

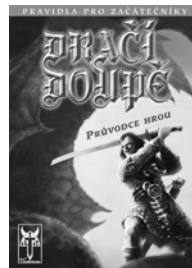
# Dech Draka

## Představujeme – Jiřina „Aquila“ Vorlová

Aquilu znají v herní komunitě zejména hráči Dračího doupěte a zvláště pak čtenáři Dechu draka, v němž coby „moudrá sova“ odpovídala na dotazy týkající se nejasností v pravidlech DrD. Tyto zkušenosti pak zúročila při práci na nové verzi pravidel DrD, jež vyšla v roce 2001. Její systematicčnost a schopnost vnímat a pamatovat si všemožné souvislosti z ní spolu s neuvěřitelným pracovním nasazením činí vynikající redaktorku herních pravidel všeho druhu.

Řadu let Aquila rovněž působila jako šéfredaktorka Zlatého draka (zpravodaje Hexaedru – 1. českého národního klubu hráčů a příznivců her na hrdiny). Téměř od samého počátku se také podílí na organizaci GameConu – zprvu jako koordinátor turnajů v deskových hrách (Talisman, Battletech, Aréna), posléze se zařadila mezi hlavní organizátory celého conu.

Tím ale výčet jejích aktivit zdaleka nekončí. Věnuje se též práci pro SF&F workshop, zejména přípravě jeho programových linií („workshopy naživo“) na různých conech, pořádání literárních víkendů a lektorské činnosti. Od samého začátku také patří k porotcům soutěže O železnou rukavici lorda Trollslayera, jež letos oslaví jubilejní desátý ročník. V loňském roce se kromě toho stala koordinátorkou Ceny Karla Čapka – nejdůležitější české literární soutěže v žánru sci-fi, fantasy a hororu.



## Zbyněk „Gilgalad“ Holub

Gilgalad patří již řadu let k velmi aktivním a plodným autorům. Jeho první časopisecky zveřejněnou prací bylo již bezmála před deseti lety dobrodružství pro Dračí doupě Deset pečetí Giriadu (Dech draka 1/1998). V roce 2001 se stal členem autorského týmu tvořícího nejrozsáhlejší původní český RPG svět Asterion; od té doby se podílel na tvorbě již sedmi asterionských modulů. Od roku 2001 rovněž pravidelně publikuje v Dechu draka články a dobrodružství zasazené do Asterionu.



Loni mu v nakladatelství Straky na vrbě vyšla první samostatná kniha – sbírka povídek Kaat z prostředí Cechu Eldebranských katů. V témže roce se editorsky i autorsky podílel na povídkové antologii (příběhů rovněž se odehrávajících na Asterionu) Zrození Modrého měsíce. V současnosti pracuje na několika dalších knihách, takže se rozhodně máme na co těšit.

hračské

doupě

pevnosti



# Jeskyně

## Nový domov

Jakub Štádler

Toto dobrodružství je koncipováno pro postavy kolem šesté útočny. Pro postavy na vyšších úrovních nebo početnější družiny (pět a více postav), lze snadno upravit sílu a hlavně počty nepřátel. PJ si nemusí lámat hlavu se složením družiny, toto dobrodružství jsem odehrál s družinou sestávající z dvou válečníků a hraničáře bez větších problémů (tj. absence „kouzlicích“ povolání vůbec nevadí).

Text určený k hlasitému přečtení hráčům je psán kurzívou, text psaný normálním písmem je určen pouze pro Pána jeskyně.

### ÚVOD DO DOBRODRUŽSTVÍ

Dobrodružství s mírně poetickým názvem Nový domov se odehrává ve světě Asterionu v prostředí Dračích skal. Konkrétně v místech, kde z hor vytéká řeka Fionn, čili na rozhraní Dračích skal a Země šelem. Pokud se postavy dostanou do těchto končin Tary (které dosud nebyly detailně popsány v žádném modulu), setkají se zde s otevřeným konfliktem mezi Mořským císařstvím, jež se snaží vybudovat stálou pevnost na úpatí Dračích skal kvůli nálezu slibné lintirové žíly, a horalskými kmeny, původními obyvateli snažícími se vyhnat plavenské kolonizátory. Do tohoto konfliktu nenápadně vstupuje i Umrličí království s cílem vybudovat zde opěrný bod pro expanzi do Dračích skal. Postavy se tak dostanou doslova mezi mlýnské kameny a bude jen na nich, ke které straně se přidají.

Zláká je vidina bohaté odměny za pomoc Plaveňanům? Budou úpěnlivé prosby a příslib magického předmětu z dávných dob od horalského kmene Bereků stačit k jejich lojalitě k nim? Nebo se snad dají na stranu nekromanta Varimaxe kvůli příslibu nesmrtelnosti?

### PROČ?

Každá událost má svoje „proč“. Takže zkusím stručně nastínit proč se právě sem plánují nastěhovat nekromanti a Plaveňané, čili proč zde hledají nový domov. Tyto informace by měly sloužit spíše jen pro PJ, hlavně v případě nekromantů.

Postavy by se z nich měly dozvědět jen útržky (často více či méně zkreslené pohledem tomu, kdo jim je poví), z kterých si příběh mohou jakž takž poskládat. Snad jen přítomností zdatného theurga v družině či extrémně nápaditého hráče můžeš poodhalit roušku tajemství Vienenových plánů, nebo rozkrýt všechny příčiny níže nastíněné.

Nutno podotknout, že o existenci vznešených elfů by se postavy dozvědět neměly vůbec, protože o jejich přítomnosti v Dračích skalách ví jen Vienen sám. Varimax o nich nemá ani potuchy a totéž lze říci o všech CP, se kterými se postavy při tomto dobrodružství mohou setkat.

Z pohledu Mořského císařství je to vcelku jednoduché. Primitivní obyvatelstvo, bohaté přírodní zdroje a možnost doplnit po řece až na místo určení dělá z této oblasti Dračích skal ideální místo pro zbudování pevnosti o důležitosti přinejmenším stejné jako jsou jiné osady na pobřeží Vnitřního moře.

V případě nekromantů je to poněkud složitější. Umrličí království je v přímém ohrožení, protože příroda a samotný svět jsou natolik otřeseny zrudnostmi a zvrácenostmi, které se dějí na území království, že se těmto odpornostem za každou cenu brání. Zemětřesení, silné bouře, sopečné erupce a další katastrofy se valí jako mohutné vlny tsunami jedna za druhou na tyto bezbožné ostrovy. Jsou čím dál tím častější a každá další pohroma je silnější než ta předcházející. Nadešel čas pro odchod do jiných končin Asterionu. Malé základny vyrůstají jako vředy na morem zasaženém těle všude po známém světě, většinou v odlehlých končinách, aby měly čas rozrůst se a zesílit. V případě Dračích skal je ale ještě jeden důvod proč. Tím důvodem jsou vznešení elfové. Vienen si v jednom ze svých „záchvatů“ přičetnosti vzpomněl na jejich moc a sílu a vidí v jejich vyprovokování možnou cestu ke konečnému zničení všech nemrtvých. Jak známo, už v minulosti podpořoval různé šílenosti právě z důvodu zničení svých výtvarů (přivolání přízračného draka a podobně). Když se mu podaří přesídlit Umrličí království do Dračích skal a vyprovokuje elfy ke konfliktu, mohlo by se to podařit. Vždyť i samotní Arvedané se vznešených elfů obávali.

Povšimni si, že v globálním měřítku by vyhnání nemrtvých družinou a tím i zhacení Vienenova plánu mohlo znamenat, že nemrtví „přežijí“, naopak pokud družina hraje záporňáky a přidá se na stranu Varimaxe, může to vést ke konečnému zničení nemrtvých. Zajímavý paradox, že?

### Pro družiny, které nehrají ve světě Asterion:

- Mořské císařství neboli Plavena je pověstné svým kořistnickým způsobem osidlování nových území. Doslova drancují veškeré kraje, které prohlásí za své, obyvatelstvo si podrobí a zotročí, v případě odporu rozdrtí svou vojenskou silou. Mořské císařství se dá přirovnat například ke Španělům dobývajícím Nový svět.
- Vienen je hlavním velitelem, jakýmsi „králem“ nemrtvých na Asterionu. Býval to mocný mág, jenž pomáhal lidem v boji proti skřetím armádám, které hrozily zničením lidského světa. Když už byla porážka lidí na dosah, dal se Vienen do experimentů s mrtvými schránkami a jejich konečným výsledkem bylo zrození nemrtvých. Ti nejdříve svého stvořitele poslouchali, ale postupně se vymkli jakékoli kontrole a to vedlo k ohromné bitvě, kde se spojily síly lidí a skřetů proti nemrtvé hordě. Nemrtví byli poraženi, ale ne zcela zničeni.

Aby Vienen, v té době už nazývaný též Nešťastný, získal alespoň částečnou kontrolu nad těmito stvůrami, stal se jejich vůdcem a odvedl je daleko na jih kontinentu Tara, kde založil království nemrtvých, tzv. Umrličí království. Ztratil již hodně ze své přičetnosti, ale čas od času se mu v hlavě zrodí plán, jak s konečnou platností zničit veškeré nemrtvé stvůry. Jeho poddaní (nekromanté) však nesmějí nic poznat, a tak jeho plány často vypadají velmi rozumně a ambiciózně, vždy je v nich však skryta potenciální možnost zničení všech živých mrtvých.



- Vznešení elfové jsou velmi mocnou rasou, je jich však jen velmi málo a záležitosti Asterionu je ani za mák nezajímají. Sídli skryti ve středu Dračích skal, nemíchají se do problémů jiných ras, které o nich nic nevědí a znají je maximálně z pohádek. Jejich jediným cílem je návrat do jejich domoviny na Modrý měsíc. Samotní Arvedané, dávná vymřelá a velmi vyspělá rasa, se jich obávali, takže pokud by se Vievenův plán podařil a vznešení elfové proti jeho výtvarům vytáhli do boje, mohli by být nemrtví konečně zničeni. Do tohoto dobrodružství vznešení elfové rozhodně žádným způsobem nezasáhnou!

## ÚVOD PRO POSTAVY

Jak se postavy dostanou do oblasti Dračích skal, záleží jen na vůli PJ. Způsobů je mnoho. Plaveňané mohou dělat na některém minkorském náměstí nábor dobrodruhů pro expedici do Dračích skal. Jedna z postav může mít v oblasti svůj domov, družina může v Minkoru vyslechnout fámou o prastarém trpasličím městě ukrytém kdesi na severu Dračích skal, a podobně.

PJ může i ze samotné cesty do hor udělat dobrodružství, nic mu v tom nebrání. Do Dračích skal se mohou postavy dostat lodí proti proudu řeky Fionn nebo i po vlastní ose Zemí šelem. Při plavbě lodí se pravděpodobně setkají na pobřeží s loděmi Mořského císařství a dozvědí se o existenci nově budované pevnosti nesoucí jméno Nový domov.

Při cestě Zemí šelem se zase mohou od domorodých kmenů doslechnout o náhlém úbytku výprav bílých lidí a když se dostanou na dohled hor, mohou se dozvědět o „velikém kamenném domě“ stojícím nad řekou Fionn ve skalách. Pro PJ je nejjednodušší, když postavy „nasměruje“ přímo do plavenké pevnosti (tedy pokud nemá některá z postav domov v nějaké horalské vesničce, pak by se pravděpodobně snažili dostat se nejdříve tam). Pokud postavy nepůjdou do pevnosti po řece či Zemí šelem, ale rozhodnou se jít horami, PJ je může upozornit na podivnou vylidněnost hor, absenci ptáků a větších zvířat (jde o důsledek činnosti nekromantů v severních částech hor, o tom ale postavy zatím nemají ani potuchy; zato je ale asi začne brzo trápit nedostatek potravy a proto se pravděpodobně vydají zpět do Země šelem).

## POPIS UDÁLOSTÍ – PŘED PŘÍCHODEM DOBRODRUHŮ

Asi před třemi měsíci se po řece Fionn dostal na lodi duchů (což je zvláštní myšlenková – magická bytost; viz Bestiář) do Dračích skal nekromant Varimax. Byl pověřen samotným Vievenem, aby na severu hor vybudoval základnu – první opěrný bod pro budoucí expanzi. Tím by umožnil vznik nového království nemrtvých zde na severu Tary. Varimax se svého důležitého úkolu doposud zhošťuje rozhodně skvěle.

Ihned po příjezdu nechal své tři nemrtvé havrany zjišťovat informace o zdejších barbarských kmenech a nemrtví opeřenci se za několik dnů vrátili s potřebnými informacemi. Na severu hor jsou dva silou vyrovnané kmene horalů. Pastevci a lovci Berekové a válečníci Tokaři. Právě Tokaři si již zde na severu podrobili až na Bereký všechny ostatní kmene (to se událo již před velmi dlouhou dobou, někdejší sláva horalských kmenů z Dračích skal dávno minula a nynější kmene již zdaleka nejsou tak početné a silné, jako bývaly dříve; spíše by se kmene Bereků a Tokarů daly označit za pouhá rodová společenství, klany).

Varimaxovi se v hlavě začal rodit plán, jak situace využít. Zjistil totiž, že Berekové odolávají náporu Tokarů jen s pomocí svého šamana – vetchého starce, jenž však oplývá ohromnou magickou silou, kterou využívá pro posilování svých soukmenovců, kteří se poté víc než vyrovnají svým tokarským protivníkům.

Kmen Tokarů je kmenem berserků, není se tedy čemu divit, že nemají vlastního šamana. Jejich náčelník je zároveň i „duchovním“ vůdcem, je však absolutně bez magické moci. Varimax se rozhodl k riskantnímu kroku – šel navštívit tokarskou vesnici. Málem byl umučen, ale nakonec se mu podařilo přemluvit náčelníka Rekana ke spolupráci. Vysvětlil mu, že příčinou proher s Bereký je jejich šaman a zároveň mu nabídl pomoc při jeho likvidaci. Rekan souhlasil, a tak Varimax spolu se dvěma tokarskými válečníky vyrazil na vražednou misi.

Šaman Bereků Nomain je již velmi starý. Žije v jeskyni nedaleko hlavní vesnice Bereků. Varimax a jeho dva ochránci se k jeho domovu sice v noci nenápadně připlížili, starý šaman však na ně čekal. Kouzlem zabil jednoho z Tokarů, leč více již nezvládl.


Za Varimaxem se v ústí jeskyně vynořil velký stín. Odporná bestie z astrálního světa – narak (viz Bestiář) šamana ihned napadla, její jed ho paralyzoval a narak do nebohého starce nakladl svého potomka. Po této demonstraci hrůzy a síly se Varimax se zbylým válečníkem (jenž od té chvíle choval k Varimaxovi posvátnou bázeň a úctou) vrátil k Rekanovi. Z Varimaxe se mezi Tokary stala vážená osobnost, začali ho považovat za svého šamana, což přesně zapadalo do Varimaxova plánu.

Od té noci již berecký šaman svým druhům v boji nepomáhal, Berekové začali prohrávat a co víc, pár členů kmene se záhadně ztratilo (je to důsledek práce mladého naraka, který obývá šamanovo nyní již mrtvé tělo a shání si potravu – viz bestiář). Varimax si podporou Tokarů získal hned po náčelníkovi Rekanovi nejdůležitější postavení v kmene a na jeho žádost mu byly zpřístupněny jeskyně ve skalách, na kterých je vesnice vystavěna.

Jeskyně jsou přírodního charakteru a ke svému příjemnému překvapení v nich nekromant objevil staré horalské pohřebiště, zřejmě již dávno zapomenuté. Varimax patří k frakci animatiků, takže své první nemrtvé přísluhovače začal tvořit ihned po zabydlení. Také zapověděl Tokarům vstup do jeskyně a naopak přikázal, aby veškerá mrtvá těla nepřátel nosili k němu. Tokarové věří (však jim to Varimax také sám navykládal), že ze zabitých nepřátel čerpá sílu a předává ji bojovníkům. V současné době má už Varimax v jeskyních k dispozici dost velkou nemrtvou jednotku, potřebnou k ovládnutí celé vesnice silou. Plány mu však překazil příjezd Plaveňanů asi měsíc po jeho vlastním.

Císařští mají s Dračími skalami velké plány. Jejich zvědové našli v oblasti hor žíly železa, stříbra a hlavně malé ložisko magického kovu lintiru. Pevnost Nový domov je výsledkem císařské mašinerie, která se rozhodla využít šanci urvat zase další území Tary pro své vlastní potřeby. Nevědomky tak narušili Varimaxovy plány.

Plaveňané totiž napadli bereckou vesnici a Berekové zmizeli neznámo kam. Velitelem plevenských sil je zkušený veterán Levislav Čierny. Je to voják každým coulem a doslovně plní veškeré rozkazy, které mu chodí přes moře z císařství. Podařilo se mu uzavřít smlouvu s divošským kmenem Enemijů ze Země šelem a mohl tak vybudovat překladiště na řece



Fionn. Poté se pustil dál proti proudu a ihned, jak se jeho síly vylozily na úpatí hor, střetly se s Bereky a zahnali je hlouběji do skal. Poté dal Levislav rozkaz k vybudování pevnosti.

Berekové byli velmi oslabeni po soubojích s Tokary a bez šamana neměli nejmenší šanci odolat Plaveňanům. Proto se náčelník Rodim rozhodl přesunout kmen na jiné místo. Přes skalní puklinu, kterou objevil Rodimův syn Koristo unikli Berekové do skrytého údolí, o jehož umístění nemá nikdo jiný ponětí. Dokonce i Varimaxovi špehové – nemrtví havrani – nebyli schopni nalézt místo úkrytu Bereků.

Necelá třicítka Bereků tak nyní relativně v poklidu žije ve vyhaslém nitru sopky, svá stáda horských koz si vzali sebou a zdroj vody – průzračné jezírko mají také plně k dispozici. A právě v tomto jezírku našli Rodim a Koristo zvláštní dar.

Na tomto místě se totiž kdysi odehrál souboj mezi temnou myšlenkovou bytostí a arvedanským knězem boha Gora, jenž se do oblasti hor vydal na očistnou pouť. Kněz netvora zabil, ale sám byl smrtelně raněn. Jeho milá – kněžka bohyně Rianny, jež cestovala s ním, ho našla umírajícího opřeného o skálu.

Když kněz zemřel, jeho milá se začala modlit. Modlila se tak silně, až ze skály začala tryskat voda a tělo mnicha se rozplynulo, jakmile na něj dopadla. Od té doby má jezírko léčivé účinky, odstraňuje únavu a má také blahodárny vliv na nejrůznější prokletí. Rodim s Koristem zde našli víru – zjevil se jim zde totiž ve snech bůh Gor a označil Koristu za svého vyvoleného zde v horách. Vyvoleného pro nadcházející boj proti temnotě. Vyslal Koristu do nitra hor pro prastarý předmět – členku onoho mnicha, jenž zde zemřel před tisíci lety a kterou jeho milá uložila do skalní dutiny nedaleko odsud jako jediný předmět, který po něm zbyl. Koristo s Rodimovým souhlasem tedy opustil úkryt a vydal se pro členku. Netušil ale, že členku už mezitím objevil nekromant Varimax.

Ten tento šperk vycítil pro jeho velmi silnou magickou povahu a učinil z něj vazebný předmět pro svůj zatím nejsilnější výtvar – mumii, jejíž tělo našel mezi kostrami v jeskyních pod vesnicí Tokarů.

Korista vedla Gorova zjevení až k Tokarům. Nikým nezpozorován se dostal do jeskyní, kde našel nejen Varimaxovu laboratoř, ale také jeho oživlé výtvary. Podařilo se mu zabít mumii a podle pokynů z vizí si ihned nasadil členku, pro kterou přišel, na hlavu.

Jakmile tak učinil, zmocnilo se ho bojové šílenství. Povraždil mnoho Varimaxových výtvarů, jen jejich počet ho nakonec donutil ustoupit ven z jeskyní. Zvuky boje Korista s nemrtvými přilákaly pozornost Tokarů a to byl také důvod převratných změn po dlouhé patové situaci trvající skoro dva měsíce. Varimax byl nucen odhalit před kmenem své plány, že mrtvá těla nepřátel nepoužíval pro posilování tokarských válečnicků, ale pro tvorbu nemrtvých. Navíc pár zmizelých Tokarů bylo také mezi nemrtvými. To horaly rozzařilo.

Strhla se nová bitva mezi Tokary a zbytky Varimaxových nemrtvých. Varimax byl poražen a donucen ustoupit hlouběji do jeskyní, kde ukrýval svou tajnou zbraň – dva naraky (jednoho si přivezl sebou z Umlřícího království, druhý se před nedávnem vylíhl z bývalého šamana Bereků). S jejich pomocí a také s pomocí několika málo orghisů Tokary přemohl a vybil je téměř všechny. Nechal žít asi dvacítku žen a několik válečnicků a dětí. Během této bitvy byl zabit náčelníkem

Rekanem jeden z naraků – ten původní. Varimaxovi tak po bitvě nezbyl téměř nikdo, kdo by mu sloužil. Přežil narak vzešlý ze šamana, několik málo kostlivců a poměrně početná smečka orghisů.

Tato bitva se odehrála několik málo dnů před příchodem družinky. Od té doby Varimax usilovně pracuje na znovuoobnovení své armády nemrtvých. Je nyní oslabený a pokud by Plaveňané přišli na to, co se zde odehrálo, nebyl by pro ně problém Varimaxe porazit. Proto také nekromant pověřil naraka, aby zaútočil na každého, kdo by se chtěl dostat do údolí Tokarů. Narak zabil už dvě hlídky zvěď Mořského císařství, takže Levislav prozatím zakázal svým vojákům chodit směrem k tomuto údolí. Plně se soustředí na dokončení hradeb; obává se, že by se kmeny horalů mohly spojit a zaútočit na pevnost v době, kdy není plně obranyschopná.

Varimaxovi také přiděluje vrásky na čele Koristo, který jakoby zešílel a systematicky likviduje všechny nemrtvé, které Varimax vysílá do okolí pro zabezpečení údolí. Koristo však nezešílel, jen je prokletý. Magická moc členky se totiž vlivem dotyku s mumii poněkud pokřivila, a tak není Koristo schopen ovládat svou zuřivost.

Na nemrtvé útočí od pohledu, na plavenské vojáky také, na ostatní humanoidy po sebemenším náznaku agresivity – i tasení zbraní považuje za agresi proti němu. Rodim se se svým synem od doby, co nosí členku setkal jen jednou a nebylo to setkání šťastné. Koristo totiž zabil dva berecké lovce, kteří doprovázeli Rodima při průzkumu. Rodim s těžkým srdcem uzavřel (zavalil) přístupovou cestu do skrytého údolí, aby se Koristo nemohl dostat zpět do vesnice. Mezitím totiž byla objevena jiná cesta do nitra sopky, která je nyní využívána.

## POPIS UDÁLOSTÍ – PO PŘÍCHODU DOBRODRUHŮ


V této sekci popíšu jednu variantu průběhu dobrodružství. Je to takový vzorový postup pro kladné družiny, jež nemají původ v Dračích skalách. Jak už bylo nastíněno v úvodu do dobrodružství, cest k vyřešení problému v Dračích skalách je mnoho, PJ bude tedy muset upravit některé části podle chování jeho družiny. Nebude to nijak složité, dějová linie je stále stejná.

### Příjezd a první úkoly

Po příjezdu družiny do Dračích skal se postavy ocitnou v rozestavěné plavenské pevnosti Nový domov. Do východní strany hory v pravidelném rytmu buší horníci – budují štoly, na hradbách se usilovně pracuje, takže chvíli potrvá, než se postav ujme nějaký voják a ukáže jim jeden z mnoha stanů, který slouží jako velitelství pevnosti. Tam je přivítá velitel pevnosti Levislav Čierny. Řekne postavám, že by uvítal, kdyby mu pomohli s pár problémy. Za prvé, bude chtít zjistit, co je zač ta tajemná loď v bažinách, která tolik láká a zároveň děsí jeho muže.

Když se družina do bažin vypraví, nebude jí trvat dlouho, než narazí na loď duchů plnou přízraků. Vrátili-li se s touto zprávou k Levislavovi, vyplatí jim malou odměnu – 20 zlatých – a pokud o tom postavy nevědí, prozradí jim něco o slabínách nemrtvých, jejich náchylnosti ke stříbru a svěcené vodě.

Nabídne také mnohem větší odměnu (možnost nechat si stříbrné zbraně zadarmo) za to, když se postavy vrátí do bažin a loď zničí. Za dva měsíce budování pevnosti totiž horníci



natěžili něco málo stříbra, které postavám prodá a umožní je překovat ve zbraně v místní kovárně (shodou okolností bude množství stříbrné rudy zhruba odpovídat potřebě pro jednu jednoruční zbraň na každé dva členy družiny).

Místní Gorův kněz Marek také může postavám přenechat (za patřičný obnos jednoho zlaťáku za flakon) zásoby svěcené vody. Takto vybaveny se mohou vydat zpět do bažin a nyní by už neměl být problém loď duchů porazit (pokud bys při zcela střízlivém porovnání síly družiny a lodě duchů dospěl k názoru, že to nezvládnou, pošli s nimi (Levislavovými ústy), několik plavenských vojáků jako doprovod; stejně tak, pokud útok postav selže a ony si budou lízat rány v Novém domovu, Levislavovo smýšlení o nich bude poněkud nelichotivé a do dalšího pokusu o zničení lodě duchů přidělí postavy k jednotce vojáků vedených seržantem Lavjou, jehož rozkazy bude družina muset poslouchat).

Po návratu do pevnosti Levislav družinu podle dohody odmění. Pokud postavy loď duchů porazí hned při prvním setkání, dostanou odměnu rovnou.

### **Cesta do údolí Tokarů**

Po vypořádání se s lodí duchů Levislav přidělí postavám stany, kde si mohou vyléčit rány utřené v boji zároveň jim řekne o svém dalším problému – zmizení svých dvou hlídek u tokarského údolí. Nabídne postavám odměnu (dle úvahy PJ) za to, když zjistí, co se stalo s jeho muži, popřípadě odměnu zvýší, přivedou-li viníky živé do pevnosti. Vybaví postavy také hrubou mapou okolí (přesnější popis této části Dračích skal mohou postavy získat z rozhovoru s plavenskými zvědy v pevnosti; ideální je koupit jim třeba láhev pálenky, poté se vždy rozpovídají).

Pokud postavy přijmou, dorazí do úzké klikaté soutěsky v délce několika mil, kde se přibližně v polovině setkají se zraněným barbaram Koristem. Ten je napůl šílený a okamžitě na ně zaútočí. Pro postavy by neměl být problém Korista porazit.

Ten po své porážce upadne do bezvědomí (všimni si, že předpokládám, že tví hráči jsou natolik kultivovaní, že nezabíjejí bez rozmyslu). Poté, co se probere, nebude postavám odpovídat na jejich dotazy ani pod pohrůžkou mučení, dokonce ani při mučení samotném. Čelenka na jeho hlavě nejde nijak silou ani kouzly sejmut; při jakémkoli pokusu o její sebrání z Koristovy hlavy sebou zajatec začne házet a bude zuřivě nadávat. Postavy může napadnout, že je to on, kterého hledají a budou se chtít vrátit do pevnosti. V tom případě se při zpáteční cestě soutěskou střetnou s třemi lovci z kmene Bereků.

### **Setkání s lovci – postavy nešly dále do údolí**

Ti naopak nejsou vůbec agresivní, ale budou se velmi zajímat o Korista; vyptají se postav, kde ho družina našla, a hlavně ho budou chtít od družiny vykoupit. Peníze ovšem nemají, budou nabízet kožešiny, zbraně a jídlo. Postavy se zřejmě nenechají přemluvit k vydání Korista, a tak jim horalé po několikaminutovém dohadování mezi sebou nabídnou jít k nim do vesnice za náčelníkem, který pro mě bude mít mnohem cennější odměnu. Pokud postavy Korista obviní z vraždy vojáků, horalé to rozhodně neodmítnou; z jejich pohledu jsou plaveňané vetřelci a nepřátelé, kteří jim zabírají půdu. Opět navrhnou, aby šla družina s nimi k jejich náčelníkovi, který jim vše dokáže vysvětlit.

### **Cesta do nitra Tokarského údolí**

Pokud se rozhodnou pokračovat dále směrem do údolí s Koristem jako zajatcem, dojdou až na konec soutěsky, kde se před nedávnem nejspíš odehrál souboj. Kolem ústí soutěsky leží několik mrtvých těl. Při bližším ohledání lze rozpoznat, že tyto bytosti jsou zřejmě již delší dobu mrtvé, svalstvo mají rozpadlé, šaty potrhané, prostě vypadají jako by je někdo vyhrabal z hrobu. Jsou tu také dvě těla vojáků v plavenských uniformách (jde o pět zombií, které se zde střetly s Koristem; to ony jsou původcem jeho zranění). V okamžiku, kdy budou postavy prohledávat mrtvé, je ze vzduchu napadne narak.

Pokud bude narak vážně zraněn, pokusí se uletět do tokarské vesnice, která je odsud vidět. Postavy se ho jistě budou chtít vydat pronásledovat, neměl bys jim to však dovolit. Jednak je bude zdržovat svázaný Koristo (ten se také po celou dobu souboje s narakem bude zuřivě snažit osvobodit se z pout a pokud se mu to povede – což je na vůli PJ – ihned se zapojí do boje na straně družiny), jednak se z lesa začnou vynořovat oddíly nemrtvých, které se vydaly pronásledovat zraněného Korista. Zvol jejich počet a druh podle síly družiny, mělo by jich však být tolik, aby postavy pochopily, že tenhle souboj nevyhrají.

### **Setkání s lovci – postavy šly dále do údolí**

Při zpáteční cestě se potkají s horaly, viz výše. Bude je ovšem tlačit čas, vzhledem k nemrtvým, které mají v zádech, a tak by se rozhovor neměl příliš zdržovat. Pokud to hráči budou protahovat, neostýchej se nechat dorazit předvoj nemrtvých až k nim.

### **Postavy zabijí Korista**

No a konečně pokud při souboji s Koristem budou chtít horala zabít, nechej je. Přinesou-li jeho tělo zpět do pevnosti Plaveňanů, Levislav jim vyplatí jen část odměny a pošle je znovu propátrávat skály a hledat Koristovu vesnici, neboť nemá žádnou jistotu, že právě jenom Koristo je ten, kdo zabil jeho muže (tedy pokud postavy nebyli u ústí údolí a nebojovaly s nemrtvými).

### **Postavy odvedou Korista do plavenské pevnosti**


Pokud postavy odmítnou jít do skrytého údolí s barbary a vrátí se s Koristem do pevnosti, bude jim vyplacena vyšší odměna (opět jen v případě, že se postavy nestřetly s nemrtvými, popřípadě se o střetu s nimi nezmíní) a Koristo bude popraven a pověšen na hradbách jako výstraha.

Pokud tedy postavy označí Korista jako vraha vojáků, bude chtít Levislav vypátrat jeho vesnici a jelikož Koristo nepromluví, pověří družinu tímto úkolem. Bude mít za úkol vypátrat Koristovu vesnici, samozřejmě za další odměnu (opět dle úvahy PJ, například glejt zaručující svobodný průchod plavenským územím, možnost volného lovu pro maso i kožešiny apod.). Po opuštění pevnosti družinu opět zkontaktují lovci kmene Bereků a budou opakovat svoji předešlou nabídku, na oplátku za život Korista. Postavy se tedy nesmějí podííci, že Korista právě věší na hradby Nového domova.

### **SKRYTÉ ÚDOLÍ**

Cesta do skrytého údolí vede skrze dlouhou skalní puklinu, stěží viditelnou ze vzdálenosti větší než pět sáhů. Je zarostlá křovinami a široká tak akorát pro jednoho člověka. Postavy





tedy bez pomoci horalů z kmene Bereků puklinu téměř nemají šanci nalézt. V nitru vyhaslé sopky nyní sídlí zbytky Bereků. Jejich náčelník Rodim družinu uvítá.

Pokud šla s lovci hned po zjetí Korista, bude se jí snažit přemluvit (obecnou řečí vládne pouze náčelník, jeho syn a jeden z lovců, který se s družinou setkal v průsmyku, základy horalského jazyka se zde postavy mohou naučit), aby pomohla jeho lidem a ne těm plavenským kořistníkům.

Popíše jim vývoj událostí od záhadného zmizení jejich šamana. Berekové nevědí, jaký je šamanův osud; po svém souboji s narakem se totiž uchýlil do jiné jeskyně, aby nebyl hned odhalen a zabit. Barbaři vědí jen o tom, že jednoho dne zmizel a poté se začali v noci ztrácet osamělé strážce, děti, ženy. Pová jim i o objevení se tajemného šamana kmene Tokarů a vzájemných pŕtkách s Tokary až po příjezd Plaveňanů a jejich ústup sem do nitra hory.

Popíše také postavám, že jeho syn je nejspíš pod vlivem temné magie, protože takhle se nikdy nechoval. Bude mít podezření na čelenku, kterou nosí, a požádá postavy o pomoc. Pová jim také, že k němu a jeho synovi začal promlouvat bůh války – Gor – a ten synovi nařídil jít pro tu prokletou čelenku. Nyní je zmatený, protože neví, jestli si špatně vyložil, co po nich Gor chtěl, nebo je oklamal nějaký zlý duch hor a přivedl jeho syna do neštěstí. Požádá postavy o pomoc a nabídne jim za jejich služby kouzelný předmět – magickou sekeru, se kterou bojoval jeho prapraděd proti hrůznému baziliškovi a zvítězil. Je to válečná sekera  $4/+3/-1$ , proti myšlenkovým bytostem  $4/+6/0$ , navíc dává bonus  $+3$  k hodům na pasti proti zkamenění a zmámení.

Výměnou za tuto zbraň bude po postavách chtít nalézt způsob, jak jeho syna zbavit prokletí. Bude trvat na tom, že si Korista ponechá zde v údolí, zatímco budou postavy hledat řešení.

To je jednodušší, než by se mohlo zdát. Jen musí postavy napadnout dojít se podívat na místo, kde měla být čelenka původně umístěna. O tomto místě ví díky Gorově vizi jen Koristo a Rodim (a také Varimax, který ji tam našel první). Zatímco Koristo neřekne nic, Rodim postavám rád poví, kde mají puklinu ve skále hledat. Až ji naleznou, zjistí, že prasklina se rozšiřuje do poměrně prostorné jeskyně, která obsahuje neumělé nástěnné malby. Na těch jsou zobrazeny zelené postavíčky (postavy v nich mohou poznat gobliny, pokud už se s nimi setkaly) různě zohyzděné, se šílenými výrazy v obličejích, s polámanými údy a podobně, jak vstupují do jakéhosi jezírka, které napájí vodopád prýstíc ze skály.

Na protější stěně jeskyně je vyobrazeno, jak z tohoto jezírka vystupují zdraví goblini, údy narovnané, výrazy normální (vše je samosebou velmi neumělé a stylizované – něco na způsob pozemských pravěkých maleb, takže může postavám chvíli trvat, než na to přijdou (nebo lze použít přiměřenou past na inteligenci)). To by mělo postavy nasměrovat zpět do skrytého údolí, kde se jezírko nalézá.

Pokud v něm Korista vykoupají, čelenka z jeho hlavy rázem spadne do vody a už nebude k nalezení. Prokletí bude z Korista sejmuto a postavy nyní dostanou slíbenou sekeru. Také Koristo se rozpovídá, vypoví, co se děje v tokarské vesnici a co všechno viděl. Ví o vyraždění vesnice i o nekromantovi Varimaxovi. V jeho laboratoři viděl mnoho pokladů, včetně ohromného krystalu, který zářil energií a který Varimax úzkostlivě chránil, když Koristo bojoval s nemrtvými v jeskyních.

Nyní se už družina může zabývat hlavní zápletkou celého dobrodružství. Buď se přidali na stranu Mořského císařství, pomohli zničit loď duchů a zjistili, co se stalo s hlídkujícími vojáky. Také našli sídlo kmene Bereků a Plaveňané se nyní chystají na údolí udeřit (pokud budou postavy za viníky označovat horaly), nebo Levislav vyšle postavy do údolí Tokarů zjistit sílu nemrtvé armády.

Pokud se přidali na stranu kmene Bereků, naznačí jim náčelník Rodim, že jestli má být v horách opět klid, nebude stačit pouze zničit nemrtvé, ale i vyhnat Plaveňany. Jak toho dosáhnout ale neví. Postavy by měly samy přijít na to, že musejí proti sobě postavit obě síly, nemrtvé a Plaveňany. Pokud na to nepřijdou, nějak jemně jim to naznač.

### Vzorové řešení

Nejjednodušší je přesvědčit Levislava, že družina pracuje stále pro něj a že zkrátka jenom nenalezla bereckou vesnici, ale naopak zjistila, že za zmizením jeho mužů stojí nemrtvé stvůry, a že znají i jejich počet. Levislav dal pro jistotu z natěžené stříbrné rudy vyrobit zbraně pro své vojáky, a tak deset plavenských vojáků má k dispozici široké meče ze slitiny železa a stříbra. Družina nejspíše počet nemrtvých silně podhodnotí a to Levislava vyprovokuje k akci. Jednoduše vycítí svou šanci a pošle svou armádu proti vesnici Tokarů, kde se s nimi střetne. Ve skutečnosti jsou síly císařství i Varimaxe srovnatelné. Vojáci mají mírnou početní převahu (je jich něco k sedesáti).

Vojáci tedy vyrazí na pochod k vesnici Tokarů. Varimax má díky svým havranům o jejich příchodu i počtech dokonalý přehled, neví však, že jsou někteří z nich vybaveni stříbrnými zbraněmi. Strhne se bitka, které se postavy mohou a nemusejí zúčastnit. Lepší by samozřejmě bylo, kdyby bitvu nechali proběhnout; nemrtví v ní zvítězí, i když rozhodně ne tak drtivě, jak Varimax očekával.

Zbytky vojáků se stáhnou do pevnosti, nebudou ji však schopni ubránit. Varimax pošle své jednotky na zteč proti pevnosti, sám se bude v jeskyních pod vesnicí Tokarů snažit doplnit stavy svých vojsk. U sebe bude mít jenom minimální ochranu (naraka a několik animovaných zombií a orghisů).

Teď je ten správný okamžik pro postavy, Nový domov se stává hřbitovem pro plavenskou expanzi a družina se vydá do nitra tokarského údolí. Vesnice je prázdná, nikdo ji nebrání. V podzemních jeskyních je několik kostlivců, kteří hlídají zbývající Tokary, a nekromant Varimax se svou ochrankou. Pokud postavy zničily loď duchů, nebude mít Varimax jak z hor uniknout; pokusí se tedy postavy uplatit truhlou s vazebnými předměty (šperky a drahokamy v celkové hodnotě 500 zlatých), aby se přidaly na jeho stranu. Slíbí postavám pohádkové bohatství a možnost věčného života.

Pokud nehraje družina za vyloženě záporné postavy, měla by si nad Varimaxovou nabídkou jen odplivnout a bez milosti ho zabít. Varimax sice nic moc krom animování nemrtvých neumí, ale stále si pamatuje některá útočná kouzla, takže nebezpečný být dokáže (většinu magenergie však vypotřeboval na tvorbu svých výtvorů, takže na to jako PJ musíš pamatovat). Při absenci svého plánu úniku přes loď duchů bude bojovat do konce, jinak se pomocí *hyperprostoru* pokusí dostat k lodi a zmizet.

Po smrti Varimaxe postavy upoutá velký krystal křišťálu uložený ve skalním výčnělku. Tento krystal matně září. Alchymista v něm může vidět magenergie, popřípadě když

Varimaxe nezabijí, pouze omráčí, ten jim výměnou za svou bodu řekne jeho pravý účel – a to sice že krystal je vazebný a po jeho rozbití zemřou všichni nemrtví, které ovládá. Když krystal nerozbití, budou muset pobít zbývající nemrtvé v pevnosti Nový domov sami ... respektive s pomocí osvozených Tokarů a přeživších Bereků, kteří se spojí a půjdou spolu s družinou vyhnat přeživší nemrtvé a plavenské jednotky pryč z hor.

Toto bylo jenom jedno z možných řešení; postavy mohou přijít (a jak už tomu bývá, i přijdou) s jiným řešením úkolů, které jim předložíš. Znáš ale už nyní důvody dění v Dračích skalách a měl bys tedy být schopen dobrodružství zdárně řídit, ať už tvoji hráči vymyslí cokoli.

Tím samotné dobrodružství končí. Družina si může vybrat odměnu ve formě zbraní a zbrojí plavenských vojáků, šperky a vazebné předměty z padlých nemrtvých, a víceméně cokoli je napadne si jako odměnu vzít a je to reálné.

## DŮLEŽITÉ LOKACE

### Říční překladiště

*Po několika dnech plavby proti proudu řeky Fionn se už vážně začínáte nudit. Počáteční nadšení z krásy Země šelem dávno opadlo a nikoho už nebaví sledovat stáda gazel, antilop, slonů, líně se povalující lvy a supy kroužící nad krajinou a hledající zdechlíny. Chtělo by to změnu. Nějakou akci. No prostě něco.*

*Vyruší vás křik. Že by se konečně něco dělo? Rozhlížíte se po palubě po původci výskání, když tu na levém břehu uvidíte skupinu domorodců jedoucích na zebřácích, jak zběsile mávají nad hlavami oštěpy. To oni křičí. Vypadají že se připravují na útok. Ale nesměřují na loď, jedou dál, před vás. Podíváte se, kam míří, když tu uvidíte několik desítek sáhů před přídí lodi molo. A na molu vojáky v plavenských stejnokrojích. Před vámi se právě z úkrytu keřů a nízkých stromů vynořilo jakési překladiště. Několik nahrubo postavených dřevěných srubů, dvě mola a jedna velká budova, snad kasárna nebo skladiště. Divoši právě vjeli doprostřed mezi chatrce a vypadá to, že žízní po krvi. Ale co to? Sesedají a z nejbližšího srubu k nim kráčí postarší voják. Mírně kulhá. Dává se s nimi do řeči. Vypadá to, že ti divoši přijeli obchodovat a ne vraždit.*

Pokud postavy volí cestu po souši přes Zemi šelem, na toto místo pravděpodobně vůbec nenarazí a můžeš ho směřle přeskočit.

Asi padesát mil od Dračích skal po proudu řeky se v úkrytu keřů skrývá malé plavenské překladiště. Tři dřevěné sruby, dvě mola a jedna velká dřevěná budova je vše, co je zde k vidění. Kupodivu jako sklady slouží malé sruby a ne ta velká budova. Důvod je ale prostý. Velká budova slouží jako kasárna, je bytelnější a lépe se brání případným útokům. Plaveňané mají smlouvu s kmenem, kterému území patří (výměnou za pár železných zbraní a trefek je kmen nenapadne a umožní jim vystavět si na jejich území základnu), a proto jako posádka překladiště zcela stačí pouhých osm vojáků a jejich velitel, onen kulhavý voják jménem Radek. Další deset námořníků pak tvoří posádku menší říční lodě. Kvůli mělké vodě se tady musejí zásoby a zboží z velkých mořských lodí přeložit na menší, kterými lze pokračovat až do pevnosti Nový domov. Postavy zde nic moc na práci nemají, mohou přespat ve velkém srubu za obnos několika stříbrných, dokoupit zde zásoby oleje, provazy, pochodně, křesadla, jídlo apod. Sruby obsahují zásoby masa naloveného divochy výměnou za zbra-

ně, několik zbraní, hlavně hlavic oštěpů a železných hrotů šípů, zásoby oleje a dalšího vybavení pro potřeby místní posádky.

Radek jim může poskytnout několik informací o zdejších poměrech s divošskými kmeny (nechtě si je každý PJ upravit podle potřeb svého pojetí Asterionu) a základní informace o nově budované pevnosti Nový domov. Radek je voják tělem i duší, kulhá po souboji s náčelníkem jednoho kmene ze Země šelem a rád se o svou historku s ostatními podělí. Pokud se k němu postavy budou chovat hrubě, neřekne jim nic a dá je hlídat svými muži. Jeho muži jsou válečníci na 1. úrovni (síla 15/+2, obratnost 10/+0, odolnost 15/+2, 60 zt každý, šupinové zbroje, široké meče a štíty), Radek je pak válečník na 5. úrovni (síla 17/+3, obratnost 7/-2 (kulhá), odolnost 15/+2, 150 zt, vybavení stejně jako jeho muži). Pokud postavy vojáky napadnou, přijde je bránit i posádka říčního člunu, válečníci a zloději na prvních úrovních, beze zbrojí, ozbrojeni šavlemi, tesáky a obušký.

### Dračí skály

Dračí skály mají, jak už název napovídá, špičaté a holé vrcholky, z nichž některé dosahují výše až okolo tří a půl tisíc sáhů. I v těchto zeměpisných šířkách je u jejich vrcholů dosti chladno a jsou porostlé pouze kosodřevinou. Až do středních výšek jsou ale jejich svahy zalesněné. Mezi skalami se často prohání skučící severní vítr, který využívají při svém letu sokoli. Křik sokolů, plachtících vysoko nad horami, aby se vzápětí vrhli dolů za kořistí, padající se staženými křídly jako kámen, je tu obvyklým zjevem.

(převzato z Hlavního modulu)

### Pevnost Nový domov

*Z ranní mlhy se před vašima očima náhle vynořil horský masiv Dračích skal. Z údolí před vámi vytéká řeka Fionn, na jejím levém břehu se rýsují rozestavěné hradby Nového domovu. Pevnost samotná se tyčí na skalní plošině asi deset sáhů nad řekou. Všude se horečně pracuje. Zedníci se sebejistě pohybují po vratkém lešení, nádeníci pod hradbami připravují nové kamenné bloky a přes rumpály a kladky je přepravují k čekajícím zedníkům. Na dokončených částech hradeb hlídají lučištníci, stejně tak na rozestavěné hlídkové věži, která se tyčí za hradbami.*

Pevnost Nový domov se hrdě tyčí na východním břehu řeky Fionn na skalním ostrohu nad hladinou řeky. Pevnost samotná je čtvercového půdorysu, v každém rohu se již začínají rýsovat věže, které ovšem zdaleka nejsou dokončeny. Z východní strany pevnosti nejsou hradby potřeba, pevnost je totiž doslova přilepena k horskému masivu. Severní a jižní hradby jsou už téměř hotovy (tedy hradby směrem do Země šelem a do nitra Dračích skal). Hradba východní, tedy směrem k řece, je zatím pouze ve formě dřevěné palisády.

Přímo uprostřed pevnosti se tyčí vysoká dřevěná strážní hláska s kamennými základy, zřejmě je v plánu ji přestavět do kamenné podoby, až budou hotovy hradby. Brány vedou z pevnosti dvě, jedna na sever, druhá na jih do hor. Přímo pod pevností je další malé přístaviště, podobné říčnímu překladišti popsanému výše. Na řece samotné se začíná rýsovat přehrada s vodním hamrem (kovárna) a dělníci dole pod řekou usilovně rozvodňují řeku Fionn v neprostopupné bažiny. Mají trochu ulehčenou práci, protože východně od pevnosti jsou malé bažiny přírodního původu.



Pevnost obývá šedesát vojáků. Jsou rozděleni do tří skupin: jedna hlídkuje na hradbách, jedna prozkoumává okolí a jedna je pracovní. K dispozici mají dvacet zedníků, z toho šest trpaslíků, a dalších dvacet lidí slouží jako kuchaři, tesaři, kováři a horníci. Jak již bylo řečeno východní stěnu pevnosti tvoří skála, do které jsou navrtány již tři štoly a pomalu se rozbíhá těžba rudy. Až bude hotov hamr, začne se ihned s výrobou zbraní. Celé osazenstvo pevnosti tedy tvoří asi stovka lidí. Velitelem pevnosti je Levislav Čierny, zasloužilý veterán z mnoha šarvátek.

### Východní bažiny

*Není vidět na krok. Nohy se vám boří do mazlavého bláta. Hejna komárů obtěžují na každém kroku. Někde to tady ale být musí. Tohle místo je zvláštní, podle vojáků se tady mlha nikdy nerozplyne. Možná je to kvůli té tajemné lodi, co o ní mluví. Jde prý o starou štíhlou veslici, plnou dřev v trupu, s potrhanými plachtami a s pahýly namísto vesel. Tiše prý leží na bahně a páchne jako mrtvola. Těžko říct, kde by se tu vlastně v močálech míle a míle od moře vzala. Je možné, že muži z Nového domova mají jen velké oči, jsou to koneckonců původně námořníci a ti jsou, jak známo, pověřivější než staré báby. Každopádně jestli tam loď je, možná ukrývá nějaký poklad, a to už stojí za těch pár štípanců a zablácené boty.*

Přírodní bažiny na východě (dělníci rozvodňují nyní hlavně západní břeh řeky Fionn) nejsou příliš rozsáhlé. Táhnou se na dvě míle od řeky do vnitrozemí v délce asi pěti mil. Řeči o pokladu jsou zcela scestné. Loď se v bažinách sice skutečně ukrývá, ale není to žádný starý vrak, nýbrž přízračná loď duchů, na které se do Dračích skal dostal nekromant Varimax před více než třemi měsíci. Ten loď plně ovládá a zatím ji nechává ukrytou v mokřinách, kde ji ale před aldenem objevili plavenští vojáci při průzkumu.

Pokud bude Varimax poražen, pokusí se dostat na loď a odplout pryč. Varimax má s lodí psychické pouto, pozná tedy, když bude zničena. Plaveňané jsou sice ostřílení vojáci, ale na druhou stranu jsou pověřiví a dokud nedostanou příkaz od velitele, nevydají se na její průzkum. A velitel má nyní jiné starosti než nějaký vrak lodi v bažinách. Pokud ale postavy projeví zájem o průzkum, Levislav Čierny je tímto úkolem pověřen.

### Bývalá vesnice kmene Bereků

*Asi pět set sáhů od jižní hradby Nového domova se rýsují zbytky několika chatrčí. Zčernalé kůly se smutně tyčí k zamračenému nebi. U vchodu do jedné z chatrčí se povaluje několik vybělených kostí. Je to místo smrti, zmaru a příslibu pomsty. Takhle to tedy dopadne, když se domorodý kmen odmítne podrobit mocnému Mořskému císařství.*

Zde ještě před dvěma měsíci sídlil horalský kmen Bereků. Téměř okamžitě po příjezdů vojáků Mořského císařství se strhl prudký boj. Horalé se bránili statečně, ostatně jinak to ani neumějí, ale vycvičené plavenské jednotce se nemohli vyrovnat, a tak ustoupili do skrytého údolí. V troskách vesnice není nic použitelného, cennosti a zbraně si rozebrali vojáci ihned po boji a zbytek věcí se po dvou měsících stal nepoužitelným.

### Vesnice kmene Tokarů

*Po několika hodinách cesty úzkou soutěskou se vám otevírá pohled na nádherné údolí. Může mít dobře pět mil v průměru a je*

*přibližně ve tvaru kruhu. Je celé zalesněné pokroucenými borovicemi, sem tam z lesa vykukuje vrcholek jedle. Je to zelená oáza mezi strohostí vysokých a příkrých skal. Uprostřed údolí je na skále vystavěná vesnice. Svou velikostí by mohla pojmut na dvě stovky lidí. Je celá obehnaná mohutnou palisádou, takže působí podobně, jako mnohá hradiště Seveřanů. Zpoza zašpičatělých kůlů se ve vele vinou proužky kouře z ohňů.*

Uprostřed tohoto údolí je na skále vystavěna vesnice kmene Tokarů. Nejsilnějšího a nejpočetnějšího kmene v této oblasti. Již dlouhá léta svádí s kmenem Bereků válku o nadvládu nad severem hor. Dlouho to byl boj vyrovnaný, přesně řečeno až do příjezdu záhadného cizince, který se vloudil do přízné náčelníka Rekana. Od té doby pomáhal Tokarům v boji s Bereky, a to velmi úspěšně. Velmi Bereky oslabil a to je také jeden z důvodů, proč Berekové tak rychle a snadno podlehli plavenské expanzi. Nyní ve vesnici zastává pozici šamana a je velmi vážený. Vesnici obývá asi sedmdesát barbarů.

### Skryté údolí

*Po několika hodinách strávených v podzemí konečně vidíte konec chodby a s ní i vytoužený sluneční svit. Vyšli jste před jeskyni a ocitli jste se v dalším údolí. Má jen několik set sáhů v průměru a je téměř dokonale kulaté. A co víc, zdá se, že stěny se směrem vzhůru zužují. Přímo z protější stěny údolí tryská malý vodopád. Jeho voda dopadá do malého jezírka, kde si hraje několik dětí za dohledu svým matek. V údolí je několik zjevně narychlo postavených chatrčí a stanů, opodál se poklidně pase malé stádo horských koz. Obyvatelé údolí jsou vámi evidentně zaskočení; určitě nečekali, že je tady někdo objeví. Několik bojovníků si bere své sekery a obezřetně míří k vám.*

Právě sem se přestěhovali přeživší členové kmene Bereků; zbyla jich po bojích s Tokary a plavenskými vojáky necelá třicítka. Ono údolí je ve skutečnosti dávno vyhaslá sopka, proto ty zužující se stěny směrem k vrcholu. Jezírko, které se zde nachází, je místo, kam musejí dostat Korista, Gorova vyvolence. Musí se vykoupat ve zdejší vodě, neboť byla posvěcena před dávnými časy mocnou Rianninou kněžkou a dodnes má účinky oslabující prokletí.

### DODATKY

#### Cizí postavy

(Autorem popisu Cizích postav je Jan „Čenis“ Galeta.)

#### Varimax

Člověk, nekromant, 12. úroveň (pokud nevlastníš modul Nemrtví a světloňosi, kde je nekromant popsán detailně jako povolání pro CP, ber Varimaxe jako temného čaroděje na 12. úrovni).

Síla: 8/−1  
Obratnost: 9/−1  
Odolnost: 13/+1  
Intelligence: 14/+1  
Charisma: 14/+1  
Životy: 43  
Magenergie: 50  
Zkušenost: 2 200

Kouzla, vybavení a magické předměty: dle úvahy PJ a textu dobrodružství



Varimax vůbec nevypadá tak, jak by člověk od nekromanta nebo kouzelníka čekal. Je malé, zavalité postavy, má krátké silné ruce i prsty, na hlavě už jen pár chomáčů blond vlasů a na krku tučný podbradek. Oči má hluboko zapadlé, protože obličej má doslova nakynutý tukem. Rád se obléká do volných rouch výrazných barev.

Za ty měsíce strávené v Dračích skalách sice trošku zhubnul, ale spíše tím, že strava je tady jednotvárná, než že by si jí dopřával málo. Také purpurová, tyrkysová, rudá, pomerančová i citrónově žlutá roucha mu zde poněkud vybledla. Přesto bude setkání s ním pro družinu jistě překvapivé. Soudit podle vzhledu je ale jak známo mylné a v případě Varimaxe to platí zvláště.

Pravdou je, že v Umlčím království sice není žádné „velké zvíře“, ale rozhodně má k takové pozici nakročeno. A právě úkol ve Dračích skalách má být jeho odrazovým můstkem mezi vůdce nemrtvé říše. Proto ze sebe Varimax vydá vše, aby ho úspěšně splnil. V případě, že pro něj bude vše ztraceno, bude bojovat až do poslední kapky krve, protože v Umlčím království se neúspěch netoleruje.

Přidá-li se družina na jeho stranu, bude mít otevřené dveře do Umlčího království se vším, co s tím souvisí, a Varimax je jistě nejen bohatě odmění, ale i do budoucna pro ně může mít mnohé úkoly.

#### **Levislav Čierny**

Člověk, šermíř, 9. úroveň

Síla: 17/+3  
Obratnost: 9/-1  
Odolnost: 15/+2  
Intelligence: 10/0  
Charisma: 10/0  
Životy: 88  
Zkušenost: 1 200

Vybavení: magická šavle 5/+2/+2, kroužková zbroj, štít, další vybavení dle úvahy PJ, ale už žádné další magické předměty

Zkušený veterán, bývalý kapitán loďe Jasnoluna, byl do Nového domova „uklizen“ ze dvou důvodů. Jednak mu už táhne na šedesátku, a tak ho mladší důstojníci dokážou snadno předčít a nahradit, jednak byl vždy věrný starému císaři Marranovi. Poté, co se při převratu chopila moci císařovna Sagjidara, přestal být považován za úplně spolehlivého. V takové díře jako je Nový domov, stovky mil od civilizace, nehrozí, že by kul nějaké pikle. Navíc i zde na něj dohlíží tajný špeh (je jím jeden z vojáků; na dobrodružství to může, ale také nemusí mít žádný vliv, záleží jen na tobě, jakožto na PJ, zda tuto „nahrávku“ využiješ).

Levislav má na ježka stríženě šedé vlasy a pečlivě pěstovaný, bohatý plnovous stejné barvy. Tvář mu ošlehalý mořské větry, slaná voda a ostré slunce a kdysi zářivé modré oči s věkem ztrácejí jasnou barvu. Ve své letité kroužkové zbroji i spí a šavli, kterou dostal jako dar od samotného císaře Marrana, má vždy na dosah ruky.

Levislav je tvrdý muž, přísný ke svým podřízeným, ale i sám k sobě. Není však krutý a každého hodnotí podle zásluh. Ačkoliv bude rád, že družina přijela, aby mu byla k ruce a ku pomoci, bude nějakou chvíli trvat, než si postavy získají jeho respekt a úctu (nebo si ji také nezískají nikdy, záleží na jejich jednání). Do té doby jim může připadat jako tyran, ale

časem snad poznají, že je to férový chlap, který by svou novou císařovnu nikdy nezradil, i když ona o něm pochybuje.

#### **Rodim**

Barbar, schopnosti hraničáře na 5. úrovni a bojovníka na 2. úrovni.

Síla: 12/0  
Obratnost: 13/+1  
Odolnost: 15/+2  
Intelligence: 10/0  
Charisma: 9/-1  
Životy: 52  
Zkušenost: 600

Vybavení: válečná sekera 4/+3/-1 (proti myšlenkovým bytostem 4/+6/0, navíc dává bonus +3 k hodům na pastí proti zkamenění a zmámení) – pokud ji daruje postavám, bude poté bojovat obyčejnou sekerou; kožená zbroj, dlouhý luk, namísoto psa má za pomocníka orla stříbrného (viz bestiář Pravidel pro pokročilé)

Náčelníkovi Bereků je něco mezi třiceti a čtyřiceti lety, je to muž na vrcholu síly. Naneštěstí ať se snaží jak může, vše se mu hroutí pod rukama. Dlouhou dobu sice dokázali Berekové odolávat Tokarům, leč nebylo to díky Rodimově vedení, ale za pomoci šamana. Jakmile Nomain odešel do smrti, začalo být s Bereků zle.

Rodim tak trpí pocitem zmaru a své vlastní neužitečnosti a selhání. Neokázal ochránit šamana, nedokázal ochránit kmen před Plaveňany ani Tokary a nedokázal ani ochránit svého jediného syna (který je mu jedinou oporou a tím, co ho nutí to nevzdat a bojovat se životem dál). Při jednání s družinou se sice bude snažit působit dojmem silného vůdce a sebejistého muže, ale vnímavější postavy si mohou všimnout jeho zoufalství, skrytého pod povrchem.

Na pohled působí Rodim impozantně, šiji má jako býk, ruce a nohy mu pokrývají pletence svalů a když mu dlouhé černé vlasy povlávají ve větru, vypadá jako bůh. Jen kdyby se tak jako bůh dokázal i cítit...

#### **Koristo**

Barbar, schopnosti hraničáře na 2. úrovni a válečníka na 1. úrovni.

Síla: 11/0  
Obratnost: 11/0  
Odolnost: 16/+2  
Intelligence: 7/-2  
Charisma: 9/-1  
Životy: 25  
Zkušenost: 300

Vybavení: prokletá čelenka (snižuje inteligenci o 4 stupně a udržuje nositele v permanentním stavu berserka), sekera, kožená zbroj.

Mladému Koristovi táhne na osmnáctý rok života. Mezi lidmi svého kmene je už pár let dospělý a funguje jako pomocník a pobočník svého otce. Povahou je tak trochu naivní snílek a hlavně optimista, který vždy vidí jen dobré konce. Nemá proto ani tušení o trápení svého otce. Do všeho se vrhá po hlavě a přemýšlí až potom (proto má na něj prokletí čelenky tak silný vliv). Je hodně upovídaný a družný.

Pokud se postavám podaří zbavit ho prokletí, bude k nim velmi přátelský (bude si jim cítit zavázán) a začne je obdivovat. Pro barbara z divočiny budou postavy pocházející z civilizace něčím až skoro neskutečným a vzplane v něm touha poznat svět a vydat se s postavami dál, až budou po konci dobrodružství odcházet (tedy v případě, že budou bojovat na straně Bereků).

Co se týče vzhledu, zdědil Koristo statnou tělesnou konstituci svého otce a jemnou tvář své zemřelé matky, takže je to skutečně kus chlapa; nejedna berecká dívka je do něj zamilovaná a zakoukat by se do něj mohla i ženská postava z družiny.

### Seržant Lavja

Člověk, hraničář, 5. úroveň

Síla: 16/+2

Obratnost: 11/0

Odolnost: 10/0

Intelligence: 14/+1

Charisma: 10/0

Životy: 29

Zkušenost: 450

Vybavení: šupinová zbroj, široký meč, dýka, štít, dlouhý luk, hlídací pes (viz PPZ) jménem Barjok

Lavja je nevysoký hubený chlap s řídkými vlasy, které skrývá pod koženou čapkou, neustálým strniskem vousů na své zjizvené tváři a pohledem kravy. Je výborný stopař a lovec a působí jako velitel Levislavových průzkumných oddílů, přičemž mezi muži se těší velkému respektu. Vypadá sice jako šupák nebo bezdomovec (oblečení má otrhané, sám se moc nemýje, zapáchá a má zkažené černé zuby), ale o své vybavení se stará, na rozdíl od sebe, s velkou pečlivostí.

Seržant je veselý chlapík s cynickou povahou, který pro ironickou poznámku nebo vtip nemá nikdy daleko. Může se snadno stát, že někdo z družiny tento jeho humor nepochopí a bude se cítit uražen. Vyústí-li to ve rvačku (Lavja sice není popudlivý, ale urážet se nenechá a bít se umí dobře), ztratí družina mezi vojáky Nového domova veškerý respekt, který snad mohla mít. A to bez ohledu na to, vyhraje-li seržant nebo postava z družiny. Pobyť v pevnosti pak bude pro družinu probíhat v poněkud dusnější atmosféře, nikdo se s nimi nebude bavit, všichni se na ně budou tvářit kysele a dobrovolně pro ně vojáci nehnou ani malíčkem. Naopak, získají-li si postavy Lavjovu úctu, stoupnou i v očích ostatních mužů v pevnosti.

Levislav Čierny je totiž možná respektovaným velitelem pevnosti, ale seržant Lavja je opravdovou duší Nového domova; právě na něj se můžou vojáci i řemeslníci obrátit se svými problémy.

### Plavenští vojáci, barbaři

Obvyklé vlastnosti: síla 15/+2, obratnost 10/+0, odolnost 15/+2, 60 zt každý. Vybavení: šupinové zbroje, široké meče a štíty, Vesměš všichni mají schopnosti válečníků a hraničářů na 1.–3. úrovni, opět dle úvahy PJ.

Velitelé oddílů vojáků a náčelníci horalských kmenů mají schopnosti válečníků na 5. úrovni. Mezi plavenkými oddíly bývá výjimečně jedinec se schopnostmi kouzelníka na 2. úrovni.

### BESTIÁŘ

(Autorem popisu nestvůr je Martin „Marty“ Bláha.)

Každá myšlenková bytost (tedy bytost vyvolaná na Asterion z astrálního světa) má tzv. nižší a vyšší formu. Vyšší je přirozeně silnější a jako PJ se může rozhodnout, které z nich bude tvá družina čelit.

### Lod' duchů

**Vlastnosti:** vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** žádné

**Imunity:** jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

### Bojovníci

Životaschop.: 4

Útočné číslo: (+3 + 3) = 6  
(nehmotný meč, palcát nebo sekera)

Obranné číslo: (+2 + 3) = 5

Odolnost: 15

Síla myslí: 17

Velikost: B

Pohyblivost: 14/magický tvor

Intelligence: 7

### Lučičtíci

Životaschop.: 2

Útočné číslo: (+4 + 4) = 8 (nehmotný luk)

Obranné číslo: (+4 + 1) = 5

Odolnost: 13

Síla myslí: 16

Velikost: B

Pohyblivost: 16/magický tvor

Intelligence: 9

Na lodi duchů je 7–12 bojovníků a 4–8 lučičtíků.

Zkušenost: 3 000 za celou loď

### Lod' duchů, vyšší

**Vlastnosti:** vidění ve tmě (pravé), paralýza (Odl ~ 6 ~ nic / paralýza zasažené části těla)

**Rezistence:** žádné

**Imunity:** jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

### Bojovníci

Životaschop.: 6

Útočné číslo: (+5 + 5) = 10 + zvl.  
(nehmotný meč, palcát nebo sekera)

Obranné číslo: (+3 + 4) = 7

Odolnost: 17

Síla myslí: 25

Velikost: B

Pohyblivost: 15/magický tvor

Intelligence: 8

### Lučičtíci

Životaschop.: 3

Útočné číslo: (+6 + 6) = 12 + zvl. (nehmotný luk)



Obranné číslo: (+6 + 1) = 7  
 Odolnost: 14  
 Síla myslí: 23  
 Velikost: B  
 Pohyblivost: 20/magický tvor  
 Inteligence: 11

Na lodi duchů je 25–40 bojovníků a 14–30 lučičtíků.

Zkušenost: 30 000 za celou loď

Popis dle knihy „Klíč bytostí astrálních“ od Ciezislava Záhořského:

„...i na moři širém loď zjevila se znenadání, v oparu mlžném zahalena. V trupu korábu tohoto díry příšerné otvíraly se, že nebylo možno, by loď takto děravá na hladině udržeti se mohla. Když k bárce rybářské přibližovati se počala, byl silný vítr dul proti ní, tu rybáři v panice do vody skákati počali, takový byl strach jejich z korábu přízračného...“

Nepříliš často se lovci přízraků vydávají na delší plavby po moři, ani se příliš nezdržují hlídkováním na velkých vodních tocích a proto není divu, že zpráv o záhadných lodích s přízračnou posádkou nebylo mnoho. Teprve když lodě duchů začaly ohrožovat kupecké bárky i koráby určené pro přepravu cestujících čím dál tím častěji, byli lovci najímáni jako ochrana ohrožených plavidel a od nich jsme získali dostatek informací o tomto fenoménu. Jediná věc, kterou se ještě nepodařilo uspokojivě vysvětlit, je vznik tohoto úkazu. Jak lze vyčíst ze starých eldebranských bestiářů, má to něco společného s loděmi, jejichž posádka zahynula při ztroskotání, nebo byla pobita do posledního muže. Přitom nezáleží na tom, zda se jednalo o loď obchodní, pirátskou nebo loď naopak podlehla pirátskému útoku. Zkrátka a dobře se občas objeví na mořské, říční či jezerní hladině koráb, který se už na první pohled nemůže udržet nad vodou. Lodní trup je více či méně děravý, plachty protrhané, z ráhen visí zbytky potrhaného lanoví. Celá loď je jakoby zahalena mlžným oparem a pluje poměrně velkou rychlostí nezávisle na síle a směru větru. Posádku tvoří nehmotná stvoření podobná duchům původních námořníků, z nichž většina je ozbrojena rezavými šavlemi, meči nebo kopími, někteří z nich mají i luky. Počet přízračných bytostí na palubě záleží na typu a velikosti plavidla, nejmenší lodě mají posádku čítající deset námořníků, obrovské koráby pak i kolem stovky. Jediným cílem nemrtvých bytostí na palubě je přiblížit se k lodi plující okolo, zahákovat ji a na její palubě pobít všechno živé.

Lodě duchů připlouvají zdánlivě odnikud a mizejí neznámo kam. Zdržují se poblíž rušných obchodních tras na moři; pokud se objeví i na řece, musí jít o opravdový veletok, nebo se přepadení odehraje na jejím dolním toku, poblíž delty. Občas se ducholod' ukáže i na hladině některého z velkých jezer. Zatím byl zaznamenán pouze jeden případ, kdy se nechovala agresivně, pouze proplula kolem se svou smutnou, nadějí zbavenou, posádkou přízraků. V ostatních případech vždy zaútočila na plavidlo, které ji spatřilo.

Ani sebelépe vyzbrojenému pirátskému miralenu, vybavenému balistou, katapultem a s bojovým mágem na palubě, se ještě nepovedlo loď duchů potopit. Její trup, původně snad dřevěný, bývá obvykle ztvrdlý na kámen. Na lodi není nic, co by se dalo zapálit, a přízraky si ohně na palubě ani nevším-

nou. Zvláštností lodi duchů je fakt, že útočí stejně často ve dne jako v noci, v bouři i v plném slunečním svitu. Možná je mlžný opar okolo lodi dostatečnou ochranou před prudkými slunečními paprsky, nelze ale vyloučit ani možnost, že těmto zvláštním nemrtvým světlo nevadí. Jedinou možností, která proti ní zatím zabírá se stoprocentním účinkem, je pobít všechny přízračné námořníky, kteří s lodí připluli. S posláním posledního nemrtvého na věčnost zmizí i loď s veškerou svou výbavou. Živí bojovníci, nacházející se v tu dobu na její palubě, by měli umět dobře plavat a neměli by být oblečeni v těžké železné zbroji, protože jinak jim zbývá jen pár minut života.

**Poznámka:** Závěrem ještě pár slov k nemrtvým bytostem na palubách lodí duchů. Jsou to jacísi přízrační válečníci, jejichž těla i zbraně jsou nehmotné. Zásahy těchto zbraní můžou způsobovat částečnou paralýzu, některé i otravu. Sami bojovníci vynikají velkou rychlostí útoků, což platí i pro lučičtíky, kteří střílejí jeden svítící šíp za druhým. Právě lučičtíky se doporučuje zneškodnit hned na počátku boje, protože střílejí neobyčejně přesně a i jejich šípy způsobují otravu nebo částečné znehybnění zasažené oblasti. Kouzly ani psychickými schopnostmi posádky nedisponují, snad s výjimkou šířit kolem sebe chorobný strach.

Narak

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 6 ~ nic/paralýza), paralýza (viz jed), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 25 %, neviditelnost 33 %

**Imunity:** jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 5 + 4

Útočné číslo: (+4 + 6) = 10 + zvl.

Obranné číslo: (+4 + 2) = 6

Odolnost: 15

Síla myslí: 21

Velikost: B

Pohyblivost: 19/humanoid

Inteligence: 12

Zkušenost: 450

Mladý jedinec má vlastnosti dané především druhem těla, do něž se jako zárodek dostal.

Narak, vyšší

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 9 ~ nic/paralýza), paralýza (viz jed), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** iluze 50 %, neviditelnost 40 %

**Imunity:** jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 8 + 6

Útočné číslo: (+6 + 9) = 15 + zvl.

Obranné číslo: (+7 + 2) = 9

Odolnost: 18

Síla myslí: 31

Velikost: C

Pohyblivost: 22/humanoid

Inteligence: 15

Zkušenost: 1 600

Mladý jedinec má vlastnosti dané především druhem těla, do nějž se jako zárodek dostal.

Popis dle knihy „Klíč bytostí astrálních“ od Ciezislava Záhořského:

„...hrozný svým zjevem i způsobem, jakým na Asterion ze světa Stínů dostává se. Neboť netvor tento těl lidských toliko jako schránka pro jedince mladé druhu svého využívá. Mnoho lidí pak bestiím nenasytým za oběť padne, než z těchto dospělý jedinec vyvine se, by dál zkázu a zmar po světě šířiti mohl...“

Skutečně nepříjemnou formou nemrtvého je bytost zvaná narak. Tento převážně noční tvor připomíná tvarem těla vysokého člověka, jehož kůže je ale černá a velmi hrubá. Hlavu má holou a bez sebemenšího vlasového porostu, ústa trochu větší, než obyčejní lidé, a plná zubů ostrých jako břitva. Temné, hluboko zapadlé oči září červeným svitem, jak je to u některých nemrtvých obvyklé. Hlavní odlišnost naraka od člověka je patrná na první pohled. Celý se halí do jakéhosi černého kožnatého pláště, který mu vyrůstá z paží, je přirostlý k bokům a končí až dole u chodidel. Po roztažení zjistíte, že se jedná o mohutná křídla, s jejichž pomocí dokáže tato nestvůra velmi dobře létat. Protože narak své zvláště protažené a neobyčejně svalnaté ruce nemůže používat jiným způsobem, než pro manipulaci s křídly, má ještě jeden pár paží, jež končí pařáty s velmi dlouhými drápy na jednotlivých prstech. Tyto pařáty mu slouží jako nebezpečná zbraň a nestvůra jich hojně využívá. Nemrtvý většinou přes den odpočívá na tmavém místě, ven se vydává až v noci. Pohybuje se ve stínech, díky svému tmavému zbarvení dokonale splývá s okolím. Umí se proto zjevit naprosto nečekaně a moment překvapení beze zbytku využívá. Většinou se vynoří těsně za vyhlédnutou obětí, ovine ji svými silnými pažemi a celou ji zabalí do pláště z křidel. Kousnutím do ní vpustí zvláštní látku, která oběť jednak paralyzuje a jednak u ní vyvolá emoce strachu a nenávisti, jež jsou nezbytné pro příchod nemrtvých bytostí ze Stínového světa. Během krátké doby napadený umírá a do jeho těla přichází zárodek naraka ze světa Stínu. Zatímco dospělý narak odlétá opět odpočívát, tělo, které ovládá bytost z astrální úrovně, se snaží získat co největší množství potravy. Mladí nemrtví se živí pouze masem a krví rozumných humanoidních tvorů, proto jsou velmi nebezpeční. Jejich tělo se postupně rozpadá a zvětšuje, takže si je nikdo nemůže splést s původním majitelem. Asi po měsíci si nestvůra najde odlehlé místo, kde se obalí slizem, z něhož kolem sebe vytvoří jakousi schránku. Kukla pak ztverdne a tělo uvnitř se začne přetvářet. Po dvou až čtyřech dnech se z ní vyklubou nový narak.

Problémem těchto nestvůr je, že potřebují značný přísun potravy. Dospělé bestie mohou létat i na velké vzdálenosti a je možné narazit na ně také na opuštěných místech. Mladí narakové však žijí pouze v blízkosti obydlených oblastí. Jídlo je to jediné co je zajímá, proto se nevyskytují ve skupinách a jeden na druhého se dívají spíše jako na konkurenta než na člena stejného rodu.

Dospělý narak také občas zabíjí lidi, ale spíše je využívá jako schránky pro zárodky svého rodu. V boji dokáže být velmi nepříjemný hlavně díky svým křídům. Nejenže mlže létat a napadat tak protivníky ze vzduchu, ale také na pevné zemi se mu křídla velmi hodí. Jako pláštěm jimi mává nepřítelům před očima, zabraňuje jim ve výhledu a mate je rychlými po-

hyby. Jeho pařáty se rychle míhají, dokážou se náhle vynořit zpoza kožnatého pláště a způsobit nepříjemné zranění. Mladí narakové takovou výhodu nemají. Jejich tělo má pořád podobu člověka, kterému bylo odebráno. Je pouze větší, mrštnější a zdaleka není tak omezováno kostmi či klouby. To znamená, že bestie se dokáže pohybovat naprosto nezvykle, je rychlá a silná a rozhodně není dobré ji podcenit. Na ruku jí vyrostly ostré drápy, kterými dokáže způsobit hluboké rány. I zuby má uzpůsobeny k trhání syrového masa a nezajímá ji nic jiného, než ukojení neustálého hladu. Na kořist se obvykle vrhá dlouhým skokem, boj ukončí během několika sekund. Nemrtvý však není odolný vůči žádnému druhu zbraní. Naopak na stříbro nebo svícenou vodu je velmi citlivý. Vyplatí se být chráněn dobrým brněním, přes které se narakovy drápy vůbec nedostanou. Pro zkušeného bojovníka není mladý narak důstojným soupeřem a i s dospělým nemrtvým si většina válečníků dokáže poradit.

**Poznámka:** Bylo zjištěno, že čím více potravy mladé nestvůry spořádají, tím silnější je dospělý jedinec. Někteří narakové se musejí kvůli nedostatku potravy spokojit třeba jen s desítkou těl, předčasně se zakuklí a po dvou dnech se vyklubou velmi oslabený jedinec. Jiným se však může podařit ulovit během měsíce i přes sto lidí. Z takovýchto zárodků se po zakuklení vyklubou narakové nepříjemně velcí a nebezpeční.

#### Orghis

**Vlastnosti:** rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

**Rezistence:** neviditelnost 25 %

**Imunity:** jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 1 + 2

Útočné číslo:  $(-2 + 3/2) = 1/2$ (pařáty);  
 $(-2 + 3/3) = 1/3$ (zuby)

Obranné číslo:  $(+2 + 1) = 3$

Odolnost: 7

Síla mysli: 13

Velikost: A

Pohyblivost: 14/humanoid

Inteligence: 5

Zkušenost: 50

#### Orghis, vyšší

**Vlastnosti:** rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé), jed (Odl ~ 3 ~ nic/1-3)

**Rezistence:** neviditelnost 33 %, iluze 20 %

**Imunity:** jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 2 + 3

Útočné číslo:  $(-1 + 3/2) = 2/2$ (pařáty);  
 $(-1 + 3/3) = 2/3$ (zuby)

Obranné číslo:  $(+4 + 1) = 5$

Odolnost: 9

Síla mysli: 20

Velikost: A

Pohyblivost: 17/humanoid

Inteligence: 6

Zkušenost: 120





Popis dle knihy „Klíč bytostí astrálních“ od Ciezislava Záhořského:

„...není problémem velkým jednoho či dva udolati, neb přestože rychlostí značnou vynikati mohou, prazádnou ochranu těla jejich křehké nenese i ranou jedinou meče ostrého bestii přepůliti lze. Však síla jejich v množství jest, ani v grupách vždy zdržují se, by škod větších takto napáchati mohli. Pak nezaleknou se vesnici celou útokem vzíti a toliko vesničánům nemnohým životy holé zachrániti podaří se...“

V minulosti se častokrát stalo, že byli orghisové přehlíženi jako poměrně neškodné bytosti v porovnání s ostatními nemrtvými. Na tento omyl pak doplatilo mnoho lidí, kteří byli zmasakrováni hordou těchto bestií. Proč k podobným omylům docházelo? Orghis je totiž poměrně malý, neoplývá silou ani neobvyklými schopnostmi. Je asi jen sáh vysoký, jeho tělo má humanoidní tvar, je však tak vychrtlé, že pod tenkou kůží zřetelně vystupují kosti. Dlouhé, jako tyčka tenké nohy má podivně skrčené a při chůzi se zvláště pohupuje. Pokud se ale orghis rozběhne, dokáže vyvinout velkou rychlost, protože jeho běh se skládá z jakýchsi přískoků. Na svou oběť se vrhá dlouhým skokem, jaký by od něj nikdo nečekal. Díky rychlosti

je i jeho muší váha schopna srazit středně vzrostlého člověka k zemi. Také paže má tato bestie poměrně dlouhé a tenké, při chůzi se klouby opírá o zem. Ruce jsou zakončeny pařáty s ostrými drápy, které si brousí při každé příležitosti. Na tenkém krku mu sedí nesouměrně velká hlava, která je trochu protažena dopředu, jako to mají někteří plazi. V obrovské tlamě má dlouhé špičaté zuby, uzpůsobené k trhání syrového masa. Po stranách hlavy má orghis malé oči, jež svítí zlým, nazelenalým světlem. I když se tato nestvůra může jevit jako velmi slabá na to, že se řadí mezi nemrtvé, není tomu tak. Hlavní síla orghisů je v jejich množství. Pokud se bestii podaří zabít člověka nebo nějakou jinou rozumnou humanoidní bytost, je téměř jisté, že se na tomto místě utvoří trhlinka do Stínového světa a do Přírodní úrovně se dostane další orghis. Jak se jejich počet zvětšuje, jsou stále nebezpečnější a pokud už jich je tolik, že si dovolí přepadat i vesnice, je zle. Po vyhlazení vesnice, jež měla padesát obyvatel se tlupa těchto nemrtvých rozroste o čtyřicet i více členů a pokračuje ve vyhlazování, ničení, šíření strachu a nenávisti. Proto je nutno nebrat zprávu o šíření orghisů na lehkou váhu a každou takovou hordu vyhladit již na počátku, než se stačí pořádně rozrůst.

Nezdá se, že by těmto stvůrám vadilo jakékoliv podnebí či terén. Vyskytují se všude tam, kde je dostatek lidí. Jak již bylo řečeno, sdružují se zásadně do skupin, protože jen tak mohou napáchat velké škody. Je možno na ně narazit v lesích, na planinách, ve skalnatých i pouštních oblastech. K velkým městům se nepřibližují, napadají spíše osamělé usedlosti, později i různě velké vesnice.

Orghisové vynikají hlavně rychlostí, nezkušeného mohou překvapit svými dlouhými skoky. Při boji mrštně uskakují před údery protivníka a snaží se jej zasáhnout ostrými drápy nebo se do něj zakousnout. Nejsou příliš inteligentní, ale pokud je jich dost, mohou bojovníka obklopit ze všech stran a když se jim ho podaří povalit na zem, je už pravděpodobně ztracen. Bestie se snaží za každou cenu se dostat ke kořisti, takže po sobě vzájemně šplhají, odstrkují se a tím se stávají zranitelnějšími. Nejsou odolní vůči magii a i obyčejné zbraně s nimi udělají krátký proces. Na vyhlazení větší skupiny jsou ideální plošně působící kouzla nebo dostatečný počet zkušených bojovníků. Kousnutí orghise někdy způsobí otravu, po zásahu pařátem se rána může zanítit, k otravě však nedojde. Obecně platí, že pokud těchto bestií není mnoho, nebývá boj s nimi velkým problémem.

**Poznámka:** V poslední době začalo být v některých oblastech dobrým zvykem pořádat hony na tyto nestvůry. Pokud je hlášen výskyt tlupy orghisů, sjedou se bojovníci z celého kraje a soupeří mezi sebou v tom, komu se podaří zabít více těchto nemrtvých. V jiných krajích jsou zase najímány skupiny dobrodruhů, které za patřičný obnos hordu těchto nemrtvých zlikvidují. Je dobře, že toto nebezpečí přestalo být podeceňováno a lidé už si uvědomují, co by se stalo, kdyby jim horda orghisů přerostla přes hlavu.

#### Ostatní

Pokud máš k dispozici modul Nemrtví a Světloňosi, můžeš si podle tam popsaného postupu připravit nemrtvé s různými vlastnostmi a schopnostmi. Pokud ne, použij kostlivce, zombie, mumie a ghúly z bestiáře v pravidlech Dračího doupěte. Stejně tak se na tento bestiář obrať, pokud budeš pro zpeřování dobrodružství využívat nějakou divou zvěř.



# Malé velké bitvy

## AT-43 válka nové generace na vašem stole

Sebastian Chum, Vojtěch Čepelák

Tuto pravidelnou rubriku o wargamingu – válečných hrách s miniaturomi – otevíráme novinkou, která předznamenává nové obzory dalšího vývoje. *AT-43* poskytuje modely již kompletně nabarvené(!), takže můžete se zuřivými boji začít okamžitě po rozbalení modelů. Zaměření na taktické rozměry střetů znamená nižší náklady a – což je vždycky dobrá zpráva – hra se začíná prosazovat i u nás.



Rok 2008 je pro wargamingovou scénu v jistém smyslu revoluční. Po dlouhé pauze, kdy se toho moc nedělo, jako by wargaming nabíral nový dech. Čeká nás obrovské množství novinek. Stálice *Warhammer 40.000* vstupuje do páté edice, rozjždí se sedmá edice *Warhammer Fantasy Battles* a oblíbený *Lord of the Rings* také nezahálí. Růst záběru, rozšiřování hráčské základny, kvality i kvantitativní produkce podporuje celá vlna nově se prosazujících her (*Confrontation*, *Warmachine*, *Hordes*, *Infinity*, *Battlefield Evolution*, *Starship Troopers 2. edice*, *Rezolution*,...) či moderní návraty starých osvědčených klasik (*Warzone*).

Precizní simulace bitev detailních modelů



v propracovaných terénech už i v naší zemi zajímají stále více fanoušků fantastiky, RPG a deskovek. Výsledný „hráčský pocit“ je totiž značně odlišný od roleplayingu i boardgamingu a vyvažuje vysoké prvotní částky. Samotná poetika dechberoucích miniatuřek ve vlastní vitrině je mocnou motivací pro mnohé modeláře či milovníky military. Navíc podpora a úsilí vkládané do wargamingových světů je značné. I *AT-43* má v tomto směru hezky našlápnuto.

### TĚHLE VÁLCE NIKDO NEUNIKNE...

Lidský svět jménem Ava, daleká budoucnost. 43 let po Traumatu (název hry je zkratkou „After Trauma – 43“). Tak je nazývána děsivá cena za odrazení invaze nanotechnologií vládnoucích mechanických bytostí – Therianů – jejichž cílem je ovládnout a ke svým cílům využít veškerou energii vesmíru.

Nyní k Avě směřuje therianská vesmírná základna velikosti planety, označovaná jako Damocles. Dvě hlavní mocnosti Avy, militaristické Spojené národy Avy (U.N.A.) a kolektivistický Rudý blok musejí odložit svou studenou válku a společnými silami Avu zachránit... Jaké však jsou skutečné cíle speciálních jednotek výsadkářů, jež U.N.A. na blížící se umělé tovární planetu smrti vyslaly? O čem svědčí tajemné náznaky, podle kterých by snad ve skutečnosti mělo být cílem celé operace ovládnutí gigantického komplexu? Připojí



### Wargamingová dvoustránka v Dechu draka!

Občanské sdružení Maelström bude v dalších měsících na wargaming bohatého roku 2008 a určitě i v budoucnu tyto dvě stránky plnit články o novinkách, úvody do světů jednotlivých her a texty o tom, jaký wargaming 21. století je a kam nejspíš směřuje.

Pokud se wargamingu věnujete a doutná ve vás chuť nějak k této osvětové dvoustránce přispět, neváhejte a kontaktujte Maelström (<http://www.maelstrom.xf.cz>), společně jistě dáme nějaký příspěvek dohromady.

Budeme se těšit u dalších článků!



se k lidskému útoku na základnu i ostatní tajemné národy a rasy vesmíru? Jde o první krok ke svobodě nebo naopak k věčné válce? Operace Damocles začíná.



### HORKÁ STUDENÁ VÁLKA V HÁVU SCI-FI

*AT-43* je francouzská taktická válečná hra inspirovaná technikou a konflikty druhé poloviny 20. století i klasickými díly moderní speculative fiction a temnější stránkou japonské anime scény.

U jejích kořenů stojí pokusy dlouhodobého fanouška wargamingu, comicsového kreslíře a dvorního ilustrátora studia Rackham (kromě *AT-43* i fantasy wargamingové hry *Confrontation*) Paola Parenteho o vytvoření zábavné hry na úrovni taktiky malých pěchotních jednotek z prostředí 2. světové války.

Specifický francouzský přístup k hernímu designu a důraz na silný dojem z každé dílčí části hry zajistily *AT-43* raketový nástup a z hráčů rychle vytváří nadšené fanoušky.

Flexibilní pravidla poskytují obrovské množství variant řešení každé situace a zároveň nutí kombinovat plánování a představivost s nutností precizního využití specifik každé jednotky na bojišti.

V konečném výsledku jde pak o každého jednotlivého vojáka, každé horečné rozhodnutí a každý krvavý centimetr. Kruté a svižné mise prověřují celé spektrum velitelských schopností.

### JAK ZAČÍT?

Wargamingem zatím nedotčeným zájemcům je určena především základní sada *Operation Damocles*, která plní také funkci úvodu do světa a atmosféry hry i do základů wargamingu vůbec.

Výhodou je, že modely pro *AT-43* zakoupíte přímo jako jednotku kompletovaných a nabarvených figur při-



pravených rovnou se účastnit boje. Barvení, konverzí a pokročilým hobby aktivitám se tak můžete začít věnovat teprve až se najde čas – a mezitím se můžete rovnou vrhnout do víru bitev.

### NA CO SE MŮŽEME TĚŠIT?

V plánu je vydání minimálně 4 dalších hratelných ras a podpora wargamingu na operativní úrovni armád o velikosti několika desítek modelů. Zatím máte možnost se krom U.N.A., Rudého bloku a Therianů chopit i osudu rasy Karmanů, inteligentních, brutálních a zároveň filosoficky založených primátů.

Dále se snad již brzy hráčům dostanou do rukou jedny z nejmonumentálnějších bojových strojů v dějinách válečných her, jejichž výška se prý bude blížit 40 cm!

Kromě toho *AT-43* rovněž slibuje splnit sen všech milovníků taktického wargamingu a konečně podat ucelená pravidla pro boje v propracovaných komplexech budov s několika patry, o což se zatím pokusilo jen minimum firem.



### *AT-43*, výzva narativním wargamerům?

Taktická povaha *AT-43* a propracovaný svět, který se začíná v doprovodných materiálech rýsovat (brzy ve Francii vyjde první kniha) vybízejí k jejímu zpracování formou „narativního wargamingu“, který v sobě kombinuje prvky RPG a wargamingu. K narativnímu wargamingu se na této dvoustránce jistě jednoho dne dostaneme.

### KAM SE OBRÁTIT?

*AT-43* je hra s obrovskými ambicemi, jejíž nástup na trh výrazně překonal všechna očekávání recenzentů i zkušených hráčů. Do ČR ji však z kamenných obchodů zatím dováží jen Černý rytíř ([www.cernyrytir.cz](http://www.cernyrytir.cz)); doufejme, že se situace brzy zlepší. Soustředit kolem sebe otevřenou a funkční (nejen) internetovou hráčskou komunitu si pak vzaly za cíl stránky [www.at-43.cz](http://www.at-43.cz).





# 220 Voltů

## Kronika rodu Spiderwicků

Karel Wolf

S hrami podle filmů se to má ... ale na tom vlastně nezáleží, ostatně, koho by to náhodou zajímalo, může prolístovat starší čísla Pevnost, psali jsme o tom již mockrát. Otázkou ovšem stále zůstává, podle čeho potom takové tituly hodnotit, a právě na to se mimo jiné pokusíme odpovědět v následující recenzi.



O čem tahle hra vlastně je? Samotný příběh se víceméně točí okolo děje filmového, ostatně na to jsme u konvenčních předělávek zvyklí. Do děje nás uvede poměrně vtipné, ale notně prvoplánové intro. To takhle zase jednou byl nějaký ten geniální pošuk, tentokrát se jmenoval Arthur Spiderwick, a ten si tak dlouho hrál na Fausta, až ho odnesl čert, nebo co to vlastně bylo, to ale ostatně není zase až tak moc důležité. Není však mnoho důvodů smutnit, Arthur po sobě totiž alespoň zanechal opravdu luxusní dědictví v podobě obrovského domu s megalomanskou zámeckou zahradou a plotem, který by vám záviděla i NASA. A aby toho nebylo pořád málo, jako benefit pro věrné zákazníky tu máme ještě speciální skřítkovskou místnost pochybného určení a jednu starodávnou kroniku, po které by z fleku sáhl každý pražský antikvariát.

### ZATMÍVAČKA, STŘIH

Tak, dům bez obyvatel by byl vhodný tak maximálně pro nějaký příběhový experiment ve stylu Wirgine Wolfové, takže kupodivu netrvalo dlouho a do opuštěného domu se nastěhovala Arthurova vnučka s dětmi; ty jsou celkem tři a sít byste se měli se všemi, protože za každé z nich budete postupně hrát. Děti jsou zvědavé a ve vztahu k běžnému světu dospělých dost nonkonformní, takže před nimi postupně praská jedno tajemství za druhým. Zdánlivě jim ve velkém opuštěném domě scházejí velikostně přiměřené kamarádi, jenže to by zde nesměli žít goblini. Jednotlivé zápletky příběhové mozaiky, protože skutečně jde o směsici nepříliš provázaných

epizod, jsou postavené právě na neustálém pronásledování se dětí a skřetů po domě a jeho okolí, likvidaci nepohodlné havěti a překonávání mnohdy úsměvných překážek.

### NO DOBRĚ, TAK JEŠTĚ JEDNOU POD LUPOU

Hra je tedy převážně o tom, že pobíháte z místa na místo po domě a přilehlé zahradě, kde hledáte různé věci, abyste je následně použili jinde a tak dokola.

Otázka, která vám nejspíše bude viset na mysli zní, může něco takového být zábavné? Zkusíme didakticky odpovědět příkladem. Na samém počátku hry dostanete za úkol najít koště, jehož násadou by se vám podařilo rozbít zeď (proč zrovna násadu od koštěte, ponechejme stranou, nutno však dodat, že klasická adventurní logika zde lehce pokulhává). Předmětů, které jsou nezbytné k dalšímu postupu, je ve hře neuvěřitelné množství. To by samo o sobě bylo celkem v pořádku, kdyby vedle logiky neztěžovala jejich sbírání ještě naprosto neposedná kamera a dost limitující fakt, že předměty můžete sbírat pouze v předem daném pořadí. V praxi to znamená, že se budete často vracet na místa, která byste již raději znovu nenavštívili, ale co naplat.

Co hru zachraňuje a činí z ní záležitost, u které se dá také příjemně relaxovat, jsou souboje; zákraky v soubojovém systému však nečekejte, je to klasický hack and slash.

### TECHNOLOGICKÝ DOVĚTEK

Celé ovládání, které se na dojmu z hraní podepsalo asi tak nejvíce, je ovlivněno tím, že je Spiderwick hra multiplatformní. Ovládání je podřízeno Joypadu a to samé platí o kameře. Kamera ve spolupráci s počítačovou myší vyvádí neuvěřitelně krkolomné kousky a vám, pokud jste před tím úspěšně neabsolvovali výcvik kosmického pilota, se nutně po první hodině hraní zamotá hlava, tedy v lepším případě.

### SKŘÍTKOVÁNÍ JAKO FUNKČNÍ ALTERNATIVA

Kromě soubojů nabízí hra ještě jednu velmi zábavnou dimenzi, a možná že je škoda, že na ní autoři nepostavili hlavní část hry. Řeč je o hraní za domácího skřítko Thimbletacka, s nímž absolvujete plošinové mezihry. Skřítek má na starosti chytání bonusových nestvůrek, za jejichž polapení a překreslení na papír jsou vám aktivovány nejrůznější dočasné výhody.



A konečný verdikt? Hra rozhodně nepředstavuje nějaký kreativní vrchol, ale když si odmyslíme tradiční handicap herních titulů podle filmových předloh (snad s výjimkou Matrixu), máme tu docela slušnou nenáročnou adventuru, která je díky extrémně neposedné kameře nevhodná pro epileptiky a lidi trpící závratí.



#### NA VAHÁCH BOHYNĚ THEMIS:

- + celková nenáročnost
- + jednoduché ovládání
- + navíc, pokud jste hráč do 12 let
- grafika
- kamera
- příliš jednoduchý koncept

#### ALTERNATIVA:

Hledala by se jen těžko, co do závratí z kamery snad jenom Descent.

#### SHRNUTÍ:

**Název:** Kronika rodu Spiderwicků

**Výrobce:** Vivendi

**Vydavatel:** CD Projekt

**Platformy:** PC, PlayStation 2, Xbox 360, Nintendo DS, Wii

**Doporučení Pevnosti:** Při hraní mějte kinedril vždy po ruce!

**Hodnocení:** 65 %

# Letem digitálním světem

Karel Wolf

#### HRY DEVIL MAY CRY 4 SE PRODALO PŘES DVA MILIÓNY!

Společnost Capcom, špičkový herní vydavatel, potvrdila, že titul *Devil May Cry 4*, nejnovější díl série *Devil May Cry*, od svého nedávného vydání pro počítačový zábavní systém Sony Playstation 3 a herní a zábavní systém Xbox 360 již ve světě překročil dva milióny prodaných kusů. PC verze této hry vychází nyní, překoná očekávání? Uvidíme. Herní potenciál na to rozhodně má. Série *Devil May Cry* je známá zejména pro svou rychlou a stylovou akci, která uchvátí hráče z celého světa. *Devil May Cry 4* vás zavede do tajemného, nadpřirozeného světa, kde se nový protagonista střetne se samotným Dantem. Coby nový vůdce Nero můžete podnikat neuvěřitelně silné a stylové útoky a nekonečná komba, při nichž lze kombinovat pravou paži „Devil Bringer“ a systém „Exceed“, které jsou v celé sérii novinkou. Více v recenzi v minulém čísle Pevnosti.

#### ZJISTILI JSME PODROBNOSTI O NOVÉ NARNII

Také se vám stýská po Narnii? No dobře, Ondřejovi Jirešovi asi ne, ale nám ostatním (normálním) snad alespoň trochu ano. Staří známí se vracejí, i když, pravda, do úplně jiné éry. Počestná hra vyjde ve verzi pro PS3, XBox 360 a PC a to 5. 6. 2008, čili téměř současně s filmem. Příběh nás zavede do tajuplné Narnie, kde se podíváme také do míst, která se ve filmu ani v knihách neobjevila. Jedná se o úroveň, která je zasazena mezi události dílu „Lev, čarodějnice a skříň“ a „Princ Kaspian“. Odehrává se na hradě Cair Paravel a vypráví o tom, jak Narnie padla do rukou Telmarinců. V „Princi Kaspianovi“ vidíme Cair Paravel pouze jako opuštěné zbořeníště, které Pevensiovi objeví až po několika stech letech.



#### Jak bude hra koncipována?

Půjde opět o akční adventuru pro jednoho nebo dva hráče, která je založena na systému „drop-in/drop-out“ – to znamená, že se hráči mohou do hry libovolně zapojovat nebo ji opouštět. Když připočtete ještě napínavé souboje, objevování nových oblastí a řešení rébusů, jistě uznáte, že hra jde ještě dál než její předloha. Je ideálním doplňkem po zhlédnutí filmu, na který navazuje. Můžete hrát za více než 20 postav včetně prince Kaspiana. *Letopisy Narnie: Princ Kaspian* navazuje na *Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň* pro konzole, která získala prestižní redaktorské ocenění na IGN.com.

#### Film vs. hra

„*Letopisy Narnie: Princ Kaspian* přináší velkolepé dobrodružství, které se odehrává v Narnii tak, jak ji známe ze druhého filmu,“ říká Craig Relyea, vedoucí viceprezident globálního marketingu Disney Interactive Studios. „Milovníci filmu a knih tak mohou spolu se známými postavami znovu prožít neopakovatelnou atmosféru a bitvy v dobrodružství, které jde ještě dále než ve filmu.“



#### Jak bude vypadat verze pro kapesní konzole, tzv. handheldy?

*Letopisy Narnie: Princ Kaspian* pro Nintendo DS má přinést zcela neotřelý herní zážitek. I při vývoji konzolových verzí a PC verze se tvůrci snažili využít všech výhod a specifik DS. V této akčně orientované tahové RPG hře se do Narnie podíváte spolu s více než 10 různými postavami, které můžete ovládat. Neodolatelným lákadlem jsou kromě RPG prvků a různých hádanek a rébusů i další jedinečné vlastnosti – například útoky ovládané na dotykové obrazovce, rohy, které můžete rozezvučet skrze DS mikrofon, nebo možnost otočit DS na stranu s příběhy z knihy. Hru *Princ Kaspian* pro Nintendo DS vyvíjí Fall Line Studio, vývojářské studio, které patří pod Disney Interactive Studios a specializuje se zvláště na platformu Nintendo.



Z domova

## Odras

tváře českého larpu

O TVORBĚ PRO HRÁČE, O TEORII PRO TVŮRCE,  
O HŘE PRO TEORETIKY

*Odras* je konference pro zasvěcené příznivce larpů, neboli hraní rolí naživo. Víkendový program, složený především z přednášek a diskuzí, se bude věnovat všemu, co s larpem souvisí. Jakými všemi způsoby lze larp dělat, co jednotlivé formy nabízejí a jaká nesou úskalí. Co larp může znamenat, co si z něj lze brát a co všechno je mu potřeba dávat. A spouště dalších věcí. *Odras* bude setkáním všech, pro které je larp víc než jen zábava.

*Odras* se uskuteční 11.–13. dubna 2008 v Brně a jde o první ročník pravidelných setkání. Rok co rok se bude organizační tým obměňovat a místo konání střídat mezi různými městy. Tím příštím bude Praha a dále se můžete těšit na Ostravu, Plzeň, Budějovice nebo jiné (i méně známé) město. Program ale bude vždy jedinečný a neměli byste si nechat ujít ani jeden ročník.

Jako přednášející jsou pozváni lidé z celé republiky tak, aby bylo zastoupeno co nejširší spektrum souvisejících rollových her a jejich myšlenkových a tvůrčích proudů. Inspirací jsou pravidelné skandinávské konference Knutepunkt, jejichž loňského ročníku se většina organizátorů *Odrasu* zúčastnila a rozhodla se tento počin přinést i do naší kotliny.

Všem účastníkům bude kromě doprovodných materiálů zajištěno ubytování i strava. Vedle fundovaných přednášek půjde také o společenské setkání. Program bude zahrnovat i odlehčené diskuze a doprovodný program v podobě drobných rollových her. Máte se tedy na co těšit.

Přesnější informace, podrobný rozpis programu a především formulář elektronické přihlášky naleznete na webové stránce [www.odras.org](http://www.odras.org). Organizátoři i další účastníci se těší na společné setkání.

### PROČ PRÁVĚ ODRAZ?

Vybrat vhodné pojmenování nebylo jednoduché. Nemělo zůstat u banálního a navíc již obsazeného názvu Larpcon a výstižný překlad skandinávského Knutepunkt v češtině není. Mezi mnoha návrhy nakonec zvítězil *Odras*.

*Odras* jako posun od toho, co se uskutečnilo, k tomu, co se teprve uskuteční. Vyplutí od známých břehů k novým horizontům. Shrnutí dosavadního jako pevný bod pro další cestu.

*Odras* jako reflexe české larpové scény. Zrcadlo, které má ukázat a přiblížit, co a jak děláme, a pokusit se vidět larp také jiným způsobem, pohledem druhých.

*Odras* jako první krok nových tvůrců larpu. Můstek k odhodlání skočit do nové vody správným způsobem, se zkušenostmi nasbíranými ostatními.

Naš společný *Odras* by měl ukázat nejen způsoby a formy českých her, ale také jména a jejich nositele, kteří tyto hry vytvářejí.

## RPG novinky

### VAŘÍME RP HRY!

Portál [rpgforum.cz](http://rpgforum.cz) uspořádal v minulém měsíci soutěž RPG Kuchyně 2008. Soutěžící měli dva týdny na to, aby navrhli vlastní RPG design obsahující alespoň tři z pěti předem známých „ingrediencí“ a alespoň jedné ze dvou mechanik.

„Ingredience“ byly „přítel“, „o chloupek“, „náhlý zvrát“, „růže“ a „věž“ a mechaniky „kostky, jimiž se nehází“ nebo „rozhodování na základě ruské rulety“.

Nastíníme alespoň tři hry, které nás zaujaly nejvíce (všechny hry zaslané do RPG Kuchyně 2008 jsou ke stažení na [www.pgforum.cz](http://www.pgforum.cz) a na [www.pg.sk](http://www.pg.sk)). První je *Diablov šepot*, RP hra zasazená do světa zombie apokalypsy (k vidění ve filmech Resident Evil nebo Úsvit mrtvých), která se vešla na 32 stran a dostalo se jí příjemného grafického zpracování. Použitý systém je vstřícný k nováčkům, pravidla obsahují dostatek věcných příkladů a staví na konfliktu nutnosti a morálky. Zpracování se dostalo i tematicky odpovídajícímu stresu a zkratkovému jednání, a hra tak má potenciál dosáhnout vskutku jedinečné atmosféry.

Stejných kvalit dosahuje devatenáctistránková hra *Wish* (ač podle nás nedodržela úplně doslovně parametry soutěže). *Wish* se noří do u nás neprobádaných vod příběhového hraní, čímž se výrazně liší například od *Dračího doupěte*. Jejím cílem je hraní literárních příběhů. Zajímavé mechaniky založené na tarotu a hodech desetistěnkami se nezaměřují na jednotlivé akce postav (jednotlivé útoky zbraní apod.) ale na celkové vyznění sehrávaných scén (celý soubor) a gradaci příběhu. Oceňujeme doplnění o spoustu rad a pomocných textů, ačkoliv stejně jako grafická stránka hry by si zasloužily trochu doladit. *Wish* je však jasnou volbou pro hráče zaměřené na vyprávění příběhu.

Do třetice si zmínku zaslouží čtyřstránková(!) hra *Týden do Valentýna*, oddechová záležitost na jedno příjemné odpoledne. Do Valentýna zbývá sedm dní a skupina dívek se vsadila, která dostane více růží. Každý hráč hraje odděleně postavu muže a postavu ženy a pomocí jednoduchých mechanik se hraním postavy ženy snaží ovlivnit postavy mužů ostatních hráčů. Cílem této spíše hravé nežli soupeřivé hry je tedy odvést myšlenky partnerů svých kamarádek zcela jiným směrem, ale v přátelské atmosféře. *Týden do Valentýna* tak patří mezi hry které ukazují, že RPG nemusejí nutně být jen o intrikování a střetech.

K přečtení doporučujeme i některé další hry, které se v prvním ročníku Kuchyně objevily, ale právě tři výše jmenované si jistě přímo zahrajte. Tato soutěž potvrdila, že naše RPG scéna pomalu ale jistě dospívá a vyrovnává předstih Západu a my pevně doufáme, že další ročník RPG Kuchyně přinese ještě zajímavější a odvážnější tituly.

### WHITE WOLF KONEČNĚ ODHALIL NÁZEV NOVÉ HRY – HUNTER: THE VIGIL

Tak zní titul nástupce kontroverzně přijaté hry *Hunter: The Reckoning*. Opět nabídne role smrtelníků obdařených nadpřirozenou mocí, ale nová podoba hry slibuje schopnosti mnohem subtilnější a zanechávající hořkou pachuč. Ukázek pravidel se dočkáme nejspíše v květnu tohoto roku a samotné hry v srpnu.

připravili Sirien a Seb