

Dech Draka



Představujeme – Petr „Jezevec“ Pouchlý

Jezevec patří ke stálícím české RPG a deskoherní scény (čtenáři Dechu draka si možná vzpomenou na jeho seriál Světy her na životní příběhy, v němž představoval RPG ze světa World of Darkness). Vyprávění her na životní příběhy se věnuje již od roku 1994, přičemž v posledních letech se orientuje především na LARP tvorbu. Zabývá se též organizováním volnočasových aktivit pro mládež a pořádáním nejrůznějších herních setkání.

Od roku 2002 působí jako spoluorganizátor GameConu – nejprve jako Pán jeskyně, později coby vypravěč jiných RPG her, organizátor ludotéky a přednášející, v posledních dvou ročnících se podílel rovněž na dramaturgii celé akce.



Court of Moravia

Live • Action • Role • Playing

Je jedním ze zakladatelů *Moorboyz* – klubu příznivců a hráčů RPG, fantasy, hororu a SF, který se významnou měrou zasloužil o propagaci moderních společenských her, především díky provozování ludotéky na nejrůznějších akcích a conech.

Nyní je aktivní zejména v občanském sdružení *Court of Moravia*, jež se zaměřuje na pořádání a propagaci LARPů, zvláště městských a komorních.

Matouš „Erric“ Ježek

Erric patří na české RPG scéně k „mladé krvi“, má však už za sebou úspěchy a výsledky, které by mu mohl leckdo ze „služebně starších“ závidět.

V roce 2003 se stal součástí autorského týmu vyvíjejícího *Dračí doupě Plus*; v tomto rozsáhlém projektu se podílel na tvorbě Příručky Pána jeskyně. Jeho zatím nejvýznamnějším přínosem na poli českých RPG je velký samostatný *Bestiář* pro *Dračí doupě Plus*. To se však brzy může změnit, neboť je jedním z tvůrců nově vyvíjeného narativního RPG systému *Střepy snů*, o němž si můžete přečíst více na poslední stránce tohoto Dechu draka.

Od roku 2004 se (po čtyřleté hráčské účasti) podílí na organizaci GameConu jako Pán jeskyně (vytvořil i jedno ze soutěžních dobrodružství pro Mistrovství v DrD) a přednášející.

Věnuje se také historickému šermu, psaní povídek a počítačové grafice.



hráčské

doupě

pevnosti



Ti, kdo bloudí mezi světy

2. část

Lucie Lukačovičová

„Amfiteátr je zlé místo,“ potřásla hlavou Kerin, „přebývají tam přízraky, zjevují se ve dne i v noci. Někdy se stane, že kdo se tam vypraví, ztratí se a už nikdy se nevrátí.“

„Co je to za přízraky?“ vyzyval Tyllion.

„Duchové herců. Amfiteátr je prastaré divadlo, postavené národem, který dávno odešel a nikdo neví kam. Na troskách jejich města je postaveno to naše. Říká se, že kdysi v zimě odehnali obyvatelé města skupinu potulných herců a oni všichni pak ve vánici zahynuli nedaleko amfiteátru. Jiný příběh říká, že sem herci přišli a hráli posměšnou komedii, která urazila jakéhosi mocného mága, takže je proklel. Někdy v noci dodnes hrají svá představení a kdo se na ně dívá příliš dlouho, propadne kletbě a stane se jedním z nich.“

Elf trochu nepřítomně, ustaraně přikývl. Dívka ho pohládila po tváři a podívala se mu do očí. Nemohla si nevšimnout stop po slzách.

„Tyllione, proč se ptáš? A... co bylo vůbec v tom vaku, který jsem vám měla donést?“ zašeptala stísněně. Ticho. „Tyllione, odpověz mi přece!“ Hlas jí tentokrát přeskakoval strachem.

„V tom pytli byla hlava Mirien,“ odpověděl tiše a roztráseně.

„Pro všechny bohy!“ Zrzka se svezla na židli, jako by jí někdo uhodil. Složila hlavu do dlaní. „Takže Skara se vrátil zbytečně,“ zamumlala.

„Cože?“ Lučištník k ní přiklekl a vzal ji kolem ramen. „Kerín, o čem to mluvíš?“

„Skara mluvil o nějakém proroctví,“ vydechla rusovláska nejistě. „Dával to do souvislosti s vaší společnicí. Něco o zlatovlasé dívce, která... která... zničí Pána zvonků.“

„Víš Skara o tom, co se stalo?“ vyhrkl najednou elf.

„Ano... totiž... nevím, asi ano. Proč...?“

„Protože je to past,“ řekla Dagor, která právě vkročila přes práh. „Je to past ne na nás, jak jsme si mysleli, ale na Skaru. Pozvání do amfiteátru nebylo určeno nám, s naší přítomností se vůbec nepočítá. To všechno se mělo jen donést Skarovi.“

„Musíme ho varovat!“ vyjekla Kerin.

Tyllion přikývl. „Víš, kde ho najít?“

Zrzka místo odpovědi vyběhla ze dveří a oba adepti ji následovali.

Stísněný domek v zapadlé uličce je uvítal nevládně omšelou střechou a zamčenými dveřmi. Na bušení nikdo neodpovídal.

„To jsem já! Kde jste kdo?! Otevřete mi!“ vykřikla Kerin. Vzápětí Dagor varovně sykla.

Dveře se pootevřely a ven vyhlédla dětská tvář.

„Kde je Skara?“ vrhla se Kerin dovnitř dřív, než se chlapec stihl byť jen nadechnout, aby něco řekl.

„Nevím... Nikdo tu není. Vzal všechny s sebou a odešli,“ odtušilo dítě dotčeně. „Koho jsi to vůbec přivedla? Víš, že nám sem Skara zakázal kohokoli vodit!“

„To jsou přátelé,“ odsekla. „Kdy odešel?“

„No, když jsem mu pověděl o tom vzkazu, co jsem měl doručit... a o té hlavě...“

„Proč jsi mi nic neřekl?!“

„Skara mi zakázal...“

Kerinin zuřivý pohled chlapce umlčel.

„Mohli jít jenom na jedno místo,“ ozvala se Dagor. „Setkáme se s Moradanem a Elarem a vyrazíme za nimi. Snad ještě není pozdě. Snad se ještě dá něco dělat.“

„Prosím, nedovolte, aby ho zabili...“ vzlykla Kerin.

„Neplač,“ šeptl jí Tyllion. „Oba se schovejte tady, zpátky do hostince nechoď, někdo by tě tam mohl hledat.“ Vtiskl jí polibek do vlasů a rozběhl se za Dagor.

Ještě než dorazili k jižní bráně, viděli sloup kouře stoupa-
jící odněkud z chudinské čtvrti.

„Moradane! Musíme do amfiteátru. Pán zvonků má nějaké účty se Skarou a vylákal ho tam!“ vychrlila ze sebe Dagor. „Mirien nezabili na zakázku, ale kvůli nějakému proroctví – dost možná úplně nesmyslnému nebo špatně vyloženému – podle kterého měla Pána zvonků zničit.“

„Omyl. Pán zvonků, který se mimochodem jmenuje Vindur, spojil příjemné s užitečným. Na Mirien měl kontrakt. Jen nevíme, od koho,“ odpověděl Moradan a podal Dagor útržek pergamenu.

„Dobrá práce. Kde jsi k tomu přišel?“ zajímala se. Pak se zarazila. Ze čtvrtelky vyzařovala jakási morbidní spokojenost, kterou se černovlasá už naučila vycítit. „Co se stalo?“

„Našli jsme sídlo Pána zvonků. Vindur považoval za svého největšího nepřítele Skaru, proto si s sebou vzal všechny vy-cvičené muže. Ani ve snu ho nenapadlo, že by mu někdo mohl vpadnout do zad. Usoudil jsem, že bude vhodné to místo očistit mečem a ohněm,“ zašklebil se Moradan jako lebka.

„Zbláznil ses?“ zasyčela válečnice přídušeně. „Vždyť může lehnout popelem půl města!“

„A? Je to snad tvoje město?“ pokrčil rameny. Dagor jenom cosi neartikulovaně zaprskala a rozběhla se k bráně – a k amfiteátru. Ostatní ji následovali.

Mělké údolí za městem bylo celé zarostlé trnitými keři. Úzké stezky mezi nimi nápadně připomínaly bludiště. Adepti se jím proplétali, jak nejrychleji mohli. Moradan je mlčky vedl, Dagor tlumeně nadávala.

Najednou se Tyllion zarazil. „Počkejte!“

Na křižovatce stála bosá holčička v bílé noční košilce. Dívala se na adepty velkýma důvěřivýma očima.

„Nezastavuj se!“ zasyčel Moradan.

„Copak jste slepí? Ta dívenka tady zabloudila, nemůžeme ji tu nechat,“ odporoval elf.

„Nechcete si se mnou hrát?“ zeptalo se děvčátko.

„Na to, že se tu ztratila, je oblečená docela nalehko,“ ušklibla se Dagor. Dítě na ni upřelo vyčítavý pohled a tiše vzlyklo. Dagor chytila Tylliona za nadloktí a vlekla ho za ostatními.



„Tvé bystré oči tě občas velice klamou,“ podotkla. Když se po dvou krocích elf ohlédl, dívka už na pěšině nestála.

Moradan je obezřetně vedl bludištěm křovin. Občas pustil Elara dopředu, když si potřebovali zkrátit cestu – mohutný adept byl schopen prodrat se skrz keře stejně jistě, jako by to bylo rákosí.

Blížili se k několikapatrové kruhové stavbě z bílého kamene. Přestože se už na ní podepsal čas, zachovala si mnoho ze své působivosti. Vysoké masivní sloupy pokryté poničenými ornamenty, úzké pavučiny prasklin na masivních zdech a dlouhých schodištích vlastně ještě zdůrazňovaly mohutnost a bývalou nádheru, stvořenou rukama dávno zmizelého národa. Amfiteátr čímsi připomínal obrovskou vybělenou kostru zabitého draka.

Z úzké římsy v nejvyšším poschodí příchozí pozorovala vysoká žena se škraboškou, oděná v červených šatech. Zachichotala se vysokým, neprirozeným hlasem. V tu chvíli, provázena zvukem rozervané látky, se v jejím těle objevila trhlinka, z níž začala vytékat krev. Vzápětí další a další, celá postava se začala rozpadat, jako by ji cosi neviditelného sápal na kusy. Herečka jen hleděla dolů a ani se nepohnula... dokud se celé její tělo nezměnilo v krev, která skanula do puklin mezi kameny.

Moradan jen něco zavrčel, Elar krácel dál, stále stejně lhostejný ke všemu okolo. Odkudsi k nim dolehl tlukot holubičích křídel a zvonění roztráštěného skla. Ale ačkoli museli být blízko zdroji zvuků, nikde nezahledli ani peříčko ani jediný střep.

Na schodišti vedoucím do amfiteátru je očekávala jediná postava. Muž v černém, s tříčtvrteční maskou na tváři, se nenuceně opíral o hůlku. Tyllion klopýtl a zpomalil, Dagor a Moradan se oba najednou přezehnali znamením Ataralen. Příznak jim věnoval křivý úsměv té poloviny úst, kterou neskrývala maska, a hluboce se uklonil, jako by děkoval obecn-

stvu za pozornost. Jeho plášť se zavlnil a změnil v netopýří křídla, na nichž herec vzlétl a se zakroužením zmizel za jedním z masivních oblouků.

Až když vstoupili na schody, dolehl k adeptům hluk boje. Rozběhli se. Tyllion se dlaní opřel o jednu římsu a švihem se dostal nahoru, Moradan obratně vyběhl po nakloněném padlém sloupu, Elar a Dagor skákali a šplhali za nimi.

Na scaeně amfiteátru a mezi sloupovím nejnižšího poschodí se odehrávalo až příliš skutečné divadlo. Značně prořídlá skupina mužů se tam potýkala s tetovanými zabijáky. Mezi nimi se v zuřivém souboji proplétal zjizvený muž s širokými rameny a jeho útlejší soupeř v oděvu zabijáků, ale bez modrých linií na tváři.

Na počátku střetnutí mohlo být Skarových lidí snad čtyřicet, vrahů o něco méně. Nyní už bojujících na obou stranách výrazně ubylo. Jemný písek scaeny do sebe dychtivě vpíjel krev těch, kdo už leželi mrtví.

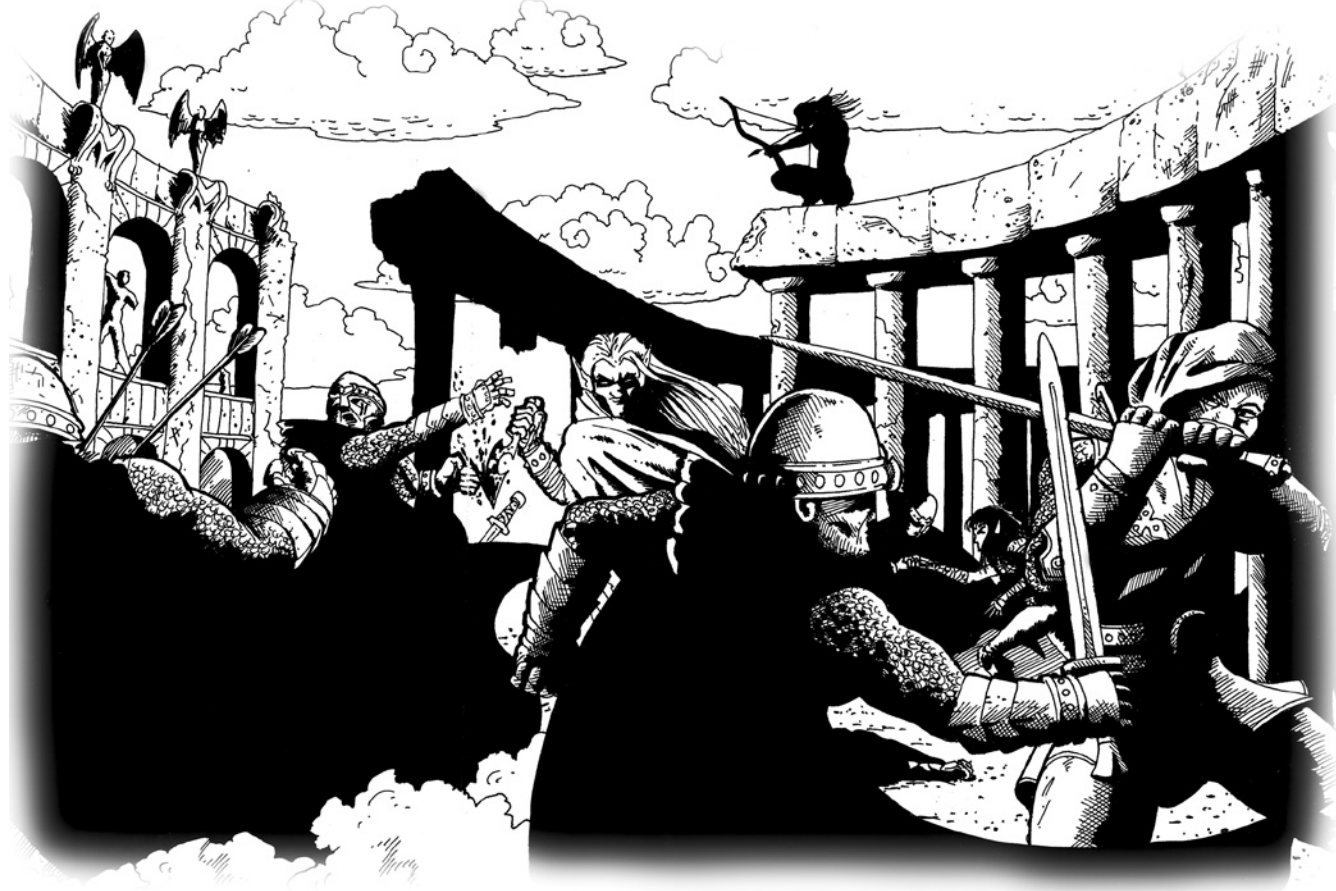
Elf měl okamžitě založený šíp a napnutou tětivu:

„Musíme jim pomoci!“

„Ne tak rychle! Vindurovi muži jsou dokonale vycvičení, což se o nás říct nedá!“ zarazila ho Dagor. „Tobě stačí luk, ale nevím, jestli se mi chce nasazovat krk tam dole!“

„Zabijáci už nemají nikoho nezraněného – přijdeme jak supi, skoro k hotovému,“ upřesnil Moradan. „Střílej na jistotu, ať netrefíš někoho z nás! A Pána zvonků nechej Elarovi!“ křikl ještě na Tylliona a seskočil dolů. Dagor pustila Elara, kterého se do té doby pevně držela a z valné části mu zakrývala výhled. Oba seběhli přes poničené stupně a vrhli se do boje.

Černovlasá adeptka se shýbla před vysokým kopem jednoho z vrahů a podmetem mu podrazila nohy. Kdyby byl v plné síle, snadno by se odkulil. Ztráta krve ho však oslabil a zpomalila, dívčino úsporné bodnutí bylo rychlejší.





Míšenec se mihl kolem tetovaného, který se právě snažil vstát. Záblesk oceli a raněný padl zpátky na zem. Moradan tančil prostorem a pečlivě dobíjel všechny vrahy, kteří by se ze svých ran mohli uzdravit.

Tyllion si našel vhodné místo na ochozu, kde se předtím vzájemně pozabýjeli lučičtíci obou znesvářených stran. Mířil pečlivě, tětíva zpívala. Každý šíp našel svůj cíl.

Elar se s výkřikem vrhl do vřavy. Prvního, kdo se mu postavil do cesty, doslova smetl na zem. Vindurova čepel se právě v tu chvíli vnořila Skarovi do hrudi. Zjizvený nevykřikl. Zbraň mu vypadla z ruky a zvolna se sesul do náruče prohřátého písku. Elar vykřikl znovu a vyrazil k Pánovi zvonků.

Vindur se prudce otočil. Bez rozmyšlení švihl mečem v širokém oblouku. Horní polovina čepele jako by na okamžik zmizela... Ačkoli Elar byl dosud deset kroků od Pána zvonků, úder ho zasáhl plnou silou na úrovni kyčle. Zaznělo zařinčení kroužkové košile. Čepel neprorazila skrz kroužky, ale sama síla útoku musela každého muže srazit na zem, ochromeného bolestí.

Elar ani nezpomalil. Bez zakolísání zaútočil divokým sekutím odspoda. Zabijáka zachránila jen léty prověřená duchapřítomnost – vzpamatoval se a uskočil. Elarův meč zasvítěl v úsporné osmičce a plynule přešel do druhého seku od země. Vrah se znovu vyhnul, vzápětí jen těsně vykryl úder vedený na levé rameno.

Jak může být tak rychlý s obouruční zbraní? Jakože vůbec bojuje, když má možná našťipnutou pánevní kost? uvažoval Vindur zoufale. Cítil, že tělo jeho soupeře ovládá někdo nebo něco jiného než adept sám. Mistr zabiják protočil svůj lehký meč, zčásti ustoupil a oplatil nepříteli seknutí na místo, kde se krk spojuje s ramenem.

Adept protivníkův jednoruční meč srazil k zemi a sám ťal shora. Vindur bleskurychle ustoupil o půl kroku šikmo dozadu. Včas odsekl Elarův úder a bodl. Dostanu tě! Úzká špice, která mohla proniknout skrz kroužky, mířila Elarovi na břicho. Ani při své rychlosti se nemohl stihnout krýt...

Almironův syn se pootočil a nechal čepel přejet přes své zbrojí chráněné nadloktí. Zadrnčel kov o kov.

Elar se nenamáhal zvedat svůj těžký meč k úderu. Pustil jednou rukou jílec. Pohyb mohutné pěstí Vindur ani neviděl.

Zabiják odletěl dozadu, ze zlomeného nosu mu vystříkla krev, v čelisti zlověstně zapraskalo. Dopadl mezi trosky, meč z křečovitě sevřené ruky nepustil. Elar se po něm vrhl jako zuřící medvěd.

Pán zvonků se zpola zvedl, prosmýkl se mezi troskami padlého sloupu... a zmizel. Světlovlasý adept se zarazil.

Instinkt a přízeň Ataralen mu zachránil život. Bleskově se otočil na pravé noze doleva a srazil Vindurovo zákeřné seknutí na hlavu. Nepřemýšlel, jak se Vindur tak náhle dostal za jeho záda. Nepřemýšlel... Ťal vodorovně ve výši pasu, vrah uskočil. Ještě ani nedopadl na zem, když Elar máchl obouručním mečem zpět po stejné dráze. Pán zvonků vsadil na svou lasičí obratnost a znovu skočil dozadu. Nečekal, až Elar vyrve svou zbraň setrvačností a dostane možnost k dalšímu útoku. Udeřil na soupeřovu nechráněnou hlavu.

Adept švihl svou zbraní, jako by třímal vrbový proutek. Vykryl útok a jediným dlouhým krokem se ocitl těsně u Vindura. Oba muži měli meče vázané nahoře, ve vztažených rukou, ve strnulém a nikdy nedokončeném rozmachu.

A v tu chvíli Elarovy paže kmitly dolů a hlavice obouručního meče hnaná býčí silou udeřila Vindura do hrudi. Vrah se

zapotácel dozadu, jeho hrudní kost praskla jako suché dřívko. Zalupal po dechu, na rty mu vystoupily krvavé sliny. Uštvane se rozhlédl. Elar, šílenství planoucí v očích, znovu vyrazil.

Vindur se vzchopil. Vyskočil na první ze stupňů amfiteátru, udělal dva kroky a zmizel. Adept se okamžitě rozhlédl, připraven na další zákeřný útok. Pána zvonků ale zahlédl na samém okraji amfiteátru, jak seskakuje přes zbytky rozbořeného schodiště ven a s praskotem mizí do labyrintu křovin.

Elar nepříčetně zařval a rozběhl se za ním.

Moradan mu obratně podkopl nohy. Elar padl do písku, uhodil obličejem o zem a zůstal ležet. Jako by ho náhle opustila veškerá vůle. Jenom meč pevně svíral v pěstí.

Ze Skarových lidí nepřežil nikdo. Dagor se vysoukala zpod mrtvol posledního tetovaného zabijáka.

„Jak je na tom?“ zeptala se udýchaně.

„Všichni sme viděli tu ránu, co koupil hned na začátku. Jestli má našťiplou pánev, nemůžem ho tady nechat skákat jak veverka,“ odušil nakysle míšenec.

„Jestli má našťipnutou pánev, neměl se už v podstatě ani hnout!“ upřesnila Dagor. Moradan přikývl a sklonil se nad ležícím.

„Pána zvonků už asi sotva dohoníme. Ani mému šípu se to nepodařilo,“ zamračil se Tyllion, který právě sestupoval z horní části amfiteátru.

„Jen ať utíká,“ zachechtal se čtvrtel, „ať utíká, co mu nohy stačí. Stejně ze všeho, na čem mu záleželo, zůstaly nanejvýš ohořelé trosky! Tolik se snažil proctví uniknout, až si vysloužil jeho splnění!“

„Sketa hnusná!“ ulevila si Dagor. „Jeho způsoby boje se mi ani trochu nelíbily.“

V tu chvíli světlovlasý elf vyjekl a zmizel. Vzápětí se objevil o dvacet kroků vlevo a o několik stupňů výš.

„Je tady pokřivený prostor!“ zavolal na své společníky.

„Co?“ nechápala Dagor.

„Pokřivenej prostor. Tys asi neposlouchal, když nás v Kapitule učili o magii, co? Vlivem nějaký kletby, pravděpodobně tý samý, co tady drží ty přízraky, se tu zhroutil rozdíl mezi blízkým a vzdáleným. Pán zvonků se v okolí vyzná, proto mohl Elara zasáhnout, i když byl na deset kroků daleko,“ vyložil míšenec netrpělivě, zatímco Elara ošetřoval.

„Kdo na nás ale toho hada poslal? Musíme zjistit, co za tím vším je!“ praštila Dagor pěstí do nejbližšího sloupu.

„Jenomže nikdo z těch, kdo by nám mohli odpovědět, už nežije!“ namítl elf.

„Věděl bych o jednom způsobu,“ skřípl Moradan, „ale ten se vám nebude líbit.“

„Sem s ním! Je mi to jedno! Už jsme zaplatili příliš mnoho!“ vybuchla černovlasá.

„Když se nemůžeme zeptat živých, zeptáme se mrtvých,“ usmál se čtvrtel.

„Ty bys dokázal přivolat zpátky zemřelého?“ zašeptal Tyllion zděšeně.

„Kdybych dovedl něco takového, nemusel bych se schovávat za hradbama Kapituly!“ odsekl míšenec. „Umím se ptát jen duší, které nedošly klidu a bloudí mezi světy. A těch je tady v amfiteátru víc než dost. Ale potřebuju k tomu vaši pomoc.“

„Co máme udělat?“ zeptala se Dagor, aniž si všímala elfova vystrašeného výrazu.

„Čtyři vyvrhelové, co nikam nepatří, musejí dát svou krev, aby nakrmili duchy. Nekromant, který mě naučil rituál, si to-



hle pravidlo vykládal tak, že musí zaříznout čtyři náhodně vybraný pobudy. Jenomže to není pravda – stačí pár kapek.“

„Tys ten obřad zkoušel už někdy dřív?“ podivil se Tyllion.

„A co myslíš, že jsem asi dělal, než jsem se dostal k rytířům Ataralen? Sázel ředkvičky?“ zasyčel míšenec opovržlivě.

„Proč nemůžeme použít čtyři náhodně zvolené čerstvé mrtvoly?“ zeptala se Dagor a širokým gestem naznačila možný výběr.

„Už jsou mrtví, čili říznout do nich nestačí. Ale padli v boji, neumřeli pro účel rituálu. Takže dost smůla. Jsou nám na nic,“ zaskřípal Moradan.

Dagor se posadila na jeden ze stupňů:

„Já Moradanovi pomůžu, chci svoje odpovědi. Snad tím taky získáme způsob, jak zachránit Elara. Podle mého jsme sice Mirian pomstili, ale bez jména toho, kdo si její vraždu objednal, se asi stejně k rytířům vrátit nemůžeme. Krom toho mám neodbytnou chuť tomu dotyčnému vlastnoručně vyrvat střeva!“

„I já souhlasím,“ promluvil náhle Elar. Všichni sebou trhli. Mohutný adept se pomalu zvedl ze země, podoben bezduchému golemovi, kterému magie vdechla pohyb a hlas. „Nedokázal jsem Mirian ani ubránit ani pomstít,“ pokračoval dál, „a pramálo už záleží na tom, zda se ještě pošpiním temným rituálem.“

Moradan a Dagor se ohlédli na Tylliona. Elfův obličej byl maskou čistého strachu, ale v očích problesklo cosi jiného – jakési odhodlání, které mu umožnilo přežít mimo idylické společenství elfů z Hvozdu, jakási zvláštní, nelidská loajalita a důvěra, kterou se upjal ke svým třem společníkům. Pomalu sklonil hlavu:

„Souhlasím.“

Setmělo se a míšenec přichystal rituál. Rozdělal oheň, do něj vhodil nějaké byliny, a na hranici světla a tmy nakreslil do písku kruh. Všichni se rozestavili uvnitř, podle čtyř světových stran. Vyčkávali. Z ohniště stoupala těžká, omamná vůně.

„Volám vás, vy, kdo zde přebýváte!“ pronesl čtvrtelf. Ochladilo se, plameny pohasly. Ostatní překvapeně hleděli na Moradana. Nikdy ho neslyšeli mluvit tak ledově příkazujícím hlasem, nikdy ho neslyšeli volit taková slova a tón.

„Volám vás, vy, kdo zde bloudíte!“ zaklínal Moradan a vztáhl ruce, prsty zakřivené jako dravčí spáry.

„Volám vás, vy, kdo toužíte po krvi!“

Míšenec vytáhl dýku a přistoupil k Elarovi. Bojovník odevzdaně natáhl ruku a nechal se říznout do dlaně, krev skanula do připravené misky. Tyllion se také podvolil, ale odvrátil tvář, jako by jeho duše nechtěla mít nic společného s tím, co se právě dělo. Dagor zaťala zuby, ale i ona nastavila dlaň. Všechny nás zaprodal temnotě, napadlo ji. Ale vzít zpět své rozhodnutí už nemohla. Vlastně ani nechtěla. Moradan přidal do misky i několik kapek vlastní, nelidské krve.

„Volám vás! Pojd'te! Nasyťte se! Splňte, oč požádám!“ zvolal. Trochu krve nalil do ohně a zbytek vylil do písku mimo kruh.

„Pojd'te, pojd'te...“ šeptal a oči mu horečně žhnuly. Vůni pohltil pach krve a noc ožila. Ve stínech vrhaných plameny i měsíčním svitem se začaly zjevovat pokřivené postavy.

„Ukažte mi, co chci znát! Ukažte mi, kdo a proč na nás najal vrahy, kdo a proč nechal přepadnout zlatovlasou Mirian a její doprovod! Ukažte mi, co chci znát!“ přikázal míšenec.

Duchové se rozchechtali. Smáli se a kvíleli, vrískali a ječeli smíchy.

Moradan zuřivě vykřikl a jeho výkřik zněl jako skřek dravého ptáka a zároveň jako prásknutí biče. Přízračné bytosti ztichly, ozvalo se několikrát zakňučení a zasyčení. Pak se v hustém kouři stoupajícím z ohně začal objevovat obraz.

V chrámu Kapituly leželo na márách tělo představeného oděné do zbroje. Jeho tvář byla klidná, ale podivně strnulá, rty promodralé. Kolem shromáždění rytíři, Mistři a kněží naslouchali Mistru léčiteli a přikyvovali, slova slyšet nebylo. Pak mu slavnostně předali meč zesnulého a jeden po druhém poklekli, aby přísahali věrnost novému představenému, jak prikazovala tradice.

Vize se zavlhla a zmizela, aby ji ihned nahradila další.

V pracovně Mistra léčitele seděl cizinec oblečený jako poutník. Léčitel mu s pár slovy a vlídným úsměvem podal plný měšec. Cizí muž měšec potěžkal a spokojeně přikyvl. Poutníkův obličej by si adepti nikdy nespčetli... Pán zvonků!

Sloup kouře ztemněl, zhoustl a přestal stoupat k nebi. Zdálo se, že se rozlévá po scaeně amfiteátru, pohlcuje a zakrývá mrtvá těla i živé mysl. Adepti se začali dusit kašlem, Tyllion se svezl na kolena. Zpoza kruhu doléhalo houkavé posměšné volání beze slov, o němž nikdo nevěděl, jestli napodobuje lidský hlas nebo zvuk nějakého nástroje. Démoni se bavili.

V tu chvíli Moradan znovu vykřikl. Vykřikl cizím, jasným hlasem, který zazněl jako úder zvonu. A tma pohltila oheň, stíny, kouř i přízraky.

Adepty probral předjitřní chlad. Leželi v kruhu, celí ztuhlí zimou, do mysli se jim nesmazatelně vryly obrazy z uplynulé noci jako cejch, který určil nového majitele jejich duší.

„Viděli jste to, co já,“ zaskřípal Moradan do ticha. „Představeného otrávil. Páni rytíři se – na rozdíl od Mirian – zjevně právě nevyznají v jedech, jinak by jim to bylo jasné!“

„Na tohle nemáme...“ zasténala Dagor. „Tohle nám v životě nikdo neuvěří! Nikdo neuvěří adeptům, kteří se pošpinili temným rituálem – a nikomu z kněží v Kapitule neujde, že jsme si zahrávali s démony! Kdybychom vznesli obvinění, zabili by nás!“

Proč? Proč Mistr léčitel...? ptala se sama sebe v duchu. Vždycky měl pro každého útěchu a pochopení... A já ho obdivovala, já ho zbožňovala! Proč?

„Vždyť my se nemůžeme vrátit!“ vzlykl Tyllion. Dlouho mlčeli.

„Měl jsem sen... Zdálo se mi, že vidím Mirian kráčet mezi hvězdami...“ řekl Elar tiše. „Kam teď půjdeme?“ zeptal se. V očích už neměl šílenství, jen bolest a smutek, když odhazoval stříbrnou devíticípou hvězdu do vyhaslého ohniště.

„Co bys řekl, padlý rytíři?“ skřípl Moradan.

„Kamkoli. A protože svítá, čím dřív se pohneme, tím líp,“ odpověděla za Elara Dagor. Ani jako muž ani jako žena neměla žádné kořeny, neměla žádnou čest.

„Přejdeme přes hory, do sousedního království. Nikdo nás tam nezná, nikdo nás tam nepozná. Umíme vzít za poctivou práci a eště líp za tu nepoctivou,“ rozhodl míšenec. Když si oprašoval z dlaní popel, obrátil se k Tyllionovi:

„Takhle dopadají ti, kdo bloudí mezi světy.“

– věnováno mojí sestře... Reinitě

ilustrace Rawen



Teorie

Setsakramentské stereotypy

Lucie Lukačovičová

*Du hast Dich geschminkt
und so lange verwandelt
Dass niemand mehr weiss,
um wen es sich handelt*

– Tanzwut

V minulých článcích jsme se zabývali nejrůznějšími druhy postav, hráčskými zlovyky i vlastnostmi herních světů. Tentokrát se podíváme na vztah hráče a postavy ještě z poněkud jiného úhlu. Budeme se zabývat problémem, který stíhá především dlouhodobé hráče, ale ani nováčkům se někdy nevyhne.

Pro začátek si posлуžeme několika ilustračními výkřiky do tmy:

„Proč myslíš, že by ona nemohla hrát rytířskou mistryni? Je stejně všestranná jako já, možná víc.“

„Tebe jsem viděla hrát Anděla, to mi jako kvalifikace stačí.“

*

„Já už nechci hrát Zlou-konkubínu-ještě-horšího-císaře! S tím jděte do háje!“

*

„Co kdybyste mi pro změnu dali nějakou pozitivní postavu, hm?“

*

„Ne, tomu to dát nemůžeme, ten záporák nezvládne, ani kdyby na tom závisel jeho život! Hraje vždycky jako absolutní futík.“

atd. atd.

Řeč je o „vyježděných kolejích“ při přidělování či získávání rolí v RPG nebo LARPEch – ať jde o nehráčské postavy nebo o konsolidaci družiny.

Pro dlouholetého hráče se může ukázat soubor se stereotypem stejně náročný jako pro herce. Máte za poslední dobu na kontě řadu kladných rolí? Těšte se na angažmá – role těch nejvybělenějších pitomců čekají pouze na vás! Proslavili jste se jako padouch? K narozeninám budete dostávat černé pláště a bačkůrky ve tvaru rozkošných chlupatých démonických zvířátek.

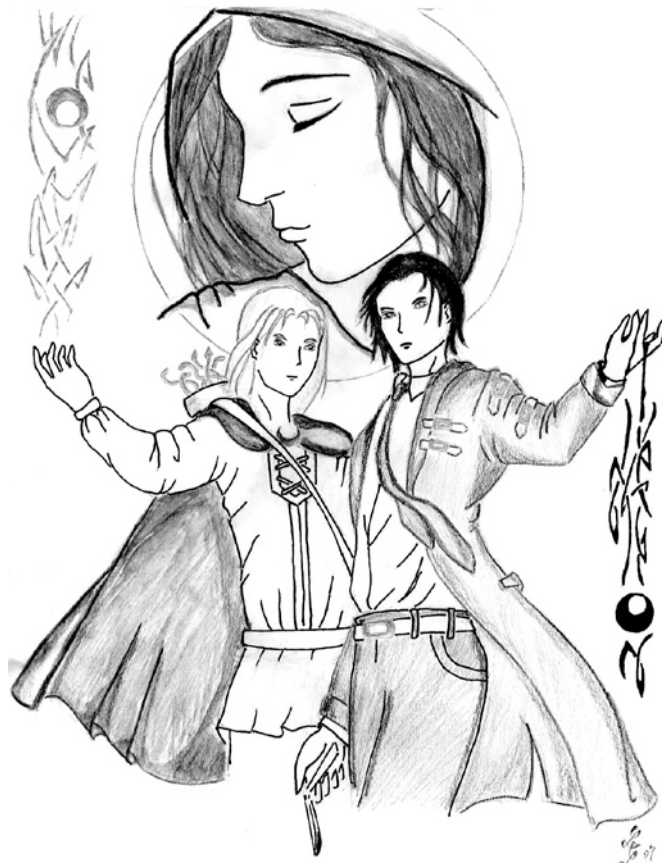
Dlužno dodat, že stereotypem nebo archetypem myslíme (pro účely tohoto článku) jednoduché rámce, hrubé koncepty postav, jak se vyskytují v hrách, filmech i literatuře. Obvykle stačí dvě tři slova, abychom je charakteri-

zovali: „tupý bijec“, „pohledný děvkař“, „rozkošné dítě“, „mladičký učedník“, „malý čínský stařeček“, „nevinná paná“, „zlá konkubína“, „ještě horší císař“ atp.

Udržovat si pověst všestranného hráče je jako učit se jazyky, nebo postrkovat do kopce vozík naložený kamením. Na chvíli si oddechnete, polevíte, ztratíte pozornost, nebo se otočíte jinam – a vozík začne vesele ujíždět zase zpátky dolů a vy ztrácíte všechno, co jste si pracně vydobyli.

Obzvláště spoluhráči, s nimiž se setkáte nově, si vás zařadí k příslušnému archetypu, hlavně když podáte v hraní orle dobrý výkon. Jakmile vás znají v jedné úloze, nedovedou si vás představit v jiné.

Situaci značně komplikují lidé, kteří mají ve zvyku hrát jen jeden typ postav, nebo dokonce přímo „sebe“, respektive více či méně idealizovanou variantu své vlastní osobnosti. Ať jsou v jakémkoli světě, hrají „sexy krasavici“, „čestného šermíře“, „obětavou léčitelku“, „drsnáka z ulice“ a podobně. Pokud se pokoušejí hrát něco jiného, obvykle po čase hladce sklouznou zpátky ke svému oblíbenému vzorci. Pokud to hrají dobře – a okolí to neleze na nervy – tak proč ne, není na tom nic špatného. Potíž nastává, pokud jsou k podobnému stereotypu tlačeni lidé, jimž to nevyhovuje, nebo se naopak snažíte tyto „jedno-rolové“ hráče vypáčit z jejich ulity a oni s tím hrubě nesouhlasí.



Někdy jsou stereotypy téměř k nesnesení. Při prvním setkání můžete být okouzleni tím, s jak výtečně ztvárněnou postavou se tu setkáváte. Jenomže když hráče dobře znáte a víte, že totéž hraje pokaždé, zas a znovu, až do (vašeho) naprostého omrzení, míra obdivu svižně klesne k nule. Ano, postavy se v průběhu hry mění a rozvíjejí.

Ale různé postavy vyrůstající z téhož archetypu se vyvíjejí stejně, nebo velmi podobně.

Dlouhodobé hraní jediné úlohy všestranným hráčům, kteří nehrají a nechtějí hrát sebe, nedělá dobře. Často podvědomě začnou přejímat zvyky a zlozvyky svých postav – způsob vyjadřování (spisovný nebo naopak vulgární), přístup k lidem, věcem a problémům, celkový světonázor, zájmy a nezájmy. Tenhle problém u úzce zaměřených jednotlivců nenastává, protože tam naopak do postav cíleně promítají svoje návyky a vlastnosti.

Někdy není úplně snadné od sebe odlišit lidi, kteří jsou všestranní, mají k tomu potenciál, nebo se alespoň doopravdy snaží rozvíjet, od těch, kterým stereotyp vyhovuje, nebo zkrátka nemají dost sil ani skutečné vůle, aby se od něj odpoutali.

Vložit se do nové role znamená nejistotu. Řešení problémů navykklým způsobem najednou není žádoucí ani schůdné. Je těžké se zapřít a zříct se manévrů a postupů, o nichž víte, že předtím vždycky fungovaly. Člověk má tendenci zapadnout zpátky do toho, na co byl zvyklý. Často taky příliš nepomohou spoluhráči, kteří mají sklon nerespektovat snahu o něco nového, která zpočátku třeba není tak brilantní, jak by jim vyhovovalo. Několikrát si vyslechnete věty ve stylu:

„Já nevím, proč hraje tuhle roli. Kdyby hrála svůdnici jako obvykle, tak jsme to vyřešili čtyřikrát rychleji!“

A pak to pravděpodobně na místě – nebo pro příště – vzdáte. A není se čemu divit.

Proti nejistotě ohledně postupu hodně pomáhá vzít si parťáka, kumpána, zkrátka někoho do dvojice, případně víc takových lidí. Ten druhý buď může hrát stejný nebo blízký archetyp, takže vás naviguje, učí a neustále máte před očima vzor, který můžete napodobovat a od kterého se dá odkoukávat.

Další varianta, která je ovšem složitější, nabízí vzít si společníka představujícího opačný typ postavy. Pak děláte vlastně to samé, jenom musíte v duchu provést inverzi. Máte opačné názory, handrkujete se, pošťuchujete, v krizi se doplňujete, snažíte se dívat se na věci z jiného úhlu. Takto vznikají nerozlučné kočující se dvojice, které vnášejí do hry oživení. Rizikem je, že se vzájemně zkatalyzují k nesnesitelnosti, začnou strhávat veškerou pozornost na sebe, brzdit příběh, překážet ostatním, shazovat jiné postavy nebo situace, které jsou pro jiné vážné. Před tímto nešvarem se mějte na pozoru, myslete na ostatní a na to, že cílem je bavit svou hrou nejen sebe, ale i spoluhráče. Nejen Pán hry má vytvářet dobré prostředí pro svou družinu, ale i hráči mezi sebou se musejí respektovat. Neznamená to nepošťuchovat, neintrikovat nebo nesoupeřit, ale vždy se navázejte do postavy a ne do hráče – a hlídejte si, kdy hráči vadí, že se navážíte do postavy.

Když se skládá dohromady družina, co komu připadne? Do oblíbených stereotypů se často promítají záliby nebo povolání. Kdo studuje cizí jazyky, může zjistit, že většina jeho postav má neskutečné množství bodů v lingvistice (a to i v případech, že to v daném světě či zápletky není nijak zvlášť třeba), akčnější povahy budou skoro vždycky

hrát někoho, kdo rozumí zbraňovým systémům nebo bojovým uměním; kdo má zkušenost s péčí o děti, ten si poradí i s malým nesnesitelným upírkem, a tak dále.

Zkrátka, co znáte a umíte, to vám, jako hráči nikdo neodpáře. A i když se budete snažit změnit koncept a mlčet, všichni na vás budou koukat, abyste je zachránili, když dojde na vaši specializaci.



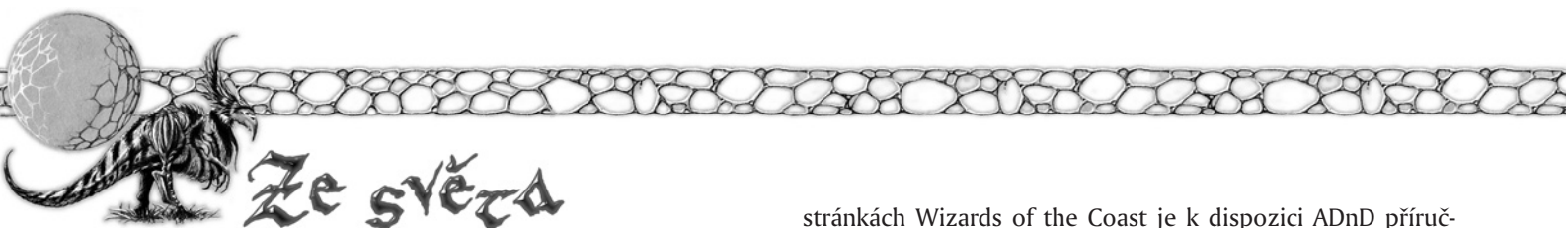
Stereotypy můžeme v rychlosti rozdělit na hrdiny a poskoky. Potíž je, že jakmile jste osvědčený a „zaběhnutý“ hrdina, všichni se na vás obrátí a budou očekávat, že potáhnete hru, i když vaše postava je momentálně očividně poskok. Pokud neovládáte umění se neosvědčit, nečekejte, že si odpočnete.

Ano, ano, všichni víme, že hráč není postava. Ale stereotypy, které hrajeme, ovlivňují náš sebeobraz, stejně jako představu druhých o nás. A obráceně to funguje taky.

Když se k vaší skupince má přidat mile se tvářící postava v paladinské zbroji, nebude vůbec jednoduché jí věřit, pokud víte, že ji hraje někdo, kdo v běžném životě nerozezná dobro od zla, ani kdyby za ním každé z nich přišlo, hlasitě se představilo a podalo mu svou vizitku. Velmi obdobně si vaše postavy důkladně rozmyslí vrhnout se na soupeře, který sice na první pohled vypadá jako ultra-špatňák, ale hráč má zálibu v psychologicky propracovaných postavách a zásadně nehraje bezduché egoistické záporáky.

Zkuste si někdy zahrát jednorázovou hru (one-shot), kde se na vaší postavě musejí shodnout ostatní. Další varianta nabízí, aby každý sepsal svůj oblíbený (či poslední dobou hojně hraný) koncept a lístečky s postavami se buď rozlosují, nebo se všechny pošlou o jednoho dál po směru hodinových ručiček. Uvidíte, co se o sobě – a o tom, jak vás vidí jiní – dozvíte.

ilustrace autorka



Svět Dragonlance

Dalibor „Dalcor“ Zeman

V minulé Pevnosti jsme si řekli něco o vývoji herního prostředí Dragonlance. V tomto textu bychom se měli podívat spíše na to jak se na Krynnu hraje, popovídáme si o samotném světě a o tom jak se dá k hraní Dragonlance přistupovat. Než se ale pustíme do bližšího zkoumání kontinentu Ansalon, dovolím si malou úvahu.

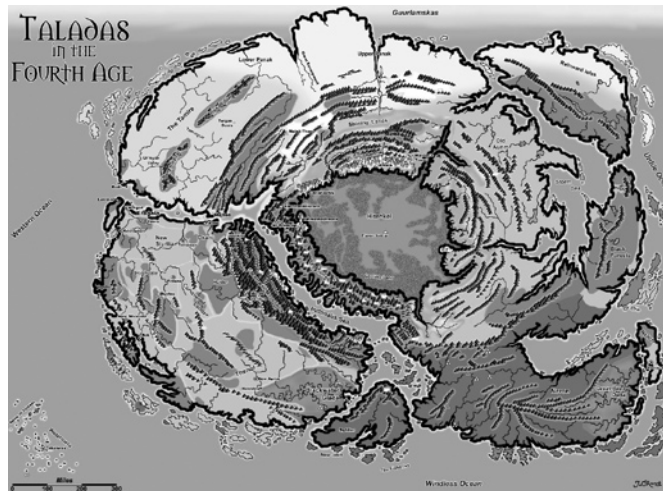
DRAGONLANCE = NUDA

Tento názor jsem slyšel už několikrát. Většinou se spojuje s tím, že svět Dragonlance je příliš epický, příliš hrdinský a jako takový veskrze nudný. Tento názor na herní prostředí je vytvářen čtením knih, které ve většině případů trpí tím, co bych nazval „Havlovským syndromem“. Tedy „pravda a láska vítězí nad Lží a nenávistí“. Je jen málo knih Dragonlance, které by neskončily dobře, kde by postavy a jejich chování nebylo úplně černobílé. Díky tomu si prostě fanoušci RPG řeknou – je to tak v knihách, je to tak i ve světě. Ale to je hrozný omyl! Vždyť základní myšlenka, na které Dragonlance jako svět stvořený bohy funguje, je rovnováha mezi třemi polaritami – dobrem, zlem a neutralitou. Ovšem knihy, které u nás vyšly, většinou popisují okamžiky, kdy se začíná rovnováha klonit na stranu zla a tedy musí přijít šampióni dobra, aby došlo k opětovnému vyvážení herního prostředí. Zajímavé je, že samotní čtenáři těchto knih tak nějak zapomínají, že i absolutní dobro se pro svět stává stejně zhoubné jako absolutní zlo. Tedy každé dobro musí být kompenzováno. Elfové jsou národem stvořeným Platinovým drakem, nejvyšším bohem dobra. Jenže jejich pýcha přerostla v xenofobii a jsou to rasistická stvoření, která považují za podlidi dokonce i jiné členy své rasy, nehledě na pečlivě strukturovanou feudální nevolnicko-otrokářskou společnost. Příklad Kněze-krále, jenž ve své honbě za dobrem vybudoval totalitní fašistický režim, který spojil s absolutní mocí církve a svatou inkvizicí, je znám i z knih vyšlých u nás. Samozřejmě je třeba říct že v samotném herním prostředí i myšlenkách na kterých je hra vybudována, je obsaženo mnoho moralizujících prvků. Je to dáno tím, že Dragonlance je hlavně dítkem Tracyho Hickmana, který je sám (jak jsem psal minule) knězem a tyto myšlenky jsou mu blízké. Naštěstí ani sám Hickman není fanatikem vidícím jen černě a bíle. Přesto si myslím, že Krynn nabízí celou řadu zajímavých her a herních možností, které není v žádném případě nutné spojovat s epickým, legendárním tažením. Ale o tom později.

ZEMĚPIS A PŘÍRODOPIS

Krynn je planeta o menším průměru než Země. Známé jsou čtyři kontinenty a řada různých ostrovů. Naprostá většina knih a her se odehrává na kontinentu Ansalon. Na Dragonlance Nexu – www.dlnexus.com - jsou ke stažení volně úpravy herního prostředí kontinentu Taladas. Taladas je zpracován ve třech různých úpravách pravidel (SAGA, ADnD 2ndE SnP, DnD 3.0), obsahujících plnohodnotná herní prostředí. Naopak na

stránkách Wizards of the Coast je k dispozici ADnD příručka Otherlands, popisující jižní pól pokrytý ledovcem Ledová stěna, v jehož hlubinách, na samotné pevnině, pod příkrovem ledu jsou obydlená města. Čtvrtý kontinent je volně rozpracován na Dragonlance Nexu, tvořen místními autory.



Ovšem jasně nejoblíbenějším kontinentem je Ansalon; právě sem poprvé zamířili první hráči Campaign Setting nebo čtenáři Kronik. Ansalon se rozprostírá od Ledové stěny daleko za rovník, do subtropického až mírného pásu. Díky tomu se můžeme střetnout s logicky umístěnými podnebnými prvky a s tím spojenou faunou a flórou. S příchodem velkých draků v Pátém věku a jejich možnostmi terraformace (hlavně s příchodem nového vývojového týmu, který biologii a zeměpis asi nestudoval) se samozřejmě některá prostředí dosti změnila.

Příkladem důrazu na logiku při vývoji Dragonlance je vypracovaná mapka podnebných pásů a k tomu zpracovaných mořských proudů ukázaná v „modré krabici“ Tales of the Lance.

O RASÁCH KRYNNU

Ti z vás, kdo znají Dungeons & Dragons 3. edice, si jistě povšimnou změny, kterou prošli půlčlci od těch tolkienovských. Vztejte tedy, že autoři vykradli Dragonlance a jeho šotky. Ano v Dragonlance je „něco“ oproti standardizovanému DnD jinak. Nejsou tu orci, nejsou tu půlčlci a úpravou prošly i ostatní rasy. V první řadě se třeba elfové nezařazují do multivesmíru DnD tím, že nepocházejí z Corellona Larethiana. Krynn má zcela specificky odůvodněný vznik ras. Samozřejmě majoritu tvoří rasy ve fantasy oblíbené – lidé, elfové, trpaslíci, gnómové. Kromě toho máme zmiňované šotky (angl. kender) a dále celou řadu jiných „klasických“ ras obývajících různá území Krynnu, za které lze hrát, nebo které vystupují jako CP. Minotauři ovládající zmiňovaný Taladas, Irda a Ogři kdysi byli jedním rodem. Goblíni a jejich příbuzní skřetvědi, obři, kentauři to je jenom několik z mnoha, které lze jmenovat. Specifickou rasou jsou magií vytvoření drakoniáni zmutovaní ze zárodků draků. Stará a podivná plemena obývající Krynn dávno před stvořením lidí se skrývají v uzavřených a skrytých enklávách. Oproti mišmašovitosti Forgotten Realms (u kterého mám pocit, že jeho zalidnění funguje na principu: „Hele Feist napsal o ještěřích lidech, měli bychom je dát i na náš svět. Ale kam? Hele, tady je bílé místo těchtole 20 čtverečních mil obývá jen 6 ras.“) je Krynn jiný. Zde se opravdu hlídala politika a rozumné demografické zázemí.

Zcela specifickou rasou Krynnu jsou draci. Jejich plémě pochází z nejstarších obyvatelů Krynnu a jsou velmi oddaní

principům dobra anebo zla. Samozřejmě existuje pár výjimek draků nespádajících do základního dělení metalických a chromatických draků. Zmiňují se stínoví draci, lichové, nebo draci zcela neutrální. Draci jsou nejmocnější stvoření zodpovídající se jen bohu – Paladinovi nebo Takhisis. Ovšem jsou natolik mocní, individualističtí, že ani to je k ničemu nemusí zavazovat. Draci v Dragonlance nejsou finální bossové dlouhé jeskyně. Jsou to mocná stvoření s vlastním životem a plány, individuality žijící dlouhé životy. Každý z nich se může přetělit i do humanoidní podoby, ovšem jejich charakterové rysy zůstanou zachovány. Obecně jsou draci v Dragonlance mocnější než jejich soupeřníci v jiných DnD světech.

MAGIE

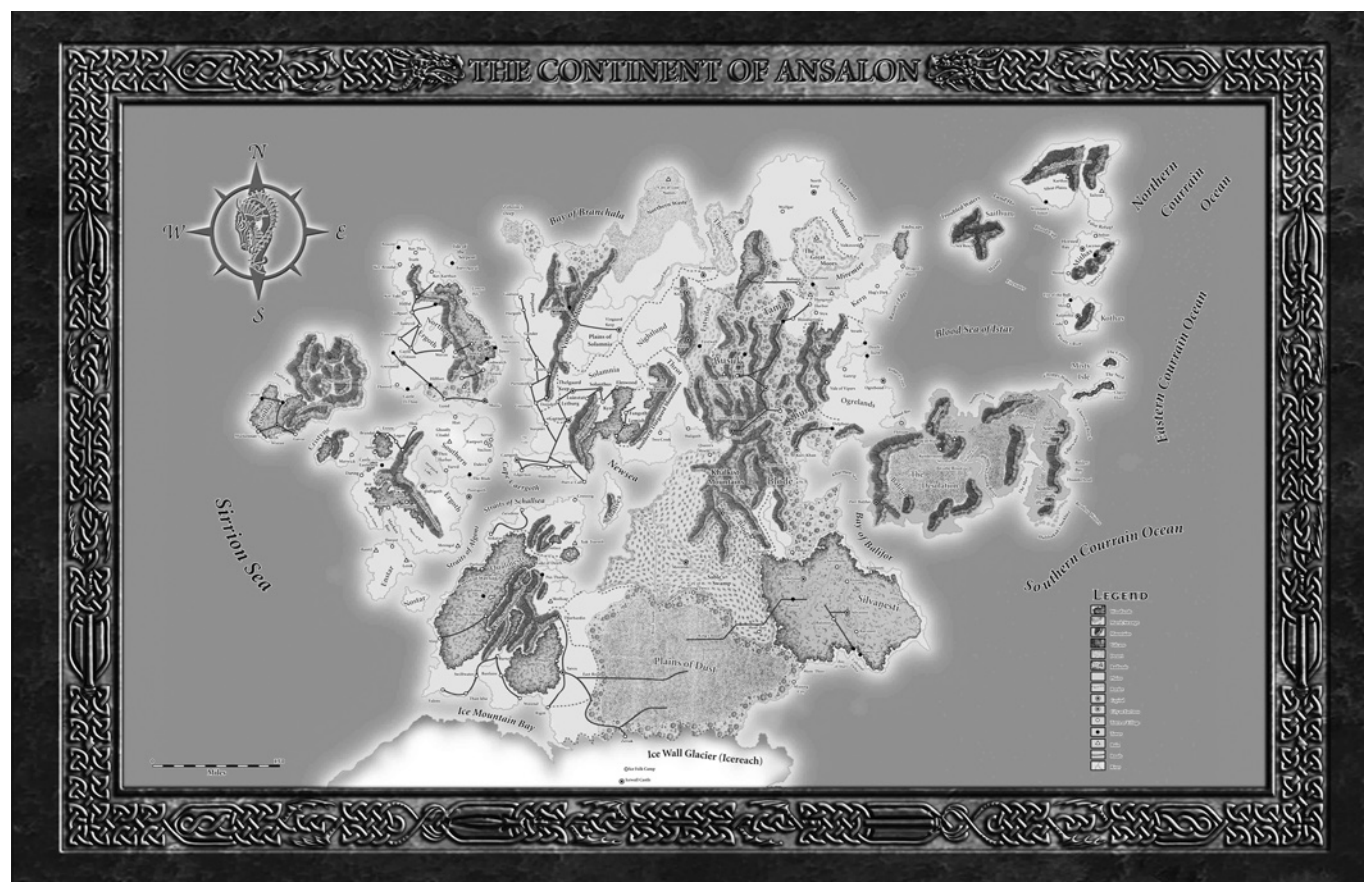
Magie na Krynnu je velice zvláštní a pevně spjatá jak se světem, tak i s jeho stvořiteli – bohy. Samozřejmě je zde magie kněžská a arkání. Bohužel s příchodem SAGA pravidel a druhé Pohromy se magický status Krynnu zásadně změnil. Do té doby neexistovala magie čarodějná, jen kouzelnická (řeceno anglicky, sorcerer oproti wizardovi na Krynnu neexistoval). Magie kouzelníků je totiž na Krynnu taktéž řízená bohy magie, Solinárem, Lunitárem a Nuitárem. Ti, kdo chtějí praktikovat magii, musejí vstoupit do konkláve Čarodějů vysoké magie a především složit Zkoušku. Neúspěch ve zkoušce znamená smrt uchazeče. Tím se počet uživatelů zásadně upravuje směrem k malému poměru vůči obyvatelstvu. Na druhou stranu se nestávají katastrofy kvůli učedníkům či málo mocným kouzelníkům, kteří náhodou přivolají vládce pekel na nechtěnou návštěvu prvotní roviny existence. Jen ti, kteří opravdu ovládají kouzlení a přijímají učení bohů, tak pokračují v magickém umění. Renegáti, kteří nesložili Zkoušku, nebo se staví proti vůli bohů a konkláve, jsou odstraňováni. Tento status quo byl

narušen Druhou Pohromou, kdy magie jak kněžská, ke které se vrátím, tak i kouzelnická s odchodem bohů zmizela. Místo toho se objevují čarodějové (sorcererři) kteří dokážou usměrňovat zbytkovou magii obsaženou v jejich okolí. Po Válce duší pak opět dochází ke změně statusu, ovšem kvůli tomu že knihy Války duší ještě nebyly dovydány, nebudu spoilerovat.

Řekněme si na rovinu, kolik z vás Vypravěčů nechalo své kněží ztratit výhody jejich kněžského stavu, když udělali něco proti principům jejich „nadrízeného“? Bohové Krynnu jsou daleko více zaměstnáni svým Stvořením, a proto se o své kněze a jejich síly starají a naopak si je pečlivě vybírají. Vždyť Verminaard by v Pax Sarkasu družinku hrdinů vyvraždil, kdyby si Takhisis nepovšimla Berema a nepřestala se Verminaardovi věnovat. A tento princip lze razit i v samotné hře. Jak jsem již psal, celá obdoba Krynnu se odehrávala bez božské přítomnosti a v té době samozřejmě kněžská magie ani jejich nadpřirozené schopnosti nefungovaly. Po Druhé pohromě to byla opět Zlatoluna, kdo přišel s jinou možností léčit. Síla srdce umožňuje najít sílu uvnitř sebe sama vycházející ze svého přesvědčení, z vlastních principů, nebo samozřejmě z vlastní zkaženosti a touhy po moci. Pomocí této síly je mystik schopen vykonávat zázraky mystické magie.

Zapomeňte na vysloužilého dobrodruha s prodejnou magických předmětů v každé vesnici. Zapomeňte na obchody se smíšeným zbožím s léčivými lektvary a meči +3 v každém hostinci. Na magické předměty se v Dragonlance nehraje. Léčení je převážně dostupné jen v kostelech a kláštřích a existují místa, kde vás nevléčí nikdo ani za zlaté rouno. A to nemluvíme o období kdy kněžská magie nefungovala vůbec. To se taková zlomenina zanítí, přijde sněť, amputace a konec dobrodruhování.

Čarodějové ani kněží v Dragonlance tedy nejsou žádní kouzla vrhající fanatici; mají sice moc, ale tu si musejí šetřit.



Ne vždy jim bůh pomůže a čas od času se stává, že kouzlení unaví mága tak, že už nemůže sesílat další kouzla. Mluvím o úžasném volitelném pravidle Curse of the Magi.

JAK SE NA KRYNNU HRAJE

Samozřejmě dobře. Jak jsem řekl v počáteční úvaze, je možná na místě začít přemýšlet nad tím, co nám může Dragonlance nabídnout oproti epickému příběhu. A myslím si, že Krynn je v herním prostředí stejně silný, ne-li silnější než jiné herní světy. Lze hrát jak onu epickou hru, která někomu vyhovuje, tak i hru zcela amorální, nebo hru odpovídající lidské přirozenosti. Lze hrát vysoce magickou hru, i hru bezmagickou. Dragonlance neobsahuje žádná omezení, nediktuje jakým způsobem hrát a co hrát. Samotné herní prostředí je sice pevně provázáno se systémem vlastní historie, ovšem není nijak zásadně v rozporu s aplikováním jiného systému, pokud vyzdvihneme zákonitosti prostředí nad pravidla. Což je podle mě jeden ze stěžejních prvků hraní v Dragonlance.

Samotný herní svět je položen do středověku po americku, kdy se zvláště v současných novelách objevují renesanční prvky na úkor gotických.

Díky nepřítomnosti a omezení magie se dají odehrát opravdu drsné hry, díky vyžadované rovnováze mezi polaritami přesvědčení není hra omezená jen na epické zachraňování světa. Dá se hrát politické, machiavellistické drama. Dá se hrát hledání víry, dají se hrát asociální hry, horory. Zapomeňte na „Dragonlance = epika“, Dragonlance se totiž rovná, čemu chcete.

KNIŽNÍ SÁGA A DALŠÍ PRODUKTY

Samozřejmě nejde jen o samotné hraní; po celém světě existují tisíce lidí, kteří Dragonlance znají, a přesto neodehráli ani jedno sezení. Je tomu tak díky velice oblíbené knižní sáze a dalším doprovodným produktům doprovázejícím herní svět.

Knižní saga má v současnosti více než 150 titulů proměnlivé kvality. Dokonce obsahuje i dvě řady románů pro dětské čtenáře. Samozřejmě takto rozsáhlý knižní projekt zahrnuje velké množství problémů, včetně různé kvality autorů i jednotlivých knih. Jako příklad bych uvedl výbornou knihu Lioness a podprůměrnou Tears of the Night Sky autorky Nancy Varian Berberick. Je důležité vytipovat si nejen autory, ale i typ a období knih které by se vám mohlo líbit. V současné době se knihy Dragonlance řadí do tří hlavních proudů – klasické období Války kopí do 2. Pohromy, Věk smrtelníků zahrnující období mezi 2. Pohromou a Válkou duší a nakonec Pátý věk zahrnující příběhy během a po Válce duší. Kromě toho existují ještě tzv. Čtenářské okruhy; první a nejdůležitější je ten, který obsahuje knihy Margaret Weis a Tracy Hickmana. Jedná se o příběhy rozvíjející základní historickou linii Krynnu a tvořící „kánon Dragonlance“. Jde o Kroniky, Ztracené kroniky, Legendy, Draky letního žáru, Druhou Generaci a Válku duší. Další knihy přímo podporují hlavní linii, například základní trilogie Věku smrtelníků Dragons of a New Age. A třetím okruhem jsou všechny ostatní novely.

Když jsem mluvil o tom, že je třeba vytipovat si autory, tak já osobně dávám přednost Margaret Weis, Tracy Hickmanovi, Dougu Nilesovi a Richardu A. Knaakovi – ti patří k autorům, kteří se samostatně prosadili i mimo sagu Dragonlance. Doug Niles má u některých českých čtenářů trochu zkaženou pověst dvěma trilogiemi z Forgotten Realms, které lidem nesedly. Ale jak Puppet King, tak i trilogie Rise of Solamnia jsou prvotřídní fantasy, které dokážou oslovit i současného čtenáře.

Řekněme si to na rovinu. Jsem sice fanouškem Dragonlance a někdy ne příliš objektivní, ale vím, jaké chyby třeba Kroniky mají. Lidé často kritizují, že jsou příliš prvoplánovité, často jsou za nimi vidět hody a pravidla ADnD, postavy jsou ploché a nezajímavé. Co k tomu říct – do určité míry máte pravdu. Samozřejmě nelze omlouvat kvalitu knihu zadáním, jež bylo napsat knižní sérii s archetypálními postavami ADnD, které budou doplňovat v té době vydanou sérii dobrodružství nyní známou jako Dragonlance Classics (DL1-16). Přesto nejen v Kronikách se ukazuje výborný vypravěčský styl, pro někoho třeba příliš opisný, autorské dvojice, který jim umožnil uspět i mimo hranice Dragonlance a žánru fantasy. Druhá věc je doba a prostředí, ve kterém knihy vznikaly. V porovnání se současnou fantasy páně Gemmela, Miévilleho a dalších je pro současného násilí a sex vyhledávajícího fanouška epičnost ságy Dragonlance zcela nepochopitelná a k smíchu nebo znechucenému odhození a nemístné kritice.

Současná produkce, v čele s Rise of Solamnia, ovšem pokračuje stylem moderního čtenáře. Postavy už nejsou černé a bílé, příběh je srozumitelnější a jednodušší a psaný jazykem moderního člověka.

Problém této ságy je tedy její stáří, nevyrovnanost a také kánovnícké chyby. Ač je Rise of Solamnia výborné čtení, řada lidí v Dragonlance komunitě ji bere jako z jiného paralelního vesmíru. Řada lidí i u nás nechápe kde se vzal Verminaard v Bouřném meči, nehledě na to, že loni vydané Ztracené Kroniky posunují Bouřný meč také do jiného, paralelního vesmíru.

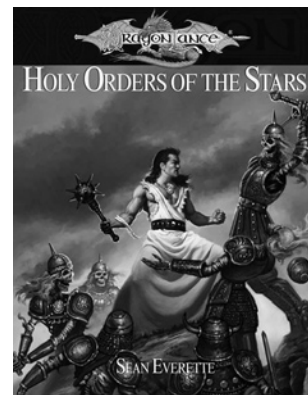
Sága Dragonlance má zastoupení i na našem trhu a množství vydávaných knih by fanoušky mohlo uspokojit.

Kromě knižní ságy se k Dragonlance pravidelně vydávaly kalendáře, comicsy, figurky, počítačové hry a dokonce vznikla i hra desková. Sehnat ovšem něco z těchto starých produktů je značně problematické, ne však nemožné.

ZÁVĚREM

Jeden z nejdetailejších světů s obrovskou historií a tradicemi, navíc spojený s rozsáhlou a kvalitní knižní sagou. Knihy v češtině. Volně dostupný překlad jádra systému d20. Dostupnost základní příručky. České internetové stránky. To vše mluví pro hraní Dragonlance. Bohužel zatím můžeme jen tušit, co bude s jarním příchodem čtvrté edice DnD. Ale už nyní Margaret Weis potvrzuje mezi řádky, že bude podporovat Dragonlance Nexus při jeho neoficiálních konverzích Dragonlance do 4. edice. Je to právě Dragonlance Nexus a jejich kolektiv tvůrců Sněm na Bělokameni, kteří dlouho drželi Dragonlance nad vodou, a jejich důležitost opět nabírá obrátky. Řada autorů také vstoupila mezi kolektiv tvůrců Dragonlance d20 u Margaret Weis Production. Takže DL stažením licence nezemřelo, naopak jeho dostupnost se díky volné přístupnosti na internetu bude zvyšovat.

A samozřejmě ani české stránky o Dragonlance nebudou pozadu a budou nabízet překlady 4. edice.



Long Live the Lance!



Bardi na Asterionu

2. část

Petr „Lamius“ Pozděna

Kromě nepopíratelných elfských bardek s jejich zvláštní a nádhernou hudbou, které jsou ovšem mimo všechna běžná měřítká, kdo je vlastně z hlediska Bardské akademie bard? Je to každý, kdo má alespoň trochu skutečného nadání pro hudbu, žije se jako bard a dodržuje zásady Bardské akademie. Těchto nepsaných nařízení je jen pár. Bard se nesmí například při a po dopuštění činu proti zákonu odvolávat na akademii. Z čehož taky vyplývá, že neprovede-li bard něco opravdu hrozného, není z akademie vyloučen.

Nepsaná nařízení především upravují poměry při setkání dvou bardů na místě, kde může působit jen jeden. Obecně řečeno platí, že bardovi s lepším učitelem (vyšší třídou) by měl bard s nižší třídou co nejdříve vyklidit pole. V případě, kdy je to sporné, tedy oba bardy mají stejnou vysokou třídu nebo třídy neporovnatelných nástrojů, rozhoduje kdo byl na místě první, písňě, které bard hraje, nebo má přednost bard s výrazně vyšším věkem. Pokud se nedá vyjít ani z toho nebo v případě setkání s putovním pěvcem mimo Bardskou akademii, má si říci samo obecníctví.

Tahle poslední podmínka je přijímána trochu s trpkostí u bardů hrajících pouze skladby vysoké posluchačské náročnosti, protože mnohdy podstatně méně kvalitní hudebník s veselou muzikou dostal před nimi u publika přednost. Někteří bardy hrající náročné skladby se proto naučili alespoň pár odhrůvavek právě pro tyto příležitosti.

Nepsané zákony mezi putovními pěvci řeší také, za jakých okolností se bard může obrátit na akademii o pomoc (například proti úřadům), a vzájemnou vstřícnost a pomoc mezi bardy. Je samozřejmé, že ve skutečnosti je všechno mnohem méně ideální, než v oněch pravidlech. Věc, která se týká jen některých velmi spolehlivých, schopných a zkušených bardů, je charitativní činnost ve prospěch velkých talentů.

Pokud se někdo s velkým nadáním chce učit na Bardské akademii a jeho problémem je možnost dopravy do Albirea, má možnost tímto způsobem požádat o zaplacení nákladů na cestu a o propůjčení hudebního nástroje. Nadační činností se zabývá sice jen hrstka bardů, ale většina ostatních je schopná alespoň přibližně poradit, případně informovat příslušného kolegu. Není třeba pochybovat, že k finančním výdajům této činnosti přistupuje akademie a její starší bardy velmi obezřetně.

Nejčastějšími nástroji putovních pěvců jsou dnes především loutna, citera (která se vyvinula z plavenských guslí) a malá harfa. Velmi používané jsou i flétna (klasická i takzvaná elfí flétna, která odpovídá pozemské syrinx, neboli Panově flétně), rebec (smyčkový nástroj, který vzešel z plavenských gudek a je to jakýsi předstupeň k houslím) a píšťala. Bard hrající na flétnu nebo jiný dechový nástroj obvykle přerušuje

hru recitací. Dalšími méně používanými nástroji jsou například fiduli, lyra, dudy, balalajka, různé bubínky, vozembouch s rolničkami, šalmaj a další.

Putující hudebníci mimo Bardskou akademii dokonce v ojedinělých případech hrají na předměty denního života, které nikdy neměly mít žádný hudební účel. Oproti tomu v tradici šlechtických bardů z Danérie se kromě loutny a harfy jen výjimečně objevil jiný nástroj a dechové nástroje byly pro ně zcela nepředstavitelné.

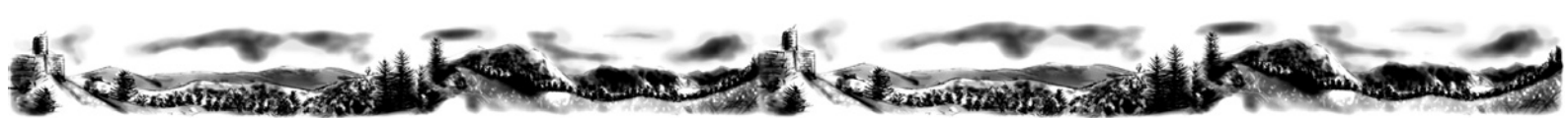
Skladby šlechtických bardů také mají předem daná pravidla o formě, čímž se nová tradice nikterak nenechává svazovat. I to jsou důvody, proč hledí šlechtičtí bardy na nové putující pěvce s takovou nevraživostí. Netýká se to ale všech. Především v Západní dálavě se vyskytli šlechtici, kteří se naopak nechali novou tradicí inspirovat a svoje či přejaté skladby sami hrají a zpívají či recitují bez ohledu na nějaké původní omezení. Bardy dodržující tradici je považují za zrádce. Drtivě většině šlechticů je to ovšem zcela lhostejné. Nejznámějším „novým bardem“ se vznešeným původem je Ivir Čerev.

Ačkoliv je to poněkud zavádějící, protože většina bardů ve větší či menší míře hraje i skladby jiných druhů a řada jich je zcela nevyhraněných, dělí se vedle tříd a nástrojů někteří bardy ještě dle svého repertoáru. Či přesněji určitého zaměření. V rámci Bardské akademie jsou pak některá zaměření považována za vyšší než jiná a mají mít v určitých případech přednost. Ale protože je v tomto obvykle mnoho sporů, v praxi se to uplatňuje málokdy a jen když je konkrétní případ opravdu jednoznačný.

Elfí bardové – každý srdcem skutečný bard nejen z akademie se skloní před hudbou elfích bardů. Na rozdíl od nevelkého počtu existujících elfích bardů, kteří si navykli hrát byt' obohacenou lidskou hudbu, bardky zpívají čarovnou hudbu dávných mystérií země. Hudbu, kterou neskládají, ale jen vnímají a předávají v písních hraných na nástroje, které znají již dlouhá století. Jen málokdy mají jejich písňě slova. Mezi všemi úžasnými elfími pěvkyněmi obzvláště vynikají Katul Ynga a Finian Stříbrovlasá.

Finian Stříbrovlasá se svým nádherným sopránem a neméně dovednou hrou na feiwangu (elfí harfu) se nevyhýbá žádnému obecníctví a je ochotná zazpívat bezeslovné elfí písňě dychtivým posluchačům stejně v lese, v sále paláce, jako v chalupě dřevorubce. Její tichá, mírná a zádumčivá povaha v sobě obsahuje cosi strhujícího a společně s kouzelnou mocí jejích písní ochraňuje Finian před vším zlým. Dvakrát se objevila na půdě Bardské akademie zazpívat své písňě a je proto označována za jejího člena. Finian se tomu nijak nebrání, ale je to stejné, jako si přivlastňovat vysoko letícího slavíka. Finian je daleka povrchních zájmů a snahy Bardské akademie v ní vzbudí nanejvýš jen lehký úsměv, ve kterém se setkává pobavení se soucitem. Chápe lidskou hudbu, pro ní má však skutečný význam jen ta elfí prastará hudba vyvěrající ze samé podstaty světa.

Katul Ynga je velitelka komanda Pěvců z Lesa padajících stínů a je mezi lidmi známější pod zkomoleninou svého jména Katelyn. Stejně jako Finian hraje i ona na feiwangu a má stejné čarokrásné hlas, ale svou povahou je jejím pravým opakem. Otevřená, přátelská, upřímná. Jen ten, kdo má co skrývat nebo je svázán vlastní upjatostí a falší, se necítí v přítomnosti Katelyn dobře. Katul Ynga je bardkou jen dotud, dokud jí to dovoluje její činnost mezi Pěvci. Mde-magawa-ngo s nadšením poslouchají její písňě, kdykoliv mají příležitost. Tu ale nemají často,



protože se Katelyn většinu času se svým komandem potýká se skřety a chrání lidské osadníky. Nemálo temných lesních elfů jí to vyčítá a raději by ji viděli jen zpívat a hrát.

Mnozí jsou přesvědčeni, že lidé si Katelyninu pozornost nezaslouží, když ani nedokážou ocenit její nádherný zpěv a hudbu. Lesní elfové vědí, že lidé nemají moc příležitostí si Katul Yngu poslechnout. Jsou ale pevně přesvědčeni, že pokud by lidé chtěli, příležitost by si našli. Podle názoru většiny z nich se lidem Katelynina hudba zdá příliš složitá a nejsou ochotni jí skutečně naslouchat. Ale možná elfové lidem křivdí a tím opravdovým důvodem je smutek. Smutek, který trhá srdce a proniká až na dno duše. I v těch nejradostnějších písních jindy veselá Katelyn na okamžik zazní vědomí a bolest truchlivého údělu temných elfů. Jen pár tónů, nádherných, avšak křičících steskem, lítostí a touhou po klidu a domově. Tak, jak to po svůj život v hloubi duše cítí všichni temní elfové. To, co spojuje všechny magawa-ngo, lidem zní jako krásná, ale strašlivá vzpomínka na dávno zasuté věci. Strašlivá, protože plná smutku a tragického osudu. Příliš plná, než aby to unesl jeden člověk.

Bardí hrající epickou hudbu – v rámci Bardské akademie se hrdinské písně a zpěvy považují víceméně za jakýsi vrchol. Pravdou je, že většina zdařilých epických písní přinejmenším z poslední doby ve skutečnosti obsahuje mnoho částí popisujících city a emoce nebo třeba i přírodu. To ovšem neplatí o pravděpodobně nejhranější a neznámější skladbě vůbec, *Píseň o Taranisovi*, jejíž síla spočívá v jednoduchosti. *Píseň o Taranisovi* existuje v úpravách snad pro všechny nástroje a téměř každý bard považuje její alespoň teoretickou znalost za jakousi cechovní povinnost. K dalším významným epickým skladbám patří *Smrt prince trpaslíků* (o Konečné bitvě), *Vargel a netvor* (o prostém rolníkovi, který se postaví tajemné stvůře ohrožující jeho rodnou vesnici), *Hodina hořkosti* (popisující prohranou bitvu; její snadno upravitelný text ji předurčil k použití na téměř každou bitvu) a *Thalionova pouť*.

Thalionova pouť je nejstarší běžně hranou písní s původním textem (i když kdysi byla o hodně slok delší). Vůbec nejstarší melodie se už dávno hraje v různých verzích s jinými slovy. A všichni ti, co kdy tuto nádhernou tklivou píseň slyšeli, by se velmi podivili, že ji složil Khar Démon jako *Žalozpěv za Arvedu*. Mezi bardy hrajícími především epické písně vyniká zejména Jindřich Citera. Svou přezdívku dostal pochopitelně podle nástroje na který s mimořádnou dovedností hraje. Citera přednáší básně výhradně pro společensky postavené a posluchačsky vděčné obecenstvo. Nejen proto působí na lidi trochu namyšleně, ovšem Citera je zároveň přátelský, vtipný a není mu lhostejný svět kolem něho. Přestože dává přednost dobrému jídlu a dobré posteli před širým nebem, moc dobře si uvědomuje neblahé působení lidí na přírodu a snaží se je mírnit. Sympatizuje proto s Bratrstvem dlouhých kápí a dodává mu cenné informace.

Bardí hrající lyrickou hudbu – písně plné lásky, nenávisti, vnitřních pocitů patří k základům novodobého bardství. Vzniká jich mnohem více než třeba písní o hrdinech. Mezi neznámější patří *Louč ve větru*, *Vánek v horách*, *Kovářův zázrak* nebo *Temná duše Orika Vrbského*, jejíž autorství bývá připisováno bardu Imeronovi. Mezi písněmi o lásce jsou to pak *Za svitu měsíce*, *Golmir a Maléna* nebo *Balada o lásce*. Milostné písně a básně jsou skládané nejčastěji a jejich autoři také sklízí největší obdiv u žen. Typickým příkladem je možná největší současný bard Jarodal Pěvec. Autor mnoha milostných balad s úžasným hlasem (a o trochu horší hrou na loutnu) přivádí

posluchače k obdivnému vytržení a nadšené posluchačky ke stavu blízkému mdlobám. O svém původu Jarodal Pěvec nepovídal tolik, že už si snad ani sám nepamatuje odkud pochází. Cestuje po Čtyřech království rovnoměrně a po svém studiu na Bardské akademii nějaký čas putoval i na Taře. Jarodal má romantickou povahu, ale nestálé srdce, a jsou místa, na která se pro jistotu nevrací.

Další bardská rozřazení se podle písní mohou často prolínat a týkají se v jistém smyslu života bardů.

Tzv. „veselí“ **bardové** – jsou ti, kteří vytloukají ty nejhorší putyky a nezapadléjší vesnice, nepohrdnou žádnou sebesthorší písní či básní, pokud s ní mají úspěch, a většinou jim nejde o nic jiného než přijít k troše obživy a veselému výskání laciného obecenstva. Obvykle dobře neovládají ani zpěv, ani hudební nástroj, a do konfliktu se zákonem se dostávají nejvíce ze všech putujících hudebníků. Většina jiných bardů na ně kouká skrz prsty a více či méně oprávněně si myslí, že na nějakou uměleckou snahu rezignovali pro nedostatek schopností. Písně těchto potulných pěvců však nejsou jen (mnohdy velmi vulgární) „vodrhovačky“. Mezi „veselými“ bardy se nejčastěji objevují bryskní satirici, kteří se nebojí kritizovat špatné jevy ve společnosti i ve vládnoucích kruzích. I to je jeden z důvodů, proč má tahle bardská skupina nejvíce problémů se zákonem. Zažitý pohled společnosti na „veselé“ bardy je vůbec přehnaně špatný a někdy je i otázkou, zda za tím není i trochu závisti. Ač třeba horší zpěváci, básníci a hudebníci, mnozí mají dobrý smysl pro humor, vždy velké nasazení, cit pro obecenstvo a většina jsou výborní baviči. Což leckdy některý jiný bard postrádá. Nejpopulárnější mezi lidmi je na Lendoru snad jediný severský barbar vystudovaný na albirejské akademii, Kolesna Vrtiluč s obhroublým, cynickým, nicméně velmi úspěšným humorem a furiantským vystupováním. Na Taře pak almenđořan Atartin Ostroslov, opírající se o povedenou satiru, a hobit Matýsek Zpěváček, jehož parodické a sebeironizující vystupování získalo kupodivu uznání i mezi mnohem výše zaměřenými bardy. Asi neznámějšími písněmi „veselých“ bardů jsou *Kterak Vašík kupoval pašíka*, *V lesíku o půlnoci*, *Hospodářův hněv* a *O lakomcovi*.

Námořní bardové – Plavena byla kolébkou nejen moderního bardství, ale i nové zvláštnosti. Námořní bardové (v Plaveně zvaní „mořští pěvci“) se účastní některých dlouhých plaveb a rozptylují námořníky zpěvem, básněmi a hrou. Bývají na nudných plavbách hýčkanými členy, vyžaduje to od nich ovšem velké schopnosti a široký repertoár, jinak se mohou snadno stát terčem inzultace. Traduje se, že několik z nich rozzuřilo posádku natolik, že skončili i se svým nástrojem v moři.

Náboženští bardové – ano, i něco tak zcela světského jako putovní pěvci má svou na bohy zaměřenou skupinu. Všechny radikální církevní směry bardy odsuzují a poukazují na ně jako na odstrašující příklad. Je dokonce prokázán nejméně jeden případ, kdy byl nepohodlný bard odstraněn Temnými mystiky. S šířením vlivu Kněží slunce a jejich učení se ale postupně objevila hrstka bardů, která přijala za své hlásat Aurionovu nadřazenost s pomocí hudby. Náboženští bardové stvořili vlastní písně a básně oslavující Boha Slunce a hlásají slovo Kněží slunce do světa zpěvem a přednesem. Je jich málo, ale jsou opravdu zanícení, nechovají se jako jiní bardové, naopak jejich život je přísně puritánský a plný motliteb. Věří, že svým příkladem a hudbou strhnou spousty nových příznivců. Kněží slunce však na tyto putovní pěvce nehledí téměř o nic přívětivěji než na kterékoli jiné bardy. Uvědomují si samozřejmě jejich užiteč-



nost, trpí je a občas i mírně podporují, ale pokud by se víra v Aurionovu dominanci dostatečně rozšířila, potlačili by i tento bardský směr. Pokud tedy na Lendoru v budoucnu skutečně vzroste moc Kněží slunce, nastanou pro bardy asi zlé časy.

Bardi jsou přijímáni různě. Je ironií, že na Taře bývají přes menší obydlí (a tedy menší příležitost se uživit) vítáni vřeleji než na Lendoru. Snad za to může vznik Bardské akademie či doby, kdy bard byl často jediným rozptýlením tvrdě pracujících osadníků. Obvykle je neradi vidí tam, kde se lidé řídí přísnými (zpravidla náboženskými) zásadami. Například v Athoru se tamní vojenská posádka snaží zavítat bardy do šatlavy a vyhodit z města pod sebemenší záminkou. Ve Storabsku narážejí bardí na konkurenční problém. V Severním království totiž od nepaměti existuje tradice vypravěčů nazývaných skoromochové. Ti, vždy jeden v rodném hradišti, po celý svůj život vyprávějí příběhy a z generace na generaci učí své nástupce. „Vpád“ putujících pěvců z jiných zemí pochopitelně ohrozil jejich dosavadní postavení. Proto proti „cizákům“ poštvali většinu Storabů a stojí mimochodem i za tím, proč se v Severním království pro putující pěvce, kterým Storabové původně také říkali skoromochové, čím dál víc používá slovo bard. Je za tím snaha původních tradičních storabských vypravěčů co nejvíce zdůraznit cizí původ jejich konkurentů. Bardi tak nemají ve Storabsku na různých ustláno a pokud se do Severního království vůbec odváží, většinou se věnují produkci jen před almendorským publikem.

Existuje ovšem i hrstka bardů, kteří si i mezi drsnými barbary získali úctu. V Nové Okmirei je situace ještě složitější. S kolonizací nového území sem přišli i někteří skoromochové a v novém prostředí se rozdělili mezi nimi a klasickými bardy čím dál víc stírají. Což ovšem skoromochům neubírá nic na nepřátelství vůči putujícím hudebníkům, naopak proti nim postupují ještě tvrději a rozhodněji. Zde bardí z jiných zemí opravdu riskují život. Zdá se však, že je to ze strany skoromochů už jen kopání do raněného koně. Tradiční Storabští vypravěči si tu totiž taky konkurují navzájem a jakmile se obrátí proti sobě a naruší tak doposud neochvějnou jednotu v postupu proti novým putujícím umělcům, nebude časem už mezi nimi a novými vypravěči, pěvci a hudebníky rozdíl.

Už dnes si mnozí Storabové v Nové Okmirei navykli ve zmatených podmínkách říkat i skoromochům bardí. Časem, byť dlouhým časem, se to nejspíš stane i zárodkem změny v samotném Severním království na Lendoru.

V Jižním království nejsou bardí bráni jako něco zasluhujícího mimořádnou pozornost. V Keledoru a v Erinu zvláště se však stalo „dobrým zvykem“ obchodníků zvat si bardy na svá společenská jednání. Považují přitom za zcela samozřejmé, že bard bude na setkání hrát a zpívat. Přitom ovšem za tato často mnohahodinová představení nedostane nebohý pěvec žádnou odměnu kromě možnosti se do sytosti najíst. Někteří bardí se tomuto snažili čelit tím, že si nebrali svůj hudební nástroj a pak se tvářili překvapeně, když po nich někdo chtěl zahrát. Jiní zase pozvání využili k příležitosti se rychle opít. Keledorští obchodníci se ovšem naučili dát při pozváních najevo, co se očekává, a dbát na omezené množství alkoholických nápojů pro barda.

Přestože za to nedostanou zapláceno a přestože na bardy (tedy přesněji na každého kdo nemá dost peněz) hledí keledorská smetánka mezi prsty, mnozí putovní pěvci pozvání přijímají. Důvody mohou být u nepříliš úspěšných bardů čistě existenční (přece jen dostanou dosyta najíst), jinak snahy zís-

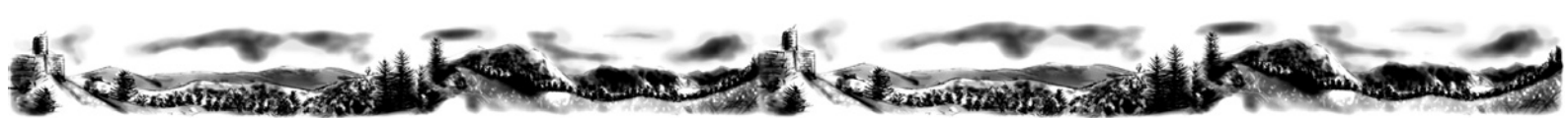
kat si kontakty či informace nebo také dcery a ženy zvaných. Někdy se tak může pozvání obchodníkům nevyplatit. Jen zcela ojedinele může bard v Keledoru narazit na nějaká místa, kde jsou proti nim lidé zaměřeni. Především bohatší bardové se můžou setkat s nepřátelstvím mezi chudými lidmi jako „ti shora, co nic nedělají a my na ně dřeme“. Jedná se ale opravdu jen o málo míst. Častěji jsou bráni jako „kumpáni z mokré čtvrti“.

Vztahy bardů k různým organizacím jsou složité. Kromě Bardské akademie, ke které by měl být loajální přinejmenším každý studovaný bard a také se tak cítí, nebo to alespoň navenek předstírá, většina bardů samozřejmě s někým více či méně sympatizuje. Ke komu, jak silně a kolik pro to udělá, je ovšem záležitostí konkrétního putovního pěvce. I když bardí samozřejmě mají oblíbenější skupiny a lidi, nelze v tomto nijak paušalizovat. Co se víry týče, mezi bardy je oblíbená bohyně Mirtal, ale jednoznačně nejvíc bůh Tarfein. Někteří bardí jsou dokonce tajnými Tarfeinovými kněžími.

Bardská akademie s oficiální Tarfeinovou církví žádné zvlášť blízké vztahy neudržuje. Často a rádi spolu ovšem spolupracují při různých výročích a slavnostech. Větší váhu má na akademii Mirtalina církev, jejíž někteří kněží bardům přednášejí a seznamují je s novými uměleckými postupy. Vedle toho se ovšem obě církve na půdě akademie účastní náboženských ceremonií. Tarfeinova kaple stojí v Bardské akademii od roku 800 k. l., Mirtalina pak až od roku 819, kdy pro ni bylo konečně místo v nově zakoupené části akademie. Původně tehdejší děkan Luczinsky nechal stavět Mernovu kapli, čímž chtěl přivolat na Bardskou akademii co největší obchodní úspěch; spořivý Luczinsky si také uvědomoval rozdíl mezi cenou kaple boha Kováře a bohyně Mirtal. Jeho záměr vystavět kapli boha řemeslníků v Bardské akademii, aniž tam stála kaple Múzy, ovšem narazil na tak zuřivý odpor, že Luczinsky od plánu couvl. Nakonec tak vznikla nádherná Mirtalina kaple. Rozdíl v honosnosti Múziny a Lovcovy kaple vedl k občasným, byť nikterak vyhoceným, ale přeci jen stížnostem ze strany oficiální Tarfeinovy církve. Naprosté většině bardů však dosavadní kaple stačí, a tak přes vznik snad dvaceti plánů na přestavbu nebo výstavbu nové Lovcovy kaple zůstává vše při starém. Může to ale být důvodem, proč se v Mirtalině kapli vyskytují kněží mnohem častěji, než v kapli Tarfeinově.

Nenáboženské organizace své vztahy k Bardské akademii rozvíjely postupně. První, kdo si uvědomil ohromný potenciál Bardské akademie byla, možná nepřekvapivě, Pavučina. Její „nábor“ mezi žáky a učiteli byl poměrně úspěšný; v roce 836 byl jedním z Liliiných protikandidátů i její člen. Pavučině se však nikdy nepodařilo Bardskou akademii ani ovládnout, ani významně ovlivnit. Což se jí vymstilo poté, co právě Lilia navázala spolupráci s Bílými kouzelníky a Orlími poutníky. Akademii se podařilo se od Pavučiny zcela očistit po vzniku Svobodných měst, především Zvonisladovou zásluhou. Děkan od té doby disponuje několika zcela spolehlivými kouzelníky na plný úvazek, jejichž úkolem je čistě prověřovat jednotlivé učitele a také žáky na akademii.

Podpora Orlích poutníků nejen děkankou, ale mnoha dalšími bardy neušla pozornosti zejména Almendorské tajné služby. Lilia nakonec udělala s agenty Východního království dohodu, ovšem ve snaze uchránit tajemství chystaného vpádu do Svobodných měst vyvinula Almendorská tajná služba ohromnou aktivitu vůči všem bardům. Jejich činnost na území Východního království byla nenápadně omezována a sle-



dována, bardům byly podstrčeny falešné informace a někteří byli vylákáni do jiných zemí. Malé množství bardů vyhodnocených jako nejnebezpečnější bylo křivě obviněno, takže se museli skrývat nebo utéci z Almendoru a několik jich skončilo na potřebnou dobu za mřížemi. Není bez zajímavosti, že tato aktivita Almendorské služby nezůstala neodhalena a někteří z takto postižených bardů se rozhodli, že to nenechají jen tak. Vzhledem k tomu, že většina ukřivděných skutečně alespoň v nějakém čase prováděla protialmendorskou činnost, tak se i přes vstřícný Waldenův postoj k této otázce nedočkali nějakého odškodnění ani po letech. Kromě toho některé poškozené bardy by žádné finanční vyrovnání neuklidnilo.

Po pádu Svobodných měst se na Bardské akademii Almendorská tajná služba rychle zabydlela. Což byla změna, neboť Orlí poutníci nikoho ze svého středu přímo na akademii neměli. Almendorská tajná služba udržuje na Bardské akademii několik lidí, na rozdíl od Orlích poutníků ovšem nemá masovou podporu mezi bardy. Nejdůležitější z almendorských agentů na akademii je člen Sběrny námětů. Ten zpracovává zprávy důležité pro Východní království.

Současná děkanka ví o všech almendorských agentech. Vzhledem k prověřujícím kouzelníkům, které má k dispozici, se to nedá utajit. Zlatozpěvná spolupracuje s Východní dálavou obdobně jako předtím Lilia se Svobodnými městy a dokonce spoluprací vítá. Co se však lidé z Almendorské tajné služby nedovědí (a co se v menší míře dělo i Orlím poutníkům), je, že jejich agent ze Sběrny námětů dostává informace už filtrované. Zlatozpěvná se v první řadě cítí být děkankou akademie a všechny zprávy využívá především ve prospěch samotné Bardské akademie, ať už s tichým souhlasem zástupců Východního království nebo bez jejich vědomí. Informace jsou předávány dál, používány k podpoře nebo nátlaku, prodávány, vyměňovány, jsou za ně kupovány služby, zboží nebo i lidé, a někdy slouží i k vydírání. Existují ale i takové, které přes zřejmou ohromnou hodnotu nejspíš nikdo nikdy nepoužije.

Na nenápadném místě v Albireu je pečlivě ukrytá malá lintirová pokladna, kterou tam zřídila Lilie těsně před pádem Svobodných měst. O existenci pokladny ví a má vždy vědět jen děkan a několik nejdůvěryhodnějších členů Bardské akademie. Uvnitř je nepřilíš velký finanční obnos v atonech, několik důležitých dokumentů a především kompromitující materiály na některé velmi důležité osoby, které mají moc v Albireu, na území Východní dálavy, nebo by časem tuto moc mohly mít. Informace, které nejspíš nikdy nevyplnou na povrch. Leda by se nad samotnou existencí Bardské akademie stáhly černé mraky; pak v sobě malá lintirová pokladna skrývá poslední kartu, kterou může Bardská akademie do jednání o své budoucnosti vynést.

Do Bardské akademie nebo mezi bardy vůbec se ovšem snažily a snaží proniknout i další organizace kromě Orlích poutníků, Bílých kouzelníků a Almendorské tajné služby.

Tajné služby ostatních království se na tomto poli příliš neangažují. Danérská tajná služba se chová k bardům podezíravě a často je špehuje, ale jen zřídkakdy se je snaží přesvědčit ke spolupráci. Storabská tajná služba si bardů vůbec nevšímá, v případě nutnosti je na nějaké upozorní jejich almendorští kolegové. Více se o bardy zajímá Keledorská tajná služba, která se občas některé snaží získat hlavně pro obchodní špionáž.

Spíš úsměvně působí snaha některých kupeckých spolků přesvědčit bardy, aby dělali reklamu jim a jejich zboží. Vesměs

se to mívá úspěchem a přistupují na to většinou jen ti největší zoufalci. Nejdál v čase svého největšího rozkvětu zašel Zlatý kruh, který s některými bardy dokonce sepsal smlouvy. Po pádu Svobodných měst a rozprášení Zlatého kruhu se k těmto pohledávkám nikdo ze zbylých členů Zlatého kruhu nezná.

Ostatní organizace a církve Sedmnáctky se většinou na oficiální rovině staví k bardům rezervovaně, jinak spíše záleží na postojích konkrétních představitelů v daném místě. Například u Estelíných kněžek může být bard považován za někoho, kdo svou produkcí rozveseluje nemocné a pomáhá je tak uzdravovat (jako třeba v Rilundu) nebo za toho, co dělá zmatek, neplechu a vytrhává nemocné z jejich léčby. Jiné spolky jako Eldebranští rytíři si bardy rádi poslechnou, ale mají se před nimi na pozoru. Přírozeným nepřítelem bardů je nekromantská hanza.

Bardi samozřejmě nemohli uniknout pozornosti dvou z nejtemnějších organizací – Nočních stínů. Obě se snažily na svou stranu získat bardy z akademie. Úspěšnější kupodivu jsou Zylvy Noční stíny, které k tomu však obvykle využily drogy. Proto tito pro spolupráci získaní bardy mají různorodou spolehlivost a obvykle se s nimi nedá počítat dlouho.

Kharovy Noční stíny naproti tomu po vzniku Svobodných měst a ztrátě několika agentů v souvislosti se snahou verbovat na akademii na tyto pokusy rezignovaly. Khar namísto toho nechal vycvičit velké množství vlastních bardů, kteří se rozešli po Čtyřech královstvích. Jejich výcvik je dlouhý a většina z nich je talentovaných v mnoha ohledech. Každý agent-bard má svoje vlastní propagandistické či špionážní úkoly. Výjimečně jsou bardy používáni i jinak. Písňe pro ně jsou skládány pověřenými hudebně nadanými lidmi v Kharových državách. Většina písni má tak skutečnou kvalitu. Písňe Kharových bardů štvou posluchače proti nepohodlným společnostem či lidem, relativizují dobro a zlo, přinášejí zoufalství či apatii a skrytě manipulují veřejným míněním.

Nejúspěšnější a zřejmě nejlepší píseň stvořená Kharovými lidmi je *Pád Starých bohů*. Tato píseň, kterou v dobré víře přejala spousta obyčejných bardů, není oslavou konce Sedmnáctky, jak by se mohlo zdát. Naopak je to žalozpěv. Jen zcela nenápadně, popisující soumrak doby Sedmnáctky, se píseň ptá, „kdo se o nás bude starat teď?“ a dává tak pobídku k hledání nových bohů. Pochopitelně má píseň vzbudit dojem, že Sedmnáctka končí a je čas pro Temnou desítku. Avšak jen zcela mimořádně citlivý posluchač si může tuhle skrytou myšlenku uvědomit.

Kharovi bardy samozřejmě nehrají jen písňe stvořené v Zemi nářků, byli by tím příliš nápadní, ale tyto písňe jsou podstatou jejich projevu. I jinak mají Kharovi bardy za úkol vystupovat co nejpodobněji těm obyčejným bardům, ale samozřejmě vždy mají důsledně dbát svých úkolů. Tady však poslušnost jindy vždy naprosto disciplinovaných Kharových agentů pokulhává. V rámci divokého bardského života se i Kharovi lidé chovají divoce a někdy jdou tak daleko, že se vzdalují svým rozkazům. Omlouvají to nutností nenápadnosti mezi ostatními bardy.

Věc se má ale jinak. I Kharovi faktičtí otroci hnáni slepou poslušností cítí v životě barda něco, čeho se jim nikdy nedostávalo. A to je svoboda. Ta svoboda, která dělá barda bardem a která dělá jeho povolání tak přitažlivé pro všechny, kteří se nechtějí nechat omezovat. Svoboda, která bude dál a dál přivádět další s toulavou duší a neklidnou krví na cesty a do hospod a síní za představeními. Dokud, jak věří bardy, budou stromy růst a tráva se zelenat. Nebo alespoň dokud budou lidé skládat básně, malovat obrazy, žertovat, hrát a zpívat.



220 Voltů

Devil May Cry 4

Karel Wolf

I ďábel může plakat, režie, klapka, jedem, již počtvrté! Ne, tohle by asi opravdu nebyl moc povedený start recenze na jednu z nejočekávanějších akčních konzolových her současnosti. FPS žánr je ve světě next-gen herních konzolí paradoxně (přes všechno, co dokážou) zastoupen opravdu bídne, takže i kdyby byl DMC4 jenom z poloviny tak dobrý, jak je ve skutečnosti, jeho vyzkoušení by se rozhodně mělo stát povinností pro všechny konzolisty alespoň trochu infikované žánrem anime východní mystikou.



Pokud máte nějakou zkušenost s předcházejícími díly herní série, budete možná na začátku hry nepatrně zklamáni výměnou hlavního protagonisty (Danta), jehož nahradila povahově (a také hratelně) úplně odlišná postava mnohem uhlazenějšího Nera.

EFEKTNÍ ÚVOD

Oba protagonisté se však několikrát vyskytnou ve hře spolu; poprvé to bude hned v první tutorialové videoscéně, kde se před našimi zraky odehraje epická přehlídka bojových umění, za kterou by se nemusel stydět ani Jet Li. Bojová choreografie souboje mezi Nere a Dantem je opravdovou pastvou pro oči a mám bezpečně ověřeno, že poutá zraky dokonce i lidí nepostížených syndromem DMC ani Otaku. Čtvrtá hra nás seznamuje se zcela novým způsobem vedení boje, který je hodně ovlivněn Neronovým naturelem. Již žádný drsný válečník bez strážně a vany, ale aristokraticky uhlazený, lehce magicky naspeedovaný hrdina, pracující s celkem čtyřmi unikátními bojovými styly (trochu podobně jako v předchozím díle). Lehkou vadou na kráse je u Neronu snad akorát pouze jediný druh střelné zbraně, což opravdu radikálně mění původní herní styl. Na druhé straně, jde o změnu cílící na mainstreamového konzumenta (hráče), a tak rozhodně není na závadu ovládnání, spíše jde o takové podivné rozměňo-

vání hrdinových schopností. Ve srovnání s experimentálními Heavenly Sword jde však o celkem nevinnou úpravu.

BUDEME POTŘEBOVAT NĚJAKÉ ZBRANĚ

Asi nejcharakterističtější Nerovou zbraní je jeho magický „Devil Bringer“, ďábelská ruka, která dokáže polapit nepřítele na dálku a – v závislosti na jeho velikosti – buď jej přitáhne k Neronovi, nebo musí Mohamed k hoře. Ruku využijete hlavně na likvidaci drobných bezvýznamných nepřátel, za kterými by bylo ztrátou času honit se s mečem. Kromě Devil Bringera nás pochopitelně ještě čekají klasické DMC zbraňové výstřelky, které jsou pevně provázány s RPG prvky vývoje postavy.

A CO BUDEME VE HŘE DĚLAT?

Hra má celkem nějakých 20 dílčích misí, které se odehrávají v opravdu výpravných kulisách, v nichž budete na pozadí dokonalé tradiční asijské architektury zuřivě zápasit proti všem možným i nemožným mytologickým bytostem a démonickým monstrům japonského kulturního ranku. Trochu zradou je druhá fáze hry, kdy se na scénu vrací Dante. Na jeho návratu sice není nic špatného, ale jak se říká, neměň koně uprostřed dostihu. Osobně radši dohrávám hry se stejnou postavou na začátku i na konci. Problém je tu ovšem ještě v jedné věci: autoři, zřejmě aby ušetřili na level designech, nechávají Danta prolézt naprosto stejné lokace, jakými prošel i Nero, jenom v obráceném pořadí. Příběhově OK, ale hratelně je to vyslovená podpásovka, která sráží celkový dojem ze hry skoro o 10 %.

Jaký je tedy konečný verdikt? DMC 4 je důstojným pokračováním, konzervativní klasikou, která je natolik dobrá, že si může dovolit nedělat psí kusy. Pokud víte, co od podobné hry čekat, nemůžete a dokonce snad ani nesmíte být zklamaní. Pro nefanoušky série je situace krapet složitější, DMC 4 je rozhodně slušnou volbou, pokud hledáte efektní asijskou mlátičku s nějakým tím prvkem východní mystiky jako bonus. Jeden problém tady ale je – na nenáročný akční titul univerzálního ražení hra disponuje příliš velkým množstvím odkazů na předcházející tituly. To navíc rozhodně neplatí jen po příběhové stránce, ale naopak se to prolíná úplně všemi dimenzemi hry. Revoluce se nekonala, jen s výkonnějším HW si autoři poradili opravdu vtipně, na tradiční obsah nalepili hyper ostré detaily, přidali něco částicových efektů, zabalili, pěkně načančali, a ono to, světe div se, docela dobře funguje.



NA VAHÁCH BOHYNĚ THEMIS:

- + choreografie soubojů
- + atmosféra
- + vizuální zpracování
- opakující se lokace
- zastarávající engine

ALTERNATIVA:

Devil May Cry I–III

SHRNUTÍ:

Název: Devil May Cry 4

Výrobce: CapCom

Vydavatel: CD Projekt

Doporučení Pevnosti: PS 3 bychom si kvůli němu asi do redakce nekoupili, Xbox 360 Elite bychom už ale třeba mohli...

Hodnocení: 90 %

Turok

lov dinosaurů nejen pro bohaté

Karel Wolf

Turok, synonymum pro nostalgii, úžas a doklad jedné mimořádně zdařilé revoluce v oblasti herního hardwaru. Kdo by si na původního *Turoka* náhodou nevzpomínal, ať nahlédne do nejbližšího přehledu herní historie k maturitě nebo státnicím, vždyť (pokud náhodou nepatříte mezi opravdu o hodně dříve narozené) je to ostuda. První hra pro grafické akcelerátory je zpět v podobě nadupaného remaku. Provětrá naše současné 3D akcelerátory stejně dobře, jako ta předchozí?



Podobně jako v případě legendárního zátěžového testu pro karty Voodoo 3Dfx, i nový titul série, který má na svědomí společnost Touchstone a vývojářské studio Propaganda Games, čerpá svoji dějovou linku hlavně z klasické komiksové předlohy, na jejímž základě vzniká originální dějová linka. Touchstone tak (krom jiného) jasně signalizuje, že se (alespoň na oko), distancuje od dalších nepříliš vydařených turokovských variací, kterých jsme si kolem roku 2000 také pár užili.

O CO VLASTNĚ SAKRA JDE?

Příběh fenoménu **Turok** je vlastně až zenově prostý: coby Joseph Turok, progresor a příslušník speciálních vojenských

jednotek, se vydáte na velice zvláštní vesmírnou misi, ve které dostanete za úkol trochu zpacifikovat svého někdejšího učitele Rolanda Kane, který se rozhodl stát se samozvaným suverénem na jedné nepříliš kolonizované planetě, kdesi ve vzdáleném koutě známého vesmíru. Na počátku bude celý problém vypadat jako poměrně rutinní záležitost, komando žoldnéřů se v klidu dostane v rámci výsadku až nad planetu, ale zde se věci poněkud zkomplikují. Vesmírná loď se zřítí a vy (jako v každé správné FPS nebo RPG) začínáte v naprosto neznámém prostředí úplně od nuly.



PROSTŘEDÍ

Hlavním herním prostředím, ve kterém se bude hra odehrávat, je druhohorní džungle, plná nejrůznějších dobových nástrah i dobře technologicky vybavených nepřátel z vaší současnosti. Hra se tak nese ve třech úkolových rovinách, první by se dala prostě nazvat boj o přežití, případně lov na pradědečky (pokud měl Darwin pravdu), druhá fáze spočívá v kompletování družiny vašich spolubojovníků, kteří popadali všude možně po džungli a třetí fáze je konečně primárním úkolem vaší mise: zneškodnit hlavního záporníka s jeho žoldnéři a pokojně se vrátit domů. Přestože příběh na první pohled vypadá velice banálně (možná dokonce nebudu příliš přehánět, když řeknu, že horší už to snad ani být nemohlo), výstavba děje působí velmi dramaticky a prvotní dojem z hraní rozhodně nezaváhá nějakou plytkostí. Hodně se na autentickém dojmu podílejí i „ingame“ video sekvence, které jsou díky profesionálnímu filmařskému přístupu lidí z Touchstone na herní videa dost nadprůměrná.

Hlavní náplň vaší činnosti

Skoro by se zdálo, že nás kromě klasického FPS vyvražďování humanoidních AI a v exotickém prostředí nic moc nečeká, tedy odmyslíme-li si pojídání dinosaurího masa, jenže chyba lávky. **Turok** je zajímavý právě v tím, že v sobě kombinuje jak akční FPS řežbu, odlehčenou navíc slíbeným lovem dinosaurů, tak i taktickou akci ve stylu **Ghost Recona**. Podobné mixy sice nedopadají vždy nejlépe, ale faktem je, že herní prostředí a dějová linie **Turoka** k podobnému přístupu přímo vybízí, takže nám nezbyvá, než doufat, že to plížení podmáčenou džunglí, plnou přerostlých ropuch a tyranosaurů rexů, bude opravdu stát za to.

TUROK A MULTIPLAYER

Nový **Turok** je hrou, která rozhodně nehodlá hrát svůj part pouze na domácím písečku vašeho počítače; k dispozici je i přístup na dedikované servery s klasickými multiplayerovými mody, jako je týmový a totální Deathmatch, Capture the

Flag, boj o území a údajně i několik zcela revolučních (hodně by měly vycházet ze snah využívat dinosaurů coby svérázné bojové techniky). Že by měl **Turok** ambice prosadit se v království progamingu? Uvidíme, více v rámci chystané velké recenze v dalším čísle.

NA VAHÁCH BOHYNĚ THEMIS:

- + atmosféra
- + grafika
- + herní dramaturgie
- zatím nezjištěno

ALTERNATIVA:

Úplně, ale úplně původní Turok

SHRNUTÍ:

Název: Turok

Výrobce: Propaganda Games

Vydavatel: CD Projekt

Doporučení Pevnosti: Lovit dinosaury je rozhodně zábavnější než lovit okoukané zombie.

Index očekávání: 85 %

Novinky

Karel Wolf

SIERRA UVÁDÍ POČÍTAČOVOU HRU **KRONIKA RODU SPIDERWICKŮ** Sierra Entertainment, divize Vivendi Games, představila počítačovou hru **Kronika rodu Spiderwicků** na motivy stejnojmenného filmu od Paramount Pictures a Nickelodeon Films. Po filmové adaptaci oblíbené knižní ságy pro děti i dospělé přichází fantasy dobrodružství, v němž ožívá svět Spiderwicků, také ve verzi pro vaše PC (a konzole). Stejně jako film vypráví i tato hra dobrodružství Jareda, Simona a Mallory, které se točí kolem záhadné knihy. Ta umožňuje vstoupit do neviditelného světa skřítků, skřetů, elfů, elfů, obrů a dalších nadpřirozených bytostí, jež mezi námi žijí odedávna, ale pro oko smrtelníka jsou neviditelné. Ve hře zaujmete role všech tří sourozenců Graceových, z nichž každý má vlastní zvláštní schopnosti. Kromě nich můžete hrát i za skřítko Náprstníčka, který díky svým drobným proporcím může v tajuplném sídle rodu Spiderwicků objevovat tajné průchody. Můžete se tě-



šit na několik oblastí přímo z filmu, kde budete řešit úkoly, pouštět se do šarvátek a chytat a činit záznamy o všech bytostech a bytůstkách, na které cestou narazíte.

ZAKLÍNAČ KE STAŽENÍ (BOHUŽEL JEN DEMO)

Pokud ještě stále váháte a pochybujete o kvalitách **Zaklínače**, máme pro vás nabídku – vyzkoušejte si nové demo. Přinese přesvědčivé argumenty pro koupi, nebo se ukáže, že by to byly vyhozené peníze? Je to jenom na vás. K dispozici je nyní i lokalizovaná, tedy česká verze dema, obsahující celý prolog a první akt. Z pohledu průměrného hráče to může představovat klidně i 10 hodin čistého herního času. Českou demoverzi o velikosti okolo 2GB si můžete stáhnout hned z několika herních stránek.



KOMIKSOVÁ KLASIKA SE VRACÍ NA MONITORY RUKU V RUCI S FILMEM

Asterix a Obelix právě vstupují do herní arény! CD Projekt vydal PC hru **Asterix a Olympijské hry**, která vychází ze stejnojmenného filmu. Hra přímo šitá pro olympijský rok 2008 přináší další zábavné úkoly, které nemůže splnit nikdo jiný než Asterix a Obelix. Tentokrát se proti římskému impériu postavili kvůli přátelství s Lovestorixem – obyvatelem stejné galské vesnice, která jako jediná stále odolává nájezdům Římanů. Důležitou roli v celém příběhu sehraje i láska. Lovestorix je až po uši zamilovaný do řecké princezny Iriny, a i přes svůj chudý původ se rozhodne si ji vzít. A za koho jiného by se měla princezna provdat než za udatného, statečného a silného vítěze olympijských her!

AGE OF EMPIRES III: THE ASIAN DYNASTIES

Dlouho očekávaný datadisk **Age of Empires III: The Asian Dynasties** k populárnímu RTS titulu **Age of Empires III** od Ensemble Studios a Microsoft Game Studios dorazil do České republiky v profesionální české lokalizaci. Ujměte se vlády nad jednou ze tří asijských mocností – Japonskem, Čínou nebo Indií – rozšiřte její říši a ovládněte celý východní svět. Každá z těchto civilizací bude mít vlastní velitele, skupiny, vojska i divy světa, stejně jako budovy, jež budou odrážet jejich specifickou architekturu. Příběhy o slavných asijských civilizacích právě ožívají! Vedte monumentální bitvy a utopte své nepřátele v moři krve! Datadisk má jedinou trochu většší slabinu, nestojí „stand alone“, ale k jeho spuštění budete potřebovat základní hru **Age of Empires III**.



SFK Atair ve spolupráci s nakladatelstvím Straky na vrbě vyhláší desátý ročník literární soutěže

Střepy snů

nově vyvíjená česká RPG

Představte si svět, podobný tomu našemu, takový svět, kde lidské příběhy mají svou váhu. V tom světě žijí lidé, kteří mají své sny a rozhodli se o ně bojovat. Takový je svět *Střepů snů*.

Vyvíjíme zcela novou narativní (vyprávěcí) hru postavenou na jednoduchém systému podporujícím příběh a hraní postav. Chceme pro vás připravit pravidla, která vám pomohou prožívat příběhy jako hrdinové ve vašich oblíbených filmech.

Střepy snů budou univerzálním herním systémem, bude tedy zcela jedno, v jakém prostředí (středověk, minulost, přítomnost, budoucnost) se budou vaše příběhy odehrávat, a také nebudete omezováni v tom, jakou postavu budete chtít hrát. Systém bude podporovat práci s psychologií postavy a s její úlohou v příběhu. Díky mechanice vyhodnocování konfliktů (a nejen té) bude vám, hráčům, pomáhat vytvářet souvislý herní obsah a umocňovat tak zážitek z příběhu. Pokud si myslíte, že házení kostkami nemůže přispět k příběhu a ke hraní postavy, *Střepy snů* vám ukáží, že to lze. Navíc přinesou mnoho nových možností, jak hrát RPG.



Nejenže příběhy, které budete ve *Střepích snů* hrát, budou opravdu o vašich postavách, ale dokonce budou mít hráči možnost přebírat část vyprávěčských pravomocí a tím vkládat do příběhu to, co oni sami chtějí. Jistě se vám někdy stalo, že jste si vytvořili postavu a protože nebyla hra zrovna pro ni, stála opodál a vy jste se nudili. Toto by se ve *Střepích snů* stávat nemělo.

Ve *Střepích snů* budete hrát za lidi, kteří mají své sny a touhy, kteří chtějí nebo musejí něco dokázat. Budete hrát jejich životní příběhy a budete s nimi procházet všemi jejich úspěchy i strastmi. Život ve světě *Střepů snů* je těžký, ale právě díky tomu budou příběhy odsud tak zajímavé.

Hra bude celá v jedné knize, která bude obsahovat kromě systému také spousty návodů jak hrát, jak vytvářet a vést příběh. Navíc v ní najdete hromadu inspirace; kdo četl *Bestiář pro DrD+*, ví, že si na inspiraci potrpím.

Knihu ilustruje vynikající Michal Ivan. Ilustrace u tohoto článku je jedna z prvních jeho prací pro *Střepy snů*.

Vývoj a dokončení nové hry si žádá hodně úsilí a i financí na tisk, proto hledáme partnery a sponzory, kteří by nám pomohli usnadnit vydání *Střepů snů*. Navíc hledáme skupiny hráčů, kteří by byli ochotni pro nás hru otestovat. Určitě se zajděte podívat na web projektu www.strepysnu.cz, kde najdete spoustu dalších informací.

Matouš „Erric“ Ježek

O železnou rukavici lorda Trollslayera

V první řadě bychom rádi doporučili všem autorům – i těm, kteří nám již v minulých letech do soutěže přispěli – aby si text vyhlášení pozorně přečetli, poněvadž v podmínkách soutěže dochází průběžně ke změnám. Když si pravidla soutěže prostudujete a zařídíte se podle nich, ušetříte nám práci a sobě případné zklamání.

Do soutěže se přijímají povídky o délce nejvýše 30 normostran. Normostrana má 30 řádků a zhruba 60 znaků na řádek a je tištěna výhradně na papírech formátu A4 fontem velikosti nejméně 10. Povídky, které nebudou vytištěny v normostranách, nemusejí být do soutěže přijaty. **Maximální znakový rozsah přijímaných povídek je včetně mezer 46 000 znaků.** To odpovídá zhruba oněm 30 papírovým normostranám popsaným výše. **Povídky delší budou ze soutěže naprosto bez výjimky vyřazeny.**

Nesmí se jednat o práce již publikované ani k publikování chystané nebo obesané v jiných soutěžích; to platí až do vyhlášení výsledků příslušného ročníku. Počet příspěvků od jednoho autora není omezen. Práce musejí být v českém jazyce a musejí obsahovat fantastické prvky. *Trollslayer* se postupně profiloval jako fantasy soutěž, proto klasické SF raději pošlete do jiných soutěží.

Své příspěvky zasílejte ve třech exemplářích, psaných buď na stroji nebo vytištěných počítačovou tiskárnou v dobře čitelné formě. K tištěným příspěvkům zároveň přidejte i disketu s elektronickou formou daného textu. Disketu opatřete nálepkou s názvem povídky a zkopírujte na ni soubor nejméně dvakrát. Používáte-li Word, uložte daný soubor ve formátu *.rtf. Tím, že povídku zašlete elektronicky, nám ušetříte práci při přípravě *Drakobijců* a zároveň i zvýšíte svou šanci na publikování – pokud se povídka neumístí dostatečně vysoko, pořád ještě má šanci vyjít časopisecky, a povídky, které jsou elektronicky k dispozici, jsou brány přednostně...

K zásilce připojte v zalepené obálce samostatný papír se svým jménem, příjmením, kompletní adresou, datem narození a dalším spojením (telefon, e-mail), a zejména seznamem svých příspěvků.

Soutěžní příspěvky nevracíme. Jednak jsou archivovány pro další studium a druhak byste je možná po přečtení několika porotci stejně ani nechtěli...

Organizátoři soutěže si vyhrazují právo na jedno otištění povídky buď v samostatném sborníku, v *Dechu draka* nebo ve fanzinu *Zlatý drak*.

Uzávěrka soutěže je **30. dubna 2008**. Příspěvky pošlete na adresu Michael Bronec, Horáčkova 1208, Praha 4, 140 00. O místě slavnostního vyhlášení výsledků ty z vás, kteří se umístí, včas zpravíme.

Mnoho inspirace vám všem přeji...

Michael Bronec a Jiřina Vorlová