



DRAKKAR ©

VZDÁLENÝ TŘPYT

HVĚZD

číslo 19. – duben 2010

Obsah

2 Úvodní slovo

Jakub „boubaque“ Maruš

Téma čísla

4 Ohromné vesmírné bitvy

Ecthelion²

9 Ohromné planetární bitvy

Ecthelion²

13 Malí zelení mužíci. A kto ešte?

Ján „Crowen“ Rosa

15 Pod palbou aneb military SF

a RPG

„Jarilo“

20 Skryté světy – Nullaqua

„Aljen“

Mimo téma

23 Tvorba a príprava NPC pre hru II

Ján „Crowen“ Rosa

Recenze

28 Pred dávnymi vekmi v preďalekej galaxii

Peter „Peekay“ Kopáč

32 Vetřelci ještě po mnoha letech „Argonantus“

Deskové hry

41 Star Wars – Escape from the Death Star

Petra „Baelara“ Kopáčová

45 Zahrajte sa s nami: Hry pre (práve) dvoch hráčov

Petra „Baelara“ Kopáčová

Úvodní slovo

Vážené čtenářky, vážení čtenáři,

devatenácté číslo Drakkaru, které právě čtete, je vlastně vydáním jubilejným. Snad se zdá, že jsme si za jubileum vzali jakési podivné číslo, ale uvědomíme-li si, že Drakkar je dvouměsíčník, pak je nasnadě, že devatenácté číslo vychází přesně po třech letech od vydání čísla prvního. Jistě, přesně tři roky od vydání prvního čísla vyšlo žertovné aprílové číslo, v němž jste se mohli pocvičit v latině na textech velikánů latiny klasické, středověké i biblické. Doufáme ale, že nám tento drobný úskok, jenž nám umožnil mírně posunout vydání tohoto čísla, odpustíte.

Z obálky jste zřejmě již poznali, že tématem devatenáctého Drakkaru je „vzdálený třpyt hvězd“. Ano, časopis Drakkar po třech letech konečně patří ke hvězdám! (...víte, že sloveso „patřit“ má i význam „hledět“?)

Co tedy můžete v tomto hvězdném čísle nalézt? Sešlo se nám celkem deset článků, a jeden lepší než druhý. Některé z nich přišly od autorů ve dvojicích a také díky svému společnému tématu se dají označit za dvojčánky:

Otázku vesmírných bitev s nádechem žánru space opera a jejich zapojení do RPG řeší ve dvojici článků *Ohromné vesmírné bitvy* a *Ohromné planetární bitvy* autorská dvojice Ecthelion². Článek s podobnou tématikou, ale pojatý více obecně, připojuje Jarilo v článku o military SF, upozorňuje na nejdůležitější prvky vojensky pojaté hry v žánru sci-fi a přidává inspirační zdroje pro hru.

Najdete zde také pokračování či doplnění Crowenova článku o cizích postavách z minulého čísla, tentokrát je zaměřeno mimojiné na nenásilné zapojení cizích postav do hry. Druhým Crowenovým článkem na téma cizích postav v tomto čísle je stručné představení možností, které mají vypravěči k dispozici, nechťejí-li své hráče ve vesmíru konfrontovat pouze s malými zelenými mužíky.

Třetím „dvojčánkem“ je již tradiční Baelařino představení deskových her – v rubrice *Zahrajte sa s nami* představí čtyři hry pro (právě) dva hráče. V souladu s tématem čísla se také dozvím něco o hře z prostředí Star Wars – budeme v ní prchat z Hvězdy smrti.

Hvězdným válkám se věnuje i Peekayova recenze hry *The Star Wars RPG*, v recenzované inkarnaci již téměř dvacet let staré, přesto stále přitažlivé.

Na konec jsem si nechal příspěvky pánů s přezdívками začínajícími na „A“. Aljenovo představení světa Nullaquy, civilizace uvězněné v kráteru vyplněném prašným mořem, je inspirativním čtem, ale i praktickou inspirací pro RPG. Argonantův rozbor filmové tetralogie Vetřelců, se zaměřením na vetřelce samotné, pak je ne analýzou izolovaného jevu světové kinematografie, ale rozkrytím úspěchu vetřelce jako monstra v rámci celého hororového žánru.

Možná si říkáte, že jsem mohl vyplchnout pouze ty nejzajivější články, a ostatní jen letmo zmínit, ale to jsem bohužel nemohl. Ne bohužel, díky bohu! Tohle číslo je vážně natřískané, tak už se

nezdržujte narychlo psaným úvodníkem a pustte se raději do následujících promyšlených a umně konstruovaných článků... ;-)

U dalšího čísla se na shledání těší

Jakub „boubaque“ Maruš

Drakkar je internetový sborník článků o RPG hrách, založený na jaře 2007. Každé dva měsíce veřejně vyhlašujeme téma příštího čísla a vyzýváme vás, čtenáře, abyste nám posílali své články. Ty poté podrobíme korekturám, zasadíme do slušivého kabátku a vydáme jako PDF dokument.

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

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



TÉMA ČÍSLA

VZDÁLENÝ TŘPYT HVĚZD



Ohromné vesmírné bitvy

napsal Ecthelion²

Tento článek se snaží popsat způsoby, jak ve hře pracovat s mohutnými kosmickými bitvami, které jsou neodmyslitelnou součástí nejen žánru Space opery (pro který je článek napsaný). Snaží se nabídnout inspiraci pro hraní takové velké a báječné bitvy z různých pohledů.

Space opera jako žánr

Space operu není jednoduché definovat, protože tímto názvem jsou označovány různé druhy a přesné hranice tohoto vymezení jsou trochu nejasné. Přesto je to část sci-fi (vědeckofantastické literatury), která představuje příběhy a dobrodružství zasazená do budoucnosti a hlubokého vesmíru. Obecně vychází z future war fiction, takže zahrnuje často rozsáhlé konflikty mezi protivníky, kteří ovládají mocné technologie nebo zbraně. Velký formát je pro Space operu typický – nejde o žádné pižlání, v sázce je mnoho a na jedinci může záviset budoucnost celého univerza. Zuřivé bitvy mohutných armád plné výbuchů a zářících střel; střety ohromných kosmických flotil v prázdném vesmíru, kde zničené lodě umírají v nepřirozeném tichu; možnost vydat se tam, kam se ještě žádný člověk neodvážil a prozkoumat celý neznámý vesmír; romance a láska mezi hvězdami přesahující čas a rozměr... to je Space opera.

„... barvité, dramatické a velkolepé sci-fi dobrodružství ... většinou zaměřené na sympatickou, hrdinskou ústřední

postavu a příběhovou akci, většinou zasazené do relativně vzdálené budoucnosti ve vesmíru nebo na cizích světech, charakteristicky optimistického tónu. Často se zabývá válkou, pirátstvím, vojenskými ctnostmi a akcí velmi velkého měřítka s velkými sázkami.“ (David G. Hartwell a Kathryn Cramer, antologie Space opera, 2006)

Žánr je v mnoha ohledech dost blízký pulpu, kdy nezáleží tolik na tom, jak vlastně fungují laserové paprsky ve vesmíru nebo dle jakého principu fungují cesty hyperprostorem. Důležité většinou je, že létající laserové paprsky vypadají ve vesmíru efektně a cesty hyperprostorem se nám hodí do hry. Pokud jde o vědecké vysvětlení... často si jím nejsou jisti ani vědci, tak proč bychom měli my? Vše, co mnohdy potřebujeme, je vědět, jak tuhle zbraň použít,

protože hordy strašlivých nepřátel se ženou k našim zákopům a pozicím.

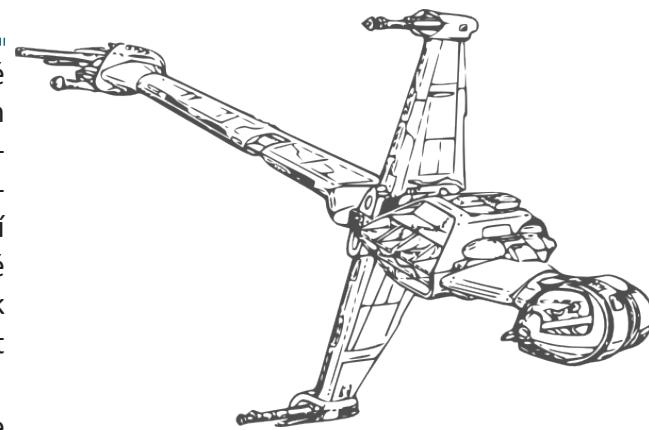
„Důležité je, že létající laserové paprsky vypadají ve vesmíru efektně a cesty hyperprostorem se nám hodí do hry.“

Mohutné vesmírné bitvy

Ve vesmíru se stále odehrávají drobné šarvátky, střetnutí a souboje, do kterých se zapojuje několik málo lodí nebo stíhaček. Takové bitvy jsou pro hráče poměrně dobře uchopitelné. Trochu obtížnější jsou ale bitvy masivních rozměrů, které ke Space opeře neodmyslitelně patří. Jak je ale uchopit? Pokusím se níže nastínit nějaké možnosti, jak s nimi pracovat...

V mrazivých pustinách vesmíru se tak spolu v zuřivých bitvách utkávají flotily znepřátelených stran. Tato střetnutí se odehrávají na ohromných prostranstvích v nezměrném kosmu a nezřídka jsou do nich zapojeny desítky lodí na obou stranách. Většina představ vesmírných bitev z velké části vychází z „mokrých“ bitev pozemského námořnictva, které jsou upravené pro třetí rozměr (jenž ale na druhou stranu zase tak velkou roli nehraje, protože jeho popsání

a zapojení do hry je obtížné). Máme tak stále staré dobré bitevní lodě s mohutnými kanony a laserovými děly, které jsou



schopné způsobit mezi nepřátelskými loděmi strašlivou zkázu, letadlové lodě, z nichž startují stíhačky, bitevníky a torpédonosné letouny, stejně jako křižníky, torpédoborce a další lodě určením velmi blízké našim starým známým. Na bojové lodi samozřejmě připadá doprovodná a zásobovací flotila tankerů, transportních lodí, lodí opravárenských a nemocničních. Tato eskortní flotila, která sama má minimální bojovou hodnotu, udržuje celý bitevní svaz v provozu. Bez téhoto lodí by eskadra nemohla fungovat, proto jsou na její ochranu vyčleněny značné síly a její zničení je jedním z prvořadých úkolů. Do bitvy pak mohou vstupovat

vnější vlivy jako meteorické roje, orbitální opevněné stanice, minová pole, hvězdné mlhoviny snižující dosah skenerů, přítomnost nějaké hvězdy nebo planety měnící gravitaci, hvězdné erupce nebo podobně.

Lodě gigantických rozměrů, které jsou montovány ve vesmíru a stráví tam celou svou dobu existence, protože nejsou schopny přistát na planetě, nesou stará jména a erby. Všechny se ježí těmi nejsmrtonosnějšími zbraněmi, kterými jejich civilizace disponuje, a jsou mohutně pancérovány. Stíhače a bitevníky startují vstříc bitvě a menší lodě postupují do palebných pozic, aby podpořily hlavní útok. Postavy jsou zde jen jedněmi z tisíců nebo desetitisíců mužů a žen, kteří se boje účastní. Jak ale mohou takovou bitvu ovlivnit? Co vlastně mohou dělat? Mohou vůbec nějak přispět k vítězství nebo prohré?

Když je na všech lodích vyhlášena bojová pohotovost a sirény vyzývají k zaujetí bojových pozic, je toho hodně, co můžou hrdinové příběhu dělat.

Tyto bitvy jsou obrovské co do rozsahu, proto není třeba, aby postavy

zůstávaly pohromadě. Naopak, často je mnohem výhodnější se rozdělit a využít jejich různých talentů v odlišných koutech bojiště. Každá z postav tak může mít vlastní „arénu“ v níž vítězstvím nebo prohrou přispěje k celkovému výsledku. Pomytné arény nejsou hermeticky oddělené, jsou součástí jediné bitvy a tak se navzájem mohou ovlivňovat (rozhodnutí nasadit všechny zálohy proti vlajkové lodi protivníka sice může vést k jejímu zničení, ale další hráč pak musí bránit svou lodě proti velké přesile, protože nejsou lodě, které by jeho ohrožený úsek posílily). Zkušený Vypravěč může mezi dramatickými

scénami stříhat, vytvořit napjatou scénu („*Bravo alfa charlie! Bravo alfa charlie!* Nahoře na šesti hodinách se na nás hrne strašná smečka nepřátele! Jsou jich mraky!

„*Velitel, další dvě letky nám odřezávají cestu zpět!*“), přesunout se vedle a vyhodnotit ji později... čímž se zvýší napětí. Navíc mohou výsledky z okolních arén mít přímý vliv na vypjatou situaci („*Pane, podle hlášení je naše černá letka odříznuta a čelí silnějšímu protivníkovi.* „*Pošlete jim na pomoc třetí eskadru zálohy, průlom v této oblasti by znamenal katastrofu!*“).

Může to být podobné, jako skill challenge v DnD 4e, kde Vypravěč vyhlásí, že pro úspěch potřebuje tolík a tolík úspěchů (a maximálně tolík a tolík neúspěchů). Postavy hráčů se pokusí udělat, co je v jejich silách a ve svých arénách postupně mohou získat vítězství nebo prohry, které pak přímo determinují výsledek bitvy. Podle toho, co dobře ovládají, se mohou v žaru bitvy ocitnout na mnoha různých místech. V kosmických bitvách není prostor jen pro bledé námořní kapitány, kteří celý svůj život prožili ve vesmíru, ale i pro další postavy.

Možnosti postav se z velké části odvíjí od toho, jak vysoko stojí v řetězci velení své strany.

a) Pokud jsou postavy pouhými pasažéry, nezařazenými nebo nízko postavenými vojáky, pak jsou jejich možnosti omezeny v podstatě jen na lodě, na které se nacházejí. Mohou podávat munici, pálit z děl, posadit se za některý z protiletadlových kanonů a snažit se sestřelit nalétávající stíhače, zapojit se do hašení požárů, evakuace ohrožených úseků, kde selhává podpora života, opravovat





selhávající zařízení, vypořádat se s výpadkem umělé gravitace nebo se zapojit do obrany lodi v případě abordáže (zahákování lodi). V takové chvíli propukne boj přímo na palubě a obránci musí ubránit sály a korytáře lodi, stáhnout se na poslední chvíli, když je odřízne obsazení jiné chodby a rvát se o život v klaustrofobickém bludišti šachet, ventilačních chodeb a strojního zařízení. Mohou podniknout protiútok na nepřátelskou palubu, odříznout výsadek, zničit významná zařízení na lodi, motory, těžká děla, obložit nepřátelské energetické jádro výbušninami a zdálky poslat celou lod k čertu nebo ji naopak dobýt, obsadit a použít proti nepříteli. V případě nenávratného poškození lodi se musí včas probojovat k záchranným modulům, připoutat se a rychle se vzdálit dostatečně daleko.

b) Pokud má vyšší postavení, pak mohou převzít velení některé

z lodí a v rámci rozkazů s omezenými zdroji zatlačit nepřítele a zničit jeho lodi. Koordinovat palbu větších kanonů, vklínit se mezi nepřátelské lodě, proniknout sestavou a obrátit hlavně proti transportním letounům a letadlovým lodím, stejně jako řešit těžké poškození lodi, muset rozhodnout o hermetickém uzavření některých částí lodi nebo o ústupu z bitvy či nasměrování rozpadajícího se vraku do cizí lodi, kterou vezme s sebou do zapomnění v závěrečném aktu vzdoru.

Postavy mohou také ovládat bojové sondy nebo nasednout do stíhače nebo bitevníků a startovat s palubními stroji do zteče. Ve volném vesmíru musí odvracet útoky nepřátelských torpédonosných strojů (bombardérů/nosičů raket nebo podobných zbraní schopných uškodit velkým lodím) na vlastní lodě, střetnout se s nepřátelskými stíhači v šíleném

zápasu mezi mohutnými koráby a ohněm výbuchů, vytvořit místo vlastním torpédonosným strojům a ochránit je před nepřátelskými stíhači, vést zteče skrz protiletadlovou palbu velkých lodí nebo svést osobní souboj s nepřátelským esem (které létá na charakteristickém stroji nebo má unikátní kamufláž, stejně jako hrozivou pověst). S poškozeným letounem a mrtvým zadním střelcem neochvějně znova a znova útočit na ochabující nepřátele nebo se snažit s rozpadajícím

se strojem dostat se zpět na mateřskou loď či po jejím zničení na nejbližší planetu s dýchatelnou atmosférou, protože zásobníky kyslíku docházejí a motor vynechává.

V takovém případě je ale jejich pohled na bitvu stále omezený. Nemusí chápát celkovou strategii admirála, vědět, proč podniká kroky, které podniká. Klidně je může využít jako lákadlo do pasti nebo je obětovat, pokud to pomůže

„Na hráčích je, aby rozhodli, kdy bojovat do konečného vítězství, at' stojí, co stojí, a kdy stáhnout vlastní síly a uchovat je pro rozhodující střet..“

vyhrát bitvu. Postavy mohou zvítězit ve své části bojiště, ale jinde bude jejich strana poražena, oni budou muset stejně ustoupit a jejich oběti a snaha tak mohou vyjít vniveč.

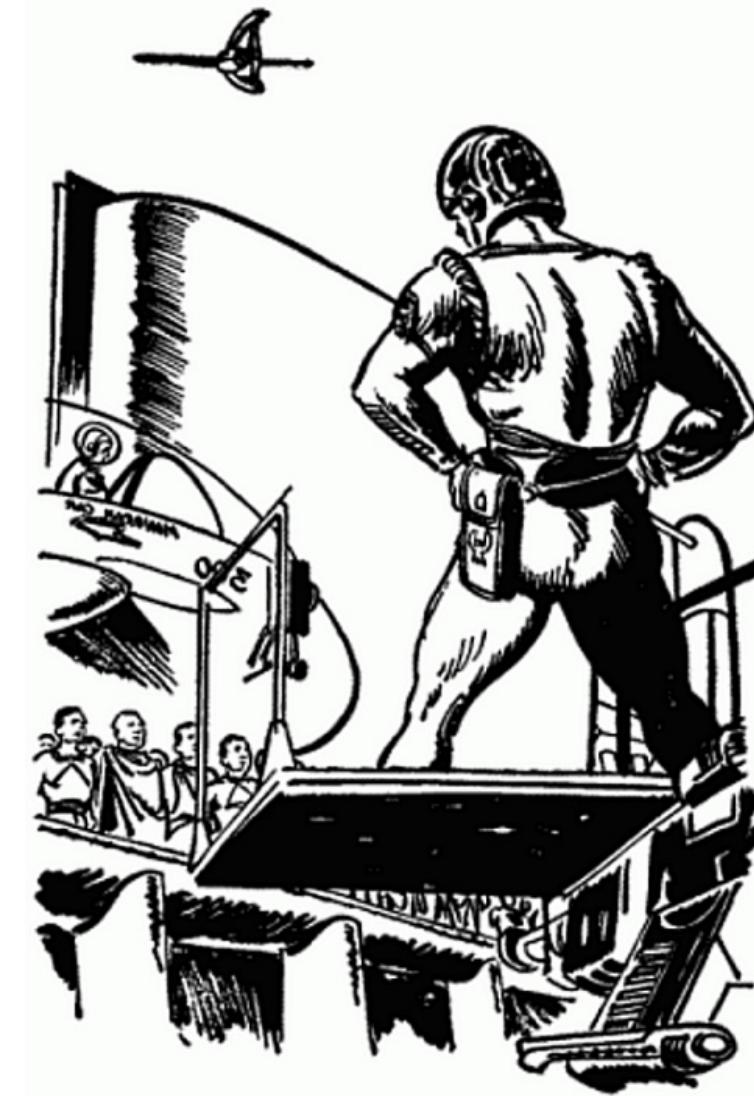
c) Pokud zastávají nejvyšší pozice ve velení (admirálské, velkoadmirálské), pak se mohou zapojit do celkového velení bitvy a dát k dobru své vůdcovské schopnosti a znalosti. Strašlivá zodpovědnost nejvyššího velení pak dopadá na jejich bedra, když musí koordinovat útoky eskader a flotil, rozdělovat zálohy, vypořádat se se zradou některého z velitelů, zbabělým ústupem několika lodí nebo mnoha vnějšími faktory. Musí mít na paměti dlouhodobé horizonty a mít na mysli nejen tuto bitvu, ale i další tažení – proto prohra, kdy se jim podaří stáhnout z porážky jádro flotily a uchovat si své vycvičené posádky i drahé lodě, nemusí být žádnou pohromou. Může ale znamenat ztráty obydlených systémů, které vydá všanc rabování a vraždění protivníka. Na hráčích je, aby rozhodli, kdy bojovat do konečného vítězství, ať stojí, co stojí, a kdy stáhnout vlastní síly

a uchovat je pro rozhodující střet. Pracují zde s celými letkami, křídly, sbory a eskadrami. Na jejich slovu budou záviset životy desetitisíců a mohutní titánoví behemonti prázdnot kosmu vyrazí do boje na jejich pokyn.

Závěr

Ohromné bitvy ke Space opeře prostě patří. Není jednoduché je uchopit, ale doufám, že jsem nastínil některé způsoby, které se k tomu dají použít. Nebojte se proto tyto prvky ve své hře využívat, protože jinak se v tomto žánru ochuzujete o velké a dramatické scény a příběhy ... a to by byla škoda.

Přeji vám hodně zdaru při hře a děkuji, že jste se dočetli až sem.



TÉMA ČÍSLA

napsal Ecthelion²

Ohromné planetární bitvy

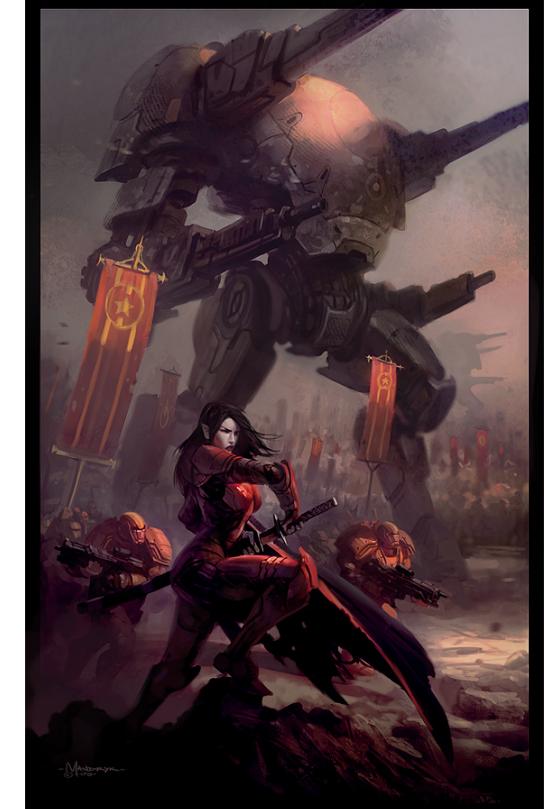
Na článek o rozsáhlých kosmických bitvách pro Space operu navazují masivní bitvy o planety, které rozhodnou o osudu války. Pokouší se přinést inspiraci a náměty, jak takové bitvy pojmit a hrát.

Když na noční obloze nad zákopy náhle jako nová hvězda zazáří jasný bod, který osvítí celé nebe a opět pohasne do tmy, v kosmickém prostoru nad bojujícími byla zničena jedna z lodí. Celá její posádka pravděpodobně zahynula s ní. Tam nahoré v mrazivém prázdnou boj pokračuje, ale pro ty na zemi se tím v tuto chvíli nic nemění. Protože i na planetě probíhá strašlivá válka hrozivých rozměrů, kde mezi výbuchy bojují a umírají mladí muži i ženy.

Boje o planety jsou klíčové pro vítězství ve válce. Pokud jedna strana ovládne vesmír, pak sice může planetu odříznout od zdrojů, orbitálním bombardováním zničit její města, důležité pozice a srazit ji na kolena, ale nikdy ji nemůže porazit nebo ovládnout. Tady přichází na řadu invaze na planetu a tvrdé boje pro její dobytí nebo naopak obránění. Obě strany mají většinou k dispozici vlastní zázemí hustě obydlených planet, ze kterých mohou rekrutovat velké armády. Obránci naproti tomu mohou povolat do zbraně velkou část obyvatelstva (mají tu výhodu, že svoje oddíly na rozdíl od útočníka nemusí přesouvat vesmírem)

a případně ještě obranu posílit rozmístěním vlastních mimoplanetárních posil. Bojovat o ni tak mohou na obou stranách obrovité síly, čítající statisíce nebo i miliony vojáků, podpořených bojovou technikou. Po boku pěšáků jedou do boje obrněné transportéry vřící prach, mohutné tanky rozsvěvají smrt a hrůzu mezi nepřátelskými řadami, rychlé antigravitační motorky sviští vpřed, zatímco nad bojujícími se tyčí mohutní oceloví behemonti a kráčející roboti a letouny se střetávají ve smrtícím zápase. Je slyšet hřmění děl, výbuchy a výstřely z toliku pušek, že jednotlivé zvuky se slily v jeden smrtící rachot. Orbitální děla lodí rozsvěvají zkázu na zemi, sonické tanky postupují dopředu, aby se rozmístily, a děla společně s vrhači raket vytvářejí palebnou přehradu.

Kosmický prostor je z hlediska meziplanetární války stále velice důležitý, protože bez získání kosmické nadvlády a ovládnutí prostoru kolem planety nemůže dojít k pokusu o vylodění a ovládnutí planety. Orbitu planety musí útočník stále držet proti pokusům obránců prorazit blokádu a zásobit planetu zásobami

Zdroj: conceptart.com

a čerstvými posilami, stejně jako pro zajištění vlastních zásobovacích cest. Pokud ji ztratí, jsou jeho vlastní invazní oddíly odříznuty od zásob, vystaveny



Zdroj: sparth.com

bombardování z kosmu a musí čelit přesile pozemních sil, které sem mohl obránce dopravit. Vítězství na zemi tak nelze dosáhnout bez vítězství ve vesmíru.

Průběh pozemní kampaně

Než útočící armáda přistoupí k samotné invazi, zahájí většinou intenzivní bombardování obraných pozic, stanovišť pozemní obrany a protiletadlových děl a systémů, které by mohly ohrozit invazní oddíly. Tím sice obránce získá nějaký čas na přípravu, útočník si ale zajistí pozice pro invazi. Planety jsou obrovské a vylodit se je možné v podstatě kdekoliv, často mimo dosah obrany. Útočník ale nemůže jít příliš daleko, protože pak by jeho vojáci uvázli v zemi nikoho, kampaň by se protáhla a hrozilo by, že nepřátelé dají dohromady flotilu, se kterou by uvolnili obklíčení planety. Velitelé útočícího vojska potřebují dosáhnout vítězství co nejdříve, protože čas pracuje proti nim. Proto se často vylodují kryti vlnami stíhaček a bombardérů (které dočasně neutralizují nepřátelské síly v oblasti a zajistí, že se mezi transportními letouny neobjeví roj po zuby ozbrojených

nepřátele) v těsné blízkosti hlavních operných pozic obránce a vylodění se okamžitě mění v masivní bitvu. Ta může být i rozhodující, pokud některá ze stran utrpí příliš velké ztráty, vylodující se lodě se dostanou do pásmu připravených protiletadlových kanonů nebo se útočníkům podaří prorazit, zajistit předmostí a dobýt operné pozice. Vylodění je často kritickou fází, která se může stát vítězstvím nebo strašlivým masakrem. První vlny jsou často složené z elitních jednotek, specializovaných pro takovou roli (námořní pěchota, vesmírní mariňáci).

Obránce nemůže bránit celou planetu. Musí soustředit své síly k obraně nejkritičtějších míst, největších měst, zdrojů nerostných surovin, továren zbraní a kosmodromů. To jsou ty části, pro které je planeta dobývána – hlavní výrobní kapacity, hlavní zdroje, kde je často soustředěna velká část obyvatel. Ostatní části, vesnice, malá městečka a řídce

zalidněné oblasti, jsou často ponechány v podstatě bez obrany (protože obránce si nemůže dovolit tříštit síly). Obrana operných bodů bývá opřena o pevnosti

nebo pevnostní systémy, narychlo vykopané řady zákopů, ostnatých drátů a minových polí, stejně jako podzemních katakomby a pevnosti, které slouží jako ochrana před orbitálním bombardováním.

„Obránce nemůže bránit celou planetu. Musí soustředit své síly k obraně nejkritičtějších míst.“

Pokud se invazní armáda úspěšně vylodí a podaří se jí odrazit protiútoky obránců a udržet předmostí, může začít s přísunem dalších posil a techniky, které zatím čekají v transportních lodích na orbitě planety. Celá kampaň pak pokračuje sérií bitev, ve kterých se invazní oddíly snaží rozbít nepřátelskou armádu, dobýt města a operné body. Pokud se jim to podaří, pak je planeta v podstatě dobyta (a to i pokud nepřítel nekapituluje). Útočník ovládl důležité pozice a i pokud se zbytky nepřátel stáhnou do neosídlených oblastí, horských pásem, džunglí

nebo ledových plání, aby se přeskupily, může stáhnout většinu invazních jednotek (které nezřídka ihned směřují do další bitvy) a ponechat pouze menší síly, aby držely dobyté části.

Pokud se obránci planety nevzdají, často se boje změní na vleklou záškodnickou válku. Poražené síly nemají dost prostředků na to, aby se odvážily větší bitvy, proto se soustředí na bleskové nájezdy, sabotážní akce, přerušování komunikací a ničení důležitých instalací. Snaží se znepokojovat nepřítele, zabránit mu, aby opevnil pozice, kterých dosáhl

a prohlásil je za své. Většinou se spolehají spíše na utajení než na hrubou sílu a v případě prozrazení bývá základna opuštěna a síly, které ji bránily, se přesunou jinam. V okrajových oblastech probíhají v podstatě drobné srážky a přestřelky, když se armáda nových vládců planety snaží záškodníky vytlačit z pozic. Trestnými výpravami, perzekucí nebo i vražděním obyvatel, kteří povstalcům pomáhají, výsadky za liniemi a narušováním jejich zásobovacích linií se je snaží vyhledovět a buď donutit ke kapitulaci, nebo zničit.



Zdroj: sparth.com

Zapojení do bitvy

Stejně jako v případě kosmických bitev hráči nemusejí zůstat stranou, ale mohou se (a často i musí, aby uhájili holý život) této mohutné bitvy zúčastnit na některé straně (nebo se jen snažit přežít mezi dvěma mlýnskými kameny). Jejich účast může přímo podpořit nebo dokonce určit vítěze, stejně jako přežití nebo smrt přátel či spolubojovníků. Princip může být stejný jako u vesmírných bitev (sbírání úspěchů a proher v různých arénách a na různých místech bojiště, které pak určí celkové vítězství nebo prohru). Jak se tedy mohou zapojit do bitev? Jak bojovat?

Opět to záleží na jejich postavení v hierarchii některé ze stran.

a) Pokud jsou na nejnižších stupních velení (nebo se ocitnou tváří v tvář nepřítele a uprostřed zuřivého boje, přestože jsou vyššími veliteli), jsou prostými vojáky nebo veliteli malé jednotky, pak mohou často ovlivnit jen své nejbližší okolí. Mohou se svými spolubojovníky popadnout pušky a vyrazit proti opevněným pozicím nepřítele, plazit se v bahně

a mezi výbuchy granátů a palbou prorazit obranu protivníka. Zničit nepřátelský kulomet nebo opevněné hnizdo, proplížit se do týla systémem stok nebo troskami, obsadit a vyčistit zákop, zajmout nepřátelské velení, vyřadit z provozu děla nebo je obrátit proti jejich majitelům. Postupovat krytí za tankem a vzít útokem klíčová nepřátelská postavení nebo naopak s nedostatečnými silami držet poslední obrannou linii, bojovat do posledního náboje a neustoupit ani o píď. Postava může bojovat ve městě ulici od ulice a dům od domu, často v boji zblízka.

Stejně tak může nasednout do tanku, zúčastnit se tankové bitvy, jet v čele útoku, poskytovat podporu pěchotě, drtit odpor pod pásy, střetnout se v duelu s nepřátelským tankovým esem, nebo s tankem, který se ocitl za nepřátelskou linií, prorazit ke svým. Pokud je ocelové monstrum poškozeno nebo zničeno, pak se musí hrdina probít z obklíčení a s pistolí v ruce se opět zapojit do boje (tentokrát jako pěšák). Stejně tak může usednout v kokpitu bitevního robota nebo letounu, který podporuje pozemní

síly. Může být členem speciálních sil, jež mají za úkol likvidaci nepřátelského generála, zajetí klíčových osob, operace za nepřátelskou linií, infiltrace, průzkum, osvobození zajatců, sabotáže nebo podobné operace.

b) Postava může být (nebo se v nouzi stát) velitelem většího vojenského útvaru – praporu, pluku nebo třeba divize. V takovém případě se musí zaměřit na strategii, velet útoku a čelit přesile nepřitele, rozdělovat rezervy a zálohy na kritická místa, naplánovat útok nebo obranu, určit, jak naložit se zdroji, které má k dispozici, žádat o palebnou podporu nebo posílení dalšími útvary. Musí se snažit zachovat sílu své jednotky, minimalizovat ztráty a uchovat si své muže pro další boje. Sama pak může velet z velícího stanoviště, aby měla přehled o situaci a mohla všechno koordinovat nebo si připnout přilbu, nasadit bitevní pancíř a s puškou v ruce vyrazit sama zasáhnout do boje v prvních řadách.

c) V případě, že postava patří k nejvyššímu velení (nebo je dokonce nejvyšším

velitelem zodpovědným za celý průběh pozemní kampaně), pak bude určovat celkovou strategii, další cíle bitev, vyhodnocovat úspěchy útočících nebo bránících armád (přičemž málokdy bude operovat s útvary menšími než divize) a přesunovat síly k různým operačním cílům. To na jejích bedrech bude celková

zodpovědnost, za určení místa vylodení, průběhu tažení, rozhodnutí, která města napadnout a dobýt, kterým se vyhnout, na které pozice zaútočit hned a které později, které nepřátelské instalace jsou nejdůležitější. Ona rozhodne, zda se útočící armáda nejprve pokusí dobýt guvernérský palác nebo kosmodrom, kolik nebo jaké sbory k tomu budou určeny a v součinnosti s vesmírným maršálem bude rozhodovat i o nasazení orbitálního bombardování a vesmírných lodí.

Do bitvy výrazně zasáhne také prostředí planety, ve kterém se bojuje. Bitvy jsou různé v džunglích Edenu III., ledových

pláních a zmrzlých podzemních tunelech Acheronu II., v obřích městech Toru, znečištěných oblastech Nakadu, kde se vojáci musí chránit maskami a ochrannými prostředky, na hladině i v hlubinách oceánového světa Maaru VI. nebo písečných dunách pouštního světa Duuly. Boje se samozřejmě nevedou jen

o obyvatelné planety, ale také o neobývané kusy skal s nedýchací atmosférou, kde se nacházejí nerostné suroviny. Doly a podzemní města tadsarinského pásu, krystalové jeskyně Unthanu, ležající města Naku a další se mohou stát bojiště, stejně jako měsíce nebo velké asteroidy (často je dobytí měsíce určující pro obsazení planety, přirozené satelity planet jsou často proměněny v obranné pevnosti, z nichž mohou obránci ohrozit kosmické lodě útočníka).

Závěr

Dočetli jste se ke konci druhého článku o ohromných a masivních bitvách ve

Space opeře, kterých se vaše postavy mohou zúčastnit. Doufám, že vám oba mohou být inspirací pro použití ve vašich hrách, a že rozhodující bitvy mnoha milionů mužů a žen, které rozhodnou o osudu celé Galaxie, si budete moci sami vyzkoušet. Nebojte se hrát.

Hodně zábavy a děkuji za váš čas, který jste nad touto dvojicí článků strávili.



Zdroj: sparth.com

TÉMA ČÍSLA napsal Ján „Crowen“ Rosa

Malí zelení mužíci. A kto ešte?

V tomto článku sa pokúsim predstaviť niekoľko možných priateľov, nepriateľov alebo obyvateľov cudzích svetov, ktorých môžu vaše postavy stretnúť pri svojich dobrodružstvách vo vašej SciFi kampani. Všetky tieto osoby budem pre jednoduchosť označovať NPC – non-player characters, nehráčske alebo cudzie postavy.

Ľudia

Najjednoduchšie NPC, hráči by viac menej mali vedieť, čo od ľudských NPC očakávať. Rôzne kultúry, rasy a mentalita, rôzne jazyky, zvyky, právo a vnímanie sveta. Pri ich tvorbe sa môžete inšpirovať súčasnými alebo minulými kultúrami a ľubovoľne si ich prispôsobiť svojej hre na základe udalostí, ktoré sa odohrali medzi súčasnosťou a vašou hernou budúcnosťou.

Klony a umelí Ľudia

V budúcnosti je z technického hľadiska genetické inžinierstvo len ďalšie priemyselné odvetvie, ľudia zvládli klonovanie aj výrobu umelých ľudí. Klony sú pestované na niekoľko účelov – nahradenie strateného člena rodiny, čisto „na súčiastky“ – náhrada opotrebovaných alebo poškodených orgánov, mladšie telo zaručujúce nesmrteľnosť po zvládnutí technológie prenosu vedomia, pornopriemysel a armáda.

Umelí Ľudia sú priemyselne nadizajnovaní a hromadne vyrábaní, sú prispôsobovaní na rôzne prostredia (väčšia

či menšia gravitácia, rôzne zloženie atmosféry, primiešanie zvieracích génov na zvýšenie sily, obratnosti, zlepšenie zraku, žiabre na dýchanie pod vodou, maskovacie schopnosti chameleóna, špecifická farba pokožky, vzраст a stavba tela a podobne). Dobrým príkladom klonov sú napríklad hlavní hrdinovia filmu *Ostrov* alebo Replikanti z filmu *Blade Runner*.

Cyborgovia

Kybernetické organizmy, cyborgovia sú hybridmi medzi človekom a technológiou. Začalo to umelým srdcom, skončilo kovovou kostrou, umelým svalstvom, elektronickými a počítačovými systémami. Splýva rozdiel medzi človekom a robotom, na prvý pohľad je vidno človeka s mechanickými „súčiastkami“. Typickými cyborgami sú napríklad Borgovia zo seriálu *Star Trek*.

Roboty

Mechanizmy rôznych podôb a tvarov od čisto funkčných cez robotty inšpirované prírodou až po špecifickú kategóriu,

Zdroj: Mandrykart.com



ktorú tvoria androidi. Veľká väčšina plní civilné ciele ako čistenie verejných priestranstiev, ťažba nerastov, záchranné operácie a podobne, avšak aj armáda našla rozsiahle viac či menej úspešné uplatnenie pre robotty. Super príkladom takýchto robotov sú kráčajúce robotty z filmu *Vojna svetov*.

Androidi

Android je špecifický typ robota, ktorý vyzerá alebo sa nápadne podobá svojou konštrukciou na človeka. Sú to rôzni spoločníci, pracovníci, zamestnanci obsluhy strojov a ťažobných mechanizmov na planétach s extrémnymi podmienkami na život, majú implementované zárodky umelej inteligencie, ktoré postačujú akurát na vykonávanie niekoľkých činností, na ktoré sú androidi určení. Môžu obshovať aj biologické súčasti. Ako teda rozoznať Cyborga od Androida? Pri Cyborgovi je základom človek, na ktorého sa pridávajú technológie, pri Androidovi je základom technológia, na ktorú sa môže aplikovať biotechnológia.



Zdroj: Deviantart.com

UI

Umelá inteligencia, svätý grál všetkých vedcov. Teda, až do vytvorenia tej prvej... Digitálna bytosť, ktorá môže mať nekonečné množstvo podôb v digitálnom svete. Predstavte si postavu poručíka Data zo *Star Treku*, Andromeda ako android a zároveň umelá inteligencia hviezdnej lode v seriáli *Andromeda*, Red Queen v sérii *Resident Evil*, Skynet v *Terminátorovi*, G.O.D. v knižnej sérii *JFK*.

Humanoidi

Mimozemské rasy, ktoré vyzerajú približne ako ľudia – majú dve ruky, dve nohy, hlavu a trup. Zvyčajne majú rôznu pokožku, výrastky, tvar kostry a lebky, sú rôzne vysokí a rôzne ochlpení alebo

pokryti šupinami. Veľký výber humanoidov je vidieť napríklad v seriáloch *Star Trek*, *Babylon 5*, *Andromeda* alebo *Star Gate*.

Hmyzoidi

Inteligentné mimozemské rasy podobajúce sa na hmyz, majú úplne inú stavbu tela ako humanoidi, často obývajú planéty, kde humanoidi bez pomoci technológie neprežijú. Príklady inteligentných chrobákov nájdete napríklad vo vynikajúcim filme *Hviezdna Pechota*.

NPC mimo škály vnímania postáv

Vyššie v článku som popísal NPC, s ktorými dokážu postavy nejakým spôsobom

komunikovať alebo ich vedia nejako ovplyvniť či s nimi priamo bojovať. A čo keď chcete uviesť do hry mimozemšťanov, ktorí sú oveľa väčší ako postavy? Veľkí ako planéta alebo hmlovina, plynové bytosti, energetické bytosti a podobne? Postavy si málokedy uvedomia, že sa nejedná o prírodné úkazy, ale o inteligentné bytosti. Ako si mravce uvedomujú prítomnosť ľudí? Spokojne uvedzte takúto NPC do hry, spočiatku ako sériu udalostí, ktoré môže naviesť postavy na fakt, že sa nejedná o náhodu, ale nejaký plán. Proti takýmto NPC môžu postavy bojovať asi tak, ako keby bojovali proti planéte Mars alebo Pluto, prejavy života takýchto postáv ich však budú ovplyvňovať v ich každodennom živote.



Zdroj: Mandrykart.com

TÉMA ČÍSLA

napsal „Jarilo“

Pod palbou aneb military SF a RPG

Drsný vojenský život, krvavé a nelítostné bitvy, rachot pěchotních zbraní doprovázený zlověstným hřmotem dalekonosného dělostřelectva. Větrem ošlehané zjizvené tváře veteránů dávno zapomenutých válek, vůně střelného prachu a s ničím nezaměnitelný zvuk natahovaného závěru. Nárek raněných, odvaha pod palbou, bratrství, hrドost...

V rámci military SF sledujeme osudy řadových vojáků, ale i vysokých důstojníků a běžných lidí. Tito jedinci jsou vrženi do víru událostí na pozadí vojenského konfliktu často meziplanetárních rozměrů. Nezřídka se pak setkáme se slizkými mimozemšťany, kteří netouží po ničem menším, než je vyhlazení lidské rasy. Každý vojenský nadšenec si najde to své – epické bitvy plné mrtvol, napínavé taktické akce, politické intrikaření a plánování invazních akcí na odbojné planety. Záleží jen na vás, čemu dáváte přednost a jak téma uchopíte.

Na úvod bych rád zmínil několik existujících her, které přípravu military SF laděných dobrodružství umožňují či přímo podporují. Jako první uvádím upravenou verzi scifi *TRAVELLER* od společnosti *Moongose Publishing*, který spolu s jeho rozšířením *Hammers and Slammers* dává military jasnou zelenou. Z dalších her se nabízí *DIASPORA*, *SAVAGE WORLDS* či *BURNING EMPIRES*. Fantasy Flight games, jejíž doménou jsou zejména deskové hry, předvedla, že dokáže vytvořit (nejen) velmi zdařilé RPG. A to nejen tak ledajaké, do hledáčku se jí dostal

drsný vesmír *WARHAMMER 40K*. První publikovanou knihou bylo temné *DARK HERESY*, po něm následoval obchodnický *ROGUE TRADER* a na pozdní jaro je plánováno vydání knihy zasvěcené Vesmírným mariňákům – *DEATHWATCH*. Ještě bych rád zmínil deskovou hru ze světa *Battletech*, původně vyvinutou firmou *FASA*, ve kterém měli hráči možnost bojovat s OBRy (v originále Battlemech). Hra svým obsahem vybízela k vedení delších kampaní se stejnými postavami a stroji. Samotná RPG hra *MECHWARIOR* vyšla poprvé v roce 1985 a dočkala se ještě dalších dvou edic a řady doplňků a rozšíření.

Pokud máte svůj vlastní setting a hledáte pouze vhodná pravidla, myslíte při jejich výběru na plánovanou atmosféru a celkový feeling z hraní. Není nic horšího, než když je atmosféra hry, zamýšlené jako epické dobrodružství družstva vesmírné pěchoty, bojujícího proti horám krvlačných brouků, potopena nevhodně zvolenými mechanikami, které hru promění v nekoherentní zdlouhavé pasáže, plné nudy.

Zdroj: Mandrykart.com

Naopak hraní v duchu „Nastavím režim palby na mé XM-8ce na kontrolovanou dávku, stopovače aktivuji na maximum, osobní rušičku také a postupuji

pravou stranou koridoru před zbytkem týmu," si vysloveně říká o systém, který takticky orientovaným hráčům dává možnost se naplno vyřádit, udržovat si přehled o dění na bojišti a využívat všech způsobů, jak dovést akci k úspěšnému konci. Nejde však jen o pozemní souboje, ale například i letecké bitvy. Pravidla pro řešení soubojů vesmírných lodí má velmi dobře zpracována již zmíněný TRAVELLER. Obecně se dá říct, že taktičtěji zaměřené souboje často pro větší přehlednost vyžadují použití plánu a figurek. Hraní tak dostává lehký nádech deskové hry, což ale vůbec nemusí být na škodu, pokud to všem u stolu vyhovuje.

Rozumné je si předem o všem s hráči promluvit, prodiskutovat své a jejich představy o mechanikách, celkovém pojetí systému i požadovaném feelingu světa. V rámci hraní se pak nebát kritizovat, co se nelíbilo a naopak chválit, co bylo povedené, provést úpravy věcí, které se nakonec ukázaly jako nefunkční či nezábavné. Jedině tak docílíte všeobecné spokojenosti a o tu by mělo jít především.

Atmosféra

Zupácké řvaní seržantů ve výcvikových táborech, které se vám bude ve spánku vracet ještě dlohu po slavnostním vyrazení. Dokud je nena-hradí noční můry z prvních bojových nasazení, kde po vás protivník nestřílí značkovací střelivo, ale ostrou munici, jež projde balistickou vestou stejně snadno, jako papírem.

Mrtvولně bledé tváře spolubojovníků, kteří neměli takovou „kliku“ jako vy. Utrhané končetiny a neforemné černé pytle. Fotografie snoubenek, jejichž andělské obliče-jíčky jdou přes cákance krve jen stěží rozeznat.

Stísněné ubikace na palubách bojových fregat expedičních sborů, snaha utrhnout si alespoň páru minut spánku či soukromí na záchodě, kde si člověk může dopřát páru přetáhnutí, těsně před tím, než siréna rozdrnčí koridory a výsadkové čluny nahodí motory...

Atmosféra je hnacím motorem každého sezení. Bez správně namíchaného koktejlu prostředí, zápletky a charakterů jednotlivých postav se nebude hráčům snadno dostávat do děje. To, že se při výběru výše zmíněných ingrediencí nesáhlo vedle, vám pak potvrdí napjaté ticho, když nad skrýší postav přelétá nepřátelek dron, a naopak nadšené vykřikování „Za císaře!“ ve chvíli, kdy na postavení posledních přeživších mariňáků útočí hordy orků.

Prostředí, ve kterém se bude odehrávat dobrodružství či celá kampaň, může být různorodé. Pochmurná budoucnost dekadentního lidstva plná násilí, zkázy a úpadku, nebo silně technologicky založená společnost, kde rasovou diskriminaci vystřídala přísná genetická selekce. V rámci přípravy kampaně se vždy snažte myslet na konzistence a zároveň se vyvarujte monotónnosti a stavu, kdy hráči při procházení třetí planety

začnou přemýšlet, že na tomhle místě už přeci nedávno byli. Jak vlastně vytvořit relativně originální planetu? Nejprve se zamyslete nad těmi nejzákladnějšími věcmi – atmosféra (dýchacíchatelná či nikoliv), věk, povrch a celkové klima (pouštní planety, ledové planety, planety oceánského typu – vodní světy), osídlení planety a její účel (těžba, vězeňská planeta, vojenská základna...), celkový strategický význam. V případě osídlení rozeberte i skladbu obyvatel, rasu, státní zřízení, technologickou úroveň a další věci, které vás během psaní napadnou. Jelikož zde hovoříme o military SF, vždy se zaměřte na prvky, které jsou stěžejní pro vojenský konflikt, jako je reliéf terénu, přírodní i umělé překážky, architektura měst atd. Inspiraci ohledně tvorby vlastního vesmíru pro svá dobrodružství můžete nalézt třeba v diskusi Space.Opera na RPGF.

„Pro kratší dobrodružství je nesmírně důležité vytvořit atraktivní prostředí, které hráče samo přinutí k jeho prozkoumání.“

Pro kratší dobrodružství a oneshoty je nesmírně důležité vytvořit atraktivní

prostředí, které hráče samo přinutí k jeho prozkoumání. Trestanecké kolonie, orbitální stanice, osídlené asteroidy, důlní planety či rozsáhlé paluby obřích bitevních křižníků. Neosvětlené koridory výzkumného střediska, vlhké chodby jeskynního komplexu, o kterém neměl nikdo tušení, megapole s bizarními obřími stavbami, ze kterých si vás na mušku berou snipeři, nebo tichý mrazivý vesmír jako němý divák nervy drásajícího letecitého souboje bitevních stíhačů.

Postavy nemusí pouze běhat po svých, řídit bitevní stroje nebo se prohánět ve stíhacích člunech. Sofistikované bojové obleky či obří Mechové dají mnoha bitvám ten správný náboj a zpestří celkový zážitek ze hry.

Nejde jen o samotné lokace a prostředí, ale umění vykreslit hráčům celkovou atmosféru. Využívejte fotografií, ilustrací i hudby. Jelikož se nacházíme v budoucnosti, není třeba se bát používání počítačů, které mohou často skvěle vykreslovat prostředí vesmírných lodí a výzkumných stanic. V momentě, kdy se hráčům podaří nahekovat do databáze nepřátelské základny a vy je usadíte

před monitor, na kterém se daná databáze nachází (např. formou jednoduché, správně stylizované webové stránky) a jim nic nebrání v tom, aby ji celou vlastnoručně prozkoumali, je úspěch takřka zaručen (v případě, že vaši hráči podobné situace neřeší pouhým hodem na skill *počítače*).

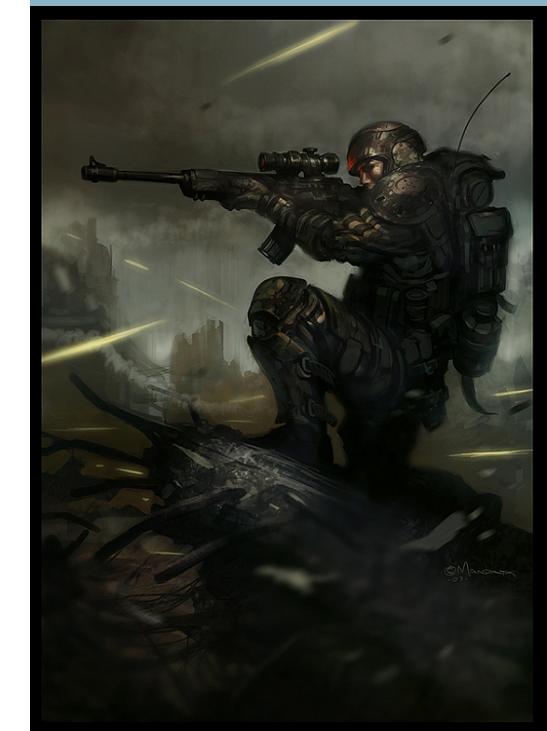
Mimozemské rasy

Nemohl odvrátit oči od té bizarní podívané. Zavalité rosolovité tělo pohybující se směrem k němu na desítkách malých pavoukovitých nožiček se celé přelévalo a lesklo. Ústa – spíš kusadla, byla lačně otevřená a odkapával z nich jakýsi hnus. Rudý hnus, zbarvený krví jeho kamarádů. Konečně se vzpamatoval. Cíl byl velký a pomalý. Zamířil od boku. „Chcipni, ty svině...“ Tunel naplnilo staccato střelby.

Samostatnou otázkou je, zda hrát s nebo bez emzáků. Oficiální settingy a kampaně tuto otázku vyřeší za vás, ale v případě vlastní tvorby máte na výběr z více

možností, jak se s otázkou multikultury vašeho vesmíru poprat. Případně zvolení nějakého známého druhu (Vetřelci, Predátoři, Protossové...) skýtá možnost nalézt potřebné materiály snadno a rychle v knihách, filmech či na internetu. Na druhou stranu je zde riziko, že hráči (kteří si danou rasu ve hře takříkajíc vydupali) mohou mít díky svému fanouškovskému zápalu daleko větší znalosti, než vy. Věci, o kterých nemáte po zběžném přečtení informací na wikipedii ani tušení a domyslíte si je, se tak mohou snadno stát předmětem hráčských stížností na to, jak jim jejich oblíbené emzáčky kazíte. Proto si dopředu ujasňete, jak moc záleží na tom, aby hra odpovídala předloze a pokud hráči vysloveně trvají na co nejvyšší věrohodnosti, měli byste začít se sháněním veškerých existujících materiálů a nebát se případně nejasnosti konzultovat. Řada her již v základu nabízí několik příkladů použitelných ras, které využívá ve svých kampaních. V základní příručce hry TRAVELLER (od Moongose Publishing) najeznete takových ras hned několik – od kočicích lidí, přes vesmírnou obdobu kentaru až po psioniky.

Zdroj: Mandrykart.com



Pokud se rozhodnete přijít se svou vlastní, originální vesmírnou rasou, dejte si záležet, aby to nebyl jen další slizký tvor s kyselinou místo krve. Velmi dobrá pomůcka se nachází v již zmiňované hře TRAVELLER (časté odkazování na tuto hru není bezúčelné, jedná se skutečně



o velmi kvalitní a inspirativní materiál), která vám nabízí možnost naházet si charakteristické vlastnosti (masožravec, všežravec, lovec, sběrač...) tvorů pro konkrétní podmínky (džungle, poušť, oceán), včetně jejich tělesných proporcí a způsobu útoku (drápy, ocas...). Jako skvělý zdroj informací poslouží jistě téma na RPGF [Rasy ve scifi](#). Snad jen menší rada – uvědomte si, že danou stvůru tvoříte jako potenciálního nepřítele pro hráče a tak v případě, že si na tvorbě dáte opravdu záležet, budete nejednou zatlačovat slzu, když váš mazlík skončí rozstřílený jako řešeto.

Inspirace

Haris zavrtí hlavou. „Naposledy jsme se viděli těsně před vypuknutím Dvoutýdenní. To je deset ... ne, jedenáct let.“

„Tolik? Strašně to letí.“

„I ty jsi zmizel jako pára.“

„Tenkrát to bylo fakt hrozný. Odveleli mě na Bradlyho val na Měsici, málem jsem tam chcípnul.“

„To mi povídej, byl jsem s mobilní pěchotou v La Ponte...“

– Robert Fabian: *Mariňáci* (Praha: Straky na Vrbě, 2000)

Inspirací pro tvorbu a hraní military SF settingu je přehršel. Z literatury je takřka povinností jmenovat klasiky žánru – Roberta A. Heinleina s jeho *Hvězdnou pěchotou* a Jerryho Pournella, který proslul především díky sérii knih o Falkenbergově legii (románový cyklus plný politického intrikaření, ale i zdařile popisovaných bitev). Z českých autorů zcela jistě vyčnívá Robert Fabian, jehož *Mariňáci*, *Carpe Diem* a *Semper Fi* představují ukázková díla hard core vojenské science fiction, a kterého si troufám zařadit mezi světovou špičku tohoto žánru. U knih ještě zůstaneme; z prostředí populární wargamingové hry WARHAMMER 40k vychází série knih a komiksů, jež dává možnost nasát atmosféru budoucnosti, ve které čeká jen válka. V současné době jsou k dostání i novely inspirované počítačovými hrami (HALO, COMMAND AND CONQUER...).

Plné inspirace pro napínavé až hororové příběhy na téma boje perfektně vycvičených vojáků s neznámými mimozemskými tvory jsou komiksové série *Vetřelci* (v tomto čísle Drakkaru si můžete přečíst Vetřelcům věnovaný článek od Argonanta), *Predátor* a *AvP* vydávané u nás nakladatelstvím Crew. S posledně jmenovaným triem se dostáváme k filmovým adaptacím, jejichž scénáře mohou být jistě dobrým námětem pro vlastní dobrodružství. Osobně doporučuji nenechat se odradit špatným dojmem z filmu, způsobeným rezí, hereckými výkony či čímkoliv jiným, ale soustředit se výhradně na scénář a situace, které nabízí. Jistě i v tom největším braku najdete nějakou perlu ukrytou pod vrstvou alieního slizu.

Jestliže vás postihla tvůrčí krize, docházejí vám nápady a čas na sledování 2h filmu či čtení pětisetstránkové knihy nemáte, určitě doporučuji variantu „dívej se a piš“. Stačí si otevřít galerie některých ilustrátorů, kteří se věnují science fiction, vybírat jeden obrázek za druhým a psát to, co vás jako první napadne. Věrte mi, že to jde poměrně

snadno a než se nadějte, máte popsáno několik stran plných nástřelů k NPC, prostředí či výzbroji. S odstupem času pak texty upravte do čtivé podoby a máte vyhráno. Z ilustrátorů lze jistě zmínit například Nicolase Bouviera, Andree Wallinu, Razora či Mandryka.

Na samotný závěr ještě rada těm, jejichž hráči touží po vyčerpávajících údajích o zbraních, technice, organizační struktuře jednotek a dalším vojenském fluffu. Pro základní orientaci v organizační struktuře, symbolice a dalších záležitostech, je ideální inspirovat se či nastudovat si (dle chuti a energie) APP-6A, což je symbolika NATO pro pozemní jednotky, ale na daném odkazu najdete i popis a velikostí jednotlivých armádních organizačních celků. Hodnotní systémy lze převzít z ozbrojených sil USA, Velké Británie či Ruské Federace. Záleží jen na vašich preferencích a zamýšlené atmosféře. Seržant Seeks evozuje jiné pocity než praporschik Ivanov. Mnoho moderních zbraní a techniky již díky svému futuristickému designu může posloužit jako předloha pro arzenál intergalaktické armády. Informace

o novinkách v oblasti vojenské výstroje, výzbroje a techniky lze nalézt na webu Soldier Systems.

Závěr

Chcete prožívat osudy figurek v zákeřných partiích mocnářů, které často neberou konce a mění se na jatka zásobovaná prostřednictvím náborových pamfletů a pozlacených reklamních šotů v holovizi stále novými kusy, jež padají po stovkách či tisících, aniž by si mnohdy stačily uvědomit bezvýznamnost své role v konfliktu?

Nebo vás láká představa hrdinných bitev proti nepřátelům demokratického vesmíru, udržování míru v galaxii a balení nadřazených paniček na hruď vycházkové uniformy posetou vyznamenáními a medailemi?

Pokud máte po přečtení tohoto článku chuť si nějaké vojensky laděné scifi zahrát, případně jste už během četby začali mimoděk vymýšlet vlastní

dobrodružství, je to jedině dobré a článek tak více než splnil svůj účel. Na závěr snad jen dodám...

Do toho, vy opičáci! To chcete žít věčně?

– Neznámý četař, 1918

Zdroj: Mandrykart.com



TÉMA ČÍSLA

napsal „Aljen“

Skryté svety – Nullaqua

V tomto článku by som vám chcel priblížiť svet, ktorý zatiaľ možno nepoznáte. Svet, ktorý bol aj pre mňa skrytý, až kým som si v kníhkupectve Panta Rhei nekúpil knihu z edície Veľikáni svetovej sci-fi. Verím, že je hodný tohto opisu a že aj pre vás môže skrývať rozličné poklady, aké som v ňom našiel ja. Námety na zaujímavý príbeh.

V nekonečnom vesmíre fantázie vznikol už nejeden svet. Mnohé z nich sa stali slávnymi na stránkach kníh, či na striebornom plátne kín. Názvy ako Arrakis, Vulcan, Tatooine už pravdepodobne už každý priaznivec scifi niekedy začul a dokáže si pod nimi predstaviť určitý obraz. Je takmer pravidlom, že tieto vymyslené svety sú založené na rozšírení jedného konkrétneho pozemského prostredia na celú planétu. Púštne, vodné, mestské, ľadové, lávové či pokryté tropickou džungľou. Práve zosilnením určitých prvkov môžeme v príbehoch dosiahnuť úplne iný pocit a iné príbehy, ako keby sme sa len pohybovali v nám dobre známom prostredí. Dovoľte mi preto predstaviť vám planétu Nullaqua.

Nullaqua

podľa knihy *Involution Ocean* od Bruca Sterlinga

Koncept

More prachu v hlbokom umelom kráteri, kde technologicky a vedomostne zaostalí kolonisti získavajú svoju obživu

a suroviny výhradne lovom zástupcov fauny prašného mora.

Popis

Holá nehostinná planéta s kôrou spečenou na uhoľ výbuchom supernovy lokálneho slnka, kde jediným jej obývateľným miestom je obrovský kráter - vrt, pravdepodobne vyhlbený dávno stratenu civilizáciou. Miestami až 1000 km široký a 300 km hlboký so strmými stenami vyseknutými do povrchu planéty. V jeho vnútri je miestnym ekosystémom udržiavaná stabilná kyslíková atmosféra siahajúca 100 km nad hladinu mora. Mora prachu.

Dno krátera je celé pokryté monoatomickým prachom, ktorý svojim správaním pripomína tekutinu. Fauna a flóra sa v prostredí bez vody, kde sa pod „hladinou“ nedá orientovať ani zrakom, ani sluchom a ani radarom vyvinula (či bola vyvinutá?) do veľmi zvláštnych podôb. Mohutné kôrnaté sasanky s ramenami dlhými niekoľko metrov, agresívne reagujúce na akýkoľvek pohyb, svorky mohutných chrupavkovitých žralokov, ktorých navigátormi sú symbiotické kŕdle

lietajúcich rýb akoby tušiacimi smrť na diaľku a ploské až 30 metrové veľryby živiacie sa kryštalickým planktónom.

Všetky tieto pozemsky znejúce mená dali tvorom z prachu lokálni obyvatelia. Už pred stáročiami túto planétu osídliili náboženskí fanatici, ktorí hľadali svoj pokoj na okraji známeho vesmíru. Postavili si mestečká a osady v eróziou rozrušených útesoch kráteru, v ktorých neskôr dokonca objavili zrúcaniny po predošej, teraz už stratenej civilizácii.

V prostredí, kde sa voda dá získať iba recyklovaním a spracovaním ulovených zvierat a kde neexistujú žiadne kovové rudy okrem zvyškov kolonizačných lodí, si vystavali svoje príbytky a celú technológiu iba z toho, čo mali k dispozícii. Z koží a kostí morských živočíchov. Bez obchodovania s okolitým vesmírom by však kolónia rýchlo zahynula.

Spôsob života pripomína veľrybárské dediny 18. a 19. storočia na Zemi. Najschopnejší chlapi sa vydávajú na niekoľkomesačné plavby, z ktorých sa vracajú s loďami obťažkannými nákladom mäsa, koží, oleja a kostí. V osadách z nich šikovní remeselníci vyrobia,



čo je potrebné a námorníci minú zarené peniaze v putikách a početných bordeloch.

Prachové more s nízkymi vlnami, kde vanie jemný vánok vznikajúci teplotnými rozdielmi slnkom ohrevanej atmosféry, brázdia lode s mnohými plachtami. Lodná skrutka je Cirkvou prísne zakázaná, keďže dvíhala prach na celé dni do výšky. Ich posádky sú takmer výhradne tvorené mŕkvymi chlapmi s kovovými maskami na tvárich, bez ktorých by tesne pri hladine mora v jemnom všade prenikajúcim prachu zakrátko zahynuli so zničenými plúcami. Tesne priliehajúcu masku s výkonnými mechanickými filtermi si každý z nich pomaľuje sám. Rozmanité vzory pritom slúžia ako jediná identifikácia námorníkov, keď pod pražiacim slnkom napínajú laná lebo porciujú ulovenú veľrybu. Reproduktormi sú totiž vybavené iba masky dôstojníkov a kapitána. Úlohou ostatných je počúvať a pracovať ako jeden tím pri nebezpečnej, ale životne dôležitej činnosti, bez ktorej by na Nullaque ľudia neprežili. Bez lov.

Veľryby, ktoré skrížia cestu takejto lodi, nežijú dlho. Harpúnové delo

vystreľujúce kovové kopije naplnené ľudskou krvou, ktorá pôsobí na väčšinu miestnej fauny ako silný neurotoxín, je v rukách majstra strelca smrtiace. K zabitej veľrybe prirazí lod' a posádka čo najrýchlejšie spracuje korist'. Rýchlosť je na mieste, pretože svorky žralokov vytušia smrť na diaľku a na rozdiel od veľryb im ľudská krv nijak neškodí.

Ak by na Nullaque nevládla Cirkev, už dávno by boli veľryby lovené z úplne iného dôvodu ako je mäso či kosti. V ich žalúdku sa totiž nachádza špeciálny olej, ktorý je po jednoduchej úprave zdrojom silnej drogy Syncophyn, slangovo nazývanej „Flare“. Miestni obyvatelia sa však poctivo riadia zákazom výroby a predaja, pretože sami podobnými látkami pohádajú.

Prejavy individuality a vybočenie z konzervatívnych koľají, v ktorých miestna spoločnosť degeneruje už stáročia, je pre nich niečo nemysliteľné a aj cudzincom ich len s nevôľou tolerujú.

Technické prostriedky, ktorými disponujú, sú dávno zastarané, mnohokrát opravované a podobne ako ich zvyky sa vedomosti o nenáboženských veciach

s časom vytrácajú stále viac. Aj keď Nullaquania žijú z prašného mora už dlhú dobu, to, čo sa nachádza v jeho hĺbkach, je pre nich rovnako neznáme ako pre podfinancovanú Hviezdnú Akadémiu.

„Prachové more s nízkymi vlnami, kde vanie jemný vánok, brázdia lode s mnohými plachtami.“

Tá previedla len počiatočný povrchný výskum mora a zrúcanín miest v kráteri a taktiež dvoch rozsiahlych rozpadnutých neludských komplexov mimo kráter. More občas vyvrhne zvláštne predmety a tvory, ale o tých aj tak rozprávajú len prípití námorníci. Štúdium mora, výskum a veda nie sú zakázané, ale Vláda a Cirkev na ne pozera s nevôľou.

V prístavoch, na orbitálnych staniciach a dokonca aj v posádkach veľrybárskych lodí sa nájdu i Nenullaquania. Prišli sem ako utečenci, ako dobrodruhovia alebo ako hľadači neobjavených pokladov, ktoré by im zabezpečili život

v bohatstve. Korporácie poškuľujú po unikátnom biotope a po jeho možných využitiach vo farmáciu, vo vývoji biozbraní, či ako lákadlo na turistov. Nullaqua je zatiaľ chránená svojou odlúčenosťou a do seba uzavretou teokratickou spoľočnosťou. Ako dlho jej to však vydrží, je otázne, hlavne po rozšírení Flare v iných systémoch.

RPG

Niekoľko otázok ktoré si môžete pri hre položiť a na ktoré môžete hľadať a nájsť odpovede.

Ako Nullaqua vznikla? Odkiaľ pochádza stabilné ovzdušie a podivná flóra a fauna? Kto ju vytvoril a prečo? Chcel sa uchrániť pred slnečnou erupciou a Nullaqua mala poslúžiť ako obrovský kryt pre celú civilizáciu? Podaril sa tento zámer a je kryt už určite opustený? Sú ruiny v kráteri a mimo kráter rovnakého pôvodu alebo tu bolo rozmanitých civilizácií viacero v rôznych časoch? Vymizli prirodzeným spôsobom alebo ich zánik súvisí s prachom? Prečo Cirkev nepriamo potláča akýkoľvek vedecký výskum?

„Čo vlastne more a kráter skrýva? Dá sa dostať pod hladinu mora a spoznat' zvláštne tvory, ktoré ešte nikto nevidel?“

Zmení Syncophyn život celej spoločnosti a aké, hlavne tie vedľajšie, účinky vlastne na ľudí má? Čierny trh a drogové kartely budú možno medzi sebou bojať o možnosť dostať sa k moru prachu a k veľrybám. Ako sa to prejaví na živote Nullaquanov a stáročia zavedenom životnom štýle veľrybárov?

Čo vlastne more a kráter skrýva? Dá sa dostať pod hladinu mora a spoznať zvláštne tvory, ktoré ešte nikto nevidel? Zátoky a zákatia krátera môžu skrývať všeličo. Stroskotané lode,

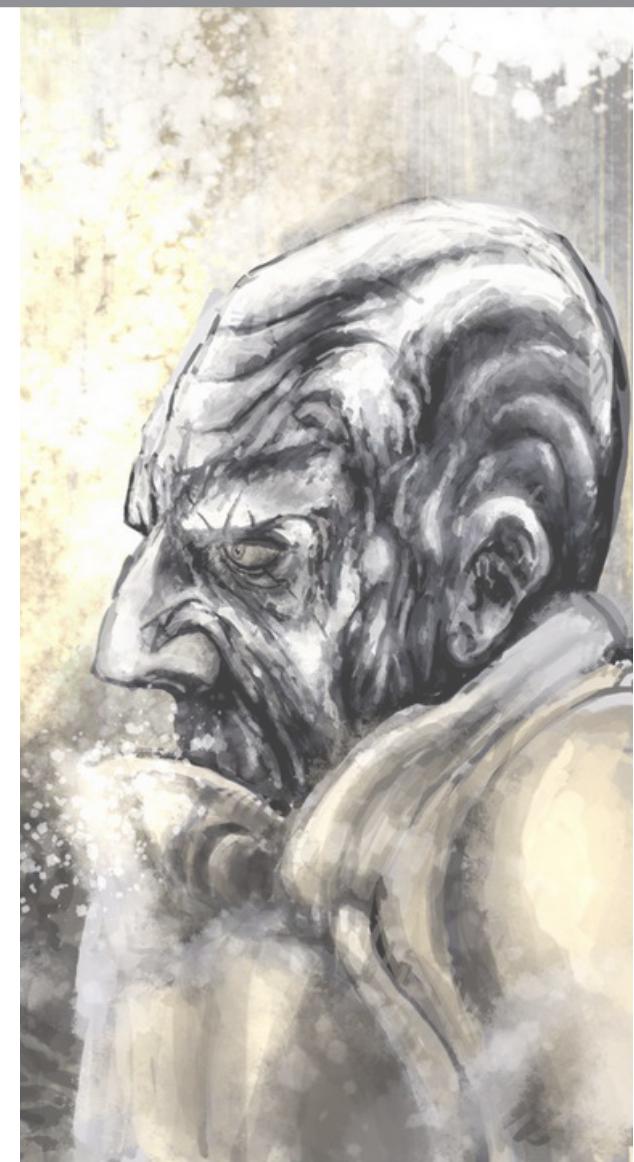
utajené zariadenia a základne. Čo ak sa pri vytváraní krátera odkrylo viac, ako sa malo a na dne mora sú bytosti staršie ako vesmír? Uzavrela s nimi Cirkev dohodu a akú za ňu platí cenu? Ako vznikajú piesočné búrky a lokálne desiatky metrov vysoké vlny ničiace lode a flotily bez výstrahy? Prečo nie sú miestni Nullaquania ani trochu zvedaví vyriešiť tieto tajomstvá?

Modifikácie

Nullaqua nemusí byť taká, aká je. Malé zmeny môžu priniesť veľké rozdiely v charaktere celého sveta. Čo ak namiesto jednej Cirkvi je ich viac alebo ak sú mestské kolónie motivované bojať o jeden centrálny zdroj vody v strede mora? Ako by vyzerala vojna v tomto svete s podivnou zmesou technológií?

Čo by sa stalo ak by zrazu Nullaqua kúpila Megakorporácia s vlastnými plánmi alebo ak by sa Nullaqua zrazu stala omnoho dostupnejšia zrýchlením medzihviezdneho cestovania? A, samozrejme, čo ak by namiesto technológie fungovala mágia a Nullaqua by bola časťou väčšieho fantasy sveta?

Ak ste pri čítaní dostali chuť navliecť si protiprachovú masku a hľadať odpovede, som rád že som vás mohol inspirovať. Keď sa o svoje príbehy niekedy so mnou podelíte, budem ešte radšej. Veď ktorie, aký príbeh v mori prachu nájdete vy...



MIMO TÉMA napsal Ján „Crowen“ Rosa

Tvorba a príprava NPC pre hru II.

Tento článok voľne nadvázuje na článok *Tvorba a príprava NPC pre hru* z 18. čísla Drakkaru, v ktorom som popísal jednako, aký je zmysel NPC v hre, aké NPC máte tvoriť a zároveň čosí o tom, ako si vytvárať recyklované a teda znovupoužiteľné NPC. Po zverejnení článku sa vynorilo viacero otázok, ktoré ma inšpirovali k napísaniu tohto voľného pokračovania.

Na nasledujúcich stranach sa budem snažiť popísať, ako vytvoriť vyvážené NPC, ako ich uviesť do hry, aby to nevyzeralo gýčovo, čosi o originalite NPC a zároveň vám predložím zopár návrhov, ako stretnutie skupiny postáv s NPC roleplayovať tak, aby hráči vytušili ich dôležitosť.

Ako vytvoriť vyvážené NPC?

Vytvoriť dobre vyváženú NPC chce trochu skúseností a trochu zdravého rozumu.

Čo teda rozumiem pod pojmom vyvážená NPC? Jedná sa o takú NPC, ktorá ma svoje silné aj slabé stránky. Snažte sa preto vyvážiť schopnosti NPC, ved' za každú svoju super-vlastnosť väčšinou NPC museli niečo obetovať, nič nie je totiž zadarmo.

Pri tvorbe NPC sa tak popri jej výnimkočných vlastnostiach zamerajte aj na jej slabé stránky, na niečo, čo ju oslabuje, prípadne niečo, čo ju robí zraniteľnou. Zamyslite sa nad tým, čo by mohlo byť slabinou NPC, ktorú tvoríte, ako zapadne do vašej hry a ako môžu hráči túto slabinu využiť.

Príklad: Achilles bol nezraniteľný až na svoju pätu, draci majú slabšie chránené brucho, útočný android sa dá vyradiť EMP granátom, na upírov platí oheň a UV žiarenie, vlkodlaci sú alergickí na striebro, nepodplatiteľný strážca má rád dobré víno, do ktorého sa môže primiešať uspávajúca droga, schopnosti mágov ruší prítomnosť veľkého množstva kovu a podobne.

Musia byť NPC za každú cenu originálne?

Nie, nemusia! Takmer určite sa vám nepodarí vymyslieť nič nové, niečo, čo tu ešte nebolo. Aj klišé, vhodne použité, môže dobre podfarbiť hru. Naopak, prílišná snaha o originalitu môže vyznieť kŕčovito a môže narušiť hru. Snažte sa do vašej hry vniest zaužívané konvencie a fakty, ktoré vaši hráči pravdepodobne poznajú, prispeje to k hladšiemu priebehu hry a hráči budú vedieť, čo približne majú očakávať. Aby vaše hry

Zdroj: [Deviantart.com](#)



neboli nudné, zoberte klišé a mierne si ho upravte tak, aby vyhovovalo vašej hre. Pridajte niekoľko nových alebo neobvyklých prvkov, ktoré logicky zapadnú do konceptu a zároveň prinesú niečo nové do hry.

PRÍKLAD 1: Pokojne nechajte trpaslíkov žiť pod zemou, ale zamyslite sa nad tým, čím sa živia, s kým obchodujú, prečo vlastne žijú pod zemou a čo robí ich kultúru zvláštnou, niečo, čo sa vymyká bežnému klišé.

Prečo žijú pod zemou: ich civilizácia je založená a závislá na technológiách, potrebujú veľa kovovej rudy a uhlia na spracovanie kovov, z ktorých vyrábajú rôzne náradie, zbrane a mechanizmy. Kovové rudy sa vo veľkom množstve nachádzajú väčšinou v horách, ale hlboko pod povrchom, takže sa k nim trpaslíci musia prekopať. Ich vzраст je výsledkom postupného prispôsobenia sa podmienkam, vysokí jedinci častejšie v podzemí dospeli k úrazu a ich gény sa ďalej nešírili. Život v podzemí má v horách niekoľko výhod, teplota v jaskyniach je pomerne stabilná aj počas krutej zimy, do jaskýň sa dá dostať len niekoľko málo vchodmi a teda celá komunita sa ľahšie ubráni nájazdom nepriateľov – orkov, goblinov, ľudí a podobne.

Zdroj: Deviantart.com



S kým obchodujú a čím sa živia:

Kedže trpaslíci žijú v horách, kde je veľmi málo potravinových zdrojov, sú nútení obchodovať so svojimi susedmi, ktorí majú nadbytok potravy, ale nedostatok železných výrobkov. Môžu to byť ľudia alebo elfovia žijúci v podhorí a obhospodarujúci úrodné polia, komunita rybárov na pobreží mora alebo jazera a podobne. Okrem obchodu sa trpaslíci živia chovom horských oviec a kôz,

rybolovom v horských jazerách a plesách, lovom a zberom lesných plodín a podzemných hub.

Čo robí ich kultúru zvláštnou: po zavedení klišé do hry (trpaslíci pod zemou) sa snažte nejak toto klišé ozvláštniť, prekvapte svojich hráčov niečim, čo nečakajú. V krčme pod horami ich nechajte stretnúť trpaslíka – hodinára s jemnými rukami a oholenou tvárou. Živí sa výrobou

hodín, ktoré sú neocenieľnou pomôckou v živote pod zemou bez slnka a ktorý po večeroch vyrába malé mechanické hračky, ktoré sú jeho vášnou. Brada a fúzy sa mu stále pletú medzi malé súčiastky, a tak si ich začal holiť. Na potulkách svetom môžu postavy stretnúť skupinu trpaslíkov z klanu Cestovateľov, ktorí pátrajú po nových náleziskách kovov a potenciálnych obchodných partneroch, ktorí by mali záujem o ich kovové výrobky. Cestovatelia nežijú pod zemou, zamilovali si šíre pláne, hlboké lesy, nekonečný oceán a pod zemou sa zdržujú, len keď musia rokovať s klanovými náčelníkmi. Rozprávajú viacerými jazykmi, sú dobrí obchodníci a vyjednávači, občas sa dávajú najímať ako sprievodcovia obchodných karaván.

PRÍKLAD 2: Orkovia nie sú len nemysliace vraždiace stroje, je to spoľočenstvo lovcov a zberačov na nižšom civilizačnom vývojovom stupni. Keď do ich odvekého teritória prišli ľudia (elfovia, trpaslíci), orkovia si

len bránili svoje územie. Niektoré veci od votrelcov prevzali (zbrane a ich výroba), avšak zachovali si svoje tradície, kmeňové zväzky, krvavé božtvá a ľudia (elfovia, trpaslíci) nimi pohúdajú a lovia ich ako otrokov. Ozvláštnením tohto klišé môže byť osvietený kmeňový náčelník, ktorý sa snaží o komunikáciu s inými spoločenstvami, chápe, že orkovia sa dlho votrelcom neubránia a snaží sa časť ich územia vymeniť za veci, ktoré jeho kmeň potrebuje – tajomstvo spracovania kovov, poľnohospodárstvo, obrábanie kameňa, architektúra, astronómia a podobne – avšak to všetko len pri zachovaní vlastných tradícií a udržaní územia, ktoré kmeň nutne potrebuje na prežitie.

Sedíte v hostinci, vychutnávate si večeru a dobré pivo a zrazu ku vám pristúpi postava v plásti, tvár ukrytá v tieni kapucne...

Čože, už zase? Kde sa tí čudáci stále berú? Prečo vždy otravujú pri večeri?

Na nasledujúcich riadkoch popíšem, ako uviesť NPC do hry nenásilne a prirodene. Ako som písal v predchádzajúcim článku, dobrou pomôckou pri hre je zoznam lokácií a k tomu prislúchajúci zoznam NPC, ktoré tam môžu postavy stretnúť.

Podobne postupujte nielen pri príprave určitej lokácie, ale aj pri samotnej tvorbe NPC: ku každej NPC si napíšte niekoľko lokácií, kde je najviac pravdepodobné, že sa s ňou postavy môžu stretnúť. Ak sa postavy vyskytnú na hostiktorom z daných miest, uvedťe NPC na scénu a zbytočne nečakajte, kým postavy prídu len na jedno jediné miesto, aby hra neviazla.

Príklad: Starý Mág Vermilius Farquharson. Postavy ho môžu stretnúť na týchto miestach: malý kamený dom na okraji mesta, v ktorom býva (Nešpecifikujte presnú ulicu, čo ked' tadiaľ postavy nepôjdu?; radnica; univerzitná knižnica (tu ho možno pomerne často zastihnúť, ako drieme nad knihami); stánok starej zelinkárky na trhovisku; južný

svah pod horou, kde sa dobre darí určitým bylinkám; mestské kúpele, kde si chodí ohriať staré reumatické kosti; apatieka miestneho mastičkára; vetešníctvo starého trpaslíka, ktorý zoženie takmer všetko...

Neuvádzajte NPC do hry ako všeliak na zaseknutý príbeh. Ak postavy tápajú ako ďalej, najhoršie, čo môžete urobiť, je postaviť ich pred vševedka, ktorý vyrieší ich problém.

Skúste pri hre naviesť hráčov k tomu, aby rozmýšľali, kto im najpravdepodobnejšie môže pomôcť v ich probléme. Ak vedia, koho majú ich postavy vyhľadať, sami začnú skúšať rôzne miesta, čo je vynikajúca príležitosť, ako uviesť NPC do hry. Ak aj postavy prídu na miesto, kde sa hľadaná NPC nevyskytuje, nebojte sa im ústami iných NPC poradiť, kam sa majú vybrať. Hráči si na takýto štýl hry časom zvyknú a vám, Rozprávačom, PJ, GM to uľahčí život a umožní uvádzanie NPC do hry prirodzeným spôsobom.

Dobrým pravidlom, ktoré treba mať na pamäti, je to, že svet je malý. Postavy určite poznajú niekoho, kto pozná

niekoho, kto ich hľadá alebo im pomôže. Využite tieto NPC, s ktorými majú postavy vybudované vzťahy, na uvádzanie nových NPC do hry.

Zahrajte NPC tak, že keď postavy prídu s odporučením od inej NPC, tak pomoc dostanú ľahšie a lacnejšie, ako keby oslovili danú NPC priamo. Dostanú sa vôbec k nej? Bude sa s nimi NPC chcieť baviť, keď postavy vôbec nepozná? Prečo by mala NPC pomáhať úplne cudzím osobám?

Príklady: Priateľ ťa požiadal o pomoc, jeho susedovi sa strati syn. Pomôžeš mu ho nájsť?

Po ukončení obchodu sa vás priekupník opýtal, že jeden z jeho zákazníkov hľadá spoľahlivú partiu na bližšie neurčenú prácu. Máte záujem?

Je to len taký obyčajný krčmár, alebo je to ten starý veterán, ktorého hľadáme?

Rozprávači, PJ či GM sa často stretávajú s problémom, ako hráčom naznačiť,

ktorá NPC, s ktorou sa ich postavy práve bavia, je dôležitá pre hru a ktorá je nepodstatná. Ako teda zahrať, aby hráči prišli na to, že táto NPC je pre príbeh kľúčová?

V minulom článku som písal, že je dobré si rozdeliť NPC do troch kategórií: Hlavné NPC, Vedľajšie NPC a Nepodstatné NPC. O hlavných NPC postavy určite počuli, sú to známe a dôležité osoby, postavy sa s nimi často stretávajú v hre alebo o nich často počujú od iných NPC. Vedľajšie NPC nie sú až také dôležité, ale sú viac menej pravidelnou súčasťou hry. Nepodstatné NPC sa mihnú v hre raz, maximálne dva krát, a potom sa vytratia do zabudnutia.

S prvou skupinou – *Hlavnými NPC* – by v hre problém byť nemal, sú natoľko známe, že ich postavy rozpoznajú. Aj keď hráči hned neodhalia skutočnosť, že sa jedná o významné NPC, Rozprávač by štýlom komunikácie NPC mal naznačiť, že sú dôležité. Zahrajte ich ako arogantných, sebavedomých, prekvapených, že ich postavy nepoznajú, prípadne rovno hráčom (alebo aspoň jednému) poviedzte, že ich postavy túto Hlavnú NPC poznajú.

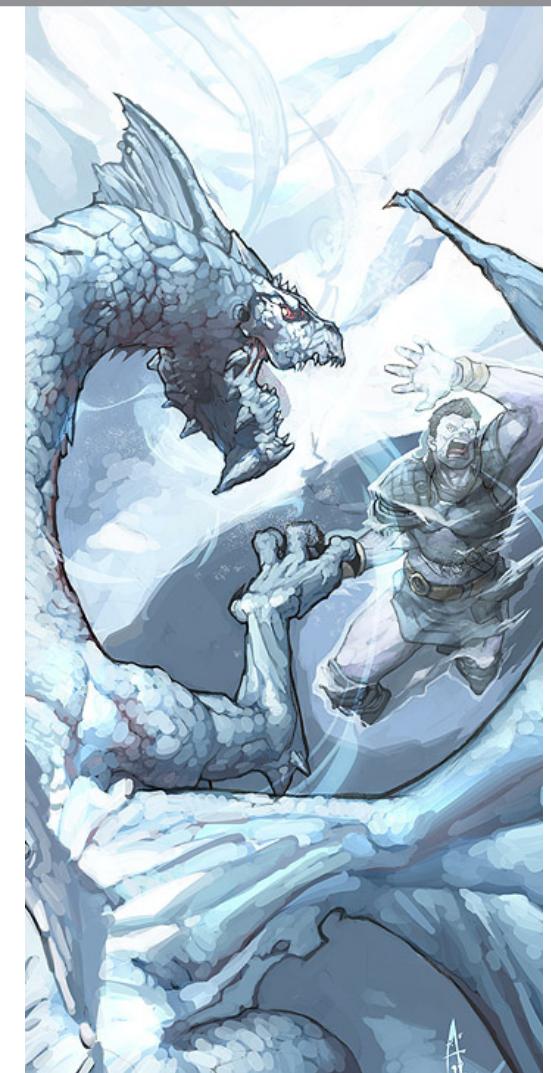
Väčším problémom je odohrať rozdiel v dôležitosti medzi Vedľajšími NPC a Nepodstatnými NPC. Pri uvedení *Vedľajších NPC* sa ich snažte popísať trochu viac ako Nepodstatné NPC, dajte si viac záležať na ich odohraní – zmenťte prízvuk, spôsob reči, rýchlosť, tóninu a podobne. Snažte sa spraviť na hráčov dojem, že toto je NPC, s ktorou sa ešte stretnú: NPC povie hráčom, že pre nich informáciu zoženie a nech prídu za ňou neskôr; NPC im pomôže, ak jej prinesú nejaký artefakt a podobne. Snažte sa vytvoriť nejaké puto medzi postavami a Vedľajšou NPC.

Pri *Nepodstatných NPC* sa s ich odohraním nemusíte až tak namáhať, prípadne odohrajte úlohu NPC, ktorú ste jej pripravili, a nechajte ju zmiznúť z hry (a tým aj z príbehu) ešte v tej istej alebo nasledujúcej scéne. Barman ukáže prstom na nejakú osobu v bare a ďalej sa venuje lešteniu pohárov, predavač vytiahne spod pultu upravenú plazmovú pušku, ale pri opakovanej návšteve už na tom mieste nie je záložna, ale úplne iný obchod a podobne.

Pri hre nechajte hráčom voľnosť, ak si myslia, že NPC, s ktorou sa stretli, je nejako pre hru a príbeh významná, nebojte sa aj z Nepodstatnej NPC urobiť Vedľajšiu alebo dokonca Hlavnú NPC. Medzi jednotlivými hrami budete mať určite dostatok času rozpracovať túto NPC do detailov, nebojte sa pri tom pýtať hráčov, prečo je pre ich postavy práve táto NPC dôležitá, čím je výnimocná, čo od nej očakávajú, a potom to všetko zapracujte do popisu NPC.

Je netvor (nestvúra) NPC?

Záleží, čo si pod netvorm (nesvúrou) predstavujete. Ja pojmom netvor označujem protivníkov postáv, ktorí nevedia s postavami komunikovať. Každý tvor, ktorý vie s postavami nejakým spôsobom komunikovať, je u miňa NPC. Orkvia, banditi, androidi, umelá inteligencia, títo všetci vedia nejakým spôsobom komunikovať s postavami. Medveď, skalný drak, automatický obranný systém, mäsožravá rastlina, jedovaný hmyz s postavami nekomunikujú, buď pred nimi utekajú alebo na ne neútočia.



Zdroj: [Deviantart.com](#)

Ďalším dobrým vodítkom, ako rozlísiť NPC a netvory, je prítomnosť motívov v konaní protivníka. Ak má protivník nejaký motív, je to NPC (zlodej snažiaci sa okradnúť postavy). Ak protivník koná inštinktívne (senzory automatického obranného systému zachytia pohyb a začnú paľbu, medvedica bráni svoje mladé, drak útočí na postavy, lebo ho ohrozujú), jedná sa o netvora.

Recyklovateľné univerzálne NPC

Pri tvorbe NPC sa snažte, aby ste ich mohli použiť s malými úpravami vo vašej



hre viac krát, aby sa vám nestalo, že si budete pripravovať niektoré NPC celý večer a zistíte, že ich vôbec nemôžete použiť.

Ako teda vytvoriť recyklovateľnú NPC?

- neprideľte jej meno,
- použite univerzálne charakteristiky,
- nechocite do detailov,
- nepoužívajte špecifická vášho prostredia (settingu),
- popíšte NPC tak, aby sa dala použiť v rôznych časových obdobiach.

Príklady recyklovateľných NPC:

Mechanik, nižší a ryšavý, ruky celé od oleja a zjazvené od nespočetných drobných poranení, hovorí so silným prízvukom, vie opraviť takmer všetko.

Vyhadzovač, bruchatý chlap ako hora, krivý nos, ktorý sa veľmi intímne spoznal s niekoľkými pästami a kolenami. Keď prehovorí, vidno pári medzier po chýbajúcich zuboch.

Zdroj: [Deviantart.com](#)

Čašníčka, sympatická a mladá žena, svojou prítomnosťou rozžiarí akýkoľvek lokál, s pitím rozdáva aj úsmevy, ale keď ju drzý host chytí za zadok, takú facku ešte nezažil.

Seržant, keď rozpráva, jeho zachrípanutý hlas zvyknutý komandovať vojakov počuť doďaleka. Ľavá ruka mu chýba od lakťa dole, ale vyžaruje z neho taká autorita, že sa mu nikto nepostaví na odpor.

Knihovník, starší plešatý muž s okuliarmi, hovorí potichu a trochu ustrášene, na prstoch ľavej ruky má fláky od atramentu.

Hacker, drzý a sebavedomý uhrovitý mladík, na ktorého bledej pokožke a útlom tele vidno, že väčšinu času trávi pred počítačom.

Informátor, nenápadná žena neurčitého veku, skôr mladá ako stará, keď sa vytratí, neviete si vôbec spomenúť, ako vyzerá.

Snajperka, útla, ale temperamentná a šľachovitá čiernovláška, po každom úspešnom útoku si dá vytetovať na chrbát jedno znamenie (čínsky znak, hieroglyf, obrázok) charakterizujúce eliminovaného protivníka. Už ich má popri chrabci 26. Svoju zbraň má vždy na dosah ruky.

Ekoterorista (ochrancu prírody), dlhé dredy má voľne rozpustené, jeho šaty už zažili lepšie časy, vybavenie je pozbierané na dlhej krvavej ceste za márnym cieľom – presvedčiť vládu, aby neničila životné prostredie.

Záver

Dúfam, že vás tento článok inšpiroval a že ste v ňom našli veľa užitočných vecí, ktoré vám pomôžu pri príprave NPC pre vaše hry. Ak máte nejaké postrehy, komentáre alebo ďalšie otázky, smerujte ich prosím [do diskusie](#) a ja sa vám pokúsim odpovedať.

RECENZE napsal Peter „Peekay“ Kopáč

Pred davnymi vekmi v predalekej galaxii

Hviezdne vojny patria medzi klasiku žánru Space opera. Podme sa preto pozrieť na RPG, ktoré má aj po 20 rokoch nadšencom veľa čo ponúknut – THE STAR WARS ROLEPLAYING GAME.

Svet, ktorý vznikol v roku 1977 z fantázie Georga Lucasa dodnes pritahuje mnohých. Za tých niekoľko desaťročí doň vložili „to svoje“ desiatky tvorcov, viac aj menej talentovaných. Tak postupne vznikali filmy¹, knihy, komiksy, plyšáky, figúrky a v neposlednom rade aj hry – či už počítačové, stolné alebo rolové.

Jedna z nich – THE STAR WARS ROLEPLAYING GAME (West End Games, 1987) ďaleko predbehla svoju dobu. Jej autorom sa podarilo vyrobiť hru, ktorá je v mnohom dodnes neprekonaná. Neskoršie STAR WARS D20 (a ich zatial posledná inkarnácia STAR WARS SAGA EDITION), ktoré sú pre mnohých synonymom Star Wars v RPG, sa podľa mňa s touto vyše 20 rokov starou hrou nemôžu merať.

V priebehu svojej existencie mala hra tri vydania: pôvodné z roku 1987, Second Edition z roku 1992 a Second Edition, Revised and Expanded z roku 1996.

¹ vrátane neblaho známeho *Star Wars Holiday Special*, ktorý je tak notoricky príšerný, že ho jeho vlastná nepozerateľnosť vymrštila do kultovosti. Dopozeral som ho, ale varujem Vás – dobre si rozmyslite, či to naozaj chcete vidieť. Málokto vydrží hodinu dialógov vo wookijčine ... bez titulkov.

Práve toto posledné vydanie dodnes patrí medzi moje najobľúbenejšie hry vôbec, preto by som Vám ho chcel zopáriť slovami priblížiť.

Systém

Mnoho z dôvodov, prečo sa u mňa (a u mojich hráčov) táto hra teší takej obľube, leží práve v elegancii systému, ktorý používa. Všetko sa vyhodnocuje jednotou mechanikou, ktorá sa výborne hodí do aknej, cinematickej hry (ako by ste od *Star Wars* čakali) – či už zjednávate s Huttom, opravujete pokazeného droida, ste v barovej prestrelke či naháňačke uprostred pralesa, používa sa stále ten istý druh hodu. Pri tvorbe postavy nie ste zväzovaní povolaniami či úrovňami. Môžete sa pokúšať o čokoľvek a vždy máte šancu na úspech (i keď občas by ju C-3PO vyhodnotil ako 3 720:1). V kľúčovom momente je Vaša postava schopná

hrdinských výkonov, porovnateľných s tým, čo môžete vidieť vo filmoch.

Hra používa výlučne šesťstenné kocky – preto sa pre ňu v komunité RPG hráčov uchytilo označenie SW D6. Kociek budete potrebovať aspoň 7–8 (pričom jedna musí byť inej farby ako ostatné), pre ideálne herné pohodlie je dobré mať tento počet zvlášť pre každého hráča. Základný princíp fungovania je veľmi jednoduchý: hodíte si určeným počtom kociek a spočítate, čo Vám na kockách napadalo. Ak je súčet aspoň taký veľký ako cieľové číslo, uspeli ste.

Jedna z kociek (tá inej farby) sa však správa trochu inak – ide o tzv. „divokú kocku“. Ak vám na nej padne šestka, môžete hádzať ďalej a spočítavate výsledok (v prípade, keď šťastie stojí pri Vás, môžete hodíť aj súčet 30 na troch kockách – mechanika fungujúca aj pri hre Človeče, nezlob se). Ak však padne jednotka, osud Vám nie je ani zdáleka taký naklonený – niečo nevyšlo. Podľa úvahy Rozprávča budete budť od konečného výsledku odpočítavať najvyššiu kocku z hodu inú ako divokú alebo nastane tzv. *komplikácia* – počas vyhodnocovanej činnosti sa

stane niečo, čo nemá priamy vplyv na jej priebeh, ale v budúcnosti Vám môže poriadne zavaríť.

Spomíname si na cieľové číslo? Presne ho pozná jedine Rozprávač, vy poznáte iba jeho kategóriu – ľahká, stredná, ťažká, hrdinská – čo je informácia s presnosťou na 5 bodov. Preto sa Vás často po hode Rozprávač spýta so šibalským leskom v oku: „Si spokojný so svojim domom?“ a vy sa musíte rozhodnúť. Máte totiž možnosť po hode prikupovať kocky za *body postavy* – za jeden bod jednu kocku. Kocky, ktoré takto dokupujete, sú navyše „napoly divoké“ - ak Vám na



nej padne šestka, spočítavate a hádžete ďalej. Tak dokážete v kritických momentoch zvládnúť aj situácie, v ktorých by ste normálne pohoreli. Avšak pozor – *body postavy* sú aj platiidlom, za ktoré sa Vaša postava zlepšuje. Ak ich takto miniete priveľa, nebudete sa mať za čo učiť nové zručnosti.

Postava je popísaná šiestimi vlastnosťami (sila, obratnosť, vnímanie, vedomosti, mechanika, technika). Každá zručnosť, či už je to streľba, beh, jazda na banthe, pilotovanie stíhačky alebo znalosť planetárnych systémov, patrí pod niektorý z nich. Nikdy sa Vám teda nestane, že „nemáte“ potrebnú zručnosť – ak chcete jazdiť na banthe, ale nikdy ste túto činnosť netrénovali, budete si jednoducho hádzať vlastnosťou, pod ktorú jazda na zvieratách spadá. Budete mať menej kociek ako Tusken, ktorý jazdí na banlhach celý svoj život, no stále môžete uspiet (vďaka nepredvídateľnosti divokej kocky dokonca lepšie ako on).

Vecou, ktorá je charakteristická pre filmové Hviezdne vojny, je interakcia medzi objektami veľmi rozdielnej

veľkosti – či už ide o Luka, likvidujúceho svetelným mečom AT-AT, obrovitánskeho vesmírneho červa snažiaceho sa prehltnúť Millennium Falcon či hrdinských pilotov Rebelle útočiacich na gigantické imperiálne lode. Toto mnoho systémov budú vyhodnocovať vôbec nedokáže alebo používa spôsob, ktorý jednoducho nedokáže pri hre dať taký výsledok, ako by tomu zodpovedalo zobrazenie vo filme. SW D6 tento problém rieši zavedením určitého počtu veľkostných kociek pre každú veľkostnú kategóriu. Pri interakcii dvoch objektov rozličnej veľkosti dostáva menší objekt rozdiel počtu kociek ako bonus na obranu, väčší ako bonus na účinok. Keď teda AT-AT páli do speedera, tento má bonus na vynutie sa strele. Ak však dostane zásah, pravdepodobne je s ním amen. Vďaka veľkostným kockám môžete mať naraz v boji pešiakov, speedery aj stíhače



a stále ich (navzájom sa ovplyvňujúce) činnosti vyhodnocovať rovnako. Toto napríklad v nových SW D20 nedosiahnete bez zložitých prepočtov pri každom hode.

Na záver časti o systéme som si nechal to, čo zo SW D6 robí výnimočnú hru a Hviezdne vojny ako remeň: spôsob, ktorým je do hry prenesená Temná strana Sily a jej zvodné lákanie. V otázkach týkajúcich sa dobra, zla a hmlistej deliacej čiary medzi nimi Rozprávač prestáva byť neutrálnym rozhodcom – jeho úlohou je zvestiť Vás na krivolaké chodníčky. Nemôže to ale robiť príliš okato, pripravte sa preto na solídne znejúce

argumenty typu: „*Mučiť ho je nesprávne, ale ak z neho tú informáciu nedostanete do hodiny, životy miliónov sú v ohrození*“. Podobne aj pri použití Sily (čo sú mimochodom tri ďalšie voliteľné atribúty) Vám bude Rozprávač ponúkať kocky navyše. Tie budete prijímať iba, ak ste si naozaj istí správnošťou toho, čo robíte – inak riskujete prepadnutie sa hlbšie do Temnôt. Ako ďaleko ste sa vo svojom páde zatiaľ dostali sledujú *body Temnej strany* – vždy, keď jeden dostanete, hádzete jednou kockou. Ak Vám padne na kocke menšie číslo ako je Váš momentálny počet bodov Temnej strany, Vaša postava je Temnou stranou úplne pohlenutá. Preberá ju Rozprávač pre svoje účely a Vy si musíte spraviť novú postavu.

Ak to Rozprávač dovolí, pravidlá obsahujú aj stať o tom, ako hrať kompletnejší príbeh pádu do Temna a následného ľažkého, bolestivého výkupenia sa, varujú však pred zanedbaním skutočnosti, že takáto postava je naozaj zlá a prestáva byť *hrdinom*. Pri

hre sa toto potom prejavuje hráčovou čiastočnou stratou kontroly nad postavou - táto svoje pudy a emócie (najmä negatívne) nedokáže ovládnuť, stáva sa ich otrokom.

Prezentácia

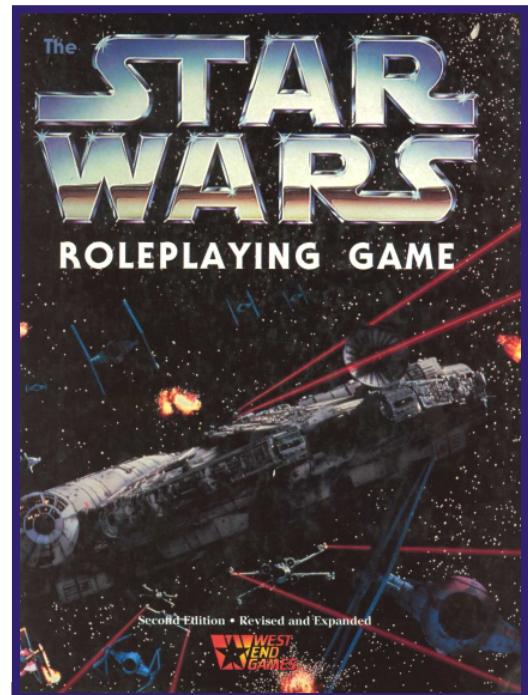
Na rozdiel od predošlých vydanií je *STAR WARS ROLEPLAYING GAME, Second Edition Revised and Expanded* plnofarebná kniha v tvrdých doskách. Dnes je ju možné dostať, žiaľ, už len z druhej ruky za cenu okolo 60 dolárov, je to však investícia, ktorá sa vyplatí.

Kniha je písaná veľmi prívetivo a ná pomocne aj pre ľudí, ktorí s RPG nemajú skúsenosti. Na úvod obsahuje sólo dobrodružstvo, v ktorom Vás oboznámi so systémom pomocou jednoduchej scénky v kantíne, kam prídu Vášho hrdinu (čo je pašérak nie nepodobný Hanovi Solovi) hľadať imperiálni vojaci.

Nasledujú kapitoly o tvorbe postavy, zručnostiach a fungovaní systému. Potom kniha pokračuje sekciou pre Rozprávača, ktorá obsahuje veľmi cenné rady

a návody na to, ako sa pripraviť na hru a ako ju viesť čo najlepšie. Medzi iným obsahuje aj niekoľko zaujímavých brainstormových techník, ktoré využijete pri akejkoľvek príprave, nielen k tejto hre. Posledná tretina knihy obsahuje vzorové dobrodružstvo, niekoľko mimozemských rás (vzhľadom na rozmanitosť univerza Hviezdných vojen samozrejme ani zdaleka nie všetky), rozličné vybavenia, droidov, vozidlá a vesmírne lode.

Knihu Vás celý čas sprevádzajú rozličné postavy (slávna pašéráčka, lovec odmien, imperiálny colný inšpektor, stíhací pilot), ktoré z postranných bublín ponúkajú svoju mienku na to, čo práve čitate v hlavnom texte, prípadne to komentujú veselými historkami. Ten-to dojem hravosti a zábavnosti je ešte umocnený rozličnými reklamami, ktoré sú roztrúsené po celej knihe – tak na Vás uprostred čítania kapitoly o zručnostiach vyskočí náborový leták Imperiálnej flotily či rebelský pamflet burcujúci obyvateľstvo, aby nikdy nezabudlo na zverstvo vykonané na bezbrannej planéte Alderaan. Neskôr v knižke nájdete trebárs upútavku na dvojtýždennú výletnú plavbu po rozličných svetoch galaxie,



The Star Wars Roleplaying Game

Greg Costikyan, Bill Slavicsek, Bill Smith
West End Games, 1996

- [Star Wars D6 na anglické Wikipedii](#)

reklamu na novú sériu navigačných droidov či oznam o výpredaji modelu TIE/In za skvelé ceny (a s množstevným rabirom pri objednávkach nad 200 kusov). Toto všetko spôsobuje, že nemáte pri čítaní dojem, že držíte suchú zbierku zákonov, ale už aj samotné čítanie pravidiel je zábavou.

Ďalšie materiály

Ku hre vyšlo veľké množstvo publikovaných dobrodružstiev, v ktorých sa tiež derie do popredia hravosť a filmovosť. Tak nájdeme trebárs „časovaný test“, pri ktorom musia hráči nahádzať aspoň dvadsať úspešných hodov za dve minuty (a je iba na nich, ako rýchlo dokážu hádzať kockami a spočítavať výsledky), riešenie rébusov na čas (pričom za úspešný hod na programovanie poskytuje Rozprávač nápovedu) či celú mini-hru o prechode asteroidovým poľom. K jednému dobrodružstvu, kde postavy hrajú *sabacc* v luxusnom kasíne bol dokonca pribalený balíček sabbacových kariet aj s pravidlami (a popis dobrodružstva obsahuje návod, ako skutočnú hru zapojiť do priebehu dobrodružstva).

Priam povinnou časťou každého publikovaného dobrodružstva sú „*adventure script*“ a „*cinematic cut-aways*“. Adventure script je krátky jednostranový scenár, obsahujúci dialóg medzi hráčskymi postavami – slúži na uvedenie do dejia na začiatku dobrodružstva. Týchto párov jednoduchých viet robí divy: hráči sa okamžite dostanú do postavy, oboznámia sa so situáciou a hra začína *in medias res*. Cinematic cut-aways sú zasa bubliny v Rozprávačovom pripravenom materiále, ktoré vo vhodný moment prečíta – ide o „strih“ niekam mimo (často k hlavnému záporákovi) či krátku mini-scénku, informujúcu o niečom podstatnom. Výsledný efekt je veľmi filmový, dodáva pocit, že sa deje omnoho viac než len to, do čoho sú zapletené postavy.

Keď je reč o dobrodružstvách, ktoré pre SW D6 vyšli, nedá mi nespomenúť *The DarkStryder Campaign*. Je to materiál na dlhodobú kampaň o posádke korvety a jej love na utekajúceho imperiálneho pohlavára. Zaujímavá je táto kampaň najmä tým, že v nej každý hráč hrá za tri postavy – jedného dôstojníka, jedného radového muža a jednu

postavu, ktorú si sám vyrobí. V krabici totiž nájdete detailne rozpracovanú takmer polovicu posádky (okrem iného kompletný dôstojnícky zbor), plán lode a ďalšie pomôcky. Dojem z hrania bude asi niekde na úrovni „kríženec Firefly, Star Trek: Voyager a Star Wars“ – posádka pri hľadaní Moffa skúma nový sektor vesmíru, stretáva sa s doteraz nepoznanými rasami a kultúrami a sem-tam narazí aj na temné tajomstvo či dve.

Napriek tomu, že nové veci k SW D6 už vyše 10 rokov nevychádzajú (posledná knižka vyšla v roku 1998), k dispozícii sú profesionálne pôsobiace konverzie materiálov SW D20 – ide o voľne šíriteľné pdf súbory s pravidlovými časťami príručiek adaptovanými cez konverzné pravidlá. Vďaka nim máte dvere doiroka otvorené aj v prípade, ak chcete hrať niečo iné ako štandardnú éru Imperiálnej poroby či obdobie Novej Republiky (ktoré bolo prvýkrát rozpracované práve v knižkách k SW D6).

Záverom

THE STAR WARS ROLEPLAYING GAME má aj po 20 rokoch čo ponúknuť. Jednoduchá

univerzálna mechanika, príjemná prezentácia, hravosť a filmovosť porovnatelná s predlohou. Preto, ak vás *Hviezdné vojny* zaujímajú, rozhodne si SW D6 aspoň prelistujte. Možno budete príjemne prekvapení a nájdete v nich svoju obľúbenú hru tak, ako sa to kedysi stalo mne.

Vaše minirecenze v Drakkaru

Rubrika Čerstvě dočteno, v tomto čísle bohužel neobsažená, uvádí krátké recenze na rozmanité RPG hry, které pojí pouze jediná věc: někdo si je právě přečetl a dostal chuť sepsat své postřehy.

Tato rubrika je jakási hozená rukavice pro vás, čtenáře. Rozhodnete-li se ji přijmout a také něco napsat, s velkým potěšením vaše minirecenze vydáme. Stačí vlastně jen málo: až si příště přečtete další RPG hru, shrňte své myšlenky na jednu nebo dvě stránky textu a poslete nám je.

Budeme se na vás a vaše recenze těšit u příštího čísla.

RECENZE

napsal „Argonautus“

Vetřelci ještě po mnoha letech

Každá doba a kulturní styl si vytváří ze svých úhlavních děl určitou mytologii, pojmový aparát, který používá. A tento mýtus vždy funguje, pokud je době srozumitelný. Pro renesanci byli srozumitelní antičtí bohové a báje, pro romatismus středověcí rytíři. Moderní doba měla své hrdiny třeba v Kafkově Josefě K. anebo Bratřech Karamazovových.

Dnes jsme postiženi filmovými seriály a trilogiemi – *Twin Peaks*, *Indiana Jones*, *Hvězdné války*, *Terminátor*, *Batman*, *Matrix* nebo *X-Men*. Zajímavý hrdina či symbol se stává poněkud veřejným vlastnictvím, přestože je obvykle patentově chráněn, a na jeho rozvíjení se podílí kdekdo.

Co se týče *Vetřelců*, pak tento obecný zájem na legendě existuje od prvého dílu. Smyslem této úvahy pak není vyplnit mezeru, vzniklou všeobecným nedostatkem *Vetřelců*, ale pokus o vyjasnění vzniku takového jevu. Proč zrovna *Vetřelec*. Jak takový vznik postmodernního mýtu vypadá. Zda a v čem je nápad nosný ještě po třiceti letech. Proč se stal vzhled a zvyky *Vetřelce* skoro pravidlem pro zlé Mimozemšťany, E.T. neboli Emzáky. A proč, u všech všudy, když chce někdo převést děsné strašidlo, vypadá vždy jako *Vetřelec*.

I.

Kdysi dávno jsem *Vetřelce* dost surově odstřelil. A také si to ten hnusák zasloužil. Nepřinesl novou zápletku, protože to byla starožitná *Hrozná Obluda*,

kombinovaná s *Deseti malými černoušky*. Nezreformoval scifi, protože Wells to už věděl dávno. Nevzděl nás technicky, protože obsahoval samé technické blbosti. Ostatně, naivní debilita kosmonautů je pozoruhodná i dnes. Tenkrát se, pravda, nevědělo, že každý mimozemšťan není dobrák jako E.T. Ale už kosmonauti na reálné výpravě na zjevně pustý Měsíc procházeli důmyslnou karanténou. A Wells někdy v roce 1900 zahubil pozemskými baktériemi své Martány.

Lézt proto na cizí planetu bez jakékoli znalosti místní biologie je riskantní. Lézt do nitra mimozemské lodi – kterou vyrobil někdo zjevně inteligentní – je úkol vhodný akorát pro robota. A vrtat zde do jakýchsi mimozemských vajíček je už přímo slabomyslnost. Nedosti na tom – děj ještě pokračuje zavlečením zjevně kontaminovaného kosmonauta mezi ostatní. A tak dále. Nemohu být shovívavý ani k dějovému schématu. *Deset malých černoušků* je příběh vetčí až běda.

Film také nevynalezl žádný nový horor, protože v základech je starý dobrý Lovecraft. Mlhavě popsaní křídlatí netvoří v povídce *Šepot ve tmě*, Shoggothové



Filmová tetralogie Vetřelců

Vetřelec, 1979, režie Ridley Scott

Vetřelci, 1986, režie James Cameron

Vetřelec3, 1992, režie David Fincher

Vetřelec 4: Vzkříšení, 1997,
režie Jean-Pierre Jeunet

z Hor šílenství, nebo konečně i erbovní figura Velký Cthulhu čerpají strašidelnost z těchže principů. Kosmický, dávný, nesrozumitelný děs. Cizota. Krutost. Nečitelnost. Totální nepochopení. Chaos. Tma a chlad.

Prastaré principy, které stále fungují. Ale nic nového.

II.

Co tedy je na Vetřelci tak skvělého, že vznikla taková legenda? Kvality jsem shledal – za pomoci několika předchozích badatelů – celkem tři.

Tou první je *Gigerovo výtvarné dílo*, celá výprava filmu. Nad cyberpunkovými mlhami, železem a šerosvity už jásali jiní



a já bych se ještě krátce poklonil před mimozemským korábem nalezeným na planetě. To je poměrně ojedinělý případ, kdy člověk vidí skutečně mimozemskou techniku, opravdu jasně technickou, logickou a účelnou, a při tom evidentně *cizí* a nepochopitelnou. Hans Giger je zřejmě mimozemšťan.

Ve stejném duchu pokračuje vlastní postava Vetřelce. To, co Lovecraft svými temnými náznaky rozpracoval, Giger opravdu namaloval. Asi by si rozuměl s Hieronymem Boschem, nebo možná s Williamem Blakem. Rozhodně to nemá v hlavě úplně vpořádku.

Obrázky byly ilustrace k Necronomi-conu; volná inspirace Lovecraftem. Ona nemohla být jiná než volná, protože Lovecraft je záměrně neurčitý. Jádrem je antikultura, satanismus, provokace. Sintéza všeho myslitelného hnusu. Už to kdysi rozebíral Morten v Živlu: Vetřelec je směs stroje, jakési perverzní sexuální šílenosti z obrazů ze série *Biomechanoid*,

mužského penisu (hlava) a čehosi hmyzoidního. A ještě je v tom velmi vzdáleně humanoidní postava. Dílo zkázy dokonává sliz, dvojitě čelisti a kyselina v krvi.

Musím uznat, že od dob tohoto obrazu se vlastně nepodařilo vymyslet nic zásadně hnusnějšího. A zároveň elegantně krásného. Je to geniální směs paradoxů. Jako byl v gotice symbolem hrůzy dábel s rohy, nebo pro romantismus kostlivec – asi proto, že mrtvola se zřejmě špatně kreslí – je to dnes Gigerova figura. Stále to funguje.

Věci ovšemž přispěli další, méně nápadní mistři, kteří vše ve své době solidně provedli a animovali. Tehdy to ještě zdaleka nebylo samozřejmé – vzpomeňme na tehdejší trikově žalostný *Souboj titánů*, který je dokonce o kus novější.

Druhou kvalitou filmu je *dramatičnost*. Nikoli příběh – ten není nic moc, ale prosté řemeslné dramatično, udržovaný napětí. Scott je v tomto filmu lepší než většina jeho učitelů, Spielberg nebo

Hitchcock. Jsou to promyšlené a dlouhé pauzy, co dělá z filmu horor všech hororů. Kombinace očekávání maléru a totální nejistota o jeho povaze nemá do té doby obdobny.

Scott dosahuje svých efektů nejenom pomocí čistého hnusu, ale je v tom spousta nápadů. Například znamenitý detektor, který objeví přítomnost nebezpečí na dálku jako radar, je zdejší vynález a zjevuje se od té doby v kdejaké scifi. Z hlediska napětí je to úplně dokonalé – umožňuje nám to bát se dopředu. Je to rozhodně nárez, abych užil stylového výrazu. Slabší povahy tenkrát údajně

**ORIGINAL
1979 ALIEN
CREATURE
SUIT**

FOR SALE
AT
AUCTION

April 5th
2007
designed
and built by
Award Winning Artist
H.R. Giger

prchaly z kin. Nemohu posoudit, protože u nás to tehdy (1979) v kinech vůbec nešlo a lovilo se to pokoutně až později na počínajícím videu.

A konečně – třetí kvalitou je ponurá filosofie setkání s mimozemšťany. Ano, není původní. Je to jenom provokace. Ale její síla je v tom, že přišla v pravý čas. Lovecraftismus se připomněl ve chvíli, kdy se svět málem utopil v happyendech.



K vysvětlení je třeba malý návrat. Historie mimozemšťanů do té doby je vlastně zkrácený vývoj názoru nás samých na tuto velmi zajímavou otázku. Lze ji stručně shrnout v pouhých čtyřech bodech:

Prvým je Wellsova *Válka světů*. Zde si poprvé člověk vážně uvědomil, že ve vesmíru kolem nás mohou být jiné bytosti. A jako vědec své doby ihned vymyslel – dle nejlepšího vědomí – jak by takové setkání mohlo dopadnout. Wells byl génius. Upozornil na to, že *Oni* nemusí vypadat jako my, mohou mít jiný způsob obživy a jinou techniku. I když se stále chovají a myslí jako typická cizí mocnost v 19. století, totiž nepřátelsky. Jde zejména o suroviny a lidské zdroje...

Druhým obrazem je *Vesmírná Odysea*. Velkolepé dílo pochází z dob, kdy člověk do vesmíru skutečně vstoupil a byl tím posedlý. První tóny Richarda Strause vyvolávají asociaci se Zarathustrou a Nietzschem – *Člověk je to, co musí být překonáno*. I *Vesmírná Odysea* hlásá Věk Nadčlověka, který kdysi dávno – jako opice – vyrazil na cestu, jež pokračuje dalšími a dalšími kroky, přes Měsíc,

k Jupiteru, za hranice Sluneční soustavy a do světů úplně nepochopitelných. Mimozemšťané jsou při tom nesmírnou cizí silou – ne nepodobnou Bohu – která nás nenápadně vede za ruku po této cestě. Oproti Wellsovi je tu jednak vidět nadšení pro mír, v 19. století ještě ne tak všeobecné, jednak tušení nesmírné moci mimozemšťanů. Pokud k nám budou schopni doletět, budou značně rozvinutější než my.

Třetím obrazem jsou *Blízká setkání třetího druhu*. Ta kráčí ve stopách Vesmírné *Odysey*. V té době už cesta do vesmíru a raketa nebyla zjevením, ale něčím docela srozumitelným. A obraz Setkání bylo třeba zkonkretizovat, oprášit, upravit podle soudobého vědění. A tak Spielberg postupuje jako Wells, a do detailů průběh tohoto setkání předvádí. Výsledek je i zde trochu religiózní, i když přehlednější a méně extravagantní než u Clarka a Kubricka. I Spielberg je dítětem své doby – předpokládá, že spíše lidé jsou ti špatní. *Mimozemšťané jsou vyspělejší, a tudíž mírumilovní*. Jejich přílet bude počátkem nové a lepší epochy. Jakýmsi méně podstatným, leč



neméně populárním vedlejším výtvorem této víry je i pozdější *E.T.*, který vytvořil z mimozemšťana disneyovský objekt pro děti.

Vetřelec se vrací k Wellsovi a ještě více k Lovecraftovi. Je to zánovní syntéza našich nejhorších obav, nahrazující lovecraftovské potvory i obstarožní Wellsovou Martňany, kteří měli v té době už názvany Holmesovské patiny. Také je tu pohlcena a zpracována dlouhatánská řada hmyzích strašidel – Wellsových nebo Sismakových mravenců, například. *Setkání s Nimi* může být pěkná hrůza, a naprostě není důvod čekat, že měli být jednak



přátelští a jednak srozumitelní. Alien je hlavně Cizák a předmětem útoku je univerzální moderní humanismus, celé hnutí hippies, new age, technická scifi a předchozí nadšení. Jakým právem si myslíme, že dokážeme pochopit, co si myslí někdo úplně cizí, když nechápeme ani sami sebe? Proč předpokládáme, že antropický princip vesmíru tu je pouze kvůli nám? Jsme snad středem vesmíru? Nebyl tu vesmír dávno před námi a bez nás? Pokud jsme si místo na Zemi tvrdě vybojovali, proč by to mělo být ve vesmíru jinak?

Takto jasně to ve Vetřelcovi formulovalo není. Tohle už je rozvinutá úvaha člověka postmodernního. Ale je jistou, že Vetřelec tímto směrem nepochybně jde. O něco později natočil Scott *Blade Runnera* a tam už je všechno zřetelnější. Ve Vetřelcovi ještě těch závěrů moc není – je to jenom kosmický horor, první krok do nových světů ve velmi klasickém, až schématickém balení. Všechny tři zmíněné kvality vznikly zřejmě intuitivně, jako šťastný a víceméně náhodný správný zásah.

III.

V roce 1986 už měl svět za sebou mnoho významných událostí. Postmoderna nepochybně začala. Lze dokonce tvrdit, že v oblasti Vetřelcovi nejbližší – cyberpunku – už bylo vytvořeno to nejlepší a nejdůležitější. Existoval *Neuromancer*, *Terminátor*, *Blade Runner*, *Věc*, *Enderova hra* a několik Cronenbergových filmů. Co ještě lze zmlsanému publiku nabídnout? Tak se zrodila celkem přirozená myšlenka na pokračování *Vetřelce*.

Režisérem a do jisté míry i autorem pokračování je James Cameron, v té době už nerozlučně spojený s *Terminátorem*. Jestliže je Scott drsný klasický cyberpunker s barokními efekty, je mu Cameron možná duševně nejblíže. Je možná ze všech nejbaroknější; vždy ho to táhlo k monumentálním a kolosálním projektům. Tak se stalo i s *Vetřelcem*. Druhé pokračování má množné číslo v názvu; podtitulem je slogan, že tentokrát je to válka. A tak místo jediné příšery se vrháme rovnou na planetu

plnou Vetřelců; místo pár kosmonautů je tu malá armáda; místo jednotlivých vražd je z toho ohromná akční smršť. Některé scény jsou nezapomenutelné. Například, když vojáci čekají za zavřenými dveřmi, detektory signalizují přítomnost Vetřelců, napřed za těmi dveřmi, potom úplně v místnosti, pár metrů od postav – ale při tom se dlouho nic neděje a nic nevidíme. Nebo okamžik, kdy se hrdinové pokouší svářečkou prorazit k dítěti v jakémisi kanále. A obavy divákovy jsou naplněny – opravdu to nestihnu.

Ale... člověk cítí určité výhrady. Na mnoha místech má člověk pocit, že něco nehraje. *Vetřelci* jsou také nárez; není to menší drama, než první díl. Jenomže je to díl druhý. A samotná existence *Vetřelce*, na které první díl stál, už poněkud ztratila efekt. Takže je tu jakési zploštění. Šílená akční střílečka místy přerůstá v jakýsi kosmický western. Důležitým bodem je objevení Královny Vetřelců; tady je dramatický

„Pokud jsme si místo na Zemi tvrdě vybojovali, proč by to mělo být ve vesmíru jinak?“



vrchol; ovšem od tohoto místa se zdá, že to autorům přerostlo přes hlavu. Ripleyová nepravděpodobně vyhrává na způsob Old Shatterhanda, kolem jsou samé akční výbuchy; a zejména konec s technicky nesmyslným zahubením posledního soupeře ve vakuu je vlastně jen recyklace prvního dílu.

První *Vetřelec* vznikl hlavně proto, aby provokoval. A kromě toho měli autoři i několik myšlenek, nebo spíše tušení. Ovšem druhý díl z těchto tušení slevil a vydal se klasičtějšími směry. Je otázka, zda měl vůbec vzniknout. Nebo jinak; zda byl dost zralý a promyšlený, aby vznikl. Cítíme, že opravdové riziko, se kterým se Cameron vrhl do *Terminátora*

– nadšená víra ve vlastní dílo a v reálnou možnost příběhu – tu trochu polevuje. Jsou tu zárodky všech dalších cyberpunkových omylů, kdy už autoři nebudou věřit vůbec ničemu, a jen tak nezávazně blbnout. Vzniknou komerční iluze z vykrazených iluzí předchozích, jako třeba *Černočerná tma*, nebo *Chvění*.

Prostě – *Vetřelec* trpí všemi klasickými nedostatky druhých pokračování. Nepřesahují kvality prvého dílu a znova zůstávají kus pod vrcholem. Pokud jsou v něčem lepší, jinde tyto přesahy zase ztrácí.

Přesto je Cameronův úspěch nepopiratelný. Věřím, že nebýt druhého dílu, *Vetřelec* by nebyl v nejvyšší kategorii slávy scifi. Jedním z měřítek úspěšnosti není ani tak kvalita kritik, ale to, že se o díle stále mluví. V okamžiku, kdy první *Vetřelec* již málem ustupoval ze slávy – podobně jako jiné soudobé příšernosti, třeba *Věc* – objevil se s patřičným odstupem druhý díl. Teprve díky tomu se stalo, že *Vetřelec* doslova převálcoval jakékoli jiné

pojetí zlých M.Z. Existence výrazného postmoderního symbolu tedy vyžaduje pořádný kravál a reklamu – jako ostatně všechno.

IV.

V devadesátých letech začala krize klasického cyberpunku a scifi se vydala trochu jiným směrem. Například konkurence fantasy je stále výraznější. Stejně tak další invaze tolerance zdánlivě odsouvá problém *Vetřelce* do pozadí.

Jenomže asi stále nebylo řečeno vše. Natočit *pekelný film o kosmických strašidlech* je pochopitelně stále lákavé a věčné téma. Z pochopitelných důvodů autor v takovém případě mohl rezignovat na možnost, že by vytvořil jiné monstrum – jednodušší bylo využít monstrum nejslavnější a nejsrozumitelnější, které zatím nikdo přesvědčivě nepřekonal.

Tak se objevil po další řadě let *Vetřelec*³ Davida Finchera, tehdy poměrně neznámého režiséra. Chce to trochu odvahy, snad i drzosti pustit se

do tohoto tématu s vědomím, že bude autor srovnáván se Scottem a Cameronom. Fincher se do toho dal bez bázně a hany, a zjevně se svým kolegům plně vyrovnal. Jeho postup je v podstatě jednoduchý, ale účinný. Nejprve využil všechny úspěšné prvky v předchozích dílech, jako například intimní plíživý děs, násilí, temné chodby, krev, sliz, drama, beznaděj. A pak pečlivě odstranil jakékoli náznaky naděje, dobrých konců a podobně. Zbavil hrdiny té nejmenší šance na přežití. Tentokrát je to válka, kde ovšem naši nemají žádné zbraně, dalo by se parafrázovat přechozí ideu.

Tak se stalo, že pracně zachráněné dítě z druhého dílu zlikvidovali autoři ještě dříve, než skončily titulky. Hrdinové sami jsou podezřelí vrazi a vězňové. Všichni mají holé hlavy a celé to působí patřičně depresivně. A konečně finální tečka a klenot – tentokrát je zlikvidována i hlavní hrdinka. To, že zemře, víme asi od poloviny filmu; jen nevěříme, že by se autor odvážil... no a ježto je to Fincher, zajisté se odváží. O tento tah zlý autor pozdějšího *Sedm* překonal i své velké učitele.

„Natočit pekelný film o kosmických strašidlech je pochopitelně stále lákavé a věčné téma.“

Ostatně, jeho dramatická technika je předvedena v závěrečné fantastické honičce temnými chodbami. Něco podobného jsem ještě do té doby neviděl, a myslím, že se odtud učil kdejaký pozdější akční režisér. Teprve zde *Vetřelec* běží občas hlavou dolů po stropě, jak je dnes už běžně známo... Lze snad vůbec najít v devadesátých letech něco srovnatelně beznadějněho? Monstrózní konkurenči v tomto žánru – třeba *Terminátor II* nebo *Total Recall* – diskvalifikují kromě mnoha jiných chyb stržené, ba dokonce i rozcajdané konce. Není pochyb o tom, že *Vetřelec*³ je lepší. A že upevňuje svoji suverénní vládu legendy v této oblasti. Z nejrůznějších konkurenčních zlých

strašidel činí připitomělou a nepodstatnou taškařici.

A co ještě? ptáme se rozpačitě. No, co bychom ještě chtěli? Nebylo to snad dokonalé, uzavřené, perfektní a vycizelované?

Jenomže... jenomže. Opakování, ba vycizelování předchozího výkonu nikdy není dostatečné. Prvovýstup je prostě jenom jeden. Teorie příběhu to potvrzuje. *Vetřelec*³ má sice jiný konec než první díl – ale jinak je pohřihu až příliš podobný. Zase je to *Deset malých černoušků*. A že to není v raketě, ale na planetě – to není žádný rozdíl. Kdyby byl první, nebylo by co dodat. Kdyby místo všech tří dílů vznikl jenom jediný, kolosální, úděsný a monstrózní, byl by to skvost „černého“ umění bez konkurence. Ale to bylo v r. 1979 nad lidské možnosti, a v roce 1992 také. Takže opět nelze říci, že by byl *Vetřelec*³ tak suverénně dokonalý, jako třeba *Blade Runner*. Opět jsme uvízli krok pod vrcholem a nevíme jak dál. Svojí dokonalostí *Vetřelec*³ jenom dotvrzuje konec cyberpunku. Sám autor to věděl. Efektní pád Ripleyové do ohně je vlastně stylový a pohanský pohreb

celé ságy o Vetřelcích. Je to taková pěkná tečka na závěr.

V.

Ne; ještě to nebyla tečka. Přišel nápad na *Vzkříšení*.

Vyrobit syntézu Ripleyové a Vetřelce je zjevně ryzí Cronenbergovština a cyberpunk nejcyberpunkovitější. Neviděl jsem tehdy prvotní Cronenbergovy úlety, takže jsem se s tím poprvé setkal v jeho *Mouše*, nepočítám-li Kafkovu *Proměnu*. Tentokrát se ukázalo, že fascinující téma je nad lidské síly. Samotný nápad člověkozvířete je prastarý. Vždy šlo spíše o vnější podobu, povaha se měnila v nepatrnych detailech. Řehoř Samsa je uvnitř nepochybně zoufalý člověk. Seth Brundle byl pokus jít dál; jeho stav se mu místy líbí a překlápi se do jakési jiné normality. Jenomže kromě fyziologických změn – sexuální aktivita a lezení po stropě – to zůstalo nedotažené; ono je opravdu složité pochopit duševní stav mouchy.

Jiný takový zajímavý pokus byl *Vlk*. Nicholson je král herců, takže dokáže



přesvědčit, že se psem narodil. Vlk se nám ovšem jeví být ve srovnání s moučhou poměrně sympathetic a srozumitelný tvor. Oč složitější je pak *Vetřelec*, sám o sobě úžasně nepochopitelný. Je taková syntéza člověka a Vetřelce vůbec v lidských silách?

Vetřelec: *Vzkříšení* dodržel tradici skoro ve všech směrech. Především to hlavní – je opět těsně pod vrcholem. Úroveň všech čtyř dílů výrazně neklesá, ale ani nestoupá. První díl by byl nejlepší, kdyby... kdyby byl děj jen nepatrne inteligentnější. Druhý díl by byl lepší, nebýt strženého závěru. Třetí díl by byl nejlepší, kdyby nebyl třetí a nebyl skoro totožný s prvním. A čtvrtý díl by jasně výhrál, kdyby nebylo opět nedotaženého závěru... a opět skoro nulového děje...





Technická a výtvarná úroveň je závratně dobrá, jak bylo tehdy skoro povinností; ve srovnání s prvním dílem je pokrok evidentní. Cyberpunková železná raketa ve stylu Poldi Kladno je k uzoufání skvělá. Nikde si neužijete tolik pohledů na Vetřelce z takové blízkosti... tolik slizu a hnusu... prostě úžasné. Zvláštní uznání pro scény pod vodou.

Ovšem příběh je opět tuctový propadák: Zlá společnost vyrábějící potvory... padouch, který... stydno pokračovat. I dramatická výstavba je nejasná a zmatená. Napětí je plno, ale negraduje – spíše vybuchuje v nečekaných křečích. Nejméně se člověk bojí na konci. Třetí případ vycucnutí obludy do vakua je sice

proveden nepatrнě lépe, než v díle druhém, ale potřetí to už začíná být opravdu trapná záležitost.

A přece... základní téma člověkovzířete přineslo pár momentů, které za to stály. Proměnit duševní stav člověka do tak absolutního a cizího zla je očividně nemožné. Autoři se přesto o to pokusili, a výsledkem jsou některé scény, které patří zjevně někam mnohem výš; některé jsou vysloveně umělecké. První vystoupení Ripleyové, od zrození, přes rozmluvy s lidskými vězni až po setkání s piráty. Tichá, mrazivá hrozba, podtržená probodnutou rukou; ano, tak nějak měl člověkovetřelec vypadat. Nevíme, co udělá, ale jistě to bude něco úděsného. Setkání s předchozími verzemi výroby je jiný působivý moment. A jinde – když Ripleyová klesá do neuvěřitelně slizké směsi hnízda; přerušované stříhy, kdy ji Vetřelec něžně odnáší. Naše hrinka, tak brutální v jednání s lidmi je najednou něžná ve styku s Vetřelicí. Pěkný kontrast.

„Základním principem pokleslých žánrů je předvést lidem něco ještě úžasnějšího; něco, proti čemu je všechno předchozí hadr, jak pravil trefně Karel Čapek. Jeho myšlenka se týkala detektivky, které věstil, že padne, vyčerpána touto šílenou honbou. Princip platí ovšem na kdejaký žánr.“

A hromadí se tu v ději důvody pro příšernou pomstu; při dobrém provedení by právě hlavní hrinka připomínala onu Hitchcockovu *bombu*, o niž víme, že nutně vybuchne. Ale ono se to tak nějak rozpatlá a ten hlavní moment vyvane. Čekali jsme, že ona udělá něco úděsněho, horšího, než veškeré pomyšlení – ale neudělala nic. V závěru tak nějak nevyšvetlitelně přešla na stranu lidí a zůstala tam. Škoda.

Ne; zázrak se opět nekonal. Ale člověk nemá ani zdaleka pocit promarněného filmového materiálu.

VI.

Základním principem pokleslých žánrů je předvést lidem něco ještě úžasnějšího; něco, proti čemu je všechno předchozí hadr, jak pravil trefně Karel Čapek. Jeho myšlenka se týkala detektivky, které věstil, že padne, vyčerpána touto šílenou honbou. Princip platí ovšem na kdejaký žánr.



Prvý díl byl ohromující, i když nedotažený a plný syrových polotovarů.

Druhý díl byl sice monumentálnější, ale místy už vypadal podezřele neupřímně.

Třetí díl je dokonalý a vzduchotěsný – až moc. Místy má člověk strach, jestli to vůbec žije. Zda ta šachová partie není jenom šachová partie.

Čtvrtý zase nakousl nějaká nová téma, ale nějak je nedokázal vyslovit úplně.

Je tedy *Vetřelec* už skutečně mrtev? Zdá se, že žije veselé dál a je opravdu nezničitelný. Projevuje stejně úžasnou vitalitu jako v příbězích. Vzniklo několik dalších filmů; a také hned několik her,

z nichž série *Alien versus Predátor* je právem hodně slavná. Přišla i filmová série téhož názvu a myšlenky, a rovněž dvojdílná. A kromě toho další a další výpůjčky všude možně. Vetřelec už dávno unikl zajetí filmu, podobně jako kolegové *Terminátor* nebo *Batman*. Je to pojem, idea, myšlenka – univerzální představa neznámého zla.

VII.

Na konci putování za Vetřelcem tedy končím tam, kde Morten začal – u pana Gigera. Podstatou legendy *Vetřelce* zůstává jeho *výtvarná podoba*. Její součástí je i jeho animace, typické pohyby, typické chování.

A i jiné zajímavosti. Například konsistentnost. Lepší slovo mne nenapadá. Zdržující většina bestií, vynalezených věky minulými, jako Gryfon, Harpyje či Sfinga, vykazují zjevnou složenost, až zbastlenost. Je jasné, že takto nefunkčně žádné zvíře nevypadá. Nestvůry složeného typu proto nefungují úplně tak, jak by měly. Proto je možná tak revoluční výjimkou drak, který v některých případech vypadá biologicky použitelně.



A totéž představuje Vetřelec, který je sice sbírkou nesmyslných protikladů, ale celek vypadá úžasně funkčně. Ne nadarmo byl pan Giger posedlý stroji. Při všech bizarnostech je to ve své podstatě stroj na zabíjení. Pohybuje se elegantně, rychle a jistě, právě jako skutečný predátor. V tom je naprostou výjimkou mezi strašidly.

Dále je tato elegance, rychlosť a funkčnost fascinující, pokud je spojena s takovými pojmy, jako je sliz, chapanla nebo chobotnice. Žádné *slizké* zvíře na Zemi s chapadly není zároveň



rychlé. Pokud si představíme hnusné zvíře, vznikají rozpatlané útvary na způsob Věci – totíž například červi, medúzy, chobotnice, mlži. Pomalu se blemtavě plazí, nanejvýš se dovedou rychle vymrštit (oblíbené ve filmu). Ale jedině Vetřelec dokáže při tom běžet krásně jako gepard.

Podobný bizarní rozpor představuje *hmyzovitost*, spojená s *dvojnohou chůzí*. Vzpřímený postoj inteligentního pána tvorstva je něco, na co jsme hrdi. Očekáváme od takových tvorů jakési vzdáleně lidské sociální chování – a obvykle

právem, například u opic. Pravým opakem je mravenčí dělnice, která je nepatrna fyzicky i významem. Nepodstatná je i pro samotné mravence – nemá individualitu a lze ji snadno nahradit. Vetřelec je opět podivná syntéza obojího – stroj, kterému nezáleží na životě a nemá osobnost, ale na druhé straně je velkolepý a vzpřímený, jako člověk. O jeho inteligenci si opět nejsme jisti do poslední chvíle. Co se týče plížení a zabíjení, je skvělý. Co se týče jiných civilizačních výkonů, je jako mravenec.

Další podivnost – a také hmyzí – je jeho pohyb po stěnách, stropech a tunelech. Žádný velký a výšší tvor se tak nechová. Vetřelec ano. Takže útočí ze spodu i shora jako nějaký pavouk, nebo vůbec predátor málo pohyblivý. K tomu brilantně kličkuje, plíží se odzadu a pronásleduje jako šelma. Dokonce i ty prapodivné a zcela nelogické dvojí čelisti vsunuté do sebe vypadají funkčně a naznačují, že mají nějaký nám nepochopitelný smysl.

Tyto základní znaky platí, i když se podoba Vetřelce ve všech třech filmech nenápadně mění. Původní velký černý

Vetřelec z prvého dílu je Gigerův. Doda-
tečně si myslím, že je nejlepší svou neu-
rčitou tajemností.

Druhý exemplář z Vetřelců, kostro-
vitě-hmyzovitý naproti tomu je dílo Sta-
na Winstona. Výsledkem je zdůraznění
genetické příbuznosti s hmyzem a ještě
více se strojem, naopak byly potlačeny
motivy slizu a úchylného sexuálna (černý,
hladký, slizký povrch zejména). Ve-
třelci touto změnou sice získali na číhavé
rychlosti pohybu, ale už nevyvolávají tak
silnou asociaci tajemna a zejména inte-
ligence, což je možná škoda. Podobnost
stylu s Terminátorem je pozoruhodná.
Winston není horší než Giger – je pouze
velmi jiný.

Třetí Vetřelec – strojové šídlo – je
opět výtvor někoho jiného. Tady je ex-
trémní rychlosť a bodavá útočnost. Tro-
chu se vrací ke Gigerovi, ale je zřejmě
štíhlejší. Ani tento model není vůbec
špatný – je to výtvor tak snový a šílený
(pořádně je k vidění až v úplném závě-
ru), že o jeho inteligenci opět není moc
jasno.

Ve čtvrtém filmu se zase víceméně
vrací velký černý v původní verzi; a další

varianty jsou k vidění ve dvou *Alienech*
versus Predátorech.

Vetřelec zůstává nezničitelným
postmoderním čáblem, je to vtělené zlo

a cizota, nezávislé na jakémkoli minulém
náboženství a potažmo i Bohu, a tudíž
univerzální. Jeho protikladem jsme pou-
ze my sami.

Myslím, že tohle zdařilé strašidlo
bude zařazeno do sbírky mýtů možná
navěky.





Deskové hry



DESKOVÉ HRY

napsala Petra „Baelara“ Kopáčová

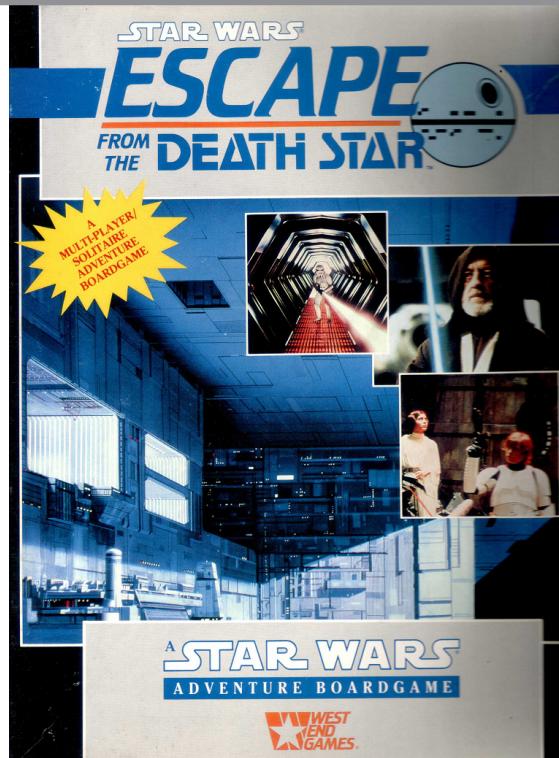
Star Wars: Escape from the Death Star

Predstavenie štýlovej „oldies“ koooperatívnej hry od West End Games na motívy Star wars Episode 4.

Aby som sa aspoň čiastočne rehabilitovala z neschopnosti písť o sci-fi hrách, prinášam túto perličku na poli hier, ktoréj tématika bude mnohým z vás určite imponovať.

ESCAPE FROM THE DEATH STAR má všetko, čo má poriadna SW hra mať – má droidov, má Luka Skywalkera, Hanu Solu aj Chewbaccu, princeznú Leiu aj Obi-Wana, ale hlavne má Darth Vadera (na tých najneočakávanejších miestach). Samozrejmostou sú aj záplavy stormtrooperov rôznych tvarov a veľko... vlastne, pardón, úplne rovnakých tvarov a veľkostí.

Napriek tomu, že v tejto hre vlastnou šikovnosťou (ak to nie je šikovnosť v hádzaní a nastavovaní kociek) nedosiahnete takmer nič, že väčšinu času (ak nie všetok) strávite samostatným tahním kartičiek s nulovou interakciou s ostatnými postavami a hráčmi, že ste väčšinu času frustrovaní tým, že sa neviete dostať tam, kam potrebujete, chcete, prípadne sa vôbec nedokážete pohnúť, je *ESCAPE FROM THE DEATH STAR* jednou z mojich obľúbených hier (možno aj preto, že sa nám ju ešte nikdy nepodarilo vyhrať).



V hre si vyberiete jedného (alebo viacerých, ak hráte dvaja alebo ak hráte sami) z hrdinov – Leiu, Luka, Hanu alebo Chewbaccu.

Každý z hrdinov má niekoľko štatistik – dohromady na nich ale až tak nezáleží, s výnimkou zbraňových štatistik (Blaster a Rate of Fire), ktoré budete využívať viac, než sa nazdávate.

		LEIA ORGANA	
Stormtroopers (Max 17)		Trapped at 14	
CON	7	STAMINA (MAX 8)	8
PERCEPTION	6	DROID POINTS (MAX 6)	2
TECHNICAL	6	FORCE POINTS (MAX 6)	6
AGILITY	6	Obi-Wan (3 Vader Pts.)	
BLASTER	7		
FIRE RATE	3		
WEST END GAMES	40207-43		

©, TM, & © 1990, Lucasfilm, Ltd. (LFL). All Rights Reserved. Trademarks of LFL used by West End Games under authorization.

Sektor	Všeobecný opis /Typická karta
Bezpečnosť	<p>Cely zadržania, bezpečnostné kamery, bezpečnostné konzoly, stanovišta. Musíte sa vyhýbať bezpečnostným jednotkám.</p> <p>Centrála väzenského bloku</p> <p>Hazard – laser</p> <p>Test: Podvádzanie alebo Obratnosť alebo miňte 2 droid body aby ste vyradili laser.</p> <p>Zlyhanie: Obratnosť: -2 Stamina</p> <p>Zlyhanie: Podvádzanie: +2D6 stormtrooperov, +1 Vader bod</p>
Vojenský	<p>Kasárne, stanovišta diel, tréningové zariadenia. Môžete nájsť vylepšenie zbraní, ale aj stretnúť vojakov a pokúsiť sa im vyhýbať.</p> <p>Simulátor bojovej zóny</p> <p>Hazard – automatizovaná bojová zóna</p> <p>Test Obratnosti alebo miňte 2 droid body, aby ste prežili zónu bez zranení.</p> <p>Zlyhanie: -1 Technical, -2 Stamina, +1 Vader bod.</p>
Veliaci	<p>Kontrolné centrá, v ktorých budete stretávať vysokých dôstojníkov a presviedčať ich, že ste neškodní.</p> <p>Centrála zbraňových systémov</p> <p>Hazard – Admirál Motti</p> <p>Test Podvádzania, aby ste dokázali, že nie ste „rebelantská špina“, ktorá práve utiekla z väzby.</p> <p>Zlyhanie: musíte sa presunúť do najbližšieho Vader sektora.</p>
Služobný	<p>Servisné chodby a tunely, miestnosti servisných technikov. Väčšinou únikové manévre.</p> <p>Centrálna šachta</p> <p>Risk – bezodná šachta</p> <p>Test Obratnosti, aby ste sa prešvihli cez šachtu a stratili všetkých stormtrooperov.</p> <p>Zlyhanie: Stratíte ťah, +1D6 stormtrooperov</p>

stretnutie s Darth Vaderom môže ľahko byť smrteľné pre vás (a tým aj pre celú spoločnosť – vyhŕavate len ak do Falcona utečiete všetci), ak nemáte na porúdzi Obi-Wana, ktorý každému hráčovi raz za hru môže pomôcť.

Ak máte tú smolu a Darth Vadera stretnete dvakrát... bez Obi-Wana si vás Darth Vader napichne na svoj svetelný meč a urobí vám množstvo ďalších nepríjemných vecí (medzi iným ukončí hru a hádajte, kto nevyhrá?). Na ceste vám pomáhajú ešte droidi, ktorí sa ale z času na čas musia schovať pred jednotkami Impéria a vtedy s vami nemôžu spolupracovať. Aby toho nebolo málo, po ceste musíte ešte znefunkčniť trakčný lúč, aby, keď nasadnete do Falcona, vás Hviezda smrti nepriťahla trápne späť.

Fantastickým prvkom na tejto hre je mapa resp. hrací plán, ktorý je rafinované zamaskovanou náhodne generovanou mapou, ba dokonca až príbehom.

*„Ak máte tú smolu
a Darth Vadera
stretnete dvakrát...
bez Obi-Wana si vás
Darth Vader napichne
na svoj svetelný meč.“*

Plán samotný je relatívne malý a sú na ňom označené typy sektorov. Po vstúpení na poličko si ľahko kartu z kôpky tohto typu sektora, ktorá reprezentuje miestnosť, bojové stretnutie alebo udalosť. Na kartičke sú (ak je to potrebné) aj inštrukcie týkajúce sa hodu, ktorý máte spraviť a ešte je na nej informácia o možnom pohybe z tohto polička. Výber ďalšieho pohybu o vopred určenú vzdialenosť je jedinou možnosťou, ako ovplyvniť svoj pohyb po mape, inak ste vydaní napospas kartám.

Ďalšou výborne spravenou vecou (možno až príliš dobre) je nabehanie Vader bodov, teda toho, ako blízko je moment, keď vám Vader zahatá cestu a ukončí vaše trápenie tak, že už ani Obi Wan nepomôže. V skutočnosti volanie Obi Wana na pomoc vám nejaké tie Vader pointy pridá, keďže „Sila je s ním“ a Vader silu cíti, čo mu zrejme spôsobuje vredy. Jediný spôsob, ako si Vader body ubrať, je zájsť do jednej z Vaderových meditačných

Sektor	Všeobecný opis /Typická karta
Technický	<p>Laboratória, ošetrovne, počítačové centrá – väčšinou vylepšenie štatistik alebo iná pomoc, nájde sa ale aj útok assassin droida či prepadnutie.</p> <p>Ošetrovňa Risk – Bacta tank Môžete stratiť ťah a schovať sa v Bacta tanku. Ak tak urobíte, +3 Stamina a stratíte všetkých stormtrooperov.</p>
Všeobecný	<p>Chodby, komunikačné centrá, rekreačné miestnosti – vo všeobecnom sektore budete javiač stretávať ľudí, ktorí na vás budú štvať stormtrooperov.</p> <p>Kancelária propagandy Hazard - pochôdzka, 5 stormtrooperov</p> <p>Veliace stanovište rakiet Hazard – imperiálny dôstojník Roeg Test Vnímavosti, aby ste sa vyhli Roegovi a jeho osobnej stráži. Zlyhanie:+1 vader point, +1D6 stormtrooperov</p>
Hangár	Hangáre. Rôzne efekty, po potiahnutí karty z tohto sektora sa môžete hýbať o 5 políčok ktorýmkoľvek smerom a musíte premiešať karty niektorého iného sektora.
Komnaty Darth Vadera	Neťahajú sa karty. Po vstúpení na toto políčko si hodíte kockou. Vysledok 1 znamená, že si odpočítate 3 Vader body, výsledok 6, že stretnete Darth Vadera a musíte mu čeliť.
Terminál	Na jednom zo 4 terminálových políčok nájdete ovládanie trakčného lúča, ktorý musíte vypnúť. Ostatné vám pridajú droid body.
Millenium Falcon	Keď všetci dorazia do Millenium Falcona, vyhrali ste hru. Nie je to ľahké. Naozaj nie.
Nepriepustné	Tieto políčka blokujú pohyb.

miestnosti, kde ale, samozrejme, môžete Vadera vyrušiť z jeho meditácií (čo, ako som už spomína, nie je dobrá vec).

Podmienky výhry znejú ľahko, no verte, že nie je jednoduché vyhrať. Jediný spôsob, ako uspiet, je dostať všetky postavy do Millenium Falcona a odletieť s ním (s deaktivovaným trakčným lúčom). Prehrať zato môžete mnohými spôsobmi – stretnete Darth Vadera a nemáte už k dispozícii pomoc Obi Wana, umrie niektorá z postáv (čo keď máte smolu a naberáte stormtrooperov rýchlejšie, ako sa ich zbavujete), dosiahnete vrchol Vader rebríčka (teda máte 20 Vader bodov), či dorazíte do Milenium falcona a zistíte, že trakčný lúč neboli deaktivovaný (lebo na to niekto zabudol alebo ste sa nevedeli traftiť na terminál).

Čo povedať záverom? Táto hra je zároveň výborná aj príšerná a je naozaj ľažké ju vyhrať (aj z objektívnych dôvodov). Stále ešte dúfam, že raz sa nám to podarí, a to bude slávny deň! Útek z Hviezdy smrti je ľažko zohnateľný (iba ak ilegálnymi kanálmi, ktoré autorka tohto článku nedoporučuje), ak sa vám ho ale podarí získať alebo poznáte

niekoho, kto ho má, zahrajte si ho. Možno sa stanete rovnakými nadšencami ako ja.



DESKOVÉ HRY
napsala Petra „Baelara“ Kopáčová

Zahrajte sa s nami: Hry pre práve dvoch hráčov

V rubrike Zahrajte sa s nami vám priblížime hry pre dvoch hráčov (nie viac a nie menej ako dvoch hráčov) a pokúsime sa ponúknut' niečo pre každého. V prvej časti tohto článku na pokračovanie predstavíme štvoricu hier, od jednoduchej kartovky až po historickú veľhru.

Hoci tému tohto čísla je sci-fi, „máj, láska čas“ sa blíži a vy určite budete chcieť stráviť nejaký ten deň so svojou polovičkou odháňaním posledných chladných dní. V tom vám iste pomôže aj tento výber hier pre dvoch hráčov.

Ale čo si tu budeme navrávať – o sci-fi hrách vám rád napiše niekoľko iných, keďže ja ich jednak veľa nepoznám a ani nie som nadšená takmer žiadnu z nich :).

Kvôli množstvu hier (a nedostatku času) rozdelím predstavenie Hier pre 2 hráčov do dvoch článkov. Hry v tomto článku sú zoradené podľa náročnosti, začnem teda jednoduchšími a k náročnejším a zložitejším sa budem pomaly prepracúvať.

Stratené mestá (Ztracená města)

(Reiner Knizia, Albi, 1999)

2 hráči, 30 minút

[Profil hry na Boardgamegeek](#)

Vydarená kartová „Kniziovka“ o expedíciiach hľadajúcich stratené mestá zláhka pripomínajúca Cestu okolo sveta za 80 dní. STRATENÉ MESTÁ sú abstraktnou hrou,

v ktorej výsledok záleží rovnako od štásťia ako od šikovnosti.

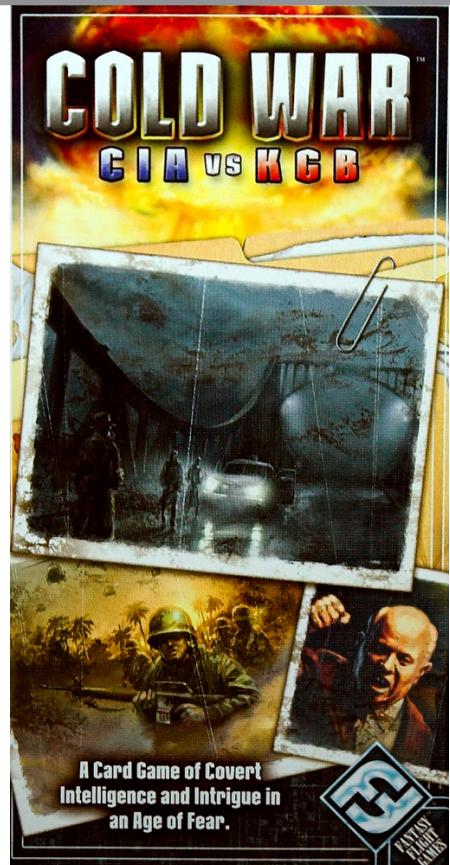
Malá krabička obsahuje dohromady 65 kariet – karty s číselným označením od 1 do 10 v piatich farbách a tri karty stávky v každej farbe.

Hráči si vyberajú z piatich farieb expedícií tie, na ktoré sa vydajú, väčšinou podľa toho, čo majú na ruke po rozdaní prvej várky kariet. Ak sa na expedíciu vydáte, nemôžete svoje rozhodnutie zvrátiť, takže buď na konci budete úspešní – a ziskoví – alebo nie. Počas celej hry sa snažíte vykladať vzostupné série kariet rovnakej farby, ktoré reprezentujú váš pokrok v rámci expedície.

Zaujímavosťou je to, že balíček kariet zdieľate so svojim oponentom a každá karta je v balíčku len jeden krát – musíte teda dobre odhadovať a zároveň vhodne tajiť svoje zámery, zatial' čo musíte stihnúť vyložiť čo najviac kariet – v každom kole môžete vyložiť len jednu kartu a keď sa minie balíček 65 kariet, vaša možnosť dokázať vaše expedičné schopnosti sa minula a prišiel čas účtovať.



Vyhodnotenie hry je jednoduché – spočítate výnos (súčet hodnôt kariet) každej začatej expedícii, a teda všetkých, do ktorých ste vyložili aspoň jednu kartu a z tohto súčtu odpočítate 20, čo je vstupný kapitál, či lepšie povedané pôžička. Vaše skóre môžu vylepšiť ešte špeciálne karty stávok, ktoré ale musíte uzatvárať (vykladať) ešte pred začatím expedície zahraním číselnej karty. Karta stávky zdvojnásobuje váš zisk z expedície – či je kladný alebo záporný – takže vám môže veľmi pomôcť, ale aj podstatne uškodiť.



STRATENÉ MESTÁ sú ľahká, zábavná a rýchla hra vhodná do stiesnejších priestorov, aj na cesty, keďže nemá žiadne ľahko sa kotúľajúce komponenty.

Cold war: CIA vs. KGB

(D. Rakoto, S. Gigaudaut, Fantasy Flight Games Silver Line, 2007)

2 hráči, 45-60 minút

[Profil hry na Boardgamegeek](#)

COLD WAR je vynikajúca hra s jednoduchými pravidlami, dobre odráža tému, ktorá je, aspoň pre mňa, najviac atraktívna (hot hot Soviet spies!).

Krabica – veľmi minimalistická – obsahuje množstvo hracích kariet, dve kartičky bodov, dva žetóny na sledovanie bodového stavu, dva žetóny nadvlády a žetón rovnováhy.

Karty sú troch druhov – karty špiónov, z tých si vyberáte, ktorý váš špión pôjde na misiu, pričom každý má samozrejme rôzne schopnosti; karty misií, ktoré určujú cieľové číslo (stabilitu) a populáciu (max. počet kariet) a karty skupín, ktoré si ťaháte a pomocou ktorých chcete dosiahnuť

cieľové číslo dané misiou. Mechanicky sa teda jedná o modifikovanú populárnu kartovku Očko – cieľom každého kola je byť čo najbližšie k cieľovému číslu v súčte kariet, ktoré si naťaháte, a cieľom hry samotnej je získať moc v čo najviac a v čo najklúčovejších krajinách – tie reprezentujú body v hre, pričom platí, čím vyššie číslo, tým viac cenená krajina.

COLD WAR patrí medzi moje najobľúbenejšie hry z viacerých dôvodov – je minimalistická a rýchla, jednoduchá na vysvetlenie aj novému hráčovi a dá sa hrať za veľmi rôznych stavov tela aj mysle (môžete nad ťahmi premýšľať alebo zbešilo riskovať). Hra je navyše stavaná tak, že jeden omyl vás hned' z hry nevyradí, naopak, môžete sa ešte zregenerovať a ešte aj vyhrať.

Sakkara

(Manfred Grabmeier, Kosmos, 2007)

2 hráči, 40 minút

[Profil hry na Boardgamegeek](#)

SAKKARA – ako už názov napovedá - je hra o stavaní pyramídy, čaroch starovekého Egypta a boji medzi dynastiemi – kto si



prvý postaví pyramídu, získa prestíž nie len u smrteľníkov, ale hlavne u Bohov.

V krabici nájdete herný plán, dvakrát dve figúrky otrokov, 75 stavebných a magických dielcov a dva stojany na dielce „na ruke“.

Mechanicky sa hra skladá z niekoľkých vrstiev. Prvou je zbieranie dielcov na pyramídy a/alebo komponentov na čarovanie z herného plánu, pričom niekedy neviete, čo beriete (pri začarovaní jedného z kúziel napr. beriete celý stípk dielcov). Ďalšou je manažment dielcov – je totiž potrebné súčasne stavať pyramídu aj čarovať, aby vám dielce zbytočne neblokovali ruku.



Je potrebné premýšľať aj dopredu - hoci nemôžete stavať viac poschodí pyramidy naraz, viete, ktoré diely sú ľahko zohnateľné alebo ktoré budú najviac chýbať súperovi, ktorého chcete čo najviac spomalíť.

SAKKARA je hra pomerne ľahká, jediným náhodným prvkom je v nej poradie dielcov v stípkoch pri prvotnom rozložení herného plánu. Hráči sú si absolútne vyrovnani, čo sa týka možností a záleží takmer výhradne na ich schopnostiach, či vyhrajú alebo nie.

SAKKARA je svojou skladnosťou a veľkosťou balenia vhodná na cestovanie,

v aute alebo vlaku si ju však kvôli použitiu dielikov asi veľmi nezahráte. Téma je spracovaná originálne, hoci mne osobne sa zdá až príliš abstraktná. Ak ste ale šachovejší typ (viac rozmýšľania, menej fikcie), určite si SAKKARU skúste a staňte sa Džóserom.

Twilight struggle

(Ananda Gupta – Jason Matthews, GMT GAMES, 2005)

2 hráči, 180+ minút

[Profil hry na Boardgamegeek](#)



1 **EARLY WAR**

CAPTURED NAZI SCIENTIST*
Advance player's Space Race marker one box.

Remove from play if used as an event.

2 **MID WAR**

JOHN PAUL II ELECTED POPE*
Remove 2 USSR Influence in Poland and then add 1 US Influence in Poland.
Allows play of 'Solidarity'.

Remove from play if used as an event.

Týmto sa dostávame k poslednej hre tejto „várky“ hier pre dvoch hráčov, ktorou je, bez prehľadania, veľhra TWILIGHT STRUGGLE, ktorá vás prevedie celou studenou vojnou od skončenia 2. svetovej vojny až po pád ľahkej opony a všetkými jej rozličnými aspektmi.

Ak ste nadšenci strategických hier náročných na premýšľanie, odhadovanie ľahov oponenta, plánovanie, historiu a množstvo iných vecí, toto je rozhodne hra pre vás a druhého človeka podobného razenia.

V krabici nájdete hraci plán – mapu sveta s vyznačenými štátmi, sférami vplyvu a niekoľkými rebríčkami, o ktorých sa

zmienim neskôr, ďalej karty udalostí rozdeľených do troch období a žetóny vplyvu pre USA aj ZSSR.

Rebríčky vyskytujúce sa na mape ukazujú počet bodov oboch strán (resp. vychýlenie z rovnováhy v prospech USA/ ZSSR); DEFCON, teda mieru stability alebo nebezpečenstva vypuknutia jadrovej katastrofy; rebríček „Space race“, ktorý hovorí o miľových krokoch, ktoré veľmoci spravili na poli bádania vo vesmíre; počítadlo vojenských akcií (počas studenej vojny musíte niečo robiť, inak získava prevahu súper) a počítadlo kola (hra sa skladá z 8 kôl).

Hráči si na úvod nastavia počiatočný vplyv vo vopred určených krajinách (napr. USA v západnej Európe, Ázii a iných a ZSSR na Strednom východe, vo východnej Európe) a potiahnu si z balíka prvého obdobia 8 kariet.

Každá karta má definovanú udalosť, stranu, ktorú udalosť na tejto karte podporuje a vplyv, ktorý sa z nej dá využať. V každom ľahu hráč potom musí zahráť kartu z ruky. Môžu nastať v podstate tri prípady:

- ak je to karta Oponenta (teda ak som ZSSR, je to udalosť pro-USA),

ako napríklad vznik NATO) efekt sa spustí a ja dostanem daný počet žetónov vplyvu, ktoré môžem rozdeliť do štátov, v ktorých už nejaký vplyv mám alebo s nimi susedia,

- ak je to karta mojej strany, môžem si vybrať, či spustím udalosť alebo využijem vplyv,
- ak je to karta bodovania, spustí sa bodovanie v regióne, ktorého karta to je (Európa, Ázia, juhovýchodná Ázia, Afrika, Amerika).

Body vplyvu sa dajú využiť na zväčšovanie vplyvu v susediacich krajinách alebo spôsobiť predčasné voľby alebo puč (v oboch prípadoch si oponenti hádžu kockami podľa daných pravidiel). Puč zvýši DEFCON, čo následne obmedzuje možnosti ďalších pučov. Ak sa DEFCON dostane vašim pričinením na nulu, spustili ste jadrovú vojnu a súper vyhráva.

Existujú aj karty trvalých efektov, ako napríklad vznik NATO, Varšavského paktu a pod., ktoré podmieňujú zahranie iných kariet alebo zlepšujú či zhorsujú

ich účinky. Ďalšou špeciálnou kartou je „China card“, ktorú najprv dostane hráč hrajúci za ZSSR a po každom zahratí sa presunie k oponentovi (4 body vplyvu).

Po skončení veľkého kola/obdobia sa zamiešajú karty tohto obdobia s predostými a hra pokračuje.

Vyhrať sa dá v priebehu hry tým, že získate dostatočný počet bodov (20), čím hru ukončíte, prípadne ak pri bodovaní Európy máte nad Európou dominanciu (kontrolujete kľúčové krajinu a nadpolovičnú časť ostatných v regióne) alebo

donúpite oponenta (paradoxne počas Olympiády) spustiť nukleárnu vojnu. Ak nenastane žiadna z uvedených udalostí, hra sa normálne dohrá

a víťazí hráč s vyšším počtom bodov.

TWILIGHT STRUGGLE je náročná a komplexná hra, ktorá vyžaduje plné sústredenie od oboch hráčov, plánovanie, strategické myslenie, no aj taktické zásahy. Od šťastia závisí minimálne (aj keď dobré karty na ruke potešia) a ak urobíte

závažnú chybu alebo neodhadnete oponenta, vážne si tým uškodíte a spomalíte sa. Navyše je potrebné nezabudnúť na žiadny aspekt hry, ktorých je množstvo (DEFCON, Space race, trvalé efekty) a znalosť histórie (ktorá je odzrkadlená v kartách) pomáha.

TWILIGHT STRUGGLE vynikajúco modeluje a odzrkadluje udalosti a história studenej vojny a je okrem hry aj výbornou pomôckou na získanie orientácie v problematike. Pre všetkých záujemcov bude iste potešujúcou správou, že nedávno vyšlo nové, Deluxe vydanie.

Týmto ukončím prvý diel predstavenia drobného zlomku hier pre dvoch hráčov a dúfam, že sa podarilo ukázať, že aj vo dvojici máte rovnako širokú škálu možností, tém a mechaník ako v hrách pre viacerých hráčov a že sa mi vás podarilo navnadiť aspoň na jednu z hier.

V pokračovaní tohto článku predstavím niekoľko ďalších hier a opäť sa pokúsim pokryť škálu od „jednoduchých“ a ľahko dostupných hier až po hry náročné až zberateľské.

Ďakujem za pozornosť a v ďalšom článku o moderných spoločenských hrách dovidenia.



DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz
Zapojte se do přípravy dalšího čísla v [našich diskuzích](#).

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora || Redaktoři: Jakub „boubaque“ Maruš, „Ecthelion²“

Korektury: Petr „Ilgir“ Chval, Jakub „boubaque“ Maruš, „Thera“ || Design a sazba: Jiří „Markus“ Petrů, Jakub „boubaque“ Maruš

Obálka: „Ecthelion²“

