

# Dech Draka

## O světech

Od samého počátku, kdy si lidé začali vymýšlet příběhy, zasazovali je do fantaskních lokací či světů. Příběhy, jako ty o Rolandovi, Beowulfovi či o Siegfriedovi, jsou příkladem vypravěčského umu a imaginace postavené na realitách našeho světa. S příchodem fantastické literatury a jejich zakladatelů se však objevil zcela nový fenomén – nové světy. Anebo světy tvořící jakousi fantaskní mytologii Země. Vzpomeňme Howardovu Hyperboreu, Tolkienovu Středozem, či Tekumel profesora Barkera. Všechny tyto světy jsou zpracovány jako herní světy pro RPG.

Když v sedmdesátých letech vznikla firma TSR Inc., její první hry byly zasazeny do prostředí imaginárního světa, nyní proslaveného jako Greyhawk, a do Blackmooru, pozdější Mystary. Světy, ve kterých tvůrci DnD dlouhodobě hráli, vznikaly tak, jak to je běžné mezi námi, hráči a Vypravěči. Začínáme v jednoduchém prostředí jedné jeskyně a jejího okolí, abychom přidávali další a další lokace. Podobně jako rozvíjející se příběh. Postupem času zjišťujeme, že tvoříme nejdříve malé územní celky s vlastní historií, legendami a politikou, obydlené celou plejádou nehráčských postav, abychom nakonec územní celky spojili. Stvoříme tak celé vlastní herní prostředí – svět – anglicky Campaign Setting.

Na přelomu osmdesátých let se rozhodlo TSR vydat další světy. První vlašтовkou komerčně tvořených světů je Dragonlance. Právě u něj se poprvé projevilo spojení herního prostředí s neherním merchandisingem – i v Čechách jsou velice dobře známé novely z Dragonlance. TSR vydávalo další a další světy, což vedlo nakonec k roztržštění trhu a zkrachování této společnosti. Vzpomeňme hororový Ravenloft, atmosférický Planescape, ekologický Dark Sun, míšmaš zvaný Zapomenuté říše (Forgotten Realms) a řadu jiných.

Tvorba světů se samozřejmě neorientuje jen na čistou fantasy. Přicházejí prostředí postapokalyptická (Engel), cyberpunková (Shadowrun), sci-fi (Star Wars) a samozřejmě hororové (World of Darkness), či gaimanovská Urban Fantasy (Dreaming Cities). Nelze opomenout ani různé crossovery – spojení různých prvků. Světy jsou zasazeny do různých časových období vývoje naší matičky Země, či pracují s fantastickými nebo tajemnými bájemi známými z našeho prostředí. Existují prostředí a světy zcela odlišné, zasazené na jiné planety. I v našem koutku Evropy vznikl komerční svět – samozřejmě Asterion, který si se svými zahraničními protivníky v ničem nezadá.

Poslední dobou se pak objevuje nový trend spuštěný Hvězdnými válkami – tedy merchandising, spojený s nějakým dobře se prodávajícím produktem. Vznikají herní prostředí založená na známých PC hrách. Průkopníka, hru Diablo, následoval Warcraft, World of Warcraft nebo třeba Everquest. Objevují se prostředí vycházející z úspěšných filmů či televizních seriálů – jmenujme Star Wars nebo Battlestar Galactica. Populární manga a anime je také zpracována – příkladem budiž Slayers. Existují hry dle komiksů či současných literárních děl (A Game of Thrones).

Je jen na hráči a Vypravěči, zda se vrhne do jednoho z těchto prostředí nebo si vytvoří sám svůj vlastní svět. Je to jeho volba a jen on sám ví, co nejvíce vyhovuje jeho povaze.

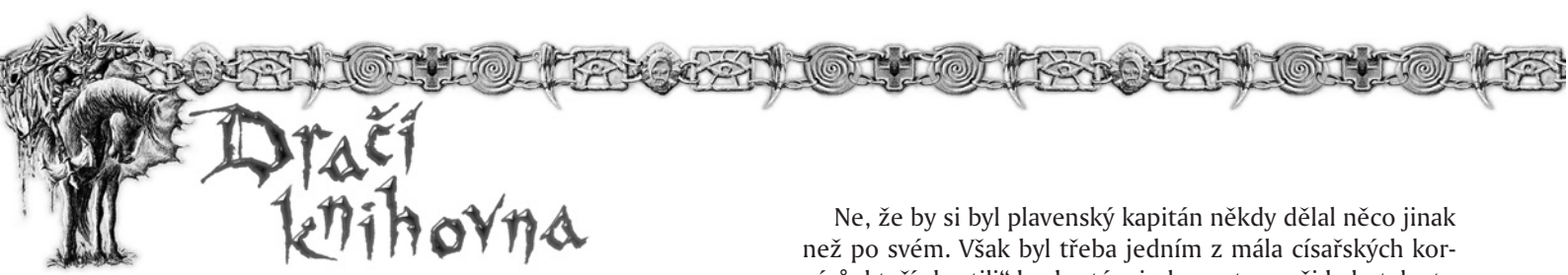
Long Live the Lance.

Dalibor „Dalcor“ Zeman a Lucie Chalupová

hráčské

doupě

pevnosti



## Přemíra upřímných přání

Petr „Rolven“ Jánský

*„Dost, dost, dost! Já už dál nemůžu! Jsem unavená, hladová, žíznivá a nohy mám plné trnů!“*

Barlana ze Skrojků, danérská šlechtice, uniknuvší svým pirátským únosům do divokých hlubin pralesní Džungle padlých stromů

*„Jestli sebou, sakra, nepohneš, tak budeš mít plnej zadek šípů!“*

Janaš Drklič, plavenský námořník, důstojník flibusty, její únosce, zachránce a budoucí manžel

Byla to ta část pravé tropické noci, která již není hlubokou nocí, ale ještě není rozbřeskem.

Tma zhoustla, že i hvězdy na okamžik jakoby pohasly, šumění moře ustalo, ševlení džungle se odmlčelo a i předjítní vánek tiše ochabl.

Jediného hlásku nevydalo nic a taky nikdo.

Ztichlá pobřežní laguna, která bezejmenné pralesní řece nahrazovala deltu, byla sice právě tak velká, hluboká i tvarovaná, aby vpustila, pojala a i ukryla tiše číhající trojstěžník, jinak z ní ale šel spíš pravý námořnický strach. Byla tak úzká, že se v ní plavidlo v žádném případě nemohlo otočit, mělká natolik, že při odlivu hrozilo uvíznutí a okolní džungle byla hustá tak, že se tu ze všech větrů dala zachytit jen jítřní a večerní bríza.

Trčeli tu jako zchromlí už dva dny a nic.

Pobočníku Drkličovi, prvnímu důstojníkovi a pravé ruce kapitána Stigrana, se to nelíbilo.

Sloužil na tomhle „svobodnickém“ korábu už druhým rokem a jeho pečlivě pěstovaný instinkt teď naléhavě křičel všechna svá varování. Vysoký, štíhlý, pro ženy snad prý i pohledný muž stál na samém kraji velitelského můstku a hleděl do tmy. Nelíbilo se mu nic ani tu ani onde a nelíbilo se mu to už delší dobu.

Nelíbilo se mu kapitánovo pompézní nadšení z fungl čerstvé vlády mladé císařovny u nich doma, nelíbila se mu zbrusu nová část posádky a nelíbil se mu vlastně ani celý tenhle podnik.

Z větroví blízke palmy vzlétl s ostrým skřekem veliký pták a Janaš jen taktak, že včas strhl svůj bleskově zamířený arbalet.

Pokud by se ho byl někdo ptal na jeho vkus a na jeho úsudek, tak všechno šlo moc a moc hladce. Přespříliš hladce. Podezřele hladce. Jenomže na jeho mínění se tu neptal prach nikdo. Ani kapitán...

Zabaj Stigran se v posledním čase vůbec choval podivně. To, že se neptal nikoho na nic, bylo to nejmenší.

Ne, že by si byl plavenský kapitán někdy dělal něco jinak než po svém. Však byl třeba jedním z mála císařských korzárů, kteří „krotili“ bachratý miralen, a to u něj bylo taky to nejmenší. Jenomže co byla na mořském trůně ‚ženská‘ císařovna, jeho svéhlavost i svéráznost nebývale vzrostly.

Janaš Drklič se v tichounkém zpěvu neznámé řeky bezděčně zahloubal, zamyslel a zavzpomínal...

V přístavech i na jiných místech se kapitán začal stýkat a punktovat s lidmi a i jinými bytostmi, o kterých ani nejběhlejším donašečím a nejprotřeplejším dohazovačím nikdy nic nevěděli. Přinejlepším.

V posádce Černého tesáku se pak časem objevily existence a individua, o kterých bylo asi i lépe nic nevědět, a konečně, loď se začala vydávat na takové výpravy a za takovými cíli, o kterých bylo opravdu nejlíp nic ani netušit...

Jenomže Zabaj o nich předem zas nikdy nic neřekl a kázeň si na nich vždycky držel ocelovou pěstí.

Jako teď... Důstojníkův pohled bezděčně zabloudil k ‚tomu‘, co na předním stěžni pořád ještě zbývalo z druhého plavčíka. Plavčíka, který se ve zlosti rozkřikl, že přidělenou práci dělat nebude... Ne, že by Janaš kluka lítoval, konců, byli ‚svobodnými mořskými vlky‘, jenomže takhle to Stigran dříve zkrátka nedělával...

Protrhlo se předjítní ticho, vytrhl se i Drklič.

Ranní větřík zčerstva zasvištěl větrovým stromům i haluzemi houštin, ozvali se další ptáci, moře se zas dalo slyšet.

Janaše Drkliče však probralo něco jiného. Stále ještě temným krajem se totiž rozlehl i jeden nový, cizí zvuk. Kdesi v hlubinách džungle se dalo zaslechnout – zahučení. Vzdálený tichoučký sten, který ovšem každý plavenský námořník poznal na míle daleko.

Veslařské zamručení. Zaslechnout se ostatně dal i rytmický tlukoucí buben.

Z předalekého vnitrozemí připlouvala veslice. Pořádná veslice. Vesel měla určitě na tucty.

První důstojník strnul jako sloup. Ruka s arbaletem mu klesla a volná dlaň se zase bezděky přimkla k vyřezávané ozdobě na můstkovém zábradlí. Plaveňanův zrak se bezděčně stočil k místu, kde i ve stínech správně tušil kapitánovu postavu.

„Pane...“ pohnuly se mu nezvučně pootevřené rty.

Stigran zvečera zakázal zvuky i světla od šepotu přes zvonec až po lucerny i dýmky. Drklič tedy ze zvyku daný rozkaz poslechl, zvláště když věděl, že kapitánovo jediné oko ho i ve tmě dobře postřehne a pohybu úst správně porozumí.

„Kapitáne, že... že tu nečekáme na Plaveňany, že ne?“ vypravil ze sebe námořník.

Při jedné z posledních důstojnických porad, ke které ho Zabaj ještě přizval, dokázal Janaš z velitele vymámit slib, že při vši své smělosti a úspěšnosti nikdy nezaútočí na žádnou loď, plavící se pod černou vlajkou o zlaté ratolesti. Že nezaútočí na svobodné krajany. Kapitánovi noví pobočníci sice tenkrát spustili rámus a Drklič sám už od té doby nikdy více vnitřek Stigranovy kajuty nespatriil, „mokrou přísahu“ však od kapitána Zabaje Stigrana vymohl, získal a měl.

Proto ho teď tak zděsila vyhlídka útoku na plavidlo, tolik příznačné právě pro Mořské císařství.

Černá skvrna kapitánova klobouku se i v tušově neproniknutelné tmě pohnula velice zřetelně. Oba cípy doširo-





ka roztažené krempe přitom strašidelně vyčnely z vůdcovy matné siluety, jako hnusná napodobenina zvířecích rohů.

„Ne, důstojníku!“ bleskl se tichou tmou zlatavý třpyt kapitánových děravých zubů.

„Nečekáme tu na Plaveňany!“ postřehnutelný pohyb vůdcovi ruky a s ním i tiché šustnutí prozradily, že velitel sňal ze svého důlku po levém oku proslulou pásku z černého aksamitu.

Zabaj Stigran se chystal do boje.

„Čekáme na sprosté, hnusné a drahé vlasti nepřátelské zrádce naší právoplatné vládkyně, milované mořské císařovny!“

Nebylo třeba říkat víc. Zabaj Stigran oplatil lest Istí. Když posvátně slíbil neútočit na Plaveňany, chystal se zaútočit na ty, které sám Plaveňany nenazýval.

Drkliče polilo horko i zima. Tohle opravdu vypadalo na to, že číhají na nějakého císařovna odpůrce.

Tohle smrdělo občanskou válkou. Pravou občanskou válkou. Ne jen šarvátkami korzářských sporů. Tohle byl smrad války, která mohla celou Plaveni úplně a doopravdy zničit.

Tohle byl puch, který hrozil otrávit všechno to, co ještě zbylo po ‚Noci mořského vánku‘.

V životě nebyl bledý námořník tak blízek vzpouře, jako v tom okamžiku. Upřímně si přál odporovat, vzepít se, odmítnout.

Jenomže takhle chytrý byl kapitán taky. Jeho třpytná ústa se tudíž ani nezastavila.

„A myslí na svou zajatkyňi!“ pravila nehlučně.

To stačilo. Stigran opravdu nemusel nijak dodávat a ani zdůrazňovat, že v Janašově kajutě je spolu s Barlanou ze Skrojků, nedávno zajatou danérskou šlechtičnou, nejmíň jedno z elfích dvojčat. Jeden z nových členů lodní posádky, jeden ze Zabajových osobních hrdlořežů.

Janaš polkl.

Buben i veslaři se ozývali čím dál zřetelněji a strnulý pohled kapitánova jediného oka, černějšího než sama noc, neuhýbal. Nebylo času, nebylo na výběr a nebylo ani zbylí. Mladý Plaveňan musel volit. Volit mezi poslušností své smrti a životem své lásky. A kapitán ho znal příliš dobře na to, aby nevěděl, jak zvolí. A on tak i zvolil. A sklonil hlavu. Kapitán se němě usmál a uchystal se vydat rozkaz.

Zazníť pak mohl a musel jen jeden jediný rozkaz. A ten i zazněl.

„Na před!“ zavelel kapitán sekavým ostrím svého šepotavého hlasu.

Opět nebylo třeba nic dodávat.

Janaš Drklič byl odsouzen.

Byl odsouzen ‚jít první‘. Byl určen první se vrhnout na nepřátelskou palubu zahákové lodi.

Byl posílán na smrt. V úzké zátoce byla abordáž posádky na cizí palubu jediným proveditelným způsobem útoku a ten bez předchozího ostřelování znamenal pro dotyčného skok mezi překvapené a zaskočené, ale neotřesené a nerozmetané protivníky. Skok do chumlu ozbrojené přesily.

Smrt.

Zabaj Stigran se svého ‚věrného odpůrce‘ prostě a sprostě zbavoval.

Buben i veslaři už hustým porostem doslova hlučeli.

Dosud neviditelná galéra, patrně noveren, spěchala.

Spěchala do uchystané zkázy.

Drklič se ohlédl.

Paluba již byla pokryta nastoupeným mužstvem. Mužstvem nastoupeným v plné zbroji.

Chlapi stáli, tiše mleli rty ve všemožných modlitbách, vzýváních i zaříkáních, dotýkali se a osahávali si svá všemožná i nemožná tetování, mnuli a potřásali posvátnými přívěsky, talismany i amulety a potězkávali zbraně.

Nejčastěji byly vidět krátké námořnické šavle a široké tesáky pravých plavenských rváčů a první důstojník si náhle s hrůzou uvědomil, že to všechno jsou ‚staří hoši‘. Na hlavní palubě se řadila stará posádka, zatímco kapitánovi nedávno nasbíraní noví oblíbenci byli šikovně rozestoupeni na přídi a kastelu.

Nejen první důstojník.

Všichni ‚dávní věrní‘ měli zemřít.

Opět byl Janaš Drklič v srdci rván rebelií.

Jako by však četl jeho myšlenky, mlaskl mu za zády kapitánův zbylý vrahoun, Avgat. Mohl to sice být i jeho bratr Avgat, ale jediný rozdíl by pak stejně spočíval jen v otázce, zda by ho elf zabil pravačkou, nebo levačkou. To poznat nebylo. Mačety měli oba ušatí bratři stejně a každý z nich vždy ihned používal obě dvě naráz.

Co živ si první důstojník tak upřímně nepřál Zabaje Stigrana zabít.

Jenomže, bylo rozhodnuto.

Janaš Drklič vykročil k přídi.

Vykročil na smrt.

Elf s tasenými mačetami za ním.

Kapitán ne.

Důstojník šel a přemítal, zda na seskupené muže nezařvat varování. Váhal, jestli nemá zakřičet ‚Zrada!‘ a nevrhnout se do boje. Do boje s proradným velitelem a jeho nohsledy. Příliš dobře však věděl, že na všech vyvýšených palubách, nástavbách, stěžních, ráhnech, v koších i lanoví číhají kapitánovi věrní střelci a zabijáci.

Chlapi by navíc hned nepochopili, co se děje, a někteří by možná proti kapitánovi ani nešli. Zemřeli by stejně, všichni a hned. Rozhodnuto...

Drklič došel na přídové stanoviště, přijal lano a maně se zaposlouchal do veslařského hluku.

Světlo se zatím ještě ani neukázalo a ve tmě pořád nebylo nic vidět.

Přesto, nebo spíš, právě proto, dobrý a zkušený námořník okamžitě postřehl, že něco nesouhlasí. Že něco není v pořádku. Něco v tom všem lomozu znělo jinak. Něco v něm bylo jinak, než by mělo být. Rozhlédl se a zaposlouchal pozorněji. Něco chybělo...

„Chceš vědět, na čí lodi zhebneš?“

Sykl mu za uchem potměšilý hlas ‚Křivého‘ Chanata.

Hrbatý heveren byl nejen palubním mistrem škrťící smyčky, ale taky vrchním lodním surovcem. Liboval si ve všem týráním, slovem i skutkem. Pravý kapitánův oblíbenec.

Janaš ho neposlouchal. Soustředil se.

Šum vody, kterou příď chvátajícího korábu rozrážela i v záďovém proudu...

Pleskot vesel o šumící hladinu řeky...

Jejich skřípot v závěsech...

Mručení lodníků...

Křik bocmanů...



„Tak poslouchej!“ tmou bleskly škrtkovy bílé zuby. Neposlouchal, naslouchal. Přesto slyšel.

Buben zněl...

Rytmik zpíval...

„Vodkrouhne tě sám Gat Obojživelník!“

Vytržený Drklič sebou jen škubl.

„Možná, že i on osobně!“ poškleboval se pokřivený zmetek.

Janaš ho už ale vůbec neposlouchal a blížící se loď taky ne. Tohle nečekal. Tohle ho vzalo.

Gat obojživelník.

Správně tedy, Garanat Vladyč.

Nejproslulejší odpůrce a nenávistník mladé císařovny.

Svobodný korzár, který se vypracoval z ničeho a za svou přezdívku vděčil hlavně svým smělym míšením akcí námořních i suchozemských. Jinak o něm koloval bezpočet fám a legend, doslova nevídaných. Ta, která tvrdila, že má za ženu pralesní lidožroutku, byla ta nejmenší a ta, která prohlašovala, že se ho prý bojí i sama mořská císařovna, nebyla ani zdaleka tou nejšilenější.

V událostech kolem masakrů za ‚Noci mořského vánku‘ pak navíc sehrál úlohu více než tajemnou a za uplynulý rok se pozvolna stával jakýmsi nejmenovaným představitelem a neustanoveným vůdcem nepřátel plavenské vládkyně.

Pokud tu cíhali na něj, vrhali horkou mincí. Mincí samého osudu. Jeho smrtí totiž odpor buď padne, nebo naopak vzplane plnou silou.

Třetího zaručeně nic.

„Tak hybaj!“ sykl nasupeně Krujat, obrovitý barbar odkudsi ze severu.

Závěsným lanem mu přitom v ruce škubl, div ho Drkličovi nevytrhl.

Skutečně.

Džungle už si smaragdově, zlatě, žlutě a vůbec pestrobarevně pohrávala s prvními slunečními paprsky a poprvé se ustupující tmou mihl i obrys připlouvající lodi.

A opravdu.

Z ústí řečiště se do laguny temně vnořoval nezaměnitelný bodec klounového můstku.

Ozdobami, řezbou i barvou byla tato útočná špice připodobněna šípové střele.

I obšívka a kování samotné noverenové přídě byly zdobeně tvarovány, barveny a i leštěny tak, aby připomínaly ohbí propjatého lučiště na nabitém samostřílu. Zbraně, která slavné lodi propůjčila své jméno. Samostříl. Nebylo pochyb. Nebyl-li pán lodi sprostý, hloupý či šíleně odvážný napodobitel, pak na této své vlajkové galéře, Samostřílu, skutečně připlouval sám Garanat Vladyč.

A už se blížil.

Osádka přídě se chopila hákovacího náčiní, sestávajícího vesměs z lan, řetězců a bidel opatřených háky a někdy i závažími. Z ráhen, stěžňů a lanoví se přese všechnu čerstvou kolomaz v úvaznicích a dehet na závěsech ozvaly záškuby lan a šustot chystaných plachet.

Bríza kolem lodi zasvištěla jako přivolaná a trojici čarodějnů na zářovém kastelu, při vši jejich opatrnosti, uniklo z chystaných kouzel pár prskavých jisker a syčivých výbojů.

Porost je sice kryl naprosto dokonale, Janašu Drkličovi se však přesto zazdalo, že rytmus zvuků očekávané veslice na okamžik zakolísal. A zase mu v tom hluku cosi chybělo...

„Téd!!!“ zahřímal palubou kapitánův hlas a věci se začaly dít.

Plachty sletěly ze svých ráhen, roztáhly se ze svých faldů a s hromovým žuchnutím nabraly vzdouvající kopanec od silícího větru.

První mág současně vypustil své kouzlo v podobě ohromného, fialově zářícího a divoce rozteteleného oblaku energie, která přirozený úder živlu v cípech plachet mohutně znásobila a karaka tak s ohlušujícím skřípnutím stěžňů a praštěním ráhen doslova povyskočila ze skrytého ohybu laguny vpřed.

Vzepjatá přídě se tak přímo dravě vrhla do řady vesel proplouvající galéry a útočný řev Stigranovy posádky se hřímavě rozlehl nad celý širý kraj.

„Jdi!“ vráskl elf a rozkazovačně pošklubl napřaženou mačetou.

Drklič pevně popadl visící lano a odrazil se.

Náraz.

„Křach!“

Dřevo vesel zapraštělo, pevný bok veslice zaduněl, přídě miralenu se otřásla, křik se rozlehl, Janaš se vznesl na kyvadle z dlouhého provazu – a poznání ho šleho jako bič!

Biče mu chyběly!

Bocmani noverenu křičeli, veslaři mručeli, bubeník tloukl, veslovod zpíval, ale oproti kakofonii zvuků každé všední galéry tu chyběly práskance karabáčů a šlehy důtek!

Za rozhoupnutým námořníkem letěly háky poutacích provazů, které dopadaly na napadenou loď, a na něj samého dopadalo strašlivé zjištění.

Jak se letem na provazu vznesl nad protivnický bord, uviděl rázem celou nepřátelskou palubu. A na té palubě uviděl víc, mnohem víc, než vlastní smrt.

Uviděl smrt samotného kapitána Zabaje Stigrana, uviděl zkázu celého Černého tesáku a uviděl něco neslychaného. Uviděl lavice pravé a nefalšované galéry, které byly až do posledního místečka bez výjimky obsazeny svobodnými, volnými a po zuby ozbrojenými muži.

Tam kde jiné veslice měly zámky a okovy, byly tady šavle, sekery a arbalety. A víc. A mnohem víc... Janaš Drklič jen třeštil oči na to, co kdykoli jindy slyšel jen v neuvěřitelných zkazkách o divokých mořeplavcích dálného severu. Přímo před svými zraky měl téměř přesně to, co vypravěči tvrdil v bájných pohádkách o nemyslitelných kouscích štíhlých lodic barbarských nájezdníků a nemohl tomu uvěřit... A protože krátký rozjezd útoku nestačil bord dvoustěžníku prolomit, nešel noveren ani ke dnu a přišel jen o pár vesel a lidí z jejich osádek.

Tam, kde Zabaj Stigran čekal mužů sotva padesát, jich bylo bratru dvěstě padesát. A ozbrojených. A rozzuřených. A s čarodějníkem. A ne ledajakým...

Druhý ze Stigranových mágů právě vypouštěl své kouzlo, když za zády letícího důstojníka prosvištěla z galérové zádi vypálená koule žlutě sršícího světla. Koule zvící telete. A ta se střetla s rudavým závojem kouzla Stgranova druhého mága... a to zrovna kus za Drkličovým ramenem...

„Prásk!“

Detonace otřásla džunglí do daleka a námořník měl jen těsně před ní na zlomek okamžiku pocit, že na vzdálené zádi cizí lodi zahlédl plecitého kolohnáta s dvoubřitou bradaticí



a vysokánského, zaklínajícího hubeňoura v černém chalátu. Garanat Vladyč a jeho černokněžník... Pak přišel úder. Úder té strašlivé exploze. Strašlivý úder strašlivé exploze.

Protože vybuchla čistě a pouze magická energie, nevyšlehly z ní opravdové plameny a síla šlehu v sobě neměla žádný skutečný žár. Janaš Drklič tak zůstal neožehnut, ale jinak byl na stranu odmrštěn silou tak mocnou, že ho to z provazu doslova servalo. Rukavice měl na cáry. Námořník proletěl vzduchem podél veslového boku jako racek a s řevem dopadl do vody zrovna u galérové příďe. Vesla přitom minul jen o chlup. Jsa otřesen až po omráčení, zápasil s vodou i proudem, rval se o vzduch a nijak neviděl, co se děje za ním.

A to bylo dobře.

To bylo moc dobře.

Byl by býval své někdejší druhy asi litoval.

Hákovací lana se totiž na galéře úspěšně zachytila a některá z nich dokonce přečkala i magický třesk. To na rozdíl od severana a pár dalších, ze kterých nenašli ani zuby. Loď tak zůstaly spojeny a protože těžší veslice se proudem a setrvačností pořád ještě pohybovala, vzala příď útočícího miralenu „do vleku“ a lodí se v samém ústí laguny nejprve srovnaly a pak i srazily bok na bok. To už se jejich magové zběsile častovali celými sprškami blesků i všemožných kouzel a Stigranovi muži zas vrhali další a další háky, přičemž sami už nedočkavě vyrazili s rykem do útoku.

Jenže proti nečekané, obrovité a nemilosrdné přesile...

Gat Obojživelník nebyl o nic měkčí kapitán, než velitel Černého tesáku. Spíš tvrdší... a určitě pohotovější.

Útočníky přivítal řev mnohonásobně strašnější než jejich a za řevem na ně letěl bezpočet samostřílových šipek, arbaletových střel, vrhacích nožů, sekerek i dýk. Za tím vším se pak ještě navíc valila obrovitá vlna ostřílených a rozružených mořských vlků...

Řež, masakr, jatka.

Janaš Drklič se zběsile rozehnal rukama a vyletěl nad vodu jak nafouklý měchýř.

Hýkavě nabral vzduch do plic – a okamžitě si zachránil život pravým námořnickým citem.

Oči měl stále plné slané vody a v uších mu zalehnutím hučelo k nevydržení, ale lodnické tělo samo postřehlo proudění a tření vody, příznačné pro – blížící se příď. Příď jedoucí lodí.

Najížděl na něj kýl galérou vlečeného Tesáku.

Hned se vrhl zpátky pod hladinu – a už byl pod lodí.

Rozháněl se v tempech rukama nohama a vzýval kde co všechno, aby mezi ponorem a dnem laguny bylo pro něj dost místa. Modlil se a modlil se dobře. Místo opravdu zbylo, ale bordy lodí se v ústí laguny tak naměstnaly, že se obě plavidla vzpříčila, uvízla a zastavila.

Nemohl vyplavat. Po stranách nebylo kudy a do zad ho už zatlačily první přílivové vlny z otevřeného moře.

Musel dál a dál k zádím – až ho to najednou samo vyneslo zrovna u karakového kormidla. Drapl se ho, jak lakomec pokladu.

V uších mu ještě třeštivě zvonilo, oči si však hnedle vytřel a první zvuky už skrz hučení hlavy taky dolehl.

Naneštěstí.

Byla to hrůza, byl to děs.

Cáry, metané z obou lodí o překot mu nad hlavou běsnila jako bouře, střely létaly sem tam jako zběsilé a záplava protivníků se na Černý tesák drala hlava nehlava.

Vlastně to byla jen obyčejná námořní bitva, jakých zažil bezpočet. Pro něj to však byla první, kde jeho loď tvrdě prohrávala.

Z prvního útoku Stigranovy lodi už nezbyvala ani obrana..., leda snad zoufalecká. To jako zkušený mořeplavec okamžitě poznal. Bohudík přitom také postřehl, že jakési kouzlo přelomilo na karace zadní stěžeň, který teď visel lodí na zbytcích lan podél pravoboku až k hladině.

A zamilovaný námořník ucítil šanci.

Přišlo to jako blesk.

Nápad a rozhodnutí ho provést.

„Teď, nebo nikdy!“ křikl sám na sebe a už krauloval k pravoboku.

Měl opět štěstí. Se zoufalou upřímností si přál, aby se troska neutrhl a provazy opravdu vydržely. A stalo se

Hned se chytil plovoucího ráhna, přeručkoval ke zbytku stěžeň a už šplhal po jednom zbylém a pěkně vypjatém laně nahoru, ke kastelu.

Ten měl, i s palubou, celá tři patra, na což býval kapitán náležitě pyšný.

Docela nahoře byla kapitánova poradní kajuta s pokladnicí, uprostřed kajuty palubních mágů a kněze. On šplhal na nejnižší etáž, palubní.

Tam, kde vedle lodivoda, felčara a druhého důstojníka měl kajutu i on.

A ještě k tomu zrovna na pravoboku.

Jeho jediné okno tu bylo obdélníkově svíslé, na loď dosti rozměrné a sklo mělo vyztužené úhlopříčnou mřížkou z mnoha tenkých litinových listů, takže vypadalo rozdělené do spousty kosočtverečků.

To mělo své důvody, uchystané pro strýčka příhodu. A protože na tohoto ‚kmotra‘ zrovna došlo, tak se tuze hodily.

Důstojník kapitánovi dříve sice věřil, tak moc ale přece jenom ne, aby si sám nevyrobil pár šikovných ‚udělátek‘ pro zlé chvíle.

Okno bylo jedním z nich.

A mělo svých malých tajemstvíček povícero... a bývalý pobočník k němu chutě stoupal.

Bitva se zatím už cele přelila na palubu kdysi třístěžňové karaky.

Mágové sice ještě pomáhali držet nástavby záďového kastelu, ale příď už byla smetená i se všemi Zabajovými milci a hlavní paluba se proměnila v učiněné popraviště žalostného zbytku Stigranových mužů. Z těch jako poslední umírali kapitánovi trpasličí berserkři. Poslední a do posledního. Mnoho nepřátel bylo podle hluku už i v podpalubích...

Pod spodní částí okenního rámu byl tajně ukryt malý kordík.

Pro někoho, kdo při pádu do vody ztratil arbalet a pak musel odhodit pás s dýkou i bandalír s kordem, pravé požeňnání.

To bylo první sladké tajemstvíčko vyřezávaného okna...





Stigranovy osádky strážních košů a i ostatní jeho námořníci rozsazení v ráhnoví se zoufale pokoušeli postupující nepřátele ostřelovat, ale když si jich Vladyčovi podřízení všimli a zasypali je z vlastních stěžňů i košů šípy a dalšími střelami, hnedle se hleděli obránci spíš krýt. Pár z nich se dokonce pokusilo uniknout do větví a korun stromů i palem na blízkém břehu. To, ke své smůle, vesměs neúspěšně...

Janaš se už bez lana přidržoval vyřezávaných ozdob i vystouplých trámů na vnější stěně kastelové nástavby a s kordíkem v zubech se usilovně snažil přimknout tvář k oknu tak, aby neviděn mohl nakouknout do kajuty. Moc to sice nešlo, tlusté sklo bylo kalné, tlusté i nemálo křivé, ale přece jen dovnitř trochu viděl a něco odtud dokázal i zaslechnout.

Viděl, slyšel a zděsil se.

O Vladyčově kouzelníkovi se povídalo, že prý je pijan, což bylo možné. Taky se o něm říkávalo, že je v kouzlení lepší a ukrutnější, než leckterý démon, což bylo jisté. Jeho bitva se všemi Stigranovými čarodějníky naráz to potvrzovala každickým svým okamžikem a i celým průběhem. Příďový i záďový stěžň Tesáku už ten vyčouhlý chalát svými čarami srazil, prvního z trojice čarodějných protivníků skolil a zatím se patrně ani neunavil. Zakletí rozhodně chrlil bez zpomalení a doslova střelhlbitě.

Metal proti dobývanému miralenu kouzlo za kouzlem, kletbu za kletbou, pohromu za pohromou a oba zbylí magové měli co dělat, aby uhájili holé životy. Zabránit masakru vlastních námořníků a ještě navíc i podpálení hlavního stěžně už ovšem nedokázali...

Křik, hluk a rány z vnitřku kajuty, postřehnutelné i skrz okno a přes řev bitvy, napovídaly, že elf zas jednou propadl svému proslulému záchvatu běsného šílenství. Tak a podobně se spolu s bratrem chovali vždycky, když společně přebírali svých oblíbených ‚divošských kapek‘ a jedno dvojče se pak samo samotné dostalo do boje. To zbylé pak vždycky začalo nepřítelně řídit, což bývalo a bylo vždycky hodně zlé. Moc zlé.

Bývalo a bylo to tak zlé, že Janaš Drklič, zamilovaný pirát, zpanikařil.

Zvláště poté, co k němu z místnosti dolehl i Barlanin nářek...

Bývalí obránci dvoustěžňového Samostřilu, z nichž se už dávno stali zuřiví a nezastavitelní útočníci, se houfně drali po všech schůdcích na první záďový kastel a dost bylo i těch, kteří začali vylamovat jeho středové dveře, vedoucí do chodbičky ke kajutám.

Na hořícím stěžni se vznítila plachta...

Drkličova ruka mu jakoby sama vystřelila k ozdobně rytému terčíku uprostřed okenní mřížky.

Další okenní ‚tajemstvíčko‘, za které kdysi pasířům a zámečnickům vysolil pěkný peníz.

Popadl falešný erb vši silou a ... „Rup!“ celá mřížovaná tabule tlustého skla se jedním rázem vyrvala ze svého, zdánlivě masivního, zasazení. Všechno falešné olovo přitom prasklo i se všemi lištami.

Cesta za láskou byla volná...

Zabaj Stigran řval zoufalou nenávistí, vzteky a strachem jako tur.

Nepřátelé se už vítězně drali na druhé patro nástavby a padl druhý z kněžů kteréhosi zvrhlého příslušníka černé Desítky, snad Šina, které před vši posádkou vydával za nové palubní mágy.

Jak ho mohl osud takhle zradit?! Nebo,... I v jeku bitvy se zarazil. Nebo to nebyl osud?

Kapitánovo jediné oko se podivně zablesklo. I jeho prázdně odhalený důlek jakoby náhle krvavě zasvítil. Celý ten jeho podivný pohled se pak ještě podivněji a zvolna upřel k nejvyššímu záďovému zábradlí a do míst, kde měl z vnější strany zdobeného brlení svou nejtajnější schránku...

Kraválem řeži ohlušenýma ušima jakoby mu náhle zaznělo chechtání.

Plaveňan zasípěl, dívže přitom i nezachrochtal. Najednou mu to vše dávalo úděsně jasný, ale taky krutý a pokřivený smysl...

Tam! Tam byl ten zrádce...!

Stigranovo tělo se peklem boje potácivě vydalo k zádi.

Hořící stěžň sálal...

Vylomená okenní tabule s řinčením sletěla do vody ve chvíli, kdy hromový třesk za dveřmi prozradil, že vchod do kastelu padl.

Křičící dobyvatelé rázem vtrhli do celé chodby, vedoucí skrz palubní podlaží až k záďovému oknu, a vrhli se na pozamykané dveře kajut.

To Janaše zachránilo.

Nepřítelně elf na chvíli doslova nevěděl, kam dřív skočit, a Plaveňan se tak stihl prosmýknout prázdným rámem.

To však bylo to poslední, co stačil udělat...

„Hrááá!“ zavřeštělo šílené elfisko a ťalo oběma čepelemi naráz.

Dveře kajuty tvrdě zaprašťely...

Zabaj Stigran uškul skrytá dvířka tajného úkrytu a vyrval na světlo čerstvě zrozeného dne ebenově tmavou figurku. Figurku s tváří císařovny. Figurku, která mu v hrůze krvavě zteče začala znenadání a přímo před očima úplně černat na pravou tušovou čern kamenného uhlí. Pirát na tu hrůzu třeštil oko víc, než na bitku o druhý kastel. Neslyšel řinčení šavlí a třesk seker, ani výbuchy a prskot neustálých kouzel. Uhlová čern mu přímo pod rukama začala pukat jak vaječná skořápka...

Jak elf sekal obouruč, dokázal námořník rány krýt, ale ne ustát. Zapotácel se pod každou z nich, málem jak hadrový panák. Pokoušel se odsakovat, sklouzl ale po jakési kalužině rozlitého vína. Vrávorál dál. Z kajuty bylo rozsekané smetiště a důstojník s hrůzou zpozoroval, že nezraněnému elfovi crčí krev po celém těle proudem. Řičel jak raněné zvíře a asi jím i byl. Jeho dvojče umíralo... Mačety svištěly a dobývané dveře zase zaprašťely...

Zuhelnatělá soška rázem popukala po celé hlavě. Stigran zíral. Houfy námořníků na spodnější palubě nepředstavitelně řvaly, ať už bojovaly, nebo umíraly. Sálající plachta vlála, hořící stěžň praštěl...

Kolísající Janaš balancoval ke stěně a zoufale chytal řinčí-  
cí mačety vlastní čepelí.

Pořád a pořád nemohl poznat, které ruce dává jeho pro-  
tívník přednost, a nohy mu navíc v jednom kuse o něco drh-  
ly, nebo po něčem kluzaly. Postřehnout dokázal jedině to,  
kde je Barlana. Potlučená a rozedraná se krčila na podlaze  
u protější stěny a s tichoučkým skučením se pokoušela str-  
kat ruce někam pod chuchvalec jakéhosi strženého závěsu.  
Přesněji tedy toho závěsu, pod kterým původně měl na stě-  
ně tajně zavěšeno pár zbraní.

Dveře se zase hřmotně otřáslý...

Kapitán už na tu hrůzu ve svých rukách zíral i krvavě  
prázdným důlkem. Zčernalá a popukaná patina nevelké  
sošky se rozsypala na prášek a on...on strnule třímal v ru-  
kách palčivě chladnou modlu. Vysmívající se modlu. Černou  
modlu, zachvívající se jedovatým tepem čarovného smí-  
chu. Smíchu, který tiše sálal z její zlaté masky. Zlatá maska.  
Držel v ruce vysmívající se modlu zlaté škrabošky. Zlatou  
škraboškou se mu smála sama Falešná Gwi. Podvodná Gwi,  
Falešnice.

Mrknutí po milence přišlo Drkličovi draho.

Nestihl včas uvolnit kryt, kterým chytil poslední výpad,  
a elf toho okamžitě využil.

Byť pominutý utrpením, které jeho tělo krvavě sdílelo  
s umírajícím bratrem, neztratil vražedný grif.

Na levou mačetu zatlačil silou i vahou a uvolněnou pra-  
vačkou se divoce rozpřáhl.

Námořníkovi blesklo hlavou předsmrtně klidné poznání,  
že je to Avgat.

Dveře se s dalším křachnutím nalomily...

„To čumíš, co?“

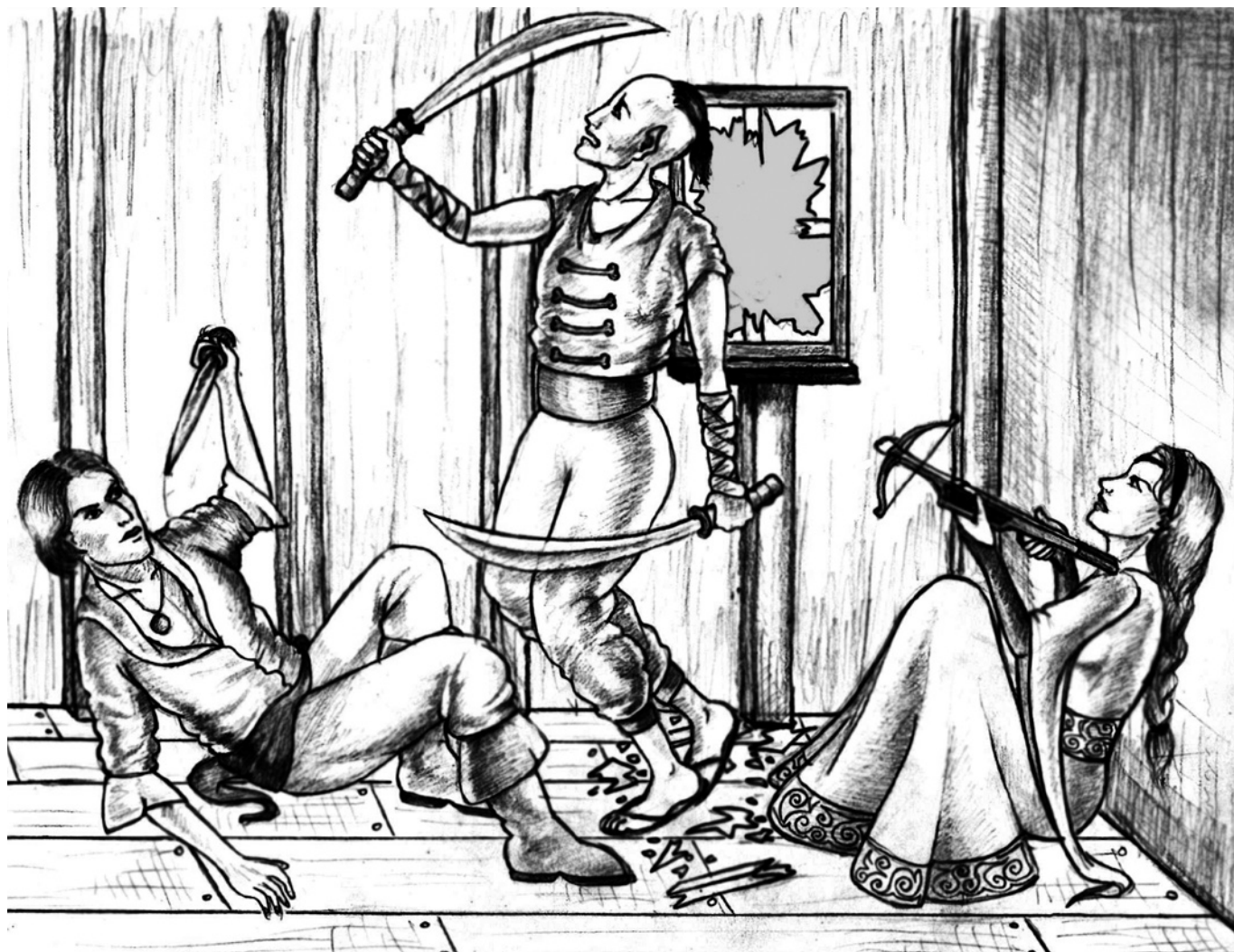
Pohrdlivý hlas pronikl kakofonií masakru s nadpřiroze-  
nou čistotou.

Poslední z černých kněží stál nad zhrouceným kapitánem  
jak zavrhuující otec nad nezdrárným potomkem a sáhový vo-  
dotrysk duhové magie nad jeho hlavou od něj spolehlivě  
odrážel přilétající kouzla, střely i umírající těla posledních  
členů posádky. Obrovité plameny z praskajícího stěžně mu  
za zády vlály ve vznícených cárech rozervané plachty jak  
pravá dračí křídla a do těch také s bezděčnou nonšalancí  
odhodil čaromocný kněz svůj temný háv. Odhodil a odkryl  
tak Stigranovi svůj bílý šat. Bílý šat své pravé totožnosti.

Soška v pirátových rukou tepala smíchy.

„Aurionovec!“ vypravil ze sebe klesající mořský vlk.

„Tak tak, zmetku!“ ušklíbl se muž chladně. Po duhově  
opalizujících zádech se mu svezl mrtvý elf s krvavým pahý-  
lem mačety v klesající leviici.







„Někdy je i ubohá švindlířka dobrá, když to prospěje božskému slunci!“ prohodil přezíravě a sklonil se k Zabajovi s planoucí dýkou v ruce.

„A zas o jednoho odbojného kacíře míň!“ poznamenal samolibě.

Soška se tetelila...

Plápolající stěžeň praskl.

Kajuta se zvratem postavila na stranu svého obyvatele.

Naprasklé dveře se pod úderem divoče hnuly a prudce po podlaze popostrčily pár troskek nábytku. Kde krámy a haraburdí zatím jen překážely, tam Janaše nakonec zachránily.

Jak elf na svou zbraň zatlačil, námořník o ně zakopl a padl naznak. Kordík stále třímaný v pěsti však přesto dokázal udržet nad hlavou.

Po krátkém břitu sklouzlá rána výpadu ho tak nakonec těsně minula, dívka sebou smýkla, jen cíp z látky závěsu odletěl stranou, prolomené dveře se v troskách vzpříčily, Drklič přitáhl kolena k břichu aby elfa odkopl, nakračující ušoun se rozpráhl a... a tětiva arbaletu drncl!

Gwi vždy podvedla každého.

I své spojence, i své pohrdlivé spojence.

V tom a jediném okamžiku, kdy fanatický nepřítel korzárské Plaveny bodl svým ohnivým nožem a kdy se zrazený Plaveňan pudově pokusil zakrýt magickou plastikou, dopadl na ně – a na všechny jejich čarovné propriety – vrchol čistým ohněm planoucího stězně...

A jeho plachty taky.

Jako ohnivý rubáš...

Od rozbřesku do úsvitu si džungle myslela, že ví, co je to rána při kouzelném výbuchu.

„Prásk!!!“

Mýlila se. Nový den jí o tom poučil.

Celičský horní kastel se v oslepujícím záblesku a s omračujícím třeskem rozletěl na třísky, které se do široka rozprskly se vším, co bylo v něm, i na něm. I s hořící aksamitovou páskou – a celou lodní pokladnicí...

Loď sebou trhla jak nakopnutý pes.

Dobyvatelé dveří všech kajut nejdřív s křikem padli na podlahu a potom s řevem utekli.

Ostatní ze zbylých útočníků rovněž.

Zůstal jen pompézně rozpráhnutý elf.

Elf, který se ve svém kamenném postoji držel nejdříve napjatě, pak strnule. Nakonec postál jaksi ochable a pak se mu podklesávající nohy podlomily, upuštěné mačety zařinčely a on se zhroutil naznak.

Padl na záda, ve kterých mu vězela ježatá koule z nejlepší ocele.

Hrotitá střela ze samostřílného arbaletu. Střela ze zbraně, kterou pořád ještě tiskla v rukách vzlykající Barlana...

Na velitelském můstku dvoustěžňového Samostřílu se zlostně mračil svobodný kapitán Garanat Vladyč.

Při obraně vůči útoku, následné zteči i konečném výbuchu ztratil nejednoho dobrého muže, na boku se zpřeláma-

nými vesly mu zmrtvěle visel bezcenný vrak a skvosty z troskek pokladnice miralenu se rozlétaly kdoví kam.

Znechuceně mlaskl.

K dovršení všeho do sebe ten jeho schvácený ‚divotvůrce‘ zase zrovna nachlemtával celý demižon přepalovaného rumu naráz a posádku čekala fůra práce. Za vrcholného přílivu budou muset ten rozkřápaný krám uvolňovat a vlastní loď pak vyprošťovat z lagunové mělčiny... ale hlavní přece jen bylo, uškříbl se svým divým plnovousem, že měli co měli, vezli co vezli a žili. To bylo víc, uchechtl se už doopravdy, než si mohli přát ti druzí.

Jen to ho hnětlo, přiznal si, že netušil, jak ho tu vyhmátli... to by si býval byl opravdu upřímně přál vědět... ale to by se vším, co měl, byla opravdu přemíra přání, byť upřímných.

Oba mladí lidé neztráceli čas.

Jen se trošičku vzberchali a vymotali ze vzájemného objímání, vzal Janaš z tajné skrýše těžký pytel s vlastním malým pokladem, přihodil pouzdro s osobním deníkem, společně nacpali do druhého tlumoku pár nejnuttějších nezbytností a po provaze z prostěradla sešplhali na břeh.

Posádka noverenu měla zatím našťestí jiné starosti, než pátrat po přeživších lidech Tesáku. Snad se sami teprve vzpamatovávali z ‚otřeseného‘ a otřesného vítězství.

Janaš s Barlanou chvátali pryč, jak jen mohli, ale on si přece jen neodepřel poslední ohlédnutí.

Poslední pohled na svou domovskou loď, kde se dočkal své první důstojnické služby.

Uviděl žalostné kouřící torzo, plné mrtvých těl.

A nejedno z těch těl zval dosud v myšlenkách, které se právě stávaly vzpomínkami, dobrými přáteli. Opravdovými kamarády... Najednou pochopil císařovny odbojníky. Pochopil přeživší pamětníky masakrů z ‚Noci mořského vánku‘... Pochopil Garanata Vladyče...

Najednou si upřímně přál alespoň něco změnit... ale byl živ, zdrav, svobodný, bohatý, měl Barlanu a měl naději. Naději na přežití a i prožití nového, dobrého a spokojeného života.

Věděl, že chtít něco víc, třeba upřímně, by byla přemíra upřímných přání.

Uchopil svou milovanou za ruku a vykročili do džungle.

A přece se v něm naposledy vzepjaly emoce.

Přece jen mu bleskla myslí vzpomínka na vše, co se stalo a co ze Zabaje Stigrana, jeho bývalého velitele, jinak dobrého, tvrdého a statečného chlapa, udělalo pokřivenou, šílenou a teď už i mrtvou trosku... a myšlenka mu naskrz hlavou sekla jako břit.

„Bud' prokleta, ženská císařovno!“

„Ne, ne, ne a ne! To raději dalšího caparta, než znovu vyplout na moře!“

Barlana Drkličová, rozená ze Skrojků, manželka erinského komodora, matka pěti, šesti dětí

„A já tě beru za slovo!“

Janaš Drklič, její manžel, takto erinský komodor a budoucí senešal držav plavenských

ilustrace Karolína Ryvolová





## Teorie

# Psychické poruchy II

Lucie Lukačovičová

*Can I play with madness  
The prophet stared at the crystal ball  
Can I play with madness  
Theres no vision there at all  
Can I play with madness  
The prophet looked and he laughed at me  
Can I play with madness  
He said you 're blind too blind to see*

– Iron Maiden

Tématem duševních poruch v RPG (případně LARPU) jsme se už jednou zabývali, ale velice rychle se ukázalo, že zdaleka ne dostatečně. Škála různých druhů psychických nemocí je totiž nesmírně široká – některé jsou známé, jenže pro RPG postavy naprosto nevhodné, jiné jsou použitelnější, ale běžně o nich člověk neuslyší.

Málokdy je při tvorbě postavy z čeho vybírat, pokud se člověk řídí jenom seznamem „nevýhod“ určených podle pravidel. Pokud takovýto seznam duševní choroby vůbec zahrnuje, sotva asi mají autoři dost prostoru k tomu, aby obsáhle vysvětlovali příznaky a poskytovali návod ke hraní, které je nesmírně obtížné (a nijak zvlášť ho nelze doporučit, začínajícím hráčům už vůbec ne). Proto berte následující článek jako orientační vhled – bodovou hodnotu uvedených poruch nechtě odhadne váš Pán hry podle systému, který používáte.

*Depersonalizační porucha* (též *depersonalizační a derealizační syndrom*), jak už název napovídá, se projevuje především stavy depersonalizace a derealizace (uznávám, to by neřekl ani němý).

První z těchto příznaků zahrnuje pocit neskutečnosti vlastního těla nebo vlastního já. Člověk má dojem, jako by byl ze vzduchu nebo z vaty, jako by se vznášel. Vlastní hlas zní najednou cize, ruce a nohy patří loutce nebo stroji. Postižený si připadá jako nezúčastněný pozorovatel. Čas se zdá ubíhat zběsilou rychlostí, nebo se nesnesitelně vleče; vlastní fyzická schránka jako by se zvětšovala, zmenšovala či rozplývala. Někdy je takový stav apaticky poklidný, ale v některých případech může být provázený záchvaty strachu, že člověk co nevidět zmizí ze světa, umře nebo přijde o rozum, pocitem, že se duše trhá od těla – nebo už se odtrhla.

Druhý příznak je podobný, ale netýká se osoby, nýbrž okolního světa. Ten se najednou jeví neskutečný, snový a vzdálený, nebo také plochý jako nakreslený obrázek nebo kulisy. Blízcí lidé se zdají cizí, spíš jako automaty, roboti nebo herci. Postižený náhle vnímá okolí jako skrz mlžný opar, špinavé sklo nebo hustou záclonu. Jako kdyby se od něj celý svět najednou odtáhl a vzdálil.

Oba výše uvedené stavy se objevují v nejrůznějších okamžicích a zažilo je mnoho lidí. Příčinou může být vyčerpání,

stres, alkohol nebo některé drogy, nebo zkrátka nastanou bezdůvodně v průběhu dětství nebo dospívání. O chorobě můžeme mluvit ve chvíli, kdy se tyto stavy neustále vracejí, nastávají opakovaně nebo hrozí trvalým výskytem. Důvod vzniku nemoci není úplně objasněn. Může se vyvíjet postupně celá léta, přičemž obvykle začíná v období dospívání. Nebo ji naopak „nastartuje“ nějaký náhlý impuls (např. špatný zážitek s drogou). Nezřídká je spoluprožívána s jinými duševními poruchami a jejich příznaky se shodují (např. deprese, obsestantně kompulzivní porucha apod. – viz článek Psychické poruchy, in: Dech draka 6/2006).

Ukazuje se, že depersonalizační poruchou trpí 1–2 % populace, což je podstatně víc, než se předpokládalo. Je stejně rozšířená mezi muži i ženami. Naštěstí se nejedná o psychotickou poruchu, čili postižený nemá halucinace ani nijak obdobně narušený smysl pro realitu. Nemocní si jsou vědomi svého stavu, nejsou s ním spokojeni a většinou s tím chtějí něco dělat, protože jim porucha komplikuje život.

Léčba je ale značně obtížná. Kombinuje se užívání psychofarmak (antidepresiva) a dlouhodobá terapie. Potíž je, že tento syndrom je málokdy rozpoznán. Někdy je zaměňován s jinými poruchami, jindy léčen jako fyzický problém (při pomalém vývoji), často o něm postižený mlčí (především při náhlém projevu), protože se bojí reakce okolí.

Ostatní na nemocném tuto poruchu většinou nepoznají. Je to poměrně subtilní psychická nemoc, která ale komplikuje mezilidské vztahy (oslabení emocí a empatie) i práci (kognitivní poruchy). Postava, které ji přiřknete, bude rozumně hratelná a zároveň je značně pravděpodobné, že máte vlastní zážitky, na nichž můžete stavět, takže netápete zcela v temnotách. Ale zase se vám bude vaše „nevýhoda“ obtížně vyjadřovat, obzvlášť pokud se postava snaží svůj stav tajit (což je celkem pochopitelné a očekávatelné). Podezíravější spoluhráči vás mohou obvinít, že jste získali nějaké body nebo výhody „zadarmo“. Proto je tuto poruchu záhodno využívat ve hrách, v nichž je podstatný vnitřní život postav, jejich rozpoložení a jemné odstíny jejich psychiky – anebo zkrátka se spoluhráči, kteří mají míru pochopení větší než sklon k rejpaní.

Podstatně známější a snáze identifikovatelná nemoc je *autismus*, který se projevuje poruchami komunikace, mizivým zájmem o druhé, opakujícími se vzorci chování, odlišným vnímáním a z toho vyplývajícími odlišnými reakcemi na okolí. Objevuje se před třetím rokem života. Na postižených dětech je vidět, že dávají přednost neživým věcem před lidskými tvářemi, neotáčejí se po zvuku, neusmívají se, nezachytí pohled lidí v okolí, nechtějí se mazlit, jsou raději samy, postrádají schopnost vcítit se do druhých. Neznamena to, že by autistické dítě například nemělo rádo své rodiče, jen to není schopno dát najevo – a pokud ano, tak nějakým neobvyklým, obtížně rozpoznatelným způsobem. Dává také přednost stereotypu, opakujícími se činnostem, pravidelnému životnímu rytmu a špatně snáší změny. S tím souvisí v některých případech i sklon opakovat stále dokola jednu větu nebo frázi. Místo aby si takové dítě hrálo, dokáže trávit hodiny rovnáním hraček nebo jejich řazením podle určitého systému. Pokud mu někdo vybudovaný vzorec naruší, dítě se bude pravděpodobně neuvěřitelně vztekat.

Následkem osamocení a odtržení od okolí si nemocní často vytvářejí imaginární přátele nebo mazlíčky. Dalšími příznaky jsou impulzivní jednání, slovní výbuchy bez přiměřené



příčiny, neobvyklá aktivita nebo téměř naprostá pasivita, potíže při učení se novým dovednostem, pomalejší vývoj řeči a pohybových schopností, nešikovnost nebo problémy se sluchem.

Při rozhovoru autisté často vedou monolog na nějaké určité téma. Řeč chápou značně doslovně a mívají potíže porozumět dvojsmyslům nebo skrytým významům, stejně jako neverbální komunikaci normálních lidí. Někdy zůstanou celý život němí, některé z těchto případů se podaří naučit alespoň zčásti psát. Ještě snáze se dorozumívají gesty nebo obrázky, často se lépe pochopí mezi sebou, než se zdravými lidmi. Jejich intonace je většinou téměř nezatelná, takže řeč působí mechanicky a monotónně. Někdy se autistické děti vyjadřují, jako by byly podstatně mladší, kvůli opožděnému vývoji řeči, jiné mají natolik dobré řečové schopnosti, že se nedorozumívají na své věkové úrovni, ale mluví jako malí dospělí.

Tím se dostáváme k aspektu, který je díky filmům také poměrně známý – tj. že autisté mohou být velice inteligentní. Skutečně tomu tak je. Při některých formách autismu může být postižený v podstatě geniální, jen má potíže svou znalost nebo myšlenky nějak sdělit. Autisté se s oblibou zaměřují na studium a shánění informací ohledně jednoho určitého tématu, například o lingvistice, matematice, fyzice, výpočetní technice a podobně. Dávají pochopitelně přednost okruhům, v nichž si mohou najít nějakou strukturu, řád nebo opakování.

To by podporovalo teorii, že se autisté dokážou velmi dobře soustředit na jednu věc, ale obtížně na několik věcí zároveň, což ve skutečnosti často děláme při rozmluvě nebo při mnoha běžných činnostech.

Autismus může mít širokou škálu projevů a intenzity, z nichž některé stupně jsou někdy specificky označovány (porucha smyslové integrace – tj. nadměrná nebo snížená citlivost na zvuky či doteky; Aspergerův syndrom – lehčí forma autismu; atypický autismus – vzniká až po 3 roce věku atp.). Spektrum autistických poruch sahá od zjevné mentální retardace až po velmi jemné příznaky. Příčina této nemoci je dosud neznámá, uvažuje se o dědičných předpokladech. Autismus se vyskytuje častěji u chlapců než u dívek (usuzuje se, že především kvůli jinému průběhu socializace u děvčat a jejich většímu důrazu na dorozumění se s okolím – což může také vést k obtížnějšímu určení diagnózy), odhaduje se 0,5 až 1,5 % populace.

Autismus je přesně ten druh psychické poruchy, který se pro hráčské postavy opravdu nehodí. Přitom je to tak lákavé – člověk už si maluje, jak za body získané za autismus zakoupí postavě vysokou inteligenci a znalosti, a pak už se s tím nějak popere. Nedoporučuje se. Pokud je někdo šikovný, může zvládnout některé lehčí formy autismu, ale i tak bude mít co dělat. Pokud se jako Pán hry cítíte dostatečně jistí a věnujete potřebný čas přípravě, dovolte si autistu jako nehráčskou postavu. Ale jak už bylo výše řečeno: autisté bývají schopni porozumět si navzájem (i když jejich rozmluva může také vypadat jako střídavý monolog) rozhodně snáze než s normálními lidmi. Bariéra v komunikaci, vnímání, chápání a reakcích je tady nadobyčej silná.

Nenechte se jako hráči strhnout ke zdánlivé možnosti „levně“ získat výhody. Stejně tak by měli Páni hry dávat pozor, co že si to jejich hráči vybírají – a hlavně jak to potom hrají.

# Tři přirozenosti

## Místo dobrodruhů ve středověkém světě

Eva Steinová

Hry na hrdiny s oblibou a velmi často používají slovo dobrodruh ve všech jeho podobách a tvarech. V průběhu vývoje RPG her získal tento pojem svou současnou definici a z RPG dobrodruha se stal někdo, kdo bojuje s všemožnými nestvůrami, vydává se do dungeonů, aby v nich ukořistil poklady, nechává se najímat k nejrůznějším úkolům a vůbec se vyznačuje schopnostmi, jež ho povyšují nad běžné lidi, které pravidla pohrdavě označují jako „obyvatele“. K tomu všemu se váže, což si ale často hráči ani PJ neuvědomují, určité postavení v rámci fantasy světa, v němž tito dobrodruhoví žijí. Dalo by se říci, že je to postavení poměrně obstojné, soudě alespoň podle toho, jak postavy s přibývajícím úrovněmi získávají nové schopnosti, majetek a prestiž, až s nimi nakonec chtějí být zadobře i králové, obléhají je houfy jejich následovníků a zpívají se o nich písně... Ne, ani v nejmenším se nesnažím tento obraz vyvrátit. Rozhodně to není obraz nesprávný, nemorální, nezdravý, nepřirozený a podobně ... dovolím si jen poukázat na úlohu a postavení dobrodruhů v trochu jiném světle a poskytnout vám některá fakta, jež vypovídají o tom, jaké bylo postavení dobrodruhů – nebo aspoň osob, které se pod tímto souhrnným označením vyskytují v RPG – ve středověkém světě, tedy v prostředí, z něhož se při tvorbě RPG světů vychází asi nejčastěji.

### „DOBRODRUZI“ VE STŘEDOVĚKU

Úvodem je třeba říci něco o tom, jakou měl vlastně středověký člověk o svém světě představu. Obyčejný sedlák, otrok, šlechtic, kupec, městský řemeslník i církevní hodnostář, všichni bez výjimky se pohybovali v universu, kde byl určen pevně stanovený řád. A z něj nesměl nikdo a nic vybočovat. Tento řád byl dán shora, byl přirozený, ustanovený Bohem, a proto univerzálně správný. Nikdo o něm nepochyboval – ne proto, že by to snad nebylo dovolené, ale zkrátka proto, že taková myšlenka se naprosto přičila středověké mysli a tato mysl ji nebyla schopna vyprodukovat (tím se středověká společnost liší od společnosti totalitní). Pravidla jasně stanovila: bu jsi muž nebo žena, bu jsi rodičem nebo dítětem, bu jsi pánem nebo poddaným. Ze stavu urozeného, duchovního nebo nízkého, křes an nebo pohan, příbuzný nebo cizí, přítel nebo nepřítel. Středověký svět neznal individualitu a neznal ani svobodu v tom smyslu, v jakém ji rádi chápeme dnes. Nikdo si své místo nevybíral, bylo mu určeno. Bohem. Podle této příslušnosti pak pro středověkého člověka existovaly jeho povinnosti i jeho práva. Byla to práva poddaných, pánů, mužů, žen, dětí ... ne práva člověka, protože člověkem byl středověký tesař či kovář jen mimochodem. V první řadě byl členem určité rodiny, vesnice, farnosti, kolem něj existovaly vazby, které ho poutaly k jiným ... a dalším ... Když tedy





někdo přináležel k určité farnosti, účastnil se jejích obřadů a pokud z nich byl vyloučen, ztratil své postavení a vazby, které ho spojovaly s ostatními. Pouta se zprětrhala a on se dostal blíže k okraji společnosti, za kterým na něj čekala hranice nebytí. Středověký svět však nebyl jen přísně uspořádaným systémem, patřilo k němu i toto nebytí, jehož se každý v koutku duše obával. Jeho periferie se hemžila jednotlivci, kteří se z těch či oněch důvodů nezařadili do systému – možná tam nikdy nepatřili a patřit ani nemohli, nebo se vazby, které je se systémem spojovaly, postupně zprětrhaly a oni „přepadli přes okraj“. Společnost na ně pohlížela s despektem. Vyhradila jim ta nejpodřadnější místa a nejvíce zahanbující činnosti. Spojila je s tím, co se přičilo božskému, neměnnému řádu.

Nyní se pokusme v takto uspořádané společnosti najít místo pro takzvané dobrodruhy. Mohl by vůbec středověký člověk takovému označení rozumět? Nejspíš ne. Použil by pravděpodobně označení tuláci, vandráci, lapkové, kejkliři, žoldnéři, zaklánači nebo darmožrouti. Když si uvědomíme, čím jsou pro nás dobrodruhovité vlastně typičtí a čím nás přitahují (zatímco středověkého jedince vskutku odpuzují), musíme si přiznat, že patří na okraj středověké společnosti. Vskutku, archetypy dobrodruha vyvěrají z tohoto prostředí. Je to osoba, která není vázána společenskými svazky, jež jsou tak určující pro středověkého člověka – nemá rodinu, k níž by měla povinnosti, nemá lenního pána, k jehož půdě by byla připoutána, nemá obydlí, které nemůže opustit, komunitu, z níž se nemůže vzdálit. Příliš dlouho pobývá na cestách, příliš málo se věnuje práci, jakou se živí slušní lidé, příliš často používá metody, jež jí nepřísluší. Bývají to jedinci, kteří často balancují na pokraji zákona, nemají úctu ke společenským autoritám, k náboženskému životu a k pořádku diktovanému systémem. Jinými slovy – nacházejí se vně společenského žebříčku, a proto nikdy nebudou považováni za jeho součást. Králové si je nikdy nepozvou k audienci, jako kdyby jednali s někým potenciálně sobě rovným, nejubožejší sedlák je bude vydírat jako ty největší chudáky, protože se nebudou moci nikam obrátit, a to on ví, nebudou vpuštěni na některá místa třeba jen proto, že se proti tomu nemohou nijak bránit, atd. Zjistí, že zákony je nechrání, že vůči nim nikdo nemusí být vlídný a pohostinný a že jejich slova nemají žádnou váhu. I uprostřed davu lidí zůstávají osamělí, opuštění, nepochopení. Společenské jistoty získají, jen pokud se nalézají ve společnosti sobě rovných. Někteří se mohou s touto osamělostí smířit (hraničář toulající se divočinou se svým věrným psem), jiní se pokusí zahnat ji tím, že si vytvoří alternativu (čili družinu sobě podobných; vazby v takovéto skupině se postupně mohou stát nesmírně silnými právě proto, že nahrazují chybějící společenské vazby).

#### TYPY DOBRODRUHŮ

I když jsme dospěli k tomu, že dobrodruh je ve středověké společnosti v podstatě persona non grata, je třeba dodat, že skončit takovýmto lakonickým konstatováním by nebylo úplně správné. Ne všichni dobrodruzi jsou ze stejného těsta a pokud nebudeme brát v úvahu všechny jejich zájmy, cíle a motivace, kterými se jeden od druhého odlišují, můžeme je rozdělit do tří kategorií. Abychom s těmito kategoriemi mohli lépe pracovat, využijeme RPG pojem „přesvědčení“, který dobře vystihuje, čím se dobrodruhovité z těchto tří skupin vzájemně liší.

Do první skupiny spadají ti, jejichž přesvědčení by se mohlo označit jako chaotické. Jsou to ti, kteří sami odmítli začlenění do společenských struktur (útěk z domova, spáchání nějakého zločinu, individualita, která se vzpírá systému a podobně) a „odešli“. Stávají se z nich vyvrhelové, jimiž se společnost cítí být ohrožená, lapkové, kteří přepadají pocestné v hustém lese, aby je okradli a zmrzačili, renegáti, jež žene touha bojovat proti společnosti, heretici, kteří kážou jinou skutečnost než tu jedinou pravdivou, ale možná také ti, kteří si zkrátka přejí žít svůj život bez toho, aby jim do něj někdo zasahoval.

Druhou kategorií dobrodruhů tvoří ti, kteří na okraj neodešli dobrovolně, ale byli tam vytlačeni. Může za to společenské stigma, s nímž se narodili (původ, příslušnost k etnické nebo náboženské menšině, tělesné postižení) nebo je získali (nemoc, zranění, opovrhované řemeslo, přestupek) a nosí je s sebou jako znamení. Lidé tohoto typu se ke své odlišnosti stavějí dvěma způsoby. Mohou sama sebe stále vnímat jako součást systému, cítí vůči němu zodpovědnost a přijímají úlohu, kterou jim systém vyhradil. Připouštějí si svoji méněcennost a žijí na takovém místě, jež je jim systémem určeno (mrzák, který vykonává podřadné práce a považuje to za svůj úděl). Jiní naopak méněcennost odmítají, jejich odlišnost je pro ně důvodem ke vzpouře a jejím ospravedlněním. Doutná v nich skrytá nenávisť vůči společnosti, která je ostrčila stranou, ačkoli se oni sami necítí být jiní, a tato zatrpklost je nakonec může dovést k otevřené rebelii a negaci toho, čeho se jim samotným nemohlo plně dostat (Maur pracující v zlodějském cechu). Přesvědčení prvních by se dalo označit za zákonné, přesvědčení druhých za chaotické.

Poslední skupina sestává z těch, kteří se sice dostali na okraj společnosti, ale učinili tak dobrovolně, z touhy „být pro svět mrtvi“, a zůstali jádrem společnosti tolerováni. K tomuto kroku je vedly pohnutky hlášené společností, kterou se rozhodli opustit, a proto z ní nejsou úplně vyčleněni. Mezi takové jedince může patřit poustevník, který z vlastního rozhodnutí opustil civilizaci a uchýlil se do divočiny, rytíř, jenž cestuje po zemi bez pána, ale ctí zákony a cítí se být vázán ke společnosti, mohou sem náležet i další, kteří opustili společnost na její přímý pokyn a své postavení vnímají podle jejích pravidel. Vždy jde o postavy zákonného přesvědčení, které jsou společnosti oddány, jinak by totiž nikdy nemohly vyjádřit svou obětavost tím, že se společnosti straní.

V uvedených třech kategoriích jsou obsaženy téměř všechny archetypy dobrodruhů, jaké se obvykle vyskytují – osamělí vlci, na nichž se společnost dopustila křivdy, osoby s nejasnou minulostí, jež je vyčleňuje z běžného života, ti, kteří přijali svůj úděl jako poslání, zločinci na útěku před zákonem, ti, kteří hledají cestu zpět, a také jedinci, kteří příliš vyčnívali kvůli svým schopnostem. Rozhodně nechci tvrdit, že jsou to všechny role, které se v role-playingu nabízejí, ale jde o ty nejtypičtější, jež se znovu a znovu, tu povedeněji, tu méně, objevují ve fantasy literatuře a bezpochyby i v hrách na hrdiny. Účelem tohoto článku nebylo rozdělit všechno to, co se s takovou dávkou kreativity v RPG hrách objevuje, do nudných přihrádek, ale ukázat trochu jiný pohled na věc. Možná inspirovat a možná jen teoreticky objasnit, z jakých hlubin našeho myšlení se vynořily představy, které o dobrodruzích máme.



## Válka o Rilond 855–856 k. l.

1. část

Jan „Čenis“ Galeta

### ZAČÁTEK

Zyl, Červený drakočlověk a pán Dračího království v Tisíci jeskyních, se v minulosti už nejednou pokusil zlomit a podmanit danérské kolonisty v Poříčí Durenu a celé Západní dálavě. Jistě se dalo předpokládat, že se o to jeho síly a vojska pokusí znovu. Přesto když se to stalo, nikdo nebyl připraven.

Ten čas nadešel počátkem roku 855 k. l. A nutno říct, že v té době už bylo mnoho věcí jinak, než dříve. Západní dálava měla dva roky nové knížectví. Rod Gonduličů získal zemi na pravé straně Durenu – od Sinwarského knížectví po Lupačovu hospodu – a pro jejich državu se vžil název Horní knížectví. V Rilondu vrcholila krize mezi markrabětem a místodržícím, v zálivu Hynka Ponhorčáka v Novém moři už pár let sídlili severští barbaři a piráti a Zyl už nějaký čas tak úplně nevládl svému království.

Propadal se totiž hloub a hloub do svých depresí, melancholií a snů. Zavíral se ve svém trůnním sále a s nikým nekomunikoval. A morálka jeho vojáků klesala, množily se prohřešky proti disciplíně, zločiny, dezerce. Situace se stávala zoufalou. Proto se moci chopila pětice nejschopnějších skřetích generálů, Varmazog, Agunágh, Teršal, Bruzugul a Ževrask. Tito muži si pak sedli nad staré plány, které někdy okolo roku 850 vypracoval sám Zyl, poupravili je, zmobilizovali vojsko a vyrazili s ním do pole. Stalo se to v klidnu, v době, kdy na severu Lendoru ještě zuří zima a na Taře vrcholí léto. Vedra byla ukrutná, zvláště v pouštní krajině Poříčí Durenu, ale déle otálet nešlo.

Asi dva tisíce skřetů pod vedením Varmazoga doslova zaplavilo Horní knížectví. Kníže Srpko Gondulič se jim sice postavil s dvacítkou svých družiníků a stovkou dobrovolníků z řad sedláků, ale všichni hrdinně zemřeli během několika minut. Včetně Glovače a Danila, knížecích synů. Nejmladší z nich, Srub Gondulič, se této marné potyčky neúčastnil a opevnil se na hradě Maebron, hluboko v Zelanských vrších. Varmazogovi muži oblehli i Maurythan, hrad Eldebranských rytířů a valkýr na jižní hranici Sinwaru.

Varmazog si tedy podmanil celé Horní knížectví a posunul hranici Zylova království až k Sinwarskému knížectví. Jeho vojsko se tam ale zastavilo. Armády Dračího království nebyly nikdy závrtně obrovské a jejich hlavní síla vždy ležela na východě, na hranici s Kharovými državami, popřípadě na jihu, kde leží Říše slepých bohů. Bylo vyčleněno přes tisíc mužů

(když mluvíme o skřetech, skřetí armádě a podobně, máme tím na mysli armádu vedenou skřetími důstojníky; armádu Dračího království tvořili v této válce převážně tarští domorodci, v menším počtu pak i hevreni, odpadlí lendořané a elitní jednotky skřetů, velkou posilou bylo několik desítek skřítčích mágů, kteří v Dračím království našli exil po skřítčí občanské válce) a jejich vedení bylo svěřeno generálu Agunághovi. Ten měl postupovat na sever podél Durenu až k Rilondu a dobýt se svými lidmi Západní dálavu. Zbytek Varmazogovy armády byl ještě rozdělen, část mužů se vrátila na východní hranici a ti co zbyli, měli zajišťovat zásobování Agunághova sboru.

V Agunághovi získaly síly Dračího království nejlepšího vůdce a стратега, jakého si mohly přát. Dokud byl ještě Zyl příčetný, tak Agunágha opomíjel, protože se bál jeho schopností. Ty se projevíly naplno, když Zyl přestal být pánem své mysli a skřetí generál se rychle dostal mezi přední muže království. Vedení armády si doslova vydobyl nožem nad generálem Teršalem.



Agunághův prapor

V neskutečném vedru, kdy se vzduch tetelil a slunce žhnulo jako kovářská výheň, vpadla Agunághova armáda do Sinwaru. Civilní obyvatelstvo se jim nestavělo na odpor. Skřeti konfiskovali potraviny i zvířata a začali civilisty používat jako pracovní sílu. Oblehli hrad Tevirpon i sídelní Xentan. Zbloudilým šípem byl hned v první den obléhání zabit hrabě Iskander er Sinwar z Tevirponu a jelikož zemřel bezdětný, ujal se velení jeho kastelán Kodřeh.

### BITVA U VELKÉHO TRHU

Kliden se přehoupl v novorost, a ačkoliv začal podzim, vedro nepolevovalo a nepolevovala ani obrana hradu Tevirpon. Naopak obrana Xentanu zcela selhala a hrad byl dobyt. Agunágh, který byl z tak dlouhého obléhání rozčilen, nechal popravít knížete Lyamira er Sinwar i celou jeho rodinu a jejich těla byla pověšena z hradeb Xentanu. Knížectví se tak octlo bez přímých dědiců a jeho obyvatele a přeživší vojáky a šlechtice zcela přešla jakákoliv chuť na další odpor. Skřeti už měli dva zářezy.

Ovšem ty tři týdny, po které skřeti dobývali Xentan, nezůstaly nevyužity. Plánovaná blesková válka byla zastavena a knížata čtyř zbylých knížectví (tedy Faela er Daerlen mladší z Mučanska, Traven Jarleb, Lev Lukjanovec ze Tří zubů a Vuk Čerev) se sešla na hradě Čerevu. Tam se stalo něco zcela neskutečného, ba až podobného zázraku. Tito čtyři lidé, běžně neschopni se shodnout ani na tom, kdy se sejít a rokovat, se domluvili na spojenectví. Vyhlásili brannou povinnost mezi svobodnými sedláky a odvedli tolik mladých mužů, kolik bylo možno. Zrekvírovali koně a dobytek. Donutili své obyvatele živit armádu. Tolik nepopulárních kroků Poříčí Durenu ještě nevidělo. Ale naštěstí nevolníci nejsou zvyklí reptat.

Když tedy Agunágh druhého dne čtvrtého měsíce stanul se svými asi dvanácti sty muži u vesnice Velký trh, čekala ho tam knížecí spojenecká armáda. Ta měla stovku rytířů, šlechticů a šlechtických družiníků, dvě sta vojáků z posádek hradů a pět set nevycvičených a vystrašených sedláckých synků. Celkem slušná síla.





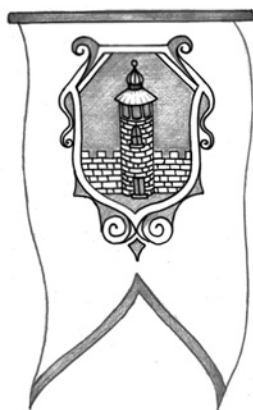
Agunágh neměl chuť vyjednávat a knížata by nikdy nena- padlo, že se skřetem je něco takového možné, a tak se do sebe obě vojska s vervou pustily. Vznikla z toho Bitva u Vel- kého trhu, tři dny trvající sled potyček s velmi podobným průběhem. Skřeti zaútočili, knížecí vojsko začalo ztrácet disciplínu a tak ustoupilo, chráněno svou šlechtickou těžkou kavalerií. Pak Agunágh konečně nasadil skřítčí mágy. Při po- hledu na kouzla sršící po bojišti a způsobující strašlivou smrt se odvedenci definitivně obrátili na úprk a nic je nemohlo zastavit. Bitva skončila. Skřeti se vyřádili, pochytili a zabili přes tři sta sedláckých synků, temní paladinové a hevreňi na svých koních honili šlechtice a jejich družiny a po jednom je ubíjeli, zbroj nezbroj. Krom výkvětu západodálavských rytí- řů a sedláků padli i knížata Traven Jarleb a Vuk Čerev. Jarleb v bitvě, Čerev na mučidlech jako zajatec. Faela er Daerlen, jejíž muž Jovan také našel v bitvě svou smrt, se svými lidmi ustoupila na sever k Rilondu a Lev Ljukanovec na svůj hrad Tři zuby. Jako rozumnější nápad se ukázalo vydat se k sídelní- mu městu, protože Tři zuby skřeti záhy oblehli a velmi rychle dobyli. K posádce se zachovali nadobytčejně krutě, ale kníže Lev nebyl nalezen.

Brzy na to skřeti oblehli Čerevo, Štítov a nakonec i Hlad, ale tyto hrady se nenechaly jen tak pokořit a odolávaly. Hůře dopadla pevnost Dva bratři, která byla dobyta a obsazena. Přesto se skřeti stali pány celého Poříčí Durenu, a tím pádem osmdesát procent Západní dálavy. Hned po bitvě zcela vy- rabovali Velký trh a Agunágh na pár dní vojákům trochu po- volil, z čehož vzniklo mnoho smutku mezi obyvateli. Skřeti zabavili zbylý dobytek, alkohol, domy a dcerky, se kterými si pořádně užili. Západní dálavou se nesla vůně pečeného masa a nářek znásilněných dívek.

Zatímco západodálavská knížata času, který jim byl dán, využila se ctí, o Rilondu se to říct nedalo. Markrabě a korunní princ Danérie Eralis se snažil připravit město na obranu, ale místodržící Dedar Strbic většinu jeho plánů zhatil. Jediné, co společně udělali, bylo, že požádali o pomoc krále Waldena. Ten ale už dlouho obléhal Canthii s většinou svého vojska, a tak nebyla naděje, že by dokázal zasáhnout. Bohůmžel, čest západodálavským knížatům nedovolila poradit se s Ri- londem, a tak místodržící ani markrabě o Bitvě u Velkého trhu nevěděli, dokud nebylo po ní. A že by vyslali své muže zpod ochrany městských hradeb je ani nenapadlo.

## RILOND V OBLEŽENÍ

Vedra koncem podzimu přece jen polevila a přišly deště ze Zelanských vrchů. Nastal zelenec, pátý měsíc, a Agunághovo vojsko dosáhlo své- ho cíle, Rilondu. U obléhaných hra- dů sice musel zanechat část vojska (nějakých tři sta padesát vojáků), ale na druhou stranu mu ostatní ge- nerálové, vidouce jeho úspěchy, po- slali posily. Z Tisíce jeskyní tak vy- šlo dalších pět set vojáků a u Dvou bratrů se připojili k Agunághovi. Posilám velel generál Ževrask, kte- rému se naneštěstí stala „nehoda“ a on při silném nočním větru spadl z hradeb Dvou bratrů. Agunágh se stal pánem třinácti set vojáků pod hradbami



Prapor Rilondu

Rilondu a dalších několika stovek v týle, které obléhaly hrady, staraly se o zásobování a dohlížely na obyvatelstvo.

Rilond byl obležen 21. zelence, na samém prahu zimy. Uvnitř jeho hradeb se v tu dobu nacházelo nějakých deset tisíc civilistů a tisícovka vojáků městské stráže, Tala Čereva, námořní pěchoty a zbytků vojska paní Faely. Oproti tomu se patnáct stovek skřetů nezdálo být moc, ovšem obyva- telé Rilondu byly na smrt vyděšené a vojáci demoralizovaní až na dno. To vše kvůli předešlým prohrám této války, kvůli krutému chování skřetí armády i kvůli její samotné pověsti. Ukázkou toho, co asi Rilond čeká, bylo, když Agunágh dal povel vypálit rilondská předměstí.

Skřeti se rozložili a zakopali před hradbami a město zavře- lo brány. Naneštěstí pro Agunágha neměla jeho armáda žádné námořní síly, a tak byl Rilond z moře stále otevřen a připlou- vající lodě ho pohodlně, byť za přemrštěné sumy, zásobovaly. Právě nízká morálka obyvatel a lákavá možnost otevřeného přístavu dala vypuknout panice, které nikdo nedokázal za- bránit. Lidé se houfně nalodovali na dané i erinské lodě a opouštěli město. Kapitáni si mnuli ruce, protože své cestující obrali o vše, co měli. Do 24. plodna, kdy skřeti zahájili první skutečný útok, tak z Rilondu uprchlo přes šest tisíc civilistů a ti ostatní se zabarikádovali ve svých domech.

Do prvního vážného pokusu o dobytí města se toho ale stalo ještě mnoho. Předně, zmatku ve městě využil markrabě Eralis er Gwendor, korunní princ danéřský, k vyřízení účtů s dlouholetým rivalem, místodržícím Dedarem Strbicem. A servítky si při tom nebral. Eralisovi agenti 27. zelence v no- ci vpadli do Dedarova paláce a ubodali Dedara dýkami. Eralis se tak chopil moci a začal řídit obranu města podle sebe. Omezil také pravomoci gildy Varemar, do té doby skoro vše- mocné, a naopak podpořil jejich konkurenta, Hanzu.

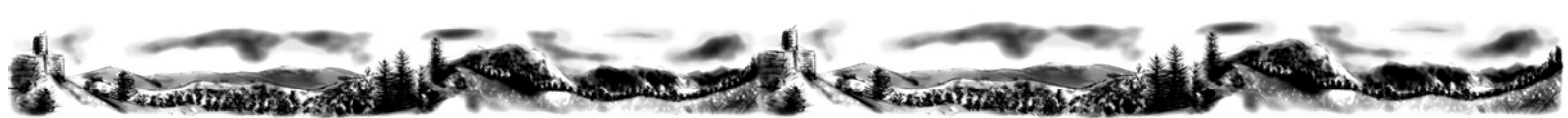
Dále, už někdy od 10. zelence, byla na světě dohoda mezi rilondskými vyjednavací a almendorským králem Waldenem er Gwendor, ke které se přidal i král hory z Krazu, Gáin Čtyřprstý. Ve smlouvě oba příslibili pomoc, až jí budou schop- ni poskytnout. Kdy se tak ale stane nebyl nikdo schopen ani odhadnout.

30. zelence pak v rilondském přístavu zcela nečekaně za- kotvily čtyři zmoglavý, dračí lodě barbarů ze severu Lendoru. Tyto ale patřily Iztoku Celigojovičovi z Lozovavy, území v Zálivu Hynka Ponhorčáka v Novém moři. Pirát Iztok, doteď postrach lodí plujících do Rilondu či z něj, nabídl Eralisovi spojenectví, a to za takových podmínek, že markrabě nemohl odmítnout. Iztok krom toho, že požadoval peníze, chtěl také, aby jeho Lozovava byla uznána za samostatné knížectví, podobně jako Korunní mys u Erinu. Pokud by byl odmítnut, zahrozil, že se přidá k Zylvi. A jeho slibu, že pak do Rilondu nedopluje je- diná zásobovací loď, uvěřili všichni. Rilond tak byl posílen o stovku tvrdých a zocelených severanských bojovníků.

Poslední důležitá událost nastala 17. plodna. To Agunághovi dorazily další posily. Čtyři stovky hevrenských jezdců pod ve- dením Tiaga Nabuloše poslal hevrenský král Zamoras, Zylův spojenec, za pomoc Zylových mágů v Canthii.

Pod hradbami po celý měsíc, od obležení do 23. plodna, probíhaly drobné šarvátky a potyčky a po půlnoci 24. plodna konečně skřeti zahájili drtivý útok.

Nabulošovy hevreny, kterým Agunágh zcela nevěřil a na- víc jimi pohrdal, nechal pěšmo zaútočit na západní hradby města u břehu Y'bu. Ti rozkaz provedli s vervou a přesně jak



Agunágh očekával, Eralis a Iztok přesunuli na západní hradby své zálohy, aby útoku odolali. V tu chvíli Agunágh na východě města záutočil se svými elitními oddíly na Starý Rilond. A na rozdíl od hevrenů, kteří byli na západě krvavě a se ztrátami odrazeni, se Agunághovi na východě podařilo ztéci hradby, otevřít bránu a vniknout do města. V pouličním boji, který následoval, padly desítky až stovky civilistů a obránci Rilundu se museli stáhnout po Kamenném mostě, který zabarikádovали vozy s pytlí a sutí. Za řekou byli v bezpečí. Duren se totiž stal pro skřety ve městě nepřekročitelný, protože most se jim nedařilo dobýt a na řece operovaly rilondské a lozojovské lodě. Navíc v Citadele ve Starém Rilondu, skřetům v zádech, zůstala opevněna asi padesátka obránců.

V půlce plodna začala pravá tarská zima. Což znamená, že teploty klesly někam k deseti stupňům Celsia a hodně často přšelo, takže útok na Starý Rilond probíhal za vydatného deště.

Agunágh plánoval další postup a nakonec se přece jen rozhodl dobýt Kamenný most. Stalo se tak 12. žlutna, sedmého měsíce. Jak jinak než v dešti vyjelo pár desítek temných skřetích paladinů v plné zbroji, přehnal se přes barikádu a smetlo její obránce do rozvodněné řeky. Vítězně pak vjeli do ulic Rilundu a za nimi se na most hnala celá síla skřetí armády. Ač se v tu chvíli mohlo obráncům zdát, že jsou ztraceni, během chvíle se situace změnila. To když mistři z university vyhodili Kamenný most svými kouzly do vzduchu. Jeho trosky klesly na dno a několik desítek skřetů, kteří na něm byli, odnesla voda do moře.

Agunágh zuřil, protože šance, že město brzy získá celé, se značně zmenšila. Svou zlost si trochu zchladil na nebohých vojácích v Citadele. Aby obráncům ukázal, že nejen oni mají své magiky, rozmetali skřítčí mágové Citadelu na šrot. Ti z jejich obránců, kteří přežili, pak byli vyvěšeni na kůlech na břehu Durenu. Dopad na Rilondské to mělo takový, jak Agunágh očekával. Vztekali se a zoufali si. A déšť neustával. Ale aspoň smýval krev.

Ovšem nejen Rilondem byla válka živa. Už 7. žlutna obránci hradu Maebbron v Horním knížectví, teď vlastně na území Dračího království, prolomili překvapivým výpadem obležení do klidu ukolébávaných skřetů a rozprášili je. V několika jízdnicích oddílech pak vedli partyzánskou válku a narušovali zásobovací konvoje z Dračího království na sever. To bohužel až takovou ranou Agunághovi nebylo, protože jeho armádu živili hlavně obyvatelé Západní dálavy. O podobný výpad se pokusili i Eldebrani z Maurythanu, ale byli odrazeni a utrpěli velké ztráty.

Krom toho začal konečně král Walden, a teď už i oba trpasličí králové, shromažďovat vojsko na pomoc Rilundu. A ačkoliv jim to šlo zoufale pomalu, byli větší nadějí pro danérskou kolonii, než její metropole. Za Vnitřním mořem na severu, v danérské hlavní městě Lunenwigu, zasedl několikrát Urozený sněm, aby projednal pomoc své dálavě. Ale jak bylo u Sněmu zvykem, pro vzájemné intriky a zášti se šlechtici nedohodli na ničem. Počet lodí připlouvajících do Rilundu se zásobami se zmenšil, ale erinské lodě jezdily stále. Za zboží chtěli kapitáni nehorázné částky, ale na oplátku evakuovali zbylé civilisty do Nového Solnohradu. Rilond se takřka vylidnil.

V půlce žlutna také markrabě Eralis vyslal několik svých lodí do Erinu, Temnje, Pevnosti zlomených vazů a na Korunní mys. Na nich krom posádky jeli také jeho agenti s verbovní-

mi patenty a pokladnicemi zlata (zabavenými gildě Varemar). Jejich úkolem bylo zverbovat žoldáky na pomoc Rilundu, a to se jim podařilo. Nebylo to ale hned.

Dobývání Rilundu se strašlivě prodlužovalo, což dávalo naději obráncům. Agunágh ale nemínil odtáhnout, to by ho doslova stálo krk. Raději byl hrdinsky připraven nechat své vojsko vykrvácat na hradbách.

3. úmora dokončili skřítčí mágové náročné kouzlo a zmrazili veškerou vodu v Umělém jezeře na jihozápadě Rilundu v pevnou krustu. Kolem jezera nebyly žádné hradby, protože všichni považovali vodní plochu za skvělou ochranu. Mýlili se.

Během pár hodin se do města nahrnula celá skřetí armáda, celkem nějakých dvanáct set mužů. Sedmi stovkám rilondských bojovníků (ztráty při dennodenních potyčkách u hradeb a při pokusech o jejich dobytí byly opravdu značné, zajatci se nebrali ani na jedné straně) tak nezbylo, než se jim postavit v ulicích svého města.

Skřetí armádě se díky Agunághovu brilantnímu velení podařilo obránce rozdělit do dvou skupin. První, o asi třech stovkách bojeschopných, byla vedena markrabětem Eralisem a spořádaně ustoupila do komplexu Konventu, bývalé pevnosti Eldebranských rytířů a valkýr. Tam, za pevnými zdmi, měli skvělé podmínky k obraně a náležitě jich využili. Druhou skupinu, tvořenou zbytky Lozojavanů s dalšími asi dvěma a půl stovkami bojeschopných a nějakou tou stovkou raněných Rilondčanů, vedl Iztok Celigojovič. Ten se stáhl za Staré hradby, které obklopovaly centrum města a Přístavní čtvrť. Jediné, co zhatilo tento Agunághův úspěch, byl magický souboj skřítčího oddílu s mistry z university a rilondskými magiky. Magie se na bojišti objevila v mnoha podobách, z nichž všechny měly jediný cíl. Zabít. A úspěšnější byli Rilondští, kteří přemohli a zahubili většinu skřítčích mágů. Magie ale napáchala mnoho nechtěných škod i na vojácích a budovách.

Skřeti se po boji ve městě pořádně vyřádili. Vypálili Chudinskou čtvrť i elfí Diasporu (elfové buď zahynuli už během bojů, nebo se stáhli do centra za hradby, velká část elfů také ve zmatku boje prchla z města). Řemeslnickou čtvrť skřeti vyplenili do mrtě (vpravdě tam už toho moc k plnění nebylo) a zřídili si zde tábor.

## KDO UDRŽÍ RILOND?

S půlkou úmora zima začala polevovat, deště ustávaly a měnily se v přeháňky a bouřky. Do Poříčí Durenu se pomalu plížilo jaro, spolu s podzimem nejprjemnější část roku. Na boje to ale nemělo valný vliv.

Během dalších dnů po bitvě ve městě se skřeti několikrát pokusili dobýt jak Konvent, tak centrum. Jediné co získali, byli další mrtví. Agunágh viděl patovou past, do které se situace hnala, a která pro dobyvatele nemohla skončit dobře. Magicky se proto spojil se samotným Zylem, kterého vytrhnul z nočních můr. Zyl uviděl v magickém obraze trosky Rilundu a jeho srdce zaplesalo. Nařídil stáhnout zálohy z východní hranice Dračího království, čímž se oslabil proti Kharovi. Generál Varmazog a jeho poradci mu to vylouvali, a tak upadli do nemilosti a do hluboké kobky. Do čela tisícovky vojáků (převážně žoldáků původem z dálav, goblinů a orků) Zyl dosadil posledního z původní pěti generálů, Bruzgula. A jako by taková síla nestačila, vyslal Zyl na sever v náhlém záblesku dětské radosti z ničeni a zabíjení i draka Varakira.





Varakir byl jediný z draků, který se kdysi odtrhnul od Kharovy Dračí letky a přešel k Zylovi ve chvíli jeho osamostatnění (či zrady, jak by řekl Khar). Ve chvílích Zylova pomatení si užíval svobody a byl vlastně vůdcem vojsk na východní hranici. Jeho pán ale opět zavelel a ovládnul jeho mysl a Varakir nemohl jinak, než uposlechnout. Na křídlech větru letěl navečer 17. úmora k Rilondu.

Než se ale drak v Tisíci jeskynních odlepil od země, kotvila už v blízkosti Rilondu, ale mimo dohled, několik hodin flotila lodí s najatými erinskými žoldněři na palubě. Jejich velitelem se ještě v Erinu stal bývalý pirát a korzářský admirál Drubalt Bílý ohon. Ten neváhal a přes lodního čaroděje a jeho kouzla se kontaktoval s Iztokem Celigojovičem i markrabětem Eralisem a domluvil se s nimi na ofenzívě. Na lodích s ním přijelo přes pět stovek najatých válečníků, těšících se na boj a na žold. Před úsvitem dalšího dne vpluly lodě, kryté magickou tmou, do rilondského přístavu a vojsko se vylodilo. V té chvíli se otevřely brány Konventu i centra a Rilondané spolu se žoldáky zaskočili spící skřetí vojsko. Navíc poprvé v této válce měli přesilu tisíc sto mužů proti asi devíti stovek skřetů.

Nastala krutá řež a skřetí vojáci houfně umírali, často vleže. Pak ale Agunágh získal kontrolu a ustoupil do trosek Diaspory, za zbytky nezbořených zdí. Tam se s asi pěti sty bojeschopnými opevnil a až do poledne odolával Rilondánům. Těžké ztráty byly na obou stranách, ale bylo jisté, že skřeti nakonec prohrají.

Tedy jasné to bylo jen do odpoledne, kdy nad město konečně dorazil drak Varakir. Rilondští a hlavně žoldáci začali panikařit, jen ho uviděli. Drak se v bitvě neobjevil už dlouhá léta a pověsti o těchto tvorech kolující byly vždy děsivé. Velitelům se nepodařilo udržet řady vystrašených vojáků a Varakir začal pálit město a smetávat lidi ocasem i pařáty. V tom Agunágh zaútočil proti zbytku disciplinovaných Rilondánů.

Lidé houfně umírali v plamenech, včetně Iztoka Celigojoviče, který se jako jediný v tu chvíli drakovi hrdinně a bláznivě postavil. Drubalt s Eralisem stáhli své vojáky (asi dvě sta Rilondských, Lozovjanů a žoldáků) za hradby do centra a druhá dvousetčlenná skupina, převážně žoldáků, prchla do Konventu. Z tisícovky mužů tak během pár hodin zůstal většinou jen popel. Agunághovo vojsko se opět stáhlo do Diaspory a nechalo Varakira vyřadit se.

A to mu šlo dobře.

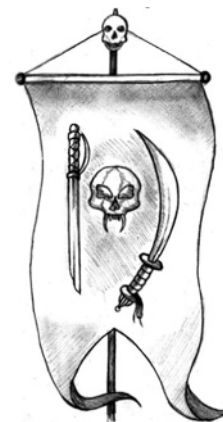
Když na něj mágové z Konventu zaútočili kouzly, povedlo se jim ho rozzuřit, ale také vážně poranit. Zmítaný bolestí se drak vrhnul na Konvent, rozmetal jej ocasem na kusy a všechny uvnitř upálil svým ohnivým dechem. Skřeti z povzdálí jákali. Pak Varakir spálil mnoho věcí, lávku do Zámostí, desítku lodí v přístavu, zbylé obyvatele a některé obránce centra, nespočet domů. Zapomněl bohůmžel na jeden z katapultů na hradební baště, kterým ho obránci zasáhli do křídla. Drak se vývrtekou zřítíl do centra, kde byl ubit skupinou dobrodruhů. Ke cti mu slouží, že byl skoro mrtvý a většina z jeho vrahů zemřela nebo si odnesla popáleniny.

Město dohořívало a panoval v něm nebývalý klid. 22. úmora Agunágh zavelel k nástupu a přehlídce vojska. Bojeschopnými se ukázalo být více než pět set z jeho vojáků, včetně několika hevenů s Tiago Nabulošem v čele. Obránci se na to dívali z hradeb a jelikož jich bylo ke dvěma stům, běhal jim mráz po zádech.

Na Drubaltovu radu proto nabídnul Eralis Agunághovi příměří a vyjednávání o podmínkách kapitulace. Markrabě to sice považoval za bláhovost, ale o to více byl překvapen, když skřetí generál souhlasil. Oba nepřátelé se sešli na ostrově v řece Y'b a učinili dohodu, v jakou Eralis ani nedoufal. Pár dnů nato zakotvily v přístavu dvě erinské lodě a dohoda byla naplněna. Přeživší vojáci a civilisté se na ně nalodili a odpluli do Nového Solnohradu. Ve městě nechali skřetům veškeré cennosti, výzbroj a výstroj, i potraviny, které měli. Rilond padl do skřetích rukou. Agunágh raději přistoupil na dohodu, aby ušetřil své muže a získal město bez dalšího boje. Věděl, že ho čeká ještě mnoho práce.

Několik dnů před tím z Východní dálavy konečně vyrazilo vojsko vedené králem Waldenem a trpasličími vládci. Bylo to čtrnáct set ostřílených válečníků a maširovali po Trpasličí silnici na pomoc městu, kterému už pomoci nebylo.

Mezi tím vším pomalu postupovala na sever Bruzgulova armáda. Pomalu proto, že ji zdržovalo rabování už vyrabovaných vesnic, útoky partyzánských oddílů, tvořených svobodnými muži a ženami Západní dálavy, a také dobytí hradu Štítova. Skřeti od Štítova posílili Bruzgulovu armádu a k nim se přidalo i dalších pár set Agunághových vojáků, obléhajících doposud Hlad a Čerevo. Posádky hradů měly malou slavnost a začaly shánět čerstvé zásoby, naopak Bruzgulova síla tak utěšeně narostla o tři sta mužů. To ho vedlo k tomu zanechat kavalerii o síle dvou set jezdců ve svém týlu na Štítově, aby se vypořádala s partyzány, střežila zásobování a dohlížela na obyvatele.



*Bruzgulův prapor*

Do Rilondu Bruzgul konečně dorazil 20. travna. Za tu dobu měli Agunághovi vojáci prozkoumaný terén v Zámostí i na Bílých útesech a připravovali se na dobytí těchto míst. Příchod jejich bratrů ve zbrani vše změnil. Agunágh s Bruzgulem se přivítali jako přátelé a zasedli k jednáním nad dalším postupem. To ale skončilo rvačkou a pár řeznými ranami, až nižší velitelé museli své generály odtrhnout od sebe jako neposlušné psy.

Druhého dne ráno se stalo nevyhnutelné. Skřetí vojsko se rozdělilo na dva tábory. Za Agunágha se postavilo pět stovek vojáků (zbytek hevenů, část těch, které Bruzgul stáhnul od Hladu, Čereva a Štítova a část těch, kteří s ním bojovali o Rilond). Bruzgul takříkajíc vyhrál zbytek, jedenáct set mužů ve zbrani.

23. travna se obě vojska srazila v bratrovražedném boji uvnitř zničeného Rilondu. Agunágh byl nevyhnutelně zatlačen k troskám Konventu, a krom mrtvých přišel o více než půldruhé stovky vojáků, kteří v těžké chvíli, bez naděje na vítězství, zběhli k Bruzgulovi. Agunágh se ale udržel až do noci a pod rouškou tmy se se zbylými třemi stovkami vojáků vyplížil z města a stáhnul ke Dvěma bratrům. Bruzgul se neobtěžoval je pronásledovat. Místo toho se opíjel vítězstvím a uskutečnil svůj plán. Zřekl se Zyla i Dračího království a prohlásil se svrchovaným pánem Rilondu a Západní dálavy. Věřil, že co získal, dokáže udržet i proti hněvu mnohých.

*pokračování přesřístě*



## Dva světy Warhammeru

Karel Wolf

### WARHAMMER 40 000:

### DAWN OF WAR – DARK CRUSADE

Legendární strategicko-taktický fenomén Warhammer 40k svádí jedno vítězství za druhým a své pozice rozhodně neztrácí ani ve světě jedniček a nul. Jak to jen dělá?



O tom, že se v případě *Dark Crusade* v žádném případě nemělo jednat o pouhý datadisk (jako *Winter Assault*), svědčí už fakt, že je hru možno hrát i bez vlastnictví předchozí verze, což u původního datadisku rozhodně nešlo. Oproti původní hře byla radikálně vylepšena zejména herní kampaň, takže se nyní sólová hra může měřit s již dříve skvěle vypracovaným multiplayerem. Z typicky datadiskových přídaveků jsme získali několik nových jednotek a hlavně dvě zbrusu nové herní rasy. Celkový počet hratelných frakcí se nám tedy zastavil na magické sedmičce. První herní rasa (Tau Empire) nám k srdci příliš nepřirostla, přes velmi zajímavou technologii se jedná o velmi plochý národ s bídně nahozeným pozadím. Mnohem zajímavější je druhá herní rasa (Necroni), které je z větší části celý datadisk věnován. Necroni ze všeho nejvíce preferují boj nabližko a blahem bez sebe jsou tehdy, když mohou své nepřátele doslova rozsápat. Jejich jednotkám také chybí strach ze smrti, nemrtví totiž znovu neumírají...

#### PRO HRAČÍČKY A MODELÁŘE

Vývojářům se tentokrát podařilo ještě více zprostředkovat zážitek, který zpravidla bývá spojován pouze s deskovými předlohami, totiž kitařinu (tentokrát ovšem ryze virtuální). Jestli jste v předešlých hrách upadali do hráčské extáze z možnosti

personalizovat si armádu pomocí barviček, standard a dalších „významných detailů“, pak si tentokrát hru opravdu užijete. Kromě armád je totiž možné personalizovat i hrdinu (vojevůdce) a za výjimečné zásluhy mu například vybudovat elitní stráž, pořídit slušivý obleček nebo módní doplněk v podobě válečné trofeje. Chybět ovšem v tomto případě nebudou ani významné strategické prvky, jako například silnější zbraně, JetPack, samoléčebné systémy nebo třeba pancéřování.

#### STRATEGIE NEBO TAKTIKA?

Vedle standardního dobývání nových území a rekvírování strategických bodů na bitevních mapách získala hra nový rozměr díky taktizování na meta mapě, kde se plánuje a rozhoduje ve velkém. Teoreticky je možné posouváním figurek po strategické mapě planety vyhrát celou hru, aniž bychom se pořádně dostali do skutečného přímého střetu (dobývání bezvýznamných provincií je většinou brnkačka). To nám ovšem připadá poněkud zbabělé a i tak to není úplně bez rizika a ke konci hry by vás tento lehkovážný přístup mohl mrzet (jako nás). Je celkem důležité si alespoň zběžně vytvořit strategický plán dobývání planety, získáním každé provincie totiž ovlivňujete jak přísun surovin, tak různé další výhody ve hře. K vašemu úplnému vítězství je pochopitelně potřeba obsazení celé planety nebo totální eliminace nepřítele. Ve druhém případě se namísto dobývání jednotlivých provincií (bezpečnější cesta) soustředíte rovnou na útoky na nepřátelské hlavní báze, jejichž likvidací vyradíte nepřítele ze hry.

#### NA VAHÁCH BOHYNĚ THEMIS:

- + svižnost hraní
- + oproti prvnímu datadisku stojí samostatně
- + strategické body
- + vyváženost
- konvenčnost ve způsobu práce s RTS prvky

#### ALTERNATIVA:

Warhammer 40k: Dawn of War, Winter Assault

#### SHRNUTÍ:

Název: Warhammer 40 000: Dawn of War – Dark Crusade

Výrobce: Relic Entertainment

Vydavatel: CD Projekt

Doporučení Pevnosti: Vědění je moc, dobře ho chraň.

Hodnocení: 80 %





## WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Tak jsme se dočkali, po neradostných futuristických vizích světa Warhammer 40k tu konečně máme i binární inkarnaci původního warhammerovského fantasy prostředí. Jak jí sluší binární podoba?

Základní zápletka příběhu je prostá, jednoduchá, ale přesto perfektně fungující, stejně jako ve stolním Warhammeru, tak se s ní pojďme seznámit.

### FANTASY JAKO ŘEMEN NEBO HODNĚ ŘEMENŮ VE FANTASY?

Ve světě za devatero stohy starých tiskových zpráv se nalézá malé území, které ještě zatím nebylo chaosem pošpiněno, území ne zrovna nepodobné Středozemi, jak ji známe z Pána prstenů. V tomto světě vedle sebe poklidně žijí lidé, elfové, trpaslíci a vedle nich orkové, skaveni (krysí lidé) a upíři. Jenže klid znamená nudu a úpadek, takže vpád vojsk chaosu se v tomto kontextu jeví jako čiré požehnání. Bojovníci chaosu rozdělili tento poklidný svět jednou provždy. Všichni pořádkumilovní (lidé navlečení do plechových zbrojí a elegantní elfové a trpaslíci) se semkli na obranu proti chaosu, ten zbytek (orkové, upíři a náš hardwarový redaktor) si ho naopak zamiloval. Teď proti sobě stojí desítky armád z obou stran, které svádějí nelitostné bitvy a zkoušejí svoji sílu i mezi sebou, neboť po porážení protistrany se teprve rozehraje partie o světovou nadvládu. Přijde vám to děsivé, plné zmaru a beznaděje? Výborně a gratuluji, právě jste pochopili svět Warhammeru!



### JAK SE RODÍ HRDINA BEZ STRÁZNĚ A VANY

Ne, nelekejte se, nechystá se zde žádné triviální obehnané schéma hrdinské cesty. To, že vám v úvodním intru jedno z božstev chaosu nasadilo brouka do hlavy, ještě vůbec nic neznamená. Chaos vám neposkytne nic zadarmo, a vy si tak budete muset od začátku klestit cestu za větší mocí a slávou sami, temná božstva vám jen čas od času ukážou správný směr.

Na oplátku je vám dána relativně velká svoboda. Můžete se ke konečnému vítězství prokletit s kyjem v ruce, ale stejně dobře je možné hru dohrát pomocí obratného taktizování a diplomacie.



### DARK CRUSADE VS. MARK OF CHAOS

Na rozdíl od 40k série, jež sází ve stylu běžných RTS na rychlou a především kontinuální výrobu velkého množství jednotek, představuje *Mark of Chaos* skvělou ukázkou věrnosti původnímu deskovému konceptu (netvrdím, že je nutně lepší, leč rozhodně není tak okoukaný), který nepočítá s výrobou (nákupem), ale soustředí se na taktizování a snahu udržet si co nejvyšší počet zdravých jednotek za každou cenu. Vítězství, po kterých vám zbude pár kulhajících pěšáků, je totiž srovnatelné s porážkou, neboť si na vás určitě už za nejbližším rohem brousí zuby do té doby přihlížející zdravá armáda.

Množství vašich vojáků bude narůstat opravdu jen velmi pomalu, ale je to částečně vykompenzováno velice detailními možnostmi jejich postupného vylepšování. Vedle útočných parametrů jednotek a jejich životaschopnosti je možné na postavách (opět po vzoru stolní hry) měnit také jejich vzhled a doslova si je nejružnějším způsobem dobarvovat.

Celkový dojem ze hry je i přes poměrně vysoké nároky na hráče i hardware velice příznivý a vedle zachovaného deskového systému boje sype titul z rukávu i další esa. Namátkou jmenujme grafiku (srovnatelnou například s *Medievalem II*), zakomponování realističtější fyziky (střelba z kopce doletí dál) a především možnost vybarvit si postavíčky podle svého zvráceného estetického vkusu.

### NA VAHÁCH BOHYNĚ THEMIS:

- + grafika
- + příběh
- + hardcore fantasy
- hardcore HW nároky

### ALTERNATIVA:

**Dark Omen**  
**Shadow of the Horned Rat**

### SHRNUTÍ:

**Název:** Warhammer: Mark of Chaos

**Výrobce:** Black Hole Games

**Vydavatel:** Cenega

**Doporučení Pevnosti:** Pokud chcete zhlédnout všechny bohy chaosu pohromadě, tak se usídlili v mojí ložnici.

**Hodnocení:** 90 %



## Dračí doupe Plus

### Soutěž o nejlepší dobrodružství

**Zadání:** Víkendové dobrodružství pro DrD+. Víkendové znamená ucelené dobrodružství, nepřiliš závislé na konkrétním světě, které lze odehrát během dvou až tří přibližně šestihodinových sezení.

**Termín uzávěrky je 31. 5. 2007.**

**Rozsah textu bez příloh** je limitován zhruba třiceti až padesáti tisíci znaky včetně mezer. Přílohami se rozumí takové doplňky, které nejsou ke hraní nezbytně nutné, ale hru usnadní, příjemní nebo jinak zpestří. Tedy především mapky, podrobné charakteristiky a popisy CP, bestiář apod. Rozsah grafických příloh nesmí překročit dvě stránky A4 nebo jednu A3. Textové přílohy nemusí porota číst, avšak přihlédne k jejich přínosu pro hru.

Soutěžní materiál je možné předat elektronickou cestou. V případě, že nemáte jinou možnost, můžete grafické přílohy (obrázky, mapy,... maximálně dvě strany A4 nebo jednu stranu A3) posílat i klasickou poštou na adresu: Petr Palička; Argonská 476; 506 01 Jičín. Chcete-li zaslané příspěvky vrátit, přiložte dostatečně ofrankovanou obálku s nadepsanou adresou.

Datový formát **textových příspěvků** volte co nejprostší. Především nějaký převoditelný, například TXT, HTML nebo XML, ale vzhledem k našim možnostem je možné použít i RTE, Microsoft DOC a Open Dokument Text (ODT). Rozhodně ne PDF a raději ani jiný. Pište česky nebo slovensky s háčky a čárkami. Text přiměřeně zformátujte (nadpisy, odstavce), ale nepřehánějte to. Vzhledem k tomu, že texty budeme číst na různých zařízeních, případně tisknout na různě velké stránky, není vhodné výsledný dokument napevno formátovat pro tisk.

**Grafická data** mohou být rastrová i vektorová. Rastry raději ve formátu s bezztrátovou kompresí (TIFF, PNG, GIF). Vektory pouze SVG, WMF nebo EMF. (Na SVG grafiku existuje výborné malovátka InkScape, které je zadarmo a běhá na Windows, OSX, Linuxu, FreeBSD a dalších Unixových systémech.)

Příspěvky musejí být původní a doposud nepublikované. **Zasílejte je na adresu [peca@email.cz](mailto:peca@email.cz).** Podle kvality mohou být příspěvky zveřejněny ve sbírce nebo časopisecky, případně na webu. Podrobnosti budou dohodnuty s příslušnými autory.

Poznámka k zasílání příspěvků: zcela určitě pošleme potvrzení o přijetí příspěvku. Pokud je nedostanete do dvou pracovních dnů, pošlete raději celý příspěvek znovu na adresu [peca@email.cz](mailto:peca@email.cz). Velikost e-mailu včetně přílohy nesmí být větší než 10 MB.

**Odměny** pro soutěžící umístěné na prvních třech místech poskytne nakladatelství ALTAR ze své produkce. V případě malého počtu soutěžících může být počet oceněných přiměřeně snížen.

Chtěli byste si zahrát RPG a nemáte s kým? Máte pocit, že hrajete pořád to samé, a chcete vyzkoušet něco nového? Chcete zjistit, co se vlastně za zkratkou RPG skrývá? Právě pro vás je tu otevřené hraní – pravidelné hraní jednorázových zápletek, dokončených za jediný večer. Přijít může kdokoli, kdo má chuť. Už na něj bude čekat zkušený Vypravěč, který před ním a dalšími spoluhráči rozvine připravený příběh. Nevadí, pokud s hraním RPG nemáte žádné zkušenosti nebo vám není známa hra, která je na pořadu dne, Vypravěč vám vše vysvětlí. Neznalost angličtiny není překážkou.

Nebo s hraním RPG zkušenosti máte a chcete si vyzkoušet jiné, méně obvyklé? Česká RPG scéna je omezená na několik málo her vydaných v češtině a hrstku zahraničních her od všeobecně známých vydavatelství White Wolf a Wizards of the Coast. Rozsah RPG je ovšem mnohem širší, a to nejen v žánrech. Mimo zmiňovaných her nabízí otevřené hraní například několik modifikací systému d20 (od fantasy až po svět Star Wars), GURPS jako jeden z nejčistších systémů dovedností, ale i hry méně známé, jako třeba okultní podsvětí Unknown Armies, dětský horror Little Fears, loutkový Puppetland či systémy FATE, Window a další.

Na organizování a průběh veřejných hraní se podílejí dvě sdružení – OpenGaming CZ a Prague by Night.

Sdružení Prague by Night má na poli RPG dlouholetou tradici, od začátku letošního roku pořádá otevřené hraní pravidelně. Program her a další informace najdete na stránkách [www.vampire.cz/hrani](http://www.vampire.cz/hrani).

Kromě pravidelných termínů je možné se otevřeného hraní zúčastnit rovněž na různých conech, kde obě sdružení působí. Na víkend 27.–29. 4. 2007 chystáme con, který bude tomuto tématu věnován.

Sdružení OpenGaming CZ nabízí otevřené hraní již déle než tři roky, během té doby se zúčastnilo celé řady velkých akcí a samo organizovalo tři ročníky World DnD Day. Více informací o termínech her i o sdružení naleznete na webu [www.opengaming.cz](http://www.opengaming.cz).

OG CZ vede hry ve třech městech – Praze, Brně a Plzni. V Praze je možno pod vedením zkušených Vypravěčů nejen zkusit nové systémy, ale i dlouholetou klasiku mezi RPG. – D20, DnD, Dračí Doupe Plus, Storyteller, Shadowrun a řady dalších. Spolupracujeme s hernou Černého rytíře.

V Plzni vznikla nová buňka OG CZ, pořádající hry zejména v DrD+, GURPS, DnD, ale i jiných systémech. Hry pořádané v herně Balrog si zatím hráče teprve hledají, ale rozvíjí se dynamicky.

V Brně jsme doposud hráli převážně DnD/D20, World of Darkness a GURPS. Do budoucna plánujeme paletu rozšířit podle zájmu o DrD, případně DrD+ a některé jiné, méně známé, zahraniční RPG. Jsme ochotni udělat představovačku takřka jakéhokoliv systému o který bude dostatečný zájem. Hráváme v herně Černého rytíře a obvykle bývají vypsány 2–3 termíny měsíčně.

Přijďte si zahrát, budeme se na vás těšit.

David „Ambeřan“ Maleček, Petra „Reinita“ Lukačovičová, Dalibor „Dalcor“ Zeman a další