

Dech Draka

Taria

Země za vodami. Svět zrozený z příběhů, který příběhy sám tvoří...

Poprvé se na stránkách Pevnosti představuje „ten druhý“ svět pro Dračí doupě, Taria. Je skromný. Zahrnuje pouze jedno poloostrovní knížectví a spíše než na velké problémy, jako je existence bohů nebo výnosy rudných dolů, se text zaměřuje na zápletky pro dobrodružství a na detaily, které mohou dokreslit atmosféru. Cílem je dodat Vypravěči zajímavé příběhy a situace pro uvedení hráčů do nového světa a následně jej inspirovat k vlastní kvalitní tvorbě.



Místo kvant faktografických údajů se tak před čtenářem tarijských modulů otevírají místa plná tajemství, která budou chtít hráči odhalit. Setkává se s bytostmi, z nichž každá si s sebou nese vlastní příběh. Krajové speciality, svátky i místní pověry dodávají dobrodružství hloubku. A samozřejmě tu najdeme i skrytá nepřátelství, intriky a soupeřící zájmy různých skupin, protože napětí je kořením dobrého příběhu. Největší část modulů k Tarii však zabírají ukázková dobrodružství, v nichž si hráči spíše než sílu postav vyzkoušejí své diplomatické schopnosti.

Samotný dávno vyprodaný základní modul už je tak trochu relikvií, neboť jeho tvůrce Agupi projekt opustil. Zato všechny tři rozšiřující moduly má na svědomí skupina lidí, která dala Tarii její dnešní styl. *Záhvozdí* je zaměřeno na výchovu hráčů k věrohodnému hraní postav, *Severní Taria* na tvorbu zápletky a *Pohraničí* na budování atmosféry hry. V tomto čísle Pevnosti můžete ochutnat ukázkou z prvního rozšiřujícího modulu z roku 1999, *Záhvozdí*. Modul je již rozebrán, nicméně jeho dotisk či zpřístupnění v elektronické podobě připravuje ALTAR na konec letošního roku.



Dobrodružství „Píseň barda“, které vás čeká, je určeno pro začínající hráče, kteří mají málo zkušeností se skutečným roleplayingem. Stojí na jednoduchém, ale překvapivém nápadu, a poskytuje velké možnosti pro vyjednávání. Úkolem družiny (byť nikoliv hlavním) je dokázat nevinu zlatnické vdovy obviněné z čarodějnictví a kontaktů se záhrobím. Což nebude nijak lehké, uvážíme-li, že ve sklepe jejího domu pobývá neklidný duch zavražděného manžela a dožaduje se osvobození. Ačkoliv od vzniku „Píseň barda“ uplynulo téměř patnáct let a trpí poněkud přehnaným moralizováním, těžko bychom i dnes hledali vhodnější dobrodružství pro ty, kteří s hrami na hrdiny teprve začínají.

Více o Tarii včetně dalších ukázek z modulů a bohaté hráčské tvorby můžete najít na webových stránkách <http://taria.altar.cz>.

Karel „Charlie“ Černín

hračské

doupě

pevnosti



Jeskyně

Píseň barda

Petr „Pecan“ Dolník

Toto dobrodružství je koncipováno pro postavy na nejvýše 5. úrovni; zkušenější a známější dobrodruzi by nejspíš již neměli důvod přijímat Markovu nabídku.

Úvod

Je začátek podzimu, čas česání ovoce, ale také čas dobrodruhů, kteří se stále snaží zavadit o práci. Té je dost, ale potulných žoldáků mnohem více, a tak se většina z nich vrátí s prázdnou. Práce na ně nezbyla; ať už proto, že o ni přišli žádat pozdě, nebo proto, že jejich jména nebyla dostatečně proslavena hrdinskými činy. Tak je to i s vámi. Bude tomu dobrý měsíc, co vás hospodář z malé vísky požádal hejkala vypudit a jalovici tak uzdravit. Od té doby jste byli všude až druzí. A pokud jste přece přišli včas, o práci už jeví zájem zkušenější a slavnější hrdinové než vy. A dá se snadno domyslet, komu dá rychtář přednost.

Vaše naděje se upírají ke Karniaku, přístavu a centru provincie, kde za pár dnů začnou výroční trhy. Snad tam dorazíte o pár dní dříve, než vše vypukne a ulicím budou vládnout davy proplétající se mezi stánky. Včasný příchod znamená šanci získat práci a bude-li vám přát štěstí, snad i kousek, který by vás proslavil, se podaří. Cesta ubíhá velmi rychle, počasí je pěkné, lesy, ve kterých by člověk na lapky narazil, téměř žádné.

Včera jste se rozhodli přenocovat v hostinci. Noc byla klidná, snad jenom příliš velké vlhko na nerušený spánek. Po snídani vás potěšila zpráva, že snad už zítra budete nocovat v Karniaku. Již se chystáte vyrazit na cestu, když tu vychází ze dveří muž s plnovousem, v krátké kožené vestě a volných vzdušných kalhotách. A vy v něm poznáváte pěvce, který včera bavil hospodu svými rozvernými písněmi.

Jedná se o potulného vypravěče příběhů, který se pyšní jménem Marek z Jihu.

Má poněkud opálenější pleť, než je v místních končinách zvykem. Přes vestu má na rameni zavěšenou loutnu, do jejíž strun se mu zaplétají dlouhé černé vlasy. Mluví plynulým a melodickým hlasem. Jeho pěstěné ruce dokládají, že se v průběhu svého života nemusel živit ničím jiným než hrou na loutnu a zpěvem.

Na cestě do Karniaku

„Viděl jsem vás včera přicházet z jihu,“ říká pěvec a usmívá se při tom, „takže máte nejspíš namířeno na pobřeží, do Karniaku. Říkal jsem si, jestli byste nepřijali společníka na cestu. Já bych se s takovým doprovodem cítil na cestě v bezpečí a vám by zase mohla lépe uběhnout cesta, kdybych vám vyprávěl zajímavé historky.“

Jestliže dobrodruzi přijmou Markovu nabídku, dej mu stejně rychlý dopravní prostředek, jaký má skupinka, aby je nezdržoval.

V případě, že hráči Marka odmítnou, je zbytečné jim cokoliv nnuccovat. Měl by sis uvědomit, že se jedná o dobro-

družství, do kterého postavy buď chtějí nebo nechtějí jít – to záleží pouze na nich. Pokud tedy odmítnou, je možná lepší plynule přejít k úplně jiné jeskyni, než je do něčeho nutit. (Stejně tak je možné vypustit bardovo vyprávění a rovnou nechat přijít Žmulíka, viz níže.)

Cesta do Karniaku bude trvat dva dny. Celou tuto pasáž bys měl co nejvíce zkrátit, aby se nestala nudnou. Jediné, co by se po cestě měli dobrodruzi dozvědět, jsou témata písní, které zpívá bard. To se může přihodit v zásadě dvěma způsoby. Buď začnou hráči Pána jeskyně obtěžovat návrhy, ať je tedy ten Marek na té cestě baví, když už jim to slíbil, anebo to neudělají, a v takovém případě dorazí prvního dne večer do malé vesničky se zájezdním hostincem. Marek nabídne hostinskému, že bude hrát večer v šenku za nocleh a stravu (pro sebe). Pokud se postavy ubytují taktéž v hospodě, podsuň jim témata jeho písní. Nejsou ničím zvláštní – zpívá o tragických láskách, krvavých vítězstvích, krutých prohrách a slavných dobrodruzích.

Můžeš to říci asi takto:

Bard opatrně sundal loutnu z ramene a náhodně zadrnkal na několik strun. Zvuky nesoucí se z loutny zdánlivě utišily hluk v okolí a vykouzily na Markově tváři lehký úsměv. Poté již prsty začaly vydrnkávat jednoduchou melodii, ke které se záhy připojil zvuký hlas pěvce. Marek se s přivřenými očima ponořil do sebe a nechal z duše vyplouvat příběh o tragické lásce dvou milenců. Když ho dovyprávěl, zavládlo všude kolem ticho. To ale trvalo jenom okamžik, než se Markovy prsty rozeběhly po strunách znovu a on začal zpívat o vítězstvích a prohrách, o bláznecích a o králicích, o obyčejných čeledínech i o slavných dobrodruzích. Když zněl jeho hlas, vše ostatní utichlo, jako by se ho nikdo neodvažoval rušit. Při jeho zpěvu čas ubíhal mnohem rychleji a všechny duše zaplnil vnitřní klid.

O to hůře na vás zapůsobila oslavná píseň na Erika Nejstaršího. Bylo to jako mrskání bičem – poslouchat chvalozpěv na muže, kterého v poslední době proklínáte snad ze všech nejvíc. Ano, musí se jednat právě o toho Erika, kvůli kterému jste přišli přede dvěma týdny o práci.

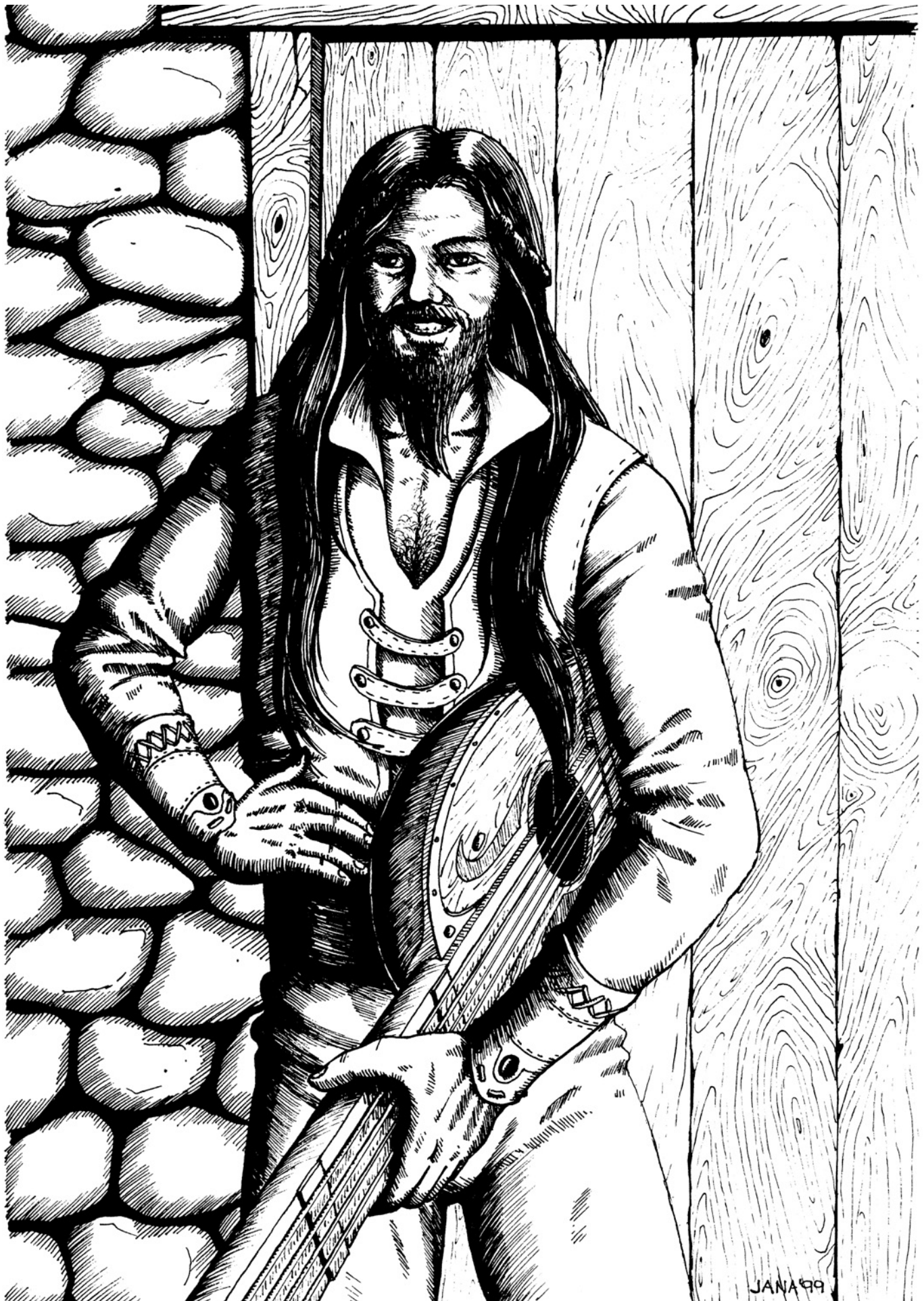
Ale s novou písní přišli noví hrdinové a staré sváry zůstaly zapomenuty.

Celý tento úvod by měl vést především k tomu, aby si hráči dostatečně představili situaci svých postav. Měli by začít uvažovat o tom, jak si v ostré konkurenci najdou práci.

Ještě než dorazí do města, je příhodná doba pro to, aby jim Marek nabídl, že o nich složí píseň, kterou slavnostně představí první večer konání trhů.

„Poslouchejte, mám takový nápad. Věčně vás slyším dohadovat se, kam zajít a kde se určitě pozeptat, abyste nepropásli příležitost získat práci. Co kdybych o vás složil baladu? Napíšu ji a zahraju v předvečer trhů někde v hospodě a jestli bude mít úspěch, zařadím ji do svého repertoáru. V budoucnu, ale možná už teď, na karniackých trzích, vám to získá spoustu zákazníků, a ti vám budou ochotni zaplatit mnohem víc, než dostáváte teď. Dobrodruzi se známým a proslaveným jménem mají život mnohem snazší, věřte mi. A já bych za takovou službu požadoval pouhopouhých pět stříbrných od každého z vás. Co vy na to?“

Jestliže postavy přijmou s tímto nápadem dříve než on, rozhodně si zaslouží obdržet nějakou zkušenost. V případě, že jeho návrh přijmou, je vše v pořádku. Pokud jsou naopak zásadně proti, nezbyvá asi nic jiného, než přejít k jinému dobrodružství.



Dalšího dne, asi dvě hodiny před setměním, jste dorazili do Karniaku. Díky tomu jste se stihli dostat dovnitř ještě před zavřením brány. Strážníci byli nezvykle příjemní a dokonce vám přáli hezký večer. Asi dostali díky trhům přidáno ... Marek vám doporučil hospodu Pod věží, ve které bude zpívat. Hospoda leží blízko přístavu, doléhá sem hluk a lomoz při nakládání velkých korábů a z oken je vidět změř stěžňů a ráhen. Je to ale levná a čistá krčma – bard se zřejmě ve městě vyzná.

Hospoda Pod věží

Trhy tedy začínají pozítří ráno a balada o našich hrdinech zítra večer. Bard se je pokusí přesvědčit, že by měli slyšet, co o nich bude zpívat, aby věděli, čím se proslavili. Na druhou stranu by neměli být ve stejné místnosti, protože by to bylo nápadné. Ideální by bylo, kdyby poslouchali ve svých pokojích. Slyšet by měli vše, koneckonců, stěny jsou v hospodě tenké.

Do premiéry písně bys měl děj urychlit, aby se hráči nenudili. Postavy si do té doby mohou levně nakoupit u stánků některých nedočkavých trhovců. V mezidobí udělej jakoby mimochodem zmínku o klasické výbavě hospody.

Šenk je prostorný s okny otevřenými na malý ryneček. Je tu cítit moře a rybina, ale pivo mají Pod věží dobré. Za výčepem stojí vysoký štíhlý hostinský, hosty obsluhují dvě pěkné děvečky.

Až začnou postavy poslouchat ve svém pokoji, přečti hráčům tento úryvek.

S každou písní i přibývajícím hodinou se hospoda plní novými a novými příchozími. Přestože je putyka narvána k prasknutí, panuje zde podivné ticho, kterému vládnou Markovy příběhy. S blížícím se začátkem vaší písně se vás zmocňuje nedočkavost a podivný, šimravý pocit v žaludku. Konečně zmlkl hlas loutny a v krátké pauze hospoda opět ožila ve změní hlasů dožadujících se plného korbele. Ale Marek už opět přikládá prsty ke strunám, aby začal tu vaši baladu.

Marek bude zpočátku spíše vykřikovat, aby upoutal pozornost, poté však bude mluvit čím dál tišeji, aby donutil ztichnout hospodu. Až budeš číst poslední řádek, nech ho vyznít do ztracena a plynule navaž popisem ranního probuzení. (Pokud si na to troufáš, můžeš dokonce první sloku písně, kterou postavy uslyší, zhudebnit a postavám ji s kytarou přezpívat. Scéna tak může neobyčejně získat na přesvědčivosti.)

*Nyní slyšte příběh!
Ač není ze starých časů,
svou slávou se jim podobá.*

*Poslouchejte!
O tom, jak mrtvý hledal spásu,
jak k zlatníkovi přišla chudoba.*

*No tak, držte huby,
nebudu vám lhát.
Vždyť ten příběh se stal,
nebo se má stát.*

Začínají se ozývat první zvuky loutny. Zpočátku rychlé a melodické tóny se k vám nesou jakoby z čím dál větší dálky. K tomu se připojuje stále slabší hlas barda, který vám násilím zavírá oči.

*Znal jsem na jihu jedno město,
co po léta hrdý název neslo.
Bahnitě Brodiště, tak bylo zváno
a právě zde ... zastihlo dobrodruhy ráno ...*

... jste se probudili a máte všichni příšerné křeče v břiše.

Bard využil moci své loutny, aby přenesl postavy do svého smyšleného světa, kde je chce podrobit charakterové zkoušce. Postavy si s sebou berou vše, co měly v tu chvíli u sebe. To, co se stane v příběhu, má přímý vliv na současnost. To znamená, že zemře-li někdo v příběhu, zemře i v hospodě, to, co ztratí u barda, ztratí i v putyce atd. To je jeden z důvodů, proč měli být dobrodruzi oddělení od ostatních v hospodě. Postavy v Markově světě rozhodují samy za sebe. Marek jen simultánně zpívá v hospodě o tom, co dělají v jeho vlastním příběhu, čímž vzniká zcela nová balada.

Povězme si něco o bardovi. Marek z Jihu je velmi výjimečná postava. Síla jeho fantazie společně s čarovnými vlastnostmi jeho loutny mohou způsobit, že hrdinové jeho balad skutečně prožívají smyšlený příběh. Není divu, že je tak úspěšným pěvcem – jeho posluchačům připadá, že jim přímo před očima ožívají staří hrdinové a mýtické nestvůry. Každý, kdo v sobě najde takový mocný dar, se musí rozhodnout, jak s ním naloží. Markovou vůlí bylo stát se nejen vyhledávaným tvůrcem a zpěvákem balad, ale také soudcem těch, které na svých cestách potkává – nájemných žoldáků, dobrodruhů a stvůrobijců. Několikrát na vlastní oči viděl, jak tito ptáčkové pobrali zlaťáky, které vesničané horko těžko shromáždili, aby se zbavili zlobra, a táhli dál, aniž by se ohlédli. Jak se nechali ve vesnici hostit, a pak ji místo pomoci vydrancovali. Marek se rozhodl, že pro takové není na cestách, po kterých chodí on, místo. Mohl je vlákat do léčky a nechat je ve své baladě zemřít. Ale rozhodl se ztrestat je jinak. Rozhodl se dát jim jméno, které jim náleží: gauneři, podvodníci, budižkničmové, vrazi, a rozšířit to jméno mezi lid. Tak, aby už nikdy ne našli práci. Aby zdechli v příkopě u cesty jako krysy. Marek ví, že má takovou moc. Stejně tak jako má moc jména dobrodruhů, kteří dodržují jistý nepsaný morální kodex svého povolání, skutečně proslavit. Musejí mu ovšem dokázat, že si takový dárek zaslouží.

Kdyby chtěli hráči zopakovat, co že to vlastně bard zpíval, odmítni to. Postavy to mohly slyšet také pouze jednou. Markův úvod naznačuje, co je čeká v jeho příběhu. Pokud přijdou na tuto spojitost, zaslouží si rozhodně zkušenosti.

PÍSEŇ

Až do této chvíle se děj v podstatě nemohl nijak větvit, ale nyní už bude záviset jenom na improvizaci PJ. Roční doba je naprosto totožná s realitou (tedy začátek podzimu).

Dá se předpokládat, že hráčům hned nedoručí, že se postavy nalézají v Markově příběhu. Nejspíše budou trochu zmatení, a proto musíš jako PJ vzít zpočátku vývoj do vlastních rukou.

Bahnitě Brodiště

Probudily vás tedy žaludeční potíže a jeden vedle druhého se snažíte naprázdno dávit. Asi po směně bolest mizí jako mávnutím kouzelného proutku. V místnosti je pološero, úzké paprsky světla dopadají škvírou v okenicích.

Až jednoho z hráčů napadne konečně otevřít okno, naskytne se mu následující pohled.

Háček na okenici je zarezlý a trochu se vzpírá, ale nakonec povolí a tebe oslní světlo odrážející se od hladiny malé říčky protékající městem. Po přístavu, ráhnech a stěžních není ani stopy a místo rybiny cítíš jenom smrad z hromady hnoje na dvorku.

Dveře z místnosti ústí do chodby, ta vede do šenku. (Budova hospody v Bahnitém Brodišti je to jediné, co je stejné jako v Karniaku.)

Jakmile jste vstoupili do šenku, vyběhl zpoza výčepu tlustý a plešatý hostinský se špinavým hadrem přehozeným přes ruku.

„Ááá, pánové se už ráčili probudit, posaďte se, prosím, k tomuto stolu. Vejce se slaninou tu budou během minutky. Slanina bude pěkně křupavá, tak jak jste si přáli. Budou si přát naši vážení hosté počítat naše město ještě jeden den svou velectěnou přítomností?“

Hostinský je přesvědčený, že k němu přišli včerejšího večera do lokálu, objednali si večeři a nechali připravit pokoj. Zeptali se hostinského, jestli tu není práce pro dobrodruhy. Ještě před tím, než šli spát, si objednali k snídani vejce se slaninou. Za to vše zaplatili už včera, a nejspíš zlatáky, jak vyplývá z chování hostinského.

Tyto umělé dějiny si připravil pro postavy Marek.

Až nechají postavy zase mluvit hostinského, pokud ho vůbec přeruší, zmíní se tento o Žmulíkovi.

„Poptal jsem se vám na tu práci, jak jste si přáli. Bohužel jsem však nic nesehnal – asi sami víte, jak je to těžké. Ale časně ráno se tu objevil jeden takový, co hledal nějaký dobrodruhy. To jste ale ještě spali a já si nepřál, aby vás budil. Slíbil, že se ještě zastaví. Koneckonců, támhle ho máme.“

Tlustý prst hospodského ukazuje na vyzáblou postavu vesničana. Jeho oděv tvoří pouze plátěné kalhoty a rezná košile. Z hlavy si sundal koženou hučku, kterou drží před sebou a nervózně ji žmolává v rukách.

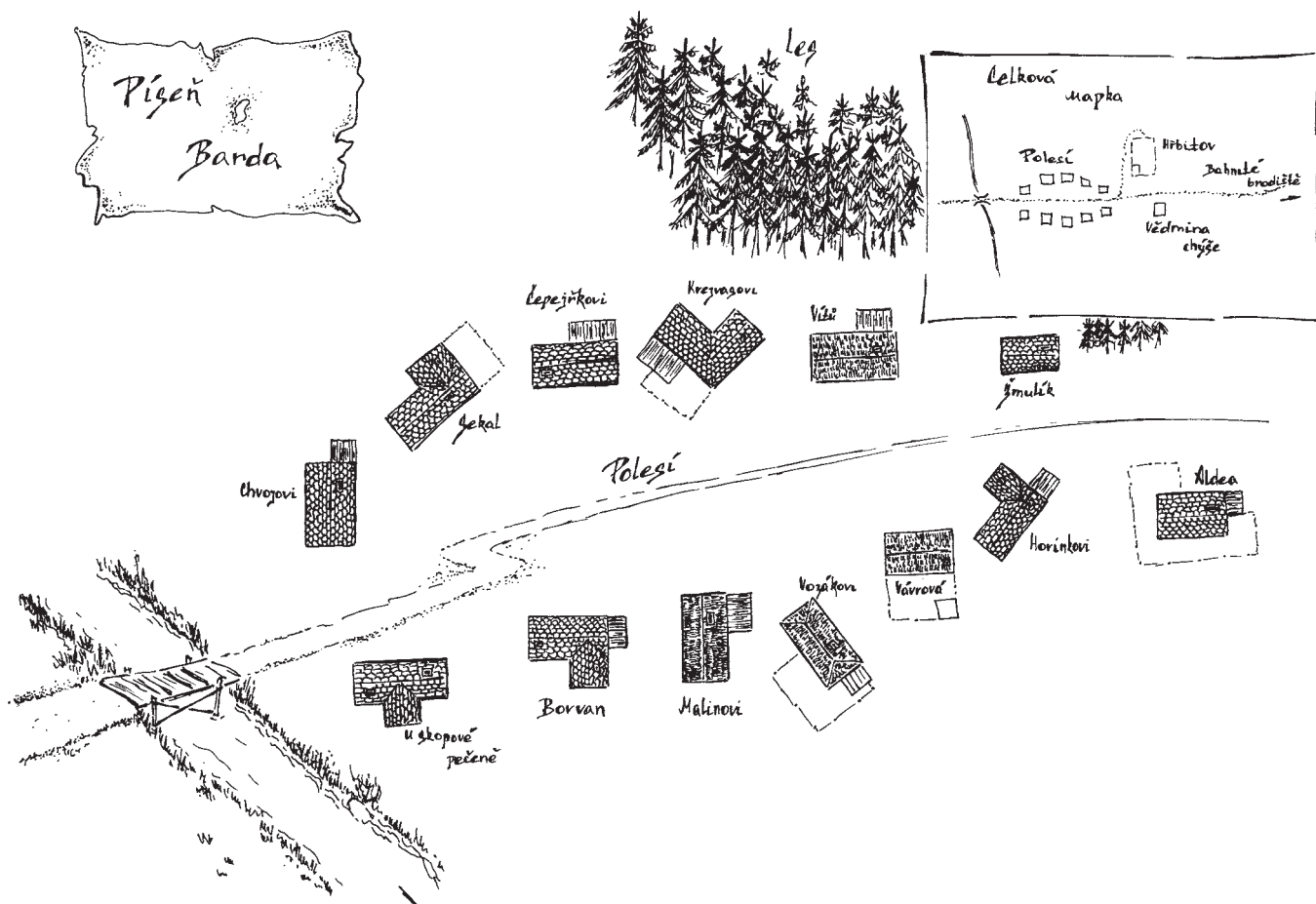
Žmulík je prostý, naivní a dobromyslný vesničan. Žije sám na kraji nedaleké vesnice jménem Polesí v drobné chýši s malým pozemkem. V létě o žních vypomáhá na starostově poli, protože na svém má sklizeno velmi rychle. To nejcennější, co má, je jeho koza Máňa.


Pokud mluví s někým urozenějším, než je on sám (což je podle něho každý), začne se stydět, znervózní a bude se obtížně vyjadřovat. Snad proto z něho postavy dostanou jen to, že zlatníkovic vdova, žijící v Polesí, by si je ráda najmula. Až postavy projeví zájem, domluví se s nimi, že je do Polesí zavede. Cesta trvá necelý den. Pokud se ho dobrodruzi začnou cestou na něco vyptávat, bude jim odpovídat podle svých měřítek – např. poslední největší událostí bylo to, že mu stonala koza, ale nyní je již vše v pořádku, protože se uzdravila.

Cesta by měla uběhnout bez větších obtíží a v podvečer by měly postavy i se Žmulíkem dorazit do Polesí. Ještě před tím, než vejdou do vesnice, jim jejich průvodce prozradí, kde bydlí vdova po zlatníkovi, a požádá je, aby o něm před panem Borvanem, starostou v Polesí, mlčeli. Má strach, aby kvůli tomu, že pomohl vdově, nepřišel příští rok o práci na žních.

Polesí

Jedná se o malebnou vesničku čítající asi patnáct statků. To, že je to vesnice, dokazuje pouze zájezdní hostinec, jehož vývěsní štít nově příchozím oznamuje, že noc nejspíše stráví U skopové pečeně. Hospodským je tu „nákej Vokras“. Jeho





věčně zamaštěná zástěra, buclaté tvářičky a špinavé pracky mluví o tom, že to asi nebude jeho původní jméno. Vzácný host (jakýkoliv cizí příchozí, který nevypadá jako žebrák) však má to štěstí, že mu korbel chlazeného piva donese pěkná děvečka. Hospoda patří místnímu starostovi, jehož dům je možno najít hned vedle. Borvan (jak se místní starosta jmenuje) je mladíček, který asi před pěti lety zdědil po otci chalupu i úřad. Ten zastává ke spokojenosti místního hraběte, jelikož daně platí mezi prvními a odvádí je do posledního stříbrného. U vesničanů už tak oblíbený není – dýmku nekouří, do vlastní hospody skoro nezajde, holt starý pán byl starý pán. Jestliže přeskochíme statky Malinů a Vozábů, dostaneme se k chaloupce staré Vávrové, což je další pozoruhodná bytůstka téhle vesničky. Stará Vávrová je už dobrých dvacet let vdova a je to místní drbna, která si ráda s kýmkoliv a o čemkoli popovídá. A pokud přeskochíme ještě maličký statek Horinků, můžeme navštívit snad nejhezčí chalupu vesnice. První patro je postaveno z cihel, které byly jistě nedávno omítnuty, a také nová došková střecha dokazuje, že dům nebude starší než dva roky. A právě v tomto šťastném domečku žije nešťastná Aldea – vdova po zavražděném zlatníkovi. Jejím domem Polesí končí. Dále již cesta vede pouze kolem vědmíny chýše a potom pokračuje směrem na Bahnité Brodiště. Na opačné straně cesty, než je hospoda, je pochopitelně také pár statků, z nichž za zmínku stojí snad to, že nejmenší obývá Žmulík. Za jeho domkem už začíná les, ve kterém by náhodný poutník jistě brzy našel rozkošný vesnický hřbitůvek.

Podle Žmulíkova popisu by postavy měly zamířit k Aldeinu domu.

V Aldeině domě

Vesničan se s vámi rozloučil kousek před koncem lesa a s omluvným výrazem zmizel mezi stromy. Předtím ještě vrhl vyděšený pohled směrem k Polesí, jako by čekal, že tam na návsi uvidí stát přinejmenším starostu s párem vlkodlaků. Když pokračujete v cestě, míváte nejprve polorozpadlou chýši patřící nejspíš nějaké místní bylinkářce. Mladá, nepříliš pohledná dívka s tvářemi špinavými od popela a dlouhými roztřepenými vlasy tu na zápraží zametá a rozhání přitom hejno slepic. Vrhne po vás zvědavý pohled, ale pak se dál věnuje své práci. Poté už přicházíte na kraj samotné vesničky, kde stojí čerstvě omítnutý patrový dům s doškovou střechou. V něm by podle Žmulíkova popisu měla bydlet zlatníková vdova Aldea.

Majitelka domu jim přijde osobně otevřít a jakmile se ukáže, kdo je přivedl, pozve je dál.

Aldea je asi padesátiletá žena drobné postavy. Její šaty z kvalitní látky dokazují, že pochází z dobře situované rodiny, a její chování prozrazuje, že je zvyklá mít na věci svůj vlastní názor. Dům, ve kterém vás přivítala, je zařízený vkusně, ale účelně, snad jen tři zrcadla na stěnách se zdají být trochu velkým přepychem.

Svého manžela Aldea hluboce milovala a ještě stále miluje. Jeho smrt byla pro ni hlubokou ranou.

Ještě než se začnou dohadovat o práci, vynutí si na postavách slib naprosté mlčenlivosti. Pokud je vyzvána, aby postavám řekla, o co jde, začne obšírně vykládat svůj příběh (pozor, snaž se napodobit hlas odpovídající Aldeinu věku a pohlaví):

„Budou tomu již dobré dva roky, co jsme se s manželem rozhodli, že přenecháme zlatnictví našemu synovi a odejdeme z rušného města na klidnější venkov. A protože byl můj choť vždy mužem činu, ihned najmul dělníky a nechal postavit tento dům.

Asi před půl rokem byl náš statek dostaven a na Nový rok, tak jak bylo domluveno, přijel Ostrož, můj muž, do Polesí vyplatit dělníky. Ale znáte to. Žádná větší událost nezůstane na vsi bez oslavy. Nejinak tomu bylo i tehdy. Po velké pitce našli mého muže ve svém pokoji zardoušeného a pochopitelně všechny peníze, které měl pro dělníky, byly také pryč. Tutéž noc, kdy došlo k oné neblahé události, nocovala v hospodě i banda potulných dobrodruhů, kteří již ráno nebyli k nalezení. Snadno si můžete domyslet, kdo mého manžela zavraždil. A na mě zbylo, abych zaplatila dělníkům a sama se nastěhovala do tohoto domu. Ale to byl pouze začátek mého trápení.

Krátce po pohřbu na lesním hřbitůvku podle místních zvyklostí mě v noci probudilo skřípání podlahy. Jakmile jsem procitla, ozval se šepot, který mi nařizoval, ať jsem potichu. Nejprve jsem myslela, že se jedná o zloděje, ale po krátkém okamžiku jsem s hrůzou poznala Ostrožův hlas. To víte, že jsem zděšením vykřikla. I vy byste se zhrozili, kdybyste uslyšeli člověka, který má odpočívát na lesním hřbitůvku hluboko pod zemí. Po prvním šoku jsem rozžehla lucernu a rozhlédla se po manželovi. Nikde jsem ho však nemohla najít, dokud mi neporadil, ať se podívám do zrcadla. Málem jsem omdlela, když jsem uviděla v odraze zrcadla mého chotě přesně tak, jak jsme ho ukládali do hrobu. Dokonce měl naběhlý krk z toho, jak ho škrtili. Za chvíli jsem se vzpamatovala a začala poslouchat. Požádal mě, abych dala vyhloubit sklep a nechala do něj nanosit zrcadla. Protože jsem nikdy nepřestala Ostrože milovat, snažila jsem se mu vyhovět, jak nejlépe to šlo. Dělníci ze vzdálených vesnic mě nepřišli nej-laciněji a částka za naprostou mlčenlivost byla také nemalá. Asi před dvěma týdny byly práce dokončeny, ale utajit něco takového bylo takřka nemožné. Od staré Vávrové jsem se dověděla, že se po vesnici šušká o nekalých obřadech, které tu provádím.

Krátce poté, co odešli najatí dělníci a Ostrož se nastěhoval do sklepa, sem vtrhl Borvan, náš starosta. Obrátil mi to tu i s ostatními vzhůru nohama a jakmile uviděl otvor do podzemí, okamžitě vešel dovnitř. Chvilí se nic nedělo, ale po chvíli se Soudeček – tak se tu Borvanovi říká, protože je tlustý jak bečka – zoufale rozkřičel a ihned nato se vypotácel ven a už se tu neukázal. Už jsem myslela, že nás nechá na pokoji, ale předečivěrem přišli do vsi dva dobrodruzi, kteří jsou zde Soudečkovými hosty, a včera se navíc ubytoval v hospodě cizinec v černé kápi. Já jsem dostala strach, a tak jsem pro vás poslala Žmulíka.“

Možná, že postavy zatouží setkat se se samotným Ostrožem, což jim Aldea ráda umožní. Požádá je, aby nadzdvihly kamenný poklop v rohu kuchyně, a vpustí je dovnitř. Dolů vede krátké kamenné schodiště, které záhy ústí do malé místnosti. V ní přebývá Ostrožův duch, který je však viditelný pouze v zrcadlech.

Stěny, podlaha i strop jsou obloženy kamením – v místnosti je lezavá zima (Ostrožovi pochopitelně nevadí). Po zdech, ale i na stropě, jsou porůznu rozvěšená zrcadla. V rohu stojí ustlaná postel. Vedle postele je malý noční stolek a z druhé strany větší skříň obsahující šatstvo a malé, pohodlně vypadající křesílko.

Zlatníka Ostrože vidíte v jednom z rozvěšených zrcadel, jak sedí ve zmiňovaném křesílku. Ostrož je v noční košili, vlasy má rozčuchané. Vypadá zcela normálně, až na zmodralý krk. Když promluví, jeho hlas zní trochu přidušeně.

„Tak Žmulík přeče jen našel nějaké dobrodruhy, Aldeo? Buďte nám vítáni.“

Ostrož zaživa velmi miloval Aldeu a tento cit v něm v podstatě přetrvával, i když je nemrtvý. Jinak si však na nic nevzpo-

míná. Poslední, co si pamatuje, je najmutí dělníků na stavbu nového domu. Zlatník nelačící po krvi a svému okolí není nebezpečný. Pouze čas od času propadne neuvěřitelné bolesti, ve které je nepříčetný (asi jednou za týden). To je cena, kterou platí za svou kletbu, o které teď v podstatě ani sám neví. Touží po tom, aby jeho duše našla klid. Z cizích osob má spíše strach, ale jinak vykazuje všechny znaky nemrtvého (strach ze stříbra, svěcené vody a denního světla). Je závislý na zrcadlech. Pokud se dostane mimo jejich dosah, začne pociťovat bolest, která neustále sílí.

Jestliže bude zabit jako nemrtvý, jeho duše bude ztracena. Bude-li kletba zrušena, duše nalezne klid.

Starosta Borvan

Borvanovi je asi 25 let. V Polesí je pátým rokem starostou. Tento úřad zdědil po svém otci, jakožto jeho jediný syn. Vzhledem k tomu, že do otcovy smrti studoval daleko na západě, neovládá moc místní řeč – špatně skloňuje a Z vyslovuje jako SZ. Je spíše nižší a tlustší postavy, za jeho zády se mu říká Soudeček.

V Polesí je odedávna zvyk, že starostou je nejbohatší občan vesnice. Borvanův rod spravoval tuto vesničku od nepaměti a proto Soudečka dvakrát nepotěšilo, že by se měl do vesnice přistěhovat sice bývalý, ale jistě stále bohatý, zlatník. Tento problém se starosta snažil vyřešit tím, že v den, kdy bude mít Ostrož u sebe hodně peněz, ho okrade a díky tomu zůstane starostou i nadále. Proto si najmul dobrodruhy, kteří měli ve zmíněný den Ostrože okrást. Zlatník se však bohužel probudil a Soudeček ho v panice dal zabít. Ještě před tím, než ho jeden z najatých dobrodruhů zaškrtil, stihl Ostrož Borvana proklít – před smrtí zasípal: „Mě se nezbavíš. Sám uvidíš, ty prase, že budu vždy stát za tebou.“ Osud si s ním škaredě zahrál a proměnil ho v nemrtvého, kterého lze spatřit pouze v zrcadle.

Poté co Soudeček zjistil, že se v Ostrožově domě děje něco nekalého, dostal strach, že by pravda mohla vyjít najevo, a proto nechal ve vesnici nenápadně rozhlásit, že s tím domem není něco v pořádku. Strach z důkazů v něm však zůstal i nadále, protože netušil, co se uvnitř děje. To ho také donutilo vtrhnout za podpory vesničanů do Aldeina domu. Zhrozil se, když v zrcadle spatřil stát za sebou nic netušícího Ostrože. A tak zjistil, že se kletba naplnila. Vyděšen k smrti vyběhl z domu a až na svém statku se uklidnil. Spočítal si, že kdyby Aldee Ostrož něco řekl, určitě by už začala jednat.

Soudeček tedy najal dva dobrodruhy, pro všechny případy, a pozval si kněze na Ostrože. Aldeu obvinil z čarodějnictví a z toho, že povolala svého manžela ze záhrobí, což se přičítá základním lidským zákonům. Kněz sice přijel, ale díky tomu, že nejsou důkazy o Aldeině čarodějnictví, zatím váhá. Borvan má čím dál větší strach, který umocní ještě fakt, že si Aldea najme naše dobrodruhy, a tak se rozhodne pro špinavou válku.

Nedá se o něm říci, že je nebezpečný nebo dokonce zlý. Pravdou však je, že pokud je dotlačen ke zdi, nehledí na morální konvence. A tak se rozhodne, že nemá-li kněz Karien dost důkazů k odsouzení Aldei, dva najatí dobrodruzi (Honárd a Ratoš) mu nějaké obstarají.

Události – den první

Poté, co Aldea dovypráví svůj příběh, dohodnou se na konkrétních podmínkách smlouvy. Vdova bude chtít, aby očistili

její jméno a jméno jejího manžela od pomluv tak, aby zde mohla i nadále klidně žít. Hlavně by se však v nejbližší době měli postarat o bezpečí jejího manžela. Za to každému nabídne 15 zlatých. (Je ochotná jít maximálně na 20 – už se beztak zadlužila, když nechala vykopat sklep.)

Postavy se mohou rozhodnout:

1. vzít to,
2. přejít k Soudečkovi (klidně, ale bard to ve své písni vylicí jako podlý zločin),
3. vyčkávat a pracovat na vlastním písečku.

Pokud budou chtít pomoci Aldee tím, že zabijí cizí dobrodruhy a kněze, nesplní stanovený úkol. V očích vesničanů tím jen potvrdí podezření, že Aldea je zlá čarodějnice, a ti ji budou nenávidět – to odporuje podmínce, ve které se mluví o klidném životě ve vsi. Navíc se dá počítat s tím, že pokud zemře mnich Karien, dříve či později se ve vesnici objeví příslušníci jeho řádu. Za to, že postavy ve vesnici někoho nespravedlivě zabijí (to znamená kohokoliv kromě Soudečka, pokud ho usvědčí z vraždy Ostrože), by je neměl PJ trestat v Polesí. To by měl udělat až bard ve své písni.

Jestliže se rozhodnou vstoupit do Borvanových služeb, bude dobrodružství velmi krátké. Soudeček bude požadovat, aby mu napomáhaly v jeho podvratné činnosti, a za to jim slíbí podíl z toho, co zbyde po Ostrožově vdově (asi 500 zlatých pro každého).

Pokud se postavy rozhodnou přibližně pro 1. nebo 3. variantu, popiš jim následující situaci:

V okně vidíte stařenku, která se o holi belhá směrem k Aldeině domu. Aldea, která ji zahlédla také, se usmívá: „Á, to je stará Vávrová. Ta bude jistě vědět něco nového.“ Načež jde otevřít závoru, aby stařenka mohla vejít dovnitř. Zároveň s ní vklouzne do místnosti i černý kocour, který automaticky zamíří k nachystané misce mléka. Aldea nejdřív pohrozí kocourovi: „Kde ses zase toulal, Dremíku?“, ale vzápětí se otáčí k Vávrové.

Stará Vávrová – přihrbblá stařenka nevalné fyzické kondice – musí používat hůl. Už dobrých dvacet let je vdova a snad ještě déle je vyhlášenou drbnou Polesí. Všechny zprávy, které po vesnici kolují, prošly jejími ústy nejméně pětkrát. Pro tak důležitou funkci, jakou zastává, má všechny předpoklady: velmi pozorně naslouchá a ještě raději vypráví. Její hlas sice už není, co býval – občas lehce zachraptí – zato ještě pořád dokáže bez přestání vyprávět notnou dobu. V mluveném vyjadřování má dvě drobné, profesionální deformace. Jednak věci lehce nafukuje a navíc nedokáže poznat, co je důležité a co ne.

Proto úvodní dialog Vávrové a Aldey bude vypadat asi takto:

(Zde nastává první problematická pasáž pro PJ a jeho hlasové schopnosti. Budeš muset tyto dva hlasy odlišit, aby hráči věděli (i v budoucnu), kdo právě mluví. Vávrová má hlas nakřáplý, Aldein jsi už vytvořil, když jsi vyprávěl její tragický příběh.)

A: Vítejte do mého domu. Tak povězte co je nového.

V: (Krátce zaváhá.)

A: Ach tak. Těch se nemusíš bát. Slíbili, že Soudečkovi nic nepovědí.

V: No tak, co je asi tak nejdůležitější ... Už jsem ti říkala, že ten nejhezčí z těch dobrodruhů má záslusk na Vokrasovo děvče? Malva, tak se jmenuje. No jo. Pořád ji obšťatává těma svejma očima a abych pravdu řekla, jí to není tak docela proti vůli.

A: *To aby si dávala pozor. Jestli to zjistí Ota, tak ji zpráská tak, že si do slunovratu nesedne.*

V: *Že by si toho všiml právě Ota?! To mi nevykládejte. Ten když právě nepracuje, tak se válí pod výčepem a je zlitý jak hovado.*

A: *No ale, to asi pány nebude zajímat, nebo snad ano?*

Postavy se pochopitelně mohou kdykoliv zapojit do rozhovoru a dozvědět se od Vávrové vše, co ví. Stařena jim může povědět o knězi, který přijel do vesnice na Soudečkovu pozvání a ubytoval se v hospodě u Vokrase („na jméně toho jeho rádu by si člověk tak zlomil jazyk“). Stejně tak je ochotná vyprávět o dvou dobrodruzích, které si Soudeček najal, a z nichž jeden se tak má k Otovu děvčeti („nevychovaní a lumpové, že to svět neviděl“). Kromě toho zná všechny drby ve vesnici včetně toho, co si vesničané povídají o Aldee.

Pokud postavy zabřednou do rozhovoru s Vávrovou, měl bys jejimi ústy prohodit několik nenápadných narážek na moudrost místní vědmy, aby ji hráči brali v potaz. Např. „*Jó, holenku, tak to ti nepovím. A vsadím svoji hůlku, že by to nevěděla ani naše vědma.*“, nebo „*S takovými tajemnými věcmi na mě nechod'te. Magii já nerozumím. Od toho tu máme Morinu.*“ Narážky na vědmu bys měl rozhazovat občas v průběhu dobrodružství, aby o ní hráči věděli.

Až si postavy s drbnou dostatečně popovídají a nebudou chtít zrovna dělat něco duchaplného, je na čase zinscenovat první setkání se Soudečkem.

Náhle slyšíte venku na návsi hlasy. Když vyhlédnete z okna, vidíte, jak se k Aldeinu domu blíží početná skupina místních obyvatel. „Jezuskote,“ vyjekne stará Vávrová a snaží se skrčit se pod stůl. „Nejsem tady. Jakože tu vůbec nejsem.“

V čele davu jde mladší obtloustlý muž. Má pěknou koženou kazajku a hnědé kalhoty pod kolena (Soudeček). Hned za jeho zády krácejí dva urostlí barbaři, z nichž jeden má odporně zjizvenou tvář (Ratoš a Honárd). Dalších pět kroků za nimi jde mnich v černé kutně (Karien) a hned za ním popochází dav zvědavých vesničanů.

Soudeček si od této debaty slibuje pouze to, že vyprovokuje Aldeu. Barbaři jsou pro něho psychická (v krajní nouzi i fyzická) podpora. Karien je zde pouze jako pozorovatel, který do ničeho nebude zasahovat, nebude-li požádán.

Nyní je na tobě, abys zinscenoval rozhovor. Soudeček Z vyslovuje jako SZ a občas špatně volí pády!

Vůdce skupiny, kterým je zřejmě místní starosta, o němž vám vyprávěla Aldea, buší na dveře. „Vyléksz, Aldeo. Musíme si promluvit.“

„Ani nápad,“ na to Aldea. „Co tu chcete, lidi? Co jsem vám udělala?“

„Ohó, co jsi nám udělala?“ Starosta se otáčí k oknu. „Nech si ten ublížený tón, čarodějko. Sznáme ty tvoje triky. Nemáš trochu stud v sobě? Po nocích obcuješ s démony a ve dne se szachováváš jako dobrá szlatnice.“

„Nenechám se urážet, Borvane, jenom proto, že jsi tu starostou. Obcování s démony mi nikdo neprokázal, ani se o to nikdo nepokusil.“

„Dočkej času, nečistá přišero. Dobře víme, že jsi manželé svého oživila. Chceš nám po nocích s ním společně pít krev? Chceš nás tou chodící mrtvolou vyděsit, aby my jsme strach měli? Nebo tvému chlípnému tělu chyběl muž, a tak jsi ho szpět sz hrobu povolala?“

Vidíte, že Aldea zatíná pěsti a v očích se jí lesknou slzy. Ale Soudeček venku pokračuje.

„Nic tě nezachrání od hranice. Hleď, máme tu kněze, ten tě odsoudí, čarodějko. Szemřeš, slyšíš, protože jsi odporná a hříšná.“

„Kéž by se ti ta slova vzpřčila v hrdle, darebáku,“ vykřikne náhle zlatnice a z očí se jí kutálejí slzy jako hrachy. „Nic z toho není pravda, slyšíš, nic. Všechno sis vymyslel a bodejž by ses za to propadl.“ Tady se zlatnici zlomil hlas a ona se vzlykajíc svezla na zidlí.

Vidíte, že Soudeček v panice ustupuje od domu a šermuje před sebou rukama, jako by odháněl roj komárů. Oba barbaři pokročili vpřed, dav vesničanů vrušeně hučí. Jediný, kdo zůstává nehybný, je muž v černé kápi.

Tato scéna je typickým příkladem toho, že ne všechny označené texty je dobré číst. Celou situaci tu máš přichystánu a můžeš samozřejmě připravený text použít. Jenže riskuješ, že hráči budou mít pocit, že do rozhovoru nemohou zasáhnout. A přitom právě v tomto okamžiku, pokud se jim podaří Aldeu uklidnit a zabránit jí ve slovním útoku na starostu, mohou získat první cenné body. Soudečkovi se v takovém případě bude později hůře argumentovat, že ho Aldea uhranula. Proto by sis tuto scénu měl předem připravit a raději ji odvyprávět svými slovy s tím, že budeš hráčům líčit reakce jednotlivých účastníků (např. jak Aldea postupně bledne apod.) Věř, že to tak bude daleko dramatičtější a hráči budou mít větší pocit svobody.

V tomto dialogu bylo tedy pro Soudečka nejdůležitější, že se Aldea na něho osopila. Později bude tvrdit, že ho uhranula.

Krátce po hádce se Soudečkem se už začne v Polesí stmívat. Postavy by se měly dohodnout, kde budou nocovat. Pokud v hospodě, Aldea jim vše proplatí. Jídlo seženou pouze u Vokrase. Vše jde pochopitelně opět na Aldeu.

Tento den již od cizích postav nevezjde nic zajímavého. Pokud se má něco stát, musí to iniciovat vlastní postavy.

Události – den druhý

Soudeček se rozhodne pro podvratnou akci číslo 1:

Honárd si počká, až začne Malva brzy ráno dojit krávu, a zatáhne ji na seník. Malvě to rozhodně nebude proti vůli. Mezitím Ratoš zařizne Vokrasovi slepici tak, aby krev nakapala do džberu s mlékem. Slepici hodí zpátky do kurníku (předtím jí odtrhne nohu, aby to vypadalo na práci lišky). Vráť se zpět ke krávě a z vnitřní strany ji lehce nožem řízne do vemene. Poté se co nejrychleji ztratí.

Hlasité bučení krávy vyruší Honárda s Malvou, která se co nejrychleji vrátí ke krávě. Když uvidí krávu s krvavým vemem a krví v mléce, začne hlasitě ječet, což probudí celou vesnici (včetně postav). Postavy se nejspíš rozhodnou podívat se, co se děje, ale Aldea bude mít strach a odmítne vyjít z domu.

Za chvíli se seběhne dav napůl oblečených vesničanů. Diagnóza davu bude jasná – kráva je očarovaná. Jakmile se objeví postavy, uvidí naříkajícího Borvana u své krávy. (Kráva patří sice k hospodě, ale ta zase patří Soudečkovi.)


V kruhu vesničanů na dvoře hospody vidíte krávu, u ní klečí vzlykající starosta Polesí Borvan.

„Taková dobrá kráva. Plnou vědru mléka vždycky nadojila ... ach, já nešťastný. Ale to byla Aldea, ta prokletá čarodějnice. To ona mě včera uhranula.“

Hloučkem okolostojících se šíří souhlasné mručení.

Jeden z vesničanů, který si zachoval duchapřítomnost, nechá poslat pro Morinu, místní vědmu, která snad ve svých





knihách najde lék na odčarování choroby. Vesničané jsou bez výjimky přesvědčení, že kráva byla očarována. Jestliže to postavy nevyvrátí, bude to argument pro to, aby byla Aldea jako čarodějnice upálena. Proto by se měly postavy pokusit dokázat, že ke krvácení došlo přirozenou cestou.

Pokud se zeptají Malvy, jestli byla u toho, když začala dojit krev, odpoví ano. Bude lhát, protože by se jinak mohl Ota dozvědět, co právě dělala. Postavy mohou někoho požádat, aby zkusil nyní krávu podojit. Neměl by být problém někoho přesvědčit. Jakmile se však někdo dotkne zraněného vemene, kráva začne bolestí bučet a kopat kolem sebe. Rána na vemeni je viditelná teprve, když je z něj omyta krev a dívá-li se někdo z příznivého úhlu (rána je z vnitřní strany). Jestliže ji postavy najdou a ukážou ji ostatním vesničánům, přesvědčí je, že v tom nebyla kouzla. Hraníčář se poté může pokusit krávu vyléčit. Pokud se bude předtím hraníčář snažit mluvit se zvířaty, bude kráva odpovídat na cokoliv „Bolest“, maximálně upřesní kde.

Asi za dvě směny dorazí na místo Morina s Vezzií.

Místní vědma je přinejmenším devadesátiletá babička s prořídými bílými vlasy a sukovitou holí. Jednou rukou se opírá o svou mladou učednici – divoče a neupraveně vyhlížející dívku s vlasy až po pás. Učednice, kterou vesničané nazývají Vezzie, má pod paží obrovskou knihu, kterou okamžitě po příchodu otvírá a začíná v ní listovat. Zdá se, že léčení krávy zůstane pouze na ní, protože vědma se zatím baví s okolostojícími vesničany o všem možném včetně toho, kde jí zatéká do chaloupky a kolik bude letos hub. Vezzie žádá o kotlík a vodu a začíná vařit vývar ze tří bylin, které si vyžádala od vědmy. Jméno každé z nich musela stařence opakovat nejméně třikrát, než je ta našla ve svém vácku. Vezzie prokazuje vzácnou trpělivost při rozhovoru se svou mistrovou, ostatně i vesničané se k ní všichni bez výjimky chovají velmi uctivě.

Vezziin vývar není kouzelný, pouze napomáhá srážení krve, a proto se kráva do dalšího dne také uzdraví. To ale pro postavy není důležité. Důležité je, jestli si vesničani myslí, že za to mohou čáry – tedy Aldea, anebo že je ta krev přirozená – možná to je vina někoho jiného. V každém případě se po tomto incidentu objeví vesničani přesvědčení o Aldeině temném umění. Kolik jich je, to záleží na činech vlastních postav.

Až se vše utiší, naznač postavám, že mají hlad. Ne násilně. Stačí říci, že vidí vesničana, jak prohlašuje: „*Takový různý všelíky kouzla, to je na mě moc. O takových věcech nebudu přece přemýšlet nalačno.*“ Načež zamíří k hospodě. Jestliže se postavy rozhodnou nasnídat se v hospodě, popiš jim, jak se u jejich stolu objevil Vokras a pokouší se jim udat kuře. Např. „*U takových pánů, jako jste vy, bych tipoval, že si po ránu dají něco lehčího. Co byste řekli takovému kuřátku s pěkně křupavou kůrčičkou?*“ (Hospodský potřebuje co nejrychleji prodat slepici, kterou mu zakousla liška – Ratoš.) Pokud si postavy skutečně dají kuře, řekni jim, že mu chybí jedna noha. Když si budou stěžovat u Vokrase, ten se jim pochopitelně omluví a řekne jim, že kuře je samozřejmě o půl stříbrného levnější. Když se ho postavy budou dále vyptávat, kápne božskou a přizná se, že jim dal kuře, které zakousla liška. Je to scéna určená spíš pro Pána jeskyně než pro hráče.

Zatímco budou postavy pryč a Aldea doma, nechá Soudeček provést jednoho z barbarů druhou akci. Poslechněme si, jak vypadala z Aldeina pohledu:

„Někdy před polednem vhodil najednou někdo do okna kámen obalený papírem. Na papíru bylo kostrbatým písmem napsáno: „Pojd' ven, hranice už čeká! A Ostrože vem s sebou!“

Nevím, od koho je ten dopis. V poslední době už nevěřím nikomu. Uklidila jsem střepy a zavřela všechny okenice, aby se to už neopakovalo. Dopis jsem schovala a rozhodla se, že ho zatím nebudu nikomu ukazovat.“

Do hospody se krátce před polednem donese zpráva o tom, že Aldea zavřela všechny okenice. Je možné, že u toho budou i postavy.

„Sousedí, sousedi, slyšeli jste, co je nového?“ Všichni návštěvníci hospody se otáčejí ke dveřím. Tam stojí udýchaný muž ve středních letech s černými vlasy a v kožené vestě. „Aldea zavřela všechny okenice. Ten Horinkovic kluk nám to před chvílí přiběhl říct.“

„No vida, přece jenom je to čarodějnice,“ komentuje to nějaký starší hospodář s dýmkou v zubech. Všichni hosté se podmračeně otáčejí k vám. „Kdo jiný než čarodějnice a přišery se bojí denního světla,“ pokračuje hospodář. „A zrovna před polednem. Ajta, ajta, vůbec se mi to nelíbí. Ten mnich už by s tím měl něco dělat, nebo s tím něco uděláme sami.“

Aldeiny okenice budou asi po Soudečkově krávě dalším vděčným tématem k místním drbům. Dříve či později se někdo další znova ozve s úvahou, že čarodějnice se bojí denního světla, a proto Aldea ty okenice zavřela. Toho se chopí všichni ostatní a brzy se vytvoří menší dav, který bude pod Aldeinými okny požadovat, aby vyšla ven. Pokud postavy nebyly v hospodě, dozví se o nové situaci buď někde jinde, nebo zaslechnou pokřikování lidí před zlatníkovým domem.


Aldea by musela být šílená, aby se po dopise, který obdržela, odvážila vystrčit nos, a proto bude sverepě odmítat opustit dům. To pochopitelně hraje do karet Soudečkovi, neboť v obyvatelích převládne přesvědčení, že je čarodějnice. Pokud si to postavy uvědomí, záleží jen na nich, jak přesvědčí Aldeu, aby na chvíli postála na slunci (myšleno obrazně). Aldee bude pochopitelně záležet na její bezpečnosti.

Mezitím, co Aldea řeší problémy s davem, Soudeček se snaží být již zase o krok napřed. Dal příkaz Ratošovi a Honárdovi, aby ukradli Drema – černého Aldeina kocoura. To pro ně není problém, protože Drem se neustále toulá někde venku nikým nehlídaný. To, že ho barbari ukradli, stačí postavám naznačit tím, že při každém dalším popisu Aldeina domu se zmíníš o misce plné mléka.

Aldein dům, teď ztemnělý zavřenými okenicemi, je stále stejně klidný, jako když jste sem zavítali poprvé. Jen Aldea sedí schoulená v křesle a vypadá nešťastně. Tři zrcadla na stěnách odrážejí celé vybavení místnosti, posmutnělou zlatnici i misku mléka v rohu, nachystanou pro kocoura. Pomaličku se blíží večer.

Až do večera nebude Soudeček podnikat žádnou další akci. Maximálně bude ve vesničanech podněcovat nenávisť vůči Aldee. Ale v noci se pokusí o poslední zdrcující důkaz proti zlatníkově ženě. Honárd s Ratošem chytí psa, kterých se po vesnici toulá vždycky dost, a vpustí ho do Vokrasova kurníku. Pes během chvíle roztrhá všechny slepice a začne je žrát. V té chvíli ho barbari vytáhnou, umyjí ho od krve a pustí na svobodu. Naopak v krvi zbylé po masakru vykoupou Drema a vyválí ho v peří, takže vznikne kreatura, ve které se kočka nedá skoro poznat. Potom Drema zavřou do kurníku k mrtvým slepicím.

Poznámka: Všechny akce, které plánuje Soudeček, mohou postavy pochopitelně ovlivnit. Zde jsou popsány pouze jeho úmysly, které se zdaří, pokud mu to někdo nepřekazí. Pokud se plány nezdaří, záleží na tvém úsudku, jako PJ, jak se bude situace dále vyvíjet. Například pokud družina sleduje



Soudečka a zahlédne jeho přípravy na akci „Krvavý kurník“, může mu v ní zabrátnit nebo na něj dokonce sama políčit past, do které se chytí.

Události – den třetí

Ráno vzbudí postavy opět výkřik Malvy, která při krmení zjistí, že jsou všechny slepice mrtvé. Až přiběhnou postavy, naskytne se jim přibližně takovýto výjev:

Kurník je dřevěná bouda o velikosti 2×1,5 sáhu stojící na malých dřevěných nožkách. Na levé straně jsou pootevřená dvířka po jejichž straně stojí Malva a výjimečně střízlivý čeledín Ota. Přes ně se cpe ke kurníku tlustý Vokras. To vše kromě vás z povzdálí pozoruje skupinka vesničanů, Karien a právě přichází i Soudeček se dvěma barbary za zády.

Zděšený Vokras otvírá naplno dvířka a dává hlavu dovnitř, aby zjistil rozsah zkázy. Po chvíli náhle vyjekne a vyndá urychleně hlavu zpátky. „Něco se tam, pohnulo. A dám krk za to, že slípka to není. Hej, Oto! Přines sekeru!“

Tady mohou zasáhnout postavy, jakožto profesionálové na ubíjení příšer. Pokud se k tomu nemají, Ota se vrátí s obrovskou tesařskou sekerou a přichystá se u východu k seknutí. Malva se přemístí ke kurníku zezadu a úderem vypudí zvíře ven. Za chvíli se ve vchodu skutečně objeví podivné stvoření. Oto neváhá ani okamžik, a seká po zrudě. Poslední, co nešťastná obluda uslyší, bude svistot vzduchu rozráženého sekerou a vlastní „Mňaaaaa“, která vydá protahujíc se ve vchodu do kurníku.

Vesničané brzy identifikují zvíře a se zděšením zjistí, že se jedná o Aldeina Drema. Teorie toho, co se událo přes noc, je jasná.

„Černý kocour té čarodějnice prošel zdí do kurníku, kde se proměnil v něco strašného a roztrhal všechny slepice. A to jen z čiré zloby – všichni jsme viděli, že maso zůstalo nedotčeno. S východem slunce nabyl opět svojí podoby.“

Nyní záleží na tom, jak postavy postupovaly. Mohou nastat v podstatě tři možnosti.

1) Postavy nedokázaly ani trochu zpochybnit Soudečkovy zákeřné akce a nálada ve vesnici je namířena proti Alde.

V takovém případě je rozhodnut Karien, na jehož dobrozdání se zde čeká. Oficiálně prohlásí Aldeu za čarodějnicu a jejího muže za nemrtvého, jehož na zem povolala Aldeina temná kouzla. Proto je nechá ještě téhož dne oba upálit. Pokud postavy nic neprovedly vesničanům, nebude jim nikdo bránit v odchodu. Mohou se samozřejmě pokusit zachránit život Aldee. To by neměl být pro družinu dobrodruhů problém, ale jakmile se s ní rozloučí, stejně nemá moc šancí na přežití. Inkvizice si ji najde téměř všude. Ale to už není předmětem bardova vyprávění.

2) Postavy byly hyperaktivní v kladném slova smyslu, nashromáždily důkazy proti Soudečkovi a přesvědčily vesničany o tom, že vše nastražil Soudeček.

Tato situace by měla nastat v podstatě pouze u extrémně dobrých hráčů. Nezapomeň, že pokud postavy odhalily Soudečka a nikdo důvěryhodný kromě nich nic neviděl, vesničani jim nebudou věřit. Dá se říci, že co vesničan nevidí na vlastní oči, tomu nevěří. Na druhou stranu opravdu schopná družina by například mohla zinscenovat vyjednávání se starostou na tajném místě, kde bude ukryt Karien, a nabídnout

Soudečkovi, že odejde a nechá mu Aldeu napospas, pokud zaplatí. V rozhovoru se Borvan může usvědčit sám.

V každém případě, kdyby se postavám něco takového povedlo, Karien uloží Soudečkovi pokutu 20 zlatých za falešné udání. Aldeu prohlásí za ctihodnou občanku vesnice pod ochranou jeho řádu. A když zjistí ostatní vesničané, že všechny důvody byly vykonstruované, sesadí Borvana z postu správce vesnice.

3) Postavy částečně zpochybnily Soudečkovy argumenty, částečně snad i přistihly barbary při jejich akcích, ale nemají žádné důkazy.

Tato situace by měla vzniknout ve většině případů. Karienovi poté dojde trpělivost a prohlásí:

„Vše nasvědčuje tomu, že Aldea skutečně čarodějnicí je. Zvláště, když přihlédneme k tomu, že se v jejím domě zdržuje člověk, který si již měl dávno užívat posmrtného života. Je známo, že především temné síly mají moc povolát na svět nemrtvé. A proto, neprokáže-li se do dvou dnů, že Ostrož nebyl na svět povolán temnými kouzly, bude Aldea upálena spolu s ním na jedné hranici a tím jí posmrtný život bude odepřen!“

Zlatníkova smrt

Postavám tedy nezbyde, než zjistit, proč se stal z Ostrože nemrtvý, a dokázat, že ho neoživila Aldea. Pokud se nikdo z nich nevyzná v nemrtvých, přízracích a bludných duších, budou se muset s někým poradit. V úvahu připadá vědma, její učednice a Karien.

Kněz jim vyloží, že pokud mrtvého neprobudí černá kouzla, může ho vyštvat z hrobu buď nějaké těžké provinění, vražda, žhářství a podobně, anebo naopak způsobená křivda, například pokud ho někdo násilně sprovodil ze světa. Dotazem u Aldey postavy zjistí, že Ostrož byl za života naprosto bezúhonný, úplný andílek. Ovšem Karienovi nebude jako důkaz nesmyslnosti Borvanova obvinění stačit to, že zlatník nezemřel přirozenou smrtí. To by se po světě toulalo víc mrtvých než živých, kdyby každý zavražděný vstával z hrobu. Je potřeba zjistit, jak Ostrož zahynul.

Budou-li se o tom chtít postavy něco dovědět od místních obyvatel, dostanou následující odpověď. Náhodný obyvatel Polesí vypoví toto:

„Na tu noc si pamatuju, jako by to bylo včera. To jsem zrovna popíjel s Otou v jednom rožku. No, abych pravdu řekl, všichni se tam ztrískali jak ty prasata. Co byste nechtěli, když chlast šel na Ostrože. Ráno ho Vokras našel ležet uškrceného na podlaze v pokoji. Hned vedle něho byla taková malá vypáčená truhlička, co v ní měl mít ty peníze, aby zaplatil dělníky. Jo a ti žoldáci, co v noci u Vokrase nocovali, už ráno nebyli k nalezení. Nakonec jsme ho dali pod drn, tady na náš hřbitov.“

Na další otázky bude vesničan odpovídat něco ve smyslu:

„Ale já vážně už nic víc nevím. Mně do toho nic není. Jestli chcete slyšet ještě víc, jděte za Morinou, ta ví všechno.“

Pokud se budou postavy vyptávat i ostatních, přihodí pár nepodstatných drobností (např. někdo si vzpomene, že jeden z těch žoldáků měl pásku přes oko apod.), popřípadě ještě jednu narážku na vědmu. Nakonec se asi bezradné postavy stejně rozhodnou jít za ní.

Kromě vědmy Moriny obývá její chatrč také učednice Vezzie.

Chatrč se skládá ze dvou komůrek. V jedné obě spí a mají své věci, ve druhé jsou po zdech rozvěšeny nejrůznější bylinky, v rohu

je velký měděný kotlík a na dubovém stole leží tlustá umaštěná kniha, tatáž, s jejíž pomocí Vezzie vyléčila krávu.

Pokud budou chtít postavy komunikovat s Morinou, brzy zjistí, že nemají šanci na úspěch. Ačkoliv to bude vypadat, že stařenka je pečlivě poslouchá, po čase se jich z ničeho nic zeptá, jestli nepotkali Šušmína a podobně.

Nakonec jim pomoc nabídne Vezzie. Pokud jí zhruba vysvětlí, o co jim jde (oživení ztracených vzpomínek, zjištění okolností smrti zavražděného apod.), prohlásí, že ona sama si sice nic nepamatuje, ale snad by v knize mohla najít odpověď. Pokud budou chtít, začne v ní listovat.

Na tomto místě je třeba vysvětlit, jak v Markově světě funguje magie venkovských čarodějek. V jejich knihách jsou obsaženy dva druhy kouzel. První tvoří různé léčitelské praktiky, u kterých se pouze vesničani domnívají, že mají kouzelný účinek – jsou to především lektvary z rostlin, kterým je připisována kouzelná moc. Takových receptů je v knize většina. Jedním z nich chtěla Vezzie vyléčit krávu. Ostatní jsou skutečná kouzla – nefalšovaná magie. Ta mohou být při špatném provedení nebezpečná, proto jsou skrytá v hádankách, aby s tím nějaký prostáček neprovedl něco strašného. Kniha se předává z generace na generaci a každá vědma předává své znalosti učednici. Problém je v tom, že už dávno se výuka neprovádí výkladem hádanek, ale prostým memorováním ingrediencí a postupu. A tak se postupně opravdová kouzla zapomínají, protože jim nikdo nerozumí. Nemluví o tom, že Morina začala Vezzie učit hodně pozdě. Učednice zvládla hlavně jednodušší (léčitelská) kouzla a z těch magických jenom malou část.

Po chvíli hledání najde Vezzie něco, co by postavy možná mohlo zajímat. Protože to ale patří do kategorie magických kouzel, nerozumí skoro ničemu:

*Aby síly nejhroznější
neukázaly svůj hněv,
musí písař nejpilnější,
co pije černou krev,
dát upíří polibek
tomu kdo budí ráno
a nakreslit na svitek,
co nad hrobem bývá psáno.*

*Poté snad dá čistá ruka
kolem hrobu bílé růže,
aby nepocítil mrtvý muka
a uctěna byla duše.*

*Několik chvil po setmění
padne na kraj temnota.
Svitek v plamen až se změní,
on objeví se.
V poslední chvíli života.*

Jediné, čemu Vezzie rozumí, je pojem „čistá ruka“, protože se vyskytuje ve vícero receptech. Myslí se tím ruka vysvěcené osoby, to znamená takové, která byla ve stáří jednoho roku ponechána přes noc v lese sama. Tímto zasvěcením lesu prochází každá vědma. Tuto informaci sdělí Vezzie postavám okamžitě po přečtení.

Kouzlo nepatří do černé magie, hádanka má v tomto případě pouze utajovací funkci. Když nebudou splněny podmínky, nic zlého se nestane. Tedy žádné oživlé mrtvoly z hrobů!

Vysvětlení hádanky:

písař nejpilnější, co pije černou krev – husí brk
upíří polibek budičí rána – brk namáčet v kohoutí krvi
nakreslit na svitek, co nad hrobem bývá psáno – napsat brkem na libovolný svitek jméno zesnulého
čistá ruka – Vezzie musí rozprostřít kolem hrobu bílé růže (všude kolem jich roste plno)

chvíle po setmění – kouzlo musí být provedeno v noci.

Zapálením svitku vše začne. Jestliže má být toto kouzlo důkazem, musí se jeho působení zúčastnit i Karien. Pochopitelně budou chtít vše vidět i vesničané včetně Soudečka a jeho barbarů.

Popis úspěšného kouzla:

Svitek konečně vzplál jasným plamenem a po chvíli z něho zbyl jenom popel, který odfoukl lehký vánek. Chvíli prostor nad hrobem ozařovalo pouze nejasné světlo plápolajících pochodní. Soustředěné pohledy na hrob očekávající nebožtíka najednou vyruší hlasitě „CVAK“, kovový zvuk, který doplnilo skřípění dřeva. Pak chvíli nic, jen tajený dech okolostojících. A vzápětí se zpoza hrobu ozvalo vrznutí postele, skřípění podlahy a ospalé zívnutí. Neznámý šeptavý hlas se ozve temnotou: „Ssss, probudil se. Schovej se.“ Zvuk dvou rychlých kroků a opět ticho. Těživý klid přerušila otázka: (Ostrožův hlas) „Je tam někdo?“ a vzápětí vrznutí otevíraných dveří.

Všichni okolostojící ze sebe vyrazili překvapivý vzdech, když se náhle nad hrobem zjevil Ostrož v noční košili a s rozčuchanými vlasy. Jeho pohled míří zdánlivě do prázdného bodu. Ve tváři se mu mihne náznak údivu, který je vzápětí vystřídán bolestivým šklebem a zlatník se rychle skácí k zemi. Snaží se křičet, ale z hrdla se mu ozývá jenom slabé chrčení. Jeho tvář začíná rudnout a na krku mu nabíhají žíly. Těsně nad Ostrožovou hlavou se ozve opět onen šeptavý hlas: „Všechno je v háji. Už nás viděl, tak co s ním uděláme?“ Od sousedního hrobu zazní odpověď plná hrůzy a paniky: (hlas Soudečka) „No tak já nevím. No tak, tak ... tak ho szabte.“

Ostrožovi po této větě nepatrně pobledla prokrvená tvář, pokusil se o poslední zoufalý útok. Podařilo se mu zřejmě kopnutím rozhodit útočníka, který ho škrtil, takže se mohl nadechnout a vykřiknout: (Ostrožův hlas) „Ty svině. Mě se nezbavíš. Sám uvidíš, že ti budu stát za zády ...“ Vzápětí byl opět sražen k zemi a neviditelné prsty se zaryly do jeho krku. Ve smrtelné agónii marného boje se pokusil rvát, ale z jeho hrdla se ozval jen chrapot.

Celou scénu zahalila mlha, která se po chvíli opět rozplynula. Po Ostrožově těle nezbylo ani památky.

Tento výjev zachycuje poslední okamžik života zlatníka Ostrože. Toho jediného lze spatřit, u ostatních jsou slyšet pouze hlasy. Kovové cvak bylo úspěšné vypáčení truhly s penězi. Bylo bohužel natolik hlasité, že probudilo Aldeina manžela. Ten se šel podívat, co to zaslechl. Zloději se stihli připravit a jakmile vešel Ostrož do místnosti, povalili ho na zem, klekli si na něj a lehce ho přiškrtli. Poté se jeden z nich zeptal Soudečka, co s ním mají udělat. Soudeček nechal Ostrože v panice zabít. Ještě než ho však najatí dobrodruzi stihli sprovodit ze světa, Ostrož si uvědomil, kdo ho nechává zavraždit. Začal Borvanovi spílat a aniž by si to uvědomil, vyslovil nesmyslnou kletbu, kterou mu zlomyslný osud vyplnil.

Pokud tato scéna proběhne před obecenstvem, postavy mohou na základě identifikace podle hlasu usvědčit Soudečka z toho, že dal zabít Ostrože. Pokud si toho postavy nevšim-

nou, poznají to stejně vesničané. Jakmile Soudeček zjistí, že je ztracen, začne prosit o smilování a slibovat, že všechno poví. Pokud to budou postavy skutečně požadovat, ke svému zločinu se kajně přizná. Oba barbari začnou tvrdit, že s tím nemají skoro nic společného a pokusí se vypařit. Vesničani jim v tom nebudou bránit a pokud nedošlo už předtím ke konfliktu barbarů s družinou, měla by je i ta nechat na pokoji. Nyní zůstává již jen jediný problém – jak zbavit Ostrože prokletí?

Odpověď je ve zlatníkové kletbě. Bude zrušena teprve tehdy, až nebude možné, aby Soudeček Ostrože spatřil. To znamená zbavit starostu navždy zraku nebo ho zabít. To by pro něho měl být i dostatečný trest. Ze svého postu bude pochopitelně sesazen. Aldea vyplatí našim dobrodruhům slíbenou odměnu.

Po prvním uložení se ke spánku se postavy opět probudí v křečích v hospodě Pod věží, kde o nich Marek dokončuje svou baladu.

KONEC BALADY

a) Postavy se chovaly krutě, arogantně a nehezky – tedy negace všech hrdinů, které prostý lid zbožňuje:

Bard popisoval příběh co nejrealističtěji, aby byl prostý lid popuzen jejich činy. Jestliže dokonce někoho neoprávněně zabily, bardem zfanatizovaný dav začne postavy nenávidět. V tomto případě bude nejlépe zakončit dobrodružství asi tímto způsobem:

Dalšího rána vás probudily křeče v žaludku. Po prvním rozhlédnutí jste zjistili, že se nacházíte opět v hospodě Pod věží, v pokoji, ve kterém jste se ubytovali. Ve svých otupělých hlavách slyšíte Markovu loutnu, jejíž tóny podbarvují pěvcův hlas:

*Byli hlupáci a zabíjeli,
jen tak, aniž by přemýšleli.
Byla to podlá holota,
co nectila cenu života.
A to si snad nechat líbit máme!?
Vemte zbraně, přes hubu jim dáme!
Že nevíte, kam máte jít?
Po schodech a vpravo zatočit!*

Vzápětí se dole v šenku ozval mohutný hlomoz a během okamžiku jste uslyšeli dupot nohou po schodech, vedoucích na vaše patro.

Bohužel ty strašné křeče v břiše vám naprosto svazují ruce i nohy. Bolestí nejste schopní ani vstát. Když do místnosti vtrhne rozlícený dav, vidíte jenom les nohou a vztekem zkřivené obličejy a po několika ranách a kopancích omdléváte.

Dobrodruzi procitnou kolem poledne, pouze ve svých roztrhaných šatech, vyhození před hospodou. Všechny věci i peníze jim byly odcizeny.

Hráči mohou namítat, že jsi jim nedal šanci na únik. Tedy, ona je to pravda, ale musíš jim znovu připomenout, že postavy pociťovaly tytéž žaludeční křeče, jako když do Markova světa vstupovaly. Snad uznají, že pokud někdo cítí obrovskou bolest, asi těžko se dokáže bránit, natož čarovat.

Balada o postavách se roznese velice rychle. V některých dalších dobrodružstvích se jim tak může stát, že budou-li poznaní, nepustí je například šenkýř do hospody jenom z obavy,

že tam ztropí nějakou výtržnost. Špatná pověst mezi lidem by měla tvým dobrodruhům zůstat jako cejch.

b) Postavy podaly průměrný výkon:

Zůstává jim vše, co získaly v Markově příběhu. Průměrná balada nikoho nezajímá, a tak i nadále zůstanou postavy neznámými dobrodruhy.

Dalšího rána vás probudily křeče v žaludku. Po prvním rozhlédnutí jste zjistili, že se nacházíte opět v hospodě Pod věží, v pokoji, ve kterém jste se ubytovali. Ve svých otupělých hlavách slyšíte Markovu loutnu, jejíž tóny podbarvují pěvcův hlas:

*Nebyli lumpové, nebyli svatí,
však co kdo udělá, to se mu vrátí.
Opustme Polesí, nechme je spát,
dopřejme hrdinům vydat se dál ...*

Náhle udeří Marek silně do strun a loutna se rozezní nepřijemným, disharmonickým akordem.

*Co zíváš, sousede, že by ses nudil?
Chápu – jsi všeznalec – příběh tě zprudil.
(smích z šenku)
Nebyl můj nejlepší, přiznávám barvu,
tak vám teď zazpívám o králi z Harvu.*

„Ano, ano!“ slyšíte nadšené výkřiky zdola. „Zazpívej o harvském králi, jak hledal krásku z obrazu. Zpívej!“ A vzápětí se do hluku a lomozu začínají ozývat první tiché tóny pěvcovy loutny. Vaše balada je, zdá se, zapomenuta. Lidé ztichli a bez dechu naslouchají příběhu o ostrovním králi, který se zamiloval do prastarého portrétu dávno mrtvé dívky. A vy, vy se můžete těšit snad jen z toho, že bolesti v břiše začínají konečně povolovat, takže se můžete alespoň postavit.

Až postavy sejdou dolů do šenku, může je někdo poznat, pozdravit a zaplatit jim rundu. Nějaké velké oslavy se ale rozhodně nedočkají. Pokud budou dorážet na Marka, ten bude jenom krčit rameny – sami si můžou za to, že balada byla nemastná neslaná. Nakonec jim přece jen někdo může druhý den nabídnout práci se slovy, že je zná z vyprávění lidí, co byli včera Pod věží. Bude to ale poslední závan popularity, kterého se naše družina dočká. Její sláva rozhodně nepřechká konec trhů.

c) Postavy obstály v Markově příběhu se ctí. Byli to hrdinové jak se patří, k vesničanům se nechovali arogantně atd.:

V takovém případě na sebe uslyší v Markově písni samou chválu.

Dalšího rána vás probudily křeče v žaludku. Po prvním rozhlédnutí jste zjistili, že se nacházíte opět v hospodě Pod věží, v pokoji, ve kterém jste se ubytovali. Ve svých otupělých hlavách slyšíte Markovu loutnu, jejíž tóny podbarvují pěvcův hlas:

*Hoj, byli to reci – pravý symbol ctnosti,
kdepak pálit, drancovat, kdepak lámat kosti.
Hlavu měli k přemýšlení, meč, aby se bili,
lumpům dali na pamětnou, dobré ochránili.
Chcete vidět hrdiny, potřepat jim rukou?
Snadná pomoc, sousedé, hore v patře chrupou!
Popadněte krígly, tácy, vemte pohoštění,
připravíme slavným rekům hezké probuzení!*

Vzápětí se dole v šenku ozval mohutný hlomoz a během okamžiku jste uslyšeli dupot nohou po schodech, vedoucích na vaše patro.

Bohužel ty strašné křeče v břiše vám ani nedovolují se postavit. Zdá se ale, že to nikomu nevádí. Nejdřív vidíte jenom les nohou, pak vás něčí ruce zvedají nahoru a dav vás s jásotem nese na ramenou dolů do šenku. Konečně bolest trochu povoluje a vy začínáte rozeznávat obličej kole sebe. Zahlédnete Marka, jak sedí na stole s loutnou v ruce a usmívá se na vás. Ostatní lidé se shromáždili kolem, poplácávají vás po ramenou a předhánějí se, kdo vám bude moci zaplatit první rundu. Zdá se, že to bude po všech těch dobrodružstvích docela příjemný večer.

Postavy získají to nejcennější, co se v této jeskyni získat dá – slávu. Jejich jména se roznesou od města k městu, spojována s přívlastky „stateční“ a „spravedliví“. Všude budou vítáni, v hospodách budou váženými hosty, kteří dostanou bez ptaní ten nejlepší pokoj, pít budou na účet podniku, může je poznat místní kovář a nabídnout jim meč za poloviční cenu atd. Měl by ses jim jako PJ odvděčit v dalších dobrodružstvích drobnými laskavostmi, způsobenými právě Markovým příběhem.

Marek samozřejmě nezpíval o družince jako o celku, ale o jednotlivcích, a proto se každému dostane podle jeho zásluh. Pokud tví hráči hrají i u jiných Pánů jeskyně, můžeš jim dát s sebou průvodní dopis, ve kterém bude vylíčeno, jaká pověst jejich postavu provází a jak se může projevat. Oni sami by si dopis číst neměli, i když jeho obsah si nejspíš brzo domyslí.

O JESKYNI

Dobrodružství je určeno pro postavy v průměru do 5. úrovně, protože by jinak asi neměli důvod se dohadovat s Markem. Na vyšších úrovních jsou postavy slavné až moc.

Vnitřní příběh (odehrávající se v Polesí) je tak trochu vykonstruovaný a některé události nejsou tak zcela pravděpodobné. Postavá to lze vysvětlit tím, že Marek byl také jenom vypravěč a proto se vše neodehrávalo v reálném, ale v jeho světě. PJ se však nikdy nesmí schovávat za Markova záda, pokud se dopustil nespravedlnosti.

CHARAKTERISTIKY POSTAV PRO DRD A DRD+

Starosta Polesí Borvan, zvaný Soudeček

Soudeček rozhodně nebude vyhledávat boj a postavy se s ním mohou utkat pouze v případě, že ho samy napadnou. V takovém případě bude bojovat tím, co bude právě po ruce, chodí totiž většinou neozbrojen.

DrD:

Životaschop.: 1
Útočné číslo: -1 + síla zbraně
Obranné číslo: -2 + KZ
Odolnost: 10
Velikost: B
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 7/humanoid
Intelligence: 13
Přesvědčení: neutrální
Poklady: 300/0
Zkušenost: 15

DrD+:

Je postavou na 2. úrovni, ale jeho vlastnosti vypadají podle toho, že je jako sud: -1/-2/+2/+1/+2/+2.

Soudečkovi barbaři

Ratoš s Honárdem jsou válečníci na druhé úrovni. Ratoš je ozbrojen dlouhým mečem, Honárd tesákem a kyjem. Oba na slovo plní příkazy starosty, který je najal a platí.

DrD:

Životaschop.: 2
Útočné číslo: +3 + síla zbraně
Obranné číslo: 0 + KZ
Odolnost: 14
Velikost: B
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 10/humanoid
Intelligence: 9
Přesvědčení: neutrální
Poklady: 10/0
Zkušenost: 50

DrD+:

Ratoš

Vlastnosti: +4/+2/0/+1/0/0 a postih -1 ke Krs za jizvu.

Je ozbrojen dlouhým mečem, takže je třeba nezapomenout na postih za chybějící sílu, i když bude meč používán obouručně.

Honárd

Vlastnosti: +3/+3/+1/+2/0/-1

Je ozbrojen tesákem a kyjem, takže je třeba nezapomenout na postih za chybějící sílu nedominantní ruky.

Kněz Karien

Karien se bude boji vyhýbat. V nouzi se bude bránit svou okovanou holí a modlitbami ke svému bohu, který mu může pomoci. Jak, to záleží na tobě jako PJ. Máš volnou ruku – co bude fungovat v Markově světě, nemusí fungovat ve skutečnosti. Karien však rozhodně není neporazitelný – je to jen jeden z mnoha putujících kněží svého řádu.

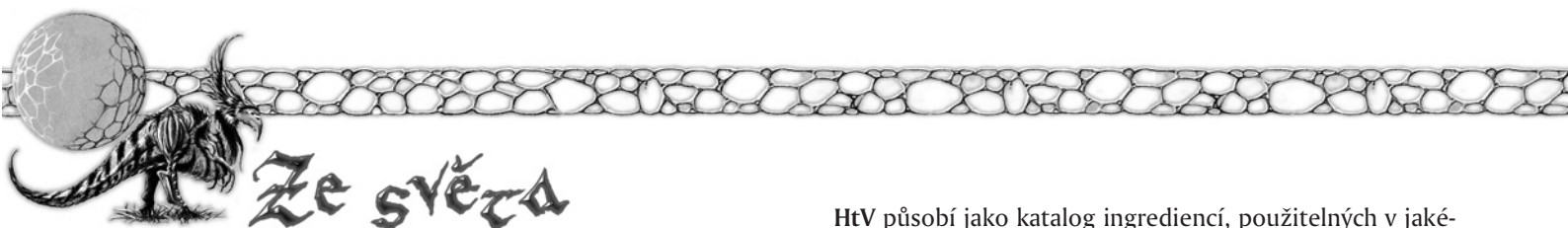
DrD:

Životaschop.: 5
Útočné číslo: 0 + síla zbraně
Obranné číslo: +1 + KZ
Odolnost: 12
Velikost: B
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 12/humanoid
Intelligence: 14
Přesvědčení: zmatené dobro
Poklady: 30/5
Zkušenost: 60

DrD+:

Vlastnosti: 0/+2/+1/+4/+4/+4

Je na 4. úrovni. Vzhledem k tomu, že u něj není nadefinováno žádné speciální náboženství, musí si každý PJ dotvořit principy sám, nejlépe podle vlastní momentální potřeby.



Ze světa

Hunter: The Vigil

Sebastian Chum

Každý den ve Světe temnoty mnoho smrtelníků stane tvář v tvář děsivým tajemstvím a bytostem skrývajícím se ve stínech. Přežijí se většinou z utržených ran nikdy nezotaví nebo nezvratně zešílí. Někteří se stanou jedním ze stínů. A několik málo poznamenaných smrtelníků zasvětili svou existenci Lovu.

V **Hunter: The Vigil** jsou hrdiny příběhů lidé nazývaní Lovci. Pronikají do kultů zapomenutých bohů, složitých otrokářských sítí upírů i na území vlkodlaků. Bojují nejen proti všem podobám temnoty, ale často i o svou vlastní přičetnost. Z pravidlového hlediska vnášejí Lovci do systému Světa temnoty několik mechanik a řešení, která hráči používají nezávisle na oficiálních pravidlech už mnoho let, ale dodávají i pár zajímavých novinek.

Ve výsledku jsou Lovci spíše nástavbou hraní smrtelníků ve Světe temnoty než plnohodnotnou další hrou ze Světa temnoty (ve smyslu **Vampire: The Requiem** nebo **Changeling: The Lost**). Magické a okultní schopnosti nebo hi-tech lovecké náčiní se zdá být nalepeno na poslední chvíli. Drtivá většina knihy je univerzální a přenositelná do jakéhokoliv příběhu ze Světa temnoty, v některých bodech je dokonce obsah **HtV** nepřijemně podobný již vydaným knihám.

Přesto má kniha smysl – oproti **Hunter: The Reckoning** minulé edice Světa temnoty má **The Vigil** ucelenější a přízemnější koncepci a nesnaží se reinterpretovat prostředí hry pro své účely (**Reckoning** se proslavila obrovským množstvím často přehnaných speciálních schopností, náznaky na provázání s epicky kosmologickými kořeny Světa temnoty a snahou přinést takovou verzi bytosti a nebezpečí, aby překvapila veterány).

LOV STÍNŮ

Vigil je určena především těm, kteří nemají zájem hrát hru o bytostech nelidských a ztrácejících zbytky lidskosti, ale spíše o lidech snažících se nepodlehnout svodům a nebezpečím temnoty všude kolem. Hráčům, kteří si dokážou užít napětí z hraní postav křehkých a schopných přežít – úspěšně lovit jen pokud dokážou spolupracovat a přemýšlet. Důraz na soužití, lidskost a zranitelnost hráčských postav je jedním ze základních kamenů atmosféry v **HtV** budované.

Nejvíce ze všech her ve Světe temnoty se tak blíží filmovým thrillerům jako je *Sedm*, Bournovská trilogie nebo *Zodiac* a hororům jako jsou *Úsvit mrtvých*, *Vymítač ďábla*, *Relic* a *Mimic* nebo *Vetřelec*. Inspirací byly jistě i seriály *Akta X* a *Supernatural*, z komiksů autoři jmenují *Hellblazer* (zfilmován jako *Constantine*) a skvělou sérii *The Walking Dead*. Zdroje inspirace a stylizace z oblasti počítačových her jsou především série *Silent Hill*, *Alone in the Dark*, *Half-Life*, *F.E.A.R.*, *Jericho* a *Undying* a z knih pak díla H. P. Lovecrafta a Stephena Kinga.

HtV působí jako katalog ingrediencí, použitelných v jakémkoliv hře ze Světa temnoty. Nejzajímavějším konceptem je „Practical Experience“, tedy zkušenost získaná v praxi – většinou krvavých, vypjatých momentech lovu – díky které se postavy mohou rychleji a logičtěji učit těm dovednostem, které jsou pro ně z hlediska přežití nejdůležitější. Druhou podstatnou novinkou je „Risking Willpower“ neboli sázky bodů Vůle – hráč na hod „spálí“ jeden bod vůle a „zariskuje“. V případě úspěchu získá svou spálenou vůli zpět a krom toho jeden bod vůle navíc získá. Neúspěchy jsou ale při riskování mnohem horší než bez použití „sázecí“ mechaniky.

Podobně výrazným rozšířením pravidel jsou Tactics, neboli předem natrénované postupy lovu prováděné celou skupinkou postav dohromady. Je libo nalákat kořist na místo, kde nikdo neuvidí její popravu? Případně zlámat obě smrtícími drápy vyzbrojené pracky? Tactics jsou zcela závislé nejen na společném popisu, ale i na společném vývoji a vzájemném soužití postav – vyjadřují tak podstatu **Hunter: The Vigil**, a totiž že osamocení Lovce tváří v tvář temnotě je mrtvý Lovce.

Kromě těchto ingrediencí přidává **HtV** ještě pravidla pro výběr Occupation (povolání), které dává postavám určité výhody do začátku, vzešlé z jejich civilního života – fungují jako Merit a bonus do některých dovedností. Najde se tu dostatek povolání, od bezdomovců a umělců po nájemné zabijáky a hackery. V dobré tradici Světa temnoty však povolání neznamená jen pravidlové výhody, ale definuje minulost postav i jejich přístup k životu.



Za zmínku nakonec stojí ještě jedna novinka (naznačená v umírněné podobě v knize *Dogs of War*): Morální rozpad postav mohou nyní zpomalovat a měnit takzvané „Triggers“ neboli něco jako „spínače“, což jsou výjimky v morálním vnímání světa vedoucí k zajímavým problémům.

Pokud například postava nahání prchajícího vlkodlaka střelbou z automatické zbraně do připravené pasti a do cesty na jedinou vběhne panikařící nevinný civilista, má hráč na výběr: Buď v daný okamžik rozřešit morální důsledek zabití člověka (což by v závislosti na dosavadním stavu postavy mohlo vést k šoku a rozpadu osobnosti, případně k morální degeneraci v necitlivého vraha – obojí by ohrozilo lov na vlkodlaka a životy lovců čekajících u připravené pasti), nebo vytvořit pro svou postavu Trigger a prostě pokračovat v hrané scéně. V tomto případě by Trigger zněl například „Nikdy nenech kořist uniknout,“ a dovolil by postavě prostě se oklepat, překročit rozstříleného nešťastníka a zatvrzele jít za svým cílem.

Co takový Trigger hráčí přináší je rychlý způsob překonání okamžité krize výměnou za nový rozměr morálky jeho postavy. Co se stane, pokud někdy v budoucnu dostane postava na výběr mezi ošetřením raněného spolubojovníka nebo stíháním utíkajícího monstra? A co když bude někdy postava nucena bojovat bok po boku s některým z lidštějších upírů – nechá pak svého spojence jít, nebo ho bodne do zad, jak jí káže Trigger získaný kdysi kvůli dokončení lovu na vlkodlaka?

OD MILOVNÍKŮ EXTRÉMNÍCH SPORTŮ PŘES TATÍKY OD RODINY PO POTOMKY LUCIFERA

Většina Lovců jsou obyčejní lidé, spolupracující díky nějaké nepřirozené události, která je spojila. Každý z nich například ztratil někoho blízkého v sektě, která spáchala sebevraždu. Nebo na každého z nich něco zaútočilo uprostřed noci v posteli a každý z nich se probudil po třech dnech – slabý, bledý a pohublý o deset kilo, s výpadkem paměti, v bytě pokrytém pavučinami a zbytky neuvažených instantních jídel.

Ať už se potkají náhodou, přes internet nebo přímo na místě, brzy se najde další a možná ještě významnější důvod držet pohromadě. Na této první úrovni Lovu jsou stále ještě obyčejnými lidmi. Chodí do práce, mají rodiny a přátele, studují. Ale stále častěji je nějaký novinový titulek nebo náznak mezi řečí přivádí v myšlenkách zpět k událostem, které je poslaly do temnot.

Něco hluboko uvnitř je nutí zkoumat, bádát, mstít se a hledat odpovědi. Snad aby se s temnými šrámy vyrovnali, snad protože v nich něco nelidského zanechalo semínko zhoubné zvědavosti nebo nenávisti...

Časem skupiny těchto začátečnických Lovců narazí na opuštěné budovy, z jejichž oken vyhlížejí bledé nahé postavy, na podivné znaky vedoucí otupělé a unavené lidi do nepoužívaných stanic metra. Ve stínech se pohne něco slizkého, zachyceného koutkem oka... Něco zažehne jejich plamen.

Uvidí, jak úlisný a arogantní mladík v baru zašeptá něco do ucha mladé dívky a ona s ním odejde, aniž by se rozloučila se svým přítelem. Ten se ji pokusí zastavit, ale arogantní mladík něco zašeptá i jemu a on se k nim připojí. Venku v temné uličce Lovci narazí na krvavou, obscénní hostinu. Schopnost upírů ovlivňovat mysl smrtelníků a děsivá rychlost jsou nebezpečné, ale tou dobou už Lovci nosí zbraně – a několik ran z brokovnice skolí i starší pijavici, natož jen několik týdnů živořící mládě.

Pokud Lovci přežijí dostatečně dlouho, všimne si jich některá z organizací. Ať už radost z Lovu vyhledávající šílenci z Ashwood Abbey, křesťanská sekta The Long Night, staré uskupení okultistů Loyalists of Thule, zaznamenáváním a sledováním nadpřirozena posedlí Network Zero nebo své rodiny a pracovní místa všemi dostupnými prostředky chránící Union...

Každá z organizací má vlastní metody a cíle, všechny však spojuje Lov. Hráčským postavám mohou nabídnout podporu, informace a vybavení, bez kterého by nikdy nepřežily déle než pár měsíců. Jedině díky některé organizaci si mohou Lovci dovolit bojovat s temnotou na širší úrovni – vypalovat hnízda, přetrhávat kontakty a popravovat ve velkém. Přístup organizací se spíše než k lovu začíná blížit vedení války... se všemi hrůznými následky a oběťmi.

Nad organizacemi pak stojí málo početná a pečlivě skrytá Spiknutí. Vládou podporovaná a futuristickými zbraněmi vybavená Taskforce VALKYRIE, magií vládnoucí Aegis Kai Doru, alchymii a orientálními tradicemi ovlivnění Ascending Ones, tajemnou korporací financovaná Cheiron Group nebo démonická Lucifuge... Lovci začlenění do některého ze Spiknutí podle mnohých překročili hranici mezi člověkem a monstrem. Nevedou proti Temnotě válku, tak jako to dělají početnější, ale méně sofistikované organizace, a monstra už vlastně neloví, jako spíše jimi manipulují, využívají je a zkoumají.

Cesta Lovce ke členství v některém ze Spiknutí je dlouhá a náročná. Jejich existence je pak zároveň hrozbou, že každý člověk se může stát monstrem, a nadějí, že každé monstrum může být trochu člověkem. A obojího se dá využít k Lovu.

LOVCEM NEBO KOŘÍŠTÍ?

Je jasné že po vydání *HtV* už Svět temnoty nebude nikdy stejný. Smrtelníci v něm nyní mají své mocné a nebezpečné zástupce; vynalézavé, chytré a dobře vybavené. Pokud hrajete upíry, vlkodlaky, mágy, stvořené nebo podvržence a uvidíte svého vypravěče jak si pročítá *Hunter: The Vigil*, začnete se rychle zabývat tím, jak svým nelidským postavám zabezpečit úkryt, dostatek silných spojenců a spolehlivých přátel. Nestačí být silný a mít na své straně nadpřirozené schopnosti – Lovci vám v prvních dvou kolech boje kladivý zlámou všechny končetiny, v dalších dvou vyrazí všechny zuby a v pátém vás pokropí hořlavinou a zapálí. Navíc mívají vlastní nadpřirozené schopnosti a většina z nich jsou šílenci, co viděli víc umírání a prožili víc utrpení než leckterý staletý upír... Není protivníka, který by v monstrech probouzel tolik pokory a strachu.

Pro vypravěče přinášejí Lovci kromě skvělého způsobu, jak donutit hráče nadlidsky mocných bytostí ohlížet se přes rameno a spolupracovat, i novou možnost směřování her. Hráčské postavy nyní nemusí po pár sezeních zjišťovat že už nejsou lidmi. Mohou se stát plnohodnotnou součástí Světa temnoty jako smrtelníci, což otevírá obrovské možnosti.

Pokud navíc do mixu vhodíte něco z knih jako je *Second Sight* (je libo Lovce ovládající psychotroniku nebo animismus?) nebo *Book of Spirits* (je svět duchů něco nepřirozeného a měly by se jeho projevy Lovit?), získáte stejně (a díky stále běžícím každodenním lidským životům možná i více) bohatý příběh, který je tak ryze World of Darkness, jak jen RPG může být.

Osobně netuším, co dalšího chtějí autoři Světa temnoty hráčům nabídnout. V srpnu vyjde zatím obsahově neznámá hra *Geist: The Sin-Eaters*, nechme se překvapit. Do té doby přejí příjemně mrazivé tápání v temnotách.



Z domova

V únorovém čísle jsme se v krátkosti zmínili o několika tuzemských webech věnujících se RPG hrám. Nyní si dva z nich představíme podrobněji, a to přímo slovy jejich tvůrců a správců.

RPG Fórum a RPG.sk

Na českém a slovenském webu není mnoho stránek, které se snaží svým záberem věnovat všem RPG hráčům, jak domácím, tak zahraničním, od těch masově rozšířených až po ty téměř neznámé. Jedním z takových projektů je i dvouportál **RPG Fórum a RPG.sk**, který má nemalé ambice být vašim průvodcem po rozmanitém světě her na hrdiny.

RPG.sk **RPG Fórum a RPG.sk** je komunitní portál, který sdružuje fanoušky mnoha různých herních světů i systémů. Najdete ho na adrese www.rpgforum.cz. Život celého portálu se točí kolem **RPG Fóra**, diskusního serveru o hrách na hrdiny. Nad fórem pak stojí nástavba v podobě informačního serveru **RPG.sk**, který publikuje články, poskytuje informace o existujících RPG hrách, příležitostně pořádá soutěže a v neposlední řadě shromažďuje novinky z dění na domácí scéně.

Diskuze na RPG Fóru

Jádrem portálu je diskusní server **RPG Fórum**, na němž naleznete stovky diskusí o hrách na hrdiny. Důraz je kladen na obecné diskuse nezávislé na herním systému (např. „vrazi v družině“ nebo „hraní ve staré Číně“), ale můžete si zde popovídat i o jakékoliv své oblíbené hře nebo herním světě – od oficiálních diskusí o **Dračím doupěti Plus** až po debaty věnované málo známým či experimentálním hrám. Na své si přijdou i fanoušci **RPG** teorie nebo čtenáři zápisů z her.

Česká a slovenská tvorba

RPG Fórum má dlouhou tradici vlastní tvorby. Někteří kreativní návštěvníci už například přeložili spousty zahraničních her, jiní se věnují vývoji vlastních herních světů, systémů či dalších doplňků pro hru.

Fórum každoročně pořádá soutěž „**RPG Kuchyně**“, ve které je cílem soutěžících vytvořit za pouhých 14 dní kompletní hru na hrdiny podle zadaných ingrediencí. Po dvou ročních takto vzniklo již více než 20 původních českých a slovenských her.

Na **RPG Fóru** se rovněž zrodil internetový dvouměsíčník **Drakkar**, se kterým jste se seznámili v minulém čísle. **Drakkar** s Fórem dodnes úzce spolupracuje – probíhá zde veškerá organizační diskuse a navíc tu naleznete kopie všech článků.

Anotace RPG her

Důležitou součástí portálu jsou anotace. Jedná se o průběžně doplňovanou databázi existujících **RPG** her – u každé naleznete stručnou charakteristiku a důležité odkazy. Pokud ně-

kdy narazíte na nějakou hru a budete shánět více informací, anotace vám poslouží jako cenný rozcestník.

Ke každé z her můžete poslat stručný komentář a až pěti-hvězdičkové hodnocení. Díky této funkci se snadno dozvíte, které hry jsou oblíbené a proč, případně jaké chyby jim ostatní hráči vyčítají.



Novinky a propagace

Hlavní strana portálu slouží jako sborník novinek z české a slovenské **RPG** scény. Setkáte se zde s upoutávkami na připravované projekty, nově vydané materiály či plánované akce. Využijte toho, že novinky může posílat kdokoliv, a pokud chcete upozornit na svůj projekt, napište vlastní upoutávku.

Unikátním projektem je „databáze článků o **RPG**“, která sdružuje odkazy na články z celého internetu. Pokud publikujete své články o hraní na jiných stránkách, můžete odkazy na ně přidat do naší databáze. Vaše články si tak poté návštěvníci budou moci snadno dohledat, ať už je publikujete kdekoli.

RPG Fórum funguje na českém webu již od roku 2001. Od té doby prošlo mnoha změnami, průběžně se mění, přejmenovává a rozšiřuje. Srdečně vás zveme, abyste se i vy zapojili do našich diskusí, kreativní tvorby nebo třeba hodnocení **RPG**ček. Těšíme se na vaši návštěvu!

d20 v kostce

Hledáte inspiraci, jak zlepšit kvalitu vašich her? Potřebujete poradit se zapeklitým herním problémem? Nebo si chcete jednoduše oddechnout a na chvíli si jen tak nezávazně povídat a bavit se?



Potom neváhejte a navštivte www.d20.cz, článkový a diskusní web o všech možných aspektech her na životní příběhy. „**Kostka**“ vznikla spojením sil několika webů věnujících se hře **Dungeons & Dragons** a hrám v systému **d20**. V průběhu let však dalece překonala i ta nejdivočejší očekávání svých tvůrců a stala se jednou z ústředních stránek věnujících se nejruznějším u nás hraným **RPG**. Z široké nabídky, kterou **Kostka** skýtá, lze vypíchnout zejména:

- ověřené rady pro vypravěče i hráče
- překlady toho nejlepšího ze zahraniční tvorby
- atraktivní články na nejružnější témata
- množství pestrých diskusí
- zábavnou sbírku humorných hlášek ze hry
- rozsáhlou seznamku pro hráče
- publikační sekce a oddělené diskuse pro jednotlivé herní skupiny
- podporu pro hraní přes internet ve specializovaném rozhraní

Současná žánrová paleta webu sahá od tradiční hrdinské fantasy přes nejružnější druhy science-fiction a hororu až k méně probádané oblasti hraní thrilleru, detektivky, špiónážních a akčně laděných her; nevyhýbá se ani velmi specifickému druhu komických rolových her. Možnost rozšířit ji má přitom každý, ať už s rolovými hrami začíná nebo je už zkušeným veteránem, neboť **d20 v kostce** vám poskytuje možnost bez překážek publikovat zajímavou úvahu, článek nebo překlad tak, aby si je přečetly stovky čtenářů. Pokud máte rozsáhlejší materiál týkající se jednoho tématu, ať je to fiktivní svět nebo herní systém, můžete získat i vlastní projekt s možností si jej sami spravovat a přidat tak další střípek do této bohaté mozaiky.



Vývoj Kostky jde stále kupředu. Její autoři naslouchají čtenářům a přizpůsobují jejich přání nové funkce i obsah. Exkluzivně lze prozradit, že se v nejbližší době chystá nová verze webu, která nabídne mimo jiné:

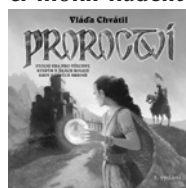
- lepší podporu pro čtenářské blogy
- snazší orientaci v rozsáhlém obsahu
- efektivnější vyhledávání
- přepracovanou podobu diskusí
- a několik dalších příjemných překvapení

Je jedno, jestli se probíjíte podzemím plným fantasy nevtvůr nebo splétáte intriky v hororovém světě plném upírů a vlkodlaků. Nejde o tom, zda je vaší oblíbenou románovou řadou *Forgotten Realms*, *Dragonlance* nebo *Píseň ledu* a ohně. Jestli pro diskusí o tom, co vás zajímá nebo trápí, upřednostňujete stabilní a přátelské prostředí, budete mile překvapeni komorně působícím místem a erudovanými autoři s profesionálním přístupem k věci.

Pokud je RPG součástí vašeho života, potom www.d20.cz je odpověď, kterou hledáte.

ALTAR připravuje

Jak si jistě většina z vás všimla, po předloňském útlumu se ediční činnost nakladatelství ALTAR loni opět více rozběhla. A to jak co se týče novinek, tak i reedici vyprodaných starších titulů. Příznivci Asterionu se na jaře dočkali *Rukověti dobrodruha*, modulu určeného tentokrát především hráčům. Léto přineslo milovníkům ekonomických strategií a válečných bitev novou edici *DrD Pravidel pro experty – Svět*. Na podzim pak následovala krátce po sobě nová, vylepšená vydání oblíbených deskovek – *Proroctví* a *Dornu*. A pod vánoční stromeček si hráči mohli nadělit nejen zbrusu nový modul *Taria – Pohraničí*, ale také zjednodušená pravidla *Dračího doupěte*, která jsou v elektronické podobě dostupná zdarma. Byl také obnoven sortiment kovových figurek pro DrD+ a v tomto roce by mělo jejich řady rozšířit i několik nových.



Ani letos neholdá ALTAR ve vydávání zaostávat. Jako první novinka se na jaře na pultech objeví karetní hra *Colossal Arena* z dílny světově úspěšného designéra Reinera Knizii. Pořadí a konkrétní termíny dalších titulů zatím známy nejsou. Příznivci deskovek se mohou těšit na dvě rozšíření *Proroctví* (reedici delší dobu vyprodané *Dračí říše* a napjatě očekávanou novou *Říši Chaosu*) a také na první rozšíření *Dornu – Kostejův věčný návrat*, které přinese další poklady, pozeňání a rituály, nové postavy a také několik prvků zvyšujících variabilitu hry. Hráči RPG jistě uvítají asterionský modul *Krajiny za obzorem – Stíny Jihu*, který je zavede i do Kharovy říše. Pracuje se také na postupném zpřístupnění starších již nedostupných modulů (mezi nimiž nebudou chybět oblíbení *Nemrtví a světlonoši*). Zkrátka v letošním roce bude rozhodně z čeho vybírat.



Navštivte web Dechu draka



Dlouho avizované webové stránky Dechu draka, které delší dobu běžely v testovacím režimu, dostaly tento měsíc k 15. výročí prvního časopiseckého čísla novou vydatnou porci obsahu. Na adrese <http://dechdraka.altar.cz> tak nyní mimo jiné naleznete všechna čísla ročníku 2007 ve formátu PDF a každý měsíc přibude v této podobě několik dalších starších čísel. Stejně tak se budou postupně, vždy s ročním odstupem od tištěné podoby, objevovat i čísla nová. Zároveň budou některé texty také zpřístupňovány i v online podobě.

Zveme tedy všechny čtenáře Pevnosti k návštěvě a procházce patnáctiletou historií Dechu draka.