



DRAKKAR

INTERNETOWÝ ČASOPIS O RPG

59. ČÍSLO - PROSINEC 2016

OBSAH 59. ČÍSLA

Comics

- 4 **Bejmenný hrdina „boubaque“**
Díl XXVI. Osudová chyba

O hrani obecně

- 5 **Proč nepoužívat stunned v D&D 5e**
Jakub „boubaque“ Maruš
Stav „stunned“ v Dungeons and Dragons 5. edice je velmi nepříjemný. A byl to snad i záměr autorů. Jenže je tolik nepříjemný, že byste ho neměli používat vůbec.

Literatura

- 7 **Věda ve službách SF: Exotický život**
Julie Nováková
Snad každý zná jeden z dílů Star Treku, kde se posádka Enterprise střetne s podivným organismem na bázi křemíku. Není to ale zdaleka jediné sci-fi zpracování života založeného na jiných stavebních prvcích. Jaký je vědecký náhled?

11 Základní rovnice příběhu

Argonantus

O technice psaní jsem tu uveřejnil už leccos, ale se zpožděním si uvědomuji, že tu chybí shrnující pohled na problém vcelku. Asi jsem také nezačal úplně od začátku; zapomněl jsem zřejmě napsat, o čem je celou dobu řeč. Pokud tedy někdo sleduje můj psací seriál systematictěji, neudělá chybu, pokud tento díl předsune před všechny ostatní a dá ho na úplný začátek.

Historie a realita

18 Cesty a rychlosť cestování ve stredověku

„Ecthelion²“

Ve svých hrách se snažím neřešit cestování příliš detailně. Občas se ale při přípravě snažím být přesnější a udržet vzdáleností a cestovní časy uvěřitelné. Připravil jsem proto na základě dobových údajů hrubý nástroj k určování rychlosť cestování, který by mohl odpovídat zhruba středověku, nebo fantasy středověkého stylu.

22 Hrad Vícov – perla vojenského újezdu

Březina

„Neferit Sr.“

Čeká vás něco málo známého a pro většinu nedostupného. O kulturní památce s názvem hrad Vícov, někdy též Ježův hrad.

Doplňky a materiály

38 Hrstka: Pozemný boj

Ivan „Antharon“ Antalec

V Hrstke sa občas môžu hráči dostať do priameho boja. Musia zobrať zbrane a bojovať s nepriateľmi tvárou v tvár. Nasledovné pravidlá umožnia tieto boje odohrať s takmer nezmenenými pravidlami.

40 Hrstka: Létající tygři

„Ecthelion²“

Pro naši hru Hrstka připravujeme rozšíření „Létající tygři“, které se soustředí na 1. Americkou dobrovolnickou skupinu, bojující v prostředí Orientu. Protivníky pilotů z jejich řad je nový nepřítel – Japonské císařské armádní letectvo!

ÚVODNÍ HAIKU

**Ledový dech hvězd
opřel se do veřejí,
plachet nenašed.**

**Oči se mhouří
a plamen se choulí v tmách.
Doba příběhů.**

Drakkar je internetový sborník článků o RPG hráč, 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 zapracovat, 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 diskusí.

KALENDÁŘ CONŮ

Máte rádi setkávání s fanoušky scifi a fantasy? Nevíte, na jakou fantastickou akci vyrázit? Pořádáte akci pro fanoušky sci-fi či fantasy? Dějte o ni vědět co nejvíce okruhu fantazáků!

Pomůže vám nový, přehledný kalendář conů na portálu Fantazeen. Každý pořadatel akce může údaje o akci sám do kalendáře zadat a kdykoliv upravit, během jediné minuty.

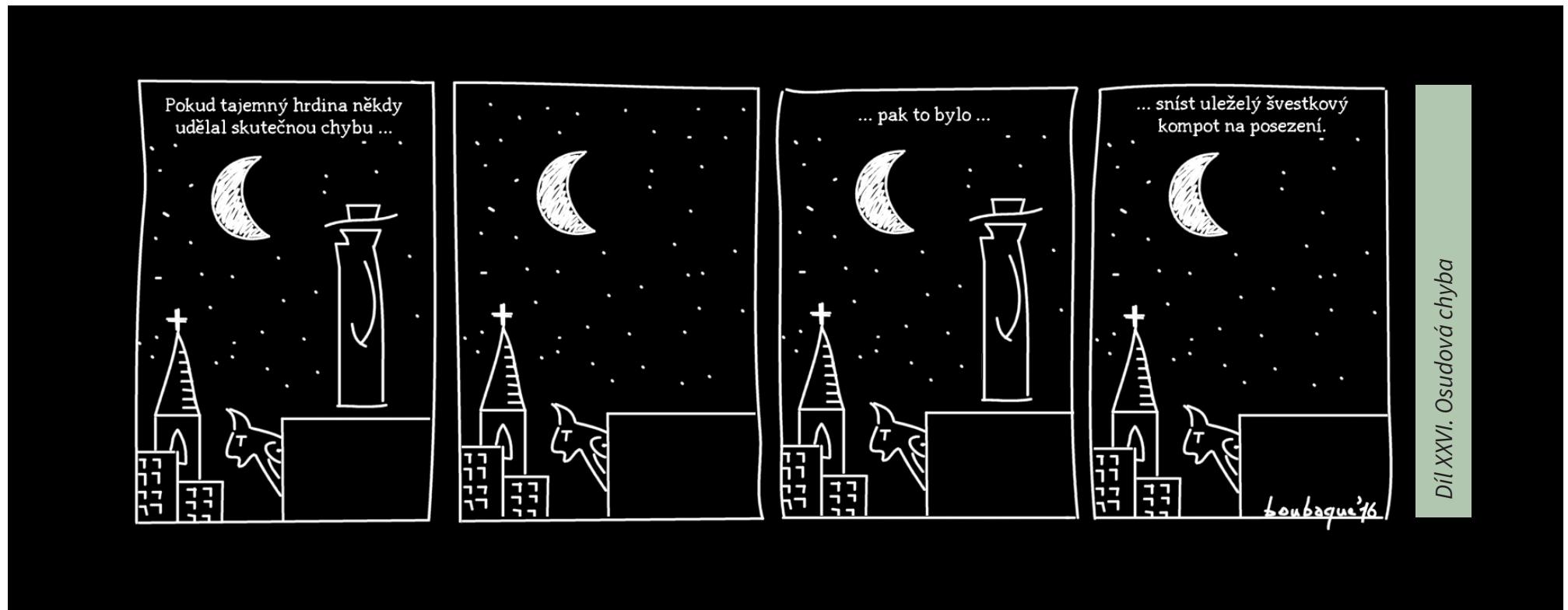
www.fantazeen.bluefile.cz/kalendar-conu



připravil boubaque

Comics

BEZEJMENNÝ HRDINA



napsal Jakub „boubaque“ Maruš

O hraní obecně

PROČ NEPOUŽÍVAT STUNNED V D&D 5E

Stav „stunned“ v DUNGEONS AND DRAGONS 5. edice je velmi nepříjemný. A byl to snad i záměr autorů. Jenže je tolik nepříjemný, že byste ho neměli používat vůbec. V páté edici. Ve čtvrté je to v pořadě.

Čestné prohlášení

Na začátek – tohle je jen rant, rozhořčený výkřik způsobený z velké míry křivdou, ať už zdánlivou, či skutečnou. To musíte posoudit sami. Odehrál jsem však v 5. edici D&D tolik her (a ve 4. edici ještě víc), že si osobuji právo považovat svůj názor za závažný.

Vyhod'te ho z kola ven!

Co je tedy na stavu *stunned* (česky také *ochromen*) tak špatného? Beztak si stěžuje jen proto, že nemohl jedno nebo dvě kola jednat za svou postavu, říkáte si snad. No – ano. A jsem přesvědčený, že to je opravdu, opravdu špatně.

Se stavem *stunned* (postava přichází o všechny svoje akce i reakce) se setkáte spíš až u monster na vyšších úrovních a chápou záměr autorů, byl-li to tedy jejich záměr, vytvořit

hrozbu pro postavy. Něco, co by motivovalo hráče jednat takticky a zajišťovat se i – jak se říká ve sportovní terminologii – ze zadu. Jenže má to dva háčky, a podezírávám autory, že o nich věděli...

První problém je, že tento efekt vyřazuje hráče ze hry. Třeba jen na jedno kolo, jenž – pokud dobré počítám, jedno kolo trvá u běžné skupiny na vyšších úrovních cca 10 minut. Pokud jste rychlí, pak kolem 5 minut, anebo pokud rychlí nejste, tak i dvacet minut (prakticky ověřeno). Postava přichází o celé kolo, protože až na jeho konci si hodí záchranný hod, a tak nemá hráč co dělat do svého tahu a pak ještě 5–20 minut do svého dalšího tahu ...

... když uspěje v záchranném hodu. Říkáte si, ale jo, vždyť je ta cílová hodnota tak nízká, že to hodí. Inu, když už jste to jednou nehodili, bud' jste měli smůlu, anebo možná pravděpodobněji máte malý bonus k záchrannému hodu, a pak – ho nehodíte znova. Navíc, řekněte mi, proč mívá tento efekt nízké cílové číslo? Aby to pokud možno každá postava hodila a nikdo nepřišel o možnost jednat? Nebo aby to nezdřžovalo hru? (*tukám si na čelo*)

A tím se dostáváme k druhému problému: Prodlužuje to střetnutí. Postava nejedná, nepřispívá k zneškodnění monster a hra se tím zpomaluje. Pokud je mezitím zraněna (lze ji snadněji zasáhnout), je třeba ji léčit místo jiných, třeba útočných efektů. (Já vím, já vím, postavy můžou střetnutí i prohrát ...)

Celkový efekt je tedy takový, že taktickou výzvu (natož taktickou volbu) stav *stunned* ne-



přidá žádnou, jen jeden hráč (či víc) nejmíň čtvrt hodiny nehráje a zároveň se tím nejspíš protáhne střetnutí.

Dítě vylité, vanička zůstala

Proč ale píšu jen o 5. edici? Ve čtvrté je přece taky stav *stunned*, tam mi nevadí?

Nevadí, nebo přinejmenším ne tolik. Ve čtvrté edici totiž stav *stunned* (vedle jiných stavů, kterých pravda bylo ve čtvrté edici až moc) taktickou volbu vytvářel. Téměř každé povolání s rolí *leader* a tuším i některá s rolí *controller* to-

tiž umožňovala v rámci některých schopností, tj. třeba společně s útokem, jiné postavě hodit si záchranný hod mimo svůj tah. Znamenalo to tedy oslavit svůj útok nebo zvolit jinou schopnost, než bylo v plánu, a získat tím možnost zbavit družníka stavu *stunned*. Některá povolání (určitě v PHB2, ale snad i v PHB1) dokonce měla schopnost hodit si záchranný hod na začátku svého kola, nikoli až na konci, a tak i postava s nízkým bonusem měla větší šanci vůbec jednat.

Do páté edice se ale toto změnilo. V hráčské příručce jsou dohromady snad dva efekty, které umožňují zbavit se stavu *stunned*, přičemž jejich cena je tak vysoká, že pokud už ji vůbec může některá postava zaplatit (kouzlo 5. úrovně), nejspíš si to její hráč rozmyslí a nechá svého kamaráda na čtvrt až půl hodiny na holičkách. A co je nejhorší, z taktického hlediska udělá většinou dobře.



Co s tím?

Popravdě nevím. Tedy vím, nepoužívejte monstra, která umí udělit stav *stunned*. Nebo si dejte tu práci a přepracujte je, nebo aspoň jejich schopnosti – nahradte *stunned* stavy *restrained* (pohyb postavy je 0) či *frightened* (nemůže se přiblížit, nevýhoda na útoky), pokud chcete postihovat postavy s útoky na blízko; nebo třeba stavem *blinded* (nevýhody na útoky, výhody pro útoky na postavu), pokud vám jde i o útoky na dálku nebo příležitostné útoky. Anebo dejte postavám možnost nějak se zbavit stavu *stunned* během kola, ať je to něco stojí, ale ať to není nedostupné. Anebo nakonec vymyslite něco ještě lepšího, nepřekvapilo by mě to.

Ale prosím, nevyřazujte hráče ze hry. Mohl by nakonec dát namísto hraní s kamarády (ve skutečnosti před jedním záchranným hodem za čtvrt hodiny) přednost třeba cigárku. Nebo jiné zábavě.



napsala Julie Nováková

Literatura

VĚDA VE SLUŽBÁCH SF: EXOTICKÝ ŽIVOT

Snad každý zná Ďábla v temnotě, jeden z dílů původních sérií STAR TREKU, kde se posádka Enterprise střetne s podivným organismem na bázi křemíku. Není to ale zdaleka první ani poslední sci-fi zpracování života založeného na jiných stavebních prvcích či rozpouštědlech než život, jak ho známe. Výčet sci-fi románů, povídek, filmů, seriálových epizod, počítačových i RPG her s tímto motivem by zabral řadu stránek. Jaký je ale vědecký náhled na „život, jak ho neznáme“?

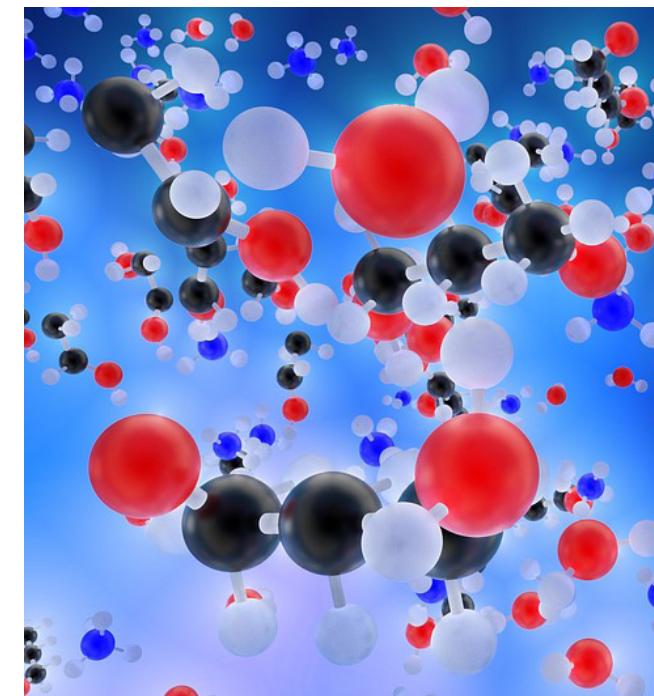
Fantastické sloučeniny a kde je hledat

Křemíkový život je v kruzích vědeckých spekulací i SF už jistou tradicí. Chemik Friedrich Wöhler, kterého známe díky syntéze močoviny, už krátce po polovině 19. století lehce spekuloval o možných variantách organické chemie založených na křemíku. V závěru 19. a počátku 20. století došlo k řadě objevů v oblasti organosilikonů, látek s vazbami uhlíku a křemíku. Některými, především mimo samotnou komunitu chemiků, to bylo bráno jako potvrzení silné analogie mezi uhlíkem a křemíkem co do šancí na život. Jistý učitel biologie v novinovém článku v roce

1894 poeticky napsal: „...člověka takový nápad přiměje k fantastickým představám: vizím křemíko-hliníkových organismů – proč ostatně ne křemíko-hliníkových lidí? – procházejících se pod nebem plynné síry třeba na břehu moře tekutého železa tisíce stupňů nad teplotou rozžhavené pece.“ Byl jím H.G. Wells. Ve své vědecko-fantastické tvorbě však křemíkový život (bohužel) nikdy nevyužil.

Křemík jen neochotně tvoří dvojné vazby, které jsou v organické chemii důležité, a některé z jeho vazeb s jinými prvky se zdají až moc stabilní na průběh reakcí, jiné naopak příliš křehké. Je to ovšem nepřekonatelný problém, když vezmeme v úvahu širší škálu podmínek co do teplot, tlaku a typu rozpouštědla? Brzy však začínalo vycházet najevo, že silná analogie mezi rozmanitostí chemie uhlíku a křemíku a představa křemíkového života za extrémně vysokých teplot mají i další trhliny. Vědělo se, že organosilikony a některé další skupiny sloučenin křemíku vykazují velkou rozmanitost a určité paralely s organickou chemií. Jenže pak se předpokládalo, že by mohl existovat život v teplotách vhodných pro tavení oxidu křemičitého – křišťálu a příbuzných minerálů. Ovšem za takových teplot se většina skutečně zajímavých a rozmanitých sloučenin křemíku dávno rozloží. Má tedy představa života na bázi křemíku vůbec nějakou vědeckou hodnotu?

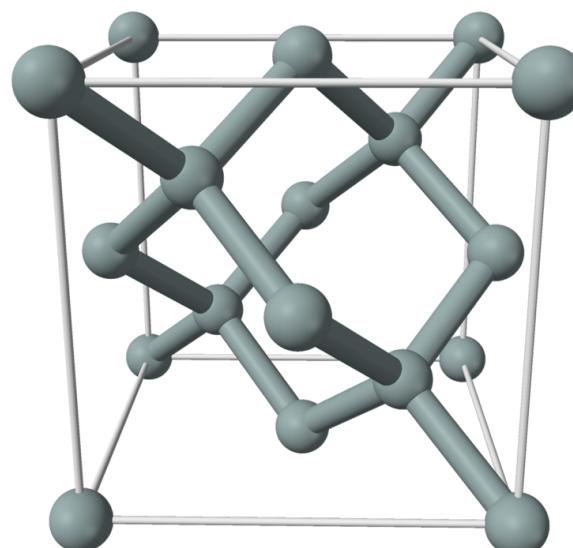
Vyloučené to není. Kromě organosilikonů, které nabývají poměrně rozmanitých podob, jsou stabilní za poměrně širokého spektra podmínek a odpuzují vodu (na Zemi bychom tedy



organosilikonový život moc neočekávali), mají vůči organické chemii mnoho funkčních analogů silany (a jejich deriváty silanoly): sloučeniny křemíku s vodíkem. Za jakých podmínek bychom mohli pátrat po hypotetickém silanovém životě a vyskytuje se takové vůbec na nějakém známém tělese? Silany se snadno vznítí už za pokojové teploty, nejsou stabilní ve vodě ani za přítomnosti kyslíku. Takový život by tedy vyžadoval bezvodé, bezkyslíkaté chladné prostředí. Jaké rozpouštědlo se pak nabízí? Podle britského biochemika Williama Bainse kapalný dusík. Ten typicky známe z lékařských ordinací, skladování biologických vzorků nebo experimentů s molekulární kuchyní, ale na některých

tělesech by se mohla vyskytovat celá moře kapalného dusíku. K tomu by však potřebovala tlak zhruba o řád menší než atmosférický tlak na povrchu Země a vyšší. Zatím známe celou řadu těles bohatých na dusíkový led, například Neptunův měsíc Triton nebo trpasličí planetu Pluto, ale jejich nepatrné atmosféry by musely být o několik řádů hustší, aby dovolily existenci dusíku v kapalném stavu i jen za velmi úzkého rozmezí teplot.

Představitelné by snad byly dočasné kapsy či potůčky kapalného dusíku pod povrchem, kdyby docházelo k ohřevu zářením pronikajícím skrz ledový povrch nebo rozpadem radioaktivních prvků, ale kapalný dusík je lehčí než jeho led (na rozdíl od situace u vody), a tak by se nejednalo o stabilní situaci. Nicméně si můžeme představit, že až se Slunce stane rudým obrem



a krátce dosáhne nejvyšší zářivosti, odpaření ledů na Plutu by vytvořilo dostatečně hustou atmosféru na alespoň velmi krátkověká dusíková moře. Život by ale moc času na vznik a vývoj neměl – nejspíš pouhé miliony let.

Jiné stavební kameny či rozpouštědla – a jejich nevýhody

Kromě nejčastěji zmíňovaného křemíku se v souvislosti s analogy organické chemie někdy skloňují bor, dusík, fosfor, síra a některé polokovy jako například germanium, někdy dokonce i některé kovy. Zatím se však zdá, že se jedná o ještě letmější analogie než u křemíkových sloučenin. Některé z nich by měly i tu nevýhodu, že jsou mezi prvky zastoupeny relativně málo. Uhlíku najdeme všude mnoho ...

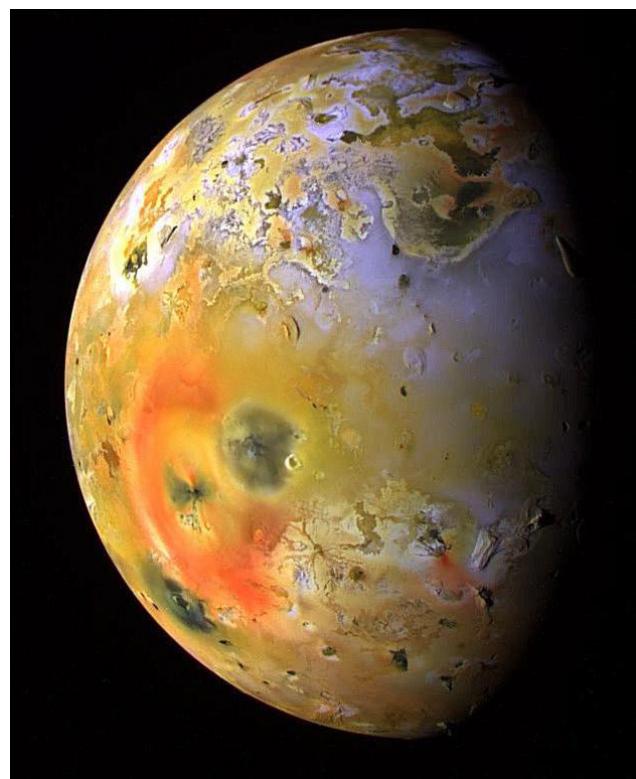
Co taková jiná rozpouštědla? Život na Zemi v tomto směru využívá vodu. Ta je polární rozpouštědlo s poměrně širokým rozsahem teplot a tlaků, za nichž je v kapalném stavu, má velkou tepelnou kapacitu a za běžných tlaků je led díky své krystalické struktuře lehčí než kapalná voda (která má nejvyšší hustotu při 4 °C), a tak plave navrchu, což zabraňuje vymrzání vodních ploch ode dna a snižuje pravděpodobnost jejich úplného zamrznutí. Díky tvoření iontů napomáhá mnoha chemických reakcím, i když někdy může její reaktivita životu i škodit.

Je něco, co by ji mohlo nahradit? Ještě širší teplotní rozmezí kapalnosti za atmosféri-



kého tlaku má formamid, ale musí být ve zcela bezvodém prostředí, protože ve vodě se rozkládá. Podobně jako voda je to polární molekula. Usnadňuje některé reakce, které potřebuje život na Zemi, například syntézu ribózy nebo některých nukleobází; případný život ve formamidu by asi mohl využívat obdobné látky. Je ale otázka, nakolik se dá očekávat výskyt kapalného formamidu. Je sice běžný v zrníčkách v protoplanetárních discích a molekulárních mračnech, ale představa oceánů nebo alespoň jezer formamidu není snadno udržitelná. Jelikož se jeho teplotní rozmezí z větší části překrývá s vodou, najít pro něj vhodné prostředí se nezdá úplně jednoduché.

Co takový hydrazin, který je kapalný za podstatě stejněho rozmezí teplot jako voda?



Nadšenci nejen do kosmonautiky určitě zvolají, že dostat na svět s hydrazinem kyslík, máme pořádně výbušnou směs... Hydrazin se používá jako raketové palivo, ale dipólový moment i některé další vlastnosti má vcelku podobné vodě. Jenže je nesmírně reaktivní, takže by to chtělo teploty blízko u bodu mrznutí a rozhodně bezkyslíkaté prostředí, aby posloužil našemu účelu. Mohla by v něm fungovat nějaká analogie organické chemie, v tomto případě asi také uhliková? V principu snad ano, ale podmínky nás hodně omezují; opět nevíme o žádných hydrazinových jezerech na jakémkoli tělese.

Mars, Io či Titan s exotickým životem?

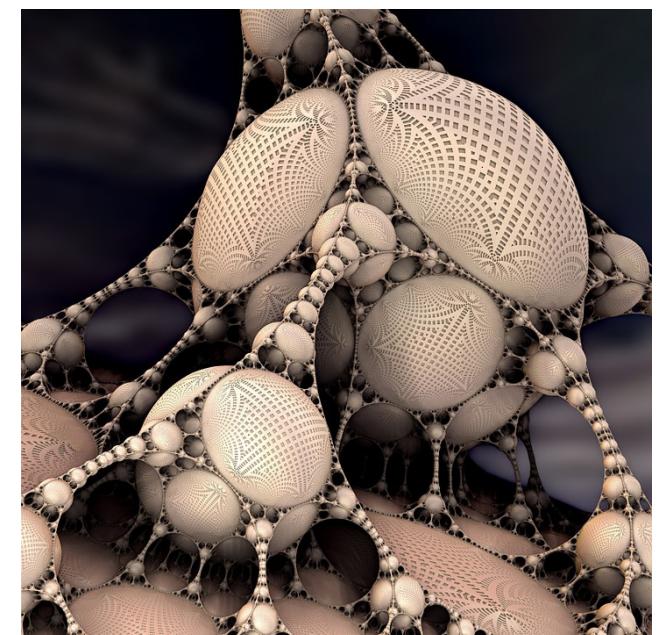
Takový peroxid vodíku by hlavně ve směsi s vodou mohl posloužit hypotetickému životu na Marsu, jelikož by zabraňoval zamrznutí buněk a tvorbě ledových krystalků. Je navíc hygroskopický – „přitahuje“ vodu. V kombinaci s ní by se tedy v chladných prostředích (kde by také byla menším problémem jeho vysoká reaktivita) nejednalo o nemyslitelnou možnost. Tím navržené možnosti nekončí – máme tu kyanovodík, fluorovodík, všelijaké sloučeniny síry nebo i elementární síru v kapalném stavu ... Autor SF by si mohl vymyslet skutečně exotický život v kapalném sulfanu nebo oxidu siřičitém třeba pod povrchem Jupiterova vulkanicky velmi aktivního měsíce Io, ale moc pravděpodobná se taková možnost zatím nezdá.

To třeba čpavek ze srovnání vychází lépe. Vyskytuje se ve vesmíru hojně a mohl by tvořit nezanedbatelnou část vnitřních oceánů vzdálených měsíců či trpasličích planet – směs vody se čpavkem má mnohem nižší teplotu mrznutí než samotná voda. Je také polární, poměrně zásaditý a má nižší viskozitu – dá se říci, že „snáz teče“ a tím může usnadňovat průběh chemických reakcí, jelikož se reaktanty „jednodušeji najdou“ (naopak velkou viskozitu má z nám dobře známých tekutin třeba med). Mohl by navíc posloužit biochemii s drobnými obměnami podobné té pozemské.

Jednoduché uhlovodíky jako metan či etan by se také mohly uplatnit jako rozpouš-

tědlo pro hypotetický cizí život. O možnostech života v metanových jezerech Saturnova měsíce Titanu se ostatně spekuluje už řadu let. Stejně jako pozemský by byl pravděpodobně založen na uhlíku, ovšem voda (která se na povrchu Titanu nevyskytuje) by pro něj byla jedem. Molekulárního dusíku jsme se už dotkli u silanů. Tyto látky jsou ale kapalné za nízkých teplot – postačilo by to pro dostatečnou rychlosť reakcí, aby mohl vzniknout život? Není zřejmé, kde leží tato hranice, a navíc za velmi vysokých tlaků mohou i takováto rozpouštědla zůstat v kapalném stavu i za teplot, jaké jsou běžné pro pozemský život.

Přejděme ale k ne zcela typickým kapalnám (jakkoli nám v běžném životě i ty dříve zmíněné přijdou velmi netypické) – a to superkritic-



kým kapalinám. Jedná se o fázi spojující v sobě některé vlastnosti kapalin i plynů, která nastává po překročení kritické teploty či tlaku. Může fungovat jako rozpouštědlo podobné kapalině, má hustotu blízkou kapalině, ale je stlačitelná a má nízkou viskozitu blížící se plynu.

Superkritický molekulární vodík se pravděpodobně nachází v nitrech plynných planet, u některých z nich i za teplot a tlaků přijatelných pro život, jak ho známe (byť případný život v superkritickém vodíku by určitě byl spíš rázu, jaký neznáme!). Superkritická voda také existuje, ale už za vyšších tlaků a teplot, chová se nepolárně a jde o kyselé prostředí. V superkritickém stavu je oxid uhličitý na bázi atmosféry Venuše – ale chtělo by to najít prostředí s podobně vysokým tlakem a nižší teplotou, tedy výrazně dál od Slunce (oxid uhličitý je silný skleníkový plyn), abychom mohli uvažovat o jeho možném využití exotickým životem. Ten by v tomto případě zřejmě nemusel být tak výrazně odlišný od pozemského, v superkritickém oxidu uhličitém jen

s párem molekulami vody některé mikroorganismy přežijí. Navíc se oxid uhličitý nachází téměř všude a odpadá tak častá výtka proti konceptům alternativní biochemie – že dané stavební kameny či rozpouštědla se zkrátka vyskytují příliš vzácně.

Kam nás zavede věda či fantazie (a která se tam dostane dřív)?

Zatím jsou veškeré představy o možnostech exotického života velmi spekulativní a zakládají se na někdy nejistých závěrech vyvozovaných z pozemské chemie. Chování různých chemických systémů za pro nás extrémních podmínek (nízké či vysoké teploty a tlak, záření) nám ve většině případů není dobře známé a může se ukázat, že naše spekulace byly směšné – nebo že případný exotický život je naopak ještě podivnější, než by se nám snilo. Asi ještě po dlouhou dobu zůstane spíše doménou sci-fi snílků –

a proto nám nezbývá než se při hraní či psaní pustit právě do spekulací.

Můžeme si představit život na planetě s oceány tvořenými směsí vody a fluorovodíku, fotosyntézu produkovující nikoli kyslík, ale chlor, život v patrně extrémním (a nám neznámém) prostředí planet pulsarů, život s chemickou kostrou založenou na nekovalentních vazbách, křehké silanové organismy v kapénkách kapalného dusíku vznikajících při zahřátí dusíkového ledu paprsky vzdáleného slunce, život ve čpavém obohacených vodních oceánech hluboko pod ledem uvnitř měsíců či trpasličích planet nebo pod hustou vodíkovou atmosférou bludné planety vyvržené ze své soustavy. Obzvlášť když vyjdou z dosavadních reálných znalostí a přenesou je dál do krajiny neznáma, mohou být takové fantazie skutečně fascinující a přenést nás do cizích světů, ze kterých se nám bude tajit dech.



napsal Argonantus

Literatura

ZÁKLADNÍ ROVNICE PŘÍBĚHU

Někdo řekne – budu vám vyprávět příběh.

Posluchači ztichnou. Jsou zvědaví, naslouchají, o čem to bude. A když příběh začne, po chvíli se ocitají uvnitř děje, v kůži postav. Sdílejí jejich obavy a těší se z jejich radostí. A na konci, to obvykle vydechnou a převtělí se zpět sami do sebe.

Tak nějak to vypadá zvenku.

I. Příběh – pokus o definici

O technice psaní jsem tu uveřejnil už leccos, ale se zpožděním si uvědomuji, že tu chybí shrnující pohled na problém vcelku. Vynechal jsem pář samozřejmostí, které možná leckomu úplně samozřejmě nepřipadají. Asi jsem také nezačal úplně od začátku; zapomněl jsem zřejmě napsat, o čem je celou dobu řeč. Pokud tedy někdo sleduje můj psací seriál systematictěji, neudělá chybu, pokud tento díl předsune před všechny ostatní a dá ho na úplný začátek.

Co je to ten příběh?

Wikipedie praví, že slovem příběh obvykle označujeme dvě různé, i když navzájem propojené záležitosti. V hlavním významu příběh

znamená něco, co se opravdu stalo, označujeme jím nějakou reálnou událost (nebo i skupinu navzájem propojených dějů a událostí), nějaký skutečný děj, který měl svůj jasný počátek i zřetelný konec, něco, co se opravdu stalo.

Řekl bych, že tato definice je především dokonale zmatená.

Mám vážné pochyby, že slovem příběh se označují dvě navzájem propojené záležitosti. Dál se ukáže, co tím autor zřejmě myslel, ale takto napsané je to dost matoucí. Dožil jsem se slušného věku, aniž by slovo příběh tímto způsobem přede mnou někdy někdo použil. Třeba – *Věk našich obyvatel se zvýšil, protože se zlepšila zdravotní péče v kardiologické oblasti. Není to nádherný příběh?*

Když vezmeme hlavní význam (pro wikipedistu zřejmě odlišný od obvyklého významu), znamená právě příběh něco, co se opravdu stalo.

I tohle je pro mne překvapivá novinka. Nemám problém s tvrzením, že Schindlerův seznam je velkolepý příběh. Mate mne ale, že podle wikipedie není velkolepý příběh Pán prstenů, ježto ten se evidentně nestal. A tato myšlenka je na konci definice ještě pro jistotu zopakována.

Naštěstí se v této definici mihne něco, co pokládám za opravdu důležité. *Děj, který měl svůj jasný počátek i zřetelný konec.* Myslím, že kdybych všechny předchozí wikipedické podivnosti zahodil a nechal jen tohle, dojdou tím k docela ucházející definici příběhu:

Příběh je děj, který má jasný začátek a konec.

Všimněme si nejprve slova *děj*. O něm už padlo leccos v dílu jménem Kompozice. Každá literatura nemusí mít nutně děj. Výstraha před ne-



bezpečím, lyrická báseň, zamilovaný dopis, popis terénu pro turistu nebo úřední rozhodnutí děj nemají. Nechme stranou, zda mají či nemají umělecké ambice. Podstatné je, že se v nich nic neděje, nezachycují pohyb v čase a tím z okruhu naší pozornosti zcela vypadávají. Co nemá děj, to nás nezajímá, podobně jako filmaře nezajímají jednotlivé fotografie.

Nicméně, ne každý děj je nutně příběh. Příběh je pouze takový děj, co má nějaký začátek a konec. Tedy, liší se asi jako úsečka od přímky; vede jen od A k B, dál nepokračuje.

Zmatená vstupní sekvence wikipedie se zřejmě pokoušela naznačit, že **mezi tím začátkem a koncem je nějaký vztah**. Nejsou to dva náhodné libovolné body na vesmírné pláni, ale body, které nám z nějakého důvodu připadají logicky svázané, asi jako počátek křížákova putování v jeho domově a cíl v Jeruzalémě. Vidí-

me, že tato zvláštní „logika příběhu“ nemá nic společného s topografií nebo geometrií, kde jsou všechny body z principu stejné, ale souvisí velmi s lidskými osudy a lidskou zkušenosí a také kulturou. Mimožemštanovi nesnadno vyšvětlíme, proč měl Frodo dojít právě k Hoře osudu, a ne jinam, ale čtenáři knihy je to naprostě zřejmé i bez velkého vysvětlování.

Příběh může být kolosální jako *Pán prstenů*, nebo miniaturní jako *Červená Karkulka*. Může být vážný jako *Schindlerův seznam*, nebo vesele praštěný jako *Saturnin*. Přesto má jasný začátek a konec ve všech čtyřech případech. Na rozdíl od wikipedie také tvrdím, že je naprostě jedno, jestli se příběh stal doopravdy, nebo si ho celý někdo vymyslel.

Dokonce mám vážné podezření, že realita jen málokdy tvoří ucelené příběhy. *Ráno vstanu, jedu do práce, pak zase jedu domů*. Je to velmi reálná a běžná dějová zkušenosí, ale jako příběh to moc nefunguje. Nemá to ten jasny začátek a konec. Mohli jsme to klidně skončit i příští den, kdy jedu zase znova do práce, nebo také dříve, na oběd v té práci. Na konci ani začátku není vůbec nic význačného nebo zajímavého. Aby to byl příběh, který má smysl někomu vyprávět, musíme do věci vložit nějaký výrazný začátek a vést to k nějakému jasnemu konci. Takže třeba: *Ráno jsem jel do práce, ale dům byl zavřený. Tak jsem pátral, co se děje. A ukázalo se, že jsem si spletl dům!*

Nehleděme na to, že příběh je i nadále trochu debilní. Už se nám tu ale klube jakási jasná příběhová linka – začátek čili expozice (problém: jak to, že je zavřeno?) a finále, pointa (jsem úplně jinde). Ty dva body k sobě neoddelitelně patří. Pokud je vůbec stvořila realita a autor si to třeba celé nevymyslel, i pak je tu jasny autorský zásah; ze všech možných bodů, kde to celé mohl začít nebo skončit, tak si vybral přesně tyto dva body, které jsou nějak důležité a které vzájemně souvisí.

Mám vážné podezření, že realita jen málokdy tvoří ucelené příběhy

Příběhy jsou uměle oddělené úseky reality, ke kterým má tendenci tihnout naše myšlení. I v příběhu, který se skutečně stal, je vždy alespoň minimální autorský zásah, spočívající v tom, že ho někdo z té reality šikovně „vyřízl“ zdůrazněním toho začátku a konce.

A těch autorských zásahů bývá povážlivě více.

Tím se příběh liší vyprávění od reality prosté; na scéně je jen to, co je tam potřeba a má tam smysl; podstatná postava, důležitá rekviza, významná část děje.

Autor netvrší, že v jeho světě už nic dalšího neexistuje, že tam nejsou další lidé a že neprožívají spousty dějů dalších; ale nemá potřebu to čtenáři všechno nutit. Není důvod ho vypávat informacemi, které nepotřebuje. Nemusí se učit postavu, která v ději vlastně nevystupuje. I když víme, že lord Derby měl deset sluhů, komorníka a čtyři kuchařky a několik nemanželských dětí, přesto není důvod je detailně vypočítávat, když

nikdo z nich příběhu nehráje a lord je celou dobu v Africe se dvěma postavami úplně odlišnými.

Vztah výsledného příběhu k realitě může být tedy poměrně volný. Zásahy vypravěče do děje mohou být daleko drastičtější, než povinné vyznačení začátku a konce, a vyházení všeho, co tam není potřeba.

Vezměme si předlohu, která klidně mohla být reálná: *Maminka zapomněla, že má babička svátek, a taky moc neměla čas, takže narychlo poslala k babičce s dárky přes les Karkulku. Ta došla k babičce a odevzdala dárky.* Přísně vzato, už tohle je příběh; má to jasný začátek, expoziční – kdo odnese babičce ty dárky? Následuje děj, kde dostaneme odpověď – Karkulka.

Nejspíš cítíme, že by to ještě něco chtělo. Příběh to je, ale zatraceně slabý. Nic moc zajímavého nebo dramatického na tom není. Autor nám to oživil přímo geniálními zásahy:

- Vypustil nudnou úvodní část, co všechno maminka Karkulce nařídila a maminku vlastně z vyprávění skoro vyhodil.
- Přidal fantastického mluvícího vlka.
- Rozhýbal to hororovou scénou, kdy si Karkulka spletla vlka s babičkou.
- A nakonec dílo korunoval biopunkem, kdy je babička i s Karkulkou vyrezána z vlkova břicha a zázračně oživena.

Předloha je k nepoznání změněná. Výsledná pohádka může být těžko označena jako realistická. Ale koho to zajímá! Právě takto divoce změněný příběh je pozoruhodně úspěšný. Dětem

je už po dvě století úplně jedno, zda se to stalo doopravdy a jak to přesně bylo.

Léta jsem věřil, že právě tato nejzákladnější pravda o příběhu, že má totiž jasný začátek a konec, je sdílena všeobecně. Zkušenosť mi ukázala, že tomu tak vždy není; mnoho nadšených spisovatelských experimentátorů narází už v této první lekci. *Hraničář Xaxy*, vděčný to objev literární kritiky, ukazuje snad úplně všechny

chyby, jakých se může autor dopustit, a obsahuje i tuto základní. Má jasný začátek; Xaxy najde zbraň po otci a vyrazí z domu hledat dobrodružství. Ale chybí mu konec. Jeho putování nemíří k žádnému konkrétnímu cíli, na rozdíl třeba od Karkulky. Xaxy má situaci; konkrétní partie skřetů, na kterou se svým kamarádem narazí, a přemůže je. Ale nemáme dojem, že by to byl jasný cíl a smysl jeho putování. Místo jasné katarze, finále a zakončení příběhu, se stane přesně toto: *Brzy nato vtrhly skřeti i do vesnice, všechny zabili a Xaxy a Wave je začali pronásledovat. Tak začalo jejich první společné dobrodružství, protože už měli povolání.*

Tedy – Xaxyho dobrodružství poslední větu nekončí, neuzavírá se, jak bychom očekávali, ale podle autora prý začíná. Xaxy a Wave mohou pokračovat a jít vstříc dalším skřetům nebo jiným potvorám; z principu jich může být nekonečné množství. Určitě dost, aby se čtenář bezpečně začal nudit, když pochopí, že se žádného jasného konce nikdy nedočká. Zneklidňující zjištění je, že kdyby vám takový příběh nakladatel nedodal celý, třeba by chybělo deset posledních odstavců nebo deset posledních stran, nepoznali byste to. Není jak.

Pokud vyženete svého hrdinu ze dveří, aby prožil příběh, pak si nejlépe už v těch dveřích položte otázku, kde přesně ten příběh skončí a proč. Pokud to nevíte, a v bezradnosti necháte hrdinu bloudit krajinou jako autor Xaxyho, pak si tu otázku co nejdříve položte znova. A to opakujte, dokud nedostanete jasnou odpověď. Pokud totiž konec nenajdete vůbec, je prakticky



jisté, že váš příběh zemře někde v půli porodního procesu. Nikdy to nedokážete dopsat. A vězte, že to bude jedině dobře; svět nepotřebuje dalšího Xaxyho.

II. Most coby model příběhu

Příběh je útvar prastarý a spolu s Karlem Čapkem věřím, že zřejmě prehistorický. Vznikl přesně v tom okamžiku, kdy neznámý pračlověk objevil, že není vůbec vázán tím, co se opravdu stalo; reálný děj může vylepšit o nějaký ten detail a ušít z něho příběh, třeba tak, jak jsme předvedli s Červenou Karkulkou.

Jiní badatelé tvrdí, že vznik literatury a potažmo i příběhu je podobně starý, jako architektura. Dokonce objevují mezi literaturou a architekturou pozoruhodné souvislosti. Vypůjčím si proto tuto užitečnou metaforu.

Vezmete dva kameny, zapíchnete je do země, a položíte přes ně třetí napříč. To je asi úplně nejjednodušší architektonický útvar, co můžete postavit. Odborně a u Keltů se tomu říká *trilit*, ale ještě vděčnější je to chápát jako jednoduchý most. Pokud vypracujete konstrukci tak, aby přes ni šlo projít, pak se vám kus cesty vznese do vzduchu!

Přesně taková prehistorická konstrukce se skrývá uvnitř příběhu. Dva stojící pilíře či sloupy, spočívající pevně na zemi, to je nás Začátek a Konec, často také nazývaný **Expozice** a **Finále**. Jsou to dva body zcela zásadní, protože vlastně definují, že to vůbec je příběh, o čemž vás měla přesvědčit předchozí kapitola.

Na těch dvou pilířích leží vlastní tělo příběhu, děj uprostřed, **Peripetie**, který díky tém dvěma sloupům létá nad zemí. Vidíme tu zajímavý rozdíl příběhu proti ději prostému, který létat nepotřebuje. Pokud tam nebudeme mít ty dva důležité základní body, pak ten prostředek vůbec do vzduchu nedostaneme. Vznikne nám jen zcela nedramatická řada kamenů, válející se po zemi. Dláždění cesty, která se vine jako had a žádný jasný konec ani začátek nemá. Může to být i řada dlouhá, přímo kolosální, ale pořád v ní nebude patrná ta jednoduchá logika, že se máme dostat z A do B, a to vzduchem.

Metafora také vysvětluje myšlenku Poeovy *Filosofie básnické skladby*; jak je možné konstruovat příběh od konce. V zásadě je totiž jedno, ze které strany most stavíte. Můžete to udělat klidně i proti směru jako Poe, právě proto, že ty dva základní body máte. Pokud je nemáte, bude práce naopak složitá z kteréhokoli směru.

A jdeme dál. Most vede vždycky přes něco. Překonává nějaký problém, odpor. Překonává řeku, železnici, silnici; nebo ještě atraktivněji, propast. Stejně tak je příběh svázán se **situací**, jakousi nebezpečnou gravitační silou, která čihá pod tou částí ve vzduchu a vlastně to celé žene kupředu a vysvětluje, proč vlastně musíme vzduchem. V případě Červené Karkulky je to ten vlk, který ohrožuje titulní hrdinku a dodává tomu napínavost.

Situace sice nemusí být ihned patrná, právě jako nevidíme na první pohled tu gravitaci pod mostem, přesto tam je jakožto další základní součást celé konstrukce příběhu. Děj prostý

situaci mít nemusí. Příběh musí, jinak příběhem není. Když jsem šel v tom úplně prvním příkladu do práce, situace chyběla a neobjevila se až do konce, tak jsem jel zase domů. Význam situace byl už podrobněji popsán v pojednání [Proč horor](#).

Situace způsobí také to, že je příběh něčím **neobvyklý**. Kdyby Karkulka šla k babičce, jak popisovala původní realistická verze, tak by to byla celkem banální záležitost a asi by nebyl důvod s tím někoho obtěžovat. Případ s cestou do práce a záměnou domu už má náznak zajímavosti, takže to můžete někomu pář větami vyprávět někde ve výtahu, ale víc od toho asi očekávat nelze. Určitě to není něco, co by vás mělo donutit sednout ke stolu a hněd to napsat. Jako vážnější pojatý příběh musíte mít něco ještě zajímavějšího, něco, co se vymyká běžné zkušenosti, něco, co čtenáře překvapí, co nečekal a co v něm vyvolává otázku, **jak to dopadne**. Taková

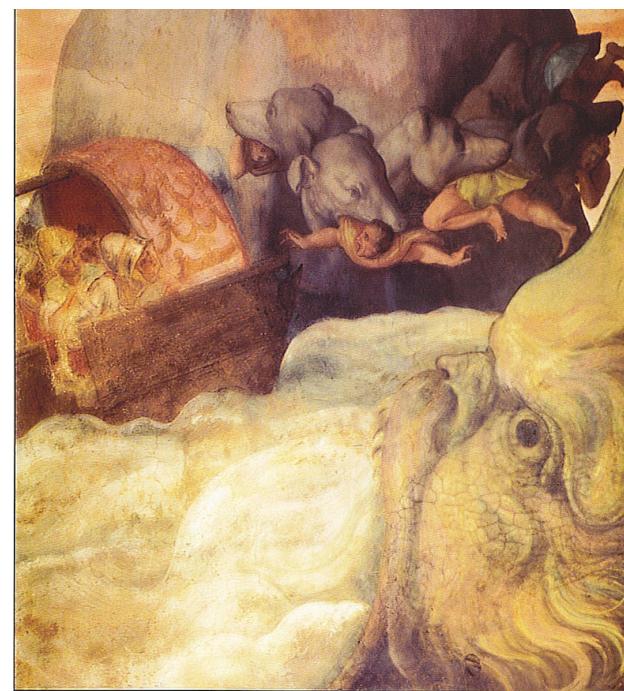


otázka nemohla u prvního případu s cestou do práce vzniknout vůbec, protože vše víte už dopředu; jel jsem do práce a pojedu zase domů.

To, že vás příběh nudí a nezajímá je první varovné znamení, že s ním není všechno v pořádku. A v devíti případech z deseti je problém někde v situaci; bud' je slabá a nezajímavá, nebo dokonce chybí vůbec. Jako není dostatečným důvodem k postavení mostu myší díra, tak potřebujete situaci silnou úměrně k délce příběhu. Dokonce, čím větší překážka, tím lépe; to se zase dostáváme ke kořenům kompozice. Pokud síla nepřízně osudu vaši situace má energii na deset stran, napište povídku, short story. Pokud je síla větší, donese vás k novele a pokud je překážka veliká jako Gibraltarská úžina, vyleze vám z toho kolosální věc o rozměrech Pána prstenů.

Neobvyklost situace bývá typicky dvojdílná; klade vedle sebe dvě skutečnosti, které jsou v nějakém překvapivém poměru. Když parafrázuji Václava Havla z *Anatomie gagu* – **když jede Karkulka za babičkou, není to nápad. Když vlk číhá na babičku, není to nápad. Když ale vlk číhá na Karkulku a vydává se za babičku, nápad to je.**

Most nepostavíte bez plánu. Abyste mohli začít vyprávět příběh, potřebujete **nápad**. Ten je z podstaty věci dvojdílný. Karkulka samotná je k ničemu, vlk sám je k ničemu, ale ta kombinace více prvků je nečekaná a zajímavá. K napsání musíte mít obě dvě části, nějak důmyslně propojené; teprve tím to ožije a má smysl se tím zabývat. A řeknu ještě, že ty dvě části mají často dost jasný vztah k tomu A a B, k počátku a konci příběhu. A tohle jsme řešili v kapitole o Intuici.



III. Uvěřitelnost versus neobvyklost

Jak jsem naznačil, hodně těch věcí už bylo probáno ve speciálních článcích, takže nemá smysl se jimi zabývat znova.

Je ale řada souvislostí, o kterých ještě řeč nebyla. A řada učitelů českého jazyka mnoho z nich před žáky tají, zřejmě díky vrozené zlomyslnosti.

Pokud bylo zmíněno, že příběh má být neobvyklý, jinak vlastně nemá smysl ho vyprávět, pak proti tomu stojí neméně mocné pravidlo, že musí být zároveň uvěřitelný. Nejde tu o to, zda se příběh stal doopravdy, jak tvrdí wikipedie;

jde o to, zda se do příběhu nechá vtáhnout čtenář či posluchač.

Sledujte pozorně dítě, které poslouchá vaše vyprávění o Červené Karkulce. Nemusíte být nijak skvělí vypravěči. Přesto zjistíte, že někde v tom kritickém momentě, kdy Karkulka vchází do chaloupky a narazí na vlka v posteli, uvidíte, že kouzlo funguje; ježíšmarjá, co bude dál?

A nejen to; působí to i opakovaně; dítě sice ví, že přijde myslivec a Karkulku z toho vyseká, ale přesto tu nejlepší část nadšeně projízdí znova – A babičko, proč máš tak velké oči?

A než dítě odsoudíte coby naivní, přiznejte si, že u vašich oblíbených příběhů se často děje to samé. Vlastně už všichni víme, že Frodo ten prsten do sopky nakonec hodí. Vlastně víme, že hobiti neexistují. Vlastně víme, že v žádném prstenu světa není ukryta moc zlého Saurona. Ale koho to zajímá; po dobu trvání kouzla jsme ochotni tomu uvěřit a převtělit se do hrdinů.

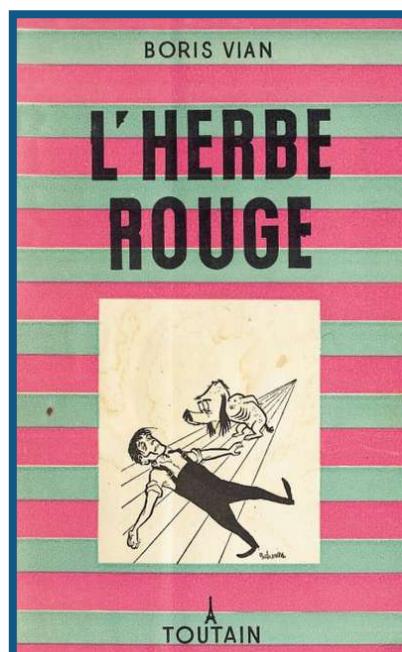
Opravdový kámen úrazu je, že **Uvěřitelnost stojí proti Neobvyklosti**. To je Skylla a Charybda, mezi kterou jest proplouvati všem vypravěčům odedávna. Můžete si libovolně namálit na kterékoli z těchto skal. Přidáním hodně bizarních ingrediencí k té neobvyklosti se vám podaří zničit uvěřitelnost. Pečlivým hlídáním uvěřitelnosti vám zase uplave neobvyklost a bude to nuda.

Opravdový vyprávěcí antitalent dokáže utonout dokonce na obou skalách zároveň. Xaxy, už zase. Je dokonale neuvěřitelný po mnoha stránkách, třeba když coby mladý hoch

mlátí hromady skřetích válečníků na potkání. A zároveň je mimořádně obvyklý; podobné věci jste už četli a slyšeli tisíckrát. To je podstata klišé; prvek tak často opakovaný, provařený a známý, že už nikoho neokouzlí.

Takže, co s tím. Univerzální návod na přeběh zároveň neobvyklý a zároveň uvěřitelný pochopitelně neexistuje. Ale existuje řada osvědčených triků, jak na to jít.

Asi nejctihodnější metoda je **důkladnost reálií**. Příběh *Pána prstenů* má paradoxně mnoho společného s hraničářem Xaxym; ostatně, je to jeho pradědeček. I zde se vyskytuje celá řada v reálném světě neznámých entit, třeba hobiti, elfové nebo dokonce mluvící stromy a ohnivý balrog, Přesto je mnoha čtenáři vnímán jako



uvěřitelný. Popisy všech zmíněných entit jsou totiž velice důkladné a nedůvěrový čtenář je přímo zavalen podrobným vysvětlením všeho.

Balrog? Ten je přece v trpasličích dolech Moria, u kořenů hor, vykopali ho trpaslíci, když těžili mithril, a dostal se tam v dávných dobách, kdy takových balrogů existovala celá vojska ve službách Morgotha.

A tak dále. Na každou vaši otázku, byť jen myšlenou, dostanete odpověď, nebo rovnou dvě, a ta vás povede dál a dál, až vaše pochybnost zcela zemře, uštívána jak po přednášce z fyziky.

Jak si kdysi trefně všiml Ondřej Neff – *Učebnice je možná nudná, ale příšerně reálná*.

Můžete tvrdit velkou šílenost, ale když to dovodíte mnoha podrobnostmi, případně obrázky a grafy, přesvědčíte kdekoho o kdečem.

Přesně opačná technika je **samozřejmost**. V Červené trávě užívá autor Boris Vian důsledně místo slova „pes“ slovo „senátor“. Tato úmyslná záměna napřed mate, pak provokuje a nutí k přemýšlení a nakonec si čtenář tak nějak zvykne; pes je senátor, to je přece jasné. Vy jste to netušili? Váš problém!

Vezmete světu doposud neznámou entitu, a začnete o ní vyprávět. Prostě to tak je. Začnete tvrdit, že mrtví poslední pátek v měsíci vstávají z hrobu a chodí pokačat se živými do hospody. A když to uděláte v příběhu víckrát, čtenář to už začne brát jako hotovou věc.

Třetí klasika je odvolání na **všeobecně sdílený kulturní základ**. Draci jsou, jak každý

ví. Upíři jsou, jak ví kdekdo. O obou se dočtete už v Bibli. Nemusíte o tom čtenáře moc přesvědčovat, protože armády vypravěčů to už udělaly za vás.

Čtvrtá základní technika je **nepřehánět to**. Podle mne je možná vůbec nejdůležitější a nejlepší. Pokud jste se rozhodli napsat příběh o upírovi, nemusíte k tomu přibalit ještě deset dalších fantastických bytostí, když o nich váš příběh nepojednává. Pokud vaši upíři sají krev a prchají před světem, což je ve vašem příběhu čímsi podstatné, nemusí k tomu ještě ovládat vlky a měnit se v mlhu. Tohle je třeba základem problému *strašidel běžného typu*; potřebujete udělat všechno nadpřirozené jenom tak, jak je třeba.

Uvěřitelnost samozřejmě funguje úplně stejně i v realistickém příběhu. I tam můžete narazit na to, že čtenáře prostě nepresvědčíte. To, že Hitler vyhrál druhou světovou válku a Hus šel po koncilu klidně domů a žil jako úspěšný reformátor ještě mnoho let, to není nic fantastického, protože takové věci se klidně stát mohly. Jedenomže každý čtenář je od mládí bombardován tím, že se nestaly. Proto vnímá tuto možnost jako zajímavou a překvapivou. Můžete tu narazit stejně, jako když tvrdíte, že Hitlera uneslo UFO. I tady se proto musíte uvěřitelností zabývat. S výhodou, že problém neobvyklosti tu už máte vyřešený dopředu.

Uvěřitelností je dobré se zabývat úplně ve všech příbězích. Za každou fantastickou nebo nepravděpodobnou věc musíte zaplatit pomyšlnými body uvěřitelnosti. Za každým podaře-

nějším vyprávěním se skrývají podobné úvahy a důležitá rozhodnutí.

Pokud vypravěč vrhl na scénu mluvícího vlka, oslabil tím uvěřitelnost svojí historky. Přesto to udělat musel, protože bez vlka coby základu situace by to celé nefungovalo. Rozhodně ale není třeba to drama hnát do krajnosti a nechat Karkulku sežrat a pak ji zase oživovat. V Hollywoodském filmu by nejspíš myslivec dorazil na scénu asi dvě vteřiny před tím, než bude Karkulka zabita; utrpí jen napravitelné škrábance a kousnutí. A i to je dnes klišé, mimochodem; zkuste hledat ještě chvilku dál.

Stran vlkova mluvení to můžeme řešit těmi důkladnými reáliemi ze scifi – je tam mocné radioaktivní záření, které mění vlkům mozek a hlasivky. Nebo pomocí samozřejmosti – mluvící vlci jsou normálka, říká se jim vlastně vlkodlaci.

Ale možná se rozhodnete, že i mluvící vlk je příliš silné kafe. Že to je všechno marná snaha a že to na dospělé prostě nebude fungovat. Takže je tu možnost vykašlat se na vlka a nahradit ho jinou entitou, která bude mluvit s větší pravděpodobností, ale přesto zvládne i vlkovy funkce, totiž ohrožovat Karkulku. Třeba to může být sadistický pedofil.

A najednou jsme někde úplně jinde a polovina vašich pohrdlivě usmívajících se čtenářů se právě usmívat přestala.

IV. Mocný umělecký dojem

Příběh, jehož základů se tento rozbor chce dopátrat, je v jádru prosté zařízení. Přesto těch ně-



kolik ingrediencí mít prostě musí, ať je o čemkoli. Jinak nebude fungovat. Musí tedy mít **Nápad**, podstatu příběhu, který skrývá **Situaci**, ohrožující čímsi **Hlavní postavu**, hrdinu, a určující **Začátek a Konec** příběhu. Na začátku se situace představí, na konci vyřeší. Nebo nevyřeší, i když jsme mysleli, že ano (a to je ta pointa, často u hororu).

A mělo by to být natolik **Zajímavé**, aby to stalo zato vyprávět, a natolik **Uvěřitelné**, aby to čtenáři přijali a neprotestovali, že to je úplný nesmysl.

No, a když tuhle rovnici ve zdraví rozetneme, pak je možno dosáhnout i nějaký **Mocný umělecký dojem**. Neboť Benchleyho a Spielbergův žralok, vyspělejší varianta Červené Karkulky, vyřešil tuto rovnici natolik skvostně, že vyvolával v lidech úlek a snahu prchat z kina; kombinaci ohromení s překvapením, úžasem, okouzlením; šok, střídaný nadšením; strach, mísený s hrdinským odhodláním; zkrátka takovou hromadu pocitů, že plno kritiků mělo dojem, že to celé znamená ještě něco dalšího a že je za tím

skryto nějaké hluboké autorské poselství.

Již dříve se totéž zadařilo mnoha jiným vypravěčům, třeba těm, co vyprávěli o chlapíkovi, který byl zavražděn ukřižováním, ale kupodivu vstal z mrtvých. A velmi úspěšně přesvědčili plno lidí o tom, že to skutečně něco hlubšího znamená. A následné rozbory kritiků i odpůrců zaplnily zaručeně mnohonásobně více místa, než samo původní dílo, které bylo docela stručné.

V tomto místě si může být umělec dokonale jist, že zvítězil. Ať měl skutečně v úmyslu v rouše beránčím propašovat rafinovaného vlka hlubších významů, nebo se mu tento dojem podařilo jen nechtěně vyvolat, je to ve výsledku jedno – jeho příběh se stane stejně nesmrtelný jako Červená Karkulka a bude vyprávěn znovu a znovu ve spoustě verzí, mnoho kritiků ho bude rozebírat a mnoho nových vypravěčů se na něm bude učit.

Nezbývá, než vám popřát, aby se vám stalo něco podobného.

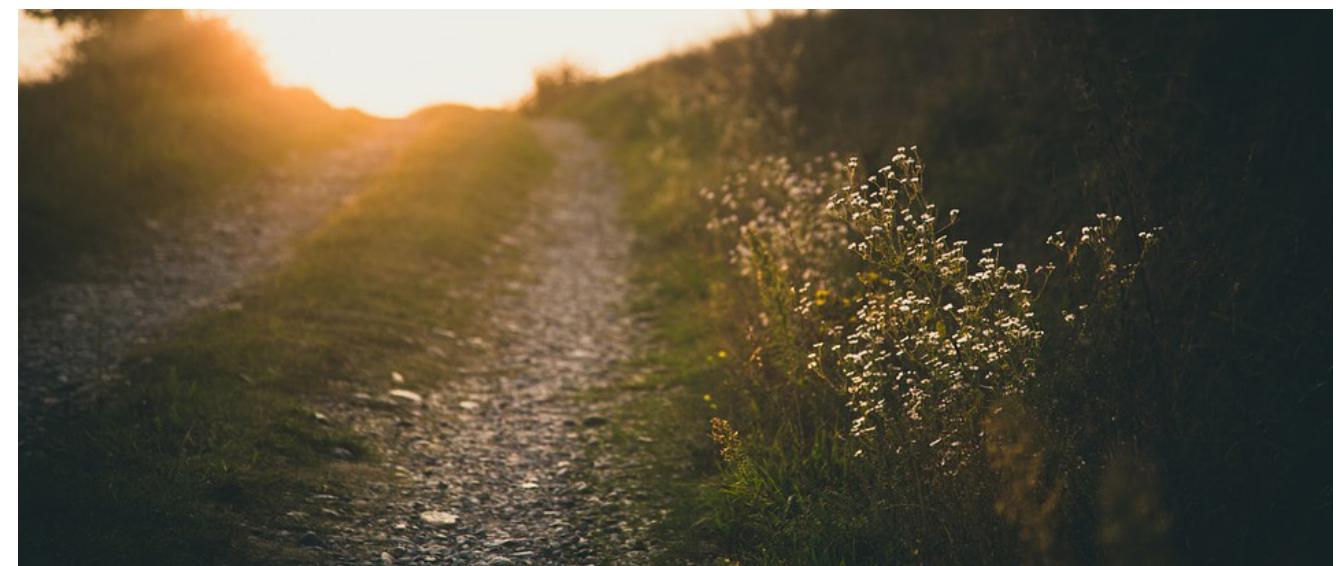
napsal Ecthelion²

Historie a realita

CESTY A RYCHLOST CESTOVÁNÍ VE STŘEDOVĚKU

Ve svých hrách se snažím neřešit cestování příliš detailně (při hraní si vystačíme se vzdáleností udávanou na dny cesty). Občas se ale při přípravě snažím být přesnější a udržet vzdálenosti a cestovní časy nějak uvěřitelné, aby nedocházelo k situacím, že jednou bude stejná cesta trvat tři týdny a jednou tři dny. Připravil jsem proto na základě dobových údajů hrubý nástroj k určování rychlostí cestování, který by mohl odpovídat zhruba středověku, nebo fantasy středověkého stylu. Měl by sloužit jako pomoc pro Vypravěče a autory příběhů při odhadování, kolik zhruba by který cestovatel mohl urazit za jakou dobu a jak dlouho bude posilám trvat, než dorazí k oblézenému městu.

Na rychlosti cestování se ve velké míře kromě zvoleného dopravního prostředku a počasí podílí především terén a kvalita cesty. Než proto postoupím k výpočtu samotnému, nejprve je potřeba se podívat, jaké druhy komunikací ve středověku vůbec existovaly a mohou tedy hrát roli.



Komunikační síť ve středověku

Základními kameny středověké dopravní sítě byly dva typy komunikací – **stezky** a **cesty**. Často se tyto dva termíny používají jako synonyma a zaměňují se, ale je mezi nimi významový rozdíl:

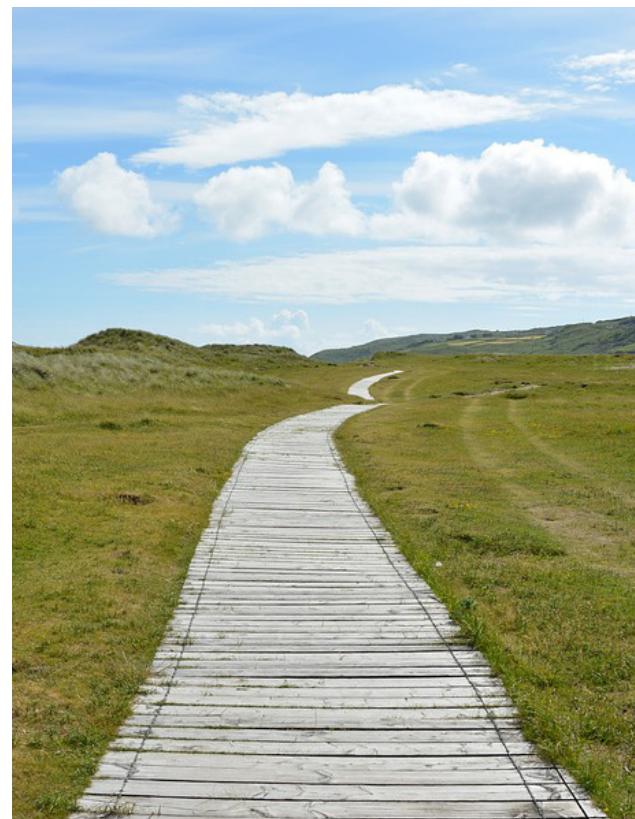
Stezka, něm. *der Steig*; angl. *path* (stezka pro pěší), případně *trail* (stezka v divočině – zvířecí nebo lovecká).

Stezky jsou nezpevněné a často neudržované komunikace a vyšlapané pěšiny. Zpravidla nebyly vhodné pro těžké vozy a užívaly se jen občasně. Sloužily především pro komunikaci mezi menšími a odlehlejšími sídly (často v horškých oblastech) a místní obchod, kdy se zboží

přesouvalo za pomoci lidské síly, případně na soumarech. Dnešními slovy řečeno fungovaly jako tzv. *komunikace nižšího rádu*.

Cesta, něm. *der Weg*, případně *die Straße* (v případě zaniklé cesty *die Altsraße*); angl. *way*, po-případě *route*.

V rámci středověku se cesta vyprofilovala jako stezka, která se začala trvale používat, byla do jisté míry upravována a také opravována. Se svým rozvojem města přestala být soběstačná a musela být zásobována (zejména potravinami), proto se začaly používat těžké vozy, které byly schopny tuto poptávku pokrýt. Ty právě využívaly systému cest, protože stezkami často nemohly projet. Kola těžkých vozů zejména po deštích vyrývala v cestách koleje (tzv. *glajzny* z německého *das Gleis*), které mohly cesty zne-



hodnotit, pokud nebyly opravovány. V některých oblastech tak vznikaly paralelní cesty, které vedly v těsné blízkosti původní cesty, a podle stavu obou se užívala ta, která byla zrovna sjízdná. Opět řečeno dnešními slovy byly cesty tzv. *komunikace vyššího rádu*.

Cesty byly na důležitých úsecích zpevněné kamenným podkladem nebo oblázkovým či štěrkovým posypem. V lesích se klestily průseky (často jen úzké na šířku jednoho vozu, protože udržování průseků bylo náročné a nákladné), na vlhčích místech cesty se pokládaly tzv. *hatě*

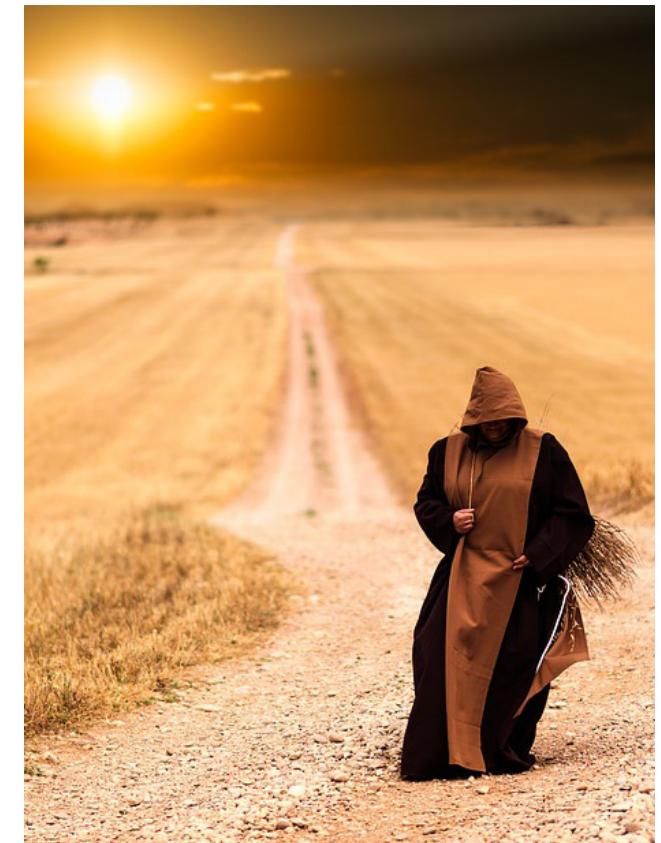
tvořené svázanými otepmi klestí, vázanými slámovými otepmi (kterým se říkalo *fašiny*) nebo se pokládaly hrubě otesané nebo neotesané trámy. Mýcení nových úseků cest a udržování stávajících úseků bylo finančně náročné, proto se vybírala mýta za přechod a užívání cest, případně za využití nějakého náročného prvku cesty (mostné za užití mostu, přívozné za užití přívozu, mýto za užívání hatí a podobně).

Zemská stezka/zemská cesta

Jako „zemské“ byly označovány komunikace dálkové, spojující různé země. Skrze zemské brány směřovaly k hlavním obchodním a správním centrům země. Zpočátku (pravěk až raný středověk) byly takovými trasami nezpevněné stezky, později s rozvojem vozové dopravy se tyto stezky postupně proměňovaly na zpevněné cesty. Především v horských oblastech ale části zemských cest zůstávaly ještě dlouho nezpevněné (na úrovni stezky).

Zemská brána

Zemské brány byly místa, kudy se dalo vstoupit do země a které zároveň sloužily jako oficiální hraniční přechody. Protože velkou část země obklopovaly hory a neprostupné hvozdy, byly zemské brány jediná místa, kde byl průjezd udržován a kudy se fyzicky dalo projet. Využívali je proto jak kupci, tak vojska pro průchod. Byly zpravidla střežené pomezními hrady nebo strážnicemi a byly zde zřizovány knížecí nebo královské celnice, které vybíraly poplatky za vstup do země. V blízkosti zemských bran vzní-



kaly také tzv. boční stezky, které se nehodily pro vozovou dopravu a zpravidla sloužily pro pašování, aby se kupci vyhnuli nutnosti platit clo (nebo pro nečekaný přesun vojska, pokud toto mělo zkušené místního průvodce).

Doprava po řekách

Doprava po řekách byla dlouho nejrychlejším a nejspolehlivějším způsobem, jak přepravovat zboží na delší vzdálenosti. Pro obchod se většinou užívaly jen větší, dobře splavné řeky, na

kterých se pohybují větší říční bárky. Menší řeky se užívaly spíše pro místní obchod a přepravu a lodky na nich byly mnohem menší, aby propluly mnohými mělčími místy. Říční bárky využívaly ke svému pohybu také z velké části plachty a vítr, ale často musely pro nepřízeň větru sáhnout ke skasání plachet a spoléhat se na vesla, odrážení se bidly nebo vlečení lodi ze břehu (at už lidskou, koňskou nebo volskou silou). Říční lodě na rozdíl od námořních mohou zastavit na noc, a zpravidla také pluly jen za denního světla. Plavba bez přestávky by vyžadovala dvojnásobný počet námořníků (aby se denní a noční směny mohly vystřídat) a byla často nebezpečná, protože za tmy se v říčních korytech obtížně navigovalo a bárka mohla skončit na mělčině, případně vplout do jezu nebo vodopádu.

Rychlosť cestování

A teď už ke slíbenému výpočtu – rychlosť denního postupu je do velké míry závislá nejen na zvoleném způsobu cestování, ale především členitosti terénu, stavu cest, počasí a dalších faktorech, které cestování ovlivňují. Na základě toho se ideální hodnoty základu rychlosti (uvedené v kroku 1) musí opravit dle níže uvedených faktorů (kroky 2–4).

Cestování po zemi

Krok 1: Základ rychlosti

Na základě zvoleného způsobu cestování se vytvoří základ pro výslednou rychlosť cestování (ta se pak později může změnit o opravy, viz níže).

- **pěší cestovatel – 30 km/den**
- **volský povoz** (volkové si musí v poledne odpočinout a po rádně se napojit, nemohou tak jít celý den) – **20 km/den**
- **jezdec na koni – 50 km/den**
- **kurýr** (který jel ve dni v noci s výměnou koní) – **100 km/den**
- **říční lod' po proudu – 65 km/den** (asi 6,5 km/h)
- **říční lod' proti proudu – 15 km/den**

Rychlosť skupiny se samozřejmě počítá podle jejího nejpomalejšího člena. Pokud je kupříkladu kůň jednoho z jezdců přetížen (viz níže), ostatní musí zpomalit, aby mu neujeli. Výsledná rychlosť skupiny tak bude dána rychlosťí přetíženého jezdce. Stejně tak celková rychlosť vojska na pochodu je určena nejpomalejší součástí – tedy vozovým trénem (těžké vozy se zásobami).

Krok 2: Oprava za terén

K výpočtu se jeden ze stavů připočítá vždy.

- **dobrý terén** (dobrá cesta; v případě řeky široké, dobře splavné úseky) – **rychlosť cestování × 1**
- **špatný terén** (neudržované cesty, stezka; v případě řeky nepřehledné, úzké úseky) – **rychlosť cestování × 0,75**
- **velmi špatný terén** (horský terén, rozložené, nebo zasněžené stezky a cesty; v případě řeky nepřehledné nebo mělké úseky, kde se lod' musí přenášet, případně vlect ze břehu) – **rychlosť cestování × 0,5**

Krok 3: Oprava za počasí

K výpočtu se jeden ze stavů připočítá vždy.

- **dobré počasí – rychlosť cestování × 1**
- **špatné počasí** (dešt, mrholení, silný vítr) – **rychlosť cestování × 0,75**
- **velmi špatné počasí** (mlha, husté sněžení, vichřice) – **rychlosť cestování × 0,5**

Krok 4: Dodatečné opravy

Na rozdíl od dvou předchozích oprav se tyto k výpočtu přidají, pouze pokud se jejich obsah projeví.

- **terén – překročení brodu** nebo menší říčky (je k němu potřeba alespoň půlhodina času) – **odpočítejte** od výsledné rychlosti **několik kilometrů** kvůli zdržení
- **počasí – cestování v zimě** (v případě lodí se započítává, pokud je řeka splavná; pokud je hladina pokryta ledem, není možné cestovat lodí vůbec) – **rychlosť cestování × 0,75**
- **náklad – těžký náklad** (kůň nese kromě jezdce i rytířské brnění, pytle se zlatem a podobně) – **rychlosť cestování × 0,75**
- **spěch – velký spěch** – v případě, že postavy spěchají a rozhodnou se nedělat zastávky, štvát koně bez ohledu na vyčerpání a pokračovat i po setmění, mohou si opravit **rychlosť cestování × 1,5**. Takové tempo ale nelze udržet víc než jen několik dní, jinak postavy zchvátí koně, případně prostě padnou vyčerpáním.

Příklady:

- Jezdec na koni po dobré cestě za dobrého počasí tak urazí až **50 kilometrů za den** ($50 \times 1 \times 1 = 50$).
- Pokud se zhorší počasí a začne **pršet**, pak se tato vzdálenost na dobré cestě sníží na nějakých **38 kilometrů za den** ($50 \times 1 \times 0,75 = 37,5$).
- Na stezce a v dešti** ujede jezdec **28 kilometrů za den** ($50 \times 0,75 \times 0,75 = 28,1$).
- Pokud by jezdec cestoval **v zimě** a začalo **hustě sněžit**, pak na **zasněžených cestách** urazí jen **9 kilometrů za den** ($50 \times 0,5 \times 0,5 \times 0,75 = 9,4$). **Pěší** cestovatel by v takovém zimním nečase urazil jen **6 kilometrů za den** ($30 \times 0,5 \times 0,5 \times 0,75 = 5,6$). Je otázka,

zda v takové vzdálenosti naleznou nějaký úkryt, kde by mohli přečkat noc, nebo se vyplatí počkat, až přestane sněžit a pak ztrátu dohnat... případně riskovat přenocování v zimě a mrazu venku.

- Pokud by se jezdec z předchozího příkladu rozhodl **štvát svého koně** bez ohledu na únavu, mohl by urazit až **14 kilometrů za den** ($50 \times 0,5 \times 0,5 \times 0,75 \times 1,5 = 14$). Je ale otázka, jak dlouho nebohé zvíře takové tempo vydrží, než dodělá v nějaké závěji.

nimi šlechtěním rychlejších koní, zlepšováním stavu cest, zřizováním přepřahacích stanic, budováním mostů a lepším zásobením lidí a zvířat po cestě. Čísla jsou tak spíš orientační a odpovídají více ranému a vrcholnému středověku než středověku pozdnímu.

Rozhodně by bylo možno debatovat, proč jsou některá čísla taková, jaká jsou a proč nejsou jiná (a v některých případech by určitě námítky byly oprávněné). Jak bylo zmíněno na začátku, tento hrubý výpočet může sloužit jako podklad pro přípravu Vypravěče... především proto, aby se takové debaty nemusely řešit při hraní. Výpočet by měl dát Vypravěči do ruky nějaký nástroj, kterým lze při cestování udržet nějakou udržitelnou strukturu a alespoň trochu uvěřitelné výsledky.

Závěr

Rychlosti cestování se i v rámci středověku dost měnily. Docházelo k postupnému zvyšování rychlostí způsobenému řadou příčin – mezi

Příliš složité?

Při snaze získat uvěřitelné výsledky je potřeba započítat poměrně hodně faktorů – výsledkem tak je poměrně složitý vzorec, který je pro hrani nepraktický. Pokud nestojíte o počítání a zajímají vás jen cestovní rychlosti ve středověku, lze použít níže uvedené údaje, které budete opravovat podle citu a okolností.

- pěší cestovatel** – 20–30 km/den
- vojský povoz** – 15–20 km/den
- jezdec na koni** – 30–50 km/den
- kurýr** – 80–100 km/den
- plavba na řece – po proudu** – 50–65 km/den
- plavba na řece – proti proudu** – 10–15 km/den



napsal „Neferit Sr.“

Historie a realita

HRAD VÍCOV – PERLA VOJENSKÉHO ÚJEZDU BŘEZINA

* Tento text vznikl původně pro server [Palba.cz](#), jeho hodnota nám ovšem připadá tak velká, že jsme jej převzali i do DRAKKARU. Pro vydání v tomto časopisu prošel článek jen drobnou redakční úpravou, proto v něm stále najeznete odkazy na Palbu a oslovovali jejich uživatelů. Chtěli jsme totiž zachovat autorův styl a zároveň věříme, že čtenáře DRAKKARU tato drobnost nevyruší od po- učného čtení.

— Redakce

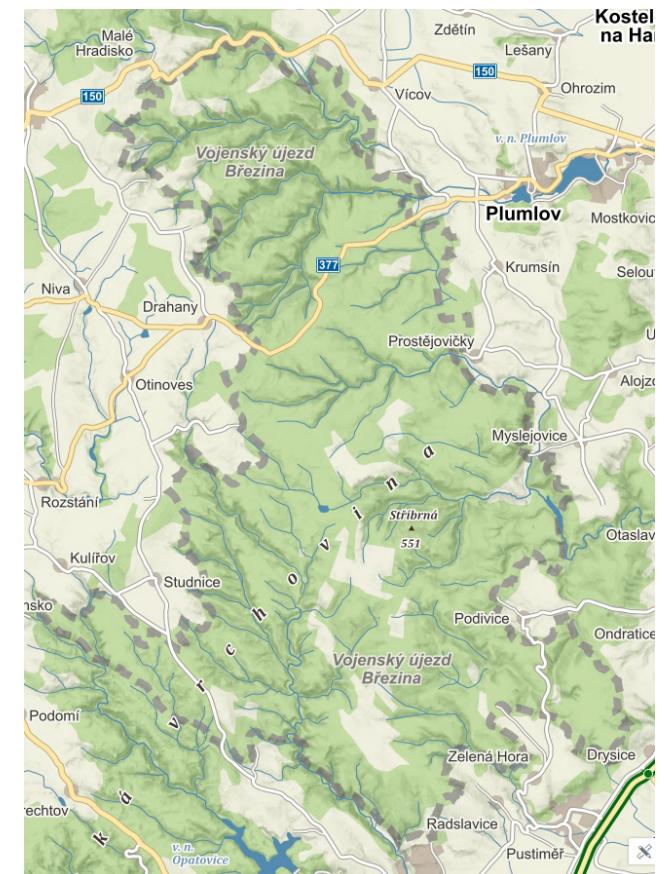


Úvod

Kolegové, nyní vás čeká něco málo známého a pro většinu z vás nedostupného. Postupně zpracuji tři práce různého rozsahu o třech hradech, které se ukrývají v lesích vojenského újezdu Březina. Nedostupné proto, že mimo tento první, který bude tématem této první práce, tedy hrad Vícov, který je z újezdu lokálně vyjmut a je přístupný, pokud víte, kde jej najít, jsou ty dva druhé v prostorech, kam bez povolení není možný přístup bez možného vážného konfliktu s vojenskou a následně běžnou státní policií.

Já díky svému kamarádovi Čmeldovi, jeho celé jméno neprozradím, který měl dlouhé roky do tohoto prostoru povolen vstup a podařilo se mu mě i moji paní do své propustky doplnit, oba ty nedostupné hrady navštívili.

Tato práce bude o kulturní památce s názvem hrad Vícov, někdy známé jako Ježův hrad.



Dnešní hranice vojenského újezdu Březina

Druhá práce bude o Smilově hradu, což je velmi zajímavý hrad a k tomu i zajímavé místo.

Třetí potom o hradu zvaném Starý Plumlov. Ten je nejenom zajímavý, ale je to také zajímavé i kouzelné místo. Někdy se tam vrátím.

Každé toto místo je působivé jak z pohledu výběru pro vybudování fortifikace, jak dnes z pohledu zapomnění, tak i z vědomí, že posled-

ní výzkumy se zde mohly provést těsně před tím, než tento prostor v roce 1936 zabrala armáda a už jej nikdy neopustila.

Snad tyto práce pro vás budou zajímavé a něco nového se dovíte.

Vojenský újezd Březina

Vojenský újezd Březina, dříve se nazýval vojenský výcvikový prostor Dědice, je vojenský újezd na severu okresu Vyškov v lesnatém území Drahanské vrchoviny. Území újezdu zahrnuje mimo jiné 158,2 km² lesů. Újezd byl vytvořen vládou Československé republiky dne 17. dubna 1951 s platností od 1. května 1951 na základě zákona č. 169/1949 Sb., o vojenských újezdech, na území dosavadního vojenského tábora Dědice zřízeného vládou ČSR v roce 1936.

Na rozdíl od případů jiných vojenských újezdů nebyla při jeho zřízení vysídlena žádná obec. Újezdní úřad vojenského újezdu sídlí ve Vyškově a vykonává mimo jiné také funkci stavebního dozoru a matriky. Téměř celé území vojenského újezdu je zalesněno. Nezalesněné a odlesněné plochy tvoří především různé vojenské areály. Na území vojenského újezdu se nachází i Myslejovická nádrž, viz obrázky →

Počátkem 30. let došlo v Německu nástupem Adolfa Hitlera k moci k zásadní změně bezpečnostní situace naší země. Pro vybudování silné a dobře vycvičené armády bylo přijato mnoho opatření a jedno z nich datované dnem 7. února 1936 rozhodlo o vybudování vojenského tábora v jižní části komplexu Drahanské



vrchoviny, které byly majetkem olomouckého arcibiskupství. Lesy byly postupně státem využívány a již k 1. listopadu 1935 bylo zřízeno Velitelství výcvikového tábora v Dědicích u Vyškova, o rok později přišla první osádka. Při intenzivních pracích došlo k vybudování dělostřelecké, pěchotní a letecké střelnice. V kasárnách byl umístěn pluk útočné vozby, vyzbrojený tanky LT-35 a obrněnými vozidly, a ve Vyškově bylo zřízeno Učiliště útočné vazby. V prostoru byly od roku 1937 stavěny cvičné železobetonové objekty pro výcvik osádek československého po-

hraničního opevnění, v tomtéž roce bylo zřízeno vyškovské vojenské letiště, dnes se nachází jako letiště aeroklubu hned vedle dálnice z Brna do Olomouce a je na něm i letecké muzeum.

Malý příklad prvorepublikových aktivit:



Zde je cvičný bunkr S1 u žárovice. Původně zde stály dva. Byly to S1 a S2, což byly betonové, k sobě zrcadlově otočené stejné stavby s jednou střeleckou místností. V této místnosti byly střílny pro zbraně: kanón ráže 40 mm, těžké kulometné dvojče a těžký kulomet. V betonovém zvonu byla střílna pro střelbu z lehkého a těžkého kulometu.

Mezi bunkry byl umístěn objekt pro řízení palby, později byl zničen a nahrazen objektem se segmentovou chodbičkou, který byl společně s poničeným bunkrem S2 v roce 2007 asanován. Mezi bunkry jsou také zbytky stavby – zvýšený betonový základ s pěti schody, která snad byla chatou sloužící k ubytování vojáků.

Přibližně 50 m od místa bunkrů se nachází objekt Skluz, který sloužil k nácviku používání granátového skluzu v objektech lehkého a těžkého opevnění.

Poblíž bunkrů byla také vybudovaná vybetonovaná snížená plocha, která sloužila jako cvičný okop při výcviku s obrněnou technikou.

Po vzniku Protektorátu Čechy a Morava a obsazení státu nacistickým Německem byl 26. března 1939 vojenský prostor převzat Němci a přejmenován na Truppenübungsplatz Wischau. V kasárnách na Kozí horce byla umístěna Německá praporčická škola tankových vojsk. V roce 1940 vydal říšský protektor Konstantin von Neurath výnos o vystěhování 33 obcí Drahanské vrchoviny. Účelem toho bylo jednak dočasně rozšířit vojenskou střelnici, ale hlavně vytvořit německý koridor, který měl propojit německé národnostní ostrůvky na Litovelsku a Olomoucku přes německý ostrůvek u Vyškova s německými obcemi na Brněnsku.

Nejjazímacovějším objektem po německých ozbrojených silách je zcela jistě památník o němž nemohu napsat nic než ocitovat:

Roku 1942 chystali Němci novou velkou ofenzívu, jejímž cílem bylo ovládnutí Kavkazu a jeho ropných polí a zasazení drtivého úderu Sovětskému svazu. Jak se traduje, probíhal výcvik německých vojáků určených pro boje na východní frontě právě v tomto prostoru, který byl v době okupace navíc rozšířen o území 33 vysídlených obcí a mohl tedy pojmut znač-

né množství cvičících jednotek před tím, než byly vyslány vstří válečné mašinérii na východě. Němci tehdy ještě věřili, že můžou válku vyhrát a po stránce materiálních a lidských rezerv pro to měli stále předpoklady.

Pro zdůraznění vojenské převahy a pro zvěčnění dosažených vojenských úspěchů bylo započato se stavbou monumentálního památníku, jenž měl oslavovat německé vítězství ve druhé světové válce a německou nadvládu nad Evropou. Pro jeho umístění byla vybrána kóta Dlouhá seč, která se tehdy nacházela v jihozápadním cípu střelnice č. 5 Buchtelka, nedaleko křížovatky Hanácké cesty se silničkou zvanou Eichlerka, která zde odbočuje do Napajedelského žlíbku. Kopec byl přejmenován na Viktoria Höhe (Výšina vítězství), z čehož později vznikl i český ekvivalent Vítězná. Na stavbu památníku byli údajně nasazeni nejen ruští zajatci, ale pracovali na něm právě i obyvatelé okolních obcí. Stavbu se podařilo dokončit pravděpodobně na přelomu let 1942 a 1943. Podle některých zdrojů vedl k situování objektu do téhoto místa i fakt, že okolní reliéf připomínal terén v blízkosti Stalingradu. Nejasná zůstává osobní záinteresovanost generála Pauluse ve stavbě monumentu. Rovněž přítomnost osoby samotného Adolfa Hitlera, který měl údajně navštívit TÜP Wischau při inspekci svých vojsk pro východní nasazení, patří spíše do říše pohádek.



Rekonstrukce německého ikonického objektu, památníku Viktoria Höhe a jeho dnešní stav. Ten dlouhý pylon po odstřelu v sedmdesátých letech leží dodnes pod ním.

Více lze nalézt zde: <http://viktoria-hohe.net/objekty/nemecke-cvicne-objekty/pamatnik-viktoria.html>

Je však známo, že po dokončení bylo u objektu slavnostně zahajováno a zakončováno každé větší cvičení, což mělo

zdůrazňovat válečnou převahu Německa a u vojáků cvičících jednotek upevnit víru v konečné vítězství. Historie tomu však chtěla jinak a svou předčasnou realizací si Viktoria předurčila svůj neblahý osud.

Za dobu druhé světové války zde bylo vybudováno mnoho objektů pro vysoce kvalitní výcvik tankových posádek, dělostřeleckých obsluh a pěchoty. Vystěhované vesnice byly poškozeny, nejvíce utrpěly ty, které sloužily jako cvičné cíle. Po ukončení války se lidé, kteří byli násilně vyštěhováni, začali vracet zpět do svých domovů. Dne 29. května 1945 bylo rozhodnuto, že Vyškovská vojenská střelnice zůstane v rozsahu, v jakém byla před okupací v roce 1939.

Vojenský újezd je poset mnoha stavbami, které vybudovaly celkově čtyři armády. Napřed československá prvorepubliková, potom wehrmacht a potom znova československá, která se změnila v Československou lidovou armádu. Mnoho z nich jsem viděl a je to neskutečný military skanzen výcvikové techniky a výcvikových zařízení. Ale to není to, co se budu snažit vám, čtenářům, přiblížit.

Před nějakou dobou jsem zde avizoval tuto výstavu, budu citovat sám sebe:

Kolegové palbaci!

V prostějovském muzeu v části zvané Špalíček, což je poslední pozůstatek židovské čtvrti, je ke zhlédnutí neuvěřitelná expozice.

Výstava si klade za úkol přiblížit tajemnou historii dnešního Vojenského újezdu Březina v letech 1934–1945, uzavřeného území, které je již bezmála osm desítek let pod správou obranných složek státu.

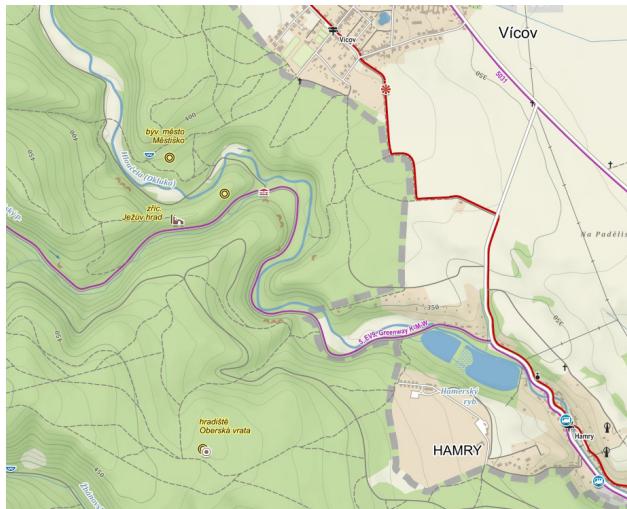
Opravdu to stojí za to a myslím si, že nikde nic takového nikdo nedal dohromady. Hlavního autora znám osobně, dnes jsem absolvoval komentovanou prohlídku a musím uznat, že to, co jsem viděl a slyšel, na mě udělalo hluboký dojem. Ti lidé vykonali neuvěřitelnou práci.

Nyní mohu dodat, že ten hlavní autor je výše zmíněný Čmelda, který mi neskutečně pomohl s hrady na tomto újezdě. A nejen s hrady. Nevím, proč bych nosil třísky do pralesa – na jejich stránkách – jsou na letáku, najdete mnoho zajímavého. Já jsem si uložil jiný úkol.

Kudy k hradu a trochu historie

Zeměpisná vložka

Jak jsem už uvedl, tento hrad se nachází ve Vojenském újezdu Březina. Jenže vzhledem k tomu, že újezd je prolomen cyklotrasou, která vede od obce Hamry takzvaným Repešským žlebem do obce Repechy, a ta vede přímo kolem něj, je samotný hrad a část ostrožny, na níž leží, z prostoru vyjmut a je přístupný. Není to klasic-



ký turistický cíl, ale je pro turistiku využitelný.

Zde máte výřez turistické mapy, která to ukazuje ↑

Když tam jedu já, jedu až na konec Hamrů, odbočím na cyklotrasu a asi 200 metrů za dvojitým rybníkem je malé lesní parkoviště. To je mimo vojenský prostor a lze si tam auto nechat. Potom už vyrážíme s mojí manželkou po cyklotrase, která je tvořena kvalitní komunikací až k hradu. Že jste těsně pod hradem, vám ukáže



Zde je odpočívadlo, šipka ukazuje, kudy k hradu

pěkné odpočívadlo s informační tabulí, které máte na úvodní fotografii.

Dále jdeme podél říčky Okluky, tedy směrem na obec Stínava – je na rozcestníku. Po ujetí asi 50 metrů je malý most se zábradlím a za ním po 300 metrech odbočíme vlevo. Následně vystoupáme po klikaté, nezrovna zřetelné pěšině až do prvního hradního příkopu. A potom už nás, a tedy i vás, pokud tam vyrazíte, vítá samotný hrad.

Zde je poslední část lesní cesty, kterou se přichází k prvnímu hradnímu příkopu (↓) a druhý snímek ukazuje, jak vypadá tento příkop, pokud jej najdete a blížíte se k němu.

Když projdete prvním hradním příkopem a vystoupáte na pokračování ostrožny směrem k opyši, naskytne se vám na příkop tento pohled. Je to velký příkop, ale ty další jsou podstatně větší. Směrem doleva nahoru je cesta k jádru hradu, jak skutečně vypadá, ukazují třetí a čtvrtý snímek. Je pohodlná až k dalšímu příkopu, pak končí a je to jak pro horskou kozu.



Něco málo o historii hradu

Na hradech.cz se dozvíte, že se jedná o malé zbytky hradu. Nic není vzdálenější tomuto tvrzení. Uvidíte, že se jedná o velkou masu hmoty hradu, neuvěřitelně velké terénní úpravy a samotný hrad je překvapivě velký.

Hrad se správně jmenoval Vícov podle nedaleké vsi. První zmínka o něm se objevuje až roku 1355. V roce 1358 držel Vícov Henzlín z Vícova. Roku 1379 zastavuje hrad markrabě Jošt Oldřichovi z Boskovic. Při trestné výpravě proti Janu Ozorovi z Boskovic roku 1389 byl hrad vojskem markraběte dobyt a jeho zboží dostal lémem Petr z Kravař.

Následně držel Vícov Jan Kuna z Kunštátu, který jej roku 1408 prodal svému bratrovi Heraltu Puškovi z Kunštátu. V roce 1418 je uváděn Vícov jako zboží, které náleželo k hradu Otaslavice. V té době byl Ježův hrad již patrně zřícenou, nebo se tomuto stavu blížil.

Poslední zmínka o něm je z roku 1512, je uvedena v listinách, kde se uvádí „ves Vícov s hradiskem“. Tou vsí Vícov je zcela jistě nazýváno opevněné městečko dnes zvané Městisko. Zaniklo asi současně s hradem nebo krátce po této události a pár slov o něm v této kapitole uvedu.

Od té doby se již hrad, lidově zvaný dle Jana, dobově Ješka, Ješkovým, tedy Ježovým hradem, neuvádí. Stručně řečeno, více se o něm neví. Existoval příliš krátkou dobu.

Ale to není všechno, k okolí se vztahuje další archeologická a vědecká záhada.

Jak už jsem výš uvedl, pod hradem se nacházelo středověké opevněné městečko, dnes nazývané Městisko. Máme zde velký, těžce opevněný hrad. Zatím se neví, zda vznikl s Městiskem současně, dřív, či později. Velká část bádatelů ale tvrdí, že obě místa vznikla současně.

Je velmi zajímavé, proč hradu před na maltu opevněným předhradím zůstala víceméně volná plocha zvaná v minulosti lidově Zahrádka v prostoru prvního předhradí. Možná zde mělo vzniknout pár domů s ubytováním rodin lidí určených pro obsluhu hradu. Jenže hrady se nestavěly na jednu generaci, ale na celá staletí. Je tedy možné, že tato plocha byla určena pro budoucí rozvoj hradu.

Vzhledem k velmi krátkému časovému úseku existence hradu a jeho podoby je zřejmé, že hrad nikdy nebyl dokončen. Pokud opravdu sídlo a Městisko vlastnil rod z Lešan, vysvětlí to také, proč opevněné městečko později zaniklo. Možná ani nebylo městské sídlo celé dokončeno. Jestliže lokalitu budoval Albert z Lešan a jeho potomci, měli k tomu velmi krátkou dobu. Pokud se započalo se stavbami za života Alberta, tak hrad musel být v době jeho smrti, ke které došlo v roce 1287, v základech, jinak by se po něm určitě tituloval. Z toho vyplývá, že na celou akci měli jeho potomci, kteří se titulovali z Vícova, něco málo přes 50 let.

Roku 1350 se již sídelní oblast tohoto rodu začíná rozpadat. Celý podnik musel být velmi nákladný a byl spuštěn asi s vidinou budoucích výnosů z těžby a tavby rud. Koneckonců i název nejbližší vesničky – Hamry – ukazuje na zařízení pro drcení rud.

Mapa, která ukazuje lokalizaci a dispozici opevněného městečka



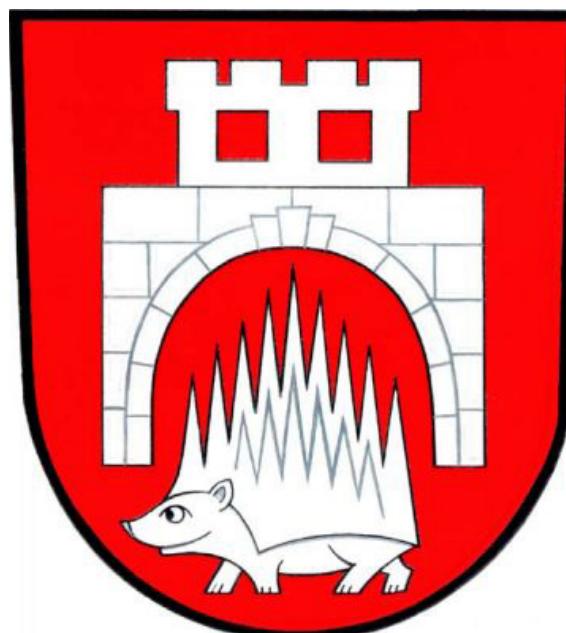
Jak se tedy opevněná osada městského charakteru jmenovala? Existují názory, že nesla stejné jméno jako hrad. Tedy – Vícov. První písemná zpráva z r. 1353 dává predikát Bohuslavovi z Vícova, který byl ve funkci hofrychtáře na dvoře markraběte Jana Jindřicha. Jestliže se jmenoval po hradu a později existovala vesnice Vícov, těžko by byla na dnešním místě! Mezi hradem a dnešním Vícovem stojí právě Městisko. Při různých pohybech majetků je nadále uváděna ves Vícov. Nikdy se nikdo nezmiňuje o městečku.

Když hrad získávají Boskovicové – jako noví vlastníci – je celá lokalita v těžké krizi. Roku 1384 získává nějaké vícovské majetky Ješek Puška z Kunštátu, ale hrad je nepochyběně nadále Boskoviců. V roce 1388 totiž Jan Ozor

z Boskovic nepodepsal landfrýd a vede na Moravě soukromou válku. Je proti němu rok poté vedeno tažení a mezi zničené hrady patří i Vícov. A není nikdy obnoven.

Protože ves Vícov jako podhradí byla opevněna, jistě byla též zničena. Když pak Vícovské zboží získává od markraběte Jošta Petra z Kravař, který měl sousední Plumlov, neměl zájem hrad s podhradím obnovit – měl vlastní hrad v Plumlově. Po této akci staré městečko Vícov, dnes Městisko zaniká, a jeho jméno přebírá asi nová osada, kterou založili jeho původní obyvatelé.

Na závěr bych ještě zmínil obec Stínava, která je velmi starobylá. Traduje se u studánky i přítomnost Cyrila a Metoděje. Patřila též do zboží hradu Vícova. Žádné jiné pojmenování poleší a okolí místa však nenese jiný název. Jako



jistou zajímavost uvádí pan Blekta pečeť obce Vícov. Nejstarší vyobrazení pochází z 16. století, je na ní ježek pod kvádrovou branou s cimbuřím a nápis Ježův hrad.

Vesnice se jednoznačně hlásí k hradu, k opevnění a má heraldický styl pro městské sídlo. Není však jistě původní, neboť nemá souvislost s žádným panským rodem, kteří hrad a vesnici vlastnili. Lešanští měli symbol lišky ve skoku, Boskovicové hřeben, Kravařové zavinutou střelu. Autor pečeti asi pouze věděl, že původní Vícov byl podhradní městečko.

Samotné Městisko leželo na částečně svazitém pahorku asi o rozloze 270 × 210 m. Celkem asi 3,5 ha plochy bylo systematicky osídleno a dodnes se zachovaly pozůstatky pravoúhlých základů sedmnácti domů o rozlozech 5 × 7 m a hloubkou asi 1,5 m. Z několika dalších domů se dochovaly náznaky.

Zde jsou dvě fotografie ukazující terénní příznaky zaniklých domů. →

Na místě se nachází i zbytky pecí s pozůstatky strusky. V místě byla nalezena četná keramika, podkovy, hřebíky, klíč, nůž, ostruha s kolečkem a další.

Plocha Městiska byla opevněna v oblé linii. Jižní část byla zabezpečena srázem a boční strany byly vnitřně prohnuty, snad z důvodu lepší střelecké obrany. Město chránil val kolem 14 m široký s hloubkou kolem 3,5 m. Ten zajišťovala palisáda nebo navrstvený kámen. Byly zjištěny dvě brány. Třetí do údolí se zatím předpokládá, ale byla by logická vzhledem k místu. Samotné Městisko se velmi podobá středověké-



mu Frankštátu u Šumperka, které bylo též hornického vysazení.

Jméno Městisko je asi poprvé doloženo roku 1590, kdy vícovští půlláníci platili za louky pod Městiskem. Název trati se pak měnil na Měznisko či Měsníkova cesta. Místo samotné skýtá mnoho možností jak pro archeology, tak pro pátrání v písemných archívech. A my se podíváme blíže na hrad.

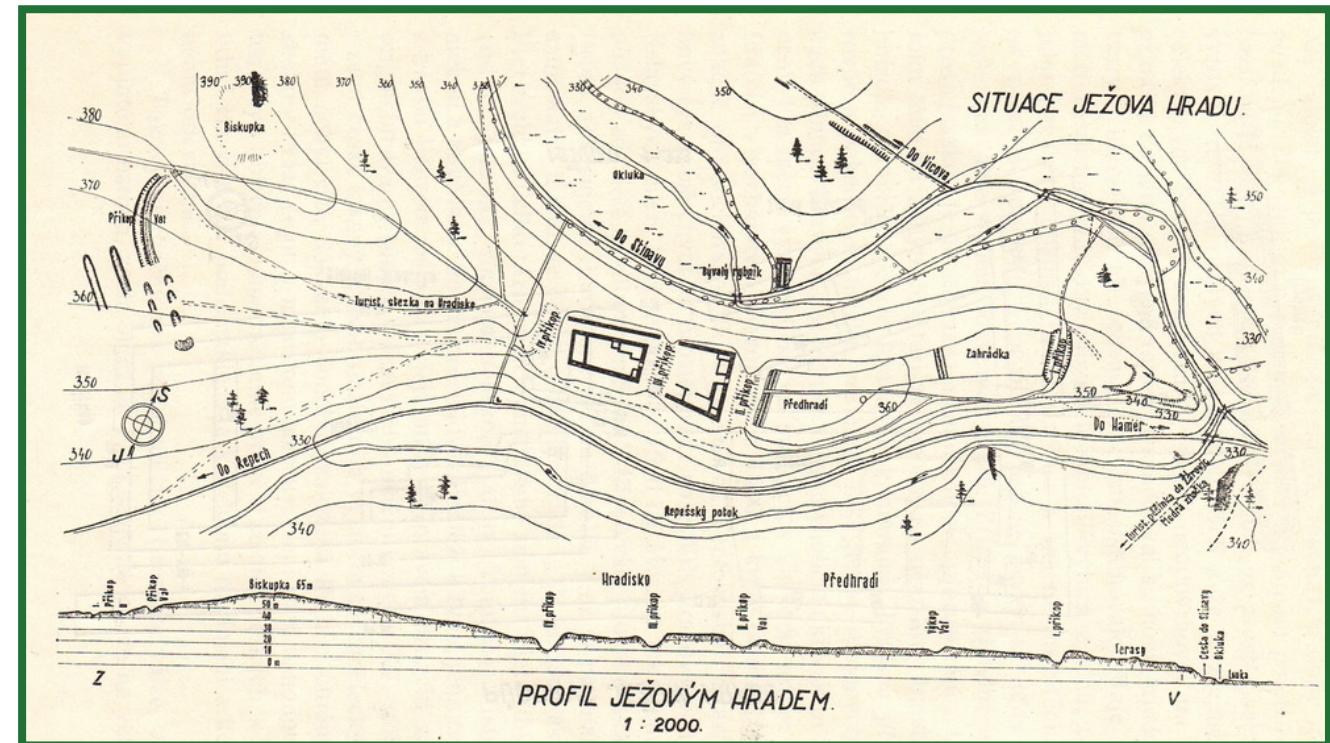


Dvě fotografie ukazují stav valu – fortifikace kolem zaniklého městečka



Popis pozůstaků hradu a jejich interpretace

Hrad se skládal z lichoběžníkového zděného předhradí a vlastního hradu, kde tvořil jádro hradu věžovitý palác. Podél severní brány se nachází zbytky silné parkánové zdi. Ale jak se zdá, tento popis není úplně korektní. Ještě než



hrad a jeho okolí byly zabrány armádou, proběhl zde archeologický výzkum archeologem Josefem Blektou. Byl to jeden z prvních hradů na Moravě prozkoumaných moderními metodami.

Následuje dokonalý – myslím zaměřením a potom věcným zjištěním stavu – plán tohoto archeologa, který ukazuje situaci celého hradu a jeho okolí. ↑

Od prvního příkopu směrem k opyši ostrožny, na které je hrad, je prostor, který je tvořen rozeklanou skálou. V jednom místě jeví zasekanou úpravu. Není jasné, co zde bylo, ale možná zde byla malá stavba s věží, k přímé kontrole křížovatky do Repech a do Stínavy, a také

z ní, pokud zde byla, bylo možno sledovat dění v zaniklém městečku jménem Městisko, které se nacházelo severovýchodně od hradu.

Mezi prvním příkopem a druhým příkopem se nachází místo, které se v 30. letech nazývalo Zahrádka. Bylo odlesněno a v jeho středu je nevýrazná vyvýšenina – val. Interpretace je jasná. Je to pozůstatek příčné fortifikace – palisádové stěny, ze zadu, tedy od hradu podepřené hliněným zásypem. V této lehčí fortifikaci nebyla brána.

Z prvního příkopu procházela přístupová cesta na jižní stranu hradu a šla po umělé terase směrem k hradu, na úrovni sníženiny vystoupila



Špatně viditelná cesta stoupající na Zahrádku, na fotce moc vidět není, ale když tam jste, je vidět naprosto jasně. Druhý snímek ukazuje rozsuté zdivo opěrné stěny obvodové komunikace.



šikmo svahem na plošinu předhradí, které nebylo opevněno kamennou hradbou. Zde musela být brána, ale nejsou po ní ani po branském areálu žádné stopy.

Na Zahrádce byl asi technický prostor hradu – stáje, kovárna, plocha pro parkování povo-

zů a spřežení. Jsou zde vidět obdélníkové prohlubně, našel jsem jich pět, to jsou asi stopy po budovách. Opevnění zde asi bylo jen od sníženiny a po severní a jižní straně, na straně směrem k hradu nebylo potřeba, v případě dobytí by napak chránilo útočníka před palbou z hradu.

Je zajímavé, že cesta se při stoupání na předhradí dělila a druhá větev běžela podél celého hradu k druhému, třetímu, a dokonce i ke čtvrtému hradnímu příkopu. Je jasné vidět a byla udělána velmi kvalitně. Dodnes je vidět její zpevnění směrem od hradu silnou kamennou zídkou. Asi sloužila pro přepravu stavebního materiálu získaného vysekáváním příkopů na stavbu hradu a potom zde zůstala jako užitková plocha. Po celé délce byla ostřelovatelná z obou kamenných částí hradu.

První snímek (↓) ukazuje poslední část obvodové komunikace před čtvrtým hradním příkopem. Druhý snímek (↑) je potom další část opěrné zídky obvodové komunikace.



Hradní příkopy jsou zde naprosto impozantní dílo. Už ten první, nejméně důležitý je velký, v horní části široký asi 10 metrů.

Zde je na něj pohled od jihu a je to fakt dílo. Na jižní straně je to dokonce skoro kolmá skalní stěna:



Druhý hradní příkop je ještě větší. V koruně je široký neuvěřitelných 20 metrů a hluboký dnes od 6 do 12 metrů, je zavalen sutí ze stěn hradu.

Zde je celkový pohled na druhý hradní příkop od jihu. Vysekaný materiál skončil ve stěnách hradu, opěrné stěny obvodové komunikace a možná i jako stavební materiál pro zaniklé městečko pod hradem:



Třetí hradní příkop odděloval na maltu postavené předhradí od samotného jádra hradu.

Snad tato fotka (↓), pohled do třetího hradního příkopu ukazuje jeho rozměry. Je to příkop



široký místo až 14 metrů, hluboký i 10 metrů a jeho přemostění mohlo být ukázkou pěkné mostařské práce tehdejší doby. To ale platí pro každý most na tomto hradě.

Nyní se podíváme na čtvrtý hradní příkop. Je největší a odděluje hrad od celé velké ostrožny. Je nejsirší a nejhlbší.



Čtvrtý hradní příkop fotografovaný od jihu a na druhém snímku od severu. Je to jeden z největších příkopů, co jsem u hradů viděl.



Než se pustíme do dalšího popisu hradu, podíváme se na blízké okolí. Pokud vystoupáte po chodníčku, který vede na ostrožnu a vydáte se po ostrožně směrem na severozápad, jako první potkáte středověkou cestu. Ta končí kousek před čtvrtým příkopem a stáčí se po vrstevnici směrem do Repešského žlebu. Kam přesně vede, nevím, je hustě zarostlá.

Na druhém snímku je vidět, jak ji okovaná kola povozů zahloubila do podloží.



Cesta směruje k vrcholku, který byl v době, kdy byl tento prostor prost lesního porostu, nazýván místními lidmi Biskoupka. A u této výšiny cesta protíná val – pozůstatek hradby a příkopu pravěkého hradiště.



Dnešní podoba plochy hradiště. Nebylo velké ale důkladně opevněné. Ale opevnění nebylo dokončeno, důvody nejsou jasné. Osídlení asi netrvalo dost dlouho.

Hradiště je v literatuře označeno jako hradiště Biskoupka nebo též hradiště Stínava či Terasa nad Hloučelou. Leží ve výšce asi 415 m nad mořem na námi sledované ostrožně. Osídlená plocha pokračuje od výše popsané fortifikace východním směrem, kde zdejší sníženou část ostrožny využil, jak už víme, hrad Vícov neboli Ježův hrad. Zvýšená západní strana Biskoupky je pak oddělena nevýrazným sedlem a podél něj je vedeno opevnění dvěma valy. Vnitřní část

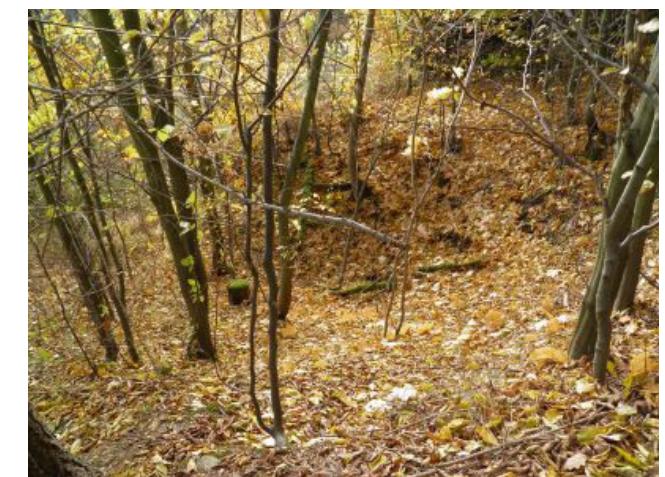


Masa druhého valu, tedy pozůstatku pravěké hradby u Biskoupky. Druhý snímek ukazuje čelo prvního valu a příkop před ním. Bylo to zajímavé opevnění, jak uvidíme dále. Po nedokončené fortifikaci - příkopu do dnešní doby zůstala řada kotlových jam.



měla podobu terasy, do které byla vložena palisádová stěna vedená ve žlabu. Vnější opevnění zajišťovala hradba, která je z většiny zničená.

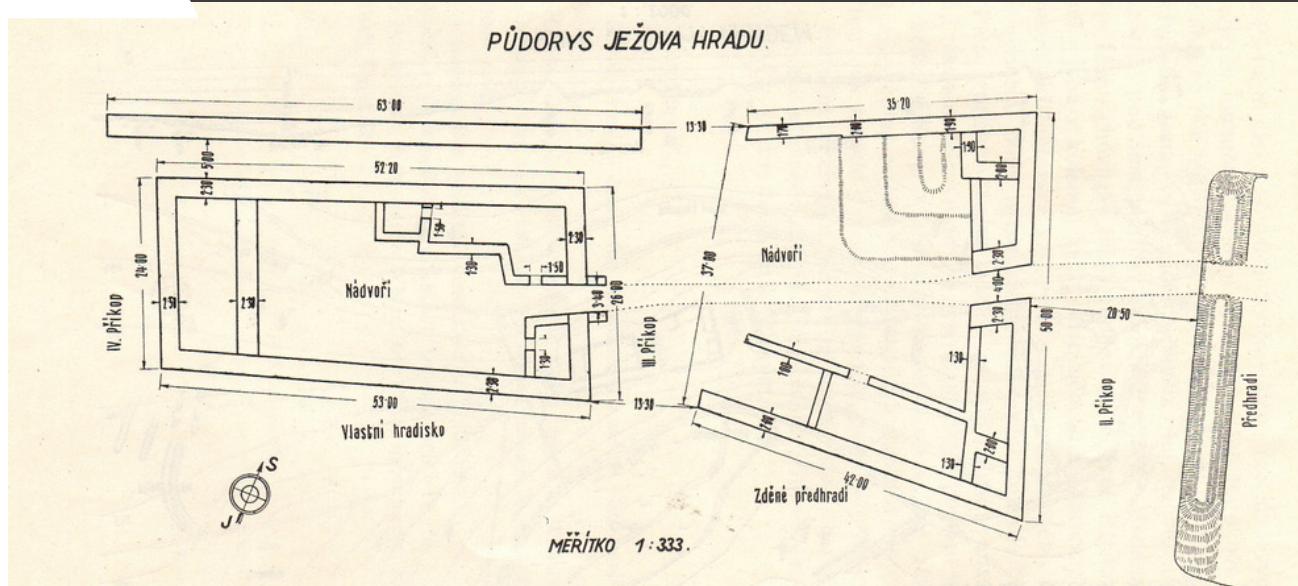
Její materiál byl rozebrán a zřejmě použit ke stavbám v okolí. Že bylo opevnění odstraňováno ve středověku pro další využití, potvr-



Jedna tato kotlová jáma

dil nález shromážděných kamenů. V prostoru Ježova hradu je možné, že existovalo též původní opevnění tohoto hradiště, které tak bylo následně upraveno a využito ze strategických důvodů k obraně středověkého hradu. Nebylo by to neobvyklé. Lokalita není bohužel kvalitně prozkoumána a zůstává několik nejasností.

Pan Blekta prováděl výzkumy i zde. V roce 1936 na Biskoupce našel pouze nevýznamné pravěké artefakty, ale na východní straně v prostoru Ježova hradu naopak při výzkumu r. 1935 našel významné nálezy. Materiál byl datován do slezské fáze kultury lužických popelnicových polí a též doby halštatské. Na Biskoupce byly objeveny archeologem Hebrem v roce 2003 četné stopy po milířích, haldy strusky, kutací objekty a jiné pozůstatky po těžbě železné rudy. Jestli byla i pravěkého původu, nevím.



Zde (↑) je potom plán zděného předhradí a samotného hradního jádra s mohutnou parkánovou hradbou

Plán je velmi výmluvný, jsou na něm i rozlohy, které dnes díky nánosům, které trosky hradu pokryly za 80 let od jeho výzkumu, nelze bez opakování odkrytí zdiva přeměřit. Ale pověstná přesnost tohoto skvělého odborníka,



kterou jsem si osobně ověřil u pravěkého hradiště u Žárovice, zvaného „Oberská vrata“ nebo „Války nad Brněnkou“, mě vedou k názoru, že prostě přesná jsou.

První část pan Blekta nazval zděným předhradím a je po stránce hradní architektury velmi zajímavé. Je obehnáno obvodovou zdí, ale jen ze tří stran. Na straně k jádru hradu žádná hradba není. Ze zdiva je zde jen zbytek vyzděných patky pro uložení spojovacího mostu. Základní síla této obvodové stěny je 2 metry kvalitního zdiva. Ve středu čelní stěny je prolomena brána, byla uspořádána do podoby kleštiny a asi byla věžovitá.

Prostor byl po obvodu obestavěn hospodářskými budovami, které nebyly do obvodové

Průběh obvodové hradby předhradí na jižní straně



Pozůstatek věžovité stavby v SW nároží předhradí



Terénní příznaky a zbytky zdiva po zástavbě předhradí

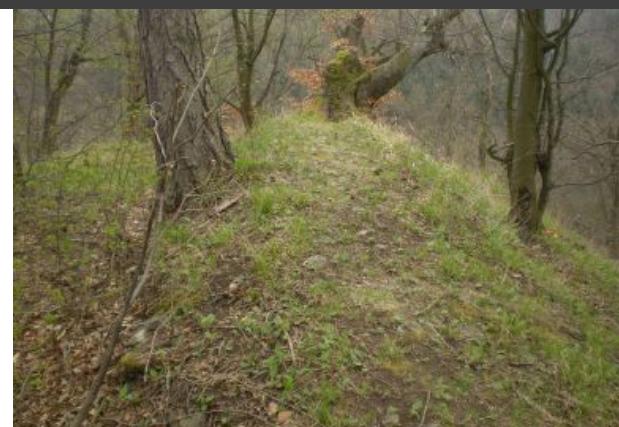


stěny vevázány, ale jen přistavěny. Z toho plyne, že prvotní byla obvodová stěna a přístavky se budovaly dle potřeby jako další kroky. Mezi zástavbou byl rozlehlý dvůr. V severovýchodním nároží předhradí byla vysoká věžovitá stavba. Část zástavby byla podsklepena.

Vlastní hradní jádro leží za třetím příkopem. V jeho čele se zachovaly patky pro uložení mostu. Obvodová zeď je zdě mocnější než u předhradí, má 2,3 metru. Včele byla brána, celá zděná, asi byla zničena ohněm, našlo se její kování a spousta hřebíků. Celé jádro bylo postaveno na do roviny zasekané skále a odsekaný kámen byl použit na místě ke stavbě. Místnosti byly podsklepene a po zničení hradu se zde zachovaly vrstvy mazanice a zbytky omítka.



Pohled přes třetí hradní příkop z hradního jádra na předhradí, je to jižní strana, tedy nad Repešským žlebem. Další snímek (↑) ukazuje jasné viditelný průběh východní stěny hradního palce – obytné věže – proti ostrožně, tedy nad čtvrtým hradním příkopem.



Zbytky zástavby hradního jádra a plocha hradního jádra s viditelným reliéfem zástavby



Největší pozůstatek hradního paláce a detail dochovaného zdiva této největší hradní stavby



Směrem k ostrožně, tedy konci hradu tvořila vysoká stavba, palác nebo rozměrná obytná věž, která prostor hradu kryla před os-třelováním z ostrožny. Síla zdiva v tomto směru dosáhla dokonce 2,5 metru. Bylo to nejpevnější místo hradu.

Veškeré zdivo hradu je vázané, kladené na maltu. Obytné místnosti byly omítnuty. Není úplně jasné, do jaké výše byly stěny vyhnány,

Terasa pro vybudování parkánové hradby a současně cesta pro dovoz stavebního materiálu. Druhé dva obrázky ukazují pozůstatky samotné parkánové hradby, třetí snímek je ze shodného místa jako jedna ze dvou úvodních fotografií.



zde to nebylo tak, že na kamenných podezdívách byly dřevěné nástavby. O tom byl přesvědčen i pan Blekta. S výjimkou paláce jádra věžovité stavby předhradí. Ale to je jen spekulace. Obrovské množství kamenné suti naznačuje, že šlo o plnohodnotný hrad, který byl zničen v průběhu své výstavby.

O jeho nedostavěnosti svědčí i to, že na severní straně, tedy od cesty do Stínavy, bylo vybudováno plných 63 metrů parkánové hrad-



by o síle zdiva 2,5 metru. Plánována byla ale po celé délce této strany hradu, svědčí o tom zachovaná do skály zasekaná terasa pod předhradím.

Nyní jedna zajímavost, která návštěvu hradu činí atraktivní pro malé děti.

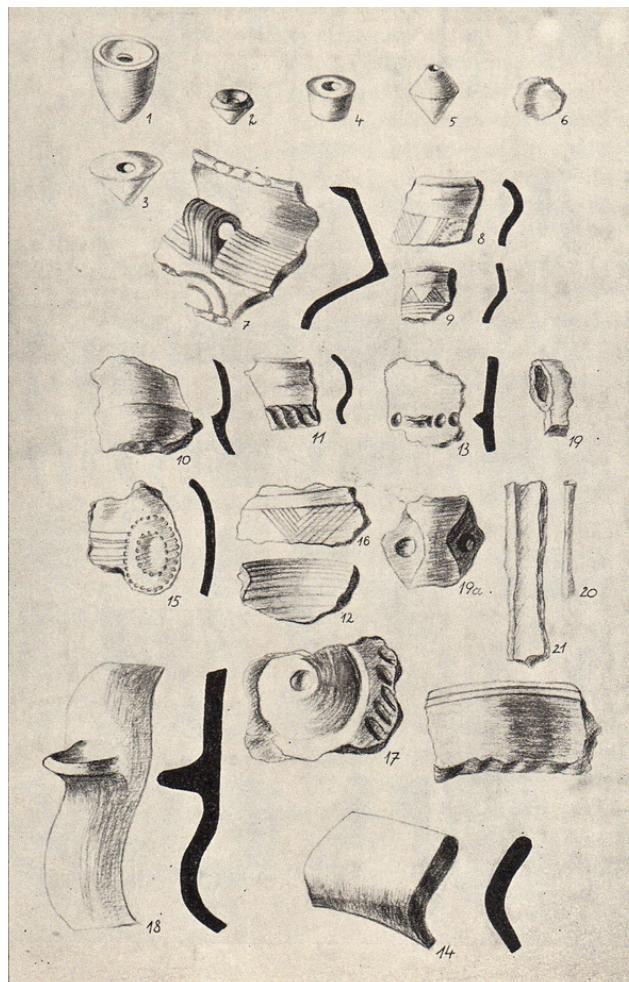
Je to tento malý dráček (↔), který se už před staletími usídlil v kořenech mohutného buku, který vyrostl na troskách hradního paláce. Je hodný, nikomu neublížuje a rád se fotí. Už jen proto se vyplatí sem vyrazit. Kde jinde něco takového najdete?

Něco z nalezových zpráv

Jak jsem uvedl, výzkumy zde prováděl hlavně pan Josef Blekta. Něco málo o něm je [na Wikipedii](#).

První obrázek (→) ukazuje kovové artefakty nalezené panem Blektou při archeologickém výzkumu na samotném hradě a v jeho okolí.





Jak je vidět je zde vše důležité: sekáč, nože, kladiva, podkovy, přezky do postrojů i opasků, kování dveří, klíč, hřebelce a další kousky.

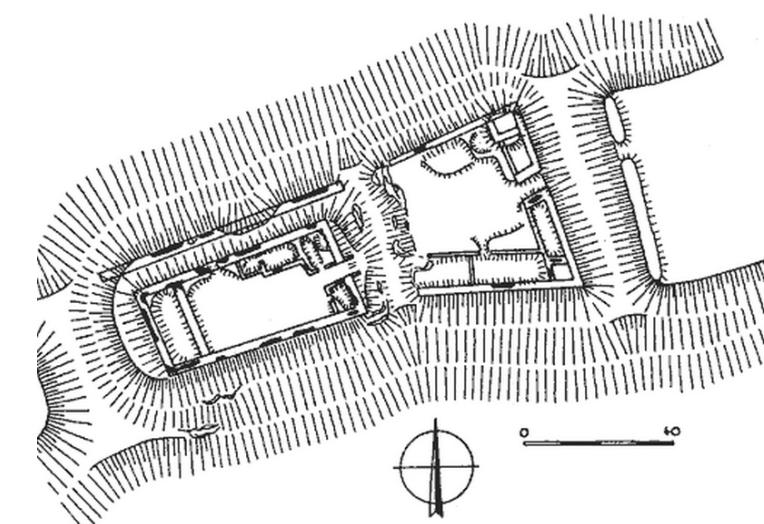
Další dva obrázky ukazují nálezy keramiky.

I zde je ledacos, ale pan Blekta píše, že ani jednu nádobu se nepodařilos složit celou. Asi po dobytí a likvidaci bylo vše použitelné odneseno a zbyly jen trosky a střepy.

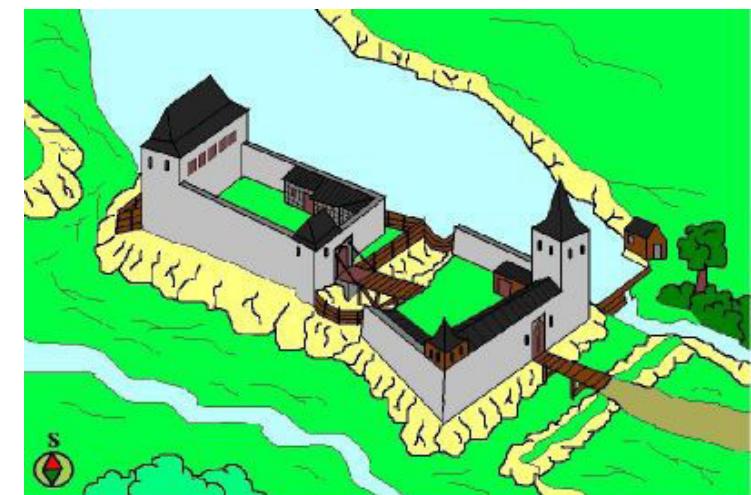


Hradem se zabýval i Miroslav Plaček a další autoři, například Dobroslava Menclová. Na tabuli u odpočívadla pod hradem je tato hmotová rekonstrukce. →

Co se týká hradu, asi bych neměl výhrady. Velké výhrady mám k proporcím velikosti ostrožny na které hrad stál. Je několikrát vyšší a zde hrad působí, jako kdyby byl skoro v rovině.



Plán z knihy M. Plačka *Hrady a zámky na Moravě a ve Slezsku*. Praha: Libri, 2001. Plaček evidentně vychází z Blekty a jen do starého plánu dokresluje skutečně v době jeho návštěvy viditelné zdivo.



Rekonstrukce Ježova hradu

Převýšení dna čtvrtého příkopu je nad rovinou obou žlebů cca 50 metrů, to z této rekonstrukce rozhodně nevyplývá.

Níže je fotografie políčka, které bylo kdysi rybníkem. Patřil k hradu i Městisku a byla to velká zásobárna vody. Na samotném hradu nebyla studna možná a cisternu se nepodařilo nalézt.



A to je, kolegové, vše. Na hradě jsem byl celkově šestkrát. Jednou se Čmeldou, v ostatních případech s manželkou Ladou. Fotky jsem použil ze všech návštěv. Jak víte, nás dva vždy doprovází bytosti kosmické či komické. A tak jako poslední obrázek zde máte fotografii našich věrných souputníků ufounů. Také vás zdraví.



Zde je máte. Máme rádi, jsou věrní, vždy připraveni kazit fotky, překážet. Ale jako ten dráček, jsou ve své podstatě hodní.

Závěr

Kolegové, tak máte za sebou čtení a dívání, které vám mělo přiblížit jeden ze tří hradů, které ukrývá vojenský újezd Březina. V další práci vám předložím dva hrady najednou – Smilův hrad a hrad Starý Plumlov.

Ty nejsou přístupné vůbec, a tak moje fotografie budou asi to jediné, co z nich uvidíte. Ale nebudu se na nikoho vytahovat, na internetu fotky těchto hradů jsou, dostat se na ně dalo a dá i dnes. Někdy je to ale spojeno s jistými riziky.

Základní zdroje:

Mimo v textu uvedených

- <http://www.hrady.cz/?OID=2389>
- <http://www.hrady.cz/?OID=12298>
- <http://www.hrady.cz/?OID=12394>
- <http://stredovek-dv.webnode.cz/hrady-na-drahanske-vrchovine/jezuv-hrad-vicov/>
- Doležel, Jiří. *Městisko: zaniklá městská lokace 13. století na Prostějovsku*. 2008.
- Blekta, Josef. Ježův hrad. In: *Ročenka národopisného a průmyslového muzea a města Prostějova a Hané*, roč. XIII, 1936, Prostějov, str. 61–71.
- Čižmář, Miloš. *Encyklopédie hradišť na Moravě a ve Slezsku*. Praha: Libri, 2007.

napísal Ivan „Antharon“ Antalec

Doplňky a materiály

HRSTKA: POZEMNÝ BOJ

V HRSTKE sa občas môžu hráči dostať do situácie, kedy sa dostanú do priameho boja, napríklad pri úteku zo zajatia, alebo počas neleteckého intermezza. Vtedy musia zobrať do rúk zbrane a bojovať s nepriateľmi tvárou v tvár. Nasledovné pravidlá umožnia tieto boje v HRSTKE odohrať s takmer nezmenenými pravidlami. Iba zmeníme názvoslovie.



Bojisko

Rovnako ako v klasickej HRSTKE aj tu je situácia na bojisku veľmi abstraktná. Bojisko si môžeme predstaviť ako členitú krajinu s rozmermi o desiatkach i stovkách metrov. Na bojisku určite nájdeme množstvo skrýš a zákutí a každý sa bude kryť, kolko len bude možné.

Konkrétny vzhľad bojiska, ako aj skutočná poloha vojakov na ňom je skôr na škodu než na úžitok. Hráči by však mali mať dobrú predstavu o tom, ako krajina vyzerá pre potreby rozprávania.

Vlastnosti

V HRSTKE sa v boji spoliehame na dve základné vlastnosti. Prvou je streľba. To sa nemení ani v pozemnom boji a používať sa bude rovnako.

Samozrejme schopnosť pilotovať lietadlo nám tu nie je bohviečo platná, a tak všetky akcie, ktoré používali pilota, budú teraz používať vojaka. Vojak tu reprezentuje skúsenosti z boja a taktiku.

Čo sa týka zásahov, postava má dva životy. Ak jeden stratí, je zranená a ďalej má postih -5 na všetky hody.

Akcie

- **Streľba** – tá ostáva rovnaká ako predtým. Hráč si hodí 3d6, pripočítá bonusy, streľbu, a ak má vo výsledku viac než 16, súpera zasiahol.

- **Získanie pozície** – postava sa presunie na novú, výhodnejšiu pozíciu. Získa tým pozičný bod. Pozičné body sa dajú premeniť na bonus +2 k hodu rovnako ako výškové žetóny v leteckom súboji.
- **Prepadnutie** – špeciálny manéver. Postave sa podarilo nepozorované dostať na skvelú pozíciu, odkiaľ vie zasiahnuť nekrytych nepriateľov. Ak má hráč aspoň 3 pozičné body, môže ich použiť a zaútočiť dvakrát s bonusom +6.
- **Dostať sa do chrbta** – postava sa dostane do boku súperovi a zameria sa na neho. Funguje rovnako ako zavesenie v Hrstke. Hráči si proti sebe hodia na vojaka, a ak útočník zvíťazil, má ho obranca v chrbte a môže na neho útočiť s bonusom +5 na streľbu. Postava má útočníka mimo zorného poľa, a tak o ňom nevie a nebude na neho útočiť.
- **Získanie krytu** – v závislosti, ako veľmi sa jej súper dostał do chrbta, môže si postava skúsiť všimnúť útočníka a rýchlo získať kryt z tejto strany. Znova si proti sebe hodia na vojaka. Ak hráč uspeje, presunie sa na iné miesto, čím súperovi zruší jeho bonus.
- **Hrdinská intervencia** – postave jej instinkt skúseného veterána vrvá, že niečo nie je v poriadku, otočí sa a uvidí plížiaceho nepriateľa a bez váhania po ňom vypáli. Na zásah stačí hodíť na vojaka 16, rovnako ako u Immelmannovho manévrhu.

- **Parták** – postava môže robiť svojmu spoluhráčovi partáka. Drží sa blízko pri ňom a dáva na neho pozor. Postave, ktorá má partáka, sa nedá dostať do chrbta. Navyše, odbremenená od sledovania okolia sa môže poriadne sústredit na streľbu a má bonus +2. Ak postava s partákom získa pozičný žetón alebo žetón úniku, Parták si ho môže zobrať tiež.
- **Útek z bojiska** – postava získa únikový žetón.
- **Zahnanie do pasce** – postava si hodí na vojaka proti súperovi s únikovým žetónom. Ak uspeje, ciel stratí jeden únikový žetón.

Zbrane a vybavenie

Každá postava si môže zobrať dva kusy vybavenia z nasledujúceho zoznamu:

- **Puška (15)** – Stálica vojenskej scény. Nie je súčasťou ničom špeciálnej, no má hromadu munície a skúsený strelec s ňou dokáže divy.
- **Pištoľ (10)** – Pištoľ je vďaka svojej kompaktnosti veľmi vhodná počas plíženia a presunu. Tiež je možné rýchlo ju tasiť, keď sa nám súper dostane do chrbta. V kole keď je používaná má postava bonus +1 k všetkým hodom na vojaka.
- **Ostreľovačská puška (5)** – Okrem toho, že je veľmi presná, je táto zbraň ľahká a nemotorná a je dôležité sa s ňou rozložiť

na správnom mieste. Z ostreľovačskej pušky je možné strieľať iba pri použití aspoň jedného pozičného žetónu. Poskytuje bonus +2 k streľbe.

- **Samopal (6)** – S príchodom automatických zbraní sa vojna zmenila. Vďaka ich vysokej kadencii je ľahšie zasiahnuť súpera, avšak muníciou sa pri tom nešetrí. Samopal poskytuje bonus +1 na streľbu.
- **Guľomet (10)** – Tento ľahký kus techniky dokáže strieľať jednu strelu za druhou, je však veľmi nepresný. Guľomet dokáže vystreliť dvakrát za kolo. Postava, ktorá ho používa má postih -2 do hodov na vojaka i streľbu.
- **Kontaktné zbrane** – Nože, bajonetы i meče, všetky tieto zbrane boli vo vojne použité. Samozrejme rozbehnúť sa proti ozbrojenému súperovi bolo šialenosť. Kontaktné zbrane sprístupňujú akciu Útok – ak má postavu súper v chrbte, je možné použiť túto akciu. Útočník a ciel si hodia na vojaka. Ak útočník vyhral, obranca dostane zranenie. Ak vyhral obranca a tiež je ozbrojený kontaktnou zbraňou dostane zranenie útočník.
- **Granáty (2)** – Na použitie granátov je potrebné dostať sa k súperovi na dosah. Napriek tomu tá sila stojí za to. Je možné použiť ich iba pri útoku od chrbta. Pri zásahu zrania súpera za dva životy.
- **Raketomet (1)** – Raketomet je vlastne kovová rúra obsahujúca protipancierovú raketu. Je určená k likvidácii ľahkých cielov,



tankov a podobne. Postava, ktorá je vybavená raketometom má postih -4 k vojakovi. Po výstrele je možné ho zahodiť.

- **Balistická vesta** – Prvé balistické vesty z tohto obdobia sa nedajú porovnať s modernými zbrojami, avšak dokázali zachrániť človeka zasiahnutého šrapnelmi a odrazenými guľkami. Balistická vesta pridáva nositeľovi jeden štvorček životov. Aj keď oň príde, stále sa nepočítá ako zranený.
- **Balíček prvej pomoci** – V boji nie je čas na to zachrániť ľahko zranenú postavu. Je však možné zastaviť postrelenému druhovi krvácanie a postaviť ho späť do rady. Hod si na osobnosť. Ak hodí 12 a viac, zastavil si cielu krvácanie a nemusí si ďalej počítať postih za zranenie.
- **Munícia (2)** – Zásobiť sa pred dlhým bojom muníciou sa môže zdať ako poverčivosť. Skutočnosť je taká, že na nedostatok nábojov umrelo príliš veľa ľudí. Munícia umožní ako akciu doplniť muníciu v zbrani na maximum.

napsal Ecthelion²

Doplňky a materiály

HRSTKA: LÉTAJÍCÍ TYGŘI / 飛虎隊

Pro naši hru [HRSTKA](#) připravujeme rozšíření „Létající tygři“, které se soustředí na 1. Americkou dobrovolnickou skupinu (AVG), známou právě pod jménem „Létající tygři“ (čínsky „fēi hǔ duì“). Ta během druhé světové války létala v Barmě a jižní Číně a byla složena z amerických stíhacích letců, kteří s tichým souhlasem americké vlády bojovali v řadách čínského letectva proti japonské agresi. Rozšíření by mělo nabídnout příběhovou kampani s misemi založenými na autentických misích, které skupina skutečně odlétala, a vzdušných soubojích, které vybojovala, v prostředí mystického Orientu.



Protivníky hráčů a jejich pilotů z řad AVG je nový nepřítel – Japonské císařské armádní letectvo, které se výrazně odlišuje od protivníků, se kterými se spojenečtí piloti setkávali v Evropě a Severní Africe. Chtěli bychom vám nabídnout náhled na tohoto nového protivníka, nová pravidla, která tato strana má a jednu japonskou stíhačku.

Japonské císařské armádní letectvo

(Dai-Nippon teikoku rikogun kókútai)

Japonské letectvo zahájilo válku s velice kvalitními piloty, jejichž výcvik trval téměř 30 měsíců a každý z nich měl nalétáno 400 hodin (mnohem více než spojenečtí piloti). S narůstajícími ztrátami ale jejich výcvikový program nebyl schopen dostatečně rychle trénovat náhrady a kvalita nově příchozích pilotů prudce klesala. Nad Barmou a jižní Čínou se ale spojenečtí piloti setkávali s elitními piloty a veterány války v Číně (která v době útoku na Pearl Harbor probíhala už tři roky).

Organizace

Základní bojovou jednotkou císařského armádního (ale i námořního) letectva byla *Hikō Sentaj*, zpravidla zkracována pouze na **Sentaj** („Letecká bojová skupina“). Velel jí zpravidla *Šho-sa* (major) nebo *Ču-sa* (podplukovník). *Sentaj* stávala ze tří **čútaj** (letek),



kterým velel *Tai-i* (kapitán). Každou čútaj tvořily tři **šótaj** (roje), každý o 3 letounech. Spolu s rezervními letouny a velitelským rojem měla *Sentaj* zpravidla bojovou sílu 45 stíhačů (v případě stíhací letky), nebo 30 bombardérů (pro bombardovací letku).

Dvě nebo více *Sentaj* (často jako stíhací skupina, bombardovací skupina, nebo skupina pozemní podpory) tvořily společně **Híkodan** (obdobu křídla v USAAF), kterému velel *Tai-sa* (plukovník). Dva až tři *Híkodany* pak tvořily **Híkošidan** (Leteckou divizi), které velel generál.

V jihovýchodní Asii byla proti Malajsii nasazena 3. *Híkošidan* pod velením generála Mičio Sugawary a tři vyčleněné *Sentaj* z 5. *Híkošidetu* generála Hidejoši Obaty (ta byla mezitím nasazena proti Filipínám). Až do 23. prosince 1942 se nad Rangúnum neobjevila žádná japonská letadla, díky odporu, který kladli britští obránci v Malajsii. Teprve, když se tam situace obrátila v japonský prospěch, mohl generál Sugawara

přesunout část sil na barmskou frontu. S obsazením Malajsie a Singapuru v polovině ledna se pozornost 3. *Hikošidanu* přesunula k Nizozemské východní Indii a zbytek 5. *Hikošidanu* (který se po nasazení na Filipínách přeskupil na Taiwanu) se přesunul na thajská letiště a připojil se ke svým zbylým *Sentaj*, aby zahájil hlavní leteckou ofenzivu proti Barmě.

Taktika

Šótaj (tři letouny) využívala formace tří strojů podobné „formaci V“, kterou používaly v té době i jiné státy – v podobě jednoho vedoucího stroje a dvojice *wingmanů*. Japonská verze ale byla více flexibilní, než standardní „formace V“. Oba doprovázející letouny si držely větší odstup od vedoucího stroje a mohly flexibilně proměňovat formaci. Japonští piloti trénovali dlouho a tvrdě, aby zvládli formaci a dokázali ji držet i během zuřících bojů. Někteří dokonce tvrdili, že si vyvinuli *išin denšin* (šestý smysl) pro to, co udělají ostatní piloti a dokázali létat s mistrovskou synchronizací. Taková souhra ale vyžadovala dlouhý trénink a zkušenost. Jinak byla formace tří letounů spíše na překážku, než ku pomoci, a piloti měli co dělat aby ji v souběžích udrželi.

V boji používali Japonci i větší formace – celá *čútaj* (tedy tři *šótaj*) mohla společně letět ve formaci v podobě velkého V. Dvojnásobná formace (tedy 18 letounů) se nazývala *dajtaj*, ale její udržení v boji (navíc často bez rádií, viz níže) byla v zásadě nemožná.

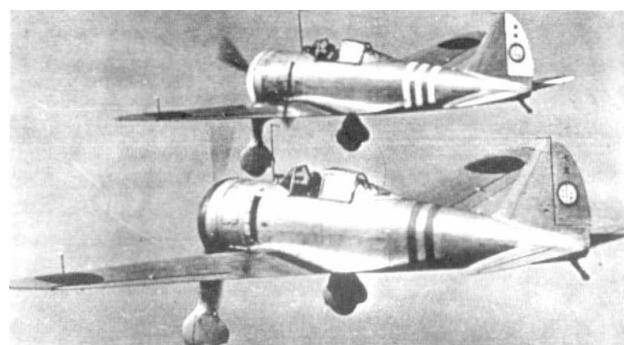
Dorozumívání

Bombardovací a průzkumné letouny využívaly zpravidla radiotelegrafu, kterým se dorozumívali za pomoci Morseovy abecedy. Něco takového ale nebylo přijatelné pro rychlý souboj stíhačů a proto už ve třicátých letech začali Japonci do letounů montovat rádia. Byly ale poruchové a často se stávalo, že během misí nefungovaly a posádky se musely nezřídka obejít bez nich. Některé jednotky je pak úplně odstranily, aby odlehčily letouny. Piloti se postupně stali mistry v dorozumívání za pomocí ručních signálů, kývání křídly a dopředu domluvenými významy z kokpitu vystřelených různobarevných světlíků, stejně jako zmíněného šestého smyslu pro to, co udělají ostatní.

Akce

Japonští piloti mají k dispozici dvě nové akce:

- **Sanbutaj** (angl. „sanbutai“, jap. „trojice“)
Jak bylo zmíněno výše, japonští piloti létaли nikoli ve dvojicích (jak umožňuje běžná



akce *wingman*), ale ve trojicích. Nemohou tak použít základní akci *wingman* z hlavní knihy, namísto toho mají k dispozici akci *sanbutaj*.

Až dva piloti mohou zvolit tuto akci, aby doprovázeli jeden vedoucí stroj (celkem tři letouny, z nichž 2 dávají akci *sanbutaj*, tak vytvoří jednu *štotaj*). Vedoucí letoun může provádět své vlastní akce, zatímco ho oba piloti s akcí *sanbutaj* jej kryjí. Akce (stejně jako u akce „*wingman*“) trvá pouze jedno kolo. Pokud chtějí piloti udržet formaci dlouhodobě, musí dávat tuto akci opakovaně.

Pokud se vedoucí pilot zavěsí za protivníka a má přitom za sebou členy své *štotaj* (piloty, kteří dávají akci *sanbutaj*), pak má bonus ke střelbě +4 (+2 za každý stroj, s bonusem za zavěšení a oba doprovodné letouny celkem +9). Pokud se pilot zavěsí za stroj, který má za sebou doprovodné letouny, má naopak střelbu sníženou o 2 za každý stroj (takže v případě obou letounů nikoli bonus za zavěšení +5, ale jen +1), protože musí hlídat celkem tři stroje (nejen jeden).

Stíhací letoun i bombardér mohou mít dva letouny, které jej doprovázejí (a společně tvoří *štotaj*). V případě bombardéru nedávají doprovázející letouny bonus na střelbu, pouze snižují bonus ke střelbě útočníka, který se za něj zavěsí.

Pokud piloti doprovázejí vedoucí letoun, který získává výšku, získávají jejich

stroje také žeton výšky (jako by stoupali sami). Stejně tak, pokud je pilot zavěšený za protivníkem, který získává výšku, obdrží také žeton výšky, protože se drží těsně za ním. Pokud naopak wingman následuje letoun, který využívá (a tedy ztrácí) výškový žeton (a má výškové žetony vlastní), pak žádný neztrácí.

- **Džibaku** (angl. „jibaku“)
„Tennó heika banzai!“

Od japonských pilotů se očekávalo, že pilot s poškozeným strojem zemře ve stylu samurajské tradice – když narazí do nepřátelského letounu, lodi nebo jiného cíle... a vezme s sebou kolik nepřátel, kolik jen může. Pokud japonský letoun **vypotřeboval veškerou svou munici**, případně **je poškozen** a hrozí, že nemůže dokončit misi, může se pokusit vrazit vlastním letounem do protivníka a zničit tím oba stroje. V takovém případě se výsledek této akce rozhodne dvěma hody na Pilotáž – japonský pilot má při nich postih -2 a napadený pilot proti němu hází svou Pilotáž. V případě, že japonský pilot v obou hodech neuspěje, pak mu protivník unikl a navíc nedokázal vyrovnat kolizní kurz a rozbil se s letounem o zemi. Pokud uspěje v jednom hodu, pak částečně uspěl a za cenu zničení vlastního stroje poškodil protivníka (protivník dostává 1 Poškození). V případě, že japonský pilot uspěje v obou hodech, byly zničeny oba letouny.

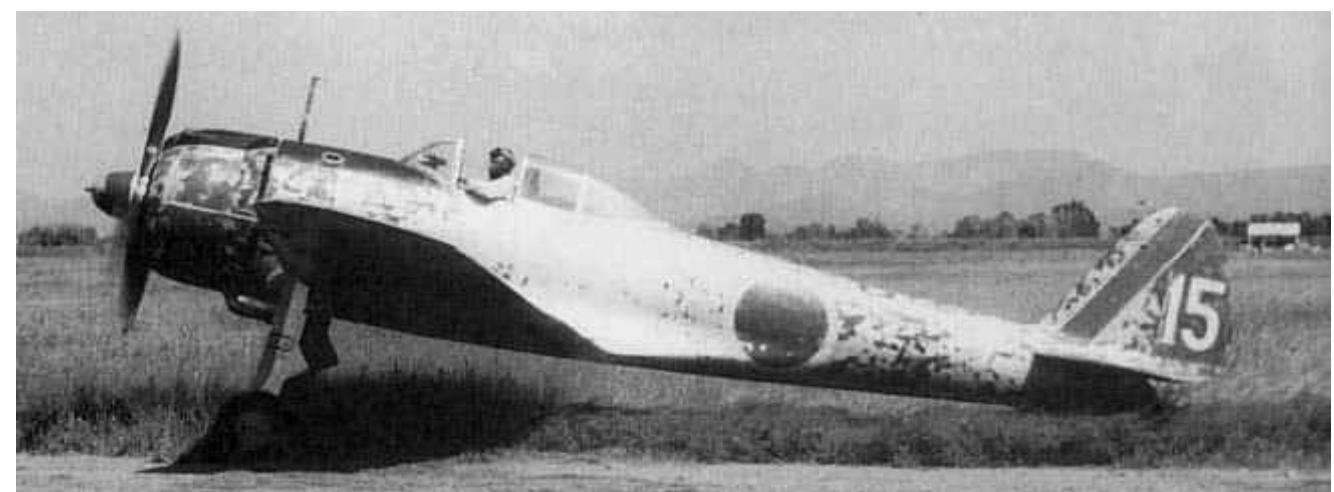
Letadla (stíhačky)

Nakadžima Ki-43 Hajabúsa (v japonštině „So-kol stěhovavý“) / spojenecké označení „**Oscar**“

Jednomotorový stíhač, který startoval z pozemních základen, a hlavní typ stíhacího letounu Japonského císařského armádního letectva během druhé světové války (první operační nasazení v říjnu 1941). Bylo jím vyzbrojeno celkem 30 sentají a 12 nezávislých čútají. „Oscar“ byl mezi piloty velice oblíbený pro svou manévrovatelnost a příjemné řízení. Byl velice obratný a dokázal snadno vymaněvrat protivníky, měl ale stejně slabosti jako jeho předchůdce Ki-27 „Nate“ a jeho námořní obdoba A6M „Zero“ – slabé pancéřování a absence samouzavíracích palivových nádrží způsobovala těžké ztráty v boji, navíc výzbroj pouhých dvou kulometů se ukázala jako nedostatečná proti těžce pancéřovaným spojeneckým letounům.

Zvláštní pravidla:

- Letoun má 10 čtverečků munice.
- **Obratný** – Letoun je velice obratný, má bonus **+2 na Pilotáž**.
- **Slabá výzbroj** – Letoun je vyzbrojen pouze dvojicí kulometů a škody způsobené nepříteli často nejsou vážné. Má postih **-2 na Střelu**.
- **Snadno hoří** – Letounu chybí pancéřování a je velice křehký. Pokud bylo výsledek úspěšného hodu, který jej poškodil sudé (japonsky čó), pak je letoun sestřelen. Pokud je sudé (japonsky han), pak pouze získa poškození jako obvykle.



DRAKKAR

INTERNETOVÝ SBORNÍK ČLÁNKŮ O RPG HRÁCH

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz

Zapojte se do přípravy dalšího čísla v našich diskuzích.

REDAKCE

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora

Redaktoři: „Ecthelion²“, Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková

Korektury: Jakub „boubaque“ Maruš

Design a sazba: Jakub „boubaque“ Maruš || Obálka: „Ecthelion²“

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

