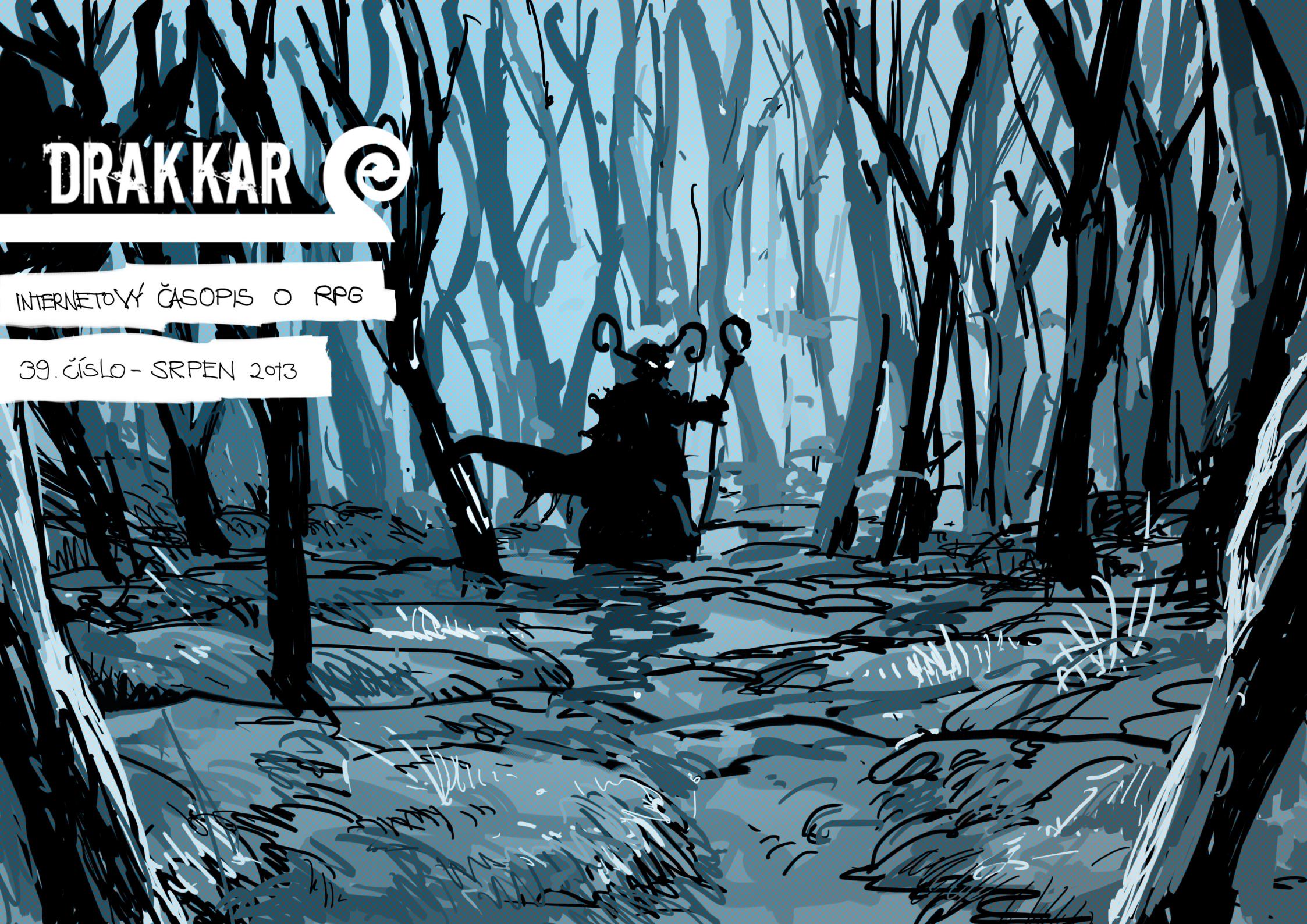


DRAKKAR



INTERNETOVÝ ČASOPIS O RPG

39. ČÍSLO - SRPEN 2013



OBSAH 39. ČÍSLA

O hrani obecně

4 Worldbuilding (3. část):

Jak se v tom neztratit

„OnGe“

Díky předchozím dílům seriálu už máme ústřední myšlenku, teď budeme do světa vkládat prvky, co utvoří zajímavé souvislosti, budeme si dávat pozor, abychom to či ono neprehnali nebo nepodcenili, a pokusíme se vyhnout zbytečným přešlapům.



11 Počátky wargamingu

„Ecthelion²“

Víte, jak vypadaly začátky wargamingu? Nahlédnutí do jeho historie je zajímavé přinejmenším proto, že z tohoto koníčku se postupně vyvinuly RPG... a lze vysledovat zajímavé podobnosti mezi jednotlivými obdobími a tendencemi ve vývoji.



15 Hit Points aka Životy

„Quentin“

Jednou z nejkritizovanějších mechanik D&D, a poprvadě i DRAČÍHO DOUPĚTE, jsou Hit Points – Životy. Pokusím se ospravedlit, proč jsme je přesto znova použili (a to včetně růstu s úrovní a s pomalým léčením).



Literatura

17 Příběh o strašidle

Argonantus



Základem příběhu je situace; něco, co hrdiny nutní reagovat. Krátce řečeno, vlk, který potká v lese Karkulku. Bez vlka by byl Karkulčin výlet dokonale nezajímavý. S vlkem je všechno jinak a má to onačejsí grády. Objeví se něco, co začne hrdiny ohrožovat.

Doplňky a materiály

26 Pekelné volání

„Quentin“



Pekelné volání je kouzlo z našich domácích pravidel uveřejněných na blogu: 2k6goblinu.blogspot.cz

29 Dobývací stroje pro DrDII

Ján „Crowen“ Rosa



Článok popíše niekoľko bojových strojov s návrhy, ako ich využiť v hre. Tak isto v stručnosti naznačí niekoľko najpoužívanejších typov opevnení.

Povídka

32 Ragtime: Nanebevstoupení

T. Fox Dunham (přel. Barbora Lyčková)



Deskové hry

48 Výroba prototypu deskové hry (1/2)

Petr „ilgir“ Chval

V rubrice *Zahrajte si s námi* vám v každém vydání přinášíme informace o současných deskových hrách. Tento článek (a jeho pokračování v příštím čísle) se ale bude věnovat ryze praktickému tématu – výrobě prototypu vlastní hry. Snad potěší všechny čtenáře, kteří deskovky nejen hrají, ale i tvoří (či to aspoň zkouší).

SLOVO ÚVODEM

Drahé čtenářky, drazí čtenáři!

zřejmě už jste si stačili všimnout, že Drakkar došel s tímto, tedy 39. číslem nový kabátek. Změny jsou však spíše vnějškové – změnilo se zarámování a písma, přidali jsme ikonky a popisky v okrajích pro větší přehlednost a proběhlo několik dalších drobných úprav. Co se však týče toho podstatného, tedy obsahu, zůstává Drakkar u osvědčené tradice a nic moc se nemění.

(Pokud se vám však bude zdát, že některá změna nebyla k lepšímu, budeme rádi, když nám napíšete do organizačních diskusí.)

Stále si tedy můžete vychutnat články různých autorů, které se tu více, tu méně věnují tématům spojeným s RPG, tentokrát bude velká část z nich užitečná zejména těm z vás, kteří se věnují tvorbě:

Pokračování OnGeho seriálu o tvorbě světa od se tentokrát věnuje způsobům, jak si svůj projekt uspořádat a neztratit se v záplavě informací, když se tvorba rozrostete. Quentin vysvětlí, proč v pravidlech, která se svou družinou používá, zachoval mechaniku Životů (Hit points) a jejich růstu s úrovní, přestože je to jedna z nejkritizovanějších mechanik v RPG vůbec. Co se týče

deskových her, Ilgir nám předá svoje zkušenosti s tvorbou prototypů a doporučí několik postupů pro domácí výrobu komponentů.

Díky Ecthelionům se pak dozvíme něco o (pre)historii wargamingu, tedy válečných her, a Argonantovo literárnězpytné pojednání nám povypráví o strašidlech a jiných potvorách a o tom, jak je využívat či nevyužívat v příbehu.

Praktickými příspěvky jsou tentokrát kouzlo Pekelné volání od Quentinina – určené do jeho pravidel, ale jako inspirace použitelné v jakékoli fantasy – a Crownovy dobývací stroje a k nim i odpovídající informace o opevněních.

Nakonec bych vás rád upozornil na povídku amerického spisovatele T. Foxe Dunhamu, kterou pro Drakkar přeložila Barbora Lyčková. Překlady povídek sice nejsou běžnou součástí Drakkaru, ale věříme, že tato steampunková (či snad lépe „slipstreamová“) povídka z Divokého západu za to stojí.

A nyní už nezbývá, než popřát vám příjemné čtení!

Za redakci Drakkaru
Jakub „boubaque“ Maruš

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

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

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

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



napsal „OnGe“

O hraní obecně

WORLDBUILDING: JAK SE V TOM NEZTRATIT

V předchozích dílech našeho seriálu jsme si prošli prvotní teorii a označili si pár nebezpečných míst, do kterých se dá při tvorbě světa šlápnout. Na základě těchto poznatků tedy máme ústřední myšlenku, na které budeme stavět, budeme do světa vkládat jen prvky, co utvori nějaké zajímavé souvislosti, budeme si dávat pozor, abychom to či ono nepřehnali nebo nepodcenili, a pokusíme se vyhnout zbytečným přešlapům.

Jak bude výstavba světa pokračovat, bude nevyhnutelně přibývat materiálu a dříve či později bude těžké, nebo dokonce nemožné to všechno udržet v hlavě. S tím mohou vzniknout nepřijemnosti jako nekonzistence, rozpory ve vnitřní logice a další problémy a nesoulady, kterým je velmi těžké se u větších projektů vyhnout. Přesto bychom se o to měli pokusit, a pokud se nám nepodaří, tyto nešvary zcela vymýtít (což se nejspíš nepodaří – jen žádný stres), pak je alespoň co nejvíce minimalizujeme.

Ptejte se včas

Jedním ze základních témat STOPAŘOVA PRŮVODCE PO GALAXII je otázka života, vesmíru a

věbec. Odpověď na tuto otázku už dávno vypočítal superpočítač Hlubina myšlení a ta odpověď je 42. Proč 42? Těžko říct, ta odpověď je ale určitě správná. Háček je v tom, že nevíme, jak vlastně zní otázka života, vesmíru a věbec.

Ve škole nás naučili, že musíme znát odpovědi. Při zkoušení nebo písemce jsme tázáni a musíme včas a správně odpovědět, abychom nebyli potrestáni špatnou známkou. Musíme tedy znát, umět rychle nalézt nebo uhádnout odpověď, kterou bude nám nadřazená osoba, čili učitel, považovat za správnou. A nedej bože, pokud byste této osobě kladli nějaké „hloupé“ otázky.

Jenže v životě (a při jakémkoliv tvůrčí činnosti zvláště) se nás nevždy někdo ptá, málokdy existuje jedna správná odpověď a ne vždy je odpověď uznávaná nějakou autoritou ta správná. Otázky jsou důležité, a dost možná důležitější než odpovědi. Otázky podporují zvědavost, a tak i tvůrčí myšlení. Na každou otázku je řada (správných) odpovědí, ke kterým se můžete dopracovat jen tím, že se budete ptát.

Základem zenu jsou koány, někdy zdánlivě nelogické otázky či hádanky, jejichž rozlousknutí brání právě naše snaha najít odpověď. Například „Co je jídlo bez potravy?“ nebo „Jak zní tlesknutí jedné ruky?“ Smyslem těchto otázek není najít odpověď, ale pochopit moudro, které se v nich skrývá... a které si musí každý



zdroj: morguefile.com

najít sám. Ačkoliv se nemusíte stát zenovým mistrem, abyste mohli tvořit fiktivní světy, je cvičení s koány dobrý způsob, jak se oprostit od tradičního „školského“ uvažování, které je často vážnou překážkou v kreativitě.

Rekněme například, že jsme si vymysleli město v oblacích. Jaké otázky vás napadnou, když si takové město představíte? No tak, zkuste to! Ptejte se! Kde se tu vzalo? Proč nespadne dolů? Jak je to možné? Kdo tam žije? Kdo by tam chtěl žít? Proč? Kde

berou jídlo a vodu? Kam házejí smetí? Co jeho obyvatelé dělají? A žije tam věbec někdo? Bude shora vidět na zem, nebo budou výhled zakryvat mraky? Nemůže se převrhnut, když začne foukat silný vítr? Jsou tu další taková města? Jsou spolu v kontaktu? Jak? Co si asi myslí o zemi pod sebou?

Je moře otázek a ne každá musí mít odpověď. Stačí, že se nad nimi zamyslíte, nemusíte hned vysypat z rukávu řešení. Chcete přečíst, ne si opravit známku z písemky. Otázky vám v první řadě umožní podívat se na věc z jiných úhlů, než na ni nahlížíte jindy, a to samo o sobě stačí. Nemusíte na všechny odpovídat. Odpovídejte si jen na ty zajímavé otázky a nebojte se dál hledat otázky plynoucí z odpovědi. Znovu – otázka nepotřebuje odpověď k tomu, aby vám





něco řekla. Samotné uvažování o otázce vás může posunout dál než nalezení odpovědi.

Třeba kde bere to oblačné město vodu? Může mít dokonalou recyklaci. Nebo se sem tam zastavit nad jezerem a napumpovat pár set kubíků do rezervoárů. Nebo mohou být na střechách domů konstrukce, na kterých bude kondenzovat voda a stékat do cisteren. Ale co kdyby se nad městem prohnal nějaký jedovatý oblak a zamořil zásoby vody? Co by se pak muselo udělat, aby město nevymřelo žízní? Dalo by se vůbec něco dělat?

Takhle se můžeme celkem bezbolestně propracovat k dlouhé řadě možných řešení a různým náhledům na věc. Otázky nám totiž nabízejí jen řešení, ale také jiné úhly pohledu. Toho můžete využít nejen při samotném vymýšlení, ale především u vlastního hodnocení toho, co jste doposud vytvořili.

Vždy když dokončíte nějaký větší krok v tvorbě světa, proberte si to, co už máte, než se pustíte do další tvorby, a ptejte se. Dává tohle smysl? Nešlo by to ještě nějak jinak? Nebylo by to zajímavější tak či tak? Když teď udělám to, co jsem si naplánoval, nezazdím tím tady tu věc, co už jsem vymyslel před měsícem? Bude lepší jedno nebo druhé vypustit, sloučit to dohromady, nebo by bylo zajímavější ty dvě věci něčím odlišit? Není tenhle hrdina až moc hrdinský? Nebylo by zajímavější, kdyby měl takovou nebo makovou slabůstku? Nebo pořádného kostlivce ve skříni? A i když jsou všechny tyhle věci zajímavé, půjdou nějak rozumně využít? Nebude to jenom vata?

Je dobré si projít předchozí tvorbu následující den (týden, měsíc...), pokusit se najít slabá místa a díry v logice a ty opravit. Stejně tak je dobré si po určitých etapách projít všechno, co doposud máte, a přezkoumat, jestli je to tak dobré, jak se vám zdálo, nebo jestli se vám mezi tím svět neposunul docela jinam (a jestli by nebylo lepší staré věci upravit nebo odstranit, či se naopak vrátit do starých kolejí a upravit ty novoty).

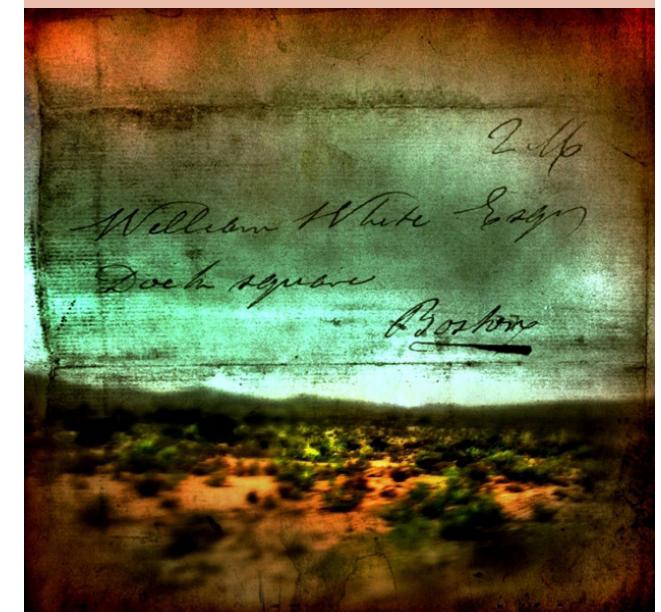
Při tomto rozjímání se říďte následujícím pravidlem:

Bud'te k sobě drsně upřímní

Ano, ten svět je váš, udělali jste ho od prvního do posledního písmenka, snažili jste se a vůbec jste dělali vše pro to, aby byl výsledek co nejlepší. Máte svůj výtvar rádi a jste na něj hrdí. To je dobře, ale pokud chcete, aby byl váš výtvar opravdu dobrý, potřebujete odhalit jeho slabé stránky a ty přes růžové brýle jen těžko uvidíte.

Dejte si třeba pár dní pauzu. Představte si, že s tím nemáte vůbec nic společného. Že vás to třeba ani moc nezajímá. Zkrátka si udělejte co největší odstup a pak zkuste to „cizí dílo co vás moc nezajímá“ zhodnotit. Co je na něm dobré? („Všechno“ není odpověď.) Které části jsou nejslabší? („Žádné“ taky není odpověď.) Dostávám dost zajímavých informací, nebo musím přelouskat pět stránek než narazím na něco, co stojí za přečtení? Upřímné odpovědi na takovéto otázky jsou první linií, která vám pomůže najít slabiny a udělat váš výtvar lepším.

zdroj: morguefile.com



Nakonec bud'te ještě drsnější. Zkuste své vlastní dílo vykoupat ve zdrcující kritice. Hledejte věci, po kterých by se mohl kdejaký štoura vozit – a vozte se. Ideálně si někam poznamenejte, na čem se dá vozit a proč. Pak zkuste vymyslet, jak se těchto slabostí zbavit. Nezakrývejte tyto třetí plochy za každou cenu – nechystáte právní obhajobu – jen se pokuste zamyslet, jestli by se to nedalo udělat nějak méně choulostivě. Když ne, tak ne – nemá cenu si kvůli úlitbě potenciální kritice rozbít něco, co dobře funguje.

Tato samokritika, pokud budete dostatečně drsní, vám pomůže i vyrovnat se lépe s kritikou, která se na vaše dílo snese poté, co jej vypustíte do světa. I kdyby to bylo zlaté, vždycky se najde někdo, kdo vám to otluče o hlavu.

Takhle na to budete alespoň trochu psychicky připraveni.

Nebojte se prořezávat

Stejně jako nebude dobре růst příliš hustý les, nebude dobре růst ani váš svět, když ho příliš zahustíte. Když tvoříte, tak nevyhnutelně zahuštujete. Přidáváte další a další prvky, vazby a téma. Jenže když je toho moc, bude se to rušit (o tom jsme si nakonec říkali minule).

Čas od času proberte, co máte, hledejte věci, které by tam nutně být nemusely, a poznámenejte si je. Následně se podívejte, co na nich závisí, jestli je ta závislost významná a jestli by je nemohlo nahradit něco jiného. Když zjistíte, že na té ne až tak významné věci vlastně nic nevíte nebo že její roli může klidně zastat něco jiného, vůbec se nerozpakujte a odstraňte ji. Jejen na vás, jestli skončí v šuplíku nebo v propadlišti dějin, ale pokud vašemu dostatečně světu neprospívá, musíte ji odstranit, aby měly jiné, prospěšnější, prvky prostor k tomu se patřičně projevit.

Obzvlášť záležet si dejte při hledání duplicit a skoro duplicit. Pokud máte ve svém světě dvě nebo více stejných, nebo velmi podobných věcí, je to problém. Příliš podobné věci se vzájemně pletou, a pokud je podobností moc, působí vaše dílo odfláknutě a budete obviňováni z nedostatku invence. Nešlo by je sjednotit do jedné, nebo naopak více vzájemně odlišit?

Zejména ve fázi, kdy přecházíte od konceptu k prototypu (tj. dáváte svému dílu tako-

vou formu, aby se v něm vyznal i někdo jiný než jen vy). Později je třeba zaměřit se i na rozsah, který jednotlivým prvkům věnujete. Pokud budete mít stránku o rostlinách, stránku o zvířatech, stránku o počasí a pět stránek o zbraních a chcete řešit dopady pytláctví v rezervaci, pak by bylo na místě část o zbraních výrazně zeštíhlit. Vypusťte podrobnosti, zobecňujte, vyhazujte zbytečnosti.

Stavte na logice

Váš svět nemusí být reálný. Nemusí být ani realistický a může být dokonce velmi abstraktní a naprosto odlišný od skutečného světa. Jakkoliv může být váš svět odlišný od skutečného světa, musí mít svoji vnitřní logiku a tato logika musí být patrná a srozumitelná, pokud má váš svět pochopit někdo jiný než jen vy. Do značné míry to vyplývá i ze souvislostí, které mezi jednotlivými prvky světa jsou (a o kterých jsme si říkali v prvním dílu).

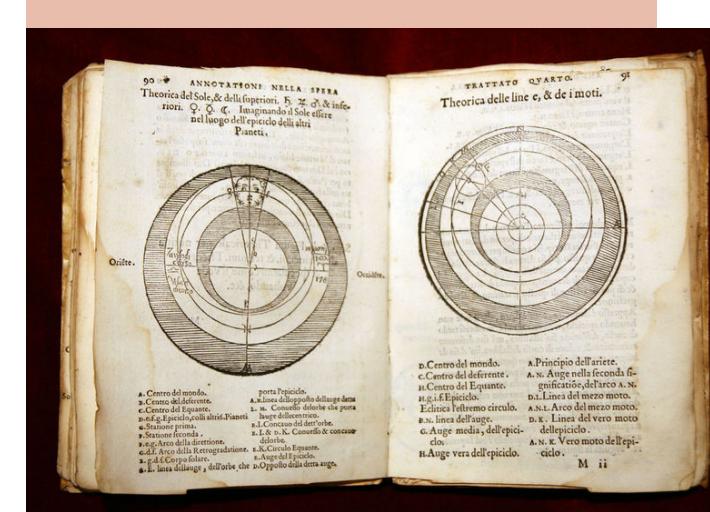
Hlavní ale je, že když budete mít jasno ve vnitřní logice, bude poměrně snadné vynout se rozporům a nekonzistentnosti. To je důležité zejména u všeléků jako je magie nebo supermoderní technologie. Když si jen vymyslíte nové kouzlo nebo supertechnologii na řešení té které situace bez toho, abyste si ujasnili, jak to vlastně funguje (puf – kouzlo!), zaděláváte si na značné problémy s konzistencí.

Kdo by stavěl hradeby, když si na každém tržišti můžete pořídit létající koberec a přeleštět je? Proč by měla existovat auta a lodě, když

jsou běžně rozšířená antigravitační vznášedla? K čemu jakýkoliv dopravní prostředek, když máme kapesní teleportér? To jsou otázky, na které je třeba myslet, než takové exotické věci do svého světa přidáte. Přemýšlejte o dopadech, jaké budou mít na fungování světa, aby nenarušily jeho logiku.

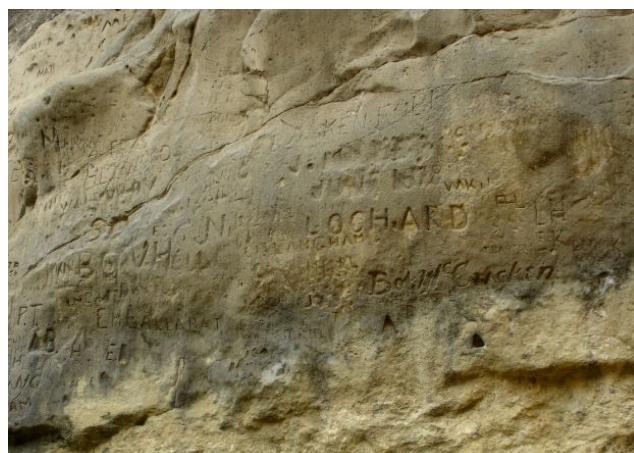
Ačkoliv by se mohlo zdát nejsnazší použít zákonitosti platící ve skutečném světě, není tomu vždy tak. Lidé mají rozdílný pohled na svět, různé vzdělání a přesvědčení. Někdo je přesvědčený, že člověk pochází z opu, jiný, že ho stvořil bůh, a další zas ví, že muži pocházejí z Marsu a ženy z Venuše. Někdo si pod pojmem *primátor* představí pána v saku, jiný zase sýr. Když na to přijde, lidé mají různé představy i o elementární fyzice. Dokonce se najde i dost lidí, co si myslí, že se Slunce otáčí kolem Země.

zdroj: [Wikimedia Commons](#)



I když se budete držet jen faktů (třeba že těleso ponořené do kapaliny je nadlehčováno silou...), řada lidí bude mít o těch faktech jinou představu – jakkoliv může být mylná. Dokonce i vaše představa může být mylná. Přijde vám jako hloupost dělat lod' třeba... z betonu? Tako-vé lodě ale skutečně existují – a plavou.

Tímto elaborátem o rozdílných pohledech na svět vás v žádném případě nechci odradit od využití skutečných zákonitostí ve svém světě. Naopak. Pouze upozorňuji na to, že je v takovém případě důležité dát si pozor na to, abyste opravdu pracovali se skutečnými zákonitostmi (a neměli třeba perpetuum mobile, zvuk se nešířil vesmírným vzduchoprázdnem, nebo aby kilo železa nebylo těžší, než kilo peří), ověřili si, že to, jak si myslíte, že to je, tak skutečně je (nikdo neví všechno, každý se v něčem mylí a fungování světa je něco tak složitého, že se v něčem



zdroj: morguefile.com



musí mýlit každý), a nakonec, i když vám některé věci přijdou jasné a samozřejmé, nastiňte jejich fungování, když to bude třeba. Nespoléhejte se, že to vaši hráči nebo čtenáři budou samozřejmě vědět.

Pokud vytváříte vlastní zákonitosti a s tím související logiku, je třeba to dělat s rozmyslem, uvažovat o všech možných důsledcích a hlavně být v těchto zákonitostech konzistentní. Když něco funguje tak a tak, musí to tak fungovat vždy. Abyste na to nezapoměli, je dobré si to zapsat. Nejlépe jako jednoduchou pravdu.

Zapisujte si jednoduché pravdy

Jakkoliv může být v životě sledování jednoduchých pravd zhoubné a zavádějící, při tvorbě světa jsou jednoduché pravdy nedocenitelnou pomůckou. Vezměte nějaký významný prvek vašeho světa (místo, osobu, zvíře, technologii nebo cokoliv jiného, co je ve vašem světě důležité) a zapište si všechny důležité vlastnosti tak, jak ve skutečnosti jsou, bez zbytečné omáčky a jakýchkoliv spekulací nebo otevřených konců – zkrátka jen jednoduché pravdy. Jde o to, mít jednoduchý a jasný popis té které věci na jednom místě, abyste se mohli kdykoliv podívat, jak to vlastně je.

Způsobů, jak si takový záznam vést, je nespočet a každému bude vyhovovat něco jiného. Můžete si jednoduché pravdy zapisovat do sešitu, na samostatné listy tvrdého papíru (vydrží daleko déle), do jednoho nebo více textových

souborů, nebo můžete použít třeba software na správu kartotéky, pokud vám to vyhovuje. Jediná kritéria jsou, aby zaznamenávání bylo co nejjednodušší (když ne, nebude se vám chtít si pravdy zapisovat), stejně tak hledání (když ne, nebude se vám chtít hledat), a aby se vám záznamy nepoztrácely.

Pro lepší orientaci je dobré psát co nejjednodušší a nejjednoznačnější věty a jednotlivé tématické části členit do odstavců (i kdyby měl mít odstavec jen jednu větu). Například:

Londýn

Hlavní město Velké Británie a je to jedno z největších měst na světě.

Leží na řece Temzi a má propracovaný systém protipovodňových zábran.

Londýnské metro je nejstarší na světě, má 12 linek a je klíčovým prvkem hromadné dopravy.

O Londýně by se toho dalo jistě napsat víc, a pokud by byl Londýn důležitou součástí vašeho světa, jistě by byl popis delší, pro ukázku však tyto tři věty stačí. V malém množství textu máme obsaženo velké množství informací. Nic z toho nejsou spekulace (povodňové bariéry dokáží zastavit běžné povodně, ale co kdyby přišla tsunami?), pověry (říká se, že pod Big Benem je templářský chrán), něčí názory (Londýn je nejkrásnější město na světě), nebo otevřené konce (jednoho dne radikálové povraždí polovinu královské rodiny).



Jakkoliv mohou být spekulace, pověry, názory nebo otevřené konce zajímavé a výzivné (a při vytváření světa je dobré dost takových věcí vytvořit), v jednoduchých pravdách nemají místo. Všechny tyto věci jsou příliš nejasné a mohou, ale nemusejí být pravdivé – a proto nemají v jednoduchých pravdách co dělat.

Pokud ovšem víte, že je ve vašem světě pod Big Benem templářský chrám, nebo že radikálové povraždí polovinu královské rodiny, už to není pověra ani otevřený konec, ale záměr, a tím pádem to také bude pravda. Pravda, kterou je třeba zaznamenat, aby tomu tak v budoucnu zůstalo.

Při práci s jednoduchými pravdami je třeba pamatovat na jednu důležitou věc – je to záZNAM skutečného stavu věcí určený pro vaši potřebu. Vašim čtenářům nebo hráčům je můžete jakkoliv skrývat nebo vydávat za pověry či spekulace. Můžete je nechat tápat, ale sami byste měli mít jasno (alespoň u důležitých věcí), aby se vám nestalo, že jednou popíšete templářský chrám pod Big Benem a za rok budete tvrdit, že je to jen pověra a pod Big Benem nic není (protože jste to za tu dobu zapoměli).

Smyslem zápisu jednoduchých pravd je mít jednoduchou pomůcku pro udržení konzistence. To, co si jednou zapíšete jako pravdu, už byste neměli nikdy porušit. Tak to prostě ve vašem světě je, a pokud to má být jinak, musí nastat něco, co to změní (a mělo by to být u dané věci poznamenáno).

Co takhle časovou osu?

Řada lidí začíná tvorbu světa nějakou časovou osou. Na počátku nebylo nic, to nic explodovalo a vznikl vesmír. Za milion let se udělaly planety, za další milion let se na nich vylíhli dinosaurovi a o další milion let později je sežrali mamuti, pak přišel pračlověk a tak dále a tak dále. Začít časovou osou není nejlepší nápad (jak jsme si konečně říkali už v prvním díle), dokonce ani není dobré mít na časové ose usazené vše, nebo (ne dej bože) používat časovou osu pokaždé.

Časovou osu je možné využít jako lehký úvod do prostředí. V takovém případě by měla obsahovat jen nejklíčovější (a hlavně nejzajímavější) události a neměla by být moc dlouhá. Rozhodně by neměla začínat stvořením světa (nebo něčím podobně vzdáleným), ale nejdříve první důležitou událostí, která vedla k současné situaci, do které chcete čtenáře či hráče uvést. A neměla by být moc dlouhá, aby je to příliš neutahalo.

Časová osa ale může sloužit i jako pomůcka při tvorbě světa. Pokud máte dáno (například), že parní stroj byl vynalezen roku 1765, stirlingův motor roku 1816 a vznětový motor roku 1893, pak se vám bude časová osa hodit, aby třeba někdo necestoval napříč kontinentem na voze s naftovým motorem pět let před tím, než byl vynalezen. Jediným pohledem na časovou osu tak můžete zjistit, jestli už ta která technologie byla vynalezena a můžete ji použít.

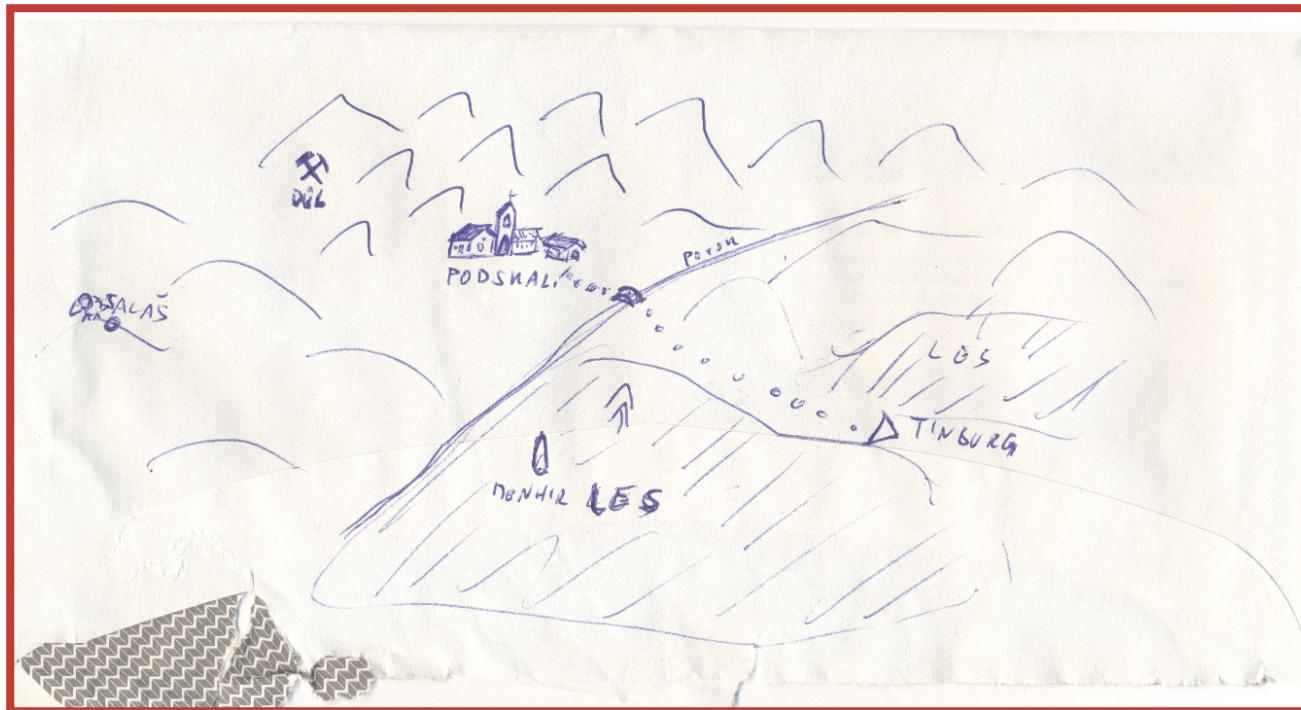
Způsobů, jak si časovou osu udělat, je celá řada a každému bude vyhovovat trochu

jiný způsob. Je ale důležité, aby se do osy dalo snadno přidávat, odebírat, nebo i posouvat jednotlivé události. K tomu účelu je nejlepší udělat si časovou osu v digitální podobě. Například jako tabulku v excelu, kde sloupce označují roky (měsíce, dny nebo století – v závislosti na rozsahu a podrobnosti) a řádky události. Pak stačí si jen jednotlivé řádky vybarvit podle potřeby. Třeba když 2. světová válka trvala od roku 1938 do roku 1945, tak v řádku „2. světová válka“ vybarvíme sloupce 1938 až 1945.

Pokud záleží na přesných datech nebo sledu a překrývání událostí může se stát časová osa nedocenitelnou pomůckou. Avšak když už nějakou časovou osu máte, neznamená to, že byste ji měli někomu dalšímu (mimo tým, pokud pracujete v týmu) ukazovat. V první řadě to bude pro většinu lidí těžko stravitelný knedlík, v druhé řadě se z toho může v rukou těch ostatních, kteří to strávit zvládnou, stát pořádný bič na případné nekonzistence, co jste ve svém světě vytvořili.

Mapy

Navzdory všeobecnému přesvědčení, k vytvoření světa nepotřebujete kreslit jeho mapu. Už v prvním díle jsme si říkali, že je dobré vyhnout se kreslení map a hlavně vyplňování bílých míst vším možným, jen aby tam nebyla bílá místa. To ale neznamená, že vám mapa při uspořádání jednotlivých prvků nemůže pomoci. Pokud závisí na umístění nějakých věcí, není lepší způsob jak to znázornit, než pomocí mapy.



Taková mapa nemusí být hezká, nemusí být ani moc přesná a hlavně by neměla obsahovat víc, než je nezbytně nutné. Nikdo podle toho nepoběží orientační běh, nebude plánovat dálnici, ani si to nebude věšet na zed' (tedy většinou). Je to pouze pomůcka, která vám má pomoci s uspořádáním, kde co je, nic víc. Proto se s ní také nemusíte příliš párat.

Na přiloženém obrázku je jedna moje mapka. V městečku Podskalí a v jeho okolí se dějí podivné věci. Šeptá se o čarodějnících, rodí se znetvořený dobytek, v lese se ztrácejí lidé a v nedalekých železných dolech se ozývá tak strašlivé kvílení, že se horníci bojí na šachtu. To

je problém, protože tím se zastavila těžba železa a pánové z Tinburgu musejí poslat někoho, kdo se podívá celé věci na kloub.

Tato paranormálně-detektnivní zápletka ke svému rozpletení vyžaduje i jasné povědomí o tom, kde co je, a tedy i kdo mohl nebo nemohl být na inkriminovaných místech, když se něco dělo. Pro představu není nic jednoduššího, než si nakreslit mapu.

Jak vidíte, moje mapka není žádné umělecké dílo, je sfouknutá asi za 5 minut, je na druhé straně použité obálky, a že by vzdálenosti mezi objekty na mapě přesně odpovídaly skutečnosti, to se také říct nedá. Přesto ale dosta-

čeje, protože obsahuje vše podstatné a dává nám představu o kompozici.

Máme tu důl, salaš, kde jsou problémy s dobytkem, menhir v lese za potokem i jediný most na cestě mezi Podskalím a Tinburgem. Vídíme, že od dolu je to zhruba stejně daleko do města jako na salaš, k menhiru se dá suchou nohou dostat jen přes most, a to rozhodně není vše, co se z rozložení objektů na mapě dá dedukovat. Současně si všimněte, že na mapě není nic víc než místo, kde se to celé odehrává. Tinburg, který tu hraje jistou vedlejší roli, leží někde na jihovýchod, což naznačuje šipka – jediný odkaz na okolní svět.

Mapy mohou být samozřejmě i daleko hrubší, než je tento příklad. Mohou jen (velmi vágně) znázorňovat hranice, aby bylo vidět kdo s kým sousedí (a na samotném tvaru hranic na konec tak nezáleží).

Hlavní výhoda map je, že vám pomohou udržet konzistentní představu o tom, kde co je, podobně jako vám jednoduché pravdy pomohou udržet představu, jak se věci mají, nebo časová osa, kdy se co stalo. Nestane se vám tak, že byste třeba umístili menhir do lesa jednou na jižní a jednou na severní straně cesty do Tinburgu, nebo že by se vám nečekaně změnil tok potoka, nebo že by spolu sousedily pokaždé do celá jiné státy.

Své pracovní mapy nedělejte příliš propracované. Nemá to být umělecké dílo. Ani to nemá být hezké. Mapa vám má pouze dát představu o tom, kde co je – a krom toho ji budete dostačovat ještě pětkrát předělávat.



Lokalizace bez mapy

Ne vždy je vhodné vše zakreslovat do mapy – zanášet do mapy každý kurník může být dost vyčerpávající. Někdy dokonce ani není možné něco uspokojivě zmapovat. Například taková mapa pro mezihvězdné cestování je slušný oříšek. Hvězdy totiž, narodí od objektu na povrchu země, nejsou v jedné rovině a odpovídající mapa by musela být třírozměrná a ačkoliv to není nemožné, je to přinejmenším komplikované.

Ve většině případů ale nepotřebujeme úplně přesně vědět, kde co je, a stačí nám pouze přibližně vědět, kde hledat. Například když budeme mluvit o vykotlaném dubu na kopci za městem, je to celkem přesné určení místa, aniž bychom potřebovali vědět, na kterém kopci, kterým směrem a v jaké vzdálenosti se ten vykotlaný dub nachází – kolem města jich jistě více nebude. Mapu dále nepotřebujeme, pokud má místo nějakou adresu. Víme, že Sherlock Holmes bydlí na Baker Street 221B a nepotřebujeme k tomu mapu Londýna.

V případě hvězd nám bude většinou stačit ještě méně – třeba vzájemná vzdálenost, nebo jen vzdálenost od Slunce. Ve větším měřítku můžeme jako „adresu“ použít název galaktického ramene, ve kterém se hvězda nachází, nebo použít nějaké jiné dělení (kvadranty a podobně).

Ne vždy záleží na přesné pozici toho nebo onoho, ale je potřeba nějakým způsobem určit, kde to je (například Příšera, která žila v ledničce za majonézou, vedle kečupu a vlevo od zelného

salátu – ale většinou vystačíte i se stručnější adresou). Jakmile něčemu dáte nějakou adresu, neměla by se už měnit (aby z toho zas nevznikla nějaká nekonzistence), a tak nic nezkažíte, když si adresu připíšete k jednoduchým pravdám.

Závěrem

Dnes jsme si tu nastínili pár technik, s jejichž pomocí se dá udržet konzistence. Určitě je nevyužijete vždy všechny. Často nebude potřebavat dost možná ani jednu z nich. Přesto vám pomohou v mnoha případech nejen zabránit zbytečným chybám, nelogičnostem a nekonzistenčím, ale také pomohou lépe si uspořádat vlastní představu o světě.

Nakonec ještě zdůrazním, že podobných přístupů a technik je daleko víc (můžete je najít například v publikacích zabývajících se organizací času a osobním rozvojem), a protože každý člověk funguje a myslí trochu jinak, tak každému funguje ta která technika lépe či hůře (to už se však v publikacích většinou nedočtete). Nemá smysl se snažit vměstnat do nějaké techniky, když vám práci neulehčí, ale zkomplikuje. Pokud vám to nepomáhá, zkuste něco jiného, nebo hledejte vlastní způsoby, jak si ve své tvorbě udržet přehled.

Jak jsme si řekli už na začátku, tyto techniky nejsou samospásné a pouze pomáhají udržovat hladinu nekonzistence na minimální úrovni. Pokud je vaše dílo dostatečně velké, vždycky se něco najde (pokud se najde někdo, kdo bude pořádně hledat).

Nejlepší způsob, jak odhlait nějaké nedostatky, je nechat někoho jiného, aby si to prošel, rozebral a zkriticoval nám to. Ne vždy máme někoho k tomu ochotného po ruce (málokdo má čas a náladu se prokousávat něčím elaborátem), ale žijeme v době internetu, a tak není nic snazšího, než svůj výtvar předhodit někde, kde se vyskytují lidé, které by mohl zajímat, a počkat si na jejich reakce a s těmi potom pracovat. Jenže to není tak snadné, jak by se mohlo na první pohled zdát. Reakce nejsou vždy jásavé, dokonce ani kladné, co hůř, kritika není vždy věcná a navrh často vychází jen z toho, že kritik nepochopil, co se snažíte říci.

O tom, jak se z takové kritiky nejen nezbláznit, ale náležitě ji zužitkovat bude následující díl našeho světotvorného seriálu. Protože kritika je nejen cenným vodítkem pro další tvorbu, ale ať chcete nebo ne, tak pokud nebudeste jen vystýlat šuplík, tak se nějaké šťavnaté zdrcující kritice nevyhnete. A chcete-li v tvorbě pokračovat, je nutné naučit se s ní vyrovnat.



napsali „Ecthelion²“

O hraní obecně

Počátky wargamingu

Víte, jak vypadaly začátky wargamingu? Nahlédnutí do jeho historie je pro nás zajímavé přinejmenším proto, že z tohoto koníčku se postupně vyvinuly RPG, jak je dnes známe a hrajeme... a lze vysledovat zajímavé podobnosti mezi jednotlivými obdobími a tendencemi ve vývoji.

Co to ten wargaming vlastně je?

Wargaming označuje aktivitu, během níž hráči hrají hry (tedy wargames), které simulují nebo zprostředkovávají bitvy nebo války různých stran a jednotek. Nejčastěji se pod tímto termínem rozumí hry, které využívají cínové vojáčky, plastové figurky nebo podobné miniatury, se kterými se posunuje po stole a válčí se.

Mezi dnes nejrozšířenější hry patří třeba WARHAMMER 40 000 a WARHAMMER FANTASY BATTLES od Games Workshop, WARMACHINE od Privateer Press nebo třeba španělská INFINITY. U nás jsme nezažili zlatou éru wargamingu, která na Západě probíhala během sedmdesátých let, takže spíš jen znalcům budou něco říkat jména her jako TACTICS, GETTYSBURG, PANZER-



BLITZ, PANZER LEADER nebo SQUAD LEADER od Avalon Hillu.

Jako hráčům RPG by nám ale něco mohlo říkat jméno hry CHAINMAIL z roku 1971, kterou vytvořili Gary Gygax a Jeff Perren a která simulovala války fantasy armád. Velká část konceptu z této hry se poté objevila v další Gygaxově hře, kterou už je samozřejmě DUNGEONS & DRAGONS. CHAINMAIL ale už obsahoval všechny rasy, které se objevily později, AC (tedy *armor class*), povolání a úrovně postav, stejně jako některá kouzla a příšery. Po prolistování musím říci, že základ hry je v podstatě velmi podobný, přestože soubojový systém je trochu odlišný. CHAINMAIL byl sice vytvořen pro velké bitvy armád, ale v realitě se hrál jako později DND – hráči odehrávali osudy malých skupin vojáků nebo prozkoumávání jeskyní.

Prehistorie

Mezi první hry, které zachycovaly válku dvou armád do hry, patřila hra *Wei-Hai* (či *wej-čchi*), čínská hra dnes známá spíše jako *go*. Následovala ji pozdější, ale podobná indická hra *Caturanga* z níž vycházejí pozdější šachy, které jsou v podstatě bitvou dvou armád převedenou do zjednodušených pravidel.

Šachy jsou ale opravdu hrou, která ztratila vztah k reálné válce a je nedostatečná pro potřeby vojenských strategů, kteří chtějí „simulovat“ války a bitvy. V průběhu historie se proto objevily pokusy upravit šachy tak, aby odpovídaly reálné válce.



Günter Rehorst, CC BY-SA 3.0 (zdroj)

V roce 1664 vytvořil v Ulmu jistý Christoph Weickmann hru zvanou *Königsspiel*, která měla být „výtahem nejužitečnějších vojenských a politických principů“. Obsahovala třicet kusů jednotek na každé straně, které byly zařazeny do 14 vojenských tříd s různými druhy pohybu. Hrála se také na větší ploše a měla simuloval strategii války (tedy válku z nadhledu). Stala se poměrně populární, ale šlo stále jen o nadstavbu na šachy.

První hra, která se vymanila z šachových principů byla verze *Königsspiel* z roku 1780. Tu vytvořil C. L. Helwig, mistr pážat na dvoře vévodky z Brunswicku. Hra obsahovala 1666 dílků, které představovaly kusy terénu a měly různou průchodnost. Figurky nyní představovaly sku-

piny vojáků (a ne jednotlivé vojáky), druhů vojenských jednotek bylo na 200 a každá figurka měla jinou rychlosť chůze (pěšáci mohli za kolo překonat 8 čtverečků, těžká jízda 12, apod.). Obsahovala i pravidla pro pontonové mosty a podobně. Helwigova hra si získala po Evropě slušnou popularitu.

Dále ji modifikoval v roce 1796 Georg Venturini, vojenský spisovatel ze Šlesvicka, který vytvořil ještě komplexnější verzi. Dále ji pak modifikoval v roce 1798, když pro hru vytvořil mapu, jež zobrazovala skutečný terén hranice mezi Francií a Belgií.

Lze pozorovat tendenci k vytváření stále složitějších a složitějších her, které měly za úkol co nejvěrněji simulovat realitu. Je to vidět v následující fázi, která zažila zlatý věk komplexních pravidel. Tato tendence se objevila i ve dvacátém století... hry se stávaly složitější a složitější, až situace nebyla únosná a wargaming zažil strašlivou krizi na konci osmdesátých let.

Tehdy se válečné hry přesunuly na počítače, které dokázaly simulovat strašlivé množství faktorů, které s tužkou nešlo vůbec zohlednit... a stolní válečné hry přišly o masovou hráčskou základnu, přičemž se staly útočištěm několika podivných geeků.

Kriegsspiel

V roce 1811 se na válečné hry vrhl pruský kreativní tým sestávající z otce a syna von Reisswitz. Starý baron von Reisswitz byl civilním poradcem pruského dvora. Během doby, kdy bylo Prusko poraženo Napoleonom a tvořilo vlastně francouzský protektorát, vytvořil válečnou

hru, která využívala místo mapové mřížky stůl s pískem. 1811 ji zahlédli dva pruští princové a představili ji králi. Hra se stala okamžitým hitem na pruském a ruském dvoře, ale skuteční vojáci pro ni zatím nenacházeli využití.

To se změnilo v roce 1824 – tehdy poručík George Heinrich Rudolf Johann von Reisswitz z pruského dělostřelectva, představil svou vlastní verzi hry. Hra se jmenovala *Anleitung zur Darstellung militairischer Manöver mit dem Apparat des Kriegs-Spieles* (Instrukce pro reprezentaci taktických manévrů pod rouškou hry), ale známější se stala jako *Kriegsspiel*. Oproti otcově verzi představil řadu změn – především použití skutečných topografických map, které vytvářely bojiště, a velmi složitých pravidel, která simulovala uvěřitelné výsledky bojů.

Tuto verzí byl okouzlen pruský princ Wilhelm, který mladého poručíka doporučil velitelům pruského štábů, generálu von Muffling. Během hry byl generál nadšen a prohlásil, že nejde o hru, ale vojenský trénink. Brzy poté zajistil, aby měl každý pruský regiment jednu sadu hry, v padnoucí dřevěné krabici. Bohužel musím na tomto místě zmínit, že mnoho ostatních důstojníků závidělo mladému poručíkovi jeho slávu, takže mu házeli klacky pod nohy, zatímco se objevilo mnoho „odborníků“, kteří zpochybňili přesnost jeho simulace. Von Reisswitz spáchal v roce 1827 sebevraždu. Jeho hra už ale žila vlastním životem.

Velmi zaujala kupříkladu poručíka Helmutha von Moltkeho, který založil v roce 1828 wargamingový klub jménem *Kriegsspieler Ver-*



Claudio Nardi, CC BY-SA 3.0 (zdroj)

ein, kde se hra hrála, a který dokonce vydával vlastní časopis. Von Motlku se stal velitelem generálního štábů v roce 1837 a hraní *Kriegesspiel* zavedl pro vojáky povinně.

V roce 1876 byla zveřejněna další wargame, tentokrát plukovníkem Juliem Adrianem Friedrichem Wilhelmem von Verdy du Vernois. Ten představil nový přístup hraní *Kriegsspiel*. Byl takzvaný „volný“ – většinu rozhodnutí tedy neřešila pravidla (jak tomu bylo ve von Reisswitzově „rigidním“ systému), ale zkušený rozhodčí, který odhadoval výsledky na základě své zkušenosti.

Dilema, zda volit systém „rigidní“, nebo „volný“ se stalo pruským evergreenem (v USA kupříkladu převládl systém „volný“, zatímco později byla snaha oba přístupy kombinovat). Díky hraní *Kriegsspiel* (a tím simulaci bojiště a rozhodování pro důstojníky) získalo Prusko velký náskok a byl to jeden z faktorů, který rozhodl



prusko-francouzskou válku ve prospěch německých zemí. Prusko mohlo velmi levně trénovat své důstojníky a během 19. století se z toho stal jeden z hlavních výcvikových prostředků vojska.

První skutečné „hry“

Přechod od „vojenské simulace“ ke „hrě“ přišel až ve dvacátém století. Fred T. Jane (autor *Jane's Fighting Ships*, nejpřesnější příručky vojenských lodí na světě) přišel v roce 1898 s pravidly, která zobrazovala námořní bitvu s modely lodí. Edice *Jane's Fighting Ships* z roku 1905 dokonce tato pravidla obsahovala pod názvem *The Naval War Game*. Stále šlo ale o pokus vytvořit věrnou simulaci reality.

Prvním, kdo vytvořil skutečnou „hru“ určenou k hraní a odklonil se od reality ve prospěch zábavy, byl anglický spisovatel H. G. Wells (autor knih *Válka světů*, *Stroj času*, *Neviditelný muž* a mnoha dalších). Je mnohými považován za „otce wargamingu“.

Věnoval se hledání toho, jak do hraní her přidat strukturu, podle které by se dalo hrát. Prvním výsledkem tohoto bádání byla *Floor Games* z roku 1911 a byla následována první wargame vůbec, která je známá jako *Little Wars*.

Vyšla v roce 1913 a celý název hry zní *Little Wars: a game for boys from twelve years of age to one hundred and fifty and for that more intelligent sort of girl who likes boys' games and books*. Uznej-

te, že hru takto pojmenovanou si nelze jen tak snadno nezamilovat. Pravidla si můžete přečíst sami, jsou (stejně jako text *Floor Games*) volně k dispozici [díky projektu Gutenberg](#).

Celá hra je velmi sympaticky napsaná formou jakéhosi záznamu tvorby pravidel, kde autor vysvětuje, proč se rozhodli pro některá pravidla, které věci testovali, a které ne. Na začátku autor vysvětuje, jak se k tomuto hraní vlastně dostali. Jeho známý si jednou z dlouhé chvíle vzal cínové vojáčky a začal na ně střílet z děla na pružinku. Oba ctihoní gentlemeni v tom začali závodit a brzy jim přišlo divné, že se jejich terče nemohou skrýt... a z toho postupně vznikla pravidla, jak si hrát s vojáčky a střílet z děl na pružinky.

Hra není složitá, naopak je velmi jednoduchá a obsahuje poměrně málo pravidel (ale

Autoři jsou zakládajícími členy SpRLW (Společnost pro revitalizaci Little Wars a jejich hraní na Slezině RPG Fóra). Společnost je tu od toho, aby se pokusila oživit hraní *Little Wars* a přitom se pobavila.

i s nimi lze dělat kouzla – například děla musí obsluhovat čtyři vojáci, pokud to budou místo pěšáků jezdci, má hráč jízdní dělostřelectvo schopné rychle se přepravovat a rozmístit). Na konci je návrh úpravy pravidel hry na *kriegsspiel* (opět s upřímným dodatkem, že tato pravidla netestovali, jen navrhli).

Hra využívá pěšáků, jezdců a děl. Děla jsou pro hru zásadní, protože jde o skutečná děla na gumičku, ze kterých hráč pálí, a vojáci, které projektil zasáhne, jsou zabiti. Děla pak musí obsluhovat 4 vojáci (jak bylo řečeno), takže když je nepřítel побije, může dělo otočit proti jeho majitelům. Dělo pálí 4 rány za kolo, takže je velmi důležité. Základní mechanika je taková, že když se srazí dva nepřátelští vojáci – zabijí se navzájem. Když je jich přesila a bojují proti oddílu bez kontaktu s armádou, zajmou je, ale body za ně hráč získá, až když je odvede za svoji startovní čáru. Proto musí velitel vyčlenit nějaké vojáky, aby zajatce odvedli dozadu. Jeden voják dokáže doprovázet osm zajatců. Pokud jich hráč vyčlení moc, budou mu chybět v bitvě, pokud málo, může jej nepřítel překvapit osvobozením zajatců a jejich přezbrojením.



Skvělá mechanika je ta, že vítězné body jsou stanoveny ne na bitvu, ale na válku – takže pokud se bitva nedáří, je výhodnější stáhnout se, než se nechat zmasakrovat. Ustupující hráč rychle dostane do bezpečí děla (jsou za 10 bodů), stáhne, koho může, a nechá vojáky, kteří jsou příliš vepředu (a při ústupu je by je zkosila děla), aby se vzdali (protivník tak za ně dostane jen ½ bodu, a ne celý bod).

Další hrou, která zvolila stejný přístup, a tedy byla skutečnou wargame, je švédská *Hur man för krig med tennsoldater* (Manuál pro válku s cínovými vojáky) od Ossiana J. D. Elgströma (švédského etnologa, spisovatele a umělce) z roku 1914.

Kniha vyšla rok po Wellsovi a podle formy, ilustrací a fotek zřejmě musel autor *Little Wars* znát. Hra má podobně jednoduchá pravidla, ale obsahuje kulomety, děla střílející pomocí gumy, bombardy a další šílenosti, včetně návodů, jak tyto podivné válečné stroje metající projektily vyrobit.

Roku 1916 vyšel německý překlad této hry (*Wie man mit Zinnsoldaten Krieg führt*) v Lipsku

a zhruba ve stejné době také vyšla podobná německá hra *Strategie und Taktik des Spieles mit Bleisoldaten* od Kurta Floerickeho.

Společně s *Little Wars* představuje tato trojice asi první tři wargame, které vyšly. Až do padesátých let se držel princip, že hlavní složkou těchto her jsou děla na pružinku, se kterými hráci střílejí sami... a závisí na jejich umu, zda uspějí, nebo ne (děla pokosila nejvíce cínových vojáčků, ostatní pravidla byla víceméně velmi jednoduchá). Teprve v padesátých letech to změnili američtí wargameři, když Charles S. Roberts v roce 1952 přišel s hrou *Tactics*. Ta se posunula někam mezi *Kriegsspiel* a *Little Wars* a představila hru, která sice vytvářela zdání reality, ale nebyla příliš těžká na počítání a tím byla dostupná běžnému hráči.

Charles S. Roberts (i on bývá někdy označován spolu s Wellsem jako „otec wargamingu“) pak založil slavnou herní společnost *Avalon Hill Game Company*, která nastartovala „zlatou éru wargamingu“ ... ale to už je zase jiný příběh, stejně jako úpadek této zábavy na konci let osmdesátých.

TACTICS

TACTICS is the very first modern board wargame . . . designed and perfected by Charles S. Roberts II, founder of Avalon Hill and pioneer in the design of tactical all-skill games of logic.

In 1952 while an infantry officer, Charles S. Roberts designed **TACTICS** for his own tactical and strategic instruction, primarily to test application of the nine Principles of War in preparation for a military career. Two mapboards were prepared to provide a variety of terrain situations. The first **never-before-published** version is in this 25th Anniversary edition. The second mapboard, with rules similar to those contained in this game, was copyrighted in an edition of only 2,000 copies in 1954 by The Avalon Game Company. **TACTICS II**, a game as popular today as when it was published under the new Avalon Hill Game Company back in 1958.

TACTICS II is the top selling wargame in history. And it is the progenitor of the "Charles S. Roberts Award", presented annually by the hobby industry to outstanding contributors to the wargaming avocation.

In **TACTICS** your strategy alone determines the outcome of every game. There are no chance cards, spinners, or random luck elements. No military experience is necessary—but you'll certainly learn what it's all about after playing just one or two games. All you really need, now, is a little common sense—and—who knows—you may find you have what it takes to run a war.

TACTICS could be called "Military Chess." The chesspieces in this game represent military units such as infantry, armored, parachute and amphibious divisions.

TACTICS is basically a battle between two complete armies; each person begins with equal forces occupying one-half of the realistic-looking mapboard.

Players maneuver their divisions across a 22" x 28" mapboard portraying a fictional continent with a great variety of terrain including railroads, woods, mountains, rivers, beaches and cities. Obviously terrain affects both movement and combat in a variety of ways. It is the shrewd deployment of divisions, combined with a bit of foresight and logic, that makes this game FUN TO PLAY time and time again. A whole generation of wargame hobbyists cut their teeth on this game system.

For the person who has never experienced the thrill of wargaming, **TACTICS** is a great starter game. For those already familiar with the hobby, with **TACTICS** you get a **never-before-published** mapboard in the same markings that over 25 years old.

TACTICS, complete with company history, is now available for \$12.00 from the Avalon Hill Game Company, 4517 Harford Road, Baltimore, MD 21214. Please add 10% for shipping and handling (20% for Canadian orders, 30% for overseas). Maryland residents please add 5% state sales tax.

Ron (PzVIE), CC BY-NC 3.0 (zdroj)



napsal „Quentin“

O hraní obecně

HIT POINTS AKA ŽIVOTY

Jednou z nejkritizovanějších mechanik D&D, a poprvadě i DRAČÍHO DOUPĚTE, jsou Hit Points – Životy. Pokusím se ospravedlit, proč jsme je přesto znova použili (a to včetně růstu s úrovní a s pomalým léčením).

Jsme skupina zatvrzelych rpgčkařů z Čelákovic a po mnoha letech šaškování s různými variantami d20 systému jsme nedávno na blogu 2k6goblinu.blogspot.cz zveřejnili česká fantasy pravidla volně založená na starém DUNGEONS & DRAGONS (1974) a jeho retroklonu SWORDS & WIZARDRY (2008).

Nevýhody

Neintuitivní a nerealistická zranění. Jak je možné, že ten stejný zásah za pět životů jen škrábne tříživotového válečníka, ale div nerozprskne tříživotového vesničana? Protože proto. Jednoduše se musíte naučit popisovat zranění relativně k maximálnímu počtu životů. Není to nijak těžké. Stačí všechno interpretovat jako lehká zranění (šípy zaseklé ve zbroji, pohmožděniny, mělké seky a řezy...) a brutální poslední ránu popsat, až bojovník padne pod nulu.



Stejně **nereálné léčení**. Vesničan zmlácený do bězvědomí je fit za tři dny. Zmíněný válečník za měsíc. Naštěstí se tahle nesrovnalost nedostane do hry často. Většinou jde vesničan k zemi jednou ranou, zatímco válečník klesá až opravdu rozřezaný. Občas tohle obhajují Zaklínačem, který se po boji s Vilgefortzem musel měsíce léčit u dryád. Epické postavy holt přežijí i epická zranění a vyžadují adekvátní léčbu.

Výhody

Životy jsou povědomé z počítačových her, deskových her i larpů. Je to velmi jednoduchý koncept k vysvětlení.

Slouží jako nárazník, dávají hráči čas a poskytují snadno počitatelný, viditelný prostor k chybě. Tím, že hráč tuší, kolik zranění mu nepřítel může v kole udělit, a ví kolik mu ještě zbývá, může s tím počítat ve svých rozhodnutích. V realistických systémech, kde lze zemřít jednou ranou, na tohle není místo - hráč nemůže s životy počítat a nemůže udělat ani jedinou chybu. V takové hře není možné mít na každém sezení několik bojů, protože dřív nebo později by to někdo odskákal. Takové hry jsou pak buď opravdu hardcore, nebo se okrádají o napětí přes [plot immunity](#). Ne, že by se u nás také nebylo možné zaklepat bačkorama, ale minimálně je to více v rukou hráče.

Růst životů po úrovních zajišťuje **plynlou změnu žánru**. Postavy na prvních úrovních nejsou o moc silnější než běžní vesničani nebo řadoví vojáci a musí se podle toho chovat. Tři



zdroj: morguefile.com

orci se zažívacími potížemi jsou pro ně seriózní hrozba. Tahle fáze má dvě přednosti; Je snadná na přípravu, protože vám stačí malá lokální dobrodružství. A hráči si po cestě z dungeonu připadají strašně chytře, protože se museli vydhnout všem bojům a každého přečírat. Je to tréninková fáze, kde ještě tak nebolí, když umře postava, a během první hry nebo dvou se každý dostane do toho herního stylu, který to vyžaduje – připravenost, vynalézavost, vnímavost, důvtip a malinko šedá morálka.

Hráči prakticky získávají zkušenosti společně se svými postavami, je to taková malá pojistka, že nikdo nebude hrát epickou postavu neuvěřitelně nebo nesmyslně. Nejlepší je, že se ta síla nastřádá celkem plíživě. Jeden den se bojíš goblina s prakem, pořídíš si zbroj, zapleteš se do nějakých potyček, naučíš se nové kouzlo,

a než se naděješ, porazíš v duelu i orčího berserka. Získáš magickou zbraň, možná pár dovedností, zapleteš se do dalších potyček, vykradeš pár hrobek, přidáš se ke královské gardě, najdeš lásku, naplníš pokladnici zlatem, povedeš revoluci, ztratíš lásku, získáš trůn. A než se naděješ, zabíjíš ty goblyny, kterých ses tak bál, po desítkách a s pánum démonů vydržíš v ringu i pět kol. Ten vývoj od survival horroru, kde zbloudilý šíp může znamenat konec, k epické fantasy, kde ustojíš i hněv titánů, je velmi uspokojivý zážitek.

Nezanedbatelnou výhodou životů je „resource management“, zoufalství a stres. Společně s pomalým léčením dovolují vypravěči zabíjet postavy pomalu. Během dlouhých výprav a bezedných dungeonů je může ostrouhávat celé hodiny. Zajistí to nejen, že i sebemenší bitka může mít význam v průběhu celé hry, ale hlavně to hráče společně s docházejícími zlatáky, manou, pochodněmi, lektvary apod., neustále napíná a zvedá sázky v každém dalším střetu. A je to právě překonání všech překážek navzdory stahující se smyčce, ten **triumf nad zoufalstvím**, co ve hráčích ještě dlouho rezonuje.

Na závěr

Pokud jste stejně dlouho jako my Hit Points jen kritizovali, ale přesto vás hry s nimi bavily; ale spoň už tušíte proč. Samozřejmě, každá ze zmíněných výhod lze simulovat jinou mechanikou, ale proč to nemít všechno obsažené v životech?



zdroj: morguefile.com



zdroj: morguefile.com

napsal Argonantus

Literatura

PŘÍBĚH O STRAŠIDLE

I.

Základem příběhu je *situace*; něco, co ohrožuje hrdiny, co na ně působí, co je nutní nějakým způsobem reagovat. Situaci můžeme přirovnat k jakési neviditelné vnitřní energii příběhu. Krátce řečeno, vlk, který potká v lese **Karkulku**. Bez vlka by byl Karkulčin výlet za babičkou dokonale nezajímavý a těžko by se stal světovým bestsellerem. S vlkem je všechno jinak a má to onačejší grády.

Objeví se něco, co začne hrdiny ohrožovat.

Toto je zřejmě jeden z nejstarších typů příběhů, který se kdy objevil. Netvorů, kteří by mohli pronásledovat postavy, pobíhalo v pradávnu po lese dost. Nejen vlk, ale třeba dokonce šavlozubý tygr. Efekt vyprávění je skoro zaručený; jde o krk. Hrdinův, někdy i tygrův; násilí hrozí vybuchnout každým okamžikem. A i když nevybuchne a hrdina přežije, v příběhu ta možnost nebezpečí zůstává a žene vpřed naši pozornost. Je to napínavé, z podstaty věci. Karkulka přežila nebezpečné setkání s vlkem v lese, došla v pohodě až k babiččinu domečku, ale tam najednou obrat a všechno bylo jinak. Už tady se ukazuje, že možností má vypravěč spoustu. A dokud vlk hrozí, jede to zcela samo.

Že tato prostinká metoda funguje i v moderní době, lze doložit například ČELISTMI. Příběh je fascinující tím, jak je jednoduchý a starožitný. *Člověk má příšerný strach, že ho sežere příšerně velký žralok*, shrnul to lakonicky kterýsi kritik. Pro velký úspěch se ostatně vyhrnula vzáepětí do Hollywoodu lavina odvozených dalších žraloků, aligátorů, anakond a dinosaurů.

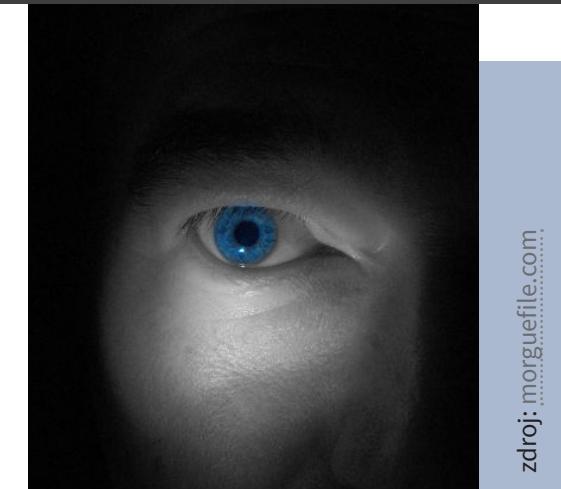
Hlavní žánry příběhů se strašidlem jsou dva mocní jednovaječní bratři *horor* a *thriller*. Odlišují se údajně tím, že v thrilleru je hrdina ohrožován, pronásledován či strašen něčím přirozeným, jako třeba Spielbergovým žralokem, v hororu pak strašidlem nadpřirozeným, dejme tomu veleknězem Cthulhu. Thriller pak klade důraz spíš na tu adrenalinovou fázi pronásledování, horor na beznaděj a hrůzu. O bratrech ale mluvím proto, že jsou principy obou žánrů velmi podobné a velmi často je ani nedokážeme pořádně odlišit.

Společné mají také to, že je příběh se strašidlem pouze podtypem obou žánrů; můžeme mít děsivou situaci i bez strašidla, například postapokalyptickou katastrofu.

Předpokládejme, že jste se z nějakého důvodu na tuto trasu rozhodli vydat a strašit čtenáře, diváky či hráče RPG pomocí strašidla. Článek by měl naznačit základní výhody a úskalí, které to přináší.

II.

Přirozenou vlastností veškeré epiky je snaha trumfnout předchozí vypravěče. Protože, při-



zdruj: morguefile.com

znejme si, to o tom vlkovi, tygrovi a žralokovi jsme už asi slyšeli.

Oblíbený trik vypravěče je zejména zvětšování. Horší než tygr je větší tygr. Případně dva tygři. Neochvějná rybářská logika káže zvětšovat všechny ryby, o kterých byla řeč, a ani žraloky samozřejmě není důvod vynechat. Takže ten slavný žralok Spielbergův byl rovnou rodu *Carcharodon carcharias*, čili ten největší z dravých, a hned v maximální známé velikosti. Nedosti na tom. V napodobených příbězích ho postupně nahradil rovnou třicetimetrový pravěký **Megalodon**, který zhltne vrtulník v letu.

Soudnější vypravěči ovšem velmi brzy odhalí, že tato cesta nikam nevede a je slepá. U žraloků a tygrů o délce zhruba od deseti metrů výš je překročen jistý kritický moment; čtenář začne pochybovat, zda z nás vypravěč nedělá blbce. A místo větších obav o osud nebohých hrdinů se začne smát.

Je velmi dobré si uvědomit, jak veliké má být vaše strašidlo. Jednoduchá rovnice, že větší



potvora = větší efekt funguje jen velmi omezeně. Uvědomte si, že svět, ať reálný, či fiktivní, je kompatibilní jen k určité velikosti jeho obyvatel. V případě skutečného světa byli živí tvorové evolucí

zkonstruováni na míru tomu světu, v případě světů virtuálních to může být právě obráceně; ale v každém případě nastanou veliké potíže, když je strašidlo jaksi z měřítka. Hodně veliké monstrum, jako třeba **Godzilla**, má silně omezené možnosti. Bude se propadat na mostech a na všech stropech lidských měst. Bude zapadat do bažin, váznout v lese. Bude mít málo žrálka. Všechny tyhle věci musí nechat autor raději stranou, jinak se zaplete do neřešitelných rozporů; strašidlo může být předvedeno pouze v tom velkolepém efektu, kdy rozdupává domy a auta, a na jeho další život se raději nechtejte.

Stejně tak možná interakce s lidmi je dost omezená. Lidi pro Godzilla představují jedno sousto, a většinou ani to ne – jen je nechtěně zašlápně. Člověk jako individuum je pro ni dokonale nezajímavý. Nemá tedy žádný pravděpodobný důvod pronásledovat jednoho konkrétního člověka, jako třeba vlk Karkulku. Na většině míst lidi ani pronásledovat nemůže. Nevlezte za nimi do domu nebo do metra – a pokud ano, tak za cenu velmi divokých licencí, jako v Emmerichově filmu, kde je třeba věřit, že Godzilla umí hrabat jako krtek.

Záhy zjistíte, že s takto velkým monstrem je plno starostí, udržet je na scéně delší dobu dá obrovskou práci, a hlavně – *nikdo se vůbec ne-*

„Godzilla nemá žádný pravděpodobný důvod pronásledovat jednoho konkrétního člověka.“

bojí. Čímž postrádá strašidlo svůj hlavní smysl.

Rozumná velikost strašidel je tedy v běžných antropomorfních rozměrech, tedy přibližně jako

člověk nebo známá zvířata. Je oblíbené dělat strašidla o kus větší, aby se dívalo na člověka shora, a aby bylo zřejmé, že při fyzickém souboji je člověk ztracen. Velikost Vetřelce, Balroga nebo Predátora není zvolena náhodně; je to osvědčený rozměr. Musí být právě jen o kus větší, ne moc; aby šlo vhodně a rozumně vysvětlit, jak se stalo, že je větší, a aby se vešlo do všech míst, kudy mohou před ním hrdinové prchat.

Opravdu děsivé strašidlo pak těží z úplně jiných vlastností, než je velikost.

III.

Obratný vypravěč může přidat nebezpečnému zvířeti vlastnosti, které obvykle nemívá. Žraloci obvykle neskáčou do lodi; ale *mohli by*. Žraloci také rafinovaně nečíhají v místech, která lidé už prohledali, aby bylo velmi těžké je odhalit. Ale *mohli by*; nic tomu nebrání...

Neobvyklý a málem nadpřirozený žralok z ČELISTÍ, pocházející z předlohy Petera Benchleyho, není tak úplně originální; prapůvodní vynález takto vylepšeného zvířete byla zřejmě **Bílá velryba**. I tam už lze zaznamenat, že vorvaň si kupodivu pamatuje svého nepřítele kapitána Achaba, čeká na něho řadu let a když se objeví, tak ho velmi inteligentně a systematicky

pronásleduje, což normální vorvani nedělají. Ale *mohli by*. Tímto manévrem dělá Bílá velryba dojem, že je něčím daleko víc, než jen zvířetem a stává se opravdu *strašidlem*.

Strašidlo musí umět víc, než je běžné a než lze rozumně očekávat.

Působí tak dojmem, že má hlubší smysl a nutí teoretiky vymýšlet o tomto jejím smyslu sáhodlouhé teorie. A hlavně, pro vypravěče představuje opravdu velkolepou horu energie, která udrží román pohromadě i při jeho kolosalní délce. Nevěřili byste, že je možno napsat 600 stran o rybaření; ale je tomu tak a kniha je naprostě skvělá. Podrobnejším studiem zjistíte, že ČELISTI si vypůjčují z Bílé velryby daleko víc, než základní nápad.

Zdánlivě jednoduchý manévr vylepšení zvířete do strašidla tak úplně jednoduchý není, proto také řada napodobenin těchto předloh selhává. Provedení je ze všeho nejdůležitější; je to balancování na laně uvěřitelnosti, kdy to ne-smíte přehnout ani na jednu stranu. Pokud bude tvor nadpřirozený moc, může být stejně směšný, jako když to přeženete s velikostí. Dejte žralokovi laserový pohled, a nebude se bát nikdo. Nebo PIRAŇA 2 od mistra Cameronova neblahé paměti, která létá; bál se asi málokdo.

Naopak, pokud vylepšíte zvíře jen nedostatečně, pak se vracíte k příběhu o lově, nikdo se bát nebude a zas až tak moc dlouho s tím nevystačíte.

Trend vylepšování zvířete do strašidla je zřejmý i v původním příkladu; vlk začíná s Karkulkou konverzovat. Už si nemůžeme být tak



úplně jisti, co to zvíře všechno umí. Vypadá sice jako vlk, ale ve skutečnosti je *to tvor neznámý a pro vědu úplně nový*.

Prvotním instinktem badatelů již od Linného je takto neznámé tvory katalogizovat a třídit a lepit na ně popisné cedulky. Takže jdeme na to.

IV.

Potreba *strašidel* aby zvířata strašnějších, než je reálně možné, vyvstala zřejmě již ve starověku a ve středověku. Každá kultura vybavená písmem, která má přehled o vlastních starých historkách, dospěje k tomuto momentu zřejmě nevyhnutelně.

Jedním z velmi archaických řešení problému jsou *montážní představy*, tedy monstra, smontovaná z více zvířat. Například nápad, že je něco veliké a ozbrojené drápy jako lev a při tom umí létat, tedy *gryfon*, je prastarý. Podobná monstra bývala oblíbené téma starého Řecka, které si na ně náramně potrpělo. *Sfinga*, *chiméra*, *hydra*, *medúza*, *harpyje*, *manitkora*, trojhlavý pes *Kerberos*. Řekové jsou národ, který vynikal velikou obrazností a měl tendenci spoustu těchto nápadů vymalovat, takže jsme docela dobře informováni o tom, jak to všechno mělo vypadat. A díky některým encyklopedickým badatelům, například Pliniovimu, existovaly odedávna pokusy uspořádat tuto fantastickou zoologii do bestiářů a systémů.

Podobná monstra, doplňovaná často i tím zvětšováním, samozřejmě vytvářely i jiné

národy, například Židi s jejich starozákonním *Behemotem* a *Leviathanem*, Sumerové a jejich *Tiámat*, která má někdy podobu zvířecího monstra, ale jindy připomíná spíš bezednou propast a gravitaci; rozhodně je extrémně nebezpečná. Tyto národy mívaly tendenci k přehánění; snaha o ultimátní monstra, čili *co nejstrašnější potvory*, vedly obvykle k omylům, popsaným dříve – k přehnané velikosti, nebo k příliš nepravděpodobným vlastnostem.

Oněco lepší variantou, než montážní monstra, jsou *zvířata*, která *reálně existovala, ale už vyhynula*. Například obrovský chodící dravý pták, který nese v mytologii různá jména (Noh, Ruch), který se s lidmi skutečně potkával, pod latinským jménem *Aepyornis*, *Dinornis*, *Phorusrhacus* a podobně. V některých případech se tak mohlo dít dokonce ještě v novověku. Možná jsou tímto případem i *draci*, snad nejoblíbenější zvířecí strašidla vůbec. Rozhodně draci nepůsobí dojmem montáže z jiných zvířat; o jejich technické reálnosti v dávné minulosti se věda po stádiu pochybností nakonec přesvědčila, když se objevil první exemplář rodu *Pterodactyl*, tedy dravý ještěr, který létá.

Vynalézání fantastických zvířat chytilo druhý dech ve středověku, který s velkým zájmem oživil starověké bestiáře a doplnil je mnoha nápady vlastními, jako je například severský mořský had *kraken* (který není starořecký, jak by vám chtěl snad někdo namluvit). Je samozřejmě možné, že původem krakena nebo hydry jsou zprávy o obrovských hlavonožcích, kteří ovšem reál-

ně existují, takže jde opět o případ vylepšeného zvířete.

Věk osvícenství, vědy a rozumu začal fantastická zvířecí monstra odsouvat pomalu do pohádek a přestal je brát vážně; ale byla to v trvání dějin vlastně jen nevýznamná epizoda. Protože ve dvacátém století je jich postupně chopili *spisovatelé fantastické literatury* všeho druhu. A použili k tomu všech metod, které jsme popsali, v množství a rozmanitosti, nad kterou by se starším dobám tajil dech.

Z hlediska vypůjčování si vyhynulých monster pomohlo zjištění, že velmi neobvyklá a nebezpečná zvířata na Zemi kdysi opravdu žila.

Podobně vděčný byl nápad, že takové dravé příšery by mohly žít někde *daleko ve vesmíru*; tam dokonce padá i většina těch omezení, která platí pro pozemskou evoluci. No, a montážní konstrukce jsou samozřejmě možné i v současnosti, takže i těch leckdo neváhal využít. Čím jiným je ostatně **Cthulhu**, než kombinací člověka a chobotnice?



Zakladatelé této „zvířecí“ větve přiběhů o strašidlech v době moderní jsou zejména R. E. Burroughs; a na něho navazují H. P. Lovecraft, R. E. Howard a armáda dalších. Tolkien, mimochodem, v tomto oboru přispěl poměrně málo; jeho nejpodstatnějším vynálezem jsou možná *balrogové* a *entové*.

V.

Existuje ještě úplně jiné řešení strašidelné rovnice. Pokud potřebujeme, aby zvíře nabyla nových nebezpečných vlastností, zejména inteligence, potom je lákavé, aby bylo zvíře zároveň *člověkem*.

S tématem proměn ve zvíře se lidé straší také už nějakou dobu. Nejslavnější jsou asi *vlkodlaci*, ale třeba z Polynésie jsou známi i místní *žralokodlaci* a z Indie *tygrodlaci*. V Číně má kolosalní tradici myšlenka *drakodlaka*, tedy lidí, proměňujících se v draky. Drakem byl například legendární **Žlutý císař**, působící někdy v době pyramid. Stejně tak i na západě existují velmi stará vyprávění o lidech, měnících se v draky či hady; obzvláště slavná je třeba **Melousine**, prababička rodu Lusignanů (a vzdáleně přibuzná i s našimi Lucemburky). Bohatý a mocný rod pokládal zjevně za náramně rajcovní možnost, že jejich prababička byla drakodlačice a nadšeně si o tom vyprávěl stovky let. Tady se strašení zjevně jaksi zvrhlo v lehce úchylné sexuální fantazie.

Princip proměny člověka ve zvíře je v posaných případech podobný a „dlaků“ lze vy-

robit neomezené množství. Může jít o variantu, kdy *člověk-čaroděj umí být zvířetem*, nebo naopak, *zvíře se vydává za člověka*. Tím získává další výtečnou možnost, že na vás může bafnout skutečně nečekaně. Třeba v podobě krásné dívky, jako **Clarimonda** od Theophila Gautiera.

Klíčový problém je moment proměny člověka ve zvíře; to bývá slabé místo celého nápadu a vlastně se to nikdy moc přesvědčivě vyřešit nepovedlo. Vzpomeňme na ten první princip nadpřirozeného vylepšování; chceme tvrdit, že vlci se sice běžně nemění v lidi, *ale mohli by*. Pokud přesvědčíme čtenáře, že by opravdu mohli, je teprve vyhráno. Pokud ne, máme problém.

Neselhávající je zejména nápad, že se sám *hrdina* začne proměňovat ve zvíře. Jistá děsivá intimita této myšlenky se s úspěchem uplatňuje ještě dnes. Ono totiž kromě děsivosti této PROMĚNY, jak ji známe například u Kafky, nebo u původní Langelaanovy *MOUCHY*, má celá věc i rovinu jisté lákavosti a dokonce i důmyslného sexuálního dobrodružství, na kterou nás přivedla už **Meluzína**. Tato Barkerovská dvojlovnost, kdy nejvyšší děs balancuje na pokraji s fascinací, je například jasně patrná u **Mouchy** ve filmu Davida Cronenberga.

VI.

Odpradávna existuje úplně jiná metoda výroby strašidel, a možnou rovnou říci, že dnes nepoměrně oblíbenější a vděčnější. Jsou to *obživlí mrtví*.

Většinu těchto nápadů opět vypátráme už v Bibli a dávném starověku. Nápad o možném návratu mrtvého musel dostat snad každý, kdo někdy nějakou mrtvolu viděl. Profesor Claude Lecoteux dokládal, že prý původně byl takový nemrtvý prostě a jednoduše oživené tělo, nejlépe již s projevy rozkladu (zápach, černé maso, potrhaná kůže), který moc nemluvil a jednal; a obvykle měl obrovskou a nadpřirozenou sílu. To, co dnes nazýváme historickým nedorozuměním obvykle *zombie*. Názornou ukázkou takové brutální starožitné potvory je třeba *Grendel* v BEOWULFOVI.

Velmi starodávný je také pokus vysvětlit jejich fungování; *život mají díky tomu, že ho kradou*. Podstata života pro staré národy nějak souvisela s krví; proto kradení krve je ekvivalentem *kradení životní síly*. Dnes řekneme samozřejmě, že je řeč o upíroví; ale název této nemrtvé nestvůry byl velmi mlhavý, neustálený a často překvapivý. Nejstarší doklad, jaký jsem zatím objevil, se nachází v Izaiášově proroctví 34,13–15:

A vzroste na jejich palácích trní, kopřivy a bodláčí na hradích jejich, a bude příbytkem draků a sov. Tam se budou potkávat zvěř s ptactvem, a příšera jedna druhé se ozývati; tam toliko **noční přeluda** se usadí a odpočinutí sobě nalezne.

Tam se zahnízdí sup a škřečeti bude a když vysedí, shromáždí pod stín svůj; tam také shledají se luřáci jeden s druhým.

Ekumenický překlad má místo té noční přeludy přímo upíra.



Jiný slavný případ je *morous*, čili mužský tvar od *mûry* či *mory*, z Neplachovy kroniky ze 14. století, který se velmi podobně vykrádal v noci z hrobu a pil lidem krev, díky čemuž žil i po vlastní smrti.

Slovanská *striga* je zřejmě zase ten samý případ; divoká, obživlá mrtvola. A pak máme ještě zvláštní rumunskou příbuznost mezi těmito strigami a „*vukolaky*“, v popisu opět připomínající upíra či zombii.

V principu se zřejmě bavíme stále o tom samém starožitném strašidle, prototypu všech nemrtváků, tehdy ještě bez vědeckého odlišování a přesných názvů.

Ryze křesťanského, čili novějšího původu jsou příšery rázu vysloveně sexuálního; jsou založeny na jiném reálném jevu, totiž sexuálních sňech. Nemožnost odlišit, zda se noční dobrudružství odehrávají jen v mysli, nebo doopravdy, dala vzniknout *sukubám* a *inkubům*. Sukuba je ženská, inkubus je chlap, ale fungují v principu lautr stejně; dopouštějí se sexuálních nepravostí na pokojně spících křestanech. Aby se ná-

hodou tato strašidla nestala místo obávaných *zádanými* návštěvníky, byla tendence je různě vylepšovat; v rámci sexuálních radovánek upíjejí lidem životní sílu, jako ti upíři, případně jsou jejich sexuální orgie nějakým způsobem bolestivé a škodí vašemu zdraví a zejména duši, před čímž pan biskup varuje.

Opět lze nacházet četné příbuznosti mezi upíry a těmito démony. Počínaje 19. stoletím je upír *elegantní a sexuálně přitažlivý*, nikoli olezlá mrtvola. Tato varianta na dlouhou dobu v kultuře zvítězila.

Nakonec ovšem křesťané boj s těmito strašidly raději přesunuli do čistě duchovní roviny, oživlé mrtvé raději odhmotnili a vyrobili z nich *duchy*. Claude Lecoteux tvrdí, že duch je patentem až pozdně středověkým. Mám o tom jisté pochyby, protože o něčem na způsob „astrálního těla“ hovořili už ve starém Egyptě, jmenovalo se to *Ka* a stavěla se pro to malá pyramida někde v koutě u té veliké. V každém případě, duch je strašidlo principiálně jiného charakteru, než klasický nemrtvý; je decentní, bez nehygienických hnusáren, netrhá oběti nadlidskou silou, nepožírá je, ani s nimi nepáchá sexuální nepravosti; intelektuálnímu 19. století takové akademické salonné strašení zřejmě vyhovovalo víc. Mohlo se o to snadněji zabývat otázkami duchovy viny či naopak křivdy, řešit pomstu, odpuštění a podobné věci.

Což nás ovšem táhne někam úplně jinam, od jednoduchého příběhu o strašidle, které pronásleduje hrdinu. Dnes se doba zase navrací daleko častěji k těm hmotným nemrtvým a má se

zato, že je s nimi možné nepoměrně více strašeň a zábavy.

VII.

Po této taxonomické přehlídce základních typů strašidel přejděme k historii jejich užívání; a skočíme rovnou do věku průmyslové revoluce, kdy byla možná vynalézána literatura pro zábavu.

Nutno říci, že se v první fázi s popsanými starými nápady hodně dlouho vydrželo. Draci a fantastická zvířata se v devatenáctém století zjevovali spíše střídměji, neb rationalismus jim moc nefandil. Častěji se mihnul nějaký ten *nemrtvý* a zejména *duch*. Duchové s ohledem na jistou hygienu a společenskou důstojnost mohli jak do vyšší společnosti, tak i vyšší literatury; například do děl ctihodného Henryho Jamese.

Chytřejší autoři odhalili, že všechny tyto nápady začínají být poněkud provařené klišé. Hraběnek, u kterých se ukázalo, že jsou vskutečnosti mrtvé, bylo už příliš mnoho. Podobné překvapení si mohli dovolit vynálezci povídky s pointou, jako třeba DOBRODRUŽSTVÍ NĚMECKÉHO STUDENTA, Washington Irving, 1930, nebo Poe v PÁDU DOMU USHERŮ – ale po nich to už tak moc překvapení nebylo. Takže se vymýšlely varianty, například, že dáma je vskutečnosti pavoukodlak (CLARIMONDA, Gautier). Nebo je strašidlo jen vedlejší prvek situace. Poeův ČERNÝ KOCOUR by mohl být nemrtvý, ale také při troše dobré vůle i zcela realisticky živý. V obou verzích o to příliš nejde; mnohem zajímavější jsou duševní pochody v hlavě antihrdiny.



Můžeme konstatovat, že až na pár výjimek 19. století při rozvoji modelu *příběhu o strašidle* spíše rezignovalo a vydrželo převážně s těmito starožitnými jednoduchými schématy. Kdyby vás dnes napadlo něco, co se vejde do popsaných schémat, vězte, že to není úplně nejnovější myšlenka a bude proto třeba ji poněkud rozvinout.

VI.

H. P. Lovecraft je osoba, o které už byla řeč a ke které se nevyhnutelně na tomto místě vracíme.

Prvním krokem bylo tedy již zmíněné obohacení světa o nová strašidla, o nichž čtenáři až doposud nikdy neslyšeli. Většina potvor pochází z dalekého vesmíru, případně ze dna oceánu, nebo konečně z Antarktidy; tam běžná pravidla neplatí, což omlouvá jejich poněkud nezvyklý vzhled a chování. Lovecraft si dal velikánskou práci s tím, aby přesvědčil – v rámci příběhu – o reálnosti těchto velmi nereálných monster. Takže lze říci, že úspěšně vnutil lidem kilometrové chobotnice s částečně lidským tělem, ohromné neviditelné žáby s šesti nohami, neviditelnou barvu neznámého vzhledu, okřídlené radiálně symetrické netvory, mávající křídly v mezihvězdném vakuu, případně lidi, zmutované tak, že bleskově ryjí zemí jako krtci a zahryzávají se do lidských obličejů, aniž by je při tom kdo postřehl. Jedna šílenost vedle druhé. Přesto to funguje a lidé mohli být úspěšně strašeni a pronásledováni novými a ještě neokoukanými strašidly.

Zde udělejme historické předběhnutí nějakam k roku 1970, ke Gygaxovi a prvním RPG.

Ukázalo se, že *příběh o strašidle* je vlastně nesmírně vděčný i v situaci, pokud funguje jako hra. Když hrdina zápasí se strašidlem, většinou už jsme o tom někde zaslechli a dá dost práce, aby to působilo nově a svěže. Ale když *strašidle pronásleduje mne, jakožto hráče*, je to zábavné skoro vždycky, neselhávající hit, který strhne prakticky každého. *Hack'n'slash, střílečka, akce*, to jsou všechno názvy těchto v jádru prastarých příběhů, zredukovaných na kost – prostě *kydlíte nějaké potvory*, případně potvory kydlí vás.

Je jasné, že při takovém masakru spotřeba strašidel ke kydlení prudce vzroste. Už Gygax začal prohledávat literaturu, filmy a vůbec všechno, aby vedle běžných lidských lupičů, pirátů a jiných enemíků doplnil i nestvůry nepřirozené, tedy zombie, vlkodladky, draky, pro-

stě úplně všechno, co starší věky vytvořily a lze s tím strašit, bojovat, zápasit, případně být tím pronásledován. A po této všechno umně roztrídil do bestiářů podle schopností obrany, odolnosti proti ohni, schopností kouzlit, rychlosti pohybu a schopnosti odolat kyselině. Linné by zbledl závistí. V zásadě nejsou žádné hranice, které by bránily vymýšlet cokoli; důkazem budíž *Alnagovo pojednání o pitomých nestvůrách*.

Nějak automaticky se při tom rozumělo, že nadpřirozené strašidlo je lepší a efektnější. V době dost vyspělé techniky nevzbuzuje tygr ten respekt, jako před milionem let. Dokonce dnes už mnoho zelenější založených duší moc nesouhlasí s likvidací tygrů, žraloků, draků a jiných roztomilých domácích mazlíčků. Na zabijácké zombie, kostlivce a splašené polštáře se podobné ohledy zatím nevztahují. Naštěstí, jinak by nebylo co kydlit.

V každém případě si asi brzy všimneme, že většina strašidel nemluví a ani mluvit nepotřebuje; svoji úlohu plní, aniž by k tomu potřebovala jediné slovo. Není zajímavý jejich duševní život a ani není důvod se trápit technickým – dost nepravděpodobným – vysvětlením, proč zombie, chodící polštář, nebo kdovíco žije a útočí. Účelem je jen a pouze konfrontace, kdy dojde k politováníhodnému násilí a bude konec strašidla. Nebo hrdiny. Je nutno sehnat další strašidlo, případně příběh ukončit.

Což je pro ty, co chtějí vydržet s oblíbeným strašidlem v příběhu déle, dost smutné zjištění. A spisovatel – amatér zjistí velmi rychle překvapivou věc, že napsat použitelný příběh o těch-



zdroj: morguefile.com



to jednorázových strašidlech na jedno použití vlastně není vůbec snadné. Je zásadní rozdíl požadovat od nestvůry několik sekund života v akční hře, kde bude nakonec nejspíš odstřelená, a úlohu plnohodnotného strašidla, které nám dokáže hnát vpřed celý příběh.

Pokud se rozhodnete jít do rizika, a zkoušet v delším příběhu strašit pomocí nějaké jednoduché potvory z RPG, byť vylepšené, bude třeba se zejména zaměřit na otázku provedení a chování strašidla, jinak jste odsouzeni k nezdravu téměř se zárukou.

VII.

Postmoderna a cyberpunk, následující vlastně až po vynálezu RPG, přinesly na scénu ještě několik opravdu skvostných strašidel.

Dalo by se říci, že tu je využito starých a zde popsaných metod až nadoraz; dokonce se tu lehce rýsují cesty k překonání té problematické jednorázovosti.

Králem všech zvířecích, vesmírných a nadpřirozených příšer je zřejmě ALIEN. Je to zároveň jakási tečka za Lovecraftem; souvislost s jeho dílem už byla analyzována v DRAKKARU č. 19.

Hodně zábavy se podařilo dosáhnout díky vetřelcím hmyzím proměnám; to samé strašidlo na vás bafne v příběhu hned v několika podobách. Máte to vlastně jako několik strašidel v jednom balení.

Podobně vděčná technická potvora je VĚC, která se úspěšně umí vydávat za člověka. Svým způsobem je to dost ultimátní a těžko

překonatelné strašidlo, které dokáže, aby se hrdinové nechtěně pozabíjeli sami navzájem. I zde vystopujeme v pozadí snadno Lovecraftův vliv, neb začátek je málem kopie HOR ŠÍLENSTVÍ.

Již zmíněná MOUCHA v Cronebergově verzi potom oživuje novodobou variantu vlkodlaka.

Další strašidla příbuzného druhu potom již většinou zasahují do říše strašidel lidských, o kterých bude řeč v příštím pokračování.

IX.

Strašidla jsou věčná, strašení místo řešení je výborná metoda pro všechny vypravěče. Takže závěrem návod, jak to vidím dnes, l. p. 2013, pokud chcete někoho z nějakého důvodu strašit nebo pronásledovat pomocí strašidel:

1.

Pokud chcete strašidlo vážně uvést na veřejnost, musíte si dát pozor na to, že jde o téma je extrémně probádané. S tím, že je hraběnka od začátku mrtvá, vážně nevystačíte; chce to ještě vylepšit nějakými půvabnými zatáčkami. Zkuste uvést na scénu nový druh; a když ne nový druh, tak ten starý alespoň novým a svěžím způsobem zpracujte.

2.

Narozdíl od Tolkiena si myslím, že není žádný důvod kvůli jednomu strašidlu měnit celý svět, ve kterém žijeme, protože funguje dobře a nelze ho snadno umělým výtvorem překonat. Tol-

kienův výrazný příběh o strašidelném drakovi, NARN I HIN HURIN, je dokonalý, a fungoval by úplně stejně i v případě, že by byl posazen do reálné středověké Anglie. Na trpaslících, elfech a dalších typických tolkienovských ozdobách tu tentokrát naprosto nezáleží; celé to stojí a běží především na bezvadně vymyšleném drakovi.

Pro příběh o strašidle stačí jedený fantastický prvek, a to je samo strašidlo. Netřeba napínat čtenářovu soudnost dalšími prvky. Strašidlo samo automaticky vytváří situaci. Vymyslete strašidlo, a nemusíte dělat skoro nic dalšího. Příběh se napíše vlastně sám, jak by řekl Bradbury.

3.

Není moc zajímavé, jak moc je strašidlo reálné a vědecké.

Můžeme se trápit nad tím, jak může člověk reálně zmutovat tím způsobem, aby lezl po zdi jako Spiderman. Nebo jak to přijde, že drak mluví. Můžete použít vliv chemie nebo záření. Nebo kouzel. Všechno je to stejně jen podezřelé a reálně nefungující klišé, abrakadabra, to zajímavé nastane až po tom, kdy strašidlo vznikne. Někdy je proto lepší *nic nevysvětlovat*, jít na to jako Barker v HELLRAISERU; Frank někde v první scéně zatoužil po neslýchaných tělesných rozkoších, a našel strašidla, která je umí poskytnout. Cenobité prostě jsou; kde se vzali a jak to, že fungují, to nás vlastně zajímá stejně málo, jako reálnost Saurona.

Odtud následně zjistíte, že nás často přesné zařazení žánru příběhu o strašidle vlastně



moc nezajímá. Může se vám to klidně pod rukama změnit v realistickou kriminálku – co na tom, když to bezva funguje?

4.

Je dobré mít „důkazy“ pro vaše strašidlo.

Mnohem lépe se pracuje s něčím, pro co máte jakési – byť podezřelé – doklady. Každý ví, že upří existují. Píše se o nich v Bibli, že. Najdete nějaký ten dopis nebo starý výstřížek z novin. Obzvlášť dobré bude, pokud je pravý. Vlastně si moc nevymýšíte, když vpustíte na scénu něco jako *Grendel* nebo *Glaurung* – to hlavní za vás obstarali kdysi dávno. Čím menší bude snaha čtenáře uvěřit vám, tím lépe pro strašidlo i pro váš příběh.

5.

Strašidlo by mělo mít nezaměnitelnou individualitu.

To, že Mary Shelleyová svoje monstrum nepojmenovala, byla trestuhodná chyba. Zavářila si tím nejen to, že si monstrum všichni pletovali s jeho tvůrcem Frankensteinem. Pojmenovat něco je magický úkon; teprve tím je stvoření dokonáno. *Iä, Cthulhu fthagn!* Kdyby se Cthulhu nejmenoval, je velký kus efektu pryč.

6.

Strašidlo má vlastní historii.

Není to aušusová potvora do střílečky – za vteřinu bude po ní – ale něco, co v příběhu roste, co dlouho budujete a připravujete. Trojice mých

oblíbených velezdařilých strašidel – Alien, Balrog a Cthulhu – má společné přesně tohle; autoři si s nimi dali náramnou práci.

7.

Hodně zvažte, kolik strašidel vlastně potřebujete. V drtivé většině případů právě jedno. Je zajímavé, že ti cenobiti z HELLRAISERA, kterých bylo přesně pět, ve filmu rychle zmutovali vlastně do jediného hlavního, který mluví; ti ostatní jsou jen takový čestný doprovod. Čím bohatší menážerie strašidel, tím víc napínáte čtenářovu trpělivost a uvěřitelnost. Pokud je strašidlo víc, má to svůj jasný důvod – a stojí zato si dát stejnou práci i s těmi ostatními.

Rozhodně to neprehánějte; méně je obvykle více.

8.

Nespotřebujte strašidlo hned.

Tohle je univerzální rada příběhů o strašidlech od pradávna; *nechte ho napřed lehce prosvítat v obalu zdálky*, pomalu naznačujte, mluvte o něm. I poměrně prosté strašidlo, jako ten žralok v Čelistech, vám vystačí na celý film, když s ním budete zacházet šetrně a pozvolna. V mnoha příbězích o strašidlech lze spoustu času strávit zjišťováním, že strašidlo vůbec existuje.

Ad absurdum dovedl toto umění mistr Lovecraft, který strašidlo v akci v některých případech nepředvedl vůbec. Jenom se o něm celou dobu mluvilo. A přesto mu to funguje.

Je ale třeba poznamenat, že tohoto svérázného rekordu dosáhl Lovecraft za tu cenu, že napsal jenom krátké povídky (VÝPOVĚĎ RANDOLPHA CARTERA a HUDBA ERICHA ZANNA zejména).

9.

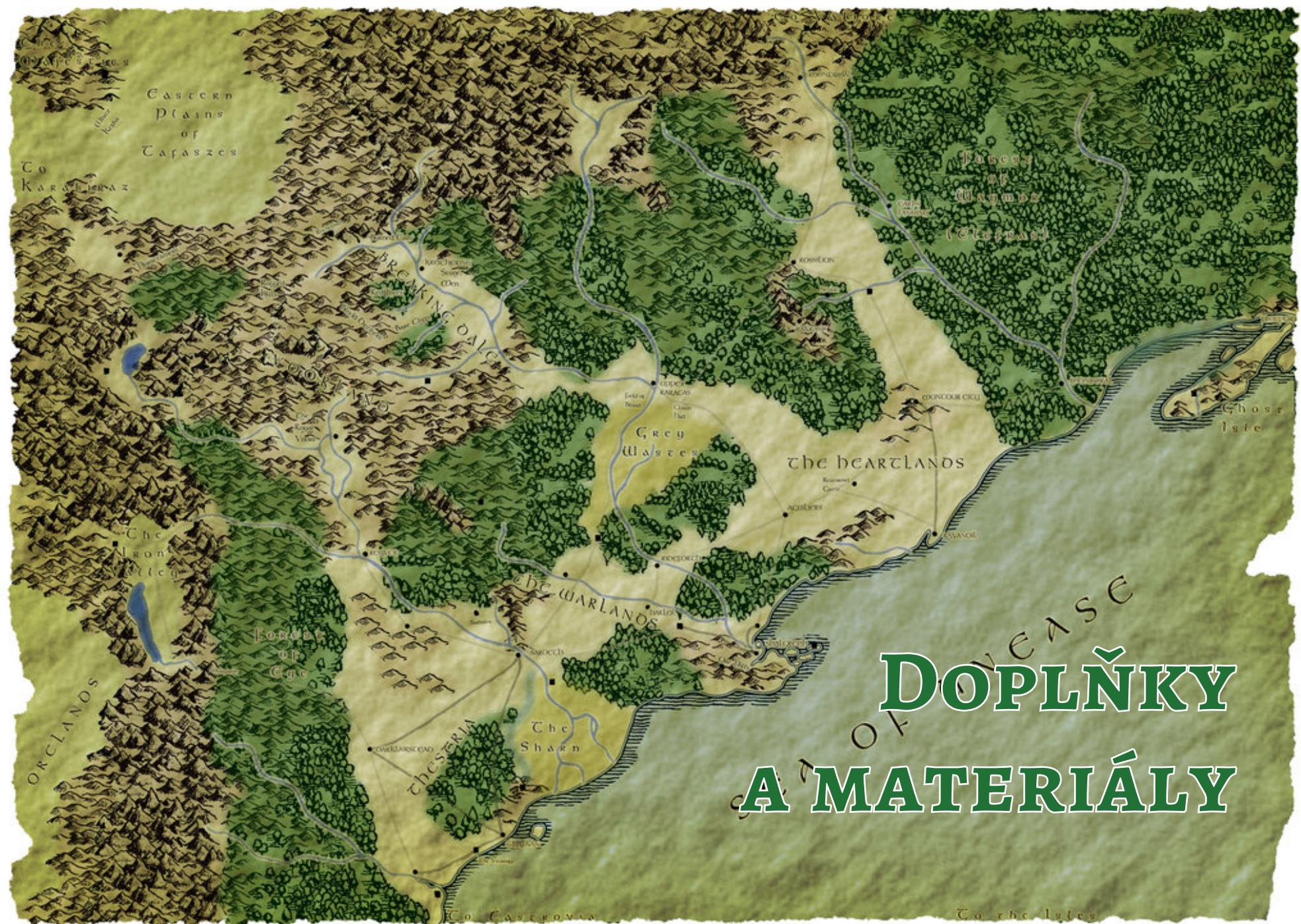
V delších příbězích (od noveletty výš) se ovšem asi předvedení strašidla nevyhnete; a železný zákon vás zřejmě donutí sáhnout v ještě delších věcech až k *explicitnímu násilí*. Ono totiž opakovávaná informace, že je na světě Cthulhu, už podruhé jaksi nefunguje. Pak je třeba ještě přitvrdit – strašidlo má dítě a tím jste náhodou zrovna vy (znalci Lovecrafta si ihned vzpomenou).

S další gradací je to jemná práce. Vzpořeme na to, co bylo řečeno jinde o kompozici. Pokud necháte monstrum rozsekat nějakou postavu v mixéru na nudličky, po patřičném předchozím strašení a naklepávání čtenáře, uvažte, cím ještě můžete tuto scénu přebít. Někdy se něco najde; například, když zaryjete do duše hlavního hrdiny; ale moc dál už to obvykle nejde.

10.

A pokud to najde, je třeba příběh spěšně ukončit. Což činím i s tímto pojednáním.





DOPLŇKY A MATERIÁLY

napsal „Quentin“

Doplňky

PEKELNÉ VOLÁNÍ

Pekelné volání je kouzlo z našich domácích pravidel uveřejněných na blogu:
2k6goblinu.blogspot.cz

Go to Heaven for the climate, Hell for the company.
 – Mark Twain

Pekelné volání

Stupeň: učeň

Dosah: magický kruh

Seslání a trvání: směna a do konce konverzace

Rituál kontaktuje zatracence, který se čaroději zjeví nepřímo formou telepatické komunikace, obrysů v dýmu, obrazu v zrcadle, psaní po zdech, tváře ve vosku, mluvícího zvířete nebo něčeho podobného. Čaroděj pak může vznést svůj požadavek, démon svou cenu, a dokud jeden z nich neodstoupí nebo se nedomluví, tak mohou smlouvat.

K seslání je třeba znát celé jméno démona. Řadoví vojáci a posluhovači mají krátká jména. Někteří nemají žádná a dají se vyvolat jen pomocí třídy nebo oddílu, ke kterému patří. Mocní mají jmena několik, někdy protože mají mnoho titulů, někdy protože jsou známí ve více jazyčích.



Démoni jsou schopní mnohého, každý má jiné schopnosti a možnosti. Menší po čase sloužení mohou čaroděje považovat za svého pána. Mocnější vyžadují za každou pomoc často nemylitelné rituály, oběti a služby.

Poznámky pro vypravěče

Samotné kouzlo pro čaroděje nemá přílišnou hodnotu, protože je k němu potřebná znalost jmen. To ti dává příležitost pro další cool položku v pokladech. Grimoáry černokněžníků a hlubiny prastarých knihoven mohou obsahovat jména, nebo jen části celých jmen démonů. Kontaktování silného pekelníka s mnoha tituly se tak může stát výpravou samo o sobě.

Vzorová jména: Asmodeus, Astaroth, Azazel, Balaam, Behemoth, Beelzebub, Bile, Cimeries, Coyote, Damballa, Dagon, Momo, Mictian

Vzorové tituly: Pán Much, Slídič, Polykač Purpurového Plamene, Prznitel, Malý Pán, Lord z Karsaka, Zubař, Pojídač štěstí, Generál Bezesné Legie

Co konkrétně bude muset čaroděj za zatracencovi služby zaplatit je na tobě. Imp může být pokorný poskok, pokud mu bude denně poskytnut hrníček krve. Některá ze zmučených duší může vyžadovat lidskou oběť. Někdy stačí udělat něco na oplátku, třeba ukrást relikvii z kostela či zmrzačit kněze. Silnější démoni hledající dlouhodobou spolupráci mohou vyžadovat

jako důkaz důvěry čarodějovu ruku, oko nebo kůži na hlavě. Pro povolání největších d'áblů bude zapotřebí při správném postavení planet zorganizovat masovou (sebe)vraždu nebo něco ještě náročnějšího.

Pro inspiraci tu nechám krátkou tabulkou démonů. Lze ji použít k náhodnému určení pekelníka, jehož jméno (nebo jeho část) čaroděj právě získal.

pozn.: Pokud někdo rozehrává čaroděje přímo jako černokněžníka a začíná s Pekelným Voláním už na první úrovni, at si na tuhle tabulku hodí 3x desetistěnkou pro první tři jména.

1. **Patolízal** – Úroveň 1, Obrana 12, Záchrana 16, Pařaty 1k4
Vlezlý okřídený imp.
2. **Ohnivec** – Úroveň 1, Obrana 10, Záchrana 17, Ohnivý dotek nebo plivanec 1k6
Malý plápolající skřet. Dokáže plivat oheň na vzdálenost 20ti metrů, zranění za 1k6. Při šestce oběť hoří a zranění se háže i příští kolo.
3. **Utrpení** – Úroveň 1, Obrana 10, Záchrana 17, Dech 1k4 (záchrana proti nemoci, která zastaví jakékoli přirozené léčení)
Vyhublá oběť mokvavého moru. Kdykoli někde přebývá, začne na ostatní v obydli přicházet smůla.



4. **Nenarozený** – Úroveň 1, Obrana 12, Záchrana 17
Tvor podoby lidského plodu v třetím až pátém měsíci těhotenství. Pohybuje se nepřirozeně rychle, dokáže vlézt člověku ústy do hlavy a ovládat ho. Jeho odchod hostitel nepřežívá.
5. **Sliz** – Úroveň 2, Obrana 11, Záchrana 16, Kyselinový dotek 1k6 (ničí zbroje)
Blob zlizovité kyseliny z pod kterého lehce prosvítá malá obtloustlá postava. Pomalý, zraňuje kyselinou, všechny útoky na něj poškozují zbraně a během směny dokáže protéct téměř libovolnou překážkou.
6. **Strelec** – Úroveň 2, Obrana 10, Záchrana 16, Kuše 2k4
Z kůže stažená zotročená duše s vypálenýma očima a upilovanými rohy (Hellboy-style). Nosí černou těžkou kuši, která má lučiště vyrobené z velkých kozích rohů a poskytuje +2 k útoku (běžná těžká kuše má +1).
7. **Zrazená** – Úroveň 3, Obrana 12, Záchrana 14, Pařáty 1k6
Matianak, duše ženy, která zemřela při porodu. Útočí výhradně na muže. Kdokoli slyší její křik, háže záchrana proti dezorientaci (všechny hody 2x a bere horší)
8. **Otrok** – Úroveň 3, Obrana 14, Záchrana 15, 3x řetěz 1k6
Pološílená zmučená duše omotaná v ozubených řetězech, které dokáže ovládat jako chapadla.
9. **Zatracený** – Úroveň 3, Obrana 14, Záchrana 15, Pařáty 1k4
Lemure, humanoid s hlinitou kůží, pod kterou se neustále něco hýbe. Regeneruje 1 život za kolo a na dobro usmrtit lze jen svěcenou vodou.
10. **Voják** – Úroveň 3, Obrana 14, Záchrana 15, Zbraň 1k10
Kozí démon. Napůl člověk, napůl zvíře. Ozbrojený vždy nějakou děsivou obouruční zbraní.
11. **Neviděný** – Úroveň 3, Obrana 12, Záchrana 15, Zuby nebo pařáty 1k6
Neviditelný přízrak s dlouhými pařáty a ostrými zuby. Nevraždí, ukusuje uši, vydlobává oči, případně trhá jazyk.
12. **Obchodník** – Úroveň 3, Obrana 10, Záchrana 12
Upravený čert se slušivým oblekem. Uzavírá dohody výměnou nikoli přímo za své služby, ale za schopnosti a dovednosti. Může člověka učinit nejlepším kovářem, milovníkem, šermířem, dát mu schopnost vidět ve tmě nebo dýchat vodu apod
13. **Dvojče** – Úroveň 4, Obrana 12, Záchrana 15, 2x šavle 1k8
Zády srostlá siamská dvojčata bez tváří. Dokáží bojovat jako dva a nelze je obklíčit.
14. **Zrůda** – Úroveň 4, Obrana 13, Záchrana 12, Dotyk rozkladu 1k4
Asag, démon nemoci. Zranění jím utržená jsou nevyléčitelná. Podle legendy je tak ošklivý, že se všechny ryby v dohledu uvarí za živa. Všichni, kdo ho spatří záchrana vs panický útek (na minimálně 2k4 kol).
15. **Pojídač** – Úroveň 5, Obrana 12, Záchrana 14, Drtivé kousnutí 1k12 (ale útok -2)
Červ z růžovou kůží, groteskními kruhovými ústy s tisíci dětských zubů, a několika páry lidských rukou i nohou.
16. **Pes** – Úroveň 5, Obrana 15, Záchrana 12, Rohy s rozeběhem 1k10 nebo kousnutí/ruka 1k6
Eurynomův sluha. Rohatý mohutný pes s širokou tlamou a lidskou rukou v rozevratelném hrudním koši. Když se mu v boji podaří svalit protivníka na zem, hrudník se rozevře a ruka vyrve soupeři srdce.



17. **Svůdník** – Úroveň 5, Obrana 14, Záchrana

11, Pařaty 1k6

Succubus (žena) nebo incubus (muž) je okřídlený démon slasti. Dokáže hypnotizovat (záchranný hod povolen) opačné pohlaví a brát na sebe podobu krásného člověka. Po nocích navštěvuje a znásilňuje spící.

18. **Brouk** – Úroveň 6+6, Obrana 17, Záchrana 13, Kusadla 1k12

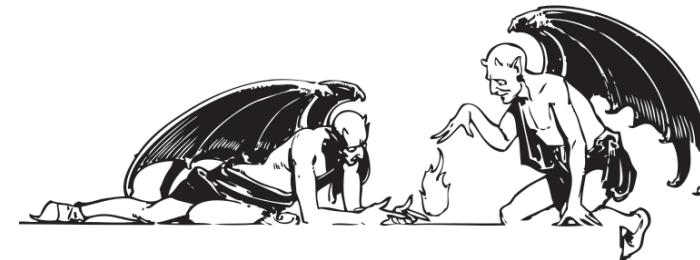
Prakticky arachnid z Hvězdné Pěchoty. Jen z pod plátů chitinového krunýře se neustále valí štiplavý dým.

19. **Tlustej bastard** – Úroveň 7, Obrana 13, Záchrana 9

Obrovský, morbidně obézní tlustoch. Jeho pot je úžasná, neskutečně návyková droga. Bojuje blitím malých zombií dětí, co zemřeli při hladomoru. (k4 životů, koušou 1k4)

20. **Generál** – Úroveň 11+11, Obrana 21, Záchrana 5, Meč 1k12 a ohnivý bič 1k6 (útočí naráz do všech v dosahu; při šestce oběť hoří a zranění se háže i příští kolo)

Grandiozní okřídlený démon, rohy, ocas, kopyta, rudá kůže s rytinou acheronských zpěvů. V jedné ruce ohnivý bič ze žhnoucí lávy, v druhé enormní černý meč kalený v krvi nevinných. Zrozen k velení pekelných armád a totální destrukci.



2K6 GOBLINŮ



napísal Ján „Crowen“ Rosa

Doplňky

DOBÝVACIE STROJE PRE DRDII

V tomto článku popíšem niekoľko bojových strojov a ako ich môžete využiť vo vašej hre. Tak isto v stručnosti naznačím niekoľko najpoužívanejších typov opevnení, proti ktorým sa bojové stroje používajú.

Bojové stroje

Vo všeobecnosti sú bojové stroje vzácné, drahé a ich obsluhu nezvládne len tak hodikto. Ich stavba dosť dlho trvá, nie vždy sa na mieste obliehania nachádza potrebný materiál, ktorý v takomto prípade musí byť dovezený zdaleka.

Každý bojový stroj určený na ničenie opevnenia má pri sebe uvedený dôležitý údaj, a to je Sila. Sila je ekvivalentom Tela postáv. V reči herných mechaník sú bojové stroje špeciálnymi druhmi nástrah (DrDII, strana 142).

Baranidlo

Baranidlo je v podstate dlhá tyč, ktorá sa používa na vyrážanie hradnej alebo mestskej brány. V najjednodušej forme je to nahrubo otesaný kmeň stromu, najsilnejšie baranidlá sú zavesené na konštrukciu, ktorá sa pohybuje na kolesách a chráni obsluhu aj samotné baranid-

lo, ktoré môže mať osadenú kovovú hlavicu pre vyšší účinok. Hovorí sa, že trpasličí majstri vedia do hlavice baranidla vložiť kúzla, ktorým žiadna brána ba ani opevnenie neodolá.

Kmeň stromu: Sila 7. Okresaný kmeň so zvyškami konárov slúžiacimi ako úchyty. Obsluhu tvoria aspoň 4 ľudia.

Baranidlo: Sila 10, zavesené na pohyblivej konštrukcii prekrytej mokrými volskými kožami. Obsluhu tvorí aspoň 8-10 ľudí.

Throrova päst: Sila 20. Legendárna trpasličia hlava baranidla. Je celá z kovu, vyzerá ako zovretá päst. Trpaslíci ju vozia so sebou, na mieste obliehania ju nasadia na drevené baranidlo.

Balista

Balista sa podobá na obrovskú kušu, postavenú na drevenej konštrukcii, s ktorou sa dá relatívne ľahko mierit v porovnaní s ostatným dobývacími strojmi. Vystreľuje obrovské oštupy alebo malé kamenné gule po plochej dráhe letu.

Ramená balisty sú zasunuté medzi skrútené zvieracie kože, ktoré poskytujú potrebnú silu na vrhanie projektílov. Tetiva balisty sa natahuje pomocou navijáku. Malú balistu dokáže obsluhovať jedna postava, veľkú musia obsluhovať aspoň dve.

Najčastejšie sa používa na rozbíjanie brán alebo na prederavenie nepriateľskej lode, ak je umiestnená na lodi.

Malá balista (prezývaná čmeliak): Sila 10. Môže byť použitá z paluby lode. Zdarma presne.

Veľká balista: Sila 13.

Obe balisty majú veľmi dlhý dostrel (asi 400 krokov), proti postavám zdarma *ukrutne mocne* (DrDII: Beštiár, strana 10). Hráč musí svojej postave udeliť telesnú jazvu veľkosti 1. Slabý účinok je poškodenie opevnenia alebo zranenie postavy (zvýšenie *ohrozenia*), silný je prebitie opevnenia alebo smrť postavy.

Katapult

Katapult je väčší a pomalší ako balista. Strieľa projektily vysokým oblúklom z koša umiestného na konci ramena. Môže vystreľovať bud' balvany (zdarma *mocne*) alebo množstvo menších kameňov (zdarma *rozsiahle*, neúčinkuje proti opevneniu).

Malý katapult: Sila 15, veľmi dlhý dostrel (asi 400 krokov), proti opevneniu zdarma *mocne*, proti postavám zdarma *ukrutne mocne* (DrDII: Beštiár, strana 10). Hráč musí svojej postave udeliť telesnú jazvu veľkosti 1. Slabý účinok je poškodenie opevnenia alebo zranenie postavy (zvýšenie *ohrozenia*), silný je zničenie opevnenia v mieste zásahu alebo smrť postavy.

Veľký katapult: Sila 17, veľmi dlhý dostrel (asi 400 krokov), proti opevneniu zdarma *mocne*, proti postavám zdarma

ukrutne mocne (DrDII: Beštiár, strana 10). Hráč musí svojej postave udeliť telesnú jazvu veľkosti 2. Slabý účinok je poškodenie opevnenia alebo zranenie postavy (zvýšenie *ohrozenia*), silný je zničenie opevnenia v mieste zásahu alebo smrť postavy.

Špeciálne strelivo do katapultov

Namiesto obyčajných kameňou môžete z katapultov vystreľovať špeciálne strelivo.

- kusy mŕtvol a utaté hlavy na zniženie morálky obrancov
- mŕtve a nakazené zvieratá kvôli zavlečeniu chorôb do mesta či hradu
- ohnivé strely - hlinené nádoby naplnené olejom a s horiacim kusom handry pripevneným na veko, slamené balíky napustené smolou a podobne.

Trebuchet

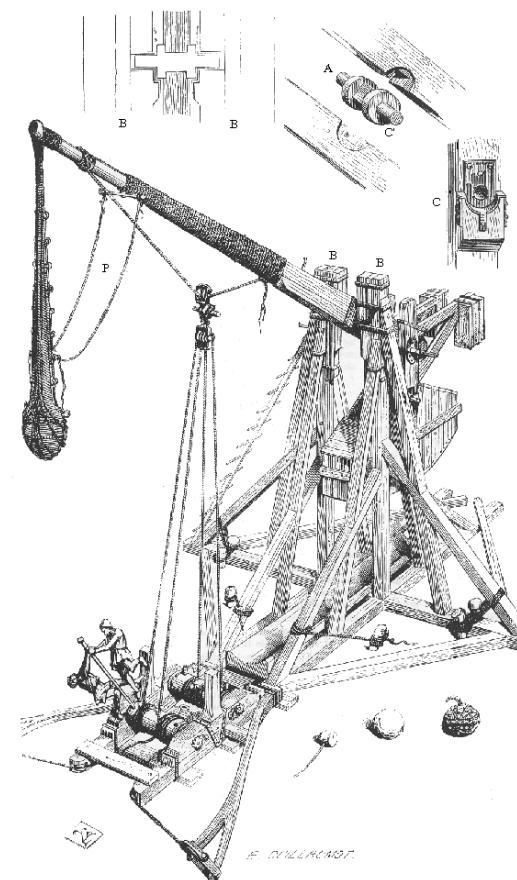
Trebuchet je obrovský nemobilný katapult, ktorého dlhé rameno zakončené prakom poháňa protizávažie. Dokáže strieľať veľmi ľahké projektily, až do 500kg. Jeho stavba trvá veľmi dlho a na obsluhu treba veľa osôb. Akcie trebuchetu sú *pomalé*.

Trebuchet: Sila 20–25, veľmi dlhý dostrel (asi 400 krokov), proti opevneniu zdarma *velmi mocne* a *velmi ľstivo*, proti postavám zdarma *ukrutne mocne* a *ukrutne ľstivo*

(DrDII: Beštiár, strana 10). Hráč musí svojej postave udeliť telesnú jazvu veľkosti 3. Slabý účinok je poškodenie opevnenia alebo zranenie postavy (zvýšenie *ohrozenia*), silný je zničenie opevnenia v mieste zásahu alebo smrť postavy.

Dobývacia veža

Dobývacia veža slúži na prekonanie opevnenia. Útočníci ju pritlačia čo najbližšie k hradbám,



vylezú na vrch veže a po spustenom padacom mostíku prebehnu na hradby. Akcie dobývacej veže sú *pomalé*. Niekedy bývajú dobývacie veže okrem dosiek potiahnuté mokrými volskými kožami alebo pobité plátkmi plechu, aby poskytovali väčšiu ochranu bojovníkom čakajúcim na prekonanie hradieb.

Dobývacia veža: Odolnosť 7

Obrnená dobývacia veža: Odolnosť 11.

Rebrík

Niekedy nie je čas stavať obrovskú dobývaciu vežu, a tak útočníkom nezostáva nič iné, len vyrobiť si provizórne rebríky, a snažiť sa prekonáť hradby na mnohých miestach odrazu a dúfať, že v hrade alebo meste nie je dostať obrancov, aby dokázali reagovať na všetkých miestach, kde sa o hradby oprú rebríky.

Opevnenia

Na nasledujúcich riadkoch si popíšeme rôzne typy opevnenia a ich odolnosť. Viac o odolnosti predmetov nájdete v základných pravidlach DrDII na strane 144.

Improvizovaná barikáda

Odolnosť 5.

Narýchlo postavená barikáda z kusov nábytku, prevráteného voza alebo obrovského stola v hodovacej sieni.





Padací most

Odolnosť 8.

Ak je za mostom aj padacia mreža, tak majú spolu Odolnosť 12. Ovláda sa z veže alebo barbakanu, keď je zdvihnutý, musia útočníci nejako prekonáť priekopu (s vodou), aby mohli použiť baranidlo.

Hradná brána

Odolnosť 11, okovaná 13. Zvnútra podopretá má odolnosť o 2 vyššiu.

Masívna drevená brána, často okovaná aby viac vydržala. Zvnútra sa zatvára obrovským brvnom slúžiacim ako závora. V čase obliehania býva často podopretá trámami, drevenými brvami, alebo hromadov pripravených balvanov.

Drevená palisáda, násyp

Odolnosť 11.

Ak je palisáda dvojtá a vyplnená utlačenou hlinou a skalami, jej Odolnosť je 15.

Kamenná hradba

Kamennú hradbu okolo hradu si môžu dovoliť len bohatší šľachtici, alebo mestá či prístavy. Zvyčajne je vysoká ako dvaja až štyria ľudia.

Staré hradby: odolnosť 16

Udržiavané hradby: odolnosť 18

Hrubé hradby, obvodový mór hradu, barbakanu či veže: odolnosť 22.

Dobývanie hradu

Dobývanie hradu (alebo inej opevnenej usadlosti) prebieha ako *stretnutie*. Pridelte hradu Sudbu, ktorú môžete používať na odvracanie následkov ostreľovania útočníkom.

Stav hradu	Sudba
Zrúcanina	7
Položrúcanina	9
Starý, zanedbaný	11
Občas opravovaný	13
Perfektný stav	15
Perfektný stav, zosilnené opevnenie	18

Dovednosti a zvláštne schopnosti

Aby postava mohla používať dobývacie stroje (okrem dobývacej veže a rebríka), musí mať vyhadenú *dovednosť Válečníka* – Ovládanie bojových strojov.

Válečnícke znalosti (Duša)

- Bojové stroje:** vyhadená duševná dovednosť. Ovládanie, stavba, opravy bojových strojov.
- Zákopy a tunely:** budovanie zákopov a tunelov pod zemov za účelom narušenia alebo zrútenia stavieb.

ZS Strelmajster

Trpaslík si čosi zapisoval kriedou na malú tabuľku, hundral si do fúzov a stále pozeral raz na trebuchet, raz na hrad. Po hodnej chvíli nahnal ostatných do práce a pootočili trebuchet o pári palcov.

Postava je majstrom (posilnené manévre) v ovládaní bojových strojov. (bez aktivácie, Duša)

ZS Tunelár

Po niekoľkých dňoch, keď si mestská rada myslela, že vojvodovi vojaci budú čakajú na posily alebo na to, že sa mesto vzdá, sa zrazu ozval obrovský rachot. Keď sa prach usadil, mestskí radní s hrôzou pozerali na časť zrútenej hradby. Rachot vystriedal mohutný radostný rev z hrdiel útočníkov, ktorí vyrazili z vojvodovho tábora rovno k prielomu v hradbe.

Postava je zbehlá (niektoré manévre zdarma) v podkopávaní hradieb. Podkopaním hradieb na vhodnom mieste môže znížiť ich odolnosť o hodnotu svojej Duše.

Záver

Dúfam, že sa vám spracovanie bojových strojov a čiastočné naznačenie dobývania hradov a miest páčilo. Podelte sa o svoje nápady a pripomienky v diskusii na RPGforum.cz v sekcií určenej pre DrDII.

RAGTIME: NANEBEVSTOUPENÍ

T. Fox Dunham (přeložila Barbora Lyčková)

V rozbitém světě Kazatelových slov se zmrzačení všemu klaní.

Už je tomu čtyři dny, co jsem se přišel ukrýt k Bezbožným mnichům. Na rytinách, které pokrývají zdi kláštera, mi mlčenliví muži ukazují, co čeká ty, jež se rozhodnou nechat se zasvětit. Sestehují mi ústa, ze strachu, abych omylem ani slovem nevzdal úctu některému z božstev. Ještě čtrnáct dní můžu využívat útočiště, které mi poskytli; pak se i já budu muset přidat k jejich řádu a přiblížit ke rtům jehlu a nit.

S úsměvem přikývnu, protože promluvím-li, zapečetí mi ústa roztaveným olovem. Představa stehů mě nijak zvlášť netrápí. Než mi začnou hrozit, dávno budu v prachu.

Cítím, jak někde hluboko uvnitř mě zpomaluje a pozvolna vyprchává ragtime. Bouře přechází. Chemikálie mi pomalu, kapku po kapce, mizí z těla a mně připadá, jako by se ode mě s každým okamžikem vzdalovalo slunce. Dál a dál, stále pryč.

Tělem mi otřásá chlad. Nové vědomí, sotva zrozené vnímání vláken osudu, sotva postřehnutelné tušení směru vanu slunečního větru, tohle nové prozření kus po kusu ustupuje a stáčí se do závitů agónie v mému nitru. Bolest mě zcela pohlcuje. Mysl mi kluše hlemýždím tempem a cítím, že mě každou chvíli pohrbí v mdlé duchovní každodennosti. Poslední zbytky toho zázračného narkotika, ragtime, brzy vyprchají a pak bude trvat jen několik dní, ne, jen několik hodin, než rozrazím zabarikádovaná vrata kláštera a zamířím do ulic Města Lásek Ztracených. Po kočičích hlavách do vleču své zmožené tělo do klubu U Růžového sysla, na místo, kde se svým přístrojem čeká přetvořená mužena, transvestitka, které říkají Škumpa jedovatá.

Nezabijí mě, i když jsem se dozvěděl strašné věci. I když jsem je křičel lidem přímo do uší. Někteří se zasmáli, jiní si povzdechli, ale všichni pak však svorně zmizeli v mlze. Kazatel a jeho lidé vědí, že si se mnou nemusejí lámat hlavu – stačí počkat, až mi začne mozek rozrývat touha po ragtime. Pak budu bezbranný jako kotě a oni budou moci, aniž by jim v tom kdokoli bránil, vstoupit na nebesa.

Budiž prokleta tajemství, která mi byla odhalena, neboť mě zcela zničila.

Není tomu tak ale s každým tajemstvím?

Ted už vím jen jedno: Bez ragtime nemohu žít.

Divooký požár se prohnal světem a změnil jej v prach. Ve ztraceném městě plném krys a ubožáků žijících v popelu a špíně se pak jednoho dne objevil Kazatel, který se postavil na roh ulice a pod nohami se mu rozpadaly uhlíky a dřevo dětských kolébek. Pozdvihl ruce ke

spodině a k bezduchým nebožákům a začal kázat o tom, o čem kážou všichni tyrané, kteří chtejí získat ztracená srdce. Kázal o lásce.

Prohlásil, že městu není třeba jména, které by si žádalo služeb věrných. Věrní jméno nepotřebují. I přesto však v křivolakých uličkách, v místech, kde jen slabě blikají hořčíkové lampy a pára se syčením uniká ze špatně utěsněného potrubí, jedno jméno šeptem zaznívalo. Obyvatelé města svůj domov pojmenovali po staré básní z dob před divookým požárem, a to jméno jim kanulo ze rtů ve chvílích, kdy sepisovali obchodní smlouvy nebo spílali válce, která zuřila na obloze nad nimi. Říkali mu Město Lásek Ztracených.

Všechno začalo tím, že mi poslíček přinesl do bytu zprávu. Pracoval jsem z domova, protože to bylo levnější než si platit kancelář, a dům, ve kterém jsem žil, byl od míst, kam noc za nocí dopadaly nepřátelské bomby, celkem daleko. Poslíček – byla to dívka – po mně mrštila dopisem, našlápla motorek připevněný k rámu svého kola a zmizela. Zůstal po ní jen oblak kouře.

Dopis mi posílala paní Kruppenová a žádala mě v něm, abych se ihned dostavil do jejího domu na hlavní městské křižovatce. Slibovala, že mi zaplatí i jen za to, že přijdu, a mně ihned došlo, co po mně bude asi chtít. Zpráva už totiž proběhla všemi novinami – manžel paní Kruppenové, známý továrník, dodavatel zbraní a blízký přítel samotného Kazatele, byl nalezen mrtvý. Nad vraždou se, jak už to tak bývá, vznášela řada otazníků a já si teď nalistoval monografickou fotografií oběti v *Denní litani* a prohlédl si plochý obličej, odulé tváře a buldočí uši. Noviny vinu svalovaly na jakéhosi nepřátelského špiona a já se znovu zamyslel nad dopisem, který jsem bezmyšlenkovitě žmoulal v rukou. Na případu jistě už dávno pracují četníci – jakou pomoc může vysoce postavená vdova vyžadovat ode mě?

Vklouzl jsem do šedého, nedávno zalátaného fraku a ujistil se, že pistole Ripper pevně vězí v dutém vršku cylindru. Měl bych počkat do rána, než bude venku klid, ale dopis byl naléhavý: mám se dostavit okamžitě.

V ulicích hrála naplno náletová kapela. Město se otřásalo, osvětlovaly ho záblesky, kterým se v patách valilo hromobití. Budovy a ulice se chvěly; z oblohy padala jedna bomba za druhou, drtilo to domovy a tříštilo kámen, kost i maso. Temné nebe pročesávaly paprsky světla, ale nepřátelské parolety se pod mazlavou vrstvou smogu a mlhy, která halila město, nikdy nesnesly k zemi. Vlastně jsme ještě nikdo nikdy žádný nepřátelský parolet zblízka neviděli, jen kostry zničených lodí, které se podařilo sestřelit našim.

Procházel městem za náletu bylo nebezpečné, ale existoval zaběhnutý rituál, který člověka dokázal alespoň částečně ochránit. Parolety shazovaly pumy pokaždé po třech, vždy v jedné čáře, a rozpadlé ulice daly časem vzniknout dětské říkance:

*Snesl vejce jeden, snesl vejce druhé,
Třetímu když neuskočíš, hnadle budeš tuhej.
Z místa první řachy k druhý táhni čáru,
Stačí devět vteřin – pak čekej další páru.*

První dvě bomby vždy spadly rychle za sebou a podle místa dopadu se dalo určit, kam spadne o devět vteřin později třetí. Říkanka mě zachránila; těsně vedle mě se na obytný dům zřítily dvě nálože a rozdrtily ho v prach. Ohlédl jsem se po spadlých bombách a rozběhl se do uličky, která ústila vlevo ode mě. Poslední puma rozkráplá chodník v místech, kde jsem ještě před chvílí stál.

Pokračoval jsem k domu Helmuta Kruppenu a snažil se neposlouchat nekonečné litanie, které se linuly z porouchaných tlampáčů na každém kandelábru. Zpod zašlých slov se ozýval rozvrzaný plechový podtón:

Raduj se z granátů našich nepřátel.

Tanči ohněm a šrapnelem.

Až do smrti dávej na odiv svou víru.

Na Město Lásek Ztracených napadl lehký poprašek sněhu; nebo alespoň něčeho, co studilo na tváři. Sníh vytvořil na dýnku cylindru tenkou vrstvu a já přes něj přejel prstem a usazeninu ochutnal, abych se ujistil, že to není popel.

Zazvonil jsem na zvonek před městským domem Kruppenových. Otevřela mi služebná a dovedla mě do pracovny, ve které seděla za stolem novopečená vdova a čmárala po nějakých dokumentech. Dívka se nabídla, že mi odnese kabát a cylindr. Odmítl jsem; raději jsem si neodložil.

„Jsem De la Fontaine,“ představil jsem se. „Nacházím ztracené. Připomínám to, co bylo zapomenuto. Vidím skrze stíny.“

„Mohu vám nabídnout něco k pití, pane De la Fontaine? Sklenici vína?“ zeptala se paní Kruppenová, aniž by vzhlédlá od papírů na stole.

„Děkuji, ale ne. Nepiji ani nekouřím.“

Přikývla.

„Mluvíte jako světec, a přitom jste jen člověkem z ulice, pane De la Fontaine. Nesnáším vás a vám podobné, nesnáším lůzu, která pase po těch, co nemají kam jít. Vaše básně jsou velkolepé, krásné – až se mi z nich chce plakat – ale necháváte si platit od verše a od hodiny. Přinášíte lidem utrpení, když jim s kamennou tváří sdělujete,

že je jejich manželé podvádějí, že se jejich bratři zpronevěřili nebo že jejich dcery leží bez života na dně Modré řeky.“

Přelétla pohledem smlouvou, kterou držela v rukou.

„Prokazujeme lidstvu velkou službu, paní Kruppenová. Hezky to tam dole čistíme, aby ty sračky nevybublaly až sem k vám nahoru. Přece byste si nechtěla ty své čisté bílé rukavičky umazat tím, že se v nich budete přehrabovat. Nebo snad ano?“

Paní Kruppenová bydlela na hlavní městské křižovatce. V lampách na stěnách hořel klidným chladně azurovým plamenem čistý plyn, za dveřmi bylo slyšet služebnictvo, na oknech visely krajkové záclony a ve sklepě si tiše funěl parní generátor. Odhadl jsem, že už jen díky tomu všemu by tato dáma středního věku byla vítaným úlovkem pro mladého gigola, který plánuje sňatek. Nebyl na ni špatný pohled, na její kudrnatou modrou paruku, modré oči, které ladily s vlasy, útlý pas a malá šadra. To všechno by už samo o sobě stačilo k tomu, aby člověk přehlédl řadu chlupatých pih, která se jí tálala po krku, napůl skrytá pod vysokým naškrobeným límcem, a když jste k tomu přidali ještě naditou šrajtofli, tahle panička si o ženicha přímo říkala. Řekl jsem si, že později nesmím zapomenout prodat její jméno některému z podvodníků, kteří se scházejí U Sladké díry.

Paní Kruppenová mi podala složku papírů.

„Přejděme k věci,“ řekla. „Zaplatím vám víc než štědře, v této chvíli třetinu včetně všech výdajů. Zbytek dostanete, až dokončíte svůj úkol, což musíte učinit s veškerou diskrétností. Raději to ještě zdůrazním: s veškerou diskrétností. Uslyším-li jedinou pomluvu, můj advokát vám odmítne zaplatit a budete ihned zažalován. Mému právníku byly také vydány pokyny, aby vám zaplatil v případě, že by se mi něco přihodilo.“

Podepsal jsem papíry rozskřípaným perem.

„Jak je pravděpodobné, že se vám něco přihodí?“

Vzala si papíry, prohlédla si můj podpis a zazvonila na stříbrný zvonek, který ležel na stole. Ve dveřích se objevila služebná a odbehla s papíry do kanceláře vdovina právníka.

„Dovolte mi, abych vám ukázala Helmutovu soukromou pracovnu,“ řekla paní Kruppenová a vyvedla mě ven z kanceláře a nahoru po vznosném schodišti. „Dozvěděla jsem se o ní poprvé až před dvěma dny, když jsem se vrátila z nákupů, nalezla dveře dokořán a Helmutovu mrtvolu na koberci.“

Zakopl jsem o hadici, která se kroutila na podlaze.

„To je Thomas,“ řekla paní Kruppenová. „Nic si z něj nedělejte.“ Do haly se protáhla mourovaná kočka, které se z břicha vydouval kovový strojek. Hadice vedla až k němu a krmila jej parou. Další kočka – téhle zbyly už jen přední nohy – se k nám přidala po chvíli. Místo zadní části těla jí někdo narouboval parou poháněná kolečka.

„Mí miláčci, Thomas a Dylan,“ zavrkala má průvodkyně. „Jsou staří, ale nedokázala bych se s nimi rozloučit.“

Obdivoval jsem zbohatlíky, kteří si mohli dovolit náhradní díly pro domácí zvířata. Venku, v místech, kde jsem žil já, se po ulicích belhali jednonozí chudáci, živé mrtvoly s vnitřnostmi plnými šrapnelů.

Nedaleko vybuchla bomba a okna se roztrásala v rámech.

„Nemusíte se bát.“ Paní Kruppenová mě vedla nahoru po schodech. „Tady jsme v bezpečí. Nepřítel nemá v úmyslu vzbudit Kazatelův hněv a na městskou křížovatku žádné bomby nepadají.“

„Padají jen na chudé,“ podotkl jsem.

„Já jsem svět nestvořila,“ odfrkla si modrovlásá dáma.

Přivedla mě do knihovny. Ke stěnám se tiskly knihy, bohatství písmen ukryté v brnění desek, řetěz slov, který obepínal pokoj, zajišťoval jej a zakrýval i okna.

„Nevěděl jsem, že tolik knih uniklo požáru.“

Poklepala si na špičku nosu a ušklíbla se. Pak natáhla pod jednu řadu knih ruku. Uslyšel jsem cvaknutí spínače a nejbližší police se s vrzáním vyklopila dopředu – tajný vchod.

„Tudy, pane De la Fontaine.“

Přikývl jsem a překročil práh.

„Proč jste si vlastně najala chlápka z ulice, paní Kruppenová? Proč lůzu? Ministerstvu přeci musí velmi záležet na tom, aby vraha vašeho manžela našli. Určitě případem pověřili celou armádu vyšetřovatelů, zejména jednalo-li se opravdu o čin nepřátelského agenta.“

„Hlavní vyšetřovatel Goode to považuje za překaženou loupež,“ řekla. „Manžel musel zloděje překvapit, zrovna když vykrádal dům.“

„Nevěříte tomu?“

„Nechybí tu ani nejmenší drobnost. A o tajné pracovně věděl jen manžel.“

Prohlížel jsem si její obličej, zkoumal její pohled. Vyprahlá polkožka, suché oči nijak neopuchlé pláčem. Ve chvílích, kdy hovořila o smrti svého manžela, zněla dokonce celkem vesele a i největšímu hlupákovi muselo dojít, že ji mužova smrt nijak zvlášť netrápí. Ale proč by v tom případě přitahovala k případu pozornost tím, že si mě najala? Hlavní vyšetřovatel ji přece od veškerého podezření oprostil.

„Z jakého důvodu by někdo chtěl prošpikovat vašemu muži čelo? Kdo ho chtěl vidět mrtvého?“

Pokrčila rameny. „Neměl problémy ani dluhy. Nemám nejmenší ponětí, komu by manžel byl mohl vadit natolik, aby se ho chtěl zbavit.“

„Nevybavíte si jakékoli náznaky toho, že se k něčemu mohl připlést? Nezačal ho někdo navštěvovat pozdě v noci? Nepřišel vám zčistajasna nějaký vystrašený?“

„Můj milý Helmut se, pravda, v posledních měsících choval trochu divně. Nejdříve začal být až hysterický a mluvil jen o vizích a nějakých ztracených božstvech. Jednou večer, když jsme byli na nějaké oslavě, přísahal, že se na něj z mísy, na které byla položena, směje pečená losí hlava. Prý ho oslovovala „strýčku Helmute.“ Tvář jí při té vzpomínce zrudla.

„Pak se mi zcela odčizil a byl jako tělo bez duše. Stalo se z něj počítadlo, stroj, nedělal nic jiného, než že mechanicky vykonával svou práci. Teď mě napadá, že vlastně *měl* nějakého nového spolupracovníka. Po večerech pil a pak na něj nadával. Neustále opakoval, že ho tenhle chlápek jednou připraví o duši. Nikdy jsem se s tím člověkem nesetkala, ale když o něm manžel hovořil, vždycky zbledl, že by se v něm krve nedořezal.“

„Děkuji vám, paní Kruppenová. A teď zmizte a nechte mě pracovat,“ řekl jsem. „Chci si to tu pořádně prohlédnout a potřebuji na to klid. Také bych před vámi nerad odkryl třeba hromadu pornografických obrázků – to by vás přece mohlo pohoršit. Chystám se prohrabávat utajovaným životem vašeho manžela, takže na světlo všechny špinavé záležitosti, které před ostatními ukryval celý život. Všichni nějaké máme.“

Otočila se k odchodu, protože o ošidných tajemstvích svého muže opravdu nechtěla slyšet. Náhle se však zarazila a natáhla ruku k mému rameni; uprostřed gesta si to ale zřejmě rozmyslela a nechala paži viset ve vzduchu.

„Patříte k věrným, pane De la Fontaine?“

„Samozřejmě,“ odpověděl jsem. „Má víra je obnovena pokaždé, když tančím deštěm tříštících se pum.“

Rychlým krokem odešla dolů a já za sebou zavřel tajné dveře. Továrníkova pracovna byla vybavena spoře: stůl, šanony, prázdné

lahvičky od inkoustu, stohy papírů a per. Kromě portrétu Kazatele nad stolem nevisely na sádrokartonu žádné obrázky. Po bílých zdech se tálly žluté a zelené čáry voskovek a vytvářely rozkvetlé louky, pole sedmikrásek, dětský ráj na opačném břehu řeky. Poklekl jsem, abych si prohlédl červené skvrny na prkenné podlaze.

Vraždu jako tuhle musel někdo předem naplánovat a dobře promyslet. Zabíjí se jen ze dvou důvodů: pro lásku a pro prachy. Lásku jsem zavrhnul okamžitě – starý továrník si ji mohl koupit, kdykoli se mu zachtělo. Tahle krev tekla kvůli zlatu.

Listoval jsem knihami na stole a našel účetní knihu Kruppenovy společnosti. Základům účetnictví jsem se naučil, když mě v sedmi letech dali ze sirotčince do učení ke starému Dealovi z firmy Loan & Manacle. Dokonce jsem přemýšlel, že bych u firmy zůstal; pak jsem si ale uvědomil, že toužím po životu v chudobě a těžké práci v ulicích.

Nalistoval jsem v knize záznamy z posledního měsíce a přelétl pohledem sloupce čísel. V duchu jsem rekonstruoval tok peněz v továrníkově firmě. Zpod jeho rukou vycházela většina paroletů a vzducholodí, které tvořily vzdušnou flotilu samotného Kazatele – a jak z účtů vyplývalo, jednalo se o celkem lukrativní záležitost.

Četl jsem dál a čísla přestala náhle dávat smysl. Ministerstvo platilo měsíční poplatek za parolety a bomby, které Kruppen postavil; za třicet dní přes padesát lodí. Ustavičný zisk plnil držitelům jednotlivých podílů společnosti dost slušně kapsy. Nicméně dva ze sloupců, což bylo zvláštní, zůstávaly prázdné: sloupec *oprav* a sloupec *surových materiálů*. Továrna nedostávala téměř žádné peníze za opravy sestřelených paroletů – během války něco zcela neslychaného – a za dobu jejího působení byla nakoupena jen bezvýznamná zásoba oceli, niklu a dalšího materiálu. Bylo možné, že suroviny do

města přicházely nelegální cestou a Kruppen odkupoval zásoby od obchodníků ne zcela nejlepší pověsti. Do účtů, alespoň do těch oficiálních, by to nezanášel; v jiné účetní knize ale chybějící čísla najdu.

Rozhlédl jsem se po pokoji a hledal vhodnou skrýš. Pohledem jsem zavadil o Kazatelovu přísnou tvář nad stolem. Dřevo, které ji rámovalo, viselo trochu nakřivo, a stačilo zatáhnout za roh, aby se obraz zhoupal na pantech vpřed. Trezorové dveře uvnitř nebyly zamčené. Zašátral jsem rukou ve tmě sejfу a vytáhl ven měděné trubice, kahany, skleněné lahve a stříbrný náustek, respirátor.

Ragtime.

Na ulicích jsem už o té droze něco zaslechl – nazývali ji zázračnou medicínou bohatých. Málokdo věděl, odkud se bere, ale všichni znali příběhy, které s ní byly spojeny, příběhy, které vyprávěly o její všemohoucnosti. Nejenže droga usmířovala výčitky svědomí a zklidňovala mysl, v jejím područí se sny stávaly skutečností a mysl se zbavovala břemena těla, aby se posléze mohla volně pohybovat po světě. Jak už to tak ale bývá, jakmile jste jednou ragtime požili, mozek na něm začal být závislý. Stačilo jednou.

Kromě přístroje, který sloužil k podávání ragtime, jsem v trezoru našel i látkové ubrousinky z nočního klubu U Růžového sysla. Byl to vyhlášený podnik nedaleko městské křížovatky, podnik, který vedl transvestita, dáma se vším všudy. Říkala si Škumpa jedovatá.

Nedaleko psacího stolu jsem uviděl skleněné kukátko přichycené k potrubí, které mizelo ve zdi. Podíval jsem se dovnitř a otočil kotoučem s čísly, který trčel o kousek dál ze stěny. V čočce kukátka se střídaly různé pohledy na Kruppenův domov a já si uvědomil, že továrník mohl ze své skrýše sledovat vše, co se doma děje.

S každou další dávkou ragtime se tomuto světu vzdaloval čím dál tím víc.

V této chvíli mi kukátko prozradilo, že továrníkova vdova mluví u vstupních dveří s poslíčkem. Přijala od něj dopis a odešla do pracovny, aby si ho přečetla. Opět jsem zatočil kotoučem a sledoval její kroky – rozřízla obálku nožem, přečetla si zprávu uvnitř a sklonila hlavu. Odešla z místnosti a vzápětí se vrátila, v rukou plechovku kerosinu. Otevřela víčko a vyplíchl obsah na zdi, na nábytek, na dřevěnou podlahu.

„Už zas!“ vykřikl jsem.

Vyběhl jsem z tajné pracovny do knihovny. Dolů jsem se dostal právě včas na to, abych viděl, jak paní Kruppenová upustila do louže zápalku. Oheň vzplanul jako žlutá bublina a pohltil její pracovnu, natáhl se jí po šatech, sytil se jejím masem a tělesným tukem, pánil zbytky dobrých vín, krevet a sýrů. Hořela a strašlivě křičela.

Něco bouchlo a najednou hořel celý dům. Od vstupních dveří mě dělila stěna ohně – vrhl jsem se ven skrze plameny a utekl z toho prokletého místa pryč. Za mnou popraskala okna a na ulici dopadla sprška roztríštěného skla.

Nohou jsem zavadil o chodník. Stehnem mi projela bodavá bolest a já si přes kalhoty zoufale mnul natažený sval. Ucítil jsem, jak se do mě zavrtává něčí pohled, a otočil se právě včas, abych v uličce uviděl stín – vysokého chlápka zabaleného do elegantního kožichu, s tváří zakrytou kapucí.

Ragtime. Nikdo neví, odkud se bere, ale toho svinstva tu není zrovna málo. Těm, kteří umřou na jeho zhoubné účinky, barví sliznici na sytě růžovo. Vždycky mi to připomínalo cukrovou vatu z období karnevalů.

Kdysi jsem dostal za úkol najít ztraceného syna z bohaté rodiny, která bydlela ve středu Města Lásek Ztracených, nedaleko hlavní

křížovatky. Našel jsem chlapce vysoko nad ulicemi, na střeše Kazatelova chrámu v posledním patře budovy Ministerstva. Visel z kovového zábradlí nad zašlými obrazy starých bohyní, ale než skočil, ještě jsem se ho na ragtime stihl zeptat.

„Sny,“ řekl. „Tvé sny žijí.“

„Žiješ ve svých snech?“

„Ne,“ řekl a pustil se. „Tvé sny žijí v tobě.“

Druhý den svedla *Denní litanie smrt* paní Kruppenové na nepřátelské bomby, které zasáhly hlavní městskou křížovatku. Kazatel přisahal bezvěrcům za mořem pomstu.

Cestou domů, do slumů, jsem se stavil v márni. Podmázl jsem hlídače a vloudil se do místnosti, kde se chladily mrtvoly. Vytáhl jsem Kruppenovo tělo na světlo a dobře si toho chudáka prohlédl – nějaký rozverný funebrák mu vycpal tváře chumáči vaty a továrníkův prázdný obličej znetvořil věčný úsměv. Jakmile jsem se ujistil, že je muž opravdu mrtvý, zasunul jsem ho zpět do jeho chladné hrobky a tiše za sebou zaklapl dveře.

Za úsvitu odbily zvony konec poplachu a každý jejich úder sliboval lepší dny. Doplazil jsem se do barabizny, ve které jsem bydlel, a zadoufal, že se mi podaří zaspat vzpomínku na tu postarší dámu, vzpomínky na to, jak plane v azurových plamenech, v ohni, který měl stejnou barvu jako její vlasy. Její prázdný pohled mířil někam skrze mě a já se nemohl rozhodnout, jestli z něj vyzařuje varování nebo hrozba. Ta žena se zapálila jen tak, mezi řečí, jako kdyby byla na oslavě a právě se rozhodla, že si zatančí. Nechápal jsem to. Peníze po zemřelém manželovi jí zaručovaly pohodlný život plný sladkostí a perel, kterými by si mohla do konce života potmě přejízdět po

nahém těle. Zpráva, která jí byla doručena, jí ale nedávala na výběr. I když – byla to samotná slova zprávy? Nebo byl tím, co ji tak vyděsilo, spíše podpis?

Další večer jsem procházel městem a vyhýbal se nepřátelským bombám, které padaly z oblohy plné smogu. Oděný mlhou jsem mířil do průmyslové části města, do míst, kterým otroci říkají *zá-sobárna těl*. Pracovali tu hlavně dělníci s naroubovanými kovovými končetinami, a když se náhodou stalo, že železné mandly nebo obrovské pily uřízly další ruku, nebylo nic jednoduššího než rychle obstarat kovovou náhražku a poslat nešťastníka zpátky k pásu. V této městské čtvrti nebylo třeba pouličního osvětlení. Domy byly osvětleny kotli roztaveného kovu a z několika začouzených oken prosvítalo červené světlo – tato část města byla jeho pomalým, nemocným srdcem, jehož tlukot nikdy neustal, srdcem, které sytilo průmyslové hladovění téhle naší šílené války.

Proplížil jsem se do jedné z šaten, kde se převlékali dělníci, a navlékl na sebe hnědý kožený kabát a ochranné brýle. Tvář jsem si pomazal strojním olejem, abych se mezi hloučky v továrně snadněji ztratil. Vlastní šaty a výbavu jsem nechal v jedné ze skříněk.

Rozhodl jsem se, že půjdu podél výrobních pásů. Začal jsem před továrnou a sledoval, jak po visutých kolejích přijízdí vlak s bednami plnými předem vyrobených součástek. Díval jsem se, jak dělníci sváří a spájí parolety: k hranaté kabině přidali nejprve kotel na uhlí a labyrint trubek, nakonec pak trysky a zásobníky munice. Úplně na závěr přitavili bombometry a kulomety. Sestavit jednu lod' trvalo hodinu; hotové stroje zvedal jeřáb na nákladní vagon na kolejích vysoko nad hlavami dělníků.

Vrátil jsem se pro šaty a vybavení a sledoval kolej pěs předměstí Města Lásek Ztracených. Nepřítel dříšil na město plameny a jedna z leteckých pum, která dopadla na nedaleký cihlový dům, mě

málem vzala s sebou. Zachránila mě jen ta dětská říkanka. Cihly se pod nárazem rozletěly do všech stran jako projektily a jedna z nich se mi otřela o rameno. Cítil jsem, že mi rozřízla ucho, a přitiskl jsem si na něj hadr, abych zastavil krvácení.

Vlak jsem dohnal v jednom ze skladišť v západní části města. Splynul jsem s davem dělníků a sledoval, co se bude s paroletem dále dít. Někteří z mužů se vyšplhali nahoru do stroje a slétli s ním z plošiny nákladního vozu, na kterém přijel. Parolet supěl a plival z trysek proudy páry, a jakmile se dotkl země, dělníci se na něj vrhli s řezáky a pilami na železo a svižně jej rozebrali na jednotlivé součástky.

Sledoval jsem jejich počinání necelou hodinu a v hlavě mi hučelo jako v kolesech stroje. Snažil jsem se dát tomu všemu nějaký smysl, a při tom jsem se díval, jak ostatní balí součástky do beden. Přitocil jsem se k jedné z nich a přečetl si adresu na štítku; bedny byly, v jednom nekonečném výrobním cyklu, odváženy zpátky do Kruppenovy továrny.

Všiml jsem si svého známého v kožichu. Kráčel po podlaze továrny sem a tak a udílel předákům rozkazy. Snažil jsem si prohlédnout jeho tvář, ale na očích měl ochranné brýle, přes ústa šátek a mluvil upraveným respirátem. Seděl mu na tváři jako držák na foukací harmoniku a melodicky přetvářel slova, která se přes něj linula ven. V rukou ukrytých v rukavicích držel muž jakési plány a schémata.

Náhle vycítil, že něco není v pořádku, rozpoznal v kolektivním vědomí dělníků cizí mysl. Otočil hlavou o devadesát stupňů, jako by byla nasazena na otočném čepu, pohlédl na mě a pokývl hlavou – poznal mě. Vyběhl jsem ze skladiště, jako by mi hořelo za patami, a někde za sebou jsem slyšel, jak řve rozkazy a jak mu za pokroucenou harmonikou přeskakuje hlas.

Vymotal jsem se z oplocených pozemků okolo skladiště a vypadl ven do západní čtvrti. Zdálo se, že mě nikdo nepronásleduje, a tak jsem využil chvíle klidu, abych se z šatů otroka převlékl zpět do svého fraku a cylindru. Nepřítel začne tuto část města brzy ostřelovat – vždycky postupně ostřeloval jednu čtvrt po druhé. Někde nepříliš daleko dopadaly na město bomby a já cítil, jak se mi pod nohami chvěje zem. Nepřítel nalétával v řadách a dolů spadly vždy rychle po sobě dvě pumy a pak, po chvíli, poslední, třetí.

Ulici rozjasnilo pátrací světlo. Někde nade mnou zařval jako rozrušený drak parní motor a na chvíli mě ohlušil – muž v kožichu za mnou vyslal parolet. Rozběhl jsem se pryč, ale stroj mě rychle dohnal a chvíli se vznášel nad ulicí, dravec, který si hraje s kořistí. Lod' vydechla zadními ústy proud páry, který mi málem shodil klobouk, a posádka na mě namířila kulomety. Pozvedl jsem cylindr na pozdrav, vytáhl Rippera a tříkrát to do nich napálil. Pak jsem se otočil a rozběhl pryč. Drak na mě vychrlil proud kulek, které mi za patami štěkaly jako rosomáci.

Zapadl jsem do boční uličky mezi dvě cihelné barabizny, ale obě se pod nepřátelskými náložemi okamžitě rozpadly. Vyhnuj jsem se místu, kam měla dopadnout třetí bomba, počítal do devíti a utekl zpátky na ulici. Z paroletu, který se vznášel se vzdachu, neuzpůsobený rychlému letu ani pronásledování, padal děšť kulek. Vychrlil ze sebe proud řeckého ohně, plamen, který se rozlil po chodníku. Proskočil jsem hořící hradbou; plameny mi spálily záda. Na město padaly další a další bomby, míjely budovy a trhaly v dlažbě díry, a mně se uzavírala jedna úniková cesta za druhou.

*Z místa první řachy k druhý táhni čáru,
Stačí devět vteřin – pak čekej další páru.*

Dvě letecké pumy se zřítily přímo za mnou a já se podvědomě vynul předpokládanému místu dopadu té třetí, o které jsem věděl, že bude nevyhnutelně následovat. Běžel jsem ulicí a parolet mě pronásledoval. Supěl několik stop nade mnou a řevem motorů mi zaléhaly uši. Kulomety se na mě zaměřily a cvakly, připravené roztrhat mě na kusy, ale než se zase rozštěkaly, vrhl jsem se stranou a proskočil nejbližšími dveřmi. Třetí puma dopadla přímo na parolet. Kovový obal se roztříštil a ocelové třísky se rozprskly po okolí, do domů, skrze okna. Kotel přetlakem vybuchl a nad ulicí se rozprostřela stříbřitá mlha.

Zkontroloval jsem zbraň a znova nabil; pak jsem vytáhl z kapsy ubrousek z Růžového sysla. Našel jsem špinavou veřejnou umývárnu, umyl se a uhladil si vlasy kapkou strojního oleje.

Hodlal jsem totiž navštívit dámu tak jedovatou, že se jí nikdo nevyrovná.

A chtěl jsem u toho vypadat co nejlépe.

Potácel jsem se ulicemi Města Lásek Ztracených a snažil se dát do hromady všechno, co jsem se dozvěděl, všechny ty jednotlivé části skládačky. Už mi bylo jasné, proč účetní knihy vykazovaly takový zisk a proč výdaje za surové materiály téměř neexistovaly. Parolety vznikaly ze součástek, které byly předtím součástí jiných paroletů; pak byly odvezeny na opačný konec města a tam zase rozebrány. Dělníci z obou továren zřejmě neměli ani ponětí, že pracují proti sobě. Společnost bohatla díky penězům, které Kruppenovi platilo Ministerstvo, stále jsem ale nechápal, jak může bez lodí probíhat válka. Jaký má vlastně Ministerstvo na tom podvodu podíl? Musel

snad právě kvůli tomu Kruppen zemřít? A kdo z tohoto okruhu věděl o existenci jeho tajné pracovny?

Na ulicích se válel kouř z hořících domů. Nasadil jsem si ochranné brýle a respirátor, který výpary alespoň trochu filtroval, a začal se smogem prodírat. Narázél jsem do nahých těl tančících v kouři, do nahých těl lidí, kteří mávali rukama nad hlavou a svolávali na sebe nepřátelské bomby. Kazatelův plechový hlas kázel davům z pokrouceného tlampače na nedalekém kandelábru a zkresleně se odrážel od okolních budov:

Ty, jehož maso i krev je nedotčená, ty, jehož zdravé tělo stvořila sama příroda: Vyjdi do ulic! Vzdoruj nepříteli, tanč v ohni, který na tebe dští, mezi ranami, kterými na tebe dotírá. Tvou odvahu uctíme, vzkřísíme tě jako lepšího člověka, jako stroj. Pro válku raněné obyvatele našeho města se uhlí najde vždy dostatek. Až budete povzneseny, děti mé, přijďte se modlit se mnou do chrámu. Společně rozdrtíme bezvérce. Společně vstoupíme na nebesa!

Kazatel obyvatele města podněcoval k tomu, aby tančili mezi bombami, které dopadaly na kočičí hlavy. Když věřícím zničily letecké pumy končetiny, když jim rozdrtily životně důležité orgány, pak vyslal svatý muž do ulic své mechaniky. Ti nahradili chybějící kusy těl parou poháněnými součástkami, do kterých budou měděné pumpy už navždy rozvádět vzduch, krev, možná i myšlenky. Jediné, co nerozvedou, je láска. Planoucí, drásající bolest z naroubovaných končetin bude nešťastníky pronásledovat po zbytek života, a až do smrti za sebou budou vláčet potrubí a kabely, které je budou poutat k parou poháněným generátorům, pohánějícím na oplátku je-

jich těla. Shromáždí se v Kazatelových chrámech a pozvednou svá břemena, aby jim s nimi pomohl. Tohle město znetvořených, město uctíváčů obrácených na pravou víru, bude celé vzývat Kazatele, aby ho spasil.

Bezvérce spálíme v prach, který smísíme s tabákem našich dýmek. Rozdrtíme je pod nohami a jejich krev naředíme ví nem. Věrte, děti mé! Věrte, mé raněné řady. Duch zahojí vaše rány a nahradí ztracené ruce. Společně vstoupíme na nebesa!

U Růžového sysla už měli dávno zavřeno a vítaly mě jen zabouchnuté dveře a pečetě zavřených okenic. Nad vývěsním štítem, na kterém se hrabalo v hlíně chlupaté zvírátko, zářily azurové plameny. Proklouzl jsem dovnitř zadním vchodem a opatrně prošel kalužemi lihovin, krve, zvratků a semene, které vytékaly z okolních místností.

Šel jsem ke zdroji nakysle páchnoucího kouře náhražkových cigaret, který se linul z konce chodby. Vstoupil jsem do kuřáckého salonku a ramenem rozčinkal korálkové závěsy. Prostor byl malý a do jednoho rohu bylo zasazeno nevelké pódium.

Škumpa jedovatá seděla na jeho okraji, přes chlupatou hrud' ležérně přehozený župánek z červeného saténu. Červené kalhotky se nadouvaly tím, s čím se narodila, a mezi potrhanými oky síťovaných punčoch se ježily dlouhé chlupy. Sundala si kudrnatou ryšavou paruku a odhalila vyholenou hlavu pokrytu kobercem štětin, které zřejmě seškrabávala tak dlouho, až si na několika místech protrhla kůži.

Seděla na pódiu a počítala peníze. Viděla na ně i v matném světle plynových lamp, které stály v řadě pod portréty slavných štamgastů, nakreslených na zdech silnými tahy štětce.

„Za noci temné, kdy muž rve muže na kusy, kdy se lidské maso škvíří ve vroucím oleji a město vzývá hluchého boha, za této noci navštíví dámou podivný muž. Ach, jak to onu dámou vzrušuje.“

Přejela si rukama v rukavičkách po stehnech a já se posadil k nejbližšímu stolu. Škumpa se zvedla z pódia, vzala z postranního stolku láhev lihu a nalila trochu do špinavé sklenice, která stála přede mnou.

„Přes tyto rty alkohol neprojde,“ odmítl jsem. „Ani cukr, ani kouř. Ani láska.“

„Ani zábava,“ povzdychla si. Zhluboka se nadechla kouře ze své náhražkové cigarety a přemítavě se na mě zahleděla zpoza vzdáleného konce štíhlé růžové špičky. Pak mi vyfoukla oblak dýmu přímo do obličeje. „Musíte se pořád chovat tak upjatě, pane De la Fontaine?“

„Vy mě snad znáte, dušičko?“

„Ale jistě,“ řekla a vtáhla do sebe ještě víc toho umělého jedu. „Někteří mí přátelé z vás byli poněkud... konsternováni. Hezky se na to kouká, na všechny ty chlapečky, kteří snovají sítě, intriky a pletichy. Všechno to nakonec bude k ničemu, protože ti hoši se snaží rvát s vesmírem. Ale já vím, že všemu vládne chaos a všechna láска bude nakonec ztracena. Vše ovládne ragtime.“

„Skvělé,“ chytil jsem se posledního slova a nervózně si pohrával se sklenicí. „Právě kvůli ragtime tu jsem.“

„Mnoho toho výměnou nenabízíte, pane De la Fontaine. Chcete to tajemství znát natolik, že byste mě kvůli tomu ošukal?“

Zavrtěl jsem hlavou.

„Nevadí,“ ušklíbla se Škumpa. „Potlouká se tu mnoho pohledných vojáků, kteří si rádi dají kdykoli říct. Chcete-li však znát má tajemství, mé drahoušky, nějak mě potěšit budete muset.“

Zvedl jsem sklenici a rychlým pohybem si její obsah nalil do úst. S vypětím všech sil jsem polkl a pak mé ruce samy od sebe odhodily sklenici pryč. Ať už bylo v lahvi cokoli, spálilo mi to hrdlo a rozdrásalo dutiny. Snažil jsem se, seč jsem mohl, abych na sobě nedal nic znát, ale nepodařilo se mi to. Z očí mi začaly téct slzy a téměř jsem si to ředidlo zase vyzvracel do klína.

Škumpa zatleskala jako malá holčička. Otrávil jsem se kvůli ní, otevřel cestu k hnilobě a smrti. Nikdy jsem neviděl, že by někomu obličeji zářil tak, jako když mě sledovala pít ten strašný dryák.

„Vysloužil jste si pravdu, pane De la Fontaine.“

„Přísaháš při vlastní duši?“ zachrčel jsem. Hrdlo se mi ještě pořádně nevzpamatovalo.

„Ach, Fontaine, ty krásný hlupáčku. Duši nám přece zapůjčil Bůh.“

Škumpa odhodila vykouřenou cigaretu na podlahu a zastrčila si do špičky novou. Pozdvihl jsem kerosinovou lampičku, abych jí připálil. Zvonivě se rozesmála.

„A teď ragtime,“ řekl jsem.

„Ragtime je Bůh,“ odpověděla.

„Kdysi mi někdo řekl, že se po požití té drogy stávají sny skutečnosti. Pak spáchal sebevraždu.“

„Chceš říct, že pak se osvobodil.“

Za očima se mi začala šířit bodavá bolest a v hlavě mi začalo třeštit. Cítil jsem, jak mi šplouchá v mozku, pak se mi rozostřil pohled a zčistajasna se mi začalo chtít spát. Uplynul již nějaký čas od doby, co jsem naposledy pil, a matně jsem si vybavoval, že to tehdy bylo přece jen trochu příjemnější.

„Ragtime je vše, co nám zbylo ze starého světa. Odkaz dávného ráje,“ řekla Škumpa. „Náš svět byl kdysi rajskou zahradou. Celou

planetu obepínala náruč technologie a lidé žili ve společnosti, která byla založená na spalování černé vody. V zemi ji kdysi bylo dost.“

„Šílenství,“ řekl jsem.

„Narodila jsem se v pustině obklopující Město Lásek Ztraceňých a viděla jsem mnoho jiných měst, takových, ze kterých dnes už zbývají jen kostry. Četla jsem staré knihy předtím, než se rozpadly v prach. Jednoho krásného dne, je tomu už dlouho, černá voda došla. Tak tehdejší lidé začali spalovat jeden druhého. Celý svět vzplánu, zuhelnatěl a zborgil se v popel.“

Otrásala se a přejela si rukou po hrudi.

„Tančila jsem po jejich kostech, po zpuchřelých tělech těch, co tu žili před námi. Právě tehdy jsem si uvědomila, že všemu vládne chaos. Kontrola, ovládání, to jsou jen iluze. Směji se hlupákům, kteří si myslí, že dokážou ovládnout svět.“

„Z té doby pochází ragtime?“

„Je to poslední dar mrtvého světa, chemikálie, která do myslí vnáší chaos ve zcela jedinečné podobě. Roste, vyvíjí se, tyranizuje. Dokáže odtrhnout duši od těla, zpomalí biologické hodiny, posílí mysl a z vnitřních démonů tvoří skutečné příšery. Miluji ragtime. A budeš ho milovat i ty.“

Začala na mě doléhat váha vzduchu v místnosti. Tlačila mi tělo k podlaze a náhle jsem nedokázal zvednout hlavu ze stolu.

„Dodávala jste ragtime i Kruppenovi,“ zasípal jsem.

„Chudinka Helmut,“ odvětila. „Roztomilý chlapec, ale nedokázal s mým tajemstvím žít.“

Srdce mi v hrudi bušilo a odráželo se od žeber. Na jazyku jsem cítil jedovatý ocas, a když jsem polkl, tak zhořkl.

„Jak jste věděla, že to ředidlo vypiju? Pokud jste mě nechala sledovat, musela jste vědět, že se toho hadího jedu ani nedotknou.“

Škumpa se nejprve zasmála, pak se ušklíbla a nakonec popotáhla ze své náhražkové cigarety. Zamlaskala a zakousla se do konce špičky.

„Vzpouziš se chaosu, Fontaine. Snažíš se ho udržet na uzdě, ale překonává tě a pomalu se v něm utápis. Přitom netoužíš po ničem jiném, než abys s ním splynul. Viděla jsem ti to na očích – viděla jsem, jak stíháš temnotu, cítila jsem, jak prahneš po jejím objetí. Osvobození. Nezávislosti. Nemusela jsem udělat nic jiného než postavit před tebe sklenici, ohrnout rty a dotýkat se svých krásných hladkých stehen. Přímo jsi o to prosil.“

Pokynula postavě, která stála ve stínech. Na světlo vystoupil muž zabalený v drahém kožichu. Tvář mu zakrývaly brýle, dýchací maska a šátek.

„Sudej si to, chlapče, a udělej si pohodlí,“ řekla Škumpa. „Nachota je zábavnější.“

Muž si strhl brýle a shodil šátek. I pod vlivem sedativa jsem rozpoznal plochý obličej a buldočí uši. Kůže pana Kruppena průsvitně, přízračně zářila, jeho tělo tvořila stříbrná aura, skrze kterou jsem viděl neomítnutou zed', před níž stál.

„Kruppen! Je mrtvý! Tohle...“

„Tohle je ragtime, zlato,“ řekla Škumpa. „A teď spi.“

„Vstáváme, broučku, vstáváme,“ zaslechl jsem Škumpin hlas. Vdechl jsem jedovatý kouř její cigarety a jako na povel se rozkašlal až k probuzení.

Ležel jsem na jakýchsi pojízdných nosítkách. Pozvedl jsem hlavu, ale vážila snad tunu, byla plná olova ze sedativa, které do mě

nalili. Pokusil jsem se opřít o lokty, ale paže jsem měl spoutané koženými pouty.

„Dávej pozor,“ řekla Škumpa. Zatímco jsem spal, nalepila si na víčka třpytivé zelené řasy. Zamrkala a řasy se zatřepotaly jako motýlí křídla.

„Prestaň si s ním hrát,“ ozvalo se z respirátoru přisátého k tváři Kruppenova ducha. Stříbrná aura věrně vykreslovala obrysy svalů, očí, širokého obličeje, dokonce i trčících uší, a přízračné tělo přede mnou tajemně plálo. Kruppenův duch ze sebe shodil kožich a přede mnou stála bytost vlnící se blankytným proudem energie a vzájemným odporem elektronů a pozitronů. Mrak čiré vůle a ektoplazmy, paradigma přetravávání duchovní energie.

„Dotkl jsem se tvého těla a bylo chladné,“ řekl jsem. Byl jsem stále omámený a má mysl nebyla schopna vyhodnotit, co se vlastně děje. Ucítil jsem nakyslý pach bělidla, zápach čpavku mísícího se s nasládlým kadidlem, které hořelo nedaleko.

„Škoda toho těla,“ zapraskalo z Kruppenova respirátoru. „Ta droga, ragtime, mě posunula dál a s její pomocí se má mysl odštěpila od své pozemské schrány. Přiblížil jsem se nanebevstoupení, jsem i blíže Kazateli. I když jsem ale mohl tu nebohou slupku díky ragtime opustit, nepodařilo se mi ji zahubit. Stále v ní jiskřil plamínek duše a ukázalo se, že právě tam sídlí veškeré city, od klamu až po naivitu. Jakmile jsem byl pryč, pocítila mrtvá kůže, kterou jsem ze sebe shodil, vinu, a nedokázala se s ní vypořádat. Hrozilo, že se tělo ke všemu přizná – musel jsem ho tedy zabít, než k tomu došlo. Jsem rád, že se mi už neplete do cesty.“

„Co je mi po tom?“ zkusil jsem se ze všeho vymluvit. „Případ je vyřešen. Můžete mě pustit.“

Škumpa mi zašermovala prstem před očima a vyplázla na mě úzký jazyk. Měla na sobě jiné šaty než předtím v klubu, černou večerní róbu a boty na jehlovém podpatku.

„Ty můj malý hlupáčku,“ řekla. „Odhališ jsi největší tajemství století, ale sám o tom nevíš!“

„Pustíme tě brzy, neboj, ale nejdřív ti chceme něco ukázat,“ řekl Kruppenův duch.

Škumpa rozrazila vozíkem, na kterém jsem ležel, jakési dvojitě dveře a obklopila nás tma. Dáma se proplétala poslepu chodbami, ať už díky tomu, že tudy nejela poprvé, nebo snad proto, že správnou cestu podvědomě vytušila. Tlačila vozík a potichu si falešně prozpěvovala. Projeli jsme dalšími dvojitými dveřmi a ocitli se v místnosti osvětlené rudou září, která se linula z velkých kahanů lemujících zdi; ze vzdáleného rohu se ozývalo tiché supění strojů. Po stěnách se táhly široké železné trubky a z trhlin a prasklin, které je pokrývaly, unikala pára. Do chřípí mě udeřil pach formaldehydu tak silně, až jsem se zakuckal, a od té chvíle jsem dýchal jen ústy. Pohlédl jsem na bronzovou klenbu vysoko nad sebou a ze srpkovitého tvaru oken usoudil, že se nacházíme na samotném vršku budovy Ministerstva, v Kazatelově chrámu. Uvědomil jsem si, že se každou chvílí setkám se zástupcem Božím na zemi.

Byl jsem tak napjatý, že jsem téměř zapomněl dýchat. Od prvního okamžiku, kdy jsem spatřil světlo světa v sirotčinci ve východní části města, mi bylo vtloukáno do hlavy, že se musím kořít Kazateli a chvět se před hlasem živoucího Slova bázni. A teď, teď mě k němu přivedli. Viděl jsem už mnohé, viděl jsem utrpení nevinných a kruhotst bohatých, a to všechno osekalo a rozmělnilo mou víru téměř na prach. I přesto jsem se nyní nedokázal ubránit tomu, abych se před Kazatelovou mocí nesklonil. Zbožnost do mě byla zabudována jako reflex.

Po deseti minutách nábožného ticha a pokory mě to ale začalo trochu nudit.

„Musíš Jeho Svatosti prominout,“ řekla Škumpa. „Je v kómatu. Neprobrala se už čtyři měsíce.“

„Vždyť káže každý večer davům,“ namítl jsem.

„Záznamy. Pokaždé je znova nastříháme a sestavíme dohromady.“

Příkývl jsem. Jed mi pomalu vyprchával z těla.

„K tomu, aby člověk dokázal vstoupit na nebesa, je potřeba více než jen ragtime,“ řekla Škumpa. „Vyžaduje to mimo jiné i víru jiných lidí, takových, kteří ti zcela postoupí vlastní vůli. Kazatel ji z nich vysává jako pijavice.“

Zasmála se.

„Ale vždyť jsme ve válce... Proč nevede armádu?“

„Ty trubko, tobě to asi stále nedochází, vid?“

Někde za mnou začal Kruppen sešroubovávat dohromady nějaký přístroj. Kdykoli do sebe kovové součástky narazily, ozvalo se tiché zacinkání.

„Jde o víc než jen o podvod v Kruppenově továrně,“ řekl jsem.

Škumpa mě políbila na ústa. Chutnala po zkaženém tabáku.

„Město bombardují naše vlastní parolety.“

„Válka dávno skončila,“ ozvalo se z Kruppenova respirátoru.

„Někteří si toho i všimli a odešli z města, aby žili v pustině jako potulné kmeny. My jsme však včas rozpoznali potenciál války a strachu, který vzbuzuje. Vyděšení lidé se lépe ovládají. Vždy, když je nový nábor, odvezeme naše vojáky na opačné fronty, dáme jim odlišné uniformy a nařídíme jim, aby napadli nepřátelské zákopy. Letce necháme létat několik dní v kruhu a pak jim zakážeme se stoupit pod smogový příkrov. Bombardují podle předem určených souřadnic.“

Kruppenův duch ke mně přisunul pojízdný stolek, na kterém stál přístroj na podávání ragtime. Připojil k parou poháněnému stroji poslední část, dlouhou hadici, která končila mosazným náustkem. Trčely z něj dva háčky, aby se dal lépe zaklesnout do ústní dutiny.

„Nutíte ty nebožáky, aby vyšli do ulic,“ zamumlal jsem, víc k sobě než k nim. „Pumy jim roztríští těla a oni si pak na jejich místa musí nechat naroubovat těžké součástky nebo náhražky orgánů. Jsou na vás pak zcela závislí. Zbytek života stráví v agónii a jen Kazatelovo evangelium jim poskytuje úlevu, spásu.“

„Věrní,“ řekla Škumpa. „Ubozí blázni.“ Olízla si rty.

Otočili vozíkem, na kterém jsem ležel, abych si mohl prohlédnout našeho pozemského Boha. Vyzáblým tělem se mu proplétaly trubičky. Kůže, napjatá na žebrech až skoro k prasknutí, se mu tam, kde měly být střeva, slévala ve stříbrný vyživovací zámotek. Stařec chrčivě dýchal přes respirátor a z očních důlků a nosních dírek mu trčely dráty, které vedly k blikajícímu elektrickému vosímu hnizdu zavěšenému nad postelí. Živilo jeho tělo, myslilo jeho myšlenky a obklopovala je stříbrná aura.

Venku zněla z tlampačů Kazatelova slova a chrám jejich tvůrce se otřásal v základech.

I pozná bezvěrec tajemství a bude ho hlásat davům. A ony budou bez naděje. A on bude bez naděje. A všichni se vzdají svému pánu.

Záře pohasla.

„Chudinka,“ řekla Škumpa. „zasekl se mezi naším světem a tím příštím. Něco ho tu drží. Občas, když začíná pršet, vidím, jak mu po tváři stéká slza. Tak ji utřu.“

Dloubla mě prstem do spánku, aby mi to předvedla. Pak jemně setřela mé vlastní slzy.

„Jsi první, kdo svého pána vidí doopravdy, tedy kromě ministrantů,“ oznámila mi rozverně. „Měl bys být poctěn.“

„A co tvé tělo a tvá duše, má milá Škumpo?“ zeptal jsem se.

Škumpa se rozesmála a začala po chrámu vířit a tančit jako šílenec. Její stín se proháněl po zdech a přetvářel se, ztrácel se a znovu se objevoval v karmínovém světle hořících lamp.

„Jen blázen se pokouší dosáhnout božství,“ řekla. „Nebesa vzplanou. Nechci nic jiného než se dívat. Chci sledovat, jak svět hoří a jak jeho obyvatelé zjišťují, že jejich touhy, jejich pýcha, to všechno že bylo jen jeden velký omyl. Slíznu to z jejich vychladlých hrudí jako rozlitý med.“

Kruppenova přízračná paže mě náhle udeřila do brady a než jsem se vzpamatoval, muž mi nacpal náustek mezi zuby. V tváři mi tepalo. Azurová bytost vedle mě zapálila kahan a do plic se mi veválil surový kouř z ragtime. Nejprve jsem nic necítil, snad jen další planý příslib.

Škumpin tanec neustával. Oplzle gestikulovala a se smíchem zneuctovala nejsvětější ze svatých míst.

Pak to náhle přišlo. Nejdříve jsem se vznesl vysoko nad zem. Zhluboka jsem se nadechl a s dechem natáhl do plic samotné hvězdy. Jejich světlo mi prýštilo z pórů a pálico čím dál tím více, ale já se je snažil udržet uvnitř, přivinout je k sobě jako malé děti. Natáhl jsem se a rozprostřel se po světě, pozrel jsem celou zem a zcela jsem s ní splynul.

Hořel jsem v suchu pouští.

Topil jsem se v chladu oceánů.

Rozpínal jsem se, až jsem vybuchl, nový velký třesk, zrod nového vesmíru.

Někde v dálí bily zvony městských kostelů konec poplachu a volaly úsvit. Volaly další ztracený den, další ztracenou lásku.

„Užij si ragtime, zlato,“ řekla Škumpa.

Vypustili mě do ulic. Kouř, kouř z ragtime, mi spálil hrdlo a každé slovo, které jsem vyřkl, trhalo napuchlou tkáň. I přesto jsem křičel, křičel jsem z plných plic. Po ulicích bloudily rozbité duše, poutníci, kteří za sebou tahali řetězy a kabely.

„Válka není!“ sípal jsem. Hrdlem mi při každém nádechu projely žiletky. „Je to podvod! Kazatel z nás dělá otroky, z nás, z duší rozbitých!“

Někteří se mi smáli.

Jiní se rozplakali a utekli.

Většina z nich si mě nevšímala a kráčela úsvitem do chrámu, aby vzdala hold milovanému a dobrativému králi lidí. A věděl jsem, že večer se opět ukryjí v dírách na předměstí, a někteří poběží nazí deštěm leteckých pum a budou se nabízet smyšlenému nepříteli. Pochopil jsem, že jsem zdaleka nemohl být jediný, kdo na ten podvod za ta léta přišel.

Nikdo o něm ale raději nechtěl vědět – nikdo nechtěl zaplatit dluh duše.

Všichni raději poslali účet Kazateli.

Na pokraji zhroucení jsem dovrávoral k vratům chrámu Bezbožných mnichů. Už rozumím tomu, proč odmítají veškeré uctívání – jen by to posílilo Kazatelovu moc. A co se týče ragtime, tak poslední zbyt-

ky toho božského jedu mi už dávno vyšly z těla ven, rozpadlé na neviditelné částečky. Toužím po něm víc než po jídle, po ženě nebo po ochranné náruči víry. Toužím znova cítit, jak ve mně planou hvězdy a jak se mi žaludek mění v prach, abych mohl být naplněn hvězdnou slávou a veškerými tajemstvími vesmíru.

Z kláštera uprchnu ještě dnes. Dovleču se ke dveřím Růžového sysla a budu na kolenou prosit nemilosrdnou Škumpu o další dávku. Slíbím jí cokoli, co bude chtít; vykonám pro ni strašné činy, znetvořím a poplivám kvůli ní tu poslední špetku morálky, co mi ještě zbýla.

To je v pořádku, zlato, řekne. Všechno to je ve jménu víry. Je to nanebevstoupení.

Je to ragtime.

T. FOX DUNHAM žije v pennsylvánské Filadelfii a je autorem více než dvou set povídek vydaných v řadě angloamerických antologií a časopisů. Jeho tvorba je nejčastěji charakterizovaná jako tzv. „slipstream“ a ovlivnil ji jak autorův zájem o historii, tak boj s rakovinou. Povídka *Ragtime: Nanebevstoupení* (v originále *Ragtime Ascension*), která je součástí povídkového cyklu *Ragtime*, se poprvé objevila ve steampunkové antologii *A CLOCKWORK ORCHARD: RIVETS & RAIN* (May December Publications 2012).

© 2012 by T. Fox Dunham, May December Publications.
Translation © 2013 by Barbora Lyčková.

Překlad povídky *Ragtime Ascension* vychází v Drakkaru s laskavým svolením autora T. Foxe Dunhama a May December Publications.



DESKOVÉ HRY

napsal Petr „ilgir“ Chval

Deskové hry

VÝROBA PROTOTYPU DESKOVÉ HRY (1/2)

V rubrice Zahrajte si s námi vám v každém vydání přinášíme informace o současných deskových hrách. Tento článek (a jeho pokračování v příštím čísle Drakkaru) bude trochu mimořádný, protože se bude věnovat ryze praktickému tématu – výrobě prototypu vlastní hry. Snad potěší všechny čtenáře, kteří deskovky nejen hrají, ale i tvoří (či to aspoň zkouší). Podělím se v něm o své zkušenosti, které jsem získal během tvorby prototypu vlastních her.

Dnes se seznámíte s technickými postupy, jak jednoduše a nepříliš draze vyrobit jednotlivé komponenty pro deskovku. Za dva měsíce se můžete těšit na rozbor možností, jak dodat prototypu požadovaný grafický vzhled.

Při výrobě prototypu musíme mít na paměti jedno slovo – odolnost. Při testování projde rukama mnoha hráčů, proto rovnou zapomeňte na papírky narychlou vystříhané z „áctyřek“ do tiskárny (gramáž 80). To si můžete dovolit nejvíce u prvního draftu, který vám pomůže ujasnit si, jak budou komponenty vypadat, a pracovat s ním budete jen vy. Pro testování je třeba, aby hra něco vydržela. Pustěme se tedy do toho.

Herní deska (board)

Navzdory tomu, že termín desková hra (Board game) je odvozen od desky hracího plánu, řadí se dnes mezi deskovky i hry bez plánu. Ale my hrací desku samozřejmě chceme, takže si ji vyrobíme.

Nejprve ze všeho je třeba zvážit velikost. Berte na vědomí, že oproti komerční podobě hry se může velikost plánu prototypu výrazně lišit na obě strany. Rozměry jsou totiž nejčastěji závislé na velikosti komponentů, které budete na desku pokládat. Pokud jde jen o kostičky či figurky, pak je situace většinou únosná. Ovšem zamýšlite-li na herním plánu místo i pro různé kartičky a destičky (viz níže), pak možná budete překvapeni, jak moc velký budete herní plán (a tedy i hrací stůl) potřebovat. Pokud kvůli prototypu vyrábíte figurky z modelovací hmoty, pak budou nejspíš větší než ty průmyslově vyráběné, plastové. To má na rozměry hrací plochy zásadní vliv.

Na základě velikosti se rozhodnete, jakým způsobem bude hrací deska sestavena, aby se ve složeném stavu dala rozumně skladovat. Pokud si plán budete tisknout na domácí tiskárně, pak nejspíš budete chtít, aby se jeden jeho díl vešel na formát A4. Spojení desek v místech ohybu závisí na tom, jak je plán vyroben. Podívejme se na to tedy podrobně.

Nejjednodušší cestou, jak zaručit bytelnost a trvanlivost vytisknutého nebo namalovaného díla, je laminace. V každém copycentru vám to udělají na počkání (cena cca 20 Kč / A4).



Laminovací fólie je při procesu nahřáta a celoplošně nalepena na papír z obou stran. Díky tomu si můžete dovolit zastřihnout okraje, aniž byste se museli obávat roztržení. Pokud vás zajímá, zda ušetříte při domácí laminaci, tak počítejte s cenou jedné fólie (je to vlastně taková kapsa, do které se papír vkládá) asi 2 Kč, v závislosti na gramáži. Laminovačku pořídíte od čtyř stovek nahoru. Nezapomeňte započítat také energii.

Zalaminované papíry získají odolnost a potřebnou tuhost. Na stole se nekrabatí a nedáj jim, když je polijete pivem. Spojit je můžete jednoduše pásem izolepy. Ponechte mezi deskami mezeru asi 2 mm, aby se dal plán dobře složit, a spojení přelepte z obou stran.

Zdá se vám pouhý zalaminovaný papír jako příliš laciné řešení? Chcete, aby vaše herní deska opravdu byla deskou? Směle do toho. Budete potřebovat strojní lepenku, která se dá





pořídit v obchodech, jako je třeba Svět papíru. Připravte se na cenu v rádech stokorun a velké rozměry, ze kterých pak budete své díly odřezávat. Strojní lepenka je složena z mnoha vrstev papíru lepených pod tlakem. Když s ní tedy budete zacházet hrubě, okraje se vám postupně mírně roztržepí. Ta obyčejná má šedou barvu recyklovaného papíru, ale prodávají se i bílé. Na herní plán si kupte tloušťku aspoň 2 mm, abyste zamezili budoucímu kroucení. Strojní lepenka se stane základem vaší desky. Poznámka: stejně dobře bude fungovat i mnohem dostupnější vlnitá lepenka, ale pouze do doby, než si někdo o herní plán opře loket.

Pokud máte herní plán složený z více dílů, pak je k sobě slepte hned v prvním kroku. Použijte klasickou kobercovku a lepte z obou stran. Mezeru nechte větší (až 5 mm), aby se vám v budoucnu podařilo plán složit. Pokud chcete, můžete kobercovkou objet i všechny hrany. Vytisknutý či namalovaný plán nalepte celoplošně na desku. Stačí použít běžné kancelářské lepidlo –

svíčka. Tekuté lepidlo (Herkules) doporučují použít jen v případě, že máte plán vytisknutý na kartonu (gramáž 160 a více). U měkkého papíru by mohly vzniknout bubliny.

Finální úprava desky spočívá v nalepení samolepkové fólie. Tu koupíte opět v copycentru, cena kolem 20 Kč / A4. Samolepková fólie je mnohem tužší než izolepa, takže se při lepení nemusíte bát vzniku bublin a faldů. Stačí postupovat od jednoho okraje a nalepenou fólii vyhlazovat rukou.

Žetony a kostičky (tokens and cubes)

Pod výraz „žetony“ se toho schová mnoho. Dají se ovšem rozdělit na dvě skupiny podle toho, zda nesou jen jedinou informaci (barva nebo tvar), či kombinaci informací (barva, tvar, symbol, číslo). Podívejme se nejprve na ty jednoduché. Pokud vám jde jen o barvu, bohatě si vystačíte například s dřevěnými kostičkami, které si vypůjčíte z jiných her. Svůj účel splní i půlkulaté skleněné žetony, které se dají nakoupit například v řetězci Ikea nebo v herních obchodech (tam jsou podstatně dražší). Možná ale budete chtít, aby vaše žetony měly speciální tvar, například jako domečky. Pak nezbývá, než si je vyrobit doma. Pokud nevlastníte dřevoobráběcí nářadí a dostatek zkušeností, tak na dřevo raději zapomeňte. Mnohem jednodušší je potřebný tvar prostě vymodelovat.

Ve výtvarných obchodech jsou dostupné různé modelovací hmoty. Nejznámější modurit

(vytvruje se vařením nebo pečením) je relativně levný, ovšem prodává se po velkých jednobarevných baleních. Podobně je na tom i na vzduchu tvrdnoucí varianta moduritu. Chcete-li různobarevné žetony, pak je pohodlnější nakoupit si větší počet menších balení, každé v jiné barvě. Tehdy přichází ke slovu produkty s názvy Fimo, Cernit, Proto, atd. Vyznačují se výraznými barvami, vyšší cenou (vzhledem k hmotnosti balení) a velmi snadnou zpracovatelností. Vytvrují se krátkým pečením v troubě na vysokou teplotu. Počítejte s tím, že pokud zrovna nepoužijete nějakou sofistikovanou výkrajovací metodu, pak bude každý žeton trochu jiný a váš prototyp tak získá „punc domácí výroby“. Poznámka: Mícháním barev nedojde k vzniku nové barvy, ale k žíhanému efektu.

Podívejme se teď na složitější žetony s více informacemi. I zde můžete vsadit na modelovací hmotu a do různobarevných válečků vyrezávat symboly apod. Možná bude ale jednodušší uchyliť se k méně pracné metodě vytisknout > zalaminovat > rozstříhat. Výhoda spočívá v automatizaci procesu. Při použití vhodného kres-



Žetony ze zalaminované čtvrtky

licího softwaru budete mít desítky žetonů raz dva a největší práce bude se stříháním. Nebojte se roztřepení, laminace snese i ostré úhly a malé rozměry hran (pokud tedy nebudeš používat žetony namísto trsátka). Jednodznačnou výhodou tisknutých a laminovaných žetonů je možnost dostat na omezenou plochu množství informací. Nevýhodou je jistá nešikovnost při jejich použití v praxi (sbírání z herního plánu).

Figurky (pawns, characters)

Pobíhají-li ve vaší hře postavy, pak budete potřebovat figurky. Nejsnažší cesta je samozřejmě vypůjčit si figurky z jiných zdrojů. Nabízí se Člověče nezlob se, plastové či kovové figurky pro RPG, legoví panáčci a spousta dalších možností. Záleží na tom, jaký účel mají plnit. Jak ale vyrobit figurky vlastní?

Disponujete-li takovou fantazií a manuální zručností, jako moje manželka, nebojte se



Figurky z modelovací hmoty Fimo a Cernit

puslit se do výroby z modelovací hmoty. Výsledek bude fantastický (viz foto). Nezapomeňte ovšem, že modelovací hmota při pečení nejprve zmékne, proto tvary nesmí být příliš subtilní. Opačnou možností je opět tisk a laminace. Zalaminované figurky vystríháte a vložíte do malých plastových stojánek, které seženete v každém herním obchodě. U této varianty nejspíš budete chtít, aby figurky byly oboustranné. Budete-li tisknout v copycentru, raději obsluhu instruujte, aby ohlídala správnou orientaci stran při tisku. Na domácí tiskárně si to ohlídejte sami. Mějte na paměti, že při oboustranném tisku může dojít ke vzájemnému posunu stran v řádu milimetrů. Proto si alespoň na jedné straně ponechte mezi jednotlivými obrázky rezervu.

Kostky (dice)

Pokud chcete mít perfektně vyvážené a pravidelné kostky, pak je nevyrábějte na koleně. Investice do kostek z obchodu se rozhodně vyplatí. Malý zádrhel přichází ve chvíli, kdy místo bodové hodnoty chcete mít na kostkách vlastní symboly. Existují výrobci, kteří vám udělají kostky s libovolnou symbolikou na zakázku. Tomu ovšem odpovídá i cena, takže toto řešení odpadá u stále se vyvíjejícího prototypu.

Jak to tedy udělat snadno a levně, abyste nemuseli čmárat na kostky lihovým fixem? V běžném papírnictví seženete samolepicí označovací kolečka v různých velikostech. Stačí pořídit jeden aršík, na kolečka nakreslit požadované znaky a kostky jimi polepit. Není to



zrovna vrchol estetiky, ale svůj účel to splní. Použijte raději hladké plastové kostky, než dřevěné lakované. Při odstraňování samolepek byste mohli lak poškodit.

Karty (cards)

Mnoho deskovek používá karty různých velikostí. V tomto případě máme na mysli ohebné papírové či plastové karty, které musí snést dlouhý pobyt v rukou hráčů, míchání, třídění a další běžné úkony. Karty patří, možná překvapivě, mezi nejdražší komponenty v deskovce. Je to proto, že odolná povrchová úprava a kvalitní tisk něco stojí. U sběratelských karetních her, kde je zátěž ještě větší, je běžnou praxí karty chránit pomocí obalů. Tento princip můžeme využít i u prototypu, u něhož se nám o nějakém kvalitním tisku může jen zdát. Obaly se vyrábějí v různých velikostech, ty nejlevnější (100 ks za 15 až 20 Kč) seženete v rozměrech 66,5 × 93 mm, 63,5 × 88 mm a podobně. Malé obaly, například

European mini (44×68 mm), vyjdou výrazně dráž (50 ks za 50 Kč). Při návrhu kartiček tedy podříďte jejich velikost rozměrům dostupných obalů.

Karta o síle jedné čtvrtky (160–250 g/m²) je v ruce cítit jako „měkká“, i když je zasunuta do obalu a někdy též může přinést problém s průsvitností. Proto je lepší použít vsunout do obalu papíry dva, jeden jako líc a druhý jako rub. Pokud jejich velikost bude odpovídat obalu, zamezí se jejich posouvání, takže nebude třeba je k sobě lepit (tím by stejně vznikly faldy a kroucení). Pro ruby karet často stačí jednoduché rozlišení (barva). V takovém případě je možné nastříhat je z barevných kartonů (k zakoupení v copycentrech kusově), což vyjde levněji a méně pracně, než barevný tisk na čtvrtku.



Výhodou karet vyrobených obalovací metodou je také to, že je během procesu vývoje hry můžete snadno obměňovat, a obaly vám zůstávají. Někdy se ovšem může stát, že budete potřebovat přesné rozměry karet, a žádné obaly vám nevyhoví (nezapomeňte ale, že obaly můžete i stříhat). Pak je možné použít již zmíněnou metodu laminace. Jen připomínám, že u zalamovaného a následně rozstříhaného papíru není třeba obávat se roztřepení rohů – laminace funguje celoplošně. Nevýhodou laminovaných kartiček jsou kromě vyšší ceny i špičaté rohy a ostřejší hrany.

Destičky (tiles)

Na rozdíl od karet se destičky (dílky, dlaždice...) používají zpravidla k sestavování obrazců, vzorů či struktur na herním plánu (nebo rovnou na stole), případně k označování míst na herním plánu a podobně. Z toho důvodu není vhodné volit obalovou metodu (dílky by k sobě nepřiléhaly). Kromě obligátní laminace se nabízí využití již zmíněné kombinace strojní lepenka – papír s potiskem – samolepková fólie. Řezání strojní lepenky je ovšem poměrně náročné, proto u destiček dejte přednost menší tlouštce (1 mm). Naopak velmi snadné na řezání jsou KAPA desky, které se rovněž prodávají po velkých formátech ve specializovaných obchodech. Jedná se o sendvičovou strukturu – jádro tvoří pěněný polyuretan, vnější pláště chomokartonová fólie. KAPA desky jsou velmi lehké a nesnesou větší tlak, proto se nehodí k výrobě



Destičky ze zalamované čtvrtky a strojní lepenky

hracího plánu. Pro různé dílky a destičky ale poslouží dobře. Řezání se provádí vysunovacím dílenským řezákem, proto se při navrhování destiček raději vyhněte kulatým tvarům, které se vyřezávají opravdu špatně.

Věřím, že se vám můj stručný přehled výrobních postupů líbil. Jsem si jistý, že existuje mnoho dalších zajímavých možností, které jsem v článku nezmínil. Pokud o některých z nich víte a vyzkoušeli jste je, neváhejte a podělte se o ně v diskuzi věnované tomuto vydání Drakkaru.

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
Korektury: Jakub „boubaque“ Maruš
Design a sazba: Jakub „boubaque“ Maruš II Obálka: „Ecthelion²“

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

