


Dech Draka



Na úvod nového ročníku

Vítám u nového čísla Dechu draka jak čtenáře, kteří ho dosud znali jako samostatný dvouměsíčník, tak ty, kteří se s ním setkávají poprvé až nyní na stránkách Pevnosti. Ti první mohou následující odstavec přeskochit, protože se v něm ohlédnu do historie a aspoň stručně se pokusím představit Dech draka čtenářům, kteří jej dosud neznali.

Časopis Dech draka vznikl před třinácti lety jako reakce na rostoucí oblibu fantasy a Dračího doupěte. Jeho původní náplní byly fantasy povídky českých autorů (snaží se podporovat zejména mladé či začínající tvůrce), mytologie a historie různých národů coby inspirační zdroje pro fantasy i RPG, recenze knih a her, nejružnější doplňky k Dračímu doupěti a v každém čísle také dobrodružství pro tuto hru. Díky zájmu hráčů a přílivu nových autorů se obsah postupně obohacoval o další témata (BattleTech, Magic a jiné sběratelské karetní hry, Warhammer a další figurkové hry) či rozšiřoval záběr těch stávajících (teoretické články o RPG, samostatná rubrika pro RPG svět Asterion). Některé rubriky zůstaly dodnes, jiné kvůli měnící se oblíbě jednotlivých her zanikly (BattleTech) a další se po kratší či delší odmlce třeba zase na stránky Dechu draka vrátí.

Tolik exkurze do minulosti. Důležitější je však nyní budoucnost, tedy společná budoucnost Dechu draka a Pevnosti. I nadále zde budete nacházet to, nač se Dech draka soustředil doposud. Větší formát Pevnosti navíc umožní realizovat i některé nové nápady (zvažujeme například uveřejňování nových bytostí do Bestiáře DrD+). Protože však Dech draka vycházel co dva měsíce, zatímco Pevnost je měsíčník, museli jsme trochu přizpůsobit strukturu obsahu. Lichá čísla by měla být věnována povídkám, teoretickým textům, informacím o nových hrách, různým herním doplňkům a samozřejmě Asterionu, nejpracovanějšímu českému RPG světu, zatímco v sudých číslech se můžete těšit na dobrodružství pro Dračí doupě, případně pro jiné RPG systémy.

V tomto čísle na vás tedy čeká další střípek asterionské historie v povídce Zbyňka Holuba *Snad v příštím životě...* a (trochu symbolicky) „dračí“ povídka *Leť...* Evy Sedláčkové ze soutěže O železnou rukavici lorda Trollslayera. Teorii RPG zastupuje *Boj a bezmoc* Lucky Lukačovičové, ze zahraničních RPG vás Sebastian Chum tentokrát seznámí s *Mage: the Awakening*. Zdeněk Beneš vás na Asterionu uvede do světa sběratelů vzácných předmětů a Karel Wolf představí PC hru *Guild Wars: Nightfall*. Na závěr vás seznámíme s novými hrami domácích autorů, které se v loňském roce objevily na pultech.

Dech draka vám tedy chce i nadále přinášet spoustu dobrého čtení, inspirace a zábavy, tentokrát již každý měsíc. Doufám, že mu zachováte přízeň a že se nad jeho stránkami budeme setkávat ještě mnoho a mnoho let.

Martin „Bouchi“ Kučera

hračské

doupě

pevnosti



Dračí knihovna

Snad v příštím životě...

Zbyněk „Gilgalad“ Holub

Pod zemí lze nalézt nevídané poklady z úsvitu časů.

Některá tajemství by však měla zůstat na věky pohřbena...

Kheleg, trpasličí dobrodruh a objevitel

Er-krek je vedl k průrvě. Museli se prosekat skrz hustá trnitá křoviska, než ji objevili. Byla přesně tam, kde ukazovala prastará mapa. Staletí, možná celá tisíciletí nepoužívaný únikový východ.

„Tu to je,“ sykl ramenatý ork a šedomodrým prstem ukázal na puklinu v zemi.

Vstoupili do úzkého tunelu, který se svažoval dolů. Obklopila je černočerná tma. Ozvalo se tiché zasyčení a bleďě modrá záře rozehnalá stíny. Skřítek Pak-choj měl na ruce kožený náramek se zvláštním krystalem, ze kterého vycházelo světlo.

Prvních sto metrů se museli ubírat v řadě po jednom, teprve potom se tunel rozšířil natolik, že mohli jít dva vedle sebe.

„Je nějaká divná,“ řekl ork a kývl hlavou směrem k elfce, která kráčela úplně poslední. Z jejího chování bylo znát napětí. Čím déle šli podzemím, tím byla elfka stíněnější a skleslejší.

„Ty v pořádku jsi?“ zeptal se jí svým švitořivým hláskem Pak-choj.

„Nemám ráda uzavřené prostory,“ odvětila Dingongi. „A navíc... Mám takový divný pocit, že už nikdy neuvidím slunce,“ dodala smutně.

„Máme úkol, a ten splníme!“ odsekl jí hrubě vůdce skupiny, skřet Fugar. „Jestli chceš, tak se vrať. Náš pán ale neodpouští těm, kteří selhali.“

V očích elfky se na okamžik objevilo zaváhání. To ale vzápětí vystřídalo odhodlání.

„Ne. Dala jsem slib a nezklamal našeho vládce!“ pravila se zaťatými zuby. Obava z přísného trestu Zyla Červeného byla větší než strach z neznámých zemských hlubin.

Tunel klesal stále hlouběji a hlouběji. Jeho stěny nyní tvořil pevný kámen. Ocitli se v podzemí pod Canthií. První šel Er-krek, orčí stopař, za ním Pak-choj, následovaný obrovitým Fugarem a štíhlou Dingongi.

„Posviť!“ přikázal skřet skřítkovi.

Pak-choj mu přidržel náramek s krystalem nad zažloutlým kusem pergamentu. Starobylá mapa byla vykoupena krví mnoha Zylových agentů, než se jí podařilo vydobýt z Derteonu. Stálo to však za to. Byla na několika místech potřhaná a potřísněná zaschlými skvrnami, přesto se z ní ale dalo vyčíst mnohé o podzemním systému Canthie.

Skupina pokračovala dál spleť chodeb. Byly dílem otroků z pradávných dob Asterionu, kdy mu vládla mocná rasa korullů, krutých obrů. Mohutné kamenné bloky do sebe zapadaly s takovou přesností, že by mezi nimi neprošel ani vlas. Chodby byly nyní tak široké a vysoké, že se v nich už mohutný Fugar nemusel hrbít.

Pak-choj si představil ohromnou masu, která jej nyní dělila od povrchu. Na okamžik ho zachvátila panika. Jako by pocítil všechnu tu váhu kamení a hlíny nad sebou. Raději ani nepomyslel na to, že by teď přišlo třeba zemětřesení. Rychle takovou myšlenku zaplašil, aby ještě náhodou něco nepřivolal.

Stáli právě na křižovatce pěti chodeb, když Fugar ukázal na jednu z nich.

„Tudy,“ zavrčel skrz obludné tesáky, které mu vyčnívaly ze spodního rtu.

Ušli však jen několik kroků, když stanuli na okraji závalu. Ten na mapě nebyl a cesta dál vedla pouze skrz něj. Museli ho nějak překonat a čas neúprosně běžel...

* * *

Konečně. Po dlouhých měsících dřiny odložili nářadí a chopili se zbraní. Vstup do podzemí Canthie, královského města heverenů, byl volný.

Wulnufar, nejstarší syn pána Kwesaru, shromáždil své oddíly v počtu patnácti set mužů. Zarputilí trpasličí se chystali na přepad nic netušícího města. Již více než rok ho obléhali společně s almendorským vojskem. Byli v početní přesile, na své straně měli obléhací stroje a lepší zbraně, hevereni ale přesto stále odolávali. A stejně tak i hradby Canthie, musela v tom být nějaká divná kouzla.

Mnoho dní a nocí trpasličí kutali tunel, až se jim podařilo napojit na prastaré chodby pod obleženým městem. Nyní bylo vítězství na dosah. Alespoň tak si to všichni přáli a nikdo nepochyboval...

„Připravte sudy piva pro mé muže!“ holedbal se trpasličí princ Wulnufar maršálu Tanierovi, vrchnímu veliteli almendorských spojenců. „Až otevřeme brány Canthie, už tam pro vás nezbude žádná práce. Nezůstane jediný živý heveren,“ pronesl hrdě.

Mělo to být snadné. Udeří přímo v srdci nepřátel, jako blesk z čistého nebe. Než se hevereni vzpamatují, budou trpasličí sekyry a kladiva pít z jejich krve.

První vkročil do podzemí předvoj tvořený zvědy, které vedl mnoha boji zocelený Burfur. To jeho zásluhou trpasličí objevili ve složité spleti chodeb tu správnou, která vedla až do Canthie.

Burfur a jeho muži měli zajistit, aby cesta vojska prince Wulnufara proběhla bez problémů.

* * *

Trvalo celé hodiny, než se jim podařilo odstranit zával. Neměli žádné nástroje, a tak holýma rukama odklízeli suť a kamení. Ač se elfka a dva malí mužáci snažili sebevíc, stejně nejvíc práce nakonec odvedl skřetí velitel. Jejich skupina byla podivnou směsicí ras a životních příběhů, důležitá však byla vzájemná důvěra, kterou k sobě měli. Společně prošli výcvikovými tábory Zylových Nočních stínů, kde z nich vytvořili sehrané a všehoschopné komando.

„To bychom měli,“ zavrčel Fugar a otřel si pot z čela. Potom zvedl ze země velký ranec a hodil si ho přes ramena.



„Ty opatrný musíš být,“ vyjekl polekaně Pak-choj. „Jinak velká bum my tu mít.“

Skřet přikývl a opatrně si upravil popruhy. Dobře věděl, co nese na zádech. Stačilo jen málo, trochu prudší pohyb a náraz o stěnu, a jejich mise by rychle skončila.

Pokračovali dál uvolněnou chodbou. Museli už být mnoho desítek metrů pod zemí.

Konečně se ocitli v prostorném sále, dávné svatyni korullských bohů. Byl neskutečně rozsáhlý. Strop se nacházel ukrytý v temnotách, kdesi vysoko nad jejich hlavami. Připadali si tu malí a ztracení. Stěny kamenných bloků pokrývaly vybledlé malby, na kterých obři v destičkových zbrojích drželi zvláštní srpkovitě zahnuté meče a stínali jim hlavy klečících zajatců.

Uprostřed svatyně bylo vyvýšené stupňovité pódium a v něm zapuštěná velká vrata ze zčernalého kovu.

Zdobily je nějaké podivné symboly, které však nikdo z Fugarovy skupiny neuměl přečíst.

„Ztratili jsme mnoho času,“ mračil se skřet. „Už jsou na cestě sem. První vyrazil průzkumný oddíl, může tu být každou chvíli. Udělej, co musíš, my jim půjdeme naproti a zdržíme je, když to bude třeba,“ přikázal skřítkovi.

„Ju ju,“ přikývl Pak-choj. „Ale až já to tu mít, pak musíte rychlé běhavky být, jinak vás to osklivě popálit,“ varoval své druhy.

Neměla to být nijak velká exploze, jinak by narušila základy Canthie. Při výbuchu se měl do celého podzemí rozptýlit ohnivý oblak a spálit všechno živé.

Elfka zavřela oči. Měla z tohoto místa strašný pocit. Cítila spoustu bolesti a prolitých slz. Přebývala tu smrt. Vzpomněla si na šumění větru v korunách stromů Červeného lesa. Na zpěv ptáků a modrou oblohu. Vzdychna. Věděla, že tahle mise je její poslední.

* * *

Maršál Tanier stál uprostřed svého stanu. Jeho panoš mu právě připínal pancíř, který zdobil překrásně vytepaný drak. Pak přišel na řadu dlouhý červený plášť se zlatým lemováním a nakonec přilbice s rudým chocholem.

Tanier přikývl na znamení, že je spokojený. Dnes byl jeho velký den. Když vytáhl do plání bojovat s hevreňy, všichni mu prorokovali rychlé vítězství. Cvičení almendorští vojáci neměli mít se špatně vyzbrojenými kočovníky nejmenší problémy.

Postupovali stepí a naráželi jen na slabý odpor. Pak ale dorazili k Canthii, sídelnímu městu vallera Zamorase, krále hevreňů. A tady začaly potíže. Přes veškerou snahu a vojenské umění vojáků Východního království i jejich trpasličích spojenců se jim nepodařilo město dobýt. Plynuly dlouhé měsíce marného obléhání a do myslí obléhatelů se začaly vkrádat pochybnosti a zoufalství.

Ale dnes to mělo všechno skončit. Trpasličí princ Wulnufar překvapí hevreňy z podzemí a otevře almendorskému vojsku brány Canthie.

„Vemte mne s sebou,“ prosil Taniera jeho jedenáctiletý panoš. Moc toužil stát se hrdinou.

„Ještě si musíš nějaký rok počkat, Jačku,“ odvětil mu přísně maršál. „Navíc, ve městě nebude nic pěkného k vidění. Válka vůbec nevypadá tak, jak se o ní píše v dobrodružných knihách, které čteš. Trpasličí hevreňy nenávidí, budou vraždit ženy, děti... obávám se, že až nás vpustí dovnitř, už nebude s kým bojovat.“

Jaček si smutně povzdychl. Nezbylo mu, než poslechnout svého pána.

Maršál Tanier vyšel ze stanu a zahleděl se na oblohu. Od časného rána přšelo a déšť neustával. Nad Canthii se stahovala temná mračna, vypadalo to na pořádnou bouřku.

„Darine!“ zavolal na jednoho z důstojníků.

„Ano, pane?“

„Je všechno připraveno k útoku?“

„Ano, pane. Muži čekají jen na váš rozkaz.“

Tanier přikývl. Procházel řady nastoupených těžkooděnců, zdravil je a povzbuzoval.

Dělal to tak před každým bojem. Také proto byl nejoblíbenějším vojevůdcem v Dálavách.

Zablesklo se a zahřmělo. Z nebes se začal snášet prudký liják.

„Tak kde ten Wulnufar se svým trpaslíky je,“ pomyslel si maršál. To napětí před bitvou neměl rád, už aby to začalo.

Hromy divoce burácely a úplně přehlušily bubnování, které přicházelo z plání.

* * *

Burfur se zastavil. Zdálo se mu, že něco zpozoroval v ohybu jedné z chodeb. Pokynul svým mužům, aby byli ve střehu. Okamžik vyčkávali, a pak vyslal dva zvědy na průzkum. Když se dlouho nevraceli, vydal se společně s ostatními za nimi. Všude okolo ústilo mnoho odboček, bylo snadné se v té spleti podzemního labyrintu ztratit.

„Kam zmizeli?“ zašeptal nervózně Darthal, jeho pobočník.

Šli potmě. Nepotřebovali světlo, aby viděli. Prohledali několik chodeb, ale po obou zvědech nenašli ani stopy.

„Nemůžeme se zdržovat, naši jsou tak půl hodiny za námi,“ rozhodl Burfur. „Musíme je varovat, aby si dávali pozor. Hevreňi to nebudou, ti do podzemí nechodí, mají z něj strach. Ale kdoví, co za nebezpečí tu může být. Horgleme, vrátíš se a řekneš principi Wulnufarovi... Horgleme?“

Burfur se zmateně rozhlížel a počítal své muže. Horglem a ještě jeden další chyběli. Z oddílu deseti válečníků jich na jednu zbylo jen šest.

„Semkněte se k sobě,“ zasyčel a potěžkal v rukou sekyru. Blížili se k tomu velkému sálu s černými dveřmi. Kdoví, co za nimi bylo. Fantazie pověřčivých trpaslíků začala pracovat na plné obrátky.

„Musíme se vrátit, všichni!“ rozhodl. „Něco není v pořádku, nejsme tu sami,“ zašeptal a snažil se, aby jeho hlas zněl pevně.

Sotva to dořekl, ozvaly se za nimi tiché kroky. Stála tam malá postavička a mávala na ně rukama. Ork.

„Za ním!“ zavelel Burfur. „Nesmí uniknout!“

* * *

Co mohly znamenat ty podivné symboly? Pak-choj si je zvědavě prohlížel. Uměl přečíst různé druhy písem, dokonce se naučil i arvedanské runy. Ale takové znaky neznal. Zaťukal na kov. Znělo to temně a hrozivě, až mu přeběhl mráz po zádech. Na staré mapě, právě v místě, kde se nacházelo stupňovité pódium, byla skvrna zaschlé krve. Jako by to mělo být varování.

Raději nechal vrata vraty a ještě jednou zkontroloval, zda jsou všechny výbušniny správně rozmístěné. Byly navzájem



spojené okem sotva postřehnutelným lankem, které končilo natažené přes vchod do svatyně.

Trpaslíci tudy museli projít, jestli se chtěli dostat do Canthie. Jakmile první z nich zavadí o lanko, spustí se hotové peklo. Ale to už bude Pak-choj hodně daleko odsud. Alespoň tak si to skřítek přál.

Byl v cizí válce o cizí město. Daleko od domova, ze kterého jej vyhnali vlastní příbuzní. Jen proto, že dělal to, co uměl nejlépe. Že se narodil s darem ovládat magii.

Zyl Červený, pán Dračího království v Tisíci jeskyních, mu poskytl azyl a jako první naplno docenil Pak-chojovo umění. Byl ke skřítkovi štědrý a ten se mu za to zavázal, že vstoupí do jeho služeb. Nyní přišel čas splatit dluh. Z nějakého důvodu nemělo město hevnů padnout a Pak-chojovi bylo souzeno, aby sehrál krátkou, ale důležitou epizodu v dějinách. Už aby to měl celé za sebou a mohl si dát doušek dobrého čaje!

Ještě jednou, do třetice, prohlédl nálože, a pak toužebně pohlédl opačným směrem, než kudy na toto ponuré místo se svými druhy přišel. Z podzemí vedlo více cest, o kterých trpaslíci neměli tušení.

Ale kde jeho společníci mohli být?

Ti však nepřicházeli. Místo toho se z chodby ozval dusot mnoha nohou.

* * *

„Tar-to!“ vykřikl ork válečný pokřik svého rodu a rozběhl se, jak nejlépe dovedl.

S pronásledovateli v patách mířil k úzké chodbě, poblíž které už čekali jeho přátelé. Er-krek nebyl žádný bojovník.

Orci nevářčili od dob, co byla podle jejich pověstí zabita Válka. Zato ale byl vynikající stopař a běžec.

Teď běžel Er-krek o život. Cítil, jak mu bije srdce tak, jako by chtělo každou chvíli vyskočit z těla ven.

Ještě kousek, pomyslel si a s vypětím posledních sil se vrhl do tmy před sebou. Při dopadu si seděl kolena i lokty až na maso. Nad ním zasvištělo ostří a hlava prvního z trpaslíků dopadla vedle ležícího orka. Ozval se vzteklý řev pronásledovatelů.

Další trpaslík vběhl skřetí šavli do dráhy a jeho bezhlavé tělo kleslo k zemi.

„Je to past!“ vykřikl Burfur a strhl zpátky svého druha, který běžel před ním. Už se řítit Fugarovi přímo do rány.

„Argh!“ ozval se výkřik z opačné strany. To jim Dingongi zastoupila cestu k ústupu a s dýkou v každé ruce právě zbavila života dalšího z trpaslíků. Burfurovi zbyli už jen tři muži. Jeden před ním a dva za zády.

Protivníci je drželi dokonale v šachu. Ocitli se v úzkém prostoru chodby, ve které se sotva dokázali rozmáchnout sekýrou.

„Kwesar!“ zařval Burfur jméno domova, aby dodal svým lidem kuráž.

„Kwesar!“ odpověděli mu zbývající trpaslíci a zaútočili proti nepříteli. Tedy jen ti dva, co stáli na okrajích. Burfur a třetí zvěd museli bezmocně čekat a přihlížet tomu, jak jejich boj skončí a zda přijde řada i na ně.

„Er-kreku, běž!“ přikázal skřet orkovi a odrazil úder sekýry. Stál v místech, kde se chodba rozšiřovala, takže mohl rozdávat rány šavlí a ještě uhýbat svým mohutným tělem. Na rozdíl od něj nemohli jeho protivníci nikam couvnout.





Výpad střídal kryt a Fugar i trpaslík čekali, kdo z nich se unaví první.

Útlá elfka na opačné straně se mohla pohybovat ještě lépe než skřet, a také toho vydatně využívala. Zatímco její sok rozdával rány s krátkým náprahem, Dingongi hbitě uhýbala a její dýky bodaly.

Hlavní voj trpasličí armády musel být už blízko. Snad skřítek získal dostatek času, aby rozmístil nálože a připravil je k výbuchu. Bylo zapotřebí zvědy co nejdříve vyřídit, a pak utíkat, co jim nohy budou stačit.

Zazněl bolestivý výkřik. To dlouhá čepel elfí dýky zasáhla krční tepnu a umírajícího trpaslíka ihned zastoupil jeho čerstvý druh.

„Er-kreku, běž za Pak-chojem, ať nečeká!“ křikl opět Fugar na orka, který otálel. Nechtělo se mu tu nechat přátele, ale zároveň věděl, že jim není nic platný.

„Rychle je zabijte, brzy tady bude moc horko!“ zavolal ještě na své druhy a rozběhl se směrem ke svatyni.

Trpaslík bojující se skřetem upustil sekyru a skočil proti překvapenému Fugarovi. Vrhel se na jistou smrt.

Skřetí šavle pronikla jeho hrudí. Trpasličí zvěd ji pevně sevřel v dlaních, po ostří stékaly krvavé pramínky. Pak dopadl na šokovaného Fugara. Váha těla v těžké zbroji poslala skřeta do kolen.

„Kwesar!“ zachroptěl umírající trpaslík.

Fugar byl stále v šoku. Nemohl vyprostit šavli ven.

Na místo zvěda nastoupil Burfur. Rychlý náprah a skřetova hlava se změnila v kravou šmouhu na stěně chodby.

Ohlédl se za sebe. Poslední z jeho mužů ještě pořád bojoval s elfkou. Nebyl čas. Musel si poradit sám. Bylo třeba varovat trpasličího prince.

* * *

Er-krek se zarazil. Před sebou zaslechl dusot nohou. Opatrně vyhlédl do dlouhé a široké chodby, která vedla přímo do sálu s výbušninami.

Helmice s rohy, sekyry přes ramena, štíty s rodovými znaky. Desítky a desítky vousatých bojovníků pochodovaly směrem ke svatyni.

Ork v duchu zaklel. Až první z trpaslíků vkročí do sálu s černými dveřmi, rozpoutá se v podzemí ohnivá peklo. Věděl, co dovedou skřítčí trhavin. Navíc tyhle vyráběl Pak-choj, a ten uměl dělat ty nejlepší z nejlepších. Rychle pryč! Otočil se a v duchu si vybavoval spleť chodeb, kterou se pracně snažil vtisknout si do paměti.

Rozběhl se. Začal závod o život, dnes už podruhé.

* * *

Burfur hlasitě oddychoval. Srdce mu zběsile bušilo. Musel to stihnout. Jen na něm teď závisel život patnácti set mužů.

Náhle se před ním vynořila postava. Narazili do sebe. Uchopil krk neznámého a instinktivně trhl. Ozvalo se křupnutí. Letmo pohlédl do tváře mrtvého orka. Vyhaslé oči měl vyřeštěné hrůzou.

Rychle vstal a utíkal. Sekyru už dávno odhodil, aby mu nepřekážela.

Klopýtal, dvakrát upadl, ale vždy se znovu zvedl a běžel dál.

Konečně. Před sebou spatřil siluety trpasličích bojovníků.

„Zpátky!“ zařval, co mu hlas dovolil. „Zastavte se! Zpátky, pro bohy!“

* * *

Pak-choj věděl, že je zle. V chodbě se objevil ramenatý trpaslík s vousy spletenými do copánků.

Skřítek byl přímo v epicentru výbuchu. Nemohl přežít. Jedině, kdyby nepřítel varoval.

Jen okamžik uvažoval o této možnosti. Pak se schoukl u paty černých dveří. Trpaslíci ho ještě nezpozorovali. Pohládl krystal na náramku a světlo zhaslo. Ocítl se v naprosté temnotě.

První z trpaslíků byl asi pět kroků od nastraženého lanka.

Kéz by byl můj příští život šťastnější, blesklo Pak-chojovi hlavou.

Zaburácelo to a stěny se otřásly. Následovaly další a další výbuchy.

Vyšlehlly ohnivé jazyky, které se rychle šířily po celém podzemí. Stovky hlasů řvaly bolestí a hrůzou. Mnoho jich brzy utichlo, některé tu ale ještě měly sténat dlouhé hodiny.

Ti z trpaslíků, kteří nezemřeli a byli schopni se hýbat, útočili jeden na druhého v domnění, že je to nepřítel. Drtivá většina oslepla.

A to ještě nebyl konec všemu utrpení.

Výbuchy rozbily černé dveře a probudily to, co za nimi po věky spalo.

Žár ohně vystřídal mrazivý chlad. Prastarý tvor z dob krutých korullů byl po dlouhých tisíciletích opět na svobodě...

* * *

V ten samý okamžik, kdy se ozvaly ty strašlivé rány odkudsi z podzemí, se nad ležením alمندorského vojska rozpoutalo běsnění živlů.

Za neustávajícího hřmění padaly z černých mračen celé vodopády vody. Vojáci se topili ve vlastních stanech nebo umírali zasažení blesky. Kroupy neskutečné velikosti jim rozbíjely hlavy a vyděšení koně se rozutekli do plání.

Zatímco bouře ničila vojenské ležení, města hevenů se vůbec nijak nedotkla. Brána Canthie zůstala i nadále uzavřena.

Maršál Tanier se nadále marně pokoušel o její dobytí a trpaslíci, kteří prahli po pomstě za smrt prince Wulnufara a většiny jeho mužů, vyslali na pomoc další válečníky. Nikdo se už ale neodvážil znovu vstoupit do podzemí, ve kterém čekal neznámý děs.

Fugar a jeho společníci odvrátili téměř na rok pád Canthie. A vojsko jejich pána, Zyla Červeného, zatím mohlo plnit Západní dálavu bez obav, že by jí přišel někdo z Almendořanů nebo trpaslíků na pomoc.

* * *

Dingongi se po bříše plazila temnotou. Přes palčivou bolest se jí pomalu podařilo dostat se až k průrvě. Ucítila svěží vzduch a teplo slunečních paprsků.

Vyčerpaná si lehla na záda a oddychovala. Byla slepá. Oheň jí vypálil oči.

Věděla, že už nikdy neuvidí slunce. Věděla, že tahle mise byla poslední. Přesně, jak ji varovalo její tušení.

Ale byla živá.

ilustrace Karolína Ryvolová

Let...

Eva Sedláčková

Jarní vítr narážel do zdí. Hradem se nesl hluk a shon. Na věžích jásavě vlály barevné praporečky. Okna se třpytila ve slunci. Na nádvoří přijížděli koně a tažené vozy. Sluhové pobíhali sem a tam a snažili se ukočírovat dav příchozích. Jeden pokoj za druhým se plnil urozeným obsahem. V temnotě kuchyně pod kamennými klenbami se rozlehl ženský smích. Pár hrnců málem přišlo k úhoně, když se dva muži začali rvát. Někde hluboko uvnitř hradních zdí si hudebníci nacvičovali slavnostní fanfáru. Ozvalo se pár falešných tónů...

Vnímal to všechno okrajem svých myšlenek. Ty děje předznamenávaly událost velkého významu, ale sami o sobě byly nedůležité. Nenechal se jimi rozptýlit. Soustředil se na nadcházející schůzku. Tušil, proč ho o ni požádala. A tak stál u otevřeného okna, nechal si větrem cuchat vlasy a čekal.

Vrzly dveře a on se neotočil. Do místnosti vstoupila přísně vyhlížející žena. Ve vlasech měla vetknuté květy. Strohé šaty z drahé látky jemně ladily s šedinami na jejích skráních. Ta žena si byla vědoma vlastní důležitosti. Hrdé držení těla a výraz tváře prozrazující vládkyni. Vládkyni, která dokáže všechno, co bude třeba. Zastavila se, sotva za ní zapadly dveře.

Mladý muž stojící u okna se stále neotáčel. Chvilí čekala a jeho neuctivost v ní vzbudila viditelný vztek. Sevřela ruce v pěst a kousla se do rtu. Ale na hlase se její rozhořčení neprojevovalo.

„Dobré ráno,“ řekla klidně.

„Ne, myslím, že není dobré,“ usklíbl se muž a konečně se obrátil a podíval se jí do očí. „Už ses rozhodla, matko?“

Žena v té chvíli svými štihlými prsty kontrolovala neporušenost a celistvost svého účesu. Hořkost v hlase jejího syna ji však přiměla trhnout rukou. Na zem se sneslo pár barevných kvítků. Neopatrností uvolněný pramen vlasů se zavlnil na jejich zádech.

„Rozhodla,“ podívala se mu pevně do očí.

Setrvali ve vzájemném pohledu tak dlouho, aby bylo jasné, že ani jeden z nich není ochoten uhnout očima. Když bylo cti učiněno zadost, ona první odvrátila hlavu. Rozhlédla se po skromně zařízené místnosti a pomalu přešla k jednomu z dvojice křesel. Posadila se jako by to byl trůn, z kterého vládla zemi. Teď nechtěla vládnout. Chtěla jen...

„Nechceš se posadit?“ zeptala se, ale její syn zůstal stát. Tyčil se nad ní, vzpřímený a pevný jako skála. Jeho tvář se podobala tváři dravce. Čekal na krev.

„Takže to skutečně uděláš,“ odfrkl nevěřičně, když neodvrátila pohled. „Uděláš dědicem mého bratra. Přestože je příliš slabý, přestože si nedokáže udržet autoritu tak jako já. Přestože je to slaboch, který...“

„Nepřeháněj to. Není tak špatný,“ řekla klidně a přiznala: „Musel to být on...“

„Snad proto, že je starší?“ usklíbl se. „Rozhodla ses konečně prolomit mlčení a přiznat, který z nás se narodil jako první? Ne, že bys na to měla nějaké svědky. Celé roky jsi to tajila... stejně jako jméno našeho otce...“

„Každý máme svá malá tajemství... A navíc jsem nechtěla, abyste jeden na druhého žárlil... není to důležité. Pořadí... o čem vypovídá? V mém rozhodnutí nehraje žádnou roli,“ po-

usmála se. „Navíc jsi to byl ty. Předběhls svého bratříčka o plného půl dne. Tys mi dal spoustu bolesti a on mě překvapil. Nečekala jsem, že budu mít ještě jeho...“

Její syn na ni zíral. To bylo víc o jejich narození, než jim řekla za celý stávající život. Než jim byl kdokoli ochoten říct. Možná i víc, než věděl kdokoli živý.

„Sedni si,“ pokynula mu ještě jednou a teď se posadil. „Nemůžeš to být ty. Nemohl bys přijmout zdejší dědictví, protože já jsem kdysi...“ odmlčela se.

„Poslouchej,“ vydechla a zavřela oči. „Tak to tenkrát bylo...“

Byla jsem mladá, krásná... a naivní. Něčemu z toho je už dneska těžko uvěřit, ale je to tak. Byla jsem taková. Rozpustilá. Ráda jsem nosila krásné šaty, šaty které zdůrazňovaly tělo, skrývající se pod nimi. Ráda jsem provokovala. Usmívala jsem se. Často. I jen tak bez důvodu. Byla jsem mladá a svět byl krásný.

Můj otec byl Kard XXVII. Byl prchlivý, co se mě týkalo. A nejen co se týkalo mě. Byla jsem jeho jediné dítě. Podle rodinné tradice jsem měla vstoupit na trůn ve dne, kdy se mi narodí syn, a vládnout jménem svého dítěte. Tradice... Otec se nechtěl vzdát vlády, a tak se postaral o to, aby se ke mně příliš nepřiblížil žádný muž.

Podobá se to starým příběhům. Pěvci s oblibou básní o pannách uvězněných ve věži, strážných hordou nestvůr, o pannách zoufale čekajících na svého zachránce. Byla jsem tenkrát příliš mladá, než abych čekala zoufale. Ale měla jsem ráda příběhy... a našla jsem ho. Svého prince.

Když jsem vešla do síně, všechny oči se ode mě opatrně odvrátily. Jako obvykle. Ale jedny... Ten nenechavý pár očí se na mém těle pásl dál. A neodradilo ho nic.

„Na dceru pána hradu, jíž není rovno,“ pronesl řízně, když byl čas na přípitek. Ta slova mu od mého otce vysloužila temný pohled. A můj úsměv, který jsem nedokázala udržet uvnitř...“

„Proč mi to vyprávíš?“ zamračil se na ni její syn. „Dovedu si dobře představit, co bylo dál.“

„Dál?“

„Dvořil se ti, ty ses mu poddala a pak se ti narodily děti. Dva synové, které ses podle nějaké pochybné logiky rozhodla rozdělit na vládce a poddaného.“

„Dvořil se mi,“ připustila s úsměvem. „Ale jen ten jediný večer. Dvořil se mi úsměvy, nikoli tak kradnými, jako muži před ním. Ale veřejně, čestně...“

„Chci si tě prohlédnout ve světle měsíce,“ řekl a já se zarděla. Vznášeli jsme se sálem na křídlech písně. Tančil tak lehce...“

„Nemohu pane,“ usmála jsem se na něj. Nebylo to poprvé, co jsem mluvila s mužem. Nebylo to poprvé, ale přesto jako by to poprvé bylo. Jako by to poprvé bylo právě s ním.

„Až příliš mnoho mužů už řeklo, že před mou krásou světlo Luny bledne a já bych nechtěla pocestné a poutníky připravovat o vůdce a společníka v hluboké noci,“ řekla jsem mu. Mí strážci, špehové mého otce, poslouchali. Ti poslouchali vždycky velmi pozorně. Jenže on si jich nevsímal. Byl sebevědomý, nevěřil, že by mu mohli ublížit. A tam, uprostřed bavícího se davu, jsme snad byli opravdu v bezpečí.

„Ne,“ zavrtěl hlavou a přiblížil své rty k mým uším. „Naopak, myslím, že při pohledu na tvou krásu světlo Luny zesílí, aby byla lépe vidět ta, jíž není rovno.“

Váhala jsem jen chvíli. Museli jsme přece posoudit, kdo z nás má vlastně pravdu. Utekli jsme jim. Všem mým strážcům. Všem. Nevím jak, nepodařilo se mi to nikdy předtím, s nikým, ale snad měl nějaké



skryté schopnosti, které nám to umožnily. Víím jistě jen jednu věc. Najednou jsme sami stáli na jednom z těch zapomenutých balkónků nad říčním údolím na východní straně hradu.

Znáš tu louku na druhé straně řeky? Jistěže znáš, když jste byli malí, vodívala jsem vás tam... hrávali jste si spolu a smáli se... byli jste mými krásnými dětmi. Ale tenkrát jsem nevěděla, že budu mít dva nádherné syny. Nevěděla jsem, co mi ta noc přinese.

Vyprávěla jsem svému společníkovi příběh o čaroději, který tu louku zaklel kouzlem ticha. Smál se tomu příběhu. Je to ten správný příběh, kterému je třeba se smát. Každý se mu směje. I ty ses kdysi zasmál. Jen jednou, ale to mi stačilo...

Stál vedle mě tak daleko, že by se to dalo nazvat uctívou vzdáleností. Jenže pak udělal krok a položil mi ruku kolem ramen. Přestali jsme se smát. Náhle se tvářil strašně vážně. Přitáhl mě k sobě a začal mě líbat...

„A tak se milovali zahaleni jen měsíčním světlem,“ vyštěkl její syn nevrle. „To je jak z příběhu toho šaška, co si ho držíš, aby nás při hostinách otravoval zpěvem. Hnusné, sladké, nechutné. Jestli je tohle ten otec, kterého nám tajila... no, alespoň už chápu, proč jsi o něm nechtěla mluvit. Nějaký hloupý romantik... ale já stále nevidím jediný důvod, proč by měl mít v následnictví navrch můj bratr.“ Chvilku mlčel a čekal na matčinu reakci. Matka se na něj jen nostalgicky usmívala ztracená ve vzpomínkách.

„Zatraceně, vždyť i on sám uznává, že bych vládl mnohem líp než on,“ dodal přesvědčeně a ukřivděně.

„Jsi příliš ambiciózní,“ povzddechla si. „Tak to nemělo být...“

„A ty mi něco vyčítáš?“ prudce se zvedl a podíval se matce do očí. „Ty, která sis nechala udělat dítě, jenom aby ses dostala na trůn?“

„Ne,“ zavrtěla hlavou. „To nebyl ten důvod. Kdybych tenkrát byla o pár let starší, měl bys nepochybně pravdu, ale já opravdu byla až příliš mladá. Nedočkávaly mi důsledky, ale milovala jsem písně o lásce...“

Luna nezbledla, ani nezačala zářit jasněji. Té noci byl nov a měsíc teprve nabíral síly k opětovnému zrození. Ale my se nedívali na měsíc. Zavrhli jsme oblohu a hvězdy. Zapomněli jsme na zem, která nás svou tíží svazovala. Ztráceli jsme se jeden v druhém. Měli jsme to udělat přímo tam pod otevřenou oblohou, ale já znala příliš mnoho milostných písní. Mělo to být krásné. Mělo se to odehrávat v ložnici na jemných poduškách... kde lásky kavalír zulíbá i tvůj stín... při jeho dotyku mi v hlavě bzučely útržky písní.

Přivedla jsem ho do své ložnice. A tam jsme se milovali. Celý zbytek noci. Naše duše, naše těla, to všechno se prolínalo. Hořeli jsme jeden pro druhého...

„Ušetři mě podrobností,“ odsekl jí její syn. Už znovu seděl a klouby rukou, svírajících područky jeho křesla, bělaly. „Vím jak se to dělá, a nepotřebuju vědět, jak jsem byl zplozen.“ Tajemně se na něj usmála. Lehce zavrtěla hlavou jako by mu chtěla odporovat, ale pak pokračovala ve vyprávění.

Usnuli jsme propleteni jeden v druhém. Probudil nás... vlastně, jistě víím jen to, že ten zvuk probudil mě. Byl to kvílivý zvuk týraného dřeva. Dveře zaprašťely a pak nevydržely. V dešti třísek dovnitř vtrhla garda mého otce. Myslím, že mě tenkrát hledali celou noc. Nenapadlo je, že bych si milence přivedla přímo k sobě. Do své ložnice.

Museli vidět, že už je pozdě, že nežádoucímu spojení už nezabrání, ale jeden z nich pozvedl kuši a vyletěla šipka. Měla jsem hlavu opřenou o milencovu hruď a ta šipka se zabodla těsně vedle mého

oka. Otřela se o mou tvář a seděla kus kůže. Moje a jeho krev se smísily. Jeho srdce se zastavilo.

Jejich velitel jim rozkázal odejít. Sám se postavil tak, abych na něj viděla. Měla jsem chuť plivnout mu do tváře, ale neměla jsem sílu se zvednout, neměla jsem sílu na nic. V nose mě pátil pach krve a duše se rozpadala. On se mi s posměšnou úctou uklonil, ušklíbal se nade mnou. A pak odešel. Odešel a nechali mě tam. Nedůležitou. Mě a mrtvé tělo.

Měla jsem chuť rvát, křičet, dovolávat se svého práva. Práva na štěstí. Místo toho jsem se jenom opatrně vymanila ze sevření mrtvých rukou. Stále nahá jsem přešla k oknu. Dívala jsem se na řeku. Na proud strhávající kameny. Na nelítostný proud vedený osudem. Na mé posteli ležel mrtvý muž a já neznala ani jeho jméno...

Její syn právě zvedal oči k nebi. Nevěděl, proč mu matka vypráví hloupý příběh milostného vzplanutí, který se stal tak dávno. Nedůležitý příběh minulosti.

Podívala se na něj. V očích se jí zrcadlila netypická něha. Byl tak ohnivý. Mladý a zapálený. Mohl být velkým, kdyby mu to okolnosti dovolily. Mohl být velkým, kdyby ho ona dokázala ochránit před osudem, který mu byl předurčen, před osudem, kterému ho sama zaslíbila.

To ráno jsem dospěla. Nebylo ve mně už více naivity. Byla jsem stále mladá, krásná a toužila jsem po pomstě. Jenže jsem byla sama. Necítila jsem tenkrát, že tak docela sama nejsem. Ale možnost tu byla vždycky. Můj otec byl ještě dost mladý na to, aby si vládu užíval, proto nechtěl, abych...

Neměla jsem jistotu, ale tušila jsem, že mé případné dítě by příliš dlouho nepřežilo své narození. Byla jsem mladá, mohla jsem mít ještě desítky dětí, o nástupnictví se můj otec bát nemusel. Nenáviděla jsem svého otce celou silou té chvíle. Rozhodla jsem se.

„Ty nemáš rád příběhy,“ vytrhla se ze vzpomínek a obrátila se k synovi. „Nikdy jsem nevěděla, proč...“

„Jsou hloupé a nemají nic společného s realitou,“ odsekl.

„Některé jsou reálné až příliš. Zнала jsem pár příběhů, kterým jsem tak docela nevěřila. Kterým vlastně už nikdo nevěřil. Jenže jsem mívala spoustu času a málo povinností. A hradní knihovna byla dobře zásobená...“

„Náš hrad nemá knihovnu.“

„Dnes už ne.“

Přivolala jsem draka. Každá žena to prý dokáže, alespoň to tvrdily knihy. Knihy tak staré, že se jejich listy při čtení rozlamovaly. Ty příběhy se lišily pramálo. Vlastně jen v podání rituálu. Nakonec jsem pečlivým studiem došla k tomu, že stačí pohár vody, kapka krve a ta správná slova. Nevěděla jsem, jak tu informaci využít. Až do toho rána, kdy jsem zatoužila po pomstě.

Z vody vychrtnuté proti slunci se zrodila duha. Začala jsem doufat. Když se to stane, tak drak přiletí. Duha je znamením štěstí. Alespoň se to říká.

Drak přiletěl. Můj drak. Ve zdejších kraji do té doby žádného neviděli. Někteří už ani nevěřili, že draci ještě žijí. Že někdy žili. Ani já sama jsem tak docela nevěřila, že se kouzlo zdaří.

Měl oči jako člověk, ale tak hluboce černé, že jimi propaloval vesmír. Tak hluboké oči a někde na jejich dně hořel plamen. Kůži měl drsnou a hrubou na dotek. Sálala z něj magie. Z každého draka sálá magie, proto jsou magií nepolapitelní. Magie je jejich služka, nemůže jim ublížit.

Zastavil přede mnou a složil křídla. Dračí křídla jsou tak tenká, tenoučká jako dech. Jsou jemná jako dotyk motýla. Jsou dokona-



lá... Vycenil zuby v hrozbě. Ale já věděla jak zní dohoda. Byla jsem rozhodnutá zaplatit, pokud dostanu svou pomstu a to tak rychle, jak jen to bude možné.

„Nikdy jsem neslyšel, že by náš hrad navštívil drak...“ řekl podezřívavě její syn. „Takový příběh by se neutajil...“

„Naopak, utajil se celkem snadno,“ řekla skoro vesele. „Nikdo se o tom neodvážil přede mnou mluvit. Po tom, co se stalo. A znáš přece východní věž, ta je svého druhu mementem, které jim připomíná, aby mlčeli.“

Jeho pohled znovu zabloudivil k oknu. Z této části hradu byla východní věž neviditelná, ale on velice dobře znal její ohořelou siluetu. Trosku, kam nikdy nikdo nechodil.

Viděla jeho zamýšlení a usmála se tomu. A pak vyprávěla dál.

Řekla jsem mu své přání. Jen se smál. Ten úkol byl pro něj směšně jednoduchý. Draci toho dokážou mnoho, ale já v tu chvíli nechtěla nic, než jedinou smrt.

Znovu roztáhl křídla, byl majestátný. Vyletěl ven a zakroužil kolem hradních věží. Lidé, kteří ho viděli přilétat, už stačili spustit poplach, a tak na něj byli jiní lidé připraveni. Stríleli na toho draka. Snad střelila i ta kuše, která zabila mé noční štěstí. Jenže dračí kůže je pevná. Má prý jen jediné slabé místo a kdo ví, zda to je vůbec pravda.

Nevšiml si jich příliš. Jen jich pár sem tam trochu zalil ohněm. Druhý den pak identifikovali velitele otcovy gardy podle ohořelých bot. Z jeho těla toho příliš nezbylo. Možná mě to mělo potěšit, ale v té chvíli jsem myslela na jiné věci. Dostal, co si zasloužil, to stačilo.

Pak střelba ustala. Museli utíkat, pokud chtěli zachránit holý život. Někteří se seřadili do řetězů a pokoušeli se hasit šlehající plameny. Slyšela jsem křik. Bušení kroků na nádvoří. Propadající se střechy. Hučení plamenů...

„A východní věž?“ zeptal se její syn, když se odmlčela. Podívala se na něj trochu rozmlženě.

„Východní věž? To bylo sídlo tvého děda. Byla chráněna tolika kouzly, že si jen tam připadal v bezpečí. On sám byl chráněn tolika kouzly, že se od něj odrážely střely. Ale ani ta kouzla nemohla odolat dračímu ohni...“

Když drak vychrlil první dávku plamenů, magické štíty ještě vydržely. Druhý plamen byl delší, mohutnější... a pak přišel třetí. Vrchní patra věže téměř okamžitě vybuchla v ohnivě kakofonii. Lidé na nádvoří strnuli. Ten výbuch musel být slyšet na míle daleko. Vzduch byl náhle ještě teplejší a sušší.

Jeho mrtvolu jsme našli pod schody, udusil se v kouři. Musel zoufale běžet dolů. Výhled z jeho vysoko položených komnat mu jistě zhořkl, když schodů pod jeho nohama neubývalo. Možná zakopl. Možná ho ze schodů srazil tlak od výbuchu. To nikdo neví. Byl tam v té chvíli sám a kdokoli by tam byl s ním, zemřel by také.

Dívala jsem se na jeho mrtvé tělo. Rozlámané kosti z něj udělaly hadrovou panenku. Když jsme pohrřbívali oběti dračího útoku, on byl jediná neohořelá mrtvola. Hadrová panenka, která si za života s námi všemi hrála...

„Nechalas zabít svého otce...“ řekl její syn klidně. „Říkáš, že zemřel, a tys usedla na trůn...“

„Musela jsem,“ řekla téměř omluvně. „Opravdu jsem ne toužila po moci, ale on byl mrtvý a já byla poslední z našeho rodu. Tenkrát to bylo skutečně osobní...“

„Čím se platí drakům?“ zeptal se náhle podezřívavě. Tajemně se usmála a sklopila zrak. Potěšilo ji, že konečně polo-

žil tu správnou otázku. Kdyby ji neznal, řekl by, že se červená. Kdyby ji neznal...

„Drakům se platí jenom životem,“ řekla tiše. „Nic menšího nejsou ochotni přijmout.“ V jeho očích se rozhořelo opravdové podezření. Jiskra odporu ji začala propalovat.

„Je to jinak, než si myslíš,“ řekla pomalu a zřetelně. „Draci... Je to vznešené a staré plemeno. Jen draci. Nikdo nemluví o dračících...“

Všeobecná panika po vypálení východní věže trochu opadla. Plameny pomalu uhasínaly sami od sebe. Jako by jim drak mohl říct: Už vás nepotřebuji, zmizte...

Bylo už pozdě couvnout, nastal čas platit. Z housenek se stávají motýli. Ale draci, kde se rodí draci? Já sama to vím nejlépe.

Držel mě. Pevně a zároveň... Nic se nepodobá milování s drakem. Ve vzduchu, v žáru, v bolesti jsme se vznášeli nad hradem. Teplý dým stoupající ze spáleniště nás zahaloval, ale všichni nás museli slyšet. On řval a já jsem křičela. Jeho semeno mě hořce páliło v lůně. Jen já, on a bolest.

Všichni to vědí. Nemluví o tom. A hlavně ne před tebou a tvým bratrem. Každý se obává toho, co bych jim udělala... báli se a bojí se dodnes.

„Matko...“ polkl nevěřícně. „To...“ Klidně se na něj usmála. „To je skutečnost,“ řekla nakonec.

Dračí sémě vypálí lůno ženy a učiní je neplodným. Žena, která porodí drakovi dítě, už nikdy nebude oplodněna. Přivolila jsem k té oběti. Zdálo se mi, že to stojí za to...

Desetkrát měsíc naplnil svou tvář, než moje lůno vydalo svůj hořký plod. Narodil ses. A pak, nikým nečekán, se narodil tvůj bratr. Nebyli snad nikdy odlišnější bratři. Bratři v jednom dni počati, v jednom dni zrozeni, jedinou matkou. Bratři se dvěma otci.

„Chtěla jsem vás milovat oba stejnou silou,“ podívala se na jeho pobledlou tvář. „Ale věděla jsem jedno. Ty mi odejdeš. Je to součást smlouvy s tvým otcem. Až dosáhneš plnoletosti, prozradím ti tajemství a ty odejdeš... musíš...“

Stále seděl v křesle, ale jeho postoj nebyl tím hrdým a nezlomeným jako ještě před chvílí. Byl v křesle zhroucený a nevěřícně zíral na svou matku. Hořkosladce se usmála.

„Tvůj otec na tebe čeká.“

„Roztáhni křídla...“

„... a leť.“

Krátká sprška jarního deště se přehnala nad hradem. V rychlosti vyprázdňená nádvoří se znovu zaplnila. Podrážky bot pleskaly do louží. Barevné praporečky na věžích nasáklý vodou a zplihle se kolébaly v neustávajícím větru. Ozval se tříštivý zvuk a rychlé kroky. Několik falešných tónů. V některých oknech se objevily tváře. Zděšené brebentění. Několik velkých kapek se odtrhlo z okraje střechy a s plesknutím dopadlo na něčí hlavu. K okolním zvukům se přidal proud nadávek. Ptáci zpívali...

Unavená žena s téměř nezatelnou jizvou na tváři se pomalu zvedla z křesla. Přešla k oknu a vyhlédla ven. Obloha byla po dešti zelená jako její oči. Rozhlédla se. Zem zelená a chystala se ke květu. Bylo jaro. Její tvář zůstala kamená. Opatrně zavřela obě okenní křídla a zastrčila zástrčku. Prázdný pokoj byl děsivě tichý.

A někde za hradbami potulní kejklíři vyřvávali svá falešná proroctví.



Teorie

Boj a bezmoc

Lucie Lukačovičová

*How can you see into my eyes like open doors
Leading you down into my core
Where I've become so numb
Without a soul my spirit sleeping somewhere cold
Until you find it there and lead it back home*

– *Evanescence*

Další dva protikladné prvky hry a herního světa, kterými se budeme zabývat, jsou tentokrát nikoli „statickou“ součástí světa, ale částí „dynamickou“. Jde o proměňující se stavy děje a postav. Boj a bezmoc...

Bojem v této souvislosti rozumíme ne jenom klasickou bitvu nebo souboj – ať už fyzický, magický či mentální. Boj je jakákoli aktivita, jíž se postavy vzpírají nástrahám osudu. Může jít o plánování, luštění, přípravu na akci, pátrání, cestování atd. Bezmoc naopak znamená situaci, kdy ne že by postavy vůbec nic nedělaly, ale ztrácejí naději a nejsou schopny udělat nic, co by jim pomohlo nebo jejich potíže jakkoli řešilo. Nemusejí jen nutně pasivně sedět – většinou jsou to okamžiky vypjatých emocí a živná půda pro role-playing. Postavy pláčou, hádají se, křičí, hroutí se nebo říkají věci, jichž budou později litovat.

Střídání a různá délka trvání beznadějných a bojových scén udává styl a tempo hry. Lze samozřejmě postavit hru pouze na jedné z těchto složek.

Typicky bojové RPG jsou například *Feng Shui* nebo *Wu-shu*, inspirované hongkongskými akčními filmy. Čím akrobatičtější a působivější je v tomto případě souboj (či libovolná jiná akce – například proslov ke spolubojovníkům, přemlouvání obchodníka, kaligrafie nebo zdrcení protivníka slovními argumenty), čím dramatičtější je popsán, tím větší naději má na úspěch. Postavy jsou neustále v pohybu, i když zrovna netlučou „nepojmenované protivníky“. Možná si chvíli potruchlí nad smrtí mistra či přítele, ale okamžitě se začnou chystat, jak za to utrhnou záporákovi nohy takřikajíc u samého krku.

Naopak některá dobrodružství z RPG *Call of Cthulhu* se bez boje zcela obejdou. Postavy jsou ztraceny a jakákoli snaha se zachránit přijde vniveč. Mohou sice zjistit, co se děje a co je ohrožuje – čili v samotném základu úkolu vlastně uspět – ale tím rychleji pozbývají přičetnost a propadají se do hlubin mýtu Cthulhu.

Boj ve formě souboje je často zcela automaticky přijímanou součástí herního světa. Není tomu divu ve fantasy či historickém prostředí, která oplývají mírou brutality ve středověkém stylu. Nicméně ani tam není cílem, aby dobrodruzi naběhli do jeskyně a vytloukli všechno, co se hýbe, nehýbe či jenom ošklivě vypadá. Pamatujte, že zabitá nehráčská postava už nic neprozradí, nikomu nepomůže – pokud tedy v družině není nějaký mimořádně schopný nekromant.

Často se ale zvyklosti z historických či akčních her přenáší do prostředí, která jsou téměř totožná s naším současným světem (RPG *Vampire*, *Changeling*, *Unknown Armies* atd.). Když se na to podíváte z hlediska moderního člověka, zabití skřeta může být rasově motivovaná vražda.

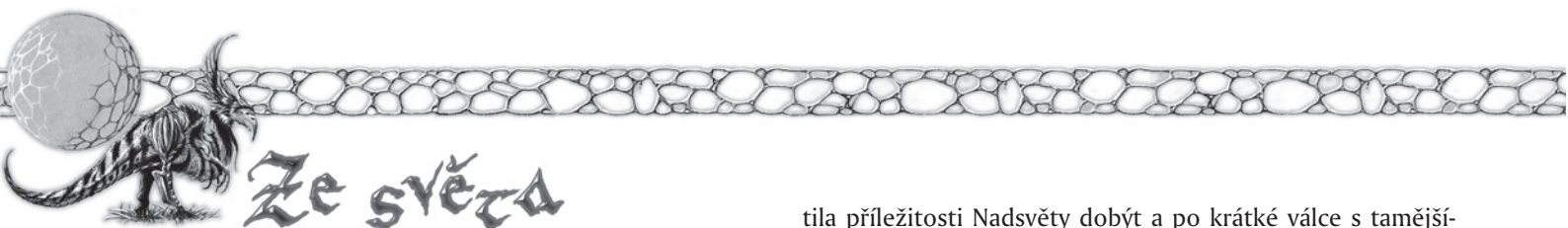
Pro dnešní lidi není jednoduché ani samozřejmé někoho zabít. Dokud protivník vypadá nelidsky a zrudně, trochu jim to usnadní situaci. Pokud se po smrti alespoň rozpadá na prach, také to trochu pomůže. Ale co když jsou nepřátelé hráčských postav stejnou měrou lidští? Tj. nemusejí být úplně obyčejnými lidmi, mohou – stejně jako družina – vládnout nějakými výjimečnými či nadpřirozenými schopnostmi... ale znamená to pak, že ani jedna zúčastněná strana konfliktu už nejsou lidé? Ne každá postava je otrlý mafián nebo vojenský veterán, pro které vpálit někomu kulku do hlavy nic neznamená. Ne, že by tak v krizové situaci, ohrožení života svého či někoho jiného, nikdo nezareagoval (pozor, ohrožení může být klidně jen domnělé, dostatečně vynervovaná a vystresovaná postava může mít sklon sahat po zbrani a použít ji dřív, než se zamyslí). Ale nikdy na to, co udělala, už nezapomene. A to i v případě, že to vlastně bylo „správné“. Ten, kdo zahynul, měl asi taky rodiče, jezdil na prázdniny, nedával pozor ve škole, zamiloval se, byl odmítnut... Byl to taky člověk, i když „nepřítel“. U her, kde protivníci nejsou monstra (a to pokud možno monstra, která nikdy nebyla lidmi), to neškodí zdůraznit a připomenout. Hráčské postavy (i jejich hráči) by si měly být vědomy toho, že špatné spaní a noční můry nejsou nutně kletba (nebo otravování ze strany Pána hry), ale třeba taky jejich vlastní svědomí.

I s bezmocí je třeba nakládat obezřetně. Použití ji v kontrastu s akčními sekvencemi hry je základ pro dynamický příběh. Také je to prvek, který výrazně zesílí účinek závěrečné části dobrodružství a pocit katarze, když se postavy vzchopí k poslednímu boji a uspějí. Je potřeba ale vždy mít na paměti, že někteří hráči (ani ne tak postavy jako hráči) pocítí bezmoci nesnášejí. Ne nadarmo je podle pravidel RPG *Unknown Armies* bezmoc jednou z pěti krizových zátěží na psychiku postavy. Funguje tak velice dobře i v reálném životě a ne každý jí snese být jen „přenesenou“ dávkou. Každý má hranici vnitřní tolerance jinde, berte na to ohled.

Bezmocné mohou postavy být vzhledem k bezvýhodné situaci (nedokážou zvrátit něčí neblahý osud, někoho vyléčit, dostat se z vězení, nevědí, co dál, nejsou schopny vyluštit hádanku či odvodit výsledek z nasbíraných stop), vzhledem ke společnosti (intriky, předsudky, politika, hra mocných, tak to prostě chodí) nebo jedinci (mafiaňský šéf vedle mučí jejich přátele a oni s tím nemůžou nic dělat, nebo se kolem ometá nějaká neskutečně mocná bytost typu Q ze Star Treku etc.).

Když se Pánovi hry nedaří, mohou mít pocit bezmoci a marnosti i hráči („ať děláme, co děláme, stejně nic neovlivníme, stejně budeme nakonec posváćeni“ a podobně). Trik není ani tak v tom, zda coby Pán hry skutečně silně ovlivňujete příběh a postavy manipulujete, ale v tom, aby hráči měli pocit, že tomu tak není a oni mají dostatek volnosti. Vyhýbejte se tomu, aby situace vyřešily nesmírně mocné nehráčské postavy, které se na scéně objeví jako onen příslovečný „bůh na motorce“. Výjimečně je družina vděčná za záchranu, ale z principu si chce své problémy řešit sama.

Pokud se budete opírat o tyto zásady, máte před sebou příležitost užít si příjemnou a napínavou hru ke spokojenosti všech.



Mage: The Awakening

Sebastian Chum

Sníme o ní. O moci nad hmotou a energií, časem i prostorem, životem a smrtí. Necháváme se unést představami o tom, jaké by bylo jí vládnout. Vládnout každému atomu, sekundě a myšlence našich životů. Každé nitce našeho osudu. Sníme o dědictví, jež jsme ztratili. Sníme o magii. Někteří ji našli. A mnozí z nich si přejí, aby se to nikdy nestalo...

Dnes se podíváme na třetí základní rozšíření Světa temnoty, které společně se dvěma minulými tvoří komplet popisující jeho větší část. Pokud vampýrská *Vampire: The Requiem* přinesla pohled na noční život Světa temnoty a jeho kořeny prorůstající každodenností jeho smrtelníků a vlkodlači *Werewolf: The Forsaken* doplnila jeho temně animistickou podstatu a skryté vlivy jednání některých lidí a původ mnoha nelidských zrůd v lidské kůži, jimiž se WoD jen hemží, *Mage: The Awakening* shrnuje panorama celku doposud odhalených tajemství, otevírá další otázky a předestírá vlnu nových záhad...

Mágové – nazývaní Probuzení – jsou lidé, jejichž duše se pod vlivem osudu, času, předurčení, zlomové události v jejich životech nebo zásahu cizích mocností otevrou proudu všemocné prazákladní energie schopné měnit přírodní zákony a samotné základy reality jak ji známe...

OTÁZKY JSOU MOCNĚJŠÍ NEŽ ODPOVĚDI

O tom, co je vlastně magie zač, jak je možné že ji mágové mohou usměrňovat, zhmotňovat a užívat ke změnám všech parametrů existence a donutit vesmír ohýbat a přizpůsobovat se podle jejich přání, se vedou složité filosofické debaty. Jisté je, že kdysi v temnotách počátků lidské existence několik duší tuto schopnost získalo, a začalo díky jejímu studiu zakládat první civilizace. Největší a nejúspěšnější z nich byla Atlantis, podle mnohých nejskvělejší dílo lidského ducha vůbec. Zářící ostrovní stát s vyspělou kulturou a magickou technologií, který znal vlastní na magii závislý jazyk i písmo a kterému se postupem času podařilo porazit všechny ostatní národy mágů. Dnešní magická tradice se odvozuje od této atlantské, a ačkoliv existují stovky menších kulturních variant magických umění založených na mladších a nám známých magických učeních, je atlantská tradice stále uznávána pro čistotu svých procesů a cest.

Příběh Atlantis známe i z našeho neprobuzeného prostředí: ostrov, jenž dosáhl neobyčejného rozkvětu a který bohové za jeho pýchu a aroganci roztrhali na kusy a poslali do hlubin oceánu. Mágská verze je konkrétnější: Atlanťané se pokusili propojit svět lidí s Nadsvětý, podle tehdejších teorií neomezenými zdroji magické energie. Postavili Věž, ohromný polomagický konstrukt schopný překonat vzdálenost mezi dimenzemi a různými časy. Nejmocnější vrstva mágů se zhos-

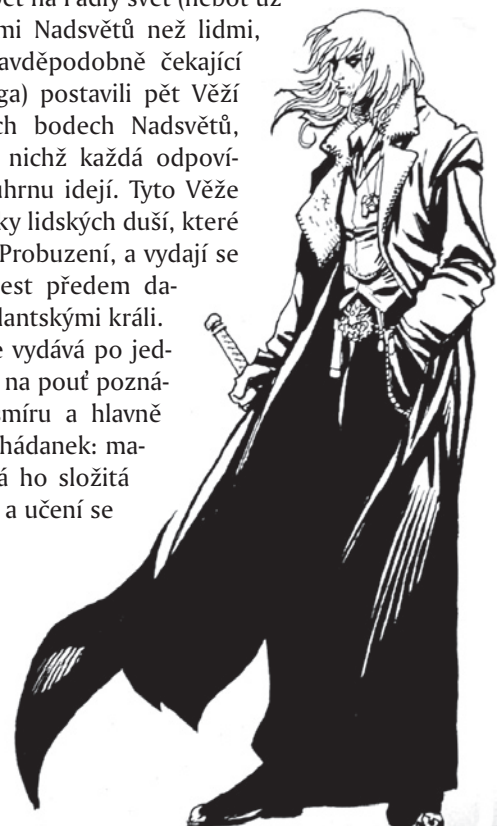
tila příležitosti Nadsvětý dobýt a po krátké válce s tamějšími bytostmi a ovládnutí domnělých zdrojů magie se obrátili zpět ke světu lidí, který se pro ně stal velkou šachovnicí a křehkou hračkou.

Krutá vláda Exarchů, mágů opilých nadlidskou mocí nad všehomírem, málem zapříčinila smrt světa jak jej známe. Mezi mágy ve světě lidí se objevili Věštcí, kteří zvěstovali konec vlády tyranů, stáli v čele vzpoury vzhůru Věží na Nadsvětý, a vedli krvavou válku na nebesích. Za nimi však Věž padla. Roztrhla se a z uvolněných energií vzniklo něco, co nikdy vzniknout nemělo: trhlina v realitě mezi světy, nepřírozená a napájená výsledky dlouhých válek na obou koncích Věže. Zrozenou věc mágové nazývají Propast, strašlivá živá-neživá změť emocí a předobrazů, která se vyskytuje všude tam, kde se magie projeví způsobem který není přizpůsoben tak, aby nezničil křehkou rovnováhu světů... například když se některému mladému mágovi v rozrušení nepovede kouzlo nebo přecení své síly. Následně se svět kolem něj roztrhne temnými ranami a dlouhé výrůstky a chapadla jej strhnou do věčné živoucí tmy.

Mágové si však kromě otázek o povaze magie pokládají i ty zpochybňující jejich vlastní mýty a vysvětlení. Ve světě magie totiž platí, že nic není, jak se zdá, a všechna zjištění jsou plně proměnná a otevřená dalším a dalším interpretacím. Magie stojí na zákonech buď naprosto neměnných nebo naopak zcela nejasných a tajemných.

Náš svět (včetně jeho Stínu a Soumračného světa, jež od sebe odděluje Opona) je pro mágy světem Padlým, který od Nadsvětů odděluje Propast. Samotné Nadsvětý lze nejlépe připodobnit Platónovu Světu idejí – najdete v nich předobrazy všech věcí a pojmů, přelévající se, reagující a měnící se podle nejasných zákonů tamního prostředí. V děsivém tvořivém chaosu Nadsvětů poslední králové Atlantidy, bez možnosti vrátit se zpět na Padlý svět (neboť už byli více bytostmi Nadsvětů než lidmi, což je osud pravděpodobně čekající na každého mága) postavili pět Věží v nejstabilnějších bodech Nadsvětů, v pěti Říších, z nichž každá odpovídá určitému souhrnu idejí. Tyto Věže slouží jako majáky lidských duší, které se dají na cestu Probuzení, a vydají se po některé z Cest předem daných dávnými atlantskými králi.

Každý mág se vydává po jedné z těchto Cest na pouť poznání tajemství vesmíru a hlavně dvou největších hádanek: magie a duše. Čeká ho složitá cesta pochopení a učení se



Arkán – dílčích Záhad, kterými jsou Čas, Duch, Hmota, Mysl, Osud, Prostor, Síly, Smrt, Prazáklad a Život. Jedině jejich studiem (ať už z knih, internetu nebo v drogovém blouznění) a pečlivým, nenápadným užíváním dokáže mág přežít ve světě, který pomalu přestává chápat lidskými smysly. Musí si však v zájmu sebe sama udržet odstup od svých nadlidských sil a možností, nebo se ztratí v záplavě emocí, nových znalostí a úvah nad nekonečnem. Stává se, že takový mág zemře hladu, ztracen ve vlastních myšlenkách a putující po jiných světech. Častěji však umírají pod rukama lidí, kteří nechápu jejich schopnosti (fyzicky jsou mágové stále lidmi, křehcí a zranitelní), při magických nehodách a na magií vyvolané nemoci a efekty vzniklé napětím reality ovlivněné magií (Padlý svět se magickým zásahům brání tím, že se je snaží „napravit“ – často přímo eliminací jejich zdroje). V neposlední řadě na výpravách po celé Zemi i do jiných částí vesmíru, kde zkoumají ruiny starověkých říší, o kterých naše věda nemá ani potuchy...

Ačkoliv jsou mágové potenciálně všemocní, cena za ovládnutí tohoto daru a současně udržení si alespoň střípků lidskosti bývá příliš často těžké břímě. Mnozí volí pod tíhou vizí, nočních můr a setkání s nepochopitelnými jevy a bytostmi raději smrt. Říká se, že pokus vyřešit hádanku lidské duše končí vždy šílenstvím a sebevraždou... ale pravdivost této teze musí každý mág odhalit sám.

Cesty atlantské magie

Acanthus: Cesta bodláčí. Strážná věž Stříbrného trnu v Říši Arcadie, Království kouzel. Domov Fae (Víl), v němž vládou Arkány Osud a Čas. Čarodějové představují tarotový trumf Blázna a spoléhají se na štěstí a intuici.

Mastigos: Cesta vymítačů. Strážná věž Železné rukavice v Říši Pandemonia, Království nočních můr. Domov démonů, v němž vládou Arkány Mysl a Prostor. Warlockové představují tarotový trumf Dábla a radují se z nespoutané síly své vůle.

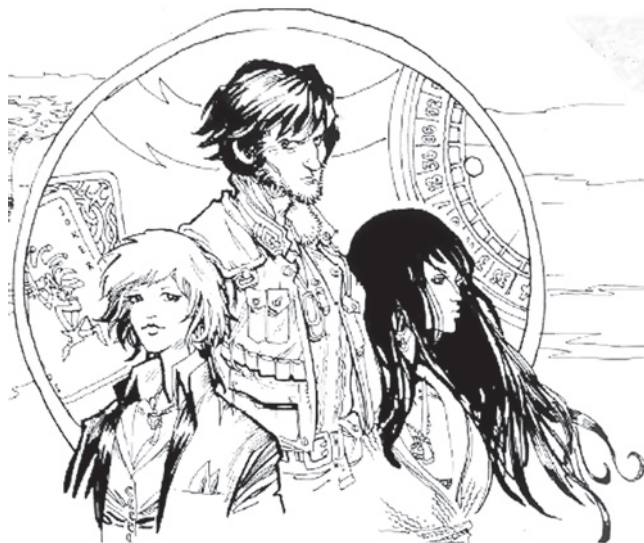
Moros: Cesta zkázy. Strážná věž Olovené mince v Říši Stygie, Království krypt. Domov stínů, v němž vládou Arkány Smrt a Hmota. Nekromanti představují tarotový trumf Smrti a zůstávají neochvějní, i když se vše kolem nich mění.

Obrimos: Cesta mocných. Strážná věž Zlatého klíče v Říši Aetheru, Království celestiálních sfér. Domov andělů, v němž vládou Arkány Sil a Prazákladu. Theurgové představují tarotový trumf Síly a jejich život je neutuchající honbou za božským mandátem.

Thyrus: Cesta extáze. Strážná věž Kamenné knihy v Říši Prvotní divokosti, Království totemů. Domov bestií, v němž vládou Arkány Život a Duch. Šamani představují tarotový trumf Měsíce a následují vábení svých vášní ve jménu impulsivního jednání.

PROBUĎTE SVOU DUŠI MAGIÍ

Hra *Mage: The Awakening* je opět naprosto jiným pohledem na stylizovaný horor Světa temnoty. Jde o zcela jiný druh napětí, jiný druh vyprávěných příběhů nežli při hraní smrtelníků, upírů nebo vlkodlaků. Právě u mágů, s jejich nadhledem a schopnostmi pohlédnout pod povrch věcí, je nejvíce cítit podstata World of Darkness. Skrze kontrast světa Spících (jak říkají



neprobuzeným lidem) a jejich krátkých nevědomých životů, plných bolesti a trápení, s celou šíří magií nasyceného vesmíru přicházejí pocity bezmoci a soucitu, ale i nenávisti k těm, kdo dělají lidský úděl ještě horším. Mágové bojují s tím, zda se pokusit svět změnit a pak nést děsivé následky případného selhání, nebo zda v něm žít tiše a nenápadně, přežívat ze dne na den a hledat jiné než přímé řešení nespravedlností. Mnozí žijí sobecky sami pro sebe nebo slepě pro konkrétní mocenské cíle, ale rozhodnout, jak se svou mocí naložit, musí každý. A není to lehké rozhodnutí.

Při hraní mágů je třeba neustále dbát na dodržování rovnováhy jejich schopností a okolností, do kterých se dostanou. Lidská morálka pro ně už nic neznamená, stejně jako zákony nebo mezilidské vztahy. Vidí jasně a zřetelně vlivy, které stojí za zjištěností a strachem o vlastní blahobyt lidských bytostí. Přesto se hra může lehce zvrtnout v jakési temnější urban fantasy, kdy kouzla řeší každý vážnější problém a otázkám o povaze lidskosti a smyslu existence všeho se lze vyhnout. Tím se však připravíte o velkou část kouzla hraní ve Světe temnoty – přesahu do našich vlastních životů.

Určeno:

Zkušenějším hráčům Světa temnoty. Potřeba propracování nejen minulosti a charakteru, ale i magického náhledu a chápání světa vaší postavy není pro nováčky nic lehkého. Nemluvě o cestování jednotlivými Kapsovými světy, světy Snění, Nadsvěty a dalšími částmi Světa temnoty, o kterých jeho ostatní obyvatelé nemají ani potuchy... Zároveň hra vyžaduje pečlivou přípravu a smysl pro detail ze strany Vypravěče. Mágové jsou určeni těm, kdo už několikrát Svět temnoty zažili v kůži smrtelníka nebo jedné z bytostí žijících ve stínech.

Investice:

WoD Core Rulebook + *Mage: The Awakening* (zvýhodněná sada základní knihy a mágského rozšíření) – cca 1200 Kč
WoD Core Rulebook – cca 600 Kč
Mage: The Awakening – cca 800 Kč
 Další příručky – každá cca 600 až 700 Kč

Hodnocení: 80 %

Ze světa deskovek

FENOMENÁLNÍ ÚSPĚCH ČESKÝCH HER

Na podzim bylo založeno sdružení českých hráčů a autorů moderních společenských her Czech Board Games (CBG). Jeho hlavními cíli jsou podpora hraní a tvorby moderních společenských her v České republice a jejich představování v zahraničí. CBG plánuje vybírat ty nejlepší hry vzniklé v České republice, představit je na svých internetových stránkách (najdete je na www.czechboardgames.com) a také na mezinárodních herních veletrzích. V budoucnu by CBG chtělo nabídnout co nejširší spektrum her, od jednodušších her určených pro širokou veřejnost až po komplexní hry zaměřené na hráčskou komunitu. Pro tyto hry (ať už se jedná o tituly zbrusu nové či v České republice již publikované) se snaží hledat zájemce o zahraniční vydání a tak umožnit jejich celosvětové rozšíření.



Tento jistě chvályhodný počín byl zanedlouho korunován obrovským úspěchem. Na říjnovém herním veletrhu v Essenu představilo CBG na svém stánku hráčům z celého světa hned několik her – *Through the Ages* (karetní hra inspirovaná známou PC hrou *Civilizace*, limitované vydání pro Essen) a *Graenaland* Vládi Chvátila a také *Legii Zbyňka* Vrány. Po celou dobu veletrhu byl stánek doslova obležen, hry mizely z polic závrtným tempem a na leckteré zájemce se nakonec ani nedostalo. Snad téměř každá reportáž o veletrhu, která je na internetu k nalezení, se neopomněla zmínit o tomto „českém překvapení“, prezentované hry sklízely vysoká hodnocení na zahraničních serverech a spousta hráčů napjatě očekává, co dalšího jim česká kuchyně přinese.



Nezůstalo samozřejmě jen u předvádění v Essenu; hned po veletrhu se rozběhla intenzivní jednání se zahraničními vydavateli a je nanejvýš pravděpodobné, že se v příštím roce na pultech obchodů po celém světě objeví minimálně čtyři české hry. Uvidíme, zda připraví cestu i dalším.

foto z archivu Czech Board Games

PODZIMNÍ NOVINKY

Veletrhu v Essenu si samozřejmě mnoho vydavatelů her nenechá ujít jako příležitost k představení svých žhavých novinek. K nejlépe hodnoceným (jak odborníky, tak hráčskou obcí) letošním hrám patří například *Battlelore*, *Leonardo da Vinci* a *Die Säulen der Erde*. Teď už záleží jen na tuzemských dovozcích, jak rychle zareagují a aspoň výběr z těch nejuspěšnějších nabídnou i našim hráčům. Prozatím je možné essenské novinky získat hlavně v různých internetových obchodech, naštěstí i českých.

Ze světa RPG

NOVÝ WEB NA OBZORU

Na podzim byl spuštěn nový český web pro hráče RPG; najdete jej na www.rpgplanet.cz. Kromě hlavních projektů *RPGpedia* (komunitní encyklopedie o RPG a věcech přídužených) a *RPG Hráč* (zaměřený na tvorbu a publikaci děl a hráčské diskuze), které by se měly rozběhnout v prvním pololetí roku 2007, poskytuje server uročiště i dalším na něm nezávislým projektům RPG komunity (Asterion, Klany, Siranie, Southcon, RPGStandard aj.).



SPOLEČNĚ DOKÁŽOU VÍC

Islandská firma CCP, tvůrce a vydavatel největšího virtuálního herního světa *EVE online*, a americká White Wolf, mající na kontě úspěšné systémy *World of Darkness* a *Exalted*, se rozhodly spojit své síly. Nově vzniklá společnost plánuje uvést na trh řadu stolních i online her žánrů sci-fi, fantasy a hororu. Chystají se například příručky pro *EVE RPG* a online hra podle *World of Darkness*.



NOVÁ KREV PRO WoD

Monte Cook, jeden z hlavních autorů třetí edice *Dungeons & Dragons* a systému *d20*, dostal od firmy White Wolf nabídku, aby vytvořil svůj vlastní setting zasazený do jejich Světa temnoty (*World of Darkness*). Podrobnosti zatím nejsou známy, ale výsledek bude jistě stát za to.



SERIÁLY BODUJÍ

RPG podle oblíbených filmů a seriálů slaví další úspěchy. RPG *Serenity* dokonce získala cenu ENnie v kategorii Best Production Values. A fanoušci sci-fi se mohou těšit na převod dalšího seriálu – *Battlestar Galactica*.

Tyto zprávy vám přineslo RPG fórum (<http://rpgforum.jinak.cz>).



Sběratelé

Zdeněk Beneš

„Někdy nestačí jen pohled, někdy musíte onu věc mít. Skutečně vlastnit, myslím. Držet ji v rukou, hladit její povrch a vědět, že jediným jejím právoplatným majitelem jste vy!“

Jako malí jste určitě něco sbírali. Malé barevné kamínky, knoflíky, ptačí pírká, lisované části květin. Některé lidi (a ano, ovšem, stejnou měrou i bytosti jiných ras) však tato vášeň neopustí ani v dospělém věku, kdy jsou konfrontováni s celou řadou existenčních problémů, ale i běžných nudných starostí. Jejich koníček z dětství se jim pak stane únikem, tajnou záležitostí, předmětem jejich snů a tužeb. Jak jejich sbírka narůstá, tím silněji si uvědomují, kolik jim toho ještě uniká, a tím spíš chtějí ještě víc.

Mnoho lidí sbírá věci jejich oku libé, aniž si uvědomují, že jsou sběrateli. Skuteční sběratelé jsou ale podstatně sofistikovanější. Vědí přesně, co chtějí, mají většinou hluboké znalosti o předmětu své sběratelské vášně a vytvářejí si okruh sobě spřízněných, s jejichž pomocí mohou získávat další exempláře do své sbírky.

Můžete sbírat zdánlivě obyčejné věci a stejně budete mít z každého nového přírůstku velikou radost. Někdo se spokojí s kolekcí levných různobarevných prstýnků ze skla, vyráběných minkorským vetešníkem, jiný si libuje ve sbírání exotických zbraní z celého Asterionu. Pole působnosti a jeho šíře je stejně nekonečná jako lidská fantazie (okořeněná skřítčí vynalézavostí). Cílem každého sběratele je získat ucelenou kolekci, ale je nad slunce jasné, že pokud by se mu to někdy skutečně podařilo, jeho život by v tu chvíli ztratil pevný bod dalšího snažení. Je to totiž sbírání samotné, co jej tak vzrušuje, a každý nový přírůstek je pouze malým vítězstvím předcházejícím ty další, zase o trochu větší.

„Možná vás již ta recepce nudí, vážený pane, nemám pravdu? Počkejte, něco vám ukáži, je to v mé soukromé galerii nahore... Obrazy Slepe malířky. Znáte ji? Sama Múza vede její ruku! Je velmi těžké získat její díla, zvláště poslední dobou získávají dosti na ceně a většina jich stále spočívá v Chrámu Múzy při Bardské akademii v Albireu.“

Ano, tenhle kousek je skutečně skvělý, vidíte? Víte, moc rád bych získal nový kus, jmenuje se Rozbouřené moře, ovšem jeho cena je poněkud... no...“

z hostiny ve Zlaté čtvrti

Mnoho sběratelů se specializuje na sbírání uměleckých předmětů, nejčastěji děl konkrétních umělců nebo naopak předměty specifických kvalit (kupříkladu obrazy aktů, apod.). Zde je nutné, zvláště na Taře, klást hranici mezi sbíráním současného umění a předmětů historické hodnoty. Mezi prvně zmíněné patří většinou díla umělců tvořících pod záštitou šlechty či bohatých kupců nebo přímo svatostánků Múzy.

Těch na volné noze je v dnešních časech minimum. Do druhé skupiny spadají umělecké předměty především z dob Devíti knížectví či Eldebranské říše. Nejtypičtějším příkladem jsou Riamovy sbírky přestěhované v nedávné době z Albirea do Minkoru nebo část sbírek Albirejské univerzity. Významnou institucí shromažďující umělecké předměty od různých autorů jsou rovněž chrámy Múzy. Zmíňme i jednoho z nejtalentovanějších zlodějů současnosti, Rebenice, jenž svoji sběratelskou vášeň (unikátní jantarové sošky vyrobené vznešenými elfy) v rámci zachování bezpečnosti vlastní i své rodiny udržuje v tajnosti.

Nejmocnějšími z uměleckých předmětů jsou však legendární díla dnes již zesnulého drakočlověka Turgula Hnědého, z nichž jen některá, jen co byste na prstech jedné ruky napočítali, se nacházejí v soukromých sbírkách těch nejzámožnějších sběratelů. Tento rozporuplný drakočlověk byl nadán nevšedním talentem. Psal knihy (zvláště o architektuře, historii a filosofii), skládal hudbu a poezii, byl rovněž skvělým malířem, jehož obrazy dokázaly působit na širokou paletu smyslů a citů. Jeho nejslavnější malby, takzvaná Lendorská série, byly po jeho smrti nechány napospas v opuštěném a zpusťšeném skřetím táboře. Část jich podlehla válečnému běsnění, ty další padly do rukou velitelů spojených vojsk nepřítele a během následujících desetiletí mnohokrát změnily majitele. Nejslavnější kus, nazvaný Probuzení, jenž vznikl v předvečer Turgulovy smrti, se dnes nachází na Univerzitě magie, ve sbírce vybudované Alwarinem Bílým. Proslýchá se rovněž, že několik Turgulových děl je skryto ve zdech Nočního hradu Khara Démona, jenž se zabývá zkoumáním jejich moci, kterou by mohl využít ku svému prospěchu. Nelze však pominout, že i Turgul sám byl vášnivým sběratelem uměleckých děl získaných z dobytých Devíti knížectví. Své sbírky ukryl na několika místech Kharovy říše, kde předpokládal, že budou v bezpečí před špinavými skřetíma rukama. Přestože několik z nich bylo od jeho smrti objeveno a vyrabováno, stále některé zbývají.

„Ó bohové, mít tak třeba Taranisův meč! Nebo alespoň to slavné Astaronovo brnění. To by k nám chodil na návštěvy i samotný král...“

„Už zase sníš, drahý. Tyhle krámy jsou přece tisíce let ztracené. Pokud tedy vůbec kdy existovaly.“

hovor šlechtice a jeho manželky

Nejčastější kategorií sběratelských předmětů jsou magické věci, které ve většině případů vykazují rovněž estetické hodnoty (snad kromě těch skřetích). Problém však tkví v tom, že, vzhledem k vysoké ceně artefaktů a jejich využití v praktickém životě dobrodruhů, nelze většinou shromažďování těchto věcí pokládat za sběratelství, nýbrž za pouhé praktické získávání užitečných pomůcek, které hodlá jejich majitel využívat ke svému prospěchu. Skutečný sběratel však nepoměřuje magický předmět podle jeho účinnosti, nýbrž podle jeho historie, unikátnosti a úsilí, jež musel pro jeho získání vynaložit. Mnoho z nich se nachází ve sbírkách asterionských vládců, kteří si vlastnictvím mocných magických artefaktů dokazují svou vlastní politickou sílu. Vzpomeňme například albirejský meč a korunu. Podobné atributy však má každé lidské království, neboť obzvláště lidská rasa se potřebuje neustále utvrzovat hmatatelnými symboly moci. V tom ji



překonávají pouze obyvatelé Kharových držav, kde je veřejná manifestace síly jediným důkazem moci.

Mezi nejunikátnější předměty patří artefakty z arvedanské historie. Nejčastěji jde o zbraně těch nejpřednějších Arvedanů a hrdinů, jenž se proslavili ve válkách s Kharem. Bezesporně nejznámějším je Taranis, dále můžeme zmínit i ellionského knížete Astarona, jenž padl v Bitvě pěti mečů, ale i Elrama Půlelfa a trpasličího prince Hrotreka, kteří byli mimořádně platní v Konečné bitvě. Cokoli, co je možné spojit se jmény takových hrdinů, nabývá rázem obrovské ceny. Nutno podotknout, že mnozí překupníci artefaktů s touto skutečností rádi kalkulují a často svým zákazníkům lžou.

„Človče, poslouchej... Mám známého, co dělá podkoního v královském paláci v Albireu, a víš, co mi tudle povídal? Nevíš? Nevíš, to je jasný... Že prej má Walden ve stájích vopravdový trhlínový mustangy! Kromě boševskéjch plnokrevníků tam je ale i takovej zakrslej koník, co na něm jezďej skřítkové, no nekecám! Už mu chyběj jen Kharovi vlci, řek bych, hahaha! No, tak má s nebožtíkem Firunem přece jenom něco společnýho, že jo.“

zaslechnuto v krčmě U Tří skřetů

Rovněž častou skupinou jsou exotické předměty. Jde o věci v domácím prostředí sběratele cizí, tedy nejlépe takové, které jinde než v dalekých krajinách (čím dále, tím lépe) nevidíte. Mohou to být přirozeně předměty umělecké i magické, avšak jejich primární hodnotou pro sběratele je právě jejich exotičnost. Sběratelé exotických artefaktů se dosti často dělí podle oblasti svého zájmu (v Albireu jsou v tomto směru nejoblíbe-

nější předměty z Duhového pralesa, jež nahradily ještě před nedávnem nesmírně populární skřítkčí čajové soupravy) nebo ještě úžeji podle dalších kritérií (např. péřové čelenky válečníků z Duhového pralesa). Tato kategorie je rovněž zajímavá tím, že do ní lze pojmout prakticky jakýkoli předmět (od kulturních sošek přes kožešiny exotické zvěře až po upilované zuby domorodců) a mnohdy je nemožné odlišit skutečné věci od padělků prodávaných cestovatelům na každém větším tržišti. Na prodej podobných předmětů již ve větších městech vzniklo několik specializovaných překupnictví, kde je možné koupit (a ovšem i prodat) opravdu všechno od gobliního skalpu po zaručeně účinné pilulky proti stárnutí. Netřeba prozrazovat, jakými cestami se překupníci k podobným věcem dostávají. V široké a nepřehledné nabídce těchto zapadlých obchůdků se proto vyzná jen skutečný odborník a jen takový v nich může nalézt doopravdy unikátní předměty.

„Kdyby se v arvedanských kobkách namísto zlata a magických mečů povalovaly knihy, pravděpodobně by výrazně ubylo všelijakých dobrodruhů a pašeráků. A nebo by se naučili číst.“

Mistr Telurian, Rilondská univerzita

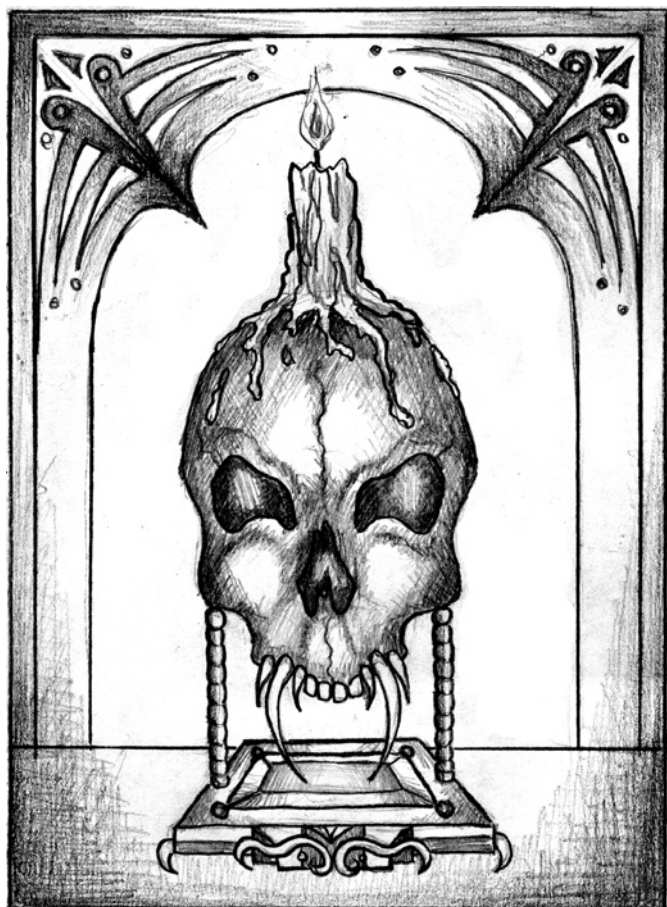
Mezi oblíbený artikl sběratelů z řad učenců řadíme na první místo knihy. Je to docela pochopitelné, knihy jsou totiž zdrojem i produktem jejich obživy. Jelikož na Asterionu stále neexistuje levný a rychlý způsob jejich kopírování (orčí tisklis je v tomto případě zatím nevyhovující), jsou knihy dosti drahé a pořízení opisu kupříkladu jednoho ze svazků o asterionské přírodě od Ortena Rozvázného může trvat i několik týdnů. I přesto se většina arvedanských pramenů nechává mnohokrát přepisovat a originály se ukládají do přísně střežených prostor. Z akademického hlediska má totiž kniha mnohem větší cenu než hromada drahého kamení, což o starobylých grimoárech platí stonásobně. Vzpomeňme jen, jakou revoluci způsobil svého času sebraný spis Aurionova kněze Echazima, jenž byl přímou příčinou vzniku Kněží slunce. V největším množství jsou knihy schraňovány v knihovnách duchovních či magických organizací, jakož i v soukromých knihovnách osvěcených osobností. Mezi nejlépe vybavené knihovny Východní dálavy patří bezesporně Alwarinova knihovna na Univerzitě magie v Albireu a Učencův chrám v Miramu.

„A tvůj prstíček si pověsím do řádečky těch ostatních malinkých prstíčků, hehe, a dohromady budou těšit pohled starého sběratele prstíčků, cheche... A teď umři!“

masový vrah zvaný Ištván Prsteník

Poslední, poněkud netypickou kategorií předmětů, jsou osobní věci nebo dokonce části těl patřících konkrétním osobám. Sběratelé těchto věcí jsou ve své většině skutečně podivíni, mnohdy dokonce psychicky narušené osobnosti. Může jít o relativně neškodného sběratele spodního prádla všech nájemnic domu č. p. 15 v albirejské Přístavní čtvrti nebo dokonce o lékaře schovávajícího si vytržené zuby všech významných zákazníků. V extrémních případech nový exemplář do sbírky nelze získat jinak než usmrcením jeho původního majitele. Laskavý čtenář si sám domyslí, o co může konkrétně jít. Dobrým příkladem budiž myšlenková bytost zvaná egart, jejíž nejoblíbenější činností je sbírání lebek „ulovených“ rozumných bytostí.





Zvláštní skupinou těchto sběratelů jsou relikvisté (viz stejnojmenný text v Dechu draka 3/2003). Jejich úsilí je obráceno k tělesným ostatkům významných a mocných osobností, jejichž těla nebo jejich části i po smrti obsahují určitou moc. Tato síla propůjčuje dalším nositelům nebo místům jejich uložení určité schopnosti a ochranu. Přestože jde o předměty užitečné, netěší se v oficiálních kruzích přílišné oblibě a jejich význam vzrůstá spíše v okrajových a méně osídlených oblastech, zvláště mezi domorodými a přírodními národy. Zlatou výjimkou jsou ostatky významných církevních představitelů (nebo laiků) uložené v chrámech příslušného božstva. Určitý prestižní statut mají relikvie vsazené do šperků i mezi danéřskou šlechtou, keledorskými obchodníky a v Sarindaru. Protože však doba je plná hrdinů, není o nové relikvie nouze a vždy se najdou lidé, kteří o ně budou mít zájem a budou ochotni za ně tučně zaplatit.

„Tati? Fakt tímhle mečem skřetí generál popravoval svoje podřízené?“

„No, synku, tady píšou, že prý jich bývaly i desítky za měsíc. Skřetí jsou trochu... zvláštní, víš.“

„Hmmm, tý jo...“

z prohlídky albirejského Múzaionu

Sběratelé si své sbírky většinou nechávají sami pro sebe nebo je zpřístupní pouze okruhu blízkých přátel a známých. Vyskytují se však i osoby a instituce, jejichž sbírky si může prohlédnout (skoro) každý, často ovšem po zaplacení určitého poplatku (to záleží čistě na majiteli). Je známo, že kupec Riam, když ještě žil v Albireu, čas od času pořádal výstavy některých cenných artefaktů doprovázené zpravidla opulentní

hostinou. Ve svátek zasvěcený Múze se zase otevíraly dveře jejich chrámů pro všechny návštěvníky zcela zdarma. Krádeže vystavených uměleckých předmětů byly spíše vzácné, neboť případný zloděj riskoval hněv samotné bohyně, což znamenalo, že byl postižen velmi nepříjemným prokletím do doby, než ukradenou věc chrámu vrátí.

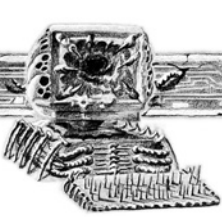
Myšlenkou na založení instituce zabývající se opatrováním předmětů historické a umělecké hodnoty se před časem zabýval již mistr Rivenal, zakladatel Rilonské uměnovědné a historické společnosti. Jeho vize spočívala především ve zpřístupnění učebního materiálu svým studentům na Rilonské univerzitě a prezentování vlastní práce veřejnosti složené z univerzitních mecenášů. Svůj plán ale již vzhledem k invazi Zylových vojsk do Západní dálavy nestihl uskutečnit, navíc on sám i celý jeho doprovod v prvních dnech války zmizeli na výpravě kdesi u Tří Zubů.

Zdálo se, že pečlivě strážena sbírka Rilonské univerzity bude zcela zničena probíhajícími boji se skřety. Naštěstí tou dobou na univerzitě jako host pobýval Nándor Kalicz, mistr historických věd na albirejské Univerzitě magie, který památkami z výzkumů mistra Rivenala spěšně naplnil draze zaplacenou obchodní loď, s níž poté zamířil do bezpečnějších krajů na východě. Po dobrodružné cestě se mu nakonec podařilo většinu nákladu dopravit do Albirea (některými vzácnými kusy byl nucen uplatit reptající námořníky). Zde se mu po spletitých jednáních podařilo získat několik vlivných sponzorů (z těch významnějších je třeba jmenovat samotného Alwarina a další univerzitní mistry) a jednu z univerzitních budov proměnil v „Múzaion královského města Albirea“ – místo prezentace zaniklé historie Albirea (z vlastních výzkumů albirejské organizace Pátlačů) s dočasným umístěním rilonských sbírek celého povodí Durenu. Po jejím založení v roce 857 k. l. tato instituce vzbudila nemalý ohlas mezi všemi vzdělanci Východní dálavy a nakrátko i u zhýralé albirejské smetánky, takže se mistr Kalicz rozhodl zpřístupnit ji za nemalý poplatek rovněž i ostatním zájemcům z řad veřejnosti.

Sluší se připomenout, že v Múzaionu nejsou vystaveny mocné magické předměty či dokonce exponáty přímo životu nebezpečné, jež by mohly neblahým způsobem snížit počet návštěvníků. Takové jsou ukryty v tajných a dobře magicky odstíněných skladištích Univerzity, podobných těm, která bývala v Rilondu. Namísto toho si zde mohou návštěvníci prohlédnout arvedanské umělecké předměty, drobné i větší, z expozice albirejské. Rilonská část výstavy nabízí pohled na kulturu pouštních elfů, domorodců Jantarových stepí i skřetích dobyvatelů (což je, kdo ví proč, nejoblíbenější část) a rovněž i předválečného Rilondu. Atmosféru dokreslují jednoduché nákresy a skici míst, o nichž daná část pojednává. Pikantní je, že po nedávných válkách o Rilond jsou mnohá takto zobrazená místa již zcela zničena (včetně větší části Rilondu samotného).

Pro zloděje a dobrodruhy, kteří mají záslusk na hodnotné exponáty zde vystavené, máme pouze tuto zprávu, která také zdobí portál hlavního vchodu do sbírek: „Albirejský Múzaion spadá pod ochranu panovníka a božského dohledu samotné Múzy“.

ilustrace Karolína Ryvolová



Pád do tmy vás osvítí

Karel Wolf

Po půl roce všichni fanoušci akčního MMO titulu u kterého se neplatí pravidelné poplatky, napjatě očekávali, jestli se Arenanetu opět podaří dodržet slovo a na rozdíl od konkurence vypravit natřískaný datadisk ke Guild Wars. No a co myslíte? Podařilo se!



Král je mrtev, ať žije králevic! Cože? Že je něco špatně? Ale jděte! Stárnoucí *World of Warcraft* byl recenzenty svorně označován za krále on-line her. Jenže jde o to, že konkurenční Guildovní války jsou něco jako právoplatný dědic trůnu. Na jejich vývoji se ostatně podílejí renegáti ze samotného Blizzardu. GW představují příběhově orientované MMORPG, jež vodí hráče za ručičku a pomalu, nicméně relativně jistě jim odhaluje zákoutí barvitého kontinentu Tyrie a dalších postupně objevovaných lokací. Hra tedy spadá do skupiny MMO titulů, které mají přísně ohraničený ukončený příběh a jednoduchý systém maximální dosažitelné úrovně. Přesto se s vámi vsadím o dvě piva až dvě a půl piva, že ani po dohrání příběhové linky a dosažení všech základních limitů nebudete mít čas se začít ve hře nudit.

KONCEPT SÉRIE A JAK TO VŠECHNO BYLO

Guild Wars jsou totiž postaveny jako originální akční on-line hra, která vedle slušného RP modu staví hlavně na možnosti dynamických PvP soubojů, které jsou rozvinuty až kamsi do krajních mezí. To, že je titul orientován převážně na souboje mezi jednotlivými hráčskými klany, ostatně prozrazuje i název titulu. Hlasy zklamání a rozpaků, které zazněly od části hráčské obce po vydání prvního placeného datadisku *Guild Wars: Factions*, však překvapenému vývojářskému týmu ukázaly, že je zde co do kupní síly nebezvýznamná skupina lidí, jež na hře oceňuje také její RPG kvality. A tak tu máme *Guild Wars: Nightfall*, storytellingové RPG jako řemen, které

opět přichází se dvěma novými postavami (derviš a paragon), originálním příběhem a neokoukaným prostředím, jež se nápadně podobá architektuře severní Afriky z dob dávno před naším letopočtem.



NOVÉ PROFESE

Nová povolání sice nejsou tak těžce originální, jako tomu bylo ve *Factions*, ale ani tak neskrývají nápaditost a hlavně svéráznou poetiku, která k celé sérii patří. Pojďme se jim nyní podívat na zoubek. První z nich, derviš, je kombinací několika veřejných staroegyptských profesí. Je čímsi mezi chrámovým mnichem, faraonovou ochrankou a strážcem tradic. Jeho bojová hodnota se projeví zejména v soubojích tváří v tvář a nutno říci, že ladnému tanečnímu pohybu zahaleného smrtáka s kápí na hlavě a válečnou kosou v ruce odolá málokdo, ať už jde o muže, ženu či nějaké roztomilé bojové zvířátko.

Za zmínku stojí také jedna z jeho speciálních schopností, a sice možnost reinkarnovat do podoby jednoho z božských bojovníků. Úderná síla je sice omezená, zato dostatečně monstrózní a krizové situace řeší mnohdy prakticky za vás.

Druhou profesí je paragon a jeho síla se projeví především ve skupině, protože je schopen ji všemožně podporovat. Při jeho hraní jsme se nemohli zbavit dojmu, že jde vlastně o jakéhosi zamaskovaného paladina.



A co přináší *Nightfall* nového? Hra se podobně jako předchozí titul pokouší posunout hranice herního světa opět trochu dál, významným přínosem je herní model, jenž klade větší důraz na taktické hraní s počítačovými postavami. Ty

se na rozdíl od prvních Guild Wars chovají méně skriptované a alespoň v základních situacích budí dojem skutečných hráčů. Změnil se ale také design misí, od nynějška nestačí pouze lokalitou projít a vymlátit všechno, co jeví nějaké známky života, případně neživota, ale je potřeba použít také strategické uvažování a v případě některých sofistikovaných pastí v dungeonech před každým krokem trochu přemýšlet nebo alespoň bedlivě prozkoumávat území před sebou. Well-done, zlomte vaz (ne spoluhráčům) a za půl roku na shledanou.



NA VAHÁCH BOHYNĚ THEMIS:

- + grafika
- + hratelnost
- + skript počítačem řízených hrdinů
- nízká maximální dosažitelná úroveň

ALTERNATIVA:

Guild Wars: Prophecy
Guild Wars: Factions

SHRNUTÍ:

Název: Guild Wars NightFall

Výrobce: ArenaNet / NC Soft

Vydavatel: CD Projekt

Doporučení Pevnosti: Zatímco se vaši věrní druhové snaží odrážet útoky nepřátel podle hesla: „Všichni za jednoho“, vy můžete celou situaci v klidu sledovat z pozdálí.

Hodnocení: 90 %

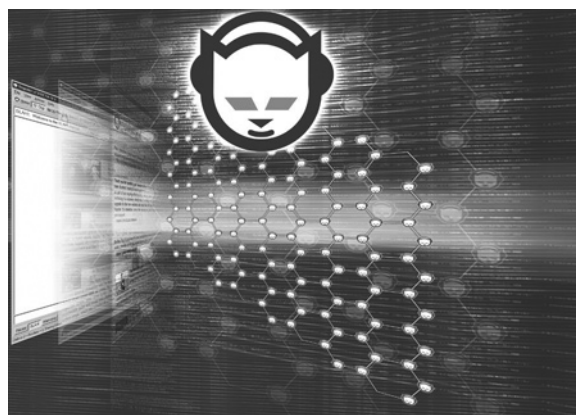


Herní novinky

aneb co by vám nemuselo utéct ve světě 1 a 0

OD PEER TO PEER SÍTĚ K WORLD OF WARCRAFT

Shawn Fanning je jméno, které všichni znají především v souvislosti s legendárním Napsterem, skvělým programem pro sdílení dat přes P2P síť. Přesto, že to má Napster kvůli nepřijetí gigantů hudebního průmyslu už za sebou, jeho autor chytá druhou mízu. Fanning se nechal slyšet, že pracuje na vývoji softwaru, který umožní lepší stmelení hráčů v 7,5 milionové MMO World of Warcraft. Program dovolí lepší komunikaci a přehledný transfer herních dat a statistik na web. Jednotliví hráči si tak budou moci navzájem prohlížet své statistiky a paralelně organizovat výpravy s ostatními. Celá služba bude financována z reklam a měla by tedy být k dispozici zdarma. Samotný Blizzard bohužel záměr vnímá rozpačitě a zatím k počínu nevydal žádný oficiální komentář.



NÁSILNÉ HRY MĚNÍ NAŠÍ SEBEKONTROLU

Zasedání Severoamerické radiologické společnosti odhalilo pozoruhodné zjištění, akční a zejména pak násilné hry zlepšují naši schopnost pružně reagovat, ale na oplátku zeslabují naši schopnost sebekontroly. Vědecký pracovník Vincent Mathews provedl sérii rozsáhlých experimentů, při nichž se měřila mozková činnost hráčů, že mladiství v rozmezí 13 až 17 let mají bezprostředně poté, co hráli „násilnou hru“, ve většině případů aktivovanou obrannou reakci „fight or flight“ (bojuj nebo utíkej). U většiny hráčů se během hraní a nějaký čas po dohrání titulu prokázala výrazně zvýšená aktivita v mozkové oblasti odpovídající za emoce a naopak se snížila hranice tolerance.





Riščálová koule

V této rubrice se tentokrát ohlédneme za právě uplynulým rokem a připomeneme si, co nového z produkce nakladatelství ALTAR se v roce 2006 objevilo na pultech knihkupectví a prodejen s hrami.

PROROCTVÍ – VODNÍ ŘÍŠE

Druhé rozšíření oblíbené hry **Proroctví** umístil Vláďa Chvátíl do prostředí životadárného a zároveň smrtelně nebezpečného – pod vodní hladinu. Cesta k podmořskému paláci, v němž se nachází jeden ze střežených artefaktů, je plná překážek a opravdu není snadné ji podstoupit, zvláště když si s sebou postava může nést jen omezenou zásobu vzduchu a možností jejího doplnění je jako šafránu. Ale i na této pouti čekají postavu také šťastná setkání.



Nová astrální sféra samozřejmě není jediným obsahem tohoto rozšíření. Naleznete zde i ostrov pokladů, na kterém nejslavnější pirát všech dob uschoval svůj lup. Rozhodně stojí za to obětovat trochu času pátrání po těchto pokladech, které mohou svému držiteli významně pomoci a zvýšit jeho šance na vítězství.

Ani tentokrát nechybí doplňkové kartičky do základní hry, z nichž asi nejvíce oceníte alternativní sadu artefaktů, jež hru náležitě oživí.

BESTIÁŘ PRO DRAČÍ DOUPĚ PLUS

Zatímco bestiář v Příručce Pána jeskyně je spíše jen takovou ochutnávkou, která seznamuje PJ s jednotlivými druhy bytostí, jež může ve hře použít, a měla by pro něj být motivací a návodem k tvorbě vlastních, samostatných **Bestiář**, jehož autorem je (stejně jako v Příručce PJ) Matouš Ježek, lze označit za vpravdě umělecké dílo.



Obsahuje téměř 120 nejruznějších bytostí, v jejichž popisech je nemalá část věnována možné interakci s hráčskými postavami, a to zejména formou krátkých příběhů (s některými bytostmi se dokonce seznámíme výhradně pomocí příběhů, tentokrát samozřejmě delších); ty jsou navíc vzájemně provázány. Popisy doplňují působivé ilustrace Miroslava Hlinky. A nesmíme zapomenout na propracovanou teoretickou část, zabývající se zasazením bytostí do světa a jejich úlohou v dobrodružstvích. Pán jeskyně se zde rovněž dozví, jak tvořit nové bytosti a jak je také co nejlépe zahrát, aby poskytl své družině nezapomenutelné zážitky.

Kromě obvyklého vydání v pevné vazbě vyšla též limitovaná malonákladová série v kroužkových deskách, do nichž je možné přidávat další stránky s bytostmi, ať už vlastními či například publikovanými na internetu. Bestiář v tomto provedení lze získat v několika vybraných knihkupectvích a samozřejmě přímo od vydavatele.

GRAENALAND

Touto hrou se Vláďa Chvátíl vydal na pole budovatelských strategií. Základní prvky mohou připomínat Osadníky z Katanu – jsou zde krajiny produkující suroviny, které slouží k budování osad a různých staveb. Zde však podobnost končí; každá krajina totiž produkuje několik druhů surovin a o jejich rozdělení potom hráči hlasují. Tím se otevírá široký prostor pro strategii na jedné straně (kam stavět svá sídla, aby mi zajišťovala dostatečný vliv a tedy i přísun surovin, jaké veřejné stavby vybudovat, aby jejich přínos převýšil náklady) a diplomacii na straně druhé (koho „uplatit“ částí surovin, aby pro můj návrh hlasoval).

Zvláštností **Graenalandu** je, že ho dostanete ve dvojjazyčném provedení. V krabici totiž najdete kromě českých i anglická pravidla a jediná herní komponenta, která obsahuje text (karta s přehledem průběhu hry a cenami staveb) je řešena oboustranně – na jedné straně je text český, na druhé anglický. Nic vám tedy nebrání zahrát si ho i se zahraničními přáteli. A pokud byste chtěli být vskutku světoví, můžete si **Graenaland** pořídit v provedení anglicko-německém (ovšem přímo u vydavatele, v běžném prodeji ho takto nenajdete).



Podrobnější recenze najdete v Pevnosti 12/2006 či v Dechu draka 5/2006.

DORN – VÝPRAVA ZA BRÁNU OSUDU

Jako vánoční dárek tentokrát ALTAR hráčům nadělil hru, která potěší zejména příznivce klasických „dungeonů“ a bojů s nestvůrami. Její autoři ji vyvíjeli několik let a výsledek rozhodně stojí za to jak po stránce herní, tak co se týče výsledné vizuální podoby.

Zjednodušeně lze Dorn označit jako deskovou verzi her na hrdiny. Zápletky je klasická – boj dobra se zlem (na jedné straně malá skupinka hrdinů, na straně druhé Temný pán vyvolávající v podzemních líních své nemrtvé stvůry). Podobně jako v různých RPG mají obě strany díky zkušenostem ze střetů s protivníkem možnost vývoje, zlepšování svých schopností a získávání nových. Unikátním prvkem je souborový systém, z nějž je zcela vyloučena náhoda. To posiluje strategickou stránku hry a umožňuje oběma stranám plánovat co nejvýhodnější postup. Hra však není zbavena náhody úplně; jak hrdinové, tak Temný pán mají možnost například pomocí karet Požehnání či Rituálů (před začátkem hry vylosovaných) ovlivnit, ba i zvrátit nepříznivý vývoj situace.

Webové stránky, na nichž naleznete legendu stojící v pozadí hry, příběhy jednotlivých postav, FAQ a také diskusní fórum, kde si můžete přečíst i reportáže z různých herních sezení, se nacházejí na www.dorn.cz.

