

Dech Draka

Představujeme – Vlád'a Chvátíl

Náš cyklus medailónků významných postav české RPG a deskoherní scény nemůžeme začít nikým jiným než Vlád'ou Chvátilem, špičkou mezi současnými herními designéry, jenž se na tomto poli pohybuje už přes 15 let.

V první polovině devadesátých let se podílel na tvorbě *Dračího doupěte* – Pravidel pro pokročilé a Pravidel pro experty. Následovalo vydání jeho první deskové hry, jíž byla *Arena*, taktická bojová hra simulující souboj gladiátorů, která se na pultech objevila v roce 1997. Poté se několik let věnoval zejména vývoji počítačových her ve firmě ALTAR Interactive – díky němu jsme si mohli zahrát vynikající – a dábelsky obtížnou – logickou hru *Fillets* (1998), jejíž pokračování *Fillets II* spatřilo světlo světa v loňském roce, a reálnou strategii s RPG prvky *Original War* (2001). Mezitím si ještě „stříhl“ gamebook *O Norikovi* (1999) a zapojil se do tvorby základní koncepce nové RPG *Dračí doupěte Plus*.



Další etapa ve znamení deskových her se začíná psát v roce 2001, kdy byl Vlád'a požádán, aby pro ALTAR vytvořil zástupce oblíbeného *Talismanu*, který byl celosvětově stažen z prodeje. Úkolu se zhostil s invencí sobě vlastní a před vánoci 2002 si tak mohli nedočkaví hráči poprvé zahrát *Proroctví*. V létě 2003 následovalo první rozšíření – *Dračí říše*, v roce 2004 nové vydání základní hry a na jaře 2006 *Vodní říše*. (Mezitím se ještě dočkala limitovaného fanovského vydání jeho „odlehčenější“ hra *Merry Men of Sherwood*.) V současné době Vlád'a dokončuje třetí rozšíření – *Říše Chaosu*.

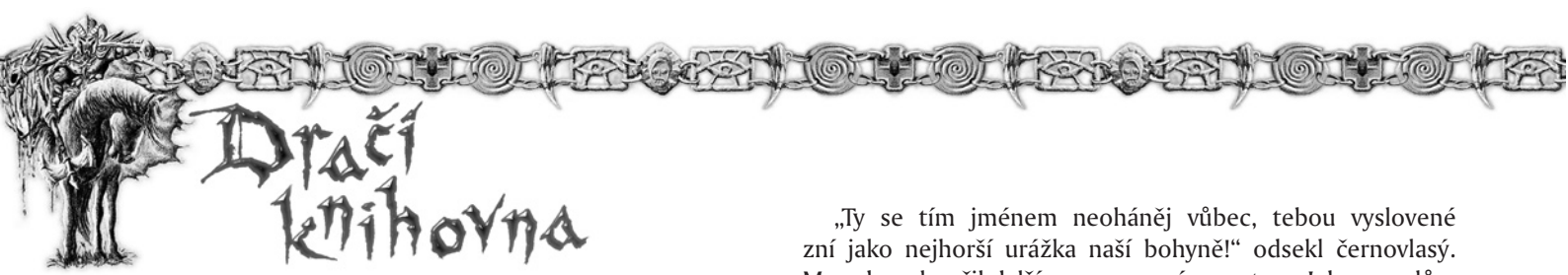
Zároveň se Vlád'ovy hry začínají prosazovat i v mezinárodním měřítku. První vlaštkou byla anglická mutace *Proroctví* v roce 2004 (o nové anglické vydání se postarala firma Z-Man Games na sklonku loňského roku). O dva roky později následovaly hned dvě hry – karetní *Through the Ages: A Story of Civilization* (která loni získala ocenění International Gamers Awards v kategorii strategických her pro více hráčů) a budovatelský *Graenaland* zasazený do dob vikingské kolonizace Grónska. A v roce 2007 zábavná akčně-strategická hra *Galaxy Trucker*. Také hra *Merry Men of Sherwood* by se měla brzy dočkat zahraničního vydání.

A co pro nás Vlád'a chystá dál? Krom již zmíněné *Říše Chaosu* se můžeme dočkat buď některé z mnoha jeho již delší dobu hotových her, anebo něčeho zbrusu nového. V každém případě určitě je na co se těšit. A pokud se nemůžete dočkat, zkuste vyrazit na některou z herních akcí (třeba v červenci na GameCon do Pardubic), kde zpravidla bývá příležitost zahrát si některou z dosud nevydaných her či se dokonce zapojit do jejich testování.

hračské

doupě

pevnosti



Ti, kdo bloudí mezi světy

1. část

Lucie Lukačovičová

*We must away, we must away!
We must ride ere the break of day!*

– J. R. R. Tolkien

Když procházeli Jižní bránou, už se začínalo stmívat. Byli jen dalšími poutníky shrbenými únavou a strastmi cest – dva mladí muži s meči u pasu, jedna zlatovlasá dívka v bílých zaprášených šatech a hlavou ovinutou šálem proti chladu, druhá oděná v zeleném, s toulcem na zádech a lukem přes rameno. Nikdo z nich nevypadal na víc než sedmnáct let, ale v očích a v pohybech se jim zračila dospělost vynucená nezbytností. V Podhůří nijak neobvyklý jev.

Za nimi však šel ještě kdosi další... Vysoká postava zahalená v plášti, kápi staženou do tváře. Irwein Šedovlasý, který právě vystřídal předchozího strážného, zahlédl na okamžik cizincovu ruku, jež vyklouzla ze záhybů pláště. Byl by přísahal, že pod těsně padnoucí černou rukavicí nemůže být nic jiného než holá kost. Než však stačil cokoli udělat, postava prošla branou a jako by se rozplynula do šera.

V úzkých ulicích, konečně chráněni před dotírajícím chladným větrem, se čtyři poutníci zastavili. Jedna z dívek – lučičstnice – si shrnula kapuci na záda. Přes dlouhé plavé vlasy, které rámovaly jemnou tvář, bylo vidět špičaté uši.

„Všechno v pořádku, Tyllione?“ zeptal se mladík, jehož široká ramena prozrazovala býčí sílu a odolnost. Tyllion roztržitě přikývl. Nebyl dívka, byl elf. Jeho zelené oči těkaly ze strany na stranu. Špinavé temné město a křivolaké uličky vybudované rukama lidí na něj působily tísnivě.

„Pochválena budiž Ataralen, že dneska nebudeme muset mrznout přes noc venku. Kde je vůbec Moradan?“ zeptal se druhý z bojovníků. Nebyl tak mohutný ani jej neprovázelo slabé cinkání kroužkové košile, těžké prameny černých vlasů mu padaly až na ramena. Na jeho souměrnou tvář by pohlédlo se zalíbením nejedno děvče.

„Přímo za tebou,“ ozval se příšerný skřípavý hlas. Elf a zlatovlasá dívka sebou trhli, válečníci se jen obrátili po zvuku. Na Moradana si už zvykli a jeho hlas i zjev je přestal děsit. Moradan shodil kapuci a odhalil tak svou tvář – šerednou, vychrtlou, podobnou umrlčí lebce. Krátké černé vlasy měl sčesané za nečekaně jemně tvarovanými špičatými ušima podobnými Tyllionovým.

„Bejt tebou, Dagore, tak tady nevykřikuju jméno naší patronky moc nahlas. Posledně nám štěstí nepřineslo,“ pokračoval posměšně.

„Ty se tím jménem neoháněj vůbec, tebou vyslovené zní jako nejhorší urážka naší bohyně!“ odsekl černovlasý. Moradan ukončil další spor varovným gestem. Jeho smyslům ušlo máloco.

„Hej,“ zachrchlal opilec, který se k nim potácel uličkou, „tvoje matka musela bejt zatraceně hnusná elfská děvka!“ Elar se nadechl k odpovědi, ale Moradan mu naznačil, ať mlčí. Zlatovlasá Mirian stáhla znechuceně obličej nad pachem piva, kterým byl zarostlý chudák cítit.

„Hej, s tebou mluvím, ty stvůro!“ pokračoval opilec a ukázal na Moradana. Musel se přitom opírat o zeď, aby neupadl. Moradan ledabyle sáhl za záda, ve tváři lhostejný výraz. A stejně nedbalým pohybem v příštím okamžiku umístil svůj vrhací nůž do opilcovy krku.

„Moje matka byla počestná lidská žena, jejíž krása učarovala jednomu potulnému bojovníkovi, který měl čirou náhodou půl krve uhrančivých temných elfů,“ vyložil Moradan do mrtvého ticha jízlivou parodii na vzletný styl minstrelů. Vytrhl nůž z mrtvolky.

„Bohové se na ten svazek asi nemohli koukat,“ dodal kysele.

„Moradane! Cos to udělal?! Vždyť to byl jenom opilý ubožák!“ zalapal po dechu Elar.

„A co má bejt? Dneska mi nadával, zejtra by někoho zmlátil nebo oddělal,“ pokrčil míšenec vychrtlými rameny. „Jdem hledat nocleh. Kdysi jsem se tady pozdržel během jedny cesty. Snad tady ještě bude jedna docela ucházející hospoda.“

„Dobře, ale... Prosímte... přistě... nic takového nedělej,“ zamumlal Elar a opatrně vzal kolem ramen Mirian, která strnule stála a nemohla odtrhnout zrak od mrtvého těla. Dagor zatím postrčil dopředu zděšeně zirájícího Tylliona.

„Ctný rytíř Elar, syn Almiriona Havraního spáru, promluvil,“ usklíbl se Moradan, ale pak mávl rukou, stáhl si opět kápi do tváře a ujal se vedení skupinky. Podvědomě se dotekem ujistil, zda je amulet ve tvaru devíticípé hvězdy bezpečně ukrytý na řetízku za límcem haleny. Elf i oba válečníci ho neklidně napodobili. Znamení adeptů hvězdné bohyně Ataralen jim mohlo přinést jen máloco dobrého.

Dagor ani Moradan nebyli nikdy z těch, kdo bojují do posledního dechu. Když před dvěma dny na cestě zahvízdaly šipky z kuší a rytíři začali padat z koní, ani jeden z adeptů příliš neváhal. Oba se svezli ze sedel a vrhli se do houštin. Dagorovi se podařilo probít se pryč, Moradan za sebou odlákal část útočníků, aby jim pak zmizel v lese jako přízrak. Mirian, adoptivní dceru představeného Kapituly, zachránil Elar. Strhl ji na zem a kryl ji vlastním tělem a svým štítem. Jakmile se pozornost bojujících soustředila na několik dosud odolávajících rytířů, Elar s dívkou zmizeli do hvozdů. Tyllion je kryl střelbou z luku, ale kámen z praku ho zasáhl do hlavy. Křehkého elfa útočníci započítali mezi mrtvé. Elar našel pro Mirian bezpečný úkryt a vrátil se, hnán špatným svědomím, že utekl z boje, ač pro záchranu ženy. I Moradana a Dagora zajímalo, jestli někdo přece jen nepřežil – a tak našli a ošetřili Tylliona. Ostatní z Mirianina doprovodu byli mrtví, jak rytíři, tak mladí adepti. Ale nic z jejich majetku nechybělo.

Tedy všichni čtyři přeživší zahodili bílé pláště Ataraleniých adeptů, ukryli amulety za oděvem a spolu s Mirian prchali, co jim síly stačily. Skrytě putovali přes lesy a zapadlé vesničky, Tyllion se postupně uzdravil. Všichni toužili po bezpečí Kapituly, po důvěrně známé vůni bylinek Mistra léčite-



le, po obvyklých povelích na cvičišti a příšerné kaši, kterou dostávali adepti k jídlu, po vysokých, nedobytných zdech, za které by se ukryli. Všichni měli strach a únavu vepsanou ve tváři – všichni kromě Moradana. Ten měl v obličeji vždycky jen výraz škodolibosti a opovržení. Pohrdal lidmi i elfy, jejich životem i smrtí. Jeho myšlenky mu hleděly z očí, když vedl skupinu špinavými, páchnoucími ulicemi do nitra města.

Hostinec U Připáleného křídla stál na hranici mezi chudinskou čtvrtí a čtvrtí, kde žili slušní, bohatí lidé. Na hranici mezi dvěma světy. Právě tam se vyčerpaná skupinka uchýlila.

„Trochu masa z toho podsvinčete, co tu pečeš, hostinský. A víno,“ objednal Elar a zacinkal mincemi ve vāčku. Moradan ho přemluvil, aby si nabrali stříbrňáky z vlastnictví pobitých druhů. Mrtvým už peníze k ničemu nejsou a živým mohou ledaskdy zachránit život...

Mirian si stáhla s hlavy šál. Tiše pozorovala a naslouchala okolnímu dění. Elar a Dagor se polohlasně dohadovali, jak budou spát na pokojích a kdo má držet první hlídku. Nevěřili v iluzi bezpečí.

Hezká zrzavá dívka, která přinesla jídlo a pití, sotva mohla skrýt zájem, který v ní vzbudily Tyllionovy elfí uši a krásná tvář.

„Moradane...? Proč ses vůbec stal adeptem Ataralen?“ obrátila se Mirian najednou na mlčky sedícího čtvrtelfa.

„Proč se ptáš? Abys to práskla svému tatíčkovi, jakmile přelezeme přes práh Kapituly?“ odpověděl svým nepřijemným, řezavým hlasem.

„Ne. Protože mě to zajímá. Elar a Dagor po zničení jejich rodů nemají žádnou jinou možnost kam jít, žádný jiný prostředek, jak zachovat rodovou čest. Tyllion byl pro jakési falešné obvinění vyhoštěn z Hvozdu. Když hledal bezpečí a řád, nemohl skončit jinde. Rytíř z něj asi nebude, ale léčitel nebo člen lučičtínských oddílů jistě. Ale proč ty?“

„Lidi nenáviděj všechno odlišný a ještě víc nenáviděj všechno hnusný. Co nenáviděj, to kamenujou, časem to sama zjistíš, holka. Kde jinde skončí vandrák, co hledá bezpečí a řád?“ zapitvořil se Moradan.

Mirian chtěla ještě něco říci, ale zarazila se. Cítila, že se na ni někdo upřeně dívá. Co možná nenápadně se ohlédla. V rohu, stranou od ostatních hostů, seděl vysoký muž s mečem u pasu. Tvář mu brázdilo bezpočet ohavných jizev.

„Zírá na tebe jak na modlu, holka,“ ucedil Moradan a pod stolem kopl Elara do kotníku.

„Někdo vám chce vaši princeznu sníst očima, ctný rytíři,“ zasyčel s pobaveným úšklebkem. Elar usoudil, že teď také není vhodná doba pro obvyklý spor na téma „Já zatím ještě rytíř nejsem“. S dokonale bezstarostným výrazem sdělil novinku Tyllionovi a Dagorovi. Otočil se, až když se natahoval pro džbán, aby si dolil. Ani zbylí dva členové skupiny nebyli z těch, kdo by nedovedli zachovat zdání klidu a nenucenosti.

Zjizvený zatím rozmlouval se zrzavou servírkou, dívka se smála a zdála se být potěšena jeho společností. Zanedlouho ale muž dopil, zaplatil a odešel.

„Tohle smrdí jak tejdén chciplá kočka,“ zamumlal Moradan. „Elare, Tylli, máte svou princeznu na starosti. Obávám se, že kdyby svému oteckovi pozdějc vyprávěla, že strávila noc ve stejném pokoji s někým, jako jsem já, tak bysme z toho nemuseli vyváznout zrovna dvakrát dobře.“

„Měli bychom se sice držet co nejlépe pohromadě, ale chápu, že dcera představeného vyžaduje jisté ohledy,“ pokýval hlavou Elar.

„Přessně tak,“ řekl míšenec, zbytečně protahuje sykavku, „a ty spolu s tím lesním elfem jste důvěryhodný. Dagora si беру s sebou, ať se taky můžem střídat v hlídkování. Jestli ten zjizvenej chlápek bude chtít dělat nepříjemnosti, tak není zrovna bezpečný zůstat tady, ale neznám žádný rozumný místo, který by bylo lepší.“

Mirian zachytila z jejich tlumeného rozhovoru jen několik slov. Cítila se jako zboží – sice drahocenné, ale pouhopouhé zboží – které je potřeba někam dopravit, aniž by přišlo k úhoně. Věděla ale, že s tím sotva něco nadělá.

Elar zaplatil dva pokoje, ukázalo se, že v obou jsou dvě lůžka. Moradan mávl rukou místo přání dobré noci a zmizel za jedněmi z dveří, Dagor si prohrábl husté černé vlasy a s pokrčením ramen čtvrtelfa následoval.

„Za chvíli jsem zpátky. Zkusím se poptat, co byl zač ten zjizvený,“ prohlásil Tyllion, když ve druhém pokoji odložil luk a toulec.

„Buď opatrný. Nemá jít někdo s tebou?“ zeptal se Elar neklidně.

„Tohle zvládnou,“ usmál se elf a neslyšně se protáhl pryč.

Venku drobně přšelo, Mirian a Elar v pokoji osaměli. Bojovník odložil opasek s mečem ke své posteli a protáhl se. Uvažoval, jak zvládají dlouhé pochody křehčí členové skupiny, ačkoli nenesou nic těžkého.

„Myslíš, že Tyllion něco zjistí?“ zeptala se dívka, zatímco si rozčesávala vlasy. Adept pokrčil rameny:

„Tylli je šikovný. Nejsem si jistý, jak se vždycky dokáže dozvědět, co potřebuje, ale myslím, že lidé mu hodně povědí, protože mu důvěřují. Tyllion je bezelstný, není v něm žádná faleš ani zlo. Jeho upřímnost a bezprostřednost nelze napodobit.“ Dcera představeného přikývla, odložila hřeben a začala si rozvazovat šněrování na šatech. Elar se rychle odvrátil.

„Odpusť, že neodejdu z pokoje, ale víš, že na tebe musíme dávat pozor,“ omlouval se spěšně.

„To je v pořádku,“ povzdechla si Mirian. Pro Moradana jsem jen zboží, pro Elara svátost – co z toho je horší? Adept si její povzdech špatně vyložil a omluvně shrbil ramena.

„V pořádku! Obrat se zpátky!“ zdůraznila už poněkud podrážděně. Zbytečné omluvy, zbytečné ohledy... Zbytečné?

Odložila na židli svrchní část šatů, zůstala jen v dlouhé bílé košili a schoulila se pod tenkou pokrývkou.

„Nevšiml sis na Dagorovi něčeho zvláštního?“ zeptala se Mirian najednou.

„Ne, proč? Je dobrý bojovník a veselý a spolehlivý společník. I když někdy až příliš rychle souhlasí s Moradanem,“ usmál se adept, přijal dívčino zvoucí gesto a posadil se na okraj její postele.

„To jsem neměla na mysli. Znáám ho jen krátce, ale všimla jsem si, že se často drží stranou, je tajnůstkářský. Nikoho nenechá sáhnout do svého batohu ani pro tu nejobyčejnější věc. Nedovolí nikomu, aby se ho dotkl.“

„Právě jsi popsala hlavně Moradanovo chování. Možná to od něj Dagor zčásti pochytí.“

„Moradan umí být neuvěřitelně odporný.“

„Lidská zloba ho zkazila, Mirian. Modlím se k Ataralen, aby ho trpělivost a přátelství zase napravily, snad ještě není pozdě... Jsme jeho přátelé, i když nám to Moradan neulehčuje,“ povzdechl si Elar a sklonil hlavu. Na možnost míšencovy nápravy už měla dívka svůj vlastní, nikterak nadšený názor. Ale nebyl to Moradan, na koho právě myslela.

Natáhla pomalu ruku a pohladila Elara po tváři. Adept se bou trhl, jako by se chtěl zvednout, ale neudělal to. Mirian ho objala a položila hlavu na jeho hrud'. Přes látku haleny cítila kroužky zbroje.

„Mám strach. Snažím se to nedávat najevo, ale mám strach. Co když tě zabijí?“ šeptala rychle, jako kdyby se bála, že nestihne říci všechno. Elar opětoval objetí, neobratně ji hladil po vlasech a po zádech.

„Budu tě chránit i za cenu vlastního života. Taková je povinnost rytířů,“ zamumlal.

„Je smutné obětovat život pro povinnost.“

Elar nevěděl, co říct. Držel Mirian v náruči a oba mlčeli. Zvažovali svá opovážlivá přání a nepravděpodobné naděje. Adept se sklonil a jemně políbil dívku do vlasů. Zvedla hlavu a vtiskla mu krátký polibek na rty. Překvapeně na ni hleděl:

„Otáčejí se za tebou všichni adeпти a mladí rytíři...“

„Nemají příliš s čím srovnávat – do Kapituly přece kromě mne ženy nesmějí,“ usmála se hořce. „Chci být s tebou...“

„Neboj se. Jsem a budu s tebou. Neopustím tě,“ řekl pevně. Kroužková košile se mu najednou zdála nesnesitelně těžká. Za jak dlouho se vrátí Tyllion...? Pak zavrtěl hlavou, odsuzuje vlastní myšlenky.

„Klidně spi. Budu hlídat,“ řekl trochu ochraptělým hlasem. Opatrně dívku přikryl a sfoukl svíčku.

Tyllion se vrátil až za několik hodin, ale oči mu přímo zářily nevinnou radostí.

„Kde jsi byl? Už jsem se o tebe začínal bát,“ přivítal ho Almirionův syn šeptem. Než znovu zavřel dveře, všiml si ve světle z chodby, že elf má zčásti rozčuchané vlasy a nezvykle nedbale zapnutý opasek s dýkou.

„Náš zjizvený známý,“ řekl Tyllion tiše, „se jmenuje Skara. Byl dobrým přítelem již zesnulého otce místní servírky, zrzávé Kerin. Skara odtud musel před dvaceti lety utéci, protože kdosi velmi stál o jeho hlavu. Teď se vrátil, prý kvůli nějakému proroctví... Kerin se bojí, co všechno by se mohlo ve městě strhnout.“

Bojovník chtěl něco odpovědět, ale nebylo mu to dopřáno.

Dveře se zachvěly pod prudkým úderem. Dřevěná petlice povolila. Elar se vrhl kupředu a ramenem dveře znovu přibouchl. Cítil, jak se proti němu na chodbě kdosi zapřel. Adept v tu chvíli věděl, že útočníci jsou přinejmenším tři – Almirionův syn dokázal běžně při výcviku svou silou a vahou přetlačit dva muže. Teď byl ale tlak příliš velký. Elarovi podkluzovaly nohy, dveře se začaly pomalu otevírat. Jeden z útočníků bodl skrze vzniklou skulinu krátkým mečem. Elar uskočil, nechal dveře, ať se rozlétnou. Chytil ruku, která meč třímala, a prudce trhl k sobě. Útočník narazil hlavou do rámu dveří a svezl se bezvládně na podlahu. Adept skočil k lůžku, kde nechal svou zbraň.

Druhý muž, který nečekal, že dveře povolí, ztratil rovnováhu a vpadl do pokoje. V tom okamžiku už k němu přiskočil Tyllion. Levačkou ho chytil za oblečení na rameni a s pomocí setrvačnosti ho strhl k zemi. V pravačce elf svíral dýku, kterou vzápětí bodl protivníkovi do zad.

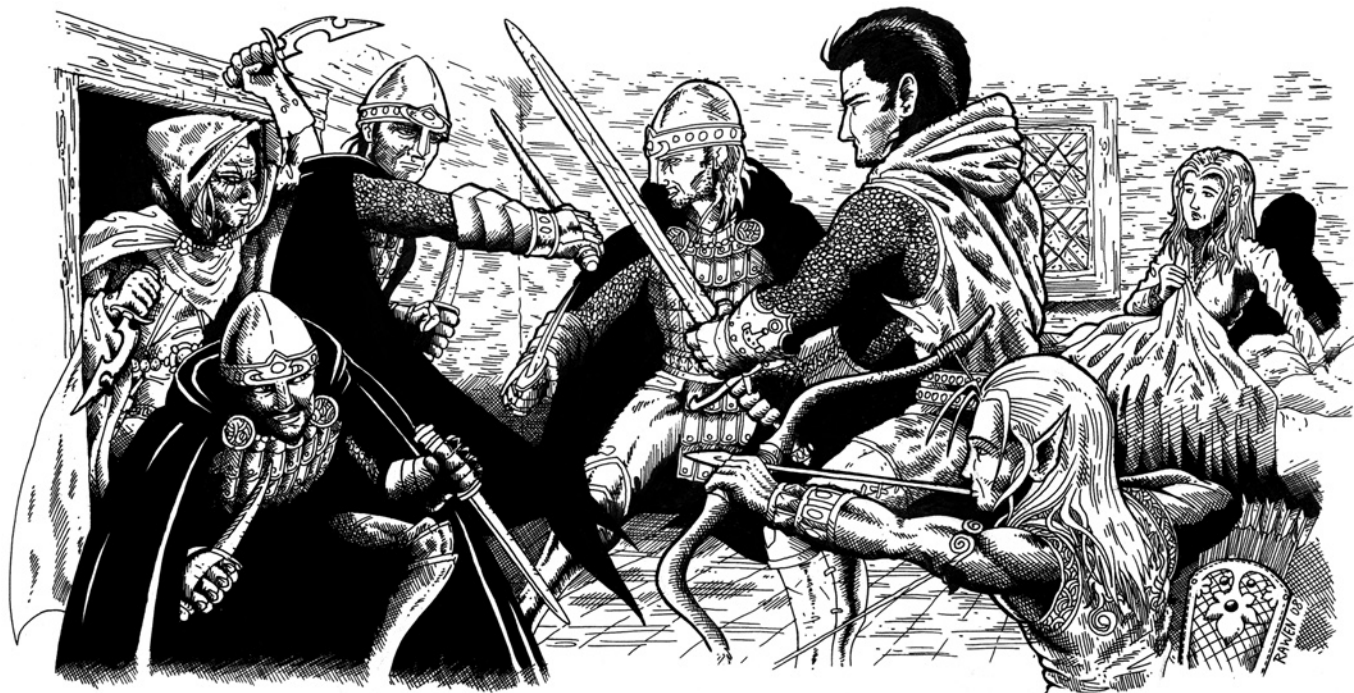
Útočníci měli všichni černé oblečení a na pravé tváři podivný znak – dvě šikmé, krátké modré linie. V příští chvíli dovnitř vrazil třetí, ozbrojený krátkým mečem a tesákem, a ťal po Elarovi. Mladík už měl ale v ruce svůj těžký meč. Švihl jím vodorovně, ale držel jej svisle, levou rukou v rukavici podepřel čepel, aby pohyb měl dostatečnou sílu. Obě zbraně protivníka smetl stranou.

Nájemní zabijáci, blesklo mu hlavou. Všichni stejný oděv, stejný znak! Věděli, že jdou bojovat do stíněných prostor, a nebrali si zbytečně dlouhé zbraně!

Tyllion sebral jediným pohybem luk a připravený šíp, ani se nenamáhal luk zvednout svisle. Napjal ho vodorovně a střílel bez přesného míření mezerou, kterou mu otevřel svým úderem Elar. Kdosi na chodbě zařval bolestí.

V tu chvíli už byli na nohou Moradan i Dagor. Šeredný čtvrtelf vyrazil z pokoje jako první. V každé ruce svíral zakřivený tesák, ale držel obě zbraně obráceně, než je obvyklé, a rovnoběžně s paží, za níz se ostří záludně skrylo. Připomínal tak kudlanku nábožnou.

Zabiják, který stál napravo od dveří, po něm sekl shora. Moradan švihl pravicí, svedl protivníkův meč šikmo dolů ke





zdi. Zároveň se půlkrokem dostal k nepříteli a druhý tesák se mihl vzduchem. Úspěšné bodnutí shora, kterému nepřekážely stěny úzké chodby, skončilo těsně pod hrudní kostí nájemného vraha. Ještě než muž dopadl na zem, míšenec vytrhl zbraň. Vylétlo několik jasně rudých kapek krve a rozstříklo se po zemi jako rubíny rozházené marnotratným šlechticem.

Dagor vyběhl z pokoje směrem nalevo, aby kryl Moradanovi záda. Ve dveřích do Mirianina pokoje Elar bojoval s dalším zabijákem, dva se právě obraceli, aby černo vlasému adeptovi čelili, čtvrtý se svíjel na zemi s prostřeleným břichem. Dagor je jen přelétl očima, zaznamenal modré tetování a výzbroj. Žádné další individuální rysy nepřátel v podstatě nepronikly k jeho vědomí. Už jen tři, pomyslel si. Od prvních potyček, kdy šlo opravdu o život, se naučil počítat. Počítat protivníky, počítat jejich pohyby a zabíjet. Vnímat jako pouhá čísla ty, kteří jsou ještě bojeschopní, a ty, kteří už leží v prachu. Nic víc.

Najatí vrazi si okamžitě uvědomili, že se mohou ocitnout v pasti, tísňeni ze dvou stran. Ten, jenž bojoval ve dveřích, se odpoutal od Elara a všichni tři začali ustupovat ke schodišti. Elar, pro kterého znamenal dlouhý meč v úzké chodbě nevýhodu, nechal Dagora v těsném závěsu s Moradanem proběhnout, a teprve pak je spolu s Tyllionem následoval. V poměrně stísněném prostoru mohli bojovat jen dva muži proti dvěma a to ještě za předpokladu, že spolubojovníci byli dobře sešraní a vzájemně si nepřekáželi.

Moradan držel pravý tesák před sebou v klasickém rovném střehu, druhou zbraň měl stále skrytou jako zákeřné kusadlo kudlanky. Díky svým rychlým pohybům a způsobu boje skutečně vypadal jako nestvůrný hmyz. Dagor se držel po jeho boku, svůj jednoruční meč před sebou, druhou ruku schovanou za zády – a v ní dýku.

Dagor se náhle prudce pohnul doprava, směrem k Moradanovi. Čtvrtelf se okamžitě přitiskl ke zdi. Při levé straně chodby prolétl další Tyllionův šíp. Zabiják, který původně stál proti Dagorovi, tlumeně vykřikl. Upustil krátký meč. Zeleně opeřený šíp mu čněl z ramene.

Než se ale dva adepti v první linii znovu odlepili od stěny a využili celou šířku chodby, tetovaní se bleskurychle přeskupili. Zraněný se stáhl dozadu a jeho místo zaujal jiný. Už jen dva, počítal Dagor. Ale tentokrát se zmýlil.

Okenice v Mirianině pokoji se rozlétly. Dovnitř obratně doskočil vrah v černém, který okno rozrazil kopnutím, jak se zhoupl ze střechy. Za ním se protáhl druhý. Dívka, sedící na posteli, nedokázala ani vykřiknout, zmrazena úlekem. Jeden ze zabijáků upřel pozornost ke dveřím, druhý se pohnul k Mirian. Prudce sáhla pod polštář a křečovitě sevřela dýku pod ním ukrytou. Proklela svůj osud i otce, který naučil umění boje tolik mužů a ji tomu nenaučil.

Vrah tasil dlouhý nůž a přiblížil se. Ve chvíli, kdy byl na dosah, po něm Mirian sekla. Snadno se vyhnul, chytil ji za zápěstí, strhl k sobě a udeřil rukojetí nože do spánku. Sebral ji z postele jako bezvládnou loutku, přešel k oknu a hodil ji ven. Dole už čekal na koni další z tetovaných, který drahocenný zlatovlasý úlovek dovedně chytil. Pobídl zvíře a vyrazil pryč, do temného města, jehož ulice se halily do mlžného oparu. Druhý z únosců se přehoupl ven, bez pomoci třmenu vyskočil do sedla a následoval svého druha.

V tu chvíli vrazil do místnosti Tyllion, za ním Elar, přivolaní rachotem vylomených okenic. Poslední únosce mrštil směrem ke dveřím dýkou, ale oba adepti se vrhli včas k zemi. Tetovaný

na víc nečekal a vyskočil do tmy. Tyllion se bleskurychle zvedl a vyrazil k oknu. Už v pohybu napínal luk. V zelených stínech Hvozdu jeho národ zdokonaloval umění lučištnictví po tisíce let, naučili jej střílet za větru, na lodi i za jízdy na koni. Už sice nebyl elfem podle elfího práva, ale stále jím byl podle krve.

Zabiják lehce doskočil, dvěma kroky byl u připraveného koně a natáhl se po hrušce sedla. Tětiva zadrčela. Jezdec se do sedla už nedostal. Slabě zachrčel a s šípem v zádech klesl na špinavou zem.

„Mirian!“ vykřikl Elar zoufale a přehoupl se z okna dřív, než ho Tyllion mohl zdržet. Nebylo to příliš vysoko, ale i tak dopad adeptem trochu otrásl. Almirionův syn se ale okamžitě vzchopil, vyhoupl se na zbylého koně a vyrazil do noci za doznívajícím zvukem kopyt. V chodbě hostince, mizícího ve tmě a mlze, se ale stále bojovalo.

Čtvrtelf vyrazil pravým tesákem, vedl úder shora na rameno. Vrah, který se předtím bil s Elarem, ozbrojený krátkým mečem a tesákem, odsekl útok levačkou až ke zdi, vzápětí řál pravačkou soupeři po hrudníku. Moradana zachránil druhý tesák, jímž se včas kryl.

Dagor na svůj útok také nenechal čekat. Zabiják, ač měl jen jeden tesák, svedl úder k zemi a kopl Dagorovi do zbraně. V příští vteřině už vedl zespoda zákeřné seknutí. Ataralenin adept mohl děkovat bohyni za svou dýku a včasnou reakci.

Moradan ustoupil, aby se vyhnul meči svého spolubojovníka. Tetovaný toho využil k výpadu. Byl si svým úspěchem jistý, mohl si dovolit natáhnout se daleko dopředu. Hrot meče projel Moradanovým černým pláštěm, ale nenarazil na žádný odpor. Šeredný adept byl ještě hubenější, než se zdál, a dokázal i z ohavnosti vytěžit výhodu. Pouťový kouzelník mohl jeho plášť prošpikovat tuctem rapírů, aniž by ho zasáhl. V příští chvíli vrazil čtvrtelf svůj tesák nepříteli do břicha. Vrah nevěřicně vytřeštil oči a svezl se na prkna podlahy.

Dagorův protivník ustupoval, na okamžik jeho pohled zalétl stranou, aby zjistil, jak daleko je ještě schodiště. Černo vlasý provedl bleskurychlý výpad. Vzápětí si uvědomil, že se nechal nalákat. Zabiják uskočil ke zdi, levačkou chytil Dagora za ruku, trhl a dobře mířeným vysokým kopnutím zasáhl soupeře do zad, nad pas. Dagor přeletěl dopředu, obličejem proti stěně, náraz ho poslal k zemi.

Naštěstí neměl vrah možnost dorazit ho mečem. Pravačkou už se totiž kryl před Moradanem, který vyrazil do útoku, jakmile Dagor začal padat. Kopem se ale tetovaný dostal do pozice, kdy nemohl pod prudkostí čtvrtelfova úderu udržet rovnováhu. Padl nazad, reflexivně rozhodil rukama.

Dvě čepele kmitly vzduchem. Na okamžik si vrah a Ataralenin adept hleděli do očí. Moradan se potěšeně usklíbl. Zabijákovo tělo, přibodnuté dvěma tesáky k podlaze, se naposled slabě zachvělo. Pak čtvrtelf ustoupil a vytrhl zbraně z mrtvol.

Moradanova umrlčí tvář se obrátila, adept se podíval ze schodů. Vrah s prostřeleným ramenem se už dostal dolů a přes celou místnost. Natahoval zdravou ruku, aby otevřel spásné dveře a zmizel do noci, která slibovala záchranu. Čtvrtelf viděl, že mu kořist uniká. Odhodil jeden tesák, plynulým pohybem sáhl za záda, kde ve výši pasu nosil pouzdro s vrhacím nožem. S jistotou prověřenou zlomky vteřiny, které kdy rozhodovaly o čtvrtelfově životě či smrti, jeho kostnaté prsty nahmátly rukojeť. Sevřel zbraň v ruce a hodil spodem. Ozval se výkřik. Zraněný muž strnul u dveří, ruku přibodnutou nožem ke dřevu.



„Konec zábavy,“ zaskřípěl Moradan a seběhl dolů. Dobře mířenou ranou do hlavy zabijáka omráčil, zároveň druhou rukou vytrhl svůj nůž, aby bezvládné tělo mohlo spadnout na zem.

„Moradane!“ Tyllion, v obličejí bílý jak měsíční světlo, stál nahoře na schodech. „Mirian je pryč! Vtrhli do pokoje oknem a odvěkli ji! Elar vyrazil za nimi...“

„A kurva. Nechali jsme se nacytat,“ zavrčel míšenec. Nemělo smysl dál klít a sdělovat elfovi, že je to jeho a Elarova vina. Tyllion si nedostatek prozíravosti uměl sám vyčíst nejlíp a stejně by to ničemu nepomohlo.

„Skoč do mého pokoje, mám tam mezi věcmi nějaký ten sáh provazu. Ať nám vzácná návštěva neuteče. Chci se ho na pár věcí zeptat,“ prohlásil proto Moradan místo výčitek. S Tyllionovou pomocí pak důkladně svázaného zajatce vyvlekl nahoru.

Dagor seděl na své posteli, kam se po boji dokázal dostat. Obličej měl odřený a sykal bolestí, když si prohmatával záda.

„Hned se na tebe podívám. Jen se ujistím, že všichni mrtví jsou opravdu mrtví,“ houkl na něj míšenec.

„Nic nepotřebuju. Jsem v pořádku,“ zamumlal Dagor.

„Jestli řekneš, že je to jenom škrábnutí, tak tě praštím,“ ujistil ho Moradan vlídně a zmizel na chodbu. Přesvědčil se o bezpečné nehybnosti všech mrtvol a prohledal je. Výsledek byl žalostný – nic kromě zbraní, žádné peníze ani cokoli, co by vypovídalo o původu a totožnosti zabijáků. Moradan se na chvíli zastavil nad vrahem, kterého zasáhl Tyllionův šíp do břicha – zraněný si během boje šíp vytrhl a vrazil si ho do hrudi. Byl teď stejně jistě mrtvý jako jeho druhové.

„Tak ten věděl, že by měl s umíráním zábavu poměrně na dlouho,“ zhodnotil Moradan a pokračoval dál. U dveří do Mirianina pokoje našel jednoho nepřítele živého, ale důkladně omráčeného. Elar se postaral, aby útočník neuhodil hlavou o rám dveří zbytečně silně. Míšenec nešťastníka rychle svázal a odtáhl k prvnímu zajatci, do svého pokoje.

V tu dobu už hostinský usoudil, že je ticho dost dlouho a odvážil se vplížit do výčepu. Krev na schodech, podlaze i dveřích mu nemohla ujít.

„Přepadení! Vražda! Pomoc! Stráže! Vražda!“ začal rvát z plných plic.

„To taky nemohl strhnout poplach dřív, jestli je to tady co platný? No, co můžeš čekat vod hostinskýho,“ zahučel Moradan znechuceně. „Tylli, běž dolu a vyřiď to, tvoje nevinny voči jsou k tomu nejvhodnější. Řekni, že nás přepadli – my samozřejmě naprosto netušíme proč – a unesli Mirian. My se jenom bránili, pár jsme jich holt odkrouhli, to se stává. Elar vyrazil za únosce-ma, já ošetřuju Dagora a nikdo mě nesmí rušit, poněvadž jde o Dagorův život. O zajatech ani slovo, rozuměš?“

Elf jen vyděšeně kývl a odběhl.

„Tak se na tebe mrknu,“ oznámil míšenec Dagorovi, když za sebou zavřel dveře a oba zajatce odtáhl pod postel, aby na ně okamžitě nepadl zrak každému, kdo vstoupí.

„Ne, vážně, to zvládnou,“ bránil se černovlasý adept, „víš přece, že si vždycky ošetřuju zranění sám.“

„A jak to asi uděláš teď, když si nedosáhneš na záda?“ odbyl ho čtvrtelf. Přistoupil k Dagorovi a nepříteli šetrně z něj stáhl halenu.

„Kdo ví, jestli nemáš něco s páteří. Todle musí taky pryč,“ ukázal na široký obvaz, který měl Dagor ovinutý kolem celé horní poloviny těla.

„Víš, že to nemám sundavat! Mistr léčitel mi to přikázal nosit... kvůli zádům... abych vůbec mohl cvičit s ostatními...“ namítal Dagor.

„Právě proto! Musím vědět, co ti kopanec od toho bastarda způsobil!“ odsekl už důkladně dohrátý Moradan.

Dagor se vzdal. Točila se mu hlava, z obličejí mu tekla krev a ze zad vystřelovala do těla urputná bolest. Stejně už se pokazilo skoro všechno, co se pokazit mohlo... Proč nechávat výjimky?

„Ale ne,“ zaskřípěl míšenec, jakmile odmotal dvě třetiny obvazu. „My jsme snad museli oslepnout. A celá Kapitula s náma.“

Dagorovo tělo neslo známky mnohaletého výcviku, těžké fyzické námahy a několik nehezkých zjev. Navzdory tomu zjevně patřilo ženě, ačkoli ženskými půvaby nepřilíši obdařené.

„Co jsi ksakru zač?“ zeptal se Moradan.

„Jak jsem řekla, když jsme se setkali: Dagor.“

„Akorát ses opomenula zmínit, že na tebe máme volat: Dagor! a ne: Dagore!“ poznamenal adept jízlivě.

„Poslyš, Moradane... Sotva jsem byla dost velká, abych unesla kus dřeva, přikládala jsem na hradě svého otce pod kotle se smolou, aby bylo co lít na hlavy útočníků. Nikdy jsem nepoznala nic jiného než boj a přípravu na něj – a je to na mně znát. Jako muž jsem docela hezká, jako žena docela ošklivá. Moje rodina je mrtvá, hrad v troskách a nemám prostředky, abych si své území dobyla zpátky silou. Co mi zbývá než řád Ataralen? Kam jinam jít? Za ženu si mě nikdo nevezme a prodávat svůj meč nebo tělo, to se mi zatraceně nechce! Mistr léčitel o mně ví a vždycky mě kryl a pomáhal mi. Takže... neřekneš to nikomu, že ne?“

„Mlčím jako hrob,“ zašklebil se míšenec. „A teď se ti podívám na tu ránu.“

Elar se vrátil asi za hodinu. V obličejí byl bledý a jeho oči hleděly prázdně. Neřekl nic. Ani nemusel. Ostatní adeпти pochopili, že stopu únosců ztratil. Věděli, co to pro něj znamená. Nebo si alespoň mysleli, že vědí.

„Bez Mirian se do Kapituly vrátit nemůžeme! Musíme ji zachránit!“ zanařikal Tyllion, když se všichni sesedli kolem pečlivě ovázaného a oblečeného Dagora.

„Víme něco o tom, kdo na nás vůbec útočil?“ zeptal se míšenec suše.

„Z hostinského jsem nedostal ani půl rozumného slova, městská stráž s krčením ramen odklidila mrtvolky,“ stěžoval si elf. „Ale Kerin říkala, že ti tetování jsou klan nájemných vrahů, jejich vůdci se prý říká Pán zvonků – netuším proč. Zdálo se mi, jako by Kerinin strach z těch zabijáků nebyl všeobecný, ale tak nějak... trochu osobní? Může to mít něco společného se Skarou? Mohl je najmout on?“

„Ty ssse nezdáš,“ ušklíbl se potěšeně Moradan. „Uvidíme, co se dozvíme od našich vzácnějších hostů. Je čas, aby nám trochu zazpívali.“ Zvedl se a vyvlekl z úkrytu oba zajatce. Jeden už přišel k sobě, ale ten s probodnutým ramenem a rukou vypadal stále ještě v bezvědomí. Míšenec se k němu sklonil. Zkusil ho probrat, ale muž nereagoval. Moradan nahmátl jeho krční tepnu a zamračil se.

„Jsou způsoby, jak si silou vůle přivodit smrt. Právě vidíte účinky nějakého z nich. Ale jsou taky způsoby, jak si přivodit stav smrti podobný,“ Moradanova mluva napodobující řeč léčitelů a učenců zněla příšerně.



„Takže čistě pro jistotu,“ dodal a zkušeným chvatem zlomil bezvládnému zabijákovi vaz. Pak se obrátil k přeživšímu.

„Ty máš docela smůlu, protože tohle umění nezvládáš. Teď je na tobě, abys nám hezky pověděl, kdo tě najal,“ usmál se Moradan ošklivě. Jeho výraz a tón hlasu nesly nevyřčenou hrozbu, která neslibovala jen utrpení tělesné, ale i ztrátu duše, pohlcení nekonečnou tmou plnou ostrých zubů... Ostatní adepti se otřásli. Míšenec se jim najednou jevil jako nelidská, cizí a děsivá bytost. Dagor si až teď uvědomila, že jejich zajatec je vlastně mladý a hezký, že má oříškově hnědé oči, že má strach a vypadá tak... bezbranně.

„Nevím,“ přikřčil se svázaný vrah, „Pán zvonků nám nikdy neříká, kdo zaplatil.“

„Proč jste měli unést Mirian? Kam jste ji měli odvézt?“

„Nevím proč! Měli jsme ji vzít do jednoho opuštěného domu v chudinské čtvrti – ale ten už bude touhle dobou prázdný...“

„Věř mi, že cokoli se stane Mirian, tak my uděláme tobě,“ oznámil míšenec vrahovi sladce.

Ozvalo se zaklepání.

Dagor okamžitě zakryla vězni ústa, Moradan naznačil ostatním, aby byli taky zticha.

„Kdo tam?“ zeptal se.

„Já, Kerin, hostinského pomocnice! Mám pro vás vzkaz!“ ozval se nejistý dívčí hlas. Tyllion přikývl, že je to skutečně rudovlasá servírka, a míšenec pootevřel dveře tak, aby přes něj nebylo vidět dovnitř.

Stála tam Kerin, v ruce kožený vak převázaný několika šňůrkami. Podle tvaru se dalo sotva odhadnout, co je uvnitř.

„Tohle vám prý mám dát,“ řekla dívka bezradně a podala předmět čtvrtelfovi. Moradan jej přijal a potěžkal v ruce. Jeho oči se zúžily. Začínal tušit.

„Kdes k tomu přišla?“ zeptal se.

„Přinesl to poslíček, chlapec z ulice. Ptala jsem se ho, kdo ho poslal, ale odsekl, že má moc práce, a odběhl dřív, než jsem ho mohla zastavit.“

„Šikovná holka,“ pochválil ji, aniž kdo mohl odhadnout, jestli to bylo myšleno vážně. Kývl na rozloučenou a dveře opět zapadly. Počkal ještě, až dívčiny kroky odezněly chodbou. Až pak se pomalu obrátil do místnosti.

„Tudle vypadá na zprávy od našich tetovaneých přátel. Otevřu to spolu s Dagorem někde stranou, kdyby to měla bejt nějaká past,“ řekl poklidně, pohled upřený na Dagor. Bojovnice si nebyla úplně jista, co se od ní čeká, ale z míšencových očí četla obavy. Obavy, které se vůbec netýkaly pastí nebo jedů.

V tu chvíli se Elar vrhl dopředu. Než se stačili ostatní vzpamatovat, vyrval Moradanovi z rukou kožený obal a zpřetrhal šňůrky, které držely kůži pohromadě. Na zem vypadl kus pergamentu... a Mirianina zlatovlasá hlava.

Tyllion vykřikl, Dagor zaklela. Elar padl na kolena. Třesoucí se rukou se dotkl dívčiny mrtvé tváře, na níž smrt zmrazila výraz nevěřícího údivu. Rytířovými rameny otřásl cosi podobného vzlyku, ale oči zůstávaly suché a široce otevřené. Jediný Moradan stál tiše a nehybně, v jeho ohyzdné tváři se nepohnul ani sval.

„Neuhlídál jsem ji... Nechránil jsem ji... Nedokázal jsem ubránit její život! Ataralen, proč?!“ drmolil Elar. Chvěl se po celém těle, ruce křečovitě zatínal v pěst. Dagor držela plačícího Tylliona, který – jak je zvykem elfů, dětí a lesní zvíře – se nebránil projevit žal.

Míšencova vychrtlá ruka sebrala pergamen a pokojem vzápětí zazněl Moradanův řezavý hlas:

„Chtějí po nás, abysme dneska se slunce západem přišli do starýho amfiteátru za městem. Jenomže k tomu už nemáme ani důvod ani chuť! Seber se, Elare! Seber se, usekni hlavu tomu svázanými bastardovi a mizíme z města!“

„Ne!“ vykřikl rytíř a prudce vstal. Dagor a Tyllion na něj hleděli se směsicí úleku a překvapení.

„Ne!“ opakoval Elar dutě. „Neodejdu! Někdo za Mirianinu smrt zaplatí! Zaplatí tak, jak jenom zaplatit lze!“ Několika ráznými kroky přešel k zajatci a kopnutím ho obrátil na bok. Sešel vrahovo zápěstí.

„Kde jsou ostatní? Kde máš svoje nadřízené a spolubojovníky?“ zeptal se mrazivě. Svázaný muž mlčel.

„Kde?! Jsou?! Ostatní?!“ zasyčel Elar a každé slovo provázelo křupání lámaných kostí na vězňových prstech. Zajatec nevydal ani hlásku. Až když mu Elar vyvrátil zápěstí a začal drtit zlámané prsty, vrah bolestně zavyl.

Dagor s Tyllionem zděšeně zírali. Nedokázali si představit, že by někdo jako Elar kdy mohl týrat bezbranného člověka. První paprsky slunce stoupajícího nad obzor na okamžik dopadly na Moradanovu tvář a odhalily kruté spokojený, krvelačný úsměv.

„Hoď ho do pytle a odnes si ho do sklepa. Tam ho nikdo neuslyší řvát. Půjdu s tebou,“ nabídl se čtvrtelf ochotně. Elar bez námitek uvedl návrh ve skutečnost.

Než se za několik hodin oba adepti vrátili nahoru, Tyllion se proplakal do spánku a i hlídkující Dagor málem přemohla únava. Zabušení na dveře ale elfa i dívku probralo.

„Co se děje? Zjistili jste něco?“ zeptala se černovlasá unaveně, když Moradanovi otevřela.

„Nic, co by stálo za řeč,“ zavrčel čtvrtelf, „musíme zahladit stopy, pohřbít Mirianinu hlavu a poptáme se po městě na amfiteátr – jestli se má Elar vzpamatovat, budeme tam muset jít. Sejdeme se u Jižní brány, v uličce, kde jsem zabil toho ožralu. Vypravíme se všichni na místo schůzky s tříhodinovým předstihem. Vy zatím zkuste taky zjistit co nejvíc, ať víme, kam vlastně jdeme.“

„Co jste udělali se zajatcem?“ zeptal se elf stísněně.

„Pravda, moc toho z něj nezůstalo. Nacpeme ho zpátky do pytle a spolu s jeho kamarádíčkem ho hodíme do řeky,“ pokrčil rameny míšenec.

„Co... Cože...?“ zajíkl se Tyllion, jako by až teď pochopil, co Elar a Moradan ve sklepech celou dobu dělali.

„Seber se, elfe!“ zaskřípěl Moradan vztekle. „My nejsme žádný hrdinové a už nikdy nebudem! Nepatříme nikam, bloudíme mezi světy! Jediná naše naděje byl Elar – ale teď už ani on nemá svůj svět!“

„Jeho svět se zhroutil se smrtí Mirian,“ dodala chladnokrevně Dagor. „Budeme mít ještě co dělat, aby Elar nezešel nebo se z něj nestala vraždící stvůra.“

„Je docela čeho se bát,“ ušklíbl se ještě přes rameno míšenec, „náš hrdinný rytíř je úplně mimo sebe, ve stavu neustávající zuřivosti. Jestli obvykle vydá silou za dva, tak teď ještě zesílil. Navíc nevnímá bolest – nejen cizí, ale zřejmě ani vlastní. Takovéhle zoufalství tiší jenom pomsta. Pokud se Elar urve ze řetězu úplně, tak se připravte hodně rychle utíkat.“

„Neříkej dvakrát,“ povzdechla si Dagor. Míšenec pokrčil lhostejně rameny, kývl na rozloučenou a seběhl do výčepu. V duchu si líboval, že ani elf ani černovláska si nestihli uvě-



domit, že než budou tři hodiny před slunce západem, dá se stihnout ještě ledaco dalšího než jen pohřbít hlavu a hodit dvě mizerné mrtvolky do řeky. Venku už čekal Elar.

Mirianinu hlavu nechal Moradan na prahu svatyně Smrti, spolu s hrstí mincí.

„Oni budou vědět. Oni se postarají. Jejich posláním je pohřbívát a vyprovázet duše na poslední cestu.“ Elar nevypadal, že by jeho slova vnímal. Díval se kolem sebe prázdným pohledem, ze kterého šel mráz. A Moradan neměl v úmyslu se pokoušet na tom cokoli měnit. Přinejmenším prozatím rozhodně ne.

Budova, ke které měli namířeno, stála v nejchudší čtvrti, kam zřejmě i městské strážce nechodily v menším počtu než po deseti – pokud vůbec. Když se na nábřeží zbavil Elar břemene v pytli, shodil si Moradan kápi na záda a kráčel dál s odhalenou tváří. Nikdo se jim nepostavil do cesty.

Když stanuli nedaleko omšelého, ale rozlehlého domu s úzkými okny, míšenec se vydal na obhlídku. Býval za svého života už ledascím, mezi jiným také katovým pacholkem – uměl si vynutit odpovědi na své otázky. Teď právě minil po svém využití odpověď získanou od umučeného zabijáka. Stavba, kterou se čtvrtel chystal poctit svou návštěvou, měla být hlavním sídlem Pána zvonků.

Celé místo vypadalo opuštěné a nestřežené. Navzdory času, který Moradan věnoval pečlivému pozorování, bylo v oknech pusto a ani na střeše se nic nehýbalo. Jen u zanedbaného vchodu z úzké uličky seděl starý žebrák. Míšenec mu ukrátil nedůstojně stáří vrhacím nožem a jal se pakličem zkoušet odolnost zámku. Nebyla dostatečně vysoká.

Nezvykle široká tmavá chodba, z níž vedlo několik pootevřených dveří do místností, uvítala vetřelce naprostou prázdnotou. Moradan začínal pochybovat, jestli ze zajatce dostal pravdu. Naznačil Elarovi, ať jde za ním, a opatrně nahlédl mezerou za jedny dveře.

„Tohle vypadá spíš jak chrámová škola pro sirotky,“ zavrčel. Obezřetně pokračoval dál. Dům byl zjevně používaný, nikde žádné pavučiny ani prach – jenže nebylo vidět obyvatel. Přesto míšenec nepolevoval v ostražitosti. Zavánělo to léčkou.

Když zaslechl přibližující se hlasy, rychle se protáhl do první prázdné místnosti v dosahu a přitiskl se ke zdi. Elar ho bez zaváhání napodobil. Hlasy a kroky se blížily.

Byli to dva mladíci, skoro ještě chlapci.

„Povídá se, že je to hrozně tajný a důležitý případ,“ říkal právě jeden z nich.

„Aby taky ne,“ ušklíbl se druhý, „Pán zvonků si s sebou vzal, koho mohl. Musí si o nás myslet, že jsme hodně špatní, že nás tu nechal.“ Moradan rázem pochopil, proč je všude tak prázdné. A v tu chvíli se rozhodl odpoutat Elarovu nepřítelnost ze řetězu.

Jakmile byli oba přicházející dost blízko, aby bylo rozeznatelné tetování na jejich tvářích, míšenec postrčil rytíře zpoza rohu do chodby.

Chlapci strnuli překvapením – do vycvičených zabijáků měli ještě daleko. Elar neudělal žádný zbytečný pohyb. Jediným čistým derem usekl oběma mladíčkům hlavu.

Na Moradanovo pokývnutí vyrazil dál.

„Těš se, Pane zvonků – trochu ti vybereme hnízdo a ulehčíme ti od mladých,“ zamumlal si pro sebe míšenec a vykročil za Almirionovým synem.

V dormitáři seděli čtyři další mladíci a hráli jakousi hru s dřívky. Jeden z nich pronikavě vykřikl, když Elar vtrhl dovnitř. Vrhací nůž jen neškodně cinkl o rytířovu kroužkovou košili. Prvního chlapce Elar probodl a tělo odhodil na druhé dva. Dřívka se rozlétna po zemi, na pokrývku vystříkla krev. Poslední tetovaný učedník, který stál na nohou, se rozmáchl po Elarovi dýkou. Ataralenin adept ho chytil za ruku a prudkým trhnutím mu ji zlomil. O okamžik později se narovnal od dobíjení ležících a vyrazil za Moradanem po schodišti do patra. Budovou už se začínal šířit poplach.

Masivní zdobené dveře slibovaly zajímavé objevy. Byly pochopitelně zamčené. Moradan bleskově prohlédl zámek. Tentokrát měl obavy, že ani šperháky nebudou slavit úspěch, mechanismus byl příliš složitý.

„Vraž dveře! Ale ne ramenem,“ křikl míšenec. Nechtěl, aby se Elar otloukl. V příštím okamžiku oba vetřelci uskočili do protilehlého prázdného dormitáře, aby se Almirionův syn mohl pořádně rozmáchnout – v patře byla chodba užší než v přízemí. Dva starší učedníci Pána zvonků udělali tu chybu, že se vrhli za nimi.

První ani nepřekročil práh a skácel se s čtvrtelcovým nožem v krku. Druhý se kryl před Elarovým útokem – a Elar mu jeho krátký meč přerazil v půli. Vzápětí mladého vraha popadl a s rozběhem jím udeřil o masivní dveře. A znovu a znovu. Zapraštěly kosti.

„Ale ne, Elare, člověk je příliš měkký. Zkus dřevo,“ poradil Moradan svému společníkovi taktně, když rytíř skončil. Almirionův syn upustil mrtvé tělo, pokrčil širokými rameny a vyrval část zdobeného zábradlí z těžkého dřeva. Po několika úderech dveře povolily. Proti tak šílené síle stavěné nebyly, nikdo nepředpokládal, že by se jakýkoli nepřítel probil až sem, aniž by byl naprosto zdecimován.

„Tak tomu říkám beranidlová jednotka,“ ušklíbl se Moradan. „Sejdeme se u východu,“ shrnul následující plán a Elar vyrazil chodbou, aby na sebe strhl pozornost.

Moradan prošel vyraženými dveřmi. Z chodby k němu doléhalo řinčení zbraní a poslední výkřiky umírajících. Míšenec se usmál – tohle bylo řešení podle jeho vkusu. Rozhlédl se po místnosti. Úžasná knihovna, jakou by většina králů mohla jen závidět, na stole pergameny... a nádherná stříbrná zvonkohra.

„Tak proto se mu říká Pán zvonků,“ poznamenal polohlasně pro sebe. Obezřetně se začal probírat věcmi na stole a malými truhličkami na dokumenty, jejichž zámky po seznámení s Moradanovými šperháky brzy povolily. Nenašel na nich žádnou pasti. „Cítil ses tu zatraceně jistý, Pane zvonků...“

Chvilí se přehraboval listinami.

„Osobní dopisy... Zajímavé. Takže Pán zvonků se jmenuje Vindur. Čtívo na později,“ usoudil a hodil je do batohu. „Co je tohle? Noty? Co dál?“ Konečně našel, co hledal. „Mirien, dcera představeného Severní Kapituly Ataralen...“ četl polohlasně. „Popis oběti, částka...“ Zamračil se. Chybělo jméno zadavatele. „Škoda, doufal jsem, že jsi větší hlupák, Vindure. Inu, co se dá dělat.“

Moradan si se znaleckým zalíbením vybral z knihovny několik okultních svazků. Obratně zapálil svíčky připravené v několikaramenném svícnu na stole. A pak přiložil plamínky k rozházeným dokumentům.

dokončení příště
ilustrace Rawen



Teorie

Sakrální stereotypy

Lucie Lukačovičová

*Rudou krví západ hoří
a od kříže hlas hovoří!
Žádný mi neuvěří,
odháněj nám svatý Jiří
zlé síly ode dveří!*

– lidová píseň

Jednou z téměř všudypřítomných složek literárních a herních světů je nějaký ten úhledný polyteistický panteon. A k němu nedílně patří kněžstvo. Otázka zní: jak hrát kněze? Nebo spíš: jak hrát kněze uvěřitelně, zajímavě a nepovrchně?

Ve většině RPG světů se člověk musí potýkat se dvěma jevy: s připodobňováním a zjednodušováním. Pokud se s nimi hráč řádně nepopasuje, bude pak v nevěřicím úžasu sledovat, jak se mu místo prokreslené postavy rozvíjejí nanejvýš čísla na papíře.

Připodobňování vychází z šamanického pojetí kněžské tradice. Jde o snahu kněze – ať vědomou či nevědomou – přiblížit se co nejvíc svému bohu skrze vnější či vnitřní podobnost, případně obojí. Začíná u barev a symbolů, které ještě nemají čistě sakrální účel, jsou totiž zároveň zcela světskými ukazateli společenského postavení a příslušnosti k organizaci, tj. řádu či církvi. Kněz boha ohně bude chodit v červené a do kapsy si nacpe rituální křesadlo, kněžka bohyně přírody se bude oblékat do zelené s nějakými těmi výšivkami holubic („Ve vlasech má kytičky a ptáčata, cos sakra myslel, že je? Posel morové rány?“) a tak dále a tak podobně.

Vnější podobnost se netýká jenom oděvu. Vyvolenými a oblíbenci bohů, ať skutečnými či společností označenými, bývají lidé, kteří se narodí s určitými specifickými vzhledovými rysy. Například jsou modroocí, nebo zrzaví, mají neobvyklou pigmentovou skvrnu atp. Ti méně šťastní (nebo lépe řečeno ti, kteří si své kněžské poslání mohli sami svobodně vybrat) potom mají možnost vyvolené napodobovat – barvením vlasů, tetováním nebo drobnými kosmetickými iluzemi. Přičemž toto „dohánění nedostatku vrozené vyvolenosti“ může být zcela společensky akceptováno (dělají to všichni, nebo všichni vyšší zasvěcenci apod.) anebo taky ne.

Zajímavým jevem je také vnější podobnost, kterou kněží získávají postupně. Může jít jak o nepřirozenou krásu, tak o nepřirozenou ošklivost – podle hesla „jaký bůh, taký kněz“. Postavě se mohou vlasy nebo oči začít barvit do nějakého nepřirozeného odstínu, případně tělo samo od sebe nabývá nejen vzhledových vlastností odpovídajících božské doméně. Následovníci větrného boha se stávají hubenými, éterickými, poblehlými, až průsvitnými. Kněží zemských nebo kamených bohů naopak zjistí, že mají najednou těžší kosti, býčí odolnost a choroby se jim vyhybají jak čert kříží.

Pak se dostáváme k podobnosti vnitřní. Pro službu určitému bohu musí mít člověk jisté charakterové předpoklady. Kněží léčitelských božstev běhají obvykle kolem, jsou altruističtí, obětaví, vlídní a citliví, celkově pomáhají a – jak také jinak – léčí, kudy chodí. Služebníci řádových, světlých a státovtvorných bohů zase mají sklon dodržovat střídmou životosprávu, moralizovat, paladinovat a mordovat nebohé skřety, loupeživé rytíře, jakož i jinou žouzel.

Toto připodobňování usnadňuje kněžím dovolávání se pomoci svého patrona při používání nadpřirozených schopností, působení jako ústa, oči či paže boha, případně posednutí či plně spirituální ztotožnění při rituálech nebo větších kouzlech, pardon, zázracích. Detaily jsou dány konkrétním herním systémem a filosofickou a religionistickou strukturou světa.

Jenomže tím se dostáváme k jednomu negativnímu efektu – všichni kněží určitého boha si začínají být nepříjemně podobní. Nanejvýš se diferencují podle zkušenosti, a pak si jsou nepříjemně podobní všichni mladí zelení (bohyně přírody promine) akolyti a všichni staří zkušení mistři.

Tomu se lze – a je potřeba – bránit, ať jste hráč nebo Pán hry. Hráč si někdy prostě chce užít svůj oblíbený archetyp,



chce svoje nostalgií opředené klišé. Má ho mít. Ale Pán hry pak musí vdechnout všem ostatním příslušníkům dané církve alespoň špetku individuality. Úplně klidně je možné hrát kněze boha války, který nerozezná meč od podběráku. Jen musí být svět, kněz i bůh ve správné konstelaci, aby to nebyla etuda absurdního humoru.

Toho dosáhnete tím, že upustíte od vnitřního připodobňování. Křesťanští kněží taky nebudují nevyzpytatelné cesty a nestane se vám, že byste je nepotkali, jak je rok dlouhý. Snaží se držet ctností svého náboženství, to ano, ale jak ukázala historie, každý tak činí poněkud po svém. Velmi podobně jsou na tom dnešní šintoističtí nebo hinduističtí kněží, kteří se soustředí na dodržování předepsaných obřadů a rituální čistoty. Tímto postupem dosáhnete zdůraznění spirituální a individuální stránky postavy; ta akční část (sesíláme hromy blesky) a herní mechanismy (přesvědčení postavy) přestanou tolik vyčnívat.



Další možností je vybrat si různé méně zjevné aspekty daného božstva a ty vyhledávat. Tím se dostáváme k problému zjednodušování. Většina herních světů má bohy velmi jednoduché a úzce specializované. Nejedna Pán hry vám předhodí boha války, který je zkrátka bohem války a šmytec. Nanejvýš dodá boha války a zabíjení, nevěda ani, co činí, a že jde o dvě velmi odlišné domény. Mnohem snáz se pracuje s božstvy světů, které jsou léty prověřené, propracované a zdaleka ne tak jednoduché, např. *AD&D* (ne, nemám na mysli *Dragonlance*, ale rozsáhlé příručky *AD&D*). Případně existují systémy, které nabádají a podporují tvorbu vlastních božstev. Kupříkladu *Dračí doupě Plus*, které umožňuje nadefinovat si velmi plastického, zajímavého a přitom smysluplně funkčního boha – a kněze.

Při vymýšlení domén lze jít buď po spřízněných nebo po protikladných asociacích. Vnitřním protikladem disponují především různé bohyně plodnosti a smrti (Morrigan, Kálí, Sachmet-Hathor atd.) a bohové života a zabíjení (Sucellus). Na stejném principu může působit božstvo přílivu a odlivu, zániku a obnovy, úsvitu a soumraku, slepoty a prozření a tak dále. Druhá možnost je jít po attributech a doménách souvisejících, ať už z hlediska praktického života (jako je tomu u loa, kdy se pojí např. tornáda, vichřice, drobné větrné víry a zvířený prach se zkázou a střžením hřbitovů – což jsou

domény loa jménem Oya), nebo spirituálního (např. Ahura Mazda, perský bůh světla, ohně, pravdy, dobra a řádu).

Velice zajímavým příkladem evropského typu asociací, které ale vycházejí z praktického života, je literární svět Chalionu a jeho pět bohů – Dcera jara, Matka léta, Syn podzimu, Otec zimy a Bastard. Božstva mají rozdělené příslušné barvy, roční období, světové strany, prsty na ruce, důležité části těla. Dcera je patronka dětství a prvních lásek, Matka dozírá na léčitelství a péči o děti, Syn na lov, vinobraní a válku, Otec je přísným, leč spravedlivým ochráncem soudců, úředníků a obchodníků.

A pak je tu Bastard, který vládne věcem, co „nikdo nechce“: vyvržencům společnosti, nemanželským dětem, sirotkům, homosexuálům, přírodním pohromám, nejapným žertíkům, démonům a tak podobně. Bastardovy zázraky se poznají obvykle tak, že je kolem spousta křiku, zmatku, pobíhání, lamentování a nadávání a bůh se nehorázně dobře baví. Z prstů je mu zasvěcen palec, který je „jiný“, ale bez něj se vlastně nedá nic dělat. V zásadě je to bůh-trickster (podobný Lokimu nebo Kojotovi), který umí ocenit i to, když mu jeho kněz či světec nějak vynalézavě spílá.

Bohové našeho světa (případně dostatečně propracovaných jiných světů) mají své legendy, zvyky, lety a vyprávěním vytříbené charakteristiky a životní osudy. Někteří se prodrali k moci (třeba Athéna, která je příkladem božského munchkinismu – nasbírala všechno, o co zakopla, z ní si příklad neberte), jiní upadli i se svým kněžstvem v nemilost (Sutech, jemuž z původně pozitivního božstva zbylo panství nad bojem, chaosem, bouřemi, hady a štíry).

Jindy se bohové vyskytují v triádách, z nichž si lze zvolit preferovaný aspekt. Trojice (podobně jako bohy se dvěma protikladnými doménami) lze chápat různě. Velmi obvyklé jsou triády typu Panna, Matka, Stařena. Stejně dobře lze vytvořit božstva Děd, Otec a Syn (pokud bychom se bezostyšně pohrabali v křesťanství, není třeba ani na vteřinu pochybovat o tom, zda bychom tam tuto trojici našli nebo ne). Nejedná se jenom o ztělesnění období života a životního cyklu, asociace skýtají mnohem širší možnost vyžití, stačí se inspirovat třeba výše zmíněným Chalionem.

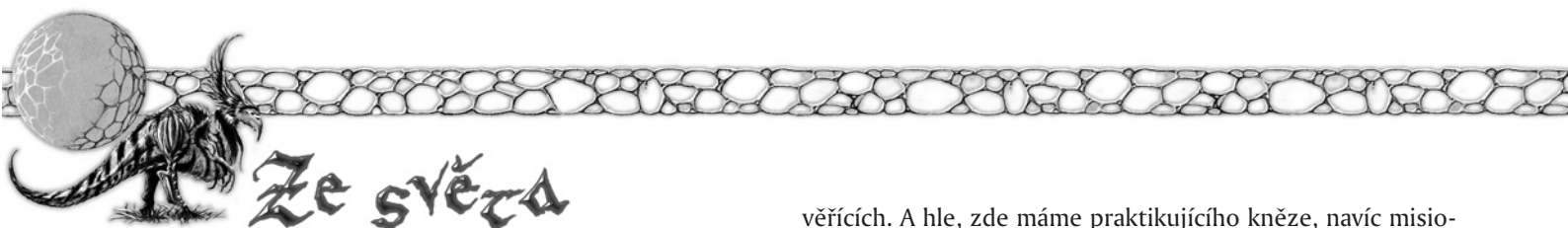
Další možné trojice vycházejí z „životního cyklu“ přírodních jevů. Například Jiskra, Plamen, Popel. Nebo také Nov, Půlměsíc, Úplněk. V případě slunce Svítání, Poledne, Soumrak. Může sem také spadat trojjediný strom s aspekty Kořen, Květ a Plod.

Pokud se oprostíme od fází existence, jsou tu ještě trojice věcí souvisejících. Božstva typu Slunce, Luna, Hvězda. Nebo Pán lidí, Pán zvířat, Pán rostlin, dále Pán minulosti, Pán přítomnosti a Pán budoucnosti, případně Černý, Bílý a Šedý, eventuálně Anděl, Démon a Smíšek. Existují také trojice vnitřních protikladů: Slepý zřec, Němý řečník, Bezruký válečník.

Zkrátka materiálu je téměř nepřeberně. Kněz boha ohně se může specializovat na aspekt světla rozumu a úsudku a působit jako psycholog. Kněz boha zkázy se může soustředit na aspekt obnovy. Kněží lesa mohou zničit celé vesnice tím, že lidská obydlí pohltnou hvozd.

Buďte invenční a dejte si tu práci. Bohové nejsou jednoduší.

ilustrace Lucie Lukačovičová, Martina Zrostlíková



Ze světa

Historie Dragonlance

Dalibor „Dalcor“ Zeman

Dragonlance. Tohle jméno herního světa se u nás objevuje už více než deset let hlavně ve spojitosti s oblíbenou knižní ságou. Jenže čtenáři této části Pevnosti jistě vyhrabou někde ze svých zasunutých vzpomínek, že se jedná také o herní prostředí pro hru AD&D 2nd Edition a nyní i pro d20 systém. Někým přijímán, někým odsuzován. Jenže co si budeme povídat, nebýt Dragonlance, nemáme dnes ani Asterion, ani Planescape. Dragonlance je herní prostředí, u kterého začalo umělé komerční tvoření takovýchto herních doplňků. Před Dragonlance samozřejmě vznikla i jiná herní prostředí, ta ale byla vytvořena na základě již existujících fikcí – vzpomeňme Greyhawk jako přepracované tažení původního tvůrce DnD Garyho Gygaxe, který zmiňovaný svět vydal jako dodatek první edice Dungeons and Dragons. A nelze opomenout ani Middle Earth Role Play (MERP) nabízející k hraní dobře známé prostředí tolkienovské Středozemě. Jenže Dragonlance bylo první prostředí vytvořené uměle za jediným účelem.



POČÁTEK

Když Tracy Hickman pracoval v roce 1979 jako ředitel malého divadla v Utahu, vymýšlel pro svoji těhotnou ženu, očekávající narození druhého potomka, příběhy o jezdcích na obrovských dracích táhnoucích do boje. Když jeho místo zrušili, potřeboval rychle vydělat peníze, a tak se rozhodl zaslat dva herní moduly zpracované na tomto příběhu firmě TSR Inc., která prý za takové věci nabízela až 500 USD. „Místo toho mi nabídli práci,“ píše Tracy Hickman na svých stránkách a pokračuje o vzniku Dragonlance: „Zatímco jsme křižovali USA na cestě do Wisconsinu, tak, pokud si dobře vzpomínám, jsme někde v lowě s mojí ženou probírali, co vlastně mohu nabídnout společnosti, která nás zachránila uprostřed zoufalství. A tam začaly vznikat základy herního prostředí Dragonlance. To se samozřejmě během těch let a díky množství skvělých lidí a přispěvatelů změnilo, ale tam to opravdu všechno začalo.“

TRACY HICKMAN

Tracy Hickman je v záplavě herních designerů v USA zajímavá postava. V první řadě na co sáhl, to mělo většinou úspěch. Ať už je to Dragonlance, Ravenloft nebo Sovereign Stone vytvořený pro přítele Larryho Elmorea. Nejzajímavější ale je, že on sám je praktikujícím členem Církve Ježíše Krista Svatých posledních dnů, tak zvaných mormonů. Ti z vás, kteří sledují vývoj RPG podrobně, si jistě vzpomenou, čím vším musely RPG hry v Americe procházet, zejména ze strany fanaticky

věřících. A hle, zde máme praktikujícího kněze, navíc misionáře, který sám RPG hraje, vytváří a ještě je doporučuje i ve svých kázáních. Těm, kdo mají zájem se dozvědět více o jeho úvahách na téma „RPG a víra“ a „RPG a rozlišování Dobra a Zla“, doporučuji navštívit Hickmanovy stránky.

Tracy Raye Hickman se narodil ve státě Utah v samém centru jeho víry, v Salt Lake City dne 26. listopadu 1955. V roce 1974 absolvoval vysokou školu v oborech drama a hudba a zároveň se stal členem Záložního důstojnického sboru US Air Force; právě díky USAF získal stipendium. O rok později se připravuje na dráhu misionáře, nejdříve na Havaji, později působí na Surabayi a v horském městě Bandung v Indonésii. Díky tomu hovoří plynne indonésky, jazykem, který ve svých knihách nejednou využil. Po návratu se oženil se svou školní láskou Laurou, se kterou má nyní čtyři děti. Před zaměstnáním v TSR Inc. vystřídal mnoho různých míst. V současné době je herním designérem a spisovatelem na volné noze. Kromě občasných příspěvků do pokračování ságy Dragonlance momentálně připravuje nový herní systém, prostředí a knižní ságu s Margaret Weis a další se svojí ženou Laurou.

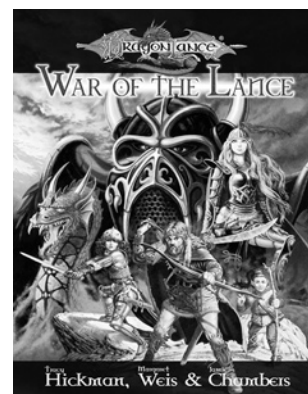
PROSTŘEDEK

O tom, jak se Tracy Hickman v TSR uvedl, nechme hovořit jiného oblíbeného a kvalitního autora, Douglase Nilese, tehdejšího mladého herního designéra. „Myslím, že to bylo někdy v roce 1983, kdy Harold Johnson, projektový manažer našeho oddělení, zadal úkol navrhnout nový, velice zajímavý projekt. Poprvé vůbec TSR zvažovalo vydat herní moduly pro Dungeons & Dragons, které budou o dracích. V té době byly mezi designéry TSR následující lidé: veterán Zeb Cook, talentovaný a charismatický Mark Acres, dále Merle Rasmussen, já a mladý chlápek, který právě přitáhl svoji rodinu do Lake Geneva, do Wisconsinu, až z Utahu. Kluk jménem Tracy Něco.“

„Ponořil jsem se celý do projektu a vytvořil návrh trilogie modulů. Když jsme předávali naše projekty, všiml jsem si, že ten nový, Tracy, se docela činil.“ Když v TSR začínali prohlížet návrhy, většinou se jednalo o hry na jedno brdo, klasické prolézání kobek a jeskyní zakončené pořádnou bitvou. Jen jeden koncept byl „trošku“ jiný. Ale nechme opět mluvit Douglase Nilese.

„Kde většina z nás vytvořila sérii tří dobrodružství, nebo čtyři až pět, tenhle nový kluk, Tracy Něco, zašel o kus dál. Nejenže předpřipravil celých 12 modulů, navíc se každý z nich týkal jedné specifické barvy draků z prostředí D&D! Kromě toho vymyslel celý nový svět pro tyto moduly; svět, ve kterém draci nejsou jen obyvatelé, ale jsou dějotvornou součástí jeho minulosti a budoucnosti. Navíc měl svět svoji historii popsanou v takovém rozsahu, jakému nebylo tehdy ve fantasy rovno (asi s výjimkou Středozemě, pozn. autora).

A konečně Tracy zašel tak daleko že navrhl vydat klasické knihy, románová zpracování her! Do plánování zahrnul i talentované malíře Larryho Elmorea, Keitha Parkinsona a Jeffa Easleyho, kteří připravili skici a koncepty postav a prostředí. Larry dokonce navrhl koncept sedla s kopím, které umožňovalo rytíři držet těžké kopí, zatímco v sedle draka křižuje nebe bohatého fantasy světa. Série měla od začátku velmi dobré jméno: Dragonlance.“



MARGARET WEIS

Zatímco Douglas Niles mluví o jménu Dragonlance, Tracy Hickman v „Art of the Dragonlance Saga“ říká něco jiného. Projekt se měl původně jmenovat Oko draka – Eye of the Dragon. Hlavní odpovědnost za NPĐ – New Product Design – dostal projektový manager Harold Johnson a spolu s ním právě Hickman. Harold Johnson o vzniku Dragonlance říká: „Na rozdíl od marketingového požadavku jsme nechtěli, aby se z našeho konceptu stala série Zabij si svého draka měsíce. Byli jsme již unaveni z klasických vyvražďovacích hack'n'slash modulů a věřili jsme, že hráči taktéž. Chtěli jsme stvořit hru, která bude mít svoji hloubku a nebude to jen model, najdi další stvůru, zabij ji a seber jí její poklad, najdi další stvůru...“

Johnson s Hickmanem vytvořili základ herního prostředí, které oslavuje již více než dvacet let úspěchů.

„Chtěl jsem, aby byli draci opravdu mocní!“ říká Tracy Hickman. „V celé řadě her jsou draci prostě chudáci, kterých se dokáže zbavit i banda tupých trpaslíků. Tak to by u nás nešlo. Draků se všichni musejí bát. Ve světě neexistují. Jsou to jen stvoření ze starých příběhů. Když jsme to tímto způsobem potom hráli s hráči, byli při prvním setkání s drakem velmi, velmi vystrašení, a to po zásluze!“

Na konci roku 1983 se k vývojářům připojila i Margaret Weis, nově najatá editorka, která měla stvořit hlavní zápletku a příběh plánované knižní trilogie. Bohužel kvalita konceptů oslovených autorů nebyla tak dobrá, jak Margaret, absolventka vysoké školy v oboru tvůrčího psaní, požadovala. Margaret totiž sama Dragonlance propadla, a tak chtěla jen to nejlepší. Nakonec oslovila Tracyho s tím, že napíšíou knihy společně, a šéfové TSR jim tento postup schválili. Přestože se ale plánovala trilogie, přinutila tehdejší editorka Jean Black autory, aby první díl měl jasný konec, kdyby věci nešly dobře. Vždyť pro TSR Inc. muselo být vydání knihy doprovázející herní moduly obrovský risk. A nešlo jen o moduly. Malíři, kteří spolu s herními designéry tvořili svět, byli pověřeni sestavením kalendáře.

V červnu 1984 se na pultech objevil kalendář, na GEN CONu stejného roku vyšel i první modul. Kvůli distributorské chybě se ale první kniha trilogie Dragons of Autumn Twilight – Draci podzimního soumraku – objevila na trhu o něco později, aby již v lednu 85 byla na seznamu bestsellerů knižních řetězců!

Klasická tmavě modrá krabice Dragonlance se základní knihou herního prostředí „Tales of the Lance“ se stala velmi oblíbeným doplňkem herního systému Advanced Dungeons and Dragons 2nd Edition. Následovalo vydání 16 modulů zaměřujících se na Válku kopí, jejichž děj kopírují právě romány. Tyto moduly a základní herní prostředí byly jen prvním počinem z více než 50 položek upravujících Dragonlance pro Dungeons and Dragons 2nd Edition.

SÁGA POKRAČUJE, DOSLOVA

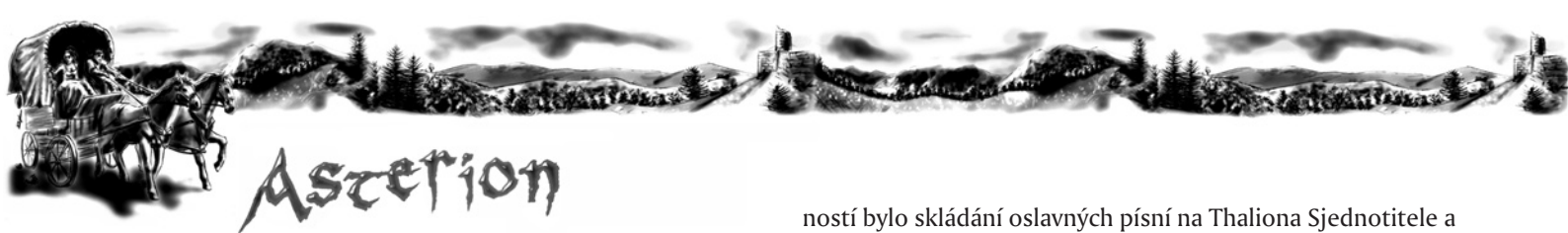
Dragonlance se v druhé polovině devadesátých let dostalo do období klinické smrti. Poté, co se ve zlém rozešli Margaret s Tracym, se vývoj Dragonlance dostal do ruky řady desig-

nerů nového herního systému SAGA, spojujícího vyprávění hry s vykládáním karet. Tato pravidla nebyla o moc lepší než směřování světa, ze kterého opět zmizeli bohové. Místo nich přišli obrovští draci, kteří by se nevešli ani na letadlové lodi třídy Nimitz. Obyvatelstvo nemělo žádnou magii a muselo si hledat vlastní cestu z poroby draků, či rytířů Takhisis. Poté, co Margaret s Tracym připravili cestu pro tyto události v Dracích letního žáru, se knižní ságy chytla řada autorů, želbohu i kvalita knih byla upadající. I samotné TSR vyhlásilo úpadek a bylo zakoupeno společností Wizards of the Coast Inc. Nakonec se blížilo vysvobození v podobě herního systému Dungeons and Dragons třetí edice. Ačkoliv se původně neplánovalo vydání jiných herních světů než Forgotten Realms a nového Eberronu, Wizards of the Coast nakonec povolili odprodej licencí i k jiným projektům, jako Ravenloft (studio Sword and Sorcery), či Dark Sun (fanouškovské stránky Athas.org). A i Dragonlance. Licenci koupila společnost Sovereign Press založená Margaret a Tracym. Společnost oslovila zakladatele herní komunity Dragonlance.com a Dragonlance Nexus, tzv. Whitestone Council. Tato parta lidí v době před prodáním licence vytvořila konverzní manuál Dragonlance pro třetí edici DnD a byla hlavní komunitní stránkou. Sovereign Press společně s Wizards of the Coast vydali nejdříve základní herní prostředí Dragonlance Campaign Setting a dále vydávalo řadu d20 příruček pod vlastní licencí. Loňského roku byla společnost Sovereign Press zrušena a místo ní se vytvořilo vydavatelství Margaret Weiss Production Inc. – MWP Inc.



KONEC, ANEBO ZAČÁTEK?

Sovereign Press a Margaret Weis Production nakonec vydalo 21 produktů. Příručky, doplňky a dobrodružství se oproti klasickým příručkám, třeba k Forgotten Realms, spíše než na pravidla specializovaly na zákonitosti a popis světa. Jenže 23. 4. 2007 vydala Margaret Weis následující prohlášení: „Díky ujednání mezi Hasbrem a Wizards of the Coast byla licence Dragonlance RPG pro mě a pro moje spolupracovníky produktem, kterému jsme se věnovali s láskou. Naším cílem při tvoření Dragonlance bylo, aby dlouholetí fanoušci dostali do rukou kvalitní materiál. Takový, který bude podporovat náš pohled na světy Dragonlance, a zároveň, aby do tohoto epického světa přitáhl nové návštěvníky. Naše smlouva končí a nebude obnovena. Až do konce tohoto roku (2007) budeme vydávat produkty Dragonlance RPG a poté se licence vrátí zpět k Wizards of the Coast a Hasbro.“ Samozřejmě se vyrojila řada spekulací. Ovšem ohlášení 4. edice DnD veškeré spekulace jasně uzavřelo. Bohužel, kdy a jestli vůbec vyjde Dragonlance ve 4. edici, nikdo v době vzniku tohoto článku nevěděl. Whitestone Council na stránkách Dragonlance Nexus (www.dlnexus.com) ústy Trampase Whitehama ohlásil, že vytvoří konverzní materiál. A ten budu okamžitě překládat na českých stránkách Dragonlance (<http://dragonlance.d20.cz>). S pozdravem „Long Live the Lance“ se těším na další setkání s vámi, čtenáři Pevnosti, u článků o Dragonlance.



Bardi na Asterionu

1. část

Petr „Lamius“ Pozděna

Bardi jsou zvláštním druhem dobrodruhů s uměleckými sklony, nebo možná umělců s dobrodružnými sklony. Vymezit, kdo je vlastně bardem, je obtížné. Obecně se tak nazývají hudebníci a básníci, putující krajem a žijící životem, vyplněným hrdinskými činy, půtkami, nezřízeností nebo v horším případě zločinem. V širším měřítku se mezi bardy počítají také všichni putující herci, malíři, šašci nebo jiní umělci žijící stejným způsobem života, ale většinou jsou tak označováni právě hudební bardi, kterých je naprostá většina. Společné pro ně bývají znalosti tak trochu všeho, ale pořádně skoro ničeho, neklid v duši a velká neskromnost až chvástavost. A snad každý bard se touží prosadit ve svém uměleckém oboru.

Začátek existence bardů se počítá od příchodu Arvedanů na Asterion. Mnozí Arvedané se v tomto pro ně neznámém světě vydávali na daleké cesty a vraceli se z nich s novými poznatky. Někteří se nespokojili s pouhým zaznamenáváním nových informací, ale často, očarováni neznámým světem, skládali básně a písně. V těch popisovali svá pozorování a zážitky.

Sami svá díla neinterpretovali, po návratu je jen předávali umělcům. Pro tyto tvůrčí průzkumníky se vžilo označení „bard“, což byl v arvedanštině výraz pro vnímavého, citlivého pozorovatele. Jejich díla po dlouhou dobu patřila mezi nejoblíbenější skladby a ujímali se jich ti nejlepší hudebníci. Poněkud netypicky, oproti vývoji jiných básní a písní, v dílech bardů převažovala lyrika.

S postupným poznáváním Asterionu a nově se objevujícími starostmi (zejména důsledky války s Kharem) se působení bardů výrazně měnilo (došlo především k velkému posunu jejich děl k epice) a pomalu, leč jistě bardi vymizeli z arvedanské kultury. V dobách po Velkém zemětřesení již na dnešním Lendoru a Taře žádní bardi nepůsobili. Po dva tisíce let nic nenasvědčovalo tomu, že by se ještě někdy nějací měli objevit.

Nečekaný příjezd Thaliona Sjednotitele ale stejně nečekaně vzkřísil i, jak se zdálo, navždy zaniklou tradici. Po porážce skřetích armád a založení Velkého království neušel Thalionovi, který reformoval všechny oblasti života, ohromný propagační potenciál, který v sobě skrývala stará arvedanská tradice putujících skladatelů a pěvců.

Na svém dvoře tak dal popud k nové existenci bardů. Je otázkou, zdali snad Thalion navazoval na bardství ještě přezívající na Třetím kontinentě nebo tuto tradici znal jen z historie. Bardi Velkého království se v každém případě lišili od původních arvedanských průzkumníků.

Jednalo se vesměs o členy společenské smetánky (většinou Arvedané), kteří si pro své skladby platili interprety, se kterými putovali po obydlených územích Velkého království a zúčastňovali se veřejných vystoupení. Jejich nepsanou povin-

ností bylo skládání oslavných písní na Thaliona Sjednotitele a jeho činy. Tyto skladby pak musely zabírat určitou část jejich vystoupení. Pokud někdo Thalionovy požadavky nedodržel, panovník Velkého království dal mocně a účinně najevo svou nevoli. Král ovšem nevyužíval bardů jen pro propagaci sebe sama, ale stejným způsobem šířil například znalosti zákonů nebo nejnovějších poznatků z nejrůznějších oborů.

S Thalionovým odchodem na odpočinek roku 77 k. l. (či spíše až s jeho smrtí roku 127) se bardi „osvobozují“ od vyžadovaných písní. Bardskou tradici pomalu opouští arvedanská šlechta, naopak se jí ujímají pohanští šlechtici s tím, jak se jejich a arvedanské rody mísí. Pohanská šlechta na Arvedany hleděla nevráživě, zatímco se jim zároveň snažila co nejvíce přiblížit, a i toto bylo jedním z projevů zmíněného paradoxu.

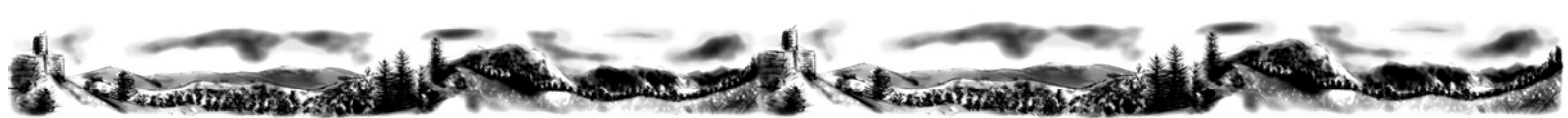
Po rozpadu Velkého království potkal bardskou tradici v jednotlivých zemích různý osud. Ve Storabsku se vlastně nikdy pořádně neujala a v Keledoru s celkovým vymizením jeho šlechty z dějin přestali existovat i bardi. V Danérii se mezi pohanskými šlechtici udržela dodnes. První panovník Mořského císařství Gerond se bardy rád obklopoval a tak po odtržení Plaveny od Východního království se šlechtické bardství dlouho udrželo i tam. V Almendoru zaniklo tak trochu samo od sebe. Snad za tím mohla stát nevráživost Menetela (a jeho nástupců) způsobená přidáním se většiny bardů na Gerondovu stranu.

Odpověď na otázku, proč bardství nezůstalo jen jako polozapomenutá tradice hrstky výstředních danérských šlechticů, musíme hledat ve válce mezi Mořským císařstvím a Almendorem. Mnozí hudebně nadaní Plaveňané vzali do rukou typické hudební nástroje lendorských pohanů, tedy pěti- až devítistrunné gusle (struny natažené na ploché desce), na které se hraje drnkáním, nebo třístrunné smyčcové gudki, a začali svoje druhy těšit písněmi.

Vladykové a velitelé velmi dbali, aby se kvůli morálce jednalo o dobrodružné (tedy epické) písně. Ze stejného důvodu byli noví muzikanti podporováni. Někteří byli tak dobří, že s pozhledáním velitelů putovali po území Plaveňanů a spojeneckých kmenů (Dubenů, Trvů a Drevínů) a hráli po vesnicích, hradištích a vojenských táborech. Možná tak přirozeně navazovali na předchozí tradici, ale mnohem spíše nové bardství vzniklo samovolně u táborových ohňů.

Ať tak či tak, poprvé byli putujícími hudebníky prostí lidé a jejich způsoby se výrazně lišily od těch původních. V Plaveně se pro ně nakonec vžilo slovo guslar, podle jejich nástrojů. Pověsti a zprávy o těchto mužích se během války rozšířily po celém Lendoru a v jednotlivých zemích se guslaři dokonce dočkali specifického označení – jejich nepřátelé z Almendoru jim říkali podle staré tradice bardové, ve Storabsku je začali označovat slovem skoromochové, což je slovo původem z pohanského jazyka, označující vypravěče, v Keledoru se dočkali pojmenování hudci a v Danérii se na guslary přeneslo jedno z označení původních šlechtickým bardů, a sice minstrelové (ovšem se vznikem bardské akademie v Albireu a exportem tamějších bardů – viz níže – jsou domácí výrazy stále více a více vytlačovány almendorským označením).

Po uzavření mírové smlouvy mezi Plavenou a Almendorem bardi našťastí nezanikli. Šlechta Mořského císařství se totiž obávala ztráty svého vlivu a hledala jakékoliv způsoby, jak udržet mezi Plaveňany pocit ohrožení a bojového ducha. Bardská epická píseň jim k tomu připadala vhodná. Nové bardské tradici v Plaveně nastal zlatý čas. Přízeň vládců a



vůdců umožnila mnoha bardům cestovat a hrát po všech vesnicích, hradištích a rodících se městech Mořského císařství.

Ovšem nic netrvá věčně. Bardský repertoár se začal měnit a namísto vlasteneckých a dobrodružných písní mnohdy zaznívaly zpěvy a básně o lásce, smutku a běžném životě. Plavenská vojenská elita (která během času nahradila původní kmenové vůdce) už upevnila svou moc a čím dál tím svobodomyšlnější bardové jí začali být trnem v oku.

V tom čase se objevil nesmírně talentovaný básník a bard Imeron. Jeho nádherné verše, které doprovázel neméně zdařilou hrou na loutnu, přiváděly jeho posluchače v úžas. A armádní velitele v zuřivost. Imeron ve skutečnosti nebyl o nic méně výpravnější než ostatní tehdejší bardové. Dovolil si ale něco mnohem víc. Postavy z jeho zdánlivě bohatýrských básní nebyli neohrožení hrdinové plní vlasteneckého zápalu, ale lidé pochybující o sobě a svých činech, zmítaní city a často rozervaní mezi láskou a povinností.

Hrdinové Imeronových básní byli stejní jako on sám. Romantický bard trpící nešťastnými láskami a sužovaný ústrky mocných skončil svůj život skokem z mořského útesu. A tragická smrt Imeronově proslulosti ještě pomohla. Plavenský bard byl skutečně výjimečným talentem. Jeho tvorba ovlivnila budoucí směřování bardské písně a poezie zásadním způsobem. Ukázalo se, že bardí jsou již natolik proslulí, že je nemůže snaha plavenských velitelů zničit.

Do jiných zemí sice snadno pronikly zprávy o plavenských bardech, ale jen málokdo se je pokusil napodobit a následovat. Ještě za války Mořského císařství s Východním královstvím se sice někteří Almendořané nechali inspirovat, ale bylo jich skutečně velmi málo. Ani Konečná bitva na tom nic nezměnila. Z okraje zájmu bardy pomalu přivedla až kolonizace Tary. Nové příležitosti vyvolaly větší zájem o bardské „řemeslo“ v Almendoru a výjimečně i v jiných zemích. Skutečně přelomový však byl vznik Bardské akademie.

Začalo to nenápadně. V roce 795 k. l. v Albireu bard Wotlius, už poněkud unavený putovním životem, přikývnul několika zájemcům, že je za úplatu naučí svým znalostem. Wotlius ovšem neučil jen bardskému umění, ale i jiným stránkám života putovního pěvce. Od etikety, dvoření se ženám, až po nakupování „za pět prstů“.

Wotlius se tak záhy stal velmi populárním a zájemců o učení přibývalo. Do toho se objevil Marikus Luczinsky. Tento zkrachovalý erinský obchodník se po odstěhování do Albirea pro bardy bohovědědíproč nadchl a samozřejmě také vytušil příležitost. Přemluvil Wotliuse, sehnal několik mecenášů, a tak roku 799 k. l. vznikla Bardská akademie.

A rychle rostla. Společná Wotliusova a Luczinského správa zaměstnávala kvalitní učitele, přinášela praktické dovednosti, čím dál lepší zázemí a zájem o bardskou tradici vzrůstal. Luczinsky se nespokojoval s dosaženými výsledky, ale stále investoval a získával nové příznivce. Už roku 802 k. l. prosadil v Almendoru pro Bardskou akademii cechovní status.

V Keledoru Luczinsky postupně splatil své dluhy, využil svých kontaktů a roku 808 k. l. byla Bardská akademie uznána za zastupující zájmy všech bardů také i v této zemi. V Danérii se snaha o něco podobného zdála zbytečnou, nakonec se ale Luczinskému dostalo nečekané podpory. Šlechtičtí bardí Západního království s nevolí sledovali novou tradici bardství a považovali ji za jakousi nekalou konkurenci. Rozdílný přístup

majitelů jednotlivých panství a rozhárané poměry v Urozeném sněmu jim ale nedovolovaly zakázat nešlechtický bardismus v celém království. V naději, že alespoň omezí působení bardů z prostého lidu Luczinského podpořili v jeho úsilí prosadit edikt, kterým by mimo šlechticů jako jediní na danérském území měli právo koncertovat putovní pěvci z Bardské akademie.

Urozený sněm skutečně edikt roku 814 k. l. vydal. Záměr zavést nešlechtické bardy v Danérii však nevyšel ze dvou důvodů. Bardská akademie se až na několik výjimek nikdy v Západním království (ani jinde) nesnažila využít svého právního postavení k nějakým represáliím proti na ní nezávislým bardům. Většina majitelů panství tak výnos Urozeného sněmu ignorovala. Krom toho se většina existujících či budoucích bardů k akademii přidala ráda. Wotlius a Luczinsky zřídili nadační fond, který talentovaným bardům proplácel náklady na cestu do Albirea. Dělo se tak většinou prostřednictvím spolehlivých putovních pěvců vyškolených Bardskou akademií. Díky tomu tak dostali možnost stát se bardy mnozí, kteří by o tom jinak mohli jen snít.

Stárnoucí Wotlius se čím dál víc oddával potěchám života než práci, stále si však na půdě akademie uchovával vliv. V roce 817 však zahynul při nešťastné nehodě, na které se podepsal alkohol (nebo podle některých tvrzení jeden žárlivý manžel). Zcela přirozeně převzal po zemřelém příteli žezlo děkana Bardské akademie Marikus Luczinsky.

Záhy se ale ukázalo, že skvělý organizátor a zákulisní vyjednávač Luczinsky je bez zlehčujícího Wotliusova dohledu pro vedení Bardské akademie příliš přísný. Jeho úmysly, jakkoliv dobře míněné, narážely u svobodomyšlných bardů na odpor. Luczinskému ubližovalo i to, že sám nikdy žádné umění neprovozoval. Situace se hrotila, až hrozil samotný zánik akademie. Luczinsky si ale po dvou letech sebekriticky problém uvědomil a na funkci děkana rezignoval. Zcela se pak stáhl z Bardské akademie a odstěhoval se i z Albirea. Ale až do své smrti vždy rád přijímal putovní pěvce ve svém sídle v Erinu a se zástupci akademie si pravidelně dopisoval.

Bardí se po Luczinského odchodu rozhodli, že nepotřebují žádné vedoucí a svoji vlastní školu si budou řídit sami. To ovšem vyvolalo značnou anarchii. Naštěstí pro budoucnost Bardské akademie nevydržela lehkomyšlné bardy jejich nová povinnost bavit dlouho. Ke konci roku 819 k. l. tak ze svého středu zvolili děkankou Vilermu Stavisovou.

Ta stabilizovala rozhárané poměry akademie. Nové problémy přišly až po roce 833; obchodní válka se citelně dotkla i bardů. Špatná ekonomická situace, omezení pohybu mezi královstvími, a snad i neklidná předtucha rostoucí nespokojenosti a z ní plynoucích budoucích politických změn vedoucích až ke vzniku Svobodných měst, přinesly potřebu nových řešení.

Roku 836 v nové volbě zvítězila Lilia. Tato baronka z kdysi vlivného rodu Drastenů potichu zahájila významné vnitřní změny na akademii. Jako velká odpůrkyně guvernéra Denfela se připojila k petici za významnější autonomii pořádanou Orlími poutníky. V tom ji podporovala většina bardů, kteří viděli lorda Firuna a jeho snahy jako jednoznačnou alternativu k despotickému a zkorumpovanému guvernérovi.

Po vzniku Svobodných měst Lilia začala na Alwarinovu žádost úzce spolupracovat jak s Bílými kouzelníky, tak s Orlími poutníky. To se změnilo až roku 850 k. l. Děkanec Bardské akademie nešel rozkol v řadách Orlích poutníků a na vlastní pěst (ovšem s vědomím, ne-li po vybidnutí „taroské“ větve Orlích poutníků) se dohodla se zástupci Almendoru. Cenou za bu-



doucí klid a existenci Bardské akademie bylo především zamlčení zpráv upozorňujících na chystané almendorské tažení.

Protože byla příliš svázána s Orlími poutníky, po pádu Svobodných měst a znovunastolení almendorské správy Lilia odstoupila z funkce děkanky a většinu svého majetku odkázala akademii. Bez voleb na své místo jmenovala Drahoslavu Zlatozpěvnou. Vzhledem k rušným časům a naléhavé potřebě se tomuto rozhodnutí nikdo nikterak nevzpíral. Zlatozpěvná se tak stala již třetí ženou v čele akademie.

V současnosti se na Bardské akademii alespoň chvíli učila možná i většina lidských bardů. Jednou z mála na členech akademie striktně vyžadovaných povinností totiž je zákaz učit nové žáky mimo Bardskou akademii. Bard objevivší nový talent může začít s výukou ihned, ale jeho žák se musí v nejbližší možné době přijet učit na akademii a pokud ho chce jeho dosavadní učitel nadále vzdělávat, musí jet s ním. Tam se může stát novému bardovi stálým kantorem. Přesněji řečeno, při širokém záběru Bardské akademie jedním z jeho učitelů. Nemusí učit jiné bardy, ale v tom případě za to nepobírá žádný plat, pokud mu něco neplatí bokem sám žák (což je povoleno). Učitelé placení Bardskou akademií svoje žáky pochopitelně dostávají přidělené, ale v tomto ohledu vychází vedení oběma stranám maximálně vstřícně.

Samozřejmě ne každý bard studoval někdy na akademii, ale ani každý, kdo někdy studoval na akademii, nemusí být bardem. Učit se zde za poplatek může téměř každý, pokud projde zkouškami. Zájemce o studium si může vybrat zkoušky ze zpěvu, hraní na nějaký hudební nástroj (dle svého výběru) nebo z přednesu. Pokud projeví alespoň průměrné nadání, je přijat. Jakýkoliv zájemce se může pokusit uspět u zkoušek třikrát. Může si vybrat zkoušku pokaždé z čeho chce.

O přijetí rozhoduje poprvé a podruhé pouze jeden bard, při třetím pokusu nebo při sporném rozhodování pak pětičlenná komise. Žádný bard nesmí zkoušet stejného člověka dvakrát, čímž se má zabránit podjatosti. Zkoušky jsou mnohdy na hranici formality, koneckonců akademie za studium dostane zapláceno. Kromě naprostého nedostatku talentu by nepřijetí na akademii mohla způsobit jen duševní či fyzická neschopnost. Rozumným výjimkám se akademie nebrání. Konečné slovo v jakémkoliv ohledu má děkan, ledaže by se proti jeho rozhodnutí postavila alespoň nadpoloviční většina všech učitelů na akademii. To se však od dob Luczinského nestalo a asi nestane.

Struktura Bardské akademie se odvíjí podle tříd, či přesněji jejich učitelů. Tyto třídy ovšem nejsou nějaké přímo stanovené místnosti, nýbrž určité okruhy žactva vedené učiteli. Vyučování většiny studujících ani neprobíhá současně. Třídy se rozdělují do dvou základních druhů – hudebních a tzv. praktických.

Praktické vyučování je to, čím se stala Bardská akademie tak populární. Dělí se do dalších tříd podle zaměření od společenské etikety, přes šerm až po kradení a úprk před rozrušeným davem. Některé z vyučovaných dovedností jsou mimo zdi akademie kritizovány nejrůznějšími více či méně oprávněně rozhořčenými moralisty. Zatím však nikdy žádné stížitosti ničeho nedosáhly. Učitelé praktických předmětů často ani nikdy nebyli bardové, neprojevují žádné zvláštní nadání a někdy ani zájem o hudbu. Na Bardské akademii mezi nimi zakotvilo několik osob, jež jsou v jiných zemích hledány pro nějaké to porušení zákona. Třídy praktických předmětů jsou společně pro všechny studující.

Druhým okruhem vyučování je samozřejmě hudba. Ta se rozděluje podle nástrojů a dále do tříd podle umění studujících. Nejnížší třídou jsou průměrně nadaní začátečníci, nejvyšší třída je už pouze teoretická; jsou to mimořádně talentovaní bardí, kteří se již nemají co učit. Jednotlivé hudební třídy vede jeden či více kantorů. Čím schopnější učitel, tím vyšší třída. V současnosti je Bardská akademie tak zavedená, že kolem toho nevzniká nějak moc sporů. Což však neznamená, že by se řevnivost akademii vyhýbala. Podle učitele (a tedy třídy) se rozdělují i bardí. Čím schopnější bard, tím lepší učitel a vyšší třída. Hádky na toto téma vznikají u některých okrajových nástrojů, které pro malý zájem mají menší počet tříd nebo dokonce jen jednu jedinou.

Zajímavostí jsou časté sázky mezi třídami nebo jednotlivými bardy, především těmi mladšími. Sázejí se o všechno možné, od vyniknutí v uměleckém projevu po ty nejbizarnější nápady. Některé z těchto sázek trvají i několik let, většina jich ovšem trvá pár dní nebo hodin. Patří ke slušnosti nevsázet se o peníze. Sáží se o služby, předměty obvykle nevelké ceny, ale velkého významu, o informace nebo mezi třídami třeba o učebnu. Vůbec nejoblíbenější jsou sázky, po kterých poražení musejí vítěze nějakým způsobem oslavovat a naopak sami sebe zesměšňovat. Vedení akademie z obavy před reakcemi úřadů vydalo přísný zákaz sázet se o činy za hranicí zákona v Albireu a ostatní sázky se alespoň na půdě Bardské akademie snaží usměrňovat.

V čele Bardské akademie stojí děkan, v současné době je jím stále Drahoslava Zlatozpěvná. Děkan, jehož symbolem je stylizované dřevěné žezlo, je teoreticky neomezeným diktátorem. Rozhoduje o dosazení učitelů, řeší spory, dohlíží na veškeré složky akademie a upravuje stanovy. V praxi si ovšem žádný vedoucí akademie nemůže nějaké absolutistické řízení dovolit a naopak musí často postupovat velmi diplomaticky. Děkan jmenuje (a obměňuje) několik svých zástupců. Vedení akademie se pochopitelně dělí mimo učební část ještě na ekonomické a správní.

O finance a organizaci akademie se z většiny starají civilní zaměstnanci, kteří jsou ovšem pod pečlivým dohledem. Rozdělení není nijak striktní, ekonomickými otázkami se musí zabývat většina učitelů a i někteří velmi schopní bardí, správní zaměstnanci zase musejí řešit některé otázky předmětů. Zvláštním oddělením akademie je tzv. Sběrna námětů. Ta zaměstnává skupinku mimořádně spolehlivých lidí, kteří jsou odpovědní pouze děkanovi a sobě navzájem.

Původně bylo toto oddělení zřízeno pro zpracovávání námětů na písně. Tato funkce mu zůstala, ale byla to Lilia, kdo přidala podstatně důležitější a citlivější prvek. Od Liliiných reforem má Sběrna námětů v první řadě vyhodnocovat informace získané bardy na svých cestách. Zprávy pak předávají děkanovi. Většina zkušených bardů a učitelů o druhé tváři oddělení něco tuší (a někteří z nich se podle toho zařizují), ale detaily neznají.

Děkan svojí funkci vykonává předem neomezenou dobu. Nové volby může vyhlásit buď on sám nebo větší množství starších bardů a učitelů. Volby by podle současných stanov (které se ve skutečnosti ovšem dosud uplatnily pouze jednou) měly být ohlášeny rok dopředu a volit by měli mít možnost všichni hudební učitelé a všichni přítomní bardí.

dokončení příště



Mass Effect

Karel Wolf

Kdo dělá nejlepší RPG? Bethesda to nebude, o Ubisoftu raději nemluvit, jsou tu sice ještě další hráči, ale asi nemá cenu vás dlouho napínat, je to samozřejmě kanadský BioWare. A protože od vydání *Jade Empire*, *Neverwinter Nights* nebo *KOTOR* už uplynul nějaký ten týden, ba dokonce rok, bylo na čase, aby přišli s nějakou novou herní RPG peckou, která trochu rozvíří stojaté vody. Máme ji tady přátelé, tadadá, zatím bohužel pouze pro Xbox 360, ale i to se může brzy změnit...



CAN YOU TELL ME WHAT IS IT ABOUT?

Jak jsem již nastínil v posledním čísle Pevnosti, hra vypráví o budoucnosti vzdálené od současnosti nějakých dvě stě let, kdy lidstvo konečně objeví cestu do hlubokého vesmíru.

Dějštěm příběhu je náš vesmír ve 22. století, tedy v době, kdy lidstvo narazilo na jiné inteligentní formy života a teď se z toho šoku vzpamatovává. Aby toho nebylo málo, je tu ještě jeden háček – jedna z výše postavených inteligentních ras má takový nepěkný zvyk, že jednou za věčnost (z lidského pohledu) uspořádá válečné tažení, jehož cílem je totálně zdecimovat, případně rovnou vyhladit náhodně vybranou inteligentní formu života, aby na její místo mohl nastoupit jiný živočišný druh. Pro Zemi a její doposud celkem spokojené obyvatele to znamená jediné, vážný existenciální problém.

JE MASS EFFECT OPRAVDOVÁ RPG?

Úspěšné RPG hry se na celé konzolové platformě poslední generace dají spočítat na prstech jedné ruky člena japonské Jakuzy. Xbox 360, pro který byl titul *Mass Effect* exkluzivně vytvořen, je tak (vyjma asijského *Blue Dragon* a *Two Worlds*, které pouze kopírují zažitá schémata staršího *Oblivionu*) po této stránce trochu mrtvá platforma. *Mass Effect* si v této záležitosti trochu dovolil zamíchat kartami. O to radostnější je pak situace v tom ohledu, že galaktická apokalypsa jménem *Mass Effect* si opět po dlouhé době troufá vydat se na nepřítisť

zorané pole kyberpunku a scifi. Z toho prvního si hra bere vychytávky v podobě nakládání s implantáty a sociální rozvrstvení galaktické populace, z druhého hlavně otázky, co by kdyby (hra je doslova natřískaná spekulacemi o možných budoucnostech lidstva, futuristickém rasismu, morálce a nutnosti volit). Přestože je hra pojatá poněkud akčněji a přímočařeji, než by se na opravdu hardcorovou RPG slušelo, nabízí hustou roleplayingovou atmosféru, jakou jsme již dlouho nezažili. Samozřejmostí je řada vedlejších questů a dějových odboček či investigativní odhalování nejrůznějších šokujících tajemství (ve hře lze narazit například na mimozemský lesbický sex)

DOBŘÍ ROLEPLAYING TVOŘÍ DETAILS

Každý ví, že to nejcennější u her na hrdiny není systém, ale atmosféra, kterou ve vás hraní vyvolává. Ta musí být pochopitelně navázána na dobrý příběh. O to víc to platí ve světě počítačových her, které jsou oproti klasickému stolnímu hraní svázány omezeními herního enginu, limitů grafiky a programátorské pohodlnosti. V *Mass Effectu* se s tímto problémem vývojáři vypořádali na jedničku. Už tvorba hlavní postavy (kapitána/kapitánky Sheppard), ačkoli je příběhově hodně determinována předem, nabízí nezvykle velké množství zajímavých voleb, které hlavního hrdinu budou dostatečně charakterizovat a umožní dramatické sžití s postavou. Přestože jsou jednotlivé úseky hracího prostoru od sebe odděleny a engine neumožňuje absolutní svobodu pohybu, svět se chová k vaší postavě značně interaktivně a vaše počáteční rozhodnutí nesou často důsledky i v době, kdy byste to už rozhodně nečekali. Ačkoli to zní u moderních RPG konceptů skoro jako otřepané klišé, o galaxii v podání *Mass Effectu* opravdu platí, že jde o dynamicky se měnící svět, s přísnou vnitřní logikou, která vás donutí reagovat ne sebemenší dějové výkyvy.

TECHNICKÝ DOVĚTEK

Po technologické stránce je hra především předváděčkou, co všechno je možné na xboxáckém hardwaru nasimulovat, proto se nemá smysl tímto problémem zabývat hlouběji.

Zajímavé jsou ovšem některé detaily; souboje budou například založeny na taktizování a jsou zde kromě nejrůznějších střelných sci-fi zbraní (od mechanických až po nejrůznější energetické slizomety) k dispozici také hrubé mechanické zbraně na blízko, psionické schopnosti a lehká dávka magických sil. Co se týče rozhovorů, hra obsáhla neuvěřitelných 20 000 řádků textů a postavy se na rozdíl od většiny ostatních žánrových her chovají při jejich přednášení hodně přirozeně. Sympatickým zpestřením je možnost vkládat do prefabrikovaných dialogů vlastní hlášky, na které se pak postavy pokoušejí ve hře vždy nějak reagovat.

Na jednotlivých planetách pochopitelně nechybí ani možnost zabavovat nejrůznější vozítka a vznášítka a vůbec je zde poměrně velké množství možností vstupu do interakce s jednotlivými technologiemi.

NA VAHÁCH BOHYNĚ THEMIS:

- + nápad
- + příběh
- + technické provedení
- + atmosféra
- omezená volnost pohybu
- příliš dlouhé filmové sekvence

ALTERNATIVA:

Zatím není, ale připravuje se pokračování.

SHRNUTÍ:

Název: Mass Effect

Výrobce: BioWare

Vydavatel: Microsoft

Doporučení Pevnosti: Pokud máte doma Xbox 360, na který se práší v koutě, rozhodně neváhejte a spěchejte do obchodů.

Hodnocení: 97 %

Empire Earth III

Karel Wolf

Historické strategie zažívají renesanci; otázkou je, jestli je to dobře. Ale to koneckonců musíme posoudit my, hráči. Empire Earth se vrací ke svým kořenům; pojďme se podívat, jak se jí to daří.



Empire Earth III je relativní strategie, která navazuje na úspěch svých dvou předchůdců. Přináší opět celou lidskou historii se táhnoucí boj mezi několika civilizacemi, přesně v duchu legendární **Civilizace**. Počet frakcí se oproti dřívějšímu zjednodušil, nyní zde máme pouze Západ, Východ a Blízký Východ. Autoři se tak zřejmě snaží trochu se podbízet paranoie a obsesím moderní doby. Co bychom ale dobrému hernímu settingu neodpustili, že?

JAK HRA VYPADÁ

Co frakce, to jiná bojová strategie, odlišné jednotky, bojové návyky, jiné metody technologického výzkumu a tak; potud nic, na co bychom nebyli zvyklí z předchozích děl.

Samotná hra rozparcelovala matičku Zemi na 60 území (států, skirmish map), které bude hráč tradičně dobývat, nebo zde plnit úkoly podpůrného charakteru. Ve hře samozřejmě nechybějí ani náhodně generované kampaně, kde si hráči pouze zadají výchozí podmínky a zbytek se vygeneruje tak, aby skýtal co největší množství překvapení a nahodilosti. Oproti předchozí hře je zde také rozdíl v persistenci světa. Vše se díky tomu vyvíjí zvolna od první vteřiny a na začátku nové éry se svět již „nerestartuje“, což rozhodně přináší do-

jem větší autenticity, ale na druhé straně to značně komplikuje samotné hraní.

KUDY Z HISTORICKÉ NUDY

Po základní volbě strany se lze pustit do kampaně s názvem **World Domination**. Jde o klasické dobývání světa, k jehož úspěšné realizaci vede několik možných strategických cest. Původní docela zajímavé příběhové kampaně vystřídal v novém dílu více herní postup známý například ze strategie **Empire at War**, který variuje reálné bitvy s taktickým plánováním. Svět je rozdělen na provincie, reprezentované vojenskou, obchodní, imperiální a výzkumnou mocí. Každé z nich je dobré přidělit zaměření na jednu z oblastí, specializovaná provincie vám pak generuje body do příslušné kolony ve statistikách. Za jednotlivé vojenské či obchodní body lze pak posilovat armádu a naopak imperiální a výzkumné zaměření slouží k budování špiónážní sítě či vlastního rozvoji nových technologií.

Základní rozvržení je zvoleno velmi citlivě a docela dobře funguje. Asi největší slabinou hry je tedy samotné provedení reálných bitev, na kterých by hra měla stát především. Chybí invence, hlavní cíl je vždy stejný: eliminovat nepřítele (vojensky či diplomaticky). Stereotyp lze občas trochu omezit použitím tlačítka **Auto Resolve**, které samo vygeneruje výsledek bitvy podle poměrů sil na bojišti, ale tuto funkci bohužel nelze použít vždy.

GRAFIKA A EFEKTY

Asi největším přínosem hry je nakonec originální komiksově pojetí vizuální stránky. Detailní zpracování s sebou nese jednu drobnou nevýhodu – hru je třeba hrát na vyšší detaily, jinak je vizuální vyznění přinejlepším dost rozporuplné. Pokud si budete chtít vizuální stránku vychutnat opravdu naplno, nevyhnete se asi nasazení grafické karty někde na úrovni nVidia řady 8800, což je na RTS hru opravdu dost. Zato si však vychutnáte nejruznější zajímavé efekty, počínaje pohyby stromů ve větru a konče chováním krajiny za bouře nebo ve sněhové vánici. Špatný není ani zvukový doprovod, ať už hudební nebo efekty objektů či jednotek. Škoda jen, že autoři nezakomponovali větší počet hlásek bojových jednotek, opakující se vtípné repliky totiž po čase začnou lézt pěkně krkem.

NA VAHÁCH BOHYNĚ THEMIS:

- + vyváženost jednotek
- + grafika a efekty
- historická nevěrohodnost
- zdlouhavost a stereotypnost bitev

ALTERNATIVA:

Empire Earth

Empire Earth II + datadisk (Pevnost 48)

SHRNUTÍ:

Název: Empire Earth III

Výrobce: Mad Doc Software

Vydavatel: CD Projekt

Doporučení Pevnosti: Nejlepší z celé série, ale pokud máte k historii serióznější přístup, tak zkuste raději Evropu Universalis III.

Hodnocení: 65 %

Unreal Tournament

v pořadí třetí

Karel Wolf

First Blood, Double Kill, Head Shot, Killing Spree, pořád nic? Akční, převážně multiplayerová klasika se vrátila na naše monitory, po sérii 200X UT her se opět vrací k původnímu odkazu a nutno dodat, že to pánové z Epic Games přes všechny obavy zvládli velmi dobře. Krvavá řež může začít.



Ve své době bezkonkurenční first person akce od Epic Games uchvacovala jak grafikou a výborným síťovým kódem, tak i skvělými, později často napodobovanými módy, které z ní dělaly geniální multiplayerovou záležitost. Druhá generace UT her, které byly chrleny rok co rok, udělaly z legendy řadovou akční záležitost bez přehnané invence. Nyní se zdá, že se karty obracejí a UT se vrací ke svým kořenům ve velkém stylu.

CO NÁS VE HŘE ČEKÁ?

Co od hry rozhodně nečekejte, jsou originálně pojaté herní módy; ono na tomto poli lze za současných technologií asi těžko přijít s něčím převratným. Tvůrci se rozhodli pro osvědčený koncept, ve kterém se mísí dynamická akce se slušným taktickým spodním proudem. Nabídka herních módů je tedy klasická, čeká nás trojitá variace na deathmatch (klasický, týmový a duel). Nechybí ani populární boj o vlajku, nově doplněný o možnost boje s vozidly. V tomto modu se vyskytl zajímavý prvek, kdy s ukořistěnou vlajkou nelze nastoupit do bezpečných bojových prostředků a je potřeba ji na zpáteční cestě dopravit pěšky. Ze hry se tak stává ještě více adrenalinová akce, než platilo o tomto modu dosud.

Pohyb pěšky ovšem není přesný, neboť základní výbavou každého vojáka je takzvaný Hoverboard, tedy jakýsi skateboard bez koleček, který lze například zaháknout za kolegovo vozidlo a dopravit vlajku do vlastní báze tímto relativně bezpečným způsobem. Boj na skateboardu přináší do hry nový dynamický prvek; aby se však hra nezvrhla v jedno nekonečné surfování, platí nekompromisní fakt, že každý zásah shodí surfáře z prkna dolů a ten se pak na zemi několik vteřin vzpamatovává (pokud k tomu ovšem dostane příležitost)

Vozový park zahrnuje škálu od bugin a vznášedel (Manta, Viper), přes středně těžké tanky (Goliath) až po opravdu bi-

zarně monstrózní prostředky, jako je Darkwalker. Války mečů jsou tedy ve hře zastoupeny dostatečně.

Spektrum herních módů ukončuje Warfare, což je de facto modifikovaný Onslaught z 200x série. Mód je postaven na obsazování strategických uzlů, které ve finále umožní zničení soupeřova jádra (hlavního uzlu). Tento finiš si lze vychutnat buď klasickým útokem hrubou silou, nebo přepravou týmové žhavé koule (Orbu) na místo, kde se nalézá nepřátelský uzel. Háček je pochopitelně v tom, že se uchopením koule stáváte pro své nepřátele kachničkou na střelnici. Naopak při obraně můžete při konfrontaci s nepřátelským Orbem učinit hrdinský čin a cizí Orb zničit. Hrdinský čin je to proto, že exploze Orbu znamená pro vaši postavu jistou smrt.

BUDEME POTŘEBOVAT NĚJAKÉ ZBRANĚ...

Bohužel ani co se zbraní týče se nějaké výrazné změny rozhodně nekonají. Ačkoli pravda je, že se na scénu vrací něco málo legendární klasiky, jako je například Enforcer, základní pistole z původního UT; stejně tak se znovu setkáme se zbraní známou pod názvem ImpactHammer. Té však přibyla jedna nová funkce, která umožňuje ve třetím střeleckém modu dočasně paralyzovat nepřátelská vozidla. Nutno však dodat, že absence zbraňových novinek není na závadu, naopak celý arzenál byl lépe odladěn a působí oproti minulosti, kdy hráči běhali pouze se třemi typy zbraní, odladěnými.

HRA NOVĚ DOSTALA I PŘÍBĚH

Prakticky poprvé v herní historii UT dostáváme do hry také prvek, který by se dal s trochou nadsázky označit jako příběhová kampaň. Setting je celkem jednoduchý, vaše domovská planeta byla napadena a vy plus vaše sestra se rozhodnete přihlásit se do odboje a s emzáky pořádně zatočit. Nápad to není špatný, ale úplně neladí s klasickým deathmatchovým pojetím.

Mapy jsou tak osazeny „oživovacími“ zařízeními, které opětovně generují vojáky na bojiště, což působí dost nevěrohodně. Lepší je ovšem situace v multiplayeru; ten si na nic podobného nehraje a vrací nám všechno to, co jsme na původním UT tak milovali (potoky krve, headshoty, a tak). Pamětníky by mohl také potěšit mód klasické úrovně Deck.

Shrnuto a podtrženo, návrat UT se odehrál sice bez bombastických efektů, ale rozhodně obstál na výbornou.

NA VAHÁCH BOHYNĚ THEMIS:

- + multiplayer
- + technické provedení
- + atmosféra
- nelogická příběhová kampaň
- absence výraznějších inovací

ALTERNATIVY:

Unreal Tournament
Unreal Tournament II
Unreal Tournament 2000–2004

SHRNUTÍ:

Název: Unreal Tournament III

Výrobce: Epic Games

Vydavatel: CD Projekt

Hodnocení: 95 %