

Dech Draka



O systémech

Znamé úvodní slovo z pořadu STOP se dá velmi lehce aplikovat i na RP hry: „Mezi hráči je rozšířeno mnoho polopravd, omylů a mýtů o hraní RP her. Bohužel mnozí podle nich hrají a tak ohrožují náš i svůj zážitek.“

Slovo „systém“ je jedním ze základních kamenů RPG scény. Mezi hráči, tvůrci a teoretiky je „systém“ skloňován v obrovském množství významů, za kterými stojí stejný počet výkladů jako mluvčích. I přes obrovskou nabídku systémů a nekonečné možnosti jejich úprav a interpretací existuje několik základních pevných bodů, ke kterým časem a studiem dojde ve vztahu k systému drtivá většina roleplayerů.

Především jde o mýtus, podle kterého „na systému nezáleží“ a jedinou mírou zábavnosti a poutavosti probíhající hry jsou ve skutečnosti účastníci a další okolnosti (jinými slovy „nezáleží na tom, co hraješ, ale s kým“). Tato polopravda je většinou omezena na RP nováčky, ale není důvod je v ní násilně opravovat, právě naopak... Proč? Mýtus o rovnici „systém < hráči“ je totiž ve svém jádru pravdivý. V čem nováčky dělají chybu je jednoznačná černobílость jejich prvotní úvahy a také to, jak křečovitě se pak drží nějakého zavedeného systému (u nás většinou hutně upravovaného Dračího doupěte) a odůvodňují svou konzervativnost tím, že jiný systém není třeba.

V průběhu nabírání svých RP zkušeností hráči velmi rychle zjistí, že systém toho ve hře ovlivňuje mnohem více, než se jim na první pohled zdálo. Začnou si uvědomovat jeho různé součásti, možnosti a nedostatky. Subsystemy, dílčí mechaniky atd. Nedostane-li se jim v této fázi do rukou nějaký nový systém, většinou dělají onu nešťastnou chybu, kdy svůj zavedený systém upravují a upravují a upravují ad absurdum, až je od výchozího základu k nerozeznání a často pro nezasvěcené nehratelný.

Každý, kdo hrál podle alespoň tří výrazně odlišných systémů (tedy nejen variant jednoho typu systému) nebo alespoň šesti variant určitého typu, velmi dobře ví, že systém má na hru obrovský dopad. Ve skutečnosti je systém především „pravidlovým souborem“. A slovo pravidla užívám v nejširším slova smyslu – od pravidel základních mechanik (házení kostkou, lízání karet), souborového nebo sociálního subsystemu a tvorby postav až po rozdělení pravomocí vyprávění mezi účastníky, určení základní stylizace popisů, způsob podání a důraz na jednotlivé součásti systému (některé systémy jsou založeny čistě na vyprávění příběhu, jiné dle tradice stolních her lpějí na mnohých hodech a tabulkách...), základní vztahy mezi účastníky a v neposlední řadě dokonce samotný účel, efekt a dosah herních sezení.

Cesta poznání dvojí povahy systémů (na jednu stranu jejich obrovská různorodost a variabilita, podle které by se na první pohled zdálo, že je jedno, podle jakého se hraje, na stranu druhou velké rozdíly v tom, jak ve skutečnosti výrazně ovlivňují hru) není lehká a nedá se urychlit. Hráči jí musejí projít, vyvarovat se upjatosti na jeden jediný systém a naučit se vnímat systémy jako pomocné pravidlové soubory a nikoliv hlavní osu hry.

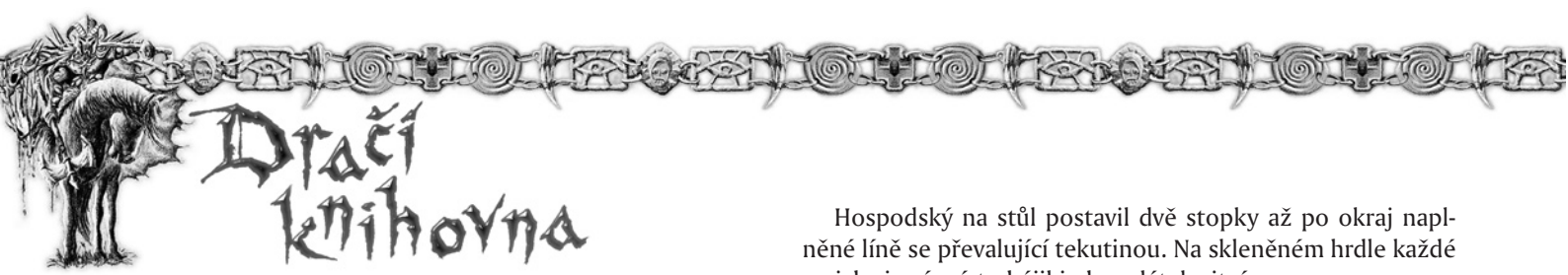
O systémech RP her by se dalo napsat mnoho, proto jsem se zde pokusil poskytnout jen základní rady hráčům, kteří se na cestu poznávání funkce a rozměrů systémů v RPG teprve vydávají, a těm přeji hodně štěstí a zábavy.

Sebastian Chum

hráčské

doupě

pevnosti



Žít o trochu déle

Jan Šlechta

Byl to takový ten soumrak, který se nehodí k ničemu jinému než se nezřízeně opít. Přesně takový soumrak, jaký přímo vybízí nejrůznější pochybné existence, aby nabrousily ostří svých nožů a zaujaly pozice v zákoutích temných uliček. Byl to soumrak, který do žil lidí vlévá touhu po dobrodružstvích a touhu vsadit svůj život proti valounku zlata. Takových soumraků nebývá mnoho, ale když přijdou, ještě mnoho let se na ně nezapomíná.

„Panáka? Dám krk na to, že byste vzala zavděk něčím ostřejším,“ oslovil Mirianu pohledný muž s kratičce zastříženým knírkem. Jeho očka zářila drobnými plamínky, které střídavě přesakovaly z Miriany na korbel piva stojící před ní. Jejich velikost se pohybovala přesně na té nevyslovené hranici, za kterou se podobným obvykle říká prasečí.

„Chcete mě snad opít?“ opáčila Mirian.

„Ne, stejně byste se nenechala. Nevypadáte jako nablblá přístavní kurvička.“

„Zdání občas klame,“ ušklíbala se Mirian a její hlas se při tom zabarvil zvláštním podtónem. Muž by v té chvíli přísahal, že se mu Mirian vysmívá. Kdyby se ho někdo zeptal, proč je o tom přesvědčen, nedokázal by rozumně odpovědět. Přesto mu připadalo, jako by mu Mirian mezi řádky sdělovala: Ty jsi ale hlupáček, vid'?

Nestávalo se mu to často. A u žen, které potkával v baru U Kočiček, se mu to zatím nestalo nikdy.

„Došel vám dech? Možná byste toho panáka potřeboval spíš vy,“ nadhodila Mirian.

„Dám si ho, ale jedině s vámi. Nerad piju sám.“

„A já zase nerada piju s někým, o kom ani nevím, jak se jmenuje.“

„Rassinder. Tark Rassinder. Omluvte, prosím, mou nezdvořilost. Napijete se teď se mnou?“

„Risknu to, pane Rassindere. Můžete mi říkat Mirian a myslím, že je na místě, abyste mi tykal. V tomhle baru se nehodí hrát si na nóbl společnost.“

„Storabskou vodku. Velkou a dvakrát,“ luskl prsty Rassinder. Jeho počáteční ostych byl nadobro překonán. Zapomněl na předchozí varovná znamení a už jen přemýšlel, kam Mirianu zatáhne dřív. K sobě domů? Ne, tam teď spí jeho děti, a to se přece nehodí. U Riena v docích se dá počítat s větší diskretností. Rien nikdy nezapomene nechat jeden pokoj volný.

„Storabská je nejlepší vychlazená s citrónem,“ podotkla Mirian. „Zdají se po ní příjemné sny,“ vyzývavě si olízla rty, což Rassindera ještě víc utvrdilo v tom, že ji má v hrsti.

„Samozřejmě. Tahle noc však pro snílky není dost dobrá. A kromě toho se mi už pěkných pár let žádné sny nezdarují. Možná to bude tím, že se mi je všechny podařilo uskutečnit.“

Hospodský na stůl postavil dvě stopky až po okraj naplněné líně se převalující tekutinou. Na skleněném hrdle každé z nich si své místo hájil jeden plátek citrónu.

„Na vaše zdraví, pane Rassindere. Ať se vám daří,“ poklonil se hostinský a hned se rychle vytratil. Zjevně věděl, komu právě nalévá.

„Vidím, že si dokážete získat respekt. Takoví muži mě přitahují.“

„Mě zase přitahují ženy s vytříbeným vkusem a přiměřeným nadhledem,“ zasmál se Rassinder a přitukl Mirianě. Sklo cinklo o sklo a dva panáky storabské se prosmýkly mezi zuby pijících a prorazily si cestu do jejich nedočkavých žaludků.

* * *

„Ještě to bude dlouho trvat?“ zeptala se Mirian. „Už jsem unavená.“

„Neboj, za chvíli tam jsme,“ usmál se Rassinder. Jeho plán se jako obvykle naprosto dokonale zdařil. Jednou rukou držel Mirianu přes útlé boky a vychutnával její blízkost. Mirian vypila o několik panáků storabské více než on a podle jeho odhadu už musela být dokonale zřízená. Chvillemi Rassindera sice napadlo, že na něj svou opilost jenom hraje, ale hned zase takovou myšlenku zahnal. Přece jen už i on vypil dost alkoholu a o zbytek soudnosti ho připravila vidina blížícího se dovádění.

„Nemáš strach, kocourku? Je pozdě a v ulicích Rilundu se potulují různí lumpové. Tajně jsem se koukala, když jsi platil, a vím, že máš v měsci dost na to, aby se některý z nich pokusil nás okrást.“

„Neboj, kotě. Nejdou takhle poprvé. Moji lidé na nás dávají pozor, a navíc jsem tím největším padouchem v širokém okolí.“

„Když jsi takový padouch, tak to bych měla být opatrnější.“ Mirian našpulila své drobné rtíky k polibku a Rassinder jejímu přání s radostí vyhověl.

„To bys měla.“ V jeho skoroprasečích očkách se opět rozsvítily dva jasné plamínky. „Jsme na místě, můžeš dovnitř,“ ukázal Rassinder na dřevěné dveře. Mirian ochotně otevřela a to, co uviděla, předčilo všechna její očekávání. Dlouhá chodba potažená vyšíváním kobercem se táhla do ztracena a štuk na stěnách vhodně doplňovaly rozvěšené svícny. Vykádané zlatem, samozřejmě.

„Mám se zouvat?“ zavtipkovala Mirian.

„Ne, nemusíš.“ Plamínky v Rassinderových očích se rozhořely a ve tmě mu dodaly značně ďábelský zjev. Toho si však Mirian neměla šanci všimnout, protože byla uchválena pohledem na překrásné zařízení domu.

„Postarám se o to sám,“ dodal Rassinder. V jeho dlani se zkušeným pohybem ocitl obušek, který vzápětí opsal oblouk. Mirian ucítila prudkou bolest v zátylku a ihned ztratila vědomí. Bezvládně se poroučela k zemi přímo do měkké náruče huňatého koberce.

* * *

Když se Mirian probudila, pekelně ji bolela hlava. Její lebka třeštila, jako by se chystala každou chvíli rozskočit na dvě poloviny.

To ovšem nebylo to, co Mirianu trápilo. Už zažila daleko víc horších kocovin.



Sotva se jí vrátilo vědomí, ucítila na holé kůži zatuchlý a studený vzduch. Přesně takový, jakým se často vyznačují málo používaná sklepení. Také ovšem zjistila, že je od hlavy až k patě nahá. Její záda se dotýkala železných hřebů, které sice nebyly natolik ostré, aby jí způsobily vážná zranění, ale příjemně jí s nimi rozhodně nebylo.

Mirian se pokusila pohnout a zjistila, že toho není schopna. Její zápěstí i kotníky poutala silná lana a při každém pokusu vymanit se z jejich sevření se jí do pokožky zarývaly hřeby na jejím lůžku.

„Vítám tě v mém království,“ ozval se samolibě Rassinder.

„Jestli se takhle chováš ke každé, tak už chápu, proč tvému království chybí královna,“ usadila ho Mirian. Rassinderovi tím vyrazila dech. Předpokládal, že se bude svíjet a pokoušet utéct, případně ho prosit o milost, ale ne, že se mu bude vysmívat. Přece jen už měl v tomhle nějakou praxi a věděl, jak se lidé obvykle chovají.

„Tušil jsem, že to s tebou bude jiné. Tušil jsem to, už když jsem tě zahlédl U Kočiček. Poznám výjimečné ženy a ty jsi jedna z nich,“ řekl Rassinder a pomalu se svlékl. Obřadním pohybem poskládal své svršky na úhlednou hromádku a místo nich vzal do ruky bič.

Sklepení prořadlo prásknutím. Bič na Mirianině kůži zanechal rudý šrám, ale z jejích úst se nevydralo jediné zasténání. Rassinder se zachvěl. To nebylo možné. Ne, to opravdu nebylo. Takové švihnutí by se skřípajícími zuby přestál jenom dobře stavěný chlap, ale útlá ženuška, kterou Mirian bezpochyby byla, ho zkousnout nemohla.

„Ty nebudeš řvát?!“ rozběsil se jako smyslů zbavený. Měl rád, když si před dováděním jeho oběť sáhla až na dno a byla ochotná udělat prakticky cokoli, aby ji konečně přestal mučit. Tohle se mu opravdu nelíbilo.

Rozehnal se bičem znovu.

Bič se napjal až k prasknutí a obloukem se hnal přímo proti Mirianinu obličejí. Dopadl. Ale rozhodně ne tam, kam Rassinder zamýšlel.

„Chceš si hrát? Můžeš,“ řekla Mirian. Vyzývavě se zakolébala v bocích, aby dala najevo svou převahu. Rassinder lapal po dechu a nevěděl, co si má myslet. V životě ještě něco tak rychlého neviděl. Mirian se v jednom okamžiku proměnila v táhlou šmouhu, přetrhala lana, která ji poutala, a v druhém už stála za jeho zády. Rassinder tušil, že se nachází ve velkém průšvih. V hodně VELKÉM průšvih.

„Nech mě být. Nedotýkej se mě,“ zařval a vytasil dýku. Zpanikařil a chaoticky před sebou mával zbraní. Nedošlo mu, že se svými možnostmi Mirianu nedokáže zastavit.

„Bojíš se? Vždyť jsi mě přece chtěl, ne?“ Mirian mu zkroutila ruku za zády a dýka neškodně dopadla na zem. „Za chvíli poznáš něco, co jsi s žádnou jinou nezkusil,“ řekla, když ho jeho vlastními provazy přivazovala na místo, kde prve sama ležela.

„Co to dělá...“ spolkl Rassinder konec věty a zbělel strachem. Před ním náhle nestála vyzývavá žena s ladnými křivkami a oblými nadry. Tyčila se před ním nestvůra s blanitými křídly a strupovitou pokožkou. Její šikmé a uzounké oči zakrývala hustá hříva černých vlasů, která spadala až na zašpičatělý ocas vyrůstající z kostrče. Bestie se lehce naklonila a pařáty se opřela o Rassinderovu hrud.

„Do prdele,“ došlo mu. „Sukuba, do hajzlu.“

„Byl jsi někdy u Lamiusova soudu? Předpokládám, že ne, takže ti radím, abys rychle vymyslel omluvy pro všechny hříchy, které jsi spáchal. Po nádherném a nekonečném milování se s Velkým Soudcem totiž dozajista shledáš.“

* * *

„Neděláš si ze mě legraci, že ne?“ řekl jsem Qualovi a prohrábl hromádku čehosi, co za chvíli mělo projít skrz můj trávicí trakt. „Když jsem tě poprosil, abys koupil něco k jídlu, tak jsem měl na mysli něco požitavého. Něco, z čeho pak nebudu ještě týden zvracet.“

„Nevím, co máš, Sandriku. Dva měsíce jsi nedostal žádnou zakázku a chceš po mně zázraky. Navíc mi to chutná. Stačilo to jen trochu osolit.“

„Aha, takže osolit...“ ušklíbl jsem se a odsunul talíř někam hodně daleko, aby mě neprovokoval svou přítomností. „A co ten mrtvý zločinec? Za toho bychom mohli zkásnout dost.“

„Fakt nechceš?“ nenechal se odbýt Qual. Někdy mám chuť nakopat ho do zadních partií. V celém Rilundu bych sice našel lepšího informátora, ale jeho schopnost pozřít opravdu cokoli mě naplňuje odporem. „Rilondské chobotničky jsou vyhlášenou specialitou i v Albireu.“

„To vysvětluje, proč Albireo znovu spadlo pod Almendor. Žrát každé den takovýchle věcí, prohrál bych daleko víc válek,“ odvětil jsem sarkasticky. „Neodbíhej od tématu. Co víš o tom lumpovi?“

„Velkej kápo. Spousta peněz, spousta moci a spousta drog. Prej jeden z největších hlavounů rilondský Pavučiny. A podle všeho ho oddělala obyčejná děvka. Je to fakt moc dobrý, můžu si vzít i tvoje?“ Qual se naklonil nad můj talíř a roztáhl svá bezedná ústa do širokého šklebu. Když jsem lehce pokývl, jeho šest brad se zatřásl radostí.

„Kdyby si nekupoval kde kterou, byl by ještě naživu. Ale co, on je tuhej a my jsme živí, takže se kouknem, co by nám z jeho smrti mohlo kápnout. Kde se dají posbírat nějaký stopy do začátku?“

„Na stopy zapomeň. Pan Tark Rassinder oficiálně zemřel přirozenou smrtí.“

„Přirozenou smrtí? To je blbost, už i starý babky na tržišti si šeptají, že ho nějaká ženská podřezala, přímo když jí to dělal.“

„Vím, co je blbost a co ne,“ zdvihl Qual ukazováček a tím druhým podebral další nasolené chapadélko. Lačně si ho strčil do úst a několikrát labužnický převalil po jazyku. „Ale vím taky, jaká je oficiální verze. Nedostaneš žádný stopy, nebuděš moct ohledat mrtvý tělo, prostě makačka bez ničeho. Na druhou stranu se Pavučina nechala v podsvětí slyšet, že kdo nalezne vražedkyni pana Rassindera, bude bohatě odměněn. A můžeme se spolehnout, že Pavučina svůj slib splní.“

„Jasně, ale na takovou práci jim kašlu. Když mi neposkytnou nějaký vodítka, nebudu se zbytečně dřít.“

„Klidně se nedři, mně je to fuk. Zajímalo by mě, z čeho pak budeš žít. Rilond je plnej nájemných detektivů a někteří z nich se tý fušky určitě ujme... A taky jí asi přijde na kloub.“

„Fajn, chápu. Než abych žral smaženej sliz jako ty, tak to ten případ radši vezmu.“

„Nekritizuj, dokud neochutnáš,“ zahrozil Qual vidličkou. „Radím ti, abys začal u starýho Floriena. Ten chlápek se vyzná



a jestli v celým Rilondu existuje nějaký záchytný bod, tak on už o něm dávno ví.“

* * *

Čím déle tuhle práci dělám, tím víc mi někteří lidé lezou na nervy. Bylo mi jasné, že Florian bude dělat drahoty a kdejakými triky se ze mě pokusí vytáhnout co nejvíc zlatáků, ale tentokrát jsem na to opravdu neměl náladu.

„Jedno pivo a jednu informaci,“ řekl jsem a zahleděl se Florianovi přímo do očí. Jeho obličej si podle očekávání zachoval stále stejně kamenný výraz. Člověk by řekl, že mu veškeré mimické svaly už dávno zakrněly.

„Dostaneš obojí, stačí, když mi dobře zaplatíš. Za pivo to bude pět měďáků.“

Mlčky jsem na stůl vysázel požadovanou sumu. „A za informaci? Ušetříme si dlouhé rozpravy. Jestli jsi tak dobrý, jak se o tobě povídá, dávno víš, co po tobě chci.“

„Jestli jsem tak dobrý, jak se o mně povídá, tak nemáš, čím mi zaplatit. Po Rassinderovi se tu ptala už spousta lidí a všechny jsem poslal někam. A zrovna ty jsi k pořádné práci-ce nějaký ten pátek nepřičíchl.“

„Jsou to břídilové. Dobře víš, že jenom já mám na to, abych ten případ vyřešil. Dej na můj instinkt. Je mi jasné, kdo všechno by z Rassinderovy smrti mohl něco vytěžit. Nepochybuju, že si tu děvku někdo najal.“

„Jedna nula pro tebe. Když ji dostaneš, patří mi půlka odměny.“

„Trhni si, půlku ti nedám. Takhle bych taky dokázal vydělávat.“

„V tom případě dopij pivo a běž. Já s nikým zásadně nesmlouvám,“ řekl mi Florian. Zvážil jsem všechna pro i proti. Bez jeho informací jsem měl jen mizivou šanci tenhle případ úspěšně dokončit. Nejspíš by mi nezbylo nic jiného, než ho odložit k ledu a počkat, jestli na povrch nevyplavou nějaká další fakta. Mimoto, v téhle hře šlo o mnohem víc. Florian mi udělal nabídku, kterou nikomu jinému nenavrhl. Tím zcela jasně ukázal, že si mě váží, a když to nevezmu, už mi příště žádnou podobnou neučiní. Věděl jsem, že Florian dříve pracoval jako nájemný vrah. Ne jako nějaký tuctový břídil, pohyboval se mezi těmi nejlepšími v oboru. Nikdo si před ním nemohl být jist životem.

Florien byl drsný chlapík. Nemělo by valný smysl urazit ho odmítnutím velkorysého návrhu.

„Jdu do toho. Když se mi to podaří rozetnout, šábnem se pěkně půl na půl. Žádný levárny.“

„Žádný by ti ani neprošly, Sandriku,“ konstatoval Florian. „Za svy prachy ale dostaneš jen prvotřídní zboží. Dej si na to ještě jedno pivo,“ dodal a posunul přede mě korbek.

„Vychlazený, s pěnou až po okraj. Přesně jak má bejt,“ pochválil jsem mu pití.

„Ten vrah nejspíš nebyla ženská. Nebo možná byla, ale někdo ji dokonale jistí. Nějaký hodně dobrý mág. Lepší než ti, které známe.“

„Jak jsi na to přišel?“

„Jednoduše. Párkrát jsem tu holku už zahlédl. Vtip je v tom, že pokaždé vypadala úplně jinak. A rozhodně to nebylo tím, že by se nějak namaskovala. Mívá úplně jinej ksicht a dokáže si změnit i věk. Ale stejně se vždycky prozradí. Není totiž schopná zakrýt svoje obvyklý gesta, styl mluvení... Prostě se stačí pohybovat v putykách a umět se kolem sebe dívat. A to já umím dost dobře.“

„Jestli mi to pálí, tak je v tom metamorfóza. Nebo tu máme měňavce.“

„S tím měňavcem pochybuju. Nevím proč, ale prostě mi k tomu nějak nesedí. Metamorfózu bych celkem bral, ale žádný čaroděj ji nedokáže udržet tak dlouho. Musel by být zatraceně dobrý.“

„Takže odhaduju, že proti nám stojí prvotřídní soupeř. Ještě nějaké náznaky, které by vedly k mágovi?“

„Jo. Ta holka postupuje furt stejně. Sbalí nějakého pobudu, který se z ní vždycky málem poslintá. Následně ho odtáhne pryč z hospody a hádej, co se s ním pak stane.“

„Nevím, nebo si ani nechci nic domýšlet. Co se s ním stane?“

„Těžko říct. Nikdo ho pak totiž už nikdy neuvidí. Dá se předpokládat, že ho ta holka v nejlepším podřízne a jeho tělo nějakým způsobem zutilkuje. To by sedělo na nekromanta. Hodně zkušeného nekromanta, který potřebuje kosti a krev na svoje špinavý pokusy.“

„Proč o ní teda nikdo neví? Jak to, že se to ještě nerozkřiklo?“

„Dva důvody. Za prvé, ta holka si vždycky vybere nějakého žebráka nebo někoho, koho nebude nikdo postrádat. Tentokrát ovšem přestřelila. Omylem se strefila do lotra, po kterém přijde protiúder. Za druhé, nezapomeň, že vždycky vypadá úplně jinak a kdo se nevyzná, nemá šanci ji zmerčit.“

Už jsem se zmínil, že nemám rád magii? Ne? V tom případě to právě dělám. Kouzla jsou dost odporná věc právě proto, že jsou to kouzla. Nikdy neodhadnete, co v dalším okamžiku udělají. Lidé jsou průhlední a dají se přesvědčit. Na většinu průměrných (neboli prostoduchých) jedinců stačí pouze zatřepat měšcem. S astrální bytostí si ale tímhle způsobem neporadíte. A s nekromantem už vůbec ne; kdykoliv se může pokusit použít vás jako materiál pro svou laboratoř.

„Nebude to žádná flákárna, ale bez tebe bych se nehnul. Obědu Ďolíka a zjistím, co a jak. Počítám, že na něco kápnu.“

Florien ani nezvedl obočí a otřel půllitr, ze kterého jsem pil. Následně ho naplnil pivem a podstrčil dalšímu nic netušícímu zákazníkovi. Beztak to vyšlo nastejno. I kdyby to věděl, neodvážil by se protestovat.

* * *

„Rilondská Mořeplavecká univerzita... to musíš bejt ale hodně chytřej,“ pronesla obdivně Mirian směrem k mladému studentíkovi. Nakláněla se k němu tak horlivě, že mu umožňovala nerušený pohled do svého výstřihu.

„Jasně, u nás jsou jenom ti nejlepší. V prváku sice nabereou spoustu břídilů, ale dál se z nich dostane jen málokdo. Mně to ovšem nedělalo problémy,“ odpověděl studentík. Zpočátku mu sice bylo zatěžko pochopit fakt, že tak krásná dáma se zajímá zrovna o něho a přitom nechce zaplatit, ale poměrně rychle to vstřebal. Rozhodně se dokázal přizpůsobit.

„Taky jsem měla kamarádku, co tam studovala. Ale vyhodili ji, přesně jak říkáš. Asi to nebylo pro ni.“

„To měla jít do Erinu, tam je taky jedna mořeplavecká univerzita. Tu ale zvládne každéj, nemaj tam takový požadavky jako u nás. Nechceš ještě víno?“

„Ne, díky, Damíku,“ usmála se Mirian. „Už je mi z toho zatuchlýho vzduchu mdlo. Nechceš se se mnou projít? Třeba se kouknout, jaký máte koleje? Říkals přece, že tam večer vrátnej pustí každýho.“ Mirian se lehce kousla do rtu, aby aspoň



trochu předstírala nervozitu. Nebylo třeba, student Damien veškerou pozornost stále zaměřoval na její hrudní partii.

„Klidně, spolubydla bude touhle dobou někde chlastat. Chodí sázet na kohoutí zápasy. Sice mu pořád říkám, že jsou to jenom vyhozený prachy, ale nenechá si poradit.“

Damien zavolal hospodského a mlčky zaplatil účet. Poté přátelsky vzal Mirianu za ruku a vyvedl ji na čerstvý vzduch. Cesta na kolej mu díky stálému flirtování a poštuchování uběhla až příliš rychle. Ve vrátnici opravdu nikdo nebyl, ale i kdyby, stejně by mu Damien nemohl odpovědět. S cizím jazykem v puse se dost těžko mluví.

„Počkej, jen to tu trochu uklidím. Spolubydla tu soustavně dělá bordel,“ řekl Damien a shrnul z postele hromadu špinavých hadrů, ze kterých místy vykukovaly okoralé skývy plesnivého chleba. Mirian se zatím ležérně rozvalila na stolku ozdobeném sítí zářezů od břitvy, co s ní Damien půlil výkresy.

„Máš to tu hezké, Damiku,“ pochválila studenta Mirian. Celkem se jí ulevilo, protože si byla jistá, že tentokrát se to obejde bez excesů. Minule stačilo málo a do Stínového světa by neputovala její oběť, ale ona. Nyní však měla v rukávu všechny trumpfy. Damien byl nadřazenější než jelen v říji a Mirian očekávala, že se po ní nadšeně vrhne. Pak ho čeká už jen dlouhé dovádění a následná smrt vyčerpáním. Mirian nechápala, proč jsou lidé na sexu tak závislí, když nevydrží ani šest hodin v kuse.

„Ještě chvilku,“ vyhrnul Damien ze skříňky další várku starých hadrů a vytáhl malou truhličku. Otevřel ji a na dně se zalesklo malé sklíčko a jakýsi balíček čehosi, co připomínalo pouzdra z ovčích střívek.

„To nebude třeba,“ povzdechla si Mirian. Lidé jsou trapní. Má jít rovnou na věc a ne se zdržovat takovými prkotinami. Snad nečeká, že bych mohla otěhotnět, ušklíbala se v duchu.

„Nechceme přece, aby z toho byl nějaký průšvih,“ mrkl na ni Damien. „Nejdřív ti ale něco ukážu. Tohle sklíčko mi dal kámoš. Prej ho koupil od nějakýho maníka, co ho našel v Derteonu.“

„Nééé!“ zařvala Mirian, když Damien přikládal sklíčko k oku.

Pak se stalo hned několik věcí najednou. Mirian jedním skokem proletěla celou místnost. Ještě než dopadla vedle Damiena, chlapcova zornice se odrazila ve středu sklíčka a nic netušící student ho náhodou zaměřil směrem k Mirianě.

Polkl. A pustil sklíčko.

„Předehru už máme za sebou, takže pokračujeme k hlavnímu dějství,“ řekla Mirian, když podpatkem rozdrtila kouzelné sklíčko.

„Stvůro!“ zařval Damien a z hromady hadrů vytáhl hospodský křivák. Žádný perořízek, ale pěkný lovecký tesák s několika skvrnkami rzi od pravidelného užívání. Student se musí umět ohánět.

Mirian se letmým úkrokem vyhnula svištící čepeli. Přískokem se k Damienovi přisunula tak, že mu téměř dýchala do obličejce. A vzápětí mu podrazila nohy.

Damien se rázem ocitl ve vzduchu. Pomalu cítil, jak padá a pouští zbraň. Sukuba ovšem jednala bleskurychle. Ještě než se hlavou uhodil o hranu stolu, zachytila křivák a vrazila mu ho přímo do dlaně. Ostří projelo přesně mezi prstními kůstkami a přibilo mu ruku k dubové fošně.

Damien zařval. Nechápal, jak je možné, že ho nikdo neslyší a nejde mu na pomoc. Kolejní pokoje od sebe dělila jenom úzká příčka, skrz kterou pronikl i hlasitější hovor. Přesto se

odnikud neozývaly rozčilené výkřiky, aby si to, u Khara, nechal na doma. Tušil, že v tom bude nějaká magie, ale nedokázal se soustředit, aby svou myšlenku dokončil. Z dlaně mu vystřelovala neuvěřitelná bolest, která se zvyšovala a snižovala podle toho, jak sukuba kroutila nožem v ráně.

Damien křičel a už jen čekal na okamžik, kdy konečně ztratí vědomí. Nebylo mu to ale dopřáno. Když se sukuba nabažila jeho utrpení, vytáhla křivák a Damien se bezmocně svalil do hromady hadrů. Ztěžka oddechoval a neodvažoval se promluvit.

„Koukni se mi do očí,“ poručila Mirian. Musela Damiena chytnout za vlasy a zvednout násilím, protože nebyl schopen se postavit na nohy. „Mám tě přesně tam, kde jsem chtěla. Tvoje vůle je nyní tak mizivá, že nedokáže vzdorovat ani nejslabší hypnóze.“

Damien se nemotorně napřímil a z hromady starého oblečení namátkou vytáhl jednu košili. Utrhl z ní pruh látky a pečlivě si obvázal zranění. Poté se svlékl a poslušně se položil na kolejní prkno ležící na čtyřech špalcích, které zjevně mělo simulovat postel. Na ovčí střívka si ani nevzpomněl.

Sukuba se mlsně olízla. Přece jenom to nevypadalo na promarněný večer.

* * *

Rilond není špatné město. Všechna lidská sídla ale mají své nevýhody. Rilondem se jako pavoučí síť proplétají úzké uličky plné prostitutek a zmrzačených žebráků. Střed pavučiny se nalézá v nechvalně proslulé čtvrti s názvem Ďolíček. Nemůžete v ní minout jediný roh, aniž by vás nezastavila nějaká povětrná ženština a nesváděla k pochybným radovánkám. Většina z nich má mozek vypálený densarským hašišem a když na nich člověk leží, jen nezúčastněně hledí do stropu. Ne že bych s některou z nich šel, nejsem blázen. Šetřím si své nádobičko na jiné kousky.

I tak mám ovšem Rilond rád. Narodil jsem se v něm, žiji tady a nejspíš tu i umřu. Dávno jsem zjistil, co od zdejších lidí můžu čekat, a to mi dává pocit jistoty. Znáám většinu kápů místního podsvětí a i mezi kněžkami lásky mám pár holek, které mi něco dluží. V takovém prostředí se dobře pracuje. Většinou nemusím ztrácet čas se vzájemným představováním a rovnou přejdu k věci.

„Místo zasněného pokukování na západ slunce by sis radši měl krejt záda.“ Kdosi mi položil ruku na rameno. Lekl jsem se a trhl s sebou.

Ohlédl jsem se a můj pohled padl na muže oděného do přiléhavé černé tuniky. Přes hlavu měl přetaženou masku, zpod které vykukovaly jen dvě oči. Mimo to bylo jejich okolí začerněné popelem, aby splývalo s tunikou a dodávalo muži vskutku strašidelný vzhled.

Neznámý mě nechtěl zabít. Přiblížil se ke mně naprosto neslyšně a jeho dýky bych si nevšiml rozhodně dřív, než by mi řezala ohryzek. Když jsem se trochu vzpamatoval, uvědomil jsem si, že ty dvě podivné zbraně, které má neznámý přehozené přes záda, odněkud znám.

„Nahnal jsi mi strach, Floriene,“ oddechl jsem si. Ačkoliv měl Florian svá perilonská ostří zabalená v kožených pouzdech, nikdy bych si je nespletl. Především bych neměl s čím si je splést. Perilonská ostří vykovali Arvedané a od těch dob se způsob jejich výroby ztratil. Tyto zbraně tvoří dlouhá jednosečná čepel, opatřená několika ostrými hroty po stranách. Rukojeť se nachází v jedné třetině zbraně, čili ostří ční na obě strany. Není snadné naučit se je ovládat a ještě těžší je



koupit. Nejbohatší sběratelé Asterionu za ně obvykle jsou ochotni nabídnout tisíce zlaťáků.

„Chováš se jako naprostej amatér, Sandriku. Takhle by moje informace svou cenu rozhodně nevydělyaly,“ konstatoval Florian.

„Blbost. Skoro jsem ten případ vyřešil. Mám vraha nebo aspoň vím, kde se skrývá. Naše koketa sbalila nějakého studenta a od té doby ji sledují Qualovi lidé. Počkej ještě hodinku a projde protější ulicí.“

„Fajn, vypadá to, že jsi nezhálel. Stejně na tebe ale dohlédnu. Kdyby se něco pokazilo, ještě mi za to poděkuješ.“

„Sleduj a uč se. Uvidíš, jak pracuje profík,“ ušklíbl jsem se. Ne že bych si myslel, že jsem lepší než Florian. Jsem jediným žijícím svědkem některých jeho kousků a při pouhé vzpomínce na ně mě mrazí v zádech. Neodpustil jsem si ho ale trochu popíchnout.

Můj učitel vždycky říkal, že humor musí být. Na druhou stranu, drahý Horacio před pár lety zemřel za velmi podivných okolností, takže bych si z něj možná neměl brát příklad.

* * *

„Mohu vás doprovodit, slečno?“ obratně jsem se k ní přiblížil, aniž by si mě všimla. Pohyboval jsem se frajerským krokem, měl jsem chuť se před Florianem trochu vytáhnout. Pochvala od zkušenějšího vždycky potěší.

„Díky, ale udělala jsem dneska už tři čísla. Jestli to nemůžeš vydržet, budeš si muset hodně připlatit.“

Mozek mi začal pracovat na plné obrátky. Slečna, po které jsem šel, lákala vždy muže zadarmo, to jsem si byl jistý. Zbývaly tedy pouze dvě možnosti. Buď jsem vsadil na špatného koně, nebo ta dáma odhalila mé záměry a chtěla mě svést ze správné stopy. Qualovým informacím jsem bezvýhradně věřil, takže jsem musel zaryskovat.

„Můj měšec mě tíží víc, než je mi milé,“ potěžkal jsem v dlani váček zlaťáků. „Když se mnou strávíte pár příjemných chvil, klidně vám ho celý nechám.“

„Jsem opravdu hodně unavená. Jestli chceš, abych tě potěšila, počkej do zítřka. Řeknu ti, kde se sejdeme, a pak ti budu k službám klidně celý den.“

„Nechci čekat. Půjdeš se mnou hned,“ vyštěkl jsem. Podle toho, co Florian říkal, pro mě tahle drobounká holčička nepředstavovala žádný problém. Komplikace by nastaly teprve, až by se dostala ke svému ochránci, a tomu jsem se snažil za každou cenu zabránit.

„Opovaž se mě jenom dotknout. Zavolám pár svezích kamarádů a ti s tebou už srovnaj účty. Bez ohledu na to, kolik máš peněz.“ Začínala zuřit a já si připsal první bod.

Levým malíčkem jsem se dotkl rukojeti meče. Teď už jsem neměl na výběr. Kdyby něco, Florian mě přece kryje.

„Buď půjdeš dobrovolně, nebo násilím. Vyber si.“ Sevřel jsem meč a s úkrokem dozadu se pokusil tasit.

Předběhla mě. Ještě než čepel mé zbraně opustila pochvu, sekla mě břitvou přes zápěstí. Podcenil jsem ji. Dost hrubě jsem ji podcenil.

Jen taktak jsem stačil stáhnout ruku a břitva mi pouze narázila předloktí. Z rány ihned vytryskl proud krve a skrz rozřezanou kůži jsem uviděl své vlastní maso. Teď už jsem nepochyboval. Žádná děvka by s sebou nenosila zbraň, která slouží daleko lépe k bolestivému mučení soupeřů než k efektivní obraně.

Rychle jsem si přes ránu přetáhl rukáv, abych ze ztráty krve neomdlel. Zaujal jsem šermířský postoj a obnovil odstup od své soupeřky. Měl jsem v záloze fintu, která už mi několikrát zachránila život. Způsobené zranění bylo sice bolestivé, ale v obraně mi příliš nepřekáželo. To ona naštěstí nemohla vědět.

Naznačil jsem kop proti ruce, ve které svírala břitvu. Chtěl jsem upoutat její pozornost a vyvést ji z rovnováhy.

Břitvu jsem podle očekávání minul. Vytvořil jsem si ale možnost, jak tasit meč.

Zareagovala až příliš rychle. Nechala mou nohu bezcílně proletět a znovu se po mně vrhla. Proti soupeři, který stojí přímo před vámi, je dlouhý meč celkem zbytečný.

„Vítej mezi těmi, kteří si mysleli, že mě přelstí,“ mrkla na mě. Její pěst mne zasáhla do podbřišku. Snažil jsem se překonat bolest, která mi sevřela útroby, ale neměl jsem šanci. Praštila mě neuvěřitelnou silou. V tom momentě jsem pochopil, že jí nepomáhal žádný mág, ale tím mágem byla ona sama. Pozdě.

„Ještě si trochu užij čerstvého vzduchu, už se ti taková příležitost nemusí naskytnout,“ vysmívala se mi. Chytla mě za vlasy a nakopla kolenem přímo do obličejce. Z nosu se vzápětí spustila krev. Nejspíš mi ho zlomila.

Nedokázal jsem se napřímit a bojovat. Ještě mě dvakrát nabrala kolenem, asi aby se ujistila, že mi v nose nezůstane jediná kůstka celá. Teprve pak jsem ucítil spásnou ránu do spánku. Úder šel malíkovou hranou. Pěkně čistě, jak se sluší na zkušeného bijce.

* * *

Nenávídím chvíle, kdy procítám z bezvědomí. Ani ne tak proto, že bych musel snášet to strašlivé třeštění hlavy nebo lehkou malátnost. Jednoduše se vždycky děším toho, co po probuzení spatřím. Opravdu nemám rád otvírání víček a zaostřování rozmlženého zraku na své okolí.

Hlavou se mi přehnal vichřice narůžovělých světýlek, která poletovala sem a tam. Chvilku jsem je pozoroval a pak jsem usoudil, že světýlka jsou celkem veselá a je mi s nimi dobře. Rozhodně jsou veselejší než tlupa hrdlořežů nebo překupník mrtvol, kterého bych mohl pozorovat po jejich odehnutí.

Trvalo mi hodně dlouho, než jsem se odhodlal pomalu otevřít oči a opatrně se rozhlédnout. Ihned jsem toho zalitoval a zatoužil přivolat narůžovělá světýlka zpět.

Skláněla se nade mnou nestvůra s přímo ďábelským vzezřením. Její pohlaví jsem vzhledem k melounovitým nadržům odhadl na ženské. Vnady bestie zakrývala kožená zbroj, upravená pro její tělesné proporce. Mimo špičatého ocasu ji totiž od člověka odlišovala také blánitá křídla, která vyrůstala ze zad. Stvůra se škodolibě usmívala a se zaujetím na mě hleděla.

Vtom mi to došlo. Byl jsem pěkný hlupák, když jsem tak pitomou lest neprohlédl. Celou dobu jsme nesledovali nekromanta ani jiného mága, sledovali jsme sukubu. Nikdy jsem se ještě s žádnou nesetkal, ale jejich pověst je předcházela. Sukuby dokázaly podle potřeby měnit vzhled, takže je jen málokdo mohl odhalit. To ovšem nebyla schopnost, která je tolik proslavila. Sukuby čerpaly svou sílu z milování s jinými tvory. Bohužel byly natolik vášnivé, že objekty jejich touhy zřídka kdy postelové radovánky přežily.

Teď jsem konečně pochopil, proč jsem připoutaný za jednotlivé končetiny a ne svázaný do kozelce, jak bylo zvykem



pouličních band. Otrásl jsem se. Zadoufal jsem, že Florian dorazí každou chvíli. Jinak jsem ve velkém průšvihů.

„Sukuba, zatraceně,“ řekl jsem nahlas.

„Těší mě, jmenuji se Mirian,“ uštěpačně odvětila sukuba.

„Sandrik, potěšení na mé straně. Smím tomu rozumět tak, že mám tu čest s Rassinderovým vrahem?“

„Obávám se, že ano.“

„Aha. Tak to jsem ovšem pěkně v prdeli.“

Chvilku jsme na sebe jen tak bezcílně civěli. Já jsem tušil, že tady pro mě brzy začne být horko, a potřeboval jsem získat čas. Jí možná přišlo hloupé na mě jen tak beze všeho skočit. Nebo mne prostě jen napíjala.

„Mám nablblej dotaz,“ pokusil jsem se náš rozhovor prodloužit jakýmkoliv možným způsobem.

„Klidně se ptej.“

„Je mi jasný, žes mě dostala a že když budeš chtít, tak mě klidně můžeš vodkráglovat. Ale nebylo by lepší zkusit se dohodnout? Přeci jen počítej s tím, že když mě podřežeš, mí přátelé se ti budou mstít.“

„Nech si ty pitomý kec. Dobře vím, že kdybych se pokusila dohodnout se, okamžitě mi vrazíš kudlu do zad. A když ne ty, tak ti tví pacholci určitě.“

„Ty mi nevěříš, u Khara. Hele, když něco slíbím, tak to platí. Prostě mě necháš bejt a pak svobodně opustíš Rilond. Je v tom snad nějaký problém?“

„Jasně, že je. Vy mě totiž odejít nenecháte a já doufám, že ti to už konečně došlo. Jsem pro vás nebezpečná. Dobře, můžeš namítnout, že rukou myšlenkový bytosti na Asterionu přinejmenším každé tejden chcípne jeden člověk. Jenže, když uvidíte přízračného draka, řeknete si: ‚Hele, má to ostrý drápy a spoustu zubů, mohlo by nás to zabít.‘ Zatímco mě nepoznáte, dokud si nezačnu užívat. Jednoduchý jak facka.“

Jo, měla pravdu. Já jsem si to možná nepřipouštěl, ale Florianovi to docvaklo hned. Proč by mi jinak pomáhal, když už byl tolik let na odpočinku. Ačkoli neznal soupeře, zkušeně vycítil, jak moc je důležité, aby přiložil ruku k dílu. Kdyby nám sukuba utekla, v jiném městě by zemřelo přinejmenším pět lidí, než by se někdo dostal na její stopu. A to si ani Florian nechtěl vzít na svědomí. Čistá rána mečem je jedna věc, ale zákeřná vražda v posteli úplně jiná.

„Jo, já ti rozumím. Ale mohla bys zkusit porozumět taky ty mně.“

„Rozumím ti moc dobře,“ odsekla sukuba. „Každý člověk přece chce žít o trochu déle,“ rozhodila rukama, jako by se mi vysmívala. „A to vás lidi na mně štvě nejvíc. Když umíte vy, bývá to definitivní. Ale já se jenom vrátím do Stínového světa. Tam to sice není nic moc, ale věř, že se to dá zkousnout.“

Probral jsem se z mrákot natolik, že jsem dokázal postřehnout lehké otření plátěných opánků o dřevěnou podlahu. Takovou obuv by mohl používat Florian, napadlo mě.

„Myslím, že dneska se večírek na rozloučenou konat nebude,“ nadhodil jsem, ale nebylo to třeba. Dveře místnosti zasténaly a pak se poslušně podvolily prudkému nárazu. Dovnitř vpadla postava zahalená v černé tunice svírající v rukou perilonská ostří.

„Ještě chvilku a do smrti bych ti to neodpustil,“ prohodil jsem, když mě Florian odsekával od dřevěné lavice. Sukuba se mezitím vrhla k oknu.

Její skok byl vskutku monumentální. Dokonce jsem si myslel, že chce spáchat sebevraždu. Vzápětí jsem uviděl, jak do-

padla na střechnu protějšího domu. Florian to spatřil také a nezaváhal ani na okamžik.

Bývalý nájemný zabiják skákal méně okázale, přesto za sukubou zaostal o pouhých pár metrů.

* * *

Florien dopadl do kotoulu, divže si při tom nezlomil vaz. Už dlouho něco takového nedělal a neodhadl, že sukuba je na tom po fyzické stránce daleko lépe než on. V žádném případě mu nesměla utéct. Určitě tušila, že nyní by to pro ni v Rilondu bylo až příliš horké. Nejspíš by se hned v rychlosti sebrala a pláchla na druhý konec Asterionu.

Domy v téhle čtvrti stály poměrně blízko sebe, a tak sukuba mohla přeskakovat z jedné střechy na druhou. Schválně si vybírala tu nejméně schůdnou cestu, aby ji Florian nebyl schopen sledovat. Odrážela se od jednoho okapu a vzápětí dopadala na druhý. Její vrozená forma jí pro útěk nedávala dost dobré možnosti. Kožnatá křídla nebyla natolik silná, aby s nimi mohla uletět delší vzdálenost. Proto raději zvolila podobu ženy, se kterou se Sandrik setkal.

Na špinavé ulice Rilondu se snášel soumrak a Florian měl co dělat, aby se mu sukuba neztratila z dohledu. Očividně byl v nevýhodě, Mirianě tma nijak nepřekážela. Krom toho sotva popadal dech a věděl, že s ní už brzy nedokáže držet krok. Seskočil ze střechy a zmizel za nejbližším rohem.

Mirian ještě chvilku utíkala a pokračovala v akrobatickém představení na rilondských střechách. Nakonec došla k závěru, že svého pronásledovatele nechala dostatečně daleko za sebou, a zastavila se. Rozhlédla se kolem sebe, aby zjistila, ve které části města se nachází.

Došlo jí, že se na svém divokém útěku dostala až do přístavní čtvrti. Na vodě se klidně pohupovalo několik bárek a mezi nimi seděli zarostlí mořští vlci. Námořníci jako jeden muž bafali ze svých dýmek a vypouštěli k nebi kroužky dýmu. Na moment se sice k Mirianě otočili, ale jakmile spatřili, že je oblečená ve zbroji a u pasu se jí houpá nabroušená šavle, zase své vlné pohledy obrátili směrem k lodím.

Mirian zajásala. Od městské brány ji dělilo pár set metrů a bylo jí jasné, že v Rilondu její sklizeň už nadobro skončila. Vycházkovým tempem si to namířila k vytoužené svobodě.

Letící čepel zaregistrovala až v poslední chvíli. Florian okamžitě stočil zbraň a pokusil se Mirianu zranit její dolní třetinou. Perilonské ostří sukubě roztrhlo kůži na rameni. Málem se nestihla sklonit. Druhé ostří jí odseklo pramen vlasů.

Florien znal Rilond jako své boty. Dokázal odhadnout, kam se asi sukuba dostane a kam pak zamíří. Nevěděl to jistě, ale nezbylo mu nic jiného než zriskovat a vsadit na vrtkavé štěstí.

Vyplatilo se. Florian zastihl sukubu nepřipravenou a překvapil ji náhlým útokem.

Mirian instinktivně tasila šavli. Další Florianův výpad již kontrovala obloukovým sekem. Kov zaskřípal o kov a sukuba ucítila, jak jí šavle málem vylétla z ruky. Perilonská ostří dokázala hrotem na čepeli zachytit soupeřovu zbraň a vhodným trhnutím mu ji vyrvat.

„Kolik ti platí? Dám dvakrát tolik,“ vykřikla sukuba, když jí jeden z hrotů rozsekl tvář. Půlku jejího obličejce okamžitě zalila krev.

„Dost na to, abych si mohl koupit lepší než tebe,“ odpověděl Florian a pokračoval v souboji. Ruce se mu pohybovaly



v dokonalé souhře. Ovládal perilonská ostří jako opravdový mistr. Jeho zbraně se střídavě mýjely o pouhých pár centimetrů a střídavě zase kroužily nebezpečně blízko Miriany.

„Lepší než mě? To těžko,“ vyhrkla sukuba, jakmile od ní Florien odskočil, aby popadl dech. I když přiléhavá tunika výborně sála jeho pot a nemusel si dělat starosti, aby mu slané kapky netekly do očí, stejně potřeboval nabrat síly.

„Vážně bys nechtěl? Nikdy jsi neztratil nikoho, na koho bys doteď tajně vzpomínal?“ nenechala se sukuba odradit. Její tělo se proměnilo v šílený vír střídajících se krás. Mirian se pokusila vzít na sebe podobu, která bude pro Floriena nepřitažlivější. Vyzkoušela snad všechny typy žen, které lze na Asterionu nalézt. Potřebovala jen uhodit na správnou strunu a trochu výsledek doladit vhodným kouzlem. Samotná magie by na Floriena nezabrala, ale takhle si sukuba nechávala šanci na úspěch.

Florien zůstával netečný. Potěžkával v dlaních své zbraně a připravoval se na poslední útok. Jeho dech se již zklidnil a tepot srdce se mu vrátil do normálního rytmu.

Náhle se tornádo plné ladných křivek a roztomilých rtíků zastavilo a před Florienem stála pouštní elfka. Každý, kdo by ji spatřil, by musel uznat, že je nádherná. Její pokožka přecházela mezi různými odstíny černé a ladila s kudrnatými vlasy. Bronzové kadeře místy výrazným způsobem doplňovaly sněhově bílé proužky, které elfce dodávaly nadpozemský zjev. Florien nevěřícně hleděl do blankytně modrých očí a pomalu polkl vždy, když dlouhé řasy překryly ty hluboké studánky.

„Pojď ke mně,“ šeptla elfka. Florien jako ve snu udělal krok vpřed.

* * *

„Snad bys jí na to neskočil, Floriene. Pod tím hezkým ksichtem se skrývá pěkná mrcha. My se jí ale podíváme na zoubek,“ řekl jsem. Chtěl jsem vypadat co nejodhodlaněji, ale stále jsem cítil rozseknuté předloktí. Musel jsem si dávat pozor, aby se mi rána znovu neotevřela.

Na druhou stranu jsem naprosto přesně znal rozdané karty. Vítěz bere vše. Někdo z nás dneska pokropí kamenné dláždění svou krví a doufám, že to nebudeme my.

Obvykle jdu prvním výpadem jen tak zkusmo, abych si protivníka trochu osahal. Tentokrát jsem do toho šel naplno. Chtěl jsem ji zabít a chtěl jsem to udělat hned teď.

Elfka se pokusila můj úder vykrýt. Meč sklouznul po ostří její šavle a sjel přímo k rameni. Já jsem ale pokračoval ve výpadu. Kožená zbroj neodolala mému odhodlání a špička meče prošla elfce těsně pod klíční kostí.

Ve chvíli, kdy sukuba zařvala bolestí, se Florien probral.

Sek perilonským ostřím by Mirianu zabil. Kdyby ovšem holou rukou neuchopila čepel mého meče a nevytrhla si ji z rány. Zbroj v té chvíli nahradila funkci obvazů, protože by z ní jinak prýštila krev jako z vola.

Florien ji minul jen o kousek a ihned zaútočil druhým ostřím. Sukuba pohotově nastavila šavli. Zapomněla však, že má ještě co dělat se mnou. Jakmile se šavle otírala o jeden z trnů, uchopil jsem svůj meč za rukojeť a trhl.

Má zbraň se ke mně vrátila značně znečištěná. Po její čepeli střídavě visely kousky kůže, masa a jiné zbytky Mirianiných prstů. Sukuba meč držela velmi pevně. Její bojové nasazení hraničilo s šílenou zběsilostí.

Vrhli jsme se na ni oba zároveň. Neměla proti nám sebelepší šanci, krvácela už z mnoha ran. Bránila se však jako naprosto rovnocenný soupeř, ani na chvíli to nevzdala.

Střídavě jsme na ni doráželi a čekali, až ztratí příliš velké množství krve. Mezitím se mi otevřelo zranění, ale nebral jsem na něj ohledy. Měli jsme ji naservírovanou na stříbrném podnose. Nehodlali jsme ji nechat uprchnout.

Když už se potácela na hranici bezvědomí, kruhovým sekem jsem zablokoval její šavli. Florien mi porozuměl a rozmáchl se k poslednímu úderu. Jeho ostří rozčíslo sláný pobřežní vzduch. Trvalo to jen zlomek vteřiny, ale mně to připomínalo věčnost. Pomalu jsem sledoval, jak perilonské ostří přerezává jednotlivé šlachy a probíjí se napříč Mirianiným krkem. Poté se její tělo zapotácelo a bezvládně sebou plesklo do bláta. Těsně vedle něj dopadla čerstvě odříznutá hlava.

* * *

„Slušné,“ potřepal jsem naditým měšcem. „To musíme pořádně zapít. Dám krk na to, že do zítřka z těch peněz zbude polovina.“

„Moc se nerozjížděj. Až zaplatím všechny tvé dluhy, dáš si tak akorát jedno vychlazené pívko,“ uzemnil mě Qual a vcucel chapadlo rilonské chobotničky. Dnes ten sliz páchl ještě o něco víc než obvykle.

„Ale nemysli si, že zapomenu, jak jsi pro mě přišel až na poslední chvíli. Kdyby ses opozdil, tak by už tam se mnou prováděla všelijaké nechutnosti,“ mrkl jsem na Floriena, který si doteď mlčky sosal vlastní pivo a tvářil se, jako že s námi vůbec nesedí u jednoho stolu.

„Počkal jsem, až mě zavede do svého úkrytu a nechá se ukolébat falešnou nadějí, že ji nikdo nesledoval,“ usklíbl se Florien. „Když jsem vcházel dovnitř, zaslechl jsem, že jste si o něčem povídali. Jestli jsem vám narušil pohodovou konverzaci, tak se omlouvám.“

„Sandrik si povídal s tou...“ vyprskl Qual smíchy, zatímco hledal to správné slovo. Omylem přítom srazil z talíře jedno chapadélko a musel se pro něj sklonit na zem. „Že tys jí něco radil, ty chlíváku. Však my tě známe a dobře víme, že by se od tebe určitě ráda poučila,“ ozvalo se zpod stolu.

„Radši to ani nechtěj slyšet. Trochu mě nechala nahlídnout do myšlení lidí a ještě jsem to úplně nerozchodil,“ odpověděl jsem. Zhnuseně jsem potom musel odvrátit tvář, protože Qual konečně našel svou chobotničku a celou zapatlanou si ji strčil do pusy.

„Co se tak díváš? Tady mají podlahy čisté. Teda kromě těch psích chlupů,“ vytáhl si z úst něco, co připomínalo dikobrazí osten obalený chaluhami. Měl jsem co dělat, abych nezačal zvracet.

„Slyšel jsem jen málo, ale zbytek si snadno domyslím. Raději bych na to ovšem zapomněl a věnoval se příjemnějším věcem,“ promluvil Florien. Přešel do rozšafného tónu, který používal, když chtěl vypadat vážně. „Ona je sice pryč, ale nás může někdo dostat už zítra, pozítří nebo příští měsíc. Proto bych si naše vítězství užil a pořádně ho oslavil,“ vysypal na stůl svůj podíl. „Nikdy nevíme, jestli to není poslední možnost, kdy můžeme žít o trochu déle.“

Na Rilond se opět snašel soumrak. Přesně takový soumrak, který se nehodí k ničemu jinému než se nezřízeně opít. A oslavit skutečnost, že tentokrát po čepelích mečů tekla krev našich soupeřů a ne nás samých.



Teorie

Psychické poruchy V

Lucie Lukačovičová

*Can't wash it all away
Can't wish it all away
Can't throw it all away
Can't scratch it all away...
But the imprint is always there
Nothing is ever really forgotten*

– *Evanescence*

V minulém článku jsme se zabývali poruchami spánku a jejich různými aspekty, včetně jejich použití jako „slabostí“ či „nevýhod“ pro postavy v RPG. Tentokrát se budeme zabývat další oblastí, která je v literární, filmové i herní fantastice velmi populární a přitažlivá – poruchami paměti.

Jak už bylo řečeno, je nesmírně obtížné hrát postavu, která trpí nějakou duševní nemocí. Život a vnímání někoho takového je pro běžného člověka sotva pochopitelný. Jsou ale situace, které nám mohou poskytnout okamžik náhledu do světa těch, jejichž psychika se nějak vychyluje od normálu. Jedním z takových momentů je tzv. *déja vu* (což znamená „už viděné“). Všichni jej známe, všichni jsme jej už někdy zažili. Chvilu, kdy máme dojem, že to, co se nyní odehrává, jsme už jednou prožili a předem víme, co se stane v následujících okamžicích.

Za zdroj *déja vu* je považováno tzv. zdvojování (disociace) vědomí, ačkoli přesná příčina není známa a jde o předmět mnohdy divokých spekulací, jichž je možné pro účely RPG velmi dobře využít (minulé životy, zapomenuté věštecké sny, záblesk telepatické zprávy, pozůstatek zážitku, který byl postaven z paměti vymazán etc.). Disociace vědomí je způsobena nedokonalým časovým sladěním mezi levou a pravou mozkovou hemisférou. Každá hemisféra vnímá události a zaznamenává informace nezávisle na hemisféře sousední; přesto neustálá komunikace mezi oběma stranami mozku vyvolává iluzi jejich jednoty. Pokud však dojde ke krátkému zpoždění přenosu z „nedominantní“ (obvykle pravé) do „dominantní“ (obvykle levé) hemisféry, obdrží dominantní strana mozku stejnou informaci dvakrát – jednou přímo a jednou s určitým zpožděním.

Typickými příznaky *déja vu* jsou protikladné pocity (zároveň známost a cizost), přesvědčení, že se daný děj už jednou odehrál, ale zároveň racionální závěr, že jde jen o iluzi a nic takového se v minulosti nestalo. Běžné *déja vu* zmizí stejně rychle jako se objevilo. Jenomže v závažnějším případě může trvat podstatně déle a ovlivnit současné vnímání reality, postižený sám sebe může přesvědčit, že se děje něco jiného, než se ve skutečnosti děje. Může se také jednat o příznak jiné poruchy (schizofrenie, maniodeprese, epilepsie spánkového laloku).

Déja vu patří mezi paměťová zkreslení, jimž se říká *paramnézie*. Do této skupiny náleží například falešná paměť, čili

zahrnutí nepravdivých detailů do popisu uplynulých událostí. Tento jev není nijak neobvyklý a není škodlivý – ovšem s výjimkou svědectví u soudu, kdy může výpověď svědka ovlivnit osud obžalovaného. Lidská paměť je nesmírně tvárná a na základě asociací a jiných předchozích zkušeností má sklon doplňovat podrobnosti do podobného obrazu. Podrobnosti sice logické a očekávatelné, nicméně takové, které se v daném případě (nebo dokonce nikdy) nestaly.

Například byl údajně proveden experiment, kdy si psychologové povídali se skupinou lidí o jejich návštěvě Disneylandu. K tomu jim byly poskytnuty prospekty, kde byl mezi maskoty vyfocen i Bugs Bunny. O něco později byli dotyční znovu dotázáni na návštěvu Disneylandu. Většina z nich živě popisovala, jak si potřásali rukou s figurkou Bugs Bunnyho, což nebylo možné. Bugs totiž patří studiu Warner Bros. a ne Disneymu.

Pokud zesílíte efekt falešné paměti, může se pro postavu stát poměrně závažným problémem, protože jeho společníci brzy zjistí, že se na jeho výpověď mohou spolehnout jen rámcově.

Dalším druhem paramnézie je *konfabulace*, která už ovšem zahrnuje nevědomé vytváření zjevně chybných vzpomínek. Například žena upoutaná na lůžku odpověděla na otázku, jak strávila minulou noc, detailním popisem mnohakilometrového běhu, který podnikla proto, aby mohla jednomu cizímu agentovi vrátit ukradené doklady. Konfabulace může vzniknout důsledkem poranění čelního laloku nebo organického mozkového onemocnění (např. Alzheimerova nemoc), nebo může být doprovodným příznakem jiné psychické choroby, kupříkladu schizofrenie.

Konfabulaci se vnějšími projevy podobá *pseudologie*, neboli bájevitá lhavost, touha po lhaní. Na rozdíl od konfabulace, kde pracuje podvědomí, je pseudologie účelově motivovaná, cílem je vyniknout, upoutat pozornost, být zajímavý. Jde o cílené vymyšlení si, vyprávění fantastických historek, zkrátka přístup ve stylu barona Prášila. Objevuje se obvykle u dětí, někdy u lidí trpících hysterií nebo sklony k hysterii.

Zajímavým jevem je rovněž *jamais vu* (čili „nikdy neviděné“), což je pocit, že se nějaká věc nestala, ačkoli je možné snadno dokázat opak. Jde v podstatě o opak *déja vu*. Někdy postihuje lidi trpící epilepsií nebo schizofrenií.

Velmi závažnou poruchou je *amnézie* – ztráta paměti. I té existuje několik druhů. Následkem poškození části mozku (hippocampu) může mít za následek ztrátu schopnosti vytvářet si nové vzpomínky, čili pamatovat si cokoli déle než minutu. S touto poruchou pracuje kupříkladu film *Memento*, nazývá se *anterográdní amnézie*, neboli porucha krátkodobé paměti. Při poškození kůry spánkového laloku (obklopuje hippocampus), přichází člověk naopak o staré vzpomínky, zapomene na celá léta, nebo celé desítky let! Takové postižení se nazývá *retrográdní amnézie*, čili porucha dlouhodobé paměti.

Byl doložen dokonce případ člověka, který skončil s poškozením jak hippocampu, tak spánkového laloku. Následkem toho nebyl schopen zapamatovat si, co prožil nedávno, ani nevěděl, co se stalo před deseti lety. Neměl žádný pojem o čase; když ho požádali, aby zkusil alespoň odhadnout, který se píše rok, jeho odpovědi zněly kupříkladu 1942 a 2013. V podstatě žil v neustálé, neukotvené přítomnosti.

Amnézie může nastat jako následek úrazu, virové encefalidity, mozkové mrtvice nebo Alzheimerovy choroby. Její další

dva druhy jsou *totální*, neboli úplná, a *ostrůvkovitá*, která je pouze částečná a způsobuje vymizení vzpomínek jen na určité období.

Další možnou poruchou paměti je *hypomnesie*. Jde o oslabení a zhoršení paměti, které nastává při únavě, případně provází stáří. Nejde jen o drobné výpadky, jež se mohou přihodit každému (kvůli ospalosti, nervozitě, rozčilení apod.). Hypomnesie je způsobena úbytkem látky, která zabezpečuje přenos nervového vzruchu v mozku, acetylcholinu. Acetylcholin sice není jedinou látkou zabezpečující nervový přenos, ale zřejmě hraje klíčovou roli právě při zhoršování paměti. Zpočátku člověk zapomíná jen maličkosti, ale stav se postupně zhoršuje. Postižení si často nepřiznají, že něco není v pořádku. V pokročilejším stádiu už dotyčný zapomíná, že by si měl vyčistit zuby, umýt se, obléknout si bundu, když jde na ulici a je chladno apod. Zhoršování paměti je často provázeno depresemi a zhoršováním fyzického zdraví. Příčin hypomnesie je celá řada. Z velké části je podmíněna geneticky, ale jsou i další příčiny, jako cévní mozkové příhody, tzv. mrtvice, otravy, infekce, úrazy hlavy a nemoci nervového systému. Čelit následkům lze podáváním příslušných léků zvyšujících množství acetylcholinu v mozku, léky zvyšujícími prokrvenost mozku a zároveň psychoterapií.

Opakem hypomnesie je *hypermnésie*, což je zvýšená schopnost vybavovat si. U někoho nastává po požití alkoholu nebo kávy, případně v manické fázi u maniodepresivního jedince.

V souvislosti s hypermnésií je nutno dodat, že paměť jako taková má tři složky: zapamatování, udržení v paměti a vybavení si. Základ poškození může spočívat v tom, který prvek konkrétně nefunguje.

Například ve filmu *Serenity* si hlavní hrdinka jistě podstatné informace pamatuje, ale nedokáže si je vybavit, musí se dopátrat pravdy přes útržky, které se tu a tam vynoří, zejména ve vypjatých situacích. I na tom lze založit hru, nebo dokonce celé herní tažení.

Při dobrodružství se lze opírat i o to, že některý aspekt paměti naopak někomu funguje více než výborně. Postavy, které mají jako „výhodu“ fotografickou, či jinak výjimečnou paměť, mohou velmi brzy zjistit, že zažívají věci, které by si nejraději nepamatovaly. O noční můry mají rázem postaráno – a to mnohdy i v bdělém stavu, když si náhle některou z traumatizujících vzpomínek velmi detailně vybaví.

Můžete také považovat jako výhody některé netypické druhy paměti, respektive mechanismy zapamatování. Většinou se pracuje s vizuální pamětí – s tím, co vidíme. Ale nabízejí se i jiné možnosti. Například paměť čistě sluchová – rozhovory, hlasy, melodie. Nebo pohybová, která způsobuje, že si člověk vryje do paměti činnosti a manuální postupy, které si vyzkouší, eventuálně si k informacím vytvoří mnemotechnické pomůcky založené na pohybu. Dalším zajímavým druhem je paměť haptická, která by umožňovala zapamatovat si bezchybně vše, co si dotyčný může osahat či vzít do ruky. Vděčným tématem je rovněž paměť specializovaná na čísla, vzorce a číselné řady. Byl zaznamenán případ člověka, který si dokázal pamatovat třeba celou stránku popsanou čísly. Aby je mohl zapomenout, musel si je představit napsané na tabuli a v duchu je smazat.

Není také na škodu se zamyslet, jakou roli hraje paměť ve vašem herním světě. Je to u některé skupiny lidí cíleně cvičená schopnost (podobně jako v knize *Cizinec v cizí zemi*)? Stojí na manipulaci s pamětí celá společnost? Jaký je vzpomínkám přikládán význam?

Výborným zdrojem inspirace je film *Dark City* (do češtiny přeloženo jako *Smrtihlav*), který stojí na otázce, co vlastně tvoří lidskou duši, ne-li vzpomínky. Reagujeme, měníme se a vyvíjíme přece právě na základě prožitých zkušeností. Když člověku naprosto změníte paměť, bude to pořád ještě on? Nebo už je někým jiným?

V mnohých RPG jsou vzpomínky to jediné, co činí postavy více méně lidskými, nebo jim zprostředkovává nějaký vztah či cestu k lidem (*Vampire: The Masquerade*, *Changeling: The Lost*, *Demon: The Fallen* atd.). Jakmile začnou zapomínat, prožitky a pocity začnou blednout a postavy se stávají čím dál tím více... nestvůrami. Ať už v jakémkoli slova smyslu. Přestávají chápat lidi, protože nemají z čeho čerpat, nemají o co se vnitřně opírat.

Ovlivnitelnost paměti a hry s ní mohou nabrat poněkud znepokojivých rozměrů (mimo jiné na toto téma doporučuji i začátek filmu *The Forgotten*).

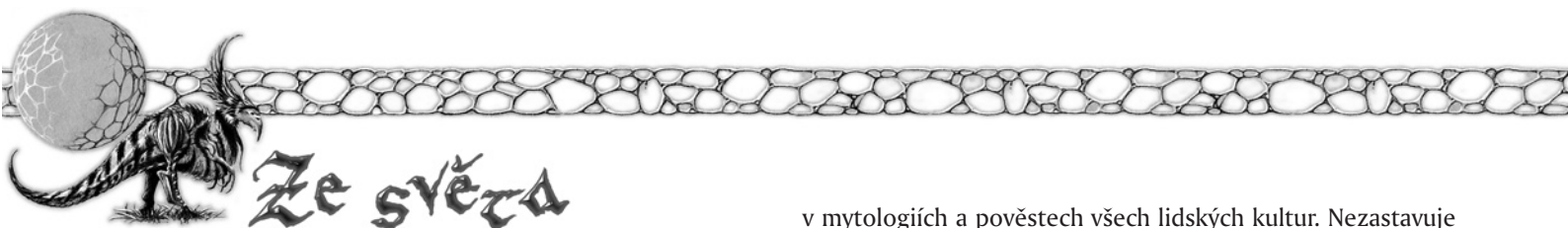
Na rozdíl od toho, co si kdo pamatuje – a co si kdo vybavuje – lze postavit celou zápletku, která může být značně psychedelická nebo silně hororová. Vždyť co může být znepokojivější, než vědomí manipulovatelnosti a nepostižitelnosti nějaké „objektivní“ skutečnosti? Užijte si to.

VICTORIAN CON

V sobotu 10. 11. proběhne od 9:00 v Klánovickém kulturním domě Beseda série filmů a přednášek zaměřená na viktoriánskou Anglii. Johnny Depp odhalí Jacka Rozparovače ve filmu *Z Pekla*, Sean Connery spáchá *Velkou vlakovou loupež* a Hugh Jackman, Christian Bale a Michael Caine předvedou *Dokonalý trik*. Mezi hosty se objeví spisovatelé *Františka Vrbenská*, *Lucie Lukačovičová* a *Leonard Medek*, dalším z hostů bude *Viktorín Šulc* z Kriminálního ústavu.

Podrobnosti naleznete na www.victoriancon.cz.





Changeling: The Lost

Sebastian Chum

Nevíte proč to udělali. Jejich motivace je stejně záhadná jako jejich pravá podstata. Unesli vás. Pryč od domova, daleko od známých vůní, hlasů a barev. Jedině vzpomínky na domov vám poskytly sílu přežít věznění, trýznění a nelidské hry. Jste Ztracení. Jste Podvrženci. Ať už se vám podařilo uniknout, byli jste vyhnáni nebo osvobozeni, jste nyní zpět na světě lidí. Je však docela jiný, než vám celou tu dobu šeptaly vzpomínky. V děsivě krásném světě vílích Fae totiž vaše maso, mysl i duše utrpěly těžké šrámy. A to, čím se rány zacelily, není nic lidského...



ZTRACENÉ SNĚNÍ

Changeling: The Lost (CtL) vychází jako „vedlejší“ herní linie ve Světe temnoty, a po *Promethean: The Created* je tedy druhou herní linií, kterou White Wolf bude omezeným počtem knih podporovat pouze jediný rok, do vydání další vedlejší herní linie (hlavními liniemi jsou *Vampire*, *Werewolf*, *Mage* a univerzální rozšíření základního Světa temnoty, pro které rozšiřující knihy vycházejí po celou dobu a ještě dlouho budou).

CtL je tak z pohledu některých hráčů už rovnou degradována na druhou kolej zájmu, ale jak se mi snad podaří v tomto článku potvrdit, rozhodně (stejně jako *Promethean*) o žádnou podřadnou herní linii nejde. Možná že její „nahuštění“ do základní knihy + pěti rozšiřujících je právě tím, co WoD v dnešní době potřebuje, a „rozpliznutí“ hlavních linií do desítek knih může vést k zahlcení nováčků, jak se to stalo v pozdních fázích vývoje minulé edice Světa temnoty.

Hra vychází ze dvou svých předchůdců, totiž *Changeling: The Dreaming* a *Dark Ages: Fae* (středověké varianty). Jejím hlavním tématem jsou víly, skřeti, trollové, elfové a jejich ekvivalenty

v mytologiích a pověstech všech lidských kultur. Nezastavuje se však jen u tohoto významu víl (fae) tematiky a hledá v původních „faery tales“ jejich základní význam, nezkraslený disneyovskými a zjemňujícími interpretacemi našeho století. Materiálem jsou tedy především příběhy starověkých kultur, pohádky bratří Grimmů, původní ostrovní pohádky a říkanky pro děti. Ve všech těchto příbězích vystupují nelidské snivé bytosti, jejichž kontakt se smrtelníky má určité poselství, a vypovídají jak o době svého vzniku, tak o kultuře a stavu společností, z nichž vzešly. Jsou stejně univerzálním prvkem mytologie jako bohové, upíři, draci a zvířecí lidé, a proto mají své čestné místo ve Světe temnoty, pokrivené a hororově stylizované verzi našeho světa, jasně dané.

Původní *Changeling: The Dreaming* na rozdíl od ostatních her ve starší edici Světa temnoty své hráče rozděloval na dva jasné tábory – ty, kteří jej považovali za nejslabší článek WoD, a naopak druhou skupinu, která na „Changelingy“ nedá dopustit. *Dark Ages: Fae* dokázal do tematiky vnést dostatek na první pohled viditelné syrovosti a temnoty, aby uspokojil první skupinu, a zachoval většinu mrazivé poetiky a niterných svárů, která u hry držela její věrné, aby svého předchůdce v oblíbenosti překonal. Velká část hráčů dokonce brala za základ hraní changelingů v moderním Světe temnoty spíše středověkou *Dark Ages* verzi, a právě proto nejspíš u zrodu *Changeling: The Lost* stojí obě hry.

VRCHOLNÁ PODOBA SVĚTA TEMNOTY

Changeling: The Lost se od svého předchůdce liší ze všech dosud vyšlých her vůbec nejvíce. Spojitostí najdeme jen velmi málo, a proto netrpí kritikou milovníků minulé edice, z nichž většina ji považuje za zajímavější, než jejího předchůdce.

Není snad jiná hra, která by tak přesně kopírovala základní podobu nového Světa temnoty a vycházela jí vstříc. V každé jiné hře hrajete bytost, která ačkoliv o svou lidskost bojuje a snaží se ji získat, zachovat nebo pochopit, má k člověku až příliš daleko. V CtL se hráči zhostí rolí obyčejných lidí, kteří za nejrůznějších okolností zmizeli z našeho světa a přešli do syrově krásného a nemilosrdně krutého světa fae, který nezná luxus fyzikálních zákonů a namísto nich se řídí zákonitostmi snů, tužeb, smluv a přání. Vládou v něm Práví Fae, bytosti které jsou stejnou měrou projevem světa víl jako jeho obyvateli. Každý z nich je rozdílný a vládne svému kusu Arkádie, jak se tento podivný svět nazývá, svým specifickým způsobem.

Stejně jedinečný je i způsob, jakým se do Arkádie dostávají smrtelníci. Nikdo vlastně neví proč, ale Fae je využívají jako hračky, sluhy, strážce, vojáky, gladiátory, náhražku potomků, milenců, přátel nebo kolegů. Někoho celý pobyt v Arkádii čeká jen mučení všech možných podob, dalšího studium jejích tajemství a jiného nebeský palác blahobytu a radovánek.

Mnoho z lidí ztracených v Arkádii zemře. Někdo stárím, jiný za mnohem podivnějších a strašlivějších okolností. A někteří, jejichž osudy se CtL zabývá, se ze



stejně různých důvodů a okolností, za jakých byli uneseni, vrátí na náš svět. Někteří se vrátili teprve pár sekund poté co odešli, přestože v Arkádii strávili celá století. Někteří se vrátí ve zcela jiné době, o generace později, přestože v Arkádii byli jen pár okamžiků. Většina z nich zjistí, že si jejich zmizení svět vůbec nevšiml, neboť za ně jejich život žije nebo dožila náhražka, podivná bytost, jež převzala vzhled, chování i vzpomínky uneseného. Vzápětí se ukáže, že návratilci už nejsou tím, čím bývali... jejich únosci upravili jejich tělesnou, duchovní i psychickou stránku tak, aby mohli lépe naplnit účel, k němuž byli vybráni a přeneseni do vílího světa. Ve světě začínají poznávat krásu tam, kde ji lidé nevidí – zlomený stonek květiny u rušné dálnice, zhroutené oblouky staré továrny, poslední křeče těžce nemocného dítěte, smogem zkalený soumrak nad rozsvěcujícími se ulicemi města... A právě ve chvílích vytržení nad projevy smutné a šílené krásy ve světě je většinou zastihne šepot ve stínech. Někteří z nich zešíleli, jiní vykupují čas ve světě lidí hrůznými činy. Jisté však je, že dříve či později budou muset o své místo na světě bojovat. S jinými jako jsou oni sami, s bytostmi zcela cizími a také s nepřáteli ze všech nejhoršími: svou lidskou minulostí a Právými Fae, jejichž rozmary a metody jsou nevyzpytatelné.

A zjistí, že teprve po návratu na svět lidí jsou Ztraceni.

PŘEKRÁSNÉ ŠÍLENSTVÍ

Changeling: The Lost jsou hrou o „překrásném šílenství“. Jde o hru, která má nejméně pevnou stavbu a předpokládanou podobu vyprávěných příběhů ze všech dosavadních titulů ve Světe temnoty. Tvorba postavy je několikrát rozmanitější, zvláštní schopnosti a pravidla fungování zvláštější a samotné hraní podivnější, než je zvykem. Pokud je základní Svět temnoty inspirován filmy jako je *Blade Runner*, *Se7en* a *Sin City*, a například upíří rozšíření k tomuto mixu dodává *Interview s upírem*, přidává *Changeling: The Lost* Vesnici M. *Night Shyamalana* a *Del Torův Faunův labyrint*...

Ztraceni musejí bilancovat jasnost svého pohledu na svět. Může se jim totiž lehce stát, že začnou všechno kolem sebe

vnímat jen jako projevy snů, tužeb a smluv, podobně jako je tomu v Arkádii, což by mělo při střetu s naší realitou tvrdé následky.

Jejich mystická podstata jim dovoluje zákonitosti Arkádie omezeně aplikovat v našem světě, což může ke ztrátě chápání skutečných zákonitostí světa jediné přispět a vést k rychlému šílenství nebo smrti.

Kromě tohoto specifického mechanismu udržování jasného pohledu na rozdíl mezi dvěma světy musejí Podvrženci překonat trauma ze svého znásilnění. Ničím jiným totiž

jejich únos a následné zacházení ze strany Fae není... Na hráče je tak opět kladeno hned několik různých problémů a strastí, kterým se musí věnovat. Z pohledu Ztracených je svět zcela cizí, děsivé a nehostinné místo, plné nečápavých a lhostejných bytostí, na kterých jsou však Podvrženci podivným způsobem závislí.

Společnost Podvrženců novým návratilcům jejich život ulehčuje jen v nejzákladnějších potřebách. Jedním z prvních pravidel, která se budete muset jako Ztracení naučit, je utajení a pohostinnost. Utajení není vzhledem k nebezpečnosti Světa temnoty (zvláště jsou-li kolem sídel Ztracených sluhové Fae) nic nového. Pohostinnost je však většinou jiných nadpřirozených bytostí cizí a je specifikem Ztracených. Jejich komunity jsou sice většinou zpátečnické (velká část z návratilců nezažila nástup automobilů ani žádnou ze světových válek, natož mobily nebo internet...), ale řídí se díky tomu některými pro moderního člověka roztomile staromilskými tradicemi. Panuje zde úcta k víře, starým pořádkům a mezilidské uctivosti. Stejně tak však i puritánská nesnášenlivost a často konzervativnost, xenofobie a další často nepochopitelné nešvary starých časů. Ošetření, jídlo a postel však komunita jinému Ztracenému neodmítne.

To všechno a mnohem více jsou jedinečné aspekty *Changeling: The Lost*. Hry, která vás uvede do prapodivného prostředí prapodivných, často smutných bytostí. Obskurnost, „makabroznost“, zvrácenost, protikladná krása a nevinnost se mísí s šílenstvím, deziluzí a nepochopením, aby dala vzniknout krásně šílenému celku.

Jestliže jste se Světem temnoty ještě nezačali, je Ctl tou pravou hrou.

Určeno:

Changeling: The Lost opět není hrou pro každého. Stejně jako *Promethean: The Created* se věnuje velmi konkrétní tematice z velmi temného a syrového hlediska. Přesto svým podáním a stylizací přímo vybízí ke hraní s nováčky, neboť podobně jako v případě *Stvořených* mají Ztracení výhodu v tom, že tlak jejich osudů jim nedovoluje ani na chvíli vydechnout, a konkrétní zaměření prvních herních sezení na přežití, hledání a pochopení svého místa ve světě může nováčkům ve Světe temnoty jediné prospět.

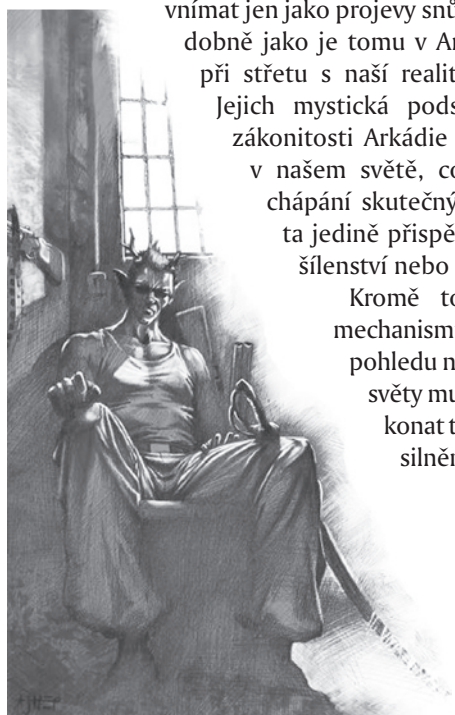
Investice:

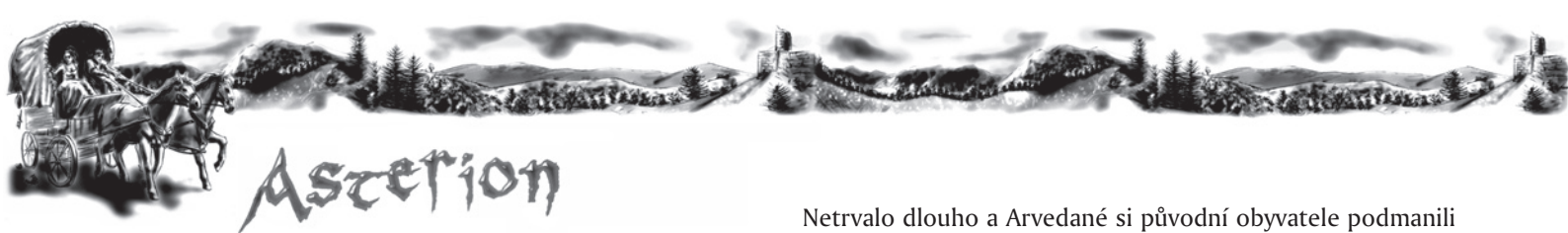
Changeling: The Lost – cca 950 Kč (očekávané snížení ceny před prosincem je na cca 800 Kč)

WoD Core Rulebook – cca 600 Kč

Další příručky – každá cca 580 až 610 Kč

Hodnocení: 90 %





Asterion

Magie a vojenství na Asterionu

Václav Pražák

1. ARVEDANSKÁ BOJOVÁ MAGIE

Při vyslovení spojení „arvedanská magie“ prakticky všem současným obyvatelům Asterionu vytane v mysli představa síly, s jejíž pomocí se dá ovládnout celý svět. Je jako lákadlo přitahující neustále pozornost jak těch, kteří touží hlavně po poznání, tak i těch, již prahnou přímo po moci. Objevováním a skládáním střípků znalostí se zabývá řada jednotlivců i celých organizací a hon za tímto poznáním nabývá na intenzitě s tím, jak se stále častěji vynořují náznaky, že rozhodující střet s Kharem Démonem se neúprosně blíží. Všechny strany proto usilovně hledají co nejmocnější prostředky, včetně těch magických. A právě o používání magie v boji nám v tomto článku půjde především.

Kde jinde začít než právě u Arvedanů? Samozřejmě, před příchodem tohoto národa zde již existovaly jiné rasy, zejména mocní korullové, avšak jejich nasazení magie v boji mělo svá specifika. Nekorullské rasy se teprve pomalu učily magii poznávat, zatímco korullové ji v boji využívali pouze intuitivně a jejich práce s magií se omezovala na společenské události typu obřadu trnkr mnrwr. Korullové se studiem magie nezabývali – neměli k tomu důvod, protože v případě potřeby jim stačilo použít pout z výše uvedeného rituálu a na ovládnání svých poddaných stačila síla jejich mocných paží a krutých mozků.

S příchodem Arvedanů se na Asterionu poprvé objevil národ, jenž magii chápal jako svébytnou sílu a byl schopen využívat její možnosti. Je třeba ovšem říci, že vstup do nového domova pro ně nezačal nejpříznivěji a do jisté míry byl i šokem.

Magické pole Asterionu se totiž v jistých ohledech lišilo od pole, na něž byli příchozí zvyklí z Arvedy. Brzy po přesídlení na nový svět si arvedanští magici uvědomili, že spousta osvědčených a zaběhnutých postupů vůbec nefunguje nebo jsou jejich výsledky značně nepředvídatelné. Řada artefaktů využívajících složité magické technologie vypověděla poslušnost – jednalo se například o arvedanské meziplanetární koráby či o nejmocnější zbraně. Možná šlo o ironii osudu, možná se tak sami bohové chtěli pojistit proti tomu, že Arvedané s Asterionem nenaloží tak krutě jako se svým původním domovem.

Přistěhovalci z Arvedy se ale nevzdali. Jejich zbývající dovednosti v práci s magickým polem jim i nadále poskytovaly nad ostatními rasami a národy nebyvalou převahu, takže ty v nich viděly často samotné boží posly či děsivé demony.

Netrvalo dlouho a Arvedané si původní obyvatele podmanili a naplno se vrhli do zkoumání možností, jež jim asterionská magie nabízela. Řada arvedanských mistrů magie se znovu pustila do výroby zbraní, které dokázaly ničit na dálku celé krajiny a měnit je v navěky mrtvé pustiny, ale i ty nejlepší výsledky byly jen stínem ve srovnání s drtivostí jejich arvedských předchůdců. V jiných oblastech magických činností se Arvedanům dařilo o poznání lépe. Vznikala tak nádherná města, dokonalé silnice, výkonná hospodářská zařízení, složité přístroje umožňující komunikaci a kontakt se Stínovým a Vnější světlem a otvírající nové možnosti za hranicemi přírodní úrovně. Vzhledem k tomu, že pacifikace původních obyvatel Asterionu probíhala bez výraznějších potíží a pod vedením Ertarona se mezi Arvedany nevyskytovaly významnější sváry, výzkum na poli bojové magie se nadále výrazněji nerozvíjel.

Zlom přišel až v roce 4863 př. k. l. a byl spojen s osobou Khara Démona, tak jako ostatně řada dalších událostí, jež výrazně ovlivnily historii Arvedanů. Existence vznešených elfů jako rasy schopné Arvedanům konkurovat prakticky ve všem, včetně bojové magie, což se ukázalo při zničení meziplanetární brány mezi Asterionem a Modrým měsícem, Arvedany šokovala. Najednou si uvědomili, že se mohou ocitnout tváří v tvář někomu, kdo představuje vážnou hrozbu pro jejich existenci. Ale ať se snažili jakkoli, jejich experimenty s využitím magie v boji, jež by odpovídalo jejich zkušenostem z Arvedy, se měly účinkem. Díky tomu se mezi Arvedany začal znovu pěstovat „prostý“ boj – z jízdy na koni, lukostřelby a šermu chladnými zbraněmi přestala být zábava a staly se plnohodnotnou činností.

Síla arvedanské magie vycházela především z tvorby kouzelných předmětů. Podle názoru vojensko-magických válečných teoretiků bylo výhodnější vybavit bojovníka řadou předmětů s magickými vlastnostmi, jež se relativně jednoduše aktivovaly, než aby musel vše potřebné „schovávat“ v hlavě. Válečné střety na Arvedě se proto většinou odehrávaly podle vzorce náročná a obsáhlá příprava – co nejrychlejší útok. Stejně intenzivně se však rozvíjela i protimagická obranná opatření, takže na přímou invenci na bitevním poli zpravidla nezbývalo mnoho času.

To vše ale na Asterionu ztrácelo svou platnost a jedním z prvních, kdo se dokázal za relativně krátkou dobu přizpůsobit, byl právě Khar. Zatímco mnozí jeho současníci se snažili vzkřísit starý arvedanský svět, on hleděl dopředu k novým možnostem. Při svém plánování revolty vůči Ertaronovi hledal spojence nejen mezi nespokojenými krajany, ale rovněž i mezi podmaněnými národy. Chodil mezi pohany, rozmlouval s nimi a postupně je stále více poznával. Při tom mu neuniklo, jakým způsobem zacházejí s magií oni. Na rozdíl od Arvedanů, kteří s magickou energií pracovali pozvolna a upravovali si ji k potřebnému účelu, pohané ji využívali do značné míry nevědomky. Často se jednalo o tradici předávané postupy (gesta, formule, obřady), jež formovaly magické pole a vyvolávaly žádaný efekt. V porovnání s arvedanským přístupem byla tato „kouzla“ relativně nicotná, avšak rychle použitelná a nevyžadovala zpravidla takové nároky na zvládnutí. Khar se velmi rychle ponořil do zkoumání tohoto jevu, který ostatní Arvedané ve svém pocitu nadřazenosti přehlíželi.

Postupně tak kolem sebe soustřeďoval ty z pohanů, kteří v tomto druhu práce s magií nejvíce vynikali. Většina z nich



nepostrádala dobrou paměť, schopnost se soustředit, pracovat s hlasem či ovládat precizně své tělo. Pohani se vedle vylepšování postupů, které již znali, učili rovněž své síly spojovat k vytváření efektivnějších zaklínadel. Uvedené snahy se sice neobešly – především zpočátku – bez obětí na životech, ale za oněch šest let, které uběhly mezi Kharovým příchodem na Asterion a jeho roztržkou s Ertaronem, přinesly své ovoce.

Tyto „pokusy“ probíhaly stranou všeobecné pozornosti a Khar je udržoval v tajnosti i před svými druhy z řad Arvedanů. Proto bylo pro jeho protivníky šokem, když útočící Kharovy hordy podporovali v bitvě i pohanští čarodějové. Shodou okolností totiž většina magiků, kteří odešli s Kharem, byla specialisty na ochrannou magii a protikouzla, kterými drželi v šachu protivníkovy kouzelníky, takže pohanská magie se stávala jazýčkem na vahách, který rozhodl nejeden střet v Démonův prospěch. Na tomto místě je třeba dodat, že Khar se při realizaci svých plánů nerozpakoval obětovat své pohanské „spojence“ po stovkách, a tak tito padlí mnohdy eliminovali značnou část magického potenciálu soupeře, zatímco elitní Kharovy jednotky vyčkávaly a následně dokonaly dílo zkázy.

I přes všechny arvedanský magický um nebyli Démonovi protivníci schopni účinného protiopatření. Zprvu se skutečně pokusili využít proti Kharovi své nejmocnější prostředky, ty však nepřinesly očekávaný úspěch. Některé z destruktivních magických zbraní, jež Arvedanům zůstaly, vypověděly poslušnost, jiné se Kharovým magikům podařilo neutralizovat. Velmi rychle se proto ukázalo, že „velká“ magie vytoužené vítězství nepřinese. Snahy arvedanského císařství se proto napřely směrem k vytváření



velkého množství „malých“ kouzelných předmětů pro co nejvíce vojáků, kteří by tak byli v bezpečí alespoň před těmi největšími magickými hrozbami, jež na ně mohly v boji čekat. Samotné střety pak měla rozhodovat ocel, statečnost a předvídatost.

Kharův náskok se však zdál být k nedohnání. Navíc úspěchy jeho pohanských vojsk k němu přiváděly další a další nespokojence z řad porobených národů, které se bouřily proti svým arvedanským pánům. Arvedanské císařství se tak ocitlo pod tlakem z několika stran, jemuž vzdorovalo jen s obtížemi a nakonec mu zcela podlehlo.

O tom, jak mohl vypadat arvedanský čaroděj, nemá dnes na Asterionu prakticky nikdo tušení. Názory většiny obyvatel jsou utvářeny znalostmi, jež mají o magických ve svém okolí. Asi nejvíce jsou rozšířené představy vycházející z kouzelníků, kteří patří k Čarodějné akademii a učí na magických školách. Obraz zachmuřených mužů s pěstěným plnovousem, v dlouhém rouchu s tajemnými symboly a s důstojně vyhlížející holí je v podvědomí lidí značně zakořeněný, zejména proto, že mnozí magici si na tomto vzezření zakládají a považují ho za přiměřené svému stavu. Sice existuje množství výjimek, ale jejich rozmanitost zatím nestačí, aby vznikl v myslích „nový“ kouzelník. A právě takto si mnozí představují arvedanské divotvůrce, kteří přece museli ty současné mnohonásobně překonávat.

O tom, jak se chovali v bojích, existuje ještě méně představ. Skutečnost se měla tak, že střetů „klasického“ typu, známých ještě z Arvedy, se účastnili z povzdálí, odkud jistili vlastní síly a případně čelili útokům na své osoby ze strany protivníka. Přímo v bitevní vřavě tak byli přítomni prostřednictvím svých výrobků, které používali samotní vojáci.

Khar patřil mezi první, kdo začal magiky stavět přímo do bitevní linie. Samozřejmě, že byli co možná nejlépe chráněni jak fyzicky, tak magicky, ale přihlížení z bezpečné vzdálenosti se to z hlediska bezpečnosti nemohlo rovnat. Na druhou stranu ovšem byli mnohem blíže dění na bojišti a vzhledem ke svému výcviku mohli reagovat na situaci daleko bezprostředněji. Jejich magické síly byly sice co do účinku slabší než arvedanské, ovšem jejich vhodné použití tuto nevýhodu do značné míry negovalo. Díky tomu se také z magiků na Kharově straně stávali často velmi dobří velitelé a stratégové.

Postupem času, jak Khar sílil a jeho protivníků ubývalo, mizela z bojišť i stará arvedanská magie. Démon totiž nechával ty nejsilnější prostředky, které se mu podařilo ukořistit, schraňovat ve své blízkosti, aby je nikdo nemohl případně použít proti němu (ani svým největším spojencům z řad drakolidů natolik nedůvěřoval). V posledních bojích, které definitivně zpečetily osud Arvedanů, se tak objevovala především tzv. pohanská magie, jejíž výzkum pokročil natolik, že v polních podmínkách mohla vcelku bezproblémově nahradit magii Arvedanů. Na druhou stranu, v mnoha střetech už stačila na vítězství Kharových vojsk pouze jejich početní převaha a zuřivost, a magie se na bitevních polích stávala doménou velitelů obou stran, kteří ji využívali především při vzájemných střetech.

Pokračování snad někdy v budoucnu
Ilustrace Roman Kýbus



Denní hlídka

Karel Wolf

Podobně jako první, i druhý díl počítačové verze slavného upírského románu o moskevských světlých a temných Sergeje Lukjaněnka má na svědomí studio Nival. Lidé v Nivalu nejsou žádní zelenáci, vždyť světu dali *Silent Storm* nebo moc povedené *Heroes of Might & Magic 5*, tak proč jsme dali jenom 60 %?



Hra opět vychází z románové novely ruského spisovatele, tentokrát druhého dílu, a k nám se dostává se značným zpožděním oproti filmu a knižní sérii. Pokud jste tedy hráli jedničku, pravděpodobně vás po technologické ani herní stránce titul příliš nepřekvapí. Hráč se ocitne v roli člena denní hlídky a vyzkouší si tak pro změnu hru za temné. I když to nebude až zase tak jednoduché, pravda je totiž taková, že hlavní hrdinka (kontroverzní vědma Anna), je dost nevyrovnaný charakter a neustále ji pronásledují výčitky svědomí ať už se přikloní na jakoukoli stranu. Odborníci na Hlídky ji možná budou znát. Objevila se dokonce již v předchozím dílu hry a není v tomto směru sama, setkáme se také s hlavní postavou předchozího dílu – Stasem, tentokrát ovšem rozhodně nebude hrát prim.

UPÍŘI A VLKODLACI HURÁ DO BOJE

Soubojový systém funguje ve dvou rovinách, fyzické a té paralelní, tedy v magickém šeru. Co se týče té první, funguje vše klasicky, vaším hlavním zájmem bude přidávat bodíky do svých fyzických atributů a tak přirozeně zvyšovat své šance na přežití. V šeru, kde se budou odehrávat skoro všechny souboje s „jinými“ (ale možná někoho překecáte na obyčejnou pěstovku), platí ovšem poněkud jiná logika, tady záleží na vaší schopnosti těžit ze své magické přirozenosti. Jinak všechno funguje značně konvenčně, za uštědrné zásahy získává hrdina zkušenost, která mu po dosažení určité úrovně umožní odemknout nové dovednosti, zesílit atd., no prostě class & levelový systém jako vyšitý. Jelikož jde o RPG ze staré školy (které potažmo nedoznalo žádných vylepšení oproti

jedničce), nalezneme zde také slušnou dávku kouzel (zhruba kolem stovky).

VERDIKT?

Celkově titul vyznívá jako pokračování jedničky bez významnějších technických úprav. Souboje jsou z taktických důvodů řešeny tahovým způsobem, který se bohužel nedá nijak akcelarovat. Domníváme se, že je to dost nešťastná chyba, která rapidně sráží hratelnost jinak zajímavého titulu kamsi do úrodných nížin. Oproti jedničce se příliš nevylepší ani umělá inteligence a to samé platí také o vizuální stránce. Asi největší katastrofu v tomto směru znamenají „klonované“ postavíčky upírů, vlkodlaků, čarodějů a jiných spolupracovníků a nepřátel. Až po čtyřicáté zabijete téhož upíra, začnete si chtít nechtět připadat trochu jako v Matrixu a rozhodně si nemyslíme, že to byl autorský záměr. Co naopak musíme pochválit jsou české titulky; lokalizace proběhla velmi citlivě a za co stydět se nemá ani originální ruský dabing. Na rozdíl od filmových verzí se zde také naprosto dokonale podařilo vystihnout atmosféru šera a vizuální efekty spojené se vstupem tam patří rozhodně k tomu lepšímu, co hra nabízí. Oproti jedničce se také objevilo útočiště (klub Fat Vampire), kam lze zavítat, když si potřebujete v klidu promyslet další strategii nebo přeorganizovat či doplnit tým.

NA VAHÁCH BOHYNĚ THEMIS:

- + příběh
- + originální logická mezihra
- + efekty spojené se šerem
- grafika
- omezená svoboda pohybu
- neoptimalizovaný kód (nadměrná zátěž procesoru)
- bugy

ALTERNATIVA:

Noční hlídka

SHRNUTÍ:

Název: Denní hlídka

Výrobce: Nival Interactive

Vydavatel: Top CD

Doporučení Pevnosti: Hráť za temné je fajn, tak proč to taky nezkusit.

Hodnocení: 60 %



Overlord

Karel Wolf

Overlord, slovo, které vyvolávalo mnohé asociace, spojené s mocí, arogancí a ambicemi – donedávna. V budoucnosti se možná stane synonymem pro nezvykle originální fantasy hru...

Asi první, za co si *Overlord* zaslouží pochvalu, je práce s nekonvenčním příběhem. Na rozdíl od běžných fantasy titulů je zde totiž všechno naopak.



PROČ SI ZLO ZASLOUŽÍ VÍCE ÚCTY

Představte si, co se asi stane se všemi těmi sympatickými hobyty, když zachrání svoji Středozem a začnou projevovat výbojné choutky. Copak se ani ten nejmírumilovnější jednorozec nezačne po čase pomáhání druhým nudit? A co všichni ti hloupí Honzové, kteří za ženu a půl království riskovali život? Co je s nimi asi tak dnes? Odpověď dává právě *Overlord*. Kdo má krásnou ženu a půl království k tomu, ten zleniví, ztloustne a protože s jídlem roste chuť, začne vysávat své poddané, aby měl ještě více (materiálních požitků, krásných žen). A protože se na to ty nejvíce uzurpované bytosti (obyčejně považované za zlé) již nemohly dále dívat, povolaly k životu dávno zapomenutého temného pána, aby zjednal nápravu a naučil všechny radovat se z maličkostí (například z holého života).



PŘÍBĚHOVÝ SETTING

Ačkoli z obrázků to vypadá, že se jedná o klasickou RPG, není tomu tak. Přestože dominantou každé obrazovky je temný pán, jehož postava se v omezené míře skutečně vyvíjí, hlavní úlohu zde hrají jeho služebníci – skřeti. Skřeti slouží svému vládci naprosto oddaně (nebo se tak alespoň tváří) a plní každé jeho přání. Temný pán, který je arogantní a ambiciózní více než Condoleezza Riceová, rozkazuje, plánuje a skřeti konají. Protože samotní skřeti se příliš nevyvíjejí a jediné,

co se mění, jsou jejich mutace a výstroj, nejde ani o čisto-krevnou akční řežbu, ale kupodivu ani o neobvyklou strategii v reálném čase. Pokud by se hra v tomto ohledu měla nějak zaškatulkovat za každou cenu, prohlásili bychom ji za takticko-akční mix.

VÝPLATÍ SE MÍT VŽDY PO RUCE ODDANÉHO OTROKA?

Zajímavé je, že samotní skřeti, ač by se to nabízelo, nejsou pouze anonymní jednotky určené k uskutečňování vašich temných cílů, ale autonomní jedinci, kteří si žijí vlastním životem a je dokonce nutné se o ně trochu starat. A to správný temný pán rozhodně dělá, protože dobře ví, že bez svých služebníků by nebyl prakticky nic. Skřeti se na rozdíl od svého chladného a nepřístupného pána chovají velmi kreativně. Některé věci, jako například přezbrojování nebo to, že vám podlézavě nosí předměty, které byste si mohli sebrat i sami, se dají ještě pochopit. To, že si narážejí na hlavy klobouky nebo dýně nebohých vesničanů, dejme tomu také, ale když začnou mlátit vesničany něčí ulomenou nohou, je v tom již čirá zlomyslnost a je jedno, jestli AI nebo programátorů. Ale pozor, zatímco řadoví skřeti zdánlivě slepě plní vaše rozkazy, zákeřný patolízalský skřeti šaman má se světem vlastní plány; svět zkrátka není černobílý a nemůže tedy takový být ani samotný *Overlordův* dvůr.



Zkrátka a dobře, originálnější titul, který by si uchovával hratelnost nezávislých projektů, velkolepost mainstreamových her, s bombastickým marketingem a příběhem, za jehož spád by se nemusel stydět ani Stephen King, už pravděpodobně minimálně do Vánoc rozhodně neuvídíme.

NA VAHÁCH BOHYNĚ THEMIS:

- + grafika
- + nápad
- + příběh
- + svoboda pohybu
- kamera

ALTERNATIVA:

Snad jediné staříčky *Dungeon Keeper I–II*

SHRNUTÍ:

Název: Overlord

Výrobce: Triumph studios / Codemasters

Vydavatel: CD Projekt

Doporučení Pevnosti: Nechápete, jak mohou být někteří lidé zlí? Zahrajte si *Overlord*, naučíte se zlo milovat.

Hodnocení: 90 %

Novinky

Karel Wolf

DOČKÁME SE KONEČNĚ ODPOVĚDÍ NA NAŠE STÍŽNOSTI?

Společnost Electronic Arts spustila svoji zákaznickou podporu pros střední a východní Evropu (včetně Ruska) a jako nevhodnější místo si vybrala naši Prahu. Nová centralizovaná podpora Electronic Arts byla pokusně spuštěna v červnu a nyní již jede naostro. Jejím cílem je pomoci zákazníkům vyřešit jakékoli technické problémy spojené s hrami od EA, včetně instalace nebo registrace nové hry, problémů s herními účty nebo kódy či dalšími potíži online hraní. Centrum zákaznické podpory zodpovídá rovněž dotazy ohledně hardwarových požadavků her EA, jsou zde vyměňovány poškozené CD nebo DVD disky a poskytovány i informace o termínech vydání nových her. Její obsluhu tvoří Poláci, Rusové, Češi, Slovinci a Maďaři a konzultantní hodiny jsou od 9 do 17 hodin každý pracovní den. Plnou podporu zdarma obdrží pouze zákazníci s hrami registrovanými na <http://gamereg.ea.com>, základní servis je ale otevřen všem. Český konzultant může být kontaktován online, e-mailem na ea@progamers.cz nebo na telefonní lince 224 326 860.



ZAKLÍNAČ ZAPĚŘIL V PRAZE U MINORITŮ

Společnost CD Projekt koncem září uspořádala megalomanskou prezentaci jedné z nejočekávanějších RPG hry posledních let – polského *Zaklínače* (The Witcher). Pro navození stylové atmosféry se celá prezentace odehrála v nádherných prostorách kláštera minoritů u chrámu svatého Jakuba. V historických prostorách, z nichž některé části nejsou veřejnosti volně přístupné, tak dostala akce a prezentovaná hra *Zaklínač* ještě sugestivnější atmosféru. Prezentaci uvedl hlavní designér hry Michal Madej (exkluzivní rozhovor s ním naleznete na serveru Hratelne.cz), který novinářům odhalil detaily týkající se unikátního souborového systému, silné příběhové linie a dalších aspektů hry. U nás a na Slovensku se bude hra prodávat v necenzurované verzi, která obsahuje celou řadu autentických, ale poněkud ostřejších hlášek. Na akci samozřejmě nechyběla žádná důležitá osobnost z herní oblasti a

kupodivu ani Daniel Landa, který se ukázal jako zapálený fanoušek Sapkowskiho *Zaklínače*. Chybět nemohl ani samotný *Zaklínač*, který nám na náš dotaz, jak se cítí, sdělil, cituji: „Už jsem v tom zařným obleku od čtyř hodin.“



HRA GUILD WARS SLAVÍ A NEJSOU TO NAROZENINY (ALE MILIONTINY)

Sérii internetových MMORPG her *Guild Wars* se nedávno podařilo překročit hranici čtyř milionů prodaných kusů. Za tak neuvěřitelně krátkou dobu (dva roky) je to téměř zázrak, tedy alespoň pro titul, který na sobě nese nálepku *World of Warcraft*, do něhož se chystám opět ponořit hned po dopsání novinek. Herní série vytvořila nový standard pro internetové kooperativní i soutěžní hry, v nichž je možné získat odměnu a neplatí se u nich předplatné. Od roku 2005, kdy byla na trh uvedena první kampaň, si *Guild Wars* získaly celé zástupy věrných příznivců. „Fenomén *Guild Wars* od roku 2005 nepřišel o svůj ‚moment hybnosti‘ a hráčům nezevšedněl. Stále se přidávají noví hráči a díky jedinečnému obchodnímu modelu, který představuje revoluci v oblasti hraní po internetu, zůstávají věrní značce,“ uvedl Geoff Heath, CEO společnosti NCsoft Europe. Značka *Guild Wars* je u zákazníků společnosti GAME velmi oblíbená; důvodem trvalého úspěchu byla nepochybně originalita nabídky,“ prohlásila Lisa Morgan, CEO firmy GAME Group Plc. „Jsem si jista, že s příchodem *Guild Wars: Eye of the North* dosáhne hra dalších hvězdných úspěchů.“ „Zájem o světový šampionát v *Guild Wars*, který se loni konal na veletrhu Games Convention v Lipsku, byl ohromný, a těšíme se, že letos budou hráči nadšení ještě víc, až spustíme *Guild Wars: Eye of the North*,“ dodává Neff Strain, spoluzakladatel ArenaNet.





Křišťálová koule

Rukověť dobrodruha

Jan „Čenis“ Galeta

Na začátek příštího roku plánujeme další modul ke světu Asterion, v pořadí už dvanáctý. Ponese název **Rukověť dobrodruha** a od modulů předešlých bude v mnohém, ne-li ve všem, odlišný. Primárně totiž bude určený nikoliv Pánům jeskyně, ale hráčům.

Co v něm najdete? Strukturován bude podle několika kategorií, především podle asterionských ras, povolání (z DrD a DrD Plus) a společenských vrstev. Měl by přinést informace užitečné k prohloubení, lepší i plastičtější tvorbě postav a jejich hraní na Asterionu (a nejen na něm).

Co to znamená? Pokud jde o rasy, budou jednotlivé články pojednávat o jejich názorech, výhledech, povahách a častěně také zvycích. Mělo by přitom jít o informace, jež jsou v jiných modulech jen naznačené či vůbec nezmíněné, které mají hráčům dát možnost lépe se vcítit do myšlení a kořenů své postavy.

Články o povoláních budou obsahovat některá nová, do-datečná pravidla. Spíše však formou asterionských specialit, než zásadních změn. Jejich snahou bude dát každému povolání možnost mít nějakou fintu nebo vychytávku, která je typicky asterionská a která se dá naučit jen na konkrétních místech herního světa.

Část o společenských vrstvách se pak zaměří na různé stavy lidské společnosti (protože v lidské civilizaci se většina dobrodružství odehrává a lidé jsou na Asterionu dominantní rasou). Budou psány tak, aby při tvorbě postavy, i později při hraní, hráč věděl, odkud a z čeho jeho postava vzešla, jak byla vychována, co ví o světě kolem sebe (což třeba v případě rolníka není zrovna mnoho) a jaké má možnosti společenských kontaktů. Zapomenuto nebude ani na to, jak se nelidské rasy mohou do lidské společnosti integrovat.

Další část by se měla zaměřit na popis výhod a nevýhod, které život na Asterionu postavám přináší. Formou volných pravidel dá hráčům možnost udělat své postavy živější a realističtější a zároveň více odlišit jednu od druhé, i od stovek dalších postav, které hráči DrD tvoří jen na základě příruček pravidel.

V modulu bude také část popisující to, co lidé na Asterionu běžně vědí o historii, geografii, náboženství, magii a podobných věcech. Dosavadní moduly zatím popisovaly Asterion tak, jaký doopravdy je. Informace v nich byly objektivní pravdou, určenou jen pro oči Pánů jes-



kyně. Teď naopak přineseme všeobecně uznávaný pohled obyčejných lidí. Zkreslený, nebo úplně nepravdivý, ale zkrátka lidský. Vždyť i na Zemi lidé věří a věřili věcem, které ve skutečnosti jsou a byly úplně jinak. I na Asterionu je tomu stejně.

Krom toho bude v modulu několik krátkých povídek a popis šesti cizích postav, na kterých budou informace z modulu ukázány v praxi.

Do vnitřních ilustrací se tentokrát pustil Tomáš „Zelgaris“ Zahradníček a obálku zhotovil náš dvorní kreslíř Roman Kýbus. Další informace o modulu budeme postupně doplňovat na našem webu <http://asterion.altar.cz>.

Rukověť dobrodruha je svým způsobem pokus o něco, co tady ještě nebylo, pokus o převratný modul, který rozšíří obzory hráčům RPG. Doufáme, že se vám bude líbit.

Kromě nového modulu chystáme ve spolupráci se Strakami na vrbě další knihu z prostředí Asterionu. Po Kaat od Zbyňka „Gilgalada“ Holuba bude v říjnu tohoto roku následovat sborník povídek od různých autorů nazvaný **Zrození Modrého měsíce**.

Modlitba k Mirtal

Soutěž o nejlepší povídku z prostředí Asterionu

Po roce opět vyhlášíme asterionskou literární soutěž s následujícími podmínkami:

1. Tento ročník bude tématicky zaměřený na zločinecké podsvětí. Přijímat proto budeme pouze povídky související s touto tematikou.
2. Soutěž je úzce spojena s Asterionem, přijímat proto budeme pouze povídky, které se odehrávají v prostředí tohoto světa.
3. Rozsah zaslaných příspěvků by se měl pohybovat mezi 20 000 až 55 000 znaky včetně mezer.
4. Povídka musí být v českém jazyce.
5. Počet příspěvků od jednoho autora je omezen na dva.
6. Své soutěžní příspěvky zasílejte na adresy gilgalad@volny.cz a cenis@seznam.cz ve formátech .doc nebo .rtf a do předmětu mailu uveďte „Modlitba k Mirtal“. Spolu s příspěvkem zašlete i svou kontaktní adresu.
7. Soutěž není anonymní, své povídky můžete podepsat.
8. Nejlepší práce se stanou součástí povídkového sborníku, který vydá nakladatelství Straky na vrbě jako součást asterionské knižní řady (v knize Zrození Modrého měsíce, která vyjde letos na podzim, naleznete nejlepší příspěvky z loňské soutěže).
9. Povídky, které se nedostanou do sborníku, mohou být uveřejněny v Dechu draka v rámci časopisu Pevnost nebo na stránkách Asterionu.
10. Zasláním svého díla vyjadřujete souhlas s těmito podmínkami.

Na autory nejlépe ohodnocených povídek čeká zajímavá cena.

Uzávěrka soutěže je 1. 5. 2008.