



DRAKKAR

č. 45 | SRPEN 2014

OBSAH 45. ČÍSLA

Comics

4 Jsem Fagi! + Rozhovor

Redakce

Ať už jste se se svéráznou postavou Fagi, třináctileté „drzé a nekorektní“ holčičky s avantgardními názory i vlasy, někdy se tkali, nebo o ní slyšíte prvně, vydejte se na krátkou výpravu do jejího světa.

6 Bezejmenný hrdina

Redakce

Další díly oblíbeného comicového stripu o tajemném hrdinovi držícím stráž nad městem.

O hrani obecně

7 Planetární invaze

„Ecthelion²“

Již v Drakkaru vyšly články o velkých bítvách v prostředí sci-fi v RPG a bojích na planetě samotné. Tentokrát se zaměříme na vylodění a invazi na nepřátelské planete. Tehdy dochází k těžkým bojům ve vesmíru, na obloze i na zemi. Statečné činy jediného vojáka či velitele mohou rozhodnout o úspěchu, či porážce... a to je prostor pro postavy a hráče.

Historie a realita

11 Jachting, jedině jachting

„Vallun“

Dnes bude řeč o jachtingu. Tedy o činnosti, která mne přivedla mj. i k této sérii článků o námořnictví. Když se řekne jachting, může si člověk vybavit celou řadu věcí, od luxusního životního stylu po extrémní sportovní výkony. Článek se věnuje hlavně běžnému rekreačnímu jachtingu v jeho námořní podobě. Avšak nevyhneme se ani pohledu do ostatních částí jachtařského světa, který není pestrý jen barevnými plachtami.

Gamedesign

19 Od obyčejného po nepochopitelné aneb jak vytvářet, chápávat (a pochopit) kvalitní design

„Pipux“

Kde leží definice kreativity? Tolikrát omílaný citát, který praví, že jde o „schopnost vzít stávající poznatky a aplikovat je na nové/ nevyzkoušené cíle“, tu přijde vhod. Přiměřeně zvládnutá tvůrčí práce (třeba ta designérská) se nachází kdesi mezi dvěma póly – mezi bránou nekonečné představivosti a mezi střízlivou skutečností.

Literatura

22 Sedm ryb (Argonantus)

„Fingalen“

Argonantus si môj čitateľský záujem vyslúžil už ako autor poviedkovej zbierky *Ztracené letopisy*. Nemôžem povedať, že som z jeho tvorby vždy odvarený, ale jeho klávesnica vytvorila aj niekoľko príbehov, ktoré patria k mojim najsrdcovejším. A preto sa nemožno čudovať, že po jeho náznakoch o texte dlhšieho rozsahu som sa nevedel dočkať vydania ďalšieho papierového počinu.

25 Proměny historické fikce 2

Argonantus

Minule jsme konstatovali, že historie je beletristickými technikami nedosažitelná. Nasnadě je proto myšlenka na reálnou historii úplně rezignovat a zmanipulovat ji k nějakým odlišným cílům. Historická fikce tohoto druhu se stala zcela úmyslně daleko více fiktivní než přesnou historií.

Doplňky

32 Trosské panství a jeho dungeony

„Quentin“

Série malých dungeonů pro fantasy hry.

ÚVODNÍ HAIKU

**Klidná hladina.
Čtenář či mořeplavec,
kdo na břehu sní?**

Drakkar je internetový sborník článků o RPG hrách, založený na jaře 2007. Každé dva měsíce vyzýváme vás, čtenáře, abyste nám posílali své články. K těm poté dostanete komentáře od dvou různých spolupracovníků časopisu a budete mít čas jejich návrhy zpracovat, pokud to uznáte za vhodné. Nakonec finální verze článků podrobíme korekturám, zasadíme do slušivého kabátku a vydáme jako PDF dokument.

Na tomto místě bychom chtěli poděkovat všem z vás, kteří jste kdy přispěli vlastním článkem. Bez vás by se tento projekt nemohl nikdy uskutečnit.

Uvažujete-li o tom, že byste také začali v Drakkaru publikovat, srdečně vás zveme do [našich organizačních diskuzí](#).

připravila Tereza „Raven“ Tomášková

Comics

JSEM FAGI!

Ať už jste se se svéráznou postavou Fagi, třináctileté „drzé a nekorektní“ holčičky s avantgardními názory i vlasů, někdy setkali, nebo o ní slyšíte prvně, vydejte se na krátkou výpravu do jejího světa. Světa úspěšného webcomicsu Jsem Fagi!. Pokud vám nejsou cizí comicsy těžící z absurdity, recese a jazykového a černého humoru, Fagi se možná stane Vaší příští oblíbenou comicsovou hrdinkou...

5 OTÁZEK NA AUTORKU

Fagi se dostala (jako jedna z mála comicsových postav v Čechách) až na divadelní prkna. Viděla jste Svět podle Fagi a jaký podle Vás byl? Měla jste přímý podíl na dramatizaci? Nevadí mi dostať se na prkna. Na rozdíl od lidí. Pro ty je prkno většinou konečná. Ale být na divadle není až zas taková sláva Nebel je i ve filmu. Co platno?! Nebel jméno slavných nadarmo. Divadlo dno už hrálo Svět podle Fagi 200x a ne-přestávají (program na www.divadlodno.cz), jen-DNOU si na ně přijdu. Oni si na mě nepřijdou!

Zestárne někdy Fagi, nebo zůstane navždy „třináctiletou comicsovou holkou“? Comiksové postavy myslím neumýrají. Smrti se nebojím. Bojím se gumy.

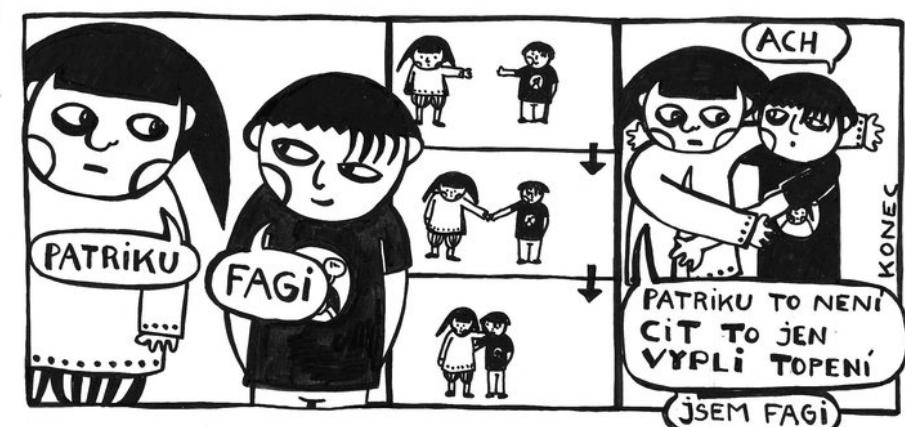
Tato otázka napadne snad každého čtenáře Jsem Fagi!, takže ani já ji nemůžu opomenout a nezeptat se na ni – je Fagi Vaším alteregem? Co je na „Jsem Fagi“ nejasného? Já jsem Fagi!

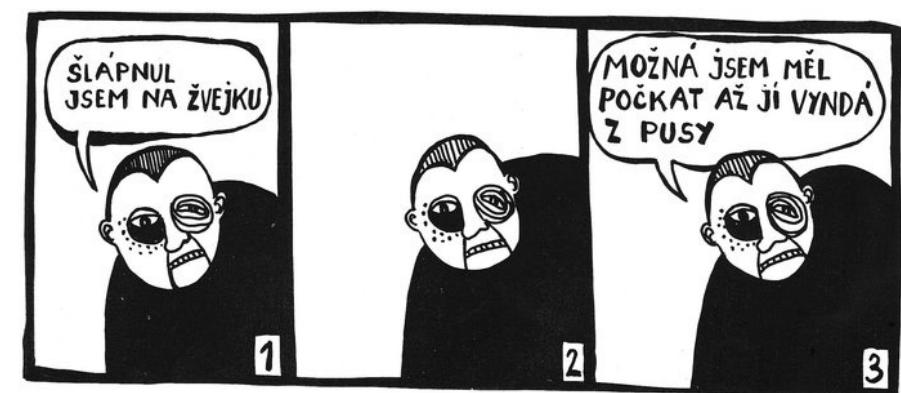
Díky výrazné pointovanosti a humoru jazykových „variací a deformací“ je Fagi pochopitelně spjata především s comicsovými stripy, ale uvažovala jste někdy o tom, že byste Faginy příhody rozvinula do větší epické šíře a vyzkoušela si rozsáhlejší tvar?

Už v půlce téhle otázky jsem byla unavená..... život je stryp, vžžžm a už je líp.

Výraznou postavou comicsu Jsem Fagi! je kromě ústřední „černobílé a placaté“ Fagi a několika dalších postav i poněkud směšnohrdinský Patrik – nikdy se nevzdávající a věrně milující Fagi, která ho však vytrvale odmítá. Dozvíme se někdy proč?

Ne!





připravila redakce

Comics

BEZEJMENNÝ HRDINA



Díl IV. Nepřízeň počasí

Napsal „Ecthelion²“

O hraní obecně

PLANETÁRNÍ INVAZE

Noční oblohu křížovaly laserové a trasovací střely pozemních baterií, kterým odpovídala palba útočících letounů, rakety a napalmové bomby. Nebe bylo plné ohně, vzduch byl žhavý a plný zápalu. Explosje zasahovaly obranná postavení a ohromné energetické výboje z vesmírných lodí z temnot vesmíru nad oblohou drtily beton i ocel. Země se chvěla jako při zemětřesení a hřmění bylo ohlušující. Nebe najednou rozsvítil ohromný záblesk, který ozářil celou scénu masakru, když na orbitální dráze explodovala vesmírná loď, na níž v okamžiku zemřely tisíce lidí...

Tento článek volně navazuje na dvojici článků *Ohromné vesmírné bitvy* a *Ohromné planetární bitvy*, které vyšly v DRAKKARU číslo 19. Oba řešily, jak by se daly hrát velké bitvy z prostředí science fiction v RPG. Zatímco první se věnoval mohutným bitvám ve vesmíru a druhý pak bojům na planetě samotné, text, který čtete nyní, se zaměřuje na jednu z nejobtížnějších vojenských operací vůbec – a to vylodění a invazi na nepřátelské planetě. Během invaze dochází k těžkým bojům ve vesmíru, na obloze i na zemi, osud nejen bitvy, ale i války samotné visí na vlásku. Statečné činy jediného vojáka či velitele mohou rozhodnout o úspěchu, či porážce... a to je prostor pro postavy a hráče.

Tento článek se soustředí na případy vylodění, kdy je potřeba se vylodovat pod palbou na bráněných územích. Často dojde k situaci, kdy se na planetě nachází spojenec, u nějž je možné pozemní jednotky vyludit bez boje, případně se tam nacházejí plochy, kde je možné vyludit vojska bez obav... Ale pro tento článek vycházíme z toho, že občas dojde k tomu, že se obránci musí vylodovat pod palbou... a upřímně řečeno, je to ten nejzajímavější případ. Pokud se vojska vylodí pokojně, je to záležitost logistiky a je to zajímavé jen málo. Vylodění pod palbou je to pravé spaceoperové dobrodružství, takže vycházíme z toho, že ve valné většině případů ve vašich hrách bude z nějakých důvodů potřeba vylodovat se v bráněných oblastech.

Příprava invaze

Invaze je jedna z nejobtížnějších vojenských operací vůbec. Musí být perfektně a do detailů naplánována, jinak velmi pravděpodobně selže, nebo utrpí strašlivé ztráty. Již měsíce před vyloděním se v oblasti vylodění toulají „turisté“ se snímkovacími zařízeními, agenti kupují geologické rozbory a mapy z úřadů, shromažďují všechny videozáznamy, kde se místa vylodění objeví, a speciálně upravené lodě pod neutrální registrací prolétají a dělají satelitní snímky. Souběžně s tím zuří válka agentů, kteří se snaží získat informace, koupit důležité úředníky a důstojníky, zatímco zároveň se snaží přesvědčit druhou stranu, že vylodění proběhne někde úplně jinde. Tady je prostor pro postavy, aby se

v malých skupinách nebo osamoceně zapojily do získávání informací a tajných operací na zmatení protivníka.

Ve chvíli, kdy jsou data shromážděna, začíná se připravovat plán, superpočítače s výpočetní kapacitou celé planety rozjízdí analýzy všech možných scénářů a začínají se sbírat lodě a vojska k vylodění. Ve chvíli, kdy je shromážděna útočná flotila, se invazní vojska nalodí do přepravních transportérů a je připraven plán a průzkum, je čas, aby flotila vyrazila do bitvy.

Vesmírná bitva

Na všech bojových postaveních se rozevřaly sirény, když radary a satelity zaznamenaly mohutnou bojovou flotilu, která se přiblížila k oběžné dráhy planety. Na palubách bitevních lodí se rozlehlo dušepání bot, když všichni spěchali na bojová postavení, zatímco křížníky vyrazily protivníkovi vstříc a orbitální bojové stanice začaly aktivovat své obranné systémy...

Ve chvíli, kdy se útočící flotila vynoří u cílové planety, přichází na řadu regulérní vesmírná bitva s protivníkovou flotilou, hlídkovými loděmi a orbitálními stanicemi. V ní se transportní, tankovací a zásobovací lodě drží zpátky, zatímco bitevní lodě a křížníky postoupí kupředu, aby se střetly s protivníkem, a další brání transporty před protiútokem protivníka.

Ideálním výsledkem je samozřejmě zničit nepřátelskou flotilu a tím vytvořit volné pole pů-

sobnosti pro invazi, ale to je jen zřídkakdy možné. Klíčové planety jsou málodky po-nechány bez potřebné ochrany, takže na oběžné dráze se rozhoří těžká bitva, v níž se útočící strana snaží vytvořit si **místní převahu** dostatečnou na to, aby mohla co nejdříve dostat dolů vojska (a nedala čas nepřátelům na zemi, aby se na ni lépe připravili) a zároveň mohla v této oblasti bránit zásobovací trasy a předmostí.

Většina bitev bude vypadat tak, že si útočící flotila vytvoří prostor pro výsadkové lodě (odrazí obránce, zničí orbitální stanici a obranné sately), a zatímco budou vojáci přistávat, bude pokračovat bitva ve vesmíru (jejíž výsledek je životně důležitý, protože když vlastní flotila prohraje, tak je výsadek odsouzen k neúspěchu i v případě, že zvítězí, protože je odříznutý od zásob a posil).

Flotila může z vesmíru podporovat výsadek **orbitální palbou**. Větší lodě mohou přesměrovat většinu energie do ion-tových, či orbitálních děl, které jsou dostatečně silná, aby prorazila atmosférou a děsivou silou drtila obranná postavení na zemi. Tyto lodě se ale nemohou podílet na vesmírné bitvě a musí mít vlastní doprovodné lodě, které je budou chránit, admirál jich proto pro podporu pozemního útoku nemůže vyčlenit příliš mnoho, protože tyto lodě by mu chyběly jinde. Pokud jich bude příliš málo a budou pálit příliš krátce, nepovede se zničit nepřátelská postavení protiletadlových baterií a výsadek bude mít ve vzdu-



chu strašlivé ztráty, pokud vyčlení příliš mnoho lodí, pak jich nezbude dost na vesmírnou bitvu (a kanony větších ráží na větších lodích velmi citelně scházejí) a flotila bude poražena. Obvyklou taktikou je tak vyčlenit několik lodí, které sice soustředěnou palbou naruší nepřátelská postavení, ale nezničí pevnější bunkry a většinu sil protivníka, se kterými musí svést pozemní bitvu invazní oddíly.

Vesmírná a pozemní bitva jsou tak dvě spojené roviny – dvě oddělená „bojiště“, jejichž

výsledky ale přesto vzájemně ovlivňují jedno druhé. Orbitální bombardování z vesmíru ovlivňuje bitvu na zemi, zatímco úspěch na planetě (ničení planetárních děl schopných ohrozit lodě, případně obsazení velitelství protivníka, které zhorší koordinaci nepřátel) zase zespuď směrem do vesmíru. Hráči se tak mohou rozdělit (některí budou bojovat bitvu na zemi, další pak ve vesmíru), a přestože bojují na dvou různých bojištích, bojují stejnou bitvu, jejíž výsledky jsou provázány.

I výsledky bitev jsou provázány. Pokud zvítězí flotila ve vesmíru, ale výsadek na zemi je odražen, pak invaze skončí neúspěchem. Flotila sice může planetu z vesmíru ostřelovat, ale nemá možnosti, jak ji zabrat (pokud nesestaví druhý výsadek z vojáků, kteří zbývají, a narychlo zverbovaných posádek lodí). V případě, že výsadek zvítězí, ale flotila prohraje, je pozice vojáků na zemi velmi obtížná, ale ještě není vše ztraceno. Znamená to, že výsadek je odříznutý od podpory a zásobování a buď bude časem nucen kapitulovat, nebo ustoupit do neprostupného terénu a vést partyzánskou válku. Pokud bude ale pozemní armáda úspěšná, může se jí podařit rychle obsadit pozemní štity, které brání orbitálnímu bombardování, obsadit protiorbitální děla a obrany... což znamená, že protivník bude muset dát dohromady vlastní vojsko, aby je od tamtud dostal... a každý den, kdy se brání, dává

čas vlastní flotile, aby se zkonsolidovala a přišla je vysvobodit.

Výsadek!

Když se flotila probije skrze blokádu na orbitě, pak se v první vlně vylodí **speciální jednotky**, aby lasery osvítily cíle, sabotovaly důležité zařízení a ničily protiletadlové obranné kanony. Ty mohou být na místě umístěny už s předstihem, pokud to není možné, jdou dopředu mezi prvními. S nimi se z lodí vylodí **výsadkáři** v osobních kapslích, kteří tvoří čepel útoku a jeho první vlnu.

V každé malé kapsli sesakuje palebné družstvo čtyř mužů. Jsou vysazeny s množstvím klamných cílů (které budou vysílat, manévrovat, vystřelovat výmětnice a dělat hromadu dalších věcí, aby se tvářily jako kapsle), stejně jako hromadami smetí a grafitovými bombami, které budou postupně během sestupu explodovat a zahlcovat obrazovky obranných počítačů. Tím dávají vojákům dost velkou šanci dostat se dolů. Kapsle tvoří jen malé cíle a pozemní obrana má jen omezenou dobu, po kterou je může ohrozit. Díky tomu, že jsou rozptýlení do mnoha malých kapslí, neznamená ztráta několika kapslí ztrátu několika oddílů, ale jen jednotlivých vojáků.

Výsadkáři dopadnou roztroušení po větší oblasti (ale nijak zásadní, protože jejich sestup je korigován tryskami a padáky a jsou vysazováni podle počítačem propočítaného vzorce), ale jsou dobré vycvičení a vyzbrojení, takže dokážou nadělat dost škody i oddeleně (nota

bene, když mají na sobě brnění nebo exoskelety a těžké zbraně). Jednotlivě nebo v malých skupinkách mohou obsadit kritické body, přepadat hlídky, přerušit zásobování a komunikaci, stejně jako obsadit sklady zásob, paliva a důležité křížovatky, kterými proudí nepřatelům posily.

Primárním cílem výsadkářů je připravit a udržet předmostí, kam se mohou vylodovat další vlny v transportérech bez toho, aby se ocitly na zemi pod přímou palbou. Ve chvíli, kdy se jim to podaří, signalizují svůj úspěch nahoru a začíná další fáze vylodění. Dalším z hlavních cílů výsadku, které plní zároveň s přípravou předmostí, je kompletní narušení zázemí v široké oblasti – protivník musí nasadit několikanásobně větší síly, aby výsadkáře našel a neutralizoval. Ti tak vážou kritické množství vojáků, kteří chybí proti hlavnímu výsadku samotnému a dokážou zpomalit přísun nepřátelských posil.

Vylodění a pozemní bitva

Poté, co na zem dosednou výsadkáři, se palba orbitálních kanonů přesouvá dál od výsadkových zón, protože není nijak chirurgicky přesná a hrozilo by, že zničí vlastní, těžce dobyté pozice. Přesune se tak dál do vnitrozemí, aby niči-

lo cíle nebo odřízlo jednotky, které mají posílit obránce. Váha pozemní podpory se přesune na atmosférické stíhače a bombardéry, které jsou nyní nasazeny z vesmírných lodí. Bitva se tak rozpoutá i na třetím „bojišti“, a to přímo v atmo-



sféře, kde se stíhače snaží vybojovat vzdušnou nadvládu a vytvořit bezpečný prostor pro transportéry s vojáky, aby mohly v bezpečí přistát.

Díky orbitálnímu ostřelování a snahám výsadkářů by měla být nyní většina protiletadlových děl vyřazena z provozu, takže dolů se mohou pustit výsadkové transportéry, které na připravená předmostí vylodí oddíly druhé vlny. Letouny přímé podpory tak vystřelí rakety na zbývající pozice protiletadlové obrany a udělají místo výsadkovým transportérům, které vezou

pěchotu. Další transportéry mají pod trupem tanky a mecha, které shodí do cílového prostoru, aby poskytovaly těžkou podporu invazním vojákům. Transportéry dosednou na chvíli, vylodí vojáky a pak zamíří zpět k lodím, aby pendlovaly mezi výsadkem a flotilou a přisouvaly další a další oddíly. Dolů na planetu vozí vojáky a zásoby, nahoru zpět raněné, kterým se dostane nahoře lékařské péče.

Cílem je udržet výsadkový prostor, než dorazí další vlny, které je posílí, a rozšířit předmostí. Až budou mít v prostoru dost mužů a strojů, tak zahájí v součinnosti s letectvem (stíhací stroje drží nepřátelské bombardéry dál od výsadkové zóny, stroje přímé podpory létaří mise proti cílům označovaným ze země) ofenzivu a umíčí nepřátelská obranná postavení v okolí a zajistí celou oblast, aby dolů mohly nerušeně proudit zásoby a další vojáci.

Ve chvíli, kdy transportéry přepraví do předsunutého postavení dostatek vojáků, vyrazí útočící síla z předmostí, které se vybudovalo. Pak se pokusí vzít ztečí nepřátelské klíčové po-

zice a zajistit je, přičemž tanky vyráží veředu, pěchota za nimi, mobilní podpora bojových robotů na křidlech. Výsadek se musí probít z předmostí a rozbít nepřátelskou obranu.

Pozemní fáze operace

Ve chvíli, kdy se mu to podaří a rozšíří předmostí tak, že výsadkové plochy nejsou pod palbou a nejsou nijak ohrožovány, pak je invaze v zásadě úspěšně ukončena a přesun vojsk z orbitu může pokračovat nerušeně. Bitva na zemi se pak změní v regulérní pozemní operaci.

Pokud je zároveň poražena flotila protivníka, pak je v mnoha ohledech osud obránců zpečetěn, protože nemohou být (na rozdíl od útočících armád) zásobovány z vesmíru, oběžnou dráhu ovládají nepřátelé, kteří mohou z orbitu ostřelovat obranné pozice a města, přičemž na planetu přistává stále víc a víc nepřátelských jednotek. V mnoha případech se obránci raději vzdají, aby uchránili svá města před spálením z vesmíru a zachránili životy svých vojáků,

mnohdy se ale pozemní fáze operace protáhne na mnoho dlouhých týdnů, kdy se obránci zakopou a sveřepě bojují o každý čtvereční metr vlastní planety. Jejich odhodlání se jim může vyplatit, pokud se jejich vlastní flotile podaří dát dohromady dost lodí a spustit záchrannou operaci, která rozbití cizí blokádu na orbitě a dodá jim posily a zásoby.

Závěr

Vylodění na cizí planetě pod palbou je vlastně esencí space opery... mohutné flotily ohromných vesmírných lodí, bitvy mnoha letek atmosférických stíhačů, padající moduly výsadkářů, těžké pozemní bitvy, výbuchy a osudy celé války a velkých civilizací na vážkách... je podle mě perfektní dát možnost hráčům se na něm nějak podílet či se ho účastnit. Pokusil jsem se tu stručně nastínit svoji představu, jak by takové vylodění v budoucnosti mohlo vypadat a jak by se mohlo ve hrách se objevit, abyste měli možnost se jím inspirovat.



Napsal „Vallun“

Historie a realita

JACHTING, JEDINĚ JACHTING

Jak napovídá citát jednoho z přátel slavného českého herce Miroslava Donutila, převzatý za název této kapitoly, bude dnes řeč o jachtingu. Tedy o činnosti, která mne přivedla mj. i k této sérii článků o námořnictví. Když se řekne jachting, může si člověk vybavit celou řadu věcí, od luxusního sportovního životního stylu po extrémní sportovní výkony. V článku se chci věnovat hlavně běžnému rekreačnímu jachtingu, a to v jeho námořní podobě. Avšak nevyhneme se ani pohledu do ostatních částí jachtařského světa, který není pestrý jen barevnými plachtami.

Povídání o jachtingu může začít mnoha různými způsoby. Vyprávění lze začít například chronologicky a vydat se zřejmě někam k Feničanům, kteří mořeplavbu ovládali natolik, že se jí s největší pravděpodobností opravdu bavili. Mnohem snazší a kratší cesta by byla po osobní historii autorově, tedy jak jsem se k jachtingu dostal já. Je možné se odpíchnout taky od nějaké aktuální události, ovšem v hodinu, kdy začal tento příspěvek vznikat, byla nejaktuálnější událostí v oblasti jachtingu smrt českého jachtaře v Šibeniku, tedy přístavu, do něhož směrovaly kroky Wrankovy družiny v minulém

díle námořnického povídání. To by nebyl optimistický start, neboť jachting sice není bez rizika – přeci jen se jedná o nejužší vztah s mořským živlem, jakého si může běžný Středoevropan dopřát – ale takovou pověst by si tento krásný sport vskutku nezasloužil. Proto bude nevhodnější začít od toho, co to vlastně jachting je.

Jachting je pojmenování související se slovem jachta. Na otázku, co to jachta je, by většina respondentů dokázala reagovat tak, že se jedná o druh lodi. Bez sporu správná odpověď, avšak nelze ji považovat pro naše potřeby za dostatečnou. Česká wikipedie nás skálopevně přesvědčuje, že se jedná vždy o plachetní loď, což ovšem není tak docela pravda. Tento výraz si osvojily (a to historicky nikoliv neopodstatněně) i motorové čluny, a tak pojmenování jachta odlišuje kategorie námořních plavidel o velikosti přibližně od 6 do 24 metrů délky, primárně určených pro zábavu osazenstva. Pro přesnější představu je třeba podotknout, že plachetnice této délky, ač určeny k rekreaci, jsou schopny přeplout oceán. Pokud je toho schopna posádka a má-li dostatek zásob pro takovou cestu, která i za příhodných podmínek na Atlantiku trvá nejméně 4 týdny. Za méně než 4 dny optimálních podmínek tuto cestu dokáží absolvovat soutěžní speciály. Pro úplnost lze uvést, že podobná plavidla nad 24 metrů délky se označují jako superjachty (nad 50 m megajachty) a zejména v případě megajachet jsou zábavou pro multimiliardáře, kterým nabízejí třeba i vlastní heliport, ale do tohoto povídání tak docela nepatří, a to nejen proto, že obvykle nemají plachty.

Rekord na trati přes Atlantik drží francouzský trimaran Banque Populare V. Jak už sám název napovídá, je to pátá generace lodi určené výlučně k lámání rychlostních rekordů na otevřeném moři. Rekordního času z New Yorku k místu zvanému Lizard Point na západním výběžku Cornwally (konkrétně 3 dnů, 15 hodin, 25 minut, 48 sekund) dosáhl na přelomu července a srpna 2009. Toto plavidlo spuštěné na vodu v roce 2008 ve francouzském Nantes má délku 39 m, tedy 130 stop, a je držitelem hned šesti „registrovaných“ rekordů. Kromě zmíněného přeplutí Atlantiku Severoatlantickou trasou (rekordy se registrují na vybraných tratích, aby byly vzájemně porovnatelné, přes Atlantik jich je vytyčeno asi 8), se ještě jedná o Jules Verne Trophy za nejrychlejší obeplutí světa bez zastávky, vzdálenost ujetou za 24 hodin, obeplutí Britských ostrovů, přeplutí Středozemního moře na trati Marseille–Kartágo a závod Fastnet race (z ostrova Wight kolem skály Fastnet u jižního pobřeží Irska zpět do Plymouthu).



Stabilita lodi, která pluje po neustále se pohybující vodní hladině, je věc na představy suchozemců poněkud složitější. To nám ukazuje už stručný popis rozdílů mezi katamaránem a plachetní jachtou. Katamarán se sice méně houpe, přesto je méně stabilní. Tento zdánlivý paradox vyplývá z toho, že pod pojmem stabilita se řadí jak schopnost pochlít běžné drobné houpání, tak schopnost navrátit se po zhoupnutí do původní polohy. Množství houpání, které loď pochltí, je dáno především poměrem hmotnosti lodě vůči působící síle vln, přičemž u katamaránu je na stejnou délku vyšší výtlač, což je dáno tím, že jeho stabilitu zajišťuje výlučně balast svou hmotností. Při tom působí jen menší část síly vlny, protože katamarán vlně běžné velikosti nastavuje jen jeden trup, tedy menší plochu, na kterou může vlna působit. Naopak větší vlny, které zasáhnou oba trupy naráz, a v horším případě ještě ve spojení s větrem, dokáží dostat do nebezpečných problémů katamarán spíš než kylem vybavenou jachtu. Úhel náklonu, z něhož se již katamarán nedokáže srovnat do správné polohy, je totiž menší než u jachty. Přesto je větší než 50°, tedy katamarány jsou na tom lépe než některé motorové čluny, kterým se ale také říká jachty... Pro srovnání, pro běžnou námořní jachtu není problém náklon přesahující 70° (podle technickým norem má dokonce činit něco mezi 120° až 155°, ale to jsem sám nezkoušel). Plácnutí plachty o vlny a umýtí bočního zábradlí pod vodou, jsou manévry, které rekreační jachta zvládá obvykle lépe než rekreační posádka.

Jachtou tedy rozumíme jak motorové, tak plachetní lodě určené pro plavbu za účelem rekreační, tedy pro jachting. Ovšem aby to s těmi definicemi nebylo tak jednoduché, tak se jachting provozuje i na katamaránech, které se jako jachty neoznačují. K jachtingu způsobilý kata-

marán je plachetní loď dvourupé konstrukce. Výhody tohoto řešení pak využívají i jiné druhy plavidel, například trajekty. Katamarán nabízí za mnohem více peněz (pro srovnání, týdenní pronájem katamaránu je 2–3krát dražší než u běžné jachty) více místa na palubě, rychlejší plavbu za stejných povětrnostních podmínek a méně houpání. Nejsou však stabilnější než klasická kýlová jednotrupová plachetnice.

Nejběžnější jachta má délku od 9 do 14 metrů (30 až 47 stop), jeden stěžeň umístěný zhruba uprostřed délky trupu, dvě plachty a pomocný motor. Její podpalubí je členěno na 2 až 4 dvojlůžkové kajuty a hlavní prostor zvaný salón, který nabízí 1 až 4 další lůžka.

Slovo jachta je holandského původu a označovalo loď určenou na chytání pirátů ukryvajících se v mělkých pobřežních vodách a ústí řek. Jazykově nadaní tedy mohou vnímat podobnost mezi holandským jachtem a německým jagd. Slovo se objevuje v angličtině v souvislosti s tím, že Karel II., použil plavidlo tohoto typu při návratu z Holandska do Anglie roku 1660. V angličtině tedy původně označovalo plavidlo určené pro osobní přepravu významných (a bohatých) osob. Proto je třeba strpět označení motorových člunů jako jachet, neboť plavbu na nich si mohou dopřát spíše mohovitější jedinci. Nejen že pořizovací náklady jsou vyšší, ale zejména spotřeba paliva, která podle velikosti člunu a rychlosti plavby může činit i více než 70 l na hodinu, značně prodražuje jejich provoz.

Rekreační námořní plachetnice lze dělit podle celé řady kritérií od těch technických až

po právně-ekonomická, kam řadíme nejen takové věci, jako je vlastnictví lodi, ale i to, jaké certifikace jachta splňuje a na jaké oblasti plavby je pojištěná – každá plachetnice vyhovující výše uvedeným parametry a v technickém stavu



odlišném od vraku je schopná přeplout z Chorvatska do Itálie a zpět. Ale drtivá většina z nich nesmí opustit chorvatské teritoriální vody, tedy se vzdálit více jak 12 NM od nejbližšího ostrova. Vzhledem k tomu, že většina lodí je vybavena zařízením GPS a v případě větších, tedy i dražších, plavidel se vždy jedná o obousměrné GPSky, tak je vhodné toto respektovat, chcete-li se vyhnout potížím.

Při vlastnictví lodi pak rozlišujeme dvě možnosti – loď vlastní a loď půjčovaná od charterové společnosti, zkráceně charter. Střední možnosti, tedy lodě půjčované od známého či

Teritoriální vody jsou součástí pobřežního státu a tvoří je pruh moře vymezený vzdáleností od pobřežní čáry, široký podle toho, jak si jej nárokují jednotlivé státy v souladu s příslušnými úmluvami OSN, obvykle mezi 3 a 12 NM. Chorvatsko a většina dalších zemí si nárokuje největší vymezení. Velká Británie uplatňuje na jednotlivých územích různě široká pásma, což se týká i jednotlivých ostrovů Normanských ostrovů (Channel Islands) – samotné Jersey má pásmo široké 12 NM, Guernsey 3 NM, přičinou tohoto stavu je zřejmě skutečnost, že Jersey leží výrazně blíže Francii. Pobřežní, někdy též břehová, čára je hranice mezi mořem a zemí za největšího odlivu případně spojnice těchto hranic u vnější části ostrovů, což má zejména v Chorvatsku větší význam než nepatrný posun při přílivu a odlivu. Vody vymezené touto linií se označují jako vnitřní vody a platí pro ně o něco přísnější režim než pro teritoriální vody. Vnitřními vodami by například podle mezinárodního práva neměla bez svolení proplouvat vojenská loď cizího státu, která ale může na základě práva pokojného průjezdu proplouvat vodami teritoriálními. Ponorka by měla tohoto práva využívat plujíc vynořená na hladině a s vyvěšenou vlajkou. Právo pokojného průjezdu mají samozřejmě i obchodní lodě, při využívání tohoto práva nelze provozovat rybolov, ale za jeho využití nesmí být vybírána poplatek.

kamaráda, právní předpisy spíš brání, ty chorvatské dokonce velice intenzivně.

Pořídit si vlastní loď zní sice romanticky, ale je to drahá záležitost. Pořizovací i provozní náklady jsou téměř přímo úměrné velikosti/délce plavidla. I ta nejmenší plavidla stojí stovky tisíc korun a jen jejich údržba vyjde každý rok na desetitisíce. Hlavní výhodou je, že menší jachty se dají poměrně snadno převážet za silnějším

osobním automobilem, proto se pro záležitosti s nimi spojené používá pojem trailerový jachting. Majitel takové jachty si sice může vybrat, zda ji doveze na Balt, na Jadran nebo i jinam, například na Balaton či některé z polských jezer, ale pořád bude limitován omezenými možnostmi danými velikostí lodi. A to jak v oblasti komfortu, pro příklad uvedeme menší než stojnou výšku uvnitř lodi, suchý záchod, „autolednička“ či jen obyčejný propanbutanový vařič, tak v oblasti plavebních schopností. Malá loď je za větších vln významně hůř ovladatelná a je schopná plout méně ostře proti větru, tedy má větší mrtvý úhel, kam není možné se dostat bez křížování, navíc její snos, zvaný jachtařskou latinou drift, ve směru větru může být téměř stejný jako posun vpřed. Větší plavidla pak stojí přibližně od 100 000 EUR výš, ovšem vzhledem k celé řadě proměnlivých veličin, jako je výbava lodě, daňové předpisy v místě prodeje apod., je těžké uvést nějakou konkrétní cenu. Jen pro představu nová loď délky 37 stop (10 m) střední třídy výrobce (Bavaria) stojí v Británii 152 000 EUR. Roční provoz takových lodí za stání, běžnou údržbu, pojištění a poplatky se může blížit dalším 10 000 EUR. Oproti tomu charter stejné lodi ve vrcholné sezóně přijde v Biogradu v Chorvatsku na 2840 EUR podle ceníku. Finančne jsou hlavní důvod, proč i já sám využívám výlučně charter, a ze zkušeností s ním a při něm získaných vycházím.

Z technického hlediska se jachty dělí podle tří základních parametrů – tvaru trupu, ostěžnění a druhu oplachtění. Tvarem trupu se

rozumí tvar jeho příčného profilu, taktéž zvaný profil na žebřu. Ostěžnění zahrnuje údaje o počtu, velikosti a umístění stěžně vůči těžišti a má významný vliv na chování plachetnice za větru. Druh oplachtění pak ovlivňuje to, jaký vítr a jak efektivně dokáže loď využít. Označení ostěžnění a oplachtění se navíc leckdy spojuje do jednoho pojmu. Celou situaci komplikuje to, že jednotlivé druhy jsou označovány podle historicky používaných plavidel a celkově v tom panuje řada nejasností či rozporů mezi jednotlivými autory.

Ceníková suma je pouze teoretický údaj. Od této ceny lze odečíst až několik desítek procent za first/last minute rezervaci, výstavní slevu, dobře zvoleného zprostředkovatele, věrnost charterové společnosti a dvoutýdenní pronájem, čímž se dostaneme v uvedeném případě na cenu 1 846 EUR. Je-li posádka ochotna trochu riskovat a realizuje pronájem až v týdnu před plavbou či jej dokonce sjednává přímo v Chorvatsku na ten den, lze ušetřit jen za last minute až 40 %. Pokud se spokojíme se staršími loděmi a jiným termínem, než je vrchol sezony, kdy je v Chorvatsku na pláži hlava na hlavě a na moři stěžen na stěžni, lze týdenní pronájem pořídit třeba i za 965 EUR, což je cena, za niž mám letos v září lod' reálně pronajatou. Mezistupeň mezi charterem a vlastnictvím vlastní lodi představuje charter-management – při vstupní investici okolo 50 000 EUR si lze pořídit loď na leasing a svěřit ji charterové společnosti, která jejím pronajímáním vydělává na splátky a provozní náklady, přičemž svému vlastníkovi umožňuje se bud' na ní, nebo i na jiné lodi z flotily společnosti plavit po několik týdnů ročně. Po určité době se pak loď stává definitivně vaším vlastnictvím. Do té doby ji však užívají i jiní lidé, s čímž je třeba se smířit.

Zmatky jsou dále umocněny rozdíly mezi stejně označenými loděmi v různých obdobích a oblastech, o vlivu překladů raději nemluvě. Tak například briga nyní krom historického významu označuje druh lodi se dvěma stěžni, z nichž hlavní, vyšší je blíže zádi, kdežto keč má hlavní stěženě vpředu. Z toho se pak odvozovalo i tzv. kečové oplachtění se dvěma vratiplachty, kdežto brigové mělo jen jednu. K tomu všemu se jako keč dnes označují i plachetnice se dvěma stejně vysokými stěžni – protože dřívější vratiplachta nyní prevzala roli hlavní plachty, a tudíž ji takto označované lodě nesou na obou stěžních. Takovým lodím by se mělo podle ostěžnění říkat škuner, ale od těch se odlišují tím, že mají jen jednu plachtu před stěžní.

Drtivá většina dnešních charterových, ale i soukromých jacht je typu bermudská šalupa s trupem profilu šarpie. Pojem bermudská označuje oplachtění tvořené přední, stěhovou plachrou pevně napnutou předním lemem mezi



špicí přídě a vrcholem stěžně. Pokud tato plachta dosahuje při plném rozvinutí jen ke stěžni a nikoliv za něj, jedná se o kosatku, pokud je větší, označujeme ji jako génu. Stěhová se jí říká proto, že pevně nepřiléhá ke stěžni, ale ke stěhu, pevnému lanu spojujícímu příd' se stěžněm. Na stěžni je umístěna druhá plachta, obvykle menších rozměrů, která má taktéž tvar trojúhelníku. Jejím předchůdcem na historických plachetnicích byly tzv. vratiplachty napínané mezi horní a dolní poloráhno, případně nad ně a za ně. Této plachtě se dnes říká hlavní plachta a je napínána mezi stěženě a dole umístěné ráhno, jež by se proto správně mělo označovat jako vratipeň.

Šalupa pak znamená, že se jedná o loď vybavenou jedním stěžněm, jehož výška se přibližně rovná délce lodi – dnes již obvykle přesahuje, neboť nové lehké materiály na bázi umělých hmot umožňují instalaci větších plachet. Ovšem historicky vzato měla šalupa stěženě více vpředu, před středem lodi, dnešní jachty jej mají zhruha uprostřed, což odpovídá kutru, ale ten, stejně jako již zmíněný škuner, je charakteristický větším množstvím kosatek. Profil trupu šarpie se vyznačuje viditelným ostrým lomením žebra vytvářejícího outor – hrany odlišující bok lodě od jejího dna. Dnes již jen na menších člunech nalezneme trup profil hlubokého V; trup tvaru širokého U, který stojí těmito dvěma možnostmi, označujeme jako jolu. Šarpie přináší dvě zásadní výhody, jednak má dobré nautické vlastnosti, zejména na hezky drží přímý směr, a také je vnitřní



prostor lodě lépe využitelný. Aby to nebylo tak jednoduché, tak profil na žebre se zakulacuje a blíží se jolám, avšak vzhledem k široké zádi se tyto trupy stále považují za šarpie.

Jachting jako činnost odlišná od vojenské či obchodní mořeplavby (včetně rybolovu) se začal rozvíjet v sedmnáctém století v Severním moři převážně zásluhou Nizozemců, a to v podobě rychlostní (dnes bychom řekli sportovní) plavby. Ovšem nelze nevidět, že v té době měla tato činnost zároveň přímé pozitivní dopady zejména v technologické oblasti na mořeplavbu jako takovou. Lze předpokládat, že lodě byly k rekreaci využívány již dříve, ovšem existují jen velmi skrovné doklady takové činnosti. Lépe na tom je starořímská instituce naumachia, což je nejen označení pro uměle zbudovanou vodní plochu, ale i pro střetnutí válečných lodí, které se na ní utkávaly stejně jako známější gladiátoři v duelech na život a na smrt. Právě z takového

střetnutí pořádaného císařem Claudiem v roce 52 n. l. na jezeru Fucine ve střední Itálii pochází slavný pozdrav *morituri te salutant*, který se mylně připisuje všem gladiátorům. V pozdějších



letech pak naumacie upadaly co do velikosti vodních ploch i počtu účastníků, což postupně vedlo k posílení divadelního rozměru představení. Hraný charakter pak měly i naumacie inscenované Jindřichem II. v Rouenu roku 1550 či Napoleonem Bonapartem roku 1807 v Miláně. Toto však v žádném případě nelze označit za jachting ani jiný druh rekrece, byť to bylo určeno jako mimořádná zábava pro masy přihlízejících na tribunách arén či jiných umělých vodních ploch.

Vzácný doklad rekreačního užití lodí tak představuje nález velmi malého drakkaru v Dánsku, který podle odhadu archeologů měl sloužit k vyjížďkám dcer jednoho z místních jarlů. Známější historie rekreačního využití mořeplavby začíná až s hospodářským rozvojem společnosti v 19. století vedoucím k rozšíření volného času. V roce 1851 vyhrála jachta škunerového typu závod pořádaný Royal Yacht Squadron mezi Isle of Wight a anglickým pobřežím, a to dokonce před zraky královny Viktorie. Odměnou jí byl stříbrný pohár (mimochodem zakoupený v obchodě, nikoliv na zakázku dělaný), později nazvaný na její počest America's Cup. Jeho první majitelé, členové New York Yacht Clubu, se rozhodli, že si jej neponechají nastálo, ale umožní ostatním o Pohár Ameriky usilovat v rychlostních soutěžích. Dalších

více než sto let se však nenašel tým, který by dokázal americké obhájce porazit. Soutěž se ve dvou fázích koná dodnes a je tak nejstarší stálé probíhající námořní soutěží a zároveň patří mezi nejprestižnější vůbec.

Přesto byl koncem devatenáctého století Richard McMullen, jeden z otců moderního jachtingu, stále považován za podivína, když na své přestavěné rybářské lodce pro zábavu brázdil vody kolem Británie. A to ještě předtím, než jej našli, jak kormidluje přes kanál La Manche

mrvý. Vývoj jachtingu byl přerušen oběma světovými válkami, avšak právě v té době dosažený technický pokrok zejména v oblasti umělých hmot popohnal jachting v jeho rekreační, ale samozřejmě i sportovní podobě vpřed. Zlevnila se výroba plachet, které byly díky umělým vláknům zároveň lehké, a tedy snáze ovladatelné. Pokročila spolehlivost a dostupnost spalovacích motorů a v neposlední řadě se na trhu objevily lodě s laminátovým trupem. To vedlo k zásadnímu poklesu pořizovací ceny plavidla a usnadnění péče o něj, ačkoliv ani dnes s využitím nejmodernějších náterových hmot a speciálních metalických mikrofolií není údržba zeměna ponorné části trupu snadnou záležitostí.

Jachtařský boom v západním světě nezůstal bez ohlasu ani v tehdejším Československu. Ovšem zatímco sériově vyráběnou laminátovou loď si mohl díky nižší pořizovací ceně ve svobodné části světa pořídit téměř kdokoliv, tak u nás byl jachting záležitost skutečných nadšenců. Cesta k vlastní či alespoň klubové lodi vedla nejen přes úřední komplikace, ale i stovky hodin strávené v dílně. Zmíněné komplikace pak mnohonásobně vzrostly, když kdokoliv chtěl, byť ve spřátele s socialistické zemi, jachtařit na moři. Plavidla se zhotovovala podle plánů nesnadno získaných obkreslováním od známých a kamarádů. Některé původní originály se dostaly k čs. sportovním oddílům osobním darem od zahraničních konstruktérů. Ačkoliv globální příčinnou rozšíření jachtařské komunity bylo využití umělých hmot, tak podomácku dělané lodě využívaly jiných materiálů, protože výhody

laminátu vynikají při sériové, nikoliv kusové výrobě. Mezi těmito materiály pak hrála prim tvarovaná překližka, ale našly se i klasické dřevěné, ocelové, nebo dokonce ferocementové trupy.

Použití betonu není až tak neobvyklé, jak by se na první pohled mohlo zdát. První s tímto nápadem přišel Francouz Joseph-Louis Lambot již v roce 1848. Jeho lod' vzbudila tolik pozornosti, že byla dokonce vystavována na Expo 1855. Intenzivnější výroba probíhala za obou světových válek, kdy bylo třeba oceli využít ve zbrojním průmyslu. V Nizozemí je řada hausbótů právě takové konstrukce, která nejlépe ze všech běžně používaných materiálů odolává působení vody. Nadšenci pak i u nás pořádají každoroční závody betonových kánoí. Ze své podstaty nepříliš vzhledně kontejnerové lodi se z betonu odlévají dosud, byť ne v Evropě nebo USA – jejich největším producentem je Čína. U jachty, kde je jistá míra elegance žádoucí, mohou být hrubé rysy poněkud nevhodné, ale jsou vyváženy nízkou pořizovací cenou materiálu, úsporou za ošetřování trupu ochrannými nátěry (antifouling) a za minulého režimu i širokou dostupností tohoto materiálu. Rusové v současné době dokonce oživili svůj projekt betonových ponorek. Plavidlo z betonu (v němž by však armatura byla nahrazena kevlarovými prvky a písek keramickým prachem, takže z betonu by zůstal vlastně jen cement) mělo být schopno nasazení i v hloubkách pod 900 metrů. Tato hloubka představuje mez únosnosti vojenských ponorek ocelových konstrukcí, přestože výzkumné batyskafy dosáhnou i hloubek podstatně vyšších včetně nejhlubšího známého místa na Zemi – dna Mariánského příkopu, jehož hloubka činí podle aktuálního měření 10 994 m od hladiny. Rusové si však od tohoto projektu slibují spíše jednoduchá levná plavidla vytvářející těžko detekovatelné torpédrové pasti.

Velikou výhodou tehdejšího stavu věci byla skutečnost, že budoucí jachtaři znali svá plavidla tak říkajíc od prvního šroubku, rozuměli jejich konstrukci a byli schopní je opravovat doslova na koleně. Ostatně nic jiného jim také nezbývalo, neboť i když náhodou dostali tzv. sportovně technický souhlas, aby mohli vyrazit třeba ze Štětína na plavbu do Anglie, tak nezbytný devizový příslib jim zajišťoval tak skrovné prostředky, že nebylo ani na jídlo, natož na servis, či dokonce na případné zdravotní ošetření. První československé plavby tedy nebyly bez rizika – já bych na méně než sedmimetrové lodi nevyplul ani na Jadran, natož na plavbu do Osla a zpět, ale kouzlo moře, ať už to byl Balt, či Černé moře, později i Jadran, bylo natolik silné, že dokázalo nalákat desítky jachtařů. Mezi nimi vynikali členové, ať už oficiální, či neoficiální, Yacht Klubu Brno, ale k legendám československého jachtingu patří i další jména. V náhodném pořadí – Rudolf Krautschneider, František Novotný, Oldřich Straka, Richard Konkolski, Dušan Vaculka, bratři Páti, Oldřich Karásek či Miloš Maximovič.

Přes výše uvedená jména již není těžké se dostat až do současnosti, neboť výše uvedené pánové se (s několika smutnými výjimkami z důvodů úmrtí) ve světě jachtingu pohybují dosud – Oldřich Straka je autorem nejlepších českých skript pro rekreační mořeplavbu a vlastní agenturu zprostředkovávající charterové plavby, všichni tři pánové od K publikují a přednášejí o svých plavbách a o moři vůbec. Spisovatelské činnosti se věnuje rovněž František Novotný,

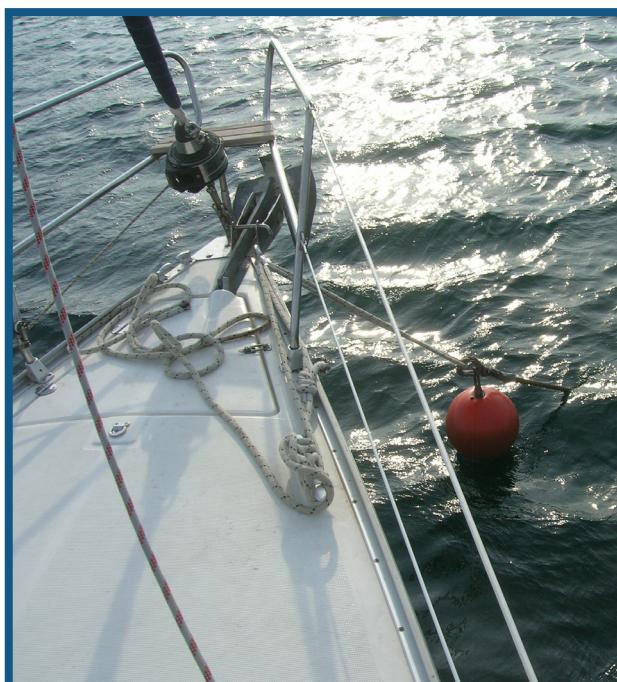


dokonce profesionálně, neboť tento vystudovaný kybernetik, který dříve pracoval mj. v jaderné elektrárně Jaslovské Bohunice, je hlavním povoláním spisovatel science fiction, ale i literatury faktu s námořní a modelářskou tématikou.

Podle Strakových skript a na lodi jiného z první generace jachtařů se jachtařskému umění učil v roce 2001 nebo 2002 můj kamarád a spolužák z fakulty, jemuž říkejme třeba Gilrand. Právě ten se mne v roce 2003 zeptal, zda bych nejel v létě na lod', konkrétně na plachetnici do Chorvatska. V první chvíli jsem chtěl odmítnout domnívaje se, že to je na mé poměry příliš drahá srranda. Pak jsem se ale rozhodl odpovědět upřímněji – že bych jel moc rád, ale obávám se, že na to nebudu mít peníze. Gilrand však pouká-

zal na to, že celá plavba včetně dopravy nebudé stát o mnoho víc než stipendium, které jsme oba tehdy získali. Bylo tedy rozhodnuto, nadšeně jsem souhlasil a nemohl se dočkat konce srpna. Po lodích a zejména marinách s vyrovnánými řadami stěžňů a puncem luxusu jsem od dětství pokukoval při každé vzácné návštěvě Chorvatska, tehdy vlastně ještě Jugoslávie.

Vyplouvalo se z Kremiku, v té době nově otevřené mariny u městečka Primošten, na plachetnici typu SAS 39 jménem Pembina. Tehdy mi typ lodi ani číslo označení neříkalo vůbec nic, stejně jako údaj, že byla vyrobena v roce 1988. Gilrand ji měl půjčenou již na předchozí týden na plavbu s jinou skupinou, přesto nás poněkud překvapilo, že loď kotví u hlavního nábřeží a dosti jinak než ostatní jachty. Gilrand



totiž loď nevracel charterové společnosti, takže nebyl vázán předchozího dne hodinou příjezdu a zastihla jej silná večerní bouřka, v níž přistával částečně na plachty, protože motor o výkonu 20 koňských sil nebyl pro téměř dvanáctimetrovou loď za takového větru dostatečně silný. V průběhu týdenní plavby, jsme zjistili, že stáří lodě se projevuje na mnoha věcech. Třeba na nespolehlivě fungujícím kotevním vrátku, takže za těch nejdramatičtějších okolností bylo třeba tahat kotvu ručně. Ale naučili jsme se celou řadu užitečných věcí, například, že není nejlepší nápad kontrolovat množství oleje v lodním motoru a dolévat jej do jeho převodovky. Či jak kotvit „na hulváta“, tedy vyvázat se přes jednu či více cizích lodí k molu. Tato dovednost se nám velice hodila o skoro deset let později, když jsme za počínající bory hledali bezpečný úkryt v přeplňeném přístavu městečka Bol na ostrově Brač, poblíž něhož se nachází nejznámější pláž na Jadranu Zlatny rat.

Celkově byla tato plavba nejen nevšedním zážitkem, ale přinesla i mnohé námořnické ponaučení. O rok později, bez absolvování jakéhokoliv formálního kurzu, jsem tak mohl skládat zkoušky a na kapitanátu v Šibeniku obdržel chorvatský průkaz voditelja brodice, kat. B. Kapitánský průkaz nejnižší možné kategorie, pomineme-li tedy vnitrozemský Průkaz vůdce rekreačního plavidla, vydávaný českým Ministerstvem dopravy. S tímto průkazem lze v silně omezeném rozsahu, ale přeci jen na moře také vyloučit. Chorvatský průkaz nesplňuje mezinárodní standardy, takže platí pouze v samot-



ném Chorvatsku, avšak po vstupu této země do EU by měl být akceptován i v dalších zemích. Před vstupem jej některé země uznávaly, respektive akceptovaly, pokud na něj charterová společnost půjčila loď. Vzhledem k možným komplikacím při pojistných událostech bych se ale takovému použití raději vyhnul. Ministerstvo dopravy pak vydává ještě Průkazy způsobilosti k vedení námořní jachty v kategoriích C pro pobřežní plavbu (což odpovídá zhruba chorvatskému běčku), B pro mořskou plavbu do 200 NM od pobřeží a A pro oceánskou plavbu. Tyto průkazy splňují mezinárodní standardy, ale podle vyprávění zkušenějších kolegů neprojdou vždy bez dotazů. Skutečnou jistotu pak poskytují průkazy vydávané Royal Yacht Association, jež nelze získat bez skutečného a důkladného prověření všech znalostí v praxi. Proto, ač nejsou formálně vzato vydávány státem, tak jsou bez výhrad akceptovány po celém světě. Jejich vyšší

úroveň se označuje jako yachtmaster a znamená to přesně to, co to říká – jeho držitelem už je mistr v námořnickém řemeslu.

Od roku 2003 se tedy snažím urvat alespoň týden na jachtu v Chorvatsku. Pobřeží této země je natolik krásné a členité, že i po naplutí více než 1500 mil v těchto vodách je co nového objevovat. Na jachtingu ale není ani tak nejdůležitější to, kde se pluje a na jaké lodi, ale s jakými lidmi. S dobrou partou si užijete kupu legrace a prohloubíte přátelství, se špatnými či jen nevhodnými a nekompatibilními lidmi se rozvinou problémy a vzájemné antipatie. Lokalita sama je pak významná z hlediska bezpečnosti a s ní související náročností plavby. Člověk musí mít patřičný respekt ke každému moři, ale při posuzování chorvatských vod se nelze ubránit dojmu, že byly pro jachting jako stvořené. Členité pobřeží nabízí dostatek bezpečných úkrytů – i když v roli skippera, kapitána jachty, během plavby nemám pocit, že by jich byl nadbytek, po většinu roku nehrozí významnější bouřkové aktivity, příliv a odliv mluví do navigace jen minimálně. Na druhou stranu nepatří Chorvatsko mezi největrnější lokality, takže vyznavače sportovnějšího pojetí plavby nemusí vždy zcela uspokojit.

Ač ta myšlenka přišla několikrát na přetřes, dosud jsme se nezúčastnili žádné regaty, tedy soutěžní, závodní plavby. Naopak v roce 2010 jsme se zúčastnili výcvikové plavby z italského Salerna přes Ischyii na Maltu a do Tunisu. Tato dvoutýdenní plavba mi dodala odvahu, abych následující rok vyplul sám v roli skippera.

Ale o tom si povíme příště v článku věnovaném praktickým detailům plavby na jachtě a těšit se můžete i na jachtařské historky.

Pár vět o jachetním sportu

Nepočítáme-li lední variantu, v níž se na zamrzlých plochách soutěží v jízdě na křížencích surfu a bruslí, lze sportovní jachting rozdělit do dvou základních kategorií – na okruhový a dálkový. Okruhový jachting, v němž se na menších plavidlech většinou pro jednoho až tří sportovce soutěží v opakování rozjížďkách na pevně definovaném okruhu, lze provozovat i na českých přehradách a jezerech. V našich končinách byl námořní jachting chápán jako mladší bratr této soutěžní formy, neb okruháři dokázali navázat na předválečné tradice. Okruhoví jachtaři, mezi něž patří třeba olympijská medailistka Lenka Šmídová, stříbrná z Atén, nebo Martin Trčka, musí umět skvěle ovládat plachty a dokázat vytěžit maximum ze své vahy, kterou vyrovňávají klopný efekt větru, čímž dosahují vyšších rychlostí. Právě pro skvělou znalost práce s plachtami jim, v žádném případě s hanlivým úmyslem, říkáme plachtaři a jejich disciplínám souhrnně plachting. Dálkoví jachtaři soutěží na větší vzdálenosti vymezené mezi ostrovy či významnými body na pevnině. Kromě práce s plachtami musí rovněž ovládat navigaci a další části námořnického umění. Kromě toho musí zvláště v případě sólových závodů prokázat mimořádnou vytrvalost a psychickou odolnost. Nejnámějšími závody dálkových jachtařů jsou Volvo Ocean Race, posádkový závod kolem světa, jeho individuální protějšek Vendée Globe, již zmíněný Fastnet, slavný závod Sydney-Hobart a třeba série závodů TransAt na tratích vedoucích přes Atlantik. V této souvislosti je třeba jmenovat Davida Křížka, který dokázal v sólové plavbě zvané MiniTransAt (Transat 6,50) skončit na skvělém třetím místě ve své kategorii a je nejen díky tomu světově uznávaným jachtařským sportovcem. Ovšem tento sport je náročný nejen na čas, ale především na peníze, které mu nejvíce brání v dosahování dalších a dalších úspěchů. Již zmíněný Pohár Ameriky se za dobu své existence změnil z dálkového závodu, byť na kratší tratě, v závod okruhového typu. V jeho první části se utkávají v rámci série Louis Vuitton Cup posádky o právo vyzvat obhájce poháru. Ovšem o podobě této tradiční soutěže nyní probíhají vášnivé spory mezi tradičními soutěžními, protože účast v Poháru Ameriky je neobyčejně nákladná a jde do desítek miliard dolarů.

napsal Pipux

Gamedesign

OD OBYČEJNÉHO PO NEPOCHOPITELNÉ

aneb jak vytvářet, chápat (a pochopit) kvalitní design

Případová studie: Louis Wain

Kdo toto jméno už někdy slyšel, ten si pod osobou Louise Waina (1860–1939) zřejmě vybaví anglického malíře, známého pro svůj osobitý styl – tematikou Wainových maleb byl každodenní život polidštěných koček – svým způsobem šlo o parodická znázornění lidského počinání.

Wainův příběh ale není tak šťastný, jak by veselé kočičky z jeho obrazů mohly napovídat. K malování se dostal roku 1884, kdy začal kreslit kočky a koťata pro rozveselení své těžce nemocné ženy. Roku 1886 mu žena umírá, ale Wain maluje dále. Po další sérii traumatických událostí, cca po dvaceti letech, se u Waina objevují první známky duševní nemoci. Tehdy se Wain vrací z New Yorku v těžké finanční situaci a navíc mu v té době umírá matka. Psychická zátěž zanechává svoji stopu – Waina sužují nestabilní nálady, nesouvislá řeč, bludné představy. Začíná vnímat svět okolo sebe jinak a tato změna se otiskuje i v jeho obrazech. Zažívá halucinace; své doktory přesvědčuje, že na rozdíl od ostat-

ních lidí dokáže vidět a cítit elektromagnetické vlnění obklopující živé tvory. Věří, že toto vlnění z okolního prostředí vstupuje do jeho těla, kde nadále ovlivňuje a mění jeho mysl. Zavírá se u sebe doma, přeskladává nábytek a píše nesmyslné spisy. V roce 1924, kdy se Wainovy výkyvy nálad vystupňovaly tak, že se o něj jeho příbuzní už nezvládali starat, byl hospitalizován v psychiatrické léčebně, kde strávil zbytek života (1939) – ač výtvořy z poslední fáze Wainova života měly stále znázorňovat jeho oblíbené téma, kočky, tak se Wainův způsob jejich vizualizace vzdálil srozumitelnému vyobrazení natolik, že kočky se zde naprostě ztrácí v abstrakci.

Tyto obrázky ukazují na postup Wainovy nemoci, kdy se malíř svým vnímáním postupně vzdaloval okolnímu světu:

První dva až tři obrázky rozpozná většina lidí jako kočky spolehlivě; mám-li se ale pokoušet hledat nějaký objekt jednoznačného určení v posledním kusu, nemůžu jej nalézt ani po několikaminutovém zkoumání (ani v případě, že uplatním výhodu počátečního očekávání, kdy vím, že mám v obrazci hledat kočku). Z pohledu kreativity pak považuji za nejzajímavější obrázek čtvrtý – v následující kapitole vysvětlím proč.

Tvůrcův paradox

Kde leží definice kreativity? Tolikrát omílaný citát, který praví, že jde o „schopnost vzít stáva-

jící poznatky a aplikovat je na nové/neznámé/ nevyzkoušené cíle“, tu přijde vhod. Hned si také ukážeme proč (a jak).



Přiměřeně zvládnutá tvůrčí práce (třeba designérská) se nachází kdesi mezi dvěma póly – mezi bránou nekonečné představivosti a mezi střízlivou skutečností. Jedním extrémem je předvídatelná každodenní nápodoba reality (kde nám vytknou, že jsme vlastně žádnou kreativitu nad zvoleným tématem neprovedli); a za protipól této mundánnosti si dosadíme ne-srozumitelný, nepochopitelný a neuchopitelný chaos... chaos, jako třeba ten Wainův – neříze-

nou kreativitu, která vytváří díla bez jednotících témat. Takto vznikající díla většina příjemců neocení, protože se utopí v jejich nepřehlednosti.

Pozn.: jde-li o kreativitu reprezentativní, nikoliv abstraktní, pak se tu schopnost vyznat se předpokládá, protože daná reprezentace tu je předávána komunikačním médiem od příjemce k adresátovi, jako kódovaný symbol, u nějž se předpokládá (mimo jiné) informační hodnota.

Domnívám se, že nejvydařenější autorské výtvořeny jsou takové, které nechají svého diváka trochu bloudit, něco si domyslet či propojit s vlastním repertoárem zažitých pocitů, přitom si ale dokážou pohlídat, aby publikum nesešlo z cesty a neztratilo se. Cesta myšlenkových pochodů tu je naznačena klíčovými body, které si každý propojí a projde (jako kdyby svými duševními procesy vytvářel omalovánky a spojovačky pro děti); při recepci díla diváci něco zakusí (zdatný autor dokáže ve svém publiku probudit emoci určitého druhu) a nakonec se (mj. i díky obdobnému fungování mozku u zdravých jedinců) dostanou ke zdárnému vyústění daného dojmu – tak, jak autor zamýšlel (mozky většiny lidí, tož v jistých ohledech skáčou po těch stejných mentálních zkratkách). Divákův výsledný dojem z daného výtvaru bude po tomto prožitku hodnocen kladně a vysoko, protože sám divák poctí, že se v prožitku promítl – že daný výtvar, jehož cestou si prošel, souzní s jeho obecnou lidskou zkušeností.

Výtvar příliš nesrozumitelný může být zavrhnut jako „prostě divný“, protože se k němu člověk nedokáže sám vztáhnout a nalézt schůdnou cestu k porozumění. A výtvar příliš obyčejný bude nezajímavý, protože zážitkové cesty, které by si při jeho pozorování měl člověk projít, budou tak zprofanované, že kdejaký divák hned skočí k závěru, poznávaje, kam daná cesta vede.

Zdravá kreativita se pozná i ve schopnosti nalezení správného poměru mezi známým a neznámým materiélem, aneb také v nalezení kouzelného středobodu, chcete-li – je žádoucí trefit tento iluzorní středový bod tak, aby vytvořil bohatou cestu prožitkům publika, a zároveň tak, aby své publikum nesvedl z cesty do chaosu.

Škálování pro fantasy světy

Chceme tedy onen bod (kterým je myšlen kvalitní design) umístit kam s mezi všedností a chaos. Kampak se asi tak můžeme trefit, a jak bychom asi mohli dopadnout? Pro názornost zde přikládám takový malý, naivní pracovní model, který umisťuje všelijaké výtvary na pomyslnou stobodovou škálu mezi všedností/chaosem.

Pozn.: Než svým malým pracovním modelem proženu názorné příklady, musím se přiznat, že jsem byl recenzenty tohoto textu za nadhození takového modelu peskován a kárán. A za co že jsem to byl kárán? No za nedostatečné metodologické zakotvení, přece! Takže pro ujasnění:

zabývám se zde primárně vizualizacemi a designovými motivy, ne literaturou. Dále, postmodernu ignoruji, estetiku motivů považuji za podstatnou věc a alespoň matnou srozumitelnost ve vizuální komunikaci za užitečnou nutnost, bez které nelze fungovat. Hodnotím subjektivně a také si plně uvědomuji, že cílem textu nebylo vysvětlit veškeré fungování umění.

Přes všechny výtky a nedokonalosti je třeba mít na paměti, že nějaký model je lepší než žádný. Proto, zkuste tento model o všednosti/chaosu nyní uplatnit – popsat jím několik více či méně známých příkladů:

- **90/10** – Faerun a/nebo stovky klonů Pána prstenů. Tak tomuto říkám fantasy svět pro konvenční jedince (svět je plný lidí či skorolidí; ústřední motivy bývají také docela všední (či typické pro danou kulturu)). Politicky korektní, nastavené demografickému průměru. Neurazí, ale ani neohromí.
- **75/25** – Hvězdné války. Svět je pestřejí vyvedený ve vizuálních detailech, ale od svých ústředních záplatek, které se drží zavedeného schématu, se narace nevychýlí (pořádní mimozemšťané tu sice jsou ... ale jen na okrasu). Hlavní protagonisté jsou stále lidé a děj se točí okolo nich.
- **60/40** – Tékumel, Albion, Riddick. Lidé stále setrvávají v záběru, o svůj prostor se ale musí dělit s okolními podivnostmi (ne-

- známé kultury, mimozemšťané, neprozkoumané krajiny, atd.).
- **40/60** – Oddworld, Coraab. Už žádní lidé či jiní klasikové, ale jen neznámé světy a mimozemšťané (aspoň že mají dvě nohy a dvě ruce ... většinou).
 - **20/80** – Neznám svět, který by kdy zašel tak daleko (v této fázi by těla živých stvoření nabývala absurdních tvarů a/nebo splývala s (ne)hmotou prostředí; z dorozumívání a emocí zdejších intelligentních tvorů bychom nebyli schopni nic vyčíst, atd.)
 - **0/100** – Nepopsatelné. To bychom neviděli, neslyšeli, necítili, a tudíž ani nepochopili.

A teď přidávám několik postřehů, které se takové škály mohou týkat:

Zub času zanechává na výtvorech své stopy a lidské myslí předurčuje k subjektivismu. Když uvážíme, že lidé jsou přizpůsobiví, pak jim lze některé typy motivů snáze přiblížit. A to ne nutně násilně – stačí lidský druh chovat v takovém prostředí, kde se s danými motivy budou často setkávat. Když je zasypeme určitými motivy, třeba budou schopní vykazovat vyšší míru tolerancie vůči podivnostem – aspoň určitým směrem. Nicméně něco zůstane známé a tolerovatelné, jiné se jim však stále bude jevit jako podivné. Když se dnes seznámíme se středověkým chápáním smrti, je pro nás tento pohled podivný, protože s každodenní zkušeností dneška souvisí

minimálně. Středověký člověk se ale pohyboval ve „svém“. Stejně tak i já se zde dopouštím prohřešku, když se oháním výše zmíněným příkladovníkem více či méně podivných světů. Hřeším proto, že ty podivné světy jsou podivné jen vůči mému vkusu, zkušenosti k danému datu a osobnostním dispozicím k toleranci nového. Ale ani takový odhad není jen k ničemu – může být docela trefný. Více viz následující postřeh.

Masová produkce neriskuje. Největší koncentrace výtvorů/produktů zachovává vysokou všednost motivů; komerčně financované produkty neexperimentují a nevstupují pod pomyslnou hranici 80/20, raději zůstávajíce u páru konzervativních nápadů. Současné i minulé komerční hity a bestsellery se až na výjimky usazují na tomto bezpečném intervalu – a to proto, že jejich tvůrci chtějí pokrýt co největší část populace (být normální zde znamená nízkou toleranci vůči novotám). Dá rozum, že když je ve vývoji draze financovaný produkt, jenž má uspět u mas, jeho tvůrci prvně provedou průzkum úspěšnosti titulu na vzorku osob, jenž má reprezentovat cílenou masu. Mezi originalitou produktu a jeho úspěšností na trhu pak existuje nepřímá úměra.

Škálu lze (někdy) chápat ve více rozmezích. Pokud označuji Hvězdné války hodnotou 75/25 a přitom tvrdím, že většina hitů neklesne pod hranici 80/20, zadělávám si na drobný paradox. Pro objasnění tedy: Hvězdné války jako svět disponují svojí porcí novátorství (odhaduji na onech 75/25); Hvězdné války jako film jsou úplně tuctové. Takže uvažme, že v některých

produktech (či přímo v některých médiích) může splývat více kreativních vstupů. Jestli se tyto vstupy v konzumentově konečném dojmu jaksi zprůměrují, totč otázka.

Tolerance konzumentů má svoji mez.

Konzumenti se nebudou věnovat příliš novátor-ským výtvorům, protože ty jim budou připadat podivné. Čím nestandardnější počin vznikne, tím větší procento konzumentů ztratí zájem. Jsou výtvory, které by člověk s (alespoň částečným) kontaktem s realitou nevymyslel, ne-pochopil; a když mi dáte jeden nesmysl a deset popletených podivinů, můžeme se vsadit, že se nám dostane deseti různých vysvětlení. Přesto výtvor na hraně únosnosti lze druhým přiblížit za pomocí nabídnutí styčných ploch. Řekněme, že podivnost jednoho rozměru může autorem projít za cenu rázného zevšednění jiného rozměru škály (představme si např. MMORPG hru z netradičního prostředí, která ale používá naprostoto tuctové herní mechaniky), příp. opatrnlým posouváním hranic při vyprávění dlouhodobějšího příběhu. Tento přístup nabízí bezpečnou poznávací bázi, z níž se lze vydávat k objevování neznámého.

Jste normální? Pokud jakkolivěk fušíte do kreativního řemesla, ať už designového, či jiného, pak patrně zrovna normální nebudete. Však taky nikdo normální nic zajímavého ještě nevymyslel. Zastoupení podivinů a excentriků bude zrovna mezi kreativci slušné. Ale já po vás teď nechci, abyste se dívali do zrcadla. Naopak, tady máte kočičí obrázek na rozloučenou.

napsal „Fingalen“

Literatura

SEDM RYB (ARGONANTUS)

Argonantus si ako dlhoročný prispievateľ do DRAKKARU i do rôznych diskusných fór môj čitateľský záujem vyslúžil už ako autor poviedkovej zbierky Ztracené letopisy. Nemôžem povedať, že som z jeho tvorby vždy bezvýhradne odvarený, ale jeho klávesnica vytvorila aj niekoľko príbehov, ktoré doteraz patria k mojim najsrdcovnejším poviedkam vôbec. A preto sa nemožno čudovať, že po jeho neurčitom debatovaní o latinskom preklade „priplával som k vám po vode“ a náznakoch o texte dlhšieho rozsahu som sa nevedel dočkať vydania ďalšieho Argonantovho papierového počinu.

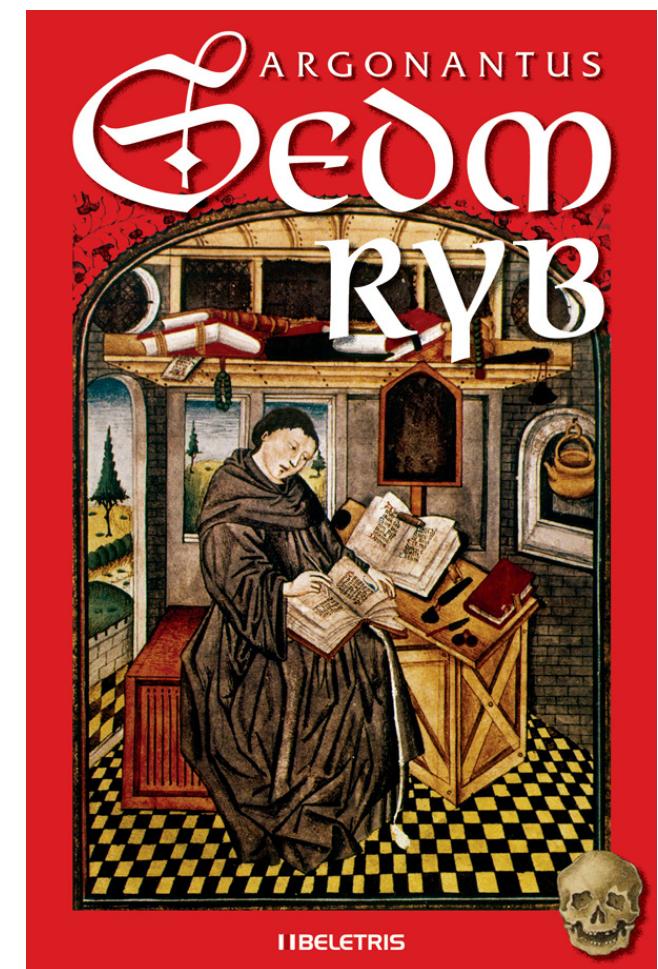
S rukou na srdci môžem povedať, že Sedm ryb je najlepší Argonantus, akého som držal v rukách. Mal som trochu obavu, či 268 strán v skutočnosti nebude len rozriedenou poviedkou, ale naopak sa mi viackrát stalo, že niektoré kratšie epizódy mi prišli príliš stručné, preletené. A románový formát navyše umožnil ešte dômyseľnejšie prevrstvenie príbehu a pôsobivejšie vykreslené postavy.

A o čomže to vlastne celé je? Tradične sa stretávame s postavou kronikára Argonanta, tentokrát ešte ako mladého a neskúseného pi-

sárského učňa Everwina. V polovici 12. storočia sa vydáva z Prahy povodím veľkých riek západnej Európy až k stredomorskej Agde. Prenasleduje pri tom vraha a zlodeja ostatkov a zistuje, že za démonickým nepriateľom stojí prastarý kult filištínskeho boha Dagona. Ten povstáva zo zabudnutia, aby Bohu Izreala oplatil dávnu putupnú porážku a Argonantus sa do toho chtiac-nechtiac zapletie.

Musím priznať, že anglického rozmeru Everwinovho mena som sa nevedel celkom dľho zbaviť a rezalo mi uši (či oči), až kým som nebol nasmerovaný na wikipedickú stránku [Hildeberta a Everwina](#). Tá mi otvorila desívý autorský plán postaviť príbeh na základoch skutočných historických prameňov, presne podľa varovania v úvode. Nejde len o geografické reálne a odkazy „veľkých“ dejín, ale i drobné detaily, ako je Hildebertova epizóda s myšou, na ktoré väčšina čitateľov nebude mať dostatočné znalostné kapacity. O to viac však musím závidieť každému, ktorému takéto odkazy v texte vyskočia.

Nielen vďaka Dagonovmu kultu badať v príbehu nemalú inšpiráciu Lovecraftovskou tvorbou, v starších poviedkach zriedkavejšiu. To, akým spôsobom je Dagon uchopený v rámci stredovekých reálií a biblického kontextu, mu však dáva celkom novú štvavu. Nie je to nejaký novodobý ftagn, ale tisícky rokov známe božstvo. A jeho kult je živým a pozoruhodným strašidlom. Tak, ako som mal nedávno v Argonantovej poviedke Anděl smrti problém s hlavným záporákom, tu mi príde celý kult impozantný a miestami dokonca sympatický. Dostať sa tej



pozoruhodnej bande pod šupiny je zábavné a zaujímavé. Nie raz som sa zasníval v predstave zahráť si niekedy hru za tieto postavy. Pracovať s odhalovaním a napĺňaním túžob ľudí, získavať si ich okamžitou odmenou namiesto slubov. A zamotať neboráka Argonanta tak hlboko, že nebude vedieť, na ktorej strane vlastne stojí.

Práve Argonantova neistota, resp. premenlivý postoj k protivníkom, ktorú sa snaží zubami nechtami odháňať sebaobrazom bezcitného loviaceho psa, ma výrazne oslovili vo viacerých rovinách knihy. Ich zmysel sa dá totiž čítať rôzne. Kronikárove úvahy ohľadom zmyslu jeho cesty a postavenia voči Dagonovi a jeho nohsledom naberajú postupom času na intenzite. Vždy bude sice antagonistom, to áno. Ale przná si Argonantus prečo vlastne? O čo mu skutočne ide? Musím povedať, že aj keď som z finále celkom prekvapený nebol, až do úplného konca som mal pochyby ako to dopadne. A to bez ohľadu na to, že ako čitateľ poznám ďalšie Argonantove príbehy, a tak som vedel, že má



imunitu na zásadné telesné ujmy. Priestor pre iné zásahy do jeho integrity bol však stále veľký a väčšinu času sa priam nukal.

Ako som spomíнал vyššie, dej je svižný a bez zbytočných zásekov. Ani citáty z kníh ho nespomaľujú, majú svoj opodstatnený význam a ožívujú ho prepájaním s historickým kontextom. Pre mňa osobne viac ako historické či geografické reálne, ktoré som pozornosťou zvyčajne preskakoval. No ako som už písal, pre erudovanejšieho čitateľa môžu priniesť ďalší zaujímavý rozmer. Príbehová linka je v podstate celý čas lineárna s kameroú na Argonantovi a občasnými krátkymi prestrihmi do nepriateľského tábora. Bočné epizódy sú skôr zriedkavé a krátke. Miestami som mal pocit, že príliš krátke, aby dostatočne objasnili svoj zmysel. Čitateľ tuší, že majú svoj význam, očakáva výstrelky z Čechovovej pušky, ale ak k nim aj dôjde, nevytvárajú veľa dejovo zásadných zvratov (napríklad someliérská súťaž v Prahe, učňovské lekcie u remeselníkov).

Na druhú stranu majú práve tieto epizódy nenahraditeľný význam v predstavovaní autora a v iniciačnej vrstve románu, ktorá je minimálne rovnako pozoruhodná ako lovecraftovská cestopisná naháňačka. Teda celkom popravde, pozoruhodnejšia.

Nedávno som sa prichytil, že až na malé výnimky každá kniha, ktorú som v poslednej

dobe zbral do rúk, je iniciačný román. Mám mimoriadne rád, keď skúsenejší človek predstavuje kus cesty, ktorou prešiel ako aj funkčné i nefunkčné riešenia, ktoré ho posúvali. Myšlienka priatia zodpovednosti za svoje rozhodnutia i keď nepoznáme ich dôsledky, ako i ochota a možnosť robiť vlastné rozhodnutia a neriadiť sa inými je možno chrbiť vlastou kostou v príbehu, ale rozhodne nie tým jediným a bezvýhradne najdôležitejším. Trpežlivosť, pokora a zároveň odhadlanie a nezlomnosť vôle sú imperativy ako vystrihnuté z Vinárovho traktátu a zároveň ich nesú všetci Argonantovi majstri. Oceňujem, keď je autor schopný podobné myšlienky zabaliť do pútavého príbehu a vyhne sa príliš explicitnému moralizujúcemu mudrovaniu.

Ešte viac ma poteší, keď do knihy zapletie aj cesty svojho alchymického bádania. Pasáže s vínom, kamennými jazykom i farbením skla, ktoré sa v rámci hlavnej linky prenasledovania občas javia tak trochu nadbytočné, naberajú zrazu celkom iný zmysel. Historickopoznávaciu vrstvu nemalou mierou obohatia tiež, pretože sú to oblasti vtedajšieho života, ktorým sa populárna veda venuje podstatne menej ako povedzme vojenstvu, náboženstvu či politike. Práca s textovými prameňmi, nesporná scestovanosť a intenzívny záujem autora o toto obdobie sa spájajú do harmonického celku s viacerými po-

Iniciačná vrstva románu je minimálne rovnako pozoruhodná ako lovecraftovská cestopisná naháňačka. Teda celkom popravde, pozoruhodnejšia.

zoruhodnými súvislostami. Napríklad spojenie Zlatého traktátu Herma Trismegista s katedrálou vo Vézelay v postave Vinára je zásadný Argonautov vynález, ktorý by nepochybne urobil radost kdejakému alchymistovi. A možno aj pánu Mockerovi, ak by ešte žil.

A vôbec označovanie dôležitých postáv opisnými prívlastkami a ich bezostyšné považovanie za „pravé mená“ sadlo tiež dobre na môj vkus. Dáva im to akýsi mýtický nádych a bezčasý rozmer.

Nestáva sa mi to pri knihách často, ale občas sa ma zmocní pocit, že tá či oná kniha je napísaná pre mňa. Že existuje akési duševné puto dávajúce autorovi možnosť nazrieť do môjho vnútra a vyjadrovať sa k tomu, čo vidí, cez svoj príbeh. Skutočnosť bude zrejme oveľa prízemnejšie jednoduchá, ale i tak mám tieto pocity pri knihách rád. V Siedmych rybách som takto čítal hlavne Vinárove pasáže.

Vinár sa stal mimoriadou postavou, ktorá za sebou necháva zrejme najviac nezodpovedaných otázok.

Nie raz som sa prichytil stratený pri pitvaní vrstiev a hľadaní súvislostí a interpretácií, ktoré možno autor vôbec nezamýšľal a veľmi pravdepodobne tam ani nie sú. Magnova palica, draci, umrlčie hlavy... Priečrštie známych alchymistických symbolov nabádajúce premýšľať nad ich miestom v deji a vzťahmi medzi nimi. Ale vílna linka je zreteľná a jasná

a predsa ju nie je ľahké rozplieť. Ako som už spomíнал, „košťovka“, po ktorej dostane vtedy ešte Everwin svoje nové meno, sa z istého pohľadu javí byť pre dej akousi nadbytočnou. Lenže nedľho potom sa objavuje súdok s vínom, po ktorom sa „veci zmenili“. Snové i skutočné stretnutie s Vinárom odkazujúce k dávnejšej nevyjasnej minulosti pitia decembrového vína. Za akých okolností ho Argonantus ochutnal prvýkrát a čo znamenal ten súdok v Prahe? V príbehu vystupujú dve tajomné a nevyjasnené postavy. Vinár je z nich zaujímavejší, lebo otázky točiace sa okolo neho sú subtílnejšie a nenápadnejšia. Druhý tajomný, ktorý sa objaví krátko pred koncom, má svoju nejasnosť v podstate, vyslovenú a surovú, vlastnú mýtickým postavám. Človek

ju po čase príjme a prestane mu vŕtať v hlave. Ale chut' Vinárovho bryňstu z jazyka tak ľahko nezlezie.

Už vyššie som spomíнал, že historické a geografické reálne ma väčšinou neudržali. Nie som veľmi rozhľadený v danej epoche a udržať si prehľad vo všetkých Konrádoch a Vladislavoch, či kopcoch okolo Prahy som nedokázal. Lenže cestopisy majú tú zvláštnu vlastnosť, že neraz o cestovateľovi povedia viac ako o miestach, ktorými prechádza. A postavu kronikára Argonanta je tak to istej miery možné vnímať ako historickú sebaprojekciu autora. Ten totiž v kulisách celkom inej doby necháva čitateľa nahliadnúť do vlastného života.

Nie je to tak dávno, čo som tvrdil, že ak ma chytí kniha, autorov život mi môže byť ukradnutý. Pri Siedmych rybách sa však zas presvedčam o tom, že to tak nie je. Že mi vŕtajú hlavou možné paralely postáv či udalostí.

Napriek tomu, že Sedem rýb možno nie je dokonalá kniha, neviem ju pustiť z hlavy. Je zrejme jednou z najlepších, čo som za dlhšiu dobu čítal a nemám problém dať jej päť hviezdičiek bez mihnutia oka. Zaryla sa mi hlboko pod kožu a som presvedčený o tom, že neostane odložená v polici veľmi dlho.

Nestáva sa mi to pri knihách často, ale občas sa ma zmocní pocit, že tá či oná kniha je napísaná pre mňa.

Napsal Argonautus

Literatura

PROMĚNY HISTORICKÉ FIKCE 2

Minule jsme konstatovali, že historie je beletristickými technikami nedosažitelná. Historická fikce se z principu nemůže stát dokonalým obrazem historie. Stejně tak se historická událost nemůže stát soběstačným příběhem; zejména proto, že víme, jak to dopadne. Takže v tomto smyslu chápáno beletrie manipulovala s historií od prvního okamžiku, kdy Walter Scott vydal svůj první román Waverley (1814).

Nasnadě je proto myšlenka na reálnou historii úplně rezignovat a zmanipulovat ji k nějakým odlišným cílům. Historická fikce tohoto druhu se stala zcela úmyslně daleko víc fikcí než přesnou historií. Míří za pomocí historie na jiné cíle.

I.

V mých literárních výletech po jednotlivých žánrech se stalo neplánovanou tradicí, že první díl obvykle rozebere základní pravidla a příklady žánru, které jsou zavedené, nicméně možná právě proto lehce umírajíci. Druhý díl je potom věnován tém autorům, kteří se z původního žánru pokusili prolomit jinam a v mnoha případech se jim to podařilo. Tato část žánru je hůře definovatelná, méně prozkoumaná, ale možná

právě proto daleko slibnější pro vlastní experimenty. Čímž se druhé díly stávají vlastně důležitější než první.

V případě historické fikce tomu nebude jinak. Poznání, že *historická fikce není a neměla by být učebnicí historie*, se těm nejnovativnějším vypravěčům stalo hlavní devizou. Začali pronásledovat jiné cíle bez ohledu na to, že tím přišla historie trochu zkrátka.

Tím ovšem vznikl terminologický problém. Zatímco první polovině historických fikcí, která jakž takž vychází z platné *historie, jaká byla*, a kterou jsme probrali minule, se u nás říká *historický román*, ta druhá polovina univerzální jméno nemá. Jméno *historical fiction* v anglické verzi pokrývá obě poloviny historických světů s tím, že je to vlastně fikce tak trochu vždycky, jak jsme si vysvětlili.

Speciální pojem na případy, kdy autor sice využívá historii, ale provádí s ní úmyslně různé prostocviky, v češtině neexistuje. Zkoušel jsem tomu říkat *manipulovaná historie*, ale postupem debaty na toto téma a zkoumáním dalších případů se mi zdá, že to asi vůbec není jednotný žánr, nýbrž složitá směs všeho možného, co spolu v mnoha případech nemá mnoho společného.

Takže se nakonec vracím pokorně k univerzálnímu širšímu pojmu *historická fikce* a nechávám záhadu terminologie nevyjasněné. Představme si tento pojem jako kontejner, obsahující trochu nesouvislou směs různých žánrů, které spojuje jen velmi široká souvislost s historií.

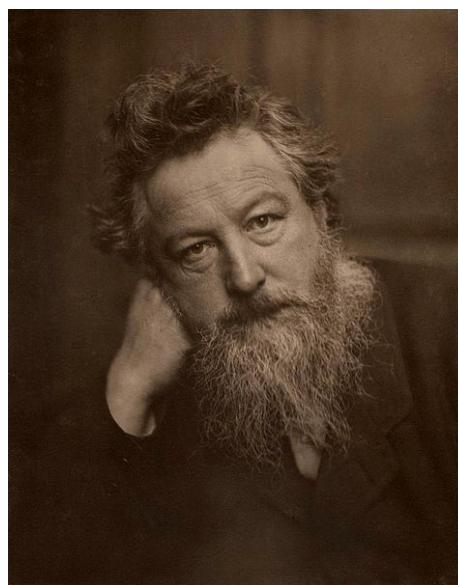
Zde je nutné ještě jedno osobní vyznání. Zatímco fantasy, sci-fi nebo detektivka jsou žánry, které mi kdysi byly vlastní, ale nakonec jsem těmito metodami víceméně psát přestal, potom má historie – zejména na tento druhý, manipulovaný způsob – pro mne úplně zvláštní postavení. Je pro mne naprostě aktuální a živá; není to něco, co jsem prozkoumal, zavřel do krabice, převázal mašlí a odložil do archivu, ale něco, co mi setrvale roste pod rukama.

Pročež budou tentokrát díly rovnou tři. Bojte se.

II.

Objev, že historickou věrnost vyprávění lze klidně nechat plavat, aniž by se stalo něco hrozného, byl učiněn již velice dávno. Dokonce tak dávno, že se běsnění takového Tolstého teprve rozebíhalo; v polovině 19. století. Prvotním vynálezcem je podle všeho William Morris (1834 až 1896), muž v Anglii velice slavný, estét, intelektuál, který je také zakladatelem uměleckého designu a kvůli němuž G. B. Shaw prosazoval nový typ divadla. Osoba, bez níž by viktoriánská doba vypadala jinak.

Znamenitý pan Morris, jenž měl zřejmě k dispozici jako vzor zejména Waltera Scotta, postřehl obtíže, které se vážou k ideji historického románu. Zjistil, že je nesmírně obtížné a pracné zachytit reálnou historii věrně. A hlavně, vlastně ho to vůbec nezajímá a jenom zdržuje od vlastních plánů. Takže vědomě rezignoval na historickou věrnost a vybral si místo toho ty vla-



William Morris

jící korouhve a rytíře. Načež začal psát již v roce 1851 (!) o těch korouhvích a rytířích ve fantastických zemích, o kterých nikdo nikdy neslyšel. Vlastně to velice silně připomínalo starodávný rytířský román, jenž byl údajně opuštěn a pochřben po Cervantesovi.

Pokud se vám chce zvolat, že to je dočista jako J. R. R. Tolkien, nebo ještě přesněji G. R. R. Martin, tak ano, hádáte správně. Českému čtenáři byla tato objevitelská epizoda utajena na dlouhá léta. Teprve poměrně nedávno jsem narazil na dost ojedinělý Morrisův text ve výboru *Krypty a draci*. Musím říci, že jsem na to koukal hodně vyjeveně. Především na to, jak velkolepě to je napsané. To takový Martin, ať se na mne nezlobí, se má přece jen ještě co učít.

Při tom je u všech tří těchto pánů, tedy Morrise, Tolkiena a Martina, kontaminace his-

torií jasně patrná. To, že je dnes obecně pokládáme za žánr *fantasy*, je jen jistý způsob vidění problému, který vznikl u dvou starších autorů až dodatečně; původně byla jejich díla chápána stále jako velmi svérázny případ historické fikce.

Například kontaminace Středozemě naší skutečnou středověkou historií a mytologií je snadno doložitelná. Tvar Středozemě podivně připomíná Evropu. Trvalé nebezpečí a bájně země jsou na východě, naopak božstva sídlí za mořem na západě. Pod nánosem údajně fiktivních událostí, míst a postav už byly odhaleny reálné historické nebo alespoň mýtické předobrazы. Gandalf je tak trochu Ódin, Glaurung je tak trochu Fáfnir a Smaug je tak trochu drak z Beowulfa. A tak dále. Hranice mezi fantastickým a historickým je tu stále ještě povážlivě těsná.

V každém případě, nakonec tento způsob psaní k jasnému rozchodu s kanonickou historií vedl. A pravověrná **fantastická fikce čili fantasy** se stala něčím zjevně odlišitelným od fikce historické. Postupně se ustavila fantasy jako žánr zcela samostatný a kolosální; ale dodnes nese jasné znaky kontaminace historií, které jinak nelze rozumným způsobem vysvětlit. Například nesmírnou oblibu rytířů a šermování ve většině fantasy světů.

Nicméně, s ohledem na vydavatelovy možnosti a trpělivost čtenáře tuto zásadní evo-

luční odbočku raději dále sledovat nebudeme, protože bychom hned tak neskončili.

III.

Vynález byl potom učiněn znovu a úplně jinak. Důvodem druhé odbočky od kanonické historie byla *satira*. Autor cítil potřebu demonstrovat, jak nesmírně veselé by bylo setkání moderní postavy s historickým světem. Historii při tom nechal v nezměněném, jíráskovský nedotčeném učebnicovém stavu a jen tam poslal úplně cizího hrdinu, současného člověka. Že to jako bude švanda.

Tím byl vynalezen odlišný subžánr historické fikce, který lze nazvat **Návštěvníci**. Jmenoval se tak jeden český seriál s podobným tématem, kde Návštěvníci přcestovali do současného světa z daleké budoucnosti. Daleko přesnější případ jsou francouzští *Návštěvníci*, kteří připutovali taktéž do současnosti, ale z protisměru, ze středověku. A děla se jim tu různá veselá protivenství. Tady už je souvislost s historickou fikcí daleko zřejmější.

Tento zdánlivě moderní nápad se kupodivu zjevil již v roce 1888. Svatopluk Čech tehdy poslal v *Novém epochálním výletu pana Broučka, tentokrát do XV. století* svého současného hrdinu mezi husity, jak prozrazuje složitý název díla. Čechův současník Mark Twain provedl o rok později něco podobného a opět to prozra-

zuje název jeho díla – *Yankee z Connecticutu na dvoře krále Artuše*. Hrdina postřílí na turnaji nějaké rytíře a demonstruje tím, že dneska jsou Yankeeové onačejsí kabrňáci než nějací rytíři. O historii tu v obou příkladech vlastně nejde, daleko důležitější je autorova současnost, na kterou dílo míří. Čech se vysmíval soudobému měšťákovi, kterého vystavil přímé konfrontaci s husity. Jo, to dříve, to bývali Čechové, stateční rekrové, ale dnes to stojí za houby. Twain se naopak vysmíval těm rytířům. A *Návštěvníci* se smáli tak nějak všeobecně oběma stranám.

Většina těchto příběhů je celkem prostoduchá záležitost bez hlubších ambicí, ale je velice zajímavé, jak se ve většině z nich občas silná a zajímavá situace neplánovaně prosadila a vytvořila docela velkolepé scény s uměleckým dojmem, které tak nějak vybočují z obyčejné švanďy. Nějak si to jede po svém a autorům se to trochu vymklo z ruky. Matěj Brouček je možná zbabělec a trubka, ale na mnoha místech působí rozumněji než agresivní jíráskovsky pojatí husiti. Yankee na dvoře krále Artuše je sice největší mlátič, ale také působí trochu dojmem brutálního vidláka, který se vetřel do salónu a tropí tam škodu; a ostatně, v závěrečných scénách, které jsou vlastně tragické a mimo plán, má hrdina pocit nejasné ztráty. Udatný rytíř z *Návštěvníků* – *at zhynu, jestli ustoupím!* – není vždy bez výjimky směšný, ale občas docela velkolepý.

Nápady na satiru souvisí s pravou historickou fikcí poměrně volně, nicméně občas to nezamýšleně zafunguje. Model *návštěvníci* zdaleka není mrtvý; ale pokud by se někdo na tuto

trasu vydal, měl by rozhodně přemýšlet o kus déle; použít to jako pouhou satirickou veselici znamená část potenciálu zabít.

IV.

Pokud fantasy vznikla přímo odštěpením z historické fikce, pak se zákonitě muselo stát, že se historická fikce zkřížila v mnoha případech i se sci-fi, čili česky vědeckou fikcí. Především je kolosalním tématem samotný *běh času*.

Už pravotce zakladatele H. G. Wellse napadlo vynalézt *Stroj času* (1895), čímž sice nestihl vynálež návštěvníků o pár let, nicméně mu dodal pseudovědecký základ. Sci-fi je považována za žánr, jenž míří především do budounosti, takže pan Wells cestoval přirozeně tímto směrem a poněkud mimo naše téma. V každém případě můžeme pracovně tyto zkříženiny sci-fi a historické fikce označit jako **cestování časem**. Od *návštěvníků* se liší vlastně jen tím vědeckým vysvětlením, jinak to bývá lautr to samé. Nápady tohoto druhu, vesměs pocházející ze Zlatého věku let padesátých, bývají okouzleny časovými paradoxami, technickými rekvizitami a opravdové historii se většinou vyhýbají jako čert kříži; možná je v tom prostě autorovo vědomí vlastní nedostatečnosti, že by něco takového nezvládl napsat. Takže se našeho hlavního tématu dotýkají spíše jen okrajově a v mnoha případech je asi přesnější je řadit ke sci-fi než k případům historické fikce.

Hodně nápadů tohoto druhu vydalo pouze na short story. Proslulá a opravdu velkolep

napsaná povídka je Bradburyho *Burácení hromu* (1952), podle níž zřejmě vynalezl později matematik Edward Lorenz takzvaný *motýlí efekt*. Jiná podobná zakladatelská legenda jsou Heinleinovy *Všechny tvé stíny* z podobné doby.

Oba tyto příběhy, ač zjevně založeny na běhu času, se historii úplně vyhnuly a předvedly typické manévry, jak na to. V *Burácení hromu* nejde o historii, nýbrž pravěk; tím pádem tam žádné historické souvislosti známy nejsou a vypravěč může tvrdit naprostoto cokoli. *Všechny tvé stíny* jsou zase zcela osobním příběhem, který nijak nevybočuje ze současných kulis; časové roviny jsou od sebe vzdáleny jen nepodstatně. V obou případech tedy nemusel mít autor vůbec žádné znalosti konkrétní historie, aby takový příběh napsal.

Další klasický nápad je, že by čas běžel obráceně. Bud' pro všechny na celém světě, jako v *Kryptozoiku* Briana Aldisse (1967), nebo jen pro jediného člověka, což působí ve výsledku drtivě tragicicky. Náhodou jsem narazil na asi nejlepší zpracování tématu v *Hyperionu* Dana Simmonse, takže mne už novější *Podivuhodný případ Benjamina Buttona* až tak nezaujal.

Využití podobných časových paradoxů bylo tak oblíbené a důkladné, že jsou od té doby pojmy jako *stroj času* nebo *časová smyčka* všeobecně srozumitelné, i když jde vlastně o neexistující jevy a rekvizity žánru sci-fi. A jejich využívání pokračovalo kontinuálně i v dalších dobách, kdy už na nich nebylo vlastně nic objevného a sloužily jenom jako prostředek k dalším vyprávěcím možnostem.

Na tomto místě se nabízejí příběhy jako *Terminátor*, který se postupně rozvinul v rozsáhlý svět několika časových rovin, jimž postavy procházejí, nebo česká komedie *Zítra vstanu a opařím se čajem*. Nebo známý Heinleinův román *Dveře do léta*.

Tyto příklady ukazují slabiny podobného přístupu. Sám nápad bývá jednoduchý, funguje skvěle v short story, ale na delší příběh to nevystačí. Takové *Růže pro Algernon* jsou sice úplně pravá sci-fi, ale běh času tu přesto funguje jako klíčový dramatický prvek. Potíž je v tom, že povídka byla geniální, ale natažení na film s názvem *Charlie* z toho udělalo takovou nanicovatou věc. Taktéž *Burácení hromu* fungovalo výtečně na miniaturním prostoru, jako film s názvem *Lovci dinosauřů* to byla až překvapivá zoufalost. Ostatně, i *Benjamin Button* je trochu pokažen tím, že pointu si každý snadno domyslí už v první polovině vyprávění. Delší věci, jako zrovna *Dveře do léta*, ukazují, že je nutno nespolehat na krátkodechý efekt časových kouzel a příběh postavit zejména na něčem úplně jiném. Podobně, když se pokoušte vystihnout podstatu *Terminátora*, je to o všem možném jiném než o cestování časem, které je tu jen vedlejší rekvizita.

Jiný základní omyl je dnes už vysvetlování, jak k té cestě časem došlo.

Obvykle se tím podaří příběh zaneřádit rozsáhlým technoblábolem. Čtenář i autor, naučený myslit v určitých paradigmatech, má problém se odtrhnout od pravidel sci-fi, podle nichž má být všechno vědecky vysvětleno. Potíž je v tom, že cestování časem v běžném slova smyslu věda vylučuje; je to vychytávka, umožněná teoreticky jen při rychlostech blížících se světlu a živé hmotě je nejspíš smrtelně nebezpečná. Takže vědecké vysvětlení má nakonec vždycky stejnou hodnotu jako kouzelné slova *abrakadabra*, *Arabelin kouzelný prsten* nebo jiná jednoduchá fantastická rekvizita. Ty mají proti vědeckému vysvětlení navíc tu okouzlující výhodu, že jsou alespoň literárně stručné.

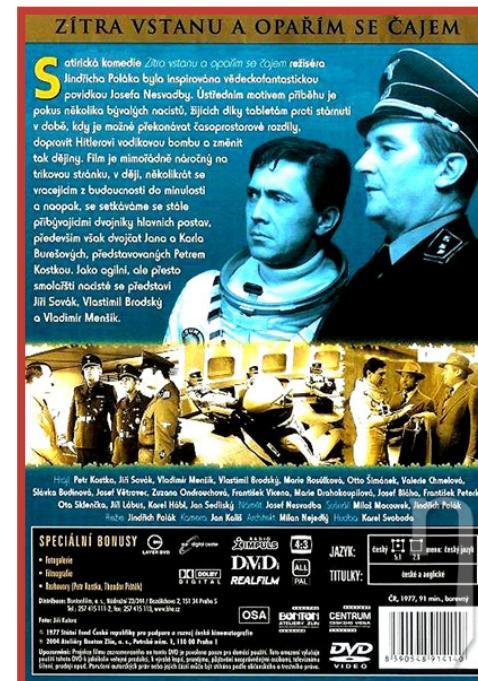
Učebnicový příklad je film *Zítra vstanu a opařím se čajem*, kde jsou další a další cesty časem tam a zpátky stále větší otrava a zoufale to volá po vypravěcké zkratce, jak jsme o ní mluvili v *Kompozici*. Podobně fyzikálně úmorný je pozdní Crichtonův román *Timeline*. V knížce zabírá fiktivní fyzikální veteš přes 100 stran a teprve pak si čtenář oddechne úlevou, že je konečně v tom středověku.

Není problém nechat postavu nebo čtenáře v návštěvnickém paradigmatu odcestovat časem do středověku. Můžeme tak učinit milionem metod a hlavní je s tím moc neotrvavat. Například zjištění, že Matěj Brouček se ocitl ve středověku, ušetřilo autorovi spoustu stran k užitečnějším věcem. Vše podstatné začne teprve tímto okamžikem; odpovídá na opravdu klíčovou otázkou, co tam sakra bude dělat. Tedy – proč se vlastně nás příběh má týkat dané časové roviny; středověku, druhé světové války, starých Řeků? Proč se to celé neodehrává někde úplně jinde?

Mnohem životaschopnější historické fikce vznikne, pokud ji autor buduje z opačného konceptu; autor má nápad, který funguje jedině, pokud postavy cestují časem do období XY. Tedy, i při cestování časem je to stále ještě historická fikce; motivy, že se tím zabýváme, jsou vlastně úplně stejné jako v prvním dílu pojednání.

Tedy jestliže víme od začátku přesně, co tam, tak se tam nějak dostaneme a nebudeeme s tím moc otravovat. Cesta časem se stane technickou záležitostí, asi jako cesta letadlem do New Yorku; dnes na tom už není nic zajímavého. Teprve když jsme tam, příběh vlastně začne. *Terminátor* je vzorný příklad nadčasového řešení; celé cestování časem se smrsklo na modrou bublinu a pář porůznu roztroušených poznámek.

Když se vrátím ke Zlatému věku sci-fi a cestování časem, promyšlenějších příběhů podobného druhu, které by obsahovaly i nějakou zajímavější historickou fikci, se vyskyt-



lo poměrně málo. Většinou se soustředily na jednorázový objekt nebo nápad. Například se považovalo za velmi cool konfrontovat historii s nějakým moderním předmětem. Co by bylo, kdyby křižáci zajali kosmickou lod' (Poul Anderson: *High Crusade*). Nebo *Tajemná záře nad Pacifikem*, která přenese do druhé světové války moderní letadlovou lod'. Vlastně zase variace na návštěvníky.

Nebezpečí těchto nápadů je zkrátka v určité plochosti a jednorázovosti. Na short story je to dobré; ale aby z toho vylezla alespoň novela, je toho třeba ještě daleko více; vztahy mezi postavami, příběh a tak dále.

V.

Poul Anderson a *High Crusade* ovšem skrývá docela mocnou větev dalšího hybridu sci-fi a historie, takzvaných **archeokosmonautů**. Jde totiž o to, že kdysi v minulosti přiletěli na Zemi mimozemštani, případně naše vlastní staré civilizace uměly létat do vesmíru.

Uvedenou otázkou kdysi velice zpopularizoval švýcarský hoteliér Erich von Däniken, který na toto téma sepsal několik knih, z nichž asi nejslavnější jsou *Vzpomínky na budoucnost* (1968). Ten to dobrý muž dospěl k docela logické myšlence, že pokud někdy došlo k setkání mimozemšťany, pak není důvod věřit, že by se tato událost trefila do úzkého období našeho krátkého kosmického věku, a spíše je třeba hledat v celých tisíciletích historie, která již proběhla. A hledaje, našel plno slavných „důkazů“ těchto archeokosmonautů a

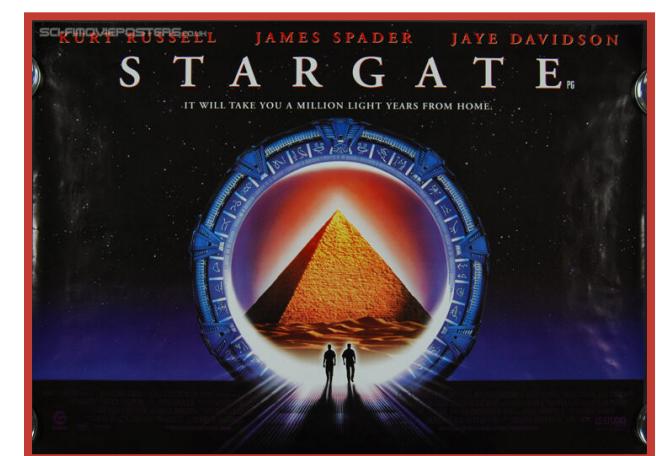
jejich přistání zejména u předkolumbovských Indiánů, v Egyptě nebo na Blízkém Východě. Tímto manévrem přenesl Däniken problém z hájemství sci-fi na půdu reálné historie a přinutil autory s podobnými tématy ke hlubšímu zkoumání zákonitostí žánru. Skuteční vědci Dänikena samozřejmě prokleli do horoucích pekел, aby ho jeho fanoušci o to více milovali.

Slavným místním koryfejem tohoto směru byl u nás Ludvík Souček, který sice kritizoval Dänikena coby pavědice, ale vzápětí nato přinesl plno nápadů podobného druhu, opíráje se o neméně úžasné badatele sovětské. Kromě „vědeckých“ knih na dané téma sepsal i řadu vlastních vyprávění o archeokosmonautech.

Žánr archeokosmonautů obvykle proplétá sci-fi, fantasy a historickou fikci zcela neoddělitelným způsobem a s Lupinovskou drzostí si vypůjčuje ode všech. Pokud přijmeme tu úvodní premisu, potom se nám na scéně mohou vedle sebe vyskytnout mimozemštani, šermující gladiátoři nebo i nějaká ta entita, u níž je na samotném čtenáři rozhodnout, zda to je starověké božstvo na způsob historické fikce, vesmírná inteligence ze sci-fi a nebo čaroděj vyššího levelu na způsob fantasy. Excelentním příkladem buď Emmerichova *Hvězdná brána*, kterou jeden kamarád zhodnotil, že je to, jak odstřelili boha Ra na oběžné dráze. Hvězdná brána později přerostla v úspěšný seriál. Sice tu nelítají rakety, ale jako by se stalo.

Kdos bez viny, hod' kamenem. Můj úplně první příspěvek k historické fikci se odehrál v úplném pravěku mého psaní, ve věku třiná-

ti let, v povídce, kde šlo o Von Braunovský útok nacistů na New York pomocí raket, kterou řídí sebevražedný kosmonaut. Nápad jak z *Iron Sky*. Následovala moje první delší věc, o zaniklé Atlantidě, kde se pro změnu proháněli po obloze další archeokosmonauti. A o pár let později následovali kosmonauti současní, kteří pro změnu objevili pozůstatky po staroegyptské výpravě na Saturn.



S těmito osobními zkušenostmi si dovolím následovníky varovat; pokud vás něco podobného také napadlo, *myšlenka není nová*. A zpracování reálií přijatelným způsobem je extrémně náročné. Měli byste totiž ovládat dobře pravidla všech tří světů; sci-fi, fantasy i historie. Hrozí, že se vašim chybám budou fanoušci smát, jako se stalo třeba ctihonrému Ridleymu Scottovi po *Prométheovi*, který si také zahrál na tuto strunu (a to jaksi navíc, aniž by ho k tomu příběhová logika nutila).

To, že přenesete událost do šerého dávnověku nějaké té Atlantidy nebo Cimerie, znamená, že se ocitáte také na poli fantasy; tvoříte úplně nový konzistentní svět ztížený tím, že by navíc měl nějakým způsobem navazovat na známý starověk. Pokud operujete třeba v reálném starém Egyptě, protože to chcete okořenit reálnými předměty a stavbami – pyramida je startovací rampa, jak jinak – pak vám nezbývá než zmáknout přijatelně příslušné období starého Egypta a koumat, jak tam ty kosmonauty nebo mimozemštany elegantně začlenit. No, a pokud se bude lézt na Proximu Centauri, pak si musíte dostudovat přinejmenším znalost astrofyziky a sci-fi rekvizit. A to všechno jsou teprve kulisy; nezbavuje vás to té klíčové otázky, *co tam, sakra, budou vaše postavy dělat*.

Tyto obtíže mne dost brzy odradily a odchylily jinam, k nosnějším možnostem. A nemohu se zbavit dojmu, že opravdu výtečné archeokosmonauty, navzdory mnoha známým pokusům, vlastně nikdo nikdy nezvládl. Za docela slušný příklad bych asi nabídl čtvrtého *Indiana Jonesa a křišťálovou lebku*.

VI.

Přes problémy archeokosmonautů se dostáváme k pravé **alternativní historii**. Mnoho lidí razí tento pojem pro *historickou fikci* všeho druhu, kde se nějakým způsobem uhnulo od kanonické historie. Pokládám toto užití spojení za hodně nepovedené. Viděli jsme totiž, že v mnoha případech se sice stalo všechno možné, o čem histo-

rie neví, třeba návštěva Matěje Broučka v obležené Praze 1420 nebo v protisměru návštěva rytíře v moderní Paříži, případně proběhla celá historie Atlantidy, ale na známou *historii* to nemělo vůbec žádný vliv. Navíc je na první pohled zřejmé, že ve většině zatím probraných případů o nějakou alternativu historie vlastně vůbec nešlo. Takový hypotetický středověký kronikář by u Matěje Broučka nejistil nic zvláštního. Neznámá epizoda se sice odehrála, možná byla z nějakého důvodu i důležitá, ale neměla vůbec žádný efekt na známé pozdější události. Zavřela se nad tím voda jako nad tou Atlantidou.

O skutečnou alternativu historie jde třeba ve zmíněném *Zítra vstanu a opařím se čajem*. Konkrétně, *co by bylo, kdyby Hitler vyhrál válku*. Samozřejmě, socialistický autor se takové úžasné možnosti musel vyhnout a z alternativy historie se uteklo. Podobně jako v sesterské komedii *Zabil jsem Einsteina*, pánové.

Překvapivě příbuzný a zajímavý případ je *Valkýra*. Jde o zcela historický příběh povstání proti Hitlerovi, kde opět k žádné odchylce od kanonické historie nedošlo, leda snad nechtěně; nicméně tu je hlavním tématem úžasná možnost, jaké by to bylo, kdyby jim to třeba celé vyšlo. Nicméně, ani zde příběh ze železného kruhu kanonické historie nevykročil.

Společné má tato kategorie příběhů, že tak nějak všeobecně věří v *nezměnitelnost historie*; ať děláte, co děláte, dopadne to tak, jak to dopadnout muselo.

Proti tomu existuje škola přesně opačná. Následníci Bradburyho motýla z *Buráce-*

ní hromu tvrdí, že historie se při jakékoli malé změně začne měnit celá, a to nekontrolovaně a podstatně. Opět to je „vědecké“ asi tak jako ta teorie o nezměnitelnosti; oboje to nikdo nikdy nevyzkoušel. Nicméně ta Bradburyho škola dává pro vypravěče podstatně širší a zajímavější možnosti.

Některí autoři se na tento problém úplně vykašlali a směle vykročili k alternativě, aniž cítili potřebu to nějak vysvětlovat. Někdy dokonce tak rychle, že ani nedoběhnou úvodní titulky. Film *Vaterland*. Tam to běží právě jako v *Termínátorovi*; hned na začátku je divák nucen připustit, že Hitler tu válku fakt vyhrál... a že jsme mnoho let od tohoto data. Tohle překvapení je jen podkres příběhu, který vypráví o něčem úplně jiném. A mimořádem, mohl být celkem s úspěchem vyprávěn třeba i v lehce odlišných pozměněných kulisách orwellovského socialismu nebo ještě leckde jinde.

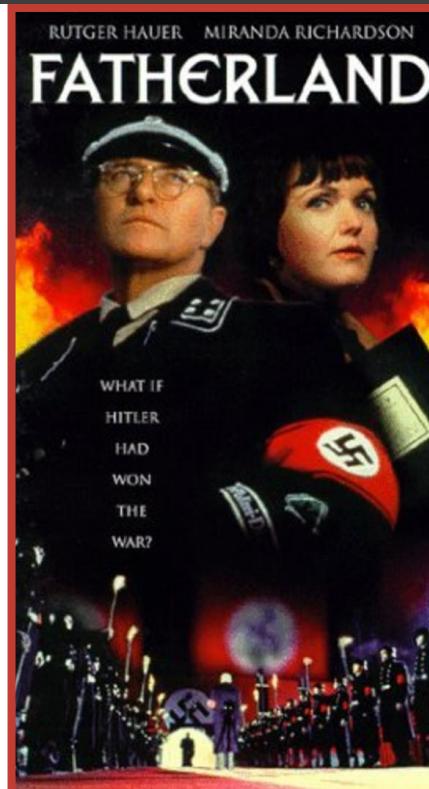
Film *Iron Sky*. To je legrácka a nadsázka; ale princip je úplně stejný; začneme spojením „*připustme, že*“ a pak se už historie říti někam úplně jinam, než jak ji známe.

Mě samotného podobné nápady zasáhly dost podstatně. Zejména ta Bradburyho škola. Po archeokosmonautech mne začaly fascinovat *alternativní historie*, založené na motýlim efektu, kde v důsledku malé pozměněné události se celá historie rozběhne odlišným alternativním směrem. V jednom případě se díky nezdařené popravě jednoho rytíře ve 13. století Čechy stanou evropskou velmocí. V jiném případě díky povstání proti Gorbačovovi, ke kterému dojde o

trochu dříve než ve skutečnosti, začne třetí světová válka.

Hodně zajímavé jsou takové věci jako RPG hra. To se dost osvědčilo. Nicméně literárně mi to nikdy moc nefungovalo. Nemyslím si, že by za tím mohly být ty „vědecké“ námitky proti alternativám. Podle mne v sobě nese *alternativní historie* jistý destruktivní vyprávěcí potenciál z podstaty věci. Nejdramatičtějším momentem na ní totiž bývá *začátek*, ten klíčový moment, kdy k odchylce došlo. Tam bývá všechno solidně zakotveno v reálné historii. Čím dále se od tohoto bodu vzdalujeme, tím méně se můžeme o reálnou historii opřít; reálné vazby a jistoty nás postupně opouštějí. Celé paradigmatické vyprávění, které zpočátku vypadá skoro jako literatura faktu, se postupně rozvolňuje a „rozplizává“ v čirou fantasy. A je docela těžké tomu vymyslet nějaký výrazný konec, který by přebil ten začátek.

Pokud příkladmo spiknutí *Valkýra* opravdu zabije Hitlera, pak se první hodiny dají docela slušně zrekonstruovat z plánů, které tehdy spiklenci měli. A divák bude žasnout. Některé věci se dají očekávat – odpor věrných, naopak podpora těch, co jim hrozila při dalším pokračování války zkáza a smrt. Ale čím dál postupu-



je, tím méně máme jasno; kapitulace Německa bude okamžitá, nebo s určitým odstupem? Jak budou reagovat Spojenci na nově vzniklou situaci? Nebude třeba takový Stalin prostě pokračovat ve válce, která mu teprve v závěru přinesla nějaký územní prospěch? Každá taková další situace předpokládá další rozhodování, o kterém nevíme vlastně nic, protože taková otázka vůbec nebyla historií položena. Další scénář, jak se posouvá dál a dál, je stále vratší spekulací. Pokud má příběh ambice dosáhnout většího rozměru, tento efekt se posiluje a v jistém momentě čtenář musí konstatovat, že

dál se vlastně mohlo stát úplně cokoli. To, čím okouzlil autor čtenáře na začátku, ohromující přesností a detaily, se úplně rozpadá. Historická fikce přichází o svoji hlavní zbraň. Jde třeba stále o zajímavý příběh, ale zajímavý úplně jiným způsobem; *Valkýra* mutuje do *Iron Sky*. Takový hybrid je těžko uchopitelný, špatně se s ním pracuje a vlastně si nevpomínám, že by to někdo úspěšně dotáhl do delšího románu.

VII.

Skončíme dnes poměrně zvláštně; někde uprostřed mezi historickými světy. Pokud je klasická historická fikce problematická, pak popsaná série možností, jak z ní odbočit, tedy **návštěvníci, cestování časem, archeokosmonauti a alternativní historie**, je problematická také. Nesou si s sebou všechny obtíže svých přidaných dalších žánrů, tedy sci-fi nebo fantasy. Jsou docela náročné na reálie, náročné na uvěřitelnost a jsou poměrně hodně prozkoumané a provařené. I přes sto let intenzivního zájmu literatury, filmu i her o podobná téma jsou výsledky poměrně skromné; nenalezl jsem snad jediný příběh tohoto typu, který bych zařadil do nejvyšší kategorie mých oblíbenců. Sem tam se mihla skvělá povídka nebo novela, ale spíše je to výjimka než pravidlo a bylo to obvykle už dost dávno. Dokonce bych si troufl tvrdit, že to s klasickým historickým románem prohrávají na celé čáře.

Pokud se do těchto říší přesto vydáte, pak mám pro dnešek jedinou radu; **ujasněte si, čeho přesně chcete dosáhnout**. Kam přesně potřebujete svoje postavy dostat, jaké problémy před ně navršit, jakou situací je ohrozit. To je jediný způsob, jak zjistit, jestli má opravdu smysl váš důmyslný plán, ve kterém se děj bude odehrávat na epsilonu Eridana v době Francouzské revoluce, kam dorazí kromě soudobých francouzských encyklopédických badatelů i invaze Hobitů.

napsal „Quentin“

Doplňky

TROSSKÉ PANSTVÍ A JEHO DUNGEONY

Na co mohou narazit dobrodruzi na panství okolo knížecího města Trossu? To se dozvíté v této sérii malých dungeonů, které nejlépe využijte, pokud hrajete starou edici D&D nebo nějaký její klon, využít lze ale v jakékoli fantasy hře.

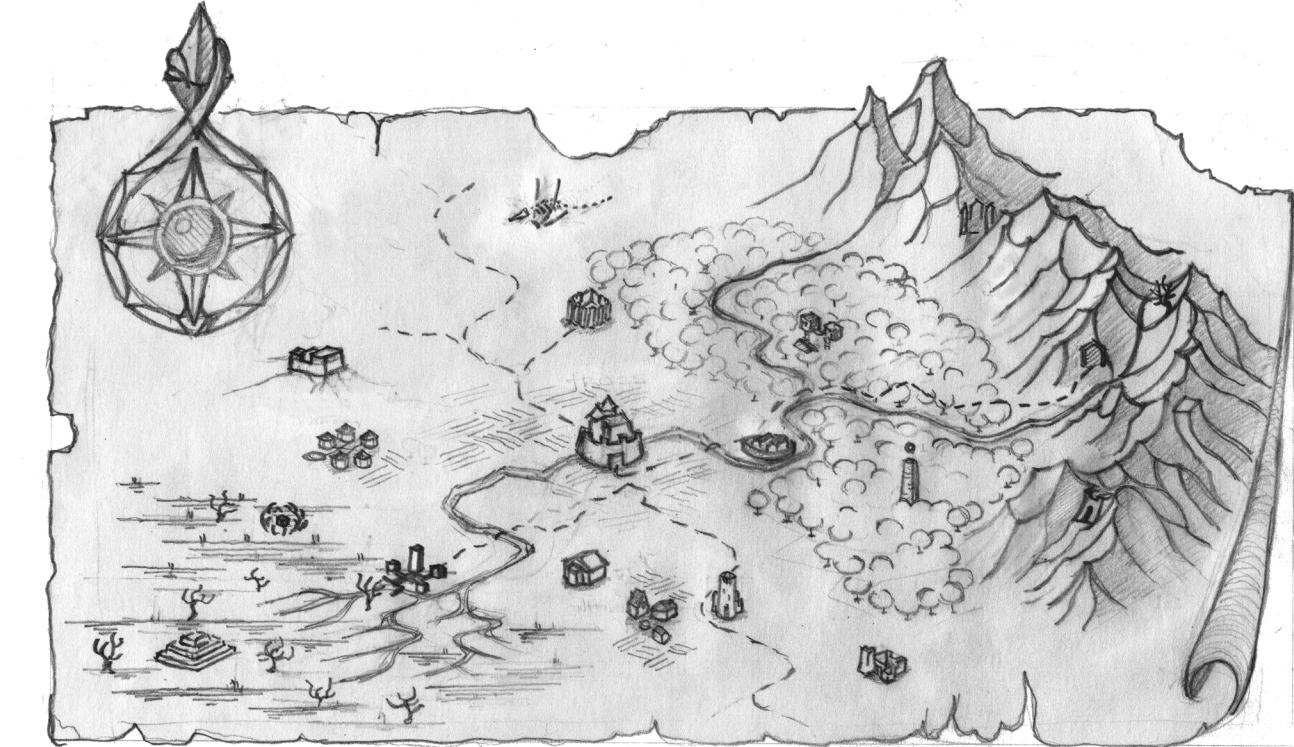
Tross: Knížecí město pod vratkou vládou lorda Bravila. Panství po vyschnutí stříbrných dolů chudne, ale kapitol si nic nepřipouští. Třípatrové hrázděné domy jsou nově omítnuté a ulice jsou poseté stánky a kejklíři. Obchod se nesmí zastavit.



Brakk: Nejmocnější z Trosských strážních věží a místo tréninku čerstvých rekrutů. Velitel Horos dokáže naučit různé bojové techniky, ale vyžívá se v šikaně. Do zdejšího žaláře kapitán stráže uklízí politické vězně.



Godov: Vesnice zásobující Brakk. Chudí lidé a bohatý zeman Baltus, jenž holduje vykořistování poddaných a obžerství. Nedávno přišel s úžasným nápadem práva první



noci. Případné dobrodruhy a jiné potenciálně vlivné návštěvníky na úkor sedláků bohatě pohostí.

Whalenova krvavá vila: Osamocený domov šlechtické rodiny sotva na dohled od nejbližšího sedláckého stavení. Lord Whalen je blízký přítel knížete Bravila. Zatím nikdo netuší o tragédii, co rodinu postihla.



Blosely: Nízká hradba, dřevěné domy. Obyvatelé pastevci, řemeslníci a dřevorubci. Občasné potíže s gobliny. Nad městečkem se stahují mraky a každým dnem začne bou-



ře, která nepřestane, dokud nebude zničeno. Marlok se mstí za svou lásku (viz Čarodějná věž).

Wedel: Vysoká palisáda skrývá krásné roubené městěčko. Největší zdejší senzací je věštkyně Amara. Není jasné, jestli je šarlatánka, nebo něco vidí, ale skoro každý tu zná kus své budoucnosti a návštěvníci se sjízdějí zdaleka.

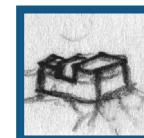


Dračí kostra: Potentní místo moci vyhledávané kouzelníky a zaříkávači. Při opakovaném využívání otravuje čarodějovu mysl hněvem.



Při použití k hromadnému ničení je šance, že se drakovi podaří získat energii z umírajících duší a ožije jako kostlivý drak.

Haydenská tvrz: Poslední lord zešlel, zapečetil bránu a snědl veškeré služebnictvo. Od té doby je tvrz považována za prokletou a nikdo se k ní ani neodváží.



Treherne: Izolovaná vesnice bez jakéhokoli opevnění. Cizincům zákaz zbraní. Namísto Worrocha vzývají zdejší lidé místní bohyni Theiu. Jde o přesvědčivou, vychytalou a dobromyslnou čarodějkou, která vesnici brání a pomáhá. Daří se jí dobře, ale fanatiční biskupovi rytíři jsou již na cestě.



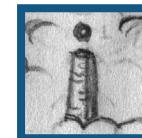
Kastarok: Ruina tvrze Worrochových rytířů. Časem okousané hradby, polámané sochy a příjemný nostalgický nádech. Pokud tu táboří veselá společnost, zjeví se duch starého rytíře Hathora, který rád povyměňuje příběhy. Ví toho o Trossu a jeho okolí hodně.



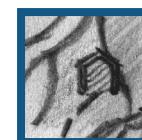
Zbojnický tábor: Zchudlí havíři bez domova, více pytláci než zbojníci. Postavili si několik skromných stavení v korunách stromů a živí se lovem, kradením a při výpravách do města i žebráním. Když mohou, tak podporují Dima Trata.



Čarodějná věž: Nažloutlá stavba bez oken ukrytá hluboko v lesoch. Sídlo pološíleného čaroděje Mareloka.



Stříbrný důl: Důlní městečko zeje prázdnotou. Kdysi bohaté doly s vzácnými kovy protkané žilami ryzího stříbra jsou vytěžené a uzavřené. Tross přišel o největší zdroj svého bohatství a havíři přišli o živobytí. Desítky štol vyhloubené do nitra Garlackých hor jsou domovem jen neproniknutelné temnotě a ozvěnám gobliních skřeků.



Hrstan: Osamělý bledý strom prorůstá vysoko v těžko přístupných skalách. Jeho plody, bílé hrušky, propůjčují nadlidskou sílu. Říká se, že jimi byly Garlaky porostlé, ale válečníci je do jednoho otrhali. Nyní, kvůli své nenasytnosti, žijí v horách proměněni v obry.



Trpasličí hrobka: Místo odpočinku trpasličích bratrů Dragina a Blarina Baragora, jenž se proslavili jako lovci démonů. Lidé mluví o bráně vysekané přímo do štítu šedých hor.



Ztracená svatyně nekonečných možností: Skalní chrám plný soch krásných, bohatých a šťastných



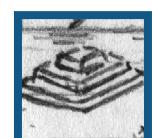
lidí. V centru se mramorový drak sklání nad stříbrnou kropenkou se zlatou rybkou, která každému splní jedno přání, vždy ovšem s nevýhodou. Kdo ji osvobodi a odnesete do řeky, jezera či moře, spatří její proměnu ve zlatého draka a dostane se mu jednoho skutečného přání.



Sump: Trojice kamenných věží obklopena dřevěnými cestami a domy na kůlech. Domov rybářů a sběračů hub a mechů. Sump je z dosahu Trosské jízdy a zdejší se o sebe starají sami. Bláznivý starosta Kuruk brání město pomocí své obří gorily a spory rozsuzuje podle kvality divadelního představení, které je žalobce i obžalovaný nucen odehrát na návesním pódiu.



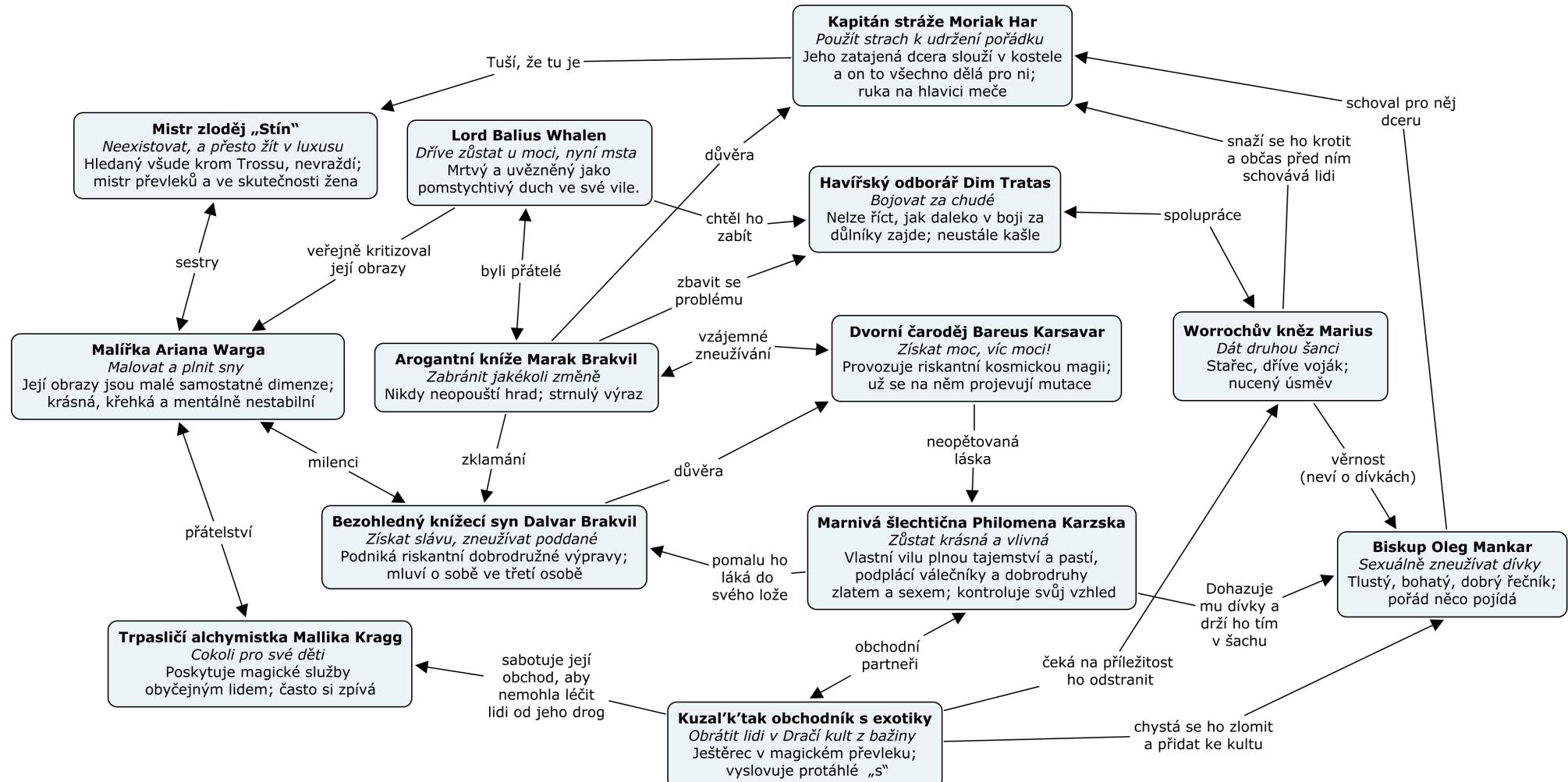
Měsíční oltář: Vzpomínka na vládu temných elfů. V kruhu zkřivených vyschlých stromů se leskne hrubě opracovaný obsidiánový blok. Při měsíčním svitu jej polij krví nevinného a získej do příštího úplňku nadpřirozenou odolnost proti nestříbrným zbraním a schopnost vidění v temnotě.



Ziggurat: Zdroj moci dračího kulturního. Ještěrci před pyramidou táborej celé dny jen, aby mohli spatřit velenéze a dračí dceru. Právě sem v posledních měsících mizí unesení Sumpští rybáři.



Vztahy ve městě Trossu



Čarodějná věž

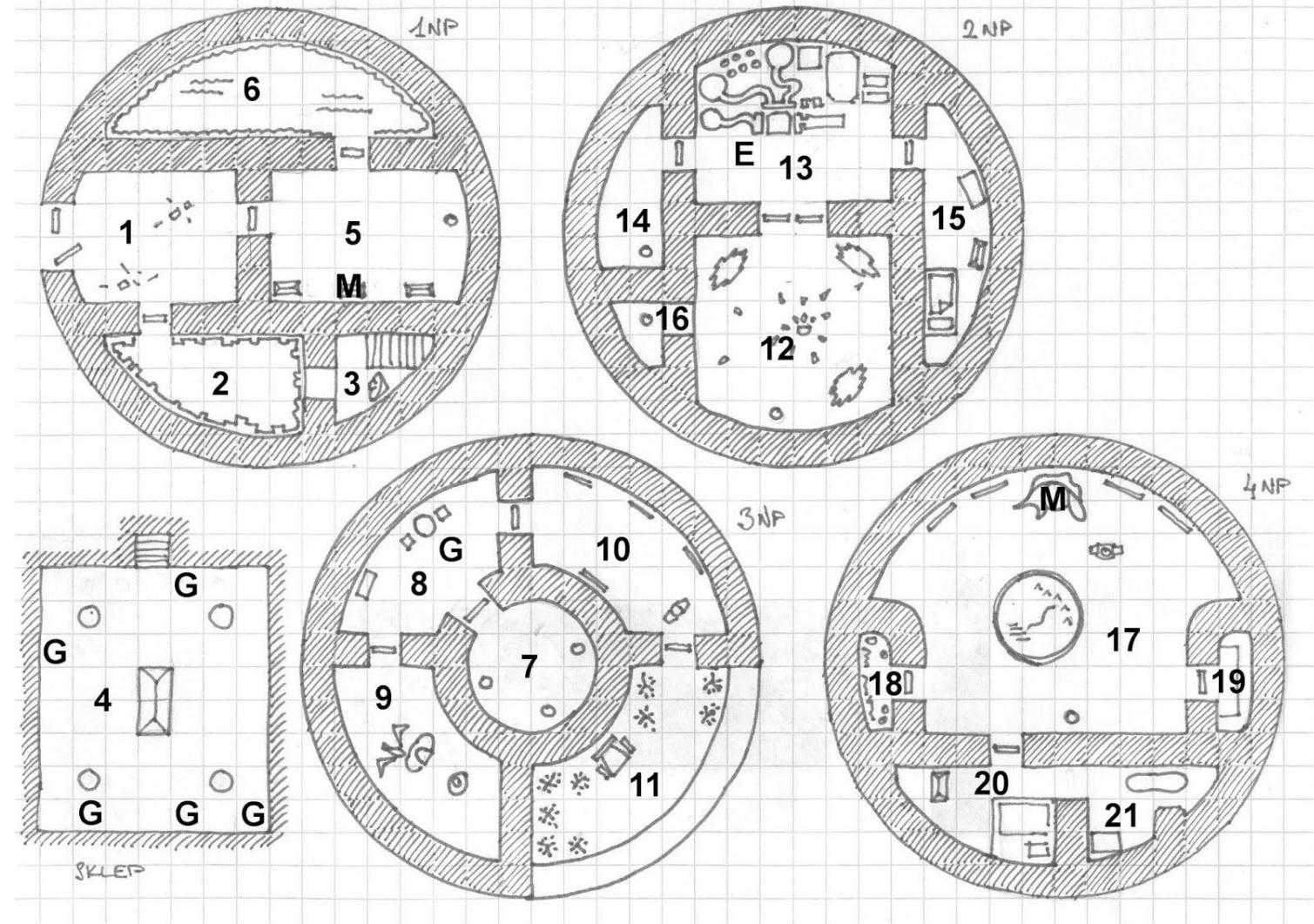
Věž je postavená z těžkých pálených bloků a nemá žádná okna. Nad věží nehybně visí v prostoru lesklá koule z neznámého materiálu a v nepravidelných intervalech si s nebesy vyměňuje blesky. Interiér věže je černě omítнутý, s dlaždicovou podlahou a trámovým stropem. Svetlo poskytují bledě modré jiskry poletující volně vzduchem společně s prachem.

1

Vstupní hala i pole před věží jsou zbroceny krví.

Kusy goblinů v kalužích krve >
Dohromady patnáct těl.

Zohýbané kusy černých plátových zbrojí > Čaroděj by mohl vycítit zbytky unikající energie, dohromady tři zbroje, mezi mrtvolami leží i černé meče.



2

Stěny jsou jeden velký reliéf >

Opatlaný od gobliní krve. Popisuje příběh lásky mezi čarodějem a vesnickou ženou, která byla nakonec zabita žárlivým hraničárem z Blosel.

Iluzorní stěna > Jediná neopatlaná část. Lze bez odporu projít.

3

Socha veselé dívky > Nejspíš vyrobená ještě za života.

Kamenné schodiště do hrobky > Stupně, stěny i strop jsou pokryti tlustou vrstvou ledu.

4

Celá místnost je pokryta ledem.

Pět goblinů > V boji využijí luků, krytu za sloupy a kluzkého vlnitého ledu.

V ledu obalený goblin s magickou hůlkou stojící nad otevřeným sarkofágem > Je poznat,

že mráz vyšel odtud. Goblin je svraštělý dvousetletý stařec.

Hůlkou lze výměnou za životní energii sesílat mrazivé střely. Pohroma jako tady nastane, jen pokud se sesilatel použitím zabije.

5

Tři truhlice > V jedné je solené maso, ryby, papriky, zavařeniny, koření a další relativně drahé zásoby. V druhé je lano a nějaké látky. Třetí je Mimik. **Mimik** > Z vnějšku je iluze truhly dokonalá. Vnitřek jsou velká zubatá ústa a trávící ústrojí v jednom. V boji ze stran a dna vyrazí dlouhé končetiny.

Teleportační orb > Kovová koule visí metr nad podlahou, kdo se jí dotkne, zmizí a zjeví se u koule v (7).

6

Stěny, podlaha i strop jsou pokryté třípalcovou vrstvou duhového slizu > Při kontaktu s jiným předmětem (ruka, meč, lano...) způsobí náhodný magický efekt.

1. Zmenšení nebo zvětšení
2. Vytvoření identické kopie
3. Neviditelnost
4. Síla a krutost (zčernání, bodce, kapající kyselina...)
5. Povadlost a slabost
6. Vlastní vůle

7

Tři teleportační orby > vedou do 5, 12, 14

8

Kulatý stolek, dvě židle, komoda > Drahý mahagonový nábytek. V komodě je schovaný čajový set.

Dva k sobě srostlí goblini > Zjevně se teleportačního orbu dotkli oba naráz.

9

Nehybný ork, trpaslík a orel > Stojí v póze, kdy orel útočí orkovi na tvář a trpaslík se připravuje k útoku. Jsou mrtví a vycpaní.

10

Čtyři portréty čaroděje Mareloka > Dlouhé havraní vlasy, tenká bradka, tmavé oči, zamračený pohled. Na jednom je nahý.

Skleněný golem hlídá dveře do další místnosti > Je dutý a víří v něm zelený plyn. Vypadá jako církevní hodnostář a bojovat bude jen v sebeobraně. Při rozbití vypustí jedovatý plyn.

11

Průhledná stěna > Vnější stěna je dokonale průhledná jako velké okno.

Bronzové květiny > Jsou opravdu z kovu a mají ostré listy.

Bronzové křeslo > Kdo si do něj sedne, uslyší myšlenky všech, co na něj právě myslí. *Ideální pro posun osobních příběhů postav.*

12

Teleportační orb > vede do 7.

Ve středu místnosti se vznáší střepy dvou o sebe rozbitých teleportačních orbů, kolem kterých se utvořily tři portály > Jsou křehké a dají se vypnout pohnutím střepy.

1. Nacistický bunkr za druhé světové války
2. Jednotka vesmírných mariňáků brání pouštní základnu proti vetřelcům.
3. Létající pirátská loď v astrálním moři

Při hluku sem vejde alchymista z 13.

Iluzorní stěna > Průchod velikosti dveří. Vede k orbu, co teleportuje do 17.

13

Alchymista Egil > Vyhublý, blondaté dredy, jedno oko kočičí. Splete si družinu s experimentálními dobrovolníky a začne nadšeně vysvětlovat, jak z nich udělá superlidi. Pokud by došlo k boji, pokusí se zaklínadlem povolat vetřelce z portálu ve 12

Parou poháněná laboratoř > Soustava trubek, hadic, kotlů a baněk s naloženými kusy všemožných monster, postavená okolo křesla, které dokáže bolestivou procedurou (náhodně) trvale přidat

1. Schopnost při pohledu do očí čist myšlenky. Bohužel oboustranně.
2. Nadlidskou sílu doprovázenou záхватy vzteku.
3. Změnu rasy (1 – kočičí člověk, 2 – ještěrec, 3 – ptákoklav, 4 – taurus)
4. Posmrtnou regeneraci. Nově oživené tělo je vždy o něco slabší než to předchozí.

14

Prázdná cela

Teleportační orb > Nikam nevede.

15

Stůl zaházený papíry a pergameny > Nesrozumitelné nákresy ke stavbě laboratoře v 13.

Postel > Kvalitní látky, nikdy neprané.

Šatník > Čtyři pláště identické s tím, co měl Egil na sobě, a jedna podprsenka.

Truhlice > 20 zlatáků, 65 stříbrnáků, 15 měďáků, lektvar odolnosti proti magii, lektvar nahrazující dvě noci spánku, hůlka k sesílání magických střel (při každém použití hod' 1k10, při jedničce se vybije) a druhá identická hůlka (vadná, při prvním použití vybuchne).

16

Teleportační orb > vede do 17.

17

Vysoký strop, z kterého trčí dlouhé kovové bodce > Celá místnost je zakletá. Po vyslovení slova „ecativarg“ se tu obrátí gravitace vzhůru nohami.

Čaroděj Marellok > Kouzelnická róba, prokletá dýka (paralyzuje) a amulet, co obaluje nositele ve žlutých šupinách pouštních ještěřích lidí včetně děsivé plazí tváře a přísavek na rukou i nohou. Je pološílený a chce pomstít svou ženu. V případném boji vysloví „ecativarg“ a udrží se ve svém trůnu díky ještěřím přísavkám.

Oživlá černá plátová zbroj > Plní Marelkovy rozkazy. Přežije pád ke stropu.

Dřevěný trůn > Vyrezávaný tak, že vypadá jako z látek rozevlátých větrem. Mezi látkami je vymodelovaná dívka, zatlačením na její šadra se otevírá tajná příhrádka. 140 zlatáků a 12 rubínů.

Čtyři prapory na steně po stranách trůnu > Každý znázorňuje jednu školu magie ve stejném stylu, v jakém jsou označovány v magických univerzitách. Jsou také oživené a omotají se okolo kohokoli, kdo bude Marelka ohrožovat. Podezřelé jsou tím, že se při gravitaci neotočí.

Kulatý stůl s dřevěným modelem celého panství > Nad Blosely se vznáší malý kovový orb. Lze jím pohnout kamkoliv po mapě a táhne se bou ničivý bouřný mrak.

Teleportační orb > vede do 16.

18

Komora zarostlá mechem, plísni a houbami > Většina z toho jedlá, na polici vedle dveří jsou nůžky, šrabka a tál.

19

Police plné knih > Beletrie i naučná, poznámky z výzkumu kouzel, luxusní psací souprava, zásoba kvalitního pergamenu.

20

Velká postel

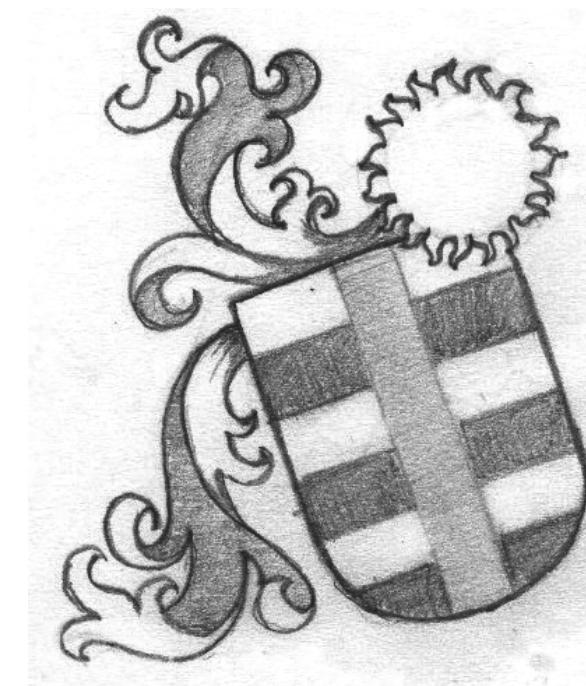
Truhlice > Uvězněný, stopu vysoký dáblík. Marellok si ho povolal z pekla jako sluhu, ale není s jeho službami příliš spokojený. Dáblík je vlezlý, snaživý a neskutečně nešikovný.

21

Kovová vana a vysoký džbán

Šatník > Cestovní oděv, šaty ke dvoru, žebrácké hadry a noční košile.

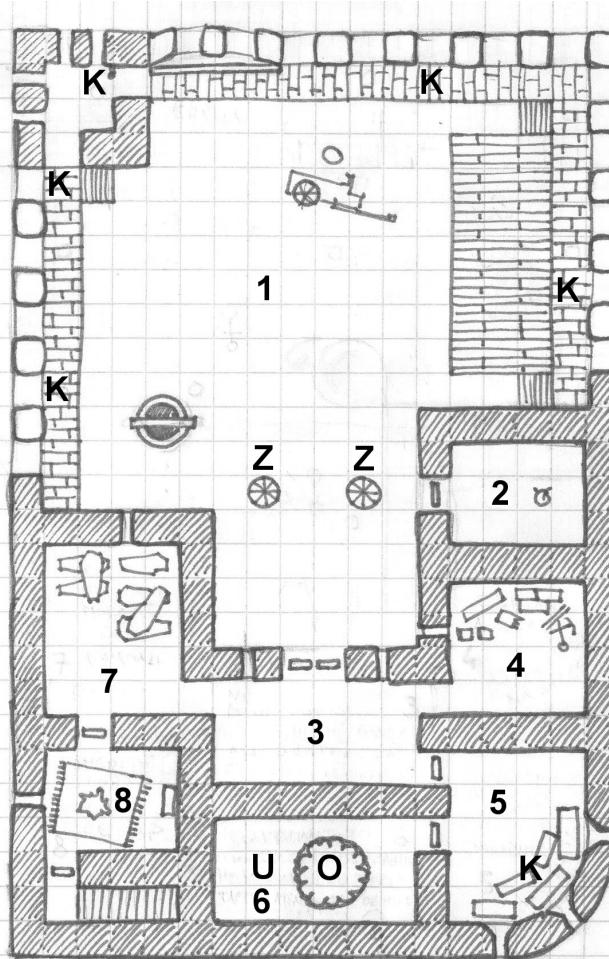
Kamna > Namísto ohně se jen otočí pákou a náhodné elektrické výboje vodu ohřejí.



Haydenská tvrz

Uriel

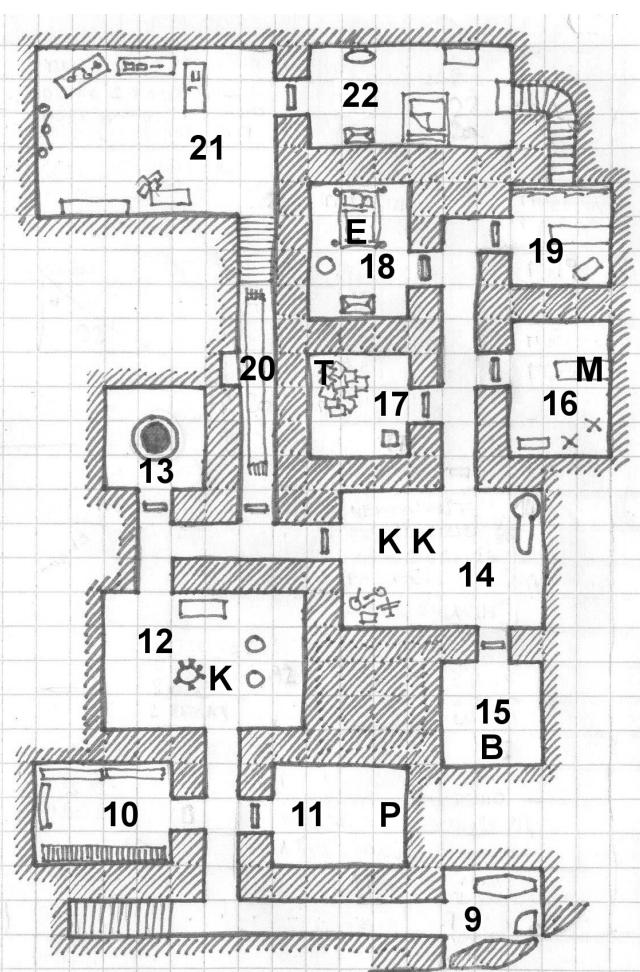
Pravděpodobně s ním bude družina bojovat několikrát. Nekromant pokaždé použije jinou taktyku. Paralyzující magické střely, změnění se v mohutného krvavého golema, plošné ovládnutí mysli a podobné.



1

Z ochozu nad branou visí v řetězech tři lebky > Skřípají zuby, a kdykoli někdo vkročí na nádvoří, chrastivě se smějí.

Nádvoří s rozrýtnými zbytky dlažby > Poseté kostmi, hadry a kusy zničeného či zrezného vybavení.



Dřevěná stáj > Ztrouchnivělá. Uvnitř stojí nehybný kostěný kůň, který ožije a zaútočí jedině v sebeobraně.

Kamenná studna > Dřevěné vědro na dlouhém laně. Pouze díra do 13 ve sklepení, kde je skutečná studna umístěná.

Na bok převrácený vůz > Jeden prázdný sud, chybí přední kola.

Hradní ochozy > 4 ležící kostlivci s luky. Přístupné z žebříků u věže a po stranách stáje.

Věž > Ohořelý kostlivec s mečem. Páka a naviják k ovládání mřížové brány.

Zbrojnoši zavěšení na kulech > Na vrcholcích koulí jsou vozová kola, ze kterých visí mrtvoly Reaganiných (viz Drby) spolubojovníků v plátových zbrojích.

Nejsou uváděni pevně, a pokud se k nim někdo přiblíží, zapadne sekundární brána z trámových mříží a umrlci i kostlivci ožijí a zaútočí. Jedna příčka je rozsekaná a dovoluje hubeným a neobrneným postavám uniknout.

2

Chlív s hliněnou podlahou

Džbán s rudým tulipánem

3

Zašlá bílá omítka, valená klenba, dřevěná podlaha

Nápis na stěně „Tohle není konec! Však ona mě bude milovat!“ > Zdá se být naškrábané dýkou.

4

Rozlámaný nábytek > Komody, židle, lavice.
Hromada harampádí > Prosté šaty, vidle, lopaty, krumpáč, několik motyk, kolovrat.

5

Beznohý kostlivec > Posunuje se po stolech a děravou konví zalévá květiny.

Pod okny stoly s bylinami > Jedovaté, léčivé i jiné. Pro alchymistu hodnota kolem 30 zlatých.

Zpoza dveří 6. se ozývá hlasitá recitace > Čaroděj by poznal, že jde o konec reanimačního rituálu.

6

V kruhu modrého ohně stojí urostlý orský válečník > Dřevěnokostěná zbroj, masivní sekera, šíp skrz krk.

Nekromant Uriel stojí za ním > Sotva třicet let, bledý, černá róba a sandále. Klič.

7

Na hromadu naskládané rakve > Různě drahé, různě velké, až na jednu prázdné. Ta je plná dětských kostér, mezi kterými prolézají stopu dlouzí červi s paralyzujícím jedem.

8

Šatní skříň > Prázdná
Koberc s propáleným středem > Světle modrý, na stropě nad ním je černožlutá stopa po spáleném tuku. Pod kobercem je runový kruh,

který spálí na kost kohokoli, kdo jím projde (k neutralizaci stačí porušit křídlo)

Za dveřmi schody do suterénu > Průvan a zápach horkého loje.

Pokud družina neprozkoumala 6., měl by je dohnat nemrtvý ork a nekromant.

9

V podlaze zapuštěná vana z keramických kachlí > Na dně je půl stopy studené narůžovělé vody

Kovová kamna s hrncem vody > Vývod kouře je protažen puklinou ve skále, kterou je vidět ven za tvrz.

10

Regál se zásobami jídla > Převážně sušené hoření a pohanková mouka.

Stěna obložená až ke stropu dřevem na podpal

11

Jehlami pokrytý dobrman s koženou maskou > Je uvázán řetězem a přes masku nemůže ani kousat ani štěkat, přesto je agresivní. *Pokud mu masku sundáte, uklidně se. Kdo mu vytrhá všechny jehly, k tomu přilne a bude ho následovat.*

12

Kostlivec ve špinavé zástěře, v ruce sekáček > Zpracovává kravský tuk v loj a vyrábí svíce.

Dva sudý > Plné kusů krav včetně vnitřnosti.

Neohraněné ohniště, v němž stojí baňatý koitel s vroucím tukem > Lze snadno převrhnut. **Stolek se svícemi** > Smrdí a nejsou příliš kvalitní.

13

Masivní dubové dveře > Zamčené Urielovým klíčem.

Pod kruhovou dírou ve stropě je studnice

14

Pokud jste Uriela zabili, tak tu teď stojí a řve na dva kostlivce, aby vás šli zastřelit > Těžké kuše a kuchařské čepice.

Kovová kamna > Vlažná, nedochucená hovězí polévka.

Hromádka kuchyňského vybavení v rohu > Pánev, hrnec, naběračka, cedník, shnilá cibule.

15

Svalnatá bruneta Baia na seně > Zesláblá, bledé stopy na hrudi, rudá alergická reakce na končetinách, prořídlé vlasy, přeš nateklý jazyk nemůže mluvit a je okovem připevněná k podlaze. *Uriel na ní testoval lektvary lásky. Poslední zbral, ale přes nateklý jazyk to nevyšlo dostatečněajevo.*

16

Snědá Martiana přivázaná ke stolu > Nohy pořezané, záda pokrytá voskem, pruhované pozdí, nateklý ret a kolíček na levé bradavce.

Stojany s lehčími mučícími nástroji > Důtky, kolíčky, provazy, jehly, roubík, řemeny, rákoska a pás cudnosti.

17

Na kopci polštářů a dek spí drobná, vyhublá rusovlánska Tolka > Oranžový lektvar má napojený přímo do žily; funguje jako výživa i jako uspávadlo. Pod poslštáří je schovaná lokalizační mince do páru s Katliinou (viz Setkání v Trosské pláni).

Noční stolek se dvěma knihami > První je sbírka romantických básní. Druhá je Urielův deník; popisuje, jak mu [vlož nějakou ženu, co postavy znají v Trossu] zlomila srdce.

18

Pokované dveře > Zamčené Urielovým klíčem. **Baculatá blondýnka Emma** > Nadšená svou šancí k úniku ihned začně družinu přesvědčovat, že Uriel nelze zabít, ať ihned utíkají.

Postel s nebesy > Růžové závoje a příliš měkká matrace.

Růžové dekorace rozvěšené po stěnách > Závěsy, krajky, koberce, šaty.

Truhlice > Panenky, šaty, hlavolamy, lícidla.

Stolek se stříbrným podnosem a sladkostmi > Čokoláda, lízátka, mošt, štrúdl.

19

Mrtvá dívka na podlouhlém stole > Je na několika místech pečlivě sešitá a ovázaná. Má otevřený hrudník a srdce zalité v modré substanci.

Vysoký stůl s náčiním > Skalpely, obvazy, jehly, pila.

Jedna stěna je dřevěná a pokrytá pergameny s nákresy lidské anatomie anekromantských zaklínadel > Prkna zakrývají tajnou chodbu do 20.

20

Magicky uzamčené dveře > Nemají zámek a s každým úspěšným i neúspěšným pokusem o vyražení vystřelí výboj energie. Čaroděj může kouzlo rozplést tak, že porazí vypravěče v piškvorkách.

Potrhaný zelený koberec od dveří až ke schodům

Ve stěně po pravé straně je metr zdiva nahrazen jílem > V hlíně je schovaný kostlivec, připraven bodnout nicnetušícího vetřelce do zad.

21

Pokud jste Uriela zabili nahoře i v 16, tak tu stojí připraven vyjednávat > Nebojí se o svůj život, ale o svůj výzkum. Boj v laboratoři nechce. Vyzve postavy, ať si vezmou ženy a odejdou.

Na stěně visí polovyschlý stařec lord Hayden popsaný drobnými runami > Z řezných ran na chodidlech pomalu odkapává modrá tekutina do připravené nádoby. Když ho pozorně vnímáte, téměř neslyšně opakuje: „Zabij mne.“

Regál s knihami > Čestné místo má grimoár (kouzlo oživení mrtvého, tvář hrůzy a mluvení s mrtvými). Zbytek jsou svazky o anatomii a historii.

Cistý stůl > Pod ním rozházené konopné papíry a střepy. Na jednom je návod k lektvaru lásky. Na dalším zmiňuje, že druhé zrcadlo nechá odvést do Trossu.

Alchymistické vybavení > Kompletní destilační výbava, hmoždíř, kufříky na transport.

Železem tvrzené dveře do 22 > Zamčené Urielovým klíčem.

22

Modré zrcadlo > Skleněné, po povrchu neustále stéká vrstva modré tekutiny, ale nikdy neučapne na zem. Kdykoli Uriel zemře, vyleze jeho nová kopie ze zrcadla.

Postel > Pohodlná matrace, kožešinová přikrývka.

Dvě skříně > V první jezdecké boty, náhradní oblečení. V druhé tajný vchod do 19.

Truhlice > Koňské sedlo, 137 zl, 98 st, 39 md, lektvar nenápadnosti, stříbrná korunka, amulet s bronzovou koňskou hlavou (ovladá neúnavného nemrtvého koně ve stáji).

Třináctá šachta stříbrných dolů

1

Vodní plocha > Temná, neprůhledná a hluboká desítky metrů. Tlusté rudé pijavice, které zraňují zdravé a léčí zraněné. Obří chapadlovitá bestie spí několik metrů pod hladinou.

Lano > Uvázané ke sloupukovovému harampadí ve výklenku několik metrů od břehu. Při zaťažení je šance 2z6, že vzniklý hluk přiláká chapanlovitou bestii, a šance 2z6, že přiláká trola z 3.

Dřevěná bariéra do 5 > Hlídáná gobliny z druhé strany. Plná děr pro kopí.

2

Kosti > Lidské, gobliní i zvířecí, některé rozlámané a požvýkané.

Vysoké stoupající stupně > Porostlé jedlým mechem. V mechu velké čtyřprsté stopy a otisky kloubů (jako od gorily).

3

Troll > Mohutný, čtyřruký trollí mutant. Rychlá regenerace všech zranění nezpůsobených ohněm a kyselinou.

Pečlivě vystavený sloupec zkrvaveného vybavení > Důlnické, gobliní i dobroružné, bohužel žádné cennosti. Jen pod zohýbanou plátovou zbrojí je skrytý magický bronzový štít s relié-

fem vousaté tváře se zavřenýma očima. Je to podobizna Garhaza, pověstného černokněžníka. Při pronesení jeho jména se oči otevřou a ten, kdo do nich poohlédne, propadne panickému strachu.

4

Hnízdo malé zdivočelé gobliní holčičky > Chová se jako agresivní opice. V jejím doupěti je nakradeno 40 zlatáků, 112 stříbrnáků a dva tucty drobných šperků (celkově 3k20 zlatáků).

5

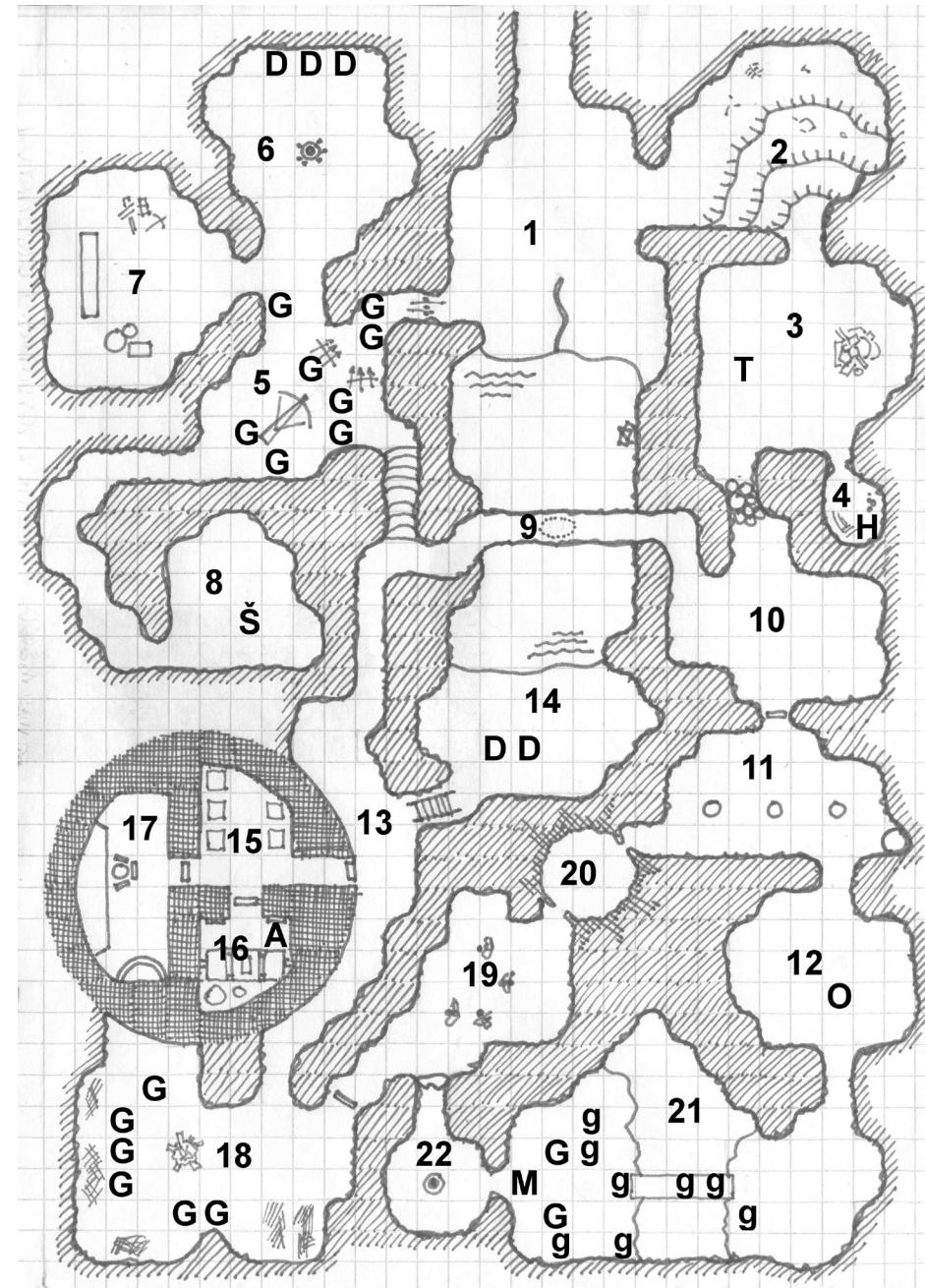
Osm goblinů > Lehké zbroje a kopí. Jeden z nich má vlčí tlamu trčící z hrudi, jeden další má pevné šupiny a další má namísto krve kyselinu.

Improvizovaná balista a bariády s bodci

6

U stěny uvázaní tři důlníci > Slabí a zoufalí. Jeden z nich je porostlý hustou srstí a prosí o smrt. Údajně byl vystaven nějaké zelené břečce.

Ohniště s kotlem > Ve vývaru kusy důlníků.



7**Hromada rozličného harampádí**

Pracovní stůl plný vynálezů > Rukavice s připevněnými čepelemi na kloubech, velká kuše na střelbu dřevěných bodců a několikery zjevně nedokončené rozřezané dudy.

8**Vrásčitý gobliní šaman pokrytý pijavicemi z 1**

> Drzý, vesmeš nepohyblivý, nebude bojovat. Tvrdí, že kdo ho zabije, zemře. Když zemře, jeho tělo se rozzáří a povolá tři metrové krvežíznivé démony.

Podlaha chodby i místnosti je naplněná bahinem > Při šamanově smrti ztuhne jako cement.

9

Chodba vedoucí nad stropem 1 > Část podlahy je iluzorní. Kdyby jí někdo propadl do vody, probudí chapadlovitou bestii.

10

Prázdná místnost > Při výraznějším hluku troll z 3 rozrazí kamenou bariéru postavenou goblyny a zaútočí.

11

Nad vstupními dveřmi je připraven kastrol plný jedovatých brouků > Spadne na prvního, kdo neopatrně projde.

Tři kamenné stojany > Na nich dort, váza a vycpaný králík. Všechno naplněné jedovatými

brouky.

Balvan > Pod ním uvězněná malá opečovávaná kolonie jedovatých brouků.

12

Nehybný nemrtvý ogr > Zaútočí, jen pokud se postavy přiblíží nebo zaútočí první. V bříše má zašité tři zombie goblyny.

13

Oblá a dokonale hladká kovová stěna > Při dotyku se v ní otevře malé okénko s digitálním displayem. Na něm se zjeví animace muže, jak usedá s jídlem na lavici a usíná. Syntetický hlas se ptá: „Co uděláte? a) Zabijete muže a sníte ho b) Ukradnete mu jídlo a sníte ho c) Vzbudíte ho a popřejete mu dobrou chuť.“ Pokud odpovíte a) nebo b), okénko se zavře. Pokud odpovíte c), zjeví se následující sudoku. Po jeho vyřešení se v kovové stěně otevřou dveře.

.	8	1	7	.	.	6	.	5
7	4	.
2	6	7	1	9
3	.	.	.	6	.	5	.	.
5	8	4	.	3	9	6	.	.
.	.	7	.	2	.	.	.	8
8	7	3	6	4
.	1	6
6	.	9	.	.	4	3	5	.

14

Dva svázaní důlníci > Slabost, roubíky, stopy po pijavicích, horečka.

Prázdný kožený vak

15

Nákladní prostor vesmírné lodi > V případě ohně (např. pochodně) uzavře všechny východy a na několik minut vysaje vzduch z místnosti.

Bedny > Jsou ocelové a zapečetěné.

Ve stěně je červená skříňka > Obsahuje dýchací masku (náplň na 60 minut) a léčivou pěnu ve spreji (náplň na tři použití).

16

Muž v oranžové přiléhavé uniformě > Leží v bezvědomí. Probere se při otevření dvěří. Je to android, který věří, že lidé jsou nižší forma života a měli by sloužit, nebo být vyhlazení. On způsobil ztroskotání lodi.

Motor > Nefunkční. Schází mu zdroj energie.

17

Kreslo pilota a ovládací panel > Všechno vyma umělé inteligence palubního počítače a varování o nedostatku energie je vypnuto. Počítač se vás pokusí přesvědčit, abyste mu přinesli zdroj energie pro pokračování v cestě. Nasměroval pád lodi k nejbližšímu zdroji, který senzory našly, takže musí být poblíž.

Cryopad > Muž v modré přiléhavé uniformě, zmrazený za oválným sklem.

Ve stěně je červená skříňka > Obsahuje laserový blaster (člověku způsobí menší zranění než šíp, ale střílí několikanásobně rychleji; baterie vydrží na 50 výstrelů) a opasek s maskovacím zařízením (baterie na 10 minut neviditelnosti).

18

Šest goblinů > Kyje a oštěpy. Jeden z nich má zvětšenou hlavu s výraznými zelenými žilami. Je ozbrojen plamenometem, který se podobá dudám, a snaží se ostatní přesvědčit, aby přestali poslouchat Matku.

Ohniště

Podél stěn slamníky

19

Na hácích ze stropu zavěšená vykuchaná těla psů a důlníků

Tajné kamenné dveře vedou do 22

20

Organické stěny > Krvácejí z řezných ran. Pokud jím pomůžete (kouzlem, lektvarem, zašitím, vymytím apod.), místnost zrůžoví a začne vás poslouchat. Otevírat „dveře“, vypouštět léčivý nebo smrtelný plyn apod.

21

Obrovská gobliní matrona > Morbidně obézní, tři páry prsů a rukou, čtyři nohy a ocas. Dokáže vykašlat a plivnout kyselinový chrchel až za propast.

Dva gobliní sluhy > Mají dva kýble a polévají matronu zářivě zelenou tekutinou.

Osm gobliních dětí > Pobíhají kolem jako zvířata.

Propast > Stěny pokryté neuvěřitelně bohatými stříbrnými žilami, dno v nedohlednu, lze překročit po vratkém dřevěném můstku.

22

Na dně dřevěného lavoru s vodou leží zářivě zelený chaotitový orb > Všechna kouzla seslaná s pomocí orbu jsou výrazně silnejší. Každých sedm dní v jeho přítomnosti je šance na náhodnou mutaci. Orb by byl dostatečným zdrojem energie pro cestovatele v 17.

Whalenova krvavá vila

Duchové

Se všemi zdejšími duchy lze komunikovat. Mají různé malicherné problémy, co je tu drží. Když jim pomůžete, rozplynou se a dojdou klidu. Když je rozrušíte, zaútočí. Při vyptávání si všichni vzpomenou na svého vraha, paní Marion.

1 Hala

Zombie > Obtloustlý kuchař s rozsekloou hlavou je ozbrojený sekáčkem a ihned útočí. Případný hluk boje vyprovokuje zombie z obrazárny.

Mozaika na podlaze > Jezdci a lovečtí psi na honu.

Sochy po stranách > Muž s knírem a v kyrysu a žena s dlouhými šaty.

Stojan se zbraněmi > Štít, tři kopí, kuše, sekyra.

2 Dílna

Ponk > Svěrák, pilník, hřebíky, kladivo, pila.

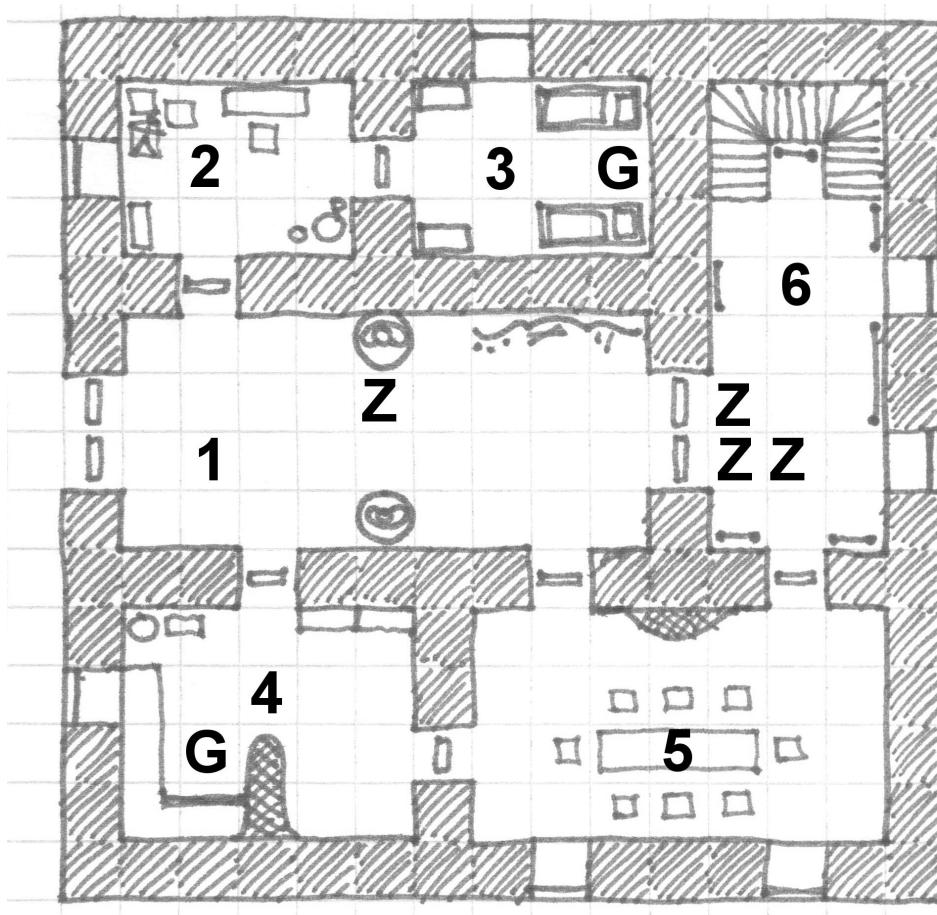
Sudy, bedny, pytle > Olej, svíce, mouka, pivo, hadrová panenka s cylindrem.

3 Pokoj služebnictva

Duch chlapce > Zrzek, který má kolem krku rudo stopu po škrčení, pláče, že zemřel dřív, než si stihl sáhnout na ženskou.

Postele > Jen slaměné matrace, pod polštářem hanbatý obrázek.

Skřínky > Osobní věci zrzka a kuchaře, levné oblečení, 12 stříbrňáků, 30 měďáků.



4 Kuchyně

Duch kuchaře > Se sekáčkem v hlavě zmateně hledá svůj sekáček.

Kamna > Keramická pec s přilehlou dřevěnou pracovní deskou zacákanou od krve.

Velký a malý lavór

Regál > Zavařeniny, salámy, med, koření.

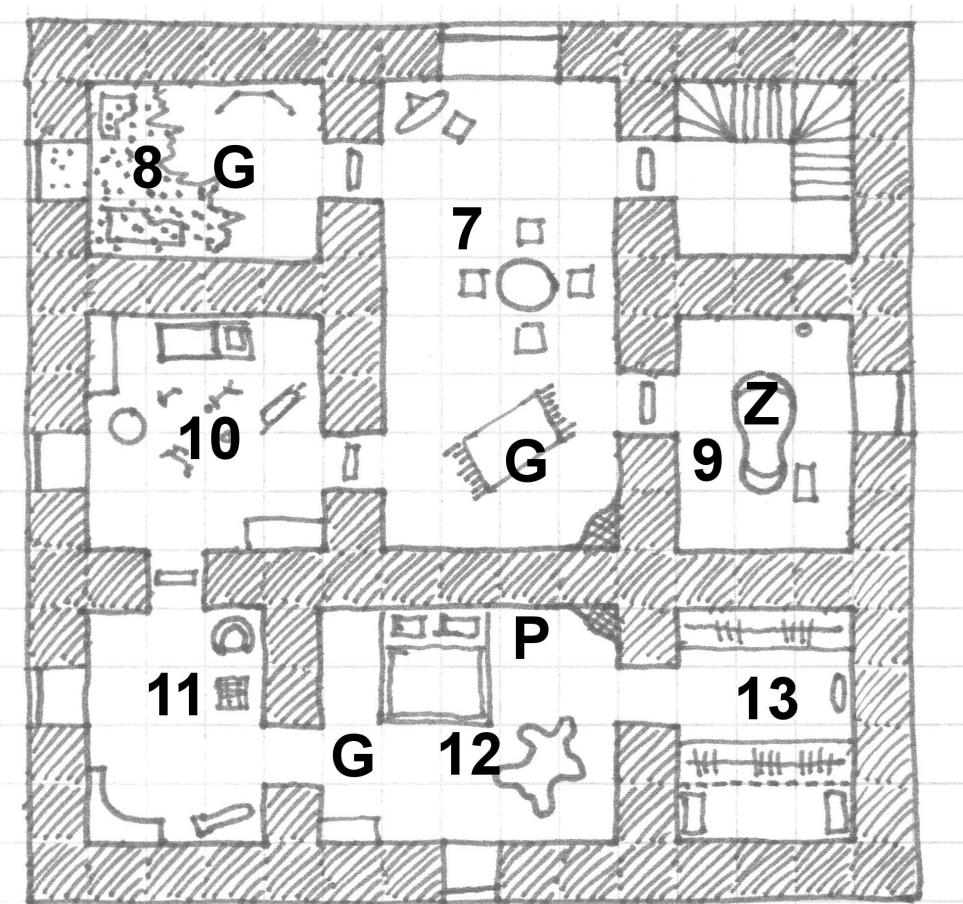
Skříně > Čajový set, hrnce, pánev, cínové nádobí.

5 Jídelna

Krb > Velký, kamenný, s roštem ke grilování.

Dlouhý jídelní stůl > 8 židlí a vyšívaný lesklý ubrus s hustými trásněmi pokrytý bohatou hostinou nyní již shnilého masa a ovoce.

Při pronesení hesla „ubrouska, prostři se“ se na něm zhmotní vydatná hostina. Kdokoli z ní pojí, bude následující noc náměsíčně provádět rituál ke spojení s démony.



6 Obrazárna

Tři zombie > Chlapec s lanem kolem krku, popálený herec, nahý lord s knírem a dýkou v zádech. Při hluku v hale do 1k6 kol rozrazí dveře.

Schodiště do druhého patra

Obrazy > Různé krajinomalby, šest velkých portrétů slavných hrdinů (cena 2k6 zlatáků za jeden), za obrazem pod schody tajná cesta do sklepa.

7 Společenská místnost

Duch holčičky > Její vlasy a šatičky vlají jako pod vodou. Brečí, protože nemůže najít pana Klobouka.

Kulatý stůl se čtyřmi židlemi

Malý koberec před krbem

Stojan na soupravu k vyšívání a stolička

8 Pokoj pro hosta

Duch herce > Se spálenou horní polovinou těla včetně tváře se marně snaží nacvičovat svou roli překrásného svůdce.

Vysoké zrcadlo

Shořelý nábytek i okenice > Zbytky postele, nočního stolku, malé truhlice a rozbité lucerny.

9 Koupelna

Vana > Plechová, naplněná neprůhlednou krémově mýdlovou vodou, zombie utopené holčičky zaútočí na prvního, kdo se nad vanu nakloní.

Nočník > Plechový, lesklý.

Džbán > Keramický, naplněný krémovým vonným olejem.

10 Dětský pokoj

Postýlka

Rozházené hračky

Komoda > Dětské oblečení, tříčlenná rodina z hliněných figurek.

Stoleček

11 Pokoj

Bar > Jedna láhev vína, dvě láhve rumu, tři láhve koňaku, tabák.

Otočná šachovnice s jedním křeslem

Harfa

12 Ložnice

Duch lorda Balia Whalena > Nahý, zakrvácený a s majestátním knírem požaduje smrt své ženy, která mu při sexu bodla dýku do zad. Nemůže to kvůli manželskému slibu udělat sám.

Paní domu Mariona Whalen > Vyhulblá, dehydrovaná a špinavá žena prosí o záchrannu. Při konfrontaci přiznává, že všechny zabila. Ale jen proto, že někdo byl posedlý démonem a nebylo jak zjistit kdo.

Postel > Luxusní povlečení slepené litry zaschlé krve.

Skříň > Rozervané šaty, roztrhané dokumenty, rozlitý inkoust.

Medvědí kožešina na podlaze

Krb

13 Šatník

Vysoké oválné zrcadlo

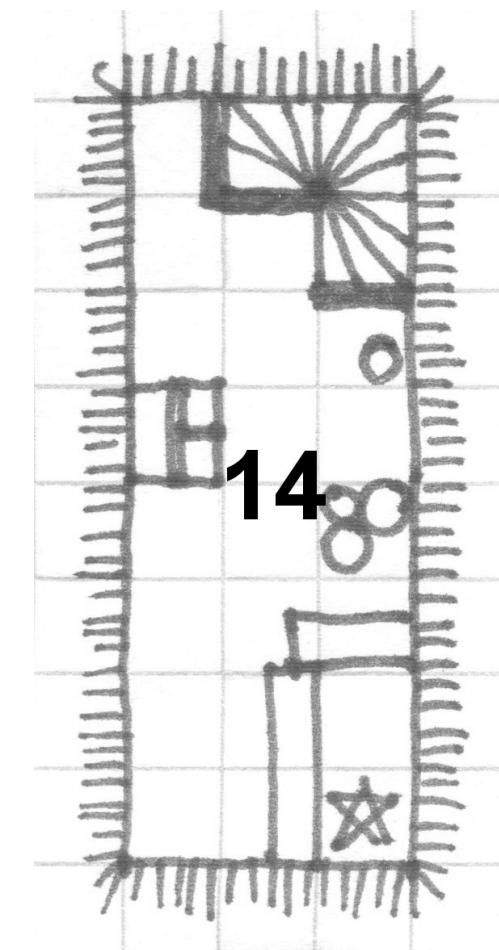
Šatní skříně po stranách > Kvalitní dámské i pánské šaty pro všechny příležitosti, jedna ze skříní má falešnou zadní stěnu a ukryvá dvě truhlice – 160 zlatáků, 63 stříbrnáků, klenotnice s růženínovým náhrdelníkem a náušnicemi (4k10 zlatáků), lektvary charismy a čtení myšlenek, dopis od knížete navrhující odstranění Dima Trata.

14 Sklep

Zásoba topného dřeva

Bedny a sudy > Další domácí zásoby.

Regály > Desítky láhví vína, za regály schovaný rituální kruh pro pekelné volání, připravený k seslání i bez magického talentu, stačí kapka krve k aktivaci.



Trpasličí hrobka

1

Šedé gabrové stěny, vysoký strop s nízkou křížovou klenbou, známky trpasličí architektury.

Obr z kopce > Tlustý, smradlavý a hloupý. Bojí se magie.

Zbytky a mršiny > Ohlodané kosti goblinů a čehosi s blanitými křídly.

Vytesaný nápis > Trpasličími runami je psáno: „Zde leží bratři Bralin a Dragin, poslední bojovníci klanu Baragor.“

Reliéf trpasličí tváře > Při dotyku ožije a promluví. Je to mělký otisk charakteru veseléjsího z bratrů. Věděl, že dříve či později si pro jeho bohatství nějaký vykradač hrobek přijde, a rozhodl se dát ho jen tomu, kdo si jej zaslouží. Otočí se (je na otočných dveřích), když uhodnete tři hádanky.

- Kdo to dělá, nechce to, kdo to koupí, nepotřebuje to, kdo to potřebuje, neví o tom. (rakev)
- Když se temný elf narodí, má černé tělo, černé ruce, černé nohy, černou hlavu a jaké má zuby? (zádné)
- Které slovo se v obecné řeči vždy píše nesprávně? (nesprávně)

2

Reliéf Trpasličí tváře > „Jen jedenkrát vládlo ve stejný čas osm trpasličích královen. Byla to doba míru a prosperity. Jak vzdělaní v historii

jste?“ Při odchodu varuje: „Za žádnou cenu nevstupujte do hrobky mého bratra. Není tak štědrý jako já.“

Šachovnice s osmi sochami korunovaných

trpaslic > Pokud je hráči dokáží rozestavět tak, aby se mezi sebou neohrožovaly, otevřou se dveře do (3).

3

Kamenný sarkofág > „Pod horou hluboce sní Bralin Baragor.“ Uvnitř trpasličí kostra v pestrobarevných šatech.

Tři stojany > Kulatý štít, široký meč, těžká kuše, toulec normálních šipek, toulec stříbrných šipek, toulec ohnivých šipek, toulec otrávených šipek, tři výbušné šipky, těžký plášt, dvoje boty, velká kožená krosna, standarta klanu Baragor.

Tři truhlice > 65 zlatých, 850 stříbrných, 1230 měděných, dlouhá dýmka míru, krabička tabáku (5 použití, evokuje důvěřivost a přátelskou atmosféru), vzácný lektvar trollí krve (napití nasýtí dospělého muže na jeden den, ze zbytku se lektvar do dalšího dne sám doplní, při vypití do dna strávníka roztrhne v žaludku vyrostlý troll) a mnoho bezcenných memorabilií.

4

Podél stěn stojící sarkofágy > Spolubojovníci, panoši a služebnictvo. Ve dvou z nich se schovávají netopýří bestie. Kdyby došlo k boji, tak viz (6).

Hromada bílého trusu > Hraničář by podle toho poznal netopýří bestie.

5

Runová kovadlina > Pokud tu bude kovat zbraň skutečný kovář, vstoupí do ní jedna z trpasličích duší z (4).

1. Hrot zbraně se vždy stáčí k největšímu množství zlata v okolí.
2. Zbraň zraňuje elfy více než ostatní a září v jejich přítomnosti.
3. Zbraň zraňuje gobliny více než ostatní a září v jejich přítomnosti.
4. Údery této zbraně jsou nadpřirozeně silné.
5. Zbraň zradí kohokoli, kdo se o ni nebude dobře starat; házej znovu.
6. Zbraň každý den absorbuje od svého majitele jeden zlaták; házej znovu.

Kovářská výheň a nádrž na zchlazování

Nízký stůl s nářadím > Kladiva, kleště, kovářský nůž, svérák, ocelové pruty.

Kulatý poklop na ventilaci > Sahá vysoko do skal. Průvan při otevření sfoukne všechny otevřené ohně krom pořádně rozpálené výhně.

6

Trojice netopýřích bestií > V případě odhalení jejich druhů v (4.), nebo když se někdo přiblíží na dohled, otevřou netopýří bestie ventilaci, aby zhasly všechny pochodně, a s paralyzujícím křikem se vrhnou do boje.

Stůl s policí na balzamovací pomůcky

Hromada kostí > Goblini a různá horská zvířata.

Kulatý poklop na ventilaci > Sahá vysoko do skal. Průvan při otevření sfoukne všechny otevřené ohně.

7

Neopracovaný blok kamene
Zpola dokončená socha trpaslíka
Kladivo a sada majzlíků

8

Odsud dál jsou šedé stěny protkané černými žilami.

Polovina chodby oddělená dveřmi s nápisem > „Pod horou bdí Dragin Baragor, střež se jeho bezesného odhodlání.“

Rozleptaná mrtvola netopýří bestie >
 Na podlaze přesně ve středu křížovatky je nášlapné tlačítko; při zmáčknutí se otevře jedna z dlaždic ve slepé uličce a vypustí do chodby mlžný kužel žíraviny.

9

Stěny obložené štíty, kyrysy a zbraněmi všechny tvarů a původů

Na piedestalu leží kniha zášti > Do takových knih se zapisují křivdy, aby se na ně nikdy nezapomnělo. Tahle má všechna jména přeškrtnutá. Zbylo jen Zalezar.

10

Tři metry hluboká díra plná zombií >
 Všechno oběti z knihy zášti.

Na stěně lze nahmatat tenkou spáru a vydloubnout blok kamene > Za ním se schovává řetez, jímž lze spustit ze stropu vratký tajný most

11

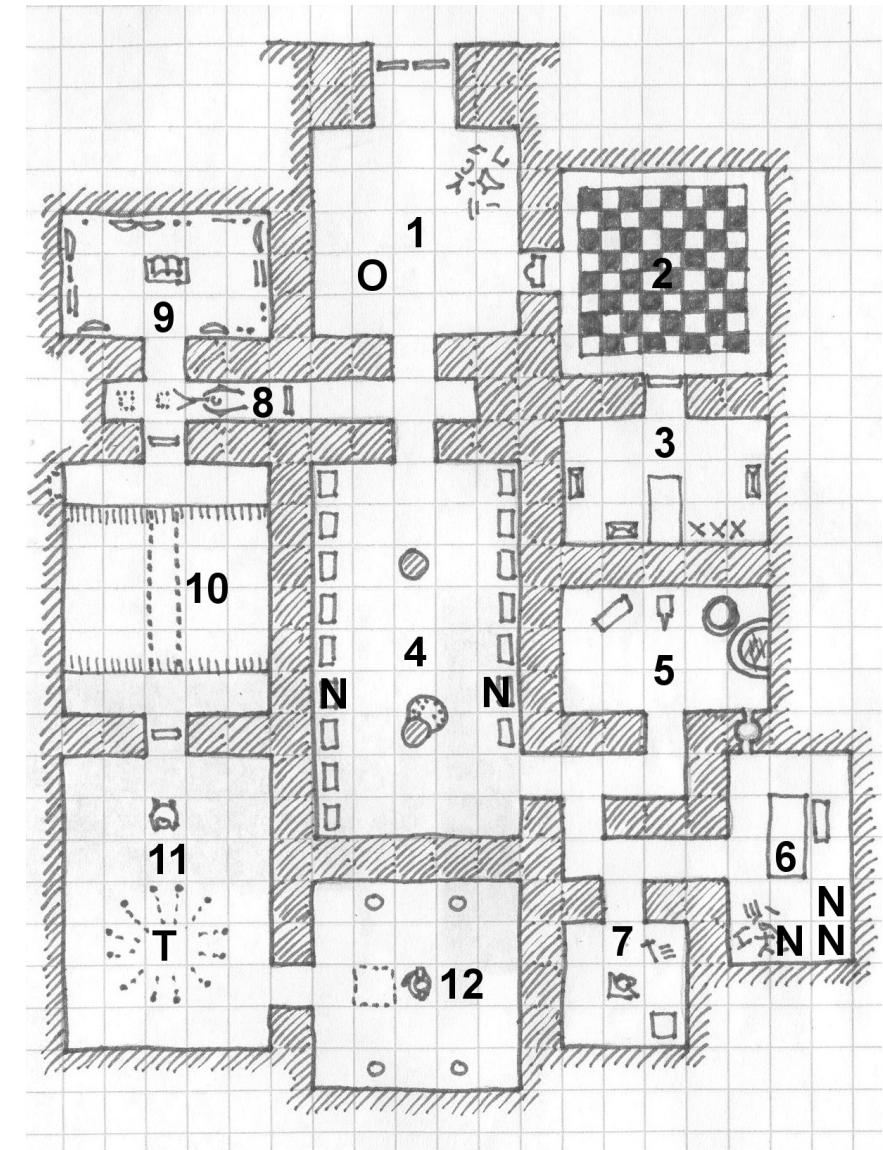
Socha plačící trpaslice
V kruhu okovů spoutaný nemrtvý trpaslík > Žádné oči ani jazyk, všechny orgány vyjmuté, maso vyschlé, zakouslé do kostí jako pevná kožená zbroj. Vstoupí-li někdo do jeho komnaty, během několika okamžiků přetrhá řetězy a zaútočí.

12

Socha Dragina držící zářící sekera >
 Sekera je mocný artefakt pro boj s démony a je tím, co tu drží esenci démona Zalezara. Ukradnete-li ji, černé žíly v kameni ožijí a odplazí se ven, kde se zhmotní a uletí. S nově vzniklými puklinami se hrobka začne bortit.

Utajené propadliště > Přesně před trpaslíkem. Vede do tunelu, který se táhne až do díry v (10).

4 kanopy > Překrásné, porcelánové, dekorované zlatem a drahokamy (cena 4x50 zlatáků).



Ziggurat

1

Kamenné stěny > Při bližším prozkoumání je vidět, že v několika místech ve spárách jsou místa zapalovaná suchým bahnem. Skrývají otvory, ze kterých vystřelují kopí.

Kamenná dlažba > Některé dlaždice jsou nášlapné spouště pro kopí.

Krvavá stopa > Jen u jižního vchodu, vede do místnosti 3.

2

Na stěnách jsou vypálené fleky a stopy sazí

Hliněný golem > Obchází chodbu pomalým krokem a jakékoli větřelce se zehně plamenem z otvoru, který má namísto tváře.

Pokud postavy způsobí jakýkoli hluk, začne se ze dveří do místnosti 10 ozývat škrábaní a tlumený nářek.

3

Ještěrec > Dřevěná zbroj, dva zahnuté nože. Má klíč ke dveřím do 17 a 18.

Vykuchaný panter zavěšený na hácích > Při prozkoumání je vidět, že byl zabit mnoha kopími.

Kožený vak s vnitřnostmi a měděný táč s masem.

Několik bloků na východní stěně je spojených v tajně odsunutelné dveře.

Spací pytel > Lidská výroba.

4

Vaky a sudy s lidským vybavením a cenostmi

> Meče, nože, šípy, kuše, helmice, štíty, rybářské vybavení, sekypy, klenoty a cetky (cca 100 zlatáků), 44 zlatáků, 112 stříbrňáků, 234 mědáků.

5

Polopruhledné metrové vejce > Již prasklé a prázdné. Vzdělanec s bestiářem by mohl určit, že se jedná o příliš brzy vylíhnutého zeleného draka.

Podlaha je pokrytá zaschlým slizem.

6

Klínové písmo po stěnách > Vyžaduje znalost ještěřího jazyka. Vypráví o koruně, co v dávných dobách ovlivnila běh světa. Může ji nosit pouze vyvolený a propůjčuje schopnost vycítit místa moci na velkou vzdálenost.

7

Průsvitný, nehmotný a nehybný válečník s mosazným klíčem v bříše > Socha se při dotyku zhmotní a zaútočí. Nikdy ovšem nevykročí z místnosti, jen se vrátí do středu, ztuhne a zprůsvitní.

Měděná louč v detailně zdobeném trnitém držáku

Dveře do další místnosti jsou zamčené a klíčovou dírkou mají přesně ve středu pouze na malovanou > Otevřou se, když na klíčovou dírku dopadne stín vržený klíčem z válečníka.

8

Rudá trnitá koruna na kameném piedestalu >

Při nasazení ukáže cestu k nejbližšímu silnému místu moci. Není-li nositelem vyvolený, koruna způsobí trvalé fyzické následky.

9

Dvě hromádky vyschlých skarabů > Černí po zapálení vydrží hořet silným žárem několik dní. Bílí po kontaktu s vodou absorbuje teplo a po malu mrazí, čeho se dotknou.

10

Hladoví nemrtví > 5 lidských rybářů a 7 ještěrců, posekaní, zkrvavení.

11

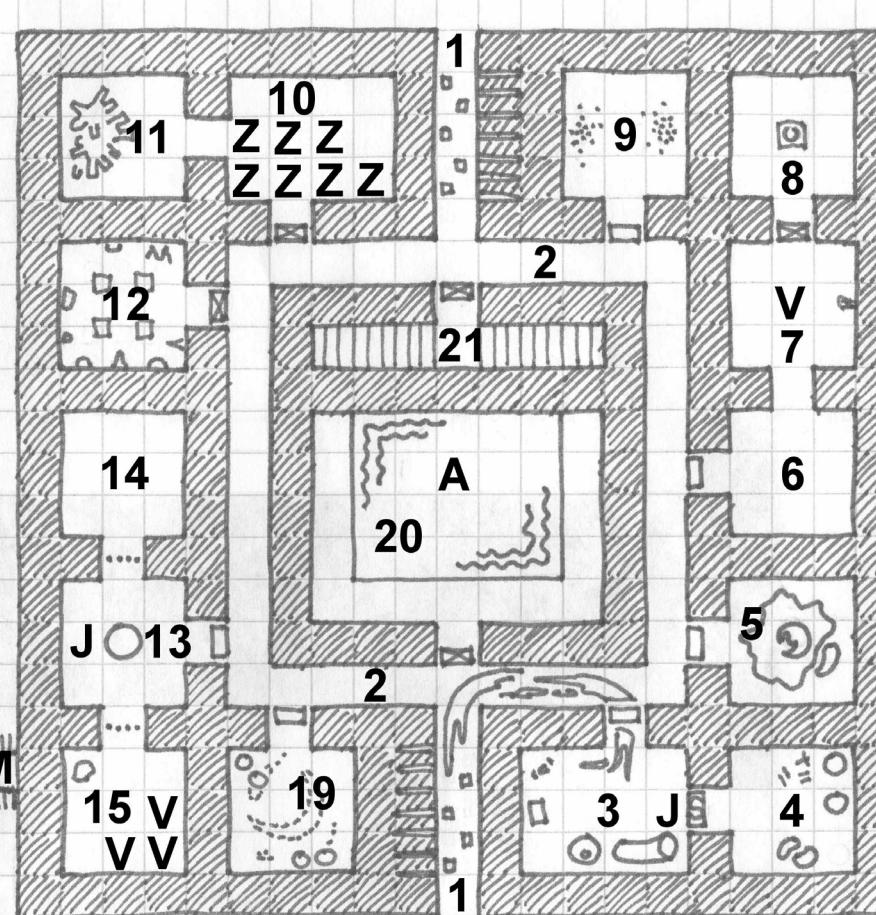
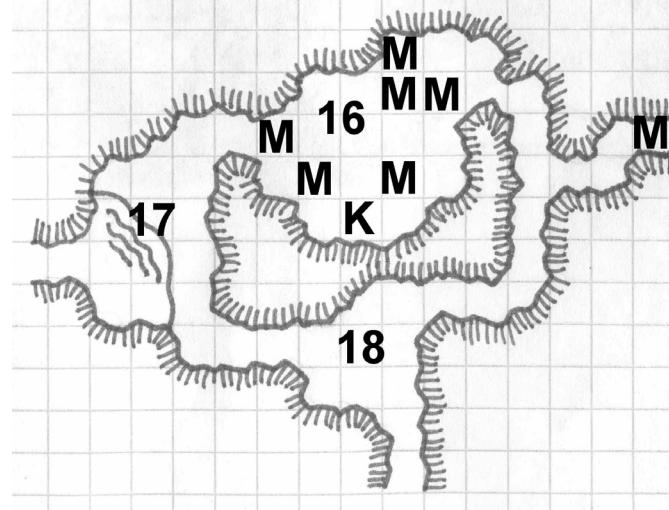
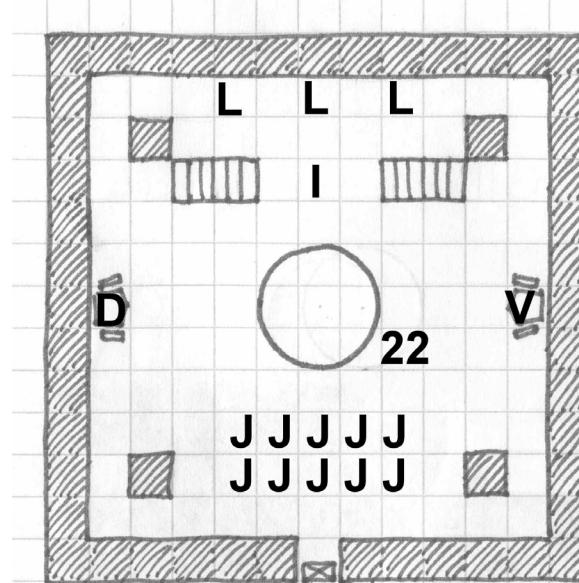
Pod hromadou dalších mrvol leží tělo templáře v plátové zbroji > Hlava leží opodál. Zbroj je prakticky nepoškozená a mistrovsky kovaný meč stále svírá v dlani. 20 zlatáků v měšci, svatý symbol a kovový mandlový štít.

12

Dveře vyžadují rybí klíč z 1. náhodného setkání v bažině

Nízké stolky s různými měšci > Zuby, prsty, uši, vlasy, cetky, 30 zlatáků.

Na stěnách všemožné trofeje > Nejvzácnější jsou trollí srdce a zejména roh jednorožce, který má pro svůj magický potenciál obrovskou hodnotu mezi alchymisty.

**13**

Kruhový kamenný stůl > Jen zbytky jídla, smotaný řetěz a bič.

Retardovaný ještěrec > Bederní rouška z listí, krátký oštěp, neschopnost řeči, jen šílený smích. Na krku řetěz s klíči k 10, 14 a 15.

14

Prázdná cela

15

Pomalu se roztékající dlažba v rohu > Při úplné tichosti lze zaslechnout hmyzí cvakání. Pod povrchem je obří mravenec (velký jako osel) a postupě kyselinou rozpouští podlahu.

Tři vězni schoulení v rohu místnosti > Starší sběrač hub, jeho dcera a mladík z Trossu, který neustále blábolí o změně člověka v ještěra.

16

6 obřích mravenců

Královna obřích mravenců > Přišla o své impérium a chce získat korunu z 8, aby

našla místo k uhnízdení. Umí telepaticky komunikovat (robotí hlas).

17

Tunel vedoucí na jih od ještěřího tábora do blat > Prvních a posledních 20 metrů je zatopených.

18

Tunel vedoucí do díry přímo ve středu ještěřího tábora > Vyhazují tam výkaly, popel, kosti a další.

19

Lidské knihy rozmáčené v mísách s vodou
Z papírové kaše uplácaný srpek měsíce

20

Bazén krve > Pod hladinou spí gigantická anakonda ve službách dračího kultu.

Otvor ve stropě přímo nad bazénem

21

Dveře vyžadují k otevření klíče obou strážců (ze 3 a 13).

22

U stěny uvázaní tři lidé

Trůn se sochou hlavního kněze > Není to socha. Je pokrytý vrstvou ztuhlého bahna. U sebe má klíč z pyramidy a chrysopras (5k100 zl.)

k ovládání anakondy (druhý má anakonda v sobě). Ten, co vede rituál, je iluze.

Trůn s nahou dívkou bez jediného chlupu či vlasu > Bleděmodrá kaše z misky na opěradle ji činí povolnou a submisivní. Dívka je nedospělý zelený drak. Když ji někdo zabije nebo těžce zraní, roztrhne se její křehká forma a změní se v draka bez šupin, jen svaly a krev. Dokáže chránit kyselinu.

Ještěří kněz > Odebírá dračí dívce krev a nutí lidské vězně ji pít. Někteří se změní v ještěrce a jsou vítáni. Ostatní jsou shozeni k anakondě.

Deset ještěřích mnichů > Bílé malování, pláště a kostěné nože.

Ještěrec jako hratelná rasa?

Humanoid s protáhlou plazí tváří, pevnou zelenou nebo hnědou kůží a mohutným ještěřím ocasem. Při tvorbě postavy vyber dvě schopnosti:

- Regenerace
Na rozdíl od lidí mohou jim znova plně dorůst i ztracené orgány a končetiny.
- Šupiny
Tělo je pokryté silnou ochrannou vrstvou.
- Čich
Díky citlivému hadímu jazyku rozpoznáš bytosti i substance na velkou vzdálenost.

- Obojživelník
Dokáže libovolně dlouho dýchat pod vodou.
- Jed
Namísto normálních zubů máš dva hadí a dokáže kousnutím otrávit. Potravu ovšem musíš polykat vcelku.
- Bodce
Máš rohatou hlavu a ocas zakončený nebezpečnými ostny.
- Chameleon
Můžeš během několika okamžiků změnit barvu.
- Přísavky
Prsty zespodu pokryté lamelami a přísavkami. Šplhání je pro tebe stejně přirozené jako chůze. Při šplhání po stěně potřebuješ tři volné končetiny, po stropě čtyři.

Náhodné tabulky

Tross – Město

Ve dne (d12)

1. Bard zpívá o jednom z hráčů a milence kapitána stráží. Nevinná zábava, nebo po hráčích někdo jde?
2. Svátek umrlčího tance. Všichni obyvatelé nosí strašidelné masky. Po lidech bez masky se hází shnilé ovoce.
3. Postavy jsou svědky krádeže. Nechají zloděje uniknout bez povšimnutí? Má kontakt ke Stínu.
4. Šlechtic ze sousedního panství navštěvuje knížete a přijel s početnou družinou. Zatímco lordi jednají na hradě, doprovod si pod diplomatickou imunitou dovoluje na místní.
5. Z kopce se řítí maringotka se zaseklou brzdou a míří přímo na tržiště!
6. Do města dorazilo obludárium. Hlavní atrakce, mantichora, je nejen skutečná, ale i rozružená.
7. Probíhá protest za práva havířů. Stříbrný důl byl uzavřen a důlníci chtějí přidělit pole. Vede je Dim Tratas.
8. Pověstná družina dobrodruhů se chce dát dohromady s hráčskou skupinou pro společnou výpravu do některého z dungeonů. Jsou hajzlové a klidně nechají hráče jít jako první s namířenou kuší do zad.
9. Na tržiště dorazila gnómská karavana s výnálezy, lektvary a výbušninami.

10. Na náměstí se připravuje soutěž v tanci. Sabotování konkurentů, podplácení poroty, vlivní lidé v publiku a hlavně příležitost u roleplaye vstát od stolu.
11. Philomena Karzska si usmyslela, že její příští rozmazlený milenec bude jeden z hráčů.
12. Zombie incident v jednom z bohatších domů. Worrochův kněz Marius narychlil hledá diskrétní řešení, aby nevypukla panika.

V noci (d8)

1. Z obou stran se k vám přibližují hladoví psi s pěnou u huby.
2. Zatímco slizký žebrák masturbuje, nakujuje do úzké uličky, odkud se ozývá ženský křik. Žena tam ve špíně rodí.
3. Vyvolávač láká všechny pány na drobné exotické půlelfky do vyhlášeného nevěstince. Banda hrdlořezů přestane kopat do žebráka a se siláckými řečmi se tam vydává.
4. Z ulice vpravo se ozývá praskání a čvachtavé zvuky. Krysodlak tam požírá starou paní. Při prvním zranění se promění v malého chlapce, který netuší, co se s ním stalo, kde je a proč je pokrytý krví.
5. Z kočáru vystupuje Mariana Warga a loučí se s maskovaným milencem (knížecím synem).
6. Nahá dívka jen v potrhaném plášti a se strachem v očích proběhne přes ulici do dvora. Ve dvoře na zachránce čeká připravená skupina zlodějů.

7. Několik vandalů hází kameny na dům starého pána. Děda jim nabízel otrávenou polívku a okradl je. Chlapci se bojí jeho jedů, ale chtejí si to s ním vyříkat.
8. Hrozivě vyhlížející ork táhne po ulici cukající se pytel. Vleče v něm dítě.

Trosské pláně (d12)

1. Bohatá pole jsou plná pracujících rolníků, přesto nikdo nezasahuje, když statkář nevhodně obtěžuje dívku v potrhaných šatech.
2. Za kamenou zídkou půvabného sadu probíhají jablečné slavnosti. Mošt, medovina, štrůdl, špaldové placky, různé hry a soutěže, které se dají odehrát i mezi hráči (zpěv, zadržení dechu atd.).
3. Veselý kašpar s naditým měšcem vyzývá ke hře v kostky. Neznáte-li pravidla, použijte kámen/nůžky/papír. K sebeobraně má kašpar jedem potřenou dýku.
4. Nově vybavená jednotka jízdy vybírá speciální daň od nejbohatších statkářů, aby vykompenzovala ztrátu stříbrného dolu.
5. Bohémští trpasličí žoldnéři se s vámi za pár měďáků podělí o pytlácký úlovek a poslední pivo. Jsou velmi přátelští a chtejí se nechat najmout.
6. Biskup Mankar zpítý do němoto ve škarpě. Pokud ho vzbudíte, začne vás brát jako součást svého stáda a zařídí vám různá privilegia a finanční odměnu. Pokud se mu ovšem zprotivíte a bude si myslet, že

- byste ho mohli pošpinit, tak vás nechá odstranit.
7. Chudá postarší žena Katlin tvrdí, že dokáže svou ztracenou dceru Tolku najít pomocí milenecké mince (magický pár mincí, které se vždy přitahují), ale nikdo jí nevěří. Odhadlává se do lesů vyrazit sama. Mince ji povede k Haydenské tvrzi.
 8. Skupina zoufalých propuštěných důlníků opevněná v zájezdním hostinci drží jako rukojmí barda, šlechtice a hostinského se ženou. Dvojice Trosských jezdců vyjednává.
 9. Stylově oblečený obchodník prodává prokleté magické předměty. Meč, který posílá všechny duše bez soudu do pekel, roh, co troubením vyvolává strach ve slabých, apod. Byl to on, kdo prodal ubrousek lordu Whalenovi v Krvavé vile.
 10. Strašidelný mlýn. V noci se tam zjevují duchové dětí. Vypadají děsivě, ale chtejí jen hrát. Ve sklepě je schované dědictví a celá rodina s rozřezanými zápěstími.
 11. Poutníci na cestě ke Kastaroku, rozpadlé pevnosti Worrochových rytířů.
 12. Nebe je temné a křížují ho blesky. Prudký déšť neustává po celý den. Rolníci dnes nevylézají, aby je neodnesla wyverna. Ničko ji neloví, věří, že přináší dobrou úrodu.

Hrzales (d12)

1. Zoufalí havíři přepadají cestovatele jako banditi.

2. Goblini na lov. Přesouvají se z hor k hranicím pláně, kde budou krást dobytek a unášet rolníky.
3. Ogři zabrali most a vybírají mýto. Chtejí buď něco opravdu hezkého, nebo jídlo; nejlépe koně či některého z členů výpravy. Jsou hloupí a vztahovační.
4. Zvídavá lesní víla nedokáže pochopit lidskou morálku. Zná jen přežití silnějšího. Chce dobrodruhy následovat, aby se o lidech něco naučila. Umí procházet dřevem jako vodou.
5. Satyr zpívá stromům a lesním zvířatům. Při setkání s lidmi se chová vlezle, žebrá a provokuje. Pokud hráči projdou jeho testem a budou štědří a tolerantní, tak rád pomůže či poradí. Jeho písň léčí a mohou dočasně poskytnout magické schopnosti.
6. Skupina mladých dobrodruhů má v kleci dryádu. Žádají o pomoc s doprovodem do Trossu, o výdělek se rozdělí. Pokud hráči dryádu neosvobodí, tak si pro ni v noci přijdou oživlé stromy.
7. Pytlácká past. Proradný pytlák není daleko.
8. Zuřivý divočák.
9. Stopy. Hod' znovu 1k8 na této tabulce, abys zjistil komu patří.
10. Z lesa se ozývá volání o pomoc. Je to lákání Hablarany, obřího mluvícího pavouka. Jedem paralyzuje a potřebuje nakrmit mnoha potomků. Jeho jeskyně je plná vysátých mrtvol a jejich vybavení.
11. V cestě vám brání agresivní a hustý porost divoké kopřivy. Lze se prosekat skrz (šance na podráždění pokožky, která pak pálí a více krvácí), nebo se zdržet obcházením a hodem na další náhodné setkání v lese.
12. V cestě vám brání široká rokle s potůčkem na dně. Nejenže jde o těžký sestup, dole ve stínu skal žije trol. Pokusí-li se hráči rokli obejít, ztratí nějaký čas a hází na další náhodné setkání v lese.

Garlacké hory (d12)

1. **Poprvé:** kůly s lidskými kostlivci, gobliními štíty a dekoracemi z dlouhého peří ptáka Noha. **Podruhé:** gobliní jezdci na vrrcích. viz 1.
3. **Poprvé:** studené ohniště, ohlodané gobliní kosti a díry k ležení vystlané větvemi dlouhými víc než dva metry. **Podruhé:** orčí lovecká skupina sbírá gobliní trofeje a plní pytle jejich cennostmi. viz 3
5. Gobliní zaříkávač/vynálezce s několika poskoky testuje nová děla a magického dřevěného golema.
6. Skupina trpasličích prospektorů nevěří, že lidé vytěžili všechno, a hledají další drahé kovy. Jsou přátelští a ochotní jen do chvíle, než na něco cenného skutečně narazíte.
7. Narazili jste na jednu z mnoha prastarých sošek k uctění trpasličích předků. Zanechte tu oběť, nejlépe ve zlatě, a získáte po-

- žehnání (krátkodobý bonus nebo přehození kostky).
- Osamělý stařec pořád opakuje, jak je mu skvěle od té doby, co žije sám v horách. Přesto postavy pozve do své jeskyně a po hostí. Když mu hráči zařídí trvalejší společnost nebo ho přesvědčí k návratu do Trossu, daruje jim svůj plášt nenápadnosti.
- Na stezce leží několik balvanů, rozlámané trakaře, truhlice a náradí. Ve skalách nad stezkou sídlí obr a vrhá na cestovatele kameny.
- Blíží se silueta gigantického ptáka Noha, asi byste se měli schovat. Kdo to nestihne, toho pták odnese do svého hnízda ve skalách.
- Sněhová bouře; led, mráz, vichr, nízká viditelnost.
- Hod' znova a nový výsledek po chvíli přeruš kamennou lavinou.

Bažina (d12)

- Poprvé:** bosé humanoidní stopy se třemi drápy. **Podruhé:** Osm ještěrců loví lidi do zigguratu. Vede je veterán s kostěnou zbrojí a oboustranným kopím. U sebe má klíč s rybí hlavou.
- viz 1.
- viz 1.
- Rybáři vypouští pelikány s podvázanými krky na ryby. Škrtidlo sundají, až když pták nanosí dost ryb pro svého majitele. V mezičase se předhání v dohadech o tom, kam ještěrci odvadí ztracené lidi.

- Nápadné bleděmodré zelí. Požití způsobuje malátnost a submisivitu.
- Stromy, ostrůvky půdy i bažina jsou porostlé narudlým mechem. Vše, čeho se mech dotýká, ožívá jako prodloužené končetiny masožravé květiny pod hladinou.
- Zbohatlý trosský měšťan na tajné schůzce s ještěrci dračího kultu.
- Jedovatá žába s korunkou na hlavě. Je to zlomyslný žert, nebo princ, který čeká, až se za něj nějaká dívka obětuje?
- Pijavice, které zraňují zdravé a léčí zraněné.
- Brnívý zemětřás a uši drásající bzučení. Útok hejna pětikilových komárů.
- Na zlomeném stromě nabodnutý pirát. Vypadá, jako by spadl z oblohy. Nohy okousané od dravců, trojhranný klobouk stále na hlavě. Po kapsách hrst drahokamů (cena 3k20 zlatáků) a lektvar neviditelnosti.
- Bažina je dnes zalitá v husté mléčné mlze. Hod' znova, koho v mlze potkají. Padne-li zase 12, mlha je zlomyslná a ukazuje lidem vidinu jejich největšího strachu, aby je zahnala do močálů.
- Z opuštěné Haydenské tvrze vychází kouř. Někdo tam žije. Jak dlouho potrvá, než tam kníže pošle muže na průzkum?
- Podezřelý muž tvrdí, že lord Whalen shání žoldnéře, jako jste vy. Udájně na delikátní práci.
- Kdo nechce trpět prací nebo riskovat život v nesmyslném dobrodruhování, ať se nechá naverbovat do Trosské stráže v Brakku a stane se pořádným profesionálním válečníkem.
- Nejlepší drogy koupíš u Kuzal'ktaka. U vchodu řekni, že tě posílám já.
- Lidé se bojí dvorního čaroděje Karsavara. Zahrává si s temnými silami. A prý magicky zapečetil jednu budovu v chudinské čtvrti.
- V Trehernu žije bohyně, co vylečí každou nemoc a čte myšlenky. Worroch je mrtvý bůh, to vám povídám.
- Alchymistka Kragg má nový recept. Přines jí kapesník nasáklý dívčími slzami a ona ti za 20 zlatých připraví lektvar lásky.
- Na vývěsce pergamen s knížecí pečetí, na němž stojí: „Městská stráž vyplatí JEDEN ZLATÝ za každou předloženou GOBLINÍ HLAVU nebo její větší polovinu.“
- Na vývěsce hrubý papír, na němž se píše: „Najímáme žoldnéře na ochranu rybářů a houbových farem. Hlaste se u Markoa v Sulpu. Zbraně si přineste vlastní.“
- Na vývěsce je načmáráno krví: „BOJUJU ZA PRACHY. JSEM U REZAVÉHO MEČE. – REAGAN.“ Bojovnice. Utekla z boje v Haydenově tvrzi, kde zemřela její družina. Ničí ji svědomí.

Drby (d12)

- Mladý kovář se chvástá, že umí vyrobit magickou zbraň. Ví, kde v horách najít kouzelnou Trpasličí hrobku s magickou kovadlinou.
- Stříbrné doly byly uzavřeny, když se v nich začali ztrácet důlníci. Risk začal převažovat zisk.

DRAKKAR

INTERNETOVÝ SBORNÍK ČLÁNKŮ O RPG HRÁCH

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz

Zapojte se do přípravy dalšího čísla v našich diskuzích.

REDAKCE

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora
Redaktoři: „Ecthelion²“, Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková
Korektury: Tereza „Raven“ Tomášková, Jakub „boubaque“ Maruš
Design a sazba: Jakub „boubaque“ Maruš II Obálka: „Ecthelion²“

Není-li uvedeno jinak, jsou použité obrázky v public domain
nebo jsou uživateli jejich práv autoři článků či členové redakce.

