

Dech Draka



O hrách na vlastní kůži

Lidská představivost a zároveň touha po nových vjemech nezná mezí. Toulky mezi vzdušnými zámky provozujeme od nepaměti, nejsou a ani nemohou být výsadou hráčů rolových her. Přesto jsou to právě rolové hry, které poodhrnou závoj reality a nechají nás nahlédnout do světů, které jsou omezené jen naší fantazií; takových her jsou plné knihovny. Mezi těmito hrami se však dá vyčlenit skupina, která nabízí balancování na samé hranici skutečnosti a imaginace, která si bere něco z divadla a něco z RPG a přináší jedinečnou možnost zkusit si kreace představivosti na vlastní kůži.

Jako u všech rolových her na sebe hráč bere úlohu ztvárnit nějakou postavu, nejčastěji v rámci kontaktu s postavami ostatních hráčů. Označení role je zde pak opravdu na místě, protože hráči a jejich činnosti jsou v LARPU (jak se rolovým hrám hraným „naživo“ říká) velmi podobné skutečným divadelním hercům a jejich interpretacím dramatických postav. Hráč LARPU nepopisuje, co jeho postava dělá nebo říká; v rámci své role to prostě dělá a říká sám. Otevírá se tak nový rozměr prožitku ze hry, a to nejen díky svobodě dramatického projevu, jaké se zde hráči dostává, ale také pro možnost opravdového ponoření se do hry nebo do postavy samotné.

Přestože tradice LARPU sahá hlouběji do minulosti, v našich zemích je LARP věcí poměrně novou. Jeho zřejmě nejznámější formou je bitva, tzv. dřevárna, kdy se hráč staví na jednu ze znepřátelených stran, nejčastěji jako prostý voják, a snaží se dřevěnou zbraní (odtud je název odvozen) dopomoci své straně k vítězství. Kromě dřeváren však existuje celá řada dalších velmi zajímavých stylů a žánrů. Pro začínající hráče bude patrně nejatraktivnější tzv. komorní LARP, který se vyznačuje malým počtem účastníků, omezeným prostorem a krátkým časem pro hru, která je tak zpravidla intenzivnější a hutnější. Postavy v komorním LARPU bývají předem vytvořeny jeho autory a nejen že se tak účastník nemusí zabývat její tvorbou, ale zároveň jsou tím postavy směřovány k sociálnímu konfliktu, který pomáhá hře udržet si zajímavost a dynamiku.

Dlouhou tradici u nás mají i „světy“, což jsou LARPy, jež stavějí na větším počtu postav různého zaměření, které tak společně vytvářejí iluzi skutečné vsi nebo města – jednoduchého herního světa. Odehrávají se v přírodních lokalitách a na rozdíl od komorních her trvají řádově několik dní. Na podobném principu je založen i městský LARP, kde se navíc využívá i reálných kulís městského prostředí. Jeho nejčastější předlohou je Svět temnoty (World of Darkness) nakladatelství White Wolf. Městský LARP na jeho motivy si našel cestu do téměř každého většího města u nás.

LARP zdaleka není jen aktivitou pro volný čas, různé jemu podobné dramatické formy se využívají i ve vzdělávání a lékařství. Improvizační hraní role, potřeba pružně reagovat na okolní podněty a rychle se rozhodovat umožňuje hráčům rozvoj sociální komunikace a schopnosti sebereflexe.

Možnosti vyžití v hrách na vlastní kůži jsou omezeny jen fantazií jeho tvůrců a také účastníků; LARPy různých formátů a žánrů je jako hub po dešti, stačí si jen vybrat hru a nechat se unést.

Pavel „Lorgan“ Hamřík

hráčské

doupě

pevnosti



Smrt hrdiny

Jaroslav „Oggysu“ Vrba

Celá síň tiše naslouchala. Křehké tóny loutny právě uzavíraly dojemný příběh o lásce. O dvou mladých lidech, které jejich vzájemná náklonnost dohnala až na pokraj smrti. Byl to starý příběh, vyprávěl se na území Čtyř království už před příchodem Thaliona. Většina lidí ho znala nazpaměť a posluchači často doprovázeli pěvce svými hlasy. Dnes to ale bylo jiné. Hráčovy prsty jemně hladily struny, jako by vůbec nehrál, spíše se dotýkal milenky. Tóny se prolínaly a vytvářely překrásnou kulisu pro jeho zpěv. Měl sametově jemný hlas. Nebyl to hluboký hlas pravého muže ani vysoký hlas mladíčka, přesto si zachovával mnoho z dětské nevinnosti a lahodil každému uchu. Příběh se chýlil ke konci a pěvec právě popisoval skon mladého páru, zaviněný zástí a zlobou jejich bližních. Zpěv utichl a jen líbezné tóny jeho loutny zvonily v tichém sálu. Nakonec i ona pomalu přestala hrát a umělec potichu vstal ze židle. Téměř rodičovsky nástroj uchoopil a začal ho balit do koženého pouzdra. Všichni očarovane sledovali jeho počínání, dobré dvě stovky duší ho hltaly očima. Až ve chvíli, kdy zavázal pouzdro a poprvé zvedl pohled od země, vstal objemný, barevně oděný muž v čele publika: „Bravo! Bravo, mistře! Vskutku překrásné! Přijmi prosím moje pozvání na hostinu!“

Teď začal ožívat i zbytek síně a spustil se hlasitý potlesk a výkřiky v cizí řeči. Většina diváků byli vysocí lidé snědění pleť s tmavými vlasy, všichni oblečení ve výstředních barevných róbách zdobených zlatem, stříbrem a drahokamy, stejně jako muž v čele. Zvedali se z nízkých lůžek, polštářů a kobereců a bouřlivě jásali nad hráčovým výstupem. Ten jen skromně sklopil zrak k zemi a po tváři mu pohrával sotva znatelný úsměv.

„Úžasné, barde! Jak se ti mohu odměnit? Pojď, přijmi místo zde po mé levici; dnes budeš mým hostem!“ přispěchal k němu muž a pokynul rukou k bohatě zdobené stoličce uprostřed houfu polonahých dívek, oblečených v nejjemnějších a nejdražších látkách; v závojkách, sukničkách a splývavých šatech, které více odhalovaly než zahalovaly.

Hráč se skromným výrazem nejvyšší pokory usedl vedle muže a cudně sklopil zrak v přítomnosti oněch dívek. Jeho hostitel tleskl. Zpoza závěsů po obou stranách místnosti začali přicházet sloužící s mísami jídla: s exotickým ovocem všeho druhu, masem na různé způsoby, rýží a křupavým pečivem, opojnými nápoji a mnoha dalšími, jinde nevídanými lahůdkami. Všude se rozproudil živý hovor a většina přítomných si přestala hráče všimnout. Sloužící rozlévali víno a nektary do zlatých číší a chodili mezi hodovníky s podnosy plnými jídla. Umělec se většinu z toho přes lákavý vzhled neodvážil okusit, přesto ale od jedné půvabné dívky s uhrančivými černými očima přijal podivné zlatavé ovoce a hned se do něj zakousl. Ústa se mu naplnila sladkou šťávou, která mu začala téci i po bradě.

Najednou hostitel vstal a pozvedl pravici, v níž třímal číši: „Dajo!“ Jeho hlas překřičel proudící hovor a podařilo se mu upoutat pozornost ostatních. K jeho zvolání se přidali další a celá síň se naplnila výkřiky. Lidé se stavěli a zdvihali své pravice s nápoji. Hostitel se posadil zpět na své místo a natočil se k bardovi: „Na zdraví! Dajo!“ Měl příjemný kulatý obličej, který zdobil řídký černý knír, a široký zářivý úsměv. Umělec mu ho oplatil a pozvedl i svoji číši: „Dajo!“ Muž se zasmál a poplácal ho po zádech.

„Jak se ti u nás líbí? Co takový mladý nadaný člověk jako ty dělá v těchhle Zapovězených krajích?“ Nyní už nemluvil tím hláholivým bodrým hlasem, ale přešel do diskretnějšího pološepotu: „Mým jediným skutečným pánem je Sarapis, přesto si nemysli, že nevím, jak je naše země proklínána všemi Sedmnácti bohy! V mládí jsem prošel mnoho krajů na severu, Lendor i lidské kolonie na Taře, a mnozí si myslí, že s přistěhovalci smýšlím až příliš liberálně, neboť jsem se prý nakazil jejich způsobem života a myšlením. Ale kdyby tomu tak bylo, pak bych, Sarapis je mi svědkem, přece neměl důvod vracet se sem, do Země nářků! Víím, co se říká za mémi zády, a není to nic hezkého. Jen lži, pomluvy a křivosti! Nebýt mého velkého vlivu u samotného lorda Sargarra, byl bych okolními vládci vyštván jako pes, zahrabali by mne do země, nechali napospas mrchožroutům a sami by se na můj majetek vrhli jako supi.“ Svá poslední slova doprovodil mávnutím ruky okolo sebe, kterým obsáhl všechnu nádheru, třpyt a pozlátka celé prostory.

„Ne, můj milý barde, já víím, jaký je život ve Čtyřech královstvích a té takzvané kolonizované Taře,“ odfrkl téměř pohrdavě. „Však sám posuď, jak civilizovaná se ta vaše Tara zdá být oproti mému zemi? Ti hloupí lidé vykřikují: Khar! Démon! Přesto nevidí nic z toho, čeho jsi mohl být svědkem ty! Měli by otevřít oči a ne se skrývat za pavučinu lží, kterou obestřeli naši zem. Tak tedy, barde, pověz: co je civilizace? Má země nebo kraj, odkud jsi přišel?“

„Mocný Ešanare, z krajů, které jsem navštívil, je Země nářků tím nejcivilizovanějším.“ Umělec pokorně sklonil hlavu. Svým prohlášením zřejmě Ešanara uspokojil a ten se rozesmál. „Pravdu mluvíš, barde! A teď pijme! Noc je ještě mladá!“ Opět poplácal hráče po zádech a pak se postavil a bujaře zvolal: „Ghuta!“

Na jeho pokyn se dívky obklopující barda zvedly a přešly na volné prostranství uprostřed, kde předtím hrál. Ve stejný okamžik zpoza závěsů na stranách vystoupila skupinka hudebníků s podivnými smyčcovými a dechovými nástroji a bubny. Vyluzovali podivnou melodii, směsici břinkotu a vytí, která ve své podstatě oproti očekávání tvořila poutavou rytmickou hudbu, která přinutila umělce, aby s nimi začal tleskat do rytmu. Ešanar se zasmál, ještě jednou poplácal umělce po zádech a pak upřel veškerou svou pozornost na dívky. Ty se mezitím shromáždily ve středu volného prostoru a zrovna ve chvíli, kdy na ně bard upřel oči, začaly svůj okouzlující tanec. Vlnily se, mizely a ve vzduchu po nich zůstal jen jako pavučina tenký závoj a vůně květin, aby se vzápětí vynořily z houfu tanečnic a pokračovaly ve víru tance. Pohupovaly boky, kroutily celým svým tělem, ve světle pochodní na stěnách se míhaly jako nějaké víly, pokud byly ovšem víly patronkami chtíce a svodů ženského těla. Vše jako by na první pohled ovládal naprostý chaos. Každá tančila zvlášť, a přece jako součást celku. Jejich tanec byl jako místní hudba, jako orčí skládačka pak-te: jednotlivé složky nevynikly, dokud se



nespojily v jeden celek, poslední díl zapadl na své místo a uchvátil člověka svou propracovaností a komplexností. Hovor v síni se ztlumil a mnoho přítomných začalo pozorovat tanečnice. Dokonce i umělec se zaujetím sledoval celé představení, které se před ním odehrávalo.

Tanec vrcholil a dívky se pohybovaly v stále rychlejším rytmu hudby. Hodovní síni se začínalo šířit vzrušení... a pak na jedinou tanečnici zmizely. Na místě jejich divokého tance se k zemi pomalu snášely různobarevné závoje. Umělec se začal polekaně rozhlížet po sále, ale jak se zdálo, nikoho z ostatních to nijak nevyvedlo z míry. Přesto však dívky očividně někam zmizely! Pak náhle ucítil jemný dotyk na paži. Prudce se otočil a uviděl jednu z nich, jak sedí těsně vedle něho, svůdně pootevřívá svoje plné rtíky a sleduje ho uhlíkovými očima. Za ní seděly nebo ležely zbývající tanečnice a vypadaly jako samo vtělení smyslnosti.

Za jeho zády se začal Ešanar hlaholivě smát: „Copak, barde? To jsi nečekal co? Mé dcery a společnice jsou opravdu ďábelské potvůrky, že? Ty tě přesvědčí i o tom, že nemáš nos mezi očima! Tohle je potom už jen pouhou otázkou hry světla a pohybu.“

Hudebník ho ale už neposlouchal. Společnice? Vždyť některým z těch dívek mohlo být jen nějakých šestnáct let! A samotnému Ešanarovi muselo táhnout alespoň na padesát. Bohové! Slabě se otrásl odporem, ale jeho hostitel si toho naštěstí nevšiml a dál pokračoval: „Koukni na tu potvůrku Gaudu, to je moje nejkrásnější dcera. Koukni na ni!“ Gauda byla ona dívka, která se tolik měla k umělci. „Poslyš, kdyby to nebyla moje vlastní krev... hmm, nevím, nevím...“ Při těch slovech se umělec viditelně otrásl odporem a Gauda na něj zvědavě upřela své uhrančivé oči. Jen při pomýšlení na Ešanara a... do úst se mu nahrnulo víno ze žaludku a mělo odporou kyselou pachutí.

Naštěstí, nebo snad naneštěstí, nemusel nic odpovídat, protože zrovna v tom okamžiku se rozhrnuly závěsy na kraji místnosti a objevil se skřet. V odporu popelavé tváři měl nadutý výraz a pohrdavě přehlížel shromáždění, které rázem utichlo. Pak našel, co hledal, a ztichlou dvoranou se rozléhalo dunění jeho nohou v okovaných botách, když kráčel k Ešanarovi. Za ním vpochovalo do síně pět dalších hrdlořežů, kteří vypadali jako rváči, kterých jste mohli potkat v dálavských putykách mraky. Ti ovšem nemířili k Ešanarovi přímou cestou, ale zamíchali se mezi služebnictvo, aby ukořistili něco k snědku. Většina z nich byli pravděpodobně Keledořané nebo Almendořané, neboť měli světlou pleť, pokud se to dalo říct o chásce nemytých hrubiánů, pro které byl jedinou a ještě neoblíbenou koupelí dešť. Jejich tmavé vlasy visely v mastných pramenech po stranách hlavy a podobné to bylo s vousy a strništi na jejich tvářích. Dokonce i zde, v paláci uprostřed Země nářků, po nich většina lidí vrhala znechucené pohledy; kdesi vzadu v houfu žen začalo brečet nějaké dítě.

„Buď pozdraven, Ešanare,“ vysekl skřet posměšnou poklonu, která měla za účel pouze zesměšnit hostitele a vyjadřovala to nejhlubší pohrdání. „Jak se koukám, od minule sis ještě polepšil,“ zarudlýma očima přelétl po sále a jeho pohled se zastavil na skupince dívek okolo barda. Ten na své ruce ucítil silný stisk Gaudiny ručky, která vystrašeně sledovala příchodího. „Koukám, že tu máte docela pěknou oslavu. Jak to, žes mě nepozval?“ Byla to jen řečnická otázka a Ešanar to zřejmě také vycítil, neboť stále zarytě mlčel. „Copak se asi

slaví... Že by pohřeb?“ Když pokládal tuhle otázku, nasadil naprosto nevinný pohled a jen upřeně sledoval Ešanara. „Ne, asi ne. Mohla by to být svatba. Kolikátou že to máš ženu? Čtrnáctou? Patnáctou?“ pokračoval skřet v samomluvě a jeho oči zabloudily zpět k houfu dívek.

„Dvanáctou,“ ozval se konečně Ešanar. V jeho hlase byla téměř nezatelná stopa strachu, kterou ovšem překrýval vzdor a spravedlivé rozhořčení. „Nevím, co má tahle maskarada znamenat, ale chci tě požádat, aby co nejrychleji skončila!“ Ten kdo mluvil teď, nebyl ten bodrý tlustý muž, kterého poznal umělec. Čísel z něj chlad a hněv a konečně hudebník pochopil, jak mohl přežít takový člověk mezi smečkou hyen a supů, kteří jej obklopovali.

Skřet se na Ešanara zvědavě podíval, jako by nečekal, že se vůbec postaví na odpor. Hleděli si zpřímá do očí a vrhali na sebe navzájem vražedné pohledy. Jeden z nich musel něco říct. Než se však kterýkoli z nich na něco zmohl, ozval se z chumlu žen v zadní části vyděšený výkřik. Všichni, kteří dosud sledovali pomyslný boj Ešanara se skřetem, se otočili po hlase. Skupinka hrdlořežů stála jako zkamenělá a vystrašeně sledovala jejich vůdce. Jeden z nich stále držel za vlasy mladou ženu. Chvilí bylo ticho a pak skřet pronesl hlasem, při kterém zamrazilo přítomné do morku kostí: „Myslel sis, kdoví jak to nebylo chytrý, co, Kuno? Mohl bys ty i tvoji kamarádi laskavě nechat tu couru, kde je, a přijít sem?“ Nebyla to žádost, ale skrytá výhrůžka. Hrdlořez oslovený jako Kuna ještě chvíli nehybně stál a pak pustil ženu, která se okamžitě s pláčem odplazila mezi své společnice. Po celou dobu nespustil ze skřeta oči. Pomalým krokem se všech pět vydalo mezi vyděšenými hodujícími do středu místnosti, kde stál jejich velitel. „Tak, Kuno, jaký si z toho vemeš ponaučení?“ Změna v jeho hlase umělce překvapila. Ten tam byl chlad, jeho hlas tekł jako med a i jeho oči laskavě hleděly na jmenovaného. Toho to ale kupodivu vyděsilo ještě víc a pokusil se zvednout ruce k obličejí v obranném gestu. Skřet byl ale rychlejší a jeho ruka se mihla jako blesk. Ozvalo se křupnutí, při kterém se umělci sevřel žaludek odporem. Kuna se skácel k zemi a oběma rukama si držel spodní čelist. Z jeho hrdla se ozývalo vyděšené chrčení.

„Co si z tohohle všeho vyvodíš ve svém tupým, červama prolezlým mozku?!“ Jakákoli dobrota se z jeho hlasu opět vytratila. Kuna na něj hleděl z hrůzou v očích; zřejmě chtěl něco říct, ale z hrdla se mu vydralo jenom chrčení a na podlahu síně dopadlo několik granátově rudých kapek krve. „Tak já ti to povím! A vám taky,“ otočil se ke zbývajícím čtyřem vyděšeným mužům: „Nejdřív práce a pak zábava, vy zabeđený hlavy! U vědu na mojí zadnici! Teď budete držet hubu a uděláte, co vám řeknu! Rozumíte?!“ Čtveřice vyděšeně přikývla. „A jemu nějak pomozte,“ poslední věta patřila Kunovi, který ležel obličejem dolů na podlaze v kaluži vlastní krve. Tím bylo vše zřejmě ukončeno a skřet se otočil zpátky k Ešanarovi.

Jak si umělec uvědomil, po celou dobu nikdo z přítomných nepromluvil. Dokonce i Ešanar mlčky pozoroval celou událost. Teď vstal ze svého křesílka a rozhodil ruce obtěžkané zlatými prsteny: „To jsi sem přišel, abys tady peskoval své muže?! Nebylo by lepší nejdříve ty opičáky vychovat, než je vezmeš mezi lidi? Nevím, co má tohle divadélko znamenat, ale pokud mi nechceš podat nějaké pádné vysvětlení, pak tě žádám, abys okamžitě opustil můj palác!“

Skřet se s hranou zdvořilostí uklonil a žoviálně odpověděl: „Omlouvám se ti, vznešený Ešanare, ale měl jsem cestu



kolem kvůli nějaké záležitosti svého pána, a tak jsem si řekl, že se podívám, jak se daří mému starému příteli. Kdybychom nebyli já i mí muži znaveni celodenní cestou, nikdy bych se tě neodvážil vyrušovat.“

„Ale no tak, Harghaši! Na co si tu hraješ? Pokud vím, tak jsi mě nikdy nepřišel navštívit jen ze zdvořilosti! To přece skřeti nedělají, ne? A pokud sis toho nevšiml, tak ty jsi skřet.“ Jeho hlas byl pevný a bez emocí.

„Jen kvůli tomu, že jsem, co jsem, nemohu navštívit svého přítele z mládí? Jestli si pamatuju dobře, tak to tys mě přivedl sem, do Démonovy země. A ještě předtím jsme spolu prochodili půlku Lendoru a Tary, zapomněls?“ Harghaš se zřejmě náramně bavil a při úsměvu odhalil své špičáky.

Po Ešanarově tváři přelétl stín nervozity. Pokusil se mu úsměv oplátit, ale stala se z toho nehezská grimasa strachu. „Dobrá, starý příteli, tedy nebudu dál vyzvídat cíl tvé návštěvy, snad mi ho časem povíš sám. Teď alespoň přijmi moje pozvání. Jsi mým hostem. Pojď, posad' se po mé pravici,“ pokynul rukou na malou stoličku.

„Díky,“ posměšně mu odpověděl skřet: „Je to od tebe velice laskavé, s radostí přijímám. Hoši, chovejte se slušně! Jo, a jemu dejte alespoň polívku,“ ukázal na Kunu, podpíraného dvěma dalšími hrdlořezy. Muži radostně vykřikli a posedali mezi hodovníky.

Ešanar chtěl zřejmě něco dodat, ale pak si to rozmyslel a otočil se k Harghašovi: „Teď, mezi čtyřma očima, nepovíš mi pravý důvod své návštěvy?“ Ten se ale jen zasmál hlubokým, hrdelním smíchem, při kterém se umělci zjezily chlupy v zátylku. „Nemám žádný důvod! Opravdu, starouši. Ale trmácím se už pár dní ze sběrného tábora číslo osm a když jsem si vzpomněl na tebe, udělali jsme si s klukama malou zajížďku.“ Pobaveně mu jiskřilo v tmavých očích a šklebil se hůř než žralok na botě. „Prostě jsem se rozhodl užít si tvou pohostinností se vším všudy,“ a mrkl směrem k dívkám.

Najednou mu po tváři přeletěl výraz překvapení. V houfů dívek si všiml cizince. Když se jejich pohledy setkaly, hudebníkovo srdce málem přestalo bít. „Kdo je to?“ V jeho hlase byla neskrývaná zvědavost. „Nějaký tvůj nový otrok? Ne, na to vypadá příliš dobře. Takže nějaký žoldák?“ Očima zabloudiv k loutně, kterou měl umělec položenou na kolenou. Po tváři se mu rozlil strašidelný úsměv: „Bard? Ano, hudec.“

„Má známku, Harghaši. A nejen to! Průvodní listinu od samotného duražinského vládce! Nemáš právo udělat cokoli, co by ho ohrozilo!“ V Ešanarově projevu byl vzdor.

„Právo?! To víš, že mám právo!“ Skřetovy oči se zle zablskaly. „Komu myslíš, že sloužím? Farrgašovi? Durbhágovi? Omyl, přítelíčku,“ jeho tesáky ve světle pochodní rudě zářily, „Vrúgharovi.“ Vyslovení toho jména naschvál protáhl, aby si vychutnal vyděšený výraz, který se přitom objevil v Ešanarově tvář.

„Jaký máš důkaz?“ vypravil ze sebe tiše Ešanar.

„Chceš důkaz? Dříve jsi mi důvěřoval, kamaráde, ale pokud ti nestačí mé slovo...“ Upustil kuřecí stehno, které svíral v ruce, a vyhrnul si pravý rukáv košile. Tam, na popelavé kůži, se jasně rýsovalo tmavé tetování znázorňující modrého vlka. Vrúghar, pán Démonových jezdců.

„Jak... kdy...?“ Ešanar vyděšeně sledoval tvář starého přítele, kterého nyní nepoznával.

„Určitě víš, že se dlouho proslychá, že Farrgaš je mrtev. Ostatní lordi to ale tutlají, protože rozkradli jeho majetek i půdu a nehodlají se s kýmkoli dělit. A já případně Vrúgarovi.

Mohl jsem ale být rád, že mě nechal naživu! Farrgašovu pravou ruku zavraždili ani ne hodinu po něm... Nemůžu si tedy stěžovat. Doufám, že chápeš, že kdybys jen ceknul, že jsem ti to řekl...“ Záměrně svou větu nedokončil a nechal na Ešanarovi, aby si vše domyslel.

„Víš, přítelíčku, myslel jsem, že se zdržím, ale asi ne... Hoši?! Odcházíme,“ vstal a otočil se ke svým mužům. Ti se jen neochotně zvedali a začali remcat, ale skřet je umlčel jedním pohledem. Kuna stále ještě slabě krvácel. „Omlouvám se, že jsme tě vyrušili, Ešanare.“ Pak mu pohled padnul na barda. „Myslím, že nás doprovodíš, mistře.“ Byla to jakási zaobalená výhrůžka spojená s příkazem. Ešanar chtěl něco říct, ale Harghaš zakroutil hlavou. „A ta holka bude taky,“ ukázal na Gaudu.

„To nesmíš! Mám Sargarrovu ochranu!“ Už když to říkal, věděl, že mu to nebude nic platné, ale nechtěl přijít o svou nejkrásnější dceru. „Vezmi si Daimu! Prosim, Harghaši! Neber mi...“

„Ty mi nabízíš svou dceru jako nějaký kus masa?! Ty se odvažuješ MĚ nazývat barbarem?! Ty odporný... Takhle mě nikdo ještě neurazil, PŘÍTELI!“ Znechuceně plivl Ešanarovi k nohám. „Vezmu si, co chceš, rozumíš?! A když chceš tuhle, tak si ji vezmu!“ Pohrdavě pohlédl na hostitele, který padl na kolena a začal lkát. „Jak hluboko jsi klesl, starouši.“ Hudebník si všiml, že celá síň opět pozoruje dění ve středu místnosti.

„A tuhle vemte taky,“ ukázal skřet na další děvče. Obě dívky začaly plakat a vzpínaly ruce v prosebném gestu k svému otci. Ten ale ležel před svým křeslem a plačtivým hlasem cosi drmolil.

„Sarapis ti nepomůže,“ uchechl se Harghaš. „A vemte i víno, chlapi, uděláme si vlastní zábavu!“ Jeho muži radostně vykřikli a začali se obohacovat všemožným jídlem a nápoji. Skřet stál a upřeně pozoroval Ešanara. Za ním se za chvíli shromáždili muži, kteří drželi obě dívky a závesy stržené ze zdi a naplněné jídlem k prasknutí. „Nechtěl jsem ti ublížit, Ešanare, kamaráde, ale jak si řekl: skřet je skřet.“ Zlověstně se zasmál a zavolal na barda: „Tak pojď! Dnes se chceš bavit!“ A s těmi slovy se otočil a vyšel ze síně následován svými muži.

Venku slabě mrholilo. Jemný déšť se nepretřžitě snašel k zemi a už stačil všechny úplně smáčet a dostat se jim až na kůži. Hudebník dávno ztratil pojem o čase, ale podle všeho museli ujít nejméně pět mil. Nohy už necítil, svůj slavnostní oděv měl umazaný od bláta a na několika místech roztržený. V čele jejich skupiny kráčel skřet Harghaš a za ním dva muži vláčející dívky a kořist. Další podpíral Kunu, který si stále svíral čelist, i když už mu dávno nekrvácela. Zřejmě ji měl zlomenou nebo vykloubenou, protože mu podivně visela, díky čemuž měl ve tváři nepretřžitě odporný škleb. Poslední muž kráčel po bardově pravici. Během cesty si ho pořádně prohlédl a překvapeně zjistil, že vypadá jinak než druzí. Z jejich útržkovitého rozhovoru se dověděl, že pochází z Mořského císařství. Byl vyšší než ostatní a měl hřívu rudých vlasů a krátký plnovous téže barvy.

„Jmenuju se Majlek,“ usmál se na umělce. Ten přijal nabízenou ruku a sám se mu představil: „Těší mě, Majleku. Já jsem Jeron Harliewicz. Poslyš, jak ses vůbec dostal k téhle bandě? Vypadáš na slušného člověka, takže nevidím důvod, proč...?“

Majlek chtěl zřejmě něco říct, ale přerušil ho hlas velitele zepředu: „Tady si uděláme vlastní hostinu! Rozdělte oheň a připravte tábor.“ Jeho společník se omluvně usmál a odspěchal za ostatními.



Zhruba za půl hodiny už v táboře vesele plápolal oheň, kolem bylo rozprostřeno několik rohoží a závěsy s jídlem. Počasí se trochu umoudřilo a mrhnutí nemohlo zkazit veselou náladu, která panovala. Podpoření vypitým vínem se hlasitě smáli a dotírali na dívky, které se krčily u ohně. Už dávno neplakaly. Jeronovi jich bylo líto, ale pochyboval, že by jim mohl nějak pomoci, i kdyby chtěl. Jen tupě zíral do plamenů a objímal svoje kolena.

Najednou se skřet vrávoravě postavil. Svůj kalný zrak se snažil zaostřit na Jerona. „Zahraj nám něco veselého, hudče!“ Vzápětí škytnul a jeho muži se začali hlasitě smát. „Nechte toho, dobytci, nebo vás rozsekám na kusy!“ začal křičet naštvaně na své kumpány.

„V tomhle stavu?“ zasmál se Majlek, ale pro jistotu trochu couvl z jeho dosahu. Dokonce i Kuna vydával zvuk, který se dal s trochou představivosti označit jako smích, pokud se ovšem dokáže smát člověk, kterému visí spodní čelist o deset coulů níž, než by bylo přirozené.

„Hraj! Chci tancovat! Obkročkok! Jako doma v Keledoru!“ skřet popadl Gaudu do náruče. Ani se nebránila. Jeden z kumpánů chytil druhou dívku a snažil se svého velitele napodobit, ale zhroutil se a spadl na svou tanečnici. Opět se ozval hurónský smích.

„Je mi líto, pane. Já neumím obrkročkok,“ upřel na skřeta zoufalý pohled Jeron. „Neumíš?“ Harghaš na něj vrhl temný pohled a pustil svou nedobrovolnou společnici. Vytasil meč a potácivě se vydal k bardovi. „Jak to, že neumíš obkročkok?! Každý hudec v Sokolinách umí obkročkok!“ Jeron ho vystrašeně pozoroval, ale nedokázal se pohnout. Harghaš očividně pod vlivem vypitého alkoholu mlel z cesty.

Skřet přišel až k němu a vytrhl mu z rukou loutnu. „Co jsi za barda, že neumíš OBKROČSKOK!!!!“ V očích mu plál plamen šílenství. Otočil se a mrštil nástrojem do plamenů. Jeron nebyl schopen vypravit ze sebe jediné slovo nebo se pohnout. Jen sledoval blyštící se čepel v rukou skřeta. „Proč jsme se s tebou vláčeli celou dobu, když neumíš normální, pitomej OBKROČSKO–“ Nedořekl, protože se mu tvář najednou zkřivila bolestí. Meč mu vypadl z rukou a skřet ze sebe vydal bolestný zvířecí řev. Ze stehna mu trčela dýka. „Ty mrcho!!!!“ Snažil se ovládnout bolest, která se mu drala z nohy do celého těla. Popadl ležící Gaudu za vlasy a přiložil jí na krk vlastní dýku, kterou vytáhl z pouzdra u opasku. Dívka se nepřítčtně smála a začala něco křičet v jazyce, kterému Jeron nerozuměl. „Já tě zabiju, ty couro!“ Harghašův řev přehlušil její vlastní křik. Jeho ruka svírající dívku se třásla zlostí a bolestí, která postupně ovládala jeho tělo; začala pomalu klesat. Gauda se znovu rozesmála. Její slova, ač jim bard nerozuměl, mohla být jediné kletbou.

Harghaš na ni vyděšeně zíral. Najednou dívka zmlkla. Její oči sklouzly dolů, kde jí z nahého břicha trčela rukojeť dýky. Gauda na Harghaše upřela své velké oči, ve kterých se odrážely plameny ohně. Skřet začal vyděšeně ustupovat. Z dívčinych úst se pomalu linul proud slov. Nebyly to ale její hlas, který je pronášel. Patřil Ešanarovi. Dvěma z nich rozuměl i Jeron. Sarapis. Khar.

Co se stalo potom, si pamatoval jen mlhavě. Druhá z dívek skočila jednomu z mužů na záda a zatímco se mu zahryzávala do krku, její oběť vyděšeně ječela. Kuna se vrávoravě postavil a vytasil meč, aby pomohl svému kamarádovi, ale zakopl o ležícího Majleka a při pádu se zachytil opasku muže, kterému chtěl pomoci. Všichni tři se zhroutilí do ohně a téměř

okamžitě vzplanuli oslnivým plamenem. Jeden z uhlíků vyletěl z ohniště a zasáhl nejbližšího z hodovníků do oka. Ten začal okamžitě ječet bolestí. Nezraněným okem spatřil, jak se jedna z postav zvedá z plamenů a v prosebném gestu k němu vzpíná ruce. Byl to Kuna, ale jeho tvář se změnila k nepoznání. Jako démonická maska mu obličej pokrývaly cáry visící seškvášené kůže s kusy zuhelnatělého masa. Vyděšený muž se odvrátil a s řevem se rozběhl na druhou stranu směrem k Jeronovi.

Nikdy si nedokázal vysvětlit proč, ale zvedl ze země meč, který upustil Harghaš, a namířil ho před sebe. Ječící muž si ho všiml na poslední chvíli, avšak už bylo pozdě. Čepel mu projela tělem. Jeronovi vytryskla na ruce teplá krev. Pustil zbraň a z hrůzou hleděl na své dlaně. Chtělo se mu brečet i zvracet zároveň. Muž, kterého probodl, ležel na zemi a chroptěl.

Náhle se mu kolem krku sevřely skřetí pařáty. Na zátylku ucítil horký přerývaný dech, směsici vína a krve. „Každý bard umí obkročkok,“ zasípal mu u ucha Harghašův hlas. Jeho sevření začalo sílit. Jeronovi se před očima míhaly barevné skvrny. Mysl se mu zatemnila, nedokázal pořádně myslet. Z posledních sil se pokusil vykopnout dozadu. K jeho překvapení se ozval nepěkný zvuk trhané tkáně a stisk povolil. Sevřel si pohmožděné hrdlo a začal zhluboka dýchat, aby dokázal opět rozumě přemýšlet. Pomalu se otočil. Jeho pohled se zastavil na meči, který trčel z břicha jeho první oběti. Chytil jílec a začal tahat, ale mrtvé tělo odmítalo pustit zbraň ze svého objetí. Za jeho zády se ozvalo zlověstné zavrčení. Letmo zahlédl skřeta, který se zvedal ze země. Vrávoravě se s napřaženými drápy vydal k bardovi. Vřčel dokola jedinou větou: „Špatný bard zasluhuje zemřít!“ Jeron začal mečem zuřivě cloumat. Náhle se Harghaš vrhl s řevem dopředu, avšak ve stejný okamžik se čepel uvolnila z těla a setrvačností opsala široký oblouk. Prudký pohyb Jerona srazil na kolena, ale ještě spatřil, jak se meč zakusuje do skřetovy hrudi.

Pomalou zvedl, oblečení měl potřísněné krví a zmazané prachem. Jeho pohled upoutal poslední ze dvou mužů, který ležel jen kousek od něj. Snažil se postavit. Zřejmě toho vypil opravdu hodně, neboť se mu to stále nedařilo. Když uviděl Jeronův pohled, vytasil šavli a v obranném gestu ji nastavil před sebe. Umělec zvedl meč a pomalým krokem se k němu vydal. „Prosím, nech mě!“ Mužův výkřik zanikl ve zvířecím řevu, který ze sebe vydal Jeron. Jeho meč se mihl vzduchem a proklál hrdlo své oběti.

Koutkem oka zachytil rudý záblesk, a když se otočil, uviděl Majleka, jak prchá do řídnoucí tmy. Na východě se objevil úzký pruh světla. Bard se s vytím rozeběhl za mizící postavou.

Ranní světlo zářilo na nízký travnatý pahorek, na jehož vrcholku se skláněl otrhaný muž. Vršil před sebe kamennou mohylu. Nebyla dost vysoká, aby pod ní mohl ležet skutečný člověk. Tedy alespoň ne v celku. Muž si při stavění tiše propěvoval jakousi starou baladu a zamyšleně se usmíval. Když byl se svou prací spokojen, zvedl dřevěnou destičku, na které byl uhlem naškrabán nějaký nápis. Opřel ji o mohylu a narovnal se, aby si mohl prohlédnout hotové dílo. Po jeho tváři se rozlil zasněný úsměv. Pokýval hlavou. „Měl jsem tě rád, kamaráde, budeš mi chybět.“ Pak se otočil, zvedl ranec, který ležel opodál, a meč v odřených pochvách a volným krokem se vydal k severnímu obzoru.

Na dřevě stálo: *Zde zemřel hrđina Jeron Harliewicz, který skolil tři muže a skřeta. Lamius mu buď milostiv.*



Teorie

Psychické poruchy IV

Lucie Lukačovičová

*It's time to go to bed again
Another sleepless night in sweat and pain
I can't face it again and again
I hear them they are everywhere*

– Memory Garden

V předchozích částech jsme se zabývali duševními nemocemi s ohledem na hraní RPG a výběráním „nevýhod“ či „slabostí“ pro postavy, kteréžto tradice se budeme i nadále držet. Nicméně dostáváme se k poruchám, které si člověk v tomto kontextu rozhodně nevybaví mezi prvními. Jde o poruchy spánku, které nicméně podle DSM (Diagnostického a statistického manuálu duševních poruch USA) do kategorie duševních nemocí rovněž spadají.

Spánek je pro lidské tělo i psychiku naprosto klíčový. Nejobvyklejšími poruchami jsou různé druhy *hypersomnie* (příliš mnoho spánku), *dysomnie* (poruchy znemožňující usnout nebo spát potřebnou dobu či dostatečně hluboce) a *parasomnie* (různé anomálie a nezvyklé jevy spojené se stavem spánku).

Pravděpodobně nejznámější poruchou spánku je nespavost neboli *insomnie*, kdyby jen kvůli slavnému Kingovu románu. Patří samozřejmě mezi *dysomnické* poruchy. Nemožnost usnout a odpočinout si postihuje 20 až 40 % dospělých na celém světě. Existuje nepřehledná řada příčin, které lze zhruba rozdělit do tří kategorií: predispoziční, precipitační a perpetuační.

Predispoziční příčiny jsou součástí samotného člověka, který je buď nervózní, úzkostný, trpí depresemi, nebo je naopak až příliš aktivní nebo něčím nadšený, takže není schopen spát. Někteří lidé mají specifické neurologické potíže, které je postihují především v noci.

Precipitační faktory jsou životní události, které mohou odstartovat období neklidného spánku. Může jít o zvýšení odpovědnosti, rodinné problémy, ztrátu milované osoby, hospitalizaci apod. Stejně může působit i prudká změna oproti spánkovým zvyklostem, ať jde o přesun do jiného časového pásma, nebo změnu pracovní doby.

Perpetuační vlivy způsobují, že se stavy nespavosti neustále opakují poté, co byly nastartovány jinými příčinami. Sem patří především nepravidelný spánkový režim, braní drog, přemíra alkoholu a těžké kuřáctví.

Prášky na spaní obvykle proti insomnii zabírají pouze krátkodobě, a to ještě obvykle jen u precipitačních příčin. Chronická nespavost (trvá-li tři týdny a déle) většinou vyžaduje hlubší řešení, než jen umrtvení hrstí léků.

Na této poruše spánku se v RPG dají založit různé zvláštní schopnosti a dovednosti, případně může jít i o nadpřirozeně vzniklou „nevýhodu“ atd. S nespavostí si lze velmi dobře

pohrát. Je ale nezbytné mít na paměti, že insomnie bude mít nějakou prapůvodní příčinu živou vhodným perpetuačním faktorem. Postava bude ráno téměř k nepotřebě a bude se čím dál tím víc soustředit na úvahu o tom, že „všechno by bylo krásné a v pořádku, jen kdybych se mohl v klidu na chvíli vyspat“.

Následuje další typ *dysomnie*, což je *narkolepsie*. Jejím dominantním příznakem je denní ospalost (EDS – Excessive Daytime Sleepiness), která se dostavuje i po dostatečně dlouhém spánku. Noční spánek je obvykle přerušovaný a postižení nezřídka narkolepsii zaměňují s insomnií. Přes den pak člověk upadá do spánku, mnohdy na zcela nevhodných či nepravděpodobných místech nebo situacích. Dalšími typickými příznaky je kataplexie (uvolnění svalů při zachování vědomí), spánková paralýza (neschopnost mluvit nebo se hýbat těsně po probuzení), hypnogogické halucinace (výrazné halucinace na hranici mezi spánkem a bdělým stavem) a automatické chování (člověk se dál pohybuje či mluví, ale přitom spí, brzy procitne a neví o tom, co dělal). Některé z příznaků mohou být vyvolány silnými emocemi, jako je například radost, vztek nebo strach. Lidé s tížením narkolepsií mívají velmi živé sny, které si často pamatují, sny, které se dostávají, i když dotyčný usnul třeba jen na několik vteřin. Osoba trpící touto poruchou nemůže kupříkladu získat řidičský průkaz nebo nesmí řídit, nesmí vykonávat žádnou práci vyžadující delší plné soustředění (u libovolného zařízení, kde by kvůli nepozornosti mohla obsluha přijít o prsty). Příkladem využití narkolepsie ne jako „nevýhody“, ale jako základu pro zvláštní schopnost, může být třeba Šípková Růženka z filmu *Shrek 3*.

Hypersomnie se oproti tomu projevuje intenzivním spánkem v noci, z něhož se postižený těžko budí. Zároveň se dostavuje ESD, ale podřimování přes den nepřináší úlevu od únavy, vyčerpání a ospalosti. Při RPG pozor, tato porucha, pokud se špatně podá, bude působit ve vážné hře komicky a postava bude vypadat jak Dřímál z Disneyho *Sněhurky*.

Do třetice se podívejme na *parasomnie*. Některé z nich mohou mít za následek nespavost – ať už přímo postižené osoby, nebo někoho v blízkém okolí.

Typickým příkladem druhé kategorie může být *bruxismus* neboli skřípání zubů. Příčina je neurologická – zatímco žvýkací reflex ve spaní stále funguje, jeho vědomá kontrola v mozku je „mimo provoz“. Většinou jím trpí menší děti, nezřídka se vyskytuje i u dospělých lidí, obzvláště pokud je člověk ve stresu nebo vztekly – skutečně pak skřípá zuby ze spaní. Může se to zdát směšné, ale krom toho, že si postižený – pokud je *bruxismus* dlouhotrvající – ničí sklovinu a způsobuje si praskliny v zubech, tak se také s ním v jedné místnosti v podstatě nikdo nevyspí. *Bruxismus* může být podstatně horší než chrápání. Zvuk drhnoucích zubů je natolik drásavý, že vzbudí i jinak velmi tvrdě spícího člověka. Navíc postižený časem začne trpět bolestmi čelistí a hlavy. V rámci RPG *bruxismus* zajišťuje, že když dotyčná postava spí někde zalezlá, rozhodně nebude nenápadná nebo přehlédnutelná, respektive přeslechnutelná.

Jinou lehkou spánkovou poruchou náležející mezi *parasomnie* je *myoclonus nocturnus*, neboli záškuby svalů – zejména na nohou – před usnutím, při usínání nebo při lehkém, povrchovém spánku. Jde o poměrně obvyklou poruchu, kterou většinou nevnímáme jako nic zvláštního. Trpí jí kde kdo. Pokud ji chcete využít jako důkladnou „slabost“ postavy, je

zapotřebí ji nějakým způsobem zveličit. Postava sebou hází a zmítá, kope tak, že rozbíjí věci zanechané v dosahu, pokope kohokoli, kdo spí vedle ní, případně roztrhá pokrývku nebo spacák.

Velice vděčný z hlediska hororové atmosféry je *pavor nocturnus*, čili noční děs. Trpí jím většinou děti, a když vyrostou, porucha sama odezní. Projevuje se tím, že dítě se uprostřed noci posadí na posteli, někdy s široce otevřenými očima, a křičí hrůzou. Obvykle nejde probudit a pokud jde, tak si následně nic nepamatuje, o ničem neví.

Další parasomnií je *jactatio capitis nocturna*, čili noční mlácení hlavou. Jedná se skutečně o zmítání se nebo tlučení hlavou (většinou pravidelně) těsně před usnutím, během usínání nebo ve spánku. Příčina tohoto stavu není známa. Trpí jí děti mladší jednoho roku, postihuje přibližně 6 % populace. Obvykle odezní, než dítě překročí věk osmnácti měsíců. Pokud se nevytratí do pěti let, je na místě vzít dítě na další vyšetření. Všeobecně nejlepší léčbou je utišení, ukolébání ke spánku, někdy změna postoje rodičů k dítěti. V extrémních případech je zapotřebí důkladné polštářování postele. Tato porucha, pokud se dostatečně zdůrazní, může být rozumně hratelnou „nevýhodou“ pro RPG postavu. Ráno má otlučenou hlavu, budí a děsí svými projevy ostatní, kdo jsou nuceni spát s ní v jedné místnosti atd. Ačkoli příčina není známa, je záhodno si dobře promyslet, jak postava k této u dospělého nezvyklé poruše přišla. Zda jde o nějaký skrytý vztek, vzdor, pozůstatek nějakého hluboko skrytého traumatu nebo něco úplně jiného.

Tradiční a známé volby pro „nevýhody“, které rovněž spadají do rozebírané kategorie, jsou samozřejmě náměsíčnost nebo noční můry.

Noční můry jsou děsivé sny, které budí člověka uprostřed noci. Dotyčný si obvykle zlý sen velmi živě pamatuje. Ve středověku byl tento druh parasomnie přisuzován působení démonů nazývaných *mare* nebo *mære* (odtud pochází druhá polovina anglického označení „nightmare“). Tyto bytosti údajně usedly na hrud' spící oběti, znemožňovaly pohyb i dýchání a vyvolávaly děs. Jednalo se o kombinaci zlého snu a spánkové paralýzy, čili okamžiku na hranici snu a bdění, kdy člověk vnímá okolí, ale nemůže se pohnout ani se pořádně nadechnout a cítí iracionální, mrazivý, šíleně intenzivní strach.

Noční můry byly pozorovány u dětí starších deseti let až do dospělosti. Příčinou může být nějaký děsivý nebo stresující zážitek. Někdy se noční můry dostávají jako následek užívání některých antidepresiv. Jiným zdrojem zlých snů bývá nemoc, zejména vysoká horečka, nebo nějakým způsobem špatný fyzický stav – ať už přejedení, pití špatného vína, nebo cokoli podobného. Jako „nevýhodu“ lze hrát noční můry buď systémově (během dne po špatné noci má postava postihy k používání schopností, protože je unavená a nesoustředí se), nebo nesystémově, čistě role-playingově (postava chvíli po probuzení zmatkuje, protože si není jistá, kde je a zda už se skutečně probudila, celý následující den bude odtazita a pasivní). Důkladná parasomnie čítá přibližně tři až čtyři záchvaty nočních můr týdně.

Somnambulismus (též *noctambulismus*) neboli náměsíčnost, se projevuje tím, že se člověk pohybuje po okolí a vykonává běžné činnosti (přesouvá věci, uklízí apod.), jako by byl bdělý. Po procitnutí postižený neví nic o tom, co a kde dělal. Pokud dotyčného nikdo nevbudí či jeho chování nezaregis-

truje, sám náměsíčný si není vůbec ničeho vědom. Sklony k náměsíčnosti má 18 % světové populace, přičemž děti jsou náchylnější než dospělí. Byly zaznamenány případy, kdy člověk, jenž prakticky spal, si uvařil jídlo, najedl se, pohvizdoval si či zpíval, oblékl se, vykoupal se, řídil auto, nebo se dokonce dopustil vraždy. Náměsíční se pohybují s otevřenými očima, aby se mohli orientovat, ne s očima zavřenými a rukama nataženými před sebe, jak je tomu obvykle v kreslených filmech. Nicméně postižený má značně nepřítomný pohled a pokud je na něco tážán, bude odpovídat pomalu a pravděpodobně neadekvátně, nesmyslně či nesrozumitelně. Náměsíční jsou obvykle nejvíce nebezpeční sami sobě, spíš než přímo svému okolí. Je vhodné je odvést zpátky do postele, pokud by se pokoušeli chodit po strmých schodech, nebo zacházet s nějakým potenciálně nebezpečným nástrojem (horký olej, kuchyňský nůž atd.). Někdy se budou snažit znovu a znovu vstávat a dokončit započatou práci, takže je nejlépe jim pomoci, nebo jim jednoduchou srozumitelnou větou tvrdit, že už je všechno hotovo. Lidé trpící touto poruchou obvykle ve spánku provádějí pouze ty činnosti, které vykonávají běžně a mají je zautomatizované (pak je ovšem vražda v náměsíčnosti docela zvláštní, není-liž pravda?). Vyskytly se i případy, kdy postižený vypadl z okna a zabil se nebo zranil – kdy šlo pravděpodobně o záměnu okna a dveří, nebo následek divoké noční můry. Náměsíční jsou rovněž velmi sugestibilní. Ať je v jejich doslechu zmíněna jakákoliv činnost (nejen živou osobou, ale i v televizi nebo v rádiu), dotyčný bude mít sklon se začít této činnosti věnovat, za předpokladu, že ji zná, často vykonává a často se o ní v jeho okolí mluví.

Znepokojivou parasomnickou poruchou je *spánková apnea*. V podstatě jde o krátkodobou zástavu dýchání. Postižení jsou většinou muži, kteří dlouhodobě trpí chrápáním. V hlubších fázích spánku dochází ke změně dýchání a apnea může způsobit, že člověk přestane dýchat a nedostatek vzduchu ho vytrhne z nejhlubší spánkové hladiny. Spící se nemusí zcela probudit, ale hluboký a kvalitní spánek je narušen, takže dotyčný pocítuje ráno ospalost a únavu. Apnea může také velmi vyděsit kohokoli, kdo s postiženým sdílí pokoj a najednou si ke své hrůze všimne, že spící přestal dýchat.

Další dva druhy parasomnie obvykle bývají zahrnovány pod náměsíčnost, nicméně se často vyskytují samy o sobě. Jde o *somniloquii* – což je mluvení ze spaní – a také *mimovolní noční jezení*.

První jev je běžný, vyskytuje se přibližně u 50 % dětí a většina z něj během dospívání vyroste. Z dospělých lidí mluví ze spaní už jen 5 % a somniloquie se zdá být dědičnou záležitostí. Sama o sobě je neškodná, ale jednak může budit ostatní a navíc je-li řeč příliš dramatická nebo emocionální, může se jednat o příznak jiné duševní poruchy. Závažnou „slabostí“ se mluvení ze spánku pochopitelně stává ve chvíli, kdy hrozí, že takto postava nevědomky prozradí nějaké tajemství.

Druhý z těchto jevů, uveďme jej pro úplnost, se týká nočního vybilení ledničky. Vzhledem k tomu, že postižený si vůbec není vědom toho, co ve spánku dělá, může se jen zmateně divit, proč najednou přibírá na váze. Pravděpodobnost výskytu mimovolního nočního jezení pochopitelně zvyšuje velká míra stresu a jsou k němu náchylnější spíš ženy než muži.

Pokud chcete něco hratelného a zároveň originálního, vybírejte dobře, nezapomeňte si vymyslet, proč a jak postava k poruše přišla. Příjemnou hru – a dobrou noc!

Spár 2006

Daniel „Dodo“ Mentlík,
Radovan „Wulf“ Vlček

Letos bohužel do soutěže dorazilo jen šest příspěvků (stejně jako loni), porotci tedy obdrželi ke zhodnocení všechny, bez předvýběru. Kvalita příspěvků, včetně jejich zpracování, však oproti loňsku stoupla – a to přitom všichni letošní zúčastnění byli ve Spáru nováčky.

Nyní se tedy věnujme jednotlivým soutěžním příspěvkům.

INKVIZICE

Dodo: Toto dobrodružství nás přivádí do menší osady sužované upírem. Družinka doráží ve chvíli, kdy se zrovna na náměstíčku upalují upírem kousnutí – „nakažení“, a ať chce nebo nechce, je do celé záležitosti zatažena. Nezbyvá jí než pustit se do upíra a předat ho inkvizici k upálení. Nebo ne?

Na příběhu mi vadí několik uměle vyvolaných potíží řešených poměrně nešikovně a celkový způsob řešení zápletky. Už v úvodu, na náměstíčku, je jedna z postav zatknuta inkvizicí a zbytku dobrodružství se neúčastní. To by byl dobrý způsob, jak ze hry vyřadit postavu hráče, který na hru nedorazí, pokud by ovšem této postavě nehrozilo reálné nebezpečí smrti i při dobrém postupu zbytku družiny; není to dobré řešení v případě, že dorazili všichni hráči, a kdo z PJ ví dostatečně předem, že mu někdo z družinky bude chybět?

Další potíž vidím v událostech první noci. Jedna z postav je upírem kousnuta děj se co děj, příběh s tím zkrátka počítá. Co když celou noc družinový rytíř drží vigilii? Co když parta společně vyrazí na lov upíra v noci, kdy se objevuje? Příběh to nezohledňuje a kousnutí je nakonec dobré jen k tomu, aby postavy, až upíra chytí, měly dilema, co udělají; jestli jej pustí výměnou za to, že jim prozradí lék, nebo jej vymění za zajatou postavu (už vidíte, proč je to pro zajatého nebezpečné? Není ve hře a jeho smrt tedy nebude tolik bolet jako očekávaná smrt kousnuté postavy).

Úplně největší mžitky před očima se mi ale dělaly při čtení samotného řešení všech potíží. Jak byste hledali upíra? Stopováním v lese? Že hráči popíšíou, jak a kde po něm pátrají? Nedejte se vysmát! PJ spočte postavy, vynásobí počtem dní, které už „hledají“, hodí si procentovkou a hned vidí, jestli upíra našly. Dobrodružství, jehož řešením je jeden hod kostkou PJ, není dobré. Nejen proto nemohu „Inkvizici“ řadit v hodnocení nijak kladně.

Wulf: V městě, kudy projíždí, se postavy přichomýtnou k davu na náměstí – upalují se tam pokousané oběti upíra. Hned poté je jedna z postav / CP obviněna a zatčena za kacířství. Další den ostatním postavám církev udělá nabídku, že dotyčného pustí, pokud ostatní chytí upíra. Zároveň se jedna postava probouzí pokousaná od upíra. Když už upíra najdou, ten jim nabídne, že jim sdělí lék na upírí kousnutí, jinak má dotyčný smůlu. Postavy se ocitají mezi dvěma mlýnskými kameny a snaží se z jejich blízkosti dostat.

Začnu tím, co se mi na dobrodružství nelíbilo. Vše je příliš pevně dané a autor nepřipouští, že by se věci daly vyřešit i jinak, než na začátku určil. Postavám tak zůstávají jen dost omezené možnosti. Po celou dobu jsou postavy tlačeny do něčeho, co vlastně vůbec nechťejí, a pokud se budou příliš vzpouzet, budou všemocnou inkvizicí tvrdě potrestány. Úspěšnost přežití dotyčné postavy do značné míry závisí na tom, jak moc budou postavy poslušné a ochotné spolupracovat, a inkvizice klidně svůj slib poruší. Samotné chytání upíra je řešeno dvěma cestami – nedoporučovaným pročešáváním lesa a hodem kostkou, nebo tím, že postavy mají samy něco vymyslet – ale autor nepopisuje co, ani jak se upír chová (jen které dny půjde na lov a které ne).

Potenciál v dobrodružství ale určitě je. U města je i starý důl (kde asi bude většina družin upíra ihned neúspěšně hledat), je tu i časová osa, kdy byl kdo pokousán, z čehož si postavy mohou odvodit, kdy mohou upíra očekávat na lovu. Každý z inkvizitorů je vcelku dostatečně popsán, včetně toho čím je a čím není úplatný. Jako inspirace toto dobrodružství není špatné a pro většinu PJ by neměl být problém si je upravit k obrazu svému.

OSTROV ŽIVLŮ

Dodo: Toto dobrodružství nás zavádí na téměř opuštěný ostrov ovládaný podivnými silami. Tedy, mělo by zavést, ale obávám se, že velká část družin by se z prologu do hlavního dobrodružství nikdy nedostala. Dobrodružství totiž předpokládá, že družina opustí zraněnou postavu, která musí ještě jeden den zůstat v ošetřování, kvůli tomu, že jí někdo slíbí mrzkých 10 zlatých na osobu za čtrnáctidenní potenciálně nebezpečnou práci. Ale dobrá, řekněme, že družina to v zájmu toho, aby nenaštvala PJ, udělá.

První partička vypluje na moře a ztroskotá na poměrně pustém ostrově. Celý zbytek posádky při ztroskotání zahyne, kromě dvou jejích členů. Ani ti však nemají v autorově plánu místo, takže zahynou první noci, děj se co děj. Následuje sada vzájemně jen málo souvisejících míst a událostí, které mají společné jen to, že se jimi na sebe pokouší upozornit vyděšený čaroděj schovávající se na druhém konci ostrova. Když dokáže vytvořit cestu a postavit iluzi kostela, nevím, proč by nedokázal nakreslit na nebe šipku s nápisem „jsem zde“. Ale buď.

Za partou vyráží o den později loď plná kouzelníků a na ní poslední, zraněná postava. Kouzelníci se chtějí pokusit



zastavit sílu, kterou onen vyděšený čaroděj omylem vyvolal. Vše spěje k závěru, kdy některá z postav zemře – ano, zemře, autor se smrtí alespoň jedné postavy počítá. Myslím, že by naplánovaná smrt postavy (pokud je vůbec něco takového přípustné) měla posloužit příběhu mnohem víc než jen aby vybuodovala v ostatních hráčích strach.

Celkově jde o průměrně (vzhledem k ostatním zaslaným příspěvkům) zvládnuté dobrodružství s několika nepovedenými prvky.

Wulf: Postavy se dají do party s partou námořníků. Hlavní část dobrodružství začíná ve chvíli, kdy za neobvyklých okolností ztroskotají na pustém, skalisky obehnaném ostrově. Jsou roztroušeni po celém pobřeží. A kus od vraku lodi najdou dlážděnou, jakoby nově postavenou cestu. Vydají se po ní, aby z vrcholku kopečka uviděli, jak ji někdo milí od nich boří. Pak najdou kormidlo loď s vyrvanou jednou příčkou. Pak uvidí svou vlastní ztroskotanou loď, jak kamsi odplouvá. A pak najdou tělo jednoho z námořníků, stažené z kůže, spálené a oběšené na stromě. A podivných a hrůzných věcí přibývá a přibývá. Začínají pomalu přicházet logice věcí na kloub a spějí do finále, ve kterém budou bojovat o holé životy.

Dobrodružství mne zaujalo už jen tím, že je to sled jednotlivých scén, které může PJ vybírat a klást před postavy, jako by si je tahal z balíčku karet. Zápletka umožňuje, aby se děly divné věci, vytvářela se zajímavá atmosféra, ale zároveň to všechno lze logicky vysvětlit. Dobrodružství má skvělou atmosféru, dobře buduje napětí, postupně graduje. Autoři přikládají několik postupů, jak hráče ještě víc našponovat. Charaktery jednotlivých námořníků jsou propracovány do historie, jsou živé a od sebe snadno rozlišitelné.

Přemýšlím, jaké hlavní zápory bych mohl zmínit. Snad je podáno příliš direktivně – je popsáno, jak jedna z postav před odplutím musí zůstat do dalšího dne na léčení a ostatní odplouvají bez ní, přičemž toto rozhodnutí je zcela na družince. Přitom o nic nejde, klidně by mohla jet s nimi, pokud by tomu postavy chtěly, i když příběhu více napomůže, když zůstane na léčení. Další nevýhodou je velká obtížnost. Autoři tak nějak počítají se smrtí pár postav (i když nikoho nezabijí zcela zbytečně a je víceméně na postavách, kdo se zachrání a kdo ne), ale proti tak silnému nepříteli se není moc co divit. Další nevýhodou může být značná náročnost na improvizaci.

Dobrodružství je komplikovanější a propletenější, a to i na odehrání. Má však velký potenciál i třeba jen jako inspirace.

SKLENĚNÁ SLZA

Dodo: Tohle dobrodružství nás zavádí do okrajové oblasti civilizovaného světa význačně pouze svou sklářskou výrobou, kolem které se také v kraji všechno točí. Dobrodružství nemá nějaký hlavní vodící námět, je to „jen“ sbírka několika menších zápletek, z nichž dvě hlavní se týkají staré legendy, respektive chystané invaze.

Na příběhu mi vadilo jen málo věcí; jednou z nich byla přítomnost nezmapovaného území kousek od místa, kde probíhá docela běžný život a kde se budou vyskytovat postavy, a to bez jakéhokoliv popisu. Myslím, že za dobu cca 200 let osídlení kraje a potenciálního nebezpečí ve formě neznámé hranice by se někdo alespoň šel podívat, jak to na druhé straně kopců vypadá. Také jsem se mírně ztratil v popisech v linii připravovaného spiknutí; alespoň malá poznámka o před-

pokládaném postupu družiny či jednotlivým CP dostupných informací by se hodila. A poslední kritika – pokud se město jmenuje Opolenec, přídavné jméno přivlastňovací by mělo být Opolenecké, ne Opolenské nebo dokonce Opočenské (jak se na několika místech v textu můžeme dočíst).

Celkově jde o dílko velmi zdařilé, dýchající takovou poklidnou a příjemnou atmosférou, určené spíše zkušenějším družinkám kladoucím důraz víc na příběh než na boj.

Wulf: Už po několika stránkách mi bylo jasné, že v rukou držím práci jednoho z adeptů na letošního vítěze, ačkoliv to bylo první dobrodružství z tohoto ročníku, které jsem četl. Přestože byl letos velmi zajímavý a dobrý ročník, toto dobrodružství u mě s přehledem všechna ostatní poráží.

Samotné dobrodružství je jakoby kusem kraje vykrojeným z komplexního světa, a v tomto kraji se nezávisle na sobě odehrává několik příběhů (čtyři). Postavy se mohou ponořit do každého z nich, ale stejně tak mohou kolem nich jen projít a spatřit je pouze jako kulisu dokreslující charakter prostředí. Navíc postavy samy mají několik úkolů, kvůli kterým do Černav přijíždějí. A aby toho nebylo málo, blíží se dvojí úplněk, neobvyklá magická událost.

Dobrodružství se odehrává v originálním prostředí horských skláren. Velmi se mi líbí příběhová linie o skleněných motýlech a prokletých milencích, kteří se nikdy nemohou najít. Zaujalo mne, jak je propracovaná sklářská magie, pobavila mne líbivá zrcátka, která každému, kdo se do nich podívá, na toto podívání přidají dva body k charismě. Dobrodružství je dobře zpracované, obsahuje spoustu pěkných původních obrázků.

Ale i tak bych měl dvě větší výtky. První se váže k přehlednosti dobrodružství – i když jsem byl ve dvou třetinách, stále jsem ještě nechápal, které z těch věcí, o nichž se pořád mluví, budou postavy nač potřebovat, a ke kterým příběhovými liniím se vážou. Dobrodružství je uspořádáno tak napůl podle míst, ke kterým se to či ono váže, a napůl podle příběhových linií, z čehož vzniká šílený galimatyáš, ve kterém se drobnější informace dost těžko hledají. Druhá výtka se váže k celkové atmosféře – tu mi trochu kazí různorodé dějové linie (poetická s milenci a skleněnými motýly versus kruté útoky na lidi), ale bez zahrnutí tohoto dobrodružství si netroufám odhadnout, jak to hráčům vyzní. Tak trochu mi přišlo, jako by ta poetická linie vznikla samovolně při hraní dobrodružství, kdy už autorku nebavilo hrát tu druhou hlavní linii.

STŘÍBRNÁ HORA

Dodo: Poměrně povedené detektivní dobrodružství s přehlednou mapou možných informací, zpracované v pěkné vazbě, doplněné zábavnými ilustracemi.

Alespoň pro mne dobrodružství sráží přítomnost druhé části, pátrání ve věži. Kdyby Stříbrná hora skončila po nalezení Kazimíra, mohla být nepřijemnou konkurencí Skleněné slze. Takhle se, bohužel, musím ohlížet i na zpracování druhé části, a to už není tak povedené. Především by se do podobně koncipovaného podzemí postavy na nízké úrovni vůbec neměly dostat; já vím, že je tam PJ vést nemusí, ale dobrodružství je určené pro veřejnost, a alespoň polovina z ní si řekne „když už jsme odehráli první část, tak odehrajeme i tu druhou, ať mají hráči pocit, že to hezky navazuje“. Když pak některá z postav v obtížném podzemí zemře, budou se hráči ptát, proč vlastně, a vzhledem k tomu, že zde nejde nic cen-

ného získat, jim to přijde líto. Mimo to mi plánek věže přijde jako sada náhodných místností pospojovaných náhodnými chodbami, bez jakéhokoliv funkčního plánu, mnohé z místností mají poměrně zoufalé odůvodnění...

I tak u mne Stříbrná hora bodovala, a především díky povedené první části se umístila na stupních vítězů.

Wulf: Dostáváme se do světa, kde magie je velmi vzácná a zdaří se jen zlomek kouzel. Postavy jsou najaty na vystopování a zabití jednoho člověka. Pátrání je obtížné a mnohdy musejí jít pouze ve stopách drobných detailů, aby ho našli. Když se tak stane, mohou se dozvědět (pokud nejsou příliš zbrklí), že všechno je tak trochu jinak. Pak se před nimi otevře možnost vydat se ke Stříbrné hoře – prastarému domovu dávných mágů. Procházení bludištěm laboratoří se však brzy změní v labyrint, ze kterého se dostat ven bude problém.

Hned na začátku mne zaujala dobrá vazba a barevná přední strana dobrodružství. Má nejhezčí úpravu ze všech dobrodružství, které jsem kdy ve Spáru hodnotil, a dlouho vypadalo velmi nadějně. Dobrodružství je velmi podobné Zarkondě – také má zajímavý a atmosférický začátek, ale druhá část se odehrává v podzemí, které logiky příliš nepobralo. Avšak na rozdíl od Zarkondy dungeon nezabírá většinu dobrodružství. Kdybych měl hodnotit první část samostatně, skončila by suverénně na druhém místě. Ve spojení se značně slabou druhou částí se však u mne posunula až za Zarkondu (i když jen těsně).

ZAPÁLENÍ PRO VZDUCHOPLAVBU

Dodo: Na tomto dobrodružství mi nejvíc utkvěla v paměti přídavná jména. Každé podstatné jméno je v textu pro PJ, ale i v pasážích určených hráčům, doplněno adjektivem, které je navíc ve valné většině případů buď nově vymyšlené nebo použité ve špatném kontextu (netuším, co jsou to britkoduší kejklíři, či jak může být podstavec pod sochou sošný, abych vybral některé reprezentativní výrazy). Celkově mě přídavná jména upamatovala na jazykovědce z období Palackého... je libo čistonosoplena?

I když se oprostím od slohu, nemohu než pokračovat v kritice. Dobrodružství začíná tím nejproláklejším možným startem, a i tak nepřilíh dobře zpracovaným (Sedíte v hospodě, někdo vám povídá, že pro vás má práci za slušné peníze, ... další scéna už je na lodi, protože takovou nabídku přece nejde odmítnout. V tomto dobrodružství se naneštěstí ani nejde ptát, za kolik a proč my, PJ tyto informace zkrátka nemá.) Je navíc neskutečně lineární – jděte tam, máte informaci, jděte jinam, získáte zaklínadlo. Není možno se odchýlit. Mohl bych pokračovat, ale proč.

Závěrem je třeba říci, že v cílovém podzemí se povalují v principu nehlídané drahokamy po desítkách, takže partička postav na páté úrovni se může snadno napakovat o řádově 10 000 zlatých (nepočítal jsem to, ale asi tak, a to jsou kouzelné předměty hrubě podceněné). V bestiáři jsem taky objevil několik CP, které v textu dobrodružství jaksí nejsou zmíněny. Možná autoři neodeslali kompletní popis dobrodružství.

Wulf: Celé dobrodružství je podáno velmi zajímavým stylem. Postavy jsou v hospodě najaty na vyzvednutí zlata z potopeného vraku. Ocítají se na lodi a dozvídají se, že vlastně mají za úkol zachránit hobita posednutého démonem touhy po létání. Hobit sám je zavřený v kleci, aby neskákal z útesů. Dostanou se k moudré sfínze hlídající maják, která jim dá ne-

obvyklý návod, jak hobita démona zbavit, ale musejí přitom odcitovat text ze Svatyně nápisů. Ta je zajímavým a jednoduchým dungeonem.

Silnou stránkou tohoto dobrodružství jsou jména a slova obecně (např. zavalitá kněžka Pána Větrů se jmenuje Yufutra Škleboústá). Je zde také nejlepší a nejatmosférickější popis hospody, jaký jsem zatím četl. Text, zejména popisy určené postavám, obsahují cca 40 % přídavných jmen, mnohdy značně originálních, nad jejichž přesným významem se musí déle přemýšlet. Ve výsledku jsem nevěděl, co jsem to vlastně přečetl, ale zůstaly mi v hlavě prapodivné obrazy, což skvěle vytvářelo atmosféru. („Jako hmyzí tykadla se z masového odpadu bezvládných mrvol vypínají gigantické sloupy z červeného kamene, jenž jsou na vrcholu korunovány velebnými soškami dobrodružných jednorozců.“) V dobrodružství mne zaujalo pár originálních nápadů, jako démon sexuchtivosti či neslušného chování.

Na druhou stranu výše nastíněný příběh říká hodně o charakteru celého dobrodružství. Je stručné až zkratkovité, popisuje jen pár scén jdoucích za sebou. Spíše mi připadalo jako divný sen, který se postavám zdá, než plnohodnotné dobrodružství. Zkratkovitost mi sice nevadila, popis cesty si stvořím sám, ale některé věci nebyly zmíněny vůbec – např. který nápis ze Svatyně nápisů k rituálu vlastně potřebují.

Z tohoto dobrodružství jsem měl jednoznačně nejrozpo-
rupnější pocit – hodně věcí mne na něm zaujalo, ale hodně věcí mi tam scházelo. Nejzajímavější na něm je určitě ten styl, kterým je napsáno. Možná, že jej někdy použiji jako hromadný sen postav.

ZARKONDA

Dodo: Dobrodružství nás přivádí do pouště obývané nomádskými kmeny, kde je po dlouhé době objevena zachovalá pevnost z časů dávno minulých. Družinka je najata jako doprovod výpravy, která jde pevnost zkoumat; výpravy, kde mají ostatní průvodci své vlastní cíle a své vlastní záměry s poklady, které v pevnosti najdou.

Kladně hodnotím zpracování etnologie elfských kmenů žijících v poušti, tématické ilustrace a vůbec dobře promyšlený svět. Naopak zpracování jak cesty pouští, tak zejména samotné pevnosti, mi poněkud vadilo. Nějak jsem očekával, že by se při cestě mohlo něco stát, aby měli hráči pocit, že byli najati oprávněně a mají tedy větší část práce za sebou; takhle si, myslím, rovnou řeknou „dobrá, po cestě se nic nestalo, takže to přijde teď?“ a PJ bude mít při zrazování o něco těžší práci. Jeden menší přeřepad by hráče mohl, oproti naprosto klidné cestě, paradoxně ukolébat.

Větší potíže mám se samotnou pevností. Už po nahlédnutí do mapy jsem získal pocit, že se autor opět pokouší zaplnit místnostmi a chodbami celou mapu, aby využil co nejvíce místa, a systém řazení jednotlivých prostor mě v tom jen utvrdil.

I tak jde ale z letošního výběru o dobrodružství povedenější, takové, že se dokázalo dostat na bodovaná místa.

Wulf: Postavy jsou v hospodě najaty jako širší ochranka dvou vědců, jedoucích do pouště provádět archeologický výzkum. Cestují s dalšími postavami – užší ochrankou – a s dvěma archeology přes poušť, až dorazí k prastaré, téměř netknuté pevnosti. Tam je zbytek ochranky zradí a uteče do hloubi pevnosti. Postavám zbudou na krku dva neschop-

ní vědci a neprozkoumaná pevnost plná pastí čekající před nimi.

Toto dobrodružství bylo pro mne osobně dost kontrastní. Začíná popisem vztahů mezi rasami i uvnitř ras, odehrává se na širším geografickém území s propracovanou politickou situací a velmi zajímavou historií. To, jak dva vědci přišli na to, že se v poušti nachází dosud funkční a neporušená pevnost dávné „civilizace“, bylo velice pěkně vysvětleno. Stejně tak CP mají pěkně prokreslenou historii, ze které se dá vyčíst jejich charakter. V pevnosti se odehrál poslední zoufalý boj jejich obránců se skřety. Ačkoliv víceméně prohráli, způsobili mezi skřety menší katastrofu, a zabránili jejich dalšímu rozšiřování až do daleké budoucnosti. Vše, co se bude odehrávat, má své pozadí a bohatou historii.

Avšak ve chvíli, kdy má PJ přípravu za sebou a dobrodružství začíná i pro postavy, je vše jakoby smeteno ze stolu. Vztahy mezi rasami i jednotlivé charaktery postav zůstanou nevyužity. Místo, aby cestou pouští krystalizovaly vztahy mezi CP a postavy objevovaly jejich charakter a motivace, využívá se vykonstruovaných zápletek daných prostředím pouště, nemajících s příběhem nic společného. Když dorazí do pevnosti, hned v první místnosti je zbytek ochranky „zradí“, aniž by k tomu měl logické důvody (resp. jejich zrada je značně nelogická – zdaleka nevydělají tolik). Pobyt v pevnosti začíná docela atmosféricky a logicky, ale oboje začne rychle pokulhávat a po chvíli už procházíte lehce neobvyklým dungeonem, který by vlastně mohl ležet kdekoliv, a kde veškerý prostor na papíře je vyplněn místnostmi – a teprve pak je s umírající fantazií vymyšleno, co v těch místnostech může být. Věci jako spížírna masa ležící na křižovatce mezi kuchyní a dvěma laboratořemi vás po chvíli ani nepřekvapí. A to, že po čtyřech iluzích vejдете do místnosti a jste najednou mezi spoustou hadů a nemůžete přejít bez zranění na druhou stranu, i když víte, že tam žádní hadi nejsou, vás jen naštve. Za vše mluví to, že 33 z 51 stránek se věnují pouze popisu podzemí a nestvůr, které tam čekají.

Dobrodružství začalo s velkým potenciálem, který ale vůbec nevyužilo. Možná, že to jen autor špatně popsal – zaměřil se na to, co se bude dít v jednotlivých místnostech, ale už zapomněl popsat příběh jdoucí s postavami. Dobrodružství má velký potenciál, který mohou využít ostatní PJ.

NA ZÁVĚR

Wulf: Většina dobrodružství měla letos hodně společných znaků. Ve srovnání s předchozími ročníky byla i ta, co dopadla v hodnocení nejhůře, neobvykle kvalitní. Všechna měla nadprůměrnou atmosféru a až na jedno v sobě neměla logické kiksy. U všech také byl neobvyklý a povětšinou detailně popsán svět.

Co musím pochválit zvláště je skvělá úprava všech dobrodružství. Většina z nich byla doprovázena vlastnoručně kreslenými obrázky, ke dvěma bylo přiloženo CD s doprovodnou hudbou. Většina také měla obsah a ve všech (až na jednu výjimku) se dobře orientovalo.

Dodo: Nedejte se kritikou odradit, já jsem věčný nespokojenec a kritizuji cokoliv a pořád. Nikdo učený z nebe nespadol a příště bude dobrodružství bezpochyby lepší, stačí je dát přečíst ke kontrole někomu nezaujatému v dostatečném věku (tím nemyslím, že by váš desetiletý spolužák nemohl zastat práci editora dobře, ale u starší osoby je větší šance, že vás upozorní na zjevné chyby).

Dech draka vyhláší 17. ročník soutěže

O spár Zlatého draka

**POZOR! Čtete propozice velmi pečlivě,
oproti minulým ročníkům došlo ke změnám!**

- 1) Soutěž „O spár Zlatého draka“ je soutěží o nejlepší dobrodružství pro stanovenou RPG hru. Je vyhlášována ve dvou kategoriích – Dračí doupě a Dračí doupě Plus.
- 2) Soutěžní dobrodružství musí být ucelené a mělo by obsahovat zejména:
 - a) informace o prostředí, v němž se děj odehrává,
 - b) zápletku,
 - c) mapy, včetně popisu a vysvětlivek,
 - d) návod a poznámky pro PJ.Dobrodružství musí být hratelné, tj. podle uvedených podkladů ho musí být schopen řídit libovolný PJ.
- 3) Dobrodružství musí být psáno česky nebo slovensky, psacím strojem nebo počítačem. Mapy musejí být přehledné a čitelné. Příspěvky nesplňující tyto podmínky mohou být ze soutěže vyřazeny.
- 4) Každý účastník některé z kategorií musí zaslat celkem tři totožné tištěné exempláře svého dobrodružství. Aby mohlo být v případě vašeho umístění otištěno, přiložte též disketu či CD s elektronickou podobou (text ve formátu ASCII, RTF, HTML či XML, obrázky ve formátu BMP, GIF, JPG, PCX, TIFF či DNG).
- 5) Každý účastník může zaslat neomezený počet příspěvků libovolného námětu a délky. Není však možné účastnit se s jedním (třebaže modifikovaným podle systému) příspěvkem více kategorií. Příspěvky musejí být dosud nezveřejněné.
- 6) Uzávěrka soutěže je 31. prosince 2007.

Příspěvky označené „Zlatý spár“ zasílejte na adresu:

Dech draka, Martin Kučera, Gorkého 7, 701 00 Ostrava 1
Vyhlášení výsledků proběhne pravděpodobně na GameConu 2008. Soutěžící, kteří se umístí na prvních třech místech, obdrží ceny z produkce nakladatelství ALTAR a jejich dobrodružství budou uveřejněna.

O SPÁR ZLATÉHO DRAKA 2006

V tomto ročníku se sešlo jen 6 příspěvků (autoři, styďte se!). Mezi nimi pak porota rozhodla takto:

1. místo: Petra Novotná – Skleněná slza
2. místo: Petr Bouda – Zarkonda
3. místo: Kryštof Herrmann – Stříbrná hora

Na dalších místech se již bez určování pořadí umístily příspěvky Inkvizice (Jakub Koubele), Ostrov živlů (Pavel Bareš a Matěj Kencl) a Zapálení pro vzduchoplavbu (Marta Javorská a Radovan Adámek).

Všem zúčastněným děkujeme a budeme se těšit na jejich příspěvky v dalším ročníku „Zlatého spáru“.



Sekty na Asterionu

Jan „Čenis“ Galeta

Lidé na Asterionu jsou nám hodně podobní, a tak se není co divit, že si, podobně jako my, vytvářejí společenství a komunity mnohdy s pochybnými pravidly a cíli. Pro zjednodušení jim říkáme sekty a nehledme přitom na nějaké oficiální pozemské definice.

Sekty na Asterionu jsou různorodé a ve své většině nenáboženské. Vzhledem k vysokému počtu bohů (sedmáct „dobrých“, deset „zlých“ a mnoho méně mocných různé povahy) není počet náboženských sekt velký, protože náboženští fanatici se můžou plně uplatnit v rámci oficiálních církví a jejich odnoží.

KNĚŽÍ SLUNCE

Kněží Slunce jsou toho zářným příkladem. Jde o typicky náboženskou sektu (a to ve významu skupiny razící jiný názor než oficiální církev), která si získala zcela regulérní postavení. Kněží Slunce vznikli před necelými padesáti lety ve Východní dálavě na Taře v klášteře Binarea u Albirea.

Základem pro jejich učení se staly spisy mnicha Echazima, který dlouhá léta v divočině hledal, vykopával a opisoval staré arvedanské náboženské texty. Po jeho smrti je prozkoumali ostatní mniši a sestavili z nich sbírku Kodex světla. Ten se stal svatou knihou sekty, která začala politický boj za zavedení svého učení jako toho jediného pravého.

Co vlastně Kněží Slunce hlásají? Na Asterion dohlíží Sedmnáctka, skupina dobrých bohů, jejichž představeným je sluneční bůh Aurion. Není ale jejich vůdcem ani nadřízeným, spíše je jen symbolickou špicí ledovce. Říká se o něm koneckonců, že je pouze „první mezi rovnými“. Ze spisů, které mnich Echazim našel, ale vyplývalo, že Arvedané kdysi považovali Auriona za více než rovného ostatním, a toho se první Kněží Slunce (všichni tehdy členové řádné Aurionovy církve) chytli.

Původně byli jen malou izolovanou skupinkou, byť v jejich čele stál albirejský velekněz Fastiener, tedy hlava Aurionovy církve ve Východní dálavě. Jejich názory byly odmítnuty na několika církevních koncilech a vypadalo to, že upadnou v zapomnění.

Poté si ale nečekaně a nezaslouženě získali podporu prostého lidu Východní dálavy. Kdoví, co to způsobilo. Nejvíce asi to, že Kněží Slunce byli v té době hodně vidět, chodili mezi lidmi, mluvili s nimi, naslouchali jim. A prostí sedláci a řemeslníci se v nich vzhledli, toužili se hřát v odlesku jejich sporného majestátu.

Podporu lidí pak dokázali správně zužitkovat, až se z nich stala obávaná politická síla. Dnes mají zásadní vliv v Danerii, kde v Urozeném sněmu, místním parlamentu, získali křeslo a hlas, kterým zastupují všechny ostatní církve Sedmnáctky.

Ve Storabsku král Krutji zase povýšil svého osobního kněze Manurina na arcipatriarchu celého království (což je zcela nově vymyšlený titul, nemající oporu v hierarchii běžných církví Sedmnáctky). Manurin přijal jméno Sulmanachar a ujal se nových povinností, tedy být oficiální hlavou všech storabských církví.

V Keledoru, rozděleném do autonomních měst, se Kněžím Slunce podařilo získat nějaký vliv asi v polovině z nich a v Almendoru byl za krále Riodena II. povýšen místní patriarcha Lamašar na jednoho z králových ministrů. Nový král Walden jej sice z této funkce nesesadil, ale ani jednou nevyužil jeho rady a titul tak je v posledních letech jen prázdnou hodností. Walden se také snaží vliv Kněží Slunce v Almendoru potlačovat. Zcela odolává jen Plavena, kde dokonce Kněží Slunce popravují a upalují.

Kněží Slunce sice vznikli ve Východní dálavě, almendorské kolonii, dnes tam ale svůj vliv z větší části ztratili a naopak se plně soustředili na země na Lendoru. Klášter Binarea a Echazimův hrob jsou stále významným poutním místem, ale hlavní centrum církve bylo přeneseno do nově vystavěného kláštera Svěrady ve východní Danerii.

Hlavou Kněží Slunce v hodnosti *nejsvětějšího patriarchy* je dnes Macharad, původně významný almendorský finančník, který na církve převedl veškerý svůj majetek. Pod ním pak stojí pět dalších *patriarchů*. Ti se starají o záležitosti Kněží Slunce v jednotlivých zemích.

Vlastního patriarchu má tedy Almendor, Danérie, Keledor i Storabsko. Plavena patriarchu nemá, neboť tam církve nemá žádný vliv, naopak vlastního patriarchu má Východní dálava. Jeho sídlem je Albireo a nyní tento úřad zastává Niamladach, žák samotného Fastienera, zakladatele Kněží Slunce.

Patriarcha spravuje své území, tzv. *patriarchát*, a podléhá jí mu všichni ostatní Kněží Slunce tam sídlící. Církev slunce je organizována hlavně v klášterech, vedených *opaty*, a chrámech. Správou chrámů je patriarchou pověřena skupina *velekněží* (patriarcha Východní dálavy sám vystupuje i jako velekněz albirejský). Každý velekněz osobně spravuje územní jednotku zvanou *děkanát*. Sídelním kostelem velekněze je pak chrám s označením *katedrála*. Katedrály se nalézají hlavně ve velkých městech, ale nemálo jich je i v klášterech.

Ve Východní dálavě jsou sídla velekněží v Novém Amiru (velekněz Janalin), v Sintaru (velekněz Helbar), v Athoru (velekněz Teralanor) a v klášteře Efereda mezi Miramem a Korem (velekněz Šalafar). Pod velekněžími stojí v hierarchii už jen početný sbor *kněží*, kteří se starají o jednotlivé chrámy, svatostánky, kostely a hlavně přímo o věřící ovečky. Mnozí Kněží Slunce vyrážejí na misijní cesty do divočiny k pohanským národům. Jiní provádějí „misijní“ činnost v civilizaci, kde se snaží ubírat věřící původním církvím Sedmnáctky.

Z významných klášterů na Taře už byly jmenovány Binarea (opat Hazal) a Efereda (opat Manuskar), dalšími kláštery jsou Traviště v Torských pahorcích (opat Hevlin) a Matrída v Malých Loukách (opat Semilmar). Na Lendoru je počet velekněží i významných klášterů zhruba dvojnásobný oproti Východní dálavě.

Kněží Slunce při svém vzniku způsobili značný rozkol v Aurionově církvi. V prvním desetiletí se totiž rekrutovali jen a pouze z řad církve Pána Slunce a než získali samostatné postavení, zastávali mnozí kněží postavení jak v řádné církvi, tak v sektě. Stejně tak naprostá většina klášterů, chrámů,



škol, knihoven i ostatních budov, které Kněží Slunce vlastní, byla původně majetkem Aurionovy církve.

Tím, jak jejich správci přešli k nové sektě, vzali budovy, ve kterých sloužili, jaksí s sebou. Někteří to označili za nejvelkolepější krádež za bílého dne v dějinách, ačkoliv se to samosebou nestalo naráz, ale v průběhu let. Kněží Slunce se nakonec zcela vyčlenili z Aurionovy církve, a tím ji srazili takřka na kolena. Církev Pána Slunce totiž během několika let přišla na úkor sekty o velkou část (říká se, že o více než polovinu) majetku, kněží i věřících.

Jelikož řádné církve Sedmnácti bohů drží pospolu, zvedaly se mnohé vlny odporu jak na ulicích, tak v jednacích sálech církevních koncilů i na mezinárodní úrovni. Církvím Sedmnáctky se přirozeně nelíbilo, že přicházejí o věřící, protože Kněží Slunce neodváděli ovečky jen Aurionově církvi, ale i všem ostatním. Také se jim nelíbila ztráta vlivu v politice na úkor nové sekty.

Padaly klatby na jednu i na druhou stranu, několika městy se přehnaly pouliční bouře, některé kostely byly vyrabovány, někteří kněží zlynčováni. Nakonec se Kněží Slunce ale ukázali být agresivnějšími a úspěšnějšími, a tak se zdá, že staré církve vyklízejí pole a víra v Auriona jako jediného vládce bohů i lidí v srdcích Lendořanů vítězí.

Tajným a hlavním cílem sekty, který zatím mocní světa jen tuší, je sjednocení lendorských království pod její vládou. Tedy zničení králů, šlechty i měšťanstva a nastolení teokracie, ovládající veškerou lidskou lendorskou civilizaci. Tento záměr pomalu prosazují a pokud současní vládcí lendorských zemí neotevrou oči, bude pro ně už pozdě. Zatím spíše zámeru Kněží Slunce otevírají dveře, než aby mu bránili.

Ovšem jsou horší věci než to, že mnozí lidé jsou bezpáteční a za trochu zlata mění názory. Samotný bůh Aurion se v Kněžích Slunce zhlédl, což se projevilo tím, že kněží patřící k sektě jsou mnohem mocnější než jejich kolegové z Aurionovy církve. Jejich modlitby bývají častěji vyslyšeny a boží zázraky seslané jim ku pomoci jsou silnější a účinnější.

Naopak kněžský sbor řádné Aurionovy církve jako by upadl v nemilost svého boha. Právě tato skutečnost, vědomí, že bůh stojí na jejich straně, dává Kněžím Slunce nemalou dávku sebejistoty a arogance. Hlavně v tom ale vidí posvěcení svého záměru a svých plánů.

Znakem této sekty je slunce s osmi nitkovými paprsky, položené na krátkoramenném kříži. Ten leží v kruhu, po jehož obvodě jsou symboly pro oheň, vodu, zemi a vzduch.

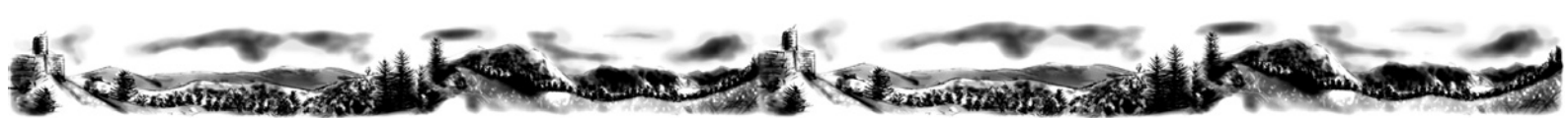
Bdící

Historie této sekty se píše nějakých osmdesát let. Vše začalo, když Jacek Horyna, bohatý obchodník z keledorského města Kujavy, vyhnal ze svého domu veškeré sloužící, syny a dcery vydědil a do svého paláce v centru města nastěhoval pochybné přátele a známé.

Tito pochybní Horynovi přátelé nebyli žádní karbaníci, pijani nebo nuzáci, ale studenti, univerzitní profesori, umělci, myslitelé, prostě *intelligence*. Co se jim stalo, že se vydali na svou podivnou cestu, se neví. Jisté je, že se veškerý čas rozhodli zasvětit studiu.

Pravidelně vyráželi do města a kupovali nové a nové knihy a spisy. Snažili se postihnout a vstřebat veškeré lidské vědění. A co více, často jim přišlo, že to či ono by mělo být jinak. A že oni jsou ti, kdo nejlépe vědí jak. Časem tak začali spíš





psát než číst, až se svazky o všem možném napsané jimi samými rozrostly do megalomanských rozměrů. Všechn čas věnovali čtení, psaní a filozofování, a tak jim nezbývalo kdy se starat o sebe či o dům. Snažili se dokonce spát co nejméně nebo ideálně vůbec, být bdělými a studovat, z čehož vzešlo jméno Bdicí, které si dali.

Nejspíše by vše skončilo, naši uzavření filozofové by umřeli na sešlost věkem a nikdo by po nich ani nevzdechnul. Jenže když už Bdicí existovali jednadvacet roků, potkal Jacek na jedné ze svých cest za novými knihami mladého, ani ne dvacetiletého studenta jménem Mřen. Dali se do řeči a Jacek jej přizval k Bdicím.

Mřen byl prvním novým členem sekty od jejího založení a s ním se vše od základů změnilo. Přesvědčil Jacka a ostatní *staré pány*, že jejich skvělé myšlenky (obsažené v knihách a esejích, které za ty roky napsali a které Mřen poctivě přečetl) by neměly zůstat zapomenuty. Že by se naopak měly šířit a rozvíjet. Přístup k nim ale podle Mřena měli mít jen vyvolení a pečlivě vybraní jedinci, nikoliv každý, kdo projeví zájem.

Jacek se nechal mladíkem brzy přemluvit. Přepsal veškerý majetek na Mřena a stejně učinili i ostatní *starí pánové* (v sektě se tak oficiálně nazývají zakladatelé kolem Jacka). Mřen se pak začal vydávat na pochůzky po Kujavách a hledal mezi mladými lidmi ty vhodné. Lidi toužící po vědění, ale zároveň bojící se světa, a tak trochu duševně nalomené. Našel jich dost, aby byl kujavský palác brzy plný lidí. Během této doby zemřel starý Jacek Horyna a z jeho původních soudruhů už zbyli jen dva, rovněž nad hrobem. O ty se Mřen a další noví členové příkladně starali.

Jak narostl počet Bdicích, bylo třeba zavést pravidla, a Mřen se do toho zodpovědně pustil. Tato pravidla platí i dnes, kdy se Bdicí z Kujav rozšířili i do dalších lendorských měst (do Gondromu, Harmarady a Boševalu) a také do Erinu.

Bdicí neuznávají soukromé vlastnictví, všichni se dělí o vše (ačkoli třeba budovy, kde jednotlivé buňky sekty sídlí, jsou majetkem vůdců daných buněk). Noví členové se majetku vzdávají ve prospěch společenství. V sektě panuje i naprostá rovnost mezi muži a ženami. Jinak je život v sektě materiálně poměrně chudý a skromný.

Bdicí nosí stejnokroje v podobě hnědých volných rouch, jedí prostá jídla (masu se nevyhýbají), pijí jen vodu a vnitřní vybavení jejich sídel připomíná spíš venkovský statek než městský palác (kterými veskrze původně bývala). Chtělo by se až říci, že život Bdicích je asketický, jenže tomu odporuje pravidlo o sexuální nevázanosti.

Tedy ne že by Bdicí pořádali orgie, ale neuznávají manželství ani trvalé partnerské vztahy. Sexuální styk si v zásadě neodpírají. Naopak, každý může požádat každého a ten, který je žádán, je povinován snažit se co nejvíce vyhovět a neodmítnout. Samozřejmě je třeba uznávat rozumné meze a na tomto pravidlu o volných vztazích sekta Bdicích nestojí. Na sexuální hrátky často členové nemají čas, chuť a sílu (snaha spát co nejméně a nedostatek fyzické činnosti dělá z Bdicích poněkud sušinky).

To, na čem ale sekta Bdicích naopak stojí zcela, je studium. Původně poměrně šlechtyný záměr Jacka Horyny a jeho přátel se však poněkud zvrtnul. Během dvaceti let do příchodu Mřena *starí pánové* popsali stohy papíru vlastní představou utopické společnosti, dokonalého člověka, správného chování, návyků a způsobu života i myšlenek (dokonce z mnoha

svých myšlenek uspořádali jakýsi výbor, který pod názvem *Probděte se k lepšímu životu* nechali několikrát opsat a dali jej k volnému prodeji, mezi učenci ale kniha zcela propadla).

Mřen všechna tato díla *starých pánů* přečetl, ba doslova je zhltnul, a byl jimi unesen. Právě na základě myšlenek z oněch knih stvořil pravidla Bdicích. A tisíce stran ideálů a smyšlenek *starých pánů* jsou hlavní osou sekty.

Všichni členové musejí stále dokola tyto texty pročitat a dělají to rádi! Neučí se je nazpaměť, to ne, ale mnohdy stráví celý týden při přemýšlení nad jednou jednoduchou větou. Pátrají po jejím smyslu, převracejí ji v myšlenkách ze všech stran, posuzují, jak zapadá do kontextu, snaží se ji uchopit, poznat a přijmout za vlastní.

Touto činností tráví Bdicí většinu svého času. Studovat můžou i jiné knihy než texty *starých pánů*, ale na seznamu sektou zakázaných děl se každý rok objevuje více a více titulů. Krom studia „posvátných“ textů také Bdicí sami tvoří. Je přímo jejich povinností sepisovat různé eseje, návrhy, připomínky a glosy, které se zabývají, upravují nebo vylepšují texty *starých pánů*. Ty nejlepší práce (podle názoru vůdců sekty) se pak stávají součástí oficiálních textů.

Bdicí nesmějí opouštět sídla sekty, takže zcela ztrácejí kontakt s okolním světem, krom studia tráví čas i trochou práce. Součástí každé buňky sekty jsou písařské, vazačské a iluminátorské dílny, kde Bdicí přepisují texty *starých pánů*, ale také kreslí na zakázku ilustrace do knih pro vnější svět.

Dalšími zařízeními budov sekty jsou prádelna, kuchyně a krejčovská dílna. Některé buňky sekty mají i malý obchod, který jim zvedá příjmy (v Kujavách krejčovství a prodej obrazů, v Erinu knihkupectví), jiné (v Kujavách a Boševalu) mají dvůr, kde chovají nějakou tu hospodářskou zvířenu.

Vůdcem Bdicích (tzv. *prvním vůdcem*) je stále Mřen, nyní starý muž, ale zapálený pro to, čemu věří. Osobně vede buňku sekty v Kujavách. Pod ním stojí *vůdci* jednotlivých buněk v jiných městech (Jaramir v Harmaradě, Olšek v Gondromu, Oldřich v Boševalu a Křešek v Erinu).

V každé buňce pak je nejvíce *prostých* Bdicích (třeba v Erinu jich je sedmdesát), nad nimi stojí *poradci*. To jsou mnohaletí Bdicí, kteří plní funkci dohlížitelů a učitelů. Sami už tolik nestudují, neboť mnohé pochopili. Spíše pomáhají a radí *prostým* jak při studiu, tak v každodenním životě (což je skoro totéž).

Ještě výše než *poradci* jsou *akvizitoři*. Ti ale fungují jen tam, kde má sekta svůj krámk nebo zvířata, která čas od času vodí na trh. Jako jediní z Bdicích se dostávají do kontaktu s okolním světem, a proto to musí být kovaní sektáři.

Zcela mimo hierarchii pak stojí *strážci*. Tato složka sekty funguje pouze v Erinu (ježto se tato buňka v mnohém odlišuje). Je jich dvanáct, vždy šest jich hlídá sídlo a po šesti hodinách je střídá druhá skupina. *Strážci* se v Erinu rekrutují z ne úplně spokojených členů sekty a mají povoleno občas vycházet ven.

Erinská buňka Bdicích, mající sídlo v paláci na Erinské třídě, je v mnohém zvláštní. Její vůdce Křešek, ryšavec s uhrančivými očima (a také psionik) byl učněm samotného Mřena. Křeškovi se ale mnohem více líbí ovládat lidi a užívat si na jejich úkor.

Zatímco Mřen i vůdcové dalších buněk jsou zapáleni pro učení Bdicích, Křešek si ze sekty udělal jen zdroj živobytí a zábavy. Sám žádná pravidla Bdicích nedodržuje a s majet-



kem, který sektě světili členové, disponuje jako s vlastním. Po svých ovečkách ale dodržování pravidel vyžaduje a jediný, kdo ví, že Křešek nežije, jak by měl, jsou *strážci*. Ti jsou s ním ale samosebou jedna ruka.

Erinské sídlo vypadá podobně jako ostatní. V přízemí je knihkupectví a výše zmíněné dílny, sklady a kuchyně. V prvním patře se nachází knihovna s mnoha svazky (většinou jde ale o texty psané Bďícími, včetně *starých pánů*), několik studoven a velký sál sloužící k přednáškám a jako jídelna.

Druhé a třetí patro slouží jako obytná. Obytné místnosti tvoří jakýsi „obývací“, do něhož se vstupuje z hlavní chodby a z něj vedou vždy tři dveřní otvory (bez křídel) do pokojů, kde Bďící bydlí po jednom.

V prvním patře je i umývárna. Ve čtvrtém patře pak má sídlo Křešek (jeho pokoje mají dveře i zámek), je tam archiv, pokladnice s trezorem a pokoje *strážců* a *akvizitorů* (ty sice mají dveře, ale nikoliv zámky). Na tímto patrem je už jen půda.

Okna sídla jsou zakryta těžkými závěsy, které nejdou odhrnout bez toho, aby se poškodily. Zamezují tomu, aby Bďící viděli skutečný svět. Osvětlení uvnitř v Erinu zajišťují lampy na raísu (asterionský magický petrolej), v jiných buňkách se užívá světlíků, malých oken vysoko pod stropem nebo magie.

Bďící jsou poměrně neškodnou sektou, v podstatě dávají svým členům to, po čem touží, a členství je dobrovolné. Vůdci občas vycházejí ven, promlouvají k jednotlivcům i skupinám, k chudým i bohatým, šíří myšlenky Bďících a nabírají nové členy.

Výjimkou je samosebou Erin. Křešek láká do sekty pouze majetné lidi (aby narostlo jeho bohatství) a často k tomu užívá svých psionických schopností, takže ne všichni erinští Bďící jsou v sektě z vlastní vůle, spíše mají tak trochu vymytý mozek.

Znakem Bďících je otevřená kniha.

LIPOVCI

Ve Východní dálavě leží takzvaná Amirská pole. Je to území sevřené toky Rubisu a Královské řeky a z východu Elfími kopci. Leží v něm třeba osada Dračí Stín. Krom ní se tam ale nalézají i mnoho dalších, menších vesniček a jednou z nich je Velký Lipovec. Ne že by to byla vesnice nějak enormně lidnatá, ani lípy tam vlastně nerostou. Založili ji ale společně lidé, kteří původně žili u Košových lesů na východě Almendoru ve vesnicích Horní, Dolní a Malý Lipovec.

Co vedlo necelé dvě stovky vesnických zemědělců, že kompletně opustili domovy, zanechali je větru a přestěhovali se na jižní kontinent? Byla to víra těchto lidí, takzvaných Lipovců. Oblast Košových lesů v Almendoru je stále dosti divoká, přežívá tam částečně kmenové uspořádání a pohanské zvyky. U Lipovců (původně šlo o celý pohanský kmen, dnes z něj zbylo jen obyvatelstvo Velkého Lipovce) se smísila víra v původní temnou pohanskou bohyni Bregovnaju s vírou v Estel ze Sedmnáctky.

Estel má přízvisko Panna, je to bohyně léčitelka, strážkyně nevinosti a čistoty. Bregovnaja byla rovněž mladá dívka, bohyně řeky, žárlivá ochránitelka věrnosti. Celý kmen Lipovců žil původně v souladu s jejími příkazy v matriarchátu.

Poměry se změnily dvakrát. Když přišli Arvedané a vznikla Eldebranská říše, chopili se hlavního slova muži a celý kmen přijal víru v Sedmnáctku. Ale jak se Eldebran hroutil a skřeti

armády plenyly zemi, vyplouvaly na povrch staré a nezapomenuté zvyky. Moci se opět chopily ženy a byly obnoveny Bregovnajiny svatyně.

V obnovené víře ale už byla stará bohyně promíchána s Estel, a když lidé porazili skřety, Bregovnaja se opět vytratila z paměti a zůstala jen Estel. K moci se už nadobro dostali muži. Lipovců zbylo po válkách (ve kterých umíraly hlavně ženy – bojovnice) jen pár set, navíc žili poměrně osamoceně. Díky tomu si dodnes zachovali některé podivné zvyky, pro které jsou považováni za sektu.

Z Almendoru se na Taru přestěhovali už v roce 791 k. l., právě pro volnější podmínky v kolonii. V Almendoru proti nim byli sousedé i vrchnost dosti nepřátelsky naladěni. Vlastně bez důvodu, jen pro jejich odlišnost. Na Amirských polích se jim naopak dostává respektu a uznání.

Hlavní zvláštností Lipovců je jejich fanatická víra v Estel a čistotu těla. Jakékoliv tělesné potěšení si odpírají a berou jako špatné. Ať už jde o bohaté jídlo, maso, alkohol, pohodlné postele, boty nebo sex.

Všechno jde tak daleko, že dobrovolně žijí prostým nuzným životem, pijí jen vodu, jedí pouze zeleninu, ovoce a obilniny, chodí bez obuvi, málo se chrání proti počasí, topí jen kvůli vaření (pravda, na Tarě to nevádí, když v zimě je tak teplo, že ani nepadá sníh), jejich nábytek a domy jsou nepohodlné až hanba.

Berou prostě své tělo jako součást přírody a snaží se nezvažovat ho ničím, co by mohlo přinést úlevu či potěšení. Nejednoduší si život, protože to podle nich není správné. Ačkoliv to tak může vypadat, neodmítají zcela technický pokrok ani magii. Pokud jim magie či kvalitní náradí umožní mít lepší úrodu, neberou to jako škodlivé. Navíc jsou (v tradici své víry v Estel) výbornými ranhojčí.

Asi nejpodivnější a okolím nejvíce nepochopený zvyk se udržel od dob víry v žárlivou Bregovnaju, která považovala každého muže v kmeni za svého manžela. Lipovečtí muži se totiž dobrovolně nechávají kastrovat. Správný čas ke kastraci nastává poté, co se muž ožení a zplodí se svou ženou tři děti. Kastrace má napomáhat odepření si potěšení z pohlavního styku. Původní význam ovšem je ten, že bohyně Bregovnaja pouze „půjčovala“ lipovecké muže (které považovala za svůj majetek) ženám a po třech dětech si je brala zpět.

Toto nařízení má kromě nízké míry nevěry u Lipovců také za následek jejich vymírání. Tři děti na pár se sice zdají dost, ale dětská úmrtnost není zrovna nízká. Navíc přestěhování do svobodomyšlnějších Dálav mělo za následek i menší izolovanost. A tak mnozí mladí muži raději utečou do města, než by se podřídili dávným zvykům.

Lipovci jsou po Amirských polích proslulí nejen svou zvláštností, ale také jako vozkové. Každý muž vlastní vůz a několik koní. Jako špeditéři projíždějí všemi vesnicemi na Amirských polích a vozí zboží, lidi, úrodu i zprávy. Nejdále zajíždějí do Větývky, Zelených Úvalů a Potůčků, tedy vesnic už mimo Amirská pole. Často přirozeně navštěvují Nový Amir.

Vůdcem Lipovců je starosta Mjadan a kněžka Estel Věnrava. Jde o mírumilovné a klidné společenství, které sice zná zemi široko okolo a hodně cestuje, ale nerado mívá cizince na svém území. Málokdo se k nim totiž dokáže chovat jinak než s údivem, přecházejícím v nepochopení a vtíravé otázky.

ilustrace Lucie „Narmoria“ Kučerová



220 Voltů

Star Wars: The Force Unleashed

Karel Wolf

Třicet let existence Hvězdných válek by nemělo zůstat bez následků ani pro naše počítače. Tedy jak říkám, je tam ta podmínka „by nemělo, kdyby...“. Kdyby totiž marketingová oddělení herních studií nemlžili a neslibovali nesplnitelné. Takhle to vypadá, že se dočkáme až v rámci narozeninové „afterparty“, tedy někdy v příštím roce.



A čeho že se vlastně máme dočkat? No přece prvního next-gen titulu série.

ORIGINÁLNÍ DĚJOVÁ LINKA

Tak jako již kolikrát předtím nás herní příběh přivede do mezičasu třetí a čtvrté epizody. V tomto neuvěřitelně herně vděčném období Impérium prohledává galaxii a nemilosrdně likviduje své odpůrce i přeživší rytíře Jedi. Vám bude přisouzena v tomto aktu role přísluhovače temné strany síly, respektive tajného Darth Vaderova učedníka.

Toho si budete moci od základů vytvořit a přizpůsobit vaší představě. Jako Vaderův učedník se budete učit přímo od svého nedostižného vzoru a s každou novou úrovní budete vychutnávat to příjemné mrazení, které přináší přítomnost většího množství temné síly ve vašem nitru. Nejvíce zkušeností vám pochopitelně přinese eliminace rytířů Jedi; jakmile si jich pár vychutnáte, začne se ve vás síla probouzet, těšit se můžete například na elektrické blesky či telekinetické škrcení. Zajímavým zpestřením hry je vaše cestování inkognito. Vzhledem k tomu, že jste tajným asistentem temného mistra a po vašich akcích nesmí nikde zůstat žádný živý svědek, budete se dost často dostávat do střetu i s neohýbnými imperiálními Stormtroopery.

A ČEHO SE DOČKÁME JEŠTĚ?

Jak už to tak bývá zvykem, i tato hra je provázána s filmovou sérií a poodhaluje některé události, které nebyly ve filmových epizodách vysvětleny. V čem by měla být hra revoluční kromě herního enginu, o kterém se ještě zmíním později, bude přímé propojení s filmem.

Takže už žádné slepé příběhové linky, ale přímé pokračování Pomsty Sithů. Darth Vader je na světě a hon na rytíře začíná. Bylo by ale bláhové se domnívat, že se s něčím takovým bude Vader špinit sám, našel si na to totiž učně. No a světe div se, jste jím právě vy. Tak co? Kolik temné síly ve vás dřímá? Protože však sithští lordi mohou být pouze dva (mistr a učedník) a zrovna to nevypadá, že by císař Palpatin hodlal zaklepat bačkorami, musíte vystupovat inkognito.

Více se ovšem bohužel dozvíme až těsně před vydáním.



INTERAKTIVITA, JAKÁ TU JEŠTĚ NEBYLA

Klíčovou devízou hry má být úplně nová dimenze interaktivity. Ta půjde daleko za hranice většiny současných her. Zatímco například v KOTORu byla interaktivita omezena na charaktery a sem tam nějaký ten objekt, který se vám připletl do cesty, zde by měly mít všechny materiály přesně nadefinované fyzikální vlastnosti a budou plně zničitelné.

Zejména ve volném vesmíru takové prohazování Stormů okénkem imperiálního křižníku a následná vakuová pumpa může skýtat docela příjemnou kratochvíli. O možnosti házet po protivnících nejrůznější předměty silou vůle pak ani nemluvě.

Star Wars: The Force Unleashed bude akcí z pohledu třetí osoby a i když se pravděpodobně dočkáme nějakého toho střelení blastery, hlavní slovo budou mít především legendární laserové meče.

NA VAHÁCH BOHYNĚ THEMIS:

- + grafika
- + plná interaktivitu prostředí
- hra je zatím plánována pouze pro Xbox 360 a PS3



ALTERNATIVA:

Cokoliv se značkou Star Wars

SHRNUTÍ:

Název: Star Wars: The Force Unleashed

Výrobce: LucasArts

Vydavatel: LucasArts

Index očekávání: 70 %



Novinky

Karel Wolf

ZAKLÍNAČ BODOVAL HNED DVAKRÁT

Určitě znáte arbitra v otázkách kvality počítačových her v podobě prestižního internetového e-zinu IGN. Teď si představte, jaké překvapení muselo mezi všemi fanoušky titulu způsobit, když prestižní server udělil Zaklínači titul nejlepšího RPG pro PC letošního E3! Redaktoři portálu pozitivně ocenili především snahu studia CD Projekt RED oživit celý žánr RPG her. Server IGN zdůvodňuje svůj výběr celou řadou důvodů. Zmiňuje se například o silném důrazu na příběh, propracovaném souborovém systému a velkém dopadu hráčových rozhodnutí na vývoj hry. Tyto prvky nemají podle redaktorů IGN obdoby a jsou zárukou, že Zaklínač výrazně oživí celý žánr RPG her. Zmiňované ocenění je o to významnější, že na letošním veletrhu E3 byla prezentována celá řada špičkových projektů. Zaklínač si poradil i s takovými tituly, jako je **Hellgate: London**, za kterým stojí bývalí zaměstnanci Blizzardu. Co ale také čekat od renegátů, že?

A ještě jeden špiček tady máme, 1. srpna, sekundu po půlnoci, byl oficiálně zahájen předprodej sběratelské edice. Něco podobného u nás herní průmysl nepamatuje, všechny hry byly vyprodány během první hodiny. Zájem koupěchtivých zákazníků byl natolik velký, že dokonce došlo ke shození serverů dvou největších prodejců her u nás – www.jrc.cz a www.xzone.cz. Systémy nečekaně přetížení prostě neutáhly, ovšem díky rychlé reakci jejich operátorů se mohlo již za pár minut pokračovat v prodeji. V případě internetového obchodu www.xzone.cz došlo k vyprodání verzí s bonusovou postavou Geralta, kterých bylo pro český trh přiděleno celkově sto kusů, během první minuty! Zbytek sběratelských edic byl následně vyprodán během dalších dvaceti minut. To jsme zvědaví, jestli tenhle rekord vůbec někdy někdo zlomí. Ale třeba jednou, možná...



Obsah edice:

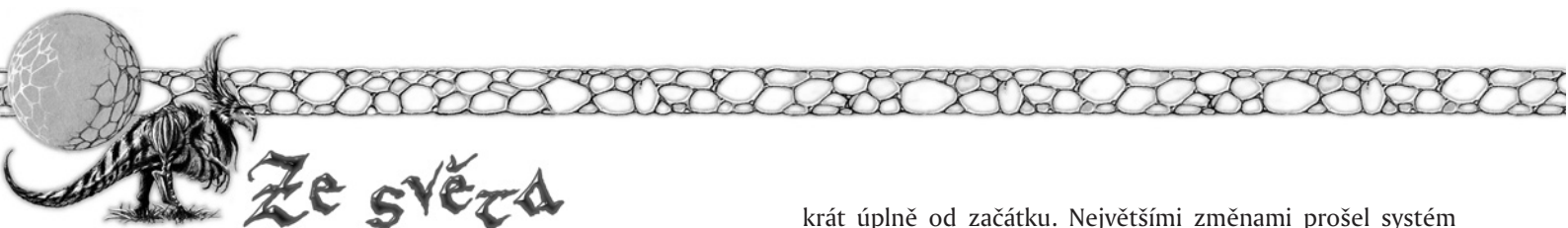
DVD s kompletní profesionální českou verzí hry
Exkluzivní balení – větší krabička ve stylu sběratelských edic
CD se soundtrackem
Barevná mapa velikosti A3
Tištěný barevný osmdesátistránkový průvodce hrou
Tištěný CZ/SK manuál (124 stran)
Tištěná povídka Andrzeje Sapkowského (32 stran, barevná)
DVD s dokumentem o tvorbě Zaklínače
Masivní kovový medailon znaku Zaklínače (hlava vlka)
Kvalitní tričko s motivem Zaklínače
Barevný plakát s motivem Zaklínače
Tištěná barevná cca stovacetistránková kniha o příšerách

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS PRO PC

NA PODZIM KONEČNĚ TADY!

Dlouho očekávané revoluční pokračování legendární série se konečně dostává do finišu. Od prvního září tak můžeme začít odpočítávat poslední hodiny a 28. září běžet pro PC verzi **Enemy Territory: Quake Wars** do obchodů. Multiplayerová střílečka, vyvíjená londýnským studiem Splash Damage, se odehrává v roce 2060, kdy si invazivní kmen Stroggů vybere za své další působiště planetu Zemi. Lidská rasa se však nevzdá snadno. Skupina GDF (Global Defence Forces), zastupující Zemi, používá zbraně, které by se daly považovat za nové modely těch současných. U zbraní invazivní rasy vývojáři popustili uzdu fantazii a k dispozici tak bude i spousta nových vozítek na přemísťování.





D20 Warheart

Po seznámení se systémem Warheart v předminulém čísle vám přinášíme rozhovor s autorem skrývajícím se pod nickem Corvus Crovax.

Řekneš nám něco o sobě?

Na internetu mi říkají Corvus, ale jmenuji se Rasto, mám 27 let, pocházím z Topoľčan, ale žiji v Bratislavě. Pracuji v oblasti obchodu a IT. Mám rád svou přítelkyni, RPG, pizzu, moderní společenské a karetní hry, fernet, černou barvu, fantasy literaturu, pohodu. Dívám se na spoustu filmů různých žánrů, poslouchám black metal a zabývám čas u Guitar Hera.

Jak ses dostal k tvorbě Warheart?

Po přečtení několika knih ze světa Warhammeru jsem se začal zajímat o hraní RPG v tomto světě, protože mě standardní variace na Forgotten Realms už nudily. Na Slovensku se tehdy ale nedalo WFRP nikde sehnat. Koncem roku 2002 jsem na internetu narazil na yahoo skupinu, která sa snažila upraviť DnD pro hraní ve světě Warhammeru. Tato idea mě tehdy velmi zaujala, a tak jsem se k té skupině připojil. Bohužel aktivita skupiny velmi rychle klesala, až nakonec úplně ustala. Zůstal jsem aktivní jen já a celý projekt jsem nastartoval prakticky od začátku, už pod jménem d20 Warheart, a pracoval jsem na něm nekompromisně podle svých představ. Nová pravidla se původnímu konceptu vzdálila a přestala být konverzí WFRP do d20; stala se samostatným produktem, který by měl umožnit hrát v různých drsných a málo magických fantasy světech.

Proč ses rozhodl pro systém d20 a zavrhl jsi Warhammer Fantasy Roleplay?

Protože si myslím, že d20 je v podstatě velmi dobrý systém a domnívám se, že se dá upravit, aby vyhovoval téměř všem běžným stylům hraní. Nedá sa ale říci, že jsem WFRP zavrhl. Problém byl hlavně v nedostupnosti pravidel, a když se mi posléze dostala do rukou, zjistil jsem, že mi procentuální systém vůbec nevyhovuje, a ta pravidla měla celkově dost svých problémů. Nicméně původní verze WFRP z osmdesátých let je pro mě stále velkou inspirací.

Proč zrovna název Warheart? Čím vším ses inspiroval při tvorbě Warheart?

Název byl zvolen jako skrytá pocta Warhammeru a kromě toho si myslím, že dobře zní. Máš-li na mysli RPG hry, samozřejmě jsem se porůznu inspiroval. V první řadě z původní verze WFRP, dále z různých her a pravidel založených na d20 systému, jako např. True20, d20 Modern, Conan the RPG či Unearthed Arcana.

Jak náročná to byla práce? A jaké změny přišly jako první?

Mým prvním krokem bylo přepracování souborového systému. Jako základ jsem měl pravidla Grim-n-Gritty Hit Point and Combat Rules. Ta jsem upravil a skloubil s dokumenty, které vznikaly v yahoo skupině. Potom jsem postupně pracoval na dalších částech systému. Některé jsem přepracovával i více-

krát úplně od začátku. Největšími změnami prošel systém magie, z původního manového na aktuální skillový.

Jak se vlastně Warheart hraje? Stěžují si hráči?

D20 Warheart podporuje drsné hraní, kde postavami nejsou všemocní hrdinové zabíjející draky, ale spíše běžní lidé v neobvyklých a nebezpečných situacích. To má za následek, že smrt a šílenství číhají za každým rohem. Takové hraní samozřejmě nevyhovuje každému. Například jeden hráč nemohl rozdýchat, že cleric ve Warheart není tím strojem na zabíjení, na který byl zvyklý z DnD. Všeobecně jsou moje pravidla přijímána dobře a konstruktivní kritiku si беру k srdci. A jak jsem se mohl dvakrát přesvědčit na Slavconu, nemají s nimi problém ani úplní začátečníci.

Kde tě lidé mohou zkontaktovat, kam posílat svoje názory a připomínky?

Zájemci mohou navštívit moji stránku <http://warheart.rpg.sk>, napsat mi mail na corvus69@gmail.com, případně mě zastihnout na forum.annun.sk, www.d20.cz či www.rpgforum.cz. Zpětná vazba je pro mě velmi cenná.

Proč ses rozhodl pro angličtinu? Plánuješ překlad?

To vyplynulo z okolností – v angličtině začal původní projekt a všechny podklady jsem měl také v angličtině. Dalším důvodem je, že chci, aby byl d20 Warheart srozumitelný i v zahraničí. Překlad v blízké době neplánuji. Principiálně je d20 Warheart určený lidem, kteří už mají zkušenost s nějakou hrou založenou na systému d20, takže už četli např. pravidla DnD, která jsou také dostupná jen v anglickém jazyce. Kdyby se ale našel dobrovolník, který by text přeložil, rád mu poskytnu svoji plnou podporu. Já na překlad bohužel nemám dost času.

Zaznamenal jsi odezvu v zahraničí?

Ano, naštěstí zatím jen pozitivní. Povědomí o d20 Warheart se rozšiřuje a systém si pomalu nachází své fanoušky i v zahraničí.

Co bude s Warheart dále?

Pravidla jsou v podstatě hotova. Probíhá už jen testování, odladování a vychytávání much. Konečně proběhla i základní korektura a pracuje sa na novém designu.

Lze Warheart porovnat s jinými systémy?

Warheartu se podařilo vměstnat se do skulinky na obrovském trhu d20 her. Velmi dlouho prakticky neexistovala drsnější d20 hra. Kdybych měl jmenovat podobné hry, má d20 Warheart smrtícím souborovým systémem nejbližší k A Game of Thrones a magickým systémem k True20.

Myslíš, že by Warheart dokázal obstát na česko-slovenském trhu v konkurenci jiných RPG? Máš zájem do projektu jít komerčně?

V současném stavu asi ne. V první řadě by musel být Warheart přepsán do srozumitelnější jazyka a přepracován tak, aby to byla samostatná hra a ne jen rozšiřující sada pravidel. Dovedl bych si ale představit, že ve spojení s kvalitním settingem a dobrou marketingovou podporou by šanci na prosazení určitě měl.

ptal se Dalibor „Dalcor“ Zeman