


# Dech Draka



## O souvislostech mezi RPG a literaturou

Skalní příznivci Dechu draka si jistě vzpomenou na Cyrila Broma, který na pomezí let 1998 a 1999 publikoval sérii článků o psaní a poté se beze stopy ztratil v propadlišti dějin. Možná si vzpomenou i na jeho radu, že psát podle Dračího doupěte není dobrý nápad a všichni, kdo to zkusí, se budou smažit v pekle plném ohnivých efektů a dívek v latexových oblečcích.

Neuškodí zmínit se, že Cyril Brom měl pravdu a psát podle DrD se nemá, stejně jako se nemá odmlouvat starším lidem a strkat křečka do mikrovlnky. RPG všeobecně trpí mimo jiné i množstvím postav, které by naprostá většina literárních útvarů nesnesla. Jak už čtenářům Pevnosti o hlavu otloukal Ondřej Neff, Occamova břitva je neúprosná a její ostří se mezi šesti hlavními hrdiny nepropasíruje, rozhodně ne bez toho, aby se třem z nich nepodívalo na obsah břišní dutiny.

Přesto už široké vody RPG zbrzdili literární průkopníci, kteří si svými díly vydobyli uznání, slávu a občas i trochu peněz. Ze zahraničních jmenujme například Richarda A. Knaaka nebo R. A. Salvatora. Mezi Čechy se zatím objevil pouze Zbyněk Holub, který se nezalekl recenzentů a publikoval své vlastní dílko zasazené do světa Asterion.

Očekávám, že nyní se všichni včetně hrobníka Igora ptají, proč vás odrazují od převádění vašich rozsekaných skřetů a postřílených SS-manů do psané podoby. Skutečnost je prostá, milý elfe Xaxy. Autoři jako Knaak nebo Holub neberou odehrané hry a nedatlují je bez rozmyslu na harddisk svého PC. Obdobně to funguje i u počítačových her. Kdyby někdo napsal román přesně podle Doomu, vystačil by si s rotačním kulometem, zástupem nestvůr a několika hektolitry rajského kečupu. Přitom v knize Doom 2: Peklo na Zemi dost podstatnou část děje zabírají dialogy a dokonce (!) i náznaky vztahů.

Tím se oslím můstkem vracím k tomu, co RPG dělá „hrami na životní příběhy“, tedy k postavám. Klasické dobrodružství začíná tím, že si každý hráč vytvoří charakter dle svého gusta. Někteří hráči si raději zvolí dobře propracované postavy, jiní zůstávají u „hack and slash“. Na začátku povídky nebo románu si však autor musí promyslet nejen jak se která postava v příběhu zachová, ale i jaký bude její přístup k ostatním hrdinům. Často tak vzniká ústřední trojice, například Geralt – Marigold – Yennefer, která k sobě dokonale padne. Geralt představuje typ lehce asociálního bijce, který ovšem čtenáři rychle přiroste k srdci. Marigold zase obstarává časté vtípky a v oblasti žen je trochu i Geraltovým protipólem, o jeho avantýrách by se dalo vyprávět. Nakonec zbývá Yennefer, Geraltova favoritka, v níž Sapkowski skloubil jak dobré, tak i záporné vlastnosti, a to její vztah s Geraltem dělá zvlášť zajímavým.

Naopak co se parodie týče, tam platí poněkud odlišná pravidla a myslím, že RPG hry by se daly parodovat velmi dobře. Pole RPG je přitom u nás v této oblasti téměř neorané a na pozici nejvýznamnějšího počínu se podle mě drží povídka Dobro vítězí od Rigor Mortis. Být vámi bych proto dlouho neváhal a rychle se pustil do psaní. Otázkou zůstává, jestli by hráči RPG skousli humor adresovaný jejich směrem a neprohlédli si vás přes mušku brokovnice. V každém případě nemůžete říct, že jsem vás nevaroval.

Jan Šlechta

hračské

doupě

pevnosti



# Jeskyně

## Zarkonda

### 1. část

Petr Bouda

#### Úvod

Děj dobrodružství se odehrává v Alanorském království; potřebujete pouze polopouštní oblast a kus pustého, neprozkoumaného území (viz příslušná mapa). Dobrodružství je tedy možné zasadit do prakticky libovolného světa, ovšem s malými rozdíly mezi elfími klanů (viz Elfí klanů). Není vhodné používat v tomto dobrodružství hobity, kudůky a krolly. Místo hobitů a kudůků zde existuje jediná rasa – gnómové, místo krollů existují orkové. Nicméně toto už záleží na PJ a jeho pojetí světa.

Kromě vlastního dobrodružství obsahuje tento text i nepovinné dodatky. Ty pochopitelně nemusejí být využity. Dobrodružství je postaveno na pravidlech Dračího doupěte verze 1.5; domnívám se, že ho lze použít s menšími úpravami i v Dračím doupěti Plus (zejména co se týká různých kombinovaných povolání).

#### Vztahy mezi rasami

Viz Vysvětlivky – Elfí klanů. Nepřátelství mezi trpaslíky a elfy neexistuje, jedni druhé vnímají spíše jako podivíny; skřeti a orkové jsou obecně vnímáni jako podřadná a nebezpečná rasa. Všechny rasy umějí jakousi univerzální „obecnou“ řeč, ne všechny ale budou ochotny ji používat. Během dohadování se s dobrodruhy může PJ použít různé dialekty nebo „vady“ řeči, které zná (pomůže to atmosféře). Jazyk temných elfů je lidem neznámý – není od koho se jej učit.

#### Historie

Krajina dnešních Spálených plání a Alanorského království byla vždy polopouštní oblastí, kde bylo možné najít jak řídké lesy savanového typu, tak nekonečné písečné pláně, ze kterých vyrůstaly jen tu a tam řídké trsy trávy a nízkých trnitých křovin. Je to pohraniční oblast mezi temnými elfy, lidmi a skřety. Kdysi nebyl Alanor samostatným královstvím, ale pouze provincií s výrazným podílem elfích obyvatel, kteří se jen pomalu asimilovali a víceméně ustupovali rostoucímu množství lidí dál do pouště, kde žijí dodnes. Jejich hlavním centrem byly Věštecké Věže, kde se nacházela věštírna a sídlo elfích kněží. Jen málokdo věděl, že poblíž leží jedna z pohraničních pevností vybudovaných Zarknodovými mágy jako součást obranného systému proti skřetům, kteří by mohli projít skrz Bílou poušť a napadnout špatně hájitelné vnitrozemí. Ale Zarknod byl označen za nepřítele a pevnosti byly v následující válce zničeny buď elfy, nebo skřety. Některé pevnosti zmizely beze stopy. Pád Zarknodových mágů zapříčinil rovněž občanskou válku a roztržství Západního království na řadu menších knížectví a panství, která o svých věcech chtěla rozhodovat sa-

mostatně. Nyní, po 200 letech od zničení Zarkondy, je situace následující:

Temní elfové se vrátili za Dělicí hory do Bílé pouště a rozdělili se na rodinné klanů, které osídlily oázy v poušti. Tyto klanů jsou součástí temných elfů, platí v nich tvrdá pravidla a tradice, ale členové klanů se na sebe mohou spolehnout. Rodiny se schází v jedné ze čtyř největších pouštních oáz jen v nejnútnejších případech (například ohrožení Bílé pouště nájezdníky).

Ze Západního Alanoru se stalo království a z Věšteckých Věží hraniční město, kde elfové žijí už jen v menšině a věštírna momentálně nefunguje vůbec. Z Východního Alanoru se stalo Šeravské knížectví. Oba tyto útvary mají mezi sebou poměrně klidné vztahy, což umožňuje jejich postupný rozvoj.

Spálené pláně osídlily skřetí kmeny se stylem života podobným elfům, ale jejich život v této oblasti je každé tři generace sužován vlnou chorob, která zdecimuje většinu skřetů a živočichů plání. Jakmile se zdá, že se vše vrátilo do normálu, a skřetí kmeny se opět rozrostou, přijde další, podle všeho úplně jiná vlna chorob, a cyklus se opakuje. To udržuje relativní klid v této oblasti, protože šance, že by někdo přešel Spálené pláně s armádou, jsou prakticky nulové. Zatím si ovšem nikdo nepovšimnul toho, že pustina se dál rozšiřuje, a to zejména na jihovýchod (převládající směr větru). To způsobuje další odliv skřetích kmenů směrem na východ.

#### VYSVĚTLIVKY

##### Elfí klanů

Elfové se dělí do čtyř nezávislých klanů a dále pak podle rodin. Vztahy mezi klanů jsou dané historickými zkušenostmi a odlišným způsobem života. Kdysi bývali elfové jedním národem, ale pak se rozdělili na několik klanů s odlišnými představami o životě. Lidé elfy nerozlišují, mají z nich divný pocit a chovají k nim spíše směsici údivu, ostražitosti a nedůvěry. Nicméně k otevřeným konfliktům zatím nedošlo.

A nyní již k samotným klanům (tuto pasáž lze vynechat, ale pokud má hráč postavu elfa, je možné doplnit příslušnost ke klanu a některé znalosti – ne však schopnosti).

##### Temné meče

Jde o klan vzešlý z pouště. Poznávacím znamením je, kromě tetování na rameni, černý scorch. Temné meče vznikly ze svazku čtyř rodin. Nemají jeden domov, ale hned čtyři oázy. Jde především o čistě válečný klan, jehož specialitami je výroba scorchů, noční boj a záškodnické akce. Výcvik u Temných mečů je tvrdší než u ostatních klanů – každé dítě je na první noc dáno do pouště, aby se rodina přesvědčila, že poušť dítě přijme (pokud ne, dítě bylo slabé). Zanedbán je u nich výcvik s lukem – tito elfové bojují jako pěchota a kromě scorchů používají rovněž dýky, na které aplikují různé jedy. Kvůli tomu, že řada těchto elfů byla v minulosti najímána jako zabijáci, jsou Temné meče pronásledovány lidmi, kteří s nimi mají své úcty. Často je tento klan označován za kliku assassinů, polo-legální organizaci apod.

Kmenové svazky jsou velmi silné, členové jednoho rodinného klanu se na sebe mohou spolehnout prakticky ve všem. Mají poměrně přísná pravidla života a co se týče případných trestů za různé prohřešky, nejobávanějším trestem není po-





prava, ale vyhnanství do pouště. Jiné spory se řeší čestným soubojem.

Vztah k ostatním klanům: Tento klan se rozhodně neshodne s klanem Stínové listy, o něco méně nevráživě pak pohlíží na elfy z klanu Hledači hvězd a nejlepší vztahy má s klanem Měsíční lovkyně, nicméně Temné meče tvoří spíše uzavřené a elitářské společenství.

Charakteristiky: výroba scorchů, dovednosti s noži a některé zvláštní schopnosti (např. *Sprška nožů*), znalosti jedů. Postih –1 pro boj s lukem. Velikostí jde o nejmenší klan.

### **Stínové listy**

Takto se označuje většina elfů žijících „tradičním“ způsobem života – v lesích. Jejich hlavní baštou je Hustoles, kde se nachází nejvíce rodin a pochopitelně král. Své domovy stavějí ve větvích (rozhodně to však nejsou primitivní chatrče) po vzoru dryád, takže nepoškozují živý strom. Žijí v izolaci a přes své lesy nechají projít málokoho – odmítají totiž všechny cizince a pokrok vůbec. Nebojují otevřeně, ale útočí zákeřně a skrytě, preferují luky a šípy (někdy otrávené nebo jinak upravené). Vliv na tento styl života mají především události po pádu Zarknodových mágů. (Ale i během nich; při dobývání Ghuandagrový pevnosti utrpěli těžké ztráty.) Stáhli se do svých lesů a takto žijí dodnes. Stromy jsou pro ně uctívány rostlinami. Jádro Hustolesa tvoří magicky posílené stromy, dle některých je Hustoles sám jistým magickým tvorem. Tento klan je lidmi označován jako „lesní elfové“ a tradují se o nich mnohé pověry.

Vztah k ostatním klanům: poměrně chladný – nechápou životní filozofii Temných mečů (žijí v poušti), akceptují Měsíční lovkyně a vůči cizincům trpí xenofobií, takže o nějakém přátelství s klanem Hledači hvězd nemůže být ani řeči.

Charakteristiky: výroba luků a šípů, znalosti rostlin, některé základní hraničářské dovednosti a zvláštní schopnosti (např. *Úkryt ve stínu*). Postih –1 pro boj s mečem nebo sekerou. Velikostí největší klan.

### **Hledači hvězd**

Tento klan nemá žádné stálé útočiště, jedná se o poměrně volné společenství elfů putujících po celém světě, nejčastěji podél mořského pobřeží. Klan tvoří několik desítek poměrně velkých karavan – tito elfové mají s lidmi nejlepší vztahy a živí se obchodem nebo transportem cenných zásilek apod. Asi z poloviny jsou Hledači hvězd tvořeni půlelfy a jinými míšenci, jádro však tvoří skupina Elfeínů – elfích zaklínačů s magickými schopnostmi. Jejich výcvik je zaměřen na jednodušší protikouzla, vycítění magické aury a na rychlou likvidaci nepřátelských mágů. Elfeínové jsou většinou vůdci rodin, nosí charakteristickou zbroj s vysokou přílbou a runový štít. Někteří mají vrozené magické aury. Tento klan vyhledává místa se zřídly magie, u kterých se vždy načas usadí, aby pak putovali dál. Jejich cílem je najít největší magické zřídlo a obsadit je. Jsou závislí především na magii a bojí se, že bez kontaktu s ní jejich klan zdegeneruje.

Vztah k ostatním klanům: relativně přátelský vůči Temným mečům, neutrální k Měsíčním lovkyním, ovšem nenávidí vůči Stínovým listům je obrovská (staré spory ohledně magie).

Charakteristiky: znalosti magických run a výroba magických zbrojí a štítů, šermířské schopnosti a zvláštní schopnos-

ti (např. *Vycítění magie*). Postih –1 pro boj se všemi obouručními zbraněmi. Velikostí střední klan.

### **Měsíční lovkyně**

V podstatě jde o odnož klanu Stínové listy. Poznávacím znamením je půlměsíc – buď jako přívěšek, nebo jako symbol na zbroji. Vysocí elfové žijí v lesích, kteří ovšem neztratili svou hrdost a prosluli jako dokonalí a disciplinovaní válečníci. Uctívají Elcurronu, bohyni měsíce. Zvláštní na tomto klanu je fakt, že je ze tří čtvrtin tvořen elfkami, které mají rozhodující slovo. Vůdkyně tohoto klanu je Ariaglin, která se považuje za inkarnaci Elcurrony na zemi. Ariaglina „Dívčí garda“ je proslulá. Klan používá ve velké míře jízdu, která má kromě zvláštního „měsíčního kopí“ ještě phalanx. Měsíční lovkyně nemají své jméno jen tak – v noci vidí stejně dobře jako ve dne, což jim umožňuje účinné noční útoky. Celý klan žije ve třech nepříliš vzdálených lesních sídlech. Centrem největšího města je Měsíční fontána (v podstatě magické zřídlo).

Vztah k ostatním klanům: už jasný, viz předchozí popis.

Charakteristiky: výroba phalanxů, šermířské dovednosti a některé zvláštní schopnosti (např. *Pronikavý pohled*, *Blokování*). Postih –1 na všechny hody proti magii. Velikostí druhý největší klan.

Nepovinný dodatek – názvy skřetích kmenů: Laughing Skull (Smějící se lebka), Shadowmoon (Stínoměsíc), Shattered Hand, Thunderlords, Bonechewers (Kosťožrouti), Black Toothgrim, Twilight's Hammer, Bleeding Hollow, Stoneblade (Kamenné ostří), Darkspear (Temný oštěp), Bloodied Axe. PJ je může použít k dokreslení atmosféry, případně je může využít v nějaké navazující zápletce.

### **Pojmy**


*Měsíční kopí* – tato zbraň má jméno odvozené od tvaru své čepele, která je v polovině lehce zahnutá. Celé kopí je dlouhé asi dva a půl sáhu, přičemž čepel měří něco málo přes půl sáhu. (Pro představu – jedná se v podstatě o naginatu, japonskou zbraň kombinující vlastnosti meče a kopí.)

*Phalanx* – zbraň připomínající meč s prodlouženou zahnutou špicí, určená na prorážení zbrojí a ničení štítů. Nosí se ve zvláštní pochvě.

*Scorch* – někdy označován jako „elfí meč“. Zbraň dlouhá asi jeden a půl sáhu, kde polovina délky připadá na jílec zakončený plochou hlavicí. Používá se jako meč, nebo jako kopí.

*Zarknodovi mágové* – tajuplná a elitářská kasta alchymistů a mágů, založená Zarknodem. Organizace fungovala asi 300 let a pak zanikla krátce po porážce Zarknoda spojenými silami elfů a lidí. Prosluli zejména stavěním svých pevností se systémy kobek, laboratoří a mučireň, kde s pomocí magie popírali samotné zákony přírody a vytvářeli děsivá monstra. Je jim připisována odpovědnost za mnoho neznámých chorob a za biologické anomálie vůbec. Jejich pevnosti, vzdálené od sebe stovky mil, byly buď zničeny elfy, nebo padly za obětí nájezdům skřetů a barbarských kmenů během „osmileté války“. Některé pevnosti zmizely nebo byly zničeny svými tvůrci. Právě příčiny pádu celé organizace jsou neznámé.

*Xanadu* – pouštní město temných elfů, které bylo zničeno během válek se Zarknodovými mágy. Používá se jako shromaždiště náčelníků kmenů při řešení důležitých otázek. Nyní



v rozvalinách. Přesnou polohu nezná nikdo jiný než členové klanu Temné meče.

*Morová hvězda* – kometa prolétávající zhruba každé tři generace nad Světem, viditelná pouhým okem i ve dne. Pro skřety signalizuje vlnu morových epidemií.

*Zarkonda* – první a největší citadela Zarknoda, vybudovaná v roce 1076 v horách poblíž Pustin. Proslula svými kobkami a jámami plnými mozkových červů. Zničená roku 1368 vojskem lidí a elfů po zhruba tříměsíčním obléhání. Zarknod, temný mág a nepřítel světa, byl zabit, citadela srovnána se zemí a kobky zasypány. Ještě několik týdnů poté byly prozkoumávány sítě chodeb, ve kterých nebylo nic než pasti a nestvůry. Zarkonda neexistuje už asi 200 let. Dodnes je synonymem pro strašidelný, opuštěný hrad, zejména v lidových bajkách.

*Watcher* – Zarknodovi mágové vytvořili nový druh válečného stroje: mechanickou nestvůru připomínající golema. Vytvořili je jako strážce svých výtvorů a pevností. Tyto stroje byly vybaveny průměrnou inteligencí, a přestože byli Watcheri automaty, jejich podstatou byla magie – hluboko v útrokách každého stroje byl umístěn zásobník kapalné magenergie jako pohonná jednotka. Tyto válečné stroje zanikly spolu se Zarknodem, i když podle některých byli Watcheri používáni i později pro gladiátorské zápasy v Bronzové aréně. Bylo vytvořeno mnoho různých typů Watcherů, ale přesto měli některé společné vlastnosti:

- Watcheri měli kvalitní pancíř z broninu, ale dokázali si zachovat pozoruhodnou obratnost a rychlost reakcí.
- Většina Watcherů měla složené oči rozmístěné po celém obvodu hlavy, takže nebylo možné je překvapit. Vidí velmi dobře i v naprosté tmě (oči rudě žhnou).
- Vzhledem ke své mechanické povaze nemají žádný pud sebezáchovy, nepůsobí na ně psychická kouzla, nedají se zastrašit a budou se snažit o splnění svého úkolu až do poslední kapky magenergie. Slabinou těchto strojů je nemožnost rozpoznat případnou past.

### Zápletka

Postavy se na své cestě dostanou do Věšteckých Věží – třeba tak, že doprovázely nějakou karavanu – a zde vyhledají tavernu U Zkřížených mečů, která je vyhlášená svou kuchyní a bezpečností, nicméně mezi „pocitivými“ lidmi nemá dobrou pověst – vyhazovače dělají elfové z klanu Temné meče; hospoda je rovněž vedena temnými elfy, kteří zde mají své doupe. Výhodou je, i přes častý výskyt nejrůznějších dobrodruhů a pochybných individuí, relativní bezpečnost, protože nikdo nebude provokovat „nájemné zabijáky“ (lůza zde tedy není a zlodějčiči také ne). Existence této taverny je ovšem starostou akceptována – navenek působí neškodně a vše je legální.

Zde je družina kontaktována skupinkou čtyř lidí: Lionem, Alicí, Rikou a Thufirem (charakteristiky viz Seznam CP).

### Motivace

Alice během svých výzkumů primitivních národů a kultur, hlavně skřetích, objevila zajímavou oblast – Spálené pláne a s ní spojenou legendu o Morové hvězdě. Tato zcela atypická legenda způsobila, že se Alice začala vyptávat svého kolegy Liona, a ten se podle svých znalostí domnívá, že legenda má pravdivé jádro – tvrdí totiž, že pravou příčinou moru je zapomenutá pevnost s dosud funkčními mechanismy ze

Zarknodových dob. Už samotné artefakty by mohly vynést na trzích celé jmění a nález dosud funkční pevnosti by měl doslova nevyčíslitelnou hodnotu a u čarodějů značný respekt v oblasti magie. Funkční pevnost by měla rovněž zásadní význam v rozložení vojenské síly v regionu.

Proto budou Lion s Alicí tyto informace tajit a družině budou tvrdit, že se jedná jen o sběr starých artefaktů a že vlastně o nic zvláštního nejde. Vzhledem k cestě pouští jsou ovšem ochotni vyplatit postavám vyšší honoráře, než na jaké jsou zvyklé, ale nic víc.

- Proč si CP vybrali zrovna je: Doporučil je Thufir, který si o nich sehnal nějaké informace (podle Thufira jde o vcelku normální a „neškodné“ dobrodruhy). Rozeznat družinu od nějaké, dejme tomu, ilegální organizace nebylo moc těžké. Od družiny se očekává, že bude plnit úlohy eskorty a průzkumu.
- Proč má Lion tělesnou stráž: Lion má Riku jako pojistku před Thufirem a taky před družinou pro případ komplikací; netuší ale, že největší komplikaci bude představovat Rika samotná. Nepřeje si žádné násilí ani zabíjení.
- Vyplacení honoráře: Půl teď, půl po splnění úkolů. Možná nějaké prémie za nalezení obzvlášť cenných artefaktů. Sběr artefaktů do vlastní kapsy je zakázán. („Ještě byste to poničili.“)
- Plán cesty: Cesta potrvá asi tři týdny, z toho první týden bude přesun společně s kupeckou karavanou Hledačů hvězd, následně odpojení a zhruba dva týdny cesta po Spálených pláních k cíli. Cestovat se bude ve voze, dobrodruzi si mohou pronajmout či koupit koně, batohy mohou mít ve voze. Zpáteční cesta už je pouze záležitostí družiny. Je dobré neopomenout zásoby vody, cesta pouští je „poněkud náročná“.
- Proč jet zrovna s karavanou: Utajení, bezpečnost a možnost doplnění zásob.

### Atmosféra

Doporučuji vhodný hudební doprovod – během cestování *Morrowind* soundtrack evokující pocit pohody, v pevnosti *Apocalypticu* evokující ponurost, pocity tísně a ohrožení. Možný je též soundtrack z Pána prstenů (pokud neseženete něco jiného). Já jsem použil následující skladby:

*Animatrix* (soundtrack) – *Conga Fury* – boj v poušti

*Apocalypticu* – *Cult* – *Coma* – průzkum prvních místností pevnosti

*Apocalypticu* – *Cult* – *Path* – boj s Watchery v místnosti 66).

*Apocalypticu* – *Cult* – *Pray!*

*Apocalypticu* – *Cult* – *Hope* – místnost 27).

*Apocalypticu* – *Reflections* – *Heat*

*Apocalypticu* – *Reflections* – *Conclusion* – nalezení a čtení dopisu v místnosti 4).

*Apocalypticu* – *Reflections* – *No Education* – bojová scéna

*Apocalypticu* – *Reflections* – *Cohkka* – průzkum místností v pevnosti

*Dimmu Borgir* – *Puritanical Euphoric Misanthropia* – *Fear And Wonder* – místnost 16), vstup

*Heat* (soundtrack) – *Michael Brook* – *Ultramarine* – večer U Zkřížených mečů

*Heat* (soundtrack) – *Kronos Quartet* – *Predator Diorama* – pronásledování Riky a Thufira

Heat (soundtrack) – Einsturzende Neubauten – Armenia – místnosti 63)–67), případně 31)

Heat (soundtrack) – Moby – God Moving Over The Faces Of The Waters – závěr dobrodružství

The Insider (soundtrack) – Faith – místnost 3)

The Insider (soundtrack) – Iguazu – odjezd z Věšteckých Věží do pouště

K atmosféře se váží nestvůry a jejich rozmístění. Družina by měla víceméně spolupracovat (případný rozpad družiny bude problémem zejména pro PJ).

## SEZNAM CP

### Rika

Půlelfka bojovnice. Narodila se roku 1542 v Bílé poušti, v okrajové oblasti hraničící se Spálenými pláněmi. V Bílé poušti žijí kmeny temných elfů v několika oázách, přičemž každý, víceméně rodinný klan obývá jednu oázu, tu zároveň chrání. Každý klan je tvořen několika málo rodinami s provázanými příbuzenskými svazky. Každý se může plně spolehnout na druhého, vládne přísná disciplína. Pouze v případě ohrožení se sejdou náčelníci všech klanů v pouštním městě Xanadu (jedna ze čtyř velkých oáz), kde přijmou rozhodnutí.

Rika byla, podobně jako její sestry, vychována svou matkou Morwen. Svého otce nikdy nepoznala. Už od útlého dětství byla cvičena v umění boje a v přežití v poušti. Rika projevila značný talent pro boj s mečem, magie jí ale zůstala cizí – místo učení se toulala po poušti anebo naslouchala příběhům o vzdálených zemích, mocných artefaktech a dracích. Nakonec se ve svých 19 letech nechala najmout jako ochrana kupecké karavany spolu s pár dalšími stejně smýšlejícími temnými elfy.

Karavana byla sice napadena bandity, ale Rika dokázala přežít a dovést karavanu do cíle. V Anskavenu ale nesehnala další práci jako eskorta, takže jí nezbývalo nic jiného než nechat se najímat jako žoldák do služeb různých individuí, renegátů apod. Pochopitelně se pohybovala i mimo zákon. S mečem se naučila zacházet překvapivě dobře a brzy si získala značný respekt. Po pěti letech zatoužila po změně a nechala se najmout nastálo kupcem jménem Rahen. Jako jeho tělesná strážkyně procestovala nejrůznější země od Alanoru po Jižní království. Nakonec byl ale Rahen zabit v bezvýznamné hospodské rvačce a karavana se rozpadla. Rika odcestovala do Věšteckých Věží, kde vyhledala hospodu Zkřížené meče.

Zde dostala nabídku od dvojice učenců – Liona a Alice – a nechala se najmout jako Lionův tělesný strážce. Práce se zdá být dobře placenou a snadnou. Má fungovat jako pojistka proti Thufirovi a jiným potížím během cesty.

Vzhled: Rika je nyní asi osmadvacetiletá žoldněřka, oděná do přiléhavých kalhot a košile elfího střihu. Nad ramenem jí vyčnívá jílec scorchu, ve zvláštních kapsách košile má ukrytá dvě malá pouzdra s několika nožíky. Pohybuje se se smrtícím půvabem a její zelené oči svítí ironickým pobavením, když odhaduje vaše silné a slabé stránky.

Motivace: Na začátku je to vysoký honorář za práci, během cesty se ale rozhodne zradit Liona a získat pevnost pro sebe. Pokusí se přemluvit družinu, aby požadovali vyšší honoráře; pokud to družina odmítne, naoko se spojí s Thufirem

a pokusí se odstranit Alici a Liona. Potom, co se společně zbaví družiny, zabije Rika i Thufira a tím získá vše.

Charakteristiky:

Přesvědčení – neutrální

Povolání – šermířka, členka elfího klanu Temné meče

Úroveň – 8.

Zvláštní vybavení: elfí boty, scorch, vesta z kroužkové oceli (OČ 5), ve třech pouzdrech má ukryto celkem 18 malých vrhacích dýk, které dokáže použít ke zvláštnímu útoku *Sprška nožů*.

*Sprška nožů* je zvláštní útok, který se dá naučit v klanu Temných mečů. Jde o vyhození šesti vrhacích dýk před sebe v půlkruhu (ať už horizontálním či vertikálním), při horizontálním mohou jeden cíl zasáhnout maximálně 2 dýky, při vertikálním 3, útok každé dýky je roven bonusu za obratnost + polovině úrovně uživatele (v tomto případě Riky). Smyslem je zasáhnout dýkami více protivníků naráz; tento útok je sice nezabije, ale má za cíl buď narušit jejich pozornost, nebo je oslabit – to v případě, že dýky jsou otrávené.

### Thufir

Člověk bojovník. Narodil se roku 1537 v podhůří Železných vrchů. Jeho otec pracoval jako důlmistr a stejnou budoucnost plánoval i pro svého syna. Thufir se ale místo důlní kariéry, rozhodl nechat se naverbovat jako adept Kobuder (tajná služba) v Alanoru. Pro svou surovost a nerespektování jakékoli autority byl ale brzy vyloučen. Stal se tedy žoldákem, ale po konfliktu s velitelem oddílu musel uprchnout a v Alanoru se stal členem podsvětí. Thufir nebyl nikdy příliš velký myslitel, zato již od mládí disponoval značnou fyzickou silou. K boji používal bojové kladivo nebo sekeru, v současné době používá meč. Věří ve férový boj – jeden proti jednomu, muž proti muži – a z tohoto důvodu nepoužívá magické svitky ani lektvary. Je to individualista, který si nedělá žádné iluze o světě a ví, jak to chodí. Pohrdá disciplínou a čest je pro něj neznámý pojem. V Alanoru byl kontaktován Lionem, který po něm požadoval najít skupinku poměrně neškodných dobrodruhů a určit nejlepší způsob cesty.

Vzhled: Asi třiatřicetiletý vysoký muž oblečený do žoldněřské uniformy (pod kterou má kroužkovou zbroj), kalhot a vojenských bot. Přes rameno má v ošuntělé pochvě zavěšen runový meč. Krom toho má v každé botě ukrytou jednu dýku. Má husté černé vlasy, je bezvousý, z rysů obličej je patrná tvrdost a z očí cynismus.

Motivace: V případě úspěchu výpravy má zajištěn skoro třetinový honorář, protože je zasvěcen do Lionova plánu. Thufir má před Rikou respekt, ale brzy se ji pokusí přetáhnout na svou stranu (proč se dělit se dvěma, když se dá rozdělit i s jedním?). Thufirovým plánem je udělat z pevnosti za pomoci pár svých kamarádčků své hlavní sídlo. Lákají ho myšlenky na ukryté poklady a na exotické nestvůry, kterými by zamořil okolí a pak je za tučnou odměnu jinými nestvůrami opět vybil. Ví, že naučit se pevnost ovládat bude vyžadovat čas, ale ten mít bude. Má poměrně velké sebevědomí, nic ho nevyvede z míry. Stará se sám o sebe a není příliš zdvořilý. Hovorem s postavami se bude snažit zjistit vše o družině, sám jim neprozradí skoro nic. V průběhu dobrodružství se bude držet spíš zpátky, pak rychle zaútočí a strhne vítězství na svou stranu.



Charakteristiky:  
Přesvědčení – neutrální  
Povolání – bojovník  
Úroveň – 7.

Zvláštní vybavení: runový meč. Runový meč poskytuje svému nositeli jistou magickou ochranu, dokáže totiž za den pohltit kouzla s celkovou sesílací cenou 15 magů. Pokud je kouzlo sesláno plošně (tedy nikoli pouze na Thufira), nebo pokud je celková cena kouzla větší, než je meč schopen pohltit, kouzlo projde beze změny (tedy pokud bude Thufir čelit kouzlu se sesílací hodnotou 16 magů, meč mu nepomůže).

Zvláštní schopnosti: dvě schopnosti kobuder – *Reflexe* a *Smrťící tornádo*.

*Reflexe* – použitím této zvláštní schopnosti se dokáže kobudera vyhnout jednomu zvláštnímu útoku (nebo kouzlu působícímu na dotyk). Protivník navíc už v daném kole nemůže použít stejný útok.

*Smrťící tornádo* – kobudera napadne naráz všechny protivníky v dosahu, čímž končí její akce v daném kole. Tento útok nelze použít dvakrát po sobě a nelze ho také použít, má-li kobudera štít nebo těžší zbroj než kroužkovou. Po útoku má kobudera postih –3 na odrážení útoků v daném kole.

### Lion a Alice

Lion je asi šestapadesátiletý učenec pracující jako historik na Alanorské univerzitě. Už dlouho studuje období Zarknodových mágů a je jimi fascinován. Jednoho dne za ním přišla Alice, pětáctýřicetiletá obtloustlá žena studující primitivní gobliní a skřetí kultury. Původně potřebovala osvětlit jen několik detailů, ale pak se Lionovi zmínila o jedinečné legendě Spálených plání – legendě o Morové hvězdě. Lion si ověřil všechna fakta a došel k závěru, že se jedná o jednu z pevností Zarknodových mágů, která je dosud funkční a určité obsahuje množství artefaktů a vzorky zvířat a nestvůr.

Lion je čestný člověk bez postranních úmyslů, má skrytou vášně pro hazardní hry vyžadující určitou inteligenci (třeba šachy nebo go). V mládí sloužil jednu dobu u Teferiho dobrovolníků během Třetí války Čtyřměstí a Alanoru. Poté byl přijat na univerzitu, kde působí dodnes. Alice je naproti tomu sebestředná a sobecká žena se sklony k hysterii, hloupým poznámkám a pocitům ublíženosti. Ona sama nemá ani potuchy o vážnosti této výpravy; myslí si, že je to „diamant korunující její kariéru“, a těší se na to, co s podílem udělá. V kritických situacích panikaří a odmítá spolupracovat, nebo se dovolává Lionovy autority. Alice bude postavy neustále buzerovat anebo si bude neustále na něco stěžovat („to masu je tuhé, voda smrdí“ a podobně). Ani jeden z nich nemá velké zkušenosti s bojem, proto se budou spoléhat na ochranu postav. Budou spíše přítěží, postavy snad využijí jen Lionovy znalosti historie.

Motivace: Lion se rozhodl, že se pokusí pevnost najít, část artefaktů rozprodat a poté prodat celou pevnost Alanorské univerzitě s tím, že on by řídil všechny výzkumy. Určitě se stane legendou – Jefri Lion, největší historik Alanoru. Prodej ale musí zajistit pomocí Thufira ne zcela legálními kanály, protože by mohl upoutat pozornost alanorské tajné služby. Lion si stále pohrává i s myšlenkou prodat pevnost království, které nabídne nejvíc. Celý zisk plánuje rozdělit mezi sebe, Alici a Thufira, postavy dostanou jen obvyklý honorář. Aby se

pojistil před Thufirem, najal si tělesného strážce – Riku. Plány už má hotové a chystá se na cestu.

Charakteristiky:  
Přesvědčení: Lion zákonně dobré, Alice zmateně dobré  
Povolání: učenci  
Úroveň: Lion 2., Alice 1.

Zvláštní vybavení: Lion má u sebe dokumenty popisující pevnosti Zarknodových mágů a přibližnou mapu okolí.

### ČASOVÁ OSA DOBRODRUŽSTVÍ

Je jen orientační.

1. den – kolem poledne kontaktování družiny Alicí, Lionem, Thufirem a Rikou
2. den – ráno odjezd zároveň s elfí karavanou
- 3.– 10. den – cesta přes poušť společně s karavanou
11. den – První oáza – možnost tří až čtyřdenního zdržení při plnění úkolu
- 12.– 25. den – cesta přes Spálené pláně k cíli; během této doby dojde ke spolčení Riky a Thufira
26. den – průzkum Pevnosti spojený s masakrem
27. den – podle vyřešení dobrodružství

### LOKACE

V dobrodružství se nacházejí tyto mapy: plánek taverny U Zkřížených mečů, mapa Věšteckých Věží, mapa oblasti, v níž se dobrodružství odehrává, mapa pevnosti. Kurzívou jsou označeny informace pro PJ. Kromě popisů map jsou uvedeny rovněž pokyny pro PJ a předpokládaný průběh dobrodružství.

### TAVERNA U ZKRÍŽENÝCH MEČŮ

#### 1)

Vývěsní štít hospody, pod ním znuděně vyhlížející temná elfka, která si hraje s krátkým mečem. Na dotazy neodpovídá, pouze pokyne postavám, aby šly dovnitř nebo vypadly. Přitom je nepřestává pozorovat.

*Elfka Doviynya, válečnice na 5. úrovni. Ozbrojená krátkým mečem a boxerem. Na sobě má koženou zbroj a kalhoty, na rameni tetování typické pro klan Temné meče.*

#### 2)

U tohoto stolu sedí další elf, popíjí víno a vypadá, jako by měl každým okamžikem usnout. Levačkou si podpírá hlavu, zpod dlouhých rozčuchaných vlasů mu svítí oči. V pravačce třímá balíček karet, které před sebe vykládá na stůl (hra „Solitaire“). Je oblečený do elfího úboru, jaký používají Temné meče. Postavy si s ním mohou zahrát nějakou hazardní hru. U věšáku má opřený scorch.

*Elf Hijinx, hraničář na 4. úrovni. Ospalost pouze předstírá, ve skutečnosti dává pozor na dění v lokále. Na sobě má koženou zbroj, na opasku dvě dýky.*

#### 3)

U tohoto stolu sedí vaši zaměstnavatelé – Lion, Alice a Thufir. Vedle Liona sedí Rika.



4) U těchto stolů sedí devět půlelfů z klanu Hledači hvězd a zjevně se dobře baví – nejspíš už mají všichni trochu upito a dožadují se dalšího vína. Důvodem této pitky je fakt, že už zítřka odjíždí s kupeckou karavanou do pouště, kde na něco podobného nebude čas. Čtveřice půlelfek – Lenya, Sonya, Kyla a Cali – je jen o málo střízlivější než jejich druhové. Půlelfové jsou poměrně sdílní a s postavami budou normálně a přátelsky komunikovat.

*Tito půlelfové mají všechny své věci ve svých pokojích, jsou normálně oblečení, každá z elfek má několik šperků.*

5) Za barem obsluhuje hubený, černovlasý elf, který je pravým opakem hostinského. K zápěstí má přivázaný hadřík na čišťení stolů. Chová se neutrálně, s postavami prohodí jen pár slov a upozorní je na to, že pokud se nebudou chovat slušně, může se jim „něco nepěkného“ stát.



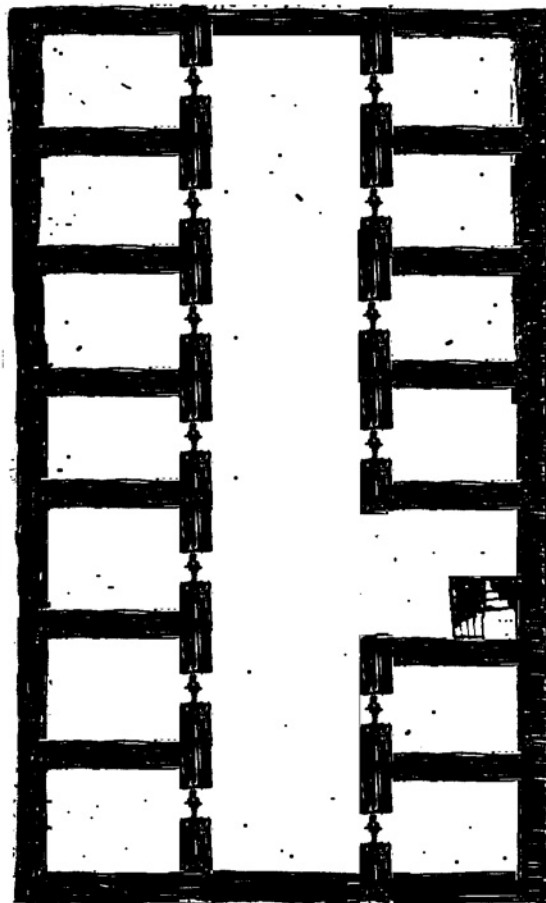
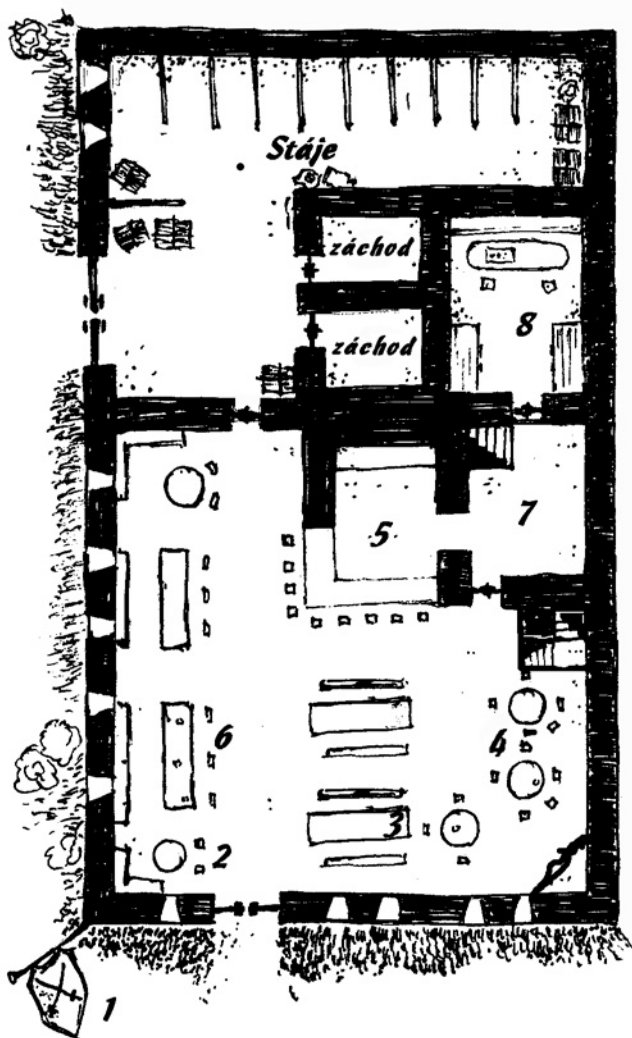
V baru jsou k dispozici hlavně vína a likéry, pivo je sice k dispozici také, ale to elfi nepijí. U baru vysedává na stoličkách dvojice elfů z klanu Temné meče; nejspíš to budou bratři, protože vypadají podobně – stejné tuniky, stejné přívěšky, stejné meče. Občas něco prohodí s hostinským, ale není jim rozumět. Dál od nich sedí rozložitý muž, očividně žoldněř, se zrzavými vlasy a vousy. Neustále má v ruce korbel a zjevně se dobře baví. S postavami si vymění pár historek (*neuvěřitelné příběhy a la americké akční filmy*), pokud ho ale postavy budou provokovat nebo ho urazit, vyzve je na souboj – „Jsi hlupák, pravdu má ten, kdo zůstane naživu!“

*Hostinský je temný elf Skrilax, sicco na 10. úrovni, oblečený do elfí tuniky a kalhot. Pod pultem má schované dva krátké meče. Je to vůdce tohoto klanu nájemných vrahů.*

*Elfí bratři Ixion a Xoleras, vrahové na 7. úrovni. Starší Xoleras má pod tunikou ukrytou kroužkovou zbroj, na krku přívěšek ve tvaru scorchu a na zádech má zavěšený meč v lakované pochvě. Ixion nemá pod tunikou zbroj, ale jinak se neliší od svého staršího bratra. Právě plánují se Skrilaxem další akci.*

*Rudovous – válečník na 9. úrovni. Momentálně propíjí svůj žold a těší se na nějaké „chlapácké“ povyražení. Drsné způsoby a černý humor, později lehčí podrážděnost způsobená pitím piva. U sebe má meč s širokou čepelí, šupinovou zbroj a plášť sepnutý stříbrnou sponou s rubínem.*

## 1. Patro - pokoje pro hosty





6)

U těchto dvou stolů sedí dvě družinky dobrodruhů vesměs na nižších úrovních. Dohadují se mezi sebou o výměně několik slabších magických předmětů. Je jich asi deset, ale několik z nich se tahanice neúčastní a vše pozoruje zpod okrajů svých korbělů a číší. Mezi tím vším se proplétají dvě elfí číšnice v krátkých tunikách a přiléhavých kalhotách. Jedna družina nakonec zaplatí a odejde, druhá bude ještě chvilku klábosit a pak odejde do svých pokojů.

První družinka má čtyři členy – pokud se s nimi postavy dají do řeči, zjistí, že jde o žoldnéře, kteří hodlají ještě v noci opustit město (vracejí se do Šeravy, kde má jeden z jejich známých problémy, ale o jaké problémy jde, neřeknou).

Druhá skupinka dobrodruhů se živí putováním pouští, vykrádáním hrodek, občas přepadne a vyplení menší skřetí tábor apod. Tito dobrodruzi mohou postavy varovat před některými nástrahami pouště nebo jim vyprávět o svých dobrodružstvích.

*Elfí číšnice Tara a Sarena, elfí vražedkyně na 6. a 7. úrovni. Jedna je vrahem z profese a druhá ze záliby. Jsou ozbrojeny několika dýkami rafinovaně ukrytými v oblečení.*

7)

Kuchyně. Kromě krbu, koření, nožů a dalších kuchyňských nástrojů, talířů a misek, porcované drůbeže apod. tu nic dalšího zajímavého není. U plotny se otáčí menší, štíhlá, tmavovlasá půlelfka v zástěře a tunice temných elfů. Nožem porcuje kuře a je zcela zaujatá vařením. Z kuchyně vedou schody do sklepa a dveře vedou i do lokálu. Těmi sem občas vběhne elfí číšnice s objednávkou. *U krbu je tajný vchod (objekt, nápadnost –20 %), který vede do „doupěte“.* Další dveře vedou k baru. Občas jimi proběhne elfí číšnice. *Postavy se sem normálně nedostanou.*

*Půlelfka Tajheri, vražedkyně na 8. úrovni. Skrilaxova manželka. Umí velmi dobře zacházet s noži, kterých má v kuchyni vždy dostatek. Ve zvláštním vaku v podpaží má ukrytých osm malých vrhacích dýk. Ty umí užitím zvláštní schopnosti (Sprška nožů) naráz hodit do okolí.*

8)

Doupě temných elfů. *O jeho umístění ví jen část elfů z klanu Temné meče a žádný z nich tuto informaci neposkytne nikomu, kdo není v tomto klanu.* Na podlouhlém stole jsou detailní mapy města a jeho okolí, další mapy a listiny jsou uloženy v truhle, stejně jako peníze. Právě zde jsou uloženy peníze jak z provozu taverny, tak ze zakázek (tj. nájemných vražd). U stolu je velká dřevěná lavice, naproti dveřím jsou dvě židle. Ve skříni napravo jsou uloženy 3 scorchy, 3 krátké meče, asi 20 dýk nejrůznějších provedení, škrťací šňůry a flakónky s jedy. V dalších policích jsou uloženy svazky šipek a 4 elfí kuše. Ve skříni nalevo jsou uloženy léčivé a podpůrné prostředky, obvazy, paklíče, kotouče lan, rukavice a další zlodějské vybavení.

*Historie – Doupě založil Skrilax poté, co mu přestalo vyhovovat nejjisté povolání nájemného vraha. Se svou ženou se rozhodli usadit se ve Věšteckých Věžích, hlavně kvůli zdejší výrazné enklávě temných elfů. S pomocí několika místních přestavěl upadající tavernu do dnešní podoby. Jelikož se však staré svazky nedaly zpětrhat tak snadno, stal se Skrilax koordinátorem akcí Temných mečů na úze-*

*mí Alanoru. Skrilax je schopný stratég a přestože se už akcí osobně neúčastní, cvičením se udržuje v relativně dobré kondici.*

*Dosud nikdo tuto skupinku neinfiltroval, navenek vše působí legálně. Taverně se vyhýbají kriminálníci, protože dosud mají v živé paměti incident, při kterém byla trojice zlodějů přímo v taverně doslova rozsekána na kusy. Následná smrt jejich vůdce byla jasným varováním.*

*Rika zde není poprvé, a přestože o úkrytu ví, od tohoto „podnikání“ se distancuje. Přesto je ráda mezi svými.*

Tyto informace jsou pouze doplňující a pro vlastní hru nevýznamné, přesto je pro úplnost uvádím.

*Protože povolání „vrah“ není v původním Dračím doupěti definováno, vytvořil jsem je jako povolání pro CP. Povolání vraha je modifikovanou verzí lupiče – má všechny jeho vlastnosti, jen jiné číselné hodnoty. Vrah má tedy oproti lupiči bonus +2 k hodů na útok ke střelným a vrhacím zbraním, +5 % za každou úroveň ke schopnostem Boj v obraně, Tichý pohyb a Nenápadnost, naproti tomu má postih –5 % k Vybírání kapes, Zneškodnění mechanismu, Otevření objektu.*

## VĚŠTECKÉ VĚŽE

Město postavené asi kolem roku 1000 temnými elfy na důležitě obchodní cestě, nyní součást Alanorského království (nejvýhodněji položené město). Ve městě má důležité postavení komunita temných elfů. Město těží zejména z pravidelných a četných trhů, leží koneckonců na důležité cestě spojující Alanor se Šeravou a „jižními královstvími“. Kromě toho město vlastní několik dolů na úpatí Dělicích hor, v nichž se těží železná ruda, a menší kamenolom. Vysoké pece a hutě jsou umístěny poblíž dolů. Protože město samotné leží na přechodu polopouště v savanu, je možné najít v jeho okolí (půlden až tři dny cesty) farmy, kde se lidé snaží pěstovat některé odolné typy obilovin a jiných užitkových rostlin.

V současnosti žije ve městě přes 2000 stálých obyvatel, okolo 200 dalších pak jako přistěhovalci ve stanech mimo město. Stanové městečko je pokládáno za jakousi obdobu „chudinské čtvrti“.

Město samotné leží na skalní plošině. Masivní zdi a věže jsou postaveny z krvavě červeného kamene, velcí kamenní draci se ovíjejí okolo bašt a bran, domy jsou postaveny tak, aby vynikla jejich nádhera. V přízemí domů jsou obvykle krámky nebo dílny různých řemeslníků.

Vstupní brány jsou jen tři a svá jména si vysloužily podle velkých reliéfů, které je zdobí. Gryfí brána je na jihu, Dračí brána na západě a brána Fénixe je na východě. Všechny brány jsou v době od 10 hodin večer do 6 hodin ráno uzavřené a stráž je neotevrou, pokud se nebude dít něco mimořádného.

Ulice jsou dlážděné a na náměstích stojí kašny, které jsou hlavním zdrojem vody (kromě vlastních studní). Lidé zde mohou najít většinu běžně dostupných služeb, viz následující přehled jednotlivých důležitějších míst.

### 1) Taverna U Zkřížených mečů

Viz popis výše.

### 2) Hostinec U Měděné pánve

Nejdražší a největší hostinec vyhledávaný především kupci, ceny tomu tedy odpovídají (asi dvakrát dražší než je obvyklé).



Hospoda je známá také tím, že jsou z ní po půlnoci vyhozeni všichni, kdo nemají dost peněz na zaplacení útraty nebo noclehu. Případné spory řeší tamní urostlí vyhazovači.

### 3) Elfi „Chajovna“

Přestože čajové plantáže jsou až daleko v „jižních královstvích“, karavany s tímto zbožím zde mají stálé odbytiště. Sem si chodí popovídat a zahrát go většina elfů (*styl čajovny je velice podobný Japonsku*). Postavy zde mohou potkat několik dobrých hráčů deskových her a zahrát si třeba o peníze nebo si poslechnout některé příběhy z minulosti.

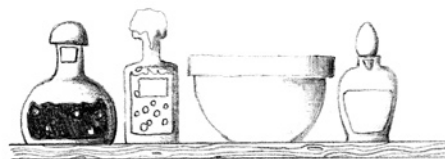
### 4) Putyka U Rakve

Putyka nejhrubšího zrna, kde se můžete potkat s rváči, zloději a kurvami. Hospoda nemá mezi místními dobrou pověst, zato zloděj se zde bude cítit jako doma.

V taverně sedí nařvaný pořízek, který vyzve nejsilnější postavu z družiny k „páče“. Je si tak jistý, že vyplatí 5 zlatáků každému, kdo ho porazí. V putyce sázejí na možného vítěze i hosté mezi sebou. Celý háček je v tom, že kdo prohraje, tomu nařvanec zlomí o hranu stolu ruku (nebo se o to aspoň pokusí); naopak každého, kdo ho porazí, se pokusí zabít.

### 5) Lékárna

Vchod do tohoto krámků je ozdoben velkým kamenným džbánem zavěšeným na řetězech. Na policích leží svazky sušených bylin a kořenů, v dalších jsou lektvary a misky s nejrůznějším obsahem. (*Je jediná ve městě, můžete zde sehnat*



*slušné množství nejrůznějších lektvarů. Lékárník si dokáže poradit s některými běžnými a lehčími zraněními a nemocemi, samozřejmě za peníze.*)

### 6) Demikovo zbrojívství

Krámek, na jehož regálech nebezpečně se tyčících až ke stropu jsou narovnány všechny druhy zbraní. Jejich ceny jsou napsány na tabuli na zdi. (*K dispozici jen lehčí typy zbrojí a zbraní, žádné luky ani kuše.*)

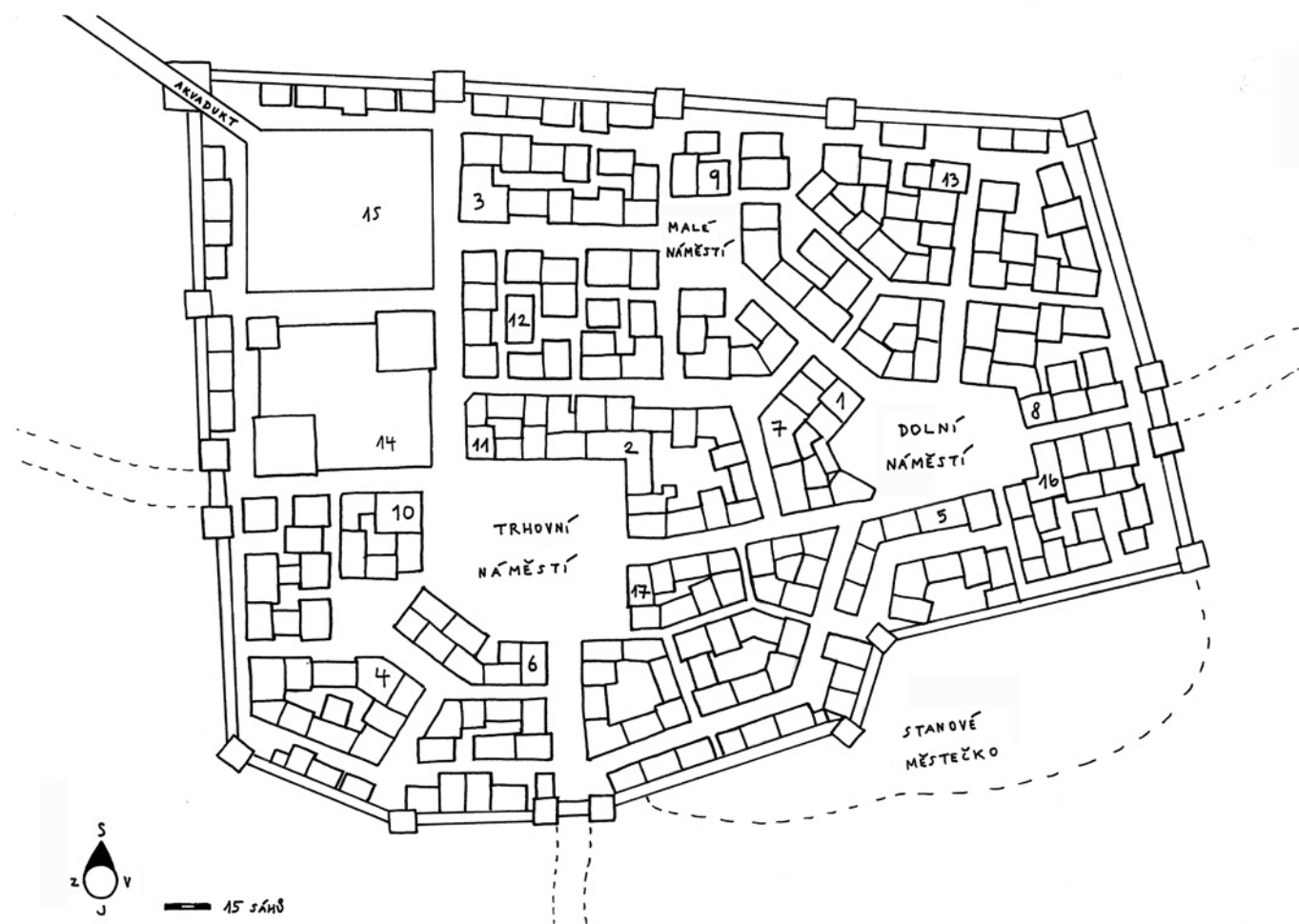



### 7) Knihovna

Zde se může družina dovědět poměrně dost z historie města a jejího okolí, bohužel zde však nenajdou informace starší než asi 150 let, protože původní knihovna vyhořela a znalosti starší historie jsou, i přes veškerou snahu o obnovu, spíše útržkovité.

### 8) Klenotnictví

Zde je možné najít kromě běžných šperků a drahokamů také některé staré elfské šperky nebo klenoty vynesené z dávných hrobek roztroušených v poušti, klenotník Oliol je totiž sbírá





a vykupuje (v Alanoru se za ně platí i šestkrát tolik, je to poslední módní výkřik mezi movitými lidmi), takže pokud postavy něco takového najdou při svých cestách pouští, mohou za ně dostat slušně zaplacené. Nedávno se u něj stavovala jedna družinka (viz Taverna U Zkřížených mečů).

### 9) Hospody navštěvované místními obyvateli

Spíše průměr mezi kvalitou a cenou poskytovaných služeb. Kromě alkoholu a běžných informací je zde i možnost hazardních her.

### 10) Výrobní luků

Velká kamenná budova, před níž sedí skupina řemeslníků, kteří lepí peří na tenké dřevěné hůlky. Pracují rychle a obratně a vyrábějí z hůlek kvalitní šípky. Obchod je naplněn těmi nejkrásnějšími lučičstnickými výrobky, jaké si jen lze představit. Nekonečné množství různých druhů šípů, toulců, kožených a dřevěných pouzder, zápěstních a prstových chráničů plní police od země až ke stropu. Na stěně za pultem visí barevný terč s cenami.

Součástí obchodu je i malá stělnice, kde můžete otestovat svou přesnost.

### 11) Kovárna

### 12) Chrám

Záleží jen na PJ, pro kolik bohů bude.

### 13) Trhovní náměstí

Centrum města. Největší a nejušnější náměstí, zaplněné stánky a povozy kupců, mezi kterými se proplétají zákazníci, zloději, kupci a městské stráž. Pravidelně sem míří karavany s nejrůznějším zbožím. Ti, kteří se sem už nevejdou, většínou míří na Dolní náměstí, případně na Malé náměstí.

### 14) Citadela

Impozantní komplex budov z rudého kamene, evidentně elfská stavba. V přízemí má sídlo městská stráž, v prvním patře je radnice. Nad střechy se vypíná věž věštírny (*věštírna, podle které má město název, ale již delší dobu není v provozu – theurg totiž kamsi odcestoval a dosud se nevrátil – možnost další zápletky*). V citadele je i trojice mediků a léčitelů, za jejich služby se platí (několik lékařů žije i ve městě, jsou poměrně známí, takže není problém se přepat místních obyvatel).

### 15) Visuté zahrady

Jediné místo ve městě, kde můžete najít větší množství stromů. Zahrady slouží jako park a rezervoár vody. Oblíbené místo schůzek. Vodu zde zajišťují dva zdroje – podzemní studna a akvadukt. Visuté zahrady jsou rovněž dílem elfů, cesty jsou sypané pískem, zdi jsou zdobené mozaikami zobrazující mýtické nestvůry, samotná budova má několik pater.

### 16) Nevěstinec „Pouštní růže“

Sklepení slouží jako herna, přízemí jako vinárna, dvě horní patra jako pokoje. Klientelu tvoří opět především kupci, dále různí žoldnéři, vojáci a dobrodruzi. Dům má svou vlastní placenou ochranku, vstupné se platí hned u vchodu (2 stříbrňáky).

### 17) Herna

Sem se chodí pobavit ti, kterým neprálo štěstí v Pouštní růži. Herna je umístěna rovněž ve sklepech, šance na výhru je zde o něco vyšší, herna je vybavená skromněji.

### 18) Hřbitov

Umístěný na západní straně dále od města. Klasické hroby patří lidem, hrobky tesané do skal patří elfům (ale jsou i výjimky, záleží na majetkových poměrech). *Pouze pro úplnost – mrtvoly jsou díky suchému klimatu podobné mumii, takže žádné hnijící zombie tu nenajdete.*

Postavy se ve městě příliš dlouho nezdrží, Věže by pro ně měly sloužit jako možnost doplnit zásoby na dlouhou cestu a zjistit základní informace o svém úkolu. Samozřejmě je možné Věže použít i jako výchozí bod k dalším dobrodružstvím. Jelikož postavy budou mít prakticky celé odpoledne a večer na pobyt ve městě, měly by toho využít. Závisí to zejména na okolnostech, za jakých se do Věží dostaly (mohou zde být už delší dobu atd.).

### CESTA K PEVNOSTI

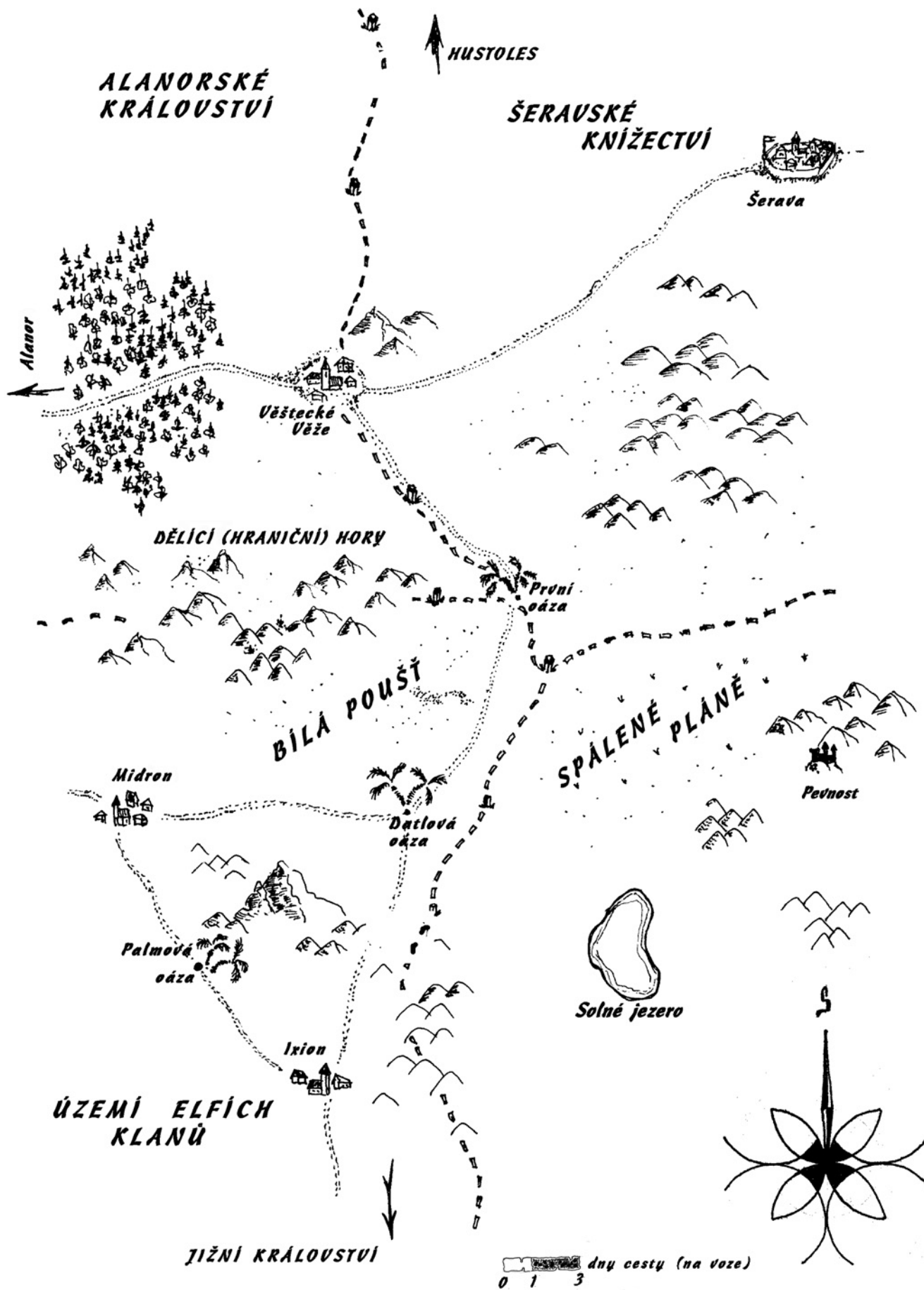
Další týden poté celá skupina putuje pouští jako součást kopecké karavany (viz Elfí karavana). Až dorazí do První oázy, je možné využít vedlejší dobrodružství (viz První oáza) a během cesty pouští, která bude trvat další zhruba dva týdny, je možné dát postavám do cesty několik překážek (pár skřetů, útok jedovatého hada nebo pouštní nestvůry, ruiny nějakého chrámu nebo hrobky, písečnou bouři, skupinku otrokářů apod.) Záleží na bojovnosti a odolnosti družiny, nicméně nemělo by se jednat o vážnější překážky. Jde spíše o to ukázat postavám, že přežít na Spálených pláních není jednoduché.


Poznámka – pokud se družina rozhodne opustit karavanu ještě před oázou, a rovněž pro samostatné cestování uvádím pár možností, jak si zpříjemnit jinak nudnou cestu:

- Notaku (nebo jiný čaroděj, například Kel) může postavy poprosit, jestli by nezkusily najít kouzelný svitek, který by u sebe měl mít mrtvý mág pohřbený v jedné z písek zavátých kobek. Svitek pravděpodobně obsahuje jedno dávno zapomenuté zaklínadlo.
- Notaku (nebo někdo z obyvatel Věží) může postavy rovněž požádat, jestli by se nepodívaly po skupince osadníků, kteří zmizeli kdesi v poušti.
- Kel, případně kouzelník nebo nějaký alchymista, může postavy požádat o přinesení žihadla Mastryal (gigantický pouštní škorpión), které potřebuje ke svým pokusům. Háček je pochopitelně v tom, že žihadlo je dosud na zádech Mastryal.
- Pokud družina narazí na kmeny skřetů, může po ní jeden kmen chtít, aby odcizila nějaký (pro skřety posvátný) artefakt, např. totem nebo buben, patřící jinému kmeni.

Tyto vedlejší úkoly by neměly nahrazovat hlavní cíl výpravy, neměly by tudíž trvat více než dva až tři dny, postavy by při nich neměly přijít o život, neměly by narazit na silné artefakty apod. Odměnou může být zisk detektoru kovů nebo slevy u kupců karavany. Peněžní odměna by neměla být nijak závažná.







Po úspěšném absolvování cesty pouští následuje samotná pevnost (viz příslušná mapa) a několik možností ukončení dobrodružství.

### Elfí karavana

Jde o seskupení osmi vozů patřících kupcům, kouzelníkům, jasnovidcům a eskortě, jeden z nich rovněž vašim zaměstnavatelům. Karavanu vede elf Zu'lit, zřejmě postarší kouzelník, jak můžete usoudit z bílé bradky, neobvyklého účesu, jednoduchého oděvu a zvláštní bojové hole, kterou nosí všude s sebou. Dále je zde kouzelník Kel obchodující s magickými předměty, Tobrian, obchodník s vínem, několik dalších kupců a samozřejmě eskorta, kterou tvoří Rudý spár – oddíl elfů z klanu Hledačů hvězd, se kterými jste se setkali již v taverně U Zkřížených mečů. Všichni mají zvláštní zbroje a velké štíty s komplikovaným znakem (černá lebka s meči na rudém pozadí).

Panuje zde čilý ruch, jak se všichni připravují k odjezdu. U předposledního vozu stojí Rika a kýve na vás, abyste ji následovali. Zanedlouho se dají vozy do pohybu a hrkají po kamenném dláždění ulic. Dobrodružství začíná.

### Zu'lit

*Elf kouzelník na 13. úrovni. Člen klanu Hledačů hvězd. Má kolem sebe auru, která pohlcuje jakékoli energetické útoky (blesky všech druhů), sám však tato kouzla může používat bez omezení. Průvodce karavan dělá již několik let a elfové k němu chovají značnou úctu.*

### Tobrian

*Elf lupič na 6. úrovni, který se postavám bude snažit vnutit víno obsahující drogy či jedy, aby je mohl okrást. Nicméně není v tomto směru příliš obratný.*

### Kel

*Člověk kouzelník, zabývající se mimo jiné příležitostným konstruováním různých mechanických hraček poháněných magenergií. Jeho posledním výtvozem je podle něj údajně „detektor kovů“, zvláštní přístroj vyhlížející jako lopata s drátky a nádržkou na kapalnou magenergií, který vydává zvuky připomínající pípání. („Hele, co to umí!“)*

### První oáza

Jde o první oázu jihovýchodně od Věží, která je obsazena elfy z klanu Temné meče. Tato oáza je klidným útočiskem pro obchodníky putující do „jižních království“. Žije zde asi 60 elfů. Oáza je vedena elfím druidem Notaku, který zajišťuje díky svým znalostem počasí a druidské magie trvalý přísun vody do oázy a oddaluje nežádoucí klimatické změny (odklon větrů od oázy, vyvolání písečné bouře). Oáza byla v minulosti terčem několika útoků skřetů nebo banditů, proto je celá obehnána vysokou zdí, zpoza které čouhají palmy a střechy některých domů. Ve středu oázy je menší jezírko obklopené palmami. U jezírka si hraje několik malých elfů se štírem, kterého popichují klacíky a snaží se těsně před ním sbírat kamínky (vyhraje ten, kdo jich má nejvíc, nebo ten, kdo není uštknut).

V oáze se mohou postavy občerstvit a ubytovat v místním hostinci, nakoupit některé základní vybavení, v domě druida

Notaku mohou postavy koupit některé lektvary, jedy a kouzelné svítky.

Nyní zde panuje napětí, protože prameny vody asi dva dny cesty od oázy obsadila skupina prospektorů snažících se zde nalézt měď; její těžbou by ovšem došlo ke znehodnocení pramenů nebo k jejich úplnému vyschnutí. Měď v daném místě není, ale znečištění pramene vody druid riskovat nechce. Notaku požádá družinu o pomoc – jde mu o to, aby prospektoři ihned odešli, dává ovšem přednost vyjednávání před útokem, který by nemusel dobře dopadnout. Družina se může rozhodnout, co udělá, v každém případě jí ale druid poskytne oddíl Temných mečů, zatímco ochranu oázy bude místo nich zajišťovat eskorta elfí karavany.

Jsou v podstatě dvě možná řešení:

1) Družina za nemalý obnos koupí od kouzelníka Kela detektor kovů a přesvědčí vůdce prospektorů Theofila, že zde žádná měď není. Theofil se nechá přesvědčit, zvlášť když mu postavy detektor věnují či prodají.

2) Družina buď detektor nekoupí, nebo Theofila nepřesvědčí. V tomto případě dojde ke konfliktu, protože elfové nemohou riskovat osud své oázy. Oddíl prospektorů má asi 15 členů (charakteristiky jako loupežníci), Theofil je trpaslík – bojovník na 7. úrovni vyzbrojený kladivem a krátkým mečem. Oddíl Temných mečů má 9 členů (všichni válečníci na 3. úrovni).

Notaku odmění družinu v závislosti na ztrátách Temných mečů. PJ by měl za mírové řešení problému přidělit postavám více zkušeností než za prosté zabíjení. Odměnou mohou být některé méně známé jedy, scorchy, lektvary nebo klasické peníze.

*Existuje samozřejmě ještě třetí možnost – družina úkol odmítne. Pak se toho chopí Zu'lit s oddílem Temných mečů. Konečný výsledek nechávám na PJ, je však pravděpodobné, že prospektoři budou nakonec poraženi nebo uprchnou.*

### PEVNOST

Před vámi se ze skal pomalu vynořuje obrys pevnosti. Ať už ji postavil kdokoli, odvedl skutečně impozantní práci – zub času sice ohlodává okolní skálu, ale špinavě žluté zdi vypadají nedotčeně.

Přední stěny jsou už zčásti zaváté pískem. Pro Liona je to dobré znamení – „Jsme první, kdo ji objevili, a její tajemství teď budou patřit nám. Už se nemůžu dočkat, až budeme uvnitř.“ První známku, že tomu tak nemusí být, objeví Rika – vstupní dveře jsou pootevřené, rozbité a rovněž zčásti zaváté pískem.

Bližší pohled vám odhalí, že pevnost je zčásti vytesána přímo do skály. Na její východní straně se tyčí věž, která sice již nese známky eroze, ale přesto i po všech těch letech vypadá nezníčitelně. Věž je vysoká přes dvacet sáhů a její vrchol je podle všeho zakončen plochou kamennou střechou. Kousek vedle jejího úpatí teče malý potok, který ale po několika desítkách sáhů mizí pod zemí. Jak kráčíte ke vstupním dveřím, máte pocit, že něco není v pořádku.

**dokončení příště**

**ilustrace autor  
mapy překreslil Víta Staufčík**





## Teorie

# Herní příprava neznamená jen linearitu

Dalibor „Dalcor“ Zeman

K sepsání následujících řádků mě vedlo několik věcí. Především jeden zveřejněný teoretický článek zabývající se přípravou a vedením hry, a dále přednáška na GameConu, která stejně jako onen článek byla úzce zaměřena na jeden typ přípravy. V neposlední řadě pak téma „Railroading, pro a proti“ na RPG Fóru. Český hráč by mohl z těchto posledních prací na téma „příprava hry“, které jsem měl možnost si přečíst, získat určitý jednostranný dojem. A to takový, že pouze lineární příprava a až autokratický přístup k řízení hry je cestou k nejlepšímu výsledku při hraní. Respektive čtenář s malou zkušeností by k takovému závěru mohl dojít. Proto je vhodné zmínit se i o jiných možnostech. Jedné z nich, kterou bych nazval *Dalcorova scénická příprava*, budou věnovány následující stránky.

Tento text obsahuje moje úvahy, které nejsou založeny na studiu teorie RPG, nýbrž pocházejí čistě z vlastních zkušeností. Samozřejmě s nimi nemusíte souhlasit, dokonce se vám ani nemusí líbit. Každý vypravěč by si měl sám vypracovat herní návyky a svůj jedinečný přístup k přípravě a vedení hry. Já a další, kteří se v člancích dělíme o své zkušenosti, vám pouze můžeme pomoci nahlédnout do knihovny našeho know-how. Nechci vám vnucovat názor, že jedinečně tento přístup je to nejlepší, co můžete dělat. Učte se sami, RPG je opravdová škola hrou. Kromě toho bych podotknul, že lineární a pečlivý přístup k přípravě hry nepovažuji za nesprávný, nevyklučuji ho a někdy se k němu také (a rád) vracím. Protože byl však v nedávné době pečlivě rozebrán, nebudu se o něm ve svém textu zmiňovat.

### O PŘÍPRAVĚ

Příprava na hru je pro někoho nejsložitějším úkonem. Protože jsme národem lenochů, řada z nás si nechává přípravu na poslední chvíli a pak zjišťuje, že 3 hodiny na napsání CP a dobrodružství nestačí. Začíná se zestručňovat, improvizovat. A když to takto jde poprvé, mohlo by to být i napořád.

Osobně jsem začínal, asi jako každý, s dokonalou a pečlivou přípravou sáhodlouhých popisů, všech CP, setkání a událostí ve hře. A pak se stalo, že se postavy rozhodly jinak. V takovém případě jsou tři možnosti, jak s hrou naložit – postavy přinutit tančovat podle mého, a to buď viditelně nebo neviditelně, anebo svoji přípravu zahodit a vařit z vody. Prvním dvěma způsobům se říká railroading (tedy pokládání kolejí). V prvním případě hráči cítí, že je vypravěč tlačí někam, kam nechtějí. Někdy to může být na úkor zábavnosti hry, jindy naopak. Při použití druhého způsobu vypravěč předkládá hráčům iluzi, že vlastně o všem rozhodují sami, přesto ale

s herní přípravou, jestliže zjistíte ze railroading macem vařit, nemá cenu se railroadově připravovat; pokud naopak zjistíte, že totální improvizace vám nejde, pak byste rozhodně měli nějakou základní přípravu mít.

Pro vedení a přípravu hry jsou důležité dvě primární věci: hodně číst a znát dobře systém. Čtením se vám zvyšuje objem slovní zásoby, znalost systému pak potlačuje potřebu náležitě přípravy každé pasti, CP či konfliktu. S tím často přichází uvědomění si kontraproduktivity systémových mechanik vůči příběhu. Příběh by měl vyhrát nad kostkou. Anebo nemusí záviset jen na vás. Zvláště při větším zaměření na improvizaci mají výše uvedené dva prvky značný význam.

Mým oblíbeným systémem hraní je spojení iluzivního lineárního railroadingu s totální improvizací. Podle toho vypadá má příprava. Umění improvizovat jsem si odkoušel při jednom vedení Open Gamingu, kde jsem musel převzít jednoho člena družiny. Šest hodin jsem jen a jen vařil z vody. Od té doby vím, že příprava pro mě není nutná, pokud znám herní prostředí. A na herní prostředí pak kladu důraz při jakékoliv přípravě.

Na hru se začínám připravovat dlouho dopředu tak, že si převaluji potenciální dobrodružství v hlavě. Po vymyšlení základní zápletky začínám zatím jen virtuálně dobrodružství zpracovávat, domýšlet detaily, rozvíjím základní myšlenku a určuji herní prostředí. Když mám víceméně jasno, tedy třeba i po čtrnácti dnech přemýšlení, začínám pracovat s tužkou a papírem.



## PROSTŘEDÍ

Napřed dávám dohromady herní prostředí. To je pro mou přípravu je nejdůležitější součástí celé činnosti. Nemyslím tím podzemí a „co kdo ví“. Dopodrobna zpracovávám oblast či dobu, kde se hra bude odehrávat. Znamená to studii pramenů a sestavování jednotlivých detailů prostředí.

Kdysi jsem vedl kampaň ve *Forgotten Realms* na území *Cormyru*. Začal jsem tím, že jsem nastudoval historii *Cormyru*, vybral vhodné místo a to začal zvelebovat. Vybral jsem *High Horn*, hraniční pevnost, procházející opravami po válce. Pod pevností jsem založil soběstačné opevněné městečko. Povolal jsem stavitele, trpasličí mistry. Městečko jsem zalidňoval, vymýšlel konflikty a možné zápletky (sirotek, pašeráci, machinace *Zhentarim*, nepovolené otroctví, půlelfí vlkodlak žijící s ženou váženého kupce, nezbedný syn gnómské kuchařky), které se můžou a nemusejí činností družinky spustit. Nakonec jsem vystavěl hrad. Z vhodné publikace jsem vybral hmotovou rekonstrukci hradu *Týřov* a tu jsem zpracoval do čtverečkové mapy.

Jak vidíte, jde o studium podkladů – ať už encyklopedie hradů, informací o prostředí *Forgotten Realms* či funkčnosti středověkého města. Není potřeba ale zacházet do superdetailů – popis města a hradu jsem měl na 3 strany A4 i s mapou. Spousta detailů (mechaniky, jména, struktury velení) se objeví až při samotném hraní; je potřeba na ně dávat pozor a při hraní si je zapisovat.

Zalidnění nespočívá v přesně vedených popisech a v detailních mechanických zápisech, spíše jen nadhození jaký kdo je, jak vypadá a co může udělat. Krátké nastínění mechanik není na škodu. Tj. nejzákladnější informace, třeba: *Raistlin Majere* (čaroděj vysoké magie, úroveň 18, přesvědčení N), s následujícím fyzickým a psychologickým popisem.

## ZÁPLETKA

Takže prostředí je hotovo, nyní si vypracujeme zápletku. Záleží jen na vás, jak moc detailně. Já pracuji s tím, že si připravím řadu scén, které mi umožňují volně improvizovat a propojovat je. Je třeba říct že leckteré scény nemusíte vůbec odehrát, nebo se budou dít zcela jinak než předpokládáte. Vůbec není třeba detailních opisů – přesně si zapsat, co kdo ví a jak moc toho ví. To všechno vyplyne za hry a vy i hráči se navíc můžete na poslední chvíli rozhodnout jinak. Nejhorší je, když hráč potkáva osobu B a vy začnete listovat v sešitě: „kdeže-jenom-a-cože-jenom...“

Scény zahrnují i boje. Pokud má ve hře dojít k předpokládanému boji (např. se skupinkou najatých žoldáků, která má družinku zlikvidovat před odhalením korupce ve správě baronátu), doporučuji mít boj připravený dopředu. Tím nemyslím charakteristiky, ale vyladění bojových dovedností a spolupráce protivníků. Věřte mi, že předem připravený boj zvedne náročnost a tlak na hráče několikanásobně oproti pouhému naházení několika postav na odpovídající úrovni. Pokud protivníci navíc družinu znají, dá se využít družinových stereotypů (čaroděj dozadu, trpaslík útočí). Například v jedné družině jsme měli trpaslíka, který vždy „chargeoval“, takže jsme nechali před jediný viditelný cíl – *drowa* – postavit druhého s trojzubcem, nabitým kouzlem uvolňujícím se při zásahu. Ten byl samozřejmě neviditelný. Výsledek – největší bijec družiny vyřazený. Právě třeba různá neviditelnost udělá z jasného boje rvačku o život, zvláště při klasickém přístupu „kouzelníci a střelci dozadu“.

Do utváření zápletky také spadá příprava klíčových CP, opět s přihlédnutím k tomu, že je postavy nemusejí vůbec potkat. Patří sem stopy, které by měly být jasně popsány, a samozřejmě časové souvislosti.

Při přípravě a nakonec i samotném vedení hry je důležité si uvědomit jednu věc. Není potřeba, aby za každou cenu družinka dosáhla cíle; a cest, po kterých se družinka nevydala, je více než těch, po kterých se vydala. Navíc si vybírá právě ty cesty, se kterými vypravěč nepočítá.

Nyní si přehledně shrneme, co bylo podrobněji rozebráno v předchozích odstavcích. *Dalcorova scénická příprava* má následující fáze:

1. Virtuální příprava  
Předběžné promyšlení zápletky, systému, prostředí, stylu hry.
2. Písemná příprava
  - a) Dokumentarizace a archivace prostředí – shánění materiálů, knížek, modulů a vhodných doplňků.
  - b) Tvorba prostředí – vytvoření místa a nejbližšího okolí, které se vztahuje k zápletce. Detailnost závisí na vlastní úvaze.
  - c) Zalidnění prostředí a vytvoření vedlejších zápletek, možnosti propojení na další dobrodružství.
  - d) Implementování zápletky.
  - e) Příprava scén – rozpracování scén, událostí či setkání, které se mohou, ale nemusejí udát.
  - f) Příprava bojů – pokud dobrodružství zahrnuje scénu s bojem (ke které však nemusí dojít), následuje příprava a propracování bojovníků včetně případného nebojového řešení.
  - g) Sepsání stop – pokud k úspěšnému cíli vedou stopy, je třeba je mít zaznamenané. Není od věci připravit i zápletky k falešným stopám.
  - h) Časová osa. Nechcete aby byl úplněk každé 4 dny, že?
  - i) Určení klíčových CP. Ty ani nemusejí, ale mohou zasáhnout do děje – soudce, správce, barman,...
  - j) Epilog – co se stane, když... Samozřejmě tady už se jedná o možnosti, nikoli jistoty. Pokud dobrodružství připravujete pro sebe a ne pro zveřejnění, je zbytečný.
3. Zapojení hráčů do přípravy  
Chystáte dlouhou kampaň? Zapojte hráče. Ať postavy vloží do prostředí a začlení je do života v oblasti. Ať jim vdechnou život svými kontakty, rodinou, zázemím.
4. Mentální příprava  
Boha jeho, s čím ti hráči zase přijdou...

A to je vše. Je to jen jeden z pohledů na herní přípravu, není to návod „takhle to máte dělat“, nebo „takhle to nemáte dělat“. Nechci vám nic vnucovat; já sám jsem však po dlouholetých zkušenostech došel k tomuto způsobu přípravy hry. Možných variant je krom toho více. Například kompletní vaření z vody, nebo body 2a)–c) + vaření z vody. Nicméně varianta, kterou jsem zde rozebral, spojuje jak lineární přípravu, tak improvizaci; můžete ubrat či přidat jedné nebo druhé. Je to vaše hra a vaše příprava.

Long Live the Lance!

ilustrace Tomáš Kučera





# 220 Voltů

## Beowulf: The Game (preview)

Karel Wolf

Lidé ze severu byli vždycky trochu divní, ostatně stačí si třeba lehce připomenout severskou black metalovou scénu před nějakými patnácti lety. I ti nejotrlejší potomci Vikingů jsou však ve srovnání s divokým Beowulfem řádně domestikovanými zakrslými králíčky.



Severský hrdina, který si ve svých schopnostech nezádá s hollywoodským Conanem, ale na rozdíl od něho disponuje ještě chladně kalkulujícím mozkem, je skoro ideálním modelovým představitelem pro kvalitní herní titul, tak proč sakra přichází tak pozdě?

### ZLÝ ČARODĚJ JMÉNEM MARKETING A JINÉ BĚSY

Jo jo, už je to tak. Zní to otrěpaně, ale sebeslabší titul, který v porovnání s Beowulfem nenabídne ani zbla tak rozmanitý svět, bude vydán dřív za předpokladu, že byl podle stejného námětu natočen hollywoodský filmový trhák. Naštěstí tento kontroverzní osud potkal i našeho slavného středověkého metalového hrdinu, a tak se nejen můžeme těšit na brutální přímočarou akci na filmovém plátně, ale také si celou historii hrdinského tažení za démonickým Grendelm můžete prožít sami. To je samozřejmě o to lákavější, uvážíme-li, že si Beowulf po zabití zmiňovaného monstra ještě navíc užije zajímavý románek s jeho ještě ďábelštější matkou. Vlastně ne, musím vás zklamat – nebo možná o to více navnadit? Příběh hry kráčí vlastní cestou a na ten tradiční pouze kontinuálně navazuje, o tom ale více až v další pasáži.

### BEOWULF (MÁLEM) KRÁLEM

Po likvidaci Grendela a radikálním (leč o to účinnějším) vypořádání se s dekadentním vztahem již zdánlivě není důvod, proč by se neměl Beowulf stát svrchovaným vládcem ve skandinávských zemích. No, jenže jak se říká, čert nikdy

nespí. Takže co naplat, zahálení a dekadentní radovánky musejí počkat. Příběh je na první pohled dost přímočarý a bez zbytečné invence, na druhé straně to nemusí být ještě úplně na škodu. Záleží přece na tom, jak si autoři s tématem poradí. Pokud nás nečeká další klikací Titan Quest, nejsme nijak zvlášť proti.



### RPG, ADVENTURA, STRATEGIE?

Celková hrací doba není velká, činí nějakých 12 hodin. Herní svět není svobodný, ale je rozdělený na lokace, do kterých se dostanete jen v konkrétní misi; odpočinek mezi misemi pak budete trávit ve „městě“, kde si lze vylepšovat schopnosti a čerpat nové síly. Na první pohled jasný Diablo klon ve fantastickém prostředí, postaveném na reálném základě, ale tak jednoduché to samozřejmě v podobně bombastickém projektu zase být nesmí. Jaká přidaná hodnota nás zde tedy čeká?

Kromě zajímavých miniher to bude hlavně skvěle zpracovaný boj. Nejde jen o souborový systém, který počítá s řadou běžně opomíjených parametrů, ale hlavně o poměrně dost vzácné nijak necenzurované hektolitry krve, zpřelámané hnáty a výkřiky, které by si nevymyslel ani totálně stíraný subík. Beowulf si v tomto ohledu ostatně rozhodně nebere žádné dvorské servítky a vše řeší s brutální živočišností vlastní jeho předkům.

Sympatické rozhodně je, že odlétávající kusy těl a hromadné popravy nevzejdou z pouhého bezhlavého klikání, ale z pečlivě promyšlené a bravurně odehrané série vámi navolených smrtících komb. Doufejme jen, že originální souborový systém nebude podobně záluďný jako ten zaklánačský, nebo tak pekelně realisticky složitý jako v *Die by the Sword*.



Vedle klasického válečnického umění přijdou na řadu i temné síly, které ve hře zastoupí magii. Aby to bylo zábavnější, neobejde se jejich vyvolání bez nějaké té menší oběti. Zde na nás také čeká drobet fablovského roleplayingu; pokud budete své temné schopnosti využívat podezřele často, stane

se z vás takový středověký Darth Vader a lidé vás nebudou mít rádi. Pokud naopak zamáčknete slzu a udržíte svoji mysl neposkvrněnou, stanete se tím nejoblíbenějším z oblíbených králů v širokém a dalekém okolí, což se vizuálně odrazí také na vzhledu vašich držav.

Protože je však dualita nudná a nevystihuje úplně podstatu věci, můžete se také vydat na conanovskou cestu berserka masakrujícího vše živé. Lidé vás pak budou obdivovat přímo úměrně tomu, jak daleko od nich se právě nacházíte.

#### STRATEGICKÉ PRVKY VE HŘE

I když bude Beowulf v pozdějších fázích hry zvládat probodávání 30 protivníků naráz, neobejde se bez loajální družiny. Společníci budou pro přežití naprosto nepostradatelní a nutno dodat, že abyste si je v družině udrželi, budete se muset pořádně otáčet. Spolubojovníci umírají, mají své ideály a respektují jen rozeného vůdce. Jestliže je nebudete dostatečně vést, nebo se projevíte jako slaboch, může se vám snadno stát, že skončíte sám, což se fakticky rovná konci tažení a tím pádem celé hry. Pokud náhodou neshody s přáteli dosáhnou takové míry, že je zabijete sami, budou vás navíc v noci chodit strašit



#### GRAFIKA A...?

Vzhledem k tomu, že byl titul plánován v první řadě pro next-gen herní konzole, bude grafika jedním slovem úžasná. To ale není všechno, YETI engine, na kterém hra běží, má již pár úspěchů za sebou a my se tak můžeme těšit na mokré oblečení po průchodu řekou, zaschlou krev na zrovna nepoužívané zbraně a jiné drobné radosti života.

#### NA VAHÁCH BOHYNĚ THEMIS:

- + mrazivá atmosféra
- + hyperrealistická grafika
- + propracované souboje
- linearita

#### SHRNUTÍ:

**Název:** Beowulf (PC), Beowulf: The Game (konzole)

**Výrobce:** Ubisoft

**Vydavatel:** Cenega

**Platformy:** PC, PSP, PlayStation 3, Xbox360

**Doporučení Pevnosti:** Chcete se stát Beowulfem? Vydejte se na měsíční dovolenou do Grónska a začněte se profesionálně věnovat thajskému boxu, nebo si o Vánocích kupte jeho PC vydání!

# Blue Dragon

## – tak trochu jiná RPG

Karel Wolf

Blue Dragon je prvním pokusem Microsoftu o dobytí japonského trhu, který byl po léta věren pouze domácím konzolám. Povedl se?



Za titulem nestojí nikdo jiný než Hironobu Sakaguchi, v Japonsku vývojářská legenda, která má na svědomí sérii **Final Fantasy**. Přestože je hra určená pro celosvětový trh, rozhodl se po odmítavých evropských kritikách **Final Fantasy XII** tento legendární vývojář pro změnu vytvořit něco opravdu typicky japonského. Pokud máte rádi anime natočené v minulém století a alespoň zpočátku vám byli sympatičtí pokémoni, budete hrou nadšeni.

#### HLAVNÍ HRDINOVÉ „MODRÉHO DRAKA“

Hlavními postavami ve hře jsou podobně jako právě v prvních **Final Fantasy** děti.

Mladí hrdinové ovšem ani v nejmenším nepřipomínají protivné protagonisty z pokémonů, ale spíše mladé válečníky z japonských anime seriálů **Naruto** nebo **Dragon Ball**, což je činí přijatelnější i pro hráče dřívějšího data narození. Ostatně ona podobnost s výše uvedenými seriály není rozhodně náhodná, postavičky totiž nakreslil Akira Toriyama, který má na svědomí právě i výše zmíněný seriál **Dragon Ball**.



#### ATMOSFÉRA A GRAFICKÝ VÝKON

Jak se na hře podepsal výkon Xboxu? Troufáme si tvrdit, že dost značně, microsoftí konzole umožnila vdechnout hře ducha skutečné Toriyamovy anime. Animace má filmový vzhled



a grafika je v porovnání s alternativními produkty zkrátka naprosto dokonalá. Přesto hra nebude zřejmě představovat nikterak masovou záležitost, protože zvykat si na disproporční japonské postavíčky s obrovskými očima je pro běžného Evropana trochu náročné.

To samé by se dalo říci i o chování jednotlivých hrdinů; zejména hlavní protagonista, chlapec Shu, na vás bude působit trochu komicky. To vše samozřejmě ostře kontrastuje s náročnou dějovou zápletkou, častými dějovými zvraty a totální nejistotou ve všem, co se kolem našich přátel děje.

#### SOUBOJE V HERNÍM SVĚTĚ

Ačkoli své nepřátele během hraní máte normálně na očích a lze s nimi vstupovat do nejrůznější interakce, pro souboje se režim přepíná do klasických soubojových obrazovek.

Nutno však dodat, že to vzhledem ke skvělé grafice a úchvatným animacím hru nijak nebrzdí. Naopak, snad vůbec prvně od dob prvního japonského digitálního RPG nemáte pocit, že před vámi běhají přerostlé pixely, ale cítíte se, jako byste se ocitli v opravdovém animovaném filmu.



#### HRATELNOST

K dokonalosti v tomto směru sice ještě něco chybí, hra však zcela jistě patří k nadprůměru. Soubojový systém a vývoj postavy potěší statistické maniakky, není však tak složitý, aby dokázal odradit příležitostné hráče. Důsledkem toho je sice jistá polovičitost, ale zase tak špatné to rozhodně není. Za trojici hlavních hrdinů bojují jejich „stíny“ (duchové) a každý z nich má takový stín zcela jedinečný. Hlavní hrdina Shu má například modrého draka, odtud ostatně i název celé hry.

Na hratelosti se velmi pozitivně podepsal propracovaný systém povolání, která lze jednotlivé stíny učit. Jejich nabídka pochopitelně roste s každou dosaženou úrovní a střídání lze stejně často jako v Jade Empire bojové styly. Ovšem je tu malý háček – v každé profesi se stín zdokonaluje jejím užíváním, takže pokud budete povolání střídání v každém souboji, bude vaše monstrum umět od všeho trochu, a pořádně vlastně nic.

Taktické možnosti jsou tak alespoň zpočátku obrovské; v pozdějších fázích hry se nutně dovednosti vašich mazlíčků začnou přibližovat a nakonec budou umět všichni skoro všechno, ale to je v samotném závěru spíše výhoda – tady budou stát souboje zase na něčem trochu jiném. Hrátelost navíc dramaticky zvedá také originální možnost zapojit do soubojů více protivníků, kteří sice půjdou i nadále po vás, ale budou se ničit také sami mezi sebou.

#### NA VAHÁCH BOHYNĚ THEMIS:

- + návrat k žánrovým kořenům
- + originální dějová linka
- + japonštější než japonské hry
- zdouhavé souboje
- celková rozvleklost

#### ALTERNATIVA:

Final Fantasy I–XII

#### SHRnutí:

Název: Blue Dragon

Výrobce: Microsoft

Vydavatel: Microsoft

Doporučení Pevnosti: Zkuste si prostě někdy jen tak bez předsudků snít.

Hodnocení: 85 %

## Novinky

Karel Wolf

#### UNREAL TOURNAMENT III: DVOJITÝ DÁREK

Jako by nestačilo, že je dlouho očekávané pokračování klasického *Unreal Tournamentu* (nejlegendárnější akční sci-fi řezby) dostatečným dárkem pro hráče samo o sobě, český distributor se ještě rozhodl hráče trochu rozmazlovat na vlastní náklady. Kdokoli si originálku dané hry koupí, bude obdarován nádherným barevným artbookem z původně sběratelské řady.

Akční 3D nářez bude v česky lokalizované podobě k dispozici od 6. prosince, a to za cenu 999 Kč (1299 Sk). Oproti klasickému *Unreal Tournamentu* nás v nové hře čeká také herní kampaň, která v předchozích dílech úplně chyběla (nepočítáme-li samotné *Tournamenty*). Dle slov vývojářů tedy máme co dělat se zcela novou herní zkušeností, kdy vás na globální taktické mapě budou čekat nejrůznější úkoly, jejichž plnění bude ovlivňovat další vývoj. Příběh samotný již zase tak revoluční není – čeká nás klasická válka s mimozemskými vetřelci a pár zajímavých dějových zvratů, o kterých si někdy povíme v samostatné recenzi.



Městská knihovna Havířov a nakladatelství ALTAR vyhláší 5. ročník regionální literární soutěže

## O permoníkův kahan

Do soutěže se přijímají povídky žánru fantasy o délce nejvýše 20 normostran, celková délka jednoho příspěvku (včetně mezer) by tedy neměla převýšit 36 000 znaků. Nesmí se jednat o práce již publikované (a to ani na webových stránkách) ani k publikování chystané nebo obesané v jiných soutěžích; to platí až do vyhlášení výsledků příslušného ročníku. Počet příspěvků od jednoho autora není omezen. Práce musejí být v českém jazyce. Soutěž je regionální, proto jsou přijímány jen příspěvky autorů majících trvalé bydliště v Moravskoslezském kraji.

Soutěž je vyhlásována ve dvou kategoriích:

1. autoři mladší 15 let (ke dni uzávěrky)
2. autoři od 15 let včetně

Své příspěvky zasílejte ve **třech exemplářích**, psaných buď na stroji nebo vytištěných počítačovou tiskárnou v **dobře čitelné formě** (velikost písma alespoň 11, u strojopisu řádkování 1,5 až 2) na vhodném papíře **formátu A4**. Na začátku každé povídky by měl být její název, naopak jméno autora na soutěžních příspěvcích neuvádějte, to se píše pouze do průvodního dopisu (viz níže). Jednotlivé stránky je vhodné očíslovat a celou práci zkompletovat (například sešivačkou). Organizátoři si vyhrazují právo nezařadit do soutěže příspěvky nesplňující uvedené technické nároky.

Máte-li možnost, přidejte k tištěným příspěvkům zároveň i disketu s elektronickou formou daného textu. Disketu opatřete nálepkou s názvem povídky a zkopírujte na ni soubor nejméně dvakrát. Používáte-li Word, uložte daný soubor ve formátu \*.rtf. Místo na disketě můžete zaslat soubor i jako přílohu e-mailu (zabalenou nějakým kompresním programem, nejlépe ZIP) na adresu [prodeti@knih-havirov.cz](mailto:prodeti@knih-havirov.cz), do předmětu vyplňte „Kahan“. Tím zvýšíte v případě dobrého umístění svou šanci na publikování. **Disketa ani e-mail však nenahrazují papírové výtisky** – v každém případě je třeba zaslat tři výtisky každého příspěvku.

K zásilce připojte **samostatný papír se svým jménem, příjmením, kompletní adresou, datem narození** a dalším spojením (telefon, e-mail), a zejména seznamem svých příspěvků. Tyto osobní údaje budou použity výhradně pro organizační záležitosti a statistické vyhodnocování soutěže a nebudou předávány třetím osobám.

Organizátoři soutěže si vyhrazují právo na jedno publikování povídky bez nároku na honorář, ať již v tištěných materiálech nebo na internetu.

Uzávěrka soutěže je **29. února 2008**. Příspěvky pošlete na adresu: **Městská knihovna, dětské oddělení, Šrámkova 2, 736 01 Havířov-Podlesí**. Zásilku viditelně označte heslem „Kahan“.

O místě a datu slavnostního vyhlášení výsledků vás včas zpravíme.

Těšíme se na vaše příspěvky!

## České hry opět v Essenu

Oproti loňské premiéře se letos na mezinárodní veletrh her v Essenu rozjely hned dvě české výpravy. Sdružení **Czech Board Games**, které loni slavilo opravdu fenomenální úspěch se strategickou hrou Vládi Chvátily *Through the Ages: A Story of Civilization*, vybralo pro letošek hru naprosto jinou, „lehčí“ – *Laborigines* Jakuba a Tomáše Uhlířových. Jako druhý titul připravilo pro jejich stánek nakladatelství ALTAR anglicko-německou verzi nové hry Zbyňka Vrány *Jantar*.



Novou vlaštovkou na herní scéně je společnost **Czech Games Edition**, která se pro změnu hodlá zaměřit na vydávání her českých autorů primárně pro zahraniční trhy. Také tento vydavatel představil v Essenu hned dvě novinky – hru *Galaxy Trucker* Vládi Chvátily a *Šestiměstí* Vladimíra Suchého. Obě v anglické a německé verzi.



O všechny české hry byl mezi návštěvníky veletrhu velký zájem, předváděcí stolky byly téměř neustále obsazeny hráči, kteří si chtěli novinky vyzkoušet. Kromě toho si mohou čeští autoři díky Vládovi Chvátilovi připsat ještě další bod. V Essenu byly k mání i první kusky nového vydání hry *Prophecy* – tedy americké verze jeho *Prorocství*, českým hráčům dobře známého. Úspěšně zde konkurovaly nové edici klasického *Talismanu*. Doufejme, že stejného úspěchu se *Prophecy* dočká i na americkém trhu.

fotografie Hač a Ládínek