



DRAKKAR

KREV NA SNĚHU
ČÍSLO 23, PROSINEC 2010

Obsah

2 Úvodní slovo

Ecthelion²

4 Výsledky soutěže o Veronu redakce

Téma čísla

5 Biele Peklo

Ján „Crowen“ Rosa

26 Zima ve Vínlandu

Jakub „boubaque“ Maruš

Recenze

29 Polaris

Juraj „Fingalen“ Pšenák &
Peter „Peekay“ Kopáč

33 Minirecenze – Hero's Banner

Petr „Pieta“ Jonák

Povídka

36 Chlapec a Zima

Michaela „Miška“ Merglová

Překlad

62 Play Dirty – Epizóda 4

„Alef0“

Deskové hry

68 Zahrajte sa s nami:

LEGO flexidoskovky

Petra „Baelara“ Kopáčová

Úvodní slovo

Vážené čtenářky, vážení čtenáři,

venku právě napadla čerstvá sněhová nadílka, a tak téma tohoto Drakkaru k současnemu dění dokonale sedne. Nechceme samozřejmě nikomu přát nehody na silnicích, ale lidé, kteří musejí odklízet sníh zpřed svých domů, při tom zcela jistě potí krev.

Vy si však nyní v klidu sedněte a vychutnejte si raději nadílku, kterou vám přináší prosincový Drakkar v podobě článků o hrách na hrdiny, rolových hrách, hrách v rolích a hrách deskových. Možná se na první pohled zdá, že článků není příliš, ale je to skutečně jen zdání. V čem nevyniká počet, to bohatě vynahrazuje kvalita. Články jsou totiž – až na ten můj – pečlivě a dlouhodobě připravované a jejich autoři si dali velice záležet, abyste vy, čtenářky a čtenáři Drakkaru, dostali, co si zasloužíte.

Tématu čísla, tedy *krvi na sněhu*, nejsou věnovány jen dva články, jak by se mohlo zdát z obsahu, ale více než polovina příspěvků do tohoto čísla Drakkaru.

Crownovo Biele Peklo je jakýmsi „hackem“ Příběhů Impéria, tedy využitím jeho pravidel a inspirace mnoha jeho prvky pro dobrodružství o vesmírných mariňácích, kteří dostali úkol vyzvednout důležitou zásilku z vraku havarované lodi na ledové planetě obývané nepřátelským obyvatelstvem. Crownovo dobrodružství je ovšem zajímavé i svou formální stránkou – nenabízí vám předem připravený sled scén a nalinkovanou trasu, ale dává vám k dispozici sadu scén a motivů, které můžete do hry vnášet dle své libovůle a dramatického účinku.

Recenze Polarisu je pro současné téma jako stvořená, neboť hra se věnuje tragickému zápasu polárních rytířů proti nezastavitelnému Úsvitu a do posledních sil brání mocnostem světla, aby překryly svít Severní hvězdy – Polárky.

Také Miščina povídka vypráví příběh o Zimě, ale také o krvi. O krvi především.

Posledním příspěvkem k tématu je článek, který představuje prostředí polárních ostrovů a pobřeží Severní Ameriky v době vikinského objevu této zdánlivě pohádkové, vysněné země.

Mimo téma, ale nikoli do počtu je trojice následujících příspěvků:

Pieta nám popíše, jak se i malý herní designer může dopustit stejných chyb jako velké vydavatelství.

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

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

Uvažujete-li o tom, že byste také začali v Drakkaru publikovat, srdečně vás zveme do našich [organizačních diskuzí](#). Téma příštího čísla se dozvítě tamtéž.

Alef0 pro nás připravil překlad čtvrté kapitoly knihy *Play Dirty* od Johna Wicka, ze které se dozvím jak být skutečně *spinavým* vypravěčem.

A nakonec už tradiční Baelařina rubrika *Zahrajte sa s nami* nám představí několik her, při nichž se můžeme vrátit do dětských let, aniž bychom se při tom museli cítit dětinští.

Přeji vám tedy příjemné počtení, a abyste získali mnoh inspirace pro svoje hry – a možná i vánoční dárky ...

U dalšího čísla se na shledání těší

Jakub „boubaque“ Maruš



SOUTĚŽ

napsala Redakce

Výsledky soutěže o Veronu

Vyhlášení výsledků soutěže o deskovou hru Verona, která vyhrála 5. ročník Kreativního konkurzu 2010 České deskokerní společnosti.

Od vydání minulého čísla do 6. listopadu jste měli možnost zúčastnit se soutěže o novou deskovou hru Verona.

Stačilo využít soutěžní tajenku a odpověď poslat na redakční e-mail. Nyní vám již můžeme prozradit, že slovo ukryté v tajence bylo **ESCALUS**, což je jméno knížete, který dle Williama Shakespeara vládl Veroně v dobách Romea a Julie.

Šťastným výhercem se stal JOSEF „HIKE“ GREGOR, hra mu již byla doručena.

Gratulujeme!



Biele Peklo

Príbehy Vesmírnych Mariňákov Jej Veličenstva

napsal Ján „Crowen“ Rosa

V tmavej chodbe sa so zablikaním zapne osvetlenie. Mihotanie červených zábleskov výstražných svetiel odrážajúcich sa od sklenených krytov hibernačných komôr lemujúcich obe steny chodby vytvára dojem táborového ohňa. Ale iba na prvý pohľad. Táborový oheň znamená teplo a bezpečie – červené záblesky koniec dlhého spánku sem-tam prerušeného taživým snom alebo nočnou morou, syčanie pary

z otvárajúcich sa komôr, chemikálie prúdiace žilami a prebúdzajúce sa temné siluety, ktoré za bolestného stenania a kopy nadávok mátožne vyliezajú a sykajú pri styku bosých chodidiel s chladnou kovovou podlahou vesmírnej lode. Chodbou sa rozlieha kovový hlas opakujúci stále dookola:

„Neplánované prebudenie po čase $T = 7$ týždňov, 5 dní, 12 hodín a 34 minút. Potvrdte úspešné prebudenie z hibernácie, nástup na brífing presne o 20.00 štandardného britského času. Neplánované prebudenie po čase $T = 7$ týždňov, 5 dní, 12 hodín a 34 minút. Potvrdte úspešné prebudenie z hibernácie, nástup na brífing presne o 20.00 štandardného britského času. Neplánované ...“

Nahé svalnaté a zjazvené postavy sa ospalo jedna po druhej prihlasujú do systému cez malé terminály na vonkajšej strane hibernačných jednotiek.

„V poslednej dobe je týchto neplánovaných prebudení na mňa nejako veľa,“ zahundre Graham poškuľujúc po perfektne tvarovanom Valkýrinom zadočku a s mohutným zívnutím si natiahne stuhnuté telo.

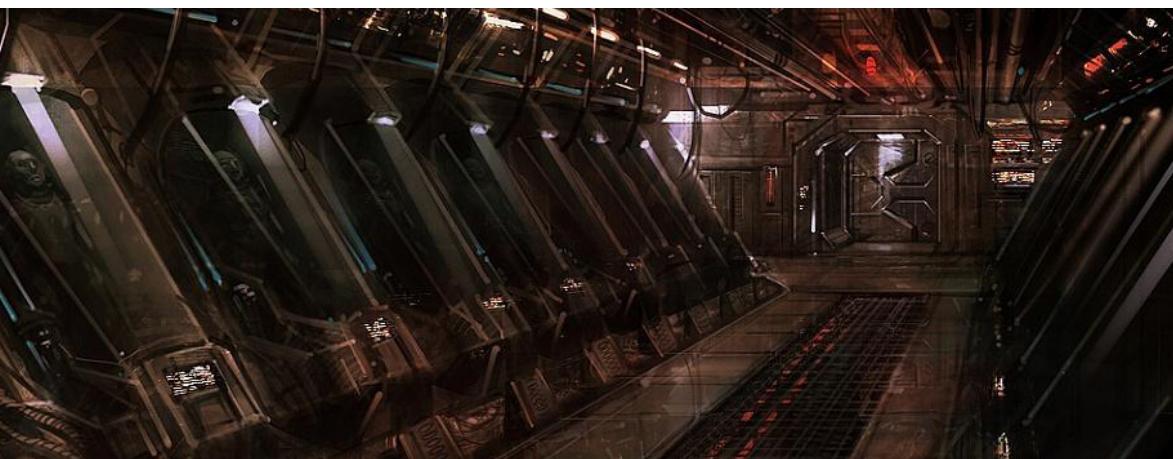
„Čo tak čumiš, nikdy si nevidel holú ženskú?“ Valkýra zjavne nie je v dobrej nálade, ostatne to nie je nikto, kto sa práve prebúdza z drogového opojenia hibernačného spánku.

„Snívalo sa mi o nás dvoch“ obлизne sa Graham ako kocúr a ďalej si vychutnáva pohľad na bujné vnady nevrlej Valkýry.

„Len snívaj ďalej starec, k ničomu inému ako ku snívaniu v tvojom prípade nedôjde.“

„Ved' som len nedávno oslávil 38. narodeniny!“ osopí sa naoko urazený Graham na Valkýru, plesne ju po zadku, schytá poriadnu facku a s úsmevom a červeným odtlačkom Valkýrinej dlane beží do sprchy.

„Len sa v tej sprche nezdrž veľmi dlho pri snívaní, aby ti starý nenatrhol prdel namiesto mňa, keď prídeš neskoro na nástup!“ ukáže mu Valkýra prostredníček a sama sa ponáhla do sprchy. Ostatní mariňáci sa len uškŕňajú klusajúc za Valkýrou a Grahamom.



Úvod

Biele Peklo je sci-fi hack českého RPG PRÍBEHY IMPÉRIA, ktorého Lite verziu si môžete stiahnuť [na tejto stránke](#). Príbehy Impéria som si vybral pre veľmi jednoduchú tvorbu a opis postáv a elegantný jednoduchý systém, ktorý sa mi veľmi páči a ktorý veľmi ľahko pochopia aj hráči, ktorí sa s touto hrou ešte nestretli.

Dobrodružstvo je určené pre 3–5 hráčov, obsahuje 10 predpripravených postáv, popis rôznych scén, ktoré môžete odohrať a cudzie postavy, ktoré môžete stretnúť. Postavy sú členmi elitného komanda Vesmírnych Mariňákov Jej Veľičenstva. Dobrodružstvo ďalej obsahuje aj návod, ako ho použiť.

Ak sa z nejakého dôvodu rozhodnete nepoužiť PRÍBEHY IMPÉRIA, na záver uvediem niekoľko alternatív, ako toto dobrodružstvo prispôsobiť pre rôzne prostredia, aby ste ho vedeli použiť vo vašej kampani alebo ako jednorazovú záležitosť pri použití iného systému. Je primárne určené pre sci-fi hry, avšak dá sa odohrať aj ako vojnové prípadne post-apokalyptické dobrodružstvo na Zemi. Predpokladám, že každý šikovný

PH / GM / PJ / Rozprávač si bude veľmi ľahko vedieť vyrobiť štatistiky postáv aj nepriateľov v systéme, ktorý mu viac vyuholuje.

Zmeny oproti Príbehom Impéria

Píše sa rok 2441. S rozmachom technológií v 20. a 21. storočí zo sveta vymizla mágia a spolu s ňou sa vytratil aj Starší Ľud. Ľudstvo vzletlo ku hviezdam, kolonizovalo Mesiac, Mars, opustilo Slnečnú Sústavu a našlo systém Sheba, v ktorom sa nachádza niekoľko desiatok viac-menej obývateľných planét.

Lety medzi jednotlivými planéta-mi a planétkami trvajú od niekoľko dní do niekoľko mesiacov. Prelet z jedného konca systému Sheba na druhý za použitia dostupných technológií trvá niekoľko rokov. Teleportovanie a hviezdné brány neexistujú.

Ľudia zatiaľ nenašli inteligentnú formu mimozemského života, iba na faunu a flóru. Zabývali sa na plané-tach a planétkach čo najviac podobných Zemi, na orbitálnych staniciach, asteroi-

doch, ťažobných komplexoch a umelých habitatoch na aj pod povrchom planét s nedýchateľou atmosférou.

Novej Británii vládne kráľovná Viktorie II. z planéty Albion V pevnou rukou už vyše tridsať rokov. Nová Británia pod jej vládou prosperuje tak, ako neprospevovala od 19. storočia, Viktorie nerobí hanbu svojej slávnej predchodkyni. Práve naopak, niektorí hovoria o ešte lepších časoch, ako boli za panovania kráľovnej Viktórie I.

Britskí džentlmeni chodia na vesmírne safari, kolonizujú nové svety a posúvajú hranice známeho vesmíru čoraz ďalej a spolu s tradičným anglickým pokojom džentlmena a dobrým čajom šíria dobré meno a slávu Viktorie II.

Hra sa odohráva v pohraničí medzi priestorom ovládaným Novou Britániou a Svätým Islamistickým Kráľovstvom. Nová Británia a SIK sú v konštantnom vojnovom stave, niečo medzi studenou vojnou a ozajstnou vojnou, pretože žiadna z veľmocí nemá prostriedky na celosystémovú vojnu.

Ako použiť toto dobrodružstvo

Postavy a protivníci

Nižšie popíšem niekoľko postáv, z ktorých si hráči môžu ľubovoľne vybrať. Pri výbere postáv sa snažte mať na zreteli cieľ misie, niektorí vesmírni mariňáci sú vhodnejší na určitý typ misie ako iní, záleží od cieľa misie a schopnosti jednotlivých postáv. Budem sa snažiť napísati, ktoré postavy sú dôležité pre jednotlivé alternatívny príbeh.

Čo sa týka protivníkov postáv, PH/GM/PJ/Rozprávač by mal ich počet a silu upraviť podľa počtu postáv v tíme. Pri použití iného systému, ako PRÍBEHY IMPÉRIA, treba brať do úvahy špecifiká daného systému a schopnosti postáv aj protivníkov v tomto systéme. Ku každej postave napíšem, aké sú jej silné stránky alebo čím sa výrazne odlišuje od iných postáv, je na vás, aby ste tieto informácie pretavili do systémového popisu.

Nebojte sa zmeniť meno a pohlavie mariňákov tak, aby vám to vyhovovalo, prípadne si vymyslieť iné postavy alebo

zakomponovať dobrodružstvo do vašej kampane a odohrať ho s postavami, s ktorými bežne hráte.

Scény

Na nasledujúcich stránkach popíšem niekoľko scén, z ktorých niektoré sú kľúčové a mali by sa objaviť v hre, zvyšné sú voliteľné – ak budete mať chuť, čas a okolnosti v hre vyústia do danej scény, môžete ich odohrať, ak nie, nič sa nesťane. Scény nenasledujú v hre v takom poradí, v akom sú tu uvedené. Rozprávač by sa mal pripraviť na to, že hráči za použitia bodov osudu môžu dosť radikálne zmeniť smerovanie príbehu. Nebojte sa vytvoriť si vlastné scény, ktoré vyplynú zo situácie v hre, hlavné je, že sa všetci hráči vrátane Rozprávača dobre bavia.

Každá scéna obsahuje niekoľko vecí:

- kedy zaradiť scénu do hry – aké udalosti k nej vedú,
- prostredie – opis prostredia, v ktorom sa postavy ocitnú,
- protagonisti a antagonisti – postavy, priatelia, nepriatelia, divé zvery, čo všetko môžu postavy v danej lokácii nájsť alebo kúpiť.

- konflikt (situácia) – čo sa v scéne deje + alternatívy,
- možné zakončenia scény – niekoľko nápadov, ako sa môže scéna skončiť, kam sa príbeh pohnie resp. naznačenie ďalšej scény.

Lokácie

Okrem scén nižšie nájdete aj popis niekoľkých lokácií, kam môžu vaše postavy zavítať. Popis každej lokácie obsahuje niekoľko vecí:

- kde sa lokácia nachádza,
- prostredie – opis prostredia, kde sa postavy ocitnú,
- protagonisti, antagonisti a zdroje – postavy, priatelia, nepriatelia, divé zvery, čo všetko môžu postavy v danej lokácii nájsť alebo kúpiť.

Zápletka a prostredie pre hru

Nemusíte hrať hlavnú zápletku, prípadne ju môžete odohrať v inom, ako hlavnom prostredí. Vyberte si niektorú z alternatív, ak sa vám viac páči, a tomu prispôsobte výber postáv aj výber scén,

ktoré odohráte. Alternatívny zápletky a prostredia pre hru sú uvedené na konci textu.

Postavy

Ako som už písal vyššie, postavy predstavujú členov elitného komanda Vesmírnych Mariňákov Jej Veličenstva. Patria do brigády Cambria, ktorá je súčasťou najmenšia zo všetkých brigád Vesmírnych Mariňákov Jej Veličenstva, ale má najlepšie vybavenie a najlepšie vycvičených elitných bojovníkov, keďže je určená na špeciálne operácie prevažne v hlbokom vesmíre a pohraničí Novej Británie. Každá brigáda sa ďalej delí na Roty (tradične pomenované podľa anglických kráľov), Čaty (pomenované podľa anglických grófstiev na Matičke Zeme) a Komandá (pomenované po Rytieroch okrúhleho stola). Postavy patria do roty King Richard Lionheart, čaty Cornwall, komando Sir Gawain.

Všetci Vesmírni Mariňáci majú okrem tradičnej vojenskej hodnosti v rámci svojej brigády ešte špeciálnu hodnosť Commando, ktorá ich oprávňuje veliť obyčajným vojakom pravidelnej

armády do hodnosti poručík. Majú vynikajúci bojový výcvik aj skúsenosti, keďže podmienkou pre prijatie medzi Vesmírnych Mariňákov je okrem splnenia náročných fyzických a psychických testov aj niekoľko rokov skúseností v inej zložke armády alebo policajného zboru. Postavy majú niekoľko úspešných misií v tíme Sir Gawain za sebou, vedia dobre narábať so strelnými aj chladnými zbraňami a špeciálnou výbavou elitných jednotiek a ovládajú základy prežitia v tyle nepriateľa.



Megan „Valkýra“ Wood, pilot

Hlučná a večne vysmiata dračica s ohňivo ryšavými vlasmi a austrálskymi koreňmi, ktorej vo výdrži v pití konkuruje iba Eugene Scott. Nikto nechápe, prečo sa dala k polícii, ako sa dostala do špeciálnej jednotky a prečo nakoniec skončila u mariňákov. Ona sama tvrdí, že ju vždy vzrušovali lietadlá, ale piloti ju nechceli previesť a pustiť k riadeniu, tak sa rozhodla spraviť si pilotný výcvik a vziať veci do vlastných rúk. Dokáže lietať na všetkom, čo sa udrží vo vzduchu alebo hýbe vo vesmíre, v kokpite aj spáva – Megan je najlepšou pilotkou v celej Rote. K svojim strojom sa správa rovnako nežne ako k svojim milencom a vrakom, na ktorých sa občas vracia z misií, lietajú už len na dobré slovo. Rada si s chlapmi a sem-tam aj so ženami užije. Môže si z davu svojich obdivovateľov vyberať, nikto by ju však neoznačil za prostitútku (a prežil to).

Aspekty: Vesmírny Mariňák, Pilot, Dobrý sex je ako dobré víno – nikdy ho nie je dosť, Nežný dotyk mechaničky, Letecké eso

Schopnosti: Lietanie [] [] [] [], Navigácia [] [] [], Oprava mechanizmov [] []

Zvodená [] [], Strelné zbrane [], Prežitie v divočine [], Odolnosť voči alkoholu []

Ciele: krátkodobý – vyzdvihnuť zásielku z havarovanej kuriérnej lode na ľadovej planéte Siberia III, dlhodobý – mať vlastnú hviezdnu loď

Vybavenie: zimné maskovacie obliečenie, snežnice, nepriestrelná vesta, helma, taktické okuliare (s kombinovaným laserovým meraním vzdialenosť, infra a nočným videním), komunikačné zariadenie, GPS, kompas, bojový nôž, pištoľ, ľahká útočná puška, 3x náhradný zásobník do oboch zbraní, 1x morfium, 1x stimulant.

Eugene „Doktor Smrt“ Scott, zdravotník

Nižší, útlejší Škót, strieľať z pištole vie rovnako rýchlo a dobre ako zachraňovať zranených spolubojovníkov na bojisku. Ostatní mariňáci ho pre túto kombináciu schopností zabíjať a zachraňovať životy volajú Doktor Smrť, ale Eugene to nemá veľmi rád a mariňáci ho tak nazývajú len v jeho neprítomnosti. Vo voľných chvíľach (čítaj mimo bojovej pohotovosti) si

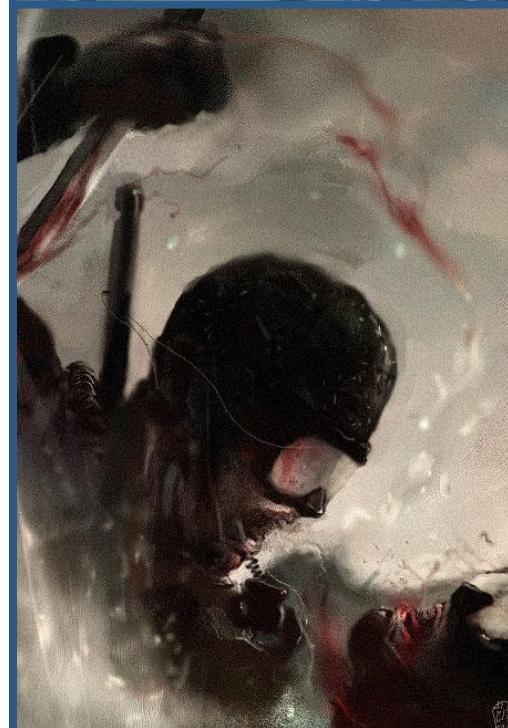
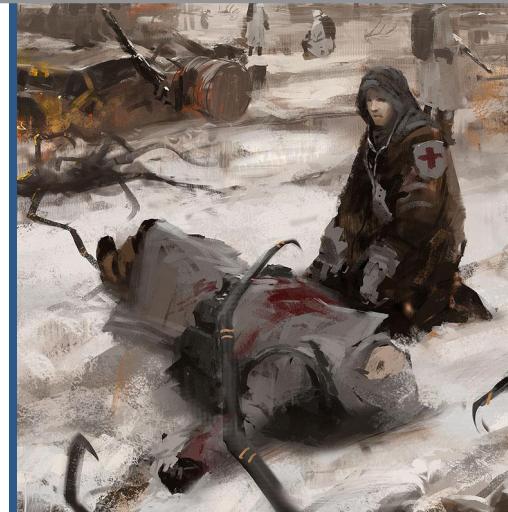
páli vlastnú škótsku whisky a nosí kilt – tradičnú škótsku sukňu. Každý, kto si robil sstrandu z Eugenovho kiltu, skončil pri najlepšom s monoklom, prinajhoršom v bezvedomí. Jeden provokatér dokonca skončil s natrhnutým konečníkom po tom, ako mu Eugene v záchvate zúrivosti strčil do zadku práve dopitú fľašu whisky po rypákových nemiestnych narážkach na kilt a funkciu Eugena v rámci tímu.

Aspekty: Vesmírny Mariňák, Zdravotník, Dobrá whisky nie je zlá, Doktor Smrť, Hippokratova prísaha

Schopnosti: Urgentná medicína [][], Strelné zbrane [][], Zápasenie [], Improvizované liečivá [][], Liečenie chorôb [], Prežitie v divočine [], Pálenie a pitie whisky []

Ciele: krátkodobý – vyzdvihnuť zásielku z havarovej kuriérnej lode na ľadovej planéte Siberia III, dlhodobý – mať vlastnú lekársku prax

Vybavenie: zimné maskovacie oblečenie, snežnice, nepriestrelná vesta, helma, taktické okuliare (s kombinovaným laserovým meraním vzdialnosti, infra a nočným videním), komunikačné zariadenie, GPS, kompas, bojový nôž, pištoľ,



ľahká útočná puška, 3x náhradný zásobník do každej zbrane, medikit (prípravky a vybavenie na núdzové ošetrenie zranení, 10x morfium, 10x stimulanty, 10x širokospektrálne antibiotiká, digitálne prenosné diagnostické zariadenie).

Maddox „Snowflake“ Morrison, arktický bojovník

Maddox je vysoký ryšavý atlét, ktorý miluje sneh v akejkoľvek forme a takmer všetku dovolenu minie na výlety, počas ktorých sa venuje extrémnemu lyžovaniu, skialpinizmu a ľadolezectvu. To, čo bežný človek považuje za horolezecký terén, Maddox považuje za zahrievací kopček pred serióznym športom. Táto záľuba ho dostala do oddielu arktických bojovníkov trénovaných na boj vo vysokých horách a v podmienkach krucej zimy, snehu a ľadu, odkiaľ sa neskôr pridal k mariňákom. Maddoxova druhá láska po snehu sú nože, rád o sebe hovorí, že zabíja ticho ako snehová vločka, z čoho pochádza aj jeho prezývka.

Aspekty: Vesmírny Mariňák, Arktický Bojovník, Dieťa hôr, Šialená odvaha, Nože sú moja láska

Schopnosti: Boj s nožom [][][], Strelné zbrane [][], Extrémne zimné športy [][], Znalosť hôr [], Prežitie v divočine [], Ľahký krok [], Výsadkár []

Ciele: krátkodobý – vyzdvihnuť zásielku z havarovej kuriérnej lode na ľadovej planéte Siberia III, dlhodobý – vyraziť do hôr vždy, keď je to možné

Vybavenie: zimné maskovacie oblečenie, snežnice, nepriestrelná vesta, helma, taktické okuliare (s kombinovaným laserovým meraním vzdialnosti, infra a nočným videním), komunikačné zariadenie, GPS, kompas, bojový nôž, 3x vrhací nôž, tlačná dýka, kukri, škrtiacia struna, pištoľ, útočná puška, 3x náhradný zásobník do oboch zbraní, 1x morfium, 1x stimulant.

Selena „Očko“ Griffiths, ostreľovač

Mariňáčka s postavou modelky, do ktorej je platonicky zamilovaná hádam celá rota. Všetci ju volajú „Očko“, jednak pre jej úžasne krásne čierne oči a jednak pre jej vynikajúcu mušku. Selena má potvrdených 47 zabití, sama hovorí, že ich

je o 6 viac, ale tie urobila sólo a neboli potvrdené. Ako elitný ostreľovač dokáže prežiť celé týždne v tyle nepriateľa, splniť misiu a úspešne sa vrátiť.

Aspekty: Vesmírny Mariňák, Ostreľovač, Trpežlivá, Chladná hlava, Presná muška

Schopnosti: Ostreľovač [][][][][], Strelné zbrane [][][], Kamufláž [][], Prežitie v divočine [][], Predpoveď počasia [], Dobrý pozorovateľ [], Hladovka []

Ciele: krátkodobý – vyzdvihnuť zásielku z havarovanej kuriérnej lode na



ľadovej planéte Siberia III, dlhodobý – pokoriť hranicu 100 potvrdených zabiti

Vybavenie: zimné maskovacie oblečenie, ultraľahký plášť, ktorá chráni pred detekciou optickými zariadeniami (v celom svetelnom spektre, keď sa nehýbe, je prakticky neviditeľná, neodhalí ju ani infračervený snímač alebo priamy pohľad), snežnice, nepriestrelná vesta, helma, taktické okuliare (s kombinovaným laserovým meraním vzdialenosť, infra a nočným videním), komunikačné zariadenie, GPS, kompas, bojový nôž, pištoľ + 3x náhradný zásobník, ostreľovacia puška s tlmičom + 3x náhradný zásobník, 1x zásobník s výbušnou muníciou a 1x zásobník s prieraznou muníciou, dalekohľad (s kombinovaným laserovým meraním vzdialenosť, infra a nočným videním), 1x morfium, 4x stimulant.

Durwin „Neviditeľný“ Paterson, prieskumník

Durwin je nevýrazný človek, v dave ho ľahko prehliadnete. Špecializuje sa na prieskum a mapovanie nepriateľského územia, je to majster kamufláže, tichého pohybu a prežitia za nepriateľskými lí-



niami. Pokiaľ ho nevyzlečú dohola, vždy sa mu podarí prepašovať aspoň jednu malú zbraň cez hliadky. Plynule rozpráva 7 jazykmi, v súkromí je tak trochu samotár, ale dokáže sa zmeniť na veľmi spoločenského človeka, keď to potrebuje priplnení misie, získavaní lokálnych kontaktov, budovaní siete spiacich agentov a utajených operačných základní pre malé skupiny agentov/commandos. Je väšnivým lovcom a miluje historické strelné zbrane.

Aspekty: Vesmírny Mariňák, Prieskumník, Sieť kontaktov, Lovec, Skrytá zbraň

Schopnosti: Infiltrácia [][][][], Jazyky [][][], Strelné zbrane [][], Lov [][], Budo-

vanie základní [][], Prežitie v divočine [][], Výsadkár [], Výsluch []

Ciele: krátkodobý – vyzdvihnuť zásielku z havarovanej kuriérnej lode na ľadovej planéte Siberia III, dlhodobý – mať usadlosť v horách a prístup k rozsiahlemu poľovnému revíru na planéte, kde ho nikto nepozná

Vybavenie: zimné maskovacie oblečenie, snežnice, nepriestrelná vesta, helma, taktické okuliare (s kombinovaným laserovým meraním vzdialenosť, infra a nočným videním), komunikačné zariadenie, GPS, kompas, bojový nôž, vrhací nôž, škratiaca struna, survival kit (tabuľky na čistenie vody, kremeň a ocieľka, retiazková pílka...), pištoľ s tlmičom,

ľahká útočná puška s tlmičom, spĺnená dvojhlavňová brokovnica, 3x náhradný zásobník do pištole a pušky + nábojový pás s 30 nábojmi do brokovnice, 1x morfium, 3x stimulant, 3x širokospektrálne antibiotiká, 2x sada tabletiek na potlačenie účinkov alkoholu a všeobecne rozšírených drog, 3x sérum pravdy.

Connell „Morse“ Evans, radista

Connell zabezpečuje komunikáciu v tíme a s veliteľstvom operácií. Pod jeho rukami ožijú aj takmer úplne rozbité komunikačné zariadenia, vždy nájde spôsob, ako nadviazať spojenie. Okrem komunikácií sa venuje aj zabezpečeniu a prienikom do počítačových systémov, čo je jeho veľkou väšňou, žiadne tajomstvá nie sú pred Connellom dostatočne utajené. Vďaka jeho neobyčajnej záľube písania haiku (krátkych japonských básní) v Morseovom kóde ho nik nenazve ináč ako Morse, jeho pravé meno poznajú len jeho najbližší priatelia a priami nadriadení dôstojníci, ale nik ho nepoužíva. Connell o svojej minulosti zásadne nehovorí, šušká sa, že skrýva nejaké temné tajomstvá.



Aspekty: Vesmírny Mariňák, Radista, Tvrdoohlavý, Hacker, Temná minulosť

Schopnosti: Komunikačné systémy [] [] [], Bezpečnosť počítačových systémov [] [] [], Strelné zbrane [] [] [], Elektroniká [] [], Prežitie v divočine [] [], Výsadkár [],

Ciele: krátkodobý – vyzdvihnut zásielku z havarovej kuriérnej lode na ľadovej planéte Siberia III, dlhodobý –

zmazať z vládnych systémov nie práve najsvetlejšie epizódy svojho života

Vybavenie: zimné maskovacie obliečenie, snežnice, nepriestrelná vesta, helma, taktické okuliare (s kombinovaným laserovým meraním vzdialenosť, infra a nočným videním), komunikačné zariadenie, prenosná rádiostanica s extra dlhým dosahom a satelitným spojením, GPS, kompas, prenosný extrémne

odolný počítač s vybavením na prieniky do počítačových systémov, bojový nôž, pištoľ, ľahká útočná puška, 3x náhradný zásobník do oboch, 1x morfium, 1x stimulant.

Graham „Tomcat“ Young, strelec útočného tímu

Graham je svalnatý macho, ktorému tiahne na štyridsať a myslí si, že jeho šarmu podľahne každá žena. Priatelia sa mu smejú, že by sa mal pozrieť do zrkadla, on im na to vraví, že jazvy a tetovania sú znakmi pravého muža a vzrušujú ženy, ktoré za to stoja - tie ostatné ho aj tak nezaujímajú. Na člena útočného tímu, ktorý je vždy v prvej linii, je Graham u mariňákov podivuhodne dlho, vraví sa o ňom, že má 9 životov (a je rovnakým záletníkom) ako kocúr. Graham je fanatickým obdivovateľom samurajov a stredovekého Japonska, bez katany nejde ani na záchod. Nikto nevie, ako sa mu to podarilo, ale Graham je hrudý majiteľ originálneho samurajského meča zo 16. storočia (a zbierky ďalších asi 30 katán, z ktorých niektoré nosí na misie a niektoré sú zberateľské artefakty). Aj

ked' katana nie je zaradená do oficiálnej výzbroje Vesmírnych Mariňákov Jej Veličenstva, dôstojníci ju Grahamovi tolerujú kvôli jeho obdivuhodným schopnostiam vytiahnuť svoj tím z akéhokoľvek prúseru, do ktorého ich odvelia, a mnohí mu vďačia za svoj život.

Aspekty: Vesmírny Mariňák, Ne-kompromisný bojovník, Deväť životov, Jazvy a tetovania sú znakmi pravého muža, Stredoveké Japonsko

Schopnosti: Strelné zbrane [][][][], Šerm [][][], Taktika boja [][][], Prežitie v divočine [][], Zvodca []

Ciele: krátkodobý – vyzdvihnuť zásielku z havarovanej kuriérnej lode na ľadovej planéte Siberia III, dlhodobý – usadiť sa na mieste, kde spoločnosť nie je taká úzkoprsá ako neoviktoriáni a polygamia nie je trestná, pracovať ako dobre platený žoldnier, ktorý si robotu vyberá

Vybavenie: zimné maskovacie obliečenie, snežnice, nepriestrelná vesta, helma, taktické okuliare (s kombinovaným laserovým meraním vzdialenosť, infra a nočným videním), komunikačné zariadenie, GPS, kompas, bojový nôž,

katana, pištoľ, útočná puška, 5x útočný granát, 5x flashbang granát, 3x náhradný zásobník do oboch zbraní, 1x morfium, 1x stimulant.

Gavin „Little Young“ Young, špecialista na zaistenie vybraných osôb

Gavin je mladším bratom Grahama, zdieľa jeho vášeň pre chladné zbrane, ale nie je až takým veľkým fanatikom, ako jeho brat. Už spolu toho preskákali veľmi veľa, vedia, že sa môžu jeden na druhého spoľahnúť a že ten druhý sa vždy vráti po brata v problémoch. Gavinovou špecialitou sú zaistenia vybraných osôb, ináč povedané únosy. Naplánuje a zaistí priebeh celej operácie, trpeziivo pozoruje svoju obeť a zaútočí v tom správnom momente, ktorý zaručuje hladký a úspešný priebeh misie. Vie sa nenápadne zamiešať do davu, rozpráva 3 jazykmi a je majstrom niekoľkých bojových umení a prekonávaní akýchkoľvek druhov zabezpečovacích zariadení od jednoduchých zámkov až po komplexné elektronické systémy.

Aspekty: Vesmírny Mariňák, Prieskumník, Duch, Starší brat Graham, Mestská krysa



Schopnosti: Bojové umenia [][][][], Plánovanie únosov [][][], Strelné zbrane [][], Jazyky [][], Chladné zbrane [][], Prienik do budov [][], Sledovanie [], Maskovanie []

Ciele: krátkodobý – vyzdvihnuť zásielku z havarovanej kuriérnej lode na ľadovej planéte Siberia III, dlhodobý – zistiť, kto na neho ušil búdu pri jednej z posledných akcií, z ktorej sa skoro nevrátil, nebyť jeho staršieho brata Grahama

Vybavenie: zimné maskovacie obliečenie, snežnice, nepriestrelná vesta, helma, taktické okuliare (s kombinovaným laserovým meraním vzdialenosť, infra a nočným videním), komunikačné zariadenie, GPS, kompas, bojový nôž, 2x pištoľ s tlmičom, 3x náhradný zásobník do oboch zbraní, katana, 1x morfium, 1x stimulant, rýchloviazače na spútanie osoby, šatku na ústa, nepriehľadné látkové vrece na hlavu unášanej osoby, taser, uspávacie tabletky a drogy do nastreľovacej pištole, sérum pravdy, dalekohľad (s kombinovaným laserovým meraním vzdialenosť, infra a nočným videním), súprava na odomykanie zámkov, zariadenie na hackovanie elektronických zámkov, malá prenosná rušička komunikačných signálov rušiaca signál v okruhu niekoľkých desiatok metrov.



Evelyn „Eve“ MacDonald, xenobiológ

Sympatická tmavovlácka so smutnými očami, utiahnutá do seba. Na univerzite študovala mimozemskú faunu a flóru a vo voľnom čase sa chodila odreagovať na univerzitnú strelnicu. Po útoku na stanicu, kde žili jej rodičia a správe, že útok nikto neprežil, vstúpila Evelyn do armády, lebo si netrúfala spáchať samovraždu. Po čase sa (aspoň navonok) so stratou rodiny vyrovnila a jediným zmyslom jej bytia sa stalo skúmanie mimozemských foriem života. Uvedomila si, že vstup do oddielov Vesmírnych Mariňákov Jej Veličenstva jej umožní dostať sa na miesta, kam sa iní vedci tak ľahko alebo vôbec nedostanú, a pri-

jatiu k mariňákom podriadila celú svoju kariéru u armády. Trénovala dlhšie a tvrdšie ako jej spolubojovníci, len aby splnila náročné kritériá výberu, čo sa jej nakoniec podarilo.

Aspekty: Vesmírny Mariňák, Xenobiológ, Samovražedné sklony, Cielave domá, Zapálená vedkyňa

Schopnosti: Strelné zbrane [][][], Xenobiológia [][][], Jedy [][][], Vyjednávanie [][], Zdravotník []

Ciele: krátkodobý – vyzdvihnuť zásielku z havarovanej kuriérnej lode na ľadovej planéte Siberia III, dlhodobý – objaviť mimozemskú inteligenciu

Vybavenie: zimné maskovacie obliečenie, snežnice, nepriestrelná vesta, helma, taktické okuliare (s kombinovaným laserovým meraním vzdialosti, infra a nočným videním), komunikačné zariadenie, GPS, kompas, bojový nôž, pištoľ, ľažká útočná puška s podves-

ným laserovým meraním vzdialosti, infra a nočným videním), komunikačné zariadenie, GPS, kompas, bojový nôž, pištoľ s laserovým zameriavačom, puška na uspávanie zvierat, 3x náhradný zásobník do oboch zbraní, 1x morfium, 1x stimulant, prenosné zariadenie na zbieranie a základnú analýzu vzoriek, hazmat oblek s vlastným vzduchovým okruhom.

Ebenezer „Fénix“ Rees, pyrotechnik

Ebenezer je čierny hromotík s postavou kulturistu kríženého s tankom, v tlaku na lavičke, v boxerskom ringu alebo pri pretláčaní rukou ho porazí mälokto. Má

v obľube ľažšie zbrane, s ktorými však zaobchádza tak ľahko ako iní s pištoľou vďaka svojej postave a neobyčajnej sile. Jeho heslom je „Keď to nejde silou, tak to ide ešte väčšou silou“ a špecialitou destrukcia vo veľkom štýle – Ebenezer je (podľa všeobecného konsenzu šialený) špecialista na výbušninu. Tak ako bájny vták Fénix aj Ebenezer vždy povstane z popola – či už v ringu alebo na bojisku.

Aspekty: Vesmírny Mariňák, Pyrotechnik, Obria postava, Megaloman, Drsný muž

Schopnosti: Výbušniny [][][][], Strelné zbrane [][][], Nástražné systémy [][], Boj v meste [][], Elektronika [], Box [], Prežitie v divočine []

Ciele: krátkodobý – vyzdvihnuť zásielku z havarovanej kuriérnej lode na ľadovej planéte Siberia III, dlhodobý – stať sa boxerským šampiónom v ľažkej váhe

Vybavenie: zimné maskovacie obliečenie, snežnice, nepriestrelná vesta, helma, taktické okuliare (s kombinovaným laserovým meraním vzdialosti, infra a nočným videním), komunikačné zariadenie, GPS, kompas, bojový nôž, pištoľ, ľažká útočná puška s podves-

ným granátometom, 5x útočný granát, 3x náhradný zásobník do oboch zbraní + 10 granátov do granátometu), 0,5kg C40 (plastická trhavina 10x silnejšia ako C4) + 10 elektronických rozbušiek s časovačom, detektorom pohybu alebo možnosťou odpálenia na diaľku, prenosná súprava na zneškodňovanie nástražných výbušných systémov, 1x morfium, 1x stimulant.

HMSS Dark Buccaneer, prieskumná a výsadková loď

HMSS Dark Buccaneer je malá prieskumná a výsadková loď Vesmírnych Mariňákov schopná operovať v hlbokom vesmíre počas veľmi dlhej doby bez nutnosti návratu na materskú loď alebo základňu. Jej sila spočíva v rýchlosťi, manévrovateľnosti, extrémne dlhému doletu a vybaveniu, ktoré ju ukrýva pred senzormi nepriateľov (a naopak umožňuje protivníkov včas odhaliť). Dokáže sa brániť, aj keď priamy stret s útočnou stíhacou letkou alebo hviezdny krížnikom by jej spôsobil vážne problémy. HMSS Dark Buccaneer je obojživelná loď, môže operovať vo vesmíre aj v atmosfére planéty.

Aspekty: HMSS (Her Majesty Space Ship), Rýchla, Neviditeľná, Spoľahlivá, Obojživelník

Schopnosti: Rýchlosť a manévrovateľnosť [][], Dolet [][], Senzory [][], Bojové systémy [], Nosnosť [] (Týchto 5 schopností má každá loď, mení sa len ich hodnotenie v závislosti od lode.)

Vybavenie: 25 hibernačných komôr na prekonávanie letov na dlhé vzdialenosťi, 4 planetárne vozidlá (3x menšie bojové obojživelné vozidlo s ľahkým pancierovaním a zbraňami ktoré uvezie 4 osoby, 1x vznášadlo s ľahkými zbraňami ktoré uvezie 12 osôb), jeden malý výsadkový obojživelný čln pre 8 osôb (pilot

+ jedno družstvo s dôstojníkom) v prípade, že HMSS Dark Buccaneer ostáva na orbite, MedLab vybavený aj na náročnejšie operácie, väzenie pre štyri osoby, perfektne vybavenú zbrojnicu, skafandre na výstup alebo výсадok vo vesmíre, padáky, skafandre na pozemné výsadky umožňujúce prežitie v rôznych prostrediaciach, 5x záchranný modul pre 5 osôb, záložné motory, ktoré umožňujú 75 % manévrovateľnosti lode (Rýchlosť a manévrovateľnosť klesne na [][]), záložný zdroj energie, zbrane krátkeho a stredného dosahu, kamuflážne systémy zabranujúce detekcii lode nepriateľskými senzormi, zásoby jedla a vody na 2 roky,



paliva na 50+ rokov, opravárenské roboty, náhradné diely na drobné opravy

Posádka: Štandardná posádka lodí triedy Dark je 22 mariňákov.

Komando Sir Gawain na palube HMSS Dark Buccaneer

Veliteľ lode:

Kapitán Sir Daniel E. Walker,
vyjednávač

Dôstojníci:

Seržant(ka) tímu Alfa Lynn Parker,
potápač

Seržant tímu Beta Solomon Lewis,
chemik

Seržant tímu Gama Rory Wilson,
pilot

Družstvo Alfa:

Megan „Valkýra“ Wood, pilotka
Eugene „Doktor Smrt“ Scott,
zdravotník

Maddox „Snowflake“ Morrison,
arktický bojovník

Axel Rees, elektrotechnik
Ralph Mitchell, prieskumník

Homer Brown, ostreľovač

Družstvo Beta:

Selena „Očko“ Griffiths, ostreľovačka
 Durwin „Neviditeľný“ Paterson, prieskumník
 Connell „Morse“ Evans, radista
 Kyla Hughes, zdravotníčka
 Lambert Hall, mechanik
 Elbert Morrison, pilot

Družstvo Gama:

Graham „Tomcat“ Young, strelec útočného tímu
 Gavin „Little Young“ Young, špecialista na zaistenie osôb
 Evelyn „Eve“ MacDonald, xenobiologička
 Ebenezer „Fénix“ Rees, pyrotechnik
 Laura Jenkins, prieskumník
 Clive Adams, zdravotník

Rozdelenie do družstiev je len orientačné, presné zloženie družstva sa upravuje podľa cieľa misie a počtu mariňákov, ktorí sa na misii mimo lod' zúčastňujú.

Zápletka

Misiou komanda Vesmírnych Mariňákov Jej Veličenstva je vyzdvihnuť zásielku z havarovej kuriérnej lode na ľadovej planéte Siberia III. Hlavnými nepriateľmi postáv sú zima, divé zvieratá a mudžahedíni ovládajúci planétu.

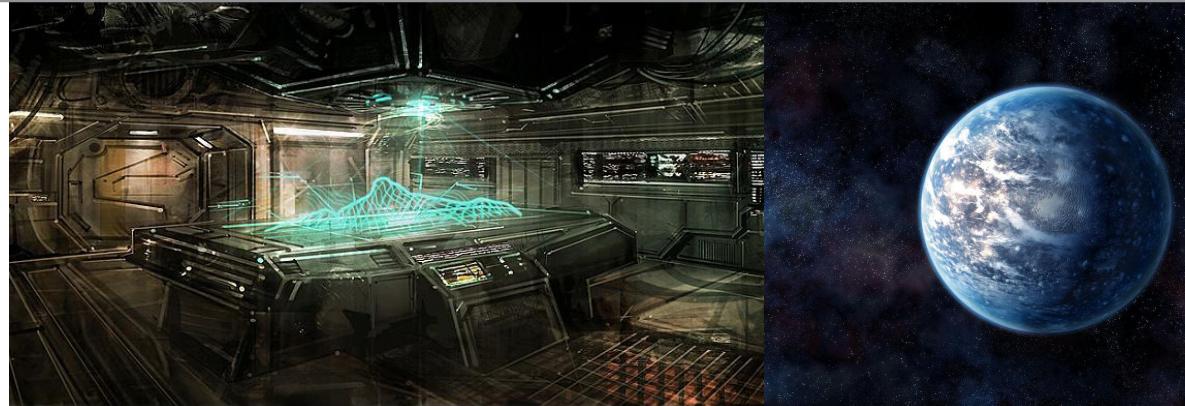
Scény**Brífing**

Kedy zaradiť scénu do hry: Brífing by mala byť prvá scéna dobrodružstva, v ktorej sa postavy dozvedia, čo je ich úlohou.

Prostredie: Postavy sa nachádzajú v taktickej miestnosti, kde prebiehajú všetky stretnutia posádky alebo brífingy pred misiami. Je to dobre osvetlená miestnosť s množstvom monitorov po stranách a obrovským plánovacím stolom s 3D zobrazovaním uprostred.

Protagonisti a antagonisti: Veliteľ a celá posádka lode vrátane postáv.

Situácia: Po príchode postáv k nastúpenej posádke prehovorí veliteľ lode:



„Tak, pusinky, že sa vám aj uráčilo prísť na nástup. Mám pre vás dobrú správu, namiesto vylihania v hibernačných komorách a snívaní o Valkýrinej riťke si spravíme malý výlet na túto modrú krásavicu,“ a zapne zobrazenie planéty na hlavnom monitore.

„Táto krásavica sa volá Siberia III, je planéta triedy Zem. Pre tých, ktorí v škole nedávali pozor: dýchatelná atmosféra, aj keď s nižším obsahom kyslíka, čo je problémom najmä vo vyšších nadmorských polohách a pri dlhodobej fyzickej námahe, gravitácia je 0,9 GZ – gravitácie Zeme. Je to ex-Ruská planéta podobná Zemi v dobe ľadovej, vladnu tu dlhé kruté zimy a krátke letá, počas ktorých zmizne sneh, tundra a lesy sa zazelenajú a zvieratá rýchlo nabierajú zásoby tuku na zimný spánok.

Rusi na Siberii III robili pokusy s ekosférou a nasadili sem nielen arktické zvieratá – ľadové medvede, polárne lišky, vlky, soby, losy, tulene, ale aj genetické pokusy ruských vedcov o znovaurodenie vyhynutých zvierat – mamuty, šabľozubé levy, snežné pumy a podobne. Okrem toho je tu aj domáca fauna, avšak značne zdecimovaná po uvedení nových zvieracích druhov do miestneho ekosystému.

Rusi stratili nadvládu nad Siberiou III pred niekoľkými desiatkami rokov po vzbure prevažne muslimských otrokov, ktorých predkovia pochádzali z Kaukazskej oblasti, a neobtŕňovali sa s vyslaním

expedičných zborov, kedže na planéte (zatiaľ) nenašli žiadne zaujímavé ne-rastné zdroje okrem malých zásob uhlia a ropy, ktoré sa kvôli nedostupnosti pla-néty a bojovným kmeňom neopláti ťa-žiť. Na Siberii III nie je žiadna centrálna vláda, jednotlivé územia ovládajú klany a kmene, ktoré často spolu bojujú, či už o zdroje, územie, otrokov, ženy (ktorých je na planéte zúfalo málo) alebo kvôli krvnej pomste.

Ziadny kmeň nedisponuje funkčnou vesmírnou loďou, medzi zavlečenými otrokmi sa nenachádzali ľudia, ktorí by ich boli schopní opraviť a udržiavať v chode, prípadne riadiť, a tak sa na nemnohých kozmodrómoch na planéte nachádzajú vraky lodí, z ktorých otroci a ich potomkovia – mužahedíni – vy-brali všetko, čo vedeli využiť.“ S týmito slovami veliteľ prepne na ďalší obrázok, ktorý odhalí nehostinnú zasneženú kra-jinu so zvyškami neidentifikovateľnej technológie v popredí.

„Technológie na Siberii III sú zväčša na úrovni prelomu 20. a 21. storočia na Zemi a keďže sa na planéte nenachádzajú žiadne továrne a výskumné ústavy,

všetky technológie sú relatívne drahé. Občas sa dá naraziť na zvyšky technolo-gíi po Rusoch, hlavne automatické bojové systémy (aj na orbite, aj na pla-néte), ukryté bojové technológie z čias vojny, zamínované oblasti a podobné vojnové dedičstvo, ktoré Rusi zanechali pri ústupe.

Mužahedíni technologicky závi-sia od dodávok z lodí, čo sa na planéte z času na čas zastavia kvôli zásobám vody, nutným opravám, ktoré sa dajú vykonať v polorozpadnutých dokoch alebo poľovačkám na exotické zvieratá,

ktoré sa ukrývajú pred svojimi prenasle-dovateľmi. Mužahedíni za tovar z iných planét platia povolením na pristátie, po-volením na lov, drogami, čistou nekon-taminovanou vodou a ďalším (ale iba mužskými, ženy nepredajú, lebo je ich na planéte málo a majú pre mužahedínov vysokú cenu). Väčšina ľudí, ktorí navštívili Siberiu III, ju volajú Biele Peklo a zrejme vedia prečo.

Našou úlohou je lokalizovať presné miesto havárie kuriérnej lode HMSS Bra-ve Borderer, ktorá vyslala žiadosť o po-moc pred výše dvoma dňami, zachrániť



tých, čo haváriu prežili, ak vôbec niekto prežil, zistiť, čo sa stalo a zaistiť zásielku, ktorú na palube HMSS Brave Borderer prevážali. Družtvá Alfa a Gama pôjdu na povrch, tím Beta ostane po pristátí na palube a bude zabezpečovať loď a okolie pristátia. Do príletu ku planéte a výsadku na povrch ostáva niečo vyše 17 hodín, po zaparkovaní na orbite sa pokúsime lokali-zovať signál z núdzového majáku a upres-niť miesto havárie. Nejaké otázky?“

Doplňujúce odpovede po otázkach postáv:

- veliteľ nevie, čo je obsahom zásielky,
- mapy planéty sú k dispozícii, ale sú dosť staré, kedže sa Siberia III nenachá-dza v sférach záujmu Novej Británie,
- na HMSS Brave Borderer sa nachádzali 2 kráľovskí kuriéri, o stave ktorých sa nič nevie,
- od prijatia žiadosti o pomoc sa ne-podarilo nadviazať spojenie s HMSS Brave Borderer,
- ďalšie rozkazy týkajúce sa zachrá-nených osôb a zásielky prídu, keď budú kuriéri a zásielka bezpečne na palube HMSS Dark Buccaneer.

Možné zakončenia scény: Tu veľa možností nie je, postavy sa musia priraviť na výsadok na planétu. Nasledovať by mala scéna *Pristátie na Siberii III*. Hráči môžu odohrať krátku scénu v zbrojnici, ak si vyžiadajú nejaké špeciálne vybavenie.

Pristátie na Siberii III

Kedy zaradiť scénu do hry: *Pristátie na Siberii III* by malo nasledovať po brífingu prípadne po ďalších scénach, keď sa hráči rozhodnú, že už je čas na výsadok.

Prostredie: Nehostinné údolie na úpatí hôr, všade sneh a ľad, teplota sa pohybuje hlboko pod bodom mrazu.

Protagonisti a antagonisti: Postavy, ostatní členovia komanda Sir Gawain.

Situácia: Po brífingu a priblížení sa ku planéte sa podarí zachytiť slabý signál z núdzového majáka a približne určiť miesto havárie. Signál majáku prichádza z ľažko prístupných hôr, piloti vtipovali najbezpečnejšie miesto na pristátie, ktoré je od miesta havárie vzdialené asi 5 kilometrov v zasneženom a zľadovatenom horskom teréne.

„Dámy a páni, držte si klobúky, ide-me z kopca a môže to hádzať, vo vyšších vrstvách atmosféry zúri víchríca. Vrecká na zvratky sú pod sedačkami,“ zahlási jeden z pilotov do interkomu s úsmevom v hlase. Celé komando, okrem dvojice pilotov riadiacich pristátie, sa zhromaždí vo výsadkovej komore, pripúta do sedadiel a počas zostupu si kontroluje výstroj. Zostup je naozaj divoký, loďou to hádze zo strany na stranu. „*Pripravte sa na tvrdé pristátie!*“ zahučí z interkomu pilotov hlas, v ktorom počuť stres a napätie, zvyčajne neprítomné v jeho hláškach. Tesne po výkriku „*Kurvaaaa...*“ loďou prudko šklbne, posledné myšlienky v hlavách postáv sú „*Náraz!*“, „*Havarovali sme!*“ alebo niečo podobné. Po sérii nárazov postavám zmizne obraz aj zvuk a upadnú do bezvedomia.

Scéna pre hráčov začína v momente, keď sa preberú z bezvedomia. HMSS Dark Buccaneer sa nejakým zázrakom pri havárii nerozbila na kúsky, avšak je vo veľmi zlom stave. Sveti len núdzové osvetlenie, postavy sú celé dotĺčené a poškriabané (najbližšie 2 scény majú -1 ku všetkým hodom kym sa nespamä-

tajú z havárie), zvyšok komanda je po smrti.

Pred postavami stoja dve základné otázky: „*Čo ďalej?*“ a „*Kto povedie družstvo?*“

Alternatívne situácie: Pri tejto scéne sú možné niekoľké alternatívy, podľa toho, čo chcete dosiahnuť ako výsledok scény:

Alternatíva I: HMSS Dark Buccaneer nehavaruje, ale je zostrená automatickým orbitálnym obranným systémom alebo riadenou streľou zo zeme a dopadne na iné ako plánované miesto pristátia.

Alternatíva II: HMSS Dark Buccaneer pristane na povrchu planéty a vylodí sa celé komando, družstvá si rozdelia úlohy a postupujú samostatne. Môžete postavy rozdeliť do rôznych družstiev a strieľať scény medzi menšími skupinkami alebo mať všetky postavy v jednom z družstiev.

Alternatíva III: Vylodí sa len jedno alebo dve družstvá s tým, že zvyšok komanda bude zabezpečovať HMSS Dark Buccaneer na orbite planéty.

Pokiaľ sa rozhodnete pre jedno družstvo zostavené z postáv hráčov (alebo mixu postáv a NPC pokiaľ je hráčov menej ako šesť), môžete z jednej z postáv urobiť seržanta namiesto niekoho z vyššie uvedenej trojice. Ďalšou možnosťou je, že postavy budú pod velením jedného zo seržantov, ktorého odohrá Rozprávač ako NPC (neodporúčam pre skúsených hráčov, len ako alternatívu pre skupinu ľudí, ktorí hrajú RPG prvý krát a ešte nevedia, čo presne majú robiť, pretože to by Rozprávač pomocou seržantových rozkazov viedol postavy hráčov ako za ručičku počas celej hry).

Možné zakončenia scény: Scéna by mala v prípade neprítomnosti seržanta skončiť zvolením veliteľa družstva a rozhodnutím, čo urobia postavy ďalej. Nasledovať môže *Útok* alebo *Lov* alebo *Putovanie*.

Útok

Kedy zaradiť scénu do hry: Túto scénu môžete zaradiť do hry kedykoľvek, kedy sa vám hodí. V prípade, že pri scéne *Pristátie na Siberii III* ste sa rozhodli pre alternatívu, v ktorej je HMSS Dark Buc-

caneer zostrený z povrchu planéty, tátó scéna nasleduje hneď, ako postavy vylezú z lode. V prípade obyčajnej havárie nejaký čas trvá, kým sa k postavám dostanú mudžahedíni, takže môžete medzičasom odohrať jednu alebo dve iné scény.

Prostredie: Záleží od toho, kedy scénu použijete, v princípe by postavy mali byť v nevýhodnej pozícii – v údolí, v lese, na úzkej skalnej ceste na úbočí hory, na hrane útesu, preste na mieste, ktoré je ideálne na útok nepriateľa. Zima, ľad a sneh sú samozrejmost.

Protagonisti a antagonisti: Postavy, mudžahedíni a ich vodca, počet mudžahedínov by mal Rozprávač prispôsobiť počtu mariňákov v družstve, ktoré bolo prepadnuté, mal by ich byť minimálne dvojnásobok.

Mudžahedín

Mudžahedíni sú domorodí obyvatelia Sibérie III, ktorí tu žijú po niekoľko generácií v krutých podmienkach ľadovej planéty, sú fanatickí nasledovníci koránu a krútí ku svojím nepriateľom. Ich vybavenie po-



zostáva z všetkého, čo dokážu nájsť alebo zobrať slabším, nemajú nič, čo by pripomínilo uniformu alebo príslušnosť ku kmeňu. Útočia, keď si myslia, že majú prevahu a šancu ľahko vyhrať.

Aspekty: Radikálny Moslim, Krutý Bojovník, Domorodec

Schopnosti: Strelné zbrane [][][], Prežitie v ľadovej krajine [][][], Islam [][], Lov [], Chladné zbrane [], Improvizácia []

Ciele: krátkodobý – zajať alebo zabíť postavy, dlhodobý – bojať proti neveriacim psom.

Vybavenie: Nôž, pištoľ alebo puška, niekoľko granátov, molotovov alebo RPG, niekoľko dávok ópia alebo hašišu, zimné oblečenie.

Mudžahedín veliteľ

Velí skupine mudžahedínov, za svoje činy sa zodpovedá jedine šejkovi a neuposluchnutie svojich rozkazov kruto trestá. Tak ako ostatní mudžahedíni aj veliteľ je fúzatý, bradatý, počerný, s prenikavým pohľadom čiernych pichľavých očí.

Aspekty: Radikálny Moslim, Krutý Bojovník, Domorodec, Veliteľ, Prešíkaný

Schopnosti: Strelné zbrane [][][][], Prežitie v ľadovej krajine [][][], Vele-

nie v boji [][][], Chladné zbrane [][], Klanová politika [][], Vyjednávanie [], Islam []

Ciele: krátkodobý – zajať alebo zabíť postavy, dlhodobý – bojať proti neveriacim psom.

Vybavenie: Šabla, zdobený nôž, automatická pištoľ, útočná puška, niekoľko dávok ópia alebo hašišu, zimné oblečenie, d'alekohľad, niekoľko granátov, zdobené hodinky.

Situácia: Mudžahedíni zrazu zaútočia na postavy, či už zo zálohy, pri náhodnom stretnutí alebo po konflikte pri vyjednávaní, či návšteve ich sídla.

Možné zakončenia scény: Postavy boj budú vyhrajú (a zrania, zabijú či zaženú protivníkov), prehrajú (všetci alebo len niektorí členovia komanda sa dostanú do zajatia), pokúsia sa utiecť z boja alebo zomrú.

Lov

Kedy zaradiť scénu do hry: Kedykoľvek sa vám to hodí, tátó scéna by sa mala odohrať počas putovania postáv z jed-

ného miesta na druhé vo voľnej prírode relatívne ďaleko od jednotlivých usadlostí. Môže jej predchádzať *Jednanie s domorodcami*, v ktorom postavy slúbia zachrániť unesených otrokov a náčelníkovu dcéru.

Prostredie: Začiatok snežnej pláne na okraji lesa, všade je sneh a ľad, vietor vytvoril hlboké záveje.

Protagonisti a antagonisti: Postavy, utekajúci otroci, otrokári.

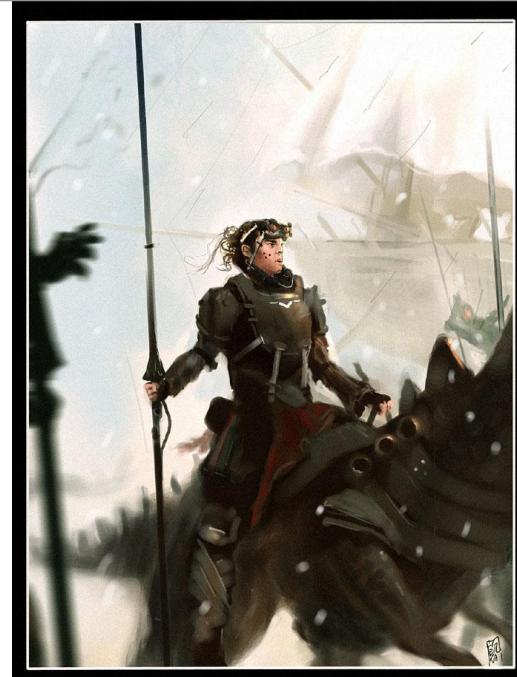
Otrokár

Aspekty: Otrokár, Domorodec, Moslim

Schopnosti: Strelné zbrane [],[],[], Jazdenie a boj v sedle [],[],[], Lov [],[], Islam [], Chladné zbrane [], Prežitie v ľadovej krajine []

Ciele: krátkodobý – zajať utekajúcich otrokov, dlhodobý – zbohatnúť na obchode s otrokmi

Vybavenie: Nôž, pištoľ alebo puška, elektrická tyč na omračovanie dobytka, niekoľko dávok ópia alebo hašišu, zimné oblečenie, jazdecký jašter Quinulisaurus, snežné okulia-re, nepriestrelná vesta



Situácia: Postavy práve prišli na okraj lesa a vidia, ako sa po snežnej pláni smerom k lesu blížia dve skupiny ľudí, vyzerá to tak, že jedna uteká pred druhou. Po priblížení sa oboch skupín postavy uvidia, že skupinu asi 7–8 mužov a žien, ktorí utekajú na provizórnych snežničiach, prenasleduje skupina asi desiatich mužov na zvláštnych dvojnohých jašteroch, ktorí majú v rukách dlhé tyče, možno kopije. Medzi utekajúcimi otrokmi

mi je Anargul, dcéra náčelníka jedného z miestnych kmeňov. Čo postavy urobia?

Alternatíva I: mala skupinka ľudí (maximálne 4) uteká pred šelmami (svorka vlkov, snežných levov alebo šabľozubých levov), ak ich postavy zachránia, môžu sa im odmeniť.

Alternatíva II: skupina domorodých lovcov prenasleduje korist – stádo losov, mamutov alebo svorku vlkov, postavy sa môžu pokúsiť nadviazať kontakt s lovčami alebo niektorého oneskorenca zajať kvôli informáciám.

Možné zakončenia scény: postavy sa do konfliktu nezapojia a len z diaľky pozorujú, čo sa bude diat, postavy pomôžu otrokom na útek alebo otrokárom. Ďalšou scénou môže byť *Jednanie s domorodcami*, ktoré prebieha podľa toho, čo postavy urobili.

Putovanie

Kedy zaradiť scénu do hry: Pri presune postáv z jednej lokácie do druhej.

Prostredie: Podľa toho, kde sa postavy práve nachádzajú, môže to byť snehová pláň, les, hory.

Protagonisti a antagonisti: Postavy.

Situácia: Postavy v bojovej formácii opatrne postupujú krajinou, pri postupe narazia na starý opustený vrak kráčajúceho bojového robota. Počas putovania môže postavy zastihnuť snehová búrka alebo lavína v horách, budú si musieť vybudovať úkryt alebo nájsť jaskyňu, v ktorej prečkajú snehovú búrku či osetria a dočasne ubytujú zranených členov komanda. Pri akčnejšej hre môže Rozprávač do jaskyne umiestniť obyvateľov, s ktorými musia postavy zviesť boj o jaskyňu: jaskynného medveďa, svorku jaskynných levov alebo niekoľko mudžahedínov či otrokárov, čo sa do jaskyne dostali skôr ako postavy.



Jaskynný medved'

Aspekty: Šelma, Mohutné telo, Prekvapivo rýchly, Hrubý kožuch, Silné zuby

Schopnosti: Lovec [][][][], Pazúry a tesáky [][][], Rýchly beh [][][], Hibernácia [][]

Jaskynný lev

Aspekty: Šelma, Rýchle nohy, Súčasť svorky, Silné zuby

Schopnosti: Pazúry a tesáky [][][][], Lov vo svorke [][][], Rýchly beh [][][], Vynikajúci čuch [], Tichý pohyb []

Možné zakončenia scény: po Putovaní môže nasledovať niekoľko rôznych scén: *Útok, Lov, Vrak, Jednanie s domorodcami.*

Jednanie s domorodcami

Kedy zaradiť scénu do hry: Pri kontakte s domorodými obyvateľmi Siberie III (napríklad ak sa postavy rozhodnú pomôcť otrokom v scéne *Lov*), po príchode do sídla, odkiaľ otroci pochádzajú alebo

ak sa rozhodnú kontaktovať domorodcov, ktorí sú nepriateľsky naladení voči kmeňu, na území ktorého sa nachádza havarovaný vrak.

Prostredie: Postavy sa ocitnú v malej usadlosti, ktorá vyzerá ako pozostatok nejakej výskumnej stanice. Všetko nesie známky značného opotrebovania – hrudza, odlupujúca sa farba, ohnuté plechy, polámané zvyšky antén a zábradlí. Budovy ani zvnútra nevyzerajú o nič lepšie, ale sú príjemne vykúrené v porovnaní s trestkúcou zimou vonku.

Protagonisti a antagonisti: Postavy, domorodci, náčelník domorodcov, domorodí bojovníci.

Ahmed Ibn Fallah Ibn Al-Hassan

Aspekty: Moslim, Náčelník, Domorodec, Šediny znamenajú múdrost a skúsenosti, Verná ochranka

Schopnosti: Klanová politika [][][][], Vyjednávanie [][][], Velenie v boji [][][], Chladné zbrane [], Strelné zbrane [], Znalosť širokého okolia [].

Ciele: krátkodobý – nájsť unesenú dcéru, dlhodobý – rozšíriť územie kmeňa.

Vybavenie: Zdobená šabľa, zdobený nôž, automatická pištoľ, zlatý náhrdelník označujúci jeho postavenie náčelníka, zlaté prstene, niekoľko dávok ópia alebo hašišu, zdobené zimné oblečenie.

Pre domorodých bojovníkov môžete použiť buď mudžahedínov alebo otrokárov.

Situácia: Postavy sú po príchode do sídla kmeňa skontrolovaní hliadkou a uvedení pred náčelníka domorodcov a jeho suitu. Záleží len na ich výrečnosti a obchodných schopnostiach, čo sa im od domorodcov podarí získať: informácie, pomoc vo forme sprievodcu alebo niekoľkočlennej bojovej jednotky, vybavenie, potraviny, lieky, zbrane, jazdné zvieratá a podobne. Domorodci môžu na výmenu požadovať vybavenie, palivo, zbrane, lieky alebo protislužbu.

Možné zakončenia scény: Postavy získajú čo chceli výmenou za vybavenie alebo protislužbu, ak tejto scéne predchádzal *Lov* a postavy zachránili náčelníkovu dcéru, môžu časť vecí získať ako odmenu. Po nevydarenom rokovaní

a urazení náčelníka môže nasledovať *Útok*. Ak získajú informácie alebo sprievodcu, môžu nasledovať dve scénu po sebe: *Putovanie a Vrak*.



Vrak

Kedy zaradiť scénu do hry: Táto scéna by sa mala odohrať zhruba v polovici hry po určení presnej polohy miesta havárie a doputovaní k tomuto miestu.

Prostredie: Rozľahlé údolie pokryté snehom, v pozadí vidno hory.

Protagonisti a antagonisti: Postavy.

Situácia: Vrak kuriérnej lode, z ktorého sa dymí, leží uprostred údolia, na-

okolo nevidno žiadnych ľudí. Pri preskúmaní vraku postavy zistia, že zásielka vo vraku nie je, môžu nájsť mŕtvolu kuriéra alebo stopy po boji a žiadne telo. Okolo vraku je veľa stôp, ktoré vedú k horám. Ak chce Rozprávač trochu hráčom sťažiť hľadanie zásielky, môže povedať, že po nedávnej snehovej bûrke vonku nie sú žiadne stopy - postavy však môžu vo vraku nájsť stratený šperk alebo predmet, na základe ktorého po kontakte s domorodcami budú vedieť určiť, o príslušníkov ktorého kmeňa sa jedná a vybrať sa hľadať stratenú zásielku (prípadne kuriéra, ak prežil) na ich územie.

Možné zakončenia scény: Za Vrakom môže nasledovať *Putovanie*, *Útok* (v prípade, že mudžahedíni nastražili pascu na prípadných hľadačov vraku) alebo *Jednanie s domorodcami*.



Získanie zásielky

Kedy zaradiť scénu do hry: Získanie zásielky by mala byť jedna z posledných scén a mala by nasledovať krátko po preskúmaní vraku kuriérnej lode.

Prostredie: Stará vojenská pevnosť na okraji útesu, vyzerá, ako keby prežila mohutný útok ťažkých zbraní a je vo veľmi zlom stave, vonkajšie opevnenia sú úplne zničené, budovy vyzerajú ako keby sa z provizórnych opráv stalo dlhodobé riešenie. Po planine smerom ku vstupnej citadele pochoduje zástup otrokov, ktorých okrikujú a poháňajú ozbrojení jazdci na Quinulisauroch.

Protagonisti a antagonisti: Postavy, otroci, mudžahedíni prípadne kuriér.

Situácia: Postavy ku starej pevnosti doviedlo predošlé pátranie, teraz mu-

sia vymyslieť, ako sa dostať do pevnosti a získať zásielku.

Možné zakončenia scény: Postavy sa pokúsia nebadane preniknúť do pevnosti alebo zorganizujú útok kmeňa, ktorého náčelníkova dcéra je medzi otrokmi väznenými v sídle mudžahedínov a pod rúškom útoku vniknú do pevnosti. Môžu sa prípadne vrátiť ku HMSS Dark Buccaneer, ak ste sa rozhodli pre alternatívu, v ktorej lod' nie je zostrelená, ani nehavarovala, a pohroziť mudžahedínom bombardovaním, ak nevydajú zásielku (a kuriéra). Ďalšou možnosťou je čakanie a zajatie veliteľa mudžahedínov, keď opustí pevnosť, a výmenou za jeho prepustenie získať zásielku (a kuriéra). Po tejto scéne môže nasledovať *Putovanie, So smrťou v päťach alebo Návrat*.

So smrťou v päťach

Kedy zaradiť scénu do hry: Po úspešnom získaní zásielky, keď sa postavy snažia vrátiť na lod' alebo odísť z planéty.

Prostredie: Podľa toho, kde sa postavy momentálne nachádzajú.

Protagonisti a antagonisti: Postavy, mudžahedíni a/alebo otrokári.

Situácia: Postavy prenasleduje niekoľko skupín mudžahedínov, ktorí sa snažia získať ukradnutú zásielku alebo pomstiť smrť druhov či veliteľa. Musia zahľadzovať stopy a potichu likvidovať protivníkov, aby na seba neupozornili ďalšie pátracie skupiny na okolí.

Možné zakončenia scény: Postavám sa podarí utiecť pred pátracími skupinami, ale musia sa rýchlo dostať k lodi. Postavám sa podarí pozabíjať všetky pátracie skupiny. Utekajúcim postavám príde nečakaná pomoc – splašené stádo mamutov, kmeň domorodcov, s ktorým obchodovali a ktorý sa rozhodol využiť situáciu a zaútočiť na svojho nepriateľa, snežná bûrka či lavína, ktorá zakryje stopy utekajúcich postáv, ďalšie družstvo z komanda Sir Gawain v prípade, že ste nepoužili alternatívu s haváriou HMSS Dark Buccaneer, prípadne komando Vesmírnych Mariňákov, ktoré taktiež reagovalo na signál vyslaný havarovanou kuriérnou lodou (alebo havarovanou HMSS Dark Buccaneer). Po tejto scéne by mal nasledovať *Návrat*.

Návrat

Kedy zaradíť scénu do hry: Posledná scéna v hre.

Prostredie: Podľa toho, kde sa postavy nachádzajú.

Protagonisti a antagonisti: Postavy, domorodci, mudžahedíni.

Situácia: Postavám sa podarilo získať zásielku a prípadne aj kuriéra či kuřiérov. Teraz sa musia vrátiť do priestoru ovládaného Britským Impériom na najbližšiu stanicu alebo materskú lodi. Keďže HMSS Dark Buccaneer havarovala, musia postavy nájsť iný spôsob, ako sa dostať z planéty.

Možné zakončenia scény:

Alternatíva I: Pokúsia sa opraviť a aktivovať núdzový maják na HMSS Dark Buccaneer a počkať na záchrannú výpravu. Čakanie na záchrancu a prežitie na Siberii III môže byť náplňou najbližšieho sedenia.

Alternatíva II: Postavy musia na planéte prežiť do príletu najbližšej lode, ktorá sa na planéte zastaví doplniť zásoby alebo obchodovať. Nikto nevie, kedy

to bude, dobrodružstvo *Biele Peklo* bolo len úvod k dlhodobej kampani o prežití komanda Vesmírnych Mariňákov na Siberii III.

Alternatíva III: Ak ste na začiatku hry použili alternatívnu, v ktorej HMSS Dark Buccaneer nehavaroval, postavy prostre prídu na miesto, kde ich vyzdvihne zvyšok komanda a hra končí.

Lokácie

Havarovaný vrtuľník

Kde sa lokácia nachádza: Na okraji usadlosti domorodcov.

Prostredie: Periféria starej ruskej výskumnnej základne, do všetkých budov a konštrukcií sa poriadne zahrýzlo miestne mrazivé počasie aj čas. Medzi stožiarmi leží na boku havarovaný vrtuľník a postavy v protichemických oblekoch sa opatrne snažia presunúť akýsi zásobník alebo kontajner. Aj keď im postavy cez masky nevidia do tváre, ľudia vyzerajú poriadne vystresovaní a vyplášení na základe pohybov a nervóznej gestikulácie.



Protagonisti, antagonisti a zdroje: Postavy, domorodí vedci, ľahko ranený pilot vrtuľníku. Pokiaľ sa postavy ne-rozhodnú okradnúť vedcov, nezískajú tu nič potrebné ani zaujímavé. Od ved-

cov môžu získať protichemické obleky, v kontajneri sa nachádzajú zmrazené vzorky tkanív (pozostatky genetických pokusov Rusov, vzorky uhynutých zvierat alebo vzorky z mŕtvyx ľudí, ktorých skolil nejaký smrteľný vírus alebo neznáme ochorenie, vzorky agresívnych plesní alebo húb, kto vie...).

Mesto duchov

Kde sa lokácia nachádza: Kdekoľvek sa vám hodí, na úpatí hôr.

Prostredie: Mesto, ktorým sa prehnala vojna so všetkým, čo k bojom v zastavannej oblasti patrí. Trosky budov ešte nesú známky ohňa a streľby, v prázdnych oknach sa preháňa ľadový vietor. V niektorých budovách sa usadili zúfalci, čo sa tu snažia prežiť, potulujú sa medzi budovami a snažia sa nájsť niečo užitočné, avšak veľmi často sa im to nedarí. Občas sa nejaký šialený ostreľovač usaďí na streche alebo hornom poschodi opustenej budovy a čaká na osamelého človeka, od ktorého by mohol niečo získať. Z času na čas sa cez mesto duchov preženú otrokári, ktorí hľadajú otrokov na ľahkú prácu v uhoľnej bani alebo na

stavbách. Niektorí obyvatelia sa živia ako lovci kožušíň a získané kožušiny vymieňajú za veci, ktoré v troskách budov nájdú hľadači artefaktov.

Protagonisti, antagonisti a zdroje:

Postavy, mudžahedíni, domorodci, hľadači/zberači artefaktov, otrokári, lovci kožušíň. Postavy tu veľa užitočných vecí nezískajú, munície je tu málo, môžu získať kožušiny a teplé zimné oblečenie, psí záprah na cestovanie, skromné jedlo (hlavne mrazené, sušené alebo údené mäso alebo miestnu variantu pemikánu).

Obchodná stanica

Kde sa lokácia nachádza: Na križovatke zemských ciest alebo pri brode, či moste cez rieku.

Prostredie: Malá obchodná stanica, miestni obyvatelia uvítajú každého, kto sem príde obchodovať, ale neprijímajú nikoho, kto by sa tu chcel usadiť natrvalo a nepochádza odtiaľto. Relatívne málo domov je obohnáných betónovým múrom, ktorý slúži ako ochrana pred vetrom aj nájazdníkmi, tu bývajú stáli obyvatelia stanice. Mimo hradby sa na-

chádzajú viac či menej schátrané budovy, v ktorých sa dočasne usadia ľudia, ktorí sem prídu za obchodom.

Obyvatelia a zdroje: Domorodci, otrokári, mudžahedíni, lovci kožušíň, obchodníci, otroci... Na obchodnej stanici permanentne žije niekoľko sto ľudí, ďalších niekoľko sto sú cezpolní, ktorí cez stanicu prechádzajú. Postavy tu môžu kúpiť v podstate všetko, čo sa dá na Sibérii III kúpiť: zbrane, jedlo, lieky, psie záprahy, otroci, drogy, alkohol, kožušiny, šperky, benzín...

Nový Vladivostok

Kde sa lokácia nachádza: Na podhorí Železných Hôr

Prostredie: Nový Vladivostok je bánie a priemyselné mesto, teda jeho pozostatky. Rusi tu objavili kovové rudy, ale ako sa neskôr ukázalo, nie je tu toho kovu tak veľa, ako predpokladali. Z pôvodne asi dvadsať tisícového mestečka ostala obývaná asi len tretina, zvyšné časti mesta buď nie sú obývané, alebo sú neobývateľné. Nad mestom sa týčia staré veže hutí, z ktorých už väčšina ne-

pracuje, komíny, továrenské budovy so zrútenými strechami a slepými oknami a potrubia jedinej fungujúcej chemičky, kde sa spracúva ropa z malého vrtu asi 20 kilometrov od Nového Vladivostoku.

Obyvatelia a zdroje: Asi osematisíc prevažne baníkov a robotníkov, niekoľko gangov súperiacerich o moc a územie, mestská rada a železiari s naftármami, ktorí majú pod palcom mestskú radu a obchodujú s benzínom, rudou a výrobkami zo železa, najmä zbraňami, nástrojmi a súčiastkami do dopravných prostriedkov. Postavy tu môžu kúpiť veľa vecí, ale zvyčajne drahšie ako na obchodnej stanici a nie je tu taký výber.

Zimné záhrady

Kde sa lokácia nachádza: asi 200 kilometrov severne od Nového Vladivostoku, relatívne vysoko v horách

Prostredie: Zimné Záhrady sú bývalé ruské botanické výskumné stredisko, kde Rusi pestovali zeleninu, ovocie a rôzne rastliny. Zimné Záhrady vykurovajú dva zdroje: uhlie z neďalekej čiernouhoľnej bane a teplá voda z geotermálnych



prameňov. Momentálne sa tu okrem zeleniny a ovocia vo veľkom pestuje marihuana a mak, z ktorého drogoví baróni vyrábajú rôzne omamné látky. Na prácu v bani a v skleníkoch využívajú drogoví baróni otrokov, ktorých budú kupujú alebo, čo je častejší prípad, proste unesú a zavlečú pod hrozbou smrti do Zimných Záhrad.

Obyvatelia a zdroje: drogoví baróni a ich súkromná armáda, otrokári, otroci, pestovatelia, chemici a variči drog, lovci, spolu asi desať tisíc duší.



Náhodné mená

Anglické

Meno postavy je veľmi dôležité a dotvára atmosféru hry. Väčšina postáv bude mať anglické mená, pretože predstavujú príslušníkov Vesmírnych Mariňákov Jej Veličenstva. Nižšie môžete nájsť niekoľko mužských aj ženských mien na inšpiráciu. Viac mien môžete nájsť na [World English \(muži\)](#), [World English \(ženy\)](#), [Wikipédia](#) a [Late Sixteenth Century English Names](#).

Mužské mená: Abner, Adrian, Adrien, Albert, Alfie, Ambrose, Anthony, Arvel, Axel, Barrett, Benton, Blake, Brandon, Brendan, Brendon, Brock, Buck, Calvert, Carlton, Casey, Chandler, Christian, Clive, Connell, Crispin, Cuthbert, Daniel, Dean, Dermot, Dirk, Doyle, Durwin, Ebenezer, Edwin, Elbert, Ellery, Emmanuel, Errol, Eugene, Falkner, Fergal, Fletcher, Francis, Gale, Gavin, Giles, Graham, Grover, Halbert, Hanley, Hartley, Homer, Hunter, Ivan, Jarvis, Jerome, Justin, Kelsey, Kennethway, Kilby, Kirk, Lambert, Lars, Leslie,

Lombard, Maddox, Marlon, Medwin, Monroe, Murray, Noel, Orson, Paxton, Philip, Quimby, Ralph, Rex, Roderick, Rory, Rupert, Sean, Shelley, Sidney, Solomon, Stewart, Stuart, Tobias, Trevor, Unwin, Vincent, Washington, Willis, Zachariah

Ženské mená: Adrienne, Alarice, Alma, Angela, Anthea, Barbara, Bobbie, Bernadette, Beth, Bethany, Blythe, Brooke, Carmen, Cherise, Coral, Davida, Diana, Diane, Drucilla, Edlyn, Eleanor, Ella, Emily, Estelle, Eva, Eve, Evelyn, Fedora, Freda, Frida, Genevieve, Gilda, Guinevere, Harmony, Henrietta, Hortense, Ivory, Janice, Jewel, Joy, Kacey, Kayla, Kayleigh, Kyla, Laura, Laurel, Loralie, Lauren, Leticia, Livia, Lorraine, Lynn, Maia, Maria, Marie, Marian, Marilyn, Matilda, Megan, Mercy, Minerva, Molly, Myra, Nathania, Nina, Octavia, Oprah, Pandora, Pearl, Phyllis, Prunella, Rachel, Rhoda, Rosanne, Ruth, Salome, Selene, Selena, Shirley, Tabitha, Tasha, Thelma, Timothea, Tuesday, Una, Vanessa, Victoria, Wenda, Wendy, Wilona, Yvonne

Priezviská: Adams, Anderson, Brown, Campbell, Clark, Clarke, Davies,

Edwards, Evans, Green, Griffiths, Hall, Hughes, Jackson, James, Jenkins, Johnson, Jones, Lewis, MacDonald, Mitchell, Morgan, Morris, Morrison, Murray, Owen, Paterson, Phillips, Price, Rees, Reid, Richards, Roberts, Robertson, Robinson, Ross, Scott, Smith, Stewart, Taylor, Thomas, Thompson, Thomson, Walker, Watson, White, Williams, Wilson, Wood, Wright, Young

Muslimské

Aaban, Aadil, Aafiza, Aamirah, Aalee, Aban, Aazim, Abdul, Abdus, Abid, Ali, Amid, Aymaan, Azim, Basil, Batal, Basir, Billal, Burhan, Dabir, Daghfal, Faaz, Fahdil, Fahd, Faheem, Fakhri, Fayd, Fazal, Gamal, Ghanim, Ghasaan, Hajib, Hakim, Halim, Hammad, Hamzah, Idris, Imaad, Imam, Jaul, Jasim, Jummal, Junaid, Khazin, Khoury, Khurram, Kinza, Kishwar, Latif, Laqeeet, Masarrat, Mashur, Masoud, Mansour, Mawsil, Maymun, Misbah, Mohammed, Mohid, Munahid, Munir, Murad, Musa, Murtaza, Najih, Naseef, Naseer, Omar, Parvez, Qabeel, Osama, Qareeb, Qasid, Raid, Raja, Rajih, Ramsi, Rasool, Rashid, Rashin, Sadun, Saeed,

Saffar, Sahab, Saheim, Sahib, Seif, Sayyid, Shahbaz, Siddiq, Sufyan, Sulaiman, Tawseef, Tayyab, Thabib, Tazeem, Ubaid, Umar, Umran, Uqbah, Urooj, Urwah, Uthman, Waddah, Wadid, Wafi, Waiz, Wajahat, Wazir, Yaqeen, Yaqub, Yasir, Yawar, Yunus, Zahid, Zaim, Zakar, Zaki, Zaroon, Zufar, Zuti

Alternatívne zápletky a prostredia

Zápletky

(ktoré zároveň určujú krátkodobý cieľ postáv)

1. Záchrana – Postavy namiesto vyzdvihnutia zásielky musia osloboodiť dôležitého väzňa (uneseného vedca alebo obchodníka, informátora, zajatého spolubojovníka, britského lorda ...).

2. Súbojové pištole – Postavy musia nájsť a získať vzácný pár starých súbojových pištolí ešte z 19. storočia, ktoré patria významnému britskému lordovi.

3. Prieskum – Postavy musia preskúmať určité územie, zmapovať rozloženie nepriateľských síl a situáciu v regióne.

4. Ochrana – Postavy musia sprevádzať xenobiologičku, ktorá má za úlohu v tajnosti odobrať a) vzorky DNA Rusmi naklonovaných zvierat alebo b) vzorky machov a húb, o ktorých sa povráva, že majú zvláštne účinky a sú silné farmaceutiká s veľkým vojenským a medicínskym potenciálom.

5. Úkryt – Postavy musia vybudovať oporný bod pre malé komando, ktorý by bol ukrytý v horách v blízkosti sídla jedného z klanov.

6. Safari – Postavy sprevádzajú bohatého britského lordova, ktorý sa napriek všetkým varovaniam vybral na vesmírne safari práve na Siberiu III a bez trofejí veľkej päťky – mamut, šabľozubý tiger, jaskynný medved, los obrí a zubor ľadový – sa domov nevráti.

7. Únos – Postavy musia uniesť niektorého z veliteľov lokálneho klanu na vypočúvanie (alebo renegáta z niektorého z magických alebo technologických klanov v prípade, že sa rozhodnete využiť prostredie Magický vesmír).

Prostredie

1. Vesmírne Impérium – menej šokujúci hack PRÍBEHOV IMPÉRIA, mágia (ani Starší Ľud) nezmizli s príchodom moderných technológií, ale vytvorili dokonalú symbiózu. O moc súperia mágovia s technológiami a technomágmi, ale jedni nemôžu existovať bez druhých. Mágovia navigujú vesmírne lode postavené členmi technologických klanov po magických vláknach spájajúcich jednotlivé svety ako dráhy metra a umožňujúcich cestovanie medzi systémami rýchlosťou mno-

honásobne prevyšujúcou rýchlosť svetla (a na ich križovatkách sa nachádzajú najbohatšie obchodné svety alebo stanice), dvihajú ochranné štity pred radiáciou, magnetickými búrkami aj zbraňami nepriateľov. Technomágovia udržujú umeľú gravitáciu aj v tých najmenších lodiach, umocňujú silu strašných ničivých zbraní vesmírnych krížnikov a z automatonov vyvinuli inteligentných androidov. Medzi najmocnejšie klany technológov sa prepracovali škreti, ktorých predkovia tvrdo otročili v továrnach a manufaktú-

rach na Matičke Zemi a tým boli najbližšie k technológiám. Povráva sa, že jeden z najnovších krížnikov Jej Veličenstva má namiesto jedného z hangárov pre útočné letku brloh ohnivého draka.

2. Nukleárna zima – Hra sa odohráva na Zemi po vojne počas nukleárnej zimy, rozsiahle územia sú zamorené radiáciou, chemickými a biologickými zbraňami, hlavnými nepriateľmi sú zmutovaní ľudia a zvieratá, ktorí prežili vojnové peklo na povrchu Zeme.

3. Nová doba ľadová – Hra sa odohráva na Zemi po výbuchu supervulkánu alebo dopade obrovského meteoru (meteorického roja), ktorý spôsobil nástup novej doby ľadovej a rozpad civilizácie.



TÉMA ČÍSLA
napsal Jakub „boubaque“ Maruš

Zima ve Vínlangu

Pozdního léta zřejmě roku 1000 po narození Krista zahnala bouře loď Islandčana Bjarniho, syna Herjólfova, při cestě z Islandu do Grónska ke břehům neznámé země. Přestože Bjarni v Grónsku nikdy nebyl, poznal, že toto není země, k níž se plaví, a proto z opatrnosti nevystoupil na břeh. Po dalším týdnu na moři loď konečně přistála v Grónsku u Herjólfova dvorce.

Příštího léta se stejná loď k neznámým břehům vrátila, aby je prozkoumala ... vůdcem výpravy a později oslavovaným objevitelem už však nebyl Bjarni Herjólffsson.

Bjarniho loď odkoupil Leif, syn Eiríka Rudého, a spolu s pětatřiceti muži a dostatkem dobytka a zásob vyrazil dobýt novou zemi. Po dvou dnech plavby dorazili k zemi holých kamenů a skalisek, která byla k osídlení zcela nevhodná. Nebyli však alespoň tak úzkostliví, aby ani nevystoupili na břeh. Tato země byla nazvana Helluland – Země kamení. Po dalších dvou dnech plavby dorazili k zemi, která byla plochá a až k pobřeží pokrytá lesem. Tu nazvali Markland – Země lesů. A protože ani ona nebyla k osídlení vhodná, pluli dál. Cesta trvala další dva dny plavby, když dorazili k výběžku další země – Vínlangu ...

Následující řádky jsou stručným převedením obsahu dvou islandských ság do podoby snad využitelné pro hraní RPG. *Sága o Gróñanech* a *Sága o Eiríku Rudém* ze dvou různých pohledů mapují několik staroseverských výprav do nové země na jihozápad od Grónska okolo roku 1000. První výprava Leifa Eiríkssova proběhla bez problému, přivezla do Grónska člun plně naložený bobulemi považovanými za vinné hrozny a domy,

které ve Vínlangu – jak byla nová země nazvána – Leif postavil, využívali členové všech následujících výprav. Tyto výpravy ovšem už tak šťastné nebyly – žádná už se nevrátila v plném počtu a jen jedna připlula s bohatým nákladem.

Tento článek se pak věnuje představení prostředí a poměrů ve staroseverské společnosti a v nově objevené zemi a v druhé části představuje zápletky abstrahované z těžkostí, které potkaly výpravy ve zmíněných ságách. Nepředpokládám ale, že by se vám podařilo využít toto prostředí a tyto zápletky v klasickém schématu hrdinských RPG – první výpravy neobsahují průzkumné cesty a dobývání pokladů domorodých civilizací. Právě naopak, je to krutý každodenní boj proti nepřízni osudu, řešení vzájemných rozepří a snaha přežít zimu, aby se alespoň část posádky mohla na jaře vrátit do bezpečí polární Zelené země...

Následující prostředí a zápletky lze proto lépe využít v hrách, které nespojují hráčské postavy jako družinu zažívající společně dobrodružství, ale které soustřeďují hru do krátkých, vypjatých scén a umožňují stavět hráčské postavy proti

sobě. Takovými hrami mohou být např. *PRIMETIME ADVENTURES* (ve slovenském překladu jako *V hlavných úlohách*) anebo díky odříznutosti komunity od okolního světa také *MY LIFE WITH MASTER* (*Můj život s Pánem*). To samozřejmě není úplný výčet, vhodných her je jistě mnohem více ... a při troše úprav a ignorování části záplettek by snad bylo možné pojmut hru dokonce i jako klasické „fantasy“ tažení.

Prostředí

Než se podíváme na samotný Vínlund, řekneme si něco o staroseverské společnosti a hlavních hrdinech ság věnovaných objevení Vínlantu.

Grönland – Zelená země

... česky nazývaná Grónsko, byla objevena Eiríkem Rudým někdy začátkem 80. let desátého století. Nebyla náhoda, že Eirík vyplul z Islandu na západ hledat novou zemi – poté, co v hádce zabil dva lidí a později byl Islandským sněmem prohlášen za psance, vydal se prozkoumat, co je pravdy na tehdy sto let staré po-

vídačce o „Gunnbjörnově útesu“. A evidentně to nebyla jen povídačka ...

Po třech letech průzkumu, roku 986, se vrátil na Island a zorganizoval výpravu, která měla Zelenou zemi, tehdy mnohem zelenější než dnes, osadit. Tak vznikly první kolonie v Grónsku. Sám Eirík si postavil dvorec s prostornými místnostmi na Brattahlíd na konci dlouhého fjordu, pojmenovaném po něm samotném, na kopečku nad všemi ostatními budovami v okolí. Dvorce, chlévy a další velké budovy byly stavěny ze dřeva, menší budovy, zřejmě pro méně urozené byly stavěny z kamene a drnů.

Gróňané se žili především pasením dobytka, lovem sobů a tuleňů, rybolovem a nezalekli se ani lovu velryb; jejich ženy se pak věnovaly tkání a předení. Přestože bylo Grónsko skutečně zelené, nebylo zdejší podnebí příliš vhodné pro pěstování obilí, a tak každá osada zabrala mnoho prostoru a vhodných sídlišť nebylo mnoho. Zřejmě

i z toho důvodu, když se Leif, Eiríkův nejstarší syn, vrátil z roční služby norskému králi Óláfu Tryggvasonovi – jako křesťan a s úkolem od krále pokrýt Gróňany – a dozvěděl se o Bjarniho objevu, neváhal a převzal otcovu štafetu při objevování zemí na západě.

Přestože byli Gróňané a Islandané stejného rodu a zřejmě i prudkosti jako jejich kontinentální soukmenovci, nebyli ani zdaleka tak bojovní. Zatímco norští,

dánští a švédští vikingové pořádali nájezdy na půlku Evropy, jen málokdo z Islandanů a Gróňanů byl skutečným bojovníkem. Tito obyvatelé polárních ostrovů byli spíše pastevci a rybáři.

Jednu věc však ovládali snad ještě líp než jejich bojovní příbuzní – mořeplavbu. Nestavěli sice tak velké lodě jako Norové, ale v jejich ovládání byli mistři. A největším z nich byl prý Eiríkův syn Leif. Vikinské drakkary sice nebyly bůhvíjak pohodlnými loděmi, ale jejich stavba umožňovala už v době přelomu tisíciletí

rychlost, o jaké se nesnilo ani renesančním mořeplavcům. Široká a plochá konstrukce zaručovala nízký ponor a tím lehké klouzání po hladině oceánu, zatímco ostrý a hluboký kýl zaručoval vynikající ovladatelnost. I proto mohl Leif provést plavbu z Grónska do Norska jako první bez mezipřistání na Islandu, a to za dobu pouhých dvou týdnů. Jen jeden další týden pak trvala cesta do Vínlandu.

vín měl na mysli – pastvinu, nebo víno? Anebo snad obojí?

V této zemi Leif strávil se svými muži jednu zimu, pak se s nákladem hroznů a kožešin vrátil na Brattahlíd. Do Vínlandu se nejspíš již nikdy nevrátil a domy, které zde postavil, zdarma propůjčoval všem, kteří do Vínlandu směřovali, nikdy se ale jejich vlastnictví nevzdal.

Vínland však nebyla docela pustá země. Nějací lidé zde žili, dali-li se za lidi považovat – malí, černí mužíci s velkýma černýma očima, tmavými vlasy a ostrými rysy byli spíše podobní mýtickým Černým Álfům. Oproti nim ale *skraelingové*, jak je další výpravy nazývaly, zdaleka nebyli tak zruční řemeslníci a kovářské umění narozdíl od Álfů i Gróňanů vůbec neovládali.

Za zbraně měli oštěpy a hole, šípy jejich luků měly hroty z úlomků kostí nebo kamene. Když ale šli do boje, dokázali zasévat hrůzu do duší bojovníků zvláštěními modrými předměty podobnými míčům, či nafouknutým ovčím měchům, které nasazovali na hole a pak je házeli mezi nepřitele. V letu a zvláště po dopadu vydávaly příšerný kvílivý zvuk.

Přestože byli Gróňané a Islandané stejné prudkosti jako jejich kontinentální soukmenovci, nebyli ani zdaleka tak bojovní.

Vínland – Země luk a vína

Za necelý rok, který strávil Leif v domě svého otce po návratu od norského krále, stačil přivést ke křesťanství většinu obyvatel Grónska a ještě připravit a naplánovat výpravu do Bjarnim spářené země.

První dvě země, na které Leif při své výpravě narazil, by nenesly osadníkům příliš užitku. Zato třetí země, která se vynořila z oceánu po šestidenní plavbě, byla jako sen. Rozlehlé zelené pastviny a dokonce prý i vinné hrozny a samorostlá pšenice se sama nabízela nově příchozím. Leif se rozhodl tuto zemi pojmenovat podle toho, co nabízela: Vínland. Otázkou však je, který význam slova

Zápletky

Předchozí text je psaný s představou, že vaše výprava do Vínlandu je až druhá či pozdější a vede ji některý z Leifových sourozenců: Thorvald, Thorstein či sestra Freydís. Může to být i výprava Leifova švagra Thorfinna Karlsefniho, slavného Islandčana, případně někoho úplně jiného. Ale nic vám nebrání okořenit první, bezproblémovou výpravu samotnému Leifu Eiríkssonovi, Šťastlivci, nejslavnějšímu z vikinských mořeplavců.

Využít pro hru můžete následující zápletky, ale i mnohé jiné:

Hledání ztraceného osadníka. Vypravíte se ho hledat a riskujete, že zlý osud potká i někoho z těch, kteří ho budou zachraňovat?

Poškození lodi. Při průzkumu v okolí se na mělčině zlomil kýl. Bouře potrhala plachtu lodi a nemáte dost vlny na její opravu.

Kletba Thorova uctíváče. Jeden z mála těch, kteří nepřijali Krista, se ostatním mstí za ústrky. V době hladu přivolal velrybu – ale její maso bylo otrávené.

První setkání se skraelingy. Šest mužíků krčících se pod dvěma koženými čluny na vás míří oštěpy a holemi a vykřikují nesrozumitelná slova. Jeden z vašich mužů navrhuje ty skřety pozabíjet.

Skraelingové přišli obchodovat. Nerozuměj sice ani slovo, ale nabízejí vám kůže zvířat a nejvíce se zajímají o zbraně. Jeden se dokonce pokusí jeden z vašich mečů ukrást.

Boj se skraelingy. Pokud zloděje nezabil některá z hráčských postav, určitě to při první příležitosti udělá někdo jiný z osadníků. To si ale skraelingové nenechají líbit. Nejsou sice tak zdatní a dobře vyzbrojení, ale mají velkou přesilu.

Náhodné zajetí dětí vládce skraelingu. Někdy mají osadníci i štěstí, ovšem je velké štěstí vyjednávat o život jeho dětí s někým, komu nerozumíte slova?

Dvě skupiny osadníků se pohádají. Z dlouhé chvíle začnou osadníci hrát společenské hry. Jenže to je ideální příležitost po křivdy a vznik dlouhodobých nevraživostí.

Neženatí muži nadbíhají vdaným ženám. A to si jejich muži přece nenechají líbit!

Žena intrikánka. Žena jednoho z vůdců výpravy neustále intrikuje proti ostatním a zasévá do osady nesvornost. Povede její jednání až k vzájemnému zabíjení?

Všechny výše uvedené zápletky jsou k nalezení ve zmíněných ságách. Možnosti tím ale zdaleka nekončí – těžkostí, které osadníky v nové zemi mohou potkat je mnohem víc. Například ...

Zabití v hádce. Jeden z mužů v opilecké hádce zabil jiného. Běžně je vrah z komunity vypovězen, ale co to znamená v zemi, odkud sám nemůže odejít?

Krutější zima, než se čekalo. Napadlo tolik sněhu, kolik nikdo nečekal, a nejsou zásoby píce pro dobytek. Ovšem se skraelingy jste zrovna ve válečném stavu.

V osadě vypukl požár. A zdá se, že to nebyla náhoda ...

Ztroskotanci. Bouře zanesla do osady loď plnou vyhladovělých krků, když vy sami máte co dělat, abyste nehladověli. Možná jsou to dokonce agresivní psanci.



RECENZE

napsali Juraj „Fingalen“ Pšenák
& Peter „Peekay“ Kopáč

Polaris

Predstavíme vám netradičnú rolovú hru so zvláštne rozprávkovo-čarovným prostredím, ktorá má ambície vytvárať príbehy nie nepodobné zasneným, lyricko-tragickým básniam.

Pred davnymi vekmi na konci sveta umierali ľudia...

Je to už päť rokov, čo pod hlavičkou TAO Games vyšla z pera Bena Lehmana táto pozoruhodná hra. Odvtedy si vyslúžila nemalý hráčsky ohlas predovšetkým vďaka inovatívnym mechanikám a neopakovateľnej atmosfére žalospevu mýtických rytierov ľadového severu. POLARIS je hra pre 3–5 hráčov bez rozprávača, ktorí prostredníctvom formálne nemenených fráz a cyklickej výmeny rozprávačských právomocí spoločne vykresľujú tragickej príbeh vopred prehraného boja rytierov Rádu Hviezd. Hra je štrukturovaná do presne vymedzených scén, v ktorých má každý z hráčov inú úlohu.

O vyhodnocovanie konfliktov sa stárajú nielen kocky, ale i ritualizované rozprávačské vyjednávanie medzi hráčmi. Krehká krásu prostredia i hlboký smútok hrdinov rútiacich sa k nezadržateľnej porážke dáva v spolupráci s dômyselnými mechanikami hry príbehom neopakovateľnú poetiku a čaro.

Prostredie

V mýtickej čase na počiatku vekov, skôr ako vyšlo slnko a začali sa boje, stálo na najďalejšom severe veľkolepé mesto

obklopené chladnou krásou snehu, ľadu a večne hviezdnej oblohy. V meste Polaris nesúcom svoje meno po Severke, ktorá nad ním bdela, žili najvznešenejší ľudia, akých kedy poznal svet. Krásni, mûdri, odvážni a zruční. Žili svoje nesmrteľné životy pod krídlami nekončiaccej noci. Nad nimi stál kráľ nesúci meno svojho mesta a po jeho boku vládla Snehová kráľovná.

Či to bol vrtoch osudu alebo zlomyselná vôľa mocných, nevedno. Stalo sa však, že táto blažená rozprávka skončila. Obzor zaliala červeň nepoznanej krásy a Úsvit, ako ľudia nazvali tohto svojho nového boha, navždy zmenil tvár sveta.

Mnohí ľudia na čele s kráľom Úsvit vitali, obdivovali a zbožne ctili. Mudrci zostrojili obrovský prístroj – kalendár, ktorý mal predvídať každý ďalší príchod okúzľujúcej žiary. Tá sa pravidelne vracaťa a odchádzala a do sveta večnej noci prinášala nový poriadok vecí. Nie každý však podľahol jej čarom. Kráľovná i rytieri, ktorí sa zaviazali chrániť jej krásu a česť, sa vzopreli novému bohu a Úsvitu prisahali večné nepriateľstvo. Vraví sa, že kráľovnín šampión Algol spečaťil svoj



Polaris: Chivalric Tragedy at the Utmost North

Ben Lehman
TAO Games, 2005
– [Domovská stránka](#)

sľub bozkom. Tam sa zrodil Rád Hviezd a tam možno hľadať i príčinu Omylu, skazy, ktorá nanovo zmenila celý svet.

Nik nevie, čo sa vtedy vlastne stalo, isté však je, že tam, kde kedysi stalo prekrásne mesto, stála teraz bezodná priečasť – Omyl. Na jej okraji stáli pozostatky starých pevností, braniacich sa proti hordám démonov. Tí každý rok spolu s Úsvitom vychádzali z pripasti a nivočili všetko staré, roztačajúc ľadovú krásu sveta v ohni a slnečnom jase.

Nežije už nik, kto by si pamätal na časy kráľa, jeho ženy a jej rytierov. Ostali len povesti a poslední nasledovníci Algola a rytierov Rádu Hviezd. Nad nimi nemá Úsvit moc a rok čo rok sa púšťajú do ľúteho boja za staré zvyky. Svojimi mečmi s čepačami z hviezdneho svitu chránia ľudí pred démonmi z mäsa a kostí a svojou odvahou a odhadlaním v srdci bojujú proti démonom nerestí a hriechu v srdeciach ľudí.

A práve v tomto boji sa ocitajú postavy hráčov. Začínajú ako mladí zapále-

ní bojovníci starej cesty a na svojej ceste sa každým bojom, každou prekážkou, ktorú musia prekonať, stávajú unavenými veteránmi. Krok za krokom sa približujú poznaniu, že im samotným je súdené zraditi svoj ľuď, obrátiť sa proti nemu a stať sa démonmi, ktorí svetu prinesú skazu. Predčasná smrť v boji je jediným východiskom, ako je možné vyhnúť sa tomuto temnému osudu.

Farbu príbehu prinášajú obdobia, ktoré rozdeľujú rok – čas medzi dvoma úsvitmi. Každé ročné obdobie môže dať scénam špecifickú atmosféru a obsah.

Jar je obdobím Úsvitu. Obzor sa sfarbi na červeno a ľudia okúzlení tou nádherou stoja nehybní, skamenelí úžasom. Je to tiež čas démonov, ktorí vyrážajú z Omylu ničiť a zabíjať. Jediní, ktorí sú na jar schopní pohybu sú krvilační démoni a rytieri Hviezd, nad ktorými úsvit nemá moc. Je to obdobie najtuhších bojov a najväčších hrdinstiev. Na sklonku jari rytieri démonov porážajú a tí sa stáhujú.

Leto prichádza, keď sa Slnko odlepí od obzoru a zodvihne sa na nebo, vráví sa, že s každým rokom vystúpi vyššie a vo chvíli, keď zatieni Severku, prepadne svet konečnej skaze. Počas leta sa ľudia preberú a nepamätajúc si útrapy jari, uctievajú Slnko, tvoria umelecké diela a venujú sa dvorským zábavám. Medzičasom rytieri blúdia pustinami medzi pevnosťami a prenasledujú démonov, ktorí unikli.

S jeseňou sadá Slnko znova k obzoru a ľudí prepadajú chmúry a nespokojnosť, rastú medzi nimi sváry a nevraživosť. Pre rytierov je to obdobie zhodnocovania posledných bojov. Napriek ďalším víťazstvám, ktoré majú za sebou, je ich stále menej a menej a každý tuší, že koniec sa blíži.

Zima zahalí krajinu do hviezdnej noci a chvíľami sa zdá, ako by sa všetko vrátilo do starých kolají. Mocní sa venujú štátnickým záležitosťiam a politike, rytieri sa znova snažia získať podporu medzi ľuďmi. Zároveň je zima obdobím, keď sú ľudia voči sebe najnenávistnejší a rytieri sa neraz stávajú strážcami poriadku. A pripravujú sa pri tom na ďalší úsvit, ktorý ich oberie o ďalších druhov.

V tomto stálom kolobehu napredujú rytieri po špirále Omylu dúfajúc, že v boji za svoju vec umrú skôr, ako sa obrátia proti svojim. V tragickej príbehu vlastnej porážky vedia, že už nikdy na tom nebudú tak dobre, ako predtým, že s každým úsvitom to bude horšie a horšie.

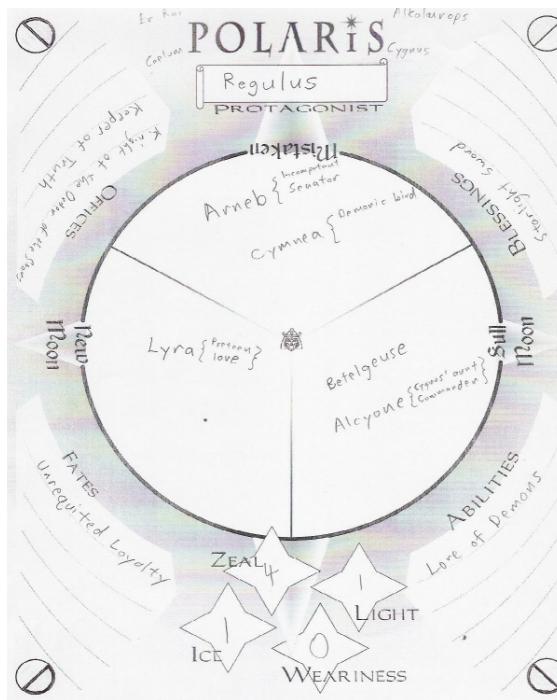
Ale nádej ešte nie je stratená, kym žijú ľudia, ktorí stále počujú spev Hviezd...

Systém

POLARIS je hra, ktorej pravidlá majú nazaj potenciál naplniť predstavy, ktoré provokuje popis prostredia. Ako všetky hry bez rozprávača samozrejme vyžaduje nielen vysokú mieru dôvery a zohranosti medzi hráčmi, ale aj nemalú mierku hráčskej disciplíny. Navyše je navrhovaná pre práve štyroch hráčov – dá sa sice hrať aj s tromi alebo piatimi, ale to vyžaduje isté úpravy. Ak sa vám však tieto (relativne náročné) požiadavky podarí naplniť, dostane sa vám zážitku, na ktorý len tak nezabudnete.

Hra prebieha v jednotlivých scénach. V každej z nich je jeden hráč hlav-

ným – scéna sa bude točiť okolo osobného príbehu jeho postavy. Tento hráč vyloží do stredu stola svoj denník postavy tak, aby naň všetci videli. Denník totiž nie je určený iba pre jedného hráča.



Ako môžete vidieť na obrázku, hlavným prvkom denníku je kruh, rozdelený na tri výseče – jedna pre každého spo-

luhráča pri stole, nadpisana jeho rolou voči vám. Roly sú tri: Spln (hrá za cudzie postavy, s ktorými máte oficiálny vzťah), Nov (hrá za cudzie postavy, s ktorými máte vzťah rodinný či citový) a Omyl (hrá za cudzie postavy, ktoré sú voči vám nepriateľské).

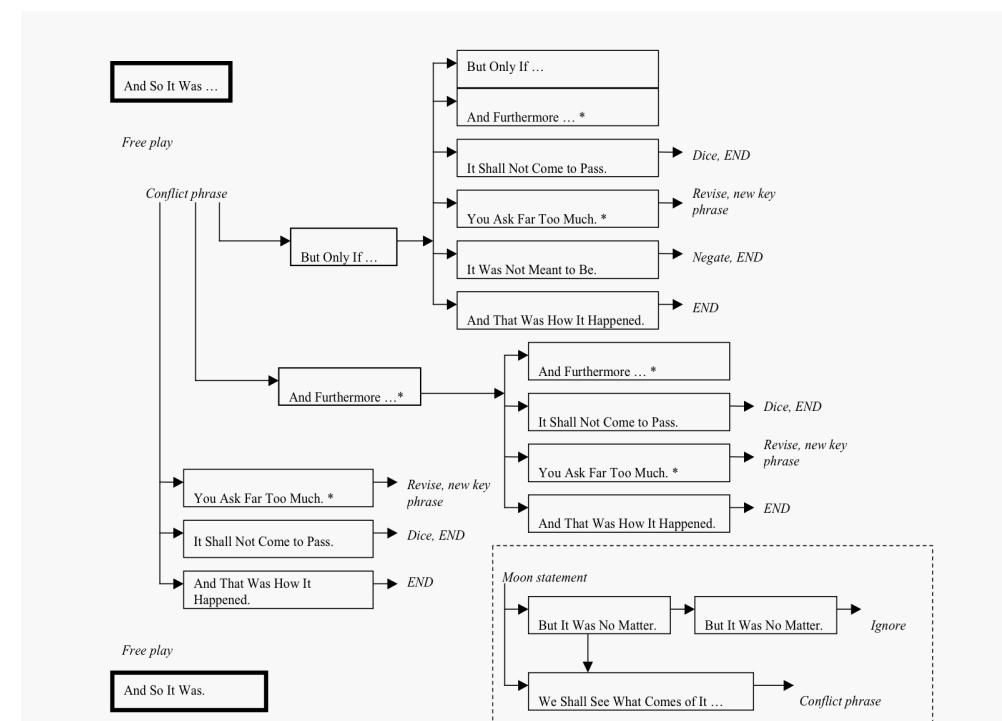
V tomto rozdelení leží spôsob, akým Polaris generuje napätie a pôsobenie nepriateľských tlakov, ktoré v niektorých hrách bez rozprávača chýbajú. Hráč, ktorý je vaším Omylom má za úlohu na vás čo najviac tlačiť, ostatní dva ho strážia, aby to neprehnal. Jednoduché, ale veľmi efektívne riešenie.

Posledná vec, ktorú chceme o systéme spomenúť, je súbor kľúčových fráz. Práve on odlišuje hru od voľného rozprávania, dodáva štruktúru a zároveň slúži ako mechanizmus na vyhodnotenie konfliktov o tom, ktorým smerom sa má príbeh protagonistov uberať. Funguje na jednoduchom princípe: ak sa vám nepáči niečo, čo váš spolu/protihráč zdefinoval („rytiera Oriona jeho protivníci premôžu a zajmú“), môžete mu pomocou kľúčovej frázy položiť podmienku („...ale iba ak mnoho z nich podľahne

jeho meču a oni sa ho rozhodnú nechať žiť, zaujatí jeho schopnosťami“), vynútiť si ponuknutie inej alternatívy („Žiadaš primnoho!“) či sa pokúsiť udalosti prialo zabrániť hodom („To nebolo súdené!“). Fráz je viaceru a existujú pravidlá, ktorú je možné kedy použiť – nebudem vás zaťažovať detailami, radšej vám ukážem kresbu, ako rozlične môže konflikt prebiehať.

Iste na vás schéma pôsobí odstrašujúco a zložito, v knihe sú však kľúčové frázy dobre vysvetlené.

Počas hry samotnej sa používajú jednoduchu a prirodzene, a zároveň má tendencie generovať tragickej príbehy, kde každé víťazstvo hrdinu so sebou nesie horkú cenu. Tento aspekt je ešte posilnený skutočnosťou, že jediný spôsob, ako sa môžu postavy zlepšovať,



je priamo naviazaný na ich stratu ilúzií o ideáloch, za ktoré bojujú. Tak sa stávajú s pribúdajúcimi skúsenosťami zatrpklejšími a čoraz menej odolnými proti záhube, ktorú sa snažia potlačiť... až ich jednej noci pohltí úplne.

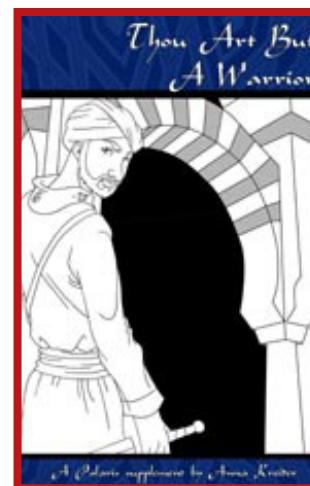
Nepáčia sa vám Ľadoví rytieri?

Povedzme si to na rovinu: prostredie, ktoré Polaris pre hru ponúka, je veľmi neštandardné a nie každému vyhovuje. Našťastie princípy, na ktorých je hra vystavaná, sú dobre prenositeľné na iné prostredia (ak máte záujem o podobne tragické príbehy). Preto Anna Kreider v roku 2008 vydala pre POLARIS doplnujúci zošitok menom *Thou Art But A Warrior*, ktorý ukazuje, ako použiť Polaris na hranie príbehov muslimských rytierov z Cordobského kalifátu, márne sa snažiacich osobným hrdinstvom zastaviť španielsku Reconquistu.

Samozrejme, nič vám nebráni použiť Polaris na akékoľvek iné prostredie. Za všetky možnosti prostredí, ktoré sa priam ponúkajú, spomeniem napríklad *Hviezdne Vojny* („...ale iba ak ťa svojím

svetelným mečom pripraví o ruku!“) či *Pána prsteňov* („...a navyše sa špička jeho čepele ulomí a začne putovať tvojím telom!“). Možnosti sú takmer neobmedzené, rozhodne odporučame vyskúšať.

A na záver priateľské varovanie: ak sa rozhodnete POLARIS vyskúšať a zapáči sa vám, veľmi ľahko sa môže stať, že začnete jeho kľúčové frázy používať aj v bežnom živote. Predsa len, na žiadosť „Chod' vyvenčiť psa!“ sa odpoved' „Žiaadaš primnoho!“ priam sama ponúka, nie?



Thou Art But A Warrior

Anna Kreider
Tasty Bacon Games,
2008

– [Domovská stránka](#)



RECENZE napsal Petr „Pieta“ Jonák

Minirecenze – Hero's Banner: The Fury of Free Will

Vaše rodina a jistá rodina ze sousední vesnice mají mezi sebou dlouholetní spor, krevní mstu. Někdo z nich ti zabil bratra, a ty víš kdo. Co udělás? Pomstíš svého bratra, i když víš, že to povede k dalšímu násilí? Pokusíš se usmířit obě rodiny, i když to bude znamenat, že si budeš muset podat ruce s vrahem svého bratra? Otočíš se k oběma rodinám zády a odejdeš, abys mohl žít svůj vlastní život, i když víš, že tví příbuzní a přátelé budou dál umírat?

O generaci později: Tvůj otec kdysi opustil své rodné město, aby se vyhnul krevní mstě, a vypracoval se na váženého obchodníka. Jeho životní osudy jsou pro tebe vzorem, ale ponaučení, které sis v nich našel, nejsou ta, která by si on přál, aby sis z nich vzal. A proto když po tobě chce, abys po něm převzal obchodnickou živnost, připadá ti lákavé nechat ho i s jeho obchody za sebou a vydat se do světa...

HERO'S BANNER je hra s nesmírně zajímavým námětem. Staví vás do role člověka, který stojí před zásadním rozhodnutím o své další cestě životem. Má několik možností, ale ví, že ať si vybere kteroukoliv, ostatní cesty se mu uzavřou. Poté, co si vybere, už nás jako hráče moc nezajímá, jeho vybraná cesta je epilogem jeho příběhu; po něm ale přichází nový hrdina, který stojí před svým vlastním rozhodnutím, a rozhodnutí jeho předchůdce ho nějak ovlivňuje v jeho vlastní volbě.

Pro mě je to velmi zajímavé téma, protože zkoumá to, na co obvykle v RPG hráč není moc prostoru, totiž velká rozhodnutí a jejich vliv na můj život a na ži-

vot těch, kteří přijdou po mně. Když to trochu přezenu, je to jako začít hrát D&D v okamžiku, kdy hrdina zvažuje, jestli chce být bojovníkem, paladinem nebo mnichem, a v okamžiku, kdy se rozhodne, se pohled přesune na to, jestli se dožil vysokého levelu a jak se zpětně dívá na svoji dráhu dobrodruha, čili něco, co se ve hrách běžně neřeší, nebo k čemu se dojde teprve po dlouhém, dlouhém hraní.

Pokud by i vás lákalo hraní zaměřené na životy pojímané jako celek, jako velká rozhodnutí a jejich dlouhodobé důsledky, určitě to zkuste. Ale nepoužijte k tomu HERO'S BANNER. Tahle hra, bohužel, totiž obrovský potenciál zvolného tématu vysloveně promrhá svým systémem.

Detailní kritika následuje.

Tam, kde bych čekal, že hra popíše, jak vybírat životní cíle hrdiny a jak je stavět tak, aby byly proti sobě v opozici, aby docházelo ke krizím a třenicím mezi jednotlivými možnostmi, tam hra místo toho suše předepíše, že máte mít tři cíle, po jednom z „inspirace hrdinou nebo

předchůdcem“, „cesta, kterou by od vás chtěla rodina“, a „soukromé přání stojící v opozici proti oběma předchozím“. Je to omezení hodně umělé, jako by se nedaly vyprávět zajímavé příběhy, které jsou konfliktem mezi tím, k čemu mě tlačí různé části mé rodiny, nebo mezi dvěma různými láskami, mimo předepsanou strukturu.

Druhou mojí výtkou je, že ke každé ze tří motivací si má hráč vybrat jeden konkrétní cíl, ke kterému hrdina směruje. I když shledávám geniálním, že hráč vybírá a už přitom ví, že z cílů se může naplnit jen jediný, a radši bych, kdyby kniha ještě o něco jasněji řekla, že to mají být tři cíle, které jsou všechny hráči stejně sympatické, aby o to lépe prožíval dilema svého hrdiny, zároveň tu vidím i pro mě největší slabinu tohohle formátu hry: Cíl je od začátku jasný a během hry už se nemůže změnit.

Je to hra s příliš otevřenými kartami, a opět to podle mě zbytečně a velmi výrazně omezuje příběhy, které se dají ve hře vyprávět – nejde tu hrát za hrdinu, který jako projev své touhy po svobodě podporuje organizaci za osvo-

bození otroků, jen aby postupně zjistil, že jejím pravým cílem je situaci otočit, udělat otroky z bývalých pánů, a musel se s tím vyrovnat a najít si jinou cestu, jak podporovat svou ideu – leda by měl tohle dilema už jasně na začátku napsané mezi svými cíli. Nemůžete hrát za hrdinu, který teprve hledá, jak své veliké, ale naivní myšlenky přetavit do reálných cílů. Nemůžete hrát taklik zajímavých příběhů...

A není vám jasné, proč vlastně. Nemůžete si zahrát Romeoa, protože ten na začátku nevěděl, že se zamiluje do Julie, že způsobí Mercutiovu smrt. Nemůžete si zahrát vlastně žádný příběh, ve kterém se průběžně mění nebo vznikají možnosti, které hrdina má.

Není to škoda? Nebo ještě spíš, jaký má smysl takový systém, taková hra? HERO'S BANNER se nijak netají očividnou inspirací v *MY LIFE WITH MASTER*, kde je také předem jasné, že hra může skončit jen jedním z několika možných způsobů; ale tam, kde v MLWM teprve po konci hry v epilogu zjistíte, jak vaše postava dopadla, v HB se předem zvolené možnosti konce táhnou celou hru už od za-

čátku, není dost dobře možné nevšimnout si, že tam jsou. Ale to už se blížíme spíš k mechanické části systému.

Systém stručně

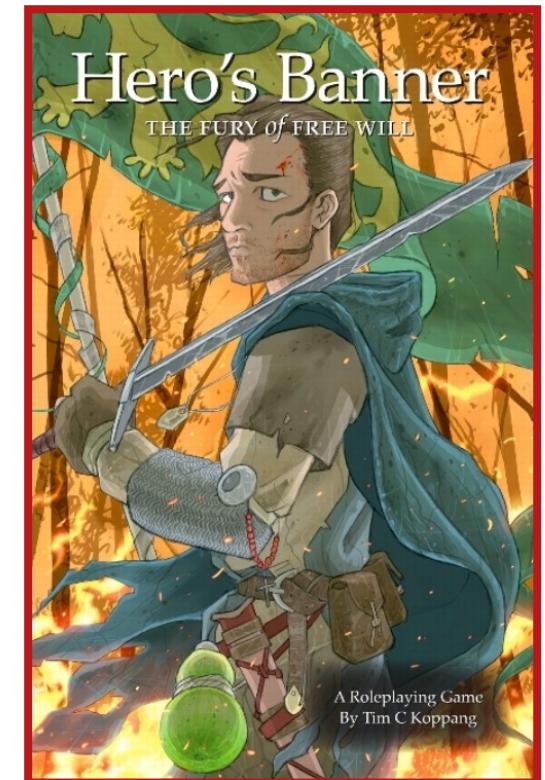
Každý hrdina má, jak už bylo řečeno, tři cíle. Těm odpovídají tři hodnoty, jejich celkový součet je sto. Během hry se nehraje hrdinův život plynule, ale skáče se jen po zásadních momentech. V konfliktu, ve kterém se hrdina pokouší o něco souvisejícího s jedním z cílů, se snaží jeho hodnotu podhodit; konflikty, které s cílem nesouvisejí, hra neřeší. Pokud hrdina neuspěje, může se pokusit hodit znova, dokonce s bonusem, ale to zároveň znamená, že se o cíl pokouší ze všech sil, a proto v takovém případě roste jeho čtvrtá vlastnost, *Passion* (řekněme „zápal“, „vášeň“ nebo „posedlost“). S rostoucí *Passion* se od sebe vzdalují hodnoty jednotlivých cílů a blíží se okamžik, kdy padne definitivní rozhodnutí.

Konečné rozhodnutí je čistě na hráči a po konečném rozhodnutí následuje epilog, poslední ohlédnutí hrdiny za svým životem a jeho smrt. Podle toho, jak se během hry hýbaly hodnoty jeho

cílů, může hrdina skončit populární nebo osamělý a zároveň spokojený nebo nespokojený se svým životem, v rámci těchto kategorií ale hráč odvypráví hrdinův konec sám. Když všichni hrdinové zemřou, hra buď končí, nebo se hraje dál za novou várku hrdinů, kterých se všech nějak dotkla rozhodnutí minulých hrdinů.

Ani pro systém nemám mnoho vlídných slov. Je to dané z velké části také zklamaným očekáváním. Čekal jsem totiž, že ve hře bude hrdina především balancovat mezi jednotlivými možnostmi, přiklánět se tu k té, tu k oné, aby se nakonec na základně nějaké zásadní události pro jednu z nich rozhodl, nebo třeba zjistil, že zatímco váhal, osud už víceméně rozhodl za něj; a že i hráč bude balancovat mezi možnostmi a váhat, že bude prožívat dilemata spolu s postavou, a že systém ho v tom bude podporovat.

Hra ale míří úplně opačným směrem – zcela otevřeně dává najevo, že způsob, jak hrdina může skončit opravdu dobře (spokojený se svou volbou a populární), je buď si zvolit jednu z možností a příliš



Hero's Banner: The Fury of Free Will

Tim C Koppang
TCK Roleplaying, 2006
– [Domovská stránka](#)

se od ní neodklánět, nebo celou dobu hrát na jednu nebo dvě možnosti a v poslední možné chvíli se přiklonit k té zbývající. Jedině s pečlivým plánováním se dá dosáhnout další možnosti (spokojený se svým rozhodnutím, ale nepopulární). Cokoliv jiného má velkou pravděpodobnost skončit hrdinou, který lituje své volby.

Autor opět nijak nevysvětluje svůj důvod pro volbu takového mechanismu,



a já si ani takový důvod představit nedovedu. Kdybych měl hrát hru o těžkých volbách, asi poslední, co bych chtěl, by bylo, aby mi při některých volbách v hlavě zněl varovný hlásek: „Když tohle uděláš, tvůj hrdina těžko skončí spokojený“. Naopak bych přivítal takový systém, ve kterém bych v tom rozhodně jasno neměl, abych se nemohl rozhodovat s vědomím budoucích vlivů aktuální volby.

Druhým, a možná ještě zásadnějším důvodem, proč se mi systém nelibí, je to, že občas funguje vyloženě podivně. Každý ze tří cílů postavy má své hodnocení – jejich součet je vždy sto – a Passion, která určuje rozdíly mezi nimi. Při každé změně Passion je proto potřeba přepočítat také hodnoty cílů, což je netriviální matematická operace (v jejím popisu najdete i mé velmi oblíbené „Pokud Passion stoupla o lichý počet, budete muset odečíst nebo přičíst jedna od cíle s prostřední hodnotou, podle toho, jestli nejvyšší cíl stoupl o více, než nejnižší cíl klesl, nebo naopak“). Veškerá tahle matematika ale postrádá nějaké opodstatnění, které by se nedalo nahradit nějakým výrazně jednodušším systémem.

Navíc, a to jsem si musel přečíst vícekrát, než jsem tomu uvěřil, po každém přepočtu můžete mezi sebou hodnoty jednotlivých cílů libovolně proházet.

To znamená, že vývoj hrdinova rozhodnutí postrádá jakoukoliv větší kontinuitu a návaznost na příběh – ve scéně věnované cíli A si hrdina může prohodit hodnoty cílů B a C, i když se ve hře vůbec neobjevily; a klidně i v poslední scéně může cíl klesnout ze sta na nulu či naopak. Perličkou na závěr, ke které už nebudu nic dodávat, je fakt, že čím více postav se pokouší o společný cíl, tím pravděpodobnější je jejich selhání. Neúspěch, selhání, nepřepsal jsem se.

Lidé v mém okolí můžou pravidelně slyšet, a je to už tradiční, že nějaká hra má výborný svět/atmosféru/nápad, ale systém to strašně kazí. HERO'S BANNER dokazuje, že na to, abyste takovou hru vydali, se nemusíte jmenovat *White Wolf*.

Vaše minirecenze v Drakkaru

Rubrika Čerstvě dočteno uvádí krátké recenze na rozmanité RPG hry, které pojí pouze jediná věc: někdo si je právě přečetl a dostal chuť sepsat své postřehy.

Tato rubrika je jakási hovená rukavice pro vás, čtenáře. Rozhodnete-li se ji přijmout a také něco napsat, s velkým potěšením vaše minirecenze vydáme. Stačí vlastně jen málo: až si příště přečtete další RPG hru, shrňte své myšlenky na jednu nebo dvě stránky textu a poslete nám je.

Budeme se na vás a vaše recenze těšit u příštího čísla.

Chlapec a Zima

Michaela „Miška“ Merglová



„Je to prastarý příběh. Pamatuje doby, kdy lidé chodili nazí a báli se stínů a toho, co přicházelo z dalekých krajů za nocí severní tmy. Tehdy to byl příběh o temnotě a světle. A o krvi, o té především.“

Sněhové vločky zatančily ve vzduchu a snášely se zvolna k zemi ke svým družkám. Cesta zapadala. Zloději seděli u balvanu a třásli se. Letošní rok vůbec nebyl dobrý, obchodníci dobře věděli, že stezka kolem Havraního průsmyku k horám není bezpečná, a tak nejednou začaly vozy se zbožím jezdit obklopené jezdci v plné zbroji. Mnohdy však jela stráž skrytá ve vozech s plachtou a to bylo zlé; když na konci podzimu přepadli jeden vůz, přišli o dobrou půlku mužů a

museli utéct do lesů. Kořist byla tento rok chabá a to málo, co získali od posledního kupce s pšenicí, jen sotva stačilo na to, aby mohli přečkat zimu. A ta přišla brzy, příliš brzy.

Vůdce tlupy se rozhlédl po svých mužích. Kabáty měli děravé, boty spravované tolíkrát, že i tak do nich teklo, a nedostatek lupu byl na všechn znát, byli hubení a pobledlí. A už brzy přijde konec, když je neudolá zima, najdou je brzy ti jezdci, kteří se za nimi hnali a hledali jim podobné po okolních lesích. Nebylo zbytí, Čekající kámen za zákrutem cesty bylo poslední místo, odkud tento rok mohli ještě někoho překvapit.

Seděli tam už dlouho, pobledlé slunce překlopýtalo k obzoru a nikdo po cestě nevyšel. Muži byli neklidní a lapka slyšel, jak se za jeho zády dohadují. Nelíbilo se mu to. Vzpomínal si, jak získal vedení on a způsob, kterým to provedl tenkrát, byl až moc ošklivý. Tehdy ani nepomyslel, že by se mu někdo mohl postavit. Teď ta myšlenka přišla sama a vtíravě ho nutila dávat si pozor na záda.

A najednou uslyšel křupání sněhu. Sykl na své druhy a vytáhl dlouhý nůž. Jeho čepel byla zubatá a podřezala už mnoho hrdel. Kroky se přiblížily. Byl to člověk a šel sám. Buďto hlupák nebo vějíčka, ale lapkové byli příliš hladoví a příliš zoufalí na to, aby se rozmýšleli.

Ze záhybu cesty vyšel muž. Jiného by možná udivilo, jak podivně byl obléčen. Cestovní plášť měl velmi tmavý a prostý, na hlavě kápi, boty pevné a tvář měl zakrytou šátkem, aby ho nezraňovaly ledové střípky ve větru. Jeho dobré oblečení bylo ve znepokojivém rozporu s tím, že šel pěšmo.

Zloději nezaváhali. Když vůdce vyšel na cestu, nezdálo se, že by to poutníka nějak vylekal. „Kampak putuješ v tomhle nečasu?“ zeptal se drze.

Na cestu za mužem se vyhoupli neslyšně dva další a zbytek tlupy se rozeštavil v nerovnoměrném kruhu kolem muže.

Ten si stáhl z tváře roušku. „Jdi mi z cesty,“ řekl. Měl panovačný hlas, který byl chladný a vyvolával touhu poklonit se.

„Nás je osm a ty jsi sám,“ řekl lapka a zasmál se. Uviděl cizincovy boty. Tohle vypadalo jako velmi dobrý den. Možná ta zima nakonec nebude tak zlá, jak se zdálo. „Na něj!“

Dva muži se vrhli vpřed, ale cizinec se otočil a v té chvíli bezdechého ticha, když šustil jeho plášť, se najednou něco zalesklo v jeho ruce. Nebyl to meč. Ostrá ledová čepel bez odporu prorazila mezi padajícím sněhem a v ladném oblouku prokousla hrdla běžících zbojníků. Krvavé vločky se snesly na zem do temné kaluže.

Bud' tvrdý.

Cizinec se otočil zpět tváří k vůdci zbojníků v mírném předklonu. Ostří, po kterém stékala jasná rudá krev, držel pořád v ruce. Z tváře mu skloouzla kápě a odhalila černé vlasy, ve kterých se rozlévaly stříbrné nitky podobné pramenům vlasů starce. Oči měl zlaté jako ledová krusta, po níž se prochází slunce, na tváři pochmurný výraz, který se nedal zvát úsměvem.

Chropťení umírajících mužů za jeho zády utichalo v bublavém zvuku.

Dva ze zlodějů, kteří byli moudřejší než ostatní, se dali na útěk. „Zpátky!“ zařval vůdce. Ale nezastavili se.

Cizinec se pohnul a byl rychlý, až příliš rychlý. Před očima jednoho z mužů zavřítil tmavý plášť. Instinktivně bodl tam, kde čekal postavu. „Vedle,“ ozval se

mu šepot vedle ucha a potom mu něco proniklo útrobami a rozlilo tam horkost a smrt.

Bud' silný.

Krvavý sníh padá z oblaků. Vůdce zbojníků se semkl se dvěma zbývajícími muži a udeřili všichni najednou. Měli léta zkušeností a věděli, jak snadno zabít. Jak se však zdálo, cizinec to věděl také.

Krev z hrudla hubeného zbojníka stříkla do vzduchu, ledové ostří se zatočilo ve víru a černý plášť se nadmul jako ve větru. Lapka bodl a jeho nůž se prohnal vzduchem.

Cizinec se otočil, jako by tančil mezi sněhovými vločkami, a jeho rána padla do týla posledního zbojníka. Ozvalo se ohavné prasknutí.

Vůdce zůstal sám a viděl, jak ten muž stojí proti němu, klidný a tichý, zatímco se kolem do sněhu vylévá krev všech jeho mužů. Najednou si všiml, že to, co má ten muž v ruce, není meč. Je to led. Kus ledu jako vytržený z rozbité krusty na řece.

Bud' nelitostný.

„Jdi mi z cesty,“ zasyčel cizinec a postoupil k němu blíž.

Vůdce zbojníků nezaváhal a uhnul stranou tak uctivě, jak to dokázal. Cizinec došel na dva kroky od něho a zbojník se při pohledu na něj roztřásl. Prohlížel si ho a jeho oči se najednou naplnily poznáním. Najednou už věděl, kdo je to. Uviděl vesnici, která hořela, vesnici, kterou přepadli. Vesnici, kde... Rozleplity, aby promluvil.

„Pozdě,“ řekl cizinec a jeho hlas zněl jako umíráček. Vlastně ne. Ne jako.

Ledové ostří zazvonilo, když se o něj opřel studený vzduch. Vůdce zbojníků klesl na kolena a cítil, jak se mu bříše rozlévá ledový chlad a horkost zároveň. Krev máčela sníh.

Bud' můj.

A cizinec odcházel. Za zády mu sténali umírající a všechny ty zvuky postupně odumíraly a mizely.

Později tím místem jeli jezdci, kteří lapky naháněli po kraji. Přijeli tam a uviděli pobité zbojníky a zrudlý sníh. A stopy, které vítr zahladil.

Na zasněženém břehu stála postava. Těžká hnědá kutna nasákla vlhkost roztáhlých vloček. Ten muž, by-li to vůbec člověk, stál shrbeně a opíral se o dlouhou pokřivenou hůl.

„Pověděli mi, abych tě čekal,“ řekl hlas zpod kápě, když se k němu cizinec přiblížil.

Vítr zavíril a nahrnul cizinci tmavé vlasy do tváře. „Vezmeš mne na druhou stranu?“ zeptal se tiše.

„Možná ano,“ řekl hlas pomalu, „a možná ne. Musíš zaplatit.“

„Určí si cenu.“

Převozník se zasmál. „Dej mi to, co nosíš v kapse,“ řekl pak.

Dlouhé hubené prsty pohltila tmavá látka a v bezdechém tichu se pak vynořila sevřená dlaň. Rozevřel pomalu prsty. Na jeho čáře života ležel oříšek. Malý lískový oříšek se zahnědlou čepičkou, která seschla. Chvíli se na něj díval a v očích se mu objevil záblesk překvapení.

Převozník natáhl ruku, a když rozevíral dlaň, skřípělo to věkovitostí a seslostí. Kostlivé prsty čekají.

Cizinec zaváhal, jako by ho něco bodlo ostře do srdce. „Je to jen ořech,“ řekl lhostejně, „nemá žádnou cenu.“

„Možná pro tebe,“ odpověděl mu hluboký hlas.

Cizincovy prsty se ponořily do druhé kapsy a vytáhly stříbrnou minci. Zaleskla se na zimním slunci jako třpytivý šperk. „Chtěl jsi, co nosím v kapse,“ řekl pak. „Ale nepověděl jsi, ve které. Tohle je má platba.“

Zpod kápě se ozvalo tiché zavření, temné jako hlasy vlků. Kostlivá ruka vzala minci a stříbro zmizelo v jejím sevření. Ze sněhové mlhy nad zamrzlou řekou se vydělil tmavý stín.

Stáli tam mlčky a čekali. Stín se přiblížil. Loďka zvolna klouzala po ledě, vítr se utišil. Pak se pramička zastavila u břehu. Když do ní vstoupil, ovanul ho chlad. Už je blízko. Už brzy bude u cíle.

Převozník si stoupl na okraj a pak se dlouhou holí odrazil od zamrzlého říčního skla. Tichý zvuk, jak dno loďky dřelo led, se podobal zvuku kamene. Vítr se změnil a sněhové vločky zhoustly. Na zamrzlé řece se pohyboval stín. A pak zmizel v mlhavé bouři.

Údolí bylo bílé a třpytilo se jako diamant. Vločky poletovaly vzduchem a sedaly na vyschlá torza stromů, která lemovala cestu. Za jeho zády utichal ve stínech utkaných z mlhy tichý zvuk loďky skřípjící po řece. Vykročil vpřed.

Drobná černá silueta šla bílou plání a přední se tyčila stavba. Vystupovala z bílých dlaní krajiny jako rašící květina. Obrovský hrad s tisícem věží jako z lemových střepů. Hradby se tyčí tak vysoko, že on vedle nich vypadá jako pouhý stín, maličký a nepatrný.

Jiného by ten pohled možná odradil nebo vystrašil, ne tak však jeho. On se nebojí, protože se vrací tam, kde nikdy nebyl. Vrací se domů.

Byl to skoro ještě chlapec. Hubený možná až příliš, a ošklivě potlučený, viděla velké modřiny na jeho rukou a také na ramenech. Tvář měl špinavou, a když mu omyla prach, viděla několik drobných ranek kolem levé líce. Měl horečku. Setřela pot z čela a on se převalil se zasténáním na druhý bok. Vstala od lůžka a potom přinesla misku. Jemně mu nadzvedla malátnou hlavu a vpravila mezi rty několik kapek nápoje. Pak ho znova uložila.

V noci plakal. Plakal a šeptal jméno.

Maja.

Probudil se. Chvíli ležel a opájal se mizejícími sny, které se pokoušel zachytit, než zmizely, a pak otevřel oči. Bylo nad rámem, všiml si, že nezakrytým oknem do místnosti proniká pobledlé zimní slunce. Zazíval, a teprve když odhrnul přikrývku, si uvědomil, že leží nahý. Spustil nohy na bílé dlaždice na zemi a rozhlédl se po svých šatech.

„Můj vzácný pane,“ zašeptal tichý hlas. Otočil hlavu. V rohu místnosti byla dívka, roucho jí zakrývalo hlavu, tělo i paže a na tváři měla masku.

„Královna mne včera poslala, abych Vám posloužila,“ řekla. „Připravila jsem Vám koupel.“

Svaly za krkem měl ztuhlé a pomyslel si, že voda by je mohla příjemně uvolnit. „Ano,“ řekl pak. „To je dobré.“

„A budete si přát, abych vás umyla?“

Na kratičko se zamyslel a pak potřásl hlavou. „To nebude třeba,“ řekl, „ale připrav mi čisté šaty.“

Když se postavil, pohlédla na jeho paži a polekaně se nadechla. Jeho ruka, kterou doposud skrývala přikrývka, byla ohavně znetvořená, zohavená, spálená; podobala se vrásčitému kmeni stromu. Drsné jizvy se pnuly od předloktí k rameni. Obrátil ji k sobě dlaní a znova hřbetem. Hlavou mu prolétly obrazy, zmatněné stínové divadlo, umrtvené vzpomínky, které mizely, když se je pokoušel zachytit. Viděl dům, v ústech cítil odpornou pachut' krve a kouře, cítil smrad spáleného dřeva a masa a celým tělem mu jako záblesk prolétlo ostří tupé bolesti.

„Pane?“ slyšel pokorný hlas služebná, který přicházel z dálky.

Řasy se rozlepily a zlaté oči se upřely na dívku, která se na něj ještě pořád dívala s trohou strachu v očích. Kývl hlavou a vykročil za ní.

Koupel byla studená jako led a cítil, jak mu po zádech přebíhá mrazení, které až bolelo. Když vstal, po svraštělé kůži na nahé hrudi mu stékaly pramínky vody. Dívka držela v rukou napnuté plátno, které si ovinul kolem pasu. Osušil se a ona mu pak pomohla do šatů. Byly jiné, měkké a hladké, plášť zářil, jako by ho utkali ze zasněžených pavučin. A jakmile ho oblékl, zapomněl na ten šat, který nosil dříve.

Pak se posadil do stoličky, a zatímco si opřel ruce a v klidu zavřel oči, rozčesávala mu navlhle vlasy.

„Má paní doufala, že ji doprovodíte dnes ráno,“ řekla po chvíli tiše.

„Kam?“ zeptal se.

„Na ranním honu. Říkala, že bude čekat před vraty na nádvoří, pane.“

Sklidila hřeben a odešla. Za krátkou chvíli se vrátila a přinesla tázec s připraveným jídlem. Natáhla ruce, aby ho obsloužila, ale jen zvedl dlaň a to jediné gesto ji zadrželo. „Jaké máš jméno?“ zeptal se.

„Jméno?“

„Jak ti mám říkat?“

Zdálo se, že ji ta otázka překvapila. „Já nevím, pane,“ řekla, „nikdy mi jména nedávali.“

„Nikdy?“

Sklonila hlavu a připadalo mu, jako by se zamýšlela, jako by pátrala po něčem, co bylo v její paměti dlouho ztracené. „Alla,“ řekla potom tiše.

„Dobrá, Allo, myslím, že už se dál obsloužím sám, můžeš jít.“

Poklonila se a pak se zastavila ve dveřích, jako by ještě něco chtěla říci. Zůstala tam stát a on k ní lhostejně zvedl oči a byl v nich chlad a tvrdost.

„Já...“ začala a potom sklonila hlavu. „Odpusťte, že jsem Vás ještě rušila, můj pane,“ řekla pak tak tiše, jak svedla a vyklouzla z komnaty.

Najedl se a nespokojeně vstal. Vyšel ze dveří, a jako kdyby mu někdo v noci šeptal cestu, prošel schodištěm a chodbou, až vykročil na nádvoří.

Venuk zářilo slunce a světlo se rozlévalo po dlouhých bílých pláních na obzoru. Královna seděla na hřbetě světlého hřebce se zlatavou hřívou. Její bílé šaty se třepotaly ve větru a černé vlasy jako temné stíny měla svázány v týlu hlavu. Říkala něco sluhovi, který držel na vodítku několik skvěle živených brakýřů. Když zvedla hlavu a uviděla, jak schází po schodišti, usmála se.

„Vstal jsi brzy, můj princi,“ řekla laskavě. „Už jsem se bála, že mne nedoprovodíš.“

„Rád pojedu po tvém boku, paní, pokud je zde kůň, který by mne mohl nést.“

Kývla hlavou na bledého muže, který držel její uzdu. „Neslyšel jsi svého prince?“ zeptala se ostře a pozvedla ruku, jako by ho chtěla udeřit. „Přiveď koně! A přines mu kopí!“

„Slitování, paní,“ zakvílel muž, když uviděl její hněv, a klopýtavě se rozběhl do stájí.

„Lesy jsou plné zvěře, jitřní princi,“ řekla, a když zvedla hlavu, viděl její krásu a byl očarován. „V mé domě je taková hra a podle tradice je vítězem ten, kdo první pokropí krví zvířete sníh.“

„Rád uctím tu tradici.“

Zasmála se. „Jsi samolibý, můj milý. Mne ještě nikdo neporazil.“

Přivedli mu koně, který byl jako nejtemnější krajina lidské duše. Vzpouzel se sluhům a potřásal hlavou. A když pohlédl princi do očí, byla v tom zlá nezkrocená pýcha. „Neosedlaný?“ zamračil se.

Královna se znovu zasmála. „Takový je obyčej. Můžeš se vzdát.“

Sevřel v ruce kopí a ucítil, jak slabě vrní v jeho ruce. Jako vyhládlý pes, kterého konečně pouštějí od boudy. Stál tam v bělostných šatech, tvář ostrou a oči zlatavé a jasné a vypadal překrásně a hrdě. „Pojedeme, má paní!“ zvolal a vyšvihl se pružně do sedla koně.

Královna pobídla koně a on uviděl, jak za ní zavřily její bílé šaty. Udeřil zvíře ratištěm kopí přes plece a vyjel v jejích stopách.

Chlapec položil hlavu na polštář. „Vyprávěj něco,“ řekl náhle.

„Cože?“ Uviděla, že má zavřené oči a na lici slzy.

„Vyprávěj něco,“ v jeho hlase náhle byla prosba. „Je tu takové ticho... tak strašlivé ticho...“

„Máš rád příběhy?“ zeptala se laskavě.

„Mám.“

„Znám jeden takový, mohl by se ti líbit. Je to prastarý příběh. Pamatuje doby, kdy lidé chodili nazí a báli se stínů a toho, co přicházelo z dalekých krajů za nocí severní tmy. Tehdy to byl příběh o temnotě a světle. A o krvi, o té především.“

Mezi zasněženými borovicemi se prosmýkl jezdec na tmavém koni. Zvíře se divoce vzpouzí a kdykoliv ho chce jezdec pohnat jedním směrem, vyrazí na opačnou stranu. Les byl tichý, a když štval koně do svahu pokrytého stromy, slyšel ze všech stran ozvěny, jak se královna směje.

Sníh odletuje od tmavých kopyt a sněhové vločky vířící vzduchem štípou

jezdce do tváře. Ale on je nevnímá. Je soustředěný na lov. Tvář má napjatou a staženou, svaly jeho paže jsou strnulé, jak svírá kopí, prsty mu tím stiskem zbělaly. Koňský pot se vpíjí do kůže, zpěněná hříva se cuchá, jak jí hřebec rozhazuje.

Zaslechne štěkot královniných bílých brakýřů. A pak jiný zvuk, hlasitý, jako když se vyděšené zvíře prodírá krvinami.

Ruka s kopím čeká, ostří je hladové a on cítí, jak se chvěje nedočkovostí. Přitáhl koni uzdu, hřebec neklidně přešlápl. A pak uviděl tmavou siluetu.

Divočák byl malý a k smrti vyděšený. V patách se mu hnala smečka bílých brakýřů, kteří štěkali a vrčeli. Zahnali ho k vyschlému korytu a jeden ze psů skočil kanci na hřbet a drápal. Štětinatý divočák se zastavil a se zaryčením se ohnal po útočícím psu. Zlomený kel zasáhl psa do břicha a rozpáral ho jediným mocným trhnutím. Vnitřnosti brakýře vyhřezly do sněhu jako ohavný květ, zvíře zaskučelo.

Ostatní psi stáli s nahrbenými hřbety a vrčeli na kance, jakoby žádný nectěl zaútočit.

Černovlasý si nadhodil kopí a napřáhl ruku za rameno. A pak uslyšel zvonění tětivy a spatřil v dálce královnu. Její vlasy vlály kolem tváře a měla dosud natažený luk, jak vystřelila.

Sněhové vločky usazené na hlavici kopí se rozlétly nazpět, dřevěné ratiště zavrnilo ve vzduchu, když hodil.

Jeden ze psů skočil. Divočák se rozehnal mohutnou hlavou a pes, který byl připraven rozedrat zvířecí hřbet, ustrnul v půlce skoku. Zlaté oči uviděly, jak ho srazil královnin šíp a pes padl do sněhu s bolestným kňučením. Pak dopadlo

kopí. Ta rána zasáhla kance do krku, ostří projelo tlustou kůží, až zasáhlo tepnu, ze které v ráně vystříkl krvavý proud. Rudé kapky zbrázdily bojem rozrýtý sníh. Umírající kanec se pokusil ještě bránit, ale psi, vida oslabeného protivníka, se na něj vrhli a kanec padl do sněhu.

Královna hrdě projela kolem zvířat, co se jako šílená prala na kančí mrtvole, a zastavila se u psa, z jehož prsou trčel šíp. Sesedla, zvíře se pokusilo zvednout, ale beznadějně. Tasila meč a bez jediné stopy lítosti ve tváři zvíře zabila. Krev jí stříkla na bělostné šaty a ona zvedla pyšně hlavu k přijíždějícímu prinCI.

Zastavil koně a seskočil hbitě z jeho hřbetu. Došel ke kanci, odehnal psy a vytrhl kopí z rány. „Zvítězil jsem,“ řekl pak.

Královna na něho chladně pohlédla a usmála se. „Ale vůbec ne, můj milý.“

„Zabil jsem kance.“

Ukázala na psa, který ležel mrtvý u jejích nohou. „Má rána první skropila krví sníh.“

„Byl to tvůj brakýř,“ zamračil se, ale ona jen pokrčila rameny.

„To nevadí,“ odpověděla a pak došla k němu. Usmívala se a bylo v tom čiré potěšení, zlomyslná radost.

Opíral se o kopí a díval se na ni, zlaté oči byly najednou plné hněvu. „Nedokážeš přiznat prohru,“ řekl zlobně. „Když byla pravidla taková, mohl jsem zabít koně, sotva jsem vjel do lesa.“

„A proč jsi to tedy neudělal?“ zeptala se krutě. „Nikdo neřekl, že se to nesmí. Vyhrála jsem.“

„Vyhrála, ale není v tom žádná čest.“

Královna se rozesmála a vítr jí rozcuchal černé vlasy, až se podobala královně havranů. „A kdo mluvil o cti, princ?“ Naklonila hlavu ke straně. „Prohrál jsi. Snad se nezlobíš?“

Zatoužil umlčet ten ohavný výsměch, tu samolibou škodolibost, ponížit ji, jako ona ponížila jeho. Vzedmula se v něm vlna nenávisti. Chytil královnu za ruce a poválil ji na zem do sněhu. Nebránila se mu. Smála se jako předtím ječivým zlým smíchem a on ji nenáviděl, tak strašlivě ji nenáviděl.

Trhá její šaty a ona se jen směje, leží před ním nahá, nádherná, poddajná, až touží ji udeřit, rozbít její tvář, smát se spolu s ní krutým smíchem dravce, který ulovil kořist, zatímco ona by křičela. Ano, křič. Křič! Víc a hlasitěji.

Necítil chlad zimy a sněhu, ale teplo jejích rukou, když mu její nehty drásaly šíji jak zobák havrana. Zmocnil se jí ve sněhu a krvi. Křičela a on se smál. Křičela dvě slova. Jen ten hlas, nic víc neslyšel. Jen dvě slova.

Jsi můj.

Celý svět se ponořil do zlatavé krásy. Podzimní slunce probarvilo všechno listí a prodchlo svět posledními hřejivými paprsky. Pod velikým vrásčitým dubem seděla žena, bělovlásá stařena a vedle ní klečel chlapec. Něco mu pošeptala. A pak se na její tváři objevil poslední úsměv jako pel setřený z křídel motýla a ona zavřela oči.

Chlapec tam seděl u těla mrtvé ženy a viděl, jak vítr kolem jejích nohou rozvířil všechny ty dubové lístky. A uviděl také, jak se najednou tělo té ženy mění. Bledla a zmenšovala se a najednou už tam nebyla žena, ale jen hromádka listí,

pterou neposedný vítr zvedl do vzduchu v nelegantnějším a nejnádhernějším valčíku za podzimní hudby. Chlapec vstal a díval se na tu krásu, jak listy zavířily kolem něj a jak zašustila zažloutlá suchá stébla trávy. Bylo to její rozloučení s ním a on neplakal, ale zasmál se a radoval se z té krásy. Protože věděl, že tak by si to přála.

Probudil ho otupělý chlad, který se mu rozléval po těle. Posadil se a rozhlédl se. Ležel na studeném sněhu a všude kolem něj byla páchnoucí tmavá krev vpitá do země. O kus dál ležel divočák; ležel tam, a zatímco na jeho štětinách sedal sníh a rána, kterou mu zasadil, zčernala, nikde neviděl ani královnu ani brakýře. Bylo to plýtvání, protože maso zamrzne během noci a pokud ho nenajdou vlci, zůstane tu až do jara, kdy shnije. Byl to zbytečně promrhaný život, ale on si tohle nepomyslel. Pohlédl na mrtvolu kance a brakýře o kus dál a pak lhostejně vstal.

Někde uvnitř cítil, jak se něco vzpouzí, jak něco tichým hlasem říká, co vše strašlivého udělal. Ale on to neslyšel.

Královna tu nebyla, ale to nevadilo, cestu nazpět si jistě bude pamatovat jeho kůň. Hřebec stál o kus dál, neuvázaný a přesto podivně klidný, najednou se nevzpouzel. Jako by se bál svého pána.

Došel k němu. Zvíře ho nechalo v klidu nasednout a on ho pak tvrdě pobídil. Hřebec vykročil zpět na královnin hrad. Za ním zůstávala na sněhu dvě mrtvá zvířata zabité pro marnotratný rozmar. A zatímco mu srdce zamrzalo ledem, někde v dálce zavyli vlci.

Je to prastarý příběh...

Sníh je vše, co jí zbylo. Sníh a strach. Hluboko v tmavém lese jde dívka. Ruce má rozedrané od větví a křovin, šat rudý jako krev a zpod červené kápě padají světlé zcuchané vlasy. V očích má šílenství, které dává znát hrůzy její cesty. Potácivě došla ke stromu a dlaní se o něj opřela, aby vydechla. Pak padla na kolena s hlavou v dlaních a její ramena se zachvěla, když se dala do pláče.

Už dávno sešla ze směru své cesty a ztratila se. Mrtvé větve stromů jsou pořád stejné a les se zdá být bez konce. A mezi jehličím a sněhem se ve tmě občas něco zlatavě zaleskne, ale nejsou to světýlka, které by chtěla vidět. Která by kdokoliv chtěl vidět.

Když zavyli vlci, zoufale otočila tvář. Nebylo to daleko a ona to věděla. Klopýtavě se zvedla a vykročila dál. Dál do tmy.

Tehdy to byl příběh o temnotě a světle. A o krvi, o té především.

Když přijel na nádvoří, sesedl z koně a nechal ho tam stát, aby se o něj postaralo služebnictvo. Prošel chodbami a jeho krok se změnil. Byl pevný, jistý. Přišel do síně, ale byla prázdná a královnin trůn zůstával chladný. Nebyla tam. Došel do své komnaty, ale ani tam nebyla. S podmráčenou tváří otevříral každé dveře chodby a hledal svou paní.

Nakonec se před ním přeci jen otevřela komnata, malá proti ostatním. Bylo tu jen jediné okno a přímo proti dveřím stálo velké zrcadlo zakryté látkou. Královnu nespátril, ale zrcadlo upoutalo jeho pozornost. Opatrně se rozhlédl a pak pomalu vykročil k němu.

Natáhl ruku, aby sundal závěs.

„Princi!“ Hlas ode dveří ho zamrazil na místě. Otočil se a uviděl královnu. I dnes měla bílé šaty a na hlavě korunku, která se křišťálově leskla. „Tak jsi přeci přijel. Co tě zdrželo v lese?“

„Spánek,“ odpověděl.

Usmála se a byla moc krásná, tak moc, až ucítil strašlivou touhu padnout před ní na kolena a sloužit jí. „Je dobré, že sis odpočinul,“ zvedla k němu ruku. „Pojď se mnou. Představím tě tvým poddaným.“

„Poddaným?“

„Jsi můj princ,“ došla k němu a jemně ho odvedla od zrcadla. „Jejich pán. A musíš se naučit jím vládnout, má lásko. Být tvrdý. Silný. A někdy nelítostný, protože takového pána pak budou poslouchat.“

Přejela mu dlaní po ebenových vlasech, které zašedly více než dříve. „Pojď, můj drahý, je čas k večeři. A pak,“ sevřela v ruce maškarní škrabošku, „budeme tančit.“

„Neumím tančit,“ řekl.

„Neboj se, já tě to naučím.“

Vykročili a on zapomněl na místnost s velkým zrcadlem.

Když přišla královna do síně, všichni utichli, jako by je svázala kouzlem. Procházel uličkou mezi řadami služebníků a všichni se jim klaněli. Viděl dívky v překrásných šatech a muže v barevných pláštích a všichni měli na tvářích masky.

Došli až ke schodům a k trůnu. Královna se posadila a on usedl po jejím boku. Pak tleskla do dlaní. Odněkud se ozvala hudba. Byla to příjemná melodie, lidé tančili a on si všiml, jak všechno září.

„Překrásné,“ řekl, když pozoroval tančící páry.

„Zajisté. Jsou tu všichni, kdo odpověděli na mé pozvání,“ řekla s úsměvem.

„Kolik jich je?“

„Nevím,“ odhrnula si z tváře pramen černých vlasů, „záleží na tom?“

„Ne, ovšem že ne.“

Všechny tančící páry se pohybovaly jako vločky ve větru, tak lehce a snadno. Snažil se prohlížet si tváře, zapamatovat si alespoň jedinou, ale viděl jen masky, stovky masek. Ucítil, jak se ho zmocňuje neklid přicházející odnikud.

Za okny se rozlila tma, churavé stíny chladné noci pronikaly až sem do koutů sálu, ale tanečníci se pořád veselili. Chodili mezi nimi sluhové s tácy vína a občas spatřil v davu barevně oblečeného šaška, který bavil hosty různými žerty. Všichni se smějí. Všichni kromě královnina prince.

Zvenčí sem zazněla ozvěna dalekého zavytí vlků. Otočil hlavu a zahleděl se do tmy. Noc pohltila vše, bílé pláně překryla černým hávem, hluboký les zmizel v jejím chřtánu. Vzpomněl si na něco, co kdysi zaslechl. Jakýsi příběh o temnotě. Pokoušel se vzpomenout, ale náhle nemohl. V jeho mysli nebylo nic. Viděl jen les. Les a mrtvého kance. Krev. Temnota a krev, je to spolu spojeno, ale jak, to si nevpomíнал.

„Můj princ,“ promluvila královna a její sladký hlas ukonečnil jeho mysl a zahnal pochyby pryč. „Napiješ se vína se mnou?“

Pohlédl na dívku, která klečela na zemi a nad hlavou držela táz se dvěma poháry. Také už ji někde viděl. Možná.

„Můj princ!“

Pohlédl na královnu. Její tvář byla nádherná. Měla rudé rty, pleť bílou, průsvitnou jako mramor a její oči byly modré a laskavé.

„Napij se vína,“ řekla podmanivě.

Vzal si pohár z tácu. Dívka vstala a s hlavou uctivě skloněnou couvala opatrňě nazpět po schodech.

Královna jemně pohnula sklenkou a napila se. Pozvedl číši ke rtům a na jediný okamžik sklonil zlaté oči k té dívce. Dívala se na něho a v jejích očích byla němá prosba, slabé varování...

Víno bylo sladké. Sladké jako slzy na tváři milenky, která pláče pro padlého. Bylo hebké a hladilo na duši. Když polkl, zahalilo ho do chladného sametu nevědění.

„Jak se odvažuješ!“ vřískla náhle královna a křišťálová sklenka se roztríštila na schodech.

„Má paní, o-odpuštěte,“ šeptala slabě dívka a roztržeseně ustupovala.

Tanečníci v sálu ustali v tanci, ale hudba hrála dál jako slabé memento.

Královna se vztyčila na trůnu jako bohyně zloby, tvář zkřivenou hněvem a v očích pichlavou nenávist. „Jak se odvažuješ pohlédnout svému princovi do očí!“ zvolala a udeřila dívku hřbetem ruky do tváře.

Táz s kovovým třeštěním padl na zem, sklenice se rozbily o schody, víno se po nich rozstříklo jako horká krev. Dívka se skutálela až k patě schodiště. Její

roucho jí sklouzlo z vlasů a maska padla z vyděšené bledé tváře. „Má p-paní...“ šeptala plačivě.

Královna se obrátila k princovi. „Není žádný strašlivější prohřešek, kterého by se mohla dopustit,“ řekla a její hlas najednou ztratil všechnen jed a zněl hladce jako med. „Pověz, můj milý, jaký trest udělíme té kacířské poběhlici?!“

Pohlédl dolů na padlou dívku, která na něj hleděla s nadějí, a náhle ucítil cizost. Jeho oči se zaleskly jako led.

„Smrt.“

„Ne!“ zvolala dívka zoufale. Pod pažemi ji uchopili dva strážní a vlekli ji uličkou mezi hosty. „Prosím, můj pane, ne! Ne!“

Královna se na něj usmála. „Výborně, můj princ, výborně. Jak velmi spravedlivé.“

„Kdo to byl?“

Mávla rukou. „Záleží na tom?“

V jeho očích tančila zima, studená a nelítostná. „Ne, drahá,“ zasmál se, „nezáleží.“

Zatočila se mu hlava, zatoužil znovu po víně a zároveň toužil nikdy už ho nepít. Zamrkal. Na co vlastně myslel před tím, než se to stalo? A co se vlastně stalo?

„Pojďme si zatančit, princovi,“ řekla náhle královna a se smíchem si skryla tvář pod maskou. Podala mu ruku a on zapomněl na vše, na co myslel.

„Tehdy to byl příběh o temnotě a světle. A o krvi, o té především. Začal v hlubokém černém lese, kde za studené noci seděla na zemi dívka. Byla velmi mladá a velmi krásná...“

Už nedokázala běžet. Její šaty byly vlhké a těžké, jak na ně sedal sníh, a ona už neplakala, protože všechny slzy jí zamrzaly na tváři. Je hladová a na konci sil a ví, že tam ve tmě na ni čekají.

Zastavila se jen na okamžik, jen aby popadla dech, aby se bílýma rukama rozedranýma do krve opřela o kmen stromu. Uslyšela, jak na větví vysoké borovice zakrákal výsměšně havran. Tma z lesa jí rozleptala duši, hrůzy, které prožila, jí sebraly síly, bolest otupěla její smysly. Pohlédla kupředu, jako by čekala spásu, ale žádné světlo nepřicházelo.

A pak se otočila a se zavřenýma očima se posadila u paty stromu do bílého sněhu, zahalila se do studených cárů červeného pláště a s nohami pod bradou čekala. Čekala, až přijde smrt.

„Můj milý,“ královna seděla na zdobené stoličce a rozčesávala si vlasy. „Brzy bude svítat. Měl jsi hezký sen?“

„Já...“ zarazil se. V komnatě nebylo chladno, ale on ještě ted' cítil bodavý mráz sněhu a beznaděje, který ho obkllopil ve snech. Nebyl hladový, ale ta noční můra, co ho tlačila na prsou, mu přesto probudila v žaludku lačnost. A pak byl v tom snu ještě někdo, ale on si nevpomíнал, tak rychle ten sen mizel.

„Ano,“ řekl pak lhostejně, „měl jsem hezký sen.“

„To je dobře,“ natáhla ruce a v prstech sevřela drobounkou korunku jako z vyleštěného křišťálu. „Čeká nás dnes velký den, princi,“ řekla, a když si nasadila korunu na vyčesané vlasy, zasmála se.

„A co velkého nás čeká?“

Královna došla k němu a složila ruce na bělostných šatech. „Ještě jsi nenaštívil mé zahrady. A věř mi, jsou překrásné.“

Pohlédl na ni a prohlížel si všechny drobné vrásky v její tváři. „Sudej si tu korunu, má paní.“

„Proč?“ zamračila se.

„Protože je to mé přání. Jen ted', chtěl bych tě vidět bez ní, nic víc.“

Chvíli váhala a pak zvedla ruce a váhavě, nejistě ji sundala.

„Polož ji někam a posad' se vedle mě,“ řekl.

Udělala to. Čekal odpor, čekal, že bude pyšně stát nad ním a že se nevzdá svrchované koruny ani na okamžik, ale ona se najednou posadila vedle něj. Nevinná jako hřích. Křehká jako skála. Krásná jako smrt.

Natáhl ruku a dotkl se té bílé tváře. Přejel prsty po její kůži. Tak hladká. Tak jemná. A tak chladná. Královna tam seděla vedle něj, ruce složené v klíně a její oči v tom jediném letmém pohledu roztály.

Byla nádherná. Byla všechno, co si kdy přál. Všechno a nic.

Sklonila oči a potom vstala a byla v tom ta obvyklá tvrdost a síla. Natáhla ruku a nasadila si na hlavu korunu. „Pojď, princi, snídaně čeká,“ řekla.

Nadechl se a díval se, jak došla ke dveřím. Po něžnosti a slabosti nezůstalo nic. Jen prchavá vzpomínka, která zmizí, jakmile opustí tuto komnatu. Ve

dveřích se naposledy otočil. Viděl postel, jemné lože utkané ze světla a tmy. Pak se otočil a ta vzpomínka na jedinou křehkou chvíli uvadla.

Víno bylo tak hutné a tak silné, že přehlušilo chuť všeho ostatního. Nevnímal chléb ani hrozny, med ani sýr, cítil jen tu hořkosladkou příchuť na patře. Královna seděla vedle něj a přehlížela sluhy, kteří obcházeli kolem stolů, nevšímala si, jak sklízeli nádoby a zase mizeli neviděni jako duchové.

„Hm?“ otočil se, když si odkašlala.

„Říkala jsem, že půjdeme do zahrad.“

„Skvělý nápad,“ přikývl.

Chvíli si ho prohlížela a pak se na jejích rtech rozlil úsměv. „Na co myslíš, můj milý?“

Zarazil se. „Nevím,“ přiznal.

„Díval ses na služebnictvo. Něco udělali špatně?“ zamračila se.

„Ne, jen...“ Proč se vlastně díval na všechny ty němě neznámé tváře, proč se snažil zachytit každý záblesk očí těch ztracených duší? Potřásl hlavou. „Nevím, zamyslel jsem se, a už nevím nad čím. Jsi nádherná, má paní.“

Mávla rukou, jako by ji ta lichotka minula. „Možná jsi unavený. Měli bychom nechat zahrady na jiný den.“

„Ne,“ odmítl, „měl jsem hezký sen.“

„A o čem byl?“

„O tvé kráse,“ řekl a pohlédl královně zpříma do očí.

„Dobrá,“ přikývla pobaveně a položila na talíř ubrousek. „Napijeme se ještě vína.“ Kývla na sluhu, aby jím dolil a poušmála se. Když se napil, položila pohár a tleskla do dlaní.

Jeden ze sluhů přišel ke královně a se skloněnou hlavou jí něco zašeptal.

„Ach,“ vydechla. „Už jsi dojedl?“

Pohlédl na svůj talíř; byl plný, jako by z něho nesnědl nic, a on přesto hlad necítil. Jen víno, sladké drsné víno.

„Ano.“

„Výborně,“ kývla hlavou, „běž do zahrad, přijdu hned za tebou.“

Neodporoval jí. A když odcházel, všichni služební mu uhýbali z cesty a on na nikoho nepohlédl.

Zahrady byly nádherné, i když je objala svými rameny chladná, třpytivá zima. Na lavičce ležel sníh a zahradní jezírko zamrzlo pod bledou krustou, namísto růží zbyla zmrzačená zakrnělá pouputa a jablka v sadu vystřídaly krápníky.

Když zaslechl šramot, otočil se. Uviděl muže, jednoho ze sluhů, jak jede mezi stromy a v ruce drží složené plátno s temnými skvrnami.

„Hej ty!“ vykřikl.

Sluha zvedl hlavu, a jakmile spatřil prince, padl na zem na kolena a hlavu zatáhl vyděšeně mezi ramena.

Princ došel k němu a viděl, jak se sluha třese. Všiml si, že má na předprsni šedých šatů krev.

„Vstaň,“ poručil mu tvrdě. Sluha tak učinil a rozechvěle tam stál, kudrnaté vlasy mu padaly do tváře, která byla bázlivě skloněná k zemi.

„Co je to za krev?“ zeptal se.

„Krev popravené, nejvznešenější pane,“ odpověděl sluha tiše.

„Popravené?“ zamračil se.

„Ano, můj pane.“

„Nevěřím ti,“ štěkl a ostře mu ukázal rukou. „Doved' mne tam.“

Sluha se poníženě uklonil a pak vyšel po cestě tak rychle, jak dokázal. Vedl prince mezi stromy a zahrady s jezírkem zůstaly za jejich zády. Cesta tu byla zapadaná těžkým sněhem a vyšlapané stopy dávaly znát, že tu v poslední době někdo prošel. Nakonec zahnuli k místu, kde pod hradbami stála dřevěná bouda a jeden sluha.

Hloubil jámu v zemi a nevšiml si jich.

„Co se tu děje?“ zvolal zvučně princ.

Kopáč sklonil hlavu a ukázal prstem k zakryté hromádce. „Kopeme hrob, pane, abychom ji pohřbili.“

Sluha, který přišel s princem, došel k mrtvole zakryté plátnem a trochu ho odhrnul, aby z něj sesypal napadané vločky.

A zlatooký princ náhle ucítil, jak mu tělem projelo ledové ostří, nůž, který se mu bolestně zabodl do srdce. Kolem tváře mu zavřily sněhové vločky, tiše a

pomalu ve svém nezvyklém tanci, který je pokaždé jiný. Někde ji viděl, znal ji, tu tvář... viděl ji, když z ní spadla bílá maska tam na schodech...

„Kdo je ta dívka?“ zeptal se a došel k mrtvé.

„Služebná z hradu,“ odpověděl kopáč, ale ještě než promluvil, znal zlatooký svou odpověď.

„Alla,“ šeptl tiše a sklonil se k ní.

Prohlížel si tu tvář; byla bledá a na krku měla krvavý podpis svého kata, ale poznával ji. V hlavě mu svitla vzpomínka, viděl, jak stála u dveří, když byl po koupeli, a něco mu říkala, něco mu chtěla říct a pak sklonila oči a odešla. Ta vzpomínka... jak jen mohl zapomenout?

Zamrkal a prsty si přejel obočí. Snad to byl jen sen, vždyť ta dívka...

„Co provedla?“ zeptal se pak silným hlasem. Někde uvnitř cítil vinu, ale proč? Za co? Nevzpomíнал si na nic, jen na víno, na sladké víno a oči své královny.

Zaslechl hlas kopáče, zněl jako z dálky, jako ozvěna, co se rozléhá ve skalách. „Pohlédla na vás, pane.“

Před očima mu poletovaly vločky a v uších mu hučelo, jak mu krev bubnovala ve spáncích. „Kdo přikázal, aby byla popravena?“ zeptal se tak klidně, jak svedl.

„Vy, pane.“

Nebyla to slova. Byla to rána. Rána, která mu sebrala dech, která ho zahalila do žíněné košile, rána tisíce mečů, které mu do srdce vetkly vinu. A on se náhle rozpomněl.

„Ne,“ zavrávoril a rukou se ohnal po sněhové paži, která na něho ve vzduchu ukazovala, „ne... ne...!“

„Pane?“ sluha opatrně vzhlédl, ale neodvažoval se pohlédnout princi do očí.

Zlatoooký se díval na ránu na hrdle mrtvé a viděl tam podpis jejího kata. Podpis sebe sama.

„Pohřběte ji,“ řekl prázdným hlasem.

Sluha se naklonil a přetáhl přes její tvář plátno, ale její obraz zůstal princi před očima a zaryl se mu bolestně do paměti. Otočil se a odcházel, zatímco studený sníh bičoval jeho tvář. Když se otočil, spatřil, jak ji dva muži zvedli a přenesli blíže k jámě. Zpod plachty cosi vyklouzlo, něco tmavého jako kulička a padlo to do sněhu. Nevšimli si toho, ale on ano. Vrátí se tam. A najde to, ať to bylo cokoliv. Najde to, aby nikdy nezapomněl, co provedl. Protože třebaže si přál napít se vína a upadnout znova do krutého zapomnění, věděl, že zapomenout na ni by znamenalo zapomenout už navždy.

„Ach, tady jsi,“ zvonivý smích jeho královny byl veselý jako hra rolniček.

Otočil se a uviděl ji, jak přichází. Její korunka se třpytila jako démanty a náhrdelník vypadal jako vybroušený led. Neusmál se na ni. Jen se díval na její chladnou krásu a obdivoval ji.

„Pověz, můj princi, viděl jsi někdy takovou, která by byla krásnější než tvá královna?“

„Ne, má paní,“ řekl, „ty jsi nekrásnější ze všech.“

Královna kývla hlavou. „A co dáš své královně, která je nejkrásnější ze všech, aby s tebou strávila svůj den?“

Sklopil oči a pak se k ní zpola otočil. Ozval se zvuk rozbíjeného ledu a pak se znovu obrátil k ní. V ruce držel poupe, které zamrzlo, než se stačilo rozvít. „Pro nejkrásnější královnu mám nejkrásnější květ,“ řekl.

Vzala poupe a pak si ho zapletla do vlasů. „Dobrá, přesvědčil jsi mě. Zůstanu s tebou. Jak se ti líbí mé zahrady?“

„Jsou nádherné,“ přikývl. „Pojďme, paní, projdeme se.“

Pomalu šli po cestě kolem stříbřitého jezírka, pak zahnuli cestou pod pašhýly stromů a pomalým krokem šli sněhovou cestou. „Kam to jdeme, můj milý?“ zeptala se a ucítil v jejích slovech špetku nejistoty.

„Neboj se, paní, jdeme k místu, kde je překrásný výhled.“

Procházel podél hradeb, až došli tam, kde stála dřevěná bouda a kde na sněhu ležela rozrušená půda. „Co je to?“ zamračila se královna.

Pokrčil rameny a v jeho tváři byla lhostejnost, ve které se nedalo přečíst jediné slovo. „Nevím,“ řekl odmítavě a pak ukázal rukou před sebe. „Pohled, paní, není ten výhled nádherný?“

Za hradbami spatřili bílé pláně, které se prolínaly s tmavým lesem a sluncem, které nad nimi probouzelo poledne, ozařovalo ten svět oslnivým třpytem.

„Je,“ řekla královna, „ale mé zahrady jsou přeci krásnější. Pojdme, čeká nás oběd a pak tanec, hosté se již scházejí.“

Vykročili a on se ještě zastavil a hrábl dlaněmi do sněhu.

„Můj princ!“ otočila se. „Co to děláš?“

Podal jí ruku, jako by jí něco dával.

„Co je to?“ zeptala se. „Další dar pro mne?“

Rozevřel prsty a mezi nimi byl zmačkaný sníh.

Královna se pohrdavě usmála. „Sníh,“ odvrátila se, „takového mám plnou zemi. Pojďme!“

A když vykročil po jejím boku, zasunul dlaň do kapsy.

„O krvi, o té především.“

Do poháru nalévali krev. Rudé víno bylo hutné, a když ho spatřil, viděl bílý krk a na něm rudé stopy. Zamrkal. Bílá maska, která sklouzla z tváře, dívka, která upadla na schodech a prosila ho o milosrdenství, které jí odepřel.

„Princi.“

Pohlédl na královnu. Pozvedla pohár. „Na zdraví.“ Usmál se a kývl a pak odvrátil tvář.

Zvonivé ticho ho donutilo otočit znovu hlavu k ní. Ve tváři měla údiv a slaboučký hněv, který prchavě přelétl po tváři. „Cožpak se nenapiješ se mnou?“

„Ne,“ potřásl hlavou, „nemám teď žízeň.“

„Princi...“

„Řekl jsem ne!“ štěkl ostře a jeho zlaté oči nepřipouštěly nic jiného.

Bud' tvrdý.

Královna na něho chvíli hleděla, jako by váhala, jako by nevěděla, jestli se má hněvat. Ruka s pohárem poklesla. „Dobrá,“ usmála se, jako by se nestalo nic, jako by neslyšela, co řekl. „Nakonec, vína se člověk snadno přepije, že? Hrají valčík, nezatančíme si spolu?“

Pohlédl na ni. Byla to pořád ta rozhodná a tvrdá královna a teď ho náhle prosila tak jemně a něžně, až ucítil zachvění srdce.

„Ale jistě,“ přikývl laskavě.

Tančili. Nebyl to on, kdo ji vedl. To ona směřovala jeho kroky a tančila s ním jako s loutkou. Usmívala se a byla velmi, velmi krásná. Řekl jí to.

Královna pohrdavě odvrátila hlavu a její ruka mu sevřela šíji.

Byl to okamžik, jediná kratičká chvíle, kdy pohlédl stranou. Pohlédl na stěny, kde stínově tančily jejich obrazy. Uviděl v tom stínu královnu, bílé šaty, ale její tvář byla jiná, bílá jako vybělená lebka, bílá jako smrt, bílá a strašlivá. Bílá jako maska té nebohé dívky. Přešlápl, udělal chybný krok a zastavil se. Když pustil královnu ze svého sevření, hudba ustala.

„Co se děje, princ?“ zeptala se a třebaže se usmála, neunikl mu ten slabý záchrně hněvu v jejích očích.

Přejel si dlaní po tváři, cítil horkost a přitom chlad. „Jsem unavený,“ řekl. Vytrhl se bezcitně z jejího sevření, cítil, jako by se královna smála, uvnitř ve své hlavě slyšel smích, triumfální krutý smích. Sevřel si hlavu rukama, a jak se potácel z místonosti, slyšel ten smích hlasitěji a hlasitěji. A v tom smíchu dvě slova.

Jsi můj.

Byl to skoro ještě chlapec. Hubený možná až příliš, a ošklivě potlučený, viděla velké modřiny na jeho rukou a také na ramenech. Tvář měl špinavou, a když mu omyla prach, viděla několik drobných ranek kolem levé líce. Měl horečku. Setřela mu pot z čela a on se převalil se zasténáním na druhý bok. Vstala od lůžka a potom přinesla misku. Jemně mu nadzvedla malátnou hlavu a vpravila mu mezi rty několik kapek nápoje. Pak ho znova uložila.

V noci plakal. Plakal a šeptal jméno.

„Dobré ráno,“ řekl mu někdo, když se vytrhl z neklidného spánku.

Otevřel slepené oči a přes mžurku uviděl místnost. Vypadala velmi bytelně a přívětivě, v krbu praskaly plameny a v malém křesle seděla žena, která se na něj dívala.

Chtěl se zvednout na loktech, ale levá ruka ho bodavě zbolela, až se mu na okamžik před očima rozmlžil pokoj v záři zlatých hvězd. Když potom znova otevřel oči, stála žena u něho a něco mu podávala.

„Jsi v mé domě,“ řekla a laskavýma rukama mu zvedla jemně hlavu. „Je o tebe postaráno, nemusíš mít strach.“

Nápoj byl sladký a voněl po bylinách a koření. Vzpomněl si na domov, na léto a chuť sladkých jahod, které sbírával pod Olšovou mezi.

„Spi,“ řekla, ale on už ji neslyšel. Propadl se do spánku dříve, než mu položila hlavu zpět na polštář.

Zamrkal do šera. Ten sen, který se mu zdál, pomalu dozníval a mizel. Ležel na lůžku, ale ještě nebyla noc, byl sotva večer. Královna tu nebyla. Vstal a pomalu

došel k oknu, za kterým se stmívalo. Pamatoval si na tanec a pak už si nedokázal vzpomenout na nic. Ani na to, jak se tu objevil.

Na co si vlastně ještě dokázal vzpomenout? Jeho paměť mu připadala prázdná jako džbán s uraženým dnem. Nedokázal v ní najít nic. Tanec a královna, nic jiného. Jak se vlastně dostal sem, sem na hrad, za zdi domu své královny? A jak dlouho už tu byl?

Rozmrzele zasunul ruce do kapes svého kabátce. A nahmátl kuličku.

Překvapeně rozevřel dlaň. Nebyla to kulička. Ne, tohle bylo něco jiného. Oříšek. Malý seschlý lískový oříšek. Zamyšleně si ho prohlížel. Kde jen ho už viděl? Někde přeci jen...

Alla, služebná. Stála tam ve dveřích prvního dne, kdy tu byl, a něco mu chtěla říct. Něco dát. Ale proč zrovna oříšek? V čem byl tak důležitý, že ho držela i ve chvíli své smrti?

Chlapec se probudil, zvenčí sem doléhal zpěv rozhádaných sýkorek, které se na střeše štěbetaly o kousek drobku, a on otevřel oči a rozhlédl se kolem sebe. Byl tu krb, na jehož římse stálo několik nádob, v rohu ošatka s nařezanými klasy ječmene a vedle ní otisk bláta na zemi, jak se tam protáhla toulavá kočka žadonící o mléko, u předložky houpací křeslo s šálem přes opěradlo. Byl to útulný dům, veselý a hřejivý každým koutem, každou malou drobností, která se skrývala v jeho útrobách.

Zavál sem vítr. Ve dveřích stála žena, vlasy podobné obilí, které na konci léta ztrácí svůj lesk, a oči má zelené a krásné. Byla o němnoho starší než on, ale

přesto v jejím pohledu byla moudrost a rozvaha, která se s jejím věkem docela neslučovala. Přinášela zakrytý košík, ze kterého voněla jemná, ale velmi milá vůně bylin a chleba.

„Myslela jsem, že budeš ještě spát,“ řekla a posadila se vedle něj. „Nebolí tě ta ruka?“

Pohlédl na obvazy a potřásl hlavou. „Ne. Co se stalo?“

„Když jsem tě našla, měl jsi spálenou celou ruku, rameno sedřené a na tváři jsi měl modřinu a drobné ranky, jako by na tebe něco spadlo. Vzpomínáš si na něco?“

Pohlédl na hořící krb a začal si vzpomínat...

... malá světlolásá dívka se vzbudila, když s ní zatřásl. „Musíme rychle pryč!“ vykřikl. „Pojď za mnou!“

Střechou prosákly ohnivé prsty, snopy jisker sršely na zem a tmavý kouř se valil místnostmi. Zvenku zaznávalo řičení zpocených koní, třeskot rozrážených petlic, zvonění zbraní, křik.

„Co se to děje?“

„Lapkové přepadli vesnici! Pojd', rychle!“

Táhne ji za ruku za sebou po schodišti, červené stíny proskakují mezi nimi. Někde zvenku zaslechl pláč malého dítěte a cinkot zbroje, kterého se všichni báli.

Doběhl ke dveřím a on vyhlédl úzkou štěrbinou mezi prkny. Tmavý kůň projel po cestě a kalená ocel, ve které se odráží plameny střech, se mihne vzduchem. Zazvoní. A prchající žena padá na tvář do prachu cesty a z šije, kam rána dopadla, se valí krev.

Už byli příliš blízko. „Majo, běž do stájí!“ Pustil její ruku a natáhl se pro dubovou závoru vedle dveří; nikdy ji nezasunovali, nebylo proč.

„Ale...“

„Běž, já tě doženu!“

Oheň se prokousal střechou, a když se rozběhl v jejích stopách, zaslechl těžké dunění kovové rukavice dopadající na dveře.

Stáje hořely. Dojnice v rohu bučela a on viděl světlolásou Maju, která se snažila kravku odvázat. Na hlavu mu zapršela sprška jisker, trámy zapraskaly. Kašlal, kouř byl dusivý a on cítil, jak se mu vkrádá do plic a ubírá mu vzduch. Oči ho štípaly. „Majo, na to teď není čas!“

„Přeče jí tu nenecháme!“

Strop zaskřípěl. Postoupil k ní. „Nem-“ A v té chvíli se ze stropu snesl oblak tmy a bolesti, který ho oslepil...

... zavřel oči. Po celou dobu seděl na lůžku, a přesto měl pocit, jako by během svého vyprávění byl zase zpátky v hořící vesnici.

„Našel jsi ji?“ zeptala se tiše žena.

„Ne,“ řekl, „na mě spadl trám a pak se střecha propadla.“

Neřekla nic, jen sklonila hlavu. Mlčky mu sundala obvaz ze spálené ruky.

Chlapec položil hlavu na polštář. „Vyprávěj něco,“ řekl náhle.

„Cože?“ Uviděla, že má zavřené oči a na lící slzu.

„Vyprávěj něco,“ v jeho hlase náhle byla prosba. „Je tu takové ticho... tak strašlivé ticho...“

„Máš rád příběhy?“ zeptala se laskavě.

„Mám.“

„Znám jeden takový, mohl by se ti líbit. Je to prastarý příběh. Pamatuje doby, kdy lidé chodili nazí a báli se stínů a toho, co přicházelo z dalekých krajů za nocí severní tmy. Tehdy to byl příběh o temnotě a světle. A o krvi, o té především.“

Začíná v hlubokém černém lese, kde za studené noci seděla na zemi dívka. Byla velmi mladá a velmi krásná...“

Nevnímal to zaklepání na dveře.

„Vzácný pane,“ řekl sluha slabě, ale on se neotočil. Cítil, jak do místnosti zavál chlad, ale nebyla to zima zvenčí, co ho zábila.

„Královna pro tebe posílá.“

„Přijdu hned,“ odpověděl silným hlasem, ale jeho ruce se chvěly. Díval se do tmy, do dalekého lesa před sebou. Slyšel vytí vlků. A v uších mu zněla slova pohádky.

„... ale zároveň byla velmi nešťastná. Její otec zemřel a macecha ji vyhnala daleko od domova, aby zmrzla mezi stromy. Aby ji roztrhali vlci. Uprostřed noci seděla pod jedním stromem a čekala, až přijde smrt. Viděla zlaté oči vlků, kteří se kolem ní stahovali, a v zoufalství vykřikla prosbu. Byla to prosba v nenávisti, a kdo ví, co tehdy přicházelo ze tmy...“

Odvrátil se od okna a zavřel oči. Sluha už odešel a zůstaly po něm jen pootevřené dveře, kterými sem pronikala zima.

Jeho královna si ho žádá, měl by jít a on cítil, že chce jít za ní. Zároveň ho však cosi varovalo. Něco mu říkalo, aby odešel, aby vzal ze stájí koně a vydal se do lesa. Nevěděl proč, ale čím víc hleděl ven do tmy, tím silnější a naléhavější ten pocit byl.

„...tak se stalo, že všichni vlci lehli poslušně k jejím nohám. Kolem ní začaly proletovat sněhové vločky a tehdy to bylo poprvé, co začalo sněžit. Ta dívka pak vyrazila zpět k domu své macechy a za jejími zády padal bělavý sníh a pokrýval zemi ledovým dechem, zatímco vlci jí kráceli v patách. Došla k tomu domu, a když macecha otevřela dveře, ta dívka ustoupila a nechala vlky, aby jí uchystali osud, který ona sama plánovala pro ni. Macecha volala o pomoc a prosila ji, ale ona jí nepomohla. Odepřela jí milosrdensví. Pak, když bylo vše dokonáno, vzala nůž a vyřízla si z těla srdce, chladné ledové srdce, které se zatvrtilo. Ukryla ho, a když odešla, všude padal sníh. Byla to první zima, kterou kdy lidé zažili, a ta dívka se stala královnou. Královnou zimního království.“

Odvrátil se od okna a oříšek uklidil zpět v kapse. Bylo to, jako by se vracel domů, jako by konečně zmizela mlha, která obestírala jeho mysl.

Rozhlédl se po své komnatě a cítil prázdnou. Byl na hradě královny Zimy a za celou tu dobu udělal příliš mnoho zla, které nemohl odčinit. Nechal se zlákat mocí a ovládnout její krásou, dovolil jí, aby sebrala vše dobré, co v něm bylo, a přetvořila ho ke svému obrazu. Dovolil jí zmrzačit toho chlapce, který kdysi naslouchal pohádce o ní. Nechal ji, aby toho chlapce zabila.

Černovlasý chlapec odcházel po cestě od domu. Podzimní slunce zapadalo a svět zezlátl jeho září. Otočil se na kopci a shlédl dolů k údolí. Stál tam letitý dub, který byl široký a vrásčitý a chaloupka stála v jeho stínu. Ve dveřích domu stála žena. Nebyla mladá. Byla starší, alespoň se mu tak zdála.

Když se s ní loučil, usmívala se a on viděl drobné vrásky složené pod jejíma laskavýma očima. „Hodně štěstí,“ poprála mu, „snad najdeš svou sestru v pořádku. Přála bych si, aby tenhle tvůj příběh měl šťastný konec.“

„Jestli ji najdu, přijdu sem, abych ti ho dopověděl.“

A ona se na něj usmála. „Až přijdeš, bude končit podzim, ale slibuji ti, že ti já pak dopovím ten o královně Zimy, bude-li nám čas přát.“

„Myslel jsem, že ten příběh skončil?“

„Ne,“ potřásla hlavou, „ten neskončil. Ten nikdy neskončí.“

Když vstoupil do dveří, uviděl, že královna stojí před zakrytým zrcadlem. „Princi,“ řekla křehce, „už je ti lépe?“

„Ano,“ přikývl chladně.

„To je dobře. Vezmem si teď saně a pojedeme do lesa. Je nádherný měsíc a venku je překrásně. V noci se všechno třptytí. Bude se ti to líbit, princu. Nenapiješ se teď vína?“ natáhla se pro křišťálovou karafu, jejíž stěny polaskalo rudé víno.

„Ne,“ potřásl hlavou, „nenapiji se vína, ani dnes a ani jindy.“

Královna se zamračila. „Co se stalo, můj milovaný?“

„Odcházím,“ řekl a jeho hlas byl klidný a tichý. „Bud' sbohem paní.“

„Ale... ale kam odcházíš?“ zvolala.

„Pryč,“ řekl prostě.

„Ale já... přeci mne nemůžeš opustit. Nemůžeš mne nechat zase samotnou. Říkal jsi, že jsem ze všech nejkrásnější!“

Hleděl na ni a viděl královnu, kterou už jednou spatřil. Tehdy v ložnici, když sundala svou korunu pýchy. Tvář měla zkřivenou skoro v pláči a on viděl zoufalou dívku, která bude navždy vězněm své samoty.

„Jsi nejkrásnější žena, kterou jsem kdy viděl,“ řekl jí, „ale ani tvá krása ti nedovede vrátit srdce. Svou bezcitností jsi mne donutila udělat příliš mnoho věcí, které nemohou být vzaty zpět. Přetvořila sis mne ve svou loutku. Ale já už jí být odmítám.“ Otočil se a došel ke dveřím.

Slyšel královnu, která tam stála. Těžce dýchala, až čekal, že uslyší pláč. Ale královna Zimy nepláče.

„Stůj!“ vykřikla pak. Najednou byl její hlas jiný. Panovačný. Krutý. Tvrdý.

Zastavil se a otočil. Její vlasy ztmavly a vítr, který sem proletěl zvenčí, je rozechvěl. „Odcházíš? Dobrá, jen jdi, nikdo tě nedrzí! Sám si zvol její osud,“ obrátila se k zakrytému zrcadlu a prudce z něj strhla závoj.

Bělavá látka se nadmula a klesala pomalu k zemi. Nejprve spatřil sám sebe, s bílými vlasy a zlatýma očima. A pak les. Tmavý hluboký les.

„V mé domě je taková hra,“ slyšel krutý hlas královny. „A dnes to budu já, kdo první pokropí krví sníh.“

Les. Hluboký tmavý les a v něm dívka v červeném potrhaném plášti.

Vítr rozfoukal listí z lesa po trávě. „Vždyť jsi sotva přišel. Říkal jsi, že jsi rád, že jsi mne našel,“ zvonivý hlas dívky ho donutil obrátit se. Zahalila se pevněji do červeného pláště.

„Neboj se, Majo,“ usmál se chlapec, „vrátím se.“

„Ale proč odcházíš?“ ptala se ho nechápavě.

„Slíbil jsem jí to. Musím dokončit svůj příběh. Jsem zpět do dvou dní.“

„Podzim končí a kdo ví, třeba začne už sněžit. Proč mne nechceš vzít s sebou?“

Chlapec potřásl hlavou. „Počkej tady, cesta bude rychlejší, když půjdu sám. A tady se ti nestane nic, věř mi.“

„Mám strach.“

„Neboj se, sestřičko. Nic se ti nestane. Zůstaň tady a já se pro tebe vrátím. Už brzy.“

„Majo,“ zašeptal.

Pohlédl na královnu. Její tvář byla krásná, ale byla to jen maska. Stála tam, uhrančivá a strašlivá, v bělostných šatech, které zvěstovaly smrt, oči jí zlostně planou. Nebyla to už více královna Zimy. Byla to dívka, co ovládla vlky uprostřed lesa. Byla to krutá dívka, co poslala vlky zahubit svou macechu. Zasmála se. A on uviděl, jak se pomalu rozplývá do sněhových vloček, které vylétaly ven z okna.

Rozběhl se pryč, pryč od toho zrcadla, pryč od královny, pryč ode všeho. Po celém hradě slyšel, jak se královna směje. Hon začal.

Když zaklepal na dveře domu, věděl, že něco není, jak má být. Otevřely se pod jeho dotykem. Vstoupil nejistě dovnitř a viděl, že na lůžku leží žena. Tvář má vrásčitou a seschlou jako staré jablíčko, ruce hubené a slaboučké, vlasy bílé a vetché jako babí léto, ale ty oči, srdečné zelené oči si nemohl nikdy splést.

„Tak jsi to přeci stihl,“ zašeptala křehkým hlasem.

„Co se to...“ začal, ale ona se jen usmála.

„Nemáme čas,“ řekla, „kéž bys byl přišel dříve. Vezmi mne ven. Odnes mne pod ten dub, co stojí před domem.“

Opatrнě odkryl její přikrývku a zvedl ji; podivil se, jak je lehoučká, jako pírko, jako by nevážila nic. Stařenka se mu svinula v náruči a on ji vynesl ven.

Dub byl veliký a jistě by ho pažemi objala alespoň čtverečice dospělých mužů. Položil ji tam a ona se opřela unaveně hlavou o kmen stromu a přivřela oči. „Tak jsi ji našel?“

„Našel,“ přikývl, „a vrátil jsem se, jak jsem slíbil.“

„To je dobře,“ kývla hlavou. „Dnes přijde první sníh,“ zašeptala pak.

„Jak to víš?“

Stařena se usmála. „Tak to je, můj milý. Ona přijde a já musím odejít. I to je část toho příběhu.“

„Jak je to dál?“ zeptal se chlapec. „Jak končí ten příběh?“

„Končí tam, kde začal. V hlubokém tmavém lese, uprostřed tmy,“ vydechla. „Je to prastarý příběh. Každý rok najde Zima krásného milence, ale protože její srdce nikdy nemůže cítit lásku, nedokáže ho milovat, i kdyby si to přála. Dokáže ho jen znetvořit, až se každý z nich stane tím, co milovala jako poslední. Zlým vlkem.“

Stařena se usmála a něco mu vtiskla do dlaně. Když ji rozevřel, uviděl malíčký lískový oříšek. „Co to je?“ zeptal se.

„Můj dar pro tebe,“ řekla, „jednou uvidíš, že ti pomůže, až si budeš zoufat.“

Cely svět se ponořil do zlatavé krásy. Podzimní slunce probarvilo všechno listí a prodchlo svět posledními hřejivými paprsky. Pod velikým vrásčitým dubem seděla žena, bělovlasá stará žena a vedle ní klečel chlapec. Něco mu pošeptala. A pak se na její tváři objevil poslední úsměv jako pel setřený z křídel motýla a ona zavřela oči.

Chlapec tam seděl u těla mrtvé ženy a viděl, jak vítr kolem jejích nohou rozvířil všechny ty dubové lístky. A uviděl také, jak se najednou tělo té ženy mění. Bledla a zmenšovala se a najednou už tam nebyla žena, ale jen hromádka listí, které neposedný vítr zvedl do vzduchu v nejlegantnějším a nejnádhernějším valčíku za podzimní hudby. Chlapec vstal a díval se na tu krásu, jak listy zavířily kolem něj a jak zašustila zažloutlá suchá stébla trávy. Bylo to její rozloučení s ním a on neplakal, ale zasmál se a radoval se z té krásy. Protože věděl, že tak by si to přála.

Křupající sníh pod běžícíma nohami. Hlasitý dech. Praskání větví odhrnovaných z cesty. A vrčení vlků, co mají hlad.

Les mlčí a v husté mlze je vidět dívku, červená kápě jí spadla z vlasů, když běží mezi stromy. Zoufalá, nešťastná, šílená hrůzou a zmučená utrpením své cesty. Utíká a ve tmě za ní se rozsvěcují žhavé lucerny vlčích očí.

Schodiště mu mizelo pod nohami. V uších mu dozníval královnin smích a před očima pořád viděl obraz v zrcadle. Obraz běžící dívky, kterou královnini milenci ve vlčích podobách poválí do bílého sněhu. Viděl zrudlý sníh a bál se.

„Mám strach.“

„Neboj se, sestřičko. Nic se ti nestane. Zůstaň tady a já se pro tebe vrátím. Už brzy.“

Už brzy.

Kamenné nádvoří a obří brána ledového hradu mu zůstaly za zády. Běžel bílou sněhovou plání, v plicích ho štípe led a studený vzduch. Cítí únavu, bodavou bolest ve svalech, ale běží dál. Ucítil křeč, nohy se pod ním podlamily, padl do sněhu na dlaně. A uslyšel smích, který se vznášel kolem něj spolu s bílými vločkami. Vztekle se rozehnal rukou.

„Nesmíš jí ublížit!“ zakřičel a donutil se znova vstát a běžet. „Slyšíš? Nesmíš jí ublížit!“

Smích mizel. Les byl na dosah, už viděl první stromy, řídké borovice, kterými začínal. Slyšel vytí vlků a pokusil se běžet tím směrem. Sníh se bořil pod nohami, zapadal hluboko po kolena, ale dral se kupředu. Nedokázal myslit na nic. Na nic, jen na hrůzu, která mu svírala útroby, na zlost, která mu vařila krev. Ve spáncích mu buší, sípavě vydechuje a na tvářích mu zamrzají studené slzy.

Les. Všechno to začalo uprostřed lesa.

„První zimní noc má největší sílu. Zavři okenice, zamkní se za prahem domu a nikam neodcházej.“ Chlapec stál tam na kopci, a zatímco studený vítr rozfoukal podzimní listí, přemítal o těch slovech, co mu zašeptala jako svá poslední. Pohlédl na slunce na obzoru. Pomalu se klonilo k západu a brzy se setmí; teď se již stmívalo velmi brzy. Měl by přenocovat tady, zůstat v tom prázdném domku v údolí s letitým dubem, a ráno vyjít na cestu.

Už se chystal vykročit po cestě k domku, když si vzpomněl na svou sestru, na její starostlivý výraz, když se s ní loučil. Slibil, že se brzy vrátí. Měl by to držet. Měl by jít. Když si pospíší a zkrátí si cestu lesíkem, dojde domů, až padne hluboká noc.

Převrátil v prstech oříšek a pak ho uložil do kapsy. Odvrátil se od dubu a pevným krokem vyšel k lesu.

„Majo!“ Zastavil se a otáčel se do stran. Ozvěna jeho hlasu se nesla vzduchem a on neslyšel nic, jen šum zimou opředeného lesa a vrčení vlků, které se ozývá odevšad. Uběhl znova několik kroků a pak minul hromadu, která vypadala jako veliký kámen. Když probíhal kolem, poznal, co to je. Ne kámen, ale tělo mrtvého kance, kterého skolilo jeho kopí. O kousek dál mrtvý pes, zabity svou královnou. A tam, ještě dál si vzal královnu ve sněhu nasáklém krví. Tam nechal zemřít toho chlapce, který miloval svou sestru. Potřásl smutně hlavou.

Seběhl z kopce do vyschlého říčního koryta. A pak uviděl, jak se mezi stromy něco pohnulo. Zpomalil trošku, aby uviděl, co to je. Spatřil vlka. Tlamu

měl rudou a oči zlaté a vrčel na něco před sebou. A pak tam byl další vlk, i on měl tlamu rudou.

Ucítil, jak se mu útroby stáhly, jako by mu z těla někdo vzal všechn dech. Horečně se rozběhl kupředu, křičel a už cestou viděl rudý sníh a drobounké tělo ležící u kmene stromu. Sehnul se pro větev a odháněl hladové vlky. Pětice zvířat vrčela, cenila zuby a pak se stáhla do houstnoucích stínů noci.

„Majo!“ skoro neslyšel svůj hlas, tak byl ochraptělý. Padl na kolena vedle ní a zvedl ji ze sněhu. Tvář měla bílou, ruce i líce podrápané do krve, cáry z jejího pláště leží všude kolem. Na víčkách se jí třpytí sněhové vločky.

Sevřel ji v náruči a přitiskl si ji k prsům, plakal a křičel a volal její jméno a dokola a dokola ji prosil, aby se probrala. Po lících se mu řinou horké slzy zmaru a zoufalství, když svírá v rukou malé tělo své krásné sestřičky.

A tak chlapec šel lesem a na radu moudré ženy si už nevzpomněl. Tma se snášela na kraj jako chorobný mor a s tmou přicházela zima, která mrazila v kostech. Chlapec chvíli běžel, aby se prohrál, a pak se zachumlal do kabátu a zamračeně šlapal po tlejícím listí.

Něco ho zamrazilo na tváři. Setřel to dlaní, a když pohlédl na své prsty, uviděl v nich tající sněhovou vločku.

„To je ale hezké,“ ozval se hlas. Když zvedl hlavu, uviděl mezi stromy stát saně, které bíle zářily, a v nich seděla žena. Byla to nejnádhernější žena, jakou kdy spatřil. Havraní vlasy jí splývaly po ramenech a v nich měla zapletené ledové kvítky, šaty měla jako krásná nevěsta a usmívala se. „Co dělá takový pěkný chlapec sám prostřed lesa?“ zeptala se.

„Já... jdu domů,“ řekl tiše a nedokázal od ní odtrhnout tvář.

„Domů?“ zeptala se paní.

„Totiž já... můj domov shořel, ale jdu za svou sestřičkou.“

„To je mi líto,“ řekla ta paní. „A jak by se ti líbilo žít na mému hradě?“

„Na hradě?“

„Ano, na hradě. Má mnoho věží a pokojů, nádherné zahrady a služebnictvo by vyplnilo každé tvoje přání. Chtěl bys žít na takovém místě?“

„Ale... ale já nejsem žádný princ.“

Paní se zvonivě zasmála. „Ale jistěže jsi! Nevidíš? Jsi můj princ a až přijde čas, přijdeš na mému hrad a budeš tam žít se mnou.“

„A moje sestřička...“

„Neboj se, i o tu se postarám. Teď už musím jet, můj princ, ale něco ti dám, za to, že sis se mnou povídal.“ Královna rozevřela dlaň a foukla do ní. Bílý sníh se rozletěl do všech stran. Chlapec zavřel oči a ucítil, jako by ho něco bodlo do srdce. A pak zaslechl smích, a když otevřel oči, stál uprostřed lesa sám a z oblohy sněžilo. Černovlasý chlapec se rozhlédl. Byl uprostřed lesa a někdo tu byl, někdo ho volal, aby šel domů. Domů.

Zvedl ruku a sněhové vločky mu padaly do dlaně, ale neroztály. Domů.

Vykročil po tlejícím listí, a zatímco se z nebes sypal sníh, černovlasý chlapec se zlatýma očima mířil sever do země královny zimy.

Vracel se tam, kde nikdy nebyl. Domů.

Vlci se stáhli blíž. Viděl, jak ze tmy vyhlížejí zlaté oči, slyšel jejich vrčení a cítil, jak ho mrazí v zátylku.

Shodil si z ramen plášť a zahalil do něj Maju. Celou cestu šla za ním, aby ho našla. A on jí teď nedovedl pomoci. Seděl tam u ní a věděl dobré, že až všechno kolem nich pohltí noc, přijdou vlci a s nimi smrt a on ji nedokáže ochránit. Nedokáže je zahnat pryč ani jim poručit. Přemítal o tom, co udělat a najednou si vzpomněl na tu pohádku, na prastarou pohádku o zimní královně.

Dokáže ho jen znetvořit, až se každý z nich stane tím, co milovala jako poslední. Zlým vlkem.

Všichni ti vlci byli její milenci, kdysi to bývali takoví chlapci, jako býval on. Když je zažene pryč, když je odvede od své sestřičky, zachrání ji. Možná by ho poslechli. Možná by byla cesta, jak je zahnat pryč. Člověka by neposlechli, ale vlka...

Pohlédl do stínů, které se kolem nich stahovaly a pak na svou sestru a uslyšel vzdálený smích kruté zimy. Sám si zvol její osud, tak mu to řekla. Pocítil strašlivou zlost, která mu vzkypěla v žilách. Věděla to. Tohle celé byla její hra. Hra, která ho dohnala až sem, do studeného nočního lesa, kde všechno skončí tak, jak si královna přála.

Zavřel oči a přitiskl k sobě Maju. „Sbohem, sestřičko,“ zašeptal a pak ji položil na zem. Mraky z nebe se stáhly a na nebi zazářil stříbrný měsíc. Vlci ze stínů přišli ještě blíž. A zatímco kolem zavířil sníh, chlapec vstal. Už neměl černé vlasy, zbělaly jako vlčí srst. Natáhl ruce před sebe, ucítil, jak se jeho prsty prodlužují, jak po jizzách na spálené ruce raší srst. Chlapec zavřel oči a slyšel strašlivou královnu, jak se mu vysmívá. Zaťal pěsti. Šaty na něm praskají, švy

látky se trhají jako pavučiny. Z jedné kapsy se cosi vykutálelo. Maličký seschlý oříšek. Chlapec zaklonil hlavu.

A najednou uslyšel tiché zazpívání sýkorky. Otevřel oči. Nad bílými stromy přilétala sýkorka, posadila se na jednu větev a štěbetavě se z ní zadívala dolů. Vrčení vlků pomalu řídlo a pak chlapec uviděl, jak ze tmy vychází postava. Byla štíhlá a dívčí, uzounká ramena a pas, který by objal dlaněmi. Na sobě měla zelené šaty, a jak pomalu šla, zdálo se, jako by sníh roztával tam, kde se dotkla země bosou nohou. Díval se na ni a byl uchvácen.

Díval se, jak do zimní krajiny vstoupilo Jaro.

„Ne!“ Sníh poletující kolem se zatočil ve víru a na tom místě náhle stála chladná Zima a rozhněvaně ukázala rukou. „Tehle je můj! Patří mi!“

Jaro rozpřáhlo ruce. „Je pod mou ochranou,“ řeklo. Chlapec na ni pohlédl a najednou někoho poznal. Ty oči, zelené oči plné moudrosti, která se neslučovala s věkem... stařena, která se pod stromem proměnila v podzimní listí. Byla to ona. Ta, která se o něho starala.

Zima se hněvivě zamračila. „Je můj!“ zakřičela. „Přišel ke mně! Je můj!“

„Opustil tě,“ řeklo Jaro, „nemáš už nad nimi žádnou moc. Odejdi, Zimo.“

Zima sklonila hlavu a on pocítil lítost, když ji uviděl zlomenou a neštastnou. Byla tak nádherná a tak zrádná, královna bez srdce toužící po lásce, kterou nemůže sama dát. Zvedla hlavu a v očích se jí zalesklo. „Já se pomstím,“ zasyčela.

„Ne,“ řeklo Jaro, „odejdeš a zapomeneš na ně. Jim už neublížíš.“

Zima rozhněvaně šlehla pohledem po dívce, která ležela na zemi, a pak po chlapci, který tam stál. A pak se sníh kolem ní roztančil a Zima zmizela.

Jaro zvedlo paže a z nebe se přestal sypat sníh. Chlapec poklekl u těla své sestry. „Majo,“ zašeptal a z očí se mu znovu vyřinuly slzy. „Majo, to jsem já, slyšíš? Probuď se. Majo!“

Otočil se a viděl, jak Jaro zvedlo dlaň k nebi a na něm přistála drobná sýkorka, která nesla v zobáčku malý oříšek. Jaro ho sevřelo v dlani a pak se usmálo. „Neboj, uzdraví se. Vezmi ji a pojď se mnou.“

Zvedl Maju do náruče, a třebaže ho na holých prsou zábla zima, přitáhl plášť tak, aby jeho sestru ještě více hřál. Tak odešli z hlubokého lesa, a když ráno vyšlo slunce, každý věděl, že vláda zimy skončila a konečně přišlo jaro.

Když Jaro přišlo do domu, pořád seděl u Majina lůžka a držel ji za ruku. V místnosti se rozlila noční tma. Stíny se rozběhly po krbové římse a rozverně laškovaly s plamennými světýlkami v krbu. Bylo to jako milostný tanec světla a tmy.

„Měl by sis odpočinout,“ řekla a zavřela dveře.

„Ještě se neprobudila,“ odpověděl slabě.

„Však ona se probudí, dej jí čas. Je noc, prospí se, bude ti pak lépe.“

„Nemohu spát,“ zakryl si tvář dlaněmi.

„Proč?“

„Způsobil jsem taklik strašných věcí. Zabil jsem dívku jen proto, že na mě pohlédla. Málem jsem zabil svou sestru,“ potřásl bělavou hlavou.

„Zima je taková,“ řekla, „varovala jsem tě před ní.“

„Neuposlechl jsem tě.“

„Neuposlechl,“ přikývla, „ale takoví jsou lidé. Udělal jsi mnoho zlých věcí a cítíš lítost a vinu; nemohu je od tebe odebrat, ale čas to dokáže a jednou se smíříš, i když nezapomeneš.“

Zvedl hlavu a po tváři mu zase tekly slzy. „Zapomněl jsem ti poděkovat,“ řekl tiše.

Dívka v zelených šatech se usmála. „Nezapomněl,“ řekla a posadila se vedle krbu, „udělal jsi to. Měl by ses vyspat a načerpat sily.“

Povzduchl si a potřásl hlavou. „Když usnu,“ řekl tiše, „vím, že budu mít krásný sen o tom, jak přišlo Jaro. Ale také vím, že až se probudím, bude ráno a až bude ráno, ty už tu nebudeš.“

Zahleděla se na něj jasnýma očima a přikývla. „Mám mnoho práce po světě,“ řekla, „nemohu tu zůstat.“

Sklonil hlavu. „Vrátíš se ještě?“

„Možná,“ přikývla, „možná jednou, až zase přijde podzim, se vrátím.“

„Budu tu čekat,“ řekl pevně. „Budu tu čekat, abych ti mohl vyprávět příběh.“

„Příběh?“

„Příběh o chlapci, který potkal Jaro.“

Usmála se na něj. Viděl, jak se mdlé světlo odrazilo na její tváři, která mizela ve stínech. Byla moc hezká. Vzpomněl si na Zimu a její chladnou krásu, a když viděl Jaro, uvědomil si, že krása není ve tváři, ale v duši. A potom usnul.

Slunce ho polechtalo na tváři a na víčkách. Zamrkal a uvědomil si, že zpola leží opřený o lůžko, kde v noci spala Maja. Zvedl hlavu, ale nikde ji neviděl. Postel je prázdná.

Poplašeně vstal a rozhlédl se po místnosti. Pak vyběhl ze dveří.

„Už jsi vzhůru!“ zaslechl její hlas a zasmál se, když ji spatřil, jak stojí venku.

„Majo!“ Doběhl k ní a objal ji a přitiskl ji radostně k sobě.

„Bratříčku,“ usmála se. Viděl její tvář, ve které se podepsalo zoufalství její cesty a bodlo ho v duši. „Co se to stalo? Na nic si nevpomínám a jsem tak unavená.“

„Byl to ošklivý sen, Majo,“ řekl, „všechno to byl ošklivý sen. Pojd' dovnitř, udělám ti něco k jídlu.“

„Čí je ten dům?“ zeptala se.

„Náš,“ řekl.

„Náš? Ale jak to? Náš dům přeci shořel.“

„Někdo nám ho daroval,“ řekl a zvláštně se usmál.

Když šli do domu, pohlédla na jeho vlasy a pak se zaraženě zamračila. Nezeptala se ho, proč jsou bílé, a on jí to nepověděl. Na prahu domu se zastavil a dotkl se rukou něčeho ve své kapse. Pohlédl zpět k velikému dubu. V jeho koruně se prohnal vítr a on věděl, že již brzy vše rozkvete. Již brzy.

„Bratříčku,“ Maja ho vzala za zjizvenou ruku a jemně se mu přivinula k rameni. „Někoho vyhlížíš?“

Zavřel oči a usmál se. „Ano,“ řekl a převrátil v prstech drobný oříšek. „Ale ona nepřijde. Ne dnes.“

„A kdy tedy?“

„Brzy,“ usmál se a pak zavřel jemně dveře, „již brzy.“



PŘEKLAD

přeložil „Alef0“

John Wick – Play Dirty

Epizóda 4: Najvyšší čas odhodiť rukavičky

V poslednom čase vídavam množstvo reakcií, ktoré sú zhruba v tomto duchu: „Hoci nesúhlasím s Johnom, viem, čo chce povedať, a podľa mňa píše celkom dobre.“

*Ja však nepíšem „celkom dobre.“
Píšem skutočne dobre.*

Ale dosť o tom. Pevne sa držte, pretože nastáva čas byť skutočne špinavým.

Tento mesiac sa budeme rozprávať o problémových hráčoch.

Hlavný problém s takýmito chlapíkmi spočíva v tom, že sú obvykle vašimi kamošmi. Ako napríklad Matúš, ktorý sedí v rohu stola za otvoreným notebookom a namiesto toho, aby dával pozor, čo sa deje pri stole, hrá STARCRAFT. Jeho postava je übercharakter, ktorý vytriedal z pravidiel maximum a tak sa ani nemusí pozerať na čísla, ktoré mu padnú na kockách (ale zároveň dúfa, že to nik nebude robiť, pretože by si rýchlo všimli, že jeho sedemnástka je v skutočnosti sedmička). Jeho postava odmieta chodiť v skupine s ostatnými, pretože by to „narušilo jeho koncept postavy“. Všetci to poznáme. Podľme sa o problémových hráčoch porozprávať podrobnejšie.

V tomto dieli chcem dať niekoľko nápadov na to, ako sa vysporiadať s ta-

kýmito Matúšmi i vtedy, keď sú vašimi kamošmi, ktorých poznáte už dlho, a v podstate to nie sú zlí ľudia. A chcem zobrať do úvahy to, že im nechcete ublížiť, a preto im nemáte odvahu povedať, že ničia ostatným hru.

Bohužiaľ, toto je jediný spôsob, ako sa vysporiadať s takýmito problémami. Ak vám Matúš kazí hru, musíte mu povedať, že vám to prekáža. Ak vám to nepomôže (alebo ak sa obávate dôsledkov, ktoré z toho vyplynú), skúste niektorú z nasledovných rád.

Najprv je však dôležité pochopiť, že zrejme nebudeť môcť použiť všetky uvedené metódy. Rovnako chápte, že ich treba používať veľmi opatrnne. A na záver chcem upozorniť, že jedným zo zámerov tohto textu je ukázať vám cestu očisty.

I v prípade, že nebudeť môcť použiť žiadnu z mojich rád, si možno nakoniec poviete, že kiežby ste ich mohli použiť.

Odstrihnúť pupočnú šnúru

Prvá technika súvisí s takzvanou „pupočnou šnúrou hráčskej postavy“. Väč-

šina z vás asi tuší, čo to znamená i bez môjho výkladu, ale pre istotu...

Hráči by mali fungovať ako skupina. Všetky rozhodnutia by mali robiť spoločne, mali by fungovať ako vojenská jednotka, ktorá spoločne čelí všetkým následkom. Hráčska skupina má len veľmi málo priestoru na to, aby sa stala jednotkou Snake Pliskenov¹ blúdiacou svetom. Každý člen skupiny má svoju konkrétnu rolu, ktorá dopĺňa schopnosti a vyvažuje nevýhody ostatných členov.

Z času na čas sa však stane, že sa k skupine pridá temný samotár. Všetci ho poznáme. Je to sice zloduch, lenže v tom, čo robí, je vynikajúci i napriek tomu, že to rozhodne nie je pozitívne. Ak sa takýto chlapík pridá k skupine nájomných lovčov, namiesto zajatia cieľa ho neváha zabiť, pretože „z byliny zla vždy vyrastie kyslé ovocie“². Napriek tomu, že skupina funguje ako zladená jednotka, takáto postava vždy koná svojvoľne, podľa svojich vlastných pravidiel a na základe vlastnej morálky. Ak upozorníte hráča na tento problém, ten len mykne plecami a vyhovorí sa, že „takto predsa funguje moja postava“, prípadne (čo je

¹ Snake Plisken, postava bývalého veterána tretej svetovej vojny, teraz väzňa, zo sci-fi filmových thrillerov Útek z New Yorku a Útek z L. A.

² Výrok, ktorým sa končila každá epizóda rozhlasových drám The Shadow.

ešte horšie), neváha sa uraziť a brániť sa dnes už legendárnej vetou „Hádam len nechceš, aby som išiel proti konceptu mojej postavy!“

Najlepším riešením problému ničiela hry je... prevencia. Nepovoľte mu vytvoriť si takúto postavu! Nanešťastie, hráči sú prefíkaní. Vytvoria si postavu, ktorá vyzerá *na prvý pohľad* prívetivo a *bude hrať spolu s ostatnými*, lenže keď príde na lámanie chleba, skryjú sa v tieni, potom zoberú všetko, čo ostalo po protivníkoch a bez mihnutia oka povedia ostatným, že *vôbec netušia*, čo sa stalo s pokladom, ktorý mali nájsť.

Takéto postavy nezvyknú mať v mojich hrách dlhé trvanie, pretože používam drobnú techniku zvanú „dôsledky“. Funguje to takto.

Vieme, že každá akcia vyvolá rovnakú reakciu. To znamená, že nabudúce, keď sa Neľútostný vrah s kamenným srdcom rozhodne vyzabíjať všetky nehráčske postavy, ktoré mala skupina zajat

(kvôli výkupnému alebo kvôli tomu, aby ich odovzdali do rúk zákona), nechajte ho chvíľu v tom a potom sa postarajte o to, aby naňho dopadla ľažká ruka Zákona.

Táto Ruka sa zjaví nadránom o 3:45 (o takomto čase sa v mojich hrách dejú

všetky zlé veci) a bude držať omračovaciu pištoľ, slzotvorný plyn, taser, či akúkoľvek inú zákernosť. Ruka zákona (alebo ruky) zajmú všetky postavy a hodia ich do cely, kde ich začnú vypočúvať kvôli nelegálnej vražde *chlapikov*,

ktorých mali priviesť živých. Zvyšok sedenia strávte vypočúvaním skupiny. Jedného po druhom, pod svietidlom. Ak zahnete do Tesca, za pár drobných si ho viete zohnať. Použite tú istú taktiku ako policajti pri výsluchu väzňov. Povedzte im, že niekto z ich kamošov ich prezradil. Povedzte im, že v base budú hniť minimálne desať rokov, ak nie viac. A vo chvíli, keď si budú myslieť, že sa z toho predsa len dostanú, odhalte im, že medzi

postavami, ktoré zabili, bol utajený policajt. To znamená vraždu prvého stupňa, čo znamená doživotie (alebo trest smrti, podľa toho, kde sa nachádzajú)! Skôr či neskôr dospejete k tomu, že niektorá z postáv vyzradí *vraha bez príčiny*. A ak nie, nájde sa dostať dôkazov na to, aby pod ich ľarchou bolo jasné, kto je vrahom.

Potom prejdite k súdu. Súd môže zabrať množstvo sedení, ale môžete to skrátiť na krátku scénu s verdiktom. Už všetci tušíte, aký bude. Pán *Nikdy-nepôjdem-proti-konceptu-postavy* bude vyhlásený za vinného a odoslaný do basy.

Do konca života.

Neviem ako je to u vás, ale v mojich hrách používam pravidlo, kde si nemôžete urobiť ďalšiu postavu dovtedy, kým vaša predošlá postava nezomrie. Matúš si môže užívať postavu, ktorá si môže vybíjať schopnosti na štyroch metroch štvorcových svojej cely. Do konca života, samozrejme.

„Matúš, čo robíš toto kolo?“

„Pozorujem švába, ktorý sa plazí pod umývadlom.“

Do konca života.

Ak však veľmi pekne poprosí (a odprisahá, že si takúto postavu už nikdy neurobi), povolím mu vytvoriť nový charakter. Samozrejme, jeho mašina na zabíjanie nezomrie. Počká si vo väzení a potom sa vydá pomstiť skupine.

Ako nehráčska postava.

Hraná Robertom DeNirom.

Zákony stola a kocky karmy

Pri tejto technike sa musímu priznať, že je **mimoriadne zákerná**. Hoci obvykle neváham hrať špinavo, neznamená to, že nehrám fér. „Hrať fér“ znamená, že podobne ako autor mysterióznych románov im ukážem všetko, čo potrebujú na vyriešenie svojho prípadu.

Ale...

Mám isté hranice a jednou z nich je zábava mojich spoluhráčov. Ak niektorý hráč začne dupať po zábave ostatných, odpoviem odvetnou paľbou. Tu hovorím hlavne o hráčoch, ktorí si myslia, že bez narúšania hry to jednoducho nejde. Využívajú chyby v pravidlach. Klamú o hodoch. Hádzaju si na zručnosti, ktoré

nemajú. Viete o kom hovoríme: o podvodníkoch.

(Zvyčajne mám podvádzanie na háku. Hráči *očakávajú*, že Rozprávač bude podvádzať, ale z nejakého pochybného dôvodu to neplatí naopak: od Rozprávačov sa čaká, že budú odsudzovať podvody hráčov. Možno je to preto, že Rozprávač má podvádzať preto, aby *polohol* hráčom. Možno. Ako Rozprávač často rozdávam podpásokvky, lenže zároveň dávam pozor na záujmy hráčov.)

Lenže potom sú tu hráči, ktorí cítia potrebu porušovať *nepísané* pravidlá. Mám na mysli tie, ktoré nie sú uvedené v príručke. Moji hráči ich zvyknú nazývať *Zákonom stola*. Obvykle sa dajú zredukovat na nasledovné:

1. Dávaj pozor, čo sa deje pri stole.
2. Nepoužívaj hlášky Monty Pythonovcov.
3. Nečítaj pri stole.
4. Ak musíš niečo povedať, šepkaj alebo pošli papierik³.

Hráči, ktorí sa nedokážu pridržiavať týchto jednoduchých pravidiel etikety, sú pre mňa dosť iritujúci. Na to, aby som

sa dokázal vysporiadať s porušovaním etikety, používam kocky karmy.

Túto techniku som spomíнал už inde, ale keďže nie každý je fanúšikom 7th Sea, uvediem ju znova (a budem stručný). Ak niekto poruší Zákon stola, položím do nádoby v strede stola čiernu kocku. Ak niekto neskôr v hre chce hodíť na mimoriadne dôležitý hod, vytiahnem z nádoby čiernu kocku, obrátim sa na hráča a poviem:

„Zlyhal si.“

Dôraz je veľmi dôležitý.

Inak povedané, drzé správanie jedného hráča naruší úspech niekoho iného. Odkedy používam túto techniku, vyspevovanie „Chrabrych rytierov Robinov“⁴ kleslo na minimum.

Ak chcete, môžete používať aj kocky pozitívnej karmy. Vždy, keď hráč urobí niečo nezištné, odvážne alebo mimoriadne zapamäteľné, dajte do nádoby bielu kocku. Ak neskôr v hre chce iný hráč urobiť dôležitý hod, vyberte z nádoby bielu kocku a povedzte mu:

„Uspel si.“

Dôraz je opäť mimoriadne dôležitý.

Vždy existuje niekto väčší

Toto je naozaj **zákerný trik**. Často som ho používal pri hraní CHAMPIONS. Ako všetci vieme, v pravidlach *Hero Systemu* existuje bazilión dier a chýb, ktoré každý z nás zneužíval naplno (pripomeňte mi, aby som vám raz porozprával o postave Násobiča). Zneužívanie pravidiel pre tvorbu postavy mi však napriek tomu prišlo smiešne, o to viac, keď boli hráči na to *hrdí*.

(„Výborne. Tvoj mlynček na mäso je úchvatný. Doslova mi z neho padla sánka. Ako sa volá jeho matka?“)

Na to, aby som sa vysporiadal so silovým hráčom⁵, som ho naučil jednoduchú zásadu, ktorú ovládajú orkovia (a iné slabé príšery môjho sveta):

Vždy existuje niekto väčší než ty.

Najprv som navrhol príšeru, ktorá dokázala byť otravná a zákerná minimálne tak, ako Matúšova postava. To však nestačí. Nezabúdajte, hráme totiž špinavovo. Keďže Matúš si myslí, že bez podvádzania si hru nedokáže užiť (a neberme si obrúšok pred ústa, naozaj je to tak), ukážme mu, že nielen on, ale aj my do-

³ Toto platí pre atmosferické hry, kde nie sú vhodné výroky „mimo postavu“. (pozn. prekl.)

⁴ *Boldly Brave Sir Robin*, notoricky známa pesnička z filmu *Monty Python a Svätý grál*.

⁵ Z anglického „power player“ – hráč, ktorý zneužíva diery v systéme na vytvorenie čiselného najsilnejšej postavy.

kážeme podvádzať. A dokonca to vieme *lepšie* než on. Ten, kto dokáže podvádzať najlepšie (vytvorí si najlepšiu nevybalanovanú postavu a/alebo ohne, zneužije, či poruší pravidlá tým najefektívnejším spôsobom) vyhráva, nie? Urobte teda toto:

Zoženite si tri sady identických kociek. Ak hráte hru, ktorá vyžaduje len jeden typ kociek (napr. VAMPIRE, či zhodou okolnosti CHAMPIONS), máte to jednoduchšie. Za zástenou si potom natočte kocky tak, aby dávali mimoriadne dobrý výsledok. Potom sa ich chvíľu nedotýkajte.

Nakoniec, keď v súboji zostane z Matúšovej postavy len krvácajúca kôp-



ka, hodťte za zástenou inou sadou kociek. Hod však ignorujte. Nato sa pozrite smutným pohľadom na padnuté kocky... ale na tie, ktoré ste si pripravili na začiatku. Potom zdvihnite zástenu a ukážte hráčom svoj „hod“.

Kritický zásah. Postava bola rozmletá na kašu. Smola. Čas na novú postavu.

Pravidlový hnidopich⁶

Väčšinu času je pravidlový hnidopich vašim pomocníkom, pretože ovláda všetky nuansy hry, ktoré si nedokážete zapamätať a s radosťou vás nakopne, ak neviete ako na to.

Ale...

Existujú kamoši, ktorí vám nikdy nezabudnú pripomenúť, že „robíš to zle.“

Alebo: „Nie, takto to nefunguje.“

Alebo: „Mne sa to nezdá, skúsim to pohľadať.“

Títo hráči sú *nepriatelia*. Namiesto toho, aby sa spoliehali na váš zdravý úsudok pri rýchлом riešení situácie, vždy chcú hrať *presne podľa pravidiel*. Namiesto toho, aby akceptovali vašu schopnosť improvizácie pri tvorbe príbehu, manažovaní postáv, udržiavaniu celého scenára pohromade a dodržiavania pravidiel z príručky, nástoja na tom, aby všetko išlo podľa toho, *ako to autor zamýšľal*. Dokonca sa môže stať, že ostatní hráči mu začnú pomáhať a dohľadávať

preňho pravidlá namiesto toho, aby to nechali na vás. Takéto narušenie vašej autority je veľmi často nezdravé a vyžaduje si *drastické protiopatrenia*. Niečo dramatické. Niečo *spinavé*.

Najprv mu vezmite denník postavy. Potom mu oznámite, že ak nevie, koľkými kockami hádzať, alebo ak bude hádzať nesprávnym počtom kociek, alebo ak zabudne na niektorú vec z denníka postavy...

Zlyhá.

Všetko je o dôrade.

Ak sa vám to zdá protivné, tak myslite na to, že od pravidlového hnidopicha Matúša nežiadate o nič viac než to, čo on očakáva od vás. Prečo by ste len vy mali

byť tým, kto ovláda všetky pravidlá a kto predstavuje chodiacu encyklopédiu?

Navýše, žiadne pravidlá nehovoria, že to *nemôžete spraviť*. Inými slovami, môžete to spraviť.

Ak vám to nebude fungovať, skúste inú fintu.

Ukážem vám to na systéme *Storyteller*⁷. Vždy, keď začne Matúš ohŕňať nos nad pravidlami, zoberte mu jeho desaťstenky a namiesto nich mu dajte štvostenky.

⁶ Rules Lawyer

⁷ Systém používaný v hre VAMPIRE: THE MASQUERADE. Novšie verzie sú nazývané *Storytelling System*.

„Nech sa páči, Matúš. Odteraz bu-
deš hádzať týmito kockami.“

Nič v pravidlách vám to nezakazuje.
To znamená, že to môžete spraviť.

Ak pravidlového hnidopicha zasiah-
nete kúzлом *Oslep*, urobte z neho slepú
babu.

„Čo si hodil?“

„Neviem, nič nevidím.“

„V tom prípade... **SI ZLYHAL.**“

A nakoniec, keď bude neustále
chcieť dohľadávať veci v príručke... ne-
chajte ho tak. Kým listuje hore-dolu, hra
pokračuje bez neho.

„Matúš, práve ťa zasiahli. Dostal si
za takých 120.“

„Ako to? Však som nepočul žiadne
hádzanie kociek.“

„No bodaj by si počul, keď si listoval
v príručke. Okrem toho, on si nepotre-
boval hádzať. Nedával si pozor, nabudú-
ce sa radšej venuj hre.“

To ich naučí móresom.

Na záver

Ako som spomenul už na začiatku, tieto
techniky sú často zákerné, podpásové či
jednoducho škaredé. Nie sú určené *pre
každého*. Väčšinu času ich ani nemusím
použiť, a ak, tak to stačí urobiť raz.

Dôvod, prečo ich má zmysel použí-
vať, je pre mňa jasný. Nehram rolové hry
preto, aby som vyhral. Postavy nevytvá-

ram kvôli tomu, aby som ukázal, aký je
tento systém deravý. Ak Rozprávač ho-
vorí, počúvam.

V skutočnosti ide o to, že skupina vy-
hrá alebo prehrá ako celok. Ak sa každý
zabáva, vyhrali sme. Ak sa však niekto-
rý hráč rozhodne zabávať sa *na úkor
ostatných*, je to sebectvo. Ak cíti potre-
bu ukázať všetkým, že jeho zručnosti vo
vytváraní postáv nebudú brať do úvahy
zábavu ostatných, znamená to len jedno –
že koná ako dvanásťročné decko, ktoré
má problém so sebavedomím.

Chápem, že je to váš kamoš zo stred-
nej. Súhlasím s tým, že to veci rozhodne
nezjednodušuje. Lenže keď každý tvr-
dí, že „hranie je sociálna aktivita“, pre-
čo také množstvo hráčov nemá takmer

žiadne sociálne schopnosti? Možno je to
preto, že hranie býva takmer vždy spä-
té s nemým súhlasom. Mnohí z nás pri-
šli k hraniu preto, že sme boli takými či
onakými „outsidermi“.

To však neznamená, že sa nemôžeme
učiť. A to neznamená, že sa nemôžeme
zlepšovať.





Deskové hry

DESKOVÉ HRY
napsala Petra „Baelara“ Kopáčová

Zahrajte sa s nami: LEGO flexistolovky

Stačia dve slová – LEGO a stolovky. Jedno alebo druhé iste rozšíri nejedno oko, no v kombinácii je to minimálne zámienka, prečo sa s jazykom vystrčeným v kútku úst nadšene prehrabovať súčiastkami, hoci už dávno nemáme 10 rokov. Čítajte a spoznajte LEGO tak, ako ste ho doteraz nepoznali.



LEGO určite mnohým z vás vyvolá spomienky na detstvo – oblúbené skladačky napomáhajú predstavivosti a manuálnej zručnosti detí už nejedno desaťročie. V roku 2009 LEGO prišlo s novým produkтом, či skôr produktovým radom – stolovými hrami, ktoré spájajú rozvíjanie logického myšlenia, pamäte a zručnosti, orientovanými prevažne na deti. Kedže máme Vianoce za dverami, zamyslite sa, či práve jedna z týchto hier nie je tým správnym darčekom pre vaše dieťa, neter, synovca, brata, sestru, alebo – ak patríte k večným deťom – pre vás.

Niekol'ko hier pre ilustráciu

Všetky LEGO stolové hry majú jeden spoločný komponent – upravovateľnú kocku.

Okrem nej samozrejme každá hra obsahuje množstvo komponentov, z ktorých sa samotná hra skladá, a vo všetkých naozaj využijete modulárnosť LEGO, hoci v niektorých viac a v iných menej. Na mieste je upozornenie, že všetky hry sú odporúčané pre deti staršie ako 6 rokov kvôli často extrémne malým komponentom.



Hier je v tomto rade veľa, pozrime sa teda na štyroch zástupcov:

Race 3000

2–4 hráči, 20 minút

[Profil hry na Boardgamegeek](#)

Race 3000, ako aj názov napovie, je hra o pretekoch formuly.

Najprv si podľa návodu poskladáte pretekársku dráhu – experimentom sa samozrejme medze nekladú a dráha sa dá poskladať aj inak, ako vám radí návod. Dráha je plná tajných skratiek, miest, kde sa dva pruhy stretávajú a krížia, nájdú sa dokonca aj nepríjemné olejové škvarky. Každý hráč dostane na



začiatok autičko a sadu plôšok na kocku vo svojej farbe. Na začiatku hry sú na kocke plné len dve strany – na každej je oranžová dvojplôška Turbo a dve plôšky farieb autíčok – tak je zaručené, že každý hráč si už na začiatku bude môcť hodit Turbo a že na kocke už má svoju farbu.

Ako prebieha kolo?

Hráč, ktorý je na rade, si hodí kockou. Ak na kocke padne strana, kde sú nej voľ-

né plôšky, pridá svoju farebnú plôšku. Následne posunie svoje autičko o jedno poličko za každú plôšku jeho farby. Ak sú na strane, ktorá padla, aj iné farby ako jeho, hýbu sa aj autička týchto farieb o taký počet poličok, koľko je na tej strane kocky.

Ak si teda modrý hráč hodí na kocke stranu, kde sú dve červené plôšky, jedna modrá a jedna plôška je prázdna, posunie sa modrý hráč o jedno poličko, a na prázdro miesto na kocke si pridá svoju modrú plôšku, no zároveň sa červený hráč posunie o dve poličky.

Oranžová dvojplôška (Turbo) znamená, že hráč, ktorý ju hodil, môže svoje autičko posunúť až k ďalšej oranžovej kocke na dráhe, čo môže byť až 11 poličok. Ľahko vidieť, že normálne sa autičko pohne najviac o štyri poličky, Turbo je teda naozaj výhodné.

Na oranžových kockách dráhy je tiež možné meniť pruh – napríklad aby ste sa vyhli olejovej škvre. Ak vaše auto do takejto škvry vbehne, nielen, že sa musíte okamžite zastaviť, ale ešte aj zo strany kocky, ktorá padla, musíte odstrániť jednu svoju farebnú plôšku.

Žlté oblúčiky skratiek sú voliteľným pravidlom. Pre ich použitie si na kocku na začiatku umiestnite okrem oranžových Turbo plôšok aj žltú plôšku. Ked' potom táto padne, hráč, ktorý ju hodil, môže presunúť jednu skratku tak, aby začínala a končila na trati a aspoň jeden jej koniec bol napojený na oranžovú kocku na dráhe. Takto sa dajú poskladať aj skratky, ktoré ušetria mnoho krokov.

LEGO k Race 3000 vyrabilo aj obrázkový návod, ktorý nájdete na [stránke výrobcu](#).

Pretože Race 3000 nepatrí k mentálne náročným hrám, malé deti a po práci unavených dospelých rozhodne poteší a krátkostou herného času neodradí.



Ramzesova pyramída

2–4 hráči, 30 minút

Profil hry na [Boardgamegeek](#)

Ramzesova pyramída vznikla spoluprácou s renomovaným tvorcом množstva obľúbených stoloviek Reinerom Knizom.

Hráči v tejto hre reprezentujú dobrodruhov, ktorí sa rozhodli odhaliť tamstvo Ramzesovej pyramídy a to aj napriek tomu, že vstup do nej strážia múmie faraónových strážcov a dokonca aj faraón sám.

Okrem svojich motorických zručností si poriadne precvičíte aj pamäť, keďže základom úspechu v tejto hre je

pamäťanie si neustále sa meniacich pozícii farebných kameňov ukrytých okolo pyramídy.

Úvod hry pozostáva z ukrytie jedného z kameňov každej zo šiestich farieb pod špeciálne zvony okolo pyramídy (nik nievie, aká farba je kde) a ukrytie kameňov štyroch náhodných farieb do vnútra pyramídy.

Prvé kolá potom spočívajú v hádzaní kockou a posúvaní sa o daný počet polí okolo pyramídy, kde si buď hráč môže zobrať surovinu, ktorá je na stanovišti, alebo sa pozrieť, aké farby kameň je pod zvonom na tomto stanovišti, presunúť celý zvon na iné, voľné stanovište, a poriadne si zapamätať, akú farbu kam posunul.

Po obehnutí celej pyramídy – čo nemusí nutne znamenať prejdenie každým stanovištom – už nastáva výstup na samotnú pyramídu. Na nej je na každom poschodí a na každej strane jeden farebný kameň, ktorý hovorí, kameň akéj farby je potrebné použiť na otvorenie dverí.

Na začiatku je vždy hod kockou. Na kocke padne symbol – tie vysvetlím ne-

skôr – a číslo, ktoré hovorí, koľko posunov môžete svojim panáčikom urobiť. Každý posun je buď na ďalšie poschodie pyramídy, alebo na vedľajšiu stranu na tom istom poschodi.

Ak na mieste, kam chcete íť, nie je kameň farby, akú máte v stane (ktorý ste budť získali pri obiehaní pyramídy alebo ste ho ulúpili od súperov), musíte správne ukázať, pod ktorým zvonom sa taká farba nachádza a presunúť zvon na iné voľné miesto. Ak neuhádnete, väťah okamžite končí – hoc aj by ste robili prvý krok z troch.

Symboly na kocke

Otočenie pyramídy je presne to, čo by ste čakali – pyramídu môžete na úrovni ktoréhokoľvek poschodia podvihnuť a otočiť. Takýmto spôsobom si môžete pred seba postaviť farbu, ktorú máte alebo viete, kde je, či neutralizovať bezprostredné nebezpečenstvo múmií.

Krádež – tento symbol značí, že si pred tăhom môžete do svojho stanu ukradnúť jeden kameň ľubovoľnej farby od súpera.

Múmia – môžete s ktoroukoľvek múmiou spraviť jeden posun. Ak múmia skončí na poschodi na strane s postavičkou hráča, táto postavička sa okamžite presúva späť pred pyramídu a svoj pokus o vystúpenie na ňu musí začať od odznova.

Boj s múmiou RamZesa

Ked' sa vám podarí vystúpiť až k Ramzesovi tróniacemu na samom vrchole pyramídy, je potrebné ho, ehm, indisponovať pred vstupom do samotnej hrobky a k jej pokladom. Ramzes nebude viac prekážkou, ked' si na kocke hodíte symbol múmie. V každom svojom kole však môžete hádzať len raz.

Zostúpenie do pyramídy

Po úspešnom zostupe je ešte potrebné odomknúť bránu do samotnej pohrebnej miestnosti plnej pokladov a to tak, že určíte správne pozíciu štyroch farieb vo vnútri hrobky. Ak čo len raz ukážete na zlý zvon, vášho dobrodruha zlikviduje Ramzesovo prekliatie – obrovský zlatý škorpión – a Ramzes vás do hrobky za-



vrie ako svojho súpútnika večnosťou do hrobky.

O poznanie náročnejšia, veľmi zábavná a uspokojujúca hra, ktorá trvá chvíľku a prinesie vám mnoho zábavy, no aj poriadne precvičenie šedých buňiek. Reiner Knizia opäť nesklamal.

Ramzesova pyramída má taktiež interaktívny návod na stránke LEGO.

Minotaurus

2–4 hráči, 30–40 minút

Profil hry na Boardgamegeek

Hrozný Minotaurus stráži srdce labyrin-tu, kam sa hrdinovia samozrejme chcú

dostať. A keby to snáď nestačilo, v postupe im bránia aj hrdinovia z iných miest.

Minotaurus je v podstate Človeče ne-hnevaj sa. Tiež sa vaši panáčikovia chcú dostať do „domčeka“, tiež si hádzete kockou o koľko sa pohnete. Ale môžete íť akoukoľvek cestou a máte k dispozícii aktívne nástroje, ktorými môžete protihráčom situáciu stážiť či sebe zľahčiť.

Kocka v *Minotaurovi* má len dve neštandardné strany – bielu a čiernu. Okrem nich sú na nej čísla, ktoré hovoria, o koľko poličok sa môže niektorý z vašich panáčikov pohnúť. Ak padne biela, môžete v labyrinte presunúť niektorú stenu na ľubovoľné miesto alebo pridať novú stenu kamkoľvek do labyrin-tu. Ak padne čierna, súperi sa môžu začať obávať – *Minotaurus* sa hýbe až o 8

políčok, a ak chytí hrdinu, pošle ho späť na počiatočnú pozíciu.

Vyhŕa ten, kto dvoch svojich hrdinov dostane do „domčeka“ v strede labyrintu.

Minotaurus je aj napriek veľmi jednoduchým pravidlám a zdanlivému ko-pírovaniu Človeče relatívne dosť taktická hra pre kompetitívne duše.

Interaktívne pravidlá

Creationary

3–7 hráčov, 30–60 minút

Profil hry na [Boardgamegeek](#)

Creationary je party hra, ktorá dokonale využíva to, v čom je LEGO najlepšie – modulárnosť.

Pravidlá sú veľmi jednoduché – potiahnite si kartičku podľa obtiažnosti – s jedným, dvoma, či troma otáznikmi – hoďte kockou, ktorá vám určí, obrázok z ktorej kategórie bude vašou predlohou – príroda, vozidlo, budova alebo nástroj. Povedzme, že na kocke sme si hodili prírodu a na obrázku máme nosorožca. Vašou úlohou je teraz zo všetkých



stavebnicových kociek v krabici skladaj nosorožca tak, aby niekto uhádol, čo staviate. Prvý, ktorý uhádne, dostane spoločne s vami bod, ak neuhádne nik, body sa nerozdajú a staviteľom sa stáva ďalší hráč.

Okrem módu „Jeden staviteľ“ sú v pravidlach ešte verzie „Jeden hádajúci“, „Tímová hra“ a „Spolupráca“ – spolu s množstvom kariet a obrázkov máte o zábavu s deťmi alebo priateľmi postarané!

Opäť je k dispozícii interaktívny návod.

Ďalšie hry

Spomínané štyri hry sú len krátkou ukázkou, aká je škála hier, ktorú LEGO pokrylo – od detských pretekov cez hry na pamäť až po zábavné a kreatívne veľmi náročné. V súčasnosti je LEGO hier na trhu 18, posledným vianočným prírastkom je hra s tematikou Harryho Pottera, no nechýbajú ani hry s ďalšími oblúbenými motívmi, od sci-fi až po pirátov. Všetky z nich využívajú modulárnosť LEGO – nielen v komponentoch, ale aj v pravidlách. Každá z hier totiž obsahuje nielen základné pravidlá, ale aj viačero variantov a výzvu pre nádejnych

herných dizajnérov. Ked' vymyslíte svoj variant hry, môžete sa s ním podeliť na stránkach LEGO.

LEGO vstúpilo na trh stolových hier možno nedávno, no podľa mňa veľmi úspešne a to hlavne preto, že v hrách využíva novým a neotrepaným spôsobom to, na čom stojí jeho úspešnosť a prečo ho milujú deti už toľko rokov.

DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz

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

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

Korektury: Petr „Ilgir“ Chval, Jakub „boubaque“ Maruš, „Thera“, Ján „Crowen“ Rosa

Design a sazba: Jiří „Markus“ Petrů, Jakub „boubaque“ Maruš || Obálka: „Ecthelion²“

