrazil ze sebe udýchaně. Pak se zarazil a pomalu se přiblížil k oknu. Shlédl celou scénu pod hradem a pak se podíval na královnu. V jejích očích se leskly slzy.

„Proč pláčeš, maminko?“ Zeptal se. „Snad ne kvůli těm dvěma zlodějům?“ Dodal pak tónem, který odpislouchal od pánů na dvoře.

„Ti chlapci, které právě pověsili, byli jediní synové staré vdovy z nedaleké vesnice.“ Pronesla královna tiše. „Jejich matka nedávno onemocněla a oni neměli peníze na lékaře. Hnání strachem o život své matky si jednoho večera počíhali na kupce, který se vracel z města. Sebrali mu měsíc s penězi, koně i výstroj mu nechali. Mohli ho zabít, a kdyby to byli udělali, možná by byli dosud na svobodě. O jejich činu by se byl nikdo nedozvěděl. Ale nezabili ho, nejsou to vrazi, potřebovali jen peníze.“

Princ Varenald zamýšleně hleděl na oběšence. Bylo to snad poprvé v životě, co se podíval na realitu z pohledu těch druhých, poddaných. Představil si, jak jen mu to jeho omezený rozhled dovolil, jaké by to bylo, být chudým chlapcem z vesnice, jehož matka onemocněla. Jeho dětská tvářička se zachmuřila.

Náhle mu však přišlo na mysl něco jiného. *Musel je odsoudit jeho otec, jedině jeho otec má přeče právo vynášet rozsudky smrti.*

„Proč je ale otec odsoudil?“ Zeptal se. „Copak on neví, že potřebovali peníze pro svou maminku?“

„Bývaly doby,“ pravila zamýšleně královna, „kdy by je tvůj otec nechal zavřít na pár dní do cely, a pak by je v tichosti propustil... Čím je starší, tím je tvrdší a krutější.“ Dodala pak spíš už jen pro sebe.

„Když je ale otec tak krutý,“ uvažoval dál princ, „proč se ho nikdo nesnaží zbavit? Mého dědečka přece zabili, protože byl krutý.“

„Tvůj otec má věrné a oddané služebníky.“ Pravila královna tak pomalu, jako by vážila každé slovo. „A ti najdou a zatkou každého, kdo mu usiluje o život, ještě před tím, než svůj záměr stačí provést.“

Varenald tušil, kdo jsou ti služebníci. Nikdy žádného neviděl, ale slyšel o nich mluvit. Několikrát dokonce slyšel vyslovit jejich jméno – a vždy to bylo potichu a se strachem.

Vampýři.

Toho dne si princ pevně umínil, že nikdy nebude jako jeho otec.

* * *

Ve sklepeních hradu bylo chladno. Tři postavy, které sestupovaly po kamenném schodišti do nejhlubšího podzemí se však chvěly nejen zimou. Mdlý svit pochodní pableskoval na vlhkých zdech a ozvěna kroků byla znetvořena ve spleti prastarých chodeb. Každé zašeptané slovo se mnohokrát odrazilo od stěn a vracelo se změněné k nepoznání. Snad proto postavy mlčely. Tady, u samých základů hradu, nebylo možné poznat, zda je tam nahoře den či noc, léto či zima, slunce či dešť. Čas tu plynul vlastním tempem a nehybná neměnnost a ticho skýtaly věčný klid těm, kdo zde spali.

Ti tři, dva urostlí muži a postarší žena, se zastavili u ocelových dveří, uzavírajících jednu z krátkých chodbiček. „Je to tady.“ Zašeptala žena. „Dveře nejsou zamčené.“ Vešli dovnitř. Světlo jejich pochodní vytáhlo ze stínů kvádrový náhrobek se sochou ležícího muže. Jeden z mužů složil na zem vak, který nesl na zádech a začal vyndávat věci a podávat je svým společníkům. Malá knížečka v černé kůži, lahvička s čirou tekutinou, sekera s postříbřeným ostřím, zašpičatělý osikový kůl.

* * *

Varenald seděl v hradní kuchyni a pozoroval čilý ruch kolem. Nad ohništěm visel obrovský kotel, zčernalý sazemi. Jeho bublající obsah uvolňoval lákavé vůně. Kuchaři u stolu oškubávali drůbež a krájeli zeleninu, pomocníci myli plechové nádobí a nosili vodu, několik lidí z okolí si sem přišlo upéct chléb; byli to ti nejchudší, kteří si nemohli dovolit platit daň z vlastní pece. Nikdo si malého prince nevšímal, byli na jeho přítomnost zvyklí. Královské komnaty mu v těchto mrazivých prosincových dnech připadaly prázdné a smutné a tady v kuchyni bylo příjemně teplo.

Dveře do kuchyně se otevřely a ledový vítr foukl dovnitř pár vloček sněhu. Na prahu stál malý chlapec s nějakým zvírátkem v náručí. Kuchařka Narša, přísná, ale dobrá žena se otočila, aby se podívala, který z těch darebných pomocníků sem pouští zimu. Při pohledu na neznámého návštěvníka se však zarazila. Byl to malý, sotva osmiletý kluk, s osmahlou pletí a drobné postavy, hubený jako toulavý pes. V rukou držel podivné zvírátko podobné lišce. Od ní se však lišilo pískově žlutou barvou a především nápadně velkýma ušima.

„Co bys rád?“ Zeptala se se směsí nedůvěry a soucitu v hlase. „Mě sem poslali ty... zbrojenci z brány, že pro mě dostanu něco na jídlo... pro mě a pro fenka.“ Řekl s podivným cizím přízvukem a starostlivě pohlabil zvírátko. „Je nemocný.“

„Tak pojď dál a zavři za sebou.“ Pokynula mu Narša. „Děkuju paní.“ Odvětil klouček a vysekl rozkošnou poklonu. To už u něj stál Varenald a visel na něm očima. Ještě nikdy se nesetkal s cizincem z jižních krajů. „Jsem Varenald, princ, ale až mi bude patnáct, budu král, teď za mě ještě vládne maminka.“ Představil se a po královském způsobu pokynul paží.

„Já jsem Jerhu-štu Man al Zašta Lusthunuf, syn obchodníka. A tohle je fenek.“ Kývnul hlavou na svého mazlíčka a znovu se uctivě uklonil.

Za dva dny fenek pošel. Vrchní lovčí, který uměl se zraněnými psy téměř zázraky, nedokázal zbavit malé teplomilné zvířátko krutého nachlazení, které mu přivodilo smrt. Chlapec zůstal na hradě, princ si to vyprosil u královny. Protože nikdo neuměl pořádně vyslovit jeho jméno, pojmenovali ho Fenek, po jeho nebohém mazlíčkovi.

Dny plynuly a Varenald pociťoval ke svému malému příteli stále větší náklonnost. Ve všech volných chvílích byli spolu a nakonec si princ vymohl, aby Fenka zařadili do školy. A tak se učený Dosmund, královský kronikář, věnoval kromě prince a několika panských synků také malému cizinci, synu neznámého obchodníka odkudsi z jihu.

Oba chlapci se vzájemně doplňovali. Varenald předčil Fenka silou paží a hbitostí těla, avšak nechával ho jednat tam, kde bylo zapotřebí bystré mysli a rychlého úsudku. Jeden druhému se snažili vyrovnat v tom, v čem byli pozadu, a tak vedle sebe rostli tělesně i duchovně, královna si mohla blahopřát...

* * *

Korunovační slavnost byla dlouhá a náročná. Varenald se cítil přece jen příliš mladý na to, aby vládnul takové zemi. Její velikost si plně uvědomil teprve dnes, kdy mu přišli složit přísahu všichni rytíři, velmoži a baroni z království. Byl rád, že mu stojí po boku jeho matka, královna. Dosud vládla za něj a i nadále mu bude pomáhat s těmi povinnostmi, na něž jeho síly nebudou stačit. Po slavnostním ceremoniálu, přísahách a hostině se nový král odebral do pohodlí své pracovní komnaty v paláci, aby přijal všechny představené institucí, přímo jemu podléhajících. Teď seděl v pohodlném kresle u krbu a zíral do soupisu zemských řemeslných cechů, jejich působišť, majetku, výnosů a daní. Jeho mysl však byla jinde. Na západě rychle mizely poslední červánky a fialové nebe zvalo soumrak od východu. Varenald čekal dnešního posledního návštěvníka.

Několik lehkých úderů na dveře ohlásilo jeho příchod. „Vstupte.“ Řekl král a snažil se, aby to znělo sebejistě. Zavrzutí dveří, rychlé kroky a už stál před králem. Dlouhé šedé vlasys, pečlivě zastřížená prostříbřelá bradka, tvář nikoli bez vrásek, ale energického, přísného vzezření, pleť bledá jako papír, štíhlá postava v sametovém plášti, přiléhavá kazajka, kalhoty, kožené boty, vše černější než noc; na krku ocelový odznak s motivem netopýří lebky.

„Vampýři jsou vám k službám, pane.“ Řekl potichu a sklonil hlavu.

„Vaše rozkazy?“ „Nech Vampýry rozpustit.“ Odpověděl král pevně. „Nebudu je potřebovat.“

„Jak si přejete.“ Znovu se uklonil a na jeho rtech se objevil náznak úsměvu. Tuhle větu neslyšel poprvé.

* * *

„Přidej Fenku, už ho skoro máme!“ Vykřikl král a bodnul koně do slabin. Kdesi před nimi se ozývalo lámání porostu, jak jím jelen probíhal ve zběsilém úprku. Koni šla od huby pěna a škubaly jím křečovité záhvěvy. Král spatřil na zlomek okamžiku hnane zvíře, navlékl si otěže na předloktí, přikrčil se v sedle a uchopil kuši do obou rukou. Už ho

skoro měl, když kůň náhle klopýtl a svalil se na bok. Varenald vylétl ze sedla, několikrát se převalil a zapadl do hustého křoví. Vylekaný pták je s vřískotem opustil.

Než se král vzpamatoval z šoku, už tu byl Fenek a táhl ho ven. „Měls štěstí v neštěstí,“ brebentil, když viděl, že král neutrpěl žádné zranění, „narazit na kámen nebo strom...“ „Ale kůň, co se stalo s tím koněm?“ Chtěl vědět Varenald. „Přece jsem ho neuhnal!“ Fenek přiklekl k nebohému zvířeti. Kůň ležel na boku, pouklil oči a lapal po dechu. Celým jeho tělem probíhaly záškuby. „Za chvíli bude po něm.“ Řekl zasmušile Fenek. „Někdo ho otrávil.“

Lesním porostem kráčel kůň a na něm dva jezdci. Vpředu mladý muž snědé pleti a bystrého pohledu, za ním jeho společník stejného věku; statná postava, bledá tvář vznesených rysů, černá bradka a knír. Oba ustrojeni ve skvostných loveckých šatech, znamenité kuše zavěšené na přepychovém sedle.

„Venamorvol je jed, který se získává z jižní rostliny, její jméno teď nevzpomenu, dostane se do celého těla, ale začne působit až v námaze. Pak způsobí křeče a oběť se udusí. Zákerný a velmi drahý.“ Hovořil Fenek pomalu, jak tahal z paměti další údaje.

„Ale kdo mě chtěl zabít? A proč volil tak složitou cestu?“ Přemítal král nahlas. „Vždyť přece otrávit koně, to je dost nejistý způsob vraždy...“

„Možná nepočítali s tím, že budu s tebou.“ Odtušil Fenek. „Možná proto ti dali tak rychlého koně. Však jsi mi taky skoro odjel... myslím ujel, když jsme narazili na jelena.“

„Počítali teda s tím, že budu sám hnát koně za zvířetem, oddělím se od ostatních a až uvidím jelena, popoženu koně k největšímu vypětí a pak...“

„Kůň spadne a jezdec letí ze sedla. To se taky stalo, ale ty máš štěstí, spadl jsi do keře. Navíc ses mi neztratil, takže máme ještě jednoho koně.“

„S tím vším asi nepočítali.“ Pronesl zamyšleně Varenald a v duchu se viděl, jak sám, zraněný pádem z koně volá o pomoc na pusté lesy. Okolí prohledávají ti, kteří ho nechtejí najít, zatímco ti, jimž na osudu krále záleží, jsou uklizeni do bezpečí. Padá mlha, do hvozdu se vkrádá tma a probouzejí se ti, kteří vládnou v noci...“

Další den ráno najdou jen mrtvolu koně. Učený lékař zjistí otravu venamorvolem, vzácným jedem z jižních krajů. Kdo by si to byl pomyslel? Králův různý přítel, tajemný jižan, jenž navázal se svými krajany nové styky, Fenek. Vystoupí pár křivých svědků a... Je s tebou konec, Fenku Královrahu.

Už se šíralo, když se z lesa vynořil kůň se dvěma jezdci na hřbetě. První si jich všiml lovec z Varenaldovy družiny, který až dosud, pln starostí o králův život, vytrvale vyhlížel před branou. „Král se vrací! Živý i s Fenkem!“ Spustil radostný povyk, když běžel nádvořím. Novina se rozlétla hrádkem rychleji než střela z kuše. Královi družiníci se radostně rozbehli vstříc svému pánovi. Byli však i takoví, kteří tuto novinu vyslechli se vztekem a hrůzou.

Baron Sienrich chvíli horečně uvažoval, pak zamkl železnou truhlici v rohu komnaty, klíč strčil do záňadří, přehodil přes ramena nachový plášť a šel uvítat krále. Udělal chybu.

Varenaldovi muži mezitím spolu se svým pánem vjeli na dolní nádvoří. Dva z nich uzavřeli bránu a zůstali hlídat, další se po skupinkách rozběhli po loveckém hrádku. Odzbrojili nepočetnou posádku a veškeré služebnictvo, jež je dosud hostilo, nahnali do stájí.

Baron prošel druhou branou na dolní nádvoří, pak se zastavil. Vstří mu šli tři muži, ve vzdálenosti deseti kroků zůstali stát. Dva z nich mlčky zamířili své kuše, třetí přistoupil k Sienrichovi a položil mu ruku na rameno.

* * *

„Co jsem udělal špatně?“ Opakoval už poněkolikáté král, hlavu v dlaních. Na stole z vzácného dřeva před ním stál cínový pohár a téměř vyprázdněný džbán s vínem. „Nic.“ Odpověděl mu opět trpělivě Fenek. „Byli to lotři. Toužili po moci, jaká jim nenáležela.“ Hlavy těch, o nichž byla řeč, shlížely na kolemjouce mrtvýma očima z výšky druhé hradní brány, zvané Havranka. Od dob Varenaldova otce se zde ještě taková ozdoba neobjevila, až dnes, poprvé. Mezi prostými lidmi se po odpolední popravě šířilo vzrušené šeptání, na čelech mocných mužů se objevily vrásky. Spravedlivě potrestání velezrádci, nebo nevinné oběti královské zvůle?

„Dalo se to očekávat.“ Pronesl zamyšleně Fenek a potáhl z dýmky. „Byl jsem hlupák, že jsem si svá podezření neověřil. Sienrich už ve mě delší dobu vyvolával podezření. V případě tvé smrti by se stal nejmocnějším mužem v zemi, uvažoval jsi o tom někdy?“

„Co?“ Trhl král při otázce hlavou, jak se probral z bezútěsných myšlenek. „Jo, napadlo mě, že je dost mocnej, to jo. Ale že by mě chtěl zabít...“

„Touha po moci zatemňuje mysl.“ Pokračoval Fenek. „V jižních krajích, odkud pocházím, jsou pod vládou jednotlivců nesrovnatelně větší území než tady, na severu. Říše jednoho sultána má tisíce mil zděli. Trvá měsíc, než ji jezdec na koni projede od západu k východu. Sultán, který vládne takovému území, má samozřejmě mnoho nepřátel, kteří by ho rádi připravili o moc. Proto vládce hlídá osobní garda ve dne v noci, do jeho paláců nemá přístup nikdo nepovolaný a v jejich okolí střeží stovky ozbrojenců jeho bezpečí. Na jihu jsou oblíbené vraždy jedem přimíchaným do pokrmu či nápoje. Proto má sultán své otroky, kteří ochutnají každé jídlo předtím, než je pojí on sám.“

„Dobře, ale proč mi tohle všechno vykládáš?“ Otázal se nechápavě lehce přiopilý král.

„Protože se tě pokusili zabít, a to prostřednictvím jedu, který podali tvému koni. Tentokrát jim to nevyšlo, ale je dost možné, že se o to někdo pokusí znova, a tentokrát by mohl útok směřovat přímo na tebe.“ Chvíle ticha. „Proto tě žádám o čest, vykonávat pro tebe službu ochutnávání pokrmů.“ Dlouhá chvíle ticha. „Ne, to po mně nežádej.“ Pronesl po chvíli chmurně král. „Do smrti bych si vyčítal, kdyby...“

Chvíli to trvalo, ale nakonec ho Fenek přesvědčil.

* * *

„Nemůžeš na nich vymáhat stejně, jako každý rok, neúroda byla hrozná.“

„Král jsem já a nikdo mi nebude přikazovat, co můžu a co ne! A kromě toho, když jím slevím, budou chtít i ostatní. A my si nemůžeme dovolit přijít o takové obnosy.“

„Pokud bys letošní obilní daň snížil o třetinu, sedláci by byli spokojení a královská pokladnice by to ustála. Sám jsem to spočítal.“

„Nikdo se tě neprosil o to, abys počítal výdaje pokladnice!“ Křičel na Fenka Varenald, brunátný v tváři. „Na to mám hejtmana a jeho lidi.“

„Jenže ti jsou nejradší, když pokladnice přetéká; nikdo potom nepozná, kolik si odsypávají do vlastních kapes.“ Poznamenal kousavě Fenek.

„Žárlíš na hejtmana, protože je v mé přízni, nebo ne?! Chtěl bys mě mít jen pro sebe, abys mě mohl ovládat! Je to tak! Ale já se ovládat nenechám! Já jsem tu král a nikdo jiný! Máš štěstí, že nezapomínám na to všechno, co jsi pro mě udělal. Poslední dobou se mi ale zdá, že mi víc škodíš, než prospíváš. Teď se mi ztrať z očí, nechci tě vidět.“

Když Fenek opouštěl královu komnatu, zračil se v jeho tváři hněv a lítost.

* * *

Za okny paláce se snášel soumrak. Na sytě modrém nebi se objevily první hvězdy. Zase jeden z těch čarowných teplých večerů, které přicházejí na konci srpna. Kdysi měl Varenald ve zvyku se v těchto hodinách procházet s Fenkem mezi houštinami pod hradem, vdechovat vůni léta a poslouchat cvrčky. Při takových procházkách rozmlouvali o své zemi i dalekých krajích, vzpomínali na minulé časy a hádali, co jim přinese budoucnost. Rokovali o smyslu bytí, stvoření přírody a otázkách směřování lidstva i sebe samých.

Teď však seděl král ve svém křesle u krbu a přehrával si události dnešního dne. Dávky obilí byly dodány tak, jak měly být. Až na výjimky na všechny zapůsobila hrozba přímého královského trestu pro všechny, kdo by odmítli zaplatit. Tou výjimkou byli tři sedláci z panství barona Kraensona, kteří tvrdili, že tolik obilí prostě nemají. Varenald je nechal hodit do hladomorny, spíš naschvál Fenkovi než proto, že by sám chtěl.

Král se trpitelsky zašklebil, už měl dost řešení těch trapně malých záležitostí ubohých domácích poměrů. Nemohl se dočkat, až opustí tu bídnou zemi, aby se zúčastnil dění na dvoře Ayerteronského krále...

Lehké zaklepání. Už podle něho poznal Varenald Fenka. V příští vteřině už byl uvnitř, tichý jako vždy. Začal klidně mluvit: „Varenalde, ti sedláci za to nestojí. Dej je zmrskat a propusť je. Po okolí se šíří posměšky, že král zavírá odrané venkovany do vězení.“ Král se chvílkou rozmyšlel a pak zarytě odpověděl: „Zůstanou, kde jsou. Co jsem řekl, to platí. A teď mi přines trochu vína.“ Aniž by hnul brvou, uchopil Fenek prázdný džbán a odcházel.

Ve chvilce tu byl zas, naplnil cínový pohár a postavil džbán na podnos. Pak se dlouze napil, dolil znova po okraj a položil číši na stolek vedle králova křesla. Chvíli stál mlčky u dveří, a pak ho Varenald pohybem ruky propustil. Když Fenek sestupoval po točitém schodišti na nádvoří, ucítil v žaludku slabé křeče, které však vzápětí odeznely. Protijed účinkoval.

* * *

Dveře se otevřely a do tmavé komnaty vstoupil Fenek. Svůj prvořadý cíl už splnil, ale jak dál? Nepochyboval o tom, že bude muset odstranit ještě nejméně jednoho člověka

– barona Staenbalda, který převzal místo po popraveném Sienrichovi. Jako vládce Kotliny byl ze všech baronů nejmocnější.

Je tu zima, už pár dní tady nikdo netopil a počasí se po tom naráz zhoršilo. Víno už tu je, teď jenom zapálit svíce a oheň v krbu a Fenek se bude cítit v pracovně bývalého krále jako doma...

„Fenku!“ Ozval se náhle hlas z tmavého kouta u krbu. „Nalij mi pohár vína, Fenku. A nemusíš ochutnávat...“ Hlas byl chladný a jasný, jako ocel. Fenek ztuhnul, a pak se pomalu otočil za hlasem. V křesle u krbu bylo vidět jen jeho tvář. Bledší než obvykle, orámovaná černými vlasy a vousy. Víc zbytky světla zvenku neodkrývaly. „Co je s tebou, Fenku? Nějak jsi zbledl... To víno!“ Fenek uchopil do třesoucích se rukou džbán a obrátil jej do poháru. Polovina vína vytekla vedle. Fenek se otočil zpět do místnosti. Možná doufal, že přízrak zmizí. Nezmizel.

Řink! Cínový pohár dopadl na podlahu. Skvrna svým okrajem zbarvila drahý koberec doruda. „Ale Fenku, to byl drahý koberec. Z Ayerteronu. Tak nešikovné služebníky nemůžu potřebovat.“ Vstal, opíraje se podle svého zvyku o okraje křesla a pomalu zamířil k Fenkovi. Když ho uchopil za krk sevřením nelidské síly, Fenek se nebránil.

Řink! Skleněná výplň okna se vysypala. Tam dole leželo Fenkovo tělo. Skvrna zbarvila trávu doruda.

Do místnosti vstoupil on. „Dej svolat Vampýry.“ Přikázal mu Varenald. „Budeme je potřebovat.“ „Jak si přejete, pane.“ Odpověděl a uklonil se.

Dýka duší

Autor: Kamil „Kid“ Kolísek

Hora Kebedil byla nádherná. Sluneční paprsky si pohrávaly na věčně zmrzlé vrcholku a odrážely se do celého barevného spektra. Pohled na ní budil obdiv a respekt. Říkalo se, že právě odtamtud přicházejí múzy laskat tváře bardům. Na druhé straně byla hora ponořena do temnot vlastního stínu. Proháněly se tu sněhové bouře, které jakoby vedly věčnou válku s mlhou hustou jako mlíko. Přece tu bilo srdce. Srdce sice malé, ale dost silné, aby udrželo válečníka, který se právě snažil zahrát všemi možnými způsoby, na životě.

Stork si utahoval pásky, které držely medvědí kůže přitisknuté k té jeho. Jen tak mohl zabránit ztrátám drahocenného tepla. Krev vytékající z řezných ran od ledu na rukou zamrzala hned jak opustila tělo. Husté vousy sice částečně chránily tvář, ale ne dost dobře, aby se tam ledové částečky nezařezávaly hluboko do kůže. Stork teď sváděl boj sám se sebou. Chtělo se mu spát a na všechno zapomenout, ale nemohl. Musel jít dál, aby splnil, co si umanul a aby přežil. Každý krok, i když bolestivý, mu dával najevo, že ještě se s Bohy neshledá. Ještě jednou vyzkoušel pevnost pásků, poté zalovil ve svém tlumoku, aby vytáhl elixír života, pálenka z Hromového údolí. Chvíli neohrabaně zápasil s korkovým špuntem na keramické lahvi, ale přeci jen se mu podařilo dopřát si doušek, který mu znova rozpravidil krev v žilách. Láhev zavřel, pečlivě uložil v tlumoku a poté si jej přehodil přes ramena. Postavil se na nohy jakoby se právě znova narodil a zašmátral kamci za sebe, kde měl o kus ledu opřenou Lunu. Jeho věrná družka dvousečná obouruční sekera, úžasné dílo Durrikova Kovotvůrce, syna Rokkova, trpasličího mistra kováře z Ledových dolů. Luna tichoulince zaúpěla smutnou písničku, sotva na prahu slyšitelnosti.

„Neboj, holka. Vyřídíme to tam nahore a už si to poprdeleme dolů do tepla.“ Zašeptal Stork a pohladil svou zbraň. „Ale teď ať nám Bohové stojí za říti, musíme dál.“

Noc byla mnohem ledovější než den a Storkovi docházela pálenka i síla. Zrak se mu zatemňoval do ruda a tělo už necítil. Ani bolest. Schoulil se pod převis. Ani už se nepokoušel rozdělat oheň, ruce vypověděly službu. Vedle sebe opřel Lunu a s pohledem upřeným kamci do dálky tiše zaskřehotal bolavým jazykem:

„Asi jsme se přecenili. Tohle není jak na pláních. Tady je nepřítelem chlad, proti kterému nestačí máchat sekerou. Bohové se na nás vykašlali a nestojíme za povšimnutí ani těm nejprašivějším démonům.“ Víčka ztěžkla a Stork už nedokázal odolávat. „Kdyby si šlo jen zdřímnout, jen chvilku, ale tady ne, tady je to na věčnej spánek.“ Rty popraskaly, když se pokusil vykouzlit ve vousech úsměv. „Ha, prej hrdina. Tak ten hrdina si teď tady pojde jak mezek na poli. Gorakova duše zůstane v tom šmejdu. Příteli, zklamal jsem tě.“ Slova ho stála poslední zbytky energie. Ramena mu klesla a pod převisem se rozhostilo ticho. I kvílení větru odeznělo kdesi v mlze a jediné, co bylo slyšet, bylo úpění mrznoucí oceli. Jako by Luna pěla žalozpěv nad svým pánum a přítelem.

„U bohů a démonů!“ Vykřikl náhle Stork. Teplo jej udeřilo do obličeje jako pěst a hlava se mu zatočila. „Kde to jsem?“ Rozhlédl se po malém, ale útulném pokojíku bez oken, osvětleného jen několika pochodněmi. Cimra byla nejspíš vytěsnána do skály a skalní masiv teď pokrývaly husté kožešiny, které smrděly zatuchlinou. Přesto však dobře plnily svůj účel a pokoj vyhřívaly. Stork seděl v záplavě peřin a polštářů nahý. Že by sen? Podíval se na své ruce, které byly teď obvázány. Šáhl si do tváře a ucítil hluboké řezné rány, které byly zašité a velmi dobře. Sen to nebyl, ale kde se vzal tady a kde má šaty? Stork ještě jednou přejel pohledem po pokoji. Postel s nebesy stála proti malým dubovým dvírkům a vedle nich se u zdi krčila komoda. Seskočil z postele a ucítil na holých chodidlech kožešinu. Někdo si dal moc záležet na tom, aby tady bylo teplo. Doběhl ke komodě a otevřel jí. K jeho úlevě našel tady své šaty. Rychle se oblekl.

„A tebe mám kde, holka?“ rozhlédl se bezradně. Byl bez Luny. „Však já si tě najdu a koukneme spolu domácímu na prdel.“ Stork jednou ranou ramenem vyrazil dveře. Dřevo zapraskalo, jakoby se předem vzdalo. Válečník nečekal tak malý odpor, jeho síla ho vyvedla z pokoje a tvrdě s ním praštila na zbytky dveří.

„Heh, ani dveře cely už neumí dělat pořádně.“ Zaklel nabroušeným tónem.

„Napadne vás siláky někdy vzít za kliku?“ Ozval se ironický hlas kdesi nad ležícím Storkem v dřevěných troskách. „Bylo odemčeno.“

„Hajzle!“ Vykřikl Stork a ohnal se svalnatou paží po nohou neznámého, ten však elegantně ustoupil a válečník minul svůj cíl. Dostal však několik vteřin k dobru, aby se postavil a připravil se na další výpad. Záhy ho však bojová nálada opustila, když si uvědomil, že stojí proti mladému vysokému chlapci, který se netvářil, že by chtěl bojovat. Na rtech mu hrál pobavený úsměv, což Storka odzbrojilo úplně. „Co jsi zač?“ Vyštěkl nevrle.

„Našel jsem tě na skále pod převisem jak si tam klidně umíráš. Dotáhl jsem tě sem a ošetřil. Dal ti čas a místo, kde sis odpočal a nehněval jsem se, že si mi rozštípal dveře do pokoje.“ Odpověděl mladík. Stork se začervenal.

„Stály za prd. Udělám ti pevnější.“

„Nepospíchá to.“

„Kde je moje sekera?“

„Pověsil jsem jí v jídelně na zed. Blouznil si v horečkách a nechtěl jsem, aby si můj host ublížil. Což bylo asi zbytečné, zvládl si to i bez toho.“ Stork si na ta slova uvědomil, že se mu na tváři roztrhla jedna sešíta rána a pramínek krve mu teď stékal do vousů. „Co tě vůbec vynhalo na Kebedil, Storku Drtivoji?“

„Ty mě znáš?“

„Kdo by neznal hrdinu ze Zelených plání?“

„Možná jménem, ale podle ksichtu asi málokdo.“

„No, už jsme se potkali. Co to probrat u jídla?“

„Ale...“ Stork se v řeči zadrhnul a uvědomil si, že už dlouho neměl nic v žaludku. Připomínka jídla jako studená sprcha a žaludek nadšeně zaskřehotal. „Dobrá.“

Souhlasil Stork a udělal několik nejistých kroků za svým hostitelem, který ho vedl spletí chodeb.

„Takže ty jsi ten malej spratek, co jsem mu napráškal?“ zasmál se Stork a z pusy mu vyskočilo několik kousků pečeného kuřete. Cpal se vším, co na stole potkal, až mu mastnotu tekla po vousech.

„Ano, Lutras Pasáček, jak mi říkali. Chtěl jsem s vámi do boje.“ Odpověděl mladík. On sám si nevzal ani kousek jídla, jen pozoroval svého hosta jak si plní břich a nad jídlem doslova ožívá.

„Máš tady výborný víno, Pasáčku.“

„Jen Lutrasi, ovce už nejsou můj obor.“

„Promiň.“

„Chtěl jsem do boje.“

„Vím, byl si neodbytný. Musel jsem ti nařezat, aby si dal pokoj.“

„Přede všemi.“

„Jo, neber si to tak. Jak si se dostal sem?“

„To je na dlouhý povídání. Našel jsem tady jeskyní komplex, trochu to tady upravil a vyhrál. Pěkné místo.“

„No jo, ale co tě to napadlo, hledat si dům na vrcholku Kebedilu?“ „Říkám, že je to dlouhý povídání. Co ty vůbec tady?“

„Něco jsem někomu slíbil.“

„Gorakovi?“

„U všech démonů, jak tohle víš?“

„Už tehdy jste byli stále spolu.“

„No jo, ale od té doby uběhlo alespoň třicet let.“ Stork se náhle zarazil. Položil stehno kuřete a utřel si rukou pusu. „Tak, je to už třicet let, ale na tobě se to moc nepodepsalo.“

„Říkal jsem, že ovce už nejsou můj obor.“ Usmál se Lutras. „Za to na tobě se čas vydováděl. Ted' ti bude kolik? Kolem šedesáti?“

„Co jsi zač?“

„Je to důležité?“

„Je, možná jsem přišel právě za tebou.“ Stork pohledem zapátral po stěnách, dokud nezavadil jeho zrak na Luně, která vysela nad hlavou mladého hostitele.

„Dalo by se říct, že jsem sběrateл.“

„Ty?!“

„Ano, zaráží tě to?“

„Snad trochu.“ Stork se začal připravovat k výpadu. Narazil na toho, kvůli komu se sem trmácel.

„Vždycky jsem se zajímal o magii. Magii, která čerpá svou sílu z lidských duší.“

„Ty jsi...“

„Ano, lovec duší. Všechny mám tady.“ Lutras sáhl do záhybů své kožešiny a vytáhl stříbrnou dýku. Její rukojeť byla ze slonoviny, na které byly vyobrazeny trpící duše. Čepel se až nepřirozeně leskla, jakoby odrážela všechno světlo pochodní do Storkovy tváře. Válečník byl donucen zamhouřit oči. Lutras pokračoval ve svém projevu. „Dýka duší, jejich vězení a jejich pán. Samozřejmě potřebuji ty nejlepší duše. Duše hrdinů.“

„Gorakovu duši. Přišel sem si pro ní.“

„Přišel?“ zasmál se Lutras. „Tys nikam nepřišel. To já tě sem dotáhnul.“

„Proč?“

„Chci i tvojí duši.“

„Mohl sis jí vzít.“

„Nebyla by mi k ničemu. Potřebuji silnou duši. Duši válečníka v jeho největším bojovém šílenství.“

„Hajzle!“

„To je vše?“ podivil se Lutras se zdviženým obočím, ale to už mu do tváře letěl těžký stůl, který na něj obrátil Stork s děsivým řevem. Přesto neměl Lutras problém uniknout sražení. Vytočil se elegantní otočkou a s klidným úsměvem.

„Tak teď jsem v kondici, spratku. Napráskám ti jako posledně!“ Stork hodlal využít příležitosti a rozběhl se ke zdi, kde vysela Luna. Kolem ucha mu cosi zahvízdlo a ruka, která už sahala po toporu se křečovitě stáhla. Celým tělem mu projela ostrá bolest. Zkřivil pusu vztekem, když spatřil šíp, který se mu zabodl do dlaně. Druhou rukou jej hned ulomil a podíval se směrem, odkud přilétl. Proti němu stál vysoký bojovník s dlouhým lukem. Právě zakládal do tětivy další střelu.

„Seznamte se.“ Zazněl jídelnou Lutrasův hlas. „Tergen Ptáčník, chytnul jsem si ho daleko na severu. Ha, teď je můj. Ostatně, jako jeho přítel Derbud Maleček.“ Ze stínu vystoupil malý hrbatý bojovník v plátové zbroji s dlouhým kopím. „Hrdinové!“

Stork popadl židlí a chytíl do jejího měkkého dřeva šíp, který by mu jinak protáhl krk. Hned na to musel čelit výpadu kopím, které ho škrábalo na žebrech pod levou paží.

„Ty prokletej skrčku.“ Zaklel Stork a mrštíl po něm židlí, která kopiníka zasáhla do tváře. Dál se jím nezabýval a vyběhl proti střelci. Nebyl čas vzít ze zdi Lunu, skončil by jako ježek. Naštěstí nebyl Tergen připraven na boj tělo na tělo a Stork jej mocným úderem pěsti srazil na zem. Sesul se k zemi jako pytel mouky před mlýnem. Stork mu ještě vytrhnul z ruky šíp a otočil se proti hrbáčovi. Právě včas, aby se vyhnul otočkou výpadu kopím směrem k útočníkovi a hned mu zarazil šíp do hledí. Derbud upustil kopí a chytíl vyčnívající šíp z jeho oka.

„Jen si to vyrvi i s mozkem, smrade!“ Stork mu podkopl nohy a ležícímu zašlápl šíp hluboko do hlavy. Derbudovy ruce křečovitě zatápal v prostoru a poté bezvládně klesly k zemi.

„Ti dva nebyli nic moc.“ Zasmál se Lutras. „Co takhle pár gardistů z Lycie?“ Hned jak dozněla jeho slova, v prostoru se zhmotnili dva těžkooděnci s obouručními meči. Stork popadl hrbáčovo kopí a postavil se do obranného postoje.

„Nebude problém.“ Ucedil pod vousy spíše pro sebe. Gardisté postupovali koordinovaně. Pěkně vedle sebe. Stork naznačil výpad, ale hned uhnul kopím před těžkým obouručákem který měl jeho útok srazit. Váha meče udělal své a gardista zavrávoril. Teprve teď Stork bodl skutečně. Hrot kopí se se skřípěním svezl po stehenním plátu, aby si našel měkké místo ve slabině. Gardista s heknutím padl na kolena. Třísla zklamala a z rány se valila krev jak z královské fontány. Druhý gardista sekl mečem a přerazil ratiště Storkovi zbraně.

„Stejně nemám kopí rád.“ Uchechtl se Stork a rozběhl se už podruhé k Luně. Měl dost času. Gardista, zakut v oceli, mu nemohl konkurovat. Břity Luny šťastně zapěly, když poznala sevření svého pána. Vyhnut se obouručními meči nebyl problém. Luna zasáhla nechráněné místo v zátylku a oddělila těžkooděnci hlavu od těla. Kovová přilba cinkla o kamennou podlahu jako zvon.

„Dost si mě podcenil.“ Otočil se Stork k Lutrasovi.

„Ne, jen jsem si hrál. Nebudu na tebe plýtvat slabochy. Potřes si rukou se svým přítelem.“

Jídelnu náhle zaplnil řev skutečného berserka.

„To ne!“ zasyčel Stork a oči se mu stáhly panikou. „Goraku!“

Válečník, který se chlubil výškou přes dva metry, nešetřil svým válečným běsem. Svým těžkým pérovým palcátem otloukal stěny a řval tak, že krev tuhla v žilách. I Lutras ztuhnul napětím.

„Jsi vážně hajzl, spratku.“ Otočil se Stork k vyvolávači.

„Zabij si svého přítele.“

„Goraku, to jsem já, přišel jsem ti pomoci!“ Zařval na svého přítele Stork, ale ten jej neposlouchal. Rozběhl se proti němu s napřaženým palcátem. Odkryl tak celé nechráněné tělo, ale Stork toho nevyužil. Překulil se stranou a dostal se tak z dosahu hrozivé zbraně, která vytoulkla kus skály ze zdi. „Goraku!“ Palcát znova zaútočil. Teď už Stork využil cíle a praštil napřaženého Goraka sekerou na plocho do prsou. Obr se zapotácel, ale udržel se na nohou. Zato Storkovy brnělo celé tělo a cítil, že povoluje sevření ruky, která byla zasažená šípem.

„Moje duše poslouchají jen mě.“ Zachechtal se Lutras a zamával dýkou.

Stork se kotoulem mezi nohami obra vyhnul dalšímu útku, bleskově se otočil a praštil Lunou Goraka do pravé lopatky. Sekera se zakousla do kosti, ale Gorak ve svém šílenství necítil bolest. Spíše se podivil, když mu palcát vypadl z ruky, však bleskově se pro něj ohnul a vzal jej do levé ruky.

„U všech démonů.“ Stork přišel o svou zbraň, která teď čněla obrovou ze zad. Kdyby jej alespoň zastavila. Gorak s pravou rukou bezvládně visící podél těla nepřišel ani o kousek svého elánu.

„I když ho porazíš, tak nemáš šanci. Mám stovky takových borců.“ Chechtal se Lutras, který pobíhal po jídelně, aby byl co nejdál od boje. Stork dál uhýbal výpadům svého přítele a snažil se mu dostat za záda. Gorak teď svojí bezvládnou ruku používal jako druhou zbraň. Oháněl se s ní a Storka, který takový útok nečekal, několikrát zasáhl. Řezné rány na jeho obličeji se znova rozšklebily a celou tvář měl zalitou krví, která se mu přes huňaté obočí stejně valila do očí. Přesto se ještě nevzdával. Vytočil se proti výpadu a zachytil se topora Luny, která pevně vězela v lopatce obra. Škubnul vší silou, kosti zapraskaly. Stork vylomil svému příteli ze zad i kus lopatky. Teď už Gorak bolest pocítil, klesnul do kolen a pustil palcát. Stork se napřáhnul, že mu uštědří poslední ránu, když se zarazil.

„Nedokážeš ho zabít?“ Zasmál se Lutras. Na ta slova se Stork otočil a mrštil Lunou proti němu.

„Vem si toho zmetka, holka!“ Zařval ještě než zasáhla cíl. Luna, jakoby jej slyšela, svůj cíl neminula. Čepel projela Lutrasovým zápěstím jako máslem a toporo srazilo hubeného mladíka k zemi. Ruka, která padala vedle něj stále svírala dýku, ale než dopadla, byl tu už Stork a pohotově jí sebral.

„Co chceš dělat?!“ Zařval Lutras, který si držel levou rukou pahýl, ze kterého tryskala krev. Stork neodpověděl, ale místo toho bodl dýkou do skály. Čepel povolila a rozletla se na všechny strany, jakoby byla ze skla. Místnost se zaplnila písklavým jekotem, který záhy odezněl. Následovaly jej však stovky hlasů v nejrůznějších jazycích. Rušno jak na zabijáčce v hospodě, pomyslel si Stork. Matně vnímal postavy, které kráčely od něj na všechny strany a ztrácely se ve skále.

„Dodržel si tedy svůj slib, příteli, osvobodil si mojí duši.“ Ozval se přívětivý hlas za Storkovými zády.

„Goraku, promiň za ty škrábance.“ Odpověděl Stork, aniž by se ohlédl.

„Ty promiň, nějak jsem se nemohl ovládnout.“

„To nic, alespoň jsem zavzpomíнал na starý časy, kdy si ještě vymetal nepřátelské řady.“

„Jsem ti zavázán a budu tam na tebe čekat s pořádným pečeným divočákem, příteli.“

„Tak už běž.“

„Sbohem.“

„Sbohem.“

Stork sebral ze země Lunu a podíval se na Lutruse, který naříkal v koutku a páskem si škrtil pahýl.

„Magie ti nedovolila stárnout. Si pořád ještě malej fakan.“ Ohradil se na něj Stork a nakopl jej do žeber.

„Co chceš?“ Zavzlykal Lutras.

„Teď tě rozsekám na kousky, dojím gáblík a půjdu si ještě pospat.“ Zasmál se Stork Drtivoj...

Icar

Autor: Jozef „Joe“ Kundlak

Hovorí vám niečo toto slovo? Mne nie... Vôbec som nevedel o čo sa jedná, keď som sa s týmto menom stretol. Bolo to v súvislosti s hľadaním rolových (rpg) hier na internete. A hľa – vraj voľne dostupná rolová hra. A dokonca sci-fi. A ešte k tomu je vraj zo strany autora(ov) hojne zásobovaná doplnkami a hlavne stále upravovaná a zlepšovaná. He? To som nevidel dávno... a ešte zadarmo! Povedal som si – na to sa musím pozrieť!

Klikol som na odkaz a čo nevidím... XSLT Processing Failed...! Uj, že by nefunkčný odkaz? Neskôr som obklíukou prišiel na to, že je to len malá chybička môjho obľúbeného spevavého prehliadača (neslávna konkurencia a otvorená konkurencia so stránkou nemali najmenší problém), pretože nemá implementovanú úplnú podporu XML štandardu... No čo už. Pri tejto stránke to oželiem.

Samotná stránka projektu Icar vyzerá nadmieru dobre a je udržiavaná. Nájdete tam ako pravidlá, tak aj všetky dodatky, galériu a diskusné fórum. Radosť vidieť voľný projekt s takouto podporou! Podľa môjho názoru by sa aj autori slávnejších rolových hier, ako napríklad FATE, mohli od autora stránky učiť...

Dosť bolo vaty, alebo „fluffu“, ako sa tomu v našom rolovom žargóne nadáva. Poďme k jadru pudla.

Sci-fi. To tu už bolo, samozrejme. Ďalší odvar Star Treku, Warhammeru 40k, Star Wars a im podobných hier. Takéto názory vám určite prejdú hlavou, najmä pri nevalnej povesti niektorých rolových hier. V tomto prípade to však neplatí. Hra je zasadená do prostredia 91 tisícročia (čo sme už určite niekde minimálne videli), ale jej prostredie je prepracované do detailov a premyslené. Preto sa nezastavujte pri obálke (ktorá je mimochodom výstižná a výborne sa hodí k téme), ale začítajte sa hlbšie. Ak by ste náhodou podľa názvu nevedeli, ktorá príručka je základná, vedzte, že je to **Elements**.

Čo je výhodou, že toho čítania naozaj nebude príliš veľa! Ak ste študovali GURPS, Mage: The Awakening, Shadowrun a podobné rozsiahle rolové hry, asi sa budete čudovať, čože je to za príručka základných pravidiel, ktorá obsahuje len 81 strán ?!? Áno, zmestí sa pod hranicu jedného kilečka a treba povedať, že si svoju prácu robí výnimocne dobre! A nie je to len spisaný text, nasucho sformátovaný do dvoch stĺpcov a napísaný jednotným fontom! Príručka obsahuje vydarené obrázky, vhodne



R
P
G
S
Y
S
T
É
M

ilustrujúce celú atmosféru daného sveta. Pravidlá autor vyvíjal spolu so svojimi hráčmi počas (už) pätnástich rokov a momentálna verzia je 3.55.

Hned na 6. strane určite neprehliadnete akési koleso s číslicami a sadu geometrických tvarov. Ževraj meradlo... aké meradlo? Čo? Totiž, na karte postavy a ostatných kartách (výbava, vozidlá a podobne) sa nevyskytujú klasické číselné hodnotenia (teda, vyskytujú, pri väčšine charakteristík a podobne) základných atribútov, ale kruhové meradlá, na ktorých sa uvádzajú konkrétnie číslo prostredníctvom trojuholníka, kruhu, štvorca a hviezdy pri danom čísle. Predstavte si desaťmiestny ciferník. Trojuholník značí jednotky, kruh desiatky, štvorec stovky a hviezdka tisícky. Potom do desaťmiestneho ciferníka pre číslo 125 zakreslite ku jednotke štvorec, ku dvojke kruh a ku päťke trojuholník. Zdá sa vám to zbytočne zložité? Komu áno, komu nie, je to zaujímavý systém merania a minimálne odlišuje hru od ostatných. Autor sice priznáva, že zo začiatku, keď ešte nemal k dispozícii toľko obrázkov na skrášlenie príručiek a ani vizuálna stránka nebola natoľko vyvinutá, boli karty postavy a ostatných herných súčastí niečím výnimočným v porovnaní s ostatnými hrami. Ale tento koncept pretrval až dodnes a tak, ako pri iných veciach, si človek vie zvyknúť na všeličo. (Na fórách sa napríklad objavili názory, že v dnešnej dobe je to príliš zložité a jednoduchšie by bolo písať rovno čísla. Ale objavil sa aj návrh kresliť kruhové meradlá koncentricky (to znamená tri vnorené kruhy, na ktorých by sa jednotky, desiatky a stovky dali značiť jednoduchšie, ako geometrickými tvarmi. Či sa táto myšlienka ujme, ukáže čas.)

Tvorba postavy sa skladá z určenia konceptu, z ktorého bude hráč pri samotnej tvorbe vychádzať, „kruhu úchylok“ (hned vysvetlím), jednotlivých štatistik, schopností, základných informácií o postave, kombo úderoch pri boji zblízka, tela a brnenia, výbavy, rolových bodoch (tiež objasním) a „psychoteatrík“ (musím niečo dodávať? len si počkajte).

Vytvorenie konceptu je myslím jasné, hráč by mal mať aspoň hrubú predstavu, akú postavu chce hrať a podľa toho by mal postupovať ďalej.

„Kruh úchylok“ je zložený z 24 charakteristík, ktoré stoja oproti sebe (pravá polovica kruhu sú v podstate „príjemné“ charakteristiky, ako napríklad „vážny“, „štédry“, „úprimný“ a podobne, ľavá polovica obsahuje „nepríjemné“ charakteristiky, ako „chladný“, „plamenný“, „bojazlivý“ atď). Hráč postupne vyplní pri každej charakteristike 0 až 5 políčok (pritom oproti stojaca charakteristika musí mať opačnú hodnotu – napríklad 3 – 2, alebo 0 – 5). V podstate vyplní len polovicu kruhu, druhú dopĺňa podľa tej prvej. Autor odporúča stanoviť dve charakteristiky na hodnotu 4 alebo 5 a ostatné na 2 alebo 3. Tak budete mať jasnú predstavu hlavnej osobnosti postavy (je to samozrejme len odporúčanie, najmä pre začínajúcich hráčov). „Kruh úchylok“ sa ešte následne upravuje podľa „psychoteatrík“, ktoré si hráč zvolí – o tom neskôr. A samozrejme medzi hernými sedeniami je možné ho mierne upraviť pomocou rolových bodov.

Štatistik postavy je 5 (*Boj, Presun, Telo, Duša a Dôvtip*) a je možné ich stanoviť niekoľkými spôsobmi – buď náhodným hodom, bankom kociek alebo rozdelením určitého počtu schopnostných bodov. Hodnota jednej schopnosti sa môže pohybovať od 1 do



ICAR
Anchorage R

10 s ľudským priemerom 4. Ak je niektorá časť tela postavy upravovaná (napríklad bionicky), môže mať štatistika aj vyššiu hodnotu. Pri náhodnom hádzaní na štatistiky je možné dodatočne medzi nimi presunúť 3 body. Ak si zvolíte vlastné rozdelenie bodov, máte ich k dispozícii 28.

K postave je možné si zvoliť tzv. „**kostru**“, ktorá má preddefinované schopnosti, vybavenie a odporúčané štatistiky (ktoré nemusíte dodržať).

Schopnosti postáv sú v základnej príručke uvedené a rozdelené do skupín Akademické, Životné, Medicínske, Technické a Úlohové, ale možné si vytvoriť vlastné a buď ich priradiť k jednotlivým kategóriám, alebo vytvoriť kategorie nové. Schopnosti sú ďalej rozdelené do „epoch“, to znamená stupňov (napríklad Chemikálie → Výbušniny). Ak chce postava získať schopnosť Výbušniny, musí mať aj schopnosť Chemikálie (čiže schopnosť o jednu epochu nižšiu) a táto schopnosť musí byť minimálne na úrovni 60%. Niektoré nové schopnosti môžu vychádzať aj z viacerých „zdrojových“ schopností, vtedy musí postava ovládať všetky tieto „zdrojové“ schopnosti minimálne na tejto úrovni. Novo získaná schopnosť bude mať začiatočnú hodnotu na úrovni (najnižšia zdrojová schopnosť – 30), čiže napríklad pri Chemikaliách 65 bude schopnosť Výbušniny na začiatočnej úrovni 35.

Jednotlivé základné schopnosti sú v príručke opísané aj s možnosťou použitia a prípadnými modifikátormi

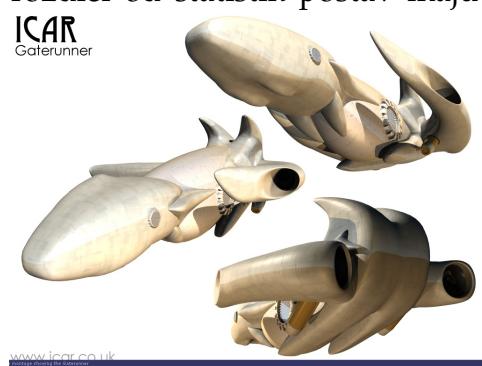
Začiatočná hodnota schopností prvej epochy je vždy stanovená ako súčet dvoch štatistik postavy, s ňou asociovaných (sú uvedené pri každej schopnosti – napríklad Boj, Telo).

Tým sa dostávamie k hodnoteniu schopností – na rozdiel od štatistik postáv majú schopnosti **percentuálne vyjadrenie**. Mechanika hodov pri riešení konfliktov je v tomto prípade percentuálna – ak nemáte 100-stennú kocku, hádžete dvoma 10-stennými kockami (k10), z ktorých jedna predstavuje desiatky a jedna jednotky. Hod 1 je vždy automatickým úspechom a hod 100 je vždy neúspechom.

Hráč vždy „**podhadzuje**“ schopnosť tým spôsobom, že percentuálny hod odčíta od danej schopnosti a ak je výsledok kladný, znamená to úspech (a jeho mieru). To znamená: pri schopnosti „Jazyk“ na 65% hodí pri teste chápania tohto jazyka hráč 47%. $65 - 47 = 18\%$. Hráč uspel o 18%. K hodom sa podľa obťažnosti alebo iných okolností pridávajú modifikátory, napríklad jednoduchá obťažnosť je „-20“, ťažké úlohy „+40“ a nemožné „+80“ (toto číslo pripočítate k hodu, v prípade negatívnych čísel vlastne odpočítate).

Hráč môže po dostatočnom zdôvodnení vytvoriť novú schopnosť a odvodiť ju od niektoej z už existujúcich. V tomto prípade ale musí mať zdrojová schopnosť hodnotu minimálne 70%. Získanie nových schopností je podmienené oporou v hre, to znamená, že hráč musí uviesť spôsob, akým novú schopnosť získal. Niektorým schopnostiam sa nie je možné naučiť pomocou metódy pokus-omyl. Hráč môže nové schopnosti získať nasledovným spôsobom:

- **Schopnosti kostry** – získa ich pri tvorbe postavy, ak si danú kostru zvolí.



- **Samovýuka** – môže sa ich naučiť počas hry skúšaním pomocou inej schopnosti alebo štatistiky s modifikátorom. Následne si ju môže za 4 rolové body kúpiť.
- **Pomocu učiteľa** – tento musí danú schopnosť ovládať minimálne na 70% a hráč musí znova použiť 4 rolové body na jej získanie.
- **Progresiou a odvodením** – prostredníctvom iných schopností, ktoré musia byť minimálne na úrovni 60%. Hráč musí danú schopnosť používať minimálne počas posledných troch hier aspoň raz za hru. (príklad – pilotovanie motocykla v lese vo veľkej rýchlosťi je ťažké, ale ak je praktikované dostatočne dlho, je možné z neho odvodiť Svišťanie lesom).

Každá postava má hodnotenie **brnenia a životy**. Hodnotenie brnenia je schopnosť obrany a zastavneia poškodenia, naproti tomu životy sú mierkou poškodenia, ktoré postava znesie pred jej zničením. Jej telo je rozdelené na hlavu, torzo, ľavú a pravú ruku a ľavú a pravú nohu. Ak v niektornej časti tela životy klesnú na nulu, je zničená (alebo odtrhnutá). Čo sa stane s hlavou alebo torzom, pripomínať nemusí. Ďalšou charakteristikou je omráčenie, ktoré označuje bdelosť postavy a po dosiahnutí nuly postava upadá do bezvedomia.

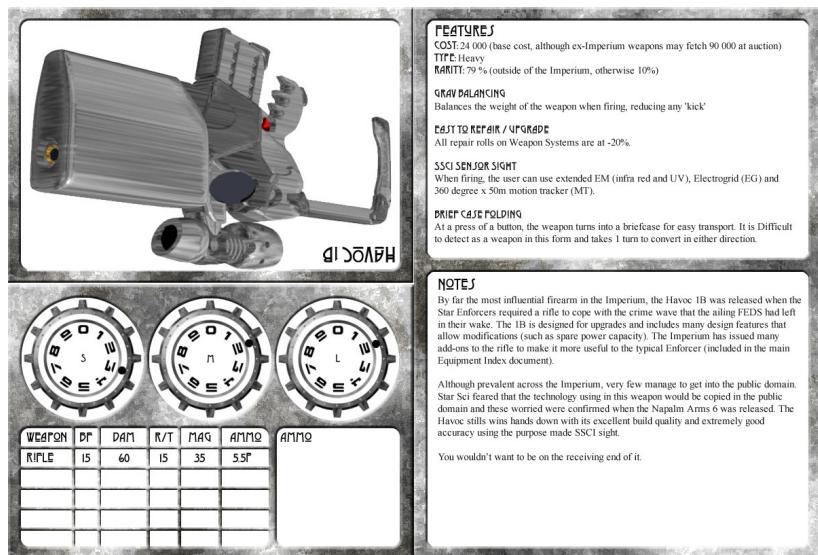
Limitom **vybavenia**, ktoré postava unesie, je jej štatistika Telo. Každá súčasť výbavy má svoje hodnotenie (okrem tých úplne najľahších).

Rolové body sú postavám pridávané primárne ako odmena za samotné „hranie role“, ale aj za výnimočné nápady a podobné nezvyčajné veci (podľa rozhodnutia Pána hry). Hráči ich môžu použiť na zlepšenie postavy, alebo aj úpravu psychoteatrík (ak mu práve úplne nevyhovujú). V príručke je uvedená tabuľka s cenami rolových bodov za jednotlivé úpravy postavy.

Psychoteatriká sú určitou charakteristikou postavy, ktorá jej dodáva „šťavu“ alebo „neočakávané vyhliadky“ Hráč si na začiatku zvolí 1 až 3, postupne hodí k100 a podľa hodov si ich vyberie z tabuľky. Ak budú psychoteatriká v konflikte s „kruhom úchylok“, musí byť upravený kruh.

Boj

Boj sa delí na **boj na blízko**, **boj so strelnými zbraňami** a **letecký súboj** (kedže vozidlá v podstate po zemi už ani nejazdia). Časovo sa boj delí na ťahy (1 ťah sú 3 sekundy). Iniciatíva postáva je určená ako „Presun + Boj + k10“, pričom hráč s najvyššou iniciatívou ide posledný a tým pádom môže reagovať na akcie všetkých pomalších súperov. Podľa autora by boj nemal byť zbytočne zdĺhavý a skôr „divadelný“ a zábavný. Preto by ho hráči mali skôr popisovať ako neustále hádzat.



Pri samotnom boji na blízko každá postava stanoví tzv. bojové „kombá“ – teda sled úderov, ktorý použije v danom ťahu. Tieto kombá môžu obsahovať útočné alebo obranné . Ak na seba narazia dva útočné pohyby, nasleduje podhodenie Boja postáv a určenie víťaza. Obranný pohyb anuluje útočný pohyb a dva obranné pohyby neznamenajú žiadny výsledok. Kombá je možné skladať z viacerých pohybov, ktoré majú uvedenú vlastnú cenu v podobe rolových bodov. Podobne je riešený aj boj so sečnými a bodnými zbraňami.

Strelné zbrane majú svoje charakteristiky a modifikátory dostrelu. Pri streľbe musí hráč stanoviť cieľ a počet nábojov, ktoré chce naň vystreliť. Potom musí podhodiť svoju schopnosť s danou zbraňou plus dané číslo dostrelu (krátká vzdialenosť je 50m, stredná do 500m a veľká od 501m vyššie) samozrejme s podporou rozličných modifikátorov. Sú tu uvedené rozličné pravidlá pre poškodenie štítov a spôsobené poškodenie.

Pri vzdušnom súboji je najskôr určená výhoda: „bojová schopnosť + manévrovateľnosť vozidla + k10“, víťaz sa stáva útočníkom. Vyberie si manéver a hodí na boj: „bojová schopnosť + manévrovateľnosť vozidla + modifikátor manévr + k10“. Porovnaním s tabuľkou sa rozhodne, či bol zásah úspešný, alebo či sa z obrancu naopak stal útočník a má príležitosť situáciu oplatíť.

Ďalšou súčasťou pravidiel je **hackovanie** systému „Gaia“, čo je vlastne internetová sieť budúcnosti. Podobne ako napríklad v hre Shadowrun tu sú uvedené typy uzlov, do ktorých je možné preniknúť a spôsoby tohto prieniku spolu s možnosťami obrany a „boja“ v nich. Nechám na čitateľovi, aby si tento systém porovnal so systémom v Shadowrune a zhodnotil jeho účinnosť a funkčnosť. Sám som ani v jednom z nich zatiaľ nehral, preto mi neprináleží hodnotiť ani jeden z nich.

Príručka zahŕňa aj pravidlá vesmírnych súbojov, ktoré majú dokonca vlastné záznamové karty. Pohyb lodí je napríklad riešený po smere hodinových ručičiek, proti jeho smeru, smerom k materskej lodi a od materskej lode. Prístup na planétu je možný v štyroch bodoch po špirálach cest (to si ale musíte pozrieť, je to ľažké vysvetliť len tak bez vhodných obrázkov). Celkovo je to znova výborne spracovaná sci-fi téma.

Aby ste nepovedali, že jedny pravidlá sú vám málo, autor ich pre vás má rovno šesť! Okrem základnej príručky (nazvanej Elementy) je tu príručka Struny (uvádzajúca čitateľa do problematiky vedenia hier a to nielen v Icare, ale dokonca aj z hľadiska všetobecných postrehov a rád! to sa často nevidí!!!), príručka Spoločnosť (opis spoločenských zvykov a vývoja vo vesmíre Icaru), Zoznam výbavy (s vlastnými kartami pre každú zbraň alebo súčasť výbavy, ktoré sa dajú vystrihnúť a efektne poskladať!), Bionika s opisom všetkých možných umelých vylepšení postáv (či už vo forme „borgov“, ktorí majú s človekom spoločný niekedy len mozog, alebo vyspelejšej biomechaniky, ktorá možno ani nie je vidieť) a tzv. výprava – Zberači trosiek s opisom danej skupiny ľudí, ich vzťahov a prostredia, v ktorom žijú a pracujú a radami pre hru v tomto prostredí.

Ak môžem zhodnotiť kvalitu rolovej hry Icar, musím pred autormi zložiť klobúk aj s parochňou (ako by povedal Sam Hopkins), pretože takto kvalitne spracované RPG som už dávno nevidel. A dokonca sa priebežne vyvíja!

R
P
G
S
Y
S
T
É
M

Prostredie Icaru

vám môže pripadať známe, alebo obkukané. Inak, postapokalyptické katastrofy a vojna s robotmi sú častou tému sci-fi dobrodružstiev a prostredí. Icar ho však má spracované na jednotku a s tým, čo má, narába dobre. Stručná história vývoja sveta Icaru je nasledovná:

Apokalyptická nukleárna katastrofa, pri ktorej prežilo len malé percento ľudí na orbitálnej stanici. Títo ľudia sa začali postupne rozvíjať (čo nebolo po takmer-vymretí ľudstva vôbec ľahké) a nachádzala zašľú slávu. Postupne osídlili Mars a snívali o cestách ku vzdialenejším hviezdam. Medzi populáciou sa ale rozšíril smrteľný vírus, ktorý prežilo len niekoľko obyvateľov. Re-populácia musela začať odznova. Postupne vedci vyvinuli vesmírne lode, schopné nadsvetelnej rýchlosťi a mohla sa začať expanzia do ďalekého vesmíru. Väčšina populácie vesmírnych staníc následne opustila Zem v obrovských kolonizačných lodiach. Vtedy sa písal rok 3999.

S rozvojom kolónií klesala ich technologická úroveň a mnohé vymreli. Oživením bolo až nomádske spoločenstvo, ktoré začalo mapovať ľudské systémy pomocou lodí, vyrobených v našej slnečnej sústave. Po rozmachu spoločenstva nutne prišiel pád Cisárstva a nespočetné vojny medzi jednotlivými systémami a svetmi. Z popola povstalo spoločenstvo kolónií, zjednotené pod hlavičkou Hviezneho priemyslu a pripojili sa k nemu aj ďalšie nezávislé kolónie. Vzniklo Impérium a ďalší rozvoj hviezdnych systémov a ľudskej rasy. Ako opozícia sa objavili prívrženci pravicového idealistu Arana Comaya a malé potýčky postupne prerástli do otvorenej vojny s Impériom, ktorá trvala 34000 rokov. Po ukončení tejto vojny sa Impérium rozdelilo na menšie kráľovstvá.

V období rokov 73100 až 74002 nastala obnova spustošeného vesmíru a opäťovný rozvoj kultúry a vedy. Rozšíril sa však nový vírus Genus 2 a zanedlho boli nakazené stovky systémov. Na začiatku 90. storočia sa postup vírusu zastavil a systémy boli Flotilou očistené. Po osemsto rokov žilo ľudské spoločenstvo bez výraznejších problémov a v klúde. Na začiatku 91. storočia sa však vedcom vymkli z rúk roboti s umelou inteligenciou a po svojej reprodukcii napadli ľudí. Súčasnosť v hre je v období roku 91622, kedy ľudstvo stratilo prevažnú časť známeho vesmíru a prežíva v malom sektore bez droidov. Tí aj chybou svojho programovania začali napádať aj samých seba, ale ľudí nezničili. Čakajú však na okraji ľudských sektorov a...

Moje zhodnotenie

Pravidlá: dostatočne jednoduché, krátke trvanie boja (nie je potrebné dlho vyhľadávať údaje v tabuľkách, samozrejme okrem charakteristik zbraní a podobne) a celkovo ladené skôr k „hraniu rolí“ ako k mechanickému systému. Mám také tušenie, že v niektorých situáciach môže nastať zádrheľ (neviem presne identifikovať kde, keďže som ešte nemal možnosť Icar hrať alebo viesť) a preto by som ohodnotil **8/10**.

Herné prostredie: scifi téma je vždy na hrane medzi stereotypom a klišé na jednej strane a niečím originálnym na strane druhej. Aj keď musím uznať, že apokalyptické vymretie ľudstva sme tu už mali (Fallout), exodus ku hviezdam (veľa veľa veľa hier) aj vojnu s robotmi (no, teraz si nespomeniem ;-)), ale čo sa týka konzistentnosti a prepracovanosti detailov vývoja histórie sveta, nemôžem nič namietať. **8/10**.

Tvorba postavy: výborne spracovaná spoločne s možnosťou nielen výberu schopností zo stromu, ale aj tvorby nových podľa vlastného uváženia, „kolesom úchyliek“ a psychoteatrikami. 8/10

Výbava a „príslušenstvo“ postavy: každá zbraň má svoju kartu so štatistikami a opisom, ktorá sa dá vystrihnúť a poskladať pre efektnejšiu prezentáciu a uskladnenie. Takisto karta postavy je graficky výnimočne dobre spracovaná. Celkovo je k hre dodaných asi 10 rozličných kariet, či už pre boj, postavu, materskú loď alebo zbrane. Navštívte web stránku a presvedčte sa sami! **10/10.**

Grafické stvárnenie pravidiel a príručiek: nie je tak vyumelkované, ani prepracované ako pri niektorých rolových hrách, ale text je vhodne doplnený renderovanými a niekde aj kreslenými obrázkami a sadzba je takmer bez chýb. Je tu samozrejme potenciál na rozvoj, ale keďže je hra ponúkaná zadarmo, dostaneme v nej omnoho viac, ako by sme očakávali ;-) **7/10 **.

Podpora produktu: webstránka je spracovaná nádherne a profesionálne s Galériou, Odskazmi, sekciou Na stiahnutie, s Históriou sveta Icaru a inými doplnkami. Vztýčený palec! 10/10.

Chuť magie

Autor: Pavel „Goran“ Veselský

Vukogvazdské družině, která mě na tuto myšlenku přivedla.

Úvod

Každý člověk má svá oblíbená jídla. Někteří mají nejradší pořádnou flákotu masa zapitou hořkým pivem, jiní nedají dopustit na rilenský med a podobné pochutiny. V přeneseném smyslu se dá říct, že i různým mágům chutná různá magie – jeden má radši ostrou chuť kulového blesku, další upřednostní jemné podsunutí myšlenky. Není to samozřejmě chuť v tom smyslu, v jakém ji znáš, nýbrž jakýsi pocit, který po sobě zanechají kouzla různých směrů. Mágové tento pocit přirovnávají k chuti, jelikož stejně jako labužník chutí rozezná přísady v pokrmu a způsob jejich úpravy, lze podle magické chuti rozeznat živly obsažené v kouzle a způsob, jakým byly poskládány do výsledného efektu.

- Mistr Tardik Veliký: Summa nauky o chutích magických (učebnice pro začínající mágy)

Jako hráči RPG jste se určitě ve hře setkali s kouzly a kouzelníky, možná jste i nějakou kouzlící postavu hráli. Uvažovali jste přitom nad tím, co takový čaroděj při kouzlení cítí? A jak jej magie ovlivňuje? Ne? Tak se můžete zamyslet aspoň nad tím, co jsem k tomuto tématu vybádal já.

O co vlastně jde? Každé kouzlo vyvolá ve svém sesilatele určitý pocit, který nazývám chuti. Chuť je určena převážně typem energie či magické školy, konkrétní podoba kouzla se projeví jemnějšími finesami v této chuti, a poznají ji jen zkušení mágové. Společným základem všech chutí je pocit moci – ten je cítit při každém kouzlení. Každá základní chuť se hodí k určité povaze či temperamentu. Čím je povaha mága bližší tomuto archetypu, tím příjemnější pro něj bude sesílat kouzla příslušné chuti a naopak. Pokud se mág nehlídá, časté sesílání kouzel určité chuti jeho povahu pomalu přiblíží příslušnému archetypu.

Vliv na hru

Tak jako si člověk zvykne na chuť své stravy, tak se i mág časem přizpůsobí chuti svých kouzel. Mág preferující chuť ohnivých kouzel nejspíš bude horkokrevný a výbušný jako ohnivá koule, a pokud ne, alespoň v něm kouzla budou tuto vlastnost probouzet. Taková kouzla mu budou nejlépe chutnat, když se jim přizpůsobí, něco takového je však nebezpečné. Tak jako je zdravější střídat různé pokrmy než jíst pořád dokola to samé, tak je i lepší střídat různé magické chutě. Jistě chápeš proč: pokud si na jednu chuť příliš zvykneš, je snadné se jí nechat opít a udělat chybu. V případě ohnivé magie jsou následky nad slunce jasnější: horkokrevný mág snadno v hněvu uškodí svým blízkým či si znepřátelí někoho příliš mocného, načež dostane na pamětnou.

R
P
G
O
B
E
C
N
Ě

- Mistr Tardik Veliký: Summa nauky o chutích magických

Zakomponování psychologických aspektů chuti magie do hry ozvláštní hru a dodá hloubku všem kouzlicím postavám. Pomůže hráčům mágů vytvořit pro svou postavu zajímavý a propracovaný charakter a vysvětlí různé úchylky u nepřátelských kouzelníků, kteří jsou sice mocní, ale dělají školácké chyby.

Pro mága, který se příliš ztotožní s archetypem své oblíbené magické chuti, bude sice kouzlení příjemné, nicméně vztah kontroly mág- magie se obrátí a magie ovládne mága (vznikne tak obtížně léčitelná závislost se vším všudy). Nutno podotknout, že archetypy ve své extrémní podobě nebývají příliš praktické – příklad Tardika Velikého s ohnivým mágem to ilustruje více než jasně. Proto takového mága (byť velice mocného) může přechytračit skupinka začátečníků.

Vraťme se k hráčským postavám. Hraní mága závislého na dobrém pocitu ze sesílání určitých kouzel může být zajímavé, většina kouzelníků však bude preferovat rozumného, vyrovnaného mága, který sice sesílá kouzla korespondující s jeho charakterem, nicméně se jimi nenechá unést. Jeho charakter může být velmi blízký nějakému magickému archetypu, nicméně se musí umět ovládat. V extrémních situacích, kdy mág příliš rychle seslal příliš mnoho (nebo několik příliš silných) kouzel, však může sebeovládání selhat. Vnitřní konflikt ozvláštní postavu těm, kteří rádi hrají složité charaktery, a všechny přinutí nepřepínat se a myslet na zadní kolečka.

Existuje i druhý extrém – mág sesílající kouzla podporující archetyp vzdálený jeho povaze. Pokud je nebude sesílat často, nic se nestane – jen mu nebudou „chutnat“. Takový případ je asi nejčastější – proč by měl zapřísáhlý vegetarián jít tatarský biftek když neumírá hlady? Nicméně může nastat situace, že z nějakého důvodu mág musí taková kouzla sesílat častěji. Mág se odlišně chuti chtě nechtě přizpůsobí (tak jako zmíněný vegetarián sice po týdnu, kdy neměl nic jiného než maso, bude mít pocit viny, ale už se mu nebude po každém soustě dělat šoufl). Otázka je, jak se to odrazí na jeho psychice – magie zkusi jeho povahu pozměnit (například ohnivý mág užívající vodní kouzla občas pocítí touhu utéct v situaci, kterou normálně řeší statečným vyjednáváním z pozice síly), což se dotyčnému zřejmě nebude líbit. Má dvě možnosti: silou vůle potlačit jakékoli změny (což posílí nelibé pocity ze sesílání neoblíbených kouzel), nebo začít rozvíjet neznámou energii a s ní spojené vlastnosti. Nová chuť mu už nebude nepříjemná, a nově se objevující vlastnosti budou méně nepříjemné (ze strachu se stane opatrnost). V obou případech je vnitřní konflikt vyhrocený: mág se buď snaží o zachování vlastní sebeúcty vstříc něčemu neznámému vynořujícímu se z jeho nevědomí, nebo naopak o objevení neznámé stránky sebe samotného, přičemž musí odhodit většinu jistot a toho, na čem si zakládal. Na starý archetyp nezapomene, ale už pro něj bude méně přitažlivý (nikdy se však nestane nechutným – na to jej zná moc dobře). Pokud tuto krizi překoná, naučí se oba protiklady skloubit, už jej máloco překvapí a stane se mnohem vyrovnanějším. A nebo krizi nikdy nepřekoná a skončí jako šílenec – to už je riziko povolání.

Něco podobného nastává, když mág odmítne pocit moci. Jakékoli kouzlení mu bude nepříjemné, a tak bude užívat své magické schopnosti jen v případě skutečné nouze. Pocit moci při kouzlení nezmizí – mág se však může naučit jej ignorovat. To do značné míry dělá mnoho mágů, a není to příliš těžké – je k tomu však nutná pokora.

Aplikace na systémy

Již jsem zmínil ohnivou chuť. Mágové obvykle označují chuti magie podle magických oborů, které odpovídají pěti živlům: ohni, vzduchu, vodě, zemi a prázdnotě. Existují ale i chuti náležící oborům nesvázaných s konkrétními živly, třeba mentální magii. Všechny magické chuti také mají společný základ – ten má co dočinění se sebevědomím, které se při seslání kouzla zvedá, avšak s přibývající únavou snižuje. Je to podobné jako alkohol, který rozveseluje, ale také působí kocovinu.

- Mistr Tardik Veliký: Summa nauky o chutích magických

Různé systémy pravidel řeší magii různými způsoby, proto není možné podat jednotný souhrn pravidel pro chuť magie. Pravda, taková pravidla se týkají hlavně hraní postavy a obvykle není nutné je zapisovat v řeči systému, se specifiky je však nutné počítat. V této kapitole se pokusím k tomu napsat několik rad.

Mistr Tardik zmiňuje pět živlů. Většina systémů „škatulkuje“ kouzla jinak než podle živlů, a tak bude rozdelení magických chutí odpovídat klasifikaci podle používaného systému. Ke každé magické škole je třeba vymyslet nějaký charakterový archetyp. V tom vám neporadím, protože něco takového je velmi subjektivní; právě proto však stačí trocha fantazie a povahu každé magické školy snadno vymyslit. Obecná chuť magie však funguje všude podobně: kouzlení naplňuje mága pocitem moci a nadřazenosti nad těmi obyčejnými chudáky, kteří kouzlit neumějí. Na druhou stranu, když je mágova schopnost kouzlit omezena či úplně vyřazena (nedostatkem magické energie, únavou, když zbývá jen pár namemorovaných kouzel), čarodějovo sebevědomí dramaticky klesne a bude mít sklon k depresím a ustrašenosti.

Upravovat hody na seslání kouzel podle blízkosti či vzdálenosti povahy postavy a magického archetypu je samozřejmě možné, nicméně podle mě zbytečné a možná i mírně rušivé. Zajímavější je řešení důsledků častého užívání kouzel určité školy. Dobří hráči se samozřejmě při hraní mága rozervaného mezi dvěma tendencemi vyvolanými odlišnými chutěmi magie bez konkrétních pravidel obejdou, u mnoha systémů by však byla škoda hráče nemotivovat k zajímavému hraní tohoto problému.

Standardním řešením v mnoha systémech je v kritických situacích (seslání velmi mocného kouzla, seslání příliš mnoha kouzel rychle po sobě) hod na vůli nebo něco podobného a vynucený výbuch magií podporované emoce v případě neúspěchu. Některé systémy, například FATE, to však dokážou elegantněji. Konkrétně ve FATE by při seslání velmi mocného kouzla automaticky došlo k negativnímu vyvolání nějakého aspektu souvisejícího s kouzlením a hráč by za zahrání reakce na magickou energii dostal bod osudu (pro neznalé: ve FATE je postava popsána tzv. aspekty, které mívají dobrou i špatnou stránku. Když hráč zahráje nepříjemnou stránku aspektu a situace se tím zkomplikuje, bude odměněn tzv. bodem osudu, který později může směnit za nějakou výhodu).

Chuť magie nemá žádné dalekosáhlé důsledky, nicméně hru ozvláštní v každém případě. Bez ohledu na systém, ve kterém hrajete, lze princip chuti magie aplikovat. Nebo, ještě lépe, se zamyslet a třeba vymyslet něco ještě zajímavějšího.

Pravidla tvorby magickych systemov

Autor: „dzappone“, preložil: Jozef „Joe“ Kundlak

Päť krokov

V tomto článku si popíšeme päť lineárnych krokov návrhu vášho vlastného magického systému pre rolovú hru (RPG). Keďže návrh akéhokoľvek systému je iteratívny (opakovany) proces, prečítajte si pred akýmkoľvek navrhovaním celý článok a začnite od kroku, ktorý vám najviac vyhovuje. Kroky vám poskytnú mnoho otázok, ktoré by ste mali pri požiadavke konzistentného a hrateľného magického systému zvážiť a zodpovedať.

Obsah jednotlivých krokov v skrátenej forme vyzerá nasledovne.

Dizajn môže byť rozdelený do piatich opakovaných krokov:

1. Rozhodnutie o dizajnových cieľoch
 1. aký typ systému chcete dosiahnuť?
 2. aké efekty a ako jednoducho majú byť k dispozícii?
 3. chcete, aby používatelia mágie vládli svetu?
 4. je vašim cieľom jednoduchý alebo viacúrovňový/komplexný systém?
2. Dizajnové princípy a základy
 1. odkiaľ pochádza moc kúzelníkov alebo čo je jej zdrojom?
 2. kto má (alebo môže mať) túto moc?
 3. existuje VIAC typov moci a ak áno, aké sú ich vzájomné vzťahy?
 4. čo môže táto moc dokázať, alebo v čom je dobrá?
 5. čo ju ovplyvňuje?
 6. čo si vyžaduje? (materiály, obety)
 7. ako môže byť vyvolaná a usmernená? (môže existovať veľa spôsobov!)
3. Herné mechaniky
 1. je mágia používaná prostredníctvom kúziel alebo magických schopností?
 2. aký veľký efekt má nepredvídateľnosť/náhoda v magickom umení? (akou veľkou časťou výsledku je hod kockami)
4. Návrh kúziel (alebo inej typickej demonštrácie sily) Pre každé kúzlo:
 1. aké zložité je používať túto moc?
 2. aké aspekty moci spôsobujú to, že kúzlo funguje tak, ako má?

5. Kontrola

1. je to systém, ktorý ste hľadali?
2. aký typ efektov by tento systém mal vo svete?
3. ste spokojní?
4. ak nie, prečítajte si znova kroky 2–4

Krok 1 – Čo chcete?

Podstatou tohto kroku je zistenie, aký typ magického systému by ste si predstavovali. Aký je svet, do ktorého chcete svoj magický systém zasadíť? Aké komplikované má byť kúzlenie? Ako má vyzerať magický boj? Sú kúzelníci natoľko silní, aby mohli ovládnuť danú situáciu? Alebo sú skôr pri rozumnom použití len hrotom na vážkach?

Dobrou pomôckou môže byť spísanie vašich dizajnových cieľov a občasná kontrola, či sa ich ešte stále držíte.

Prvou otázkou je: Aká všedná je táto moc vo vašej hre?

Ak je moc bežná, ubezpečte sa, že váš svet bude tento fakt odrážať. Ak je napríklad magický talent bežnejší ako špina alebo je prístupný pre všetkých, pravdepodobne sa natoľko nebude rozvíjať technika a technológia (a nové objavy v nich). Podobne ak je mágia zriedkavá, potom budú jej používateelia zavrhovaní alebo naopak zbožňovaní, alebo oboje. V každom prípade musíte použiť svoju fantáziu.

Druhá otázka je: Aké stupne moci existujú?

Rozličné úrovne použitia magickej moci sú nezávislé od jej dostupnosti. Je táto moc rezervovaná len pre najmonumentálnejšie účely? Je používaná len na svetské veci? Sú samozrejme nespočetné úrovne moci... zvoľte si, ktoré z nich chcete vo svojom systéme zdôrazniť.

Základné rozmery mágie v danom svete sú veľmi dôležité z hľadiska toho, aký svet bude. Príklady:

- moderný svet: neexistuje žiadna mágia a tento fakt je verejne známy (samozrejme, že mágia existuje, ale je tu len pre ľudí, ochotných zostúpiť do temných zákutí)
- nízka fantasy: mágia (alebo zázraky) existujú, ale sú vzácne; prístup k limitovanému množstvu kúziel majú len tí najpovolanejší majstri
- fantasy: mágia je uznaná, existujú školy pre jej používateľov, ale nie sú bežné. Vláda mágiu používa tiež, ale nie je na nej závislá. Takto je navrhnutá väčšina rolových hier.
- svetská mágia: kuchárka používa mágiu pri varení, zatiaľčo väčšie deti strašia tie menšie pomocou ilúzií. Vláda mágiu používa vo veľkom množstve (ovládanie počasia, komunikácia – poštový démon ;) atď.). Ak by mágia zanikla, svet, ako ho poznáme, by prestal existovať s ňou.
- temná moderna: mágia je vedľajším produkтом psychickej moci, nie naopak. Psychická moc vo svojej použiteľnosti kolíše, pretože je naviazaná na energiu

jednotlivca, nie skupiny; z tohto dôvodu je aj vzácna. Na druhej strane je takmer každý schopný nejakej základnej formy mágie aj bez tréningu (základné ESP). Naopak okultná mágia využíva psychickú energiu, pochádzajúcu z tel všetkých ľudí, čím vytvára je veľkú zásobáreň. Úspech je ale podmienený zotrvaním v "magickom ohnisku" a ak sa kúzlo nepodarí, môže okultná mágia udrieť na čarodejníka spätnou väzbou a skaziť ho. Preto je väčšina čarodejníkov kultistami a pravá okultná mágia je zriedkavá.

Pri návrhu nového magického systému je vo všetobecnosti vhodné rozmyšľať nad dôvodom a zázemím systému pred samotnými pravidlami. Akonáhle máte jeho zázemie, ako Pán hry máte základ pre rozhodovanie o veciach mimo pravidiel.

Ako dizajnový cieľ môžete mať integráciu psionických súčasných sil, mágie, duchov apod. do jedného systému, ale na druhej strane to tak byť nemusí. Môžete totiž mať NIEKOĽKO magických systémov! Rozdielne systémy sa môžu odlišovať na základe zdroja ich sily, možných efektov apod. Ak sa rozhodnete pre viaceré magické systémy, musíte pri všetkých prejsť týmto rozhodovaním s prihliadnutím na to, že popri konkrétnom navrhovanom systéme vo vašej hre existujú aj ďalšie.

Ak používate viac ako jeden typ moci, mali by ste medzi nimi stanoviť presné a jasné špecifické rozdiely. Ak napríklad používate "mágiu" a "psioniku", musia hráči vidieť metzi nimi rozlišovať a oba tieto systémy musia byť užitočné.

Udržujte tieto rozličné formy v rovnováhe a podobnej užitočnosti, ak samozrejme medzi vašimi cieľmi nie je niečo, čo ich rovnováhu narúša.

Kedžže je mágia často silná moc, musí ju niečo vyvažovať. Vyberte si z nasledujúcich nápadov:

- Obmedzená moc
 - Obťažná použiteľnosť
 - Neočakávané výsledky
 - Kúzlenie spôsobuje únavu
 - Dostupnosť kúziel
 - Zdroje, potrebné pre kúzlenie: čas, materiály, námaha, mana
 - Obmedzenie použiteľnosti: cieľ musí súhlasiť, alebo je obmedzený určitými limitmi (musí spať/byť v tranze, neživý...)

Ak už nič iné, budú sa navzájom vyvažovať čarodejníci (studená vojna), to je ale väčšinou krajný prípad.

Tradiční používatelia mágie

- Kúzelník: Rituálna mágia, tvorba magických vecí, zosielanie kúziel
 - Dedinčan: Zosielanie kúziel
 - Gotická čarodejnica: Miešanie látok, rituálna mágia, kliatby, liečenie, veštenie, zmena tvaru (svojho a iných)
 - Nekromancer: Rituálna mágia, zosielanie kúziel, veštenie, kontakt s duchmi

- Mystik: Tranz, sila „ki“, psychické sily
- Alchymista: Miešanie látok
- Šaman: Tranz, kontakt s duchmi, liečenie, kliatby, zmena tvaru, cestovanie po duchovných „sférach“
- Médium: Tranz, kontakt s duchmi, psychické sily
- Vykladač budúcnosti: Veštenie, psychické sily
- Ninja: Sila „ki“
- Kňaz: Exorcizmus, liečenie

[Viacej príkladov?] [Mal som nejaké skryté predpoklady, ktoré nie sú všeobecne aplikovateľné? Ako by som ich mohol poopraviť?]

Krok 2 – Moc: Čo, kde a ako?

Čo to je?

Čo je prvotným dôvodom magických efektov? Ak ste lenivý, môžete prostre rozhodnúť, že tak svet funguje. Rozhodnutie o skutočnej podstate magického efektu a „moci“, ktorá ho vytvára, vám ale pomôže v definovaní ostatných magických záležitostí.

Nasleduje niekoľko užitočných otázok:

- Čo je „moc“?
- Odkiaľ túto „moc“ získava používateľ mágie?
- Ako môže túto „moc“ vyvolať?
- Ako sú špecifigky definované efekty, ktoré môže zdroj vytvoriť?
- Má „moc“ nejaké obmedzenia?

„Mocou“ môže byť nejaký druh magickej látky, napríklad „esencia“, ktorá na svet prichádza prostredníctvom dimenzionálnej brány a presakuje všetko. „Moc“ môže byť tiež železná vôľa stvorenia, ktoré ohýba realitu na svoj vlastný obraz. Môže to tiež byť niečo pre daný svet zásadné: magické kvarky, ktoré sú väzbovou silou metzi látkou a myšľou a sú poskytnuté používateľovi mágie, ak je táto väzba porušená. Mágia môže tiež fungovať kvôli ľuďom, ktorí veria v jej existenciu, alebo môže fungovať tak, ako si ľudia myslia, že funguje. Dalo by sa povedať, že nevedomosť vládne svetom. [Viacej príkladov...]

Odkiaľ používateľ mágie získava moc? Môžu to byť rozličné zdroje a čarodejník môže povolávať „moc“ z viacerých z nich. Vo väčšine súčasných magických systémoch sú štyri typy zdrojov magickej „moci“:

- „moc“ je prenášaná k používateľovi iným stvorením (väčšinou bohom/elementálom)
- používateľ čerpá „moc“ sám z vonkajšieho zdroja
- používateľ získava „moc“ zo svojho vnútra
- mágia je vykonávaná duchom patrónom/chránencom a používateľ je len jej subjektom

Povaha a zdroj "moci" môže na svoje použitie uplatňovať určité obmedzenia. Podstata "moci" sama osebe môže definovať efekty, ktoré môžu (alebo nemôžu) byť pomocou nej dosiahnuté. Niektoré materiály môžu byť v súčinnosti s danou "mocou" vhodnejšie ako iné a niektoré efekty budú pre danú "moc" prirodzenejšie. Kov, najmä železo, vo väčšine rolových hier mágiu obmedzuje. Zdroj môže mať tiež vplyv na efekty, dosiahnuteľné pomocou magickej "moci". Napríklad magický erg smerovaný na používateľa mágie bohom by bol odlišný, keby bol zdrojom elementál (alebo iný boh). Akonáhle viete, odkiaľ prichádza mágia, je jednoduchšie stanoviť, čo dokáže a čo nedokáže. Pokiaľ je "moc" smerovaná od boha, môže mať tento na ňu a na výsledný efekt podstatný vplyv.

Niekoľko príkladov z literatúry:

- Božský šarm, poskytnutý pred davnymi časmi – magické body
- Božský šarm, poskytnutý pred davnymi časmi – RQ Božská mágia
- Božský šarm, poskytnutý v momente požiadavky – Intervention
- Karma/magická aura zosielateľa (ako je obnovovaná?) – magické body
- Životná sila inej žijúcej bytosti – Nekromancia/obeta
- Životná sila zosielateľa: únava/strata zdravia – základný systém GURPS
- Životná sila zosielateľa: starnutie/skrátenie života – podľa priania AD&D
- Životná sila zosielateľa: strata „characteristiky“ – osobná obeta
- Mana: okolitá magická aura (obnoviteľná alebo nie?) – Eddings, Niven
- Uzly: prenosné množstvo prirodzenej magickej energie – SwordBearer (FGU)?
- Odnikiaľ: mágia je spôsob, ako funguje svet – Zememoria LeGuinovej, niekedy
- Objekty, ktoré poháňajú kúzla cez ničenie – materiálne zložky
- Paralelná sféra, smerovaná priamo do našej – AD&D
- Paralelná sféra, smerovaná cez zosielateľa – Shadowrun
- Privolané príšery, ktoré samé vykonávajú úlohy – Prospero-štýl
- Privolané príšery, ktoré kúzla poháňajú – Shadowrun Elementáli
- Realita je ohýbaná vierou ľudí – Shadowrun, World of Darkness

Vzťah zosielateľa k moci

Ďalšie otázky sú:

- Kto môže túto moc používať?
- Ako schopnosť používať moc získava: je vrodená, naučená, darovaná alebo získaná pomocou určitého predmetu?
- Môže postava niekedy túto moc niekedy stratíť?

Kto môže vlastniť moc? Majú k nej prístup všetky rasy? Čo zvieratá? A rastliny alebo skaly?!? Vyžaduje si moc určitý typ genetickej predispozície alebo postačujú znalosti Cesty? Koľko moci môže používateľ mágie zvládnuť?

Schopnosť používať moc môže byť naučená, alebo vrodená (napríklad elementáli by mohli mať túto schopnosť vrodenú) alebo oboje (neskúsený elementál by sa mohol naučiť používať svoju silu efektívnejšie). V niektorých svetoch by napríklad človek nemohol používať mágiu inak, ako pomocou nejakého zariadenia. Mohol by ju ale napríklad získať aj prostredníctvom nadprirodzeného daru.

Učenie

Aké súčasti kúzlenia je možné sa naučiť? Ktoré sú prirodzené: máte ich alebo nemáte? Rituál môže byť schopnosťou, ale napríklad modlitba môže závisieť od úplne iných vecí, ako od vášho rýchleho jazyka (už ste niekedy skúšali ukecať Boha?).

Pre niektoré prirodzené magické stvorenia je učenie sa kúzliť akoby učenie sa rozprávať alebo chodiť, ale stále je to učenie. Učenie chodiť má jednu výhodu: nemusíte mať učiteľa (kôň dokáže chodiť už po pár minútach). Na druhej strane rozprávať sa bez spoločnosti iných nenaučíte. Takto môže existovať schopnosť kúzliť, keď ju ale nikto nebude používať, nenaučíte sa ju ani vy, pretože nebudete vedieť ako. Potrebujete učiteľa. Akú úlohu zohráva pri magických schopnostiach vo vašom systéme učiteľ?

Koľko času a námahy musíte venovať učeniu sa magickým schopnostiam? Po zvládnutí začiatkov môže byť zbytok omnoho jednoduchší. Čo napríklad magický výzkum? Ako zložité je bez učiteľa rozširovať svoje znalosti mágie do nových oblastí?

Používanie moci

Získanie magického efektu môže byť rozdelené do troch časťí:

- získanie moci
- vytvorenie kúzla
- zoslanie alebo vypustenie kúzla

[Viacej položiek na zozname?] Jedna alebo dve z uvedených zložiek môžu byť absolútne. Napríklad získanie moci môže byť automatické a spontánne, čiže ho môžete zo zoznamu vyškrtnúť.

Zmienené tri časti patria ku kúzleniu vždy, keď ho niekto praktizuje. Pred kúzlením musí mať ale zosielateľ vôbec vedomosti o tom, ako kúzliť.

Niekoľko otázok:

- Ako je moc používaná a smerovaná?
- Čo určuje, ako účinne je možné moc/schopnosti/kúzla používať?
- Kedy sa získava moc (pred, počas alebo po použití)?
- Ako dlho trvajú jednotlivé časti?
- Môžete oddeliť (časovo/priestorovo) tieto odlišné časti?
- Ako vyzerajú tieto časti navonok (gestá rúk, tanec, hovorené slovo)?

- Sú efekty automatické, alebo môže kúzlo aj zlyhať?

Tvorba a zosielanie kúziel sú väčšinou schopnosti, alebo určitá forma rituálov/formulí (kúziel). Môže samozrejme existovať viacero spôsobov používania moci, ako len jedna-pravá-cesta. Môžu sa lísiť zložitosťou a efektivitou.

Tvorba kúzla: ak niekto vytvára/zosiela kúzlo, môže byť táto skutočnosť zjavná. Zosielateľ môže pri tom tancovať alebo spievať, alebo hovoriť niektoré slová, alebo kresliť znaky alebo písmená. V mnohých systémoch postačuje na vytvorenie efektu moci vaša fantázia. Začínajúci mágovia budú asi musieť kvôli sústredeniu používať fyzické predmety, gestá, talizmany alebo meditáciu. Pokročilí mágovia sa bez týchto "tretiek" naopak zaobídú. Ako vyzerá vizuálny aspekt vlastného kúzlenia? [Alebo inak? Ako si kúzlenie predstavujete vy počas hry?]

Je tu ešte aj historický aspekt. Ako dlho už magický systém vo vašom svete existuje? Svet by bol oproti svetu s prastarou, tisícročou mágiou úplne odlišný, ak by sa mágia používala len zopár desaťročí. Je možné tento systém zdokonaľovať (kúzla 10. úrovne v AD&D, nové čarodejnícke schopnosti v RuneQuest, nové triky vzoru v Amberir)? Ak áno, zlepšovali sa tieto schopnosti/zručnosti už v minulosti?

Čo ovplyvňuje mieru neúspechu kúziel? Úspešnosti väčšinou pomôže viacej času a magickej sily a zníženie efektívnosti kúzla.

Niekoľko príkladov smerovania magickej sily:

- Prenos: pripútanie a ovplyvňovanie bábok – Voodoo
- Tvorba/pripútanie symbolov/štruktú – Runy, očarovania
- Sny: kúzlenie vysnívaných tvarov – Lathe of Heaven od Ursuly K. LeGuin
- Gestá: získavanie a smerovanie sily – Wave, wave, BANG!
- Predstavivosť: prianie, aby sa tak stalo – kúzlo Prianie z AD&D?, vŕlie triky
- Informácia: Ipsa Scientia Potestas Est – niekedy Zememoria
- Umiestnenie objektov do správneho vzoru – čínska geomancia
- Správna hra na hudobnom nástroji – bardské efekty
- Modlitba k bohu alebo vyššej bytosti – požiadavka na zásah
- Reč alebo pieseň vhodného rituálu – veľa systémov
- Zápas: fyzický/psychický boj s kúzlom/stvorením – Elric?, Prospero
- Myšlienka samotná alebo v kombinácii s inými metódami – veľa systémov
- Písanie: mágia cez tajomné denníky?

Alchýmia

Magické predmety sú často dôležitou súčasťou dobrodružstva. Aké efekty môžu byť k takému predmetu pripútané? Môže mať podobný predmet vlastné vedomie? Ako dosiahnete pripútanie? Ako dlho trvá a ako dlho budú aktívne jeho efekty?

Zapamäťajte si: ak je ľahké vytvoriť meč +5, niekto ich s najväčšou pravdepodobnosťou začne vyrábať a za chvíľu ich budú vlastniť všetci. Je to jednoducho kapitalizmus, čo si budeme navrávať.

[Táto časť vyžaduje omnoho viac vecí/príkladov atď...]

Krok 3 – Mechaniky (alebo Pravidlá)

Krok 3 je v podstate o vytváraní špecifických pravidiel na prechod od schopností a situácie ku konkrétnym výsledkom. Mechaniky môžu obsahovať priame modifikácie (pridaj/uber), násobenia (alebo delenia), tabuľky a samozrejme kocky. Často je pre hráčov jednoduchšie, ak sa magické pravidlá v hre riadia rovnakým vzorom ako ostatné herné mechaniky. Nie je to ale podmienka.

Podstatné je, aby ste sa držali konceptu, ktorý ste si stanovili. Ak ho nepretvoríte do mechaník, vaše plánovanie bolo zbytočné. Môžete kľudne povedať, že strigy môžu zvolávať iba kliatby a kabalisti musia každé kúzlo vopred niekam napísať, ale ak budú následne strigy len hovoriť "Preklínam ťa ohnivou guľou!" alebo kabalisti písť "O H N I V Á G U L' A" do vzduchu, nie je to veľký rozdiel. Mechaniky by preto mali byť ovplyvnené príbehom/filozofiou/atď.

V tomto kroku sa nerozhodujete/nepisujete individuálne kúzla, ale mali by ste mať stanovené prípustné efekty/kúzla. Tento krok môže byť tiež najzložitejším, pretože je ľažké stanoviť jednoduchý systém, ktorý ponúkne používateľom mágie viacej alternatív, nebude zdržovať hru a jeho výsledky budú zároveň uveriteľné a konzistentné ;)

Musíte tiež spraviť niekoľko veľkých rozhodnutí o mechanike:

- Ak nie sú efekty automatické, ako rozhodnete o úspechu alebo neúspechu kúzla? A o miere jeho úspechu?
- Vyhráva vždy silnejšia moc? Ako do jednotlivých súčastí kúzlenia vstupuje šťastie (alebo nekontrolovateľnosť – teda napríklad kocky)?
- Mechaniky by mali riešiť nasledovné:
 - Získanie (alebo učenie) kúziel/schopností
 - čo potrebujete
 - koľko času si vyžadujú
 - vývoj kúziel
 - Získavanie moci
 - Tvorba kúzla
 - atribúty kúzla a ich zmena
 - je kúzlenie praktikovaním predpripraveného rituálu alebo je to skôr používanie vašich magických schopností?
- Zoslanie/vypustenie kúzla
 - zložitosť kúzla (alebo možnosť zlyhania)
 - môžete si kúzla odkladať alebo ich musíte zoslať okamžite

- Výsledky a odolnosť
 - kontrované a nekontrované kúzla
 - zložitosť odolania kúzlu
- Dodatočné efekty (ak nejaké sú)
 - vyčerpanie
 - cena many

Učenie

Učenie môže byť pre každý odlesk mágie iné. Koľko námahy treba vynaložiť na získanie moci/prípravu kúzla/zoslanie kúzla/odolanie kúzlu na určitej úrovni? Aké efekty má kvalita vyučovania? [Bol by vhodný zoznam možných schopností]

Efekty

Zoznam všeobecných efektov v akomkoľvek magickom systéme:

- Mentálne a senzorické
 - očarovanie
 - kontrola
 - čítanie myсле
 - ilúzie
- Získavanie informácií
 - ďaleké zmysly
 - veštenie
 - zvláštne zmysly (ako napríklad intuícia alebo šiesty zmysel)
- Duchovia: hľadanie, pripútanie, komunikácia
 - vyvolávanie (vrátane presunu?)
 - zapudenie – odohnanie
 - kriesenie mŕtvych (nekromancia)
- Cestovanie
 - zvyšovanie rýchlosť / výdrže
 - teleportácia, lietanie
 - pohyb medzi sférami, portály
- Liečenie: škrabance, zranenia, fraktúry
 - kultivácia orgánov
 - choroby (liečenie a privolanie!)
 - poskytnutie života

- Vôľa vs. látka:
 - premena – zmena existujúceho objektu
 - očarovanie – alchýmia
 - vzývanie – tvorba energie (napr. ohnivé gule)
 - vyvolávanie – tvorba látok/príšer
 - pohyb
- Metamágia: mágia, ovplyvňujúca inú mágiu; napr. predĺženie doletu ohnivých šípov alebo rozptylenie efektu
- manipulácia so silou (hľadanie, presun a použitie "ergov magickej podstaty")
 [Som si istý, že je toho oveľa viac]

Akým spôsobom môžu byť dosiahnuté rôzne efekty pri odlišných typoch používateľov mágie? Mnohé rolové hry obsahujú kúzla, ktoré cieľu spôsobia "4k6+3 bodov poškodenia" (teda efekt "poškodenia"). Je to jednoduchý spôsob, ale zároveň dosť neoriginálne presúvanie podstaty hry k čistej stratégii: "Mýtická päť" je potom len strelnou zbraňou s originálnym menom.

Môžete tiež uviesť pravidlá, obmedzujúce dostupnosť efektov (nikto nemôže vyvolať niečo, čoho aktuálnu pozíciu nepozná). Veštenie napríklad môže zahŕňať určitý typ "senzoru", v tomto prípade prepracovaného a málo plateného džina. Inou možnosťou je umožnenie liečenia chorôb (celkom ľahko s pomocou svojho boha), ale zláženie podmienok pri liečení fraktúr a bojových zranení, pretože... Premyslite si príbeh/filozofiu, ktorú ste vytvorili, alebo zdroj moci. Čoho sú schopné a v čom sú dobré?

Ako môže byť mágia použitá pri útoku a obrane? Ak existuje magický boj, mal by byť dostatočne komplexný a bez jednoznačnej víťaznej stratégie. Dobrým smerovaním je umožniť hráčom rozdelenie sily medzi obranu a útok.

Alchýmia

Dôležitým rozhodnutím je spôsob výroby magického predmetu: čas, materiály a úsilie. Môže existovať určitý štandard výroby kúzelnických predmetov, ale čo tie ostatné milé serepetičky a ich veľmi špeciálne efekty? A čo predmety, zvyšujúce vaše magické schopnosti: ako napríklad multiplikátory na zvýšenie hodnoty many.

V mnohých systémoch existujú kúzla, schopné očarovať predmet na +5 (alebo niečo podobné). Toto nie je práve najšťastnejší spôsob: mali by ste stanoviť ako také očarovanie funguje. Vezmíme si meč +5. Z čoho vyplýva toto vylepšenie? Spôsobuje očarovanie zvýšenie poškodenia (meč si preraží cestu brnením/telom) alebo meč bojuje čiastočne sám (tým, že držiteľovu ruku nastavuje do najvýhodnejšej pozície). Vyvažuje kúzlo meč (čo ak už perfektne vyvážený bol?). Alebo je to len "šťastný predmet"?

Kategórie rozličných zložiek kúzlenia

Kúzla majú väčšinou atribúty, vyjadrujúce trvanie kúzla, jeho dosah, pole pôsobnosti, zložitosť odolania jeho účinkom a jeho špecifickosť. Môžete každému kúzlu priradiť špecifické čísla, ale vo všeobecnosti je lepšie hovoriť o mierkach, napríklad

hľadacie kúzlo môže pracovať s metrovou mierkou (najlepšie účinkuje v dosahu 1–3 metrov, ale ak máte šťastie, môže zistiť aj veci vzdialené 20 metrov) alebo planetárной mierkou (v takom prípade bude nájdenie niekoho vo vedľajšej miestnosti rovnako zložité, ako nájdenie ho na druhej strane planéty). Jednotka vzdialosti môže samozrejme byť aj čokoľvek iné, než jednoduchá vzdialenosť.

Použitie štandardných kategórií vám pomôže odhadnúť zložitosť a požiadavky kúzla. Kategórie sa tiež podieľajú na zmene parametrov kúzla, pretože dokážu jednoducho určiť možné zlepšenie.

Kategórie by sa mali prekrývať: maximálna hodnota jednej by mala byť typickou hodnotou vyššej kategórie. Môžete tiež vytvoriť pravidlá pre presun z jednej kategórie do inej. Ak chcete vytvoriť efekt z vyššej kategórie, než akú ste v danom momente schopní použiť, bude to možné? Aká bude obťažnosť?

Príklady kategórií:

- Trvanie kúziel: nie je uvedené, sekundy, minúty, hodiny, dni, mesiace, roky, storočia..... tvrálé, "počas doby kúzlenia"
- Dosah: ja, dotyk, natiahnutie sa, hod (30m), strela (150m), denný pochod (30 km), kontinent, planéta, hviezdny systém, galaxia, nekonečno
- Pole pôsobnosti: ja, # cieľov, # štvorcových metrov
- Doba zoslania: okamžitá, slovo, fráza, minúty, hodiny, dni...

[Ostatok návrhu pravidiel je len tvrdá práca. Vieme autorom poskytnúť viac vodítok?]

„Realizmus“ vs. hráčnosť

Návrh pravidiel je vždy kompromisom medzi hráčnosťou a realizmom, aj keď „realizmus“ v tomto význame nemusí byť to správne slovo ;). Tu je odkaz na článok od Johna Morrowa, ktorý posal do diskusnej skupiny rec.games.frp.misc. Dôkladne v ňom analyzuje aspekty herných mechaník.

[Ľudské faktory v hernom dizajne](#) od Johna Morrowa

Trik nespočíva v tom byť čo najreálnejší, to dosiahnete výskumom a matematickými vedomosťami. Trik spočíva v zoštíhlení pravidiel natoľko, aby boli ľahko zapamäteľné, použiteľné a jednoduché bez zbytočnej obety realizmu kvôli ich zefektívneniu.

Krok 4 – Kúzla

A teraz do práce. Po vytvorení príbehu a mechaník by malo byť celkom ľahké vytvoriť aj systém kúziel, že?

Pri každom kúzle by ste mali myslieť na veci ako: Aké zložité by malo kúzlo byť v danom kúzelnickom systéme?

Snažte sa kúzla vytvoriť čo najviac závislé od systému. Pri opise kúzla by mala byť zápletka, opisujúca jeho použitie. Namiesto vety "toto kúzlo liečí k10 životov" by ste

radšej mali uviesť "toto kúzlo lieči malé zranenia hojením škrabancov a očarováva normálne liečebné mechanizmy atď.; uzdravenie k10 životov".

[Mohlo by to spôsobiť príliš veľa problémov/zabrať priveľa miesta... Čo myslíte? Sú opisy, závislé od systému, žiadané? Ja si myslím, že hej, ale...]

Nezabudnite kontrolovať bežné kúzla a tvorivé kúzla: ak je mágia skúmaná, sú potom všetky kúzla tvorivé? Nemusí to byť pravda, ak kúzla dostanete "zhora" alebo ich môžu používať len tí najsilnejší ALEBO sú ich efekty len dočasné (tiež pri použití: kamenná stena, stojaca počas 50 rokov je prakticky trvalá, okrem možnosti, že by vyžaduvala stály prísun magickej energie).

Vždy existuje niekoľko spôsobov riešenia. Vezmite si napríklad len magické otvorenie zámku:

- môžete na túto prácu vyvolať démona/ducha
- môžete vyskúšať telekinézu a vaše zlodejské schopnosti
- môžete použiť kúzlo "Otvor zámok", ktoré bolo navrhnuté kúzelníkmi, znalými problematiky zámkov
- teleportujete sa na druhú stranu dverí
- necháte dvere zmiznúť
- prikážete dverám púšťať dnu ľudí
- zmeníte sa na hmlu a cez štrbinu sa dostanede dnu
- zmeníte sa, vojdete do zámku a zničíte/otvoríte ho
- použijete kúzlo, ktoré zmení na dvere celý dverný rám
- oslabíte kov vovnútri zámku tak, že sa ohne a tým sa dvere otvoria
- odteleportujete dver preč
- oslabíte/zničíte/premeníte na XXX najbližšiu stenu
- vojdete do inej sféry a vyjdete na druhej strane dverí
- magicky prinútite osobu s kľúčom, aby dvere odomkla
- nasilu privoláte kľúč do svojej ruky
- pohľadom dovnútra zámku použijete kúzlo na vytvorenie vhodného kľúča
- použijete kúzlo, ktoré sa automaticky stane vhodným kľúčom vovnútri zámku alebo lietanie
- premena do vtáčej formy
- privolanie vzdušného elementála, ktorý vás udrží vo vzduchu
- porušovanie gravitácie
- premena na hmlovitú hmotu
- staré dobré kúzlo lietania
- levitačné kúzlo na osoby

- levitačné kúzla na veci, na ktorých stojíte/sedíte/ktorých sa držíte
- rast krídel
- privolanie veľkého vtáka, ktorý vás odnesie
- katapult a kúzlo "Tahký ako pierko"
- pristátie mraku vo vašej blízkosti, jeho spevnenie a použitie ako dopravného prostriedku
- využitie lietajúcich perzského koberca
- zmenšenie a prichytenie sa na list s využitím kúziel, ovplyvňujúcich vietor
- vyvolanie hurikánu/tornáda, ktoré vás zdvihne
- vytvorenie veľkého balóna a jeho naplnenie (magickým) horúcim vzduchom
- vytvorenie tenkého povrazu zo súčasného miesta na miesto určenia a kolesa s držiakmi, ktorého sa chytíte jazda na metle; nezabudnite na vhodné oblečenie a čiernu mačku na pleci
- vytvorenie ilúzie letu a namiesto toho zaplatenie taxíka iluzórnymi peniazmi
- pričarovanie helikoptéry/lietadla
- jazda na delovej guli
- snenie o lietaní počas teleportácie
- zastavenie času a chôdza

[No, nejaké iné nápady? Myslím, že toto je tiež studnica nápadov.]

[Vie niekto navrhnuť návod pre tvorbu kúziel, napríklad:]

1. Čoho by mali byť kúzla schopné?
2. Zložitosť → úroveň kúzla, modifikátor zložitosti
3. Stabilita → trvanie, atď.
4. Meniteľné atribúty

Môžete sa pozrieť do Grimoáru Shadowrunu, kde je systém tvorby kúziel (samořejme pre Shadowrun) uvedený, alebo do systému Hero, alebo Ars Magica.

Krok 5 – Kontrola

A sme tu! Teraz už máte úplne nový a funkčný systém kúziel, schopný hrania! No, ešte úplne nie. Nechajte všetko zopár týždňov odpočívať a robte niečo iné. Potom si dôkladne všetko z novu prečítajte. Bolo by tiež dobré dať pravidlá prečítať ešte niekomu inému.

Kontrola:

5. Súhlasia vaše dizajnové ciele s výsledkom?
6. Zdôrazňuje základný opis rovnaké veci ako mechaniky?

R
P
G
T
E
O
R
I
E

7. Musíte pre určenie výsledku kúzla hádzať dvadsiatimi rozličnými kockami, alebo pri tom musíte používať dokonca kalkulačku?
8. Našli ste nejaké nedostatky? Jedným zo spôsobov ich opravy je použítie frázy "je to na Pánovi hry", ale nemali by ste ju používať príliš často.
9. Zhoduje sa systém so svetom, v ktorom ho budete používať? Aké nové možnosti otvára?

Možno nájdete nezhody a možno sa rozhodnete celý výtvor napísať odznova. Ale po niekoľkých takýchto pokusoch by ste mali konečne mať systém, ktorý sa vám bude páčiť a bude dokonca aj hrateľný!

Gotický stavební sloh

Autor: Roman „RomíK“ Hora

Pár slov úvodem

Tento článek je zaměřen spíše na ty, kteří o gotické architektuře nic nevědí a rádi se něčemu přiučí. Veteráni diskuzí o architektuře shledají toto krátké dílo jistě úsměvné a zlehčené. Je to tím, že není mým cílem sepsat novou knihu o gotice, ale spíše takový úvodní článeček pro ty méně zkušené (nebo také mladší) čtenáře Drakkaru.

Minulý článek se zabýval prvním architektonickým slohem, o kterém se mluví jako o slohu – Románským. Dnes se zaměříme hned na následující stavební sloh – Gotiku.

Kde má gotika své místo ve středověké architektuře? Čím je vlastně gotika, jejen stavebním slohem či je něčím více? Místo gotiky je jistě na vrcholu, jedná se totiž (v podstatě) o jediný stavební sloh na území Evropy, který nepřebíral nic z antiky, ale vyvinul se sám. Čili je to vlastně jediný takový „originál“.

A co více, gotika je pro mnoho zemí tím slohem, ve kterém se země projevila a dostala do podvědomí Evropy. Třeba takové Čechy, jejichž velcí panovníci jsou právě ti gotičtí (a vlastně i poslední ryze čeští panovníci). Přemysl Otakar II /1252 – 1278/ ještě pochází z českého rodu, Karel IV /1346 – 1378/ už však nebyl rodilým Čechem, ač se za Čecha rád považoval. Nicméně, zpět k architektuře, o které tento článek má být.

Čechy se do gotiky vložili a česká škola se stala známou po Evropě. Nabízí se otázka, na kolik to bylo způsobeno tím, že u nás nenastoupila renesance, ale dlouho se křížila s gotikou. Možná proto vznikla na našem území Vladislavská (pozdní) gotika. Ale co když nebyly důvodem husitské války, které zbrzdily vývoj kultury u nás, ale prostě to bylo genialitou českých stavitelů (nehci být kousavý, ale ti slavní „čeští“ stavitelé byli cizinci – jak Petr Parléř, tak Benedikt Ried nazývaný též Rejt).

Ale pojďme se raději podívat na gotiku jako takovou. Na stavební sloh vycházející z Francie, kde se prvně objevil u cisterciáckého řádu. A podívejme se na sloh, jehož jméno je myslně odvozováno od hanlivého označení gótů, se kterými nemá nic společného...

Oproti architektuře románské je i na našem území velké množství gotických památek – nejen církevních staveb, ale i hradů, tvrzí, městských domů a celkově historických center velkých měst. Dle mého skromného soudu je gotika nejkrásnějším stavebním slohem, který otřásl Evropou. Pojďme tedy společně zjistit, co je na ní tak krásné...

Doba raně gotická

Ihned na začátek bych měl na pravou míru uvést označení Gotika – tímto termínem nazvali francouzský sloh italští renesanční mistři a proto je jasné, že s Góty nic společného nemá. Tento stavební sloh se začal vyvíjet v Normandii a Burgundsku v polovině 12. století. Přišlo to tak, jako všechny změny – pomalu a jistě. V románské architektuře se začaly objevovat nové prvky. Třeba se objevila žebrová křížená klenba, lomený oblouk,

díky tomu nesnížil tlak a mohla se zvětšovat okna. Všimli jste si někdy, jak jsou gotická okna velká?

Jakmile se nové prvky ustálili, stačilo jen pár desetiletí k tomu, aby se celý nový sloh ustálil po celé Francii a dále Evropě. Největší zásluhu na tom měli cisterciáci. Kteří se na svých misiích a při stavbách klášterů dostali na mnoho míst Evropy a všude sebou přinesli nový stavební sloh...

Nicméně, gotika ještě neměla „vyhráno“. Křest ohněm pro tento stavební sloh přišel až v letech 1140 – 1144, kdy bylo u Paříže přestavěno opatství st. Denis. Potom se gotika vydala dobíjet celou křesťanskou Evropu. A samozřejmě přišla i na české území.

K nám se gotika dostává s mírným zpožděním až v polovině 13. století. A to už u nás působili dva gotické směry – cisterciácký (přes Rakousko) a severofrancouzský (přes Sasko). V této době se již ve Francii stavěly vrcholy gotické architektury – Gotické katedrály.

Gotická architektura

Ať je tomu tak či není, gotické katedrály jsou pokládány za vrchol architektonického umění. A jsou určitě pokládány za vrchol umění středověkého člověka a jeho pohledu na svět. Tyto katedrály krásně ukazují jeho vztah ke křesťanství. Celá gotika byla originálním stavebním slohem, který se neobracel k antice, ale vynalézal nové postupy.

Zatím mluvím o katedrálách, ale nebojte – dojde i na ostatní. Ovšem, katedrály jsou to, co gotiku dělá gotikou (zjednodušeně řečeno). Gotická katedrála byla investičním vrcholem své doby a její stavbu prožilo více generací. Stavba nebyla lehká a levná. Na stavbu těchto velikánů vznikali celé specializované „firmy“ ve středověku nazývané hutě. Tyto hutě sdružovaly odborníky v každém oboru a dohromady se jednalo o stavební společnost. Architekt naplánoval stavbu a rozkreslil plány, ale celou stavbu řídil parlér. Vypadá to, jako kdyby gotika stavěla jen církevní stavby, ale opak je pravdou. Tento nový sloh vstoupil silně i do světského života.

Světské stavby se začínají měnit – románský Donjon (obranná hranolovitá věž ustupuje do pozadí a znova se objevuje až ve 14. století) je nahrazován Bergfrítem (hranolovitou branou věží). Ale to není vše – vznikají královská města s pravidelnou uliční zástavbou. Města zakládal (alespoň jeden typ měst) panovníkem pověřený člověk – lokátor – ten město naplánoval, rozkreslil kde budou ulice a následně se začalo stavět. Vznikají kamenné hradby, mosty a od 14. století i kamenné měšťanské domy. Celkově stavebnictví se rozvíjí – už to není jen výsadou panovníka, ale i velmožů a měšťanstva. Ono, k rozvoji šlechty jako takové dochází až od 12. století (alespoň na našem území).

Proč se gotika rozširovala tak rychle a lehce? Ono, jedním z vysvětlení může být i to, že stavební hutě a jejich nároky byly natolik velké, že si jejich služby nemohl dovolit každý. A tak tyto „organizace“ byly závislé na pozvání panovníků, vysokých církevních prelatů či velmožů. A proto hutě putovaly z místa na místo. Petr Parlér stavěl u nás a jeho syn Václav zase ve Vídni... i přes toto můžeme jednoduše identifikovat gotickou stavební školu českou, německou, francouzskou...

Ano, dokonce v gotice můžeme mluvit o české umělecké škole. Nejen ve stavitelství. Ale to si nechme zase na jindy. Stavitelství je to, co nás zajímá teď. Velký rozvoj

stavebnictví nastává za vlády zmiňovaného Přemysla Otakara II., krále železného a zlatého. Tento velkolepý panovník stavěl kláštery (Zlatá koruna), přestavoval hrady (Křivoklát) a zakládal celá města (České Budějovice, Písek...). Co by byl za panovníka, kdyby nestavěl hrady nové? Třeba Bezděz známý nám z pera pána Máchy.

Ve 14. století je u nás gotika již natolik doma, že dochází k rozvoji některých prvků a tím se česká gotika odlišuje. Nestaví jen panovník, ale i měšťané a šlechta. Své kamenné tvrze si staví i nižší šlechta. Rozvíjí se u nás gotika prozaicky nazvaná Krásný sloh a do toho všeho zasáhne bouře...

...Mluvím o husitských válkách. Velké a slavné o války. Boj o pravdu a národní identitu. A nebo je to jen pohled jednoho období historie? Byli husité bojovníci vlastencí nebo jen banda krvelačných rebelů vypalujících kostely, hrady a ničících mnohé památky? Odpovězte si sami, každopádně Lipany v roce 1434 udělali za řáděním husitů velkou tečku. V době husitských válek se Evropou začíná šířit renesance. U nás došlo díky válkám k pozastavení vývoje a následné stagnaci, která trvala dlouho.

Něco končí, něco začíná...

Několik století vývoje dovedlo gotiku k takové dokonalosti, že stavitelé se nemuseli bát uskutečnění svých velkolepých vizí. Statika staveb se vylepšila, soustředila se na štíhlé sloupy a klenby. Mistrovská díla nevypadala jako mohutné stavby, ale jako umělecká díla – vzorem pro celou Evropu se stala kaple Ludvíka IX. Svatého – Saint - Chapelle.

Nicméně, v Itálii již nějaký čas vzniká jiný sloh, jiná myšlenková a filozofická základna – renesance. A návrat od originality ke kopírování antiky. Celkově se zrovna v Itálii gotika (kromě milánského dómu) nikdy příliš neuplatnila. V Německu a na našem území se však gotika ještě nějaký čas držela a dává tak vzniknout dalšímu typu gotiky – severské gotice.

V posledních fázích gotiky se v Čechách uplatňuje stavitelský um Petra Parléře, který přichází po Matyáši z Arrasu. A na samém konci gotiky se u nás objevuje umělec Benedikt Ried (Rejt) z Burguhausenu. Jemu se podařilo parléřovskou klenbu zbavit váhy a postavit u nás jedinečné gotické dílo – Vladislavský sál. A tím vytvořit jednu z posledních odnoží gotiky vůbec – Vladislavskou gotiku.

Vladislavský sál, 62 metrů dlouhý a 16 metrů široký a 13 metrů vysoký. Vznikl při přestavbě královského paláce v roce 1485. jeho okna byla již označena renesančními prvky – jedná se o první projev renesance na území Českého království. Vladislavský sál je největší světský prostor tehdejší doby.

Nicméně, gotika začala být nahrazována novým stavebním slohem. Renesancí. na tu si najdeme místo jistě v příštím díle tohoto článku. Teď se pojďme podívat podrobněji co a jak se v gotice stavělo.

Co je pro gotiku charakteristické?

Během článku jsem napsal, jak gotika výborně dokázala pracovat s kamenem – vrtat, sekat a brousit. Možná jsem nenapsal, že se stavěl o tak, že architekt nakreslil plány 1:1, udělala se dřevěná maketa a podle té se postavily části stavby. To se dělalo přes zimu ve vyhřátých místnostech. V létě a teplejších měsících stačilo jen části zasadit na místo a stavět dále. Stavba se tím urychlila a vše bylo přesné.

Ale pozor, gotické zdivo nebylo rozhodně vždy kvalitní. Jelikož došlo k navýšení objemu staveb, muselo se mnoho z nich spokojit jen s lomovým kamenem – třeba hrady, které velmi často jako zdivo používaly kamení vylámané přímo na místě stavby. Pokud si povšimnete nějakého gotického kostela a uvidíte, že je stavěn z nepravidelného kamení a v rozích má pravidelné kamenné kvádry je to z jednoho důvodu – u významných staveb se do některých podpěrných či jinak důležitých částí vkládalo velmi kvalitní zdivo. Zbytek nebyl tak důležitý. Nicméně, používaly se i cihly. Gotické stavby byly velmi často omítané. Takovou raritou může být kostel Panny Marie v Brně, který je postaven z cihel a zůstal neomítnutý.

Jeden z prvků, který dělá gotiku gotikou je jistě klenba a celý opěrný systém. Ten umožnil stavitelům stavět dle svých vizí. Klenbu užíval už i románský a románsko-gotický sloh. Gotika dokázala do žeber soustředit nosnou klenbu a díky tomu stavět štíhlější sloupoví. Zdivo mezi sloupy a pilíři ztratilo svůj nosný smysl a mohla v něm vznikat velká a zdobná okna. Klenba byla zvláštností, ale vyvýjela se již od staršího slohu. Co však bylo specialitou gotiky je vysunutí podpůrného systému mimo vlastní stavbu – ven. Tyto venkovní pilíře často vystupují nad střechu stavby. Pokud jste si myslí, že katedrála sv. Víta či kostel sv. Barbory v Kutné hoře je má jen pro ozdobu, vězte, že to byl omyl.

Možnosti žebrové klenby ukázala až pozdní gotika, a zasloužil se o to mistr gotiky – Petr Parléř. Jeho síťová klenba přestala respektovat klenební pole a začala vypadat jako kdyby nepodléhal jiným než výtvarným účelům. To je jeden z velkých úspěchů gotiky.

Příklady gotických staveb

Katedrála: V obecném smyslu se jedná o obyčejný kostel, jen s tím rozdílem, že patří do biskupské či arcibiskupské diecéze. To byl smysl obecný, ale co architektonický? Tam je to malinko složitější. Katedrála je většinou větší a zdobnější než obyčejný kostel. To by řekl laik. A ono je a není to pravdou. Katedrála bývá troj či pěti lodní kostel. Obvykle mává i bohatý venkovní opěrný systém. A samozřejmě spoustu přistavěných kapliček. Zajděte si třeba do sv. Barbory v Kutné hoře a uvidíte – ač je celá stavba jednou velkou místností, sloupovým je rozdělena na tři dlouhé lodě. Plus ještě malé oltáříky ve výklencích.

Halový kostel jedná se o stavbu pozdní gotiky. Tento typ kostela má všechny své lodě stejně dlouhé a vysoké. Jejich cílem je působit jako ohromné síně oddělené jen sloupovím. Snaha o sjednocení pozdně gotické architektury došla tímto kostelem svého vrcholu.

Světské stavby. S těmi je to složitější, neboť jejich popis není tak obsáhlý jako u církevních staveb. Rozvíjí se stavba kamenných měšťanských domů, ty jsou brzy nahrazeny domy renesančními. Staví se hrady, které nahrazují velké románské tvrze. Města mají kamenné hradby (pokud k nim získala práva). A tady se zmíním o jedné

plzeňské zajímavosti. Víte, jak poznáte, že Plzeň byla bohatým městem ve středověku? Jednoduše, hlavní městský kostel nebyl součástí městského opevnění, ale stál na náměstí. Na Plzni je i krásně vidět, že byla založená lokátorem – rozměrné náměstí a široké ulice v jeho okolí. Třeba taková Olomouc se svými úzkými a křivými uličkami vznikala dosti samovolně, alespoň v centru.

Prvky gotických staveb

Sloupy, hlavice v gotice: V gotice dochází k zvyšování a zeštíhllování sloupů, jak se snižovala jejich nosná potřeba. Sloupoví se užívá více z ozdobných důvodů než z důvodu nutnosti podpírat strop jako u románských staveb. Hlavice sloupoví mírají tvar otevřeného květu. Gotický sloup nemusí mít hlavici, potom plynule přechází do stropního žebra.

Klenba, žebra a podobné: V gotice se objevují žebra, která jsou příporami prodloužena až k podlaze (od stropu). Žebrová klenba začíná být rozdělována takzvanými svorníky. Ty jsou mnohdy zdobené a dodávají tím žebrové klenbě uměleckého vzhledu (a díky tomu to vypadá, že klenba slouží uměleckému účelu a ne nutnosti podpory stavby).

Vnější sloupoví: již jsem zmiňoval, že mnoho gotických staveb (samozřejmě převážně církevních) vysunulo sloupoví vně stavby. Podle toho krásně poznáte gotickou stavbu. Důvodem tohoto bylo odlehčení vnitřní klenby samozřejmě. Ale když se podíváte na velkolepou gotickou katedrálu i s vnějším sloupovým, musíte uznat, že málokoho napadnou praktické důvody tohoto kroku. Vnější sloupový je opravdu jedním ze zásadních prvků gotiky.

Okna jsou v gotice vysoká a zdobená. Jsou více dílná (nejčastěji troj či dvojdílná). Zprvu mají tvar trojlistu, později se objevuje kružba. Okna získávají složitější tvary. Gotická okna jsou velmi často prosklena. V církevních stavbách hodně barevnou vitráží.

Vstupní portály: Gotický portál je nápadně podobný románskému. Vývojem slohu se od něho začíná více a více odlišovat. Je prohloubený, zdobený podobiznami světců. V horní části se brzy začíná objevovat prvek zvaný vimperk – vysoký trojúhelníkový štít. Aby to nebylo tak jednoduché, nemusí být portál jen trojúhelníkově vyveden na hoře, ale klidně může mít i oblý vrcholek. Co mají gotické portály mnohdy společného je výzdoba v horních částech.

Venkovní výzdoba: Gotika se od románského slohu poučila v tom, že venkovní ozdoba se stává více realistickou – zaměřuje se na figurální motivy, révový list a další. Zvláštním typem vnější výzdoby jsou chrliče – jejich úkolem je odvádět vodu z okapů a samozřejmě ukazovat, kteří tvorové nepatří na svatou půdu. Proto jsou chrliče často v podobách fantaskních tvorů – draků, démonů a podobných.

Pár slov závěrem

Krátký a zjednodušující článek o gotice se nám roztáhl více než jsme měl v plánu. A přesto jsem nenapsal zdaleka vše a zdaleka ne tak podrobně, jak jsem zamýšlel. Doufám tedy, že budete toto malé seznámení s gotikou hodnotit mírně, neboť si nemyslím, že na pěti stránkách by šlo vylíčit vše, zvláště, když je tento článek zaměřen spíše na ty, kteří o gotice vědí málo a chtějí se dozvědět něco nového.

Doufám, že vám přinese alespoň nějaký nový poznatek, či alespoň pochopení toho co bylo. A pokud jste hráči RPG her a rádi využíváte reálie ve svém světě m,doufám, že vám tento článek vnese více reality a poznání do vašich her. Já se s vámi těším u dalšího článku – renesance. To bude jeden z posledních článků věnovaných architektuře, pro potřeby Drakkaru nepotřebujeme rozebírat socialistický realismus a podobné zvrácenosti.

H
I
S
T
O
R
I
E
A
R
E
A
L
I
T
A

Zbraně a zbroje

Autor: Petr „Ilgir“ Chval

Úvodem

Zbraně, jakožto bojové nástroje, úzce souvisí s RPG. Asi se nezmýlím, když prohlásím, že bez soubojů, potyček nebo bitev se většina RPG neobejde. Některá pravidla boj neřeší, některá přicházejí s vlastním systémem, a některá dokonce nabízí seznamy zbraní.

Cílem tohoto článku ovšem není poskytnout seznam zbraní, který by se dal zařadit do některé z RPG, ale stručně shrnout vývoj zbraní a zbrojí, a to zejména formou popisu nejvýznamějších představitelů toho kтерého typu zbraně v daném časovém období. Při tvorbě článku jsem se omezil na chladné zbraně (nenajdete zde tedy ani luky a kuše) a období od počátku středověku do cca 18. století. (Starověké zbraně jsou zde tedy pouze zmiňovány, jsou-li pro své středověké následovnice významné.) Cílem mé práce je především, aby si čtenář ujasnil pojmy, doplnil své znalosti – a nemusel přitom číst tlusté knihy.

Vycházel jsem z knihy Encyklopedie zbraní a zbroje českého vojenského historika Leonida Křížka a z ilustrací Zdirada J. K. Čecha, kterými je tato publikace doplněna.

Zbraně jsem rozdělil do jedenácti velkých skupin: meč, dýka, šavle, tesák, kopí, tyčová zbraň, sekera, palcát, biják, štít, přilba a zbroj. Jednotlivé podtypy zbraní v rámci skupin jsou psány *kurzívou*, ty zbraně, k nimž náleží obrázek, jsou psány **tučně**.

Meč

Slovem meč se označuje v užším významu dlouhá poboční zbraň s rovnou, oboustranně broušenou čepelí, určená k sekú a bodu. V širším významu sem můžeme zařadit pozdější formy (kordy, rapíry) i orientální zbraně s podobným využitím, pro něž nemáme vhodnější ekvivalent.

Nejstarší **bronzové meče** (obr 67.) svým tvarem vycházely z pazourkové dýky, měly poměrně krátké čepele a malé jílce bez záštit. Vlastnosti bronzi nedovolovaly tyto zbraně používat k seku. S železnými meči přišli Chetité, užívali je Řekové (obr 66.) i Římané, dále Germáni, Keltové a Frankové. Silně zašpičatělý bodný meč římských legionářů se nazýval *gladius*, jezdci používali široký meč zvaný **spatha** (obr. 68). Právě spatha spolu s vikinganskými meči (od 6. století) dala podobu středověkému meči v jeho nejznámější podobě (obr 69.). Kromě toho se na **středověkém meči** ještě podepsal saský **sax** (obr 61.), víceúčelová zbraň a nástroj, používaná Sasy v době stěhování národů a jeho čistě bojová forma – **scramasax** (obr 62.). *Sax* je jednobřitý, postrádá záštitu, je dlouhý od 30 do 90 cm, jílec má mírně zahnutý k ostří.

Meče se často skládaly z částí vyráběných na různých místech. Ocelové čepele se dovážely i na vzdálenosti stovek kilometrů, aby mohly být na místě doplněny jílci. Někdy se i ocel hrotu kvalitativně odlišovala od oceli zbytku čepele.

V období raného feudalismu symbolizoval meč moc pána nad poddanými, teprve s jeho úpadkem se tato zbraň dostává do rukou neurozených bojovníků. Od 11. století dochází k prodloužení záštity, meč tak získává typický tvar kříže. Stále lepší technologické postupy také dovolují větší délku čepele. Vzrůstající váha si vyžádala vyvážení v podobě hlavice na konci jílce. Ta mívala zprvu okrouhlý tvar, později víceboký. Vrcholný středověk přináší nepřeberné množství tvarů.

Plátová zbroj, která ve 14. století nahrazuje kroužkovou brni, představuje větší překážku pro meče a odstartuje další etapu vývoje této zbraně. První možností bylo překonat zbroj bodem. Vznikají dlouhé bodné meče s pevnou úzkou čepelí, které dávají vzniknout **končíři** (obr 26.). Zbraně typu *končíř* byly používány jezdectvem podobně jako kopí (někdy byly skutečně zapírány o rameno). Aby bylo možno plátovou zbroj prorazit sekem, bylo třeba velice ostré a pádné zbraně. Tyto meče, vykované z nejlepší oceli, předcházely zbrani zvané **palaš** (obr 44.), na níž se ovšem projevil i vliv šavle. Rytíři 14. století s sebou často do boje vozili úzký bodný i pádný sečný meč současně.

Zvláštní zbraní je **meč dvouruční** (obr 35.), dlouhý přes 1,5 m, používaný v 15. a 16. století pěšími bojovníky. Dvouručáky byly vyzbrojeny elitní oddíly proti kopiníkům, placené dvojnásobným žoldem. Tyto zbraně měly rovnou či vlnovitou („plamennou“) čepel (snad kvůli větší délce řezu, ale spíše kvůli módě), velmi dlouhé jílce někdy se středním prstenem, prodloužené ještě přídavnou rukojetí před záštítou, krytou záhytnými háky. Dvouruční meče se nosily bez pochvy na zádech, navzdory vžitým představám byly poměrně lehké (kolem 3 – 4 kg) a dalo se jimi i „šermovat“.

Typem dvouručního meče je skotský **claymore** (obr 7.). Tato zbraň, o něco kratší než kontinentální dvouručáky, se vyznačuje sklopenou záštítou a ozdobnými trojlístky nebo čtyřlístky na jejích koncích. Bojovali jím skotští horalé a žoldnéři v 15. až 17. století. Pojem *claymore* se později přenesl na kratší široké meče s mohutným košem, jimiž byly v 18. až 20. století vyzbrojeny skotské oddíly armády UK.

Dva odlišné typy krátkých širokých mečů používaných ve stejném období (15. a 16. století) reprezentují italská **cinquedea** (obr 4.), česky též veruna, a německý **katzbalger** (obr 42.), jenž se vyznačuje esovitou záštítou, a který uplatňovali landsknechti ve špinavém boji při rabování.

Památku na římskou *spathu* můžeme najít v označení *espadone*, jedenapůlručního meče z 15. nebo dvouručního meče ze 16. století. Pro účely sportovního zápolení vznikl **meč turnajový** (obr 34.), vyznačující se krátkou dvoubřitou čepelí bez hrotu a okrouhlým plátem na místě záštítne příčky. Dokladem variability meče je italská *beidana*, jednobřitý partyzánský meč používaný i venkovany, jehož čepel se rozšiřuje směrem k useknutému hrotu.

Končíř (obr 26.) vzniká ve 14. st. jako dlouhý bodný meč s trojhrannou nebo kosočtvercovou čepelí. Nejdéle se udržel na východě Evropy, kde kvůli podnebným podmínkám přetrvávalo používání kroužkové zbroje. Později se prodloužil až na 150 cm a sloužil jezdci namísto kopí.

Kord (obr 28.) se v českém prostředí objevuje od 15. století. Vyvinul se z bodných mečů. S ústupem těžkých celoplátových zbrojí nahradil plechovou rukavici záštitný koš. Subtilnější soubojovou formou kordu je **rapír** (obr 60.). Vojenské *kordy* byly těžší, používány jízdou i pěchotou. H. Seitz rozlišuje různé typy *kordu* podle záštity – s křížovou záštítou, se záštítou a obloukem, jen s obloukem, s košovým jílcem, se zvonovým jílcem, rokokový kordík. Později se na záštitu soustřeďují eststické cíle. Bývá zhotovena z prosekávaného železa, zdobena, zlacena, opatřena reliéfy. V 17. st. se její forma ustaluje – záštita sestává z oblouku a záštitných mušlí. *Kord* se stává odznakem a doplňkem uniformy.

První zmínka o **rapíru** (obr 60.) pochází z Francie z 15. století. Od 16. století, je *rapírem* nazýván ostrý meč se štíhlou dvojbřitou čepelí, lehčí než *kord*, určený výhradně k soubojům. Čepel má délku až 150 cm. Od 17. století se čepel zkracuje, *rapír* tvoří soupravu s dýkou se shodně vyzdobenými pochvami. Při šermu *rapírem* se rikaso drží mezi palcem a ukazovákem. *Rapír* se stává prestižní záležitostí, jednotlivé kusy jsou dílem značkových zbrojířů. Postupně je ovšem vytlačen *kordíkem*.

Syntézou mečové čepele a šavlového jílce vzniká **palaš** (obr 44.). Tato těžká sečná jezdecká zbraň byla poprvé nasazena proti těžkooděné jízdě v uherských vojskách Matyáše Korvína. *Palaš* bylo možné použít i k bodu, ale jeho hlavní funkcí bylo jediným pádným sekem zneškodnit protivníka při srážce kavalerií.

Fleret (obr 17.) vznikl v 17. století jako cvičná zbraň pro boj kordem. Jílec měl původně květinový tvar (*fleur* – franc. „květina“), čepel byla čtverhranná s plochým hrotem. Posléze došlo ke kombinování misky, rovné a prohnuté příčky – *italský, francouzský fleret*. Anatomicky tvarovaný *fleret* se nazývá *belgický*. Čepel *fleretu* je dlouhá kolem 90 cm, zbraň váží 1/4 až 1/2 kg.

Dýka

Už pravěké pazourkové nástroje připomínaly tvarem dýku. Dýka jako taková ovšem vznikla až po prodloužení čepelí mečů díky objevu železa. Dýka a meč se oddělily, a nadále pokračovaly vlastní cestou vývoje. Slovo dýka má základ v keltském *dague*.

Narozdíl od meče byla dýka dostupná i pro střední vrstvy, používala se jako osobní zbraň. S rozvojem měst se dýka stala běžnou civilní zbraní měšťanstva, patřila ovšem i k základní výzbroji rytíře. Ten ji nosil tam, kde ostatní zbraně odkládal, sloužila v nečekaných potyčkách, k soubojům, jako doplňková zbraň k meči, snad i jako nástroj. Vojenské dýky měly úzkou pevnou čepel schopnou prorazit kroužkovou brni. Vrcholnou specializací takové zbraně je **misericordia** (obr 40.), dlouhá tenká dýka, jež patrně sloužila k dobíjení smrtelně zraněných soupeřů bodnutím mezi pláty či do hledí tzv. „ranou z milosti“.

Dýka je dvojbřitá rovná zbraň, většinou nepřesahuje 30 cm, je určena převážně k bodu. Tomuto schématu se trochu vymyká jeden z nejstarších typů dýk, antická *sicca*. Ta se vyznačuje ostře zakřivenou jednobřitou čepelí. Tímto slovem ale mohla být označována také krátká rovná dýka nájemných zabijáků.

Už od 13. století se vyvíjí **dýka švýcarská**, v renesanci zvaná *holbeinovská*. Její záštita a vyvažovací hlavice ve tvaru půlměsíce dobře obepíná ruku. Obliba tohoto typu dýky

přetrvala v době barokní, kdy se stala parádně zdobenou zbraní. Posloužila dokonce jako vzor pro osobní zbraně nacistických elit.

Starým typem dýky je **bazillard** (obr 13.), zbraň s jílcem ve tvaru písmene „I“. Používal se všeobecně od 13. do 15. století. Název by mohl ukazovat na původ v Basileji, vyráběly se však i v německém Solingenu.

Z Orientu se k nám přes Itálii dostala **dýka stradiotská** (obr 15.), jež se v Evropě vyskytuje od 14. století. Hlavice rukojeti má tvar dvou rozevřených puklic (odtud název *dýka ušatá*), čepel je plochá a široká. Svůj název dostala zbraň podle stradiotů – řeckých vojínů v benátském vojsku.

Velmi rozšířenou a oblíbenou zbraní byla **dýka ledvinová** (obr 12.). Tento název vznikl v době národního obrození a jedná se o eufemistické označení toho, co je v jiných jazycích nazýváno „dýka s koulemi“.

Zbraní i nástrojem byl **dirk** (obr 5.), dýka skotských horalů. Používal se od 15. století, později se stal folklórním atributem. Dirky mají jílce a pochyby zdobené keltskými motivy, zhotovené kombinací materiálů jako je kov, dřevo, kůže, kost, rohovina.

Výzbroj landsknechtů 15. a 16. století doplňovala vedle *katzbalgeru* ještě **dýka landsknechtská** (obr 11.). Jedná se o robustní zbraň s pevnou čepelí, spirálovou rukojetí a těžkou hlavicí. Záštitu je řešena jako mušle, nebo jako příčka doplněná prstencem.

Italská **cinquedea** (obr 4.) z 15. a 16. století je oním typem zbraně, u něhož se stírá rozdíl mezi dýkou a mečem. Mohla nabývat různých velikostí a rozměrů. Vždy si však zachovala trojúhelnou listovou čepel a ohnutou záštitu.

Doplňkovou zbraní k rapíru byla **dýka levoruční** (obr 16.). Sloužila k zachytávání a pájení soupeřova meče a k tomu účelu byla opatřena mohutnou předstupující záštitou, nebo třeba zubatou čepelí. Existují i dýky s trojitou vystřelovací čepelí, jež se rozevírala podobně jako nůžky. Při boji *rapírem* byl ve Francii používán také *poignard*, tenká dýka s čtverhrannou čepelí, určená k bodu.

Další výhradně bodnou dýkou je **stilet** (obr 46.) (z lat. *stilus* – pisátko). Čepel je trojhranná nebo čtyřhranná, užití především jako civilní zákeřná zbraň. Později byly stilety opatřeny stupnicí a používány dělostřelectvem pro měření ráží děl.

Šavle

Definujícím znakem šavle je její zakřivená čepel, zpravidla broušená jednostranně. Za místo vzniku šavle se považuje střední Asie, do Evropy pronikala z východu (Hunové, Avaři) i z jihu (Saracéni). V raném období středověku ji používali i Slované, pak však její užívání ustává. Znovu se vrací za tureckých válek ve 14. a 15. století. Tyto **středověké šavle** (obr 70.) měly mečové jílce a záštity, někdy se označovaly slovem *tesák*. Šavli přejaly zprvu národy v nárazníkovém pásmu – Uhři, Rusové, Poláci, ale už od 16. století je šavle běžně rozšířena jako zbraň lehkého jezdectva. Postupně vytlačila kordy, končíře a palaše, stala se dominantní zbraní. Šavle jsou od 18. století vyráběny sériově jako vzory podle daných předpisů. Jsou zaváděny i do výzbroje důstojnictva pěchoty. Z tohoto období pochází zažitý **typus evropské šavle** (obr 71. a 72.) s lehce zakřivenou elegantní čepelí a záštitným obloukem. Ve výzbroji kavalerie přetrvala šavle až do 2. světové války.

Neevropské šavle reprezentují *kilič*, zbraň používaná Turky, ale i Mongoly a *šamšír* (*scimitar*), vrcholná chladná zbraň arabských bojovníků. Od *kiliče* se liší především absencí hřbetního ostří.

Zvláštní zbraní blízkou šavli je barokní *haudegen*. Vyznačuje se zakřivenou jednobřitou čepelí s jílcem kordu. Byla užívána jezdeckem 16. a 17. století. Vliv šavle se projevil i na zbrani zvané *palaš* (více u mečů).

Z Kavkazu pochází *šaška*, nejrozšířenější šavle ruské armády od 18. do 20. století. Od ostatních šavlí se lišila především absencí záštitného oblouku.

Typickým zástupcem evropské důstojnické šavle je francouzský *briquet*, zbraň vyráběná za napoleonské éry. Byli jí vyzbrojeni karabiniéři, voltižéři, myslivci, dělostřelci a další.

Vrcholnou představitelkou tohoto typu šavle je polská *ludvíkovka*, vyráběná na počátku 20. století – v době, kdy už šavle nadobro ztrácela význam.

Tesák

Tesák (obr. 58) je krátká poboční zbraň, která má k šavli podobně blízko, jako má dýka k meči. Jeho čepel je zakřivená, může být opatřena hřbetním ostřím, mnohdy postrádá záštitu. Tesák se nejspíš vyvinul ze saxu, ale jsou možné i východní vlivy. Narozdíl od šavle nemá tesák koš ani oblouk, byl používán spíše jako civilní vražedná zbraň, nikoli k vojenským účelům.

České slovo tesák se objevuje až od 15. století, je znám typ zbraně zvaný český *tesák*. Ten byl zhotoven celý z jednoho kusu železa, s řapem protaženým do záštitného oblouku. Rozšířil se za husitských válek, poté se objevuje jako poboční zbraň mušketýrů, granátníků, myslivců různých armád, předpisově až od 18. a 19. století. Dále známe tesáky vojenské (rovné), ženijní (s pilou), palubní, lovecké, hasičské.

Zvláštním typem tesáku (či šavle?) je **Malchus** (nebo *Malchos*) (obr. 33). Jedná se o pozdně středověkou německou zbraň s čepelí rozšiřující se k hrotu, obloukovité seříznutou. Byl oblíbenou rekvizitou na malbách s biblickou tematikou. Malchus je jméno muže, jemuž apoštol Petr uříhal ucho, když bránil svého mistra Ježíše před zatčením.

Kopí

Kopí je ve své podstatě velmi jednoduchá zbraň, je to jedna z nejstarších zbraní vůbec. Dřevěná tyč, zprvu jen naostřená a opálená, později opatřená odštěpkami kamenů a kostí nebo celou hlavicí, byla jednoduchým a účinným loveckým nástrojem.

Jako vojenská zbraň se kopí vyskytovalo už u Asyřanů a Egypťanů. Svého vrcholu dosáhlo kopí v Řecku za makedonské éry. Falangy, sevřené bojové útvary vojáků vyzbrojených pětimetrovými *sárišami*, byly ve své době neporazitelné. Speciální vrhací kopí římského legionáře se nazývalo *pilum*, oštěp s řemenem na roztočení *lancea*, běžné kopí *hasta*.

A jak je to s oštěpem? Přesné rozlišení od kopí není snadné. Oštěp by měl být výhradně vrhací a převážně loveckou variantou této zbraně. Může být vybaven zpětnými trny nebo křídélky, měl by být lehčí.

V raném středověku najdeme kopí u Sasů, Vikingů, Germánů, Slovanů – jednalo se vskutku o všeobecně rozšířenou zbraň. Rytířům sloužilo při první srážce s nepřítelem, poté nastupoval meč nebo krátké pádné zbraně (sekera, palcát). Jezdecká kopí měřila obvykle kolem dvou až tří metrů, někdy však i podstatně více. Franským nástupcem římského *pila* byl *angon*, vrhací kopí se zpětnými křidélky. Dalším typem francského kopí, užívaným pěchotou, byla **framea** (obr 21.). S ratištěm asi 2,5 m dlouhým a širokým listem čepele byla velmi účinnou zbraní. Podle zmínky z Tacitovy Germánie prý mohla rozštípnout štít jako sekera.

Pokud používala kopí pěchota proti pěchotě, jednalo se většinou o kopí vrhací (každý bojovník jich měl několik). V seči přišly ke slovu kratší zbraně. Při boji pěchoty proti jízdě však bylo kopí hlavní zbraní. Dlouhá kopí chránila řady před nájezdem kavalerie, opatřena háky pak sloužila jako účinná zbraň proti jezdům. Zde se jeho použití kryje se *sudlicemi*.

Název *dřevce* v širším významu splývá se slovem kopí, v užším označuje zbraň pro turnajové duelové klání. Turnajové *dřevce* měly tupou špičku s výběžky proti skloznutí po zbroji, kruhový štítek chránící ruku. Opíraly se o hák na zbroji. Byly zhotoveny tak, aby se při přesném úderu roztríštily.

Staročeský výraz pro kopí a dřevce zní *hrále*.

Svébytným nástupcem kopí je **píka** (obr 51.). Objevuje se v 15. století, byla patrně vynalezena Švýcary proti rakouským jízdním kopiníkům. Její ratiště měřilo až 5,5 m, jednalo se tedy o nástupce sárissy a oživení taktiky falangy. *Píka* měla několik využití. Sloužila jako útočná zbraň pěchoty proti jízdě, chránila mušketýry při nabíjení, plnila funkci jezdeckého kopí. Ve výzbroji hulánů vydržela až do světových válek. Taková novodobá *píka* měla malý hrot, těžkou tulej a křidélka, na ratišti poutko. Kromě dřevěných se používala i kovová a bambusová ratiště. Z pěchotního použití byla *píka* vytlačena *bodáky*.

Tyčová zbraň

Tyčových (dřevcových, ratišťových) zbraní existuje nepřeberné množství. S trohou nadsázky by se dalo říci, že v každém kraji se vyvinul specifický typ tohoto druhu zbraně. Většina tyčových zbraní, které zde uvádí, má společnou jednu vlastnost, jíž se odlišuje od kopí – je určena také k seku nebo úderu.

Mezi tyčové zbraně řadíme ty, jejichž ratiště běžně přesahuje délku 1,5 m. Narozdíl od kopí se jedná zpravidla o zbraně pěchotní. Pokud tyto zbraně existují v jezdecké variantě, pak jsou na kratší násadě a ovladatelné jednou rukou.

Tyčové zbraně jsou doménou evropského středověku. Ve starověku či v Orientu se sice také vyskytovaly, ale nikdy ne v tak masivním množství. Za antické Řecko můžeme jmenovat např. **bojovou kosu** (obr 29.), která vznikla nasazením čepele tohoto zemědělského nástroje ve směru shodném s ratištěm. Už Frankové *kosu* opatřovaly hákem pro strhávání jezdců s koní.

Ze starověku známe rovněž jednu z nejpozoruhodnějších zbraní vůbec – **trojzubec** (též *trojzub*) (obr 59.). Jeho bodce byly snad původně zhotoveny z paroží, později z kovu. Navzdory populárním představám hráčů fantasy RPG se tato zbraň ve vojsku téměř

neuplatnila. Zprvu byl používán k zemědělským pracím (podobně jako vidle), k lovům a rybolovu (odtud atribut Poseidona/Neptuna a gladiátora se sítí, soupeře Murmilla – „ryby“). Ve středověku se uplatnil velmi zřídka a nepravidelně, většinou jako povstalecká či partyzánská zbraň. Objevoval se také ve funkci palubní zbraně při ztékání plavidel.

Jednou z typických tyčových zbraní středověku je **sudlice** (obr 48.). Původně list nabroušeného plechu připevněný k násadě doznał nevidaných změn a ovlivnil velké množství typů. Pokud vezmeme *sudlici* jako širší pojem, můžeme sem zařadit i *korseku*, *runku*, nebo *kusu*, o kterých bude řeč dále. V každém případě je však třeba nesměšovat pojemy *sudlice* a *halapartna*. Typická *sudlice* ze 14. století sestává z listu čepele, přímého hrotu v ose ratiště a (jednoho nebo více) kolmého bodce nebo háku v opačném směru k břitu čepele. V průběhu let se vrchní bodec prodlužuje, mohou přibýt křidélka či hák. Příznačnou husitskou zbraň je tzv. *sudlice ušatá* – zbraň s přímým hrotom a symetrickými postranními bodci.

Kúsa (obr 32.) (z franc. *couteau* – nůž) nemá vývojově nic společného s bojovou kosou, jak by se mohlo zdát. Tato zbraň s vydutým ostřím a často se srpovitým výběžkem na hřbetu se objevuje ve Francii, Itálii a Burgundsku 13. století. Od 16. století, podobně jako mnoho dalších tyčových zbraní, dostává ceremoniální funkci a bývá bohatě zdobena. Stává se odznakem důžecí palácové stráže a knížecích trabantů.

Ve Flandrech 13. století vzniká druh sudlice zvaný **godendag** (též *godennda*, vlám. dobrý den ;-) (obr 27.), který se ovšem značně blíží *berdyše* nebo *bradatici* (viz dále) a tím i *halapartně* (!).

Opustíme linii *sudlice* a vydáme se po stopách **halapartny** (obr 30.). Francouzské slovo **gisarme** (obr 25.) označuje dřevcovou zbraň, která mohla být jejím předchůdcem. Velice nápadně zní také název **helebarda** (obr 31.), jež je skutečně posledním předstupněm *halapartny*. Kořen slova „bard“ („vous“) je společný i pro *berdychu* a *bradatici*, vydutou sekuru na dlouhé násadě.

Od *sudlice* se *halapartna* liší především pozdějším datem vzniku a původem čepele v sekeře. **Halapartna** (obr 30.) má tedy podobu sekery s bodcem a protihrotom, na dlouhé násadě. Postupem času se kovová část zmenšovala a stávala se kompaktnější. Zvláštní varianta této zbraně s úzkým listem a více hroty dostala název *škorpion*. Halapartna se široce uplatnila jako ceremoniální zbraň a odznak. Český obrozenecký název pro halapartnu zní *sekeřice*.

Mezi tyčovými zbraněmi se vyskytují rovněž zbraně tupé (drtivé). Jedná se o **bojové kladivo** (obr 22.), jehož tyčová pěchotní forma se od jezdecké jednoruční lišila nejen délkou násady, ale i dlouhým hrotom v ose ratiště. Pěchotní *bojová kladiva* se objevují od 13. století, stejně jako dlouhé varianty palcátu typu *kropáč*. Válcová či vejcová hlavice opatřená ostny byla díky své razanci účinnou zbraní proti plechovým plátům. Těchto výhod hojně využívali husité.

Ve 14. století ještě vzniká **šídlo**, výhradně bodná tyčová zbraň, vlastně kopí s tenkým dlouhým hrotom kruhového průřezu, který byl od ratiště oddělen talířkem. Tato zbraň byla zjevně určena k likvidaci koní.

Zpět k sudlici. Zcela odlišným směrem, než kůsa, vychází ze sudlice *runka* a *korseka* (obr 23.). Obě zbraně jsou velmi podobné, rozdíl je jen ve formálním názvosloví (*korseka* vznikla na Korsice). Přímá čepel je doplněna symetrickými bočními výběžky, které bývají různě zakřivené. Takový tvar zbraně přímo vybízí k pozdějšímu využití pro ceremoniální účely. *Korseky* byly používány též jako palubní zbraně při hákování.

Korsece podobná je **partyzána** (it. *partigiana* – zbraň houfce) (obr 50.). Rozdíl můžeme najít snad jen v tom, že u *partyzány* obvykle tvořila čepel s postranními výběžky kompaktnější celek a byla širší. Přímý list byl s oblibou vyváděn plaménkově. *Partyzána* se vyvíjí od 16. století a brzy nachází zvláštní formu, zvanou *sponton*. *Sponton* je zbraň kratší, menší a lehčí. Ratiště dosahovalo poloviční délky v poměru k *píce*. Odtud názvy *half-pike* a *mezzapicca*. Stejně jako korseka a partyzána, i sponton se stal obřadní zbraní a označem důstojníků a palácových gard.

Kromě *bojové kosy* přinesla selská povstání ještě další tyčové zbraně, vzniklé úpravou zemědělských nástrojů. **Bojové vidle** (obr 64.) vznikly narovnáním zakřivených hrotů běžných vidlí (které měly narozený od těch našich jen dva bodce). Nasazením srpu na dlouhé ratiště vznikl *srp bojový*.

Sekera

Společným předchůdcem všech jednoručních pádných zbraní, tedy i sekery, byl pravěký sekeromlat. Provrtaný kámen nasazený na toporo byl díky delšímu ramenu mnohem účinnějším nástrojem, než pouze držený v ruce.

Sekera byla zprvu jistě pracovním nástrojem. Její první využití pro válečné účely je nejasné. Sekerami bojovali protivníci římských vojsk – keltové, germáni a jiní. Římané považovali použití sekery v boji za barbarské, proto se k němu neuchylovali. Z té doby pochází mohutná dvoubřitá sekera zvaná *bipennis*, která měla pravděpodobně obřadní funkci. V boji ji používali jen barbaři. Jan Durdík tento název připisuje i středověké dvoubřitě halapartně.

První středověkou válečnou sekuru reprezentuje původem francská **francisca** (obr 24.). List čepele byl esovitě prohnut a opatřen výběžkem. Rukojeť se někdy mírně zahýbala směrem k čepeli. Tato zbraň, rozšířená po celé západní Evropě, ovlivnila i skandinávské sekery typu **barða** (obr 10.). Vikingská *barða* (od 9. století) se svým typickým spodním výběžkem dala vzniknout typu sekery **bradatice** (obr 18.), která nás provází po celý středověk. Dále se od ní odvozuje *berdycha* a etymologicky *helebarda*, později *halapartna*. Sekera nějaký čas neúspěšně soupeřila s mečem o místo první rytířské zbraně, od 16. století je z vojenství definitivně vytlačena a zůstává selskou zbraní.

Berdycha (též *berdyš*) (obr 14.) se vyskytuje zejména v 16. a 17. století v Rusku. Jedná se o zbraň na jedenapůlmetrové násadě se značně protaženým spodním výběžkem, připevněným k ratišti a s horním výběžkem vyvedeným do bodné špice. *Berdychy* stojí na pomezí tyčových zbraní, existovaly ovšem i kratší jezdecké varianty. K obřadním účelům byly zhotovovány nákladně zdobené *berdychy* ohromných rozměrů, dnes je jich mnoho k vidění v ruských muzeích.

Kombinací kované hole a sekery je *čekan* (též *čakan*, *čegan*). Měl funkci opory při cestě, nástroje, zbraně proti šelmám a lupičům. Byl označem hraničních strážců (například

Chodů). Zbraní nepodobnou čekanu je *valaška*. Tato sekera na dlouhé násadě sloužila k osekávání větví, kterými krmili pastýři své ovce při nedostatku trávy. Sloužila rovněž jako zbraň proti škůdcům stáda.

Palcát

Podobně jako sekera má palcát svého předka v pravěkém *sekeromlatu*. Dalším jeho předchůdcem je *kyj*, původně prostě sukovitá větev uchopená za tenčí konec. Kyje byly později upravovány – přiřezávány, opatřovány odštěpkami kamene, kostí, kovovými hroty... Nikdy se však nejednalo o příliš významnou zbraň.

Variantou kyje je francouzský *baton*. Tento pojem označoval důstojnickou hůl, jež sloužila především jako odznak. Vyskytuje se už ve 12. století. *Batonu* se podobá český *obušek* (též *obuch*), který až dodnes dávna zůstal ve výzbroji policie (nahrazen tonfou). I ve východní Evropě a v Asii sloužila zbraň typu *kyj* za odznak vojenským hodnostářům. Příkladem je **bulava** (obr 20.), jakási palice s kamennou nebo železnou kulovou hlavicí.

Pojmem *mlat* se zpravidla rozumí zbraň tvořená tupou kamennou hlavicí na násadě. Ve středověku se pojem *mlat* vrátil se zbraní, které se říká **mlat turnajový** (obr 39.). Jedná se o dřevěnou hraněnou palici s mečovou rukojetí, která se používala při pěších mlatových turnajích (narozdíl od meče byla vcelku bezpečná).

Název palcát pochází nejspíš ze slovenského *palica* nebo maďarského *pálca*. Palcát byl rytířskou i prostou zbraní se skutečně masovým užitím. Tupé formy využíval také klérus, který tím obcházel zákaz prolévání krve. Palcát byl vždy odznakem nadvlády, nosili ho hejtmané, důstojníci, rychtáři... Od 16. století palcát (podobně jako sekera) ustupuje, přežívá ještě v islámských zemích.

Palcát se vyvinul v několik variant (obr 47.). Nejobyčejnější byl tvořen koulí pobitou hřebou na násadě. Tato zbraň (a zejména její tyčová varianta) se v českých zemích nazývala *kropáč*, na západě pak *morgenstern*. Slovo *morgenstern* ovšem označuje také ostnatou kouli připevněnou na tyči řetězem (tedy typ bijáku), což vede ke smíšení pojmu palcát a *řemdih* (viz dále). Palcát typu *morgenstern* se vyskytoval v hrubé selské variantě (opět husité), ale i v celokovové nákladné formě jako rytířská zbraň.

Palcát perový je asi nejklasičtější formou této zbraně. Válcová hlavice je opatřena radiálně směřovanými ocelovými pery, které skýtají velké možnosti zdobení prolamováním a podobně. Zde se vždy jednalo o nákladnější (převážně rytířskou) zbraň.

Zvláštní bodnou formou palcátu je *palcát dýkový*. Hlavice je zpravidla vyvedena do podoby pěsti svírající dýku. Jiný název zbraně zní „nůž do pěsti“. Tato zbraň sloužila více než jiné jako odznak a parádní artikl.

Biják

Biják je pozoruhodná zbraň, těšící se velké pozornosti u současného publiku. Vzrušení vyvolává zdánlivá nevyzpytatelnost a hrozivé účinky možného zásahu závažím na řetěze, které tvoří údernou část zbraně. Biják je vždy tvořen násadou (opět v dlouhé pěchotní a krátké jezdecké variantě), na níž je připevněn jeden nebo více řetězů. Zakončení řetězu se už liší zbraň od zbraně. Například turnajový biják ponechává řetězy (zpravidla tři až pět) jen tak. Při použití plátové zbroje se se tedy jednalo o vcelku bezpečnou zbraň.

Naproti tomu biják zvaný *morgenstern* nebo *řemdh* byl dimenzován právě na drcení těžkých plátových zbrojí. Osnatá kule na řetěze byla hrozivou zbraní náročnou na ovládání. Podle některých pramenů sloužila i k vytrhávání zbraně ze soupeřovy ruky. Úderné části bijáku byly značně rozmanité – kule různých velikostí s ostny i bez nich, různé kovové kroužky nebo nepravidelné odlitky železa. Někdy se tu vyskytly i mečové hlavice.

Svébytnou variantou bijáku je rovněž cep, vzniklý bezpochyby ze zemědělského nástroje. Bojová úprava spočívala v okování úderné části (která byla silnější a kratší než násada) kroucenými železnými pruty a objímkami, opatřenými hřeby. Tato zbraň byla známa již za antického Říma, vyzbrojily jí houfy chudiny na kruciátech, proslavili ji husité a naposledy se objevila v selských bouřích v 18. století.

Štít

Už od starověku měli bojovníci potřebu operativního vykrývání úderů nepřátelských zbraní. Homérovi hrdinové byli vyzbrojeni velkými štíty z volské kůže, drženými za dva pruty na zadní straně. Už v Homérovi je také zmíněn štít zvaný *aegis*, známý jako „Athénin štít“. Velké kruhové štíty patřily k výzbroji řeckých hoplítů. Římští legionáři se kryli za obdélné těžké štíty vydutého tvaru. V celém starověku můžeme pozorovat určitou nerovnost mezi značnými rozdíly štítu a malými délky zbraní.

Ve středověku se mísily dvě základní koncepce štítu. Kulatého tvaru nabýval **puklíř** (též *pukléř*, *buklíř*, z franc. *bouclier*) (obr 57.), zpevněný kovovou poklicí, někdy opatřený bodcem, hákem nebo dokonce kombinovaný s lucernou. Ve východní Evropě se ujal převážně jezdecký kulatý štít zvaný *kalkan*. Byl zpevněn plechovou poklicí, protkán proutím a bavlnou, pokryt kůží. Z normanského štítu mandlového tvaru patrně vychází *rytířský štít* ve tvaru erbu. Právě splynutí erbu se štítem je pro evropský středověk charakteristické. Staročeské označení štítu zní *ščít*.

S pojmem štít do jisté míry splývá pojem **/tarče//** (z lat. *targhetta* přes něm. *Tartsche*) (obr 53.). Tento obdélný nebo trojúhelný štít měl zárez pro vložení kopí (i v pěchotní variantě), využíval se často při turnajových kláních. Pozdější varianty byly určeny pro pěší souboje, opatřeny hákem nebo přehrnutým okrajem pro páčení soupeřovy zbraně.

Ohromným a populárním štítem je *pavéza* (asi podle it. města Pavia). Dřevěný štít kryjící celou postavu, se zpevňujícím žebrem uprostřed a s bodcem pro upevnění v zemi byl využíván především střelci z luků, kuší a palných zbraní. Existovali i takzvaní pavézníci, jejichž úkolem bylo za pochodu krýt posádky vozů, jezdce a střelce. Menší obdobou je *pavézka*, která byla používána jezdci a vozataji. V souvislosti s těmito zbraněmi je opět nutno připomenout husity, kteří je hojně využívali.

Ještě větší než pavéza je tzv. **taras s berlú** (obr 52.). Pro svou velikost a použití nebývá řazen mezi štíty, neboť jím není možno pohybovat ani tak minimálně, jako s pavézou. Za tuto velkou desku zapřenou jednou nebo dvěma nohami se kryli střelci z palných zbraní, které tak dostaly název tarasnice. Tarasy zakrývaly mezery mezi vozy husitských vozových hradeb a byly opatřeny průzorem pro míření a střelbu.

Targone (obr 54.) se objevuje v 15. století. Původně se jednalo o italský protažený štít používaný při turnajích, byl vybaven jedním nebo dvěma madly, později byl bohatě zdoben. Přežil až do 18. století, kdy byl užíván v Pise ke zvláštním turnajovým hrám na mostě.

Přilba

Úder do hlavy je jedním z nejnebezpečnějších, snadno dokáže zabít. Proto není divu, že přilbám byla vždy věnována mimořádná pozornost. Celá staletí bojovníci a zbrojíři řešili problém jak co nejlépe ochránit hlavu a obličej, a přitom co nejméně omezit vnímání sluchem a především zrakem, které je v boji otázkou přežití. Přilby používali i starověcí vojáci bojující ve vedru egyptské nebo syrské pouště. Řečtí hoplité, ač jejich zbroj byla lehká a úsporná, vždy nosili přilby.

První přilby byly zhotoveny patrně z kůže, později zesilovány bronzovými destičkami. Z Mezopotámie pocházejí nejstarší hmotné důkazy o celokovových přilbách. Do dějin vojenství se významně zapsala řecká přilba zvaná korintská, jež se pro svůj elegantní tvar stala stálou inspirací zbrojířů. Římská legionářská přilba byla technologicky velmi na výši, disponovala řadou účelných součástí (lícnice, kryt týla, kryt uší, kšilt). Kromě těchto přileb ovlivnily středověk ještě přilby kónické, používané Vikingy, Kelty a Germány. Pokračovatelem tohoto typu přilby je **přilba normanská** (obr 56.).

Svébytným typem ochrany hlavy je **helm** (nesprávně helma) (obr 36.). Sestává z několika pevně spojených plátů, na hlavu se nasazuje vcelku, je zcela uzavřený a nemá žádné pohyblivé části. Raným typem je *helm hrncový*, který svou vahou spočíval na hlavě. Vylepšený a také těžší je *helm kbelcový*, který se opírá o ramena. Dolním okrajem zapadá do drážky v límci a tak se otáčí. Tyto *helmy* se uplatnily v křížáckých válkách. Nejtěžšími variantami jsou *helm kolčí*, pro svou váhu užívaný pouze při turnajích a *helm turnajský*, který díky mříži z kovových prutů poskytuje lepší výhled.

Těžké *helmy* značně omezovaly výhled, proto si je rytíři sundávali hned po nájezdu a v následné seči bojovali bez nich. Pod *helm* jezdec navlékal přilbu typu *leb* (malá anatomicky tvarovaná kovová přilba) s kroužkovým závěsem, nebo kroužkovou kápi. Pod tím nosil ještě koženou nebo prošívanou čapku – *batwat*.

Protipólem těžkého *helmu* je lehčí uzavřená přilba s pohyblivým hledím. Vyvinula se z kónické přilby s krytem brady a odkrytým obličejem, záhy (14. století) však dostala sklopné hledí s typickým „nosem“, který sloužil jako větrací a deformační zóna. Tato přilba se nazývá **basinet** (též *bacinet*, *hunckap* (něm.) nebo *šlap* (čes.)) (obr. 8).

Z korintské přilby vyšla **barbuta** (obr 9.), otevřená lehká přilba vhodná pro pěchotu, původem z Itálie. Zprvu měla tvar gotického oblouku, poté se zakulatila. Byla běžná ve 14. a 15. století. Používá se pro ni rovněž název *cassis*, který v latině označuje kovovou přilbu obecně.

Dalším typem přilby je **železný klobouk** (též *kapalec*, *kapalín*) (obr 41.), rozšířený už ve 14. století. Byl oblíben zejména u městské a žoldnéřské pěchoty. Později byl doplněn hledím, stal se předchůdcem *šalíře* a *kabasetu*. **Šalíř** (obr 49.) vznikl protažením týlního krytu kapalínu a jeho následným rozdělením na segmenty, je doplněn hledím (od poloviny 15. století pohyblivým), u nějž spodní hrana průzoru vybíhá, ochranu je možno

ještě zvýšit přidáním podbradníku. **Kabaset** (obr 37.) se narozdíl od šalíře protahuje směrem vzhůru, až dostává typický hruškový tvar, který charakterizuje především jeho vrcholnou formu – španělský *morion*. I *kabaset* býval doplnován hledím a podbradníkem, na vrcholu byl zpevněn hřebenem. **Morion** (obr 43.) je pozdní (16. století) otevřená přilba hruškovitého tvaru s přehrnutým okrajem, převýšeným zvonem a hřebenem. Vše je vykováno z jednoho kusu. Morion byl oblíbenou přilbou pikenýrů, mušketýrů, lučištníků i palácových gard. Švýcarská garda ve Vatikáně jej používá dodnes. Morion skýtal mnoho místa na nákladné zdobení.

Pokračovatelem basinetu je italský *armet* a francouzský *bicoque*. **Armet** (obr 2.) je zcela uzavřená přilba se sklopným hledím z 15. a 16. století, rané formy mají „nos“ podobný basinetu. Citlivý styk plátů v týle býval chráněn týlním štítkem. **Bicoque** (franc. – dvojitá skořápka) je kulatá plná přilba s hledím odkládáním do strany. Všechny části sestávají vždy z pravého a levého dílu.

Dalšími dvěma významnými přilbami 16. a 17. století jsou *burgonet* a *mantelheim*. **Burgonet** (obr 3.) představuje zpočátku lehkou otevřenou pěchotní i jezdeckou přilbu s hřebenem, čelním štítkem a závěsnými lícnicemi. Později se mění v členitou uzavřenou přilbu těžké jízdy s mnoha pohyblivými součástmi. **Mantelheim** (obr 38.) je německá přilba s hledím a velkým krytem týla. Později se toto označení přeneslo na uzavřenou kyrysnickou přilbu.

Zbroj

Souběžně s vývojem vojenských zbraní postupoval i vývoj oděvu, který měl proti jejich účinkům chránit – zbroje. Podobně jako u přilby, i zde stáli válečníci před problémem, zda dát přednost ochraně nebo pohyblivosti. Zbrojíři po celá staletí usilovali o zbroje, které by byly pohodlné, pohyblivé, nepříliš těžké a zároveň by poskytovaly dobrou ochranu.

První prehistorickou zbrojí byl patrně široký kožený pás zakrývající břicho. Hrdinové z Homéra a řeckých bájí se často odívali do zvířecích kůží. Ovšem v Mykénách byl učiněn objev bronzové zbroje z 15. století před Kristem, jež si co do složitosti nezadala s evropskými zbrojemi vrcholného středověku. Zbroje vznikaly postupným zpevňováním kožených oděvů, našíváním destiček a kroužků. Taková zbroj z mnoha segmentů se nazývá pancíř. Řekové už znali kyrys – celistvý hrudní plát. Vrcholem starověkých zbrojí je římská *lorica segmentata*, jež poskytovala vynikající ochranu i pohodlí. Sestávala z přesně tvarovaných kovových lamel doplněných koženými řemínky a destičkami.

Značně revoluční byl vynález kroužkové zbroje (tzv. brně). Místo spojování kroužků řemínky či jejich našívání na oděv byly teď kroužky zaklesnuty do sebe navzájem a tvořily pevnou a pohyblivou „tkaninu“. Nejstarší kroužková zbroj je doložena ve 2. století před Kristem a je patrně vynálezem Keltů. Masově se rozšířila až počátkem středověku a zvláště během křížových výprav. Ve své vrcholné podobě kryla kroužková zbroj celé tělo až po kolena, její součástí byly i rukavice (tzv. pěstnice) a kápě na hlavu (tzv. hauberg). Ve spodní části byla zbroj na středu rozstřížena kvůli jízdě na koni. Z kroužků sestává rovněž aventail, což je závěs na helmu kryjící krk a ramena. Na zbroj se navlékal varkoč (srov. lat. *varcicum*, angl. war-coat), který měl funkci ochrannou (proti počasí) a rozpoznávací.

Býval vyšíván a zdoben heraldickými barvami svého majitele. Od varkoče se nijak zásadně neliší vafnrok.

Od 13. století se začaly objevovat jednotlivé pláty (zprvu hrudní, náloketní, náholenní) a na konci 14. století se již rytíři oblékali do plné plátové zbroje. Podstatně déle přežila kroužková brň na východě Evropy a v Asii (snad kvůli podnebí). Plátová zbroj (bez přilby) sestává z těchto částí: podbradí, límec, nárameníky (zprvu z lamel, později v kuse), přední kyrys, zadní kyrys, rukávec (kryt nadloktí), náloketnice (prohnutý plech kryjící spoj plátů v lokti, tzv. myška), dutina pro loket (vypuklý plech umožňující ohnutí lokte), kůrka (kryt předloktí), šorc (lamelový kryt slabin a boků) přední a zadní, pěstnice (rukavice), zbrojní šosy (kryty stehen zavěšené na šorcu), nástehenka, nákolenice (vypuklý plech kryjící spoj plátů v koleni), nohavice (též holenice, plechovice), bota. Koženým doplňkem byl pás, na který se zavěšovala pocha na meč, pořípadě jiné zbraně. O tom, za jak důležitou součást odění byl považován, svědčí obrat „pasovat na rytíře“.

Od 15. století byla zbroj doplněna okrouhlicemi, což jsou kruhové štítky připevnované na rameno. Turnajové zbroje byly podstatně těžší a bezpečnější. Zde skutečně platí, že jezdec sražený s koně měl co dělat, aby vstal. Prvkem navíc byl hák na založení dřevce, přídavný kryt ruky, který zpevňoval držení ale zároveň snižoval pohyblivost, tzv manifer. Vrcholem turnajové masivnosti byl tzv. **plášt kolčí** (obr 55.), přídavný plát, který kryl nejvíce exponovanou část těla. Přišroubovával se ke zbroji a někdy i k přilbě (tu pak pochopitelně nebylo možno snadno sudat).

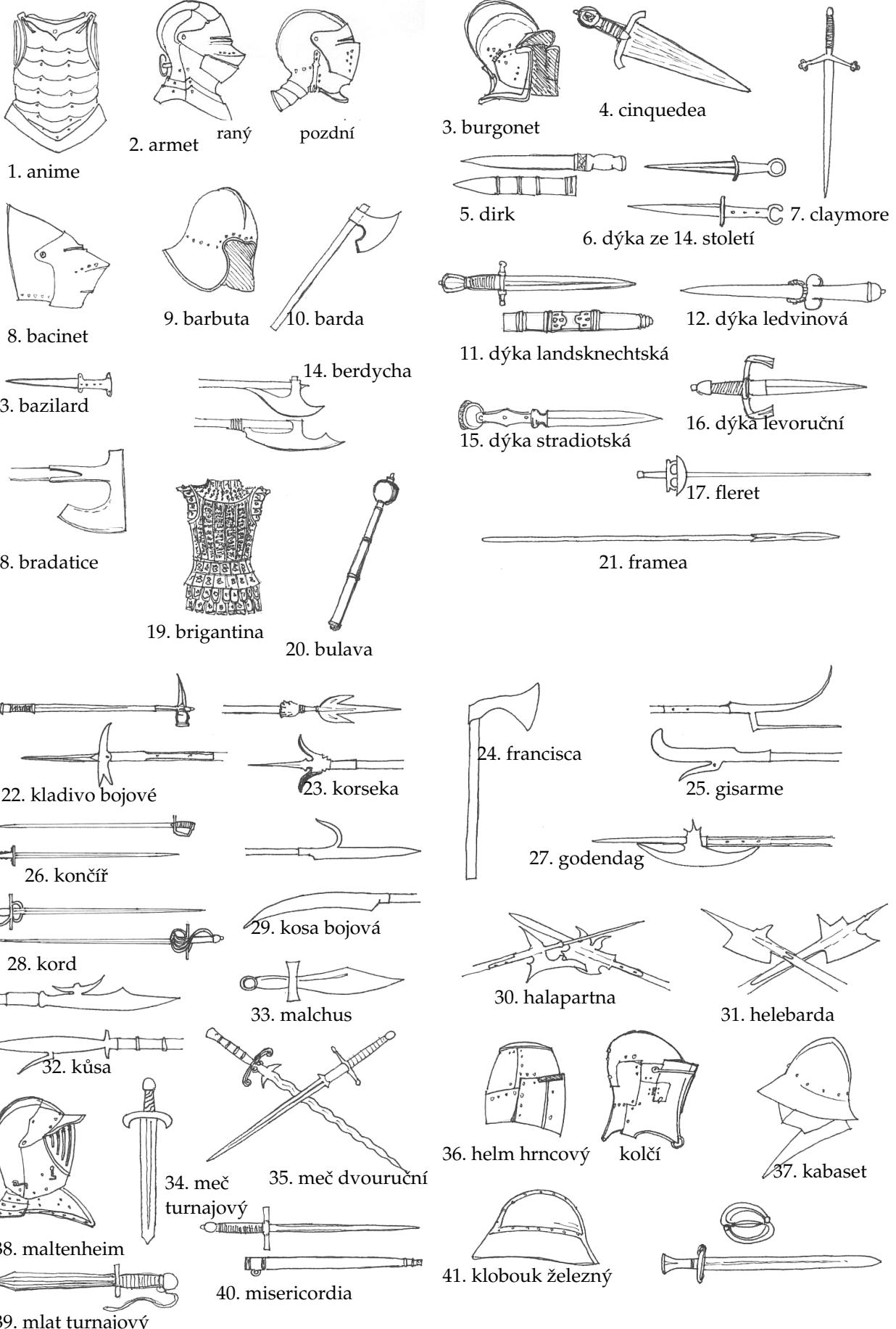
Souběžně s těžkými plnoplatovými zbrojemi se vyvíjejí lehčí alternativy určené bojovníkům, kteří nepotřebují tak masivní ochranu (lučištníci, kopiníci, žoldáci). Takovou zbrojí je původem italská brigantina (obr 19.), kožený kabátec s našitými kroužky a plechovými destičkami. Z Itálie pochází i vrstvený kyrys zvaný anime (obr 1.), který se ujal například v Uhrách a Polsku. Na východě byl také rozšířen bechtér, který je vynálezem Mongolů. Jedná se o kroužkovou a destičkovou vestu, která se navléká na brni. Bechtér byl pro svou nákladnost vyhrazen vůdcovské elitě.

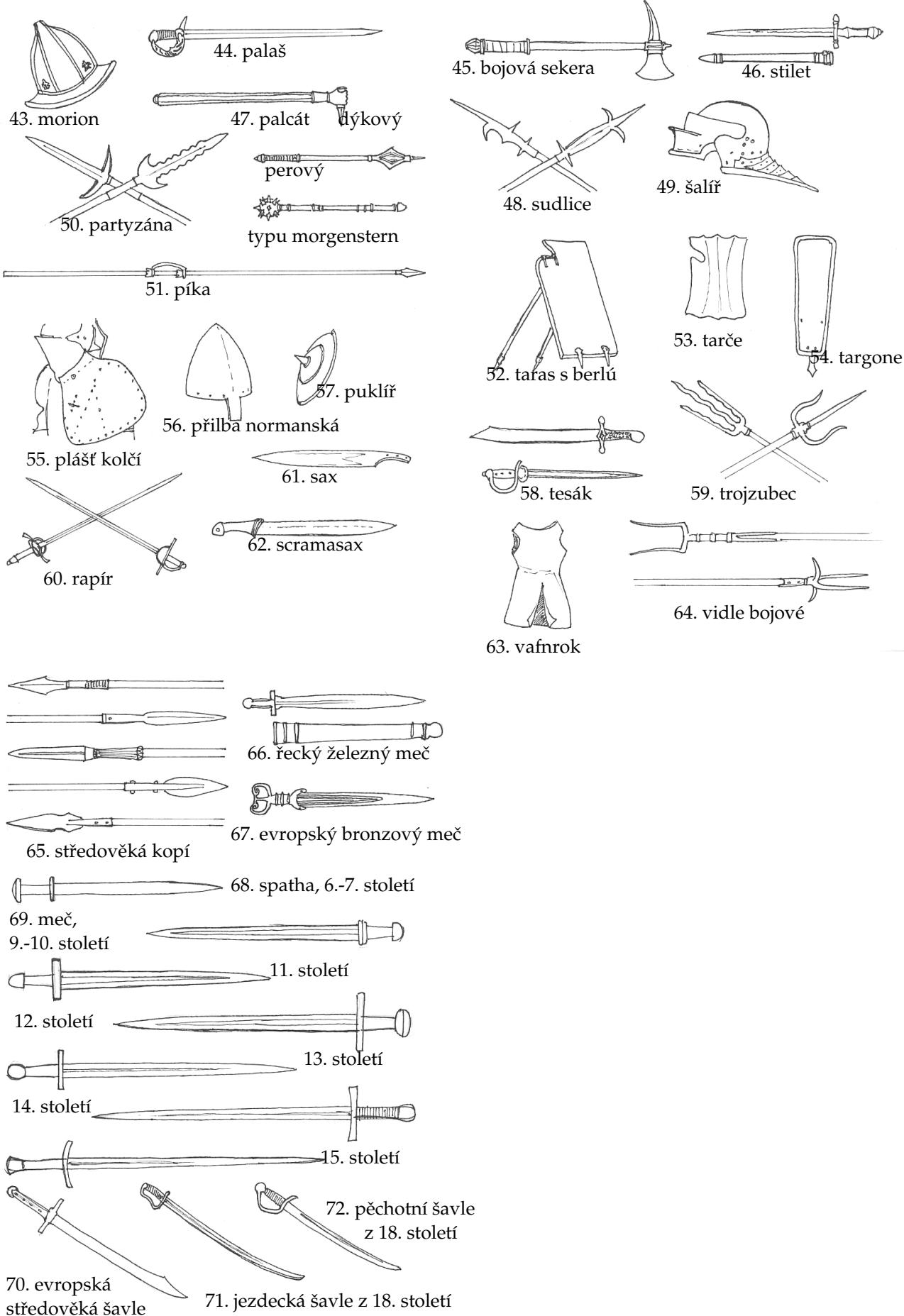
Prošívané kabátce, někdy mořené ve smůle, se nazývají aketon (špan.) nebo gambeson (it.), česky prostě prošívanice. Navlékaly se pod zbroj (některé lehčí varianty přes) a chudším vojákům sloužily jako samostatná „měkká zbroj“. S rozvojem palných zbraní v 16. a 17. století se zbroj zjednoduší. Dlouho přetrává ochrana těla (kyrys, šorc, šosy) a hlavy (přilba). Vývoj se lišil místo od místa. Například v Polsku se ještě v 17. století používaly těžké zbroje podobné těm vrcholně gotickým. Z tohoto období pochází tzv. půlzbroj složená z kyrsu, nárameníků, rukávců, šorců a prodloužených šosů. Byla užívána jízdními pikenýry, landsknechty a podobně.

Závěrem

Doufám, že se vážený čtenář příliš nenudíl a odnesl si alespoň minimum nových informací. Je-li tomu tak, pak splnil můj článek účel číslo 1.

Pokud tento článek pomůže jakémukoli GM při herním nakládání se zbraněmi, pak splnil účel číslo 2.





Příjezd

Autor: **Dalibor „Dalcor“ Zeman**

Tak jsem zase tady. Cadwallon, Klenot Laneveru. Sotva jsem prošel branou, hned jsem byl omráčen cadwallonskou přítomností, o které se mi občas zdávalo. Davy lidí i nelidí pobíhající v šíleném spěchu z jedné strany na druhou. Vysoké budovy Horního města tyčícího se nad přízemními ošuntělými domky ubohých Dolních čtvrtí. Stál jsem pár metrů za branou a užasle se rozhlížel. Jak mi k čertu takovej chaos mohl chybět? Vůně splašků, potu, nemytých těl a dalších složek, o kterých ani nechcete vědět, co jsou zač, se míchala se svěží břízou od moře. Malej otrhanej a ušmudlanej klučina se zastavil tak na sáh ode mě. Chvilku si mě lačnejma a předčasně vyspělejma očima prohlížel. Mohlo mu bejt tak 12 a pěkně drze na mě spustil.

„Helejte, pane, nepotřebujete průvodce? Znám tady kdejakou uličku, místa, kde najdete potěšení, jaká si jen bude přát. Koukejte si mě najmou. Když si mě nenajmete, tak si holt ponesete důsledky, no!“. Zaraženě jsem na něj koukal. „Tak co, bude to?“ osopil se na mě. „Táhni, mladej,“ zařval jsem na něj cadwallonským dialektem „já jsem Horní i Dolní město prolez, ještě když si na Náspech tahal kačera. Koukej padat!“. Kluk na mě ukázal vztyčený prostředníček. Než jsem po něm šáhnul, rozběhl se a zmizel v davu.

Padl na mě stín. A já, pomyslel jsem si a hned přemýšlel, co jsem provedl. Otočil jsem se na patě a koukal jsem na hrušku jílce meče za pasem ogřího strážce, který kontroloval mé papíry v bráně. „Pán má nějaký problém, ptám se?“ Zahřměl na mě někde z těch výšin, kde mají ogří svoji lidožravou hubu.

„Ne ne, strážmistře, žádný problém nemám, jen jeden zlodějíček zase lákal naivní cizince, kteří navštíví naše překrásné město“, spustil jsem. Viděl jsem, že se chce nadechnou a něco říct, tak jsem honem pokračoval.

„A jak dlouho pane nadstrážmistře u gardy sloužíte, dlouho? Možná si mě pamatuji, jsem mladší syn druhého bratrance sestry barona D’Sanntié?“ Ogr zase chtěl něco říci, ale nenechal jsem ho.

„Možná dokonce znám vašeho nadřízeného poručíku, určitě to je možné, řeknu mu, jak skvěle děláte svoji práci, když ho uvidím! Ale teď dovolte, musím již jít, to víte, rodina čeká!“.

Sundal jsem si z hlavy třírohý klobouk důstojníka lvích armád, uctivě se uklonil, provedl jsem dokonalé čelémvzad, chytil uzdu koně a vydal se po hlavní ulici do nástrah velkoměsta. Zhluboka jsem se nadechl, nasadil sebevědomý úsměv a vyrazil. „Tak, Cadwallone, Brand Amber je zpět, máš se na co těšit!“ pomyslel jsem si.

Ještě jsem zaslechl, jak si ogr pro sebe zahuhlal „Vždyť jsem mu jen chtěl říct, že má popojít, že překáží! Ty lidí!“.

Ponořil jsem se hluboko do ulic Cadwallonu a zamířil tam, kde mi vždycky bylo nejlíp. Léno Soma. Přístavní čtvrť, ve které najdete kdejaké potěšení které si jen budete přát a spoustu měšců, které lze vybrat. Ať oficiálně, či neoficiálně. Ale raději oficiálně.

C
A
D
W
A
L
L
O
N

Soma byla v časech, kdy jsem odcházel, v Dolním městě docela třída. Místo, kde se dala prochlastat nebo prosouoložit noc bez toho, aby měl člověk za zadkem stráže kontrolující doklady nebo jestli náhodou u sebe nemáte zbraň. Pravda, oproti bordelům Horního města nebyl výběr slečen tak fajnovej a rozmanitej. Možnost výběru nějaké té nemoci místo exotické krásy ze Smaragdového lesa zase nebezpečně vzrůstala, stejně jako možnost následného vyříkání si platby s různými individui. V Cadwallonu neplatí obvyklá průpovídka „jazyk ostrý jako břitva“. Von vám totiž ten jazyk samotnej moc nepomůže. Ale to je ten pravý žár velkoměsta. Stejně jsem do bordelu zašel, jen když nebylo zbití. Spousta slečen se dala ráda sbalit na dobré slovo a zmínce o lepší společnosti v Horním městě. Touha, která lidi vábí do Cadwallonu na obyvatele obvykle působí jako droga – neustále hledají způsob, jak se vyšvihnout výše a získat více moci a lepší živobytí. Nebo vás Cadwallon zlomí.

No, vyloupnul jsem se nakonec u mého oblíbeného podniku, kterej se za tu dobu mého nuceného exilu ani moc nezměnil. Na půl cesty mezi Morovou ulicí a Krakenským přístavem se nachází výtočna, kterou lze považovat za lepčejší podnik. Scházejí se tu svobodníci, kteří se zrovna pochlakují a nemakají a je to o nich známé (tedy ne, že nemakají, ale že se tu scházejí). Takže tu člověk nalezne dobrej džob a třeba i pár známých, případně pár uchazečů o službu v ligách. A ty já přesně hledám. Potřebuji zjistit, jestli moji staří známí fungují a jestli maj ještě zájem o moje služby. Taky čekám na informaci, jak jsem na tom s Cechem zlodějů.

Starej elf je hospoda, trojpatrová, postavená do „U“ kolem obrovského starého dubu, pod kterým jsou v létě stolky. Ovšem nejvíce se pije ve sklípku pod Cadwallonskýmy ulicemi. První majitel hospody, řákej Antun, chtěl votevřít normální putyku, jenže když kopal místo pro sudy, narazil na zbytky staré elfí budovy, podepřel jí a využil její vybavení. Antun pojmenoval hostinec U dubu, podle obrovského dubu, jenže lidi stejně začali říkat hostinec U starého elfa, neboť Antun vystavil kostlivce ve skříních, oblečené a vybavené podle Cynwelských tradic. Jistě chápete, jak často je hospoda terčem cynwelských elfů. Jenže svobodníci si svoji hospodu vzít nenechají.

Když jsem vjel s koněm na dvůr, vzal si ode mě štolba Kabrnáka a poslal mě dovnitř. Uvnitř se nic nezměnilo. Současnemu majiteli Michunovi přibylo pár kilo a pár šedivejch vlasů, ale pořád to byl ten dvoumetrový, rozložitý, podmráčený týpek obsluhující restauraci v přízemí. Michun nikdy nepotřeboval vyhazovače, zvlášť když dole točil jeho synovec Cody. Prošel jsem kolem restaurace a zaznamenal dvě rychle se otáčející děvčata. Na chvílku jsem se zastavil ve dveřích a pozoroval jejich štíhlé, dobře formované postavy, jak se proplétají mezi stoly. No, doufám, že bude mít Michun volnej pokoj, takovéhle šťabajzny jsem dlouho neviděl. Zrovna v ten okamžik si mě Michun všimnul: „Sakra Ambere, tebe mi byl Drahas dlužnej!“ Pokud jsem chtěl přijet tajně, tak teď už bylo pozdě, protože Michun měl nepříjemný zvyk svůj baryton rozeznít po celé restauraci. Jako na povel všichni vzhledli a prohlíželi se mě. Náhle jsem se stal terčem desítky pohledů (včetně těch dvou servírek, jak jsem si všimnul), a tak jsem udělal jedinou rozumnou věc, která mi zbývala. Srazil podpatky a sundavaje si kloubouk jsem se uklonil:

„Brand Amber k Vašim službám dámy..... a páni.“

Nahodil jsem svůj nejlepší úsměv a vycouval s místnosti.

C
A
D
W
A
L
L
O
N

Michun za mnou za chvilku přišel. „Tak co tady děláš, neříkej mi, že jsi ten svůj fretčíksicht přivezl nafurt zpátky do města?“

Vždycky jsem ho měl rád, parchanta. „Jo jo, už je to tak, starej brachu A potřebuji pokoj, neboj, dukáty mám“ dokončil jsem, když jsem viděl jeho znechucení. Chci zpátky do ligy.

„No, tak to by neměl být problém, ale prý ti tu nepřátel zůstalo dost, i když jsi dělal, co jsi mohl, aby se po tobě slehla zem. Jdi za Matyldou, ta ti dá tvůj starej pokoj, já musím zpátky.“ S těmito slovy se otočil, poklepal mi na rameno, div že mi nezlamil klíční kost a šel zase makat.

Matylda byla jeho žena pracující na recepci. Byla to statná blondýna, impozantních rozměrů, byla vyšší než já a když se otevřely dveře, vešly její řadra, pak dluho nic a pak teprve Matylda. Navíc se oblékala podle stylu selek z usedlostí, tedy šněrovačky a široký dekolt. Chlapi pak místo sledování účtování čuměli do jejího výstřihu, takže je vždycky natáhli. A ženský zase byly většinou tak naštvaný, že účtům taky nevěnovaly pozornost. Přes svoji výšku a impozantní zaoblení měla Matylda krásnou postavou i ve svých čtyřiceti a věděla o tom. S úcty k Michunovi jsem si s ní nikdy nic nezačal, ale co to dalo předsevzetí. Po troše toho flirtování na recepci mi nakonec dala klíče od pokoje.

Vzal jsem svoje saky paky a vyrazil. Můj luxusní pokoj se vlastně skládal ze dvou místností. Jedné, ve které jsem spal a pracoval, v druhé jsem měl káď na vodu a záchod. Okna jsem měl v prvním patře, ovšem naštěstí s výhledem na moře a somský palác. Otevřel jsem okno, sundal holínky a natáhl se na postel.

Život je krásný.

P
R
Í
L
O
H
A

Vitus a jeho první GameCon

Autor: Vítězslav „Vitus“ Pilmaier

Místo předmluvy

Vzhledem k tomu, že jsem na stará kolena dostal na první Gamecon ve svém životě, rozhodl jsem se sepsat své dojmy z této akce. Předem však upozorňuji, že jsem dalek hodnocení organizačních a dalších záležitostí, protože bych je jednak neměl s čím srovnávat a druhak jsem neměl žádná očekávání, alébrž ve mne bujela zvědavost, jak to vlastně celé funguje či nefunguje.

A protože jsem člověk zaměstnaný, nemohl jsem přijet dříve, nežli až v pátek v podvečer (čímž jsem minul onu pověstnou byrokratickou lapálii předchozího dne) a tudíž jsem dorazil do rozjeté akce. A abych nezapomněl – díky nedostatku tréninku posledních více než deseti let jsem samozřejmě neaspiroval na utkání v Mistrovství DrD.

Mým hlavním cílem tedy bylo vidět ty, jež jsem dlouho neviděl, nebo ty, jež jsem neviděl nikdy a jen znal jejich ikonky a nebo ty, jež bych asi nikdy nepoznal a nepotkal. No a hlavně – zkusit taky něco nového, k čemu jsem se před tím nedostal.

A ve všech těchto ohledech mne Gamecon nezklamal, ba předčil očekávání – níže uvádím svých letošních pět Pé.

První pokec (v hospodě)

Mým plánem bylo přijet do Pardubic, rychle se ubytovat a pak hupnout na jedno z volných hraní DrD+, nejlépe tak, abych za víkend zvládnul i Pecovu i RomiKovu hru. Jenže v pátek večer se nejelo ani jedno ani druhé a to, co by mne lákalo, bylo buď plné nebo v plném proudu. Takže jsem se jen napsal k Pecovi na ráno na DrD+ a vyrazil na večeři, která se později protáhla do potulky po okolních hospodách v elitní sestavě několika pachatelů či spolupachatelů DrD+ (Ant, Scoolex, Herby), koordinátorů DrD+ (Peca), elitních Pánů jeskyně (RomiK) a všelijak jinak profláknutých osob (Gran, Wan-To, JackeLee, Raistlin...).

Diskuse byly plodné, ale tak nějak převládala pohodová atmosféra setkání u piva, takže se vlastně k ničemu nedošlo a nic nevyřešilo. Možná to bude tím, že nám asi nuž nic zásadního na stávajícím DrD+ nechybí a ani nevadí.

Spát se šlo hluboko po půlnoci a já jsem Pecovi vlastně již v průběhu večera odvolal svoji účast na raném DrD+, protože jsem si nemyslel, že vstanu a budu v osm ráno fit...

První Drakopí d20 a Tanis Zadkostřelec

Druhý den jsem však poměrně dobře vstal, hlavně díky nějakým jedincům, kteří na chodbě kolejí kykiríkali už od půl sedmé ráno. Takže jsem si i s RomiKem přesunul dolů na sraz s Pecou – jenže ouha. Nějakým řízením osudu se všichni původně napsaní

z volného hraní DrD+ vyškrtali a já bych hrál s Pecou jedna na jeden s RomiKem, coby pozorovatelem, takže jsme DrD+ volné hraní odpískali a já šel zjistit, co bude. RomiK mne přemluvil, abych se napsal na My Life with Master.

V okolí jsme potkali Dalcora, jenž také vyhlížel své dva hráče, takže jsme se mu s Romikem vnuutili, že si chceme Drakopí pod jeho vedením taky zkousit.

Poprvé v životě jsem měl příležitost si zahrát Drakopí d20 a ještě k tomu pod vedením samotného Dalcora Drakopiníka. Nafasoval sem postavu Tanise (on se Dalcem s těmi postavami na OG a volné hraní moc nepáře) s žůžově vyhlížejícím souborem čísel, zabírajícím skoro tři strany A4 a vyrazili jsem ještě s dalším elfem a ještě jedním člověkem-rytířem doprovodit našeho kamaráda trpaslíka Flinta na nějaký kšeфт domů.

Hned na prvním tábořišti se cesta zvrtla a naše udatné postavy se vydali řešit zápletku, ehm, tak typickou pro oddechová hraní. Takže tomu odpovídalo i přístup postav – vybij to, co nejrychleji, hlavně zůstaň naživu! A samozřejmě nebylo vůbec záměrem vypravěče, že jsem si házel samá malá čísla, takže jediné, co se mi podařilo z mého luku zasáhnout, byla říť mého spolubojovníka rytíře (jehož hrál RomiK, jenž si možnost sahat si oficiálně na sedací místo očividně bavila).

Zde musím pochválit a vyzdvihnout trpělivost pána Dalcorově, že nás všechny ze sezení nevyrazil, obzvláště poté, co zjistil, že odlehčený a humorný styl hraní postav je vlastní nejen RomiKovi (a kupodivu se nechtěně dařil i mně), ale v podstatě s tím začali naši dva kolegové-spoluhráči z Moravy, jejichž jména se mi vypařila z hlavy, za což se jim omlouvám a takto je pozdravuji.

Musím jen smutně zkonstatovat, že jsme nakonec chudákovi Dalcorovi ani nedali moc šancí si jako DMovi zahrát připravené role, ale naše poněkud nestabilní postavy zvládal statečně. Podtrženo, sečteno – určitě si budu chtít zahrát D&D 3.5e/d20 opět a klidně zase Drakopí, protože jako oddechovka je to skvělé. (Čímž nikterak nechci zpochybňovat, že by se to dalo hrát vážně.)

První život s pánum a mongolský kuchař

Ihned po odehrání Drakopí jsme metelili na My Life with Master, o kteréžto hře jsem již slyšel od Resurrectiona a kteroužto jsem vlastně ani hrát původně nechtěl (protože se prostě nehodím do gotického románu ani viktoriánského hororu).

Naším zlým Pánem byl Markus, kterému jsme jako hráči nadefinovali estetikou posledního hraběte de la Mouche, jenž připravuje svoje panství na návštěvu Komise pro výběr nejhezčího panské sídla s okolím pod vedením a záštitou Františka Ferdinanda d'Esteet.

Na chvályhodném počinu hraběte de la Mouche by nebylo nic špatného, pakliže by netoužil po absolutní dokonalosti a nesnažil se ji dosáhnout poněkud nevybírávými způsoby – a za pomocí plachého poloslepého mutantanta, jenž měl jen sice jedno oko, ale v dlani, dále poněkud svalnatějšího mentála Janka, čtyřrukého, ale jednonohého zapomněl-jsem-jak-se-jmenoval a mongolského kuchaře Jüang-c', jemuž se ale říkalo Atilla.

Zde na tomto místě musím na rovinu odpřísáhnout, že Markus musel být ve svém předchozím životě hrabětem de la Mouche! I když nám dal ohromné množství prostoru

(ona ten prostor skýtá přímo mechanika hry, ale Markus ten prostor rozšířil) zahrát své postavy opravdu divadelně a tragicky (ehm, v našem podání spíše tragikomicky), nikdo z nás se nemohl rovnat s jeho výkonem jakožto Pána.

Zde se musím ještě jednou omluvit lingvistům z řad znalců, neboť vzhledem k tomu, že neumím mongolsky, musel jsem se uchýlit k používání maďarštiny.

Podtrženo, sečteno – určitě někdy zkusím My Life with Master ještě jednou, a pakliže by to vedl Markus, tak nebudu váhat ani vteřinu. Doporučuji vyzkoušet všem, obzvláště je-li Pánem Markus.

První volné hraní DrD+ a trpoš, jak má být

Navečer po večeři a jistých organizačních prodlevách, se v jednom ze sálů kolejí sešlo sedmero dychtivých hráčů (kupodivu jsme nehráli trpaslíky všichni), dále RomiK, coby PJ volného hraní DrD+ a pak ještě Gran, Kysa a JackeLee, coby původně pozorovatelé a nakonec aktivní spolupachatelé PJova masakru.

Protože znám RomiKa již dlouho, sám jsem s ním spolupáchal, hrál jako spoluhráč i se od něj nechal Pjovat, rozhodl jsem se využít našich vztahů a zahrát si pro změnu DrD+ tak, jak to mám nejraději – důležitý byl charakter postavy a čísla nehrála takovou roli.

Vybral jsem si (již trochu znaven předchozími dvěma hrami) postavu s charakterem jednoduchým – trpaslíka Kurtha (jehož stvořil kolektiv na jednom z předchozích volných hraních DrD+), jemuž jde hlavně o jedno – přežít a, když to půjde, užít si toho, co má rád – tedy jídla, piva a pořádné pranice.

Temné dobrodružství Tajemství, jež v podstatě snad ani nemůže skončit dobře, potřebovalo atmosféru a místy vskutku divadelní hru nejen od PJ, ale i od ostatních hráčů. V tomto ohledu mne velmi překvapilo, jak se většina hráčů zapojila a během několika minut se z trocha čísel a charakterových poznámek na papíře vyloupnul ustrašený hobit („tak já vám to světlo raději podržím dál“), arogantní šlechticna („to je všechno naprosté nedorozumění, lúzo“), ustrašený gobliní obchodník, jenž se na stará kolena stal poněkud nešikovným čarodějem („no, já to asi zvládnu, asi určitě, prostě, jistě to zvládnu, počkej, kam jdeš ?“), poněkud temný kněz aspektů smrti Jediného Boha („všichni nakonec umřeme, a to je dobře.“), tichý, ale rozhodný hraničář („klid, já ti s tím pomůžu“) a zamlklý, ale rychlý zloděj („tnu ho“).

Hrálo se při svíčce většinu času, ale vůbec to nevadilo v komunikaci, protože jsme se bez problémů rozeznávali nejen po hlasech, ale i po charakterech a myslím, že v ten večer se mnoha lidem povedl velice silný in-game.

Zásluhu na tom samozřejmě měli i asistenti PJe – ono se mi už asi nepoštěstí někdy příště praštit Grana přes lebňu (opravdu jsem to udělal v zápalu hry – halt ten trpaslík byl trochu impulzivnější).

I když se hra povedla, musím zkonstatovat, že jsem poprvé měl pocit, že jsem vyhrál v RPG – díky svému rozhodnutí hlavně přežít, jsem totiž překvapivě jako jediný přežil.

Podtrženo, sečteno – hra s RomiKem a ještě k tomu DrD+ je pro mne jedna z takových hráčských jistot.

První Star Wars d20 a lekce ewokštiny

Ještě někdy v průběhu soboty jsme se s Alnagem domluvili, že vzhledem k nízkému zájmu o Creet povede v neděli ráno druhou seanci Star Wars d20. Na tuto seanci jsem se napsal nejen já, ale i JackeLee a poté, co přislíbil účast legendární Clonetrooper (jedenáctiletý, blíže neidentifikovatelný hráč, jenž v minulém hraní Star Wars d20 vykostil všechno), rozhodnul se střihnout si podruhé Star Wars d20 i Gran, jenž ovšem předchozí celou noc nespal. (Pak mi samozřejmě cestou zpátky usnul v autě, ale to sem nepatří.)

Protože jsem velký fanoušek filmů Star Wars (jedu v nich od roku 1986), tak samozřejmě pojímám zdravou nedůvěru ke všem komerčním produktům, jež nejsou zcela podle Kánonu, a samozřejmě podle d20 obzvlášť (měl jsem možnost nahlédnout do pravidel již před delší dobou a přišlo mi, že d20 od WOTC jsou skorem horší, než starší d6 od WEGy).

Oprostili jsme se tedy od předsudků (ono s Alnagem jako DMem ani nelze mít nějak předsudky) a začali tvořit postavy, ehm, Clonetrooper měl svého Clonetroopra, já jsem tvořil svého vysněného Rodiána, JackeLee poťouchle Ewoka a Gran nevěděl, tak si za něj Alnag hodil, a vyšel mu – taky Ewok.

Cože? Tajná mise ve jménu republiky pod vedením rodiánského Jediho, jenž nemluví jinak než rodiánsky a ewoksky, a s osádkou čítajícím jednoho (neposlušného) clone-troopera (jenž taky mluvil ewoksky) a dvou ewoků, kteří nemluví jinak, než po svojom?

Myslím, že to byla první hra na Gameconu, jejíž stěžejní role-playingová část se odehrávala v ewokštině, ve které JackyLeemu padaly hlavně dvacítka na d20 a ve které dostal Clonetrooper od Jediho dvě varování za neposlušnost a kde nakonec údernou jednotku tvořili oba ewokové stylem „my je vyprovokujem, oni po nás budou střílet, páč nás stejně nezasáhnou a vy makejte a něco vymyslete.“

Mohlo nám být trochu podezřelé, že obecenstvo této hry pomalu narůstalo, že všichni kdo si původně do herny jen přinesli batohy, tam pak zůstali až do konce a že Alnag se místy dusí, neboť jeho mírná, jemná a trpělivá duše trpěla naším poněkud naturalistickým výkladem hry. (Naše brilantní vycizelovaná dvorní ewokština byla prý slyšet až o pět pater níž na ulici.)

Podezřeno, sečteno – má nedůvěra ve Star Wars d20 je pryč, a určitě si je ještě někdy rád zahraji (potřebuji ještě nasbírat alespoň 4 dark side body a zbývá mi při tom ukrást jen Star Destroyer a Death Star).

Místo omluvy

Nyní bych se rád ještě jednou omluvil všem, komu jsem něco zkazil:

- Dalcorovi jeho Drakopí
- Markusovi jeho sluch
- Granovi jeho večerní účes
- Alnagovi jeho nedělní dopoledne
- Obchodní federaci její křižník

P

Ř

Í

L

O

H

A

Poděkování

Chtěl bych tímto poděkovat Bouchimu, Aquile, RomiKovi, Dalcorovi, Markusovi, Alnagovi, Granovi, Pecovi, Raistlinovi, JackeLeemu, Wan-Tovi a všem ostatním za bezvadný Gamecon 2007!

Dá-li věčný Hodinář nám času, a pakliže vystačí nám dech,
Pak sejdete se za rok na Gamecomu se mnou na hrbech!