


# Dech Draka



## Systemová xenofobie

**Xenofobie** znamená odpor, nepřátelství, strach, nedůvěru ke všemu cizímu

Mezi skupinami RPG hráčů se pohybují zhruba 12 let. Za ten čas jsem poznal celou řadu komunit. Místo aby se tyto skupiny pokoušely spolu komunikovat, protože mají společný zájem, sdílejí spíš společný problém. Ačkoliv jim nechybí nadšení pro tutéž věc – hry na hrdiny, jednají způsobem, který označím jako systémovou xenofobii.

Tyto skupiny mají „svůj“ systém a hlásí se ke všemu, co se jej týká. Ostatní se snaží přesvědčit, že právě „jejich“ systém je jediný správný. Nepřejdete-li, jste pro ně minimálně méněcenní. Nedej bože, pokud se vynoří jedinec či dokonce celá skupina, která by se o vyvolenou hru otřela či zkritizovala někoho z vyvolených. To už je důvod pozvednout standarty a vyhlásit válku. Takové chování bylo dříve spojováno třeba s bývalým CzechDnD, jež se stalo otevřeným RPG Fórem.

Nedávno jsem na vlastní kůži zažil případ systémové xenofobie. Na serveru jsme prodiskutovali článek o D&D, který vyšel v časopisu Alduron. Jaké však bylo naše rozčarování, když nás autor i další osoba označili za „nenormální elitáře“, kteří nevidí, že ten náš systém vlastně není tak dobrý, jak si myslíme. Jinde jsem byl zase nařčen, že nemůžu být kvalitním vypravěčem, když jsem nepřečetl bůhvíkolik systémů. A nesmím zapomenout ani na reakce poté, co jsem si dovolil porovnat příručky hráče pro DrD+ a DnD.

To jsou jen příklady štvavého a nenávislného chování, které ve svém důsledku komunitě RPG ubližuje. I přes snahy řady projektů sjednotit roztržštěnou komunitu, jako jsou RPG Fórum či RPG Planet, jen málokomu se poštěstí s tímto problémem být jen trochu pohnout. GameCon, měnící se z mistrovství v DrD v místo setkání různorodých komunit, by mohl vést lidi k poznání, že ať už dračákisté, GURPsáci, nebo DnD elitáři nejsou tak špatní lidé a mají si vzájemně co říct. Ostatně všichni usilují o totéž – u hry se dobře bavit a plodně strávit čas.

Největší česká komunita RPG hráčů si teď možná říká, že jich se to netýká, že ti ostatní jsou špatní. Považují je div ne za podřadné. Jenže naneštěstí jsem si i u hráčů Dračího doupěte všiml, že ani jim se systémové xenofobie nevyhýbá. Tím, že často hledí na všechny ostatní jako na elitáře, problému sami podlehli.

Jak z toho bludného kruhu ven? Sebereflexe, tolerance, naslouchání a pokora – slova, která se zvláště v ČR, stávají pomalu cizími. Zapomeňte na škatulky, odstraňte umělé bariéry a začněte bez zbytečných okolků a podezíravosti spolupracovat. Vždyť je tolik cest, jak společně učinit naše hry lepšími.

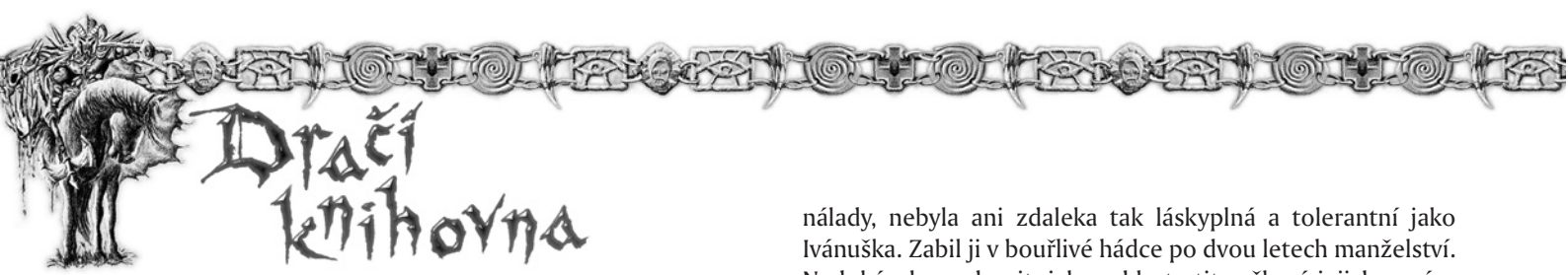
Jmenuji se Dalibor Zeman a baví mě hry na hrdiny. Co baví vás?

Dalibor „Dalcor“ Zeman

hračské

doupě

pevnosti



# Dračí knihovna

## Proroctví

Adéla „Anu“ Vaňková

### ČÁST PRVNÍ: DŮVĚRA

Nejvzácnější je Klíč k moci,  
jenž nesmí být zlou rukou jat,  
nesmí násilím si dopomoci,  
ten kdo chce být s Klíčem spjat.  
Klíč darovaný s myslí čistou,  
lehkým srdcem, vlastní vůlí,  
nastoluje vládu jistou,  
kde by lid se roztlal v půli.  
Kdo má Klíč, neskoná jedem,  
co v závisti druhých se ukrývá,  
zůstane mlád, ač otcem ač dědem.  
Klíč k moci důvěrou se nazývá.

Procházel se po tržišti. V proutěném koši, který měl zavěšený na levém předloktí, už ležel pecen chleba, klín sýra a něco málo nedozrálých rajčat. Muž se rozvážným krokem vydal k řezníkovi. Dav mu ustupoval z cesty nejen proto, že zde byl jediným nakupujícím mužem. Ženy se od něj odtahovaly a skláněly hlavy k družnému šepotu. Jejich slova nebyla tak hlasitá, aby poznal, o čem hovoří, ale dost hlasitá, aby věděl, že mluví o něm.

Znal ty řeči. Vždycky a všude byly stejné.

„Slyšela jsem, že je to dvojnásobný vdovec...“ „Mně zase říkala, že prý obě svoje ženy zabil...“ „Můj manžel se minulý týden doslechl, že se prý se živil zabíjením lidí...“ „Divím se, že jej starosta Dobroběr tady v Březně ještě trpí!“

Nemohl říct, že jej ty řeči mĳjely. Raději však uvažoval nad tím, zda za zbylé peníze nakoupí čerstvé máslo nebo raději orosený džbánek piva. Ty jejich ukřivděné pohledy, šepot, ani semknuté rty ho nikdy nezajímaly. Nezáleželo mu na lidech ani na jejich mínění. Jen jej vždy zaráželo, kolik pravdy na kolujících zvěstech ještě zbývá.

Pozdní večer jej zastihl doma. Venku přšelo a on si pohodlně natáhl nohy na stůl, popĳjel pivo a pozoroval děšť. Několik posledních let tak končily všechny jeho dny. Utápěl se ve tmě a v osamění a uvažoval, zda za to ten život stojí. Den ta tržišti a babské klepy jej opět přivedly ke vzpomĳnkám na jeho dvě manželky.

Tu první, Ivánušku si bral velmi mlád. Tenkrát mu táhlo na dvacet a myslel si, že ji nadevšechno miluje. Po letech se změnila. Zestárla, tváře se jí ztrácely ve vráskách, vlasy zbledly. On zůstal stejný. Když zemřela, necítil lítost a tenkrát si uvědomil, že láska není taková, za jakou ji lidé mají.

Druhou si vzal z vášně. Bylo to jedno z jeho období, kdy musel mít všechno, na co pohlédl. Drahunka nechápala jeho

nálady, nebyla ani zdaleka tak láskyplná a tolerantní jako Ivánuška. Zabil ji v bouřlivé hádce po dvou letech manželství. Nedokázala pochopit, jak mohl utratit veškeré jejich peníze během dvou dní. Co si počít s nechápavou ženou?

Mrskání bahna na dvoře jej přimĳlo k pozornosti. Kdo by přišel navštívit zrovna jeho a navíc v tuto hodinu, na děšť a vlezlý vítr nehledĳ? Vstal dřív, než se ozvalo zoufalé bušení na dveře. Zvažoval, jestli vůbec chce otevřít, ať už za těmi dveřmi stojí kdokoli. K bušení se přidal i ženský prosebný hlas, kterému přes samou naléhavost nebylo rozumĳt.

Vykročil ke dveřím, s rozsvĳcovaním lampy se neobtěžuje. Sáhl po klíce. Tak nějak tušil, jaká scĳna bude následovat. Potřebují dobrodruha, jinak by si jistĳ poradili bez něj. Otevřel.

Promoklá žena mu vpadla do náruče. Šeptala prosby do jeho šedĳ košile a bezútĳsnĳ se chvěla. Druhý návštěvník, pravděpodobnĳ její manžel, svíral v rukou držadlo uhašenĳ lucerny a snažil se ze sebe vypravit pár rozumnĳch slov.

„Co chcete?“ zeptal se tónem dost ostrým, aby své narušitele upozornil, že plýtvají jeho časem.

„Ztratila se nám dcera,“ zašeptal muž, „a už je pozdĳ, bojĳme se jít do lesa sami. Starosta nám nechce vyčlenit strážné a my jsme doufali...“ Vrhł vydĳšený pohled na své boty.

„Zachraňte ji!“ ųpĳla žena. Svírala v rukou košili jedinĳho muže, který jim mohl pomoci, a zoufale se jĳm pokoušela lomcovat.

Vytrhl se jí. Změřil si oba rodiče pohledem nĳkoho, kdo zrovna dělal nĳco nad míru dųležitĳho a za nic na svĳtĳ nechtĳl být rušen.

„Vyrázĳm pro ni sám,“ řekl a zabouchł jim dveře před nĳsem.

Vĳdĳl, proč do místnĳch lesų nechtĳjí lidé chodit po setmĳní. Ne nadarmo jejich jmĳno znĳlo Les padajĳcĳch stĳnų. A taky vĳdĳl, proč starosta Dobrobĳr odmĳtl vydĳšenĳm rodičųm pomoci. Nezřĳdka se stávalo, že skupina banditų unesla mladou dĳvku a, když se jí oddĳl strážĳ a hraničářų vydal hledat, napadli banditĳ vesnici. Był bylo Březno největšĳ v širĳkĳm okolí, skoro už mĳstečko, ani tak nebylo bezpeĳné.

Cesty v lese byly samá kaluž a chodit bahnem mezi křovĳsky se mu taky dvakrát nechtĳlo. Alespoň už přestalo přšet. Jen ten odporný vítr mu při každĳm závanu zatřepotal promoklou a studenou košili. Kdyby si byl jistý, že mu nehrozĳ nebezpeĳí, s radostĳ by proklel počasĳ, bohy za něj zodpovĳdnĳ, vítr a díru v pravĳ botĳ, kudy mu protĳkala voda.

Sevřel jĳlec meĳe, který mu visel u pasu. Uklidňovalo jej to. Był to takovĳ dobrĳ známĳ pocit. Jako když se vrátĳte do domu svĳch rodičų, vnĳmáte tu povĳdomost a bezpeĳí. Pak ucĳtil kouř a byl si naprosto jistý, že se dĳvka neztratila při letnĳ bouřce.

Byly jenom dva druhy banditų. Ten první se vyznačoval radostĳ z násilĳ, krve a smrti a ten druhý ne. Skupinka, která unesla dĳvku, nepatřila ani k jednomu. Chvíli je sledoval a došel k názoru, že nĳco tak nevkusnĳ nemotornĳho už dlouho nevidĳl. Čtyři mladĳci, co si hráli na drsnĳ lupiĳe a hrdlořezy, se opravdu snažili. Jenom tu a tam udĳlali nĳjakou ponĳkud zásadnĳjšĳ chybu. Třeba rozdĳlali oheň, nĳdrželi stráž, místo ostrážitĳho naslouchánĳ okolí se předhánĳli v neuvĳřitelnĳch historkách.



Nebyl dalek povzdechu. Měl ve zvyku únosce zabíjet – nerad se setkával s válečníky, které kdysi pokořil. Takoví bývali na jeho vkus příliš zákešní. Ale pobít tyhle kluky? Nemůžete utopit kořata jenom proto, že si neumí poradit s příliš velkým klubkem vlny. No dobrá, spousta lidí může, ale on prostě nechtěl.

Dost možná bude stačit, když jim dívku vezme, až si chlapci půjdou lehnout. Nepředpokládal, že by to měl být velký problém. Možná by ji mohl odvést už teď. Když se na něj vrhnou... Po pravdě nad tím nehodlal přemýšlet. Pokud nepatřili mezi úplně dno, o něž pud sebezáchovy ani pohledem nezavadí, dojde jim, že se mají stáhnout. No a pak je tu ta druhá možnost.

Mokro v pravé botě se nepříjemně rozšiřovalo a on se rozhodl, že raději riskne popravu těch mláďat než svou chřipku. Tichým obloukem se vydal k místu, kde seděla svázaná dívka. Kupodivu ji hlídali. Dva mladíci, kterým na bradě rašilo takovéto směšné a úzkostlivě pěstované chmýří. Z jejich komplimentů se unesená zdála být dosti nervózní. V jejím věku si děvče zkrátka představuje únos jinak. Co na plat. Žádný charismatický padouch a ke všemu ani žádný sympatický záchránce. To je ale směla.

V ranním oparu stálo nastoupené snad celé Březno. Se starostou v čele vyhlíželi u severní brány – v tomto případě spíš v severní části městečka u pokusu o budoucí bránu a palisádu. Matka ztracené dívky se choulila v manželově náručí a štkala. Ostatní napjatě mlčeli, jakoby celé městečko pro pár těch ranních okamžiků zadrželo dech.

Pak se objevil. Tmavé vlasy ztěžklé vodou, ve tváři výraz někoho, kdo před pár okamžiky nedobrovolně utopil kořata. V náručí nesl prokřehlou dívku. Držela se jej kolem krku způsobem, jakým se snažila dát mu najevo, že, kdyby jen slůvkem naznačil, sbalí se a jde za ním až na konec světa.

Bylo mu to jedno. Beztak, jakmile došli na dohled obyvatelům městečka, vrhli se na ně a on byl svého břemene zproštěn, stejně jako ona svého záchránce. Ostatní k němu však pojalí úplně nový přístup. Muži mu potřásali pravicí, matka unesené se mu vrhla kolem krku a úlevně mu smáčela už tak morkou košili slzami vděku. Starosta Dobroběr vyjádřil svou spokojenost a veřejně prohlásil, že k tomuto muži právě pojal nezlomnou důvěru. Zajímavé bylo, jak se po těchto slovech ostatní významní a vlastně i nevýznamní pánové předháněli, aby hrdinovi sdělili, jak mu teď všichni věří a nedají na něj dopustit. Ještě si neuvědomovali, jak pravdivá jejich slova jsou.

I tyhle scény mu byly důvěrně známé. Přijímal je s blahosklonným klidem. Dokud se neobjevila nečekaná otázka: „A jaké že je vaše ctěné jméno?“

Rozhostilo se hrobové ticho. Pohledy všech přítomných spočívaly na něm. Tohle nepatřilo k projevům díků.

Jméno? Komu je co po jméně?! Máte tu živou a zdravou holku. Radujte se a dejte mi pokoj! Jak si mám pamatovat jméno?!!

Napjetí houstlo jako krupičná kaše ve varu. Bylo i stejně lepkavé a jemu odporné. Pomalu se nadechl, probíraje se spletitou sítí starých vzpomínek. Připadal si v tu chvíli jako lasička zahnaná do kouta. A tkadlec jeho paměti na něj jen zlomyslně pomrkával.

„Arivan,“ řekl velmi pomalu a rozvážně. Dav tiše zašuměl, jakoby si každý potřeboval ochutnat ono jméno. Nakonec se

zřejmě dohodli, že je to v pořádku a pro změnu mu začali potřásat pravicí a představovat se. Ani tohle nečekal. Ale srocní a střídání lidí mu umožnilo vyklouzávat z jejich sevření ačkoli ne tak hladce a nenápadně, jak si představoval.

Večer s sebou přinesl teplý vlhký vzduch, což botám ani ponožkám, které schnuly na zápraží, na kuráži nepřidalo.

Seděl doma, bosé nohy na stole a uvažoval, zda by mu švec opravil díru v pravé podrážce zadarmo. Dobrá, tak alespoň s malou slevičkou, když se dnes ráno tak dušoval, jak si ho váží.

„Za důvěru si boty nekoupím,“ brblal si pro sebe.

„K čemu ta jízlivost, příteli?“ tázal se muž ode dveří, které se za ním zavřely stejně nepříjemně tiše, jako se otevřely. Návštěvník nebyl tak veliký jako Arivan, jeho ego však ano. Usedl naproti hostiteli, aniž čekal na jakékoli vyjádření.

„Nemám rád neohlášené návštěvy, Boriku.“ Před tónem jeho hlasu by utekl i stůl, kdyby na něm neměl položené nohy.

Borik se pousmál. „Proto vám jdu oznámit, že otec se zítřa objeví v téhle, no při dobré vůli se tomu dá říkat vesnice s dobrými podmínkami pro další rozvoj,“ zasmál se svému podařenému žertu. Hodil na stůl vypasený měsíc, jehož obnos by majitele mohl uživit tři měsíce, při troše skromnosti i půl roku. Byla to jenom polovina Arivanova platu. On takovou sumu dokázal utratit do týdne. A většinou tak i bez rozmýšlení činil.

Borik náhle zvažněl. Upřel na hostitele modré, pronikavé oči.

„Můj otec bude očekávat, že mu předáte důvěru těchto lidí, jako předtím.“

„Nechte si výhrušné pohledy pro někoho jiného, Boriku, a raději vzkažte otci, ať už nenajímá děti. Ty hloupé zvlášť.“

A tak se druhého dne stalo, že do městečka dorazil pan Karkaron se synem a celým svým doprovodem. Obyvatelé se zvědavě sešli na návsi. O panu Karkaronovi se říkalo jen dobré a to už samo o sobě vyvolávalo spousty otázek. Vědělo se, že spravuje několik vesnic dál na sever podél toku Ellionu a ty že si vedou velice dobře. A najednou se ten důstojný a dobrý muž objevil zde. Působil dojmem člověka skromného a starostlivého, naslouchajícího a úctyhodného. Byl to duchovní vůdce lidu. Říkalo se, že všichni, kdo s ním chvíli pobýli, to tak pociťovali.

A toho dne se také stalo, že se v Březně objevil Arivan a plivl ctihodnému panu Karkaronovi do tváře.

Neměl tolik času, aby si mohl dovolit nechat boty do schnout. Krom nich, výplaty a meče nevládnul nic, co by stálo za řeč, takže si nelámал hlavu s balením. Než se Karkaron a jeho syn, celý jeho doprovod a celé městečko vzpamatovali z šoku, už byl pryč. Věděl, že mu to neprojde, ale taky věděl, že Karkaronovi nemůže dát důvěru těch lidí. Už nikdy. Ne po tom, co musel zabít ty kluky.

Vlastně nemusel. Ale zabil, takže to vlastně tak docela nebyla Karkaronova chyba. Arivan věděl, že jej nezabije nic, co jeho oči zahlédnou. Byla to součást proroctví. A on zbraně těch kluků viděl. Nemohl se tedy ospravedlnit tím, že mu šlo o život.

Probíhal lesními pěšinami a snažil se přijít na to, jak ze sebe smýt mladou krev. Mohli ho velmi vážně poranit. Šlo



o instinkt. Neměli na něj útočit. Chtěl, aby ta krev ulpěla na Karkaronovi. Měl najmout někoho staršího, někoho skutečně provinilého.

Arivan se zastavil. Srdce mu bušilo v hrudi divokým útekem. Myšlenky se mu valily hlavou jako vlny povodně. Snažil se je utišit. Odkdy mu vadí někoho zabít? Odkdy má výčitky?

Potřásl hlavou, aby navrátil rozbouřené myšlenky do určitého a klidnějšího proudu. Stál v lese a hleděl do kaluže na svůj odraz. Co to se mnou je? Nikdy mi na nikom nezáleželo! Za mrtvými jsem se nikdy neohlížel. Z toho se musím dostat. Nechci mít výčitky. Nechci se zajímat o lidi a jejich zbytečné životy. Už nikdy!

## ČÁST DRUHÁ: Moc

Děd nejmladší z tří synů byl,  
otec nejmladší z tří synů též,  
jejich synu, jenž třetí ze tří bratří,  
osud věčný život přislíbil:  
„Nemoc tě neskolí, stářím nezemřeš,  
tvé oči smrti tvé nikdy nespatří!“

Starosta Dobroběr stál před Karkaronem a vymlouval se. Ten dobrý člověk seděl v jeho křesle a zdál se zaskočen. „Já se vám převelice omlouvám, vašnosti. Vůbec nevím, co ho to popadlo. On vlastně ani není jeden z obyvatel Března. Jestli chcete, vyšlu za ním hlídku, aby se ze svých činů zodpověděl. Víte, vůbec by mě nenapadlo,“ starosta pokračoval ve své

omluvě a v hloubi duše se styděl za to, že člověka, jemuž tak hluboce důvěřuje, takhle zrazuje před panstvem.

„To je v pořádku,“ přerušil jej tichým hlasem Borik, který stál za Karkaronem. Starosta po něm vrhl ostrý pohled.

„Jak říká můj syn, je to v pořádku,“ promluvil starší muž. „Lidé jako on jsou prchlíví a unáhlení. Jsem si jist, že později svého činu zalituje.“

Zastihli ho ještě v lese.

Pobil je.

Opírá se zády o strom, z rány v podbřišku prýští krev. „Prej my ti neublížíme. Blbec!“ cedí skrze zaťaté zuby.

Dýka ho nezasáhla hluboko. Naštěstí. Nezemřel by sice, protože podle proctví jej nezabije nic, co jeho oči zahlédnou, ale hluboká rána by jej velmi zpomalila. Už takhle se mu bolestí chvěla kolena. Stál a rozhlížel se, levou rukou svíraje ránu.

Další. Přijdou určitě další a bude jich víc. Znali jeho přednosti a znali jeho slabosti. Borik si také uvědomoval, jakou má Arivan cenu živý. Přijdou a pokud budou příliš neúspěšní, vyrazí na lov samotný Borik.

Bylo nad slunce jasnější, že se musí ztratit ve městě. Tam ho Borik nikdy nenajde. Tam ho nikdy nikdo nenajde, nebude-li si to sám přát. Tak mu to vyhovovalo.

Ovšem nad slunce jasnější také bylo, že se tam musí dostat před nepřítelem.

Pan Karkaron poslal svého syna, aby připravil jeho malá severní městečka na slavnosti pořádané na počest





Karkaronových narozenin se slovy, že by se rád v tomto místě kraji ještě zdržel.

Borik jel tryskem. Znal Arivana celý svůj život. Vždyť ten muž spolupracoval s jeho otcem ještě před tím, než se Borik narodil. To díky Arivanovi získal Karkaron takovou podporu lidí a s tím samozřejmě i moc. Borik se naučil přemýšlet Arivanovým způsobem. Věděl, co ten dobrodruh teď udělá a připravil se na to. Potřeboval se dostat do jižních měst před ním. Musel vyburcovat uplatitelné, přesvědčit schopné a připravit dostatečné množství pastí, do nichž by mohl chytit nesmrtelného.

První den v Tarosu, městě, které bylo napůl jen starobylými troskami a napůl centrem rozlehlé lesní oblasti., vypadal klidně a příjemně. Hned po svém příchodu Arivan vyhledal ranhojiče a nechal si zranění v podbřišku řádně ošetřit. Pak nadešel čas na tichý hostinský pokoj v tiché ne příliš pohostinné čtvrti. Nic velkolepého, ale v místnůstce byla postel a víc Arivan nepotřeboval.

Vše se zvrhlo při snídani.

Hostinec se vyprázdnil dřív než dozněl zvuk drnčící tětiny. Pak zevnitř zaznělo rozbíjené nádobí a křik. Následné ticho přilákalo hosty zpět.

Arivan seděl na hrudi mohutného muže, svůj meč hluboko v jeho rameni. Neměl rád, když po něm někdo střílí. To, že šipka pocházela z kuše na lov vysoké, mu na náladě nepřidalo. Sledoval kaluži krve, v níž se odrážel plamínek svíčky. Přemýšlel. Nezdálo se, že by mu nějak záleželo na umírajícím sokovi. Přestal ho zajímat, jakmile mu už nebyl nebezpečný.

Náhle opět zazněl zvuk napínané tětiny.

Zprvu nad nimi uvažoval jako nad skupinou, ale zavrhl tu možnost ve chvíli, kdy si odmítli vzájemnou pomoc. Byli to zkrátka jen čtyři lovci, kteří chtěli dostat odměnu ještě dnes. Rozladili ho střelbou. Nemohli čekat, že bude mít náladu na milosrdenství.

Teď seděl v hospodě na druhé straně města. Věděl, že Borik je někde kolem a štvance neskončí, dokud Borika nezabije. Ale hledat mladého pána bylo jako hodit si smyčku kolem krku s druhým koncem přivázaným k pramici na dravé řece a doufat, že ji nestrhne proud. Arivan se ale nikdy nebál smrti.

Syn pana Karkarona seděl v nejlepším hostinci, jaký mu mohlo město nabídnout. Blížil se večer, už třetí v této poslední baště Svobodných měst, kdy Borik marně z okna vyhlížel mladé lovce. Samozřejmě měl i záložní plán. Jenom jej poněkud znepokojil Arivanův přístup. Nedává mu na vybranou. Když se nenechá chytit, když bude utíkat, donutí Borika sáhnout ke dnu.

Do hostince přišla zpráva o dalším mrtvém lovcu. Borik odsunul myšlenky na rozrušeně šeptající hosty. Je čas sáhnout na dno.

Arivan sledoval Borika do nálevny Sud a džbán na náměstí. Šel sám, což dobrodruha zarazelo. Možná už mladému pánu nezbyly finance, když tolik utrácel za hloupoucké chlapečky s velkou kuší. Nesmrtelný vstoupil. Vybral si stůl dost daleko

od své kořisti, avšak s dobrým výhledem na ni. Borik se bavil s mužem, který seděl k Arivanovi zády.

Šenk se pomalu plnil. V jednomu rohu seděla na malém pódiu bardka s loutnou a osvěžovala šedý večer svým zjevem, hlasem a měkkými akordy. U baru stála skupinka lovců s luky a dlouhými plášti. Tiše spolu hovořili a tak nějak nervózně se rozhlíželi. U několika stolu posedávali muži velmi dobře oblečení, zřejmě obchodníci. Většina z nich hrála karty. U dveří postávali žoldnéři s korbely v rukou a meči u pasu. Arivan nejčastěji zalétl pohledem do druhého rohu, kde se ve stínu ukrývala postava, snad žena, s černou kápí hluboko do obličeje. Měl pocit, jakoby ho sledovala.

Bardka začala zpívat další lahodnou píseň. Arivan dopil pivo. Pohled té tajemné osoby v černém plášti jej svrběl na kůži. Rozhodl se neprodlužovat to. Vstal a vyrazil k Borikovi.

Syn pana Karkarona sledoval dobrodruha unavenými očima od chvíle, kdy obešel stůl s hrajícími obchodníky. Pomalu bledl. Odsunul stranou překlady proroctví, které mu před pár okamžiky předal jeho host.

„Tebe hledám,“ pravil suše Arivan a opřel pěsti o jejich stůl. „Potřeboval bych si s tebou o něčem promluvit. Půjdeme ven?“ Ten tón nedával možnost odmítnutí. Borik se omluvil svému hostu a vstal. Pomalu vyšli ven.

Jakmile se za nimi zavřely dveře, chytil Arivan Borika pod krkem a přimáčkl ke stěně. „Nemám rád, když po mně někdo střílí. Nemám rád, když musím zabít malé hloupé chlapce! Ale tebe, tebe se zbavím docela rád.“ Pustil svého nepřítele a o dva kroky ustoupil. Tasil meč a namířil jej mladíkovi na hrud'

Borik čekal. Nedopřál Arivanovi pohled na ustrašeného muže. Jen stál a mlčel.

Dobrodruh se připravil k ráně.

Náhle mezi ně vstoupil muž. Arivan se zarazil. Narušitel měl dobře šitý kabát modré barvy, krátké zlaté vlasy, v hladké tváři posměšný úšklebek. V ruce držel balíček karet. Byl to jeden z hráčů, které Arivan viděl v hostinci.

„Co chceš?“ vyštěkl Arivan, který ztrácel trpělivost. Za tímhle karbaníkem stála jeho pouta, stačilo je jen přetít a byl volný.

„Zahrajeme si,“ promluvil cizinec sladce a nevinně, „sázím život toho muže,“ kývl Borikovým směrem, „co vsadíš ty?“ Dobrodruh si pomalu uvědomoval, že na ulicích nejsou lidé. Žádní. Ani žebráka v dohledu.

„Nemám náladu na hry!“ Arivan vyrazil. Jeden mrtvý navíc pro něj přece nikdy nic neznamenal.

Musel ustoupit.

Odrázel všechny mé výpady balíčkem karet!

Nyní jej rozdělil na dvě poloviny, které rozložil v úhledné vějířky. Škleb mu z tváře nezmizel, Borik zpoza jeho zad však ano.

Arivan se rozhodl toho šílence obejít a dál se věnovat svým problémům. Začal ustupovat. „Nemám čas na hry,“ zašeptal nevrle, oči však z karbaníka nespouštěl.

„Škoda,“ posmutněl cizinec. Složil karty do balíčku. „Pak to budeme muset vzít velmi vážně.“ Uschoval karty do kapsy kabátu. „Odlož meč a vzdej se.“

Tak za tohle, chlapče, umřeš, pomyslel si Arivan. Napráhl se k ráně a vyrazil. Cizinec se ani nepohnul. Zvuky běžících kroků se odrážely od stěn hluchého náměstí. Vzteklé vrčení



karbaníkova protivníka šumělo jako rozbouřená krev. Na ostří se zaleskl plamen lampy, co visela u vývěsního štítu hostince.

Arivan vedl sek přes rameno šikmo dolů.

Cizinec uhnul.

Jenom úkrok stranou.

Rozladěný dobrodruh změnil směr rány na pravé koleno.

Opět úkrok. Najednou stál vedle Arivana. Jeho dech se otíral a o napjatou šíjí soka. Obratnými prsty vytáhl z rukávu jehlu. Zaleskla se před šedýma očima nesmrtelného. Ustoupil a zaklonil se, aby jej ocelový meč nepřesekl vpůli. Narovnal se.

Úkrok vpravo a prudké gesto rukou.

Jehla se zakousla Arivanovi do stehna. Pálila jako čert! Z hrdla raněného se vydral vztekly řev. Vyrasil, nedbalý bolestí. „Chcípni, ty hajzle!“

Muž uskakoval před jeho čepelí.

„Necítíš se ve své kůži, co?“ poznamenal s úšklebkem.

Arivan byl vztekly. Přestal uvažovat. Vnímal, jak jeho nepřítel zpomaluje. Vnímal záchvěv jeho strachu. Zatlačil ho do kouta. Dlouhá čepel meče držela karbaníka v šachu.

„Už konečně chcípni!“ zařval a sekl.

„Nemůžu sloužit,“ pravil sok, drže čepel balíčkem karet. Další jehla se zakousla do druhého stehna.

Arivan ustoupil. Vytrhl jehly ze svého těla. Karbaník se zatím vzdálil z jeho dosahu. „Jsi na řadě,“ zašeptal směrem k hlubokým stínům na kraji náměstí.

Arivan se narovnal. Z příšeří, jež lampy a pochodně nebyly s to rozehnat, vystoupil vysoký muž světlých vlasů a vousů. Ten, který v hostinci seděl u stolu s Borikem. U pasu mu visel meč, na první pohled obyčejný, ale Arivan si dokázal domyslet, jak pečlivě se o něj majitel stará.

„Odlož meč a vzdej se.“

Špatná fráze. Hodil bolest a Borika za hlavu. Nezabil sice toho karetníka, ale šermíře si podá s přehledem. Jako všechny před ním.

Když mu po třech ranách byla lehce roztrhnuta levá tvář, změnil názor.

Náměstí jim bylo malé. Pokračovali v souboji v temných ulicích. Opět bez lidí. Bez žebráků, bez toulajících psů a vlezlých kryš. Tedy pokud nepočítal šermíře a karbaníka.

Cítil, jak se mu krátí dech. Překvapilo jej, že potřebuje odpočinek. Sok našťestí nevypadal o nic lépe.

Arivan přitvrdil. Musel ho dostat než jej začnou bolet plíce od namáhavého dechu. Světlovlasý ustupoval. Odrazil Arivana a rozpráhl ruce.

Začalo mrholit.

„Jsi na řadě,“ křikl šermíř na kohosi za Arivanem.

A zmizel.

Nesmrtelný se prudce otočil. Proti světlu měsíce se na střeše rýsovala postava lučištníka napínajícího tětivu.

Takhle rychle ještě v životě neutíkal. V téhle tmě nebylo možné zahlédnout letící šíp. Smrt se mu lepila na paty v podobě snědého lučištníka. Zhlédl ho celkem dvakrát. Poprvé na střeše, podruhé ho překvapil. Seskočil z domu přímo před něj a vyzval ho k rezignaci.

Pak vystřelil.

Šíp v levém rameni však představoval mnohem menší problém. Nyní mladého střelce neviděl, ale vnímal ho někde

kolem. Byl tam. Sledoval ho. Pil mu krev. Zase další z té hospody, stál mezi lovci. Kolik jich ještě bude?! Takhle se asi cítili moje kořisti, naprosto bezmocně, když jsem jim dýchal na krk. Jak jsem mohl? ... Zase kňučím!

O tvář se mu otřely mokré letky šípu. Kovový hrot zarahotil na dláždění.

Arivan uskočil stranou. Překulil se a pokračoval v běhu. Věděl, odkud šíp vylétl, a byl si jist, že tam snědý střelec už dávno není. Musím se ho zbavit! Setřesu ho v mezi rozvalinami a vykopávkami, v té naprosté tmě nezamíří.

K ránu se promoklý vracel do svého pokoje. Byl vyčerpaný, levou ruku necítil, stehna ho páčila. Musel ten šíp vyndat a vyspat se. S lučištníkem si starost nedělal. Jistota, že se mu ztratil, jej příjemně hřála v kalném ránu.

Dobelhal se až do hospůdky, jež mu posledních pár dní poskytovala útočiště. Hostinský zřejmě ještě spal. Arivan se natáhl přes pult a z poličky pod ním vytáhl jakousi kořalku. Položil na výčep několik měděných mincí a vydal se po schodech do patra.

Proč jsem platil? Pokrčil by rameny, kdyby jej nebolela.

S láhví laciného alkoholu vešel do svého pokoje v zaprášeném hostinci. Svítalo. Tak do hodiny se zpije a vytáhne tu opeřenou ošklivost ze svého ramene. Vyspí se, najde Borika a zabije ho. Plán to byl prostý, ale uspokojující. V pokoji cítil silný zápach pálenky, ale přišlo mu to nepodstatné. V takových pokojích se to dá čekat.

Usedl na postel. Meč uložil vedle sebe. Uvědomoval si, proč lučištníkovi unikl. Pro Borika měl větší cenu živý. Věděl, o co mu jde – o co jde každému mocnému muži – o víc moci. On sám po moci nikdy netoužil. Vlastně si ani nevzpomínal po čem kdy toužil. Snad kdysi po slávě, ale, když jí dosáhl, přestala ho bavit. Co si vzpomínal, nebavilo ho nic, snad jen lov a neměl na mysli zvířata, když mluvil o kořisti. A teď se mu do útroh vkrádala jakási lítost za všechny ta mrtvé.

Povzdechl si.

„Nemáš pocit změny?“ ozval se ženský šepot.

Srdce mu sevřela panika.

„Odlož meč a vzdej se.“

Vyskočil na nohy, meč v ruce. V koutě, tam kam slunce ještě nedosáhlo, stála postava v černé kápi. Další?!

„Kolik vás ještě přijde?! Co chcete?!“ Srdce se mu rozbušilo. Hráli mu na nervy celou noc. Tohle bylo moc. Ještě nikdo jej nepřekvapil v jeho příbytku. Kdo si myslí, že jsou!

„Odlož meč a vzdej se,“ zopakovala postava.

Vyrasil. Opět by bojoval. Zabil by je nejraději všechny. Nutili ho cítit něco, co nikdy nechtěl.

Strach. A lítost.

Bytost uskočila do otevřeného okna. V její ruce zahořel malý plamínek a Arivanovi došlo, proč cítí tu pálenku. Byla rozlita po pokoji.

Sledoval, jak magická jiskra klesá k zemi, jak černopláštice vyskakuje z okna. Jeho vlastní tělo mu přišlo nekonečně pomalé.

Hostinský a dva tovaryši jej odnesli k apatykáři. Měl popálená záda, šíp v rameni a krvavý šrám na tváři. O to všechno se dobrý muž stihl postarat, než se jeho zákazník probral.

Do světa jej uvítala lahodná hudba a mladý, svěží hlas zpívající ukolébavku. Místo páchlo bylinami, starými obvazy a



zatuchlými lektvary. Arivan se posadil. Vedle něj ležel lékárník v bílé, krví potřísněné zástěře, ve tváři vepsaný podivný mír.

Na pultu seděla mladá bardka z hostince a hrála na svou loutnu.

„Řekla bych vám, abyste se vzdal, ale vy už nemáte čeho,“ usmála se zlatovlasá dívka tak nějak nevinně.

„Kdo jsi?“ Arivan se snažil získat čas.

„Jsem vypravěčka starých příběhů a jazykotečka. Bohužel nejsem dost dobrá básnířka, což mi je občas velmi nepěkně připomínáno. No co,“ pokrčila rameny, aniž přitom přerušila rytmus ukolébavky.

„Co jsi udělala s ním?“ kývl raněný k apatykáři.

„Uspala jsem ho.“ Zase ten úsměv, jako úšklebek bezduchého dítěte. „Nehodí se, aby viděl, co přijde.“

Za mladou bardkou se objevil muž. Krácel rozvážně. Borik! Ve tváři stopy únavy a shovívavosti. „Musím tě potrestat za tvůj neuvážený čin.“

Z šera lékárny vylétla jehla. Výkřik mu projel hrdlem jako ostrá čepel. Bolest byla nesnesitelná. Tiskl si dlaně k pravému oku a věděl, že už na něj nikdy neuvidí.

## ČÁST TŘETÍ: NESMRTELNOST

Dvanáct plných sídel věrných  
Do podkovy. Sedm černých  
Svící v středu plá.  
Půlnoci, paní noci zlá  
Štěstí a lásku věrných svých  
Vem a spal je na svících.  
Až přikryje vás oblak černý  
Kdo nebyl, bude nesmrtelný.

Na svou rodinu si příliš nevzpomínal. Pocházel z Danérie. Otec i děd byli tkalci, oba nevlídní a zamračení. Svěho nejstaršího bratra si pamatoval jako kněze Mauril. S druhým bratrem se pojila pouze vzpomínka na ševcovskou dílnu. Matka mizela pod nánosy vzpomínek na jiný život.

Opustil rodnou ves s vidinou bohatství a slávy. A při tom neuměl nic. Zápasil ve vesnicích, zezačátku pro obživu. Pak přišel muž, jehož jméno zmizelo pod mnohou krví, již Arivan prolil, když jej ten dotýčný naučil tu jedinou dovednost, jež mu zůstane navždy. Zabíjet lidi. Vychoval z něj lovce. Pořádal hony na uprchlé nevolníky a zločince. Uzavíral sázky a sledoval, jak se duše mladého bojovníka plní krví. Pojila je stejná láska k penězům. Tehdy Arivan cítil lítost za ty, co zabil, ale plný měsíc dokázal zahnat všechny chmurné myšlenky.

Pak ten člověk zemřel a Arivan se oženil. Přivedl Ivánušku do rodné vsi. Jeho rodina však již nežila. Tehdy si uvědomil svůj neúměrně dlouhý život bez stárnutí. A také tupou lhostejnost, jež nahradila ostré lítosti. Utekl na Taru, aby unikl vzpomínkám.

Roky šly dál. Najímali si ho jako žoldáka, stal se nájemným šampiónem, zabíjel a necítil nic. Peníze se vždy rozkutálely a on znovu vyrazil po krvavých stopách k dalšímu měsíci.

Oženil se znovu. Tenkrát z chťiče, protože pochopil, že nic jiného nemá pro něj trvání. Drahomíra chtěla ale víc. Zbavil se jí. Přišly týdny a měsíce samoty a bídy a ztrhaly z něj vše, co by se ještě dalo připodobnit k dobrým vlastnostem. Ze živení jej vytáhl pan Karkaron, tehdy ještě mladý a silný muž,

nezkažený. V rukou měl jenom malou převoznickou společnost a proroctví o veliké moci.

Arivan hleděl zpět na svůj život a jeho duše hořce plakala. Nechápal své tehdejší jednání, svou bezcitnost. Všichni ti zemřelí, všechna ta krev. Matky bez synů, děti bez otců...

Jeho vzlyků si nikdo nevšímal.

Stáli na mýtině. Borikovi žoldáci přivázali Arivana mezi dva stromy. Kolem ramene měl čerstvý obvaz, přes oko pásku. Těch pět podivínů, kteří ho dohnali přes jednu noc na pokraj sil, mělo ve tváři nehasnoucí úsměv někoho, kdo ví.

Také tu byla mapa. Borik do ní neustále nahlížel. I Arivanovi se na okamžik naskytlá příležitost si ji prohlédnout. Byly na ní vyznačené vesnice jeho otce pospojované v podivném řádu tak, že všechny čáry se střetaly v jednom bodě. A právě v tom bodě se nyní nacházeli.

Borikovi žoldáci se rozestavovali kolem Arivana, každý z nich měl v ruce černou svíci. Pět podivínů stálo se svým vůdce opodál. Karbaník s úšklebkem si pohrával s kartami. Světlovlasý šermíř leštil meč do hvězdného lesku. Lovce seděl na zemi a meditoval. Tam někde ve stínu cítil Arivan černopláštnci. Mladá bardka s úsměvem prostáčka neskrytě zírala na Arivana. Všichni byli tiší. Věděli, co se bude dít.

Poklidnou noc rušil jenom Borik svým nervózním blábolením. Znovu kontroloval, zda jsou na správném místě. Opakovaně četl přeložené texty. Posouval své žoldáky. Hlídal čas.

„Půlnoc,“ zašeptal lovec a vstal.

Zažehli černé svíce. Sedm černých svíc.

Borik přistoupil ke spoutanému Arivanovi. „Ve vsích, jejichž důvěru a věnost jsi nám předal, teď probíhají oslavy narozenin mého otce.“ Hlas se mu chvěl vzrušením. V mihotavém světle svíček vypadal jako přízrak. „Mí mágové, až začne odbíjet půlnoc, ztrhají ze všech těch lidí radost a štěstí a pošlou mi je sem.“ Rozpřáhl ruce, jakoby chtěl obejmout celý svět. „Otevrou bránu do světa Za závojem a zařídí, že já budu ten nesmrtelný.“ Začal se smát. Jeho hlas se rozléhal nočním lesem.

Upřeně se zahleděl Arivanovi do očí. „Věřil bys, že si za všechno můžeš vlastně sám?“ Smál se, jakoby nemohl přestat. „Ty jsi klíč k důvěře a k věrnosti. Bez tebe bych neměl ty vesnice,“ pokusil se skrze smích nadechnout, „ani tebe.“

„Půlnoc,“ pravil lovec.

Borik se uklidnil. „Již brzy budeš obyčejný muž, Arivane.“ Pak to přišlo.

Všichni zvedli tvář k obloze. Ze směrů, kde Arivan tušil vesnice, vylétlo dvanáct bílých dravých proudů. Zakroužily nad lesem. Jejich zář oslepovala. Spouštěly se ve víru ke kruhu svíc. Arivan čekal na hluk bouře. Bylo však ticho, jen jasné světlo jeho konce se blížilo.

Možná je to nový začátek...

Dvanáct proudů se semklo kolem svíc, jejichž plameny se zběsile třepotaly. Arivanovi cosi trhalo duši v půli. Vlasy mu létaly kolem hlavy, vědomí se vznášelo mezi nimi.

Náhle svíce pohasly a dva muže v kruhu zakryl černý oblak.

Do světa živých jej uvítal třeskot oceli. Ihned se naprosťo probral. Místo očekávané bitvy však spatřil pouze Borika



a jeho žoldáky. Souboj byl na první pohled cvičný. Borik se chechtal jakousi šťastnou nepřičetností.

Nedaleko od místa, kde ležel, zahlédl Arivan pět podivníků. Stáli nehybně, hleděli na šermující muže. Jako sousoší. Pomalu a rozvážně se k nim přibíhal. Nejevili jakékoli známky toho, že by si jej všimli. Jako by na něco čekali.

Ozval se výkřik a voják bojující s Borikem se zhroutil. Nový nesmrtelný vytáhl svou dýku z hrdla onoho muže a zasmál se. V tu ránu nebylo zbylí. Celý oddíl, původně tučet mužů, se na Borika vrhl, lhostejno, kolik jim platil. Do jejich výkřiků a supění zazníval hořký smích příliš ostrý a pronikavý.

Arivan se ihned natáhl po svém meči, který ležel v trávě jen kousíček od něj. Náhle se však zarazil. Sevřel ruku v pěst, chvěje se jakousi nerozhodností.

„Děje se něco?“ Otázka ho bodla do zad. Ohlédl se na podivíny. Bardka se na něj dívala starostlivými očima.

„Já...“ Arivan zaváhal.

„Bojíš se, že, když do boje zasáhneš, můžeš umřít?“ Nyní mluvil šermíř, neodtrhuje pohled od boje.

„Ano.“ Prohlédl si je znovu. Jako sousoší... „Proč ale nezasáhnete vy? Na vlastní kůži jsem zažil vaše umění. Ti muži nemusí zemřít!“

„A odkdy ti záleží na tom, kdo umře?“ Karbaníkův hlas postrádal vše z obvyklé posměšnosti. Mluvil vážně a ještě vážněji studoval Arivanovu tvář.

„Nevím. Prostě si teď připadám jinak. Co to ale mění na tom, že jim nehodláte pomoci?“ Zněl naléhavěji, než si myslel. Opravdu, záleží mi na životech ostatních. Ten pocit znám, tak dlouho už ve mně nebyl...

„Nic,“ odtušil ženský hlas zpod černého pláště. „Zemřou buď teď nebo až dorazí Kharovi pohůnci.“

Arivan očividně zbledl. Neslyšel o Kharu Démonovi poprvé. Za svůj dlouhý život si toho vyslechl a vypožíval dost, aby se nechtěl setkat s nikým, kdo by s tím ztělesněním zla měl cokoli společného.

Křik a řinkot ocele ustal. Arivan se nechtěl ohlédnout. Borikův neustávající ječivý smích jej ubezpečil o obrazu, jež mu ležel za zády.

„Kharovi pohůnci? Neměli bychom tedy odejít?“ Vnímal, jak se mu třese hlas a tentokrát cítil, že je to pořádku. Strach jsem kdysi také důvěrně znal.

„Nikoli. Vezmou s sebou Borika a půjdou,“ pousmála se bardka v pokusu o útěchu. Při Arivanově nechápavém pohledu se rozhodla pokračovat. „Existuje jedno proroctví, že ve válce mocností přijde čas, kdy se zjeví člověk obdařený a změněný tak, že bude nesmrtelný. A ten, ačkoliv nebude přímo jazýčkem na vahách, přispěje k vítězství jedné, či druhé strany. Khar Démon přirozeně v nějaká proroctví nevěří. Ale jelikož se mu ta nedůvěra už kdysi s Taranisem nevyplatila, snaží se předcházet problémům. Proto chce nesmrtelného na své straně. A Borik teď na jeho straně bude, nejspíše dobrovolně.“

Arivan na ni hleděl s otevřenými ústy. „Odkud znáte ta proroctví a všechny ty věci o Démonovi?“

„My ta proroctví píšeme,“ ozval se hrdý šepot z černé kápě.

„A s Démonem máme své zkušenosti,“ dodal karbaník.

„Jsou tu,“ pravil lovec a ukázal k lesu.

Mezi stromy procházely postavy v černých hávech. Jak svítalo, mýtiny se plnila mlhou a dodávala blížícím se postavám nádech nadpřirozena. Obstoupily Borika. Jeho šílený chechtot ustal vzájemnou konverzací.

„A jak do proroctví zapadám já?“ zeptal se Arivan, jehož pohled byl přimrazen strachem ke kruhu černých hávů, jež se v mlze lehce pohupovaly.

„Ty jsi byl nesmrtelný,“ podle hlasu se slova ujal šermíř, „ale tebe Khar na svou stranu nikdy získat nesmí. Museli jsme tě tedy nahradit.“

„Proč?“ Zdálo se, že Borik se rozhodl odejít s Kharovými pohůnci. Ani se neohlédl. Zůstala po něm jenom rozvířená mlha posypaná slunečními paprsky.

„Musíme dohlížet, aby se všechny proroctví vyplnila,“ zašeptal karbaník, snad trochu spiklenecky.

„A co se se mnou bude dít teď?“ Arivan se konečně přinutil odtrhnout zrak od místa, kde se mu v lesním šeru ztratila Borikova silueta.

„To je především tvoje věc,“ zašklebil se na něj šermíř, „ale doporučoval bych ti malou krčmu dvě hodiny chůze na sever. Postaví tě to na nohy.“

„A co budete dělat vy?“ Upřel pohled do stínu obličejů mlčenlivého muže, který se jen vědoucně usmíval.

„Svou práci,“ řekl lovec tónem, jež by vysušil mlhu v blízkém okolí.

„Nechali jsme ti nějaké peníze,“ usmála se jakoby omluvně bardka, „ale teď už jdi.“ S tím se celá pětice otočila a odešla svítáním kamsi cestou necestou. Arivan se vydal dle jejich rady na sever.

Po dvou hodinách pochodu Arivan zhodnotil svůj život, všechny své činy. Závěr, který z toho plynul, byl překvapující. Celé ty roky nedokázal soucítit, pomáhat z dobroty srdce. Celá dlouhá léta nedokázal milovat a vážit si živých. Jako by jej nesmrtelnost odcizila běžným lidským osudům. Takže je to vlastně pro moje dobro. Dá se, říct, že mě Borik zachránil. Co to ale znamená pro něj? Bylo to, co jsem v jeho smíchu slyšel, opravdové šílenství? Snad teď budu konečně žít.

„Kolik jsi mu dal?“ zeptal se Gor šermíř bardky Mirtal, když jim Arivan zmizel z dohledu.

„Dva měďáky.“ Oba se usmáli.

Pětice pomalu kráčela lesem. Náhle se Sirril zastavila a ze svého černého pláště vytáhla dlouhý dokonale vykováný meč a zabodla jej do vykotlaného dubu. Aurion, stále si hrající s balíčkem karet se pousmál. Bylo načase se rozdělit. Přijde čas, kdy třetí syn třetího syna pozvedne tento meč, ale o tom Mirtal ještě proroctví nenapsala. Všichni však již věděli, čím syn to bude.

A tak se stalo, že pivo v malé krčmě v lese stálo tři měďáky. Arivana vyrážel ze šenku ohromný ramenatý muž a nasměroval jej na mladou slečnu. Dobrodruh se jí začal omlouvat a uprostřed svých slov seznal, že je velmi hezká. Žádná mladícká husička, ale již dospělá žena, půvabná jiskrou jistoty ve tmavých očích. Bylo by hezké znát její jméno.

ilustrace Tomáš Zahradníček





# Teorie

## Multikampaň

aneb

### Jak vést více družin v jedné hře

Jan „Jerson“ Průcha

Tento článek je určen pro všechny Vypravěče, Game Mastery, Pány Jeskyní a vůbec každého, kdo chce zkusit vést více družin v jednom světě. Najdete v něm několik námětů, rad a postřehů jak organizovat a vést dobrodružství, které dají vašim světům nový rozměr a hráčům připraví zajímavé zážitky.

#### O CO VLASTNĚ JDE?

Ve stručnosti o to, že v jednom herním světě se vyskytuje více skupin složených z herních postav, jejichž příběhy se různou měrou prolétají. Od nejjednoduššího případu, kdy se jedna skupina dozvídá o činech skupiny jiné, až po nejsložitější případ, kdy stojí dvě skupiny hráčských postav proti sobě.

#### PROČ DĚLAT NĚCO TAKOVÉHO?

Důvodů může být několik, pracovní je rozdělíme na vnější a vnitřní.

Vnější důvody se týkají reálného světa. Vypravěč / Pán jeskyně nastoupí na školu, do které musí každý týden dojíždět. Se svou skupinou bude hrát přes víkend. Aby vyplnil volná odpoledne všedních dní, najde ve škole nebo na koleji (či internátu) další hráče. Pokud ho i oni ustaví Vypravěčem, nebo se této role zhostí sám, může si ušetřit práci a využít rozehraný svět.

Podobný případ nastane, když se Vypravěč sejde se skupinou příležitostných hráčů, třeba na srazu nebo conu. Vlastní svět pak může posloužit jako zásobárna zápletek, ze kterých lze vybrat jednu vhodnou a na ní postavit jednorázový příběh.

Vnitřní důvody vycházejí přímo z herního světa. Jde třeba o případ, kdy Vypravěčova obvyklá skupina odmítne nějaký úkol, nechce se určitou událostí zabývat, při řešení úkolu je vyrušena něčím naléhavějším, nebo prostě neuspěje (v horším případě všichni zemřou).

Jestliže Vypravěč chce ve svém světě daný příběh dokončit, může angažovat jinou skupinu, které tuto zápletku předloží.

Může jít i o společné řešení úkolu, který je pro jednu skupinu příliš velký, nebezpečný nebo neproveditelný. Například při obvyklém finálním boji proti hlavnímu padouchovi musí jedna skupina proniknout až k němu a postavit se mu tváří v tvář, aby jej i jeho přísluhovače zaměstnala, zatímco druhá provede sabotáž na padouchově vynálezu, kterým se chystá zničit svět. Problém je, že herní skupina má tři nebo čtyři členy – dost málo na to, aby se mohli rozdělit a úspěšně provést obě akce. Proto jim dá Vypravěč v osobě zadavatele úkolu na

výběr, kterou část plánu chtějí provést, a druhou akci provedou „najatí specialisté“ – tedy jiná skupina.

Velmi složité je zapojit do hry dvě družiny, které budou působit proti sobě. Vypravěč je sám, proto málokdy dokáže vymyslet takový plán jako pět hráčů, kteří znají schopnosti svých postav, nástrahy světa i vrtkavost kostky. Ještě těžší je věrně zahrát několik spolupracujících a přesto odlišných charakterů. Kromě toho pokud potřebuje oddělit vědomosti cizích postav od vědomosti Tvůrce a Hybatele světa, není nic lepšího než tyto vědomosti oddělit do jiných hlav, v tomto případě do hlav hráčů druhé skupiny. Tím má zajištěno, že protivníci nepoužijí žádnou informaci, kterou neměli jak získat.

Na závěr jsem si nechal možná nejzajímavější důvod a způsob využití. Činy první družiny jsou zápletkou pro družinu druhou, událostí, kterou je třeba objasnit.

#### JAK ZAČÍT

Napřed několik obecných rad, které můžete využít v každém výše popsaném případě:

- 1) Ved'te si deník. Nemusí jít do velkých detailů, stačí si poznamenat, který den kdo co udělal. Poznamenejte si i důležitější činy cizích postav, stejně jako významná události. Pokud ve vašich světech není stále bezmračná obloha ve dne a úplněk vykukující skrz mraky v noci, zapište si i počasí a měsíční fázi. (Možná brzy zjistíte, že je třeba měsíční fáze sledovat – použijte nějaký kalendář, kde jsou vyznačené. Jestli má váš svět víc oběžnic, určitě máte kalendář propracovaný)
- 2) Vytvořte si karty cizích postav s jejich popisem, nebo obrázkem. Zapište si detaily, které ve hře zmíníte – šperky, jizvy, tón řeči, používané obraty, oblečení. Pokud nějaká změna nastala v poslední době, připište si i datum, kdy k ní došlo. Nemusíte to přehánět, pět detailů u běžné cizí postavy je více než dost.
- 3) Hráčské postavy s jinou družinou fungují jako cizí postavy, nakládejte s nimi stejně. Často jsou zpracované do velkých detailů. Udělejte si kopii karet postav, do které budete zapisovat další detaily. Schopnosti, vybavení, historie „stvořenou“ i „reálnou“ máte jako bonus.
- 4) Podobně si můžete udělat karty významných míst. Jestliže máte ve městě důležité náměstí, kostel, hřbitov, radnici, zaznamenávejte si události, které se na nich staly. Až se skupina přijde na něco zeptat, můžete hned reagovat. („Drak? Vy jste se snad všichni zbláznili, tento týden jste už třetí ...banda, která se ptá na draka. Ne, za zabití draka vám z městské pokladny nedáme ani groš. Kromě toho zálohu dostaly ty slečny v kožených zbrojích, co tu byly před vámi.“)
- 5) Jestliže ve vašem světě existuje možnost nahlédnout do minulosti nebo na vzdálená místa, ať pomocí magie nebo techniky (kouzla, astrál, kamery), nahrávejte si klíčové události na diktafon, protože ne všechno si budete pamatovat. Hráčům o nahrávání řekněte – pokud by jim záznam hry vadil, dělejte si alespoň krátké poznámky.
- 6) Všimněte si stop, které postavy po sobě zanechávají. Uklízí tábořiště? Odhazují použité flakónky od lektvarů na zem? Schovávají si účty z restaurace do kapsy? Kouří některé z postav cigarety? Ví, že tři vystřílené zásobníky znamenají stovku mosazných nábojnic rozházených v okruhu tří



metrů a zapadlých na možná i nemožná místa, takže od táhnout mrtvá těla zdaleka neznamena „zahladit všechny stopy“? Ve hře se o tom zmiňte hráčům při popisu scény („Když odcházíte, ohniště ještě slabě doutná.“ – „Díky tlumiči bylo slyšet jen cvakání závěru a cinkot nábojnic dopadajících na asfalt.“) Když stopy nezahladí, můžete je využít. Když stopy zahladí, může být toto zahlazování odhaleno, pokud někdo ví kde a co hledat.

- 7) Udržujte rovnoměrné tempo hraní. Pokud jedno sezení odehrajete dva dny herního času, nemůžete ve druhém sezení přeskočit týden jen proto, že „se nic důležitého nestalo“. Protože úmyslné zdržování nebo urychlování hry hráče příliš nebaví, je třeba si rozvrhnout události důležité pro příběh. Využijte styl z akčních filmů – každý den se něco děje.
- 8) Rada nejdůležitější – právě jeden kontakt mezi skupinami na jedno herní sezení. Sami zjistíte, že zkoordinovat děj druhé skupiny tak, aby došlo ke více než jednomu setkání je náročné a hru to nijak výrazně neobohatí.

## JAK HRÁT

Nyní se dostáváme k nejdůležitější části, jak odehrávat působení více skupin v jednom světě.

Budu předpokládat, že se jedná o jeden časoprostor – čas plyne pořád dál a jednou odehraná událost se stává historií světa, nelze ji neherním způsobem změnit (což nevyklučuje použití mocné magie.) Příběhy jednotlivých skupin se odehrávají poměrně blízko u sebe, jak v čase, tak v prostoru. A v neposledním případě spolu tyto příběhy tak či onak souvisí.

## Vyprávění o činech jiné postavy / skupiny

Zde je situace jednoduchá a snadno realizovatelná. Očití svědci, staříci posedávající na lavičce, informovaní hospodští, náhodní kolemjdoucí, bývalí zaměstnavatelé, novinové články, televizní zprávy, výpovědi informátorů ... možností jak ukázat činy jedné skupiny jiným postavám je mnoho. Důležité je uvědomit si, jak se ten který člověk ke zprávám dostal, zda byl u toho, vyslechl očitě svědky, slyšel vyprávění účastníků nebo očitých svědků, slyšel zprávy z druhé ruky, ze třetí ruky, útržky zpráv, které si domyslel; dále pak je důležitý vztah, který k dané události nebo postavám má. Muž, jehož syn byl zabit při únosu starostovo dcery bude vykládat jiný příběh než šťastný starosta, ač oba budou mít základ ve stejné události. Reportáž v televizi ukáže nejzajímavější momenty, novinový článek předloží svůj názor. Málokterý zdroj informací bude znát celé pozadí události, motivace všech účastníků a všechny důsledky.

## Nepřímá kooperace

Přebrání úkolu po jiné skupině, koordinovaná akce na dvou odlehklých místech, získávání a předávání informací – to vše spadá pod tuto oblast. Pro jednoduchost si zvolte jednu skupinu a její dějovou linii jako hlavní, časově závaznou, a druhou skupinu jako podpůrnou, časově závislou. Je důležité, aby obě skupiny hrály střídavě, a každá z nich odehrála přibližně stejný úsek herního času. Důležité je v klíčovém okamžiku hlavní skupiny přerušit hru a co nejdříve odehrát s podpůrnou skupinou její část příběhu. Tuto akci lze obvykle dokončit a uzavřít, a její výsledky zakomponovat do další hry hlavní skupiny.

Ukážeme si provedení na konkrétním příkladu:

*Máme dvě skupiny. Hlavní skupina má za úkol zaměstnat šíleného vynálezce, aby podpůrná skupina mohla proniknout do jeho přísně strážných laboratoří a zničit jeho dábelický vynález. Poté první skupina s vědcem zúčtuje.*

*Ve hře s první skupinou musí Vypravěč dobře rozvrhnout děj, aby skončil ve vhodné chvíli – třeba když vědátor zrovna vysvětluje svůj plán na zničení světa zajaté skupině. V ideálním případě přesně v té chvíli, kdy stiskne velký červený knoflík, těsně před popisem následných efektů.*

*Poté Vypravěč hru přeruší a připraví se na druhou skupinu. Má předem určený čas, po kterou první skupina vědce zaměstnávala a pro zvýšení napětí může tento čas druhé skupině zprostředkovat (třeba tím, že první skupina měla za cíl získat alespoň hodinu po spuštění poplachu. Druhá skupina pronikne do laboratoří a ve chvíli, kdy uslyší poplach, mají na zničení zařízení hodinu – pokud tedy první skupina zvládla svou část plánu.) S druhou skupinou odehraje jejich část děje.*

*Dá se předpokládat, že vědec se o zničení zařízení dozví okamžitě, takže jestliže má být zařízení zničeno velkým výbuchem, nemůže se tak stát předtím, než jej šílený vědec spustí.*

*V další hře s první skupinou Vypravěč začne popisem efektů, které nastaly po stisknutí tlačítka. Když zařízení nebude fungovat, využije první skupina momentu překvapení a vědce vyřídí. Když zařízení bude fungovat tak jak má ... no, pak to bude špatně.*

Jak je vidět, Vypravěč se v takové hře nevyhne railroadu (ději, který se odehrává podle předem stanoveného scénáře). Určité klíčové události nemůže měnit, jiné naopak musí předvídat. Například pokud druhá skupina spustí poplach v laboratořích, měl by se o tom vědec dozvědět. Lze to vyřešit dvěma způsoby – při hraní s první skupinou přijde zpráva o narušení bezpečnosti v laboratořích. „Vyřešte tu drobnou nepříjemnost,“ řekne šílený vědátor. Později v konfrontaci s první skupinou pronese mezi řečí „Váš pokus proniknout do laboratoří nevyšel, takže jste přišli sem?“ Druhá skupina má tímto určeno, že poplach spustí chvíli po proniknutí. Můžou být jakkoliv opatrní, ale prostě budou mít smůlu, protože to příběh vyžaduje.

Druhý případ je přesně opačný – vědec o žádném poplachu neví a hra s hlavní skupinou je takto odehrána. Pak je dáno, že druhá skupina poplach nespustí, nebo že se tato informace nedostane až k vědci. Ambiciózní velitel laboratorní ochranky se rozhodne narušitele zlikvidovat a zmínit se o nich až v dením hlášení, jako o úspěšně vyřešeném případě.

Jestliže spolupráce skupin spočívá v získávání a předávání informací, je postup podobný. Jste omezeni jen faktem, že druhá skupina se nemůže s první spojit dříve než se první skupina rozhodla pro kontakt. Telefon bude obsazený, dopis ještě není v tajné schránce. Práci vám usnadní pevně stanovený čas kontaktu, třeba každé pondělí v pět hodin odpoledne. Důležité je, aby během jednoho sezení došlo maximálně k jednomu kontaktu.

## Osobní setkání

Občas se nevyhnete přímé konfrontaci členů z různých skupin. Opět máte v zásadě dvě možnosti. V prvním případě pozvete hráče z jedné skupiny na hru skupiny druhé, a máte vystaráno.



Druhý případ je obtížnější. Vypravěč by se měl hráčů zeptat, jak se jejich postavy budou chovat v situaci, kdy se setkají s jinou skupinou. Zda vůbec mají v úmyslu se setkat, jak se budou chovat, o čem budou mluvit, o čem mluvit nebudou v žádném případě a kdy tento úmysl poruší. Kromě toho si také všimněte vystupování postav ve hře, abyste ho mohli napodobit. Pro samotné jednání s druhou družinou použijte jednu nebo dvě postavy, nejlépe s nějakým význačným rysem, který dokážete zahrát (krátké a stručné odpovědi, stálý optimismus), nicméně dbejte na to, aby postavy byly spíše nekonfliktní. Celé jednání vedte o něco opatrněji, než kdyby šlo o běžné cizí postavy, a snažte se předcházet konfliktům mezi oběma skupinami. Určitě nechcete při setkání s druhou skupinou říkat věci jako: „Tak napřed jste si popovídali, pak ses je pokusil okrást a nakonec tě zabili.“ Hráče mrtvé postavy by to sotva potěšilo.

Naopak si z rozhovoru dělejte poznámky nebo využijte diktafon, abyste mohli průběh rozhovoru reprodukovat hráčům, jejichž postavy byly jednání přítomny. Zároveň vyslechnete připomínky hráčů vypůjčených postav, zejména pokud by se jejich způsob jednání výrazně lišil od vašeho.

Postavy se mohou setkat i v jiné situaci, například v boji. Zde už máte prostor pro manévrování značně omezen. Obvykle nemůžete ukončit děj vícekrát než jednou za sezení, abyste mohli nechat reagovat druhou skupinu, proto její zásah omezte na jednu konkrétní akci, nebo na chvíli, kdy je hlavní družina paralyzována.

Například pokud hlavní družina prohrává, poslední stojící bojovník odolává přesile nepřátel a každý zásah může být jeho poslední, udělejte střih a ve hře se druhou skupinou je nechte nachomýtnout se k této situaci. Pokud počkají, až první skupina bude nepřáteli zabita, vybrali jste si špatnou skupinu. Jestliže se pustí do boje, nechte je při prvním útoku zlikvidovat nepřítele, který nejvíc ohrožuje bojovníka první skupiny, poté vyhrát boj a ošetřit zraněné, případně je dopravit do nemocnice. Stejně jako v předchozích případech možná budete muset manipulovat dějem – dvě skupiny ležící v bezvědomí nebo zajaté nepřáteli není dobrý výsledek.

### Střetnutí

Jestliže byste chtěli postavit dvě skupiny proti sobě, můžete opět pozvat hráče z obou skupin na jedno sezení a nechat je vzájemně se pobít, nebo použijete postavy, které hráči nechtějí dál hrát. Použijete jejich oblíbenou taktiku, podrazy, úhybné manévry a záložní plány, prostě vše co jste měli možnost ve hře okoukat. Nakonec je necháte prohrát, pochopitelně.

Ačkoliv je možné, že postavy ze skupiny určené k prohrě boj přežijí, toto pojetí prakticky vylučuje opakované využití postav. Není však vyloučeno využít přeživší postavy k nepřímé kooperaci nebo i osobnímu setkání, které neskončí bojem. A pochopitelně se skupina může doslechnout, co provádí její protivníci, kteří zůstali naživu – snaží se o odplatu nebo si uvědomili, že stojí na špatné straně?

Střetnutí může probíhat i nepřímě. Jedna skupina může být druhou křivě obviněna, můžou být vyraženy její nezákonné činy, lze ovivňovat zúčastněné cizí postavy a odvracet je od spolupráce ... hráči jistě přijdou na mnohé další možnosti.

### Příběh jako zápletka

V tomto případě je nejdůležitější zapisovat si všechny detaily, které by mohly být důležité. Události týkající se jednoho místa poznamenávejte k sobě a uvědomte si, že stopy pozdějších událostí překryjí stopy událostí dřívějších. Například pokud šel zloděj s první skupiny do lesa s truhlou a zpátky po stejné cestě bez truhly, dozví se druhá skupina, že našla stopy směřující z lesa. Teprve po důkladnějším prozkoumání najde pod nimi stopy vedoucí do lesa a možná i zjistí, že jsou jiné, jako by dotyčný nesl těžký náklad (raději než „stopy jsou hlubší“ popište, že kroky jsou o něco kratší – ale jen pokud byla truhla opravdu těžká).

A nyní k samotnému provedení. Jak už bylo zmíněno, celý děj odehraný s jednou skupinou využijete jako zadání pro skupinu druhou.

Například první skupina dostane za úkol dopravit důležitou osobu na vzdálené místo. Dojde však ke komplikacím, (přepadení, zamilovanost, únos), hlídaná osoba uteče, postavy se ji pokouší dohnat a nemají jak dát zprávu. Když mají několik dní zpoždění, zadavatel najme druhou skupinu s úkolem „Přiveďte mi zpět mou dceru. A její průvodce také.“

Druhá skupina se vydá po stopách a začne odhalovat, co se vlastně stalo. V určité chvíli jim zjištěné informace nebudou dávat smysl, nebudou chápat logiku postav z první skupiny ani jejich motivaci, možná bude jejich chování vypadat úplně ztřeštěně – což vám jako Vypravěči také předhodí. Vy jste ale na vlastní oči a uši viděli a slyšeli, k čemu došlo – první skupina se pohádala, protože část chtěla splnit úkol za každou cenu (protože dali své slovo), část chtěla pomoci dívce utéct před nenáviděným snoubencem, a jeden chtěl dívku získat pro sebe.

Vy víte, že všechny události se odehrály právě tímto zdánlivě nesmyslným způsobem, protože první skupina byla sbírkou individuálních postav, nikoliv jeden propojený a výkonný stroj.

Nejlepší doporučení pro tento způsob hry je odehrát druhé sezení krátce po prvním. Budete si pamatovat více detailů a méně budete muset nahlížet do poznámek.

Jestliže se však děj druhé skupiny odehrává znatelně později (od tří dnů výše), je třeba zahrnout i vliv jiných osob, počasí a vůbec okolního světa. V takovém případě bývá účelnější sednou si nad zapsanými stopami a upravit je s ohledem na časovou odlehlost.

Závěr takového příběhu můžete odehrát dvěma způsoby. Buď druhá skupina přijde pozdě na to, aby se s první skupinou setkala (což nevylučuje úspěšné splnění úkolu, třeba nalezení pohřešované osoby), nebo během hraní budete postupně snižovat časový náskok, až na závěr oba děje spojíte v jeden. Finální střetnutí obou skupin pak odehráváte pomocí jednoho z výše popsanych případů.

Nakonec jedno doporučení. Zeptejte se hráčů, zda chtějí využít možnosti sdílet svět s jinou skupinou. Pokud budou souhlasit, požádejte je – alespoň pro začátek – o určitou míru shovívavosti a spolupráce, upozorněte je na uzlové body, které se musí odehrát. Drobné nepřesnosti v dějové ose můžete zaretušovat a pokud vás vhráčí upozorní na nějakou nesrovnalost, nebojte se jim říct o činech druhé skupiny. Pak se s nimi pora te, jak to vyřešit. A hlavně mějte na paměti, že jen zkoušením a učením ve hře ovládnete jemné umění proplétání osudů v úžasný příběh.



## Válka o Rilond 855-856 k. l.

2. část

Jan „Čenis“ Galeta

### KDO POMŮŽE RILONDU?

Byl počátek jara a Waldenova armáda slavila Den hojnosti, svátek úrody mezi měsíci úmorem a travnem, jako hosté v trpasličím městě Kwesaru, tedy několik aldenů pochodu od Rilondu. A právě v den oslav přinesli poslové zprávu o pádu města (nutno podotknout, že poněkud se zpožděním). Walden na poradě s trpasličími králi Gáinem a Borinem rozhodl, že se Rilondu už pomoci nedá a vzhledem k tomu, že obyvatelé byli evakuováni, není v podstatě důvod zasahovat. Desetitisíce nevolníků na okupovaných územích jaksí opomněl. Spojenecké vojsko se tak opět rozdělilo a vyrazilo zpět do Východní dálavy a k hevrenské Canthii, která stále odolávala.

Za další důvody tohoto náhlého obratu v myšlení krále Waldena lze považovat dvě věci. Za prvé, že na základě přesných zpráv zvěděů zhodnotil sílu Bruzgulovy armády v Rilondu jako příliš mocnou. A za druhé, hevreni v Canthii podnikli několik protiútoků a zdálo se, že dostali kdovíjak a kdovíkuďy posily. Vojáků tedy bylo třeba v jiné válce, která se táhla už dlouho přesčas, ale narozdíl od té rilondské ji ještě bylo možno vyhrát.

Díky magické poště se o pádu své kolonie dozvěděli za mořem v Danérii mnohem dříve než Walden. To, co se v Západním království následně dělo, by nejspíše Zyla přimělo tančit radostí, kdyby to spatřil na vlastní oči. Vypukla totiž dokonalá panika. Vynořily se houfy proroků, zvěstující konec světa, kteří táhli krajinou, osvobozovali nevolníky a slibovali jim, že Zahrady blaženosti jsou nadosah. Šlechtici zuřili, nechávali proroky chytat a mučit, což přineslo něco nevídaného. Na několika místech, nezávisle na sobě, se nevolníci v malém počtu vzbouřili a chopili zbraní. Pravda, tato povstání byla okamžitě krvavě potlačena a neznamenala žádnou vážnou hrozbu, přesto však získala většina danérských šlechticů i svobodných dojem, že občanská válka je na spadnutí. Kněží Slunce i církve Temných bohů v tu dobu získali mnoho oveček, příznivců i mecenášů.

Urychleně se také sešel Urozený sněm, vládnoucí orgán Danérie, ale na ničem se neshodl. Kníže Bogdan Zagorský z Marivilu tehdy prý prohodil, že se nepamatuje, kdy se sněm na něčem doopravdy shodl. Právě kníže z Marivilu byl vůdcem skupiny šlechticů, která podala návrh na zahájení

odvetné válečné výpravy. Chtěli okamžitě sebrat veškerou zemskou hotovost, navíc najmout tolik žoldáků, kolik jen půjde, a přepravit takové vojsko okamžitě na Taru. Tam chtěli nejen osvobodit svou kolonii, ale vytáhnout přímo proti Dračímu království v Tisíci jeskynních a jednou provždy svět zbavit Zyla. Zřejmě se zhlédli v almendorském Waldenovi, který před pár lety přesunul část vojsk z Lendoru na Taru, aby také dobyl zpět svou kolonii. Jejich návrh byl ale přece jen trochu nereálný. Pro se nakonec vyslovili Kněží Slunce i zástupci nižší šlechty a některá knížata. Většina knížat ale byla pod tlakem zmatků v Danerii proti. Mnozí také nechtěli opustit svůj domov a nechat se zabít ve válce, posílat tam své nejlepší muže a už vůbec ne platit všechny ty ohromné výdaje spojené s tažením za mořem. Někteří dokonce podlehli úplatkům od Zylových, ale i Kharových nočních stínů (Khar měl eminentní zájem o oslabení pozic Lendořanů na Taře). Za argument si mnozí brali slova o tom, že dálava už je prostě ztracená a že je důležitější začít na jižním pobřeží stavět síť pevností a posílit válečnou flotilu, protože skřeti jistě brzy zaútočí i na Lendor. Danérie se tak rozhodla nechat svou kolonii v rukou dobyvatel.

Do věci se ale vložil danérský král Eranis er Gwendor. Vzhledem k tomu, že král je v Danerii jen nevýznamnou figurkou, bylo opravdu překvapivé, že jeho plán získal naději na úspěch. Eranis totiž ve velmi osobním dopise žádal některé šlechtice o další podporu vojenské akce na Taře. Získal na svou stranu hlavně knížata Bogdana Zagorského z Marivilu, Cvetka Tramičského z Brustu a Srečka Mihovského ze Sušacu. Tito pak nechávali v průběhu ovocna a větrnce v Urozeném sněmu několikrát znovu hlasovat o vojenské pomoci dálavě. Koncem desátého měsíce ovocna byla jejich snaha korunována úspěchem. Sněm návrh schválil, začaly se vybírat peníze, shromažďovat vojáci a lodě. Toto rozhodnutí bylo ale na dalším sněmu v půlce větrnce nečekaně zrušeno a následovalo další kolo jednání.

### VÁLKA POKRAČUJE

Zatímco se muži a ženy v danérském Urozeném sněmu přeli do své modré krve o to, zda dálavě pomoci či ne, Bruzgul si brousil drápy na další území. Na Taře panovalo příjemné jaro a skřetí vojska postupovala. 20. ovocna vpadla do Zámostí, posledního svobodného knížectví Západní dálavy, a ovládla ho (kníže Tal Čerev po pádu Rilondu utekl přes stepi na sever do Nového Solnohradu i se svou rodinou a oddílem družiníků). Jako jediná vzdorovala sídlení pevnost Brod, která ale byla dobyta a za trest vypálena. Její správkyňi Licii potkal krutý osud, který raději nebudeme na těchto stránkách do podrobnosti popisovat.

Dva dny nato si skřeti podmanili Oázky, kde se nalézalo jen několik zemědělských usedlostí, a jiná skupina ten den dobyla ves Tuň. 1. větrnce pak skřetí oddíly vstoupily i na Bílé útesy a podrobily si několik tamějších vesniček. Krom pevností Brod jim nikdo nevzdoroval, hospodáři se raději ohnuli a poskytli skře-



Almendorská válečná korouheň



tům své domovy, zásoby i zvířata a jejich dcery a ženy se samy nabídky dobyvatelům jako kořist. To vše stačilo, aby je skřetí vojska nechala naživu.

10. větrnce stanula pod Dvěma Bratry většina Bruzgulovy armády, aby skoncovala s Agunághem, ale našla hrad prázdný. Bruzgul proto pustil Agunágha z hlavy. Bláhově se domníval, že jeho protivník se vydal na jih, zpět k Zylivu.

Bruzgulovy ambice totiž vzrostly a stejně tak jeho sebe-důvěra. A ruku v ruce s tím rostla i jeho zaslepenost. Udělil si titul krále-generála a hodlal na dobytém území pevně zapustit kořeny. Jedinou studenou sprškou mu byla ztráta padesáti vojáků u Osirean Nam'baty. Skřetí generál si chtěl podmanit i toto zasmušilé prastaré město ležící v kamenité a neúrodné pustině Hammáda. Po jeho průzkumném předvoji se však slehla zem, a tak si na tuto kořist nechal zajít chuť. Místo toho rozdělil armádu na několik částí. Asi tři sta vojáků nechal dohlížet na nově dobytá území, hlavně na Zámostí, a stovku poslal i na jih na pomoc své kavalérii v týle ve Štítově (po pravdě řečeno, služba u dohlížecích oddílů ve Štítově byla něčím jako dovolenou a vojáci se prali o to, kdo tam bude poslán). Se zbytkem, tedy asi devíti sty vojáky, se král-generál přesunul z trosk Rilundu do Mučanska. Při tomto přesunu jakoby mimochodem oblehl a dobyl hrad Hlad a nechal rozčtvrtit všechny jeho obránce. V úrodné krajině mezi Durenem a Zelany chtěl totiž nechat své vojsko během nadcházejícího léta odpočinout. Zároveň tam bylo zajištěné zásobování díky vykořisťování místních lidí a také ubytování v jejich vesnicích.

Agunágh ale rozhodně neutekl žalovat svému šílenému vládci do Tísíce jeskyní. Jeho špehové sledovali počínání krále-generála, a tak se včas se svými třemi stovkami věrných přesunul. Tábor si zřídili v lesích Zelanských vrchů, severně od Mučanska. Muži, kteří Agunághovi zůstali věrní, jej sice obdivovali a vzhlíželi k němu, ale míra jejich věrnosti nebyla nekonečná. Agunágh proto vypracoval odvážný plán a předložil jej v nezvyklé ukázkě zcela neskřetí demokracie své armádě. Proti se vyslovila jen asi dvacítko vojáků. Agunágh ocenil jejich odvahu postavit se mu a nechal je popravit. Třináct dní poté, co se rok 855 k. l. přehoupl v rok 856, se generál v doprovodu Fua Če, posledního ze skřítčích mágů, a Jenka Kočky, almindorského odpadlíka, vydal na misi, která mu měla zajistit výhru a pomstu.

Na jihu v Dračím království nastalo pravé peklo. Jakmile přišla zpráva o Bruzgulově zradě, Zyl, dosud rozjařený vítězstvím, propadl záchvatům nekonečného vzteku. Proměnil se přímo v podzemí do své dračí podoby, plazil se chodbami a ničil a zabíjel vše, na co narazil. Za oběť mu padli i poslední dva schopní skřetí velitelé, které ještě měl. Dračí království se tak drolilo v prach, stejně jako chodby Zyliva paláce pod údery jeho ocasu.

Morálka i v parném létě klesla na bod mrazu, rozšířily se dezercce i šarvátky a disciplína, nebo spíše její zbytky, šly k řádu. Kvůli neexistenci schopných velitelů a nulové morálce se vojsko Dračího království vůbec nepohnulo na sever, aby potrestalo Bruzgula. Naopak mnozí ke král-generálovi dezertovali.

Pro tyto zmatky a třenice v Zylově říši nadále odolaly obléhání hrady Maebron, Tevirpon a Maurythan. Obláhatelé totiž nevyvíjeli takřka žádnou bojovou aktivitu.

To na hradě Čerevu, neobléhaném a ponechaném svému osudu, se obránci zdatně činili. Sehnali nové zásoby, podnikali partyzánské nájezdy na skřetí oddíly ze Štítova, lákali

je do pastí a získali si podporu nevolnického obyvatelstva, které bylo ochotno za ně položit život. Všem těmto akcím velela Lada Čerevová, dcera umučeného knížete Vuka a nově nastolená kněžna Čereva. Jakožto pouštní druidka vytvořila okolo hradu nástrahy z tekutého písku a z Čereva samotného pak oázu klidu a míru, kam se stahovali uprchlíci a přidávali se k jejímu odboji. Zprávy o jejích skutcích se šířily mezi porobeným lidem a nevolníci v celé Západní dálavě si vyprávěli příběhy o Pouštní paní a její kumpanii pojmenované Zrnka písku. Modlili se za ně, vzhlíželi k nim, skládali o nich písně a balady a doufali, že jim pomohou. Ve skutečnosti a z globálního pohledu byly samosebou Ladiny činy a akce jen, ironicky řečeno, zrnkem písku v poušti.

Mnohem účinnější pomocí Západní dálavě, o které si ovšem zatím obyvatelé žádné písně nezpívali, byl markrabě Eralis v Novém Solnohradu. Nevelké město, žijící ze solných dolů a přítomnosti vojenské flotily, přetékal uprchlíky z Rilundu a spíše už připomínalo nadivoko postavený tábor než spořádané sídliště. Právě tam ale vznikl dočasný štáb Eralise a jeho velitelů, kterými byli Drubalt Bílý Ohon, Iztokův syn Kosťa Celigojovič, Tal Čerev ze Zámostí, Faela er Daerlen Mladší z Mučanska a admirál Aurigen, hrabě z Ticirodu. A tam také začala vznikat nová západodálavská markraběcí armáda. Jejím základem byla stovka veteránů z Rilundu, padesátka nových posíl z Lozovavy, stovka námořníků novosolnohradské flotily a další stovka dobrovolníků a dobrodruhů. Ku pomoci byla armádě i kumpanie Ohnivá pěst, elitní jednotka kouzelníků vytvořená Raxentirem er Sinwar během bitvy v Rilundu. Jejimi členy tehdy byli žáci Univerzity, kteří se rychle zakalili v krvi bitvy. Raxentir sice v Rilundu padl, ale jeho jednotka existovala dál a fungovala jako markraběcí garda. Během větrnce se tato armáda secvičovala, vybavovala (zbraní i zbroje byl nedostatek) a připravovala na akci.

Celý Nový Solnohrad pak měl začátkem dvanáctého měsíce deština po dlouhé době konečně zase důvod k oslavě. Ta se konala v souvislosti se svatbou Eralise s ovdovělou kněžnou Faelou er Daerlen. Šlo samosebou o svazek politický (byť podpořený vzájemným přátelstvím) a Eralis si jím chtěl zajistit svou moc v dálavě a ukázat Urozenému sněmu v Danerii, že s ním budou muset počítat. A to se mu povedlo možná více, než zamýšlel.

Jakmile se totiž v Danerii dověděli o armádě, kterou Eralis buduje, a o jeho sňatku, vyložili si to jako výhrůžku, že až nastoupí na trůn, nebude jen loutkou, ale bude chtít po staletích do královských rukou opět soustředit moc. Okamžitě se rozjela zákulisní jednání a mnohá knížata, která dosud podporovala vojenskou pomoc dálavě, obrátila. Na zasedání Urozeného sněmu 19. chladna tak bylo schváleno, že na pomoc dálavě nebude poslán ze státních peněz jediný voják a také, že o této věci se už nebude v příštích pěti měsících jednat. To byla krutá rána pro krále Eranise a jeho stranu.

Přesto snahu pomoci synovi nevzdal, za pomoci a peněz knížat z Marivilu, Brustu a Sušacu nechal vystrojit několik lodí a vojsko o třech stech mužích a sám se v jejich čele vypravil na Taru. To bylo ale až 28. chladna, když přešly bouře, které do té doby cloumaly Vnitřním mořem.

## POMOC JE NA CESTĚ

Zatímco otec se snažil sehnat pomoc, jeho syn vyrazil znovu do boje. Prvního dne nového roku 856 k. l. vylula no-



voslonohradská flotila, naložena markraběcí armádou, do Rilondského zálivu. Vojsko se vylodilo na vádí Amber a postupovala na Oázky, které 18. chladna osvobodilo od malé skřetí posádky. Prvním regulérním bojem pak byla šarvátka o Tůň, kde se markraběcímu vojsku postavil na odpor oddíl padesáti Bruzgulových vojáků. Všichni do jednoho ale byli pobiti a i Tůň byla osvobozena a stala se hlavním sídlem markraběte a jeho vojáků. Z této vesnice na řece Y'b pak Dálavští v menších oddílech vyrazili proti skřetím okupantům. Jejich výpady vedly hlavně do Zámostí a byly záškodnického charakteru. Eralisovy oddíly přepadaly zásobovací jednotky, kradly jídlo, vraždily skřety ve spánku, odháněly jim koně, osvobozovaly zajaté a mučené nevolníky. To už se o nich začaly šířit pověsti a vznikaly první balady o Rilondském králevici.

V půlce chladna dospěla zpráva o Eralisových akcích i ke králi Waldenovi do Východní dálavy. Bylo to pět měsíců po tom, co byl nucen své spojenecké vojsko rozpustit. Eralis byl ale už dlouho Waldenovým přítelem a když král Almendoru uviděl jeho odvahu, rozhodl se mu stůj co stůj pomoci. Už koncem chladna tak byla v Kwesaru shromážděna armáda lidí a trpaslíků (Walden přivedl tři sta vojáků a každý z trpasličích králů půl druhé stovky). Byla tedy mnohem méně početná, než Walden původně počítal, ale teď se mělo bojovat jinak a jinde než před pěti měsíci.

Pár dní poté, co spojenecká armáda vyrazila po Trpasličí silnici k Západní dálavě, došlo k zajímavému incidentu. Předsunutá jízdní hlídka zajala člověka, skřítku a skřeta a tvrdila, že se vůbec nebránili a na hlídku vlastně čekali. Jednalo se samosebou o Agunágha a jeho doprovod, což brzy zjistil i Walden. Spolu s králi Borinem a Gáinem skřetího generála vyslechl a nabídce, kterou Agunágh vyslovil, nešlo odolat. Walden dobře věděl, že Agunágh a Bruzgul jsou na nože, a ačkoliv váhal, zda uzavřít dohodu se skřetem, pragmatismus nakonec zvítězil. Skřetí generál pak spolu se třemi králi naplánoval léčku na jejich společného nepřítele. Krom králů a několika nejvyšších velitelů nebyl o tomto nezvyklém spojení nikdo další z vojáků zpraven.

A aby léček nebylo málo, zhruba ve stejnou dobu se Agunághův zástupce Zagrask sešel s Bruzgulem a nabídnul mu, že svého velitele zradí a zavraždí a přivede zbytek skřetů na Bruzgulovu stranu. Král-generál souhlasil, protože věděl, že Walden se blíží a bitva je nevyhnutelná. Právě v bitvě mělo k Zagraskově zradě dojít. Bruzgul tedy začal shromažďovat své roztroušené vojáky a čtyři stovky jich poslal do Zámostí proti Eralisovým jednotkám.

Ke střetu došlo 15. klidna v bitvě o Tůň. Organizovanější a protřelejší skřetí armádě se podařilo v poměrně krvavé bitvě vyhrát. Eralis byl nucen se se zbytkem vojska stáhnout na sever. Jeho zadní voj musel neustále odrážet dotírající skřetí oddíly, ale nakonec se většina přeživších zachránila naloděním u mysu Amber. To se stalo 20. klidna a krom novoslonohradských lodí tam kotvily i danérské lodě krále Eranise a jeho šlechtických spojenců. Přivítání otce se synem na palubě Nezdolné bylo bouřlivé a radostné. Skřetí armáda, když viděla lodě plné nových posil, odtáhla k Rilondu.

Král, markrabě a velitelé usedli k válečné poradě a nechali si k ní přivolat i magickou projekci krále Waldena. Spolu s ním pak došli k dohodě. Waldenovo vojsko v té době už dávno mělo za sebou řeku Gweg a nacházelo se tedy fakticky v Západní dálavě. Bylo domluveno, že ideální by bylo svést

bitvu na Píscině, a k tomu cíli se napřely všechny plány a snažení spojenců.

Mezi spojence se v tu chvíli tajně počítal i skřetí generál Agunágh. Ten se 21. klidna vrátil do ležení svého vojska a okamžitě se sešel se Zagraskem, kterého následně pochválil za to, jak dobře sehrál svou roli u Bruzgula. Hned dalšího rána přesunul své vojáky na západní svahy Zelanů nad Píscinou, kde se ukryli v hlubokých lesích.

#### POSLEDNÍ BITVA VZPLÁLA

Bruzgul pečlivě sledoval počínání Waldena a na radu svých zvědě (ve skutečnosti byl aspoň jeden z nich Agunághův agent) se stejně jako spojenci rozhodl svést bitvu na Píscině. Jde totiž o malou rovinu ležící mezi mořem a horami, víceméně bez porostu, celou pokrytou jemným pískem a protkanou říčkou Stinnou, která je v letních měsících, jakým je i kliden, skoro vyschlá. Leží na ní jen pár vesniček a vinohradů.

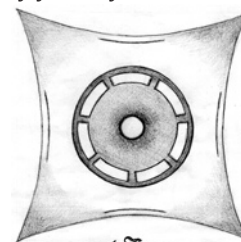
Pravda rovina dávala výhodu spíše Waldenově těžké kavalerii, ale Bruzgul se spoléhal, že na písku se jim nebude dobře manévrovat a že v parném dni bojovnost mužů zakutých v rozpáleném brnění klesne. Jde vidět, že z těžkou rytířskou jízdou zatím neměl co do činění. Z Rilondu, kde sešikoval své voje, vyrazil 25. klidna. Měl k dispozici armádu o třinácti stovkách válečníků (šlo hlavně o orky, gobliny, tarské domorodce a skřety).

O den později se u Železného potoka vylodili Eranis a Eralis a spojili svých pět set mužů s šesti stovkami Almendořanů a trpaslíků. K večeru 29. klidna se spojenci zastavili na severním břehu Stinné a druhého dne, okolo desáté dopoledne, dorazila i Bruzgulova armáda, na noc tábořící nedaleko. Waldenův mág a přítel Blaten se vplížil do Agunághovy mysli a sdělil mu poslední detaily plánu.

Bitva, která se následně strhla, vešla do dějin jako bitva u Viničných Píscic (malé vesnice nedaleko), jako bitva na Stinné a nebo nejčastěji jako Královská bitva (pro nezvykle velký počet korunovaných hlav královské krve, které se jí účastnily (Eranis z Danérie a jeho nástupce Eralis, Walden z Almendoru, Gáin Čtyřprstý z Krazu, Borin III. Železná pěst z Kwesaru, Košta Celigojovič, vладыka z Lozjojavy, a také Bruzgul, král-generál Rilondu).

Spojenci se na bitvu dobře připravili. Už v noci si ve skoro vyschlé Stinné zpevnili, vydláždili a magicky zajistili dva brody, které v tu chvíli vypadaly spíše jako přeřady či mosty. Ze Stinné byla jen malá stružka. Přesto byly brody třeba. Před dopolednem totiž Blaten a další spojenceští mágové provedli u pramene řeky v Zelanských kopcích zaříkání. Přivolali masu vody z hlubin země a Stinná se tak na celý den změnila v dravý, bouřlivý a široký tok, zcela naplňující hluboké, do písku zařezané koryto.

Skřetí armáda tak byla značně zaskočena tím, že mezi nimi a nepřitelem se najednou vine řeka. Trpaslíci, odolní a neteční, se postavili na jeden z brodů přímo doprostřed toku a utvořili štítovou hradbu. Díky kouzlům vetkaným do jejich bot stáli pevně a proud neměl šanci je strhnout.



znak Krazu



znak Kwesaru



Bruzgul si byl přesto jist svou převahou. Počítal s tím, že má početnější vojsko a že nepřítel má za sebou takřka třicetidenní pochod. Nařídil tedy útok. Devět set jeho vojáků vyrazilo vpřed proti třem stům trpaslíků, v záloze zůstalo tři sta mužů a stovka lehkých jezdců (jediná Bruzgulova kavalerie).

Postupující vojáci se stali snadným terčem spojeneckých lučičtíků; krom toho, jakmile vstoupili do brodu, museli zápasit s dravým proudem a trpasličími zbraněmi. Bitva v proudu řeky byla únavná a vyčerpávající, krvavá a dlouhá. Zuřila už více než hodinu, aniž by trpaslíci jen o krok ustoupili, když Walden vydal rozkaz stovce členů lehké kavalerie, aby se vydali proti proudu Stinné na východ. Bruzgul nechápal účel této akce, ale jeden ze zvěďů (opět Agunághův špeh) mu podsunul myšlenku, že výše proti proudu musí být další brod. Bylo jasné, že jakmile jej jízda překročí, bude moci skřetům vpadnout do zad. Proto král-generál vyslal na východ svůj jediný jízdní oddíl, aby se s kavalerií spojenců střetl u domnělého východního brodu.

Sotva skřetí jezdci zmizeli za kopcem, vyrazili ze své lesní skrýše na svahu Agunághovi muži. Mířili přímo a klidně k Bruzgulově záloze. Bruzgulovci doufali v Zagraskovu zradu a tak začali jásat a vítat staré kamarády, kteří přišli ve správnou chvíli na pomoc. Agunághovci ale vytasili zbraně, vyvěsili Agunághův prapor a vrhli se na překvapené nepřátele. Agunághův špeh se v tutéž chvíli pokusil zavraždit Bruzgula, ale král-generál útok odrazil a jeho ochranka špeha rozsekala.

Spojeneční vojáci jen nevěřícně hleděli, jak se skřeti rubou mezi sebou, ale Walden nezaváhal a v čele své těžké kavalerie překročil Stinnou přes druhý v noci vybudovaný brod níže po proudu. V tu chvíli zabrali i trpaslíci a vytlačili skřety z řeky na jižní břeh. Rytíři se seřadili a vpadli plným tryskem do levého boku těch, kteří stále útočili na trpaslíky. Skřeti byli sevřeni mezi kladivo jízdy a kovadlinu trpasličích štítů a byli velice kujní. Umírali ve velkém. Podařilo se jim ale sešikovat do kruhu a hrdinně se postavili na odpor.

Dřív, než se je spojencům podařilo zlomit, vrátila se od východu skřetí jízda. Žádný brod nenašli a pochopili, že padli do léčky. Teď se tedy rozzuřeně vrhli do zad Waldenovy kavalerie, dusící jejich spolubojovníky, a donutili ji ustoupit na jihozápad. Při tomto ústupu ale rytíři jakoby mimochodem rozprášili zbytky Bruzgulovy zálohy, která prchala před Agunághovými bojovníky.

Přes řeku se přebrodila i danérská a almendorská pěchota a připojila se k trpaslíkům, kteří se rozvinuli podél břehu a sváděli se skřetí pěchotou konečně vyrovnaný boj. Skřetí jízda se obrátila proti Agunághovi a zle řádila mezi jeho jednotkami. Waldenovi rytíři, kteří se zrovna opět seřazovali, se na to s úšklebkem dívali, ale jejich král jim zavelel, a tak jim nezbylo než jet podivným skřetím spojencům na pomoc. Bruzgulova jízda tak byla rytíři kompletně vybita a za oběť mečům a palcátům začali padat i mnozí Agunághovi muži. Walden, vázán dohodou, přijel ke skřetímu generálovi a nařídil mu, ať se stáhne, že pro něj bitva skončila. Traduje se, že mu prý i zasalutoval, ačkoliv jiné jazyky tvrdí, že na něj plivnul.

Agunágh tedy opustil bojiště, spokojen s pomstou. Waldenovi rytíři se obrátili k severu a posledním útokem vjeli do zad skřetů, bojujících u břehu se spojeneckými pěšáky. Většina skřetů zemřela a zbytek se dal na bezhlavý útek.

Bruzgul byl dopaden k večeru a slavnostně roztrhán koňmi (Waldenovým, Eralisovým, Eranisovým a ořem Zdimíra Vějičky,

náhodně vybraným vojákem almendorské lehké jízdy). U Stinné pak vyrostly dvě velké mohyly padlých spojenců a skřetů.

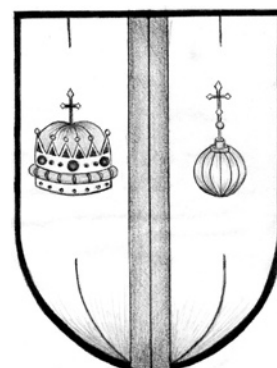
## JE PO VÁLCE

Po slavné Královské bitvě vjelo spojenecké vojsko s velkou parádou do vyliďněného a pobořeného Rilundu. Markrabě Eralis vstoupil se svou ženou Faelou do trosek svého paláce a 18. novorostu se zde z důvodu neochoty, nezájmu a neposkytnutí pomoci, kvůli kterým musel lid Západní dálavy trpět, zřekli své rodné Danérie a prokleli Urozený sněm před Sedmnácti bohy. Nato se nechali korunovat Rilondským králem a královnou. Na hlavy jim koruny (v tu chvíli v pravdě jen měděnou čelenku a věnec květin) položil Eralisův otec Eranis, danérský král. Svědkem tomu byli trpasličí králové. Walden, panovník Almendoru, se obřadu nezúčastnil, aby nepopudil své danérské spojence, ale celá korunovace a odtržení kolonie od mateřské země byl vlastně jeho nápad. V Eralisovi totiž Walden získal na Taře mocného a vděčného spojence a almendorský vládce věděl, že osud světa se rozhodne na Taře a ne v domovině na Lendoru.

Nově vzniklé království si nárokovalo celé Poříčí Durenu se všemi knížectvími, Zámostí, Bílými útesy i Novým Solnohradem. A co si nárokovalo, to i získalo. Eranis, stále ještě danérský král, zrušil lenní sliby, které k němu durenská knížata měla, a ona složila nové do rukou Eralise. Danérské území tak přešlo k novému království vlastně legálně.

Během novorostu, třetího měsíce, se do Rilundu začali vracet jeho obyvatelé, byly osvobozeny obléhané hrady Maebron, Tevirpon a Maurythan a zbytky skřetích oddílů byly vyhnány a pobity.

V Danérii šlechticům v Urozeném sněmu nezbylo než zuřit. Z toho vzešla mnohoměsíční rokování a z těch zase nařízení, prikazující králi Eranisovi vrátit se do Lunenwigu, odvolat své činy a čelit následkům. Král ale toto zcela odmítnul, a tak jej Sněm v rozkvetu zbavil trůnu (nikoliv ale jednohlasně) a zvolil za nového krále jeho bratra Eprela. Padly i návrhy na odvetnou válečnou výpravu proti novému království, ale byly zamítnuty. Knížatům se nechtělo utrácet za válku a tvrdila, že dálava je stejně zničená bojem a čekají ji kruté časy. Lépe prý bude, když se o ni postará Eralis, než aby ji musel dotovat Urozený sněm.



## KONEC ČERVENÉHO DRAKOČLOVĚKA

Celá válka o Rilond měla ještě dohru v Zylově Dračím království. Zyl se potácel v hlubokých depresích, záchvatech vzteku a vražedných náladách. Každý, na koho ve své podzemní pevnosti natrefil, byl zabit. Nakonec se drakočlověk zavřel ve své trůnní komnatě a nehnul ani prstem. V tu chvíli jako by nic dorazil do Tisíce jeskyní Zylův bývalý pán Khar Démon, aby ho konečně potrestal za dávnou zradu. Nikdo se mu nepostavil na odpor, naopak ho všichni, kdo ještě zbyli, vítali. Jen Zylova garda zaútočila, ale všichni padli mrtví, aniž by jim Démon věnoval jediný pohled. Khar pak vstoupil do Zylovy mysli a zničil tu špetku přítelovosti, kterou tam ještě našel. Pak se temný pán obrátil a odešel.



# 220 Voltů

## Cryostasis Sleep of Reason

Karel Wolf

A mrzlo, až se vlci lámali v zatáčkách, aneb těžko soudit den před večerem, ale v případě Cryostasis to vypadá na opravdu zajímavý a pořádně mrazivý akční nářez, který nabídne zase trochu něco jiného, než na co jsme zvyklí u her z opačného konce světa.



Severní pól je krutý, ale hlavně svou přízračností láká nejrůznější pomatené dobrodruhy a šílené vědce již hezkých pár století. Není to ale vůbec tak dávno, co do svých mrazivých tenat přilákal také herní vývojáře. Ukázalo se totiž, že vedle zakázaných biologických pokusů, uskladnění ponorek s jadernými hlavicemi a adrenalinové sporty pro pomatené ekology je to také velmi vhodné prostředí pro pořádně mrazivou first person akcičku s hororovými prvky. Hru od ukrajinského studia Action Forms představil české hráčské obci v rámci Prague-n-play 2007 východní herní moloch C1. Měli jsem možnost vyzkoušet mezi prvními a musíme, říci, že si zde chlupci AF evidentně snaží napravit pověst po svém předchozím propadáku a jde jim to docela dobře.

### O CO TADY PŮJDE

V roli Saši Nestorova, ruského to meteorologického badatele a jednoho z nejtalentovanějších vyprazdňovačů stahanů se stolicnou na polární vědecké bázi Pole 21 se vydáte se na zdánlivě nevinou výzkumnou misi, během které se zatouláte až k vraku sovětského jaderného ledoborce North Wind. Z názvu lodi je vidět, že to s oním ruským bezmezným patriotismem nebude až zase tak žhavé. Saša se zachová jako správný vědec (ze Sajúzu) a tak se statečně vydá na průzkum lodi pravda je, že se zde také hodlá zbaběle schovat před zuřící

ledovou bouří, ale nebudeme ho přeci zbytečně shazovat. Jakl už to tak v hororových příbězích chodí, průzkum ledového vraku nebyl zrovna tím nejlepším nápadem, který mohl zvidavého vědce napadnout. Kromě mrazu tak budete muset čelit nemrtvé posádce a jako bonbonek vám pro vaši potenciální záchranu nezbude nic jiného, než rozluštit děsivou záhadu, proč celý North Wind před lety dopadl tak, jak dopadl.

### NÁPADY POVÝTCE VÝCHODNÍ

Hra se od většiny současných akcí s podobnou tematikou (snad s výjimkou Half-life 2) může pochlubit unikátním engine, který umožňuje reálně simulovat účinky různých fyzikálních jevů (v daném případě hlavně tepla a různé míry chladu). Engine se jmenuje příznačně – AtmosFear. Mráz se ale neprojevuje jen na Sašovi, naprosto přirozeně se odráží i na okolí a předmětech, které může Saša sbírat. Zajímavé je, že ve hře není klasická osa se škálou životní energie, jak jsme na to u podobných her zvyklí. Místo toho má Saša zkrátka pouze svůj jeden život (o který může být velice jednoduše připraven). Ukazatele odsud ale nezmizely, Saša má totiž v levém spodním rohu obrazovky jakýsi miniaturní barometr, který ukazuje jeho aktuální tělesnou teplotu, ta když klesne pod únosnou mez, Saša umírá podchlazením. Na lodi je velké množství zón s naprosto rozdílnými teplotami. V některých místnostech se tak, můžete ohřát (u reaktoru, nad halogenovou žárovkou), jinde vám bude skoro ta akorát (většina podpalubních prostor) a jinde budete doslova procházet procesem hloubkového zmrazování.

### ZAHŘEJE VÁS KAMARÁDKA?

Saša se však nebude po mrazivých prostorách pohybovat úplně osamocen. Ve hře by se podle předběžných informací mělo objevit cca 8 NPC (počítačem řízených postav). Můžeme jen skrytě doufat, že nepůjde jen o urostlé ruské vědátory s rampouchem na vousech, ale že se najde i nějaká ta (sou)družka, jež by dala pojmu zahřátí opět trochu jiný rozměr.

### NÁVRATY DO MINULOSTI A JINÁ ZVĚRSTVA

Zvláštním fenoménem ve hře je takzvané Mental Echo (mentální ozvěny). Saša se časem naučí vciťovat se do posledních okamžiků organických pozůstatků (včetně zmrzlého bifteku na plotně) a pomocí namražených námořníků tak postupně odhaluje tajemství lodi a získá schopnost v omezené míře





zasahovat do minulosti a ovlivňovat některé důsledky pro budoucnost.

#### NA VAHÁCH BOHYNĚ THEMIS:

- + grafika
- + nápaditost
- + skvělá hororová atmosféra
- zatím nezjištěny

#### SHRNUTÍ:

Název: Cryostasis Sleep of Reason

Výrobce: Action Forms

Vydavatel: C1/Cenega

Index očekávání: 85 %

# Guild Wars: Eye of the North

Severní vítr je krutý a pro svět Guild Wars to platí dvojnásob. Po celkem třech samostatných kampaních jsme se konečně dočkali opravdového (a navíc celkem našlápnutého) datadisku se vším, co k tomu neodmyslitelně patří.

Od vydání prvního dílu (tehdy šlo o nevyzkoušený experiment) oblíbené MMO Guild Wars: Prophecies uplynuly dva roky. Autoři slíbili nový přídavek do hry každý nový půlrok a vypadá to, že se jim tento trend (na rozdíl od konkurence) daří naplňovat. Je sice pravda, že první dva placené addony (přídavky) vzbudili v řadě hráčů jisté rozpaky tím, že šlo prakticky o od původní hry naprosto oddělené kampaně, ale i tak se hra díky bezkonkurenční platební politice zařadila mezi nejoblíbenější onlinovky dneška.

#### NÁVRAT DO STARÉHO KRÁLOVSTVÍ

Oproti exotickým kampaním s nepřenositelnými postavami se v datadisku konečně vrátíme do míst z původní hry. Tady nás neočekávají jenom nová monstra a předměty ke sbírání, ale především obrovský komplex multiposchového dungeonu, který se otevřel po nedávném magickém zemětřesení. Na rozdíl od ostatních dobrodružství bude komplex do budoucna asi takovou malou kosmopolitní zónu, protože je sem možné přenést postavy ze všech předcházejících kampaní. Krom toho nás čekají také zcela noví hrdinové, kterých bude nejspíš celkem deset. To samozřejmě sebou přináší škálu nových taktik a sto padesát nových dovedností. Asi největší zajímavostí co se týče výbavy má být unikátní třída čtyřiceti speciálních sad brnění. Každá bude šitá na míru konkrétnímu druhu hrdiny a bude zpřístupňovat některé velmi zajímavé bonusy v Guild Wars 2. Samozřejmě, že vás o nich budeme do budoucna dopodrobna informovat, zatím však musíme respektovat embargo, takže se můžete pouze těšit.

#### KAM SE NÁM POSUNULA PŘÍBĚHOVÁ LINKA

Nečekejte ani žádné velké dějové zvraty, ani příliš mnoho dějových odboček, o tom „Oko severu“ rozhodně není. Smyslem hry je spíše vytvořit jakousi předmluvu k pokračo-

vání GW – Guild Wars II. Kromě toho nám hi-levelové dungeony s osmnácti patry mají poskytnout jakousi arénu pro otestování všeho toho, co jsme se v jednotlivých kampaních naučili.



Dějové intro vypráví o zemětřesení, jež mohutně zasáhlo staré království. Vy a ostatní hrdinové se tak musíte postavit nové hrozbě v podobě obskurních monster, která se najednou z ničeho nic začala z jeskyní valit.

Asi největším chystaným bonbonkem má být patch, kterému autoři říkají Hall of Monuments. Ten by měl zamezit nechtěným ztrátám postav nebo zkušeností a ukládání velkých činů, artefaktů a jiných událostí, které jste stihli ve hře udělat. Navíc zde má existovat i jistá převoditelnost některých vlastností právě do samotných Guild Wars 2.

#### ALTERNATIVA:

World of Warcraft + WoW: Burning Crusade  
Lineage II: The Chaotic Chronicle

#### SHRNUTÍ:

Název: Guild Wars: Eye of the North

Výrobce: NCSOFT / ArenaNET

Vydavatel: CD Projekt

Doporučení Pevnosti: První „skutečný“ datadisk k jedné z neúspěšnějších onlinovek dneška si rozhodně nemůžete nechat ujít.

Index očekávání: 99 %



# Novinky: Letem herním světem

## ZAKLÍNAČ – PODROBNOSTI O OBSAHU JEDNOTLIVÝCH EDIC

Už samotná kombinace slov základní a edice má ve spojení se Zaklínačem trochu zavádějící význam. U běžných titulů se totiž s podobnou výbavou setkáme spíše u sběratelských edic. Jak už je nějaký ten pátek u českého CD Projektu chvalyhodným zvykem, edice špičkových her vždy vylepšuje přidanou hodnotou při zachování stejné koncové ceny. V případě očekávaného Zaklínače ta získáme za 999,- Kč (1299,- Sk) nejenom vynikající RPG hru, ale také docela tučný balíček. Ostatně posu te sami:

- DVD s kompletní profesionální českou verzí hry
- CD se soundtrackem
- Barevná tištěná mapa velikosti A3
- Tištěný barevný osmdesátí stránkový průvodce hrou
- Tištěný 124 stránkový CZ/SK manuál
- A samozřejmě nesmí chybět ani tištěná 40 stránková novela od Andrzeje Sapkowského.

U sběratelské edice nás bude čekat například luxusní kovový zaklínačský talisman a řada dalších lákavých lahůdek, na které bylo v době uzávěrky bohužel uvaleno informační embargo.

## LOST PLANET: EXTREME CONDITION V PROFESIONÁLNÍ ČESKÉ VERZI!

Populární akční řezba z X boxu vyjde na PC v češtině. Lost Planet: Extreme Condition bude první hrou z portfolia Capcomu, kterou CD Projekt lokalizuje do českého jazyka. Hnací motorem bude v této originální akční sci-fi střílečce honba za zásobou tepla, které v „extrémních podmínkách“ ubývá velmi rychle. Netřeba doufat, že nejsnazší cesta pro jeho získání vede přes zabíjení nepřátel. Lost Planet: Extreme Condition bude obsahovat kampaň i docela povedený multiplayer. V tom prvním se můžete těšit na 11 misí, které vám obstarají zábavu na přibližně 8 hodin hraní. Multiplayer naopak nabízí hromadnou řežbu až 16 hráčů a oproti Xboxové verzi bude obohacen o kvantum nových map. Připravit již dopředu se rozhodně můžete na výborné grafické zpracování a pořádnou dávku mrazivé atmosféry. Podle toho jak dopadne lokalizace, se můžeme na projekt těšit bu koncem léta neb začátkem podzimu.

## FALLOUT 3 – NEJOČEKÁVANĚJŠÍ HROU PŘÍŠTÍHO ROKU

Bethesda poprvé po dlouhé době otevřela brány atomového krytu a my tak měli příležitost nasát pár letmých dojmů z nejočekávanějšího post-apokalyptického RPG posledních let.

Samotná hra začne v Rivet City 200 let po velkém nukleárním výbuchu. Příběh plyně naváže na předchozí dva díly a očekávat se dá zejména velké množství reminiscencí na kultovní dvojku. S vaší postavou se budete moci sžívat již přímo od samotného jejího narození, které je do hry poměrně vtipně zakomponováno. Když tajemný otec, jediný žijící rodič zvedne dítě kvůli scanu DNA a hráč si vybere jednotlivé atributy svého těla, počítač zároveň dotvoří stejné položky u

samotného otce, aby se podtrhlo genová spřízněnost. V následujících několika hodinách si prožijete neradostné dětství za zdmi valutu a pak už hurá za svým otcem do tajemného světa za zdi. Programátoři použili pro pokračování legendárního RPG vyzkoušený engine S.P.E.C.I.A.L., se kterým jsme se mohli setkat v předcházejících dílech nebo akčním RPG Lionheart. Hra by se měla na trhu objevit v příštím roce na podzim.



## TOMB RAIDER ANNIVERSARY PRO SBĚRATELE

Tomb Raider oslavil narozeniny a to se samozřejmě nemohlo nechat jen tak. S vydáním titulu Tomb Raider Anniversary se do obchodů dostává také speciální třídisková sběratelská edice hry a to jak pro PC tak pro PlayStation2. Limitované edice najdete v sítích prodejen JRC, GAMESHOP a vybraných hypermarketů. Sběratelská edice bude obsahovat plnou hru Tomb Raider Anniversary, bonusový disk a, což je asi nejzajímavější, exkluzivní soundtrack. Bonusový disk se stal nosičem pro kompilaci Tomb Raider artworků, exkluzivních a oficiálních propagačních trailerů z Laňiny historie a mnoho dalšího. Dále se hráči mohou těšit na originální retrospektivu celé herní série Tomb Raider a mnoho dalšího.

## STALKER UŽ NEMLUVÍ JEN RUSKY

S.T.A.L.K.E.R. se naučil česky, společnost CD Projekt zveřejnila oficiální patch do hry, který obsahuje dotáčky českého dabingu. Ten přidává český dabing u kompletní dějové linie, který byl původně ponechán v ruském jazyce. Zástupci CD Projektu, tak zareagovali na připomínky mladších hráčů, kteří již dneska rusky neumí. Výrobce český dabing přidá do patche 1.004, my si však češtinu můžeme ve hře vychutnat již dnes.

## PRAGUE-N-PLAY 2007 – HERNÍ PRAŽSKÉ JARO

Začátkem května se v Praze uskutečnila událost, která svlázila herním suchem rozpraskanou tvář české herní scény. Nadnárodní ruský distributor 1C (dříve CENEGA) se rozhodl uspořádat pro všechny, kdo v herní branži střední a východní Evropy něco znamenají, setkání nazvané Prague-n-play, kde představil svoje největší hity nadcházející sezóny. Společnost, která měsíčně vyveze neuvěřitelných 11,5 tuny her (rusové mají trochu zvláštní míry), představila očekávané pecky jako Necrovision, You Are Empty, Cryostatis, ale také řadu zajímavých projektů bez tak bombastické reklamy. Za všechny jmenujme špičkovou 3D akci Death to Spies, strategii Fantasy Wars King's Bounty: The Legend a XIII Century: Death or Glory, nebo třeba lehce se vymykající počiny Rig-N-Roll a Theatre of War.