



INTERNETOVÝ ČASOPIS O RPG
42. číslo - ÚNOR 2014

 DRAKKAR

OBSAH 42. ČÍSLA

Recenze

- 4** Ancient Odysseys:
Treasure Awaits!

„Alef0“ a „Skenderax“

Ancient Odysseys: Treasure Awaits! patrí do starej školy tej atmosféry, ktorú si pamätáme z dobrodružstva Biely hrad v DrD. Na to sa však díva s múdrošťou vekov a podáva v úhľadnom obale, ktorý priláka začínajúcich hráčov, no poteší aj veteránov.



- 6** Příručka Vypravěčství

„Alef0“

Minulý rok bol dôkazom, že herný trh na tom nebude až tak zle, ak začnú vychádzať kontroverzné príručky. Nečakane vyšlo Vypravěčství, prvá kniha mimo akejkolvek frančízy venovaná samotnému umeniu vedenia hry. Má zmysel si ju kúpiť a čítať?



Materiály a inspirace

- 8** Přístavní (zá)pletky

„Vallun“

I dneska se budeme toulat v okolí přístavů, o nichž už alespoň víme, co si myslí, že ví autor. Do minulého čísla se nevešly zápletky, které se mohou odehrát právě v přístava-



vech. Kdysi mne zaujaly atmosféru navozující zlomky príbehu na začiatku kapitol, tak proč takto nezkusit napsat kapitolu celou?

- 15** Údolie vrán

Ján „Crowen“ Rosa

V tomto článku pre Rozprávačov popíšem postup, ako vytvoriť herné pomôcky s popisom lokácií do vašej hry. Príkladom bude Údolie vrán, v prostredí Vysočiny.



Historie a realita

- 19** Počátky RPG

„Ecthelion²“

Věděli jste, že první Vypravěči byli sociologové a ekonomové? Co má s RPG společného B. Fuller, tvůrce geodetické kopule? Proč jsou počátky RPG spojeny se jménem fiktivního městečka Brauenstein? Pokud chcete zjistit, jak RPG vzniklo, čtěte dál...



- 23** Život, vesmír a vůbec

„OnGe“

Vesmír je velký. Fakt hrozně moc velký. O tom ale už bylo napsáno víc než dost. Ale ačkoliv se už stovky lidí podívaly mimo naši rodnou hroudu, máme my pozem-



štané dost mlhavé a zkreslené představy o tom, jaké to tam nahoře vlastně je.

- 30** Případ válečného plánu na zničení imperialismu

Argonatus

Všechno začalo nalezením starého strategického plánu z dob studené války. V tisku se objevily dramatické komentáře. Zajímavější to ovšem bylo, když věc okomentoval opravdový voják, totiž major Neferit Sr., a všiml si několika podivností...



DrD II

- 40** DrD II: Hry mocných – Ohlédnutí vedoucího projektu

Petr „ilgir“ Chval

V tomto stručném tiskovém prohlášení bych vás rád seznámil s přibližným průběhem projektu DrD II: Hry mocných.

- 42** DrD II: Iniciatíva

Martin „Mytko“ Mýtny

Jednou z výhrad voči pravidlám DrD II je nespokojnosť hráčov s iniciatívou. V článku predostriem alternatívne pojatie iniciatívy, ktoré vnesie trocha nového života.



ÚVODNÍ HAIKU

**slunce na vodě
a únorový vítr
do plachet duje**

Drakkar je internetový sborník článků o RPG hráčům, 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 Drakku publikovat, srdečně vás zveme do [našich organizačních diskuzí](#).

Všechny použité ikonky pocházejí z [game-icons.net](#).
Jejich autorem je [LORC](#), licence: CC BY 3.0.



napísali „Alef0“ a „Skenderax“

Recenze

ANCIENT ODYSSEYS: TREASURE AWAITS!

ANCIENT ODYSSEYS: TREASURE AWAITS! patrí do starej školy tej atmosféry, ktorú si nostalgicky pamäťame zo slávneho dobrodružstva Biely hrad v DRAČÍM DOUPĚTI.

Na túto filozofiu sa však díva s múdrošťou vekov a podáva ju v úhladnom obale, ktorý priláka hlavne začínajúcich hráčov, pričom nostalgická atmosféra poteší aj veteránov. A vonkoncom sa nehanbí za to, že v nej pôjde „len“ o preliezanie jaskyň, kobiek, labyrintov, kde podivné monštrá strážia vzácne poklady a artefakty – práve nao-pak, vôbec sa tým netají a výslovne na tom stavia.

Ako ku knihe

Najľahšie sa k hre možno dostať v PDF podobe z DriveThruRPG, kde za 7 dolárov dostanete do ruky predovšetkým tri krátke príručky. Nečakajte však Príručku hráča, Príručku Pána Jaskyne a Monštruózny manuál!

Hra totiž tlačí na rýchly začiatok a spoločné radostné hranie. Hlavný mód hrania spočíva v spoločnom družinovom prelezaní jaskyne, ktorú vám nagenerujú kocky. A tušíte správne: Rozprávač pri tom nie je povinný, pretože viete

hrať voči mape. Kúzelným dôsledkom je možnosť hrania v sólo móde: pripravíte si hrdinov, stvoríte jaskyňu, a hor' sa kynožiť potvory a pchat' poklady do batohov.

A aby tvorba jaskyne netrvala pridiho, dvadsaťpäťstranová *Druhá kniha: The Jaskyňa* vám jednu takú jaskyňu dáva priamo do rúk.

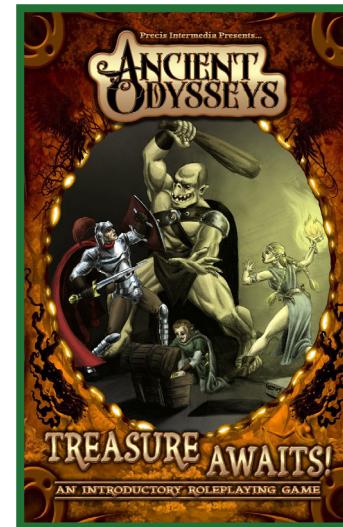
Tvorba postavy

Tvorbu postavy a rady, ako hrať, dostanete v prvej, zhruba 35 stranovej, príručke. Vyberiete si spomedzi klasikov: čakajú vás rasy ľudí, elfov, trpaslíkov a, och, hoblingov (presne, prezlečených hobitov, lebo trademark nepustí); len tri povolania (tipujete správne: bojovníci, kúzelníci a zlodeji) a tri základné vlastnosti. K tomu si vyberiete štyri zručnodbornosti (medzi ktoré patrí kúzlenie, súboj na blízko, ale aj schopnosť lepšie vykrádať miestnosti), dohodíte zbraň, brnenie a prípadne kúzla a ste pripravení.

Takáto príprava je mimoriadne rýchla: obvykle vyberáte z kratučkých zoznamov, kde nehrdzí tiahla meditácia nad tým, či je Atletika lepšia ako Súboj Šerm.

Do jaskyňoch!

Vchod očividne pochádza z dávnych čias: jeho kamenná obruba je popraskaná a niektoré kamene v nej držia len tak-tak.



— TREASURE AWAITS! —

Name: Willem

Race: Elf

Vocation: Wizard

PURSUITS

	1	2	3	4	5	DEAD
Alchemy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
Archery	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Athletics	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Axefighting	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Battlewear	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Brawling	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Foraging	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Gearworking	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Knife Fighting	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Literacy	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Lockbreaking	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Melee	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Pilfering	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
Spellcasting	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Stealth	<input type="checkbox"/>					
Swordfighting	<input type="checkbox"/>					

NOTES

Grimoire

ANCIENT ODYSSEYS

ABILITIES

Fitness	Awareness	Reasoning
2	2	5

INJURY

1	2	3	4	5	DEAD
<input type="checkbox"/>					

ARMOR

Leathers	I*
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

WEAPONS

Staff
<input type="checkbox"/>

SPELLS & SCROLLS

Purify
Magic Punch
Blurred Target

Aby hráči neboli ani chvíľu zmätení, čo majú robiť, hra rovno povie, že ich cieľom je prechádzať z komnaty do komnaty a **celá** hra sa odohráva v kolách. Naozaj, žiadne „fázy kolového boja“ a „fázy poholu s oddychom, konverzáciou, jedením čipsov a vyšívaniem brnení“. Vhupnete do prvej miestnosti jaskyne a okamžite si hádzete na reakciu (známa iniciatíva), ktorá určí poradie. Postupne sa zbavíte pascí, čelíte obyvateľom miestnosti a na záver zozbierate poklady. Pravidlá sú touto formou pevne v kraji stolových hier: staršinom sa síce môže zdať, že to ubera tvorivosti, na druhej strane má hra v každej chvíli jasné štruktúru a vždy je jasné, čo má kto robiť. (Istým spôsobom to možno prirovanáť ku kartovke Munchkin, aj keď tá je ešte viac zjednodušená paródia.)

Aj hráč vo svojom kole má právo na výber jednej akcie z pevného zoznamu: môže napríklad hľadať pasce, zaútočiť, zoslať kúzlo, zakrádať sa, alebo, ak je najhoršie, ujsť z miestnosti.

Ak treba určiť úspech, ide sa klasickým spôsobom: hodíte kockou, pripočítate základnú schopnosť, zručnosť a porovnáte s pevným cielovým číslom – ktoré je zvyčajne sedem. Rozličné situácie dokážu s týmto číslom hýbať nahor, aj nahor (tma zvyšuje náročnosť niektorých akcií o štyri body, odhalená pasca je o va body slabšia pri jej úcinkoch).

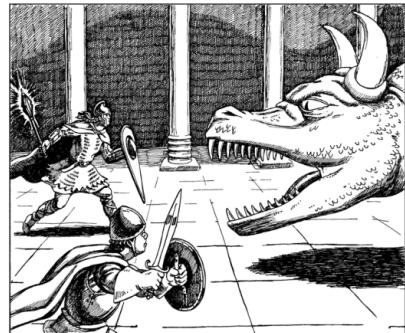
Samozrejme, dôležitý je súboj, ale v ňom je to opäť vcelku jednoduché: hádzete svoju zručnoschopnosťou voči súperovej obrane (ktorú môžete určiť jednoducho na základe štatistik, či zložitejšie s použitím jeho vhodnej zručnoschopnosti), zbraň určí počet kociek zranenia a súperove brnenie vie ujmu zredukovať.

Ak by mohlo byť samotné vyhodnotenie jednoduché, mimoriadne fintivo je vyriešený pohyb: schematický diagram súboja má políčka pre súperov, ktorí sa vedia zasiahnuť na blízko, alebo sú vzdialení, alebo sa zakrásajú. Žiadne štvorčeky či hexagóny nie sú potrebné a pritom

ANCIENT ODYSSEYS

Sample Adventurer

Let's build a new adventurer for play. As we do, refer to the adventurer sheet on the next page to learn how to fill one out for yourself. Our rolls of 4 and 6 for race and vocation, respectively, mean that he is an Elven Wizard. Another 4 rolled for abilities gives him ratings of 2-2-4. Since he is an Elf with a reasoning rating less than 5, a bonus of +1 is applied for a final reasoning of 5. Next, we choose the *alchemy*, *literacy*, *melee*, and *spellcasting* pursuits, with rolls of 6, 3, 4, and 6 for ratings of 3, 2, 2, and 3 respectively. Since the adventurer is an Elf, his *archery* rating is also 1. For weapons, we choose a staff. A roll of 3 gives him leather armor, for an armor rating of 1 against non-bladed attacks—since this rating is not greater than 2, the penalty normally associated with Elves is not applied. For gear, we choose to equip him with a grimoire. Our final roll of 3 means that we can choose 3 grade 1 spells for him—we choose *purify*, *magic punch*, and *blurred target*. The last step of the process is to name our adventurer—let's call him Willem.



12

stále máte vizuálny prehľad o tom, kto sa kde nachádza.

Mágia je potom radostným dodatkom: vďaka kúzlam (ktoré napodobňujú klasické hity ako „Magická strela“) viete zraňovať, ale aj liečiť, stat' sa neviditeľným, zabraňovať útokom a získať mnohé okamžité taktické výhody.

Ak súboje a odpasovávania a kúzlenia prebehnú bez ujmy na zdraví, vyfasujete od komnaty rozličné zbrane, brnenia, zvitky, alebo jednoduché zlatky. Cieľom hry je totiž vyjsť z jaskyne s aspoň 500 zlatkami či jedným magickým predmetom.

Hra nezabúda ani na skúsenosti: volne povedané, čím viac príšer ste porazili a čím menejkrát ste umierali, tým viac bodov dostanete: a za ne si môžete vylepšovať štatistiky svojej postavy.

Vlastné jaskyne

Ak sa vám podarí prejsť celú jaskyňu z druhej knihy, určite budete chcieť hrať ďalej. Celá treťia príručka je venovaná hlavne elementom jaskýň, ktoré si na začiatku môžete „bezducho“, ale jednoducho vygenerovať len hodmi kockou. Nakockujete si miestnosti, prepojenia medzi

nimi, vybavíte ich náhodnými pascami (na všetko máte tabuľky) a príšerami z definovaného zoznamu, rozsejete poklady a ste pripravení.

Samozrejme, náhodnosť má pomáhať: verím, že čoskoro sami začnete kreatívne uvažovať nad zákonitosťami jaskyne, prípadne si vytvoríte vlastné príšery či pasce.

Takéto zoznamovanie cez zoznamy má skvelú vlastnosť: dáva priestor do budúcich rozširujúcich príručiek. A naozaj, dodatkové pravidlá *More Treasure Awaits* robia presne toto (a vychádzajú tiež von, do prírody).

Záver

Mnohé hry žánru oldschool sa vracajú ku korenom, ale miestami obetujú prístupnosť smerom k začiatočníkom na úkor vyvolávania nostalgie u veteránov, ktorí si pamätajú ducha starých hier. ANCIENT ODYSSEYS sa nesnaží byť inovatívnu dramatickou hrou na hrdinov, a práve to je jej výhoda. Je to hlavne retro zábava na hranici doskovej hry obalená do elegantného, uchopiteľného a kompaktného stostranového A5kového trojnávodu, kde sa bez zložitej prípravy zabavíte nielen na jeden večer.

Ak nemáte prístup k tejto hre, skúste hru s podobnou filozofiou, aj keď odlišnejšími pravidlami.

KOUZLEM A MEČEM pristupuje k tomuto žánru v ešte skladnejšej forme, aj keď je trošku ďalej od tejto doskovkovej formy.

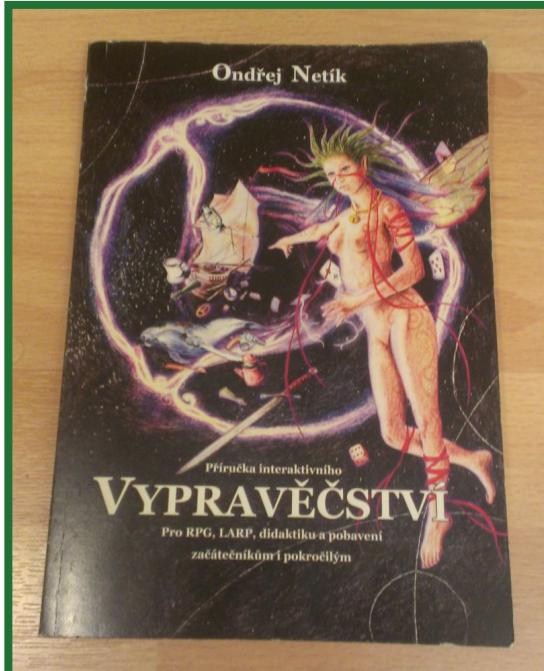
napísal „Alefo“

Recenze

PŘÍRUČKA VYPRAVĚČSTVÍ

Minulý rok bol dôkazom, že herný trh na tom nebude až tak zle, ak začnú vychádzať kontroverzné príručky. Úplne nečakane vyšlo VYPRAVĚČSTVÍ, čo je prvá kniha mimo akejkoľvek frančízy venovaná samotnému umeniu vedenia hry, a to poňatá zo široka.

Má zmysel si ju kúpiť a čítať, alebo je súdená sedieť v poličke „Hry | WTF | 2013“?



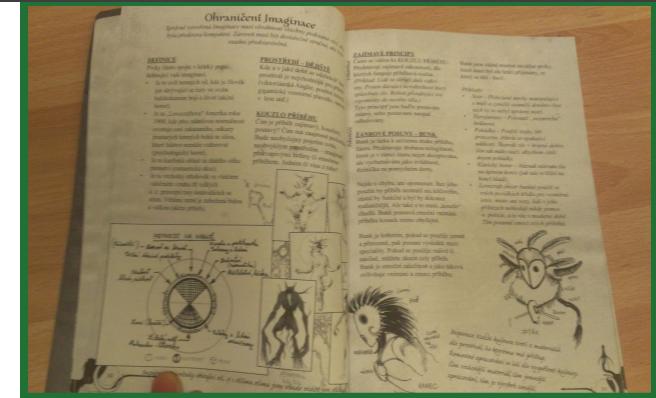
Ak vysedávate na internete viac než pri hraní, ste štampastom aspoň troch fór a máte plnú policu obskúrnych hier, umenie rozprávačstva si viete vydestilovať a nájsť aj sami. Vtedy často ani neviete, že príručka k DRAČÍMU DOUPĚTI II obsahuje famóznu stať o rozprávaní, že vyšiel preklad geniálneho počinu o spolutvorbe v hre a divadle PLAY UNSAFE, a že existuje téma Vypravěčské techniky na RPGFóre.

A možno ani neviete, že existuje recenzovaná kniha VYPRAVĚČSTVÍ, svojím plným menom *Příručka interaktívного vypravěčství pro RPG, LARP, didaktiku a pobavení začátečníkům i pokročilým*.

Ak si ju objednáte, napríklad rovno od vydavateľa Mytago, dostanete 160 strán v čiernobielom B5kovom prevedení. Decentne vyviedené sivasté pozadie v duchu starých manuskriptov, kombinácia solarizovaných fotiek a ručne kreslených diagramov (vyvolávajúcich príjemnú nostalgiu) je v čudesnom kontraste so sprofanovanou typografiou Times New Roman a podčiarknutých nadpisov. Nepatrí sa hodnotiť vnútro podľa obalu, ale v tomto prípade je vizuál knihy zrkadlom jej obsahu.

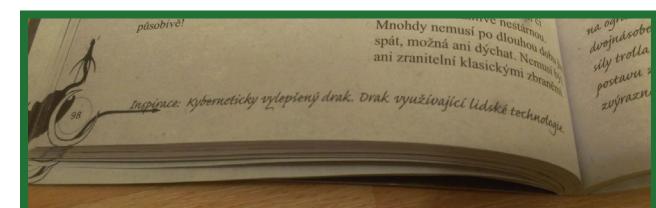
Skúsený rozprávač intuitívne vie, že dobrý príbeh obvykle vyplynie zo zaujímavých postáv, nevyhnuteľných výziev a atmosferického sveta. VYPRAVĚČSTVÍ však pokrýva omnoho viac.

Kým typická príručka býva koncipovaná ako séria volných textov venovaných na príslušné témy (príkladom je PLAY DIRTY s ukázkami v minulých DRAKKAROCH (21, 23, 26), alebo PLAY UNSAFE recenzované v DRAKKARE 18), vo



VYPRAVĚČSTVÍ takýto prístup rozhodne nečakajte – kniha je predovšetkým encyklopédia či taxonómia rozprávačstva. Text štruktúrovaný v témach, nadpisoch, pojmach, zoznamoch a odrážkach budí dojem erudovanosti a vyčerpávajúceho prístupu. Už nahliadnutie do obsahu napovie o statiach k samotnému médiu (RPG i larpom), hernému svetu, imaginácii, charakterom, obsadeniu, scenáru, nápomoci Rozprávačom, odohrávaniu postáv atakďalej a tak ďalej. Neprezradím žiadne tajomstvo, ked' poviem, že PRÍRUČKA VYPRAVĚČSTVÍ sa omnoho viac než radám a skúsenostiam venuje hlavne definícii, klasifikácii, enumeráciu.

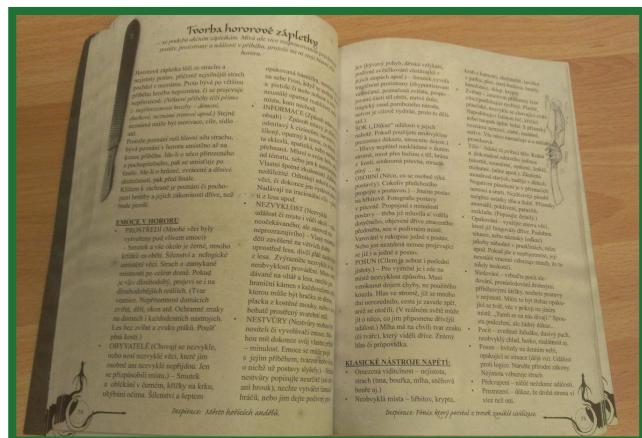
A naozaj: uvidíte mnohé geniálne zoznamy – napríklad v pätičke každej strany nájdete jednu inšpiráciu (element známy z horrorového DREADU): „Divoženky sbírající lidské oči,“ alebo



„Zájezdí hostinec, kde se schází podsvětí.“ Pri ich čítaní v mysli mimovoľne vyskakujú ďalšie prvky a v okamihu získavate semienko budúceho príbehu. Rovnako kapitola *Kde brat' nápady* je skutočná studnica nápadov krížom cez hry, a dokonca čerpá z novej generácie príbehových hier, čo platí pre *Ciele [príbehu]*, resp. *Motivácie postáv*, čo je paleta farieb a odtieňov použitelných do hry. Niekedy mi bolo až ľuto, že sa elementy spomínajú len telegraficky: čo je daň za rozsah, ktorý chce kniha pokryť.

V jej forme sa bijú dve strany von Linnéovského štýlu: na jednej strane vidieť obrovskú snahu precízne a exaktne katalogizovať „veškeré znalosti“, na druhej strane to ide na vrub príťažlivosti textu. Príkladom za všetky je hned úvodná klasifikácia príbehových hier, ktoré je svojrázna (RPG v jednom vreci s drevárňami?), neúplná (kde sa stratila jeepforma?) a diskutabilná (naozaj obohatí samotného Rozprávača?).

Na druhej strane: ó, aký skvelý by mohol byť onen (fiktívny) univerzitný kurz, ku ktorému

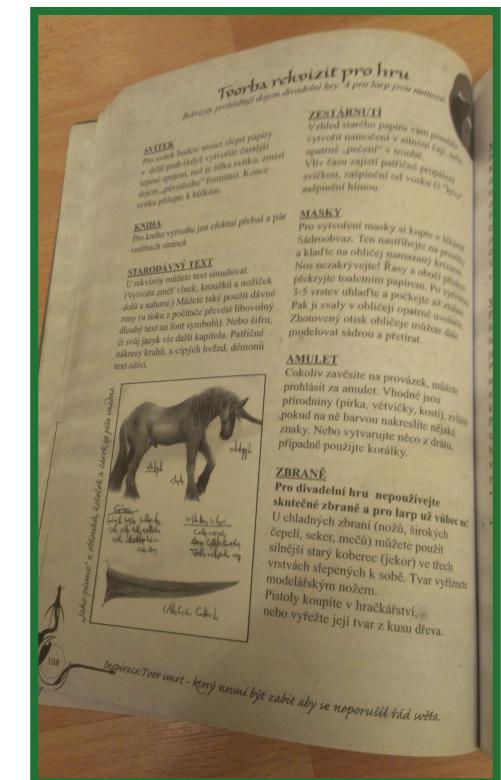


by VYPRAVĚČSTVÍ tvorilo excelentnú sadu poznámok! Poskytuje hojný základ na to, aby si čitateľ v rámci „domácich úloh“ sám vyabstrahoval užitočné prvky pre rozprávanie. Výslovne to charakterizuje tvorba netvorov: po prečítaní bodov kapitoly (akéhosi maskovaného dotazníka) sa vám na papieri vytvorí plnokrvná príšera s významnými *netvorskými* črtami: ostane však na vás, ako ju dramaticky zapojíte do príbehu. To platí pre mnohé aspekty rozprávania: plány sídiel, ale aj napríklad tvorbu zápletiek pre rôzne druhy. Kniha je skutočne veľmi silná v momentoch, keď opúšta savanu definícií a vracia sa do džungle napomáhajúcich rád (*Osobní línie príbehu* kde dostanete desať zdanlivo generických, ale v skutočnosti využiteľných rád pre previazanie postavy s príbehom).

Pozitívne je, že VYPRAVĚČSTVÍ otvorené priznáva existenciu iných hier a príručiek, pretože nie je nič horšie, než popisovať situácie či prístupy staré 15 rokov, a VYPRAVĚČSTVÍ sa tomu veľmi úspešne vyhýba. K dokonalosti by viedla destilácia odporúčaní z kánonických hier iných žánrov: kapitola o horrorovej zápletke s praktickými radami z DREADU či niektorého *WORLD OF DARKNESS*, alebo detektívka zmixovaná s líniou *Gumshoe*, de facto štandardom detektívneho žánru. Koniec-koncov, tento prístup funguje napríklad v kapitole *Vlastní vyprávění*, kde improvizáčné rady čerpá z neprekonateľného *PLAY UNSAFE*.

Příručka interaktivního vypravěčství pro RPG, LARP, didaktiku a pobavení začátečníkům i pokročilým je odvážnym vykročením do oblasti

self-help príručiek Rozprávačov, ktorých nie je nikdy dosť. Istým spôsobom ju možno prirovnáta k rudnej bani stvorennej mocným kúzľom čarodeja: cesta ňou nie je jednoduchá, miestami sa musíte pretiahnuť úzkymi otvormi, neraz pohyb ňou namáhavý a monotoný, ale nemožno pripať, že schováva mnoho krásnych stalaktitov, stalagnitov, stalagnátov a drahokamov, ktoré si môžete odniesť do svojho sveta.



napsal „Vallun“

Inspirace

PŘÍSTAVNÍ (ZÁ)PLETKY

I dneska se budeme toulat v okolí přístavů, o nichž už alespoň něco víme. Nebo přesněji o nichž už alespoň víme, co si myslí, že ví, autor, tedy já. Do minulého čísla se nevešly (zejména pro nedostatek času ke zpracování) zápletky, které se mohou odehrát nejspíš právě v přistavech a jejich okolí. Už u čtení pravidel hry PÁN PRSTENŮ mne nejvíce zaujaly atmosféru navozující zlomky příběhu na začátku kapitol, tak proč nezkusit podobným způsobem napsat kapitolu celou?

Čtverečice postav již mírně znaveným krokem obešla vrchol kopce a konečně mohla spatřit cíl své cesty, přístav a město Šibenik. Zapadající Slunce nabízelo pohled vskutku malebný, bělavé svahy hory přecházely v zeleně pobřeží, do něhož se kanálem svatého Anteho zakusovalo moře. Pevnina naopak vyrvala z mořské modři smaragdové flíčky ostrovů. Mezi dvěma z nich se světlo zanedlouho ztratí a s nimi zmizí nejenom krásy vápencové krajiny, ale i možnost vidět si pod nohy. Proto se záhy ozval jeden ze dvou trpaslíků v družince a nabádal ostatní k pohybu: „Tak jdeme, jdeme, než se setmí, nechci si na těch zatracených kamenech potmě natlouct.“



Ani tato pravdivá slova však hned nepřiměla netrpasličí polovinu skupiny odtrhnout oči od přístaviště. Mladý hobit ani elf z dalekého severu zatím nic takového neviděli, a tak hltali zájmem rozšířenýma očima každý detail. Na šibenické rejdě zrovna jedna benátská karaka vytahovala plachty, aby využila podvečerní bory k proplutí kanálem na otevřené moře, což uposlechnutí trpaslíkových pokynů oddálilo. Na druhou stranu je třeba poctivě přiznat, že tento pohled zaujal i oba vousaté zachmuřence.

Ticho pečlivého pozorování nesnadného manévrů obchodní lodi přerušil hobit Jermír: „To by ty lidi asi moc nepotěšilo, kdyby se ta soutěška nějak uzavřela, co?“ Starší z trpasličích dvojčat, Wrank, mu hned odpověděl: „To je určitě pravda už proto, že ta řeka, která tamudy odtéká do moře, by město časem vyplavila.“ Při tom ukázal k severu, kde se podobným kaňonem klikatila řeka Krka. Elf, celým jménem Zlatijír Bórovan, řečený však krátce Šósěň, se tím směrem pozorně zadíval: „Tam ale leží také nějaká vodní hladina, to tedy moře nebude.“ Střelil pohledem kolem hory, z níž počali sestupovati. „Hádám tedy, že jde o ono jezero, jemuž jste se chtěli vyhnout kvůli skřetům loupeživého rytíře Prokljana, když nejsme tak docela ozbrojeni.“ Wram, druhý z bratří, zamručel na souhlas. Ironí osudu bylo, že na této údajně bezpečnější stezce byli také přepadeni. V hlubinných říších přišli sice o většinu výzbroje a výstroje, ale elfovi zůstal jeho chodecký luk a ani Wrama nebylo možné odloučit od jeho přerostlého válečného kladiva. Lapkové proto neměli příliš mnoho

šancí a z jejich majetku si pak družinka doplnila nejen základní výbavu, ale i počet členů, nebo Jermír byl dříve jejich zajatcem.

Wrank poplácal Jermíra po rameni a posmál se: „Víš hochu, žes uhodil hřebíka do hlačičky? Kdysi dříve, a není to tak dávno, k tomu skutečně došlo. Kdosi, a dodnes se neví kdo, zda přímo Benátčané nebo jejich přátelé ze Zadaru či místní konkurence, si tehdy najal mocného živelníka, aby kanál svatého Anteho uzavřel, což se mu nakonec podařilo. Šibenici museli sáhnout pořádně hluboko do kapes, aby zaplatili Sergera, kudůčího theurga, který to pak uvedl do původního stavu. Ani bych se nedivil, kdyby to byl on, kdo to taky uzavíral. Každopádně Sergero na tom vydělal hodně peněz a ještě více slávy. Od té doby se mu říká,“ s úšklebkem se na okamžik odmlčí, „Sergero de Sebenico.“

„Bratře, ale bud' upřímný, nepovedli jsme náhodou sami něco podobného v Anconě, když jsme zaparkovali tu starou bárku přímo do prostřed vjezdu do přístavu a pak pobíhali po nábřeží a křičeli, že je tam bazilišek, krajta tygrovaná a obrovský tučnák?“ otázal se rozesmátý Wram. Wranks dlouho vážnou tvář taky neudržel: „No, to sice jo, ale to se nepočítá, jednak ta bárka by jim tam vadila jen dva tři dny, než by ji odnesl proud, a za to, že tam pustili rachejtli a zablokovali si přístav na dva roky, my nemůžeme, a druhak – oni si začali, když naše kupce tahali párem koní, prý aby se jim mohli dívat do očí.“ Ze změny nálady patrné v trpaslíkově hlasu všem přítomným zamrazilo. Samotný Wranks se mračil tak, že ani nedodal, že dodneška neví,

co to vlastně ten tučňák je. „Jo, hoši, zablokovat nebo odblokovat někomu přístav, to je dobrý byznys, ale počítejte s tím, že se někdo vážně namíchne.“ Ani nucené mentorství nemohlo zakrýt dopady smutné vzpomínky. Ta víc než co jiného uvedla družinku do pohybu.

Zablokování přístavu

Blokádu přístavu nemusí provádět celá flotila válečných lodí, ale stačí, když se v kanálu k němu vedoucímu nebo přímo v jeho vjezdu usadí příšera, skála nebo třeba lodní vrak. Každý den znamená nejen finanční ztráty, ale i třeba hlad obyvatel živících se rybolovem a ztrátu dobrého jména – ostudu.

Snad aby zahnal chmury, začal Wrank potichu a s pohledem upřeným před nohy vyprávět: „Přístav je zvláštní místo, pokud není úplně malý nebo úplně chudý, seženeš tam práci docela snadno. Když tedy nejsi extra vybírává. A to jak normální práci, tak lukrativnější nabídky pro dobrodruhy.“ Nebylo úplně jasné, koho tím oslovouje, ale Jermír i Šošeň pozorně naslouchali. Pozornost svému bratrovi věnoval i Wram, byť šel poslední a neustále se rozhlížel kolem připraven čelit komukoliv, kdo by jeho druhy ohrozil. Wrank pokračoval: „Pro silného nebo šikovného je tam práce vždycky dost, tahat náklady z lodi a na lod' nebo tahat celé lodě jako veslař na přístavních člunech, to chce nějakou sílu. A každá lod' potřebuje spoustu věcí opravit

a vyměnit, takže zvlášť pokud umíš se dřevem nebo s jehlou a nití, tak se taky neztratíš. Na kapitanátu nebo i v hostincích často hledají strážné a hlídače, ale to už chce něco umět a nebát se rány. Samozřejmě je možné nastoupit na lod', ale to je závazek na dlouho a jako nezkušený námořník se jen těžko dostaneš do dobré posádky a ve špatné posádce jde na moři o život. Takže, i kdybychom museli na paní Zuellu čekat déle, hladu určitě nepojdem. Myslím, že každý z nás dovede kus práce zastat.“ Šošeň si připomněl, jak dopadl útočící lapka, který byl přesvědčen, že halapartna v jeho rukou představuje nepřekonatelnou výhodu nad neozbrojeným trpaslíkem. O Wrakových slovech tak vůbec nepochyboval. Kdyby se ten se svým bratrem přidal k šibenické městské hlídce, tak to poklesne místní kriminalita. Spolu s hlavami ničemů a darebáků.

„Doufám, Bělavej, že ten Tvůj pták paní Zuellu najde, jinak se načekáme. Co to vůbec bylo za ptáka? Slavík?“ loupl starší trpaslík očkem po elfovi, který skutečně patřil k severským elfům, někdy zvaným pro plet a vlasy bjélové. Oslovený s radostí seznal, že ve válečníkových očích už není patrný smutek. Proto mu odpustil už asi posté opakovanou otázku na druh ptačího posla. „Byl to dřemlík, dřemlík a ještě jednou sokolík tundrový,“ zopakoval pro změnu elf svůj vtípek. Aby předešel trpaslíkovi obvyklému rozčilení, zda tedy dřemlík nebo sokolík, hned pokračoval: „Jestli je pravda vše, cos o paní Zuelle pověděl, tak ji najde bezpečně a skoro hned.“

Po elfovi promluvil Jermír. „Wranku, prosím, povězte nám ještě nějaké další historky, co jste zažil v přístavu nebo kdekoliv jinde,“ prosil zvesela. Jermír se stále tvářil, že mimo svého rodného městečka neviděl svět, ale chodci jeho schopnost zahlednout auru napovídala, že sám toho prožil mnohem více, než dává najevo. Usmyslel si, že až bude chvíle času, musí si jej prohlédnout důkladněji.

Wrank se nedal příliš pobízet, byl od přírody docela hovorný člověk, ostatně ještě nedávno provozoval malý hostinec, pravda, téměř v pustině, ale lidí tam chodilo dost. Trpaslík se zhluboka nadechl a neprestávaje dátav pozor na cestu se rozpoval: „Takových historek by bylo, přeci jen Krvesajní bratři toho spolu něco zažili, že bratře?“ Ovšem příležitost k odpovědi nedal: „To víš, přístav je přístav. Lodě připlouvají, odplouvají, točí se tam peníze, takže o zábavu a o práci tam nouze nebývá. Ale! Aby se penízky, tedy obchod, točily, je třeba, aby měl přístav dobrou pověst. Tedy nedrancoval obchodní lodě příliš velkými poplatky, poskytoval dobré služby a hlavně respektoval vlajku lodi. Je potřeba, aby se místní úřady zbytečně nepletly do záležitostí, které se na lodi uvaří. Zase ale musí zajistit rozumnou míru pořádku a bezpečí v přístavu, protože jinak obchodníci nepřijedou stejně. To vede k tomu, že rozumný kapitanát je často ochoten nabídnout práci lidem, kteří vypadají dost cize na to, aby bylo možné spolupráci přijatelně poprít. Možnost zmizet po moři někam daleko pak samozřejmě přitahuje i osoby všech ras a vyznání nevalného charakteru či



profese.“ Přitom hodil pohledem po hobitovi, jehož šikovné prsty a nevinná tvářička by v jistých kruzích mohly být velice výdělečné.

Jen letmo se ohlédl na oba moře neznalé členy výpravy a pokračoval: „Taky je třeba mít na paměti, že v přístavech se vyskytuje spousta různým podivných věcí zdaleka a lidí samozřejmě taky. Takže není těžké narazit na jedy, alkohol a podobná svinstva, která jsou jinde třeba zcela běžná, laciná, ale v přístavu na druhém konci světa jsou neznámá. A protijedy tím spis. Pěkný nástroj k vydírání mimochodem nebo k podobně hnusným obchodům. Otrávíš někoho nebo i víc lidí a pak jim velmi draze prodáš jedinou dostupnou dávku protijedu. U Mahara, kde jsme to jen byli...v Toulonu, myslím. Tam jedna podařená výtečnice odchytávala trpaslíky pomocí z orientu dovezené drogy, aby je mohla zakout k veslům své lodi. Správně usoudila, že budou silnější a vytrvalejší než lidí a že se jich tam vejde víc. Ostatně proto jsme se tam taky vydali, když si místní všimli, že tam zmizelo nějak moc bradatých.“

Wram se připojil k vyprávění: „Jojo, na tu si vzpomínám, ted' je z ní elegantní zahrádka na jednom malém ostrůvku u Korsiky, bambus, který si taky dovezla z orientu, jí roste přímo z břicha. To si taky zapamatujte – naštvat jednoho trpaslíka je zlé, ale naštvat jich skoro dvě stovky, to je smrtelné.“ Slova se ujal opět Wranks: „Ne že by se mi to líbilo, ale bylo to nutné, aby to nikoho nenapadlo zkoušet znova. Což mne přivádí ke dvoum dalším myšlenkám. Lodě sice vypadají možná pořád skoro stejně, ale pořád

Exotické jedy

Námořní obchod znamená, že se v přístavu najde leccos – včetně neznámých drog a jedů. Otrávit někoho a pak jej vydírat, či mu alespoň draze prodat protijed je výnosný scénář. Stejně tak mohou být neúmyslně zavlečeny do přístavu exotické choroby, jejichž léčba bude komplikovaná neznalostí a nedostupností léčiv. Navíc je otázka, zda se rozšířila sama nebo tomu někdo pomohl.

někdo vymýslí a zkouší něco nového, lepšího. Od rozměrů a tvaru plachet přes složení vláken v lanech po nejrůznější protivilejší nátěry na trupy. No a konkurence, která by byla v průšvihu, kdyby zaostala, ta se snaží tajemství soupeřů získat a ti si ho naopak chrání. Což může vést k celé řadě vražd, únosů a vydírání kolem loděnic. No... anebo když připluje nová cizí loď a umí něco co nikdo jiný, tak se najdou lidé, co zaplatí nějaké to zlato za informace. Myslím, Jermíre, že v tomhle oboru by pro tebe byla dobrá budoucnost, jen bys musel trochu rozumět lodím.“ Hobitův výraz zcela upřímné nechápavé zvědavosti jej přesvědčil, že to ta pravá osoba na podobné akce je.

„No a druhou, mnohem méně příjemnou věcí jsou záležitosti otrokářů. Jsou přístavy, kde je vítají jako každoujinou loď, ale naštěstí jich není moc. Většina přístavů je ale oficiálně nevpouští – přeci jen poddaní a nevolníci jsou cenné zboží, takže se otrokáři pravou povahu svého podnikání pokoušejí různě maskovat. Často se stává, jako u všech jiných lodí, že je potřeba něco opravit co nejdříve. Otrokářům

ale lze lodě zabavit včetně všeho.“ Přes tvář trpasličího válečníka přelétly chmurné myšlenky. „Takže místní páni si rádi ověří, jestli o otrokáře opravdu nejde. Zejména proto, že často některé druhy otroctví tolerují. Třeba když jsou otroky jen nekřestané nebo nelidé. Potom se často stane, že je třeba otroky osvobodit bez požehnání úradů.“

„A existuje i jiný náklad, o němž by rád leckdo věděl, a nejde vždy jen o zbraně nebo drahé poklady. Piráti mají často ve velkých přístavech své lidé, aby jim hlásili lukrativní kořist. Odhalit tyto bídáky a jejich spojení znamená obvykle získat nemalou odměnu. Jenže podobné lidé si najímají i obyčejní konkurenti a obvinit takového člověka z pirátství není zrovna košer. Na druhou stranu nikdo neříká, že nemůže dělat pro více pánů. Zkrátka, než se rozhodnete někoho lovit za odměnu, je dobré si věc rádně promyslet a všechno možné ověřit. Jo, ale abych vás jen nelekal, někdy se stane, že loď dopluje do přístavu a tam není nikdo, kdo by si chtěl vyzvednout přepravený náklad, pak se taky stane, že chudák kapitán skončí s lodí naloženou

Otrokářská loď

Otrokářům ve slušných přístavech hrozí zabavení lodě a poprava, jenže když nutně potřebují opravu, tak musí riskovat a do takového přístavu zajet. Pak je důležité, aby kapitanát nezjistil, jaký náklad lodě vezte. Ten naopak potřebuje důkaz, aby mohl lodě zabavit. Někdy je ale ochoten takovou lodě za úplatek nebo z jiných důvodů tolerovat, pak je třeba vysvobodit otroky bez jeho požehnání.



zbožím, které nikdo nechce, nebo s nákladem, o němž ani neví, o co se vlastně jedná. Jednou jsme takhle byli najati na prozkoumání a vynešení bedny z lodi starého kapitána Rosjiče. Měl si ji vyzvednout takový chlápek z hor, jenže den před připlutím lodi se někam ztratil. Teda ne tak docela, opil se a utopil se v moři, ale to jsme zjistili až později. Bedna byla obrovská a byla cítit magií. Tak jsme si nachystali zbraně a otevřeli ji. Tím skončilo nějaké kouzlo a my rázem zjistili, že v bedně je celkem 14 opic různých druhů. Včetně párku krollích opic, prý se jim říká gorily. S ostatními nebyla ani žádná práce, z lodi utekly samy. Akorát ten samec chtěl asi ochutnat trpaslíka. Až poté, co si kousnul do poctivého železa, ho chuť přešla.“

S další historkou tentokráté přispěchal Wram: „Jojo, v přístavech se lidí neztrácí zrovna vzácně. Ať už z pevniny na lodě, nebo obráceně. Jeden z nejzajímavějších, a tedy dosti divokých případů se odehrál v Tarragoně. Místní kalif byl docela tolerantní, ale podle fénického zvyku si držel válečné lodstvo v samostatném uzavřeném přístavu. No a právě tam se jedné hezké

Tajemný náklad

V přístavech se pohybuje nejrůznější zboží. Občas se stane, že se nějaké ocitne bez majitele či bez kupce. Pak je třeba zjistit, zda není pro lodě, nebo dokonce pro celý přístav nebezpečné, a něco s ním udělat. Kapitán také může po družince chtít, aby odkoupila náklad, o něž kupec ztratil zájem, nebo alespoň sjednala jeho odkoupení, a to buď za odměnu, nebo ještě lépe jako protislužbu.

mladé slečně ztratil její milý. Hledala ho 4 dny, než se obrátila na jednoho společného známého, který pak najal nás. Naštěstí bylo hodně bouřivo, takže za tu dobu odjelo z přístavu jen pár menších lodí a většina se zase vrátila. Nicméně mladík nebyl nikde k nalezení. Až poté, co jsme z dívčiny vytáhli, že předtím, než zmizel, se trochu pohádali, tak nás napadlo prověřit ten vojenský přístav. Nebylo vůbec lehké se tam dostat, ale kdo by odolal našemu šarmu, že.“ Wram se pokusil nasadit ten nejlascivnější úsměv, jakého byl schopen. Jermír se Šošněm jen stěží zadřívali smích, ale to vůbec nevadilo, neb víc než Wranks se smál jen sám samozvaný ochotník. Wranks raději věc rychle vysvětlil: „Jedním z bojových mistrů pana kalifa byl náš známý, bradatý bijec Tabanus. Dotyčný mladík tam samozřejmě byl – po hádce se opil, dal se zapsat k vojsku, a když vystřízlivel, nebylo cesty zpět. Ani pro nás to nebylo jednoduché, museli jsme kalifovi najít tři jiné dobrovolníky. Naštěstí je tam jedna taková čtvrt, kde tě přepadnou i v pravé poledne, pokud si myslí, že máš pytlík zlatek, takže sehnat rekruty netrvalo dlouho.“

Wram se vzpamatoval ze svého záchvatu smíchu: „Bratre, já tě zabím. Zase jsi mi ukradl konec historky. Umíš ty vůbec někdy mlčet?“ „Ne, proč?“ Pronesli oba bratři dvojhlasně, ale pak promluvil zase jen Wram: „Chtěl jsem ještě, když už jsme u těch dezercí a tak, zmínit případ Trilliany, údajně prokleté janovské lodi. Stavěla se o trochu déle, protože její padrone ji chtěl mít dokonalou, a když už byla hotová, tak nemohl sehnat pořádnou posádku, protože dobré lidi si

Ztracené osoby

V přístavu se lze ztratit, stejně jako se zbavit těla více než snadno, a to mnoha způsoby. A nemáte-li dobré přátele, jsou horší věci než se druhý den probudit s bolavou hlavou na lodi plující kamsi daleko – třeba na galejích nebo jako plavčík královského námořnictva.

rozebrali kapitáni, jejichž lodě vyplouvaly včas. Takže kapitán Trilliany musel vzít za vděk vším, co zbylo v janovských tavernách. Není se tedy moc co divit, když se posádka v Neapoli ožrala tak, že nebyla schopná najít vlastní lodě, a tak si raději vymyslela, že je prokletá. Možná na tom bylo něco pravdy, protože samotný kapitán se zlískał taky a nastoupil na úplně cizí lodě, se kterou odplul jako kuchař.“ Představa námořníka s kapitánským dekretem, jak se trmácí po moři jako kuchtík, ten nejposlednější z posádky, trpaslíka opět přivedla k řehotu.

Wranks pokračoval vážnějším hlasem: „Ale pozor, jsou i skutečně prokleté lodě a lodě dušů. Tohle se nevyplatí úplně podceňovat. Sám si vzpomínám na jeden případ přímo v Dubrovníku, je to sice už pěkná řádka let, ale to z paměti jen tak nevymizí.“ Vážný tón Wranksova hlasu v kontrastu k předchozímu veselí jeho bratra a spolu s houstnoucím šerem zalil družinku pocitem chladu. Wranks pokračoval: „Byla mlhavá noc, schylovalo se k pěkné vichřici a v tom se na obzoru, který, mezi námi, fakt nebyl daleko, objevila silueta velkého trojstěžníku a blížila se k přístavu. Už z dálky bylo vidět, že si lodě prožila své plachty vypadaly trochu potrhaně. Snad



za to mohl sílící vítr, ale zdálo se, že se trochu ochladilo. Lod' se blížila tíživě pomalu, my čekali spolu s partou nakladačů, abychom jí pomohli rychle přistát. Možná po hodině vítr ještě zesílil, ostatně znáte boru, a zdálo se, že lod' už není schopna proti němu plout a míří zpátky na moře, aby noc přečkala v bezpečí před pobřežními skalisky. Nepriplula ani ve dne, což však není tak neobvyklé, využila nočního větru k přesunu do jiného přístavu. Objevila se až zase v noci, skoro ve stejnou dobu a opět se zoufale pomalu přibližovala. Tentokrát se přiblížila o něco víc, a dokonce rozsvítla modré světlo, žádost o pomoc lodivoda. Vzhledem k tomu, že raguská rejda je bezpečná a lod' plula správnou trasou, tak jsme jen rozsvítili oba vstupní majáky. O chvíli později zase zmizela, což bylo divné, neb vítr byl tu noc stálý. Třetí noc byl připravený člen, když se bludný trojstěžník opět ukázal, vypluli jsme mu ihned vstříc. Ale k cíli jsme se

Prokletá lod' duchů

Taková plavidla se vyskytují v dějinách námořnictví od nepaměti. Buď se s nimi pojí nějaká smůla postupně likvidující jednotlivé členy posádky (a nervy pana kapitána), nebo se rovnou zjevují a zase mizí na moři v těch nejpodivnějších a nejnepravděpodobnějších situacích. Majitel lodi pak dá balík za to, když lod' prověří skupina slavných hrdinů a veřejně prohlásí, že prokletá není nebo že kletbu zlomila, případně ji skutečně zlomí. Ale stejně tak může mít někdo zájem na pokladu vezeném bludným Holandanem či na tom, aby se zbavil lodi bez posádky ohrožující frekventovanou lodní trasu ideálně i se zjištěním, co se posádce přihodilo.

ani nepřiblížili. Zkrátka jsme jej nemohli najít, ač nám lidé ze břehu říkali, že jsme jím určitě museli proplout přinejmenším dvakrát. Čtvrtou noc byly připraveny hlídky se signalizačními lampami na hradbách, na věži u svatého Jakuba a my dva čekali s dalším členem u Lokrumu. No, počtvrté se už neukázala a asi jsem za to rád.“

Chvíli panovalo zadumané ticho a celá čtveřice se soustředila na to, aby na zrádných kamenech neupadla. Byl to opět Wrank, kdo promluvil: „Když jsme mluvili o získávání informací o novinkách ve vybavení ostatních lodí, tak jsem zapomněl na jeden podobný a snad ještě významnější bod. Nejostřejší konkurenční boj je samozřejmě o navigační informace, tedy o mapy, tabulky přílivů a podobně. Anebo o navigátory, kteří to mají uložené v hlavách. Jo, dělat ochránce někomu takovému může být taky job hodný hrdinů. Někdy je nejtěžší je ochránit před sebou samými. A někdy je to hodně bojování.“

Oba mladší družiníci se očividně chtěli na něco zeptat. První sebral odvahu bjél: „A přijal jste, mistře Wranku, taky někdy tu druhou práci?“ Oslovený, ačkoliv dobře věděl, kam otázka směřuje, s odpovědí chvíli váhal: „Jak se to vezme. Nikdy nejen pro prachy, ale když ti někdo nabízí peníze za něco, co si myslíš, že je správné udělat, proč je nevzít? Když je potřebuješ víc než ten, kdo je nabízí, nebo o někom takovém víš...“ Odmlčel se, aby se rozhlédl kolem a napil se vody z vaku: „Podobné zakázky jsou navíc často maskované. Zaměstnavatel (nebo je to nájemník, když si najímá nájemného vraha?) často nabízí nějakou jed-

Námořní špionáž

Nejen lodní náklad má na lodi hodnotu. Konkurence ať už obchodní, nebo v podobě soupeřícího státu touží po informacích. Ať již o obchodních plánech (co, kde a za kolik nakoupit a prodat), navigačních informacích (v jaké fázi dne či měsíce lze kudy proplout nebo plout rychleji) či technických inovacích na lodi samotné. Naopak každá lod' má snahu si své informace chránit. Takže lze vyšetřovat vraždu lodního tesaře, který prozradil či prozradil chtěl, co neměl, stejně jako potřebné informace sám zjišťovat.

noduchou – a tudíž samozřejmě málo placenou zakázku, ovšem za podmínek, z nichž vyplyne, že budeš donucen zabít jeho skutečný cíl. Snažit se šetřit na takovéhle věci, to je mi morálka.“ Bylo vidět, že pokusem o vtip se snaží zastřít drsnou realitu práce námezdných dobrodruhů.

Chvíli bylo ticho, jen suchá tráva šustila mezi kameny, na které došlapovali. Prolomil jej opět Wrank, ač bylo patrné, že se přemáhá: „Nám se ale přímo tohle nikdy nestalo, ne že bychom byli tak opatrní či bystří, ale zatím jsme měli docela štěstí na to, že jsme nikdy nemuseli vzít každou zakázku jen proto, abychom měli co jíst. Ale jednou to na nás zkusili u trochu jiné věci. Zrovna jsme se vylodili v Marseille, kde jsme byli snad poprvé vůbec, a hned za námi přišel takový důstojný kněz, vypadal docela ztrápeně a jal se komplikovaně vysvětlovat, že potřebuje urychleně pomoci s likvidací jakéhosi pekelného zplozence. A nabízel nějaký ten šesták odměny, požehnání a odpustek. Neznělo to úplně špatně a místní kontakt by se nám mohl





hodit. Jenže než jsme dorazili na místo, tak jsme seznali, že ctihoný otec není místní, ba co víc nechoval se ani moc ctihoně. Ale co je nám do chování fráterníků, že. Nakonec jsme trochu komplikovanou cestou došli zase skoro k přístavu, kde nám ukázal na lehce barabiznoidní budovu, moc malou na to, aby to byl sklad. Dveře strážili dva muži, jež kněz prohlásil za služebníky Satanovy, které máme zabít, pokud to nepůjde jinak. Že prý jim už není pomoci. Pak jsme si ale všimli, že oba mají skoro stejnou zbroj a na štítech modrý kříž v bílém poli, městský znak Marseille. To nás zarazilo, tak jsme se pořádně rozhlíželi kolem. Stavba stála přímo proti kapitanátu u vplavu do přístavu, mezi nimi se rozkládal jen průplav, jediná cesta na volné moře. To mi připomnělo, co říkali námořníci cestou sem. Zdejší správce se totiž rozhodl v budovat řetězovou bránu, kterou bylo možné zabránit lodím opustit přístav bez povolení nebo do něj vplout. Taky jsem nevěděl, co si pod tím představit, a při vjízdění jsem nic takového neviděl, tak jsem se ptal dál. Jelikož jsme klukům z posádky pomohli s lany, tak...“

V tom mu skočil do řeči Wram: „Pomohli s lany? Jen se příznej jak! Řekli, že je máme pořádně utáhnout, tak jsme tálí tak, že lod' stála dvanáctinu kruhu v náklonu.“ Wranks se příte vzpomínce zasmál. „To je pravda, ale já nebyl ten, komu se ten špagátek pořád zdál moc volný.“ Wram jen na bratra vyplázl jazyk. „No, zkrátka nám prozradili, že řetězová brána je soustava řetězů, lan a hlavně pod hladinou plouvých klád, která zastaví pomalu plující lod' a

rozdrtí boky té, co nezpomalí. Z popisu bylo jasné, že řetěz musí být ukotven na obou stranách, aby to fungovalo. Tak jsme milého rádobykněze trochu zmáčkli, ale než stačil něco říct, tak po nás vyrukovalo pár kumpánů z jeho posádky.“ Při těch slovech si Wranks promnul pravé předloktí, kde tak odhalil ošklivou dlouhou jizvu od mooringového háku. Jermíra poněkud nemile překvapilo, že i takový válečník, jako byl tento trpaslík, může v boji přijít k úhoně.

Otevřete bránu!

Lodím lze bránit v odplutí z různých důvodů a stejně tak různými způsoby. Družinka může být najata třeba skrytě (tak řečeno pod falešnou vlajkou), aby se na tom podílela. Třeba tím, že pobije stráže hlídající ukotvení řetězové brány. Nebo ukradne roh, kterým za mlhy dává hlídka pokyn k jejímu otevření (a pak bude shánět ještě tu mlhu...).

„Z těch jsme krom pár zubů a většího množství krve dostali i informace. Na jejich lodi se ukryvala čtverečice osob, na něž byla vypsána nemalá odměna, tak si najali jejich lod', aby je odvezla pryč, ale kapitanát začal dělat důkladné kontroly odplouvajících lodí. No, tak nakonec z toho nebyl žádný odpustek, ale i tak se to vyplatilo.“ Wranks si nad libou vzpomínkou dovolil krátký spokojený úsměv.

„Další zakázku jsme dostali ještě dřív než odměnu za ty čtyři psané. Před pár dny zhasl velký maják na jednom ze skalisek před Marseille a z různých důvodů se dosud nepodařilo

jej znova rozžehnout. Při pokusech o rozsvícení jeden z mužů utonul a nejméně čtyři byli nezvěstní. Takže tam z kapitanátu poslali majákový člun, ale jeho světlo bylo mnohem slabší, kapitáni jej viděli později a jen díky slušnému počasí to zatím nevedlo ke katastrofě. Jak je situace vážná, jsme poznali z výše odměny – nabízeli 250 zlatých na ruku, uhrazení veškerých výdajů a celou případnou kořist, pokud se to stihne dříve, než tam někdo ztroskotá. Vzhledem k tomu, že se počasí zhoršovalo, tak jsme se jen rychle setkali s párem šťastnějšími navrátilci z předchozích pokusů a vyrazili jsme. Z těch rozhovorů vyplynulo jen to, že nikdo z nich není ochoten se tam vrátit, ale každý popisoval úplně jiné zážitky a nebezpečí. Každý z nich byl však pevně přesvědčen o tom, co tvrdí. Protože jsme si s člunem nebyli jistí a nikdo z námořníků s námi plout nechtěl, tak jsme si vypůjčili jednoho balistu, lano, kotvičku a posledních stoháňků jsme ručkovali. Nějaké příšery se tam sice objevily, ale my se k majáku dostali dříve, než bylo třeba něco řešit. Když jsme chtěli otevřít dveře, tak celý maják začal hořet. Brácha na to prohlásil...“ Wranks se odmlčel, jestli se bratr přidá. Nezklamal se. „Už to svítí, máme vyřešeno, ne? I když, kdo kdy viděl hořet kámen, za tím budou mágoši. Uhni!“ Wranks se pokusil napodobit zvuk Krumpiru, který plnou silou dopadl na nepříliš pevné dveře. „No, nebyli to mágové, ale zraněná mořská víla a dvě její sestřičky, které se jí snažily pomoci. O tom, co způsobují, vůbec nevěděly. No, nakonec jsme se domluvili...“ Trpaslíkův úsměv byl tentokrát více než tajemný.

Zhaslý maják

Majáky jsou (nejen) u přístavů velevýznamnou navigační pomůckou, a když maják zhasne, tak jsou ohroženy nejen lodi na moři, ale i prosperita přístavu. Jenže znovu jej rozžehnout (nebo třeba upravit tak, aby blikal jak má – majáky se z dálky rozlišují právě podle toho, jak blikají, a zaměnit jeden za druhý je stejně nebezpečné jako jej přehlédnout úplně) nemusí být jen tak. Může tomu leccos bránit ať již cíleně, nebo náhodou. Například jediná cesta k majáku na útesu může vést podzemím dávno opuštěného hradu, z něhož se nad zemí dochovala pouze věž (sloužící jako maják).

Mezitím družinka sešla z hory. Mezi stromy již byla tma, ale družinka pospíchala dál. Wrank po chvíli zase pokračoval: „Ale to setkání s najádami nebyl nejveselejší zážitek, na který si vzpomenu v souvislosti s přístavišti. Ten se odehrál vlastně docela nedaleko, v Přimoštěnu. Tamní starosta poslal svého vlastního syna, aby sehnal družinu schopných dobrodruhů, ale ani on nebyl schopen či snad ochoten říct, v čem přesně jejich problém spočívá. Jen uvedl opakovaně a velmi barvitě, že ted' se nikdo do jejich přístavu nedováží a jak to likviduje jejich

krásné městečko. Když jsme dorazili, tak jsme zjistili, že celý problém spočívá v náraznících neboli fendrech. Neztratily se jako kdysi údajně v Pule, nezačaly hořet, jak se to stalo v Tunisu, ani příšerně smrdět jako někde v Bretani, kde se v nich uhnízdil jakýsi druh ryb, které pak hnily. Tyhle fendry dělaly něco mnohem horšího, pískaly, syčely, bučely a klepaly. Ten zvuk nešlo vydržet déle než pár minut. Přemýšleli jsme, že si po vzoru Odysseových námořníků necháme zalít uši voskem, ale pak jsme si řekli, že to vydržíme, což nebyl nejlepší nápad. Když jsme chtěli prozkoumat první nárazník, začal nám nadávat, což jsme pochopili, že asi žádné ryby, korýši nebo jiné mořské potvory sami nezvládnou. Fendry byly zjevně prokleté, jenže těch, kteří to mohli udělat nebo si to mohli dovolit nechat udělat, bylo až příliš – od konkurenčních městeček přes tradičního nepřítele z Benátek po soupeřící frakce v samotném Primoštenu. A nejhorší bylo, že když jsme se snažili jejich nadávky překřičet, tak ty fendry začaly zpívat. A to prosím hůř než tady Wram po litru pálenky. Bylo to naprostě příšerné, nesnesitelné. Ale já nikdy na hudbu nebyl, tak jsem se snažil pochytit slo-

Zpívající fendry

Nárazník neboli hovorově fendr je věcička užitečná a spolehlivá, proto si jí většinou nikdo ani nevšimne. Proto je šok o to větší, když se vzbouří a místo klidného dozoru nad vzdáleností mezi lodním bokem a nábřežím či molem začne kupříkladu zpívat. To může udělat kdokoliv pomocí kouzla či na fouknutém rybím měchýrem (pak samozřejmě jenom píska). Nebo se mohou vzbouřit samotné nárazníky a uklidní je, až když se celé město zaváže slavit jednou za rok Svátek fendrů.

va a zjistil jsem, že ten, kdo nárazníky proklesl, má velmi charakteristickou vadu řeči. Pak už to byla hračka.“

Šťastná náhoda tomu chtěla, že právě v ten moment dorazila celá družinka na Novy vrh, kde byla nejen jedna z šibenických bran, ale i nádherný výhled na přístavní rejdu. V očích všech přítomných se zračila touha prožít některé ze zajímavých dobrodružství, o nichž toho tolik slyšeli. Wrank neodolal: „Tak tady ho máme, město a přístav Šibenik.“ Patos chvíle narušila pouze mohutná brána, která se s hlasitým třísknutím zavrela.



napísal Ján „Crowen“ Rosa

Inspirace

ÚDOLIE VRÁN

Tento článok je určený pre Rozprávačov, GM, DM alebo kohokoľvek, kto viedie a pripravuje hry. Popíšem tu postup, ako si ľahko mozete vytvoriť herné pomôcky s popisom rôznych lokácií do vašej hry tak, aby sa dali viacnásobne použiť. Vzhľadom na čas, ktorý s ich tvorbou strávite, sa viacej hodia do dlhodobej kampane, ale pri určitom zjednodušení sa dajú použiť aj pri kratších alebo jednorázových hrách. Ako príklad použijem Údolie vrán, ktoré sa nachádza vo Vysočine (prostredie pre DRAČÍ DOUPĚ II, o ktorom sa viac dočítate v predchádzajúcich číslach DRAKKARU).

Tvorba hernej lokácie

Tvorbou hernej lokácie môžete stráviť veľa času, hlavne ak nemáte jasnú predstavu, čo všetko do popisu zahrnúť alebo pevnú osnovu. Nižšie nájdete niekoľko bodov, ku ktorým ked' napíšete pár slov či riadkov textu, relatívne rýchlo vytvoríte plnohodnotný popis určitej lokácie, v ktorej sa postavy vo vašej hre môžu vyskytnúť.

Ako prílohu k článku som okrem vzorového Údolia vrán pripravil aj prázdnú kartu lokácie. Pri tvorbe lokácií do vašej hry si ju vytlačte obojstranne na jeden list papiera a jednoducho vyplňte relevantné polička. Nebojte sa nové deťaily dopisovať počas hry, či už ako vaše nápa-

dy, alebo návrhy od hráčov.

Postup tvorby lokácie je rovnaký pri popise hostinca na križovatke obchodných ciest aj celého kráľovstva. Rozdielom je najmä význam osôb a rozsah lokácie, bližšie si to popíšeme ďalej v texte.

Názov a koncept lokácie

Niekoľkými slovami popíšte koncept lokácie, môže to byť niečo úlne všeobecné alebo konkrétnie miesto, ktoré zároveň aj pomenujete. Koncept lokácie je všeobecný popis, o čo ide, s niekoľkými upresneniami či detailami. Pri vymýšľaní názvu sa snažte, aby zapadal do vašeho prostredia, či už po jazykovej stránke, alebo špecifickým pomenovaním charakteru či vlastnosti lokácie. Nemusíte lokáciu pomenovať hned, kľudne tak urobte v priebehu hry.

V rámci tvorby konceptu lokácie si môžete načrtnúť mapku alebo schému, ktorú neskôr detailnejšie spracujete. O mape ešte bude reč neskôr v časti venovanej obrazovým prílohám.

Príklad: Zájazdný hostinec na križovatke obchodných ciest, temný les za hraničnou riekou, podzemie hradu Brandenburg, Údolie vrán – domov niekoľkých trpasličích klanov.

Popis lokácie

Stručne popíšte lokáciu, ktorú tvoríte. Uvedte, kde sa nachádza, charakteristické prvky, veci viditeľné na prvý pohľad, čo robí túto lokáciu

zvláštnou. V prípade, že opisujete nejakú usadlosť alebo oblasť, tu môžete spomenúť niekoľko zvláštnych či významných miest. Napíšte aspoň päť informácií, nemusia byť nijako detailné. Podobne ako pri tvorbe názvu a konceptu lokácie nemusíte hned uviesť mená všetkých miest, dedín a hôr, stačí pomenovať niekoľko najhlavnejších, alebo aspoň uviesť, že existujú, a pomenovať ich neskôr počas hry.

Príklad: Údolie vrán sa nachádza vo Vysočine. Je uzatvorené medzi dva horské masívy – Železné hory, Eisenberge a Dračiu hlavu, Drachenkopf. Údolím preteká rieka Strieborná, Silberweg, ktorá sa vlieva až do mora. V zime býva zasypané snehom a prístupné len po rieke, ktorá často zamíra až ku prameňu. Svoje meno dostalo pre množstvo vrán, ktoré v ňom žijú od veľkej bitky pred desiatkami liet medzi ľuďmi a trpaslíkmi na jednej strane a elfami na strane druhej. Na území každého trpasličieho klanu je niekoľko baní – železné, medené, strieborné, cínové, olovené, kameňolomy, len veľmi málo zlatých, uholných, soľných a jedno alebo dve náleziská skalného oleja. Po údolí sú roztrúsené uhliarske miliere, drevorubačské tábory, salaše, dedinky (dorfy) a samoty.

Súčasná situácia

Čo sa práve deje v mieste, ktoré tvoríte? Napíšte pár poznámok o súčasnej situácii, niečo, čo



ovplyvňuje hru a konanie postáv a prostredie okolo nich. Uveďte aspoň tri - štyri situácie či udalosti. Nemusíte zatiaľ uvádzať konkrétné mená, ak ich ešte nemáte premyslené, alebo ak tvoríte úplne nový herný svet.

Príklad: Trpasličím klanom žijúcim v Údolí vrán čoraz viac pri dodávkach železa a striebra konkuje Bjarni Thorolfsson, ktorý nedávno obnovil ľažbu v starých trpasličích baniach na západe Vysočiny (viac sa o Bjarnim dočítate v Drakkare 33). Cena železnej rudy klesla, a trpasličí vladykovia nie sú spokojní s poklesom príjmov. Obchod so železom čoraz viac ohrozujú škreti, ktorí prepadávajú karavány. Klan Steinmeister nedávno otvoril novú soľnú baňu a buduje novú tvrdzu na jej obranu.

Sídla a Obyvateelia

Opíste, kto tu žije, prípadne uveďte niekoľko najväčších miest, hradísk či prístavov. Čím väčšiu oblasť opisujete, tím významnejšie a väčšie sídlá uvedte, nemusíte tu spomenúť každú Hornú Dolnú dedinu a samotu. Podobne s obyvateľmi, zhruba naznačte, kto v danej oblasti býva, nemusíte zachádzať do podrobnosti. Ak opisujete nejakú menšiu budovu, kľudne vymenujte všetkých jej obyvateľov.

Príklad: V Údolí vrán na úpätí hôr žijú prevažne trpasličí patriaci k niektorému z desiatich klanov, vyššie v horách majú

svoje sídla tri škretie kmene. Na cestách môžu postavy okrem trpaslíkov stretnúť ľudských aj severských obchodníkov, výnimočne elfov. V horách žijú ľadové medvede, horské levy, kamzíky, občas lesný troll, vlky a snežné líšky. V údolí žijú diviaky, zubry, pasú sa stáda oviec alebo dlhosrstého dobytka. A samozrejme všadeprítomné vrany. V elfských ruinách môžu postavy natrafiť na strážcu mohyly, ženu z mohyly, prízračného psa, alebo nad lesom krúži Sluagh v podobe kŕdla vrán (viac o týchto bytostiacach môžete nájsť v článku Ostrov v hmle v Drakkare 32).

Zaujímavé miesta

Ak opisujete nejakú väčšiu oblasť, uveďte sem niekoľko zaujímavých miest, ktoré by postavy mohli navštíviť, a čím sú zaujímavé. Ak opisujete nejakú budovu, opíšte rôzne miestnosti a ich funkcie.

Príklad: V Údolí vrán sa nachádza niekoľko **zrúcanín elfích víc, menhirov a kamenných kruhov**. Povráva sa, že vyššie v horách je **opustená elfská strieborná baňa**, ale nikto presne nevie, kde. Na konci údolia je **prístav Ernolphafen**, v ktorom sa stretávajú obchodníci z rôznych kútot Albionu a od trpaslíkov nakupujú kovové ingoty a výrobky z kovu – zbrane, šperky, nástroje. Nedaleko prameňov Striebornej je **mohylový háj** – staré elfské pohrebisko.

Na svahu pri rieke, kde sa odohrala veľká bitka medzi ľuďmi, trpaslíkmi a elfami, sa na bojisko zvané Krvavé pole pozerať **Dvanásť vladykov** – sochy jedenástich trpaslíkov v plnej zbroji na poníkoch a veľkého ľadového medveďa.

Organizácie a spoločenstvá

Ak na území vašej lokácie pôsobia nejaké organizácie alebo spoločenstvá, uveďte ich meno a krátky popis, ktorý môžete v prípade potreby počas hry rozšíriť, ak sa postavy dostanú do kontaktu s niektorou z organizácií alebo spoločenstiev.

Príklad: Na území Údolia vrán majú vplyv **trpasličie klany** (Feuerssohn, Weissenbart, Silberdorn, Schwarzeähne, Bärbruder, Kupferfaust, Silberlöwe, Steinmeister, Messerchmied, Holzchnitzer), **škretie kmene** (kmeň zo Železnej hory, Snežný lev a Červený medved), **Gisilbertova obchodná spoločnosť** so sídlom v Ernolphafene, v ktorom sídlia aj **cechy kováčovcov, nožiarov, drotárov, kováčov, uhliarov, soliarov, liehovarníkov, staviteľov a banských majstrov**, ktoré združujú remeselníkov z klanov a zastupujú ich v stykoch s obchodníkmi mimo Údolia vrán. Nedaleko Ernolphafenu sa nachádza hradisko Blutburg, sídlo slávnej **trpasličej žoldnierskej kumpánie – Červeného leva**.



Významné postavy

Vypíšte si krátky zoznam významných postáv a ich funkcie, oživia vašu hru. Postavy môžu od nich získavať úlohy, bojovať proti nim alebo sa pokúsiť získať ich na svoju stranu, či získať od nich nejaké informácie.

Príklad: Vladkovi trpasličích klanov Gerwald Feuerssohn, Faramund Weissenbart, Eihart Silberdorn, Gerwald Schwarzezähne, Hrotmar Bärbruder, Mazzi Kupferfaust, Rammi Silberlöwe, Reinbold Steinmeister, Snarung Messerchmied, Wracwulf Holzchnitzer. Náčelníci škretích kmeňov Angharad Trollobjec zo Železnej hory, Brynmor Tri prsty zo Snežného leva a Rhydderch Červenovlasý z Červeného medveďa. Velitel' kumpánie Červeného leva Erwin Silberlöwe. Vedúci Gisilbertovej Obchodnej Spoločnosti Siegbert Weissenbart. Správca prístavu Ernolphafen Gisbert Schwarzezähne.

Zoznam náhodných mien

Zoznam náhodných mien je celkom užitočná pomôcka. Snažte sa pred hrou pripraviť si niekoľko mien, ku ktorým nič iné nepripíšete. Ked' uvediete do hry nejakú postavu a neviete narýchlo, aké vhodné meno jej dať, jednoducho si vyberte jedno z pripravených mien. Poznačte si ho do zoznamu cudzích postáv aj s poznámkami, čo sa okolo tejto novej postavy udialo.

Použité meno vyškrtnite zo zoznamu náhodných mien, aby sa vám nestalo, že sa bude v hre opakovat.

Užitočnými pomôckami pri tvorbe zoznamu náhodných mien sú napríklad generátor náhodných mien [Random Name Generator](#) alebo vynikajúca databáza mien [Behind the Name](#), ktorú osobne používam pri tvorbe herných materiálov takmer exkluzívne.

Príklad: *Trpaslíci:* Adelmar Fleischer, Albern Hafner, Colbert Kaufer, Engilram Bachmeier, Filibert Baumhauer, Gundhram Kerwer, Rainer Lehmann, Werdheri Adler *Severania:* Alfarr Olafsson, Dagr Stigrsson, Eric Ericsson, Fólk Yngvarsson, Fródi Víggiesson, Rúni Torleifsson, Sveinn Ketilsson *Horali:* Alastair Mac Gunn, Conall Mac Colquhoun, Ellar Mac Chattan, Fearghas Mac Calder, Goraidh Mac Buchannan *Ludia:* Ædelred Smythe, Ceadda Fry, Hereward Stonebridge, Oswald Bunce, Wigstan Hildom *Elfovia:* Coinneach ó Mordha, Éimhín ó Caomhánach, Oisín ó Donncadha, Tadhg ó Donncadha, Tuathal ó Donncadha *Škreti:* Culhwch Kladivo, Dilwyn Havranie Oko, Glyndwr Vlkodav, Mawr Ohnivec, Siôr Jedno Ucho

Budúce udalosti, hrozby, zápletky, "Ked' tu náhle..."

Hernú lokáciu už máte viac menej vytvorenú, aspoň v hrubom náčrte. Pred použitím lokácie v hre si ešte pripravte niekoľko udalostí, hrozieb, zápletiek, alebo "Ked' tu náhle ..." momentov, ktoré postavy vašich hráčov donútia reagovať a poskytnú hráčom aj vám zaujímavé zážitky na danom mieste. Ked' niektorú z nich využijete, zaškrtnite si ju v zozname, aby ste na to nezabudli.

Príklad:

- Ladové kryhy sa hromadia pri moste cez Striebornú, hrozí, že ho strhnú.
- Pri razení novej štôlne sa zrútil strop a pod zemou ostala partia trpaslíkov spolu s vladkovým synom a baníckym majstrom. Po prekopaní sa cez zával na druhej strane nikto nie je. Kam sa všetci podeli?
- Ústie Striebornej zablokovalo sedem červených lodí elfských korzárov, ktorí blokujú obchod so železom a požadujú vysoké poplatky za uvoľnenie blokády.
- Pred bránou hradiska rodu Messerschmidcov sa objavila hlava vladky a jeho sprievodu, ktorí sa pred niekoľkými dňami vybrali uloviť medveďa ludožrúta napádajúceho samoty a osady v horách. Stopári klanu nenašli nijaké stopy po útočníkoch, alebo po posloch, čo hlavy doniesli.
- Pred hostincom sa strhol hluk, z poníka sa na zem zvalil skrvavený trpaslík so škretím



- Šípom v pleci a roztrhanou prešívanicou.
- Uprostred noci vás zbudila rana na dvere hostinca. Ked' ste vyšli von, vo dverách bola zataťá sekera s červeno pomaľovaným poriskom. Hostinský zbledol a okamžite sa vás pokúša čo najslušnejšie ale dôrazne vyhodiť z hostinca.
- Kto si podpálil rozostavaný nový most cez Striebornú asi dva dni cesty proti prúdu, je to už tretia veľká stavba, po vodnom mlyne a rozostavanej strážnej veži. Podozrenie okamžite padlo na elfské komando Detí lesa, a pogromy na elfov nedali na seba dlho čakať. Ako sa zachovajú postavy, ak sa pripletú k lynčovaniu rodiny elfského včelára? A čo urobia, ak je medzi nimi elf alebo elfka?
- Z kosodreviny da ozýva slabé volanie o pomoc. Leží tam nepekné potrhaný škret so zdobenou severskou sekerou v ruke, a pri ňom mŕtvola horského leva so zlomeným oštepm v boku. Čo robí tak ďaleko od územia svojho kmeňa? Ako sa dostal k takej majstrovsky spracovanej zbrani?

Obrazové prílohy

Nie nadarmo sa hovorí, že lepšie raz vidieť, ako sto krát počuť. Ľudia sa vyvíjali milióny rokov bez písma, a tak sme všetci silno vizuálne zaľovení. Jeden vhodne zvolený obrázok dokáže za veľmi krátky čas sprostredkovať oveľa väčšie množstvo informácií, ako čítaný či hovorený popis.

Ak máte čas počas prípravy, snažte sa nájsť na internete niekoľko vhodných obrázkov. Či už na rôznych portfolio weboch typu [DeviantArt](#), [Conceptart.org](#), [CGsociety](#), rôznych fotobankách v prípade obrázkov prírody alebo mestských lokácií, alebo priamom vyhľadávaní na Google (cg art) alebo Google (cg art landscape).

Vyhľadané obrázky si bud' vytlačte a na opačnú stranu načmárajte pári poznámok, alebo si ich aspoň uložte do mobilu či tabletu a v pravej chvíli vytiahnite na navodenie atmosféry a ako základ ku popisom prostredia, protivníkov, artefaktov atď.

Medzi obrazové materiály samozrejme patria aj mapky, schémy či náčrtky lokácie, ktorú tvoríte. Nemusí ísť o umelecké dielo, stačí, ak je to jednoduchý a ľahko pochopiteľný obrázok, ktorý vám a vašim hráčom umožní rýchlu a ľahkú orientáciu.

Několik obrázků

- [Údolie vrán](#)
- [Červená loď elfských korzárov](#)
- [Severská sekera](#)
- [Horský lev](#)



napsal Ecthelion²

O hraní obecně

Počátky RPG

Věděli jste, že první Vypravěči byli sociologové a ekonomové? Tušíte, co má s RPG společný Buckminster Fuller, architekt, který vytvořil geodetické kopule? Proč jsou počátky RPG spojeny se jménem fiktivního německého městečka Brauenstein? Pokud chcete znát odpovědi na tyto otázky a zjistit, jak vlastně RPG vzniklo, čtěte dál...

V tomto článku bych se rád věnoval tomu, jak vlastně RPG vzniklo, které byly první RPG hry a z jakých pramenů vznikla a vychází. První skutečnou RPG hrou, která vznikla, byla dnes již legendární DUNGEONS & DRAGONS (DND). Stopy „hraní rolí“ a „příběhového hraní“ lze ale vystopovat již dříve. Podívejme se tedy spolu na historii vzniku rolového hraní a RPG her jako takových.



Diacritica, CC BY-SA 3.0
(zdroj: Wikimedia Commons)

RAND Corporation (padesátá a šedesátá léta 20. století)

Jedny z prvních „PRG her“, které se mi podařilo dohledat, probíhaly v padesátých letech pod patronátem společnosti RAND. To je think-tank, který se věnuje výzkumu a analýzám pro ozbrojené síly Spojených států, který založila Douglas Aircraft Company. Mezi lety 1955 a 1956 se pod vedením Herberta Goldhamera, ředitele oddělení sociálních věd v rámci RANDu, odehrála nejméně čtvereční simulace, které připomínaly RPG více než jen trochu. Hráči v nich seděli kolem stolu s mapami, pravítky, tabulkami a kostkami. Ujali se rolí různých světových vůdců, zatímco Goldhamer sám se ujal role „Boha“ či „Přírody“ a určoval pravděpodobnosti úspěchu akcí hráčů (načež se nezřídka rozhodovalo kostkami), stejně jako vnášel do hry náhodné události. Byly to samozřejmě simulace, takže hráči nebyli omezeni žádnými „možnými akcemi“, ale mohli podnikat všechno, co v reálném světě. Jejich akce tak byly omezeny jen jejich vlastní představivostí.

V září 1961 (několik týdnů před stavbou Berlínské zdi) vedl ekonom a spolupracovník RANDu Thomas Schelling (v roce 2005 získal Nobelovu cenu za ekonomii za svou práci na politické teorii her) simulaci berlínské krize pro skupinu vysokých politiků v Camp Davidu (venkovském sídle amerických prezidentů). Mezi hráči byli McGeorge Bundy, Carl Kaysen, Henry Kissinger a Walt Rostow. Podle všeho byla hra velmi realistická. O rok později během kubánské krize řekl



Bundesarchiv,
Bild 183-88574-0003 / Stöhr / CC BY-SA 3.0 DE

David Ellsberg Waltu Rostowovi: „Tohle ukazuje, jak realistická ta berlínská hra byla.“ Odpověď pak bylo: „Nebo jak nereálné je tohle všechno.“

Na Halloween roku 1963 vedl Schelling další hru – tentokrát pro předsedu sboru náčelníků štábů, ředitele amerického rozpočtu, šéfa mariňáků a ministra spravedlnosti Roberta Kennedyho. Podle všeho byl Bobby hrou skutečně zaujat a chtěl odehrát další, zaměřenou na občanská práva. Nikdy k ní ale nedošlo, protože o dvacet tří dní později byl zavražděn jeho bratr a Kennedy měl jiné starosti.

New Games (šedesátá léta 20. století)

Dalším poměrně významným východiskem pro vznik RPG bylo hnutí New Games, které na konci



šedesátých let vedli Kenneth Boulding a architekt Buckminster Fuller. Hnutí odmítlo základní premisu, na které hry (a především wargamovky) do té doby stály – a tím byl předpoklad, že každá hra má jednoho vítěze, který bere vše. New Games to nahradily myšlenkou kooperativní hry, kde odměnou samou je *hraní*. Tyto nové hry sahaly od projektu Stewarda Branda jménem „Zeměkoule“, který spočíval v tom, že dava kutálel velkou nafouknutou zeměkouli po poli... až po společné divadelní a kooperativní projekty, které se už tehdy jmenovaly „hraní rolí“ (role playing) ještě před tím, než RPG vznikly.

BRAUENSTEIN (1967, nepublikováno)

Pokud se bavíme o zdrojích a počátcích RPG, dojdeme zákonitě ke jménu **David Wesley**. Ten byl členem dodnes existující skupiny *Midwest Military Simulation Association* (MMSA), která sdružovala hráče deskových her a wargame v Minneapolis a St. Pauls (dvojice měst oddělená řekou, často známá jako Twin cities).

Skutečné dějiny RPG, jak jej známe dnes, se začaly psát v roce 1967, kdy David Wesley dělal rozhodčího pro wargame z napoleonského období odehrávajícího se ve fiktivním německém městečku *Brauenstein*. Na hru se příšlo podívat příliš mnoho hráčů, a proto se rozhodl, že i jim umožní, aby se na hře podíleli. Rozdal proto i okolostojícím role ve hře – mezi hráči tak byl starosta města, bankér, šéf zdejší univerzity a další. Během hry musel zavádět mnoho ad-

Dave Arneson

Autor: Madeline Ferwerda, CC BY-SA 2.0

(zdroj: [Wikimedia Commons](#))



hoc pravidel, protože hráči začali skutečně hrát svěřené postavy. Došlo dokonce k duelu mezi dvěma postavami, který byl rozhodnut hodem kostkou. Výsledky byly hodně chaotické a Wesley sám hru považoval za neúspěch. Jeho hráčům se ale líbila a pozádali ho, aby s nimi hrál další.

Wesley během této hry položil několik základních kamenů pro budoucí hraní RPG. Hráči se propříště identifikovali s jednou postavou na bitevním poli (namísto celé armády jako v případě wargame) a volná pravidla jim umožňovala vykonat jakoukoli akci, jejíž výsledek určil rozhodčí hry (na rozdíl od wargame a deskovek, kde jsou akce modelů omezené na několik popsaných). Wesley sám byl prokazatelně ovlivněn pracemi lidí z RANDu (především The Compleat Strategist od Kennetha Swezyho, která se věnuje teorii her) i pracemi lidí, kteří se věnovali New Games.

Později přišel Wesley s novým scénářem, kde se postavy snažily provést převrat (nebo mu zabránit v případě jiných postav) v malé latinskoamerické zemi. Pak byl ale Wesley povolán do armády, aby jel bojovat do Vietnamu. Nikdy si svůj vynález nového hraní nepatentoval nebo jakkoli jinak neochránil, protože v té době předpokládal, že ve Vietnamu padne. Navzdory tomu přežil a po dvou turnusech, které si tam odsloužil, se vrátil domů. K RPG se ale nevrátil, napsal několik deskových her a poté se podílel na vytváření počítačových her.

Jeho herní skupinu převzal **Dave Arneson** (jak správně tušíte, jeden ze dvou autorů DUNGEONS & DRAGONS), další z členů MMSA, který přišel na první *Brauenstein* a pak pokračoval v hraní. Arneson původně pokračoval ve scénáři latinskoamerické země, ale pod vlivem Pána prstenů a Dark Shadows (americký hororový televizní seriál) se rozhodl přejít na fantasy scénáře, které byly plné skřetů, elfů a čarodějů. V roce 1970 vstoupil mezi prvními do společnosti Castle & Crusade Society, zaměřené na hraní středověkých wargame, kterou vedl **Gary Gygax** (a tady už je druhý z autorů DUNGEONS & DRAGONS).

CHAINMAIL (1971)

Gary Gygax se začal o wargaming zajímat poté, co na srazu „Lake Geneva Wargames Convention“ (LGWC funguje dodnes, známější je jako GenCon; Lake Geneva americké město ve Wisconsinu) zahlédl hraní hry *Siege of Boden-*

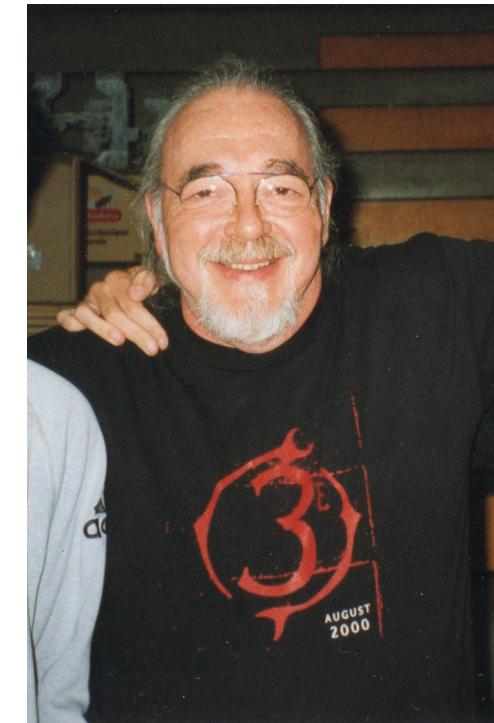


burg. Vytvořil pak několik vlastních pravidel pro hraní středověkých bitev a založil kvůli tomu, jak již bylo zmíněno, společnost Castle & Crusade Society, kam brzy vstoupil David Arneson a velká část hráčů z Minneapolis a St. Pauls.

V roce 1970 nakoupili LGWC velké množství středověkých figurek a nevěděli, co s nimi. To motivovalo Jeffa Perrena, aby vytvořil pravidla pro hraní s těmito figurkami. Představil je pak Gary Gygaxovi, který je mírně upravil, a vyšly ve wargamerském časopise Panzerfaust jako „Geneva Medieval Rules“ („Ženevská středověká pravidla“). Pravidla poté několikrát rozšířil (kupříkladu o turnaje a osobní souboje) a měly velký ohlas na celou Castle & Crusade Society, protože tehdy pravidla pro středověké válčení byly vzácné.

V roce 1971 pak tyto upravené a pozmeněné pravidla vyšly souhrnně pod názvem CHAINMAIL („Kroužková košile“). Téměř na poslední chvíli k nim Gygax přidal čtrnáctistránkový „fantasy dodatek“, kde byly pravidla pro hrdiny, čaroděje, draky, elfy a další fantastické tvory a bytosti. CHAINMAIL se ukázal jako největší hit společnosti Guidon Games a prodávala se stovka kusů měsíčně.

CHAINMAIL se v mnoha ohledech podobá pozdějšímu DND (poprvé první edice DND vyžadovaly pro hraní vlastní pravidel CHAINMAIL a pravidelně se na něj odkazovaly; teprve ADND eliminovalo nutnost vlastnit knihu CHAINMAIL ke hraní), ale je to samozřejmě wargame. Objevují se tu magické zbraně, elementálové, kouzla jako Fireball a Lightning Bolt. Některé



Gary Gygax
Autor: Moroboshi, CC BY-SA 3.0
(zdroj: Wikimedia Commons)

figurky si také mohou házet záchranné hody, objevují se tu koncepty Řádu a Chaosu (tedy předobraz pozdějšího přesvědčení). Fantasy bytosti byly ve hře charakterizovány jako některé ze šesti druhů jednotek – hobiti byli zařazeni jako lehká pěchota, elfové byli pěchota těžká, hrdinové jsou pak řešeni jako čtyři těžcí pěšáci (bylo potřeba odebrat jim čtyři zásahové body... tedy pozdější hit pointy), superhrdinové pak byli ekvivalentem dokonce osmi těžkých pěšáků.

BLACKMOOR (počátky 1971, vydáno 1975)

Krátkce po založení Castle & Crusade Society vznikla myšlenka založení „Velkého království“ s tím, že kusy země v tomto království byly rozdány členům organizace, kteří o ně pak válčili. David Arneson získal zodpovědnost za severní državy Velkého království a zde začal vznikat svět, který později vyšel jako dodatek DnD. V těchto severních končinách Velkého království začal organizovat hry středověkého „Brauensteinu“ s pravidly Chainmailu.

BLACKMOOR fungoval jako válečná hra pro víc hráčů, která se soustředila na válku sil Chaosu proti Řádu. Středem hraní bylo baronství Blackmoor a hráči hry představovali síly dobra (Duane Jenkins byl jako „sir Jenkins“ vládcem Severní marky, Mike Carr byl biskupem Blacmooru a podobně).

Hráčům se velice zalíbila dodatečná mechanika, kterou Arneson vymyslel – tou bylo prozkoumávání podzemí. Byla to pro ně nejzábavnější část hry, a tak kolem roku 1972 se už řešily v podstatě jen výlety do podzemí. Jak poptávka po hraní BLACKMOORU vzlrostala, předal Arneson autoritu rozhodčích her i pro své původní hráče (kteří pak dělali pro rozhodčí v rámci svých skupin).

V létě roku 1972 prezentoval svoje inovace celé Castle & Crusade Society v rámci článku a na podzim pak hru předvedl osobně Gary Gygaxovi. Následně nato začaly práce na DUNGEONS & DRAGONS.



Hraní Blackmoorské kampaně pokračovalo a začalo se koordinovat s hraním paralelní kampaně zvané Grayhawk, kterou vedl v Lake Geneva právě Gary Gygax. Když ale klíčoví účastníci hraní (především Arneson) odešli z Minneapolis do Lake Geneva, aby tu pracovali, hry se stávaly čím dál více sporadičtější.

Svět Blackmooru pak vyšel jako druhý dodatek pro DND (prvním byl Gygaxův *Greyhawk*) pod TSR v roce 1975. Obsahoval nová monstra, poklady a první vydané dobrodružství pro RPG vůbec, kterým se stal „Temple of the Frog“ („Chrám žáby“). Kromě popisů v dobrodružství neobsahoval dodatek žádný popis světa, ten přišel až později.

DUNGEONS & DRAGONS (1974)

Původní DND, které se dnes často označuje jako ODND (original DND), vyšlo v roce 1974 v podobě tří útlých sešitků. Bylo to první vydané RPG na světě. V mnoha ohledech navazovalo na CHAINMAIL, ze kterého se pravidla vyvinuly, a jak již bylo řečeno, v textu se na něj i odkazovalo. CHAINMAIL měl navíc sloužit pro vyhodnocování bitev velkých armád.

Text sám byl napsán z pohledu wargameru, takže úplný nováček, který nehrál wargame, měl smůlu, protože netušil, co se tam řeší. Přesto bylo DND ohromným úspěchem. První rok se prodalo tisíc kopií hry, druhý rok pak již více než tři tisíce kusů a prodeje dál rostly. V roce 1975 vyšla dvojice dodatků (zmíněné moduly *Greyhawk* a *Blackmoor*), hru pak dále rozšiřovaly

další oficiální publikace a články v nesčetných fanzinech.

V roce 1977 vydala TSR krabicovou verzi DND – *Dungeons & Dragons Basic Set*. Ten představoval zjednodušená pravidla cílená na nováčky, kteří chtěli s hraním RPG začít. V roce 1978 pak vyšlo ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS (ADND), které se oprostilo od návaznosti na wargame, a šlo o pravidlově sjednocenou podobu původního DND, které už k hraní nepotřebovalo CHAINMAIL. Od původního DND se také v mnoha ohledech odlišovalo a přechod z hraní DND na ADND vyžadoval určité konverze (obě hry nebyly kompatibilní).

Další RPG hry (1975 a dál)

Již rok poté, co vyšlo ODND, se na trhu objevily další RPG systémy. V roce 1975 samotném tak vyšla čtveřice dalších her. Druhá RPG, kterou TSR vydala, byla EMPIRE OF THE PETAL THRONE



Diacritica, CC BY-SA 3.0 (zdroj: Wikimedia Commons)

odehrávající se ve světě Tékumel od M. A. R. Barkeru, třetí pak westernově zaměřený BOOT HILL (na které se podíleli Brian Blume, Gary Gygax a Don Kaye).

Vyšla i dvojice her od konkurenčních společností. Druhou RPG hrou, která vůbec vyšla tak byli TUNNELS & TROLLS od Flying Buffalo, kterou vytvořil Ken St. Andre. Záměrem bylo vytvořit více přístupnou verzi DND, která by byla vhodná i na hraní pro jednoho hráče nebo třeba hraní pomocí dopisů (play-by-mail). Stejně tak vyšla i hra EN GARDE! od společnosti Game Designers' Workshop, ve které se utkávali duellisti v Paříži sedmnáctého století.

V následujících letech následovaly další a další hry. Žánr RPG byl jasně definován a získával si stále více popularity mezi hráči wargame i úplnými nováčky. Značka *Dungeons and Dragons* přešla v roce 1997 pod Wizards of the Coast poté, co TSR téměř zbankrotovala.

Během své více než třicetileté historie se RPG hry vypracovaly z odvětví pro pář nadšenců na důležité odvětví herního průmyslu. Přestože rolové hraní muselo vydržet ohromnou kontroverzi v osmdesátých letech, za kterou stála Patricia A. Pulling a její B.A.D.D. („Bothered About Dungeons & Dragons“, tedy „Máme obavy z Dungeons & Dragons“), stejně jako masivní krizi a propad hráčské popularity, která jej postihla v letech devadesátých. Celosvětově dnes existuje silná komunita, která se rolovému hraní věnuje.



napsal „OnGe“

Historie a realita

ŽIVOT, VESMÍR A VŮBEC

Vesmír je velký. Fakt hrozně moc velký. O tom ale už bylo napsáno víc než dost. Ale ačkoliv se už stovky lidí podívaly mimo naši rodnu hroudu, máme my pozemštané dost mlhavé a zkreslené představy o tom, jaké to tam nahore vlastně je.

Proto si dnes uděláme malou exkurzi do sféry kosmonautiky a odpovíme si na některé otázky života, vesmíru a vůbec, které jsou snad tak staré jako lidstvo samo. Třeba jak si ve stavu beztíže dojít na záchod.

Stav beztíže

Beztížný stav je stav, kdy předměty nemají žádnou tihu. Čajová lžička nebo raketoplán, obojí má stejnou, tedy nulovou tihu. Proto se tomu říká stav beztíže. Výlet do vesmíru je tak vlastně nejúčinnější dieta na světě. Ať vážíte kolik chcete, během méně než deseti minut nebudeste vážit ani gram! Za tu dobu vás raketa vynese na oběžnou dráhu, kde panuje stav beztíže. Tedy, nebudeste nic vážit, ale vaše hmotnost zůstane stejná.

Pokud si ještě vzpomenete na hodiny fyziky ze školy a máte to štěstí, že vám to nepo-

dali příliš zmateně, pak víte, že tíha a hmotnost není totéž. Tíha je síla, která působí na předmět v gravitačním poli a závisí na hmotnosti. Hmotnost je množství hmoty daného předmětu. Čím větší hmotnost předmět má, tím více energie je potřeba, aby ho s ním mohli pohnout, a také má tím větší tíhu, když se dostane do gravitačního pole.

To mimo jiné znamená, že ve stavu beztíže sice máte vy, raketoplán i čajová lžička nulovou tihu, ale zatímco s čajovou lžičkou můžete dělat co chcete, s raketoplánem pohnete jen stěží. Hmotnost se nám totiž nemění. I když raketoplán nic neváží, nemůžete ho vzít a zahodit, protože jeho hmotnost mnohonásobně převyšuje tu vaši. Ve skutečnosti byste se při takovém pokusu akorát od raketoplánu odrazili a odletěli byste vy.

Přesněji řečeno, do pohybu by se dal i raketoplán, opačným směrem než vy, jen daleko méně. Se skafandrem budete mít hmotnost nějakých 200 až 250 kilogramů (pokud jste ve vesmíru a chcete házet raketoplánem, obléct si skafandr je to nejrozumnější, co můžete udělat). Donedávna používané raketoplány měly hmotnost 78 000 kilogramů (ale třeba takový Dream Chaser, který by mohl jednoho dne převzít roli raketoplánů, už by měl vážit okolo 12 000 kilogramů).

Když tedy ten raketoplán čapnete za čumák a mrštíte jím vši silou, odmrštíte sami sebe rychlostí několika málo metrů za sekundu (v závislosti na své fyzické). Řekněme něco přes 2 metry za sekundu. 78 000 kilogramů vážící ra-

ketoplán má ale více než třistakrát větší hmotnost, takže vliv vašeho hodu bude o to menší. Začne se pohybovat opačným směrem než vy, a to rychlostí asi 7 milimetrů za sekundu.

Jestli jste měli dost rozumu a před pokusem se k raketoplánu přivázali, vaše vzdalování skončí v momentě, kdy se lano napne. Vy přestanete mizet rychlostí 2 metry za sekundu a raketoplán se přestane sunout 7 milimetrů za sekundu opačným směrem. A až přeručujete zpátky, bude raketoplán dokonce na stejném místě, jako by byl, pokud by vás nenapadlo jím házet. Stejně jako se vy přitahujete k raketoplánu, přitahujete i raketoplán k sobě.

Kdyby vás ovšem s raketoplánem nic nepojilo, budete se vzdalovat stále stejnou rychlosťí, až si zmizíte z dohledu. Dobrá zpráva je, že až obletíte Zemi, znova svůj raketoplán spatříte. Má to ale dva drobné háčky...

Oběžná dráha

V první řadě vám bude trvat docela dlouho, než svůj raketoplán znovu uvidíte. Dva metry za sekundu není žádný foř a délka oběžné dráhy se počítá na desetitisíce kilometrů. Kdybyste tuhle legrácku udělali zhruba na oběžné dráze Mezinárodní vesmírné stanice, měli byste na přemýšlení o tom, jak moc pitomý nápad to byl, nějakých 495 dní.

V případě, že se vám podaří za tu dobu neumřít hladem, žízní, nedostatkem kyslíku nebo nudou, a budete stále doufat, že konečně nasednete do raketoplánu, zařeknete se, že



už ven nikdy nevylezete a zamíříte domů, čeká vás zklamání. Raketoplán bude (vůči Zemi) bud' pěkný kus pod vámi nebo nad vámi. V závislosti na tom, jestli jste s ním házeli po směru nebo proti směru své oběžné dráhy. Jak je to možné?

Ačkoliv je na oběžné dráze stav beztíže, není to způsobeno tím, že bychom byli mimo dosah gravitačního působení Země. Gravitační síla se vzdáleností slabne. Je to trochu znát i na Zemi – jestli na pláži u Sředozemního moře vážíte metrák, na vrcholu Everestu budete vážit o 280 gramů méně (alespoň v případě, že při výstupu nezhubnete ani gram). Jenže i tisíce kilometrů nad povrchem tu gravitace pořád je a táhne vás směrem k zemi.

Družice, Mezinárodní vesmírná stanice nebo třeba Měsíc ale nespadnou na zem, protože gravitační síla je vyrovnaná odstředivou silou. To je důvod, proč se tam nahoře všechno točí a proč vlastně něco jako oběžná dráha vůbec je.

Mezinárodní vesmírná stanice (ISS), poletující si ve výšce mezi 410 a 420 kilometry, musí letět rychlosťí 27 600 kilometrů v hodině. Pokud tedy jste na ISS, nepotřebujete na cestu kolem světa 90 dní, ale stihnete to za 92 minut... i když trochu z dálky.

Ve výšce 35 786 kilometrů se nachází geostacionární oběžná dráha. Najdete zde většinu meteorologických, komunikačních i jiných satelitů – jednoduše proto, že jeden oběh na této dráze trvá 24 hodin a družice se tak nachází

více méně stále nad stejným místem zemského povrchu. V této vzdálenosti je také gravitační síla o poznání slabší, a proto zde družice obíhají rychlosťí okolo 11 000 kilometrů v hodině.

Vraťme se k našemu vrhu raketoplánem. Pokud bychom se od raketoplánu odmrštili po směru oběhu, naše rychlosť se zvýší o 2 metry za sekundu (asi 7,2 km/h) a raketoplán zpomalí o 7 milimetrů za sekundu (asi 25 centimetrů za hodinu). To znamená, že odstředivá síla působící na raketoplán bude nepatrně menší a začne pomalu klesat (a nakonec spadne), zatímco odstředivá síla působící na nás by se zvětšila a my bychom se pomalu, ale jistě začali vzdalovat a časem opustili sluneční soustavu – tak za pár milionů let, pokud mezitím nenarazíme do Jupiteru nebo podobné překážky.

Jak vidíte, není to žádná legrace.

Chris Hadfield nám na ISS předvádí, jak to vypadá když se v beztížném stavu pokusíte výzdímat hadr.



Kosmonauti nepláčou

S těmito vyhlídkami je dost těžké zachovat si dobrou náladu a nikdo nebude považovat za zbabělost, když si zakvílíte jako šakal. Hlavně ale neplačte! Když jste ve stavu beztíže a ještě k tomu ve skafandru, pláč vás může ohrozit na životě.

Jakákoliv tekutina, slzy nevyjímaje, se chová ve stavu beztíže trochu jinak, než jsme zvyklí. V první řadě neteče shora dolů (nic takového jako nahoře nebo dole v beztížném stavu není) a nerozlévá se. Vlastně naopak. Povrchové napětí kapaliny způsobuje, že pokud chrstenete na zem kýbl vody, tak se sice po podlaze rozlije, ale pak se zase slije a utvoří různě velké kapky, nebo lépe řečeno koule.

Když začnete plakat, tak se vám taková koule vytvoří na očích. První, co člověka napadne, je oči si utřít, ale to dost dobře nejde – máte na hlavě přilbu. Krom toho, že vlastně nic neuvidíte, se může stát, že pokud budete dál brečet jako želva, můžete tuto „kapku“ prostě vdechnout a utopit se.

Kanadský kosmonaut Chris Hadfield o tom ví své. Ne že by ho při montování robotické ruky na ISS zachvátila nepřekonatelná lítost nebo tak něco. Po pěti hodinách práce ho zkrátka začalo pálit levé oko. Oko pálilo a slzelo a nakonec slzy zaplavily i Hadfieldovo druhé oko.

Protože nic neviděl, nezbývalo než požádat o radu pozemní personál. Ten



došel k závěru, že podráždění oka způsobil únik hydroxidu lithného, který se používá k pohlcování oxidu uhličitého. Je to tedy látka, která je potřebná, aby se člověk neudusil, ale není zrovna zdravé se v tom přímo koupat. Bylo třeba vyvětrat, tedy otevřít ventil a nechat vzduch ze skafandru uniknout ven.

Když poslepu otevřel ventil, slyšel Hadfield, jak vzduch kvapně opouští jeho skafandr. Pomohlo to. Unikající vzduch s sebou vzal uniký hydroxid lithný i nahromaděné slzy a po opětovném natlakování skafandru Hadfield nejen že zas viděl, ale mohl i dokončit instalaci robotické ruky.

Procházka jen tak nalehko

Už se vám jistě někdy stalo, že jste vyrazili z domu a po pár metrech zjistili, že jdete v pantoflích, nemáte klíče nebo vám chybí nějaká část oděvu. Co by se ale stalo, kdybyste z raketoplánu vystoupili bez skafandru? Možná si říkáte: „To si dělá sstrandu! Vždyť je tam vzduchoprázdro! Když hodíte člověka do vzduchoprázdro, exploduje. Navíc je ve vesmíru šílený mráz, takže ještě než exploduje, tak mu umrzne hlava!“

Vězte, není tomu tak. Je sice prada, že člověk je stavěný na to žít v tlaku kolem 100 kPa, ale to ještě neznamená, že exploduje, když takový tlak mít nebude. Když budete v bazénu nebo v moři a potopíte se 10 metrů hluboko, bude na vás působit dvojnásobný tlak. Lidé se ale docela běžně potápějí i do 30 metrů, a pokud se rychle vynoří (rozdíl tlaku je 3x větší, než

kdyby skočili do vzduchoprázdro), neexplodují.

Například ve skafandrech je tlak výrazně nižší než na povrchu Země – místo 100 kPa může být ve skafandru až 32,4 kPa, což je o něco méně, než je na vrcholu Mount Everestu. Důvod je prostý – čím menší tlak je uvnitř, tím méně je materiál skafandru namáhaný a tím je menší riziko v případě, že by měl skafandr nějakou trhlinu (vzduch bude zkrátka unikat pomaleji a je menší riziko, že se kvůli tomu bude skafandr dál trhat). Skafandr je také ohebnější. Při natlakování na pozemskou úroveň by kosmonauti připomínali panáčka Michelina.

Horolezci na vrcholu Everestu ale kvůli řídkému vzduchu sotva chodí, jak to, že kosmonauti zvládnou opravovat družice a vůbec dělat všechny ty komplikované věci? Na rozdíl od horolezců, kteří si jen sem tam dýchají kyslíku, kosmonauti mají skafandr naplněný čistým kyslíkem. Mohou tak bez problémů fungovat i v takto nízkém tlaku.

Aby nebyl rozdíl tlaku uvnitř a vně kabiny tak velký, měly být čistým kyslíkem plněny i kabiny kosmických lodí. Zásadní nevýhodou čistého kyslíku však je fakt, že se v něm všechno stává velmi hořlavým, a jakmile jednou vypukne požár, prakticky se nedá uhasit. Závada na elektrickém zařízení spolu s atmosférou čistého kyslíku byly přičinou tragického požáru na palubě Apolla 1, během kterého zahynuli všichni členové posádky. Ve skafandru je však riziko

požáru výrazně menší a výhody nižšího tlaku tu jasně převládají.

Co se ale stane, když člověk jen tak bez skafandru vyleze do vzduchoprázdro? To závisí na tom, jak rychle vyleze, tedy přesněji jak rychlá bude dekomprese.

Na rozdíl od horolezců, kteří si jen sem tam dýchají kyslíku, kosmonauti mají skafandr naplněný čistým kyslíkem.

skafandr natlakován na pozemský tlak a ten se najednou v půli roztrhne.

Kdybyste si například sundali přilbu nebo se vás nějaký Hal 9000 rozhodl vycucnout do vesmíru, bude pokles tlaku pomalejší – mezi půl až jednou sekundou. Pokud jste se v ten moment zrovna zhluboka nenadechli, je riziko poškození plic poměrně malé, a když se nebudete snažit zadržovat dech, možná to přeckají i vaše bubínky.

Při pomalejším poklesu tlaku, který může nastat například, když máte díru ve skafandru, trupu lodi nebo během doby, než se vyčerpá vzduch z přechodové komory, vám v zásadě žádné riziko nehrozí, pokud se nebudete snažit zadržovat dech nebo si nedej bože zacpat nos



(v takovém případě opět hrozí poškození plic nebo protržení ušních bubínků). Jediným problémem zůstává, že po vyčerpání vzduchu nebudete mít co dýchat.

U atmosférického tlaku je zajímavé, že určuje i takové věci, jako je bod varu. Ve škole nám říkali, že bod varu vody je při 100 stupních Celsia. To je pravda, ale při tlaku na hladině moře. S klesajícím tlakem klesá i bod varu. Pomocí teploměru a kotlíku s vodou tak cestovatelé v minulosti určovali přibližnou nadmořskou výšku. Pokud tlak klesne na takzvaný Armstrongův limit (nejmenuje se podle kosmonauta Neila Armstronga, ale podle Harryho George Armstronga, který založil Ústav vesmírné medicíny amerického letectva v roce 1947), tedy na 6,3 kPa, klesne bod varu na 37 stupňů Celsia. Při tomto tlaku plíce nemohou žádným způsobem dodávat kyslík do krve a předtím, než ztratíte vědomí, cítíte, jak se vám na jazyku vaří sliny.

Když už jste jednou ve vzduchoprázdnou a podařilo se vám bez zranění přežít dekomprezi, jediné, co vám schází, je kyslík. Ten vám navíc

schází výrazně více, než pokud byste byli řekněme pod vodou, protože si nemůžete držet zásobu vzduchu v plicích. Během zhruba 10 sekund tedy ztratíte vědomí, a pokud vás během zhruba minuty nikdo neokysličí, je po vás.

Je také pravda, že ve vesmíru je příšerná zima. Ve vzduchopráznu totiž není dohromady nic, co by mělo mít nějakou teplotu. Veškeré teplo je tedy dané kosmickým zářením, a pokud na vás zrovna nepraží sluníčko, tak kosmické záření zvládne udělat teplotu asi 3 stupně nad absolutní nulou, tedy -270 stupňů Celsia.

Když ponoříte ruce do studené vody, budete během minuty jako rampouch, i když má daleko vyšší teplotu než -270 stupňů. Jenže ve vesmíru je vzduchoprázdro, takže na rozdíl od kýble studené vody tu není nic, co by vás mohlo ochladit. Veškeré teplo, které ztrácíte, se ztrácí zářením a to nejde zrovna rychle.

V podstatě je daleko větší problém se ve vesmíru uchladit než nezmrznout. Proto jsou také skafandry, vesmírné lodě, družice nebo stanice bílé, případně pokryté lesklou vrstvou.

Není to proto, že kdyby byly černé, nebudou dobré vidět a daňoví poplatníci by měli pocit, že vyhodili peníze oknem, ale proto, že lépe odrážejí sluneční světlo, a tím pádem se méně ohřívají.

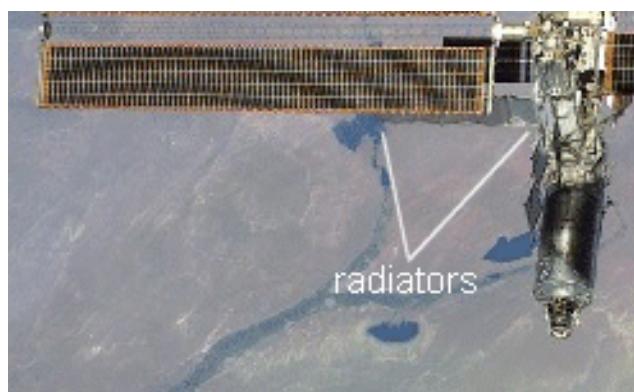
Mezinárodní vesmírná stanice má pod solárními panely, které jí dodávají energii, ukryty tepelné radiátory, které odvádějí teplo ze stanice a vyzařují ho do prostoru. Mají pěkných pár desítek čtverečních metrů, aby stačily vyzářit nejen teplo, které stanici dodá slunce (během těch asi 50 minut, kdy stanici během oběhu osvětuje), ale i teplo produkované přístroji a kosmonauty na palubě.

Ticho tam nahoře!

Se vzduchoprázdnem se pojí ještě jedna zásadní věc – ve vesmíru nikdo neuslyší váš křik. Nejenže tam celkem nikdo není a vesmír je hrozně velký, ale hlavně zvuk se ve vzduchoprázdnou nešíří. Nemůže totiž v čem.

Zvuk jsou vibrace, které se přenášejí hmotou, a v zásadě se dá říct, že čím je hmota hustější, tím lépe zvuk vede. Ve vodě se zvuk šíří daleko lépe než ve vzduchu a to nic není proti tomu, jak se nese třeba železem. Ve vzduchoprázdnou ale poletuje jen pár zapomenutých atomů a částic vzdálených od sebe natolik, že prostě žádný zvuk vést nemohou.

Paradoxní na tom celém je, že když už jste tam nahoře, tak na nějaké ticho můžete zapomenout. Ať už jste ve skafandru nebo na palubě nějaké kosmické rachotiny, vždycky je tu nějaký



přístroj, který dělá hluk. A protože uvnitř vzduchoprázdno není, tak to slyšíte. Stejně tak můžete zaklepat na okénko a uvnitř to bude slyšet, a když se střetnete s nějakým zapomenutým šroubem, bude to pěkná rána.

Stačí ale jen malý kousek vzduchoprázdna k tomu, aby nic z toho slyšet nebylo.

Život v bandasce

Že člověk dokáže žít mimo naši planetu i docela dlouhou dobu, už je známá věc. Valerij Poljakov strávil na palubě Miru dohromady přes 22 měsíců, přičemž na jeden zá tah vydržel ve vesmíru celých 437 dní a 18 hodin.

Jakkoliv si můžeme kosmonauty idealizovat, jsou to stále jenom lidé a musejí jíst, pít, spát a chodit na záchod. Nic z toho ale není na palubě vesmírné lodi nebo stanice tak jednoduché, jak by se mohlo na první pohled zdát.

Jídlo není takový problém, pokud se zrovna raketa se zásobami o pár měsíců neopozdí. V dnešní době už se kosmonauti nekrmí jídlem v tubách, podivným želé ani jinými amarouny. Na guláš se šesti ovšem můžete zapomenout – jídlo musí být natolik kompaktní, aby se nerozletelo po celé kabíně a dalo se rozumně snít. Sendviče, ovoce, zelenina, sýr, a dokonce i špagety mají své místo na jídelníčku kosmonautů.

Se svačinou v beztížném stavu může ale nastat jeden problém a tím problémem je vesmírná nemoc. Nebojte, nejde o to, že byste snědli něco špatného, ze zelenali a narostla vám tykadla. Jde v zásadě o obdobu mořské nemo-

Peggy Whitsonová a Valerij Korzun svačí na ISS



ci, jen horší. Příčinou mořské nemoci je houpání lodi. Kapalina ve vašem vnitřním uchu, díky které víte, kde je nahoré a kde dole, se neustále přelévá sem a tam a mnohým se z toho udělá zle.

V beztížném stavu se chová kapalina ve vašem vnitřním uchu stejně jako jakákoli jiná kapalina. Jinými slovy nepřelévá se, ale shlukuje se, a jak se pohybujete, plácá se z jedné stěny na druhou, a než si na to člověk zvykne, má z toho v hlavě pořádný zmatek. Člověk vlastně zažívá podobné pocity jako při volném pádu, jen 24 hodin denně.

Zatímco na houpající se lodi mohou lidé s mořskou nemocí veselé zvracet přes palubu, ve vesmíru je to něco jiného. Jelikož už jsme si popsali, jak se v beztížném stavu chovají kapaliny, a vzhledem k tomu, že se prostě nedá otevřít okýnko, když to na člověka přijde, jistě si dokážete představit, co by to bylo za svinčík.

Nezbytnou součástí každého letu jsou tedy i pytlíky na zvracení, vybavené ubrouskem a zipem, aby se daly bezpečně uzavřít. Když už totiž jednou takový „náklad“ na palubě máte, musíte s ním vydržet – nemůžete prostě otevřít okýnko a zahodit to. I kdyby to šlo vyhodit třeba skrz přechodovou komoru, akorát byste tím vytvořili nový kus kosmického smetí a jednoho dne by takový kus mraženého fujtajblu mohl sesetřilit nějakou družici.

Pokud si chcete udělat konkrétnější představu, jak se tento problém řeší, podívejte se na video v následujícím článku, kde vám to Chris Hadfield důkladně vysvětlí:

- <http://www.space.com/20825-how-to-barf-puke-vomit-in-space-video.html>

Pít v beztížném stavu není nic tak náročného, pokud se k tomu správně postavíte. Vytáhnout skleněnou láhev a nalít si třeba sklenici vína jednoduše nejde – kapalina se bude držet v lávci a bylo by to jako dobývat z lávce kečup pouze s tím rozdílem, že když otočíte láhev dnem vzhůru, její obsah nikam nepoteče. Když si ale vezmete brčko, můžete láhev bez problému vypít. Pokud je láhev měkká, můžete její obsah vymáčknout a chytit za letu. Nebo vám jako napajedlo stačí hadice s kohoutkem, ze které si jednoduše pustíte vodu, co hrdo ráčí. Jen si musíte dát pozor, abyste všechnu vodu pochytili a neskončila v některém z drahých, ale dost možná i životně důležitých přístrojů, co jsou kolmě vás.



Jak to vypadá ve skutečnosti, vám předvede Greg Olsen v následujícím videu:

- <http://www.youtube.com/watch?v=Fg1RMEIP6i4>

Když kosmonauti jedí a pijí, je jasné, že dříve či později budou muset na záchod. Fakt, že si ve stavu beztíže všechno tak nějak poletuje, dává tušit, že to nebude úplně legrace. Vesmírná toaleta je ve své podstatě jedna hadice a jedna roura čouhající ze zdi. Hadice slouží k odvodu moči, pro vykonání závažnější potřeby se pak usadíte na ústí zmíněné roury. Celé je to ve své podstatě vysavač, takže exkrementy putují směrem dovnitř a nehrozí, že by se vám nějaká hrůza vrátila zpět.

Nejhorší máme za sebou, ted' je třeba si umýt ruce. Ve srovnání s předchozím výkonem to bude hračka – stačí si na ruku vymáčknout větší kapku mýdlové vody, umýt ruce v zásadě tak, jak jsme zvyklí, a utřít do ručníku. Jak vidíte, ručník je skutečně nezbytný, pokud chcete cestovat vesmírem.

Chcete-li vidět, jak se to dělá v praxi, Chris Hadfield vám to předvede v tomto videu:

- <http://www.youtube.com/watch?v=JUUvlInnVMSQ>

Večeři máme za sebou, vyčúrali jsme se, umyli ruce a můžeme jít spát. Spánek ve stavu beztíže má jednu zásadní výhodu v tom, že vám stačí spacák a můžete se uvelebit kdekoliv. Třeba i na

stropě a hlavou dolů – nahoře a dole v beztížném stavu nemá prakticky žádný význam. Bohužel, to je dohromady asi jediná výhoda.

Většina kosmonautů trpí nespavostí a jsou nuceni pravidelně užívat prášky na spaní. Důvodů je celá řada a jen těžko říct, který je ten hlavní. V první řadě, na palubě vesmírné lodi nebo stanice neprobíhá běžný denní cyklus dne a noci. Svítí se neustále a stejnou intenzitou. Mozek tedy nedostává informaci o tom, že se stmívá a půjde se spát. Dalším problémem je hluk, protože přístroje nejsou zcela tiché a musejí pracovat 24 hodin denně. Nakonec je tu fakt, že v beztížném stavu zažívá člověk neustále pocit volného pádu, což může klidný spánek výrazně rušit.

Jak to chodí na ISS, pokud jde o spánek, jídlo a hygienu, demonstruje Sunita Williamsová v následujícím téměř devítiminutovém videu:

- <http://www.youtube.com/watch?v=fa3nuXxM8yk>

Laskavé objetí geomagnetického pole

Naše planeta nám poskytuje vše, co potřebujeme k životu, často i tak, že o tom vlastně ani netušíme. Magnetické pole Země nedělá jen to, že otáčí střelky kompasu k severu. Slunce krom toho, že svítí, vystřeluje do vesmíru ohromné množství nabitých částic. To dělají nakonec všechny hvězdy a tvoří tak podstatnou složku

kosmického záření. Mimo to si slunce sem tam uplivne pár milionů tun žhavého plazmatu, které pak putuje vesmírem. Jelikož jsou částice stejně jako plazma nabité, jsou strhávány magnetickým polem, a místo aby nás přímo bombardovaly, jsou zpomaleny, vychýleny z dráhy tak, že Zemi jen „obtečou“, nebo taženy směrem k pólu, kde při průletu atmosférou vytvázejí polární záře.

Díky tomu také neumíráme na nemoc z ozáření a neumírají na ni ani kosmonauté na oběžné dráze. Jenže magnetické pole Země není všudypřítomné – dosahuje jen do vzdálenosti několika desítek tisíc kilometrů. To je ovšem jen zlomek vzdálenosti, kterou je třeba urazit, když se chcete vydat k jiné planetě nebo třeba jen k našemu Měsici.

Mise Apollo 11 trvala 8 dní, během kterých se trojice kosmonautů stačila dopravit na Měsíc, Neil Armstrong pronesl svoji slavnou větu a nakonec se vrátili zpět na Zemi. Značnou část této doby strávili mimo ochranu magnetického pole Země a dostali dávku kosmického záření odpovídající několika rentgenům hrudníku. Taková dávka radiace není nijak znatelně nebezpečná, pokud bychom ale letěli třeba k Marsu, byla by dávka záření (i doba letu) řádově vyšší a mohla by znamenat zdravotní riziko.

Kosmické záření ale dělá i jiné věci, než že ohrožuje vaše zdraví. Jsme zvyklí, že pokud zavřeme oči (a nemáme zrovna za oknem lampu veřejného osvětlení), pak nevidíme nic. Vlivem kosmického záření ale můžete vidět podivuhodné věci.



Když kosmonauti během letů Apollo mimo magnetické pole Země zhasli světla nebo zavřeli oči, viděli zhruba každé tři minuty slabé záblesky světla. Jednalo se bud o světelné body, šmouhy nebo skvrny. Možná vás napadne, že to může být pěkné, ale zkuste při tom spát.

Tento fenomén se zatím nepodařilo dokonale vysvětlit, ale jeho příčinou je podle všeho kosmické záření. Konkrétně nabité částice procházející oční bulvou, které se střetly s nějakou molekulou a uvolnily tak část své energie formou světla.

Alternativním vysvětlením tohoto jevu jsou manévry Aštarovy vesmírné flotily.

Žádnou paniku!

Ačkoliv krátký výlet mimo naši planetu bude jistě exotičtější výpravou, než je cesta kolem světa, stále platí stejně přírodní zákony jako na Zemi. Jsou tu jen rozdílné podmínky. Natolik rozdílné, že se tím otevírá docela nový svět, s novými možnostmi i překážkami.

Filmová a televizní produkce nám ovšem vytrvale vštěpuje, že každá vesmírná loď musí mít umělou gravitaci, při změně směru prováděj manévry jako letadlo a prolétávající barevné proužky, kterým se říká laser, phaser, blaster, nebo jiný „-er“, dělají pekelný randál. Není se čemu divit – nechat herce poletovat nad scénou by bylo dost náročnější, než aby prostě chodili v „umělé gravitaci“, „letecké“ manévry vypadají efektně a hřmot lodních motorů a paprskometů je pro diváka také asi atraktivnější než ticho,

přerušované jen hlukem toho, co do lodi skutečně narazí.

Když ale zrovna netočíte film nebo seriál, nic z toho, co vesmír skutečně nabízí, není problém. Proč to tedy zahazovat?



napsal Argonantus

Historie a realita

PŘÍPAD VÁLEČNÉHO PLÁNU NA ZNIČENÍ IMPERIALISMU

Všechno začalo nalezením starého strategického plánu z dob studené války v roce 2011. V tisku se objevily dramatické komentáře. Nezdá se, že by k tomu byl důvod. Podle všeho to byl prostě jeden z mnoha plánů, které jsme sice nikdy neviděli, ale o jejichž existenci šlo těžko pochybovat. Zajímavější to ovšem bylo, když věc okomentoval opravdový voják, totiž major Neferit Sr., a všiml si několika podivností. Věc mne začala zajímat a dohledal jsem některé další souvislosti. A závěry jsou překvapivé.

Lze nad tím dále detektivně bádat, ale lze to také vzít jako inspiraci ke hře.

I. Co je na plánu k vidění

Nemá asi smysl podrobně komentovat jednotlivé položky plánu. Neferitovy podrobné komentáře jsou [v tomto pojednání](#). V dalším textu z nich částečně vycházím.

Začnu nejprve krátkým úvodem do problému pro úplné laiky, kteří jen přibližně tuší, o co v té studené válce vlastně šlo. Je to přece

jen už delší doba a plno čtenářů se narodilo do úplně jiného světa.

Marxismus-leninismus byl propojeným světonázorem, který se během socialismu vyučoval na vysokých školách. Byl povinnou součástí státnic, a to z jakéhokoli(!) oboru. Tedy i strojní inženýři museli složit základní zkoušky z marxismu, jinak prostě nevystudovali. Samozřejmě se strašlivě švindlovalo, všichni se tomu posmívali a nakonec z toho všeho v hlavě lidem uvízlo poměrně málo. Nicméně každý znal některé základní poučky a hlavně věděl, že posmívat se jim otevřeně byl recept na velikánské potíže.

Z těch nezpochybnitelných marxistických pravd nás zajímají především tyto dvě:

1. Západní kapitalistické státy se nacházejí ve stadiu imperialismu, které je konečným stadium. Je to stadium agresivní a útočné. Je tedy jisté, že na nás vojensky zaútočí. Je jen otázkou, kdy to bude.
2. Komunismus na celém světě zvítězí. Je to nevyhnutelné a dané vývojem dějin. Je tedy jisté, že ve vojenském střetnutí, které vyvolá imperialismus, socialistické státy zvítězí. Je jen otázkou, kdy to bude.

Vidím, že se hlásí několik jedinců s námitkami. Nuže, těmto pochybovačům je nutno říci, že tohle vymyslel sám V. I. Lenin ve svém geniálním díle *Imperialismus, nejvyšší stadium kapitalismu* – a tudíž mohou na námitky zapomenout. Doporučuji

jim na námitky zapomenout. Jistě mi rozumíte, soudruzi.

K tému dogmatům si můžeme přidat ještě jedno třetí, speciálně vojenské:

3. Válku rozhodne boj mohutných tankových formací podpořený drtivými jadernými údery.

Okouzlení mohutnými tankovými formacemi plynulo samozřejmě ze zkušenosti druhé světové války. Staré strategické moudro učí, že armáda je vždy dokonale připravena na minulou válku. Rusové v tom nebyli výjimkou. Slavili s mohutnými tankovými formacemi senzační úspěchy v rozhodujících bitvách; ostatně Němci předtím také. Krásný obrázek z jakéhosi vojenského cvičení za první republiky, který sehnali Echelioni z webu www.fronta.cz, ukazuje tento způsob válčení. Stačí si jen trochu zmodernizovat ta letadla a tanky, k pěšákům doplnit obrněné transportéry a máte jasou představu, co měli východní generálové v roce 1964 stále ještě v hlavě. Tak nějak má vypadat útok, soudruzi. A když to bylo dost dobré pro soudruhy Stalina, Žukova nebo Malinovského v roce 1945, pro nás to bude dobré také.

Ty jaderné údery se do věci dostaly později jako móda let padesátých. Byla to zbraň, která zjevně imponovala i soudruhům. Obzvláště nadšen tím byl nejvyšší soudruh Chruščov. Takže to nakonec začlenili coby nezbytnou součást, i když kritické oko si všimne, že vlastně s tou



mohutnou tankovou ofenzívou souvisí drtivé jaderné údery velice volně a vlastně to skoro nejde spojit.

Podstatou této zdánlivé odbočky je hlavně vysvětlení, jak zákonitě musely vypadat všechny strategické plány naší armády za komunismu.

Musely obsahovat útok ze strany imperialistů jako úvod a hrdinnou obranu, která ten útok odrazí. A pak bylo nutno přejít do mohutné ofenzívy, nejlépe s mnoha tanky. Cokoli jiného zaváňelo malérem pro autora, a dokonce válečnou zradou. Pochybuješ snad, soudruhu, že imperialisté na nás zaútočí jako první? Myslíš si snad, že by stačilo imperialisty odrazit a protiofenzíva už není nutná?

Po mírném prozkoumání této záležitosti si dovoluji tvrdit, že také tak všechny plány léta letoucí opravdu vypadaly, počínaje plány jménem Orel a Pěst z roku 1951. Odborník na nich našel jenom odlišné důrazy na fázi úvodní obrany nebo následného útoku, ale ať je jakkoli, nakonec přejdeme do vítězného protiútoku a imperialisti budou nahraní.

Plán z roku 1964 ukazuje přesně toto. Vše podstatné prozradí laikovi mrňavá mapa, kde se dvě naše armády čili celkem 8 divizí budou valit jižním Německem proti směru Dunaje a během osmi dnů dosáhnou střední Francie. Na sever od nás útočí pochopitelně Rusové a soudruzi z NDR, i když to na mapě jen tušíme. Nemusíte být velcí strategové, abyste tušili, že drtivá vět-

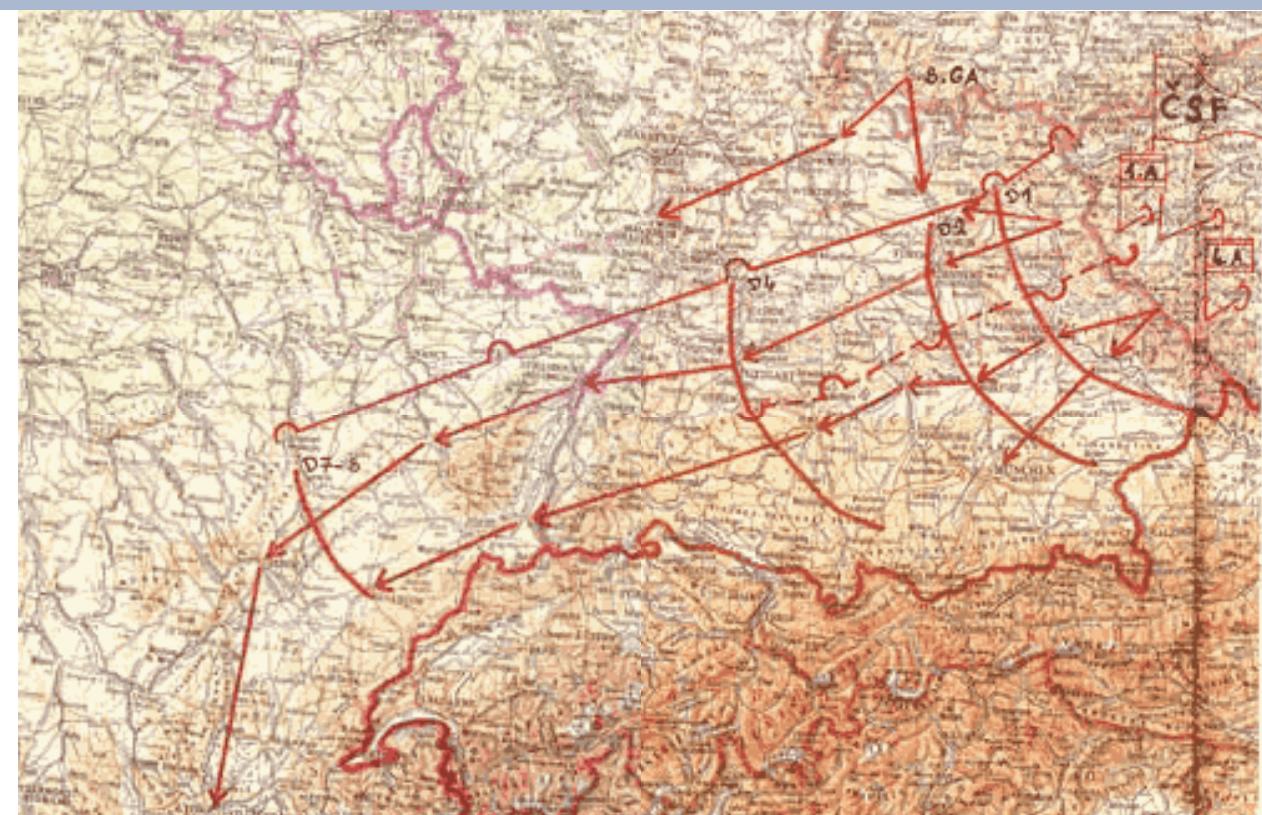
šina obrany NATO byla soustředěna v Německu, a jakmile dosáhnou nepřátelé Rýna, zastaví je potom až Atlantik. Potíž je, že stavět nové linie NATO už potom pomalu není z čeho; všechno by se muselo nějak dovážet z USA.

A abyste to měli v autenticky stylovém provedení, toto pravil k věci náčelník generálního štábě ČSLA Otakar Rytíř v březnu 1965:

„Válka bude znamenat konečný zápas socialismu a imperialismu, rozhodný boj

obou táborů na život a na smrt, k dosažení základního cíle – zničení jedné ze soustav a definitivní upevnění druhé soustavy. Strategickým cílem vojsk Spojeného velení s největší pravděpodobností bude vyvedení hlavních sil NATO i základních evropských kapitalistických zemí, myšleno Německá spolková republika a Francie, z války a obsazení přístavů Atlantského oceánu. Tím bude sledován cíl zamezit pří-

Plán použití Československé lidové armády v době války, mapa 1 : 500 000, vydaná 1963



sun podstatnějších sil a prostředků z USA do Evropy a vytvořit výhodné podmínky k vedení druhé, konečné etapy války.“

II. Podivnosti plánu z r. 1964

Každý asi tuší, že základem jakéhokoli válčení je týlové zabezpečení, jak se říkalo tehdy, neboli logistika, jak se říká dnes. Jako strom vyrůstá z neviditelných kořenů a bez nich velmi rychle chcípne, pak je to tak i s armádou, a to i za mírového stavu. Studenou válku ostatně můžeme chápat jako *neustálé přesouvání nějakých tun materiálu do bodu X v čase Č*.

V tomto smyslu dostávají Neferitovy námítky proti plánu 1964 zvláštní význam. Je totiž náhodou týlař. A vidí v plánu z r. 1964 **tento první problém**:

Tempo útoku mělo činit 60 až 100 km za den. To jsou údaje, které mi berou dech, a je škoda, že se to ani při cvičeních nikdy nezkusilo – na to je naše území moc malé...

Jestliže se v roce **1960 plánoval za pět dnů postup do Bavorska na hloubku 100 až 120 km, což odpovídalo skutečným možnostem naší armády**, pokud by neutrpěla zásadní ztráty v obranné operaci, tak po rozhodnutí příhraničního střetného boje v roce 1964 byly plánované denní postupy někde úplně jinde. Na prosto klidně plán z října **1964** kalkuloval s překročením Rýna a ovládnutí čáry Langeres – Besançon **vzdálené více než 500 km od naší státní hranice za osm dnů**

od zahájení operací. To je denní tempo postupu kolem 60 kilometrů. Tyto úvahy jsou natolik vzdálené mým znalostem a zkušenostem, že nezbývá než si myslet, že se zde prostě předpokládalo naprosté zhroucení bojových možností protivníka.

Podotýkám, že pokud pojedete tankem v míru na cvičení, asi je takový výkon reálný. Ale těžko bude reálný, když s tím nepřítel nebude souhlasit a bude po nás třeba i střílet.

Druhý základní problém:

Tato závratná rychlosť, s níž měl být útok proveden, **neumožňovala v daném stavu dislokací Sovětské armády ve střední Evropě společnou bojovou činnost našich a sovětských vojsk**. V té době se na našem území sovětská vojska nenacházela.

Tato námítka představuje opravdovou záhadu. Není vůbec žádných pochyb, že naše armáda v systému Varšavské smlouvy nebyla nikdy plně samostatná. V době plánu 1964 to fungovalo tak, že ČSLA vytvářela samostatný front, který měl operovat se 14 pozemními divizemi. Ovšem, další zálohy a spolupráci měli tvořit Rusové za námi. Ale spolupráce je poněkud problém, když budeme uhánět tak rychle, že za námi Rusové nemohou stíhat.

Třetí problém. Plán vypočítává podrobně těch 14 divizí, které jsme měli. Naše pozemní armády byly dvě, navlas stejně: 1. armáda s velením v Příbrami a 4. armáda, sídlící v Písku. Trasy jejich postupu vidíme i na té mrňavé mapě – ty dvě dlou-

hé šipky a čára s obloučky představuje dělící linie mezi nimi. To máme celkem osm našich divizí.

A těch šest zbývajících tvořilo zálohy útoku, postupující vzadu za 1A a 4A. Neferit to vidí takto:

*Tyto divize byly ve své podstatě výprodej. Například obě záložní tankové divize a tankové pluky záložních motostřeleckých divizí byly postaveny na tankech T-34 s kanonem 85 milimetru. Jejich bojová hodnota v roce 1964 byla krajně diskutabilní. Těchto tanků naše armáda v roce 1964 měla ve válečných bojových sestavách neuvěřitelných **1120** kusů... Naše armáda měla v době platnosti tohoto plánu údernou sílu **3240** tanků. To je hodně. Ale pokud odpočítáme těch 1120 starých téček, jsme na čísle **2 120** tanků a to už vypadá jinak.*

Samotný protivník v našem směru jich měl cca 800 u II. armádního sboru NSR, 835 u VII. armádního sboru USA a 625 u II. rmádního sboru Francie. To dává číslo 2 255 kusů tanků, a to v případě USA a NSR (Neferit ty západní tanky dále upřesnil) M-48 a M-60 v jednotkách USA, M-47 a M-48 u Němců a AMX 13 a časem i AMX 30 u Francouzů. K tomu lze dodat, že ty americké a německé jsou plně srovnatelné s T 55, občasné Leopardy 1 dokonce lepší, kdežto ty francouzské AMX 13 jsou rovněž dost podezřelé. No, ale co je podstatné – **Při této de facto paritě tankových sil byl úspěch pozemních bojů krajně nejistý**, uzavírá to Neferit.

To vskutku! Co je válečná strategie válečnou strategií, platí, že obrana má vždycky výhodu proti útoku a útočníků musí být víc, aby prorazili. Kdyby tomu tak nebylo, asi by nemělo žádný smysl stavět nějaké pevnosti, zakopávat se a podobně.

Dodávám, že pokud v hrubých počtech bylo na území SRN asi 5000 tanků – a těch 2255 na našem směru, zbytek proti NDR – a měly bránit zhruba 1000 kilometrů hranic, pak to na první pohled dává docela rozumných 5 tanků na kilometr, tedy docela tuhou obranu, když se to v reálu využtí odpovídajícím počtem pěšáků a dalších vozidel. Tohle si samozřejmě ti strašliví imperialisti spočítali taky a s ohledem na to měli tanků právě tolik.

Mírná převaha VS, asi 8000 tanků českých, polských a NDR, je tvořena zejména těmi starožitnými T34, které to asi moc nevytrhnou.

Plán si toho nevímá. Řítil se směle vpřed s tím, co máme, jak ukazuje tato ohromující tabulka:

V pásmu činnosti Československého frontu je pro celou hloubku operace pravděpodobný následující poměr sil:	
- v divizích	1,1 ku 1,0
- v tancích a samohybných dělech	1,0 ku 1,0
- v dělech a minometech	1,0 ku 1,0
- v bojových letadlech	1,1 ku 1,0
vše ve prospěch Československého frontu.	

Coby tankista záložák pravím, že **útok v silách 1 : 1 tankových formací je totálně magorský**. A to bez ohledu na učenou debatu, do jaké míry je srovnatelné 2255 směsi tanků na západě proti naší směsi 3240 tanků. I kdybychom tvrdili, že máme krajně optimisticky počítanou převahu 1,5 : 1, je to stále nesmysl. Ta mírná převaha v T 34, plánem beztak poslaná jako záloha v druhém sledu a raději nepočítaná, by to asi nerozsvítla. A naprostou záhadu a chaos tvoří z plánu předpoklad, že někde na začátku měl ještě proběhnout ten útok NATO, který jsme nějak odrazili.

Ctvrtý problém jsou jaderné údery.

Plán, pokud jste dávali pozor, o nich praví toto:

Raketová vojska frontu v prvním jaderném úderu měla zničit uskupení vojsk 7. armádního sboru USA, část sil 2. armádního sboru NSR a část sil protivzdušné obrany protivníka.

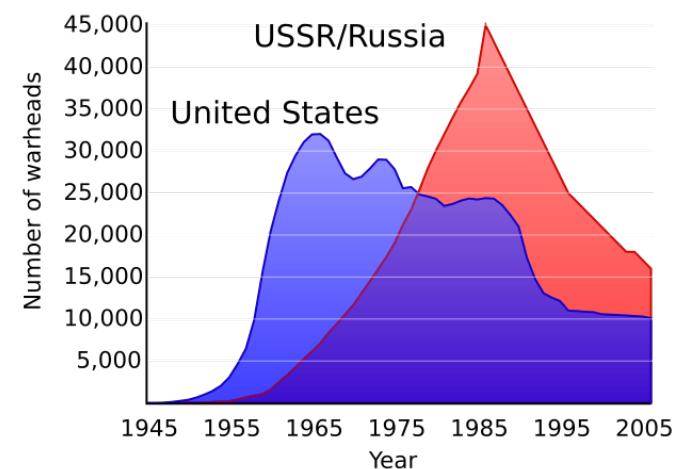
V dalším hlavní úsilí se měla soustředit na zničení nastupujících operačních a strategických záloh a také nově zjištěných prostředků jaderného napadení protivníka. Pro splnění úkolů frontu použít:

- na splnění bližšího úkolu 44 operačně-taktických a taktických raket s jadernou hlavicí,
- na splnění dalšího úkolu 42 operačně-taktických a taktických raket s jadernou hlavicí,
- na řešení nenadálých úkolů vytvořit zálohu, frontu 10 operačně-taktických a taktických raket s jadernou hlavicí.

Fajn. Jenže pak to najednou uvádí na pravou míru malinká poznámečka:

Použití speciální munice – pouze s povolením hlavního velitele spojených ozbrojených sil. A k tomu ještě další detail – **v roce 1964 nebyla na našem území vůbec žádná jaderná munice!**

Naopak na území našich soupeřů byla; a Neferit po dlouhatánském zkoumání došel k tomu, že NATO mělo převahu v jaderné technice asi **7 : 1**. Považuji opět za nepodstatné bádat nad detaily, zda je tento poměr přesný; Neferita ale zcela podporuje tento hrubý, leč poučný graf:



Pro nás důležité je, že **celý plán byl zcela závislý na tom, co nám dají a povolí Rusové.**

Takže si to shrňme – **celý ten báječný útočný plán z r. 1964 popisuje, jak se naše armáda po odraženém a blíže nepopsaném**

útku NATO vyřítí na západ, prosviští Němcem někam do Francie, bez ohledu na to, že síly máme s protivníkem zhruba vyrovnané, bez ohledu na to, že asi ujedeme vlastnímu týlovému zabezpečení, které nebude stíhat dodávat munici, pohonné hmoty a jídlo, že ujedeme Rusům, kteří nás nebudou moci podpořit, a když budeme hodní, tak nám k tomu Rusové možná věnují i nějaké ty jaderné zbraně.

Dnes by se asi nabízelo zvolat – WTF? Ale ježto jsme styloví, řekneme raději – Što takoje?

III. Záhada se klube; je za tím politika

V době vzniku plánu vládl v SSSR Nikita S. Chruščov. Byl to muž, který komunistická dogmata v mezích možností docela rozhýbal. A to i ta válečná.

V lednu 1960 oznámil Chruščov v projevu před Nejvyšším sovětem **radikální snížení stavu sovětských vojenských sil v souvislosti s údajně novou vojenskou doktrínou, postavenou na odstrašujícím účinku sovětských strategických sil. Zároveň se Chruščov zabýval úvahami nahradit armádu **domobranou** a otevřeně **vypadával nevoli s plány obsadit západní Evropu** během několika dnů.**

Maršálům musela zřejmě poklesnout čelist, když to slyšeli. Chruščov touto akcí zpo-

chybnil maršály, mohutné tankové linie a smysl toho všeho. Nikdo ze štábů asi neměl výhrady proti jeho nadšení pro rakety a atomovky, ale zpochybňoval tanky, to byla drzost. Takže v roce 1964, kdy se začala Chruščovova pozice uvnitř politbyra sypat, vypadá ten podivný plán **právě jako demonstrace toho, co si přáli ti maršálové**. Vše je zase na svém místě – Západ na nás zaútočí, my ho odrazíme a přejdeme do mohutné tankové protiofenzívy, protože vítězství komunismu je zákonité. A naše ofenzíva bude ofenzivnější, než kdykoli předtím.

Šlo to celé vykládat, že ČSLA bude v šíleném útku bez jaderné podpory bezohledně obětována a pak se uvidí. Já si troufám hodnotit věci jinak: hlavním smyslem nového plánu byla podle mne nejvíce ze všeho **demonstrace dovnitř, do vlastních řad, že soudruzi jsou i nadále tvrdí, ba ještě tvrdší**. Dlabeme na Chruščova, vracíme se k původním mohutným tankovým liniím. Mezi řádky se tu rýsovala už nová politická linie soudruha Brežněva.

A také je čertovo kopýtko v tom, že **je třeba dodat do ČSSR nějaká ruská vojska a jaderné zbraně, právě aby byl plán reálný!** Celý plán 1964 možná může fungovat jedině tak, že bude pevnou a nedílnou součástí plánu většího, celé varšavské smlouvy, s dovolením z Moskvy, s neprodleným přísunem těch záloh z Ruska i jaderných zbraní, a to **ihned**, protože netušíme, kdy to imperialista celé spustí.

Takže mi to připadá ve skutečnosti spíš jako politické dobývání ČSSR a židlí v politbyru, než že by šlo o skutečnou válku se Západem.

Dokud na naše území nedorazily ruské hlavice a ruské zálohy, mohl být Západ úplně v klidu. Plánu se měl obávat zejména Chruščov a soudruzi v Československu. A jak víme dnes, v obou případech naprosto právem.

Tím by se dal případ plánu z r. 1964 pokládat za vyřešený. Jak prosté, milý Watson.

IV. Jenže

Do celého vysvětlení hodila pořádné vidle reálná historie. Jak známo, v noci z 20. na 21. 8. 1968 došlo k invazi pěti armád na naše území.

Přesný průběh událostí se lze dočíst na stránkách [ÚSTR](#). Většina komentářů a vzpomínek se samozřejmě soustřeďuje na osobní zážitky, případně na drama československých soudruhů v politbyru odvlečených do Moskvy. Ruské tanky jsou vnímané jako anonymní masa. Zaujal mne ale tento odstavec:

23.00 – vojska pěti zemí Varšavské smlouvy (SSSR, PLR, NDR, MLR a BLR) překročila čs. hrance. Nejsilnější vojenské uskupení složené z divizí Severní skupiny sovětských vojsk v Polsku, 2. polské armády, 38. sovětské armády Příkarpatského vojenského okruhu, 11. gardové tankové armády Pobaltského vojenského okruhu (asi **12 divizí** podporovaných jednotkami 4. a 9. letecké armády) postupovalo na Jablonec nad Nisou, Náchod, Hradec Králové, Olomouc, Ostravu a Žilinu. V NDR bylo k invazi připraveno zhruba **9 divizí**

(sovětská 1. gardová tanková a 20. gardová motostřelecká armáda, východoněmecké 7. tanková a 11. motostřelecká divize a 12. pohraniční brigáda speciálně zřízená pro tuto operaci) podporovaných sovětskou 24. leteckou armádou, které měly postupovat na Prahu, Plzeň a po délce jihozápadních hranic ČSSR. Jednotky Jižní skupiny sovětských vojsk posílené o zesílenou 8. maďarskou motostřeleckou divizi (celkem **6–7 divizí**) s 36. sovětskou leteckou armádou a maďarskou leteckou jednotkou zahájily postup na Bratislavu a Břeclav. Z prostoru Užhorodu nastupovala část 38. armády doplněná bulharským 12. motostřeleckým plukem ve směru Košice – Banská Bystrica. Počet vojáků prvního sledu, kteří se bezprostředně účastnili invaze, je odhadován na 70 000 mužů a **1800 tanků z Polska**, 35 000 vojáků a **1300 tanků z NDR**, 40 000 vojáků a **1500 tanků z Maďarska**; spolu s nimi přešlo hranice na 20 000 mužů týlních oddílů, speciálních technických útvarů a policie, **celkem se jednalo o 160 000 mužů a 4600 tanků**.

Tankisté amatéři, kteří dávali v předchozím výkladu pozor, už začínají tušit, co je špatně. A není to celé; po prvním sledu dorazily ještě další zálohy, takže wiki nakonec tvrdí, nikoli nesmyslně, že

v průběhu invaze bylo nasazeno do československých ulic přibližně **6 300 tanků**,

které byly následovány velkým počtem pozemních jednotek v odhadovaném počtu 200 000 až 500 000 mužů.

Takže proti těm 2255 tankům na našem směru v Německu stojí najednou **6300 ruských**. Poměr 3 : 1 jako z tankové příručky.

A to ještě mohly zhoršit lokální převahy. Pes je zakopaný v tom, že útočník na tom není jako obránci, který musí preventivně bránit všechno. V daném případě drželi Němci asi 800 kilometrů těmi 2255 tanky, což jsou slabé tři tanky na kilometr. To by za normálních okolností celkem stačilo. Jenže útočník si vybere místo a čas sám. **Podstata jakýchkoli útočných plánů byla založena na vytvoření lokální převahy**. Takže na severu vznikla jakási rovnováha, ale na našem úseku je najednou 3 : 1 a hlavně místně, v řádově padesátikilometrových úsecích, šlo vytvořit třeba 6 : 1 a tam by byl průlom prakticky neodvratný. V době, kdy nebyly laserové zaměřovače, chytré bomby, podkaliberní granáty a jiné divy, vidím úkol těch zoufalců na západní straně jako zcela neřešitelný.

A co se týče **jaderných zbraní**, zdá se, že ani v tom už nebylo nutné čekat v Michalovcích. RB praví lakonicky, že:

Bez možnosti ovlivnit sovětské vojenské plány se nakonec československé vedení podvolilo sovětskému tlaku a na jaře 1965 oficiálně požádalo o uzavření dohody o přemístění jaderných náloží na československé území.

Takže Sověti možná měli jadernou munici v ČSSR neznámo v jakém rozsahu už před začátkem invaze zcela pod svou kontrolou – naši do této supertajných skladišť neměli vůbec přístup. Je to asi jedno; pro spuštění války by jaderné zbraně k ničemu nepotřebovali.

S poučením z plánu z roku 1964, lze říci jen – *a sakra*. Blouznění o osmi dnech do Francie a atlantických přístavech už zdaleka nevyypadá tak zábavně.

V. Zachránili to Češi?

Oficiální vysvětlení je, že celou to velikánskou sílu přivezli Rusové proti nám. že si prostě nebyli jisti, jestli se Češi a Slováci nebudou bránit se svými 3240 tanky. A že si Brežněv zajišťoval souhlas od Johnsona, zda náhodou nehodlá Československu pomáhat. Pokud zatím odhlédneme od jaderných zbraní, pak by se mohlo podle takového vidění světa těch 2255 tanků v Německu nakonec připojit k těm našim a dá se vysvětlit, proč potřebovali Rusové takovou obrovskou vojenskou sílu. Takto bychom mohli tvrdit, že Češi zachránili svět, byť jen jako oběť a před čistě virtuální hrozbou; ruští maršálové prostě nedokázali myslet na nic jiného, než jak ty naše podezřelé soudruhy zpacifikovat.

Skeptici namítnou, že představa, že by se naše armáda zvedla a dokázala bojovat proti Rusům, je naivní. Historie dává skeptikům plně zaprávdu. A nahlédnutí do průběhu událostí ukazuje, že tyto opravdu důležité věci měli soudržci v rukou naprostě pevně celou dobu:

- **23.00** ministr národní obrany gen. Martin Dzúr hovoří telefonicky s ministrem obrany SSSR maršálem A. A. Grečkem, který jej varuje před ozbrojeným odporem vůči vojenským jednotkám vstupujícím do ČSSR
- **23.00** skupina sovětských důstojníků se dostavila do budovy Generálního štábku, kde se snažila zabránit jakémukoli ozbrojenému odporu československé lidové armády (ČSLA)
- **23.30** gen. M. Dzúr se vrací na ministerstvo národní obrany, svolává poradu Vojenské rady a telefonicky oznamuje O. Černíkovi, že vojska Varšavské smlouvy obsazují Československo
- **00.20** gen. Dzúr vydává rozkaz **ponechat všechna vojska v kasárnách**, štáby svazů a svazků povolat na pracoviště a neopouštět mírovou posádku, **v žádném případě nepoužívat zbraně a poskytnout sovětským vojskům na čs. území všeestrannou pomoc**

Od této chvíle i teoretický československý odpor skončil a další činy veřejnosti na to neměly vliv. Mnichov číslo 2, v plné parádě. Naděje na odpor ještě daleko menší než v roce 1938 se staly pustou teorií v těch 0.20 v noci. Doufat v nějaký odpor ČSLA nemá od této chvíle smysl, protože vrchní velitel Martin Dzúr byl zkrátka sovětský generál v Československu.

Dokonce bychom si uměli představit ještě děsivější scénář – odevzdáme během několika dní svých 3240 tanků Rusům a naši vojáci ode-

jdou domů. A do našich tanků nasednou další Rusové. Některé akce naznačují, že se to skutečně místy dělo:

- **01.45** maďarské jednotky obsazují kasárna a budovu VB ve Štúrove. Vojáky základní služby vyhánějí ven a důstojníky jednotlivě vyslýchají až do odpoledních hodin

V zásadě to měli Rusové vojensky pod kontrolou během několika málo hodin. O ujetých vzdálenostech svědčí tato poznámka:

- **09.00** v jižních Čechách se spojily jednotky postupující z NDR podél západních hranic ČSSR s oddíly, které vyrazily z Maďarska přes Slovensko a jižní Moravu. Československo se tak ocitlo sevřené v obrovských kleštích

Takže, shrňme si to – byli úplně všude, obkroužili stát kolem dokola už v 9.00 ráno dne 21. 8. 1968. Měla 4300 tanků v první vlně, měla jim dorazit záloha dalších 2000 a během dalších hodin mohli klidně počítat i s těmi našimi tanky. Nevěřím tomu, že by základní kladli nějaký velký odpor – to, že mají jít domů, bylo to, co přesně chtěli vždycky slyšet. Sečteno podtrženo nevím, kterého dne a hodiny přesně, ale rozhodně ne moc daleko od 21. srpna **měli Rusové k dispozici na našem území celkem neuvěřitelných 9540 tanků**.

Takže vzniká záhada nová – co Rusům vlastně bránilo do nich nasednout a uhánět tím tempem, které navrhoval plán z roku

1964, pouze s jinými jednotkami a ve čtyřnásobné síle až k atlantským přístavům?

V. Jaderné zbraně

Možnost se na jaderné údery v rámci útoku mohutných východních tankových linií úplně vykašlat byla v té době na východní straně kupodivu zvažována. Graf, který jsme ukázali, tomu ostatně nahrával. Jakmile pominulo prvotní Chruščovovské nadšení nad neuvěřitelnými možnostmi jaderné techniky, vrátili se maršálové ke své klasice, jak vypátral RB:

Nové vydání kompendia Vojenská strategie zpracovávaného pod vedením maršála V. D. Sokolovského, ohlašovalo v roce **1968** novou éru, kdy **konflikty budou probíhat bez jaderných zbraní** nebo pouze za jejich omezeného použití.

Na západní straně naopak vládlo přesvědčení, že tankovou invazi mohly zastavit jedině jaderné údery. Osobně tomu ale moc nevěřím. Připomínám, že i Neferit k plánu 1964 celkem správně namítl, že u pozemní tankové operace nedává jaderné bombardování velký smysl, protože tankové jednotky se budou přesouvat zamoreným územím.

O jaderných úderech panovalo tehdy i dnes řada naprostě pomýlených představ. *Zmáčkne se takový čudlík a svět vyletí do povětrí.* V obou částech výroku to není tak úplně pravda.

Nejprve tedy první problém, „zmáčknutí čudlíku“. To bylo zajištěno na Západě velice peč-





livě doktrínou „dvojího klíče“, tedy, že **souhlasit s použitím jaderných zbraní musí představitel jaderné mocnosti (v našem případě USA) i spojeneckého státu, kde má být jaderná zbraň použita (tedy Německa)**. Umím si představit mnoho amerických prezidentů, kteří by neváhali v kritické situaci takový rozkaz vydat. Kennedy k němu došel za karibské krize 1962 asi ze všech nejblíže v historii. Lyndon Johnson, vládnoucí v kritickém roce 1968, k nim ale nejspíš nepatřil; byl nenáviděn za válku ve Vietnamu a měl sám války plné zuby. Vietnam drtil americký rozpočet i americké válečné nadšení. Snad nikdy nebylo tolik mírových protestů jako tehdy. V jedné fázi se sešlo ve Washingtonu na protivládní demonstraci milion lidí – to se neopakovalo už nikdy v historii USA. **Úder jadernými prostředky ze strany USA by zřejmě vyvolal v této konstelaci politické zemětřesení. Odpovědnost za válku by se znejasnila a její velká část by se přenesla na západní stranu.**

Ještě nepravděpodobnější představa je, že by s jadernou obranou souhlasili Němci. **Šlo by především o jaderné bombardování vlastní země!** Než by se politici USA a Německa stačili dohodnout a pochopit, co se děje, ruské tanky by byly zjevně v Bavorsku v rádu desítek kilometrů od hranic.

Náhradní logičtější cíl, který se nabízel a měl v té akci vůbec nějaký smysl, bylo – Česko-slovensko. To by ovšem čelní sled tanků nijak nezastavilo. A pro bombardování Ruska neexistovaly na místě samém žádné použitelné prostředky. Takže před Němci by stála děsivá

otázka, **zda být raději rudý nebo mrtvý**, a to doslova.

Co vůbec dělala ta západní armáda? Byla zakopaná na hranicích v pevně zajištěné obraně, jak praví příručky tankistů? Ale kdeže! RB k tomu zjistil:

Západ před invazí vynaložil nejvíce energie na to, aby nevyprovokoval srážku se Sovětským svazem. Neočekávaje vpád v době, kdy k němu došlo, NATO bylo ostatně jako každý srpen v prázdninové náladě a navzdory masivnímu pohybu sovětských vojsk k hranicím SRN nepodniklo prakticky nic, mimo jiné i díky tomu, že jeho čelní představitelé nebyli k dosažení.

Slyšíte správně – oni vlastně ani nebyli na hranicích zakopaní, netrásli se strachy, ale prostě byli v kasárnách a na dovolené! WTF? Što takoje? A fakt někdo věří, že by tihle lidé dokázali metat atomovky na vlastní zemi?

Druhý problém je, **kterak by svět vyletěl do povětrí**, asi jako y této slavné scéně. (*Star Wars, zničení Alderaanu – pozn. red.*) Takovou sílu neměla žádná lidmi vyrobená zbraň, ani ta nejsílenější bomba jménem Car se silou reálných asi 55 megatun, schopná pozabíjet lidi na území asi o průměru 280 kilometrů, tedy podstatně části Čech. Zeměkoule ale už přežila i 100megatunové výbuchy, ba i daleko větší, a to přirozeného původu – takovou sílu měl třeba slavný vulkán Krakatoa r. 1883. Ve skutečnosti Neferitův přehled ukazuje, že jaderné zbraně

v Německu měly největší ráži 1,1 megatuny, takže značně skromnější.

Jak by taková válka „atomovky proti tankům“ mohla vypadat, se můžeme jen dohadovat. Aniž bych podceňoval možnosti tlakových vln, zdá se mi, že je možnost zastavit postupující tankovou invazi v šíři asi 400 a více kilometrů taktickými jadernými výbuchy dost diskutabilní. Muselo by se těch jaderných zbraní použít hromada. Jasný by byl ten efekt, že by se podarilo zaručeně zamořit velikánské území jaderným spadem. Hlavní důsledek prozrazuje tento Neferitův odstavec, se kterým z duše souhlasím:

Na použití jaderných zbraní jsme se důkladně připravovali a například v roce 1966 si během cvičení VLAVA „válčící“ strany vyměnily 252 jaderných úderů o celkové mohutnosti 59 megatun, přičemž teoreticky bylo propočteno, že **kromě 57 tisíc vojáků by zahynulo i téměř 2,5 milionu civilistů.** To je něco, co se málo ví, ale je to pravda a je to zase jen to, co v jiných válečných hrách cvičila i druhá strana. Takže se obě chovaly jako idioti. Na druhou stranu tyto závěry ukazují, že jen naprostý blázen by se do něčeho takového pustil. Vést válku tak, že na jednoho vojáka zahyne 48 civilistů, a přitom na sebe obě armády nevystřelí ani jeden granát a ani jednu kulku, je mimo realitu...

Takže zastavení invaze jadernými prostředky znamená vyvraždit spoustu Němců – rádově miliony obětí v krátkém čase a

v dlouhém možná většinu ostatních. A to se nebabíme o dalších známých efektech – například o defektech připadných potomků těch, co přežili.

Ostatně, podobný šílený experiment se v jistém slabším vydání skutečně odehrál. Kdo má opravdu pevné nervy, nechť si prostuduje Žukovovo jadené cvičení. Zjistíte, že i když jsou vojáci ozáření, neznamená to, že jsou okamžitě nebojeschopní; mohou zemřít až dodatečně, připadně si nesou následky pro zbytek života, když přejíždí.

Pokud by probíhala válka i na severní straně hranic, což by zřejmě nastalo dříve či později, je nutno tento šílený scénář ještě patřičně rozšířit. Na celé Německo.

Poslední problém je **odstrašující strategický jaderný úder na Sovětský svaz**. Mohlo by k němu dojít jedině chybou v uvažování; to, že jsou tanky na cestě, znamená z podstaty věci, že odstrašení už vlastně selhalo. Takže nic než jaderná pomsta. Počet obětí by ještě podstatně vyskočil, tankům v Bavorsku by se opět naprostě nic nestalo, ruská invaze by vyhrála stejně, ale přibylo by mrtvých ještě víc v Rusku, zřejmě v rádu desítek milionů.

Jadernou obranu vidím proto jako velmi problematické a v praxi dost nereálné řešení. Jsem si skoro jist, že prakticky každý, kdo by měl vliv na rozhodování, by nakonec reagoval tak, že je lépe být rudý než mrtvý.

Takže nejpravděpodobnější scénář je, že invazi do Bavorska by v roce 1968 nejspíš zastavit nešlo. Po zvážení rizik by to Němci asi vzdali.

A slova Otakara Rytíře z roku 1965 by tím došla naplnění – **Rusové by se zastavili až v těch atlantických přístavech.**

VI.ale stejně se to nestalo

I když měli Rusové v tento moment blízko k úplnému vítězství v Evropě, neudělali nic. Chovali se tak, jako by tato možnost vůbec neexistovala. To, že **Rusové i u tohoto dalšího breakpointu studené války zaváhali, znamenalo definitivní zazdění pozice. Nadále zůstaly mohutné tankové ofenzívy jen rituální hrou na papíře.**

Vysvětlení lze vidět různé. Třeba nebyli tak strašlivě agresivní, jak se tvářili. Třeba chtěli útočit jen úplně na jistotu a jaderné hazardérství se jim nelíbilo ani v mírné variantě.

Soukromě bych viděl dva dost jasné důvody, proč se nic nestalo.

Prvním byl Brežněv sám. Pamětníci ho mají zafixovaného jako strašlivého zkostnatělého dědka s tváří smutného orangutana, který každoročně objímá Husáka. Byl to pán, který měl rád věci na svém místě a nemiloval žádná dobrodružství. Do Československa poslal tanky zřejmě opravdu jen vrátit věci do původního stavu a nic víc; a dokonce se předem opatrně ptal prezidenta Johnsona, zda nemá nic proti tomu. **Válce chybělo to základní; opravdová chut ji vést.** A ač je těžké najít na Brežněovi něco dobrého, tohle mu přesto slouží ke cti; mohl být snadno ještě daleko horší, jak vidíme.

Druhým byl fakt, že Rusové v té době získali cenné úspěchy úplně jinou formou

boje. Mám tím na mysli politický a „policejní“ boj, pomocí KGB a GRU, což se nazývalo „národněosvobozenecke hnutí“. Země, která se slavně zbavila kolonizátorů, přirozeně nebývala moc nadšena další spoluprací s původním kolonizátorem. SSSR nabízel zdánlivě lákavou alternativu: proletáři a kolonizovaní, spojme se! Rok 1968 lze označit za poměrně jasný začátek modrých ofenzív tohoto stylu. Brežněv sice vedl minimum opravdových válek, ale dobyl toho skoro stejně jako Stalin. Takže proč nějaká invaze, když lze to samé dosáhnout mírově?

A třetím problémem byli ruští vojáci.

Totíž základáci. Jako si nebyli Rusové moc jisti československými soudruhy a jejich vojáky, tak si nebyli tak úplně jisti ani vlastními. Ono se během invaze párkrtá stalo, že někteří z nich odmítli splnit příliš drsný rozkaz a byli neprodleně popraveni. Část jich byla také vystřídána zálohami.

Neferit má podobné pochybnosti i o vojácích z Polska, z NDR a z Maďarska; kdyby došlo na opravdové střílení, nelze moc spoléhat na to, jak by se zachovali. Lze předpokládat, že riskovat život pro pochybnou vizi ovládnutí atlantských přístavů by se jim moc nechtělo.

A kromě toho, jak píše RB, **Sovětský svaz sice obsadil Československo během několika dní, ale průběh operace, kdy se některé jednotky ocitly bez pohonných hmot nebo se úplně ztratily, stěží svědčily o schopnosti obsadit během několika týdnů prakticky celou Západní Evropu.**



Tak fungovaly mohutné tankové linie v praxi; za stavu, kdy vlastně ještě ani nebojovaly doopravdy. Vychází to i z mojí vlastní autentické zkušenosti. Příprava tankistů na jedné straně papírově očekávala spoustu znalostí a dovedností; předpokládala, že nižší velitelé dokážou samostatně dojet na místo, zaujmout obranu a z ní zase zaútočit, libovolně a na povel.

Na druhé straně ale generalita témto nižším stupňům strašlivě nevěřila; předpokládala celkem správně, že jsou to hajzlové líní, co chtejí všechno jen švindlovat a při nejbližší příležitosti zdrhnout. V zásadě skoro nic nevymýšleli nižší velitelé, ale velitelé divizí, armád a frontů; mohutné tankové linie byly prostě z podstaty věci kolosální.

Takže vznikal základní principiální rozdíl velkých očekávání a nedostatku prostředků, znalostí, odhodlání, důvěry a vůbec všeho. Klíčové a symptomatické je, že **velitelé čet neměli mapy a neuměli v nich číst**. Neměli jsme je ani my v roce 1987, a tudíž nepředpokládám, že na tom byli Rusové v roce 1968 lépe. Z mnoha případů je doloženo to, co tvrdí RB – většina z nich neměla ponětí, kde je.

Možná někdo z těch maršálů skutečně uvažoval o možnosti vyvolat válku. Ale když viděl ty potíže v Československu, ten totální zmatek a nevhodnou nebo nedostatečnou přípravu, tu zbědovanou morálku normálních základáků, tak moudře usoudil, že i když by výhra asi stejně přišla, byla by ještě docela drahá.

VII. ...a co s tím

Celý případ, který je tímto teprve vyřešen, pro mne znamená jedno odhalení ještě zásadnější a celoživotní; **žádná válka vlastně doopravdy nehrozila**. A pokud nezaútočil Sovětský svaz ani v takto vyhroceném případě, kdy se cesta k vojenské výhře jasně nabízela, pak lze tvrdit, že ve všech jiných situacích bylo to nebezpečí ještě menší. Takže **k válce mohlo dojít jedině omylem a nedopatřením**.

Pokud ovšem tento příběh potřebujete k vyprávění, případně ke hře, pak se samozřejmě s podobným konstatováním nemusíte spokojit. Nic vám nebrání si některé parametry příběhu malinko pozměnit.

Zrovna ten scénář „nedopatření“ může být lákavý. Někdo omylem střelí soupeřovo letadlo nebo lod... což se skutečně také občas dělo.

Nebo můžete nechat v roce 1964 vyhrát v politbyru nějaké ještě o číslo ostřejší soudruhy než Brežněva. Který by nechal naše vedení v r. 1968 nekompromisně postřílet, jako se to stalo v Maďarsku v roce 1956, a pak to vzal z chodu rovnou na Mnichov. Nebo vyměnit soudruha Dzúra a nechat Československo, aby se bránilo. Za pomoci Západu!

Zkrátka, celý tento podivný příběh lze naštěstí lze užít už jen jako hru nebo vyprávění.



napsal Petr „ilgir“ Chval

DrDII

DRDII: HRY MOCNÝCH – OHLÉDNUTÍ VEDOUCÍHO PROJEKTU

Zjara roku 2012 mne oslovil Karel „Charles“ Černín, autor Tarie a spoluautor DRAČÍHO DOUPĚTE II (základní knihy i Bestiáře). Říkal něco o tom, že by tým DRDII rád vydal pokračovací příručku a že hledá někoho, kdo si projekt vezme na starost. Pozice sice prestižní, ale zároveň značně nevděčná, jak mi neopomenul důkladně vysvětlit; budí mu to ke cti. Moje ještětost nicméně nedovolila odmítout, a tak jsem se uvolil, že sestavím tým a ujmou se role motivátora a poháněče, aby projekt nejen začal, ale také v dohledné době zdárňě skončil. V tomto stručném tiskovém prohlášení bych vás rád seznámil s přibližným průběhem projektu Hry mocných.

V květnu 2012 jsem uspořádal nábor mezi předem vtipovanými nejaktivnějšími fanoušky DRDII. Dva ochotní odvážlivci, Pavel „Tork“ Zoubek a Michal „Ocho“ Chocholoušek, položili spolu se mnou a pár veterány DRDII základ budoucímu týmu. Měsíc nato se konala ustavující schůzka, které se zúčastnili tvůrci základní kni-

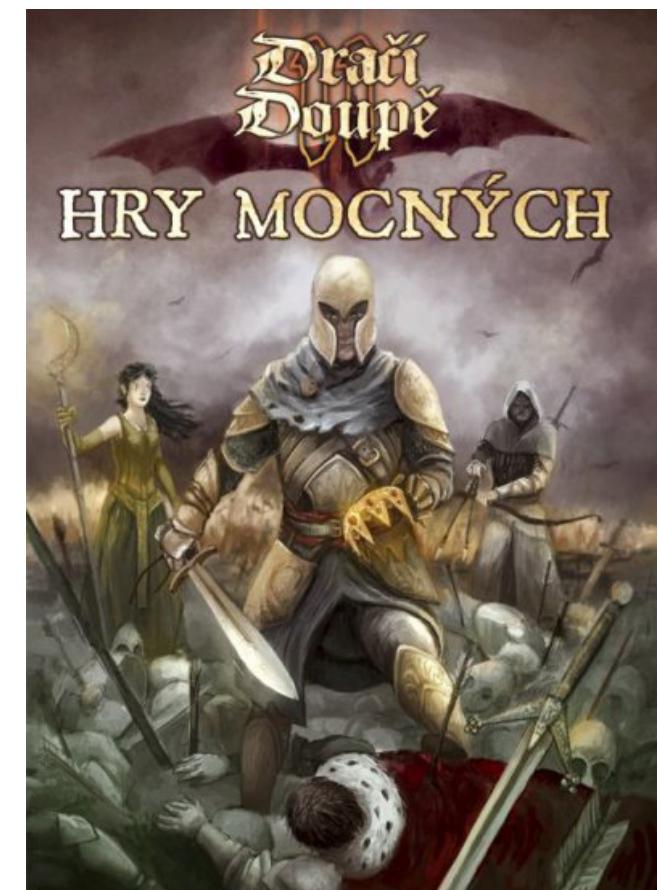
hy a někteří z budoucích autorů Her mocných (aniž to třeba ještě věděli, jako Šimon „Bart“ Stiburek) a na níž se vyjasnilo směřování příručky.

Kniha měla obsahovat tři základní části – nová „mistrovská“ povolání, pravidla pro hru ve světě mocných (bitvy, hrady, intriky atp.) a nakonec inspirační materiál, který by hráčům ukázal, co vše se dá s mocnými postavami prožít. Ustálil se pracovní název „Mistři“, neboť jsme nechtěli kopírovat Experty starého DRD ani LEGENDY, které v té době vznikaly v dílně nakladatelství Mytago (odkaz na hokej nám nevadil).

Dali jsme si za cíl do roka vytvořit betaverzi a předat ji uzavřenému okruhu zájemců pro testování. Byl stanoven rámcový časový plán, který vypadal zhruba takto:

- **VI-IX 2012:** vývoj/úpravy potřebných mechanik, diskuze o podrobném obsahu, nábor testerů
- **X 2012 – II 2013:** testování mechanik (testeri), psaní textů (autoři)
- **III-IV 2013:** adaptace textů na otestované mechaniky
- **konec IV 2013:** uzávěrka betaverze
- **V 2013:** korektura a rychlosazba betaverze
- **VI-VIII 2013:** sběr připomínek k betaverzi
- **IX 2013:** uzávěrka finální verze
- **X-XI 2013:** korektury a sazba finální verze
- **XII 2013:** výroba
- **Vánoce 2013:** vydání

Až do úseku „VI-VIII 2013: sběr připomínek k betaverzi“ běželo všechno hladce. Auto-



ři psali, komunikovali spolu v diskuzích, které laskavě hostovalo RPG Fórum (někdy bylo třeba diskuze usměrňovat, aby se veškerá energie spolupracovníků nerozptýlila jen v nich). Testerovi testovali a odevzdávali své reporty včas a ve slušné kvalitě.

Současně s externím testováním nových zvláštních schopností a pravidel probíhalo interní testování herního stylu mocných, na základě kterého pak vznikaly texty o hraní.





Betaverze měla něco přes 100 stran a při jejím uzavírání se zjistilo, že finální verze rozhodně nebude pouze přepracovanou betaverzí. Již během jejího vzniku se totiž vynořilo značné množství nápadů, co všechno by ještě příručka měla obsahovat. Pravidla pro dobývání a nástroje, ukázkové oddíly, postavy a organizace, to vše se do betaverze nestihlo zahrnout.

Autoři se tedy pustili do druhé vlny práce, připomínkování, komunikace s testery a opravování. Do týmu přibyla významná posila, Filip



„MarkyParky“ Dvořák, tester, pro jehož nesmírně přínosnou zpětnou vazbu mu byla nabídnuta účast na projektu. Někteří z autorů naopak z tempa vypadli a dál už přispívali jen sporadicky. Toto období bylo o něco hektičtější a kladu si tedy otázku, zda jsem neměl být přísnější při posuzování toho, co do příručky ještě pustit a co už ne. Nechci tím říct, že některé texty v knize jsou zbytečné – to ať posoudí čtenáři. Je však faktem, že při uzavírání projektu se nám vinou „bonusových“ textů posunuly termíny oproti plánu zhruba o dva týdny. Z toho vzešel značný tlak na korektory, kterým se naštěstí dostalo ochotné posily v osobě Terezy „Raven“ Tomáškové. Vzhledem k tomu, že plán obsahoval značné rezervy, to ovšem neměl být ten hlavní problém.

Největší obtíže přišly později a týkaly se nečekaně ilustrací. Zjistilo se, že dlouhodobě domluvený ilustrátor obálky nakonec práci nedodá, ani ze záložního ilustrátora jsme nic kloudného nedostali. Obálky se tedy v časovém presu zhostil Kryštof „Ecthelion“ Ferenc, autor grafické identity PŘÍBĚHŮ IMPÉRIA a obrázků v základní knize DRDII. Přes nepříznivé podmínky odvedl slušnou práci a je na místě mu poděkovat, protože zachránil termín vydání. Problém se vyskytl i u vnitřních ilustrací, konkrétně

te v rámečku. Upřímně musím uvést, že jejich kázeň při dodávání textů a vzájemné spolupráci mě přijemně překvapila. O tom, zda pro vás jsou Hry mocných překvapením příjemným, nepříjemným nebo vůbec žádným, můžete diskutovat na [Oficiální diskuzi](#) hostované RPG Fórem.

obrázků povolání. Tam zase pro změnu autor Jan „Merlkir“ Pospíšil onemocněl uprostřed rozdělané práce. Nahrazení jiným ilustrátorem nepřicházelo v tomto případě v úvahu, protože konzistence ilustrací měla přednost.

Zdržení se projevilo tím, že do Vánoc obdrželi své výtisky pouze ti, kdo využili předprodej na stránkách Altaru. Na pulty obchodů se příručky dostaly až v lednu 2014. Z takové situace má pochopitelně nejtěžší hlavu vydavatel. Autori, jak věřím, si radost z díla a úlevu po vyplatem finiši tak snadno zkazit nenechají. A fanoušci vychovaní „odkládací politikou“ Altaru? Ti nejspíš s údivem konstatují, že zpoždění bylo tak malé.

Závěrem nezbývá než poděkovat autořům, jejichž jména a stručný obsah práce najde-

Autoři a spoluautoři

- Šimon „Bart“ Stiburek – pravidla pro organizace, oddíly, nová povolání, psaní textů
- Jakub „boubaque“ Maruš – korektury a revize
- Ján „Crowen“ Rosa – dobývání, ukázkové organizace, pravidla pro oddíly a organizace
- Jonáš „Ecthelion“ Ferenc – ukázková města
- Karel „Charles“ Černín – život u dvora a další inspirační texty, korektury a revize
- Petr „ilgir“ Chval – vedení projektu, texty o hraní, ukázkové postavy, oddíly a organizace, korektury a revize
- Filip „MarkyParky“ Dvořák – pravidla pro organizace, oddíly, dobývání a nástroje, ukázkové oddíly
- Jiří „Maugir“ Vinklář – bestiář
- Michal „Ocho“ Chocholoušek – nová povolání, pravidla pro oddíly a organizace, bestiář
- Tereza „Raven“ Tomášková – korektury a revize
- Pavel „Tork“ Zoubek – nová povolání
- Kryštof „Ecthelion“ Ferenc – obálka, ilustrace
- Jan „Merlkir“ Pospíšil – ilustrace povolání
- Ondřej „Rimbo“ Hanzlík – ilustrace

napísal Martin „Mytko“ Mýtny

DrDII

DRD II: INICIATÍVA

Jednou z výhrad voči pravidlám DrD II, s ktorou sa stretávam v diskusiách a názoroch hráčov je ich nespokojnosť s iniciatívou. Pravidlám vyčítajú, a nie úplne neoprávnene, že sa v konfliktoch oplatí iniciatívu skôr prehrať ako vyhrať. Postave to dáva väčší priestor zariadiť sa tak, aby z toho mala čo najväčší prospech. S ťažkým srdcom priznávam, že na tejto nemilej vlastnosti nesiem nemalý podiel. V dnešnom článku sa pokúsim predstrietiť alternatívne pojatie iniciatívy, ktoré vnesie trocha nového života do tejto kapitoly pravidiel.

O čo sme sa snažili a kde sme spravili chybu

Pri navrhovaní pravidiel sme sa snažili, aby hráč s iniciatívou diktoval tempo dejia v hernej reálite a vnútil tak súperom obsah hry. Základné nástroje na dosiahnutie tohto cieľa sú vyčerpanie v skúške a spôsob rozhodovania rovnakých hodov v stretoch.

Pointa prvého bodu spočíva v tom, že ak nik postave nebráni v jej akcii, môže vždy dosiahnuť svoj cieľ, čo nútí súperov reagovať. Ako sa však ukazuje, toto pravidlo prispieva minimálne rovnakou mierou k tomu, aby postava chcela ísiť až druhá a mohla takto brániť akciám svojich

súperov a svoju akciu vykonala v momente, keď jej nik nemôže brániť. Následkom toho ostal druhý bod osamotený a sám nedokáže podporiť nás zámer.

K tomu sa pridružuje ešte rozhodnutie určovať iniciatívu v konfliktoch na základe náhody. Tá však väčšinou nerešpektuje motivácie postáv a odohrávajúci sa dej.

Na nasledujúcich riadkoch ukážem alternatívnu predstavu ako pracovať s iniciatívou.

Vyčerpanie

V prvom rade mierne upravíme fungovanie vyčerpania v stretoch. Na rozdiel od originálnych pravidiel postava pri prehranom strete nepoužije pri vyčerpaní zdroj určený súperovou akciou, ale zdroj určený akciou postavy ktorá akciu začala. Nazvime ju útočník.

Reagujúca postava sa teda pri vyčerpaní musí vždy prispôsobiť útočníkovi bez ohľadu na charakter jej akcie. Naopak útočník diktuje charakter stretu a typ zdroja použitý pri vyčerpávaní. Môže tak zvoliť akciu ktorá bude preňho čo najvhodnejšia.

Ked' sa pozrieme na **príklad 1**, tak vidíme že Tetiva robí telesnú akciu. Znamená to, že ak sa Tetiva bude chcieť počas tejto akcie vyčerpať, bude to vždy z Tela. Rovnako Ruma sa bude musieť vyčerpávať Telom.

Pozor, neznamená to, že by Ruma musel voliť telesnú reakciu. Kludne mohol reagovať aj napríklad pomocou veterného kúzla, ktoré útok odvráti. Takáto reakcia by bola zjavne

duševnou, ale nemalo by to žiadne vplyv na druh zdroja pri Tetivovom, alebo Rumovom vyčerpaní.

Iniciatíva

V prvom rade si musíme ujasniť čo to znamená mať iniciatívu. Znamená to, že postava má prednostné právo urobiť akciu podľa svojej voľby. Ostatné postavy môžu na jej akciu len reagovať, alebo si počkať na vlastnú príležitosť. Postava s iniciatívou sa môže rozhodnúť akciu neurobiť. Každopádne, toto právo by malo prednostne vychádzať z hernej reality.

Ak sa pozrieme na **príklad 1**, vidíme že vďaka hernej realite je iniciatíva na strane Tetivu a ten sa jej nebojáčne chopil. Mohol by sa jej vzdať a Ruma nechat odísť, premeškal by tak jedinečnú príležitosť.

Konflikt

Ak v jednom momente chce viacero postáv vykonať akciu, môžu sa dohodnúť, v akom pôjdu poradí. V prípade, že dohoda nie je možná, situácia sa stáva konfliktom. Postavy sa rozdelia do skupín, ktoré sa medzi sebou na poradí dohodnúť dokážu. Za bežných okolností tvoria hráčske postavy jednu stranu konfliktu a ich nepria-

Martin „Mytko“ Mýtny bol členom vývojového tímu DRD2 a jedným z autorov mechanickej podoby pravidiel.

Príklad 1:
Bohatiera Rumu zaskočí na horskej ceste banda hrdlorezov, ktorí ho prepadnú zo zálohy. Ich vodca, zvaný Tetiva, skočí na Rumu z umne utajenej skryše na strome a chce ho zvaliť na zem.



Príklad 2: Tetivovi sa úspešne podarilo zvaliť Rumu na zem. Príkladá mu ku krku svoju dýku a vyhŕáva sa: „Peniaze, alebo život!“

Ruma inštinktívne reaguje a chňapne po dýke v snahe odzbrojiť útočníka, čo sa mu aj úspešne darí. Na chrbát sa mu však vrhajú Tetivovi spolubojovníci a znehybnia ho.

telia, ovládaní rozprávačom, druhú. Nie je to jediné možné rozdelenie.

Poradie znepríateľných strán sa určí pomocou hodu kockou 2k6. Strana, ktorá hod vyhrala, má iniciatívu, a postavy do nej patriace, môžu vykonávať svoje akcie.

V momente, keď žiadna z postáv strany s iniciatívou nechce spraviť akciu, iniciatíva sa posunie k strane s dru-

hý najlepším výsledkom. Po tom, ako spraví svoje akcie strana s najhorším výsledkom, iniciatíva sa presunie znova k strane s najlepším hodom.

Tento kolotoč posúvania iniciatívy môžeme nazvať kolo a nahradzuje originálne pravidlá DRDII pre kolo konfliktu a iniciatívu. Počas jedného kola teda, má každá postava právo na jednu akciu, alebo reakciu a ďalšie reakcie môžu získať pomocou manévrov obrany.

Kolo sa skončí, keď v rade po sebe žiadna zo strán počas svojej iniciatívy nespravila akciu. Môže nastáť situácia, keď niektorá z postáv príde o svoju akciu.

V nasledujúcom kole konfliktu si súperiace strany ponechajú počiatočné poradie iniciatívy.

Príklad 2 ukazuje spoluprácu na strane banditov, ktorí sa dohodli na poradí svojich akcií. Zatiaľ čo Tetiva zamestnáva Rumu, ostatní čakajú a sú pripravení v prípade potreby priskočiť na pomoc.

Príklad 3 ilustruje ako si strany konfliktu posúvajú iniciatívu. Ako prvú ju získali Rumovi druhovia a využila ju Svia na kúzlo, ktorým

chcela dezorientovať banditov. Ostatní druhowia ostali pripravení reagovať podľa potreby. Následne mali možnosť konať banditi, čo v plnej miere využili.

Nátlak

Ak postava počas kola prehrala stret, je pod nátlakom a to aj v prípade, ak sa vyčerpala. Ak naopak postava pod nátlakom vyhrá stret, alebo absolvuje jedno kolo konfliktu bez porážky, prestávať byť pod nátlakom.

Postava pod nátlakom nemôže počas kola získať iniciatívu a teda vykonáť akciu podľa svojej voľby. Smie len reagovať na akcie súperov a to aj také akcie, ktoré ju neohrozujú.

Z príkladov 2 a 3 vidno, že Ruma bol pod nátlakom a preto sa nezapojil do prvotnej konfrontácie. V tej trme vrme sa mu žiadnen z banditov nevenoval. Prestal byť pod nátlakom a v ďalšom kole sa bude môcť smelo zapojiť do konfliktu. Ak by jeden z banditov venoval svoju akciu napríklad na Rumovo spútanie, Ruma by mohol reagovať a prípadným víťazstvom sa zbaviť nátlaku.

Na zjednodušenie označovania nátlaku môžete využiť žetóny. Postava, ktorá sa dostane pod nátlak dostane žetón a keď sa nátlaku zbaví, žetón zahodí. Postava by nikdy nemala mať

Príklad 3: Ruma naštastie neputuje divočinou sám, kúsok za ním idú jeho druhovia.

Ledva banditi zvládli Rumu, stoja zoči voči taseným zbraňiam dobrodruhov odhodlaných zachrániť svojho druha. Prvá sa spamäťa čarodejka Svia a kúzлом vrhne banditom do očí rozvírený prach. Tetiva a jeho kumpáni niesu však žiadne padavky a s pokrikom sa vrhajú na nových príchodzích.

viac ako jeden žetón. Ak už je pod nátlakom, ďalšie prehry ju nedostanú pod väčší nátlak.

Prekvapenie

Počas hry sa neraz stane, že niektorá z postáv je prekvapená, alebo zaskočená dejom. V takom prípade sa postava musí prispôsobiť akciám iných postáv a reagovať na ne. V pravidlach túto skutočnosť zachytíme pomocou nátlaku. Prekvapená postava je vždy pod nátlakom a teda nemôže robiť vlastné akcie, smie len reagovať na akcie iných postáv.

V príklade 1 sa do takejto situácie dostal Ruma. Tetiva ho prepadol zo zálohy a Ruma je automaticky pod nátlakom. Smie na Tetivu len reagovať a musí sa prispôsobiť deju ktorý Tetiva diktuje.

Záver

Keď sa pozrieme na výsledok, vidíme posilnenie motivácie mať iniciatívu prostredníctvom väčšej kontroly nad určovaním typu zdroja, ktorým sa bude postava vyčerpávať. Zjednodušilo sa sledovanie a určovanie iniciatívy, keď hráči musia sledovať a porovnávať menej výsledných hodov a zároveň stačí vykonať porovnanie raz za celý konflikt. Obmedzovanie získavania iniciatívy pomocou nátlaku odzrkadľuje predchádzajúci dej, úspechy a neúspechy postáv, prípadne pasce a prekvapenia.

Dúfam že sa vám naše nové pravidlo v hre osvedčí a zlepší váš herný zážitok. Prajem vám veľa pekných chvíľ s DRDII a ak by niekoho zaujímalo ako to dopadlo s Rumom a Tetivou, zahrajte si ich príbeh.



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: Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková
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.

