



# DRAKKAR

INTERNETOVÝ ČASOPIS O RPG

65. ČÍSLO - PROSINEC 2017

# OBSAH 65. ČÍSLA

## Comics

- 4** **Bezmenný hrdina**  
„boubaque“  
Díl XXXI. Záskok

## Historie

- 5** **Řecký oheň: Byzantská tajná zbraň**  
Josef „Faskal“ Novák  
Byzantská říše byla mezi lety 671 a 678 našeho letopočtu pod soustavnými námořními útoky Arabů. Situace se ze začátku zdála být bezvýchodná, ale Byzanc se nakonec na mnoho staletí stala námořní velmocí. Proč? Protože vyvinul superzbraň – řecký oheň.

## Literatura

- 14** **Expozice aneb jak začít vyprávění**  
Argonantus  
Po řadu let jsem měl úplné trauma z první věty. Měl jsem nápad na příběh, věděl jsem, o čem to bude a jak to dopadne, ale byl jsem bezradný, když jsem měl napsat první větu a tím to celé spustit.

## Wargames

- 22** **Recenze: Dragon Rampant**  
„Paul“  
Dragon Rampant je třináctou knihou pravidel v sérii Osprey Wargames. Daniel Mersey se zde vrací ke staré škole fantasy wargamingu. Skrze všudypřítomný humor a nadsázku autor hráčům radí, aby nebrali hru příliš vážně a hlavně se u ní bavili.

## Promo

- 25** **Gamebooky počesku**  
Jan Kšanda  
Kouzlu gamebooků podlehl už jako teenager v 90. letech, kdy hrály významnou roli ve fantastické literatuře. Svá první nepublikovaná díla napsal ve čtrnácti letech. Když je po dvaceti letech objevil, zděsil se, jak jsou primitivní a plná hrubek. To mu dodalo inspiraci zkoušit to znova a lépe.

## Doplňky a materiály

- 27** **Hrstka: Hvězdné války**  
Ecthelion<sup>2</sup>  
Pravidlová úprava hry Hrstka pro prostředí Hvězdných válek. Hráči převezmou role pilotů rebelské Aliance bojující proti přesile a tyranii Galaktického impéria.

## Domy Ravnburghu

Domy, jež mohou postavy navštívit a zažít v nich krátké dobrodružství nebo příhodu.

## Elfův dvůr (Paul)

## Dům U Staré šavle (PetrH)

## Dům U Dvou srdcí (boubaque)

## Dům U Stříbrných nůžek (Ecthelion<sup>2</sup>)

## Komenda rádu rytířů Modré růže (Hike)

## Chut' orientu (Sarsaparillos)

## Staré divadlo (Vallun)

## Dům U Temného svícnu (Vallun)

## Náhodná tabulka: Městské domy (Quentin)

## Náhodná tabulka: Oneshot pitches

„Quentin“  
20× nastřelení seetingu pro oneshoty.

## Inspirace

## O projektu Příběhy Impéria – Vzpoura automatonů

Ecthelion<sup>2</sup>

Pokaždé, když vydáme RPG produkt, sepíšeme zkušenosti z vývoje, abychom si utřídili myšlenky a shrnuli, co fungovalo, a co musíme pro příště vylepšit. Hlavně ale proto, abychom se o tyto informace podělili.

## ÚVODNÍ HAIKU

**Viz hvězd z ohně pád!  
Leč sníh ještě nenapad,  
jen lezavý chlad.**

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

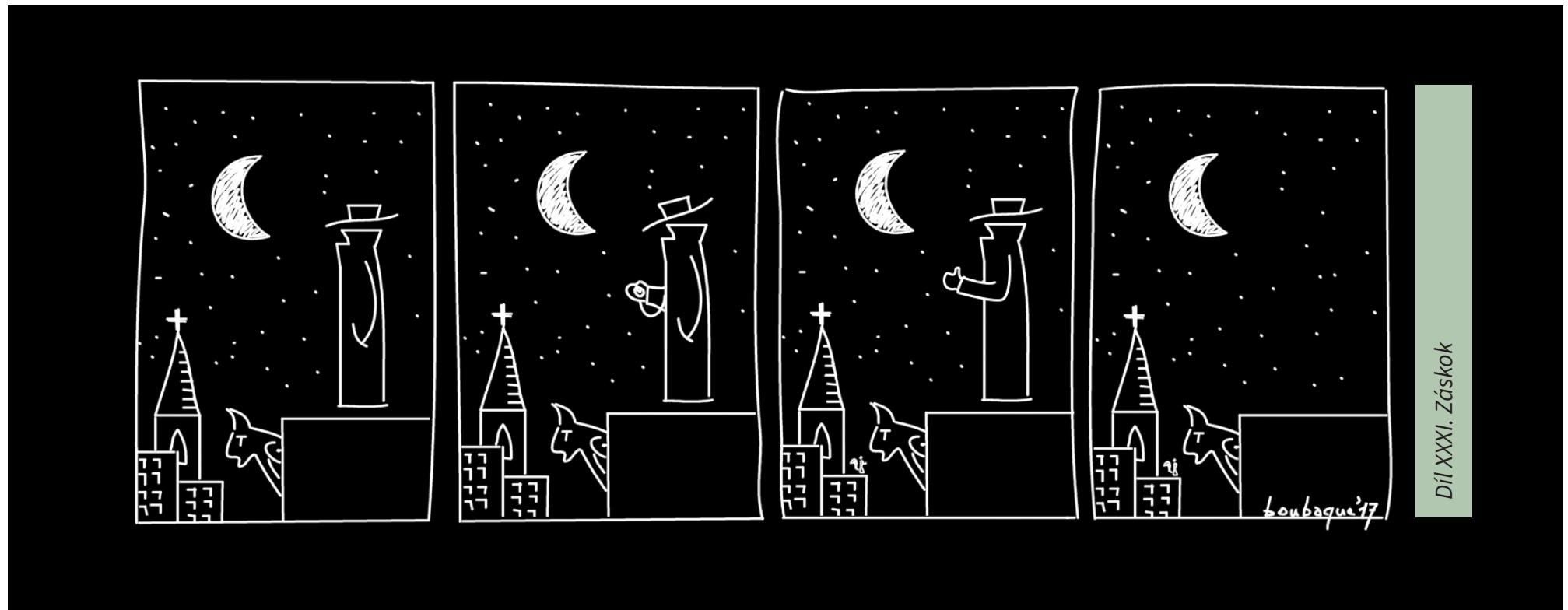
Na tomto místě bychom chtěli poděkovat všem z vás, kteří jste kdy přispěli vlastním článkem. Bez vás by se tento projekt nemohl nikdy uskutečnit.

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

připravil boubaque

Comics

## BEZEJMENNÝ HRDINA



Díl XXXI. Záskok

napsal Josef „Faskal“ Novák

Historie

## ŘECKÝ OHEŇ: BYZANTSKÁ TAJNÁ ZBRAŇ

*Byzantská říše byla mezi lety 671 a 678 našeho letopočtu pod soustavnými námořními útoky Arabů. Situace se ze začátku zdála být bezvýchodná, ale Byzanc se nakonec na mnoho staletí stala námořní velmocí. Proč? Protože vyvinuli superzbraň – řecký oheň.*

### Úvod

Byzantský (i když oni by řekli Římský) kronikář roku 816 k objevu řeckého ohně napsal:

Září 673 až srpen 674

Arabové se uchýlili na Kyzikos, který dobyli, aby tam zazimovali. Na jaře vyrazili zpět utkat se s křesťany v námořní bitvě. To opakovali po sedm let, ale s pomocí Boha a Matky Boží byli potupeni a přišli o nespočet bojechtivých mužů. Utíkali v nezměrné hrůze, s hrozivými ranami, které utrpěli.

Když zbytky jejich flotily odplouvaly pryč poté, co je Bůh zničil, byli poblíž Syllaiu zasaženi prudkou bouří. Lodě byly roz-

drceny na atomy a zcela zničeny. Poté (se do bitvy připojili další hrdinové) a 30 000 Arabů bylo pobito.

V té době totiž k Římanům **utekl Kallinikos, vynálezce z Heliopolisu**. Vytvořil **mořský oheň**, který zapálil arabské lodě a sežehl je i se všemi námořníky. Tak se Římané vítězne navrátili a objevili mořský oheň.

Heliopolí se zde vzhledem k vývoji války s Araby myslí Baalbek v dnešním Libanonu.

Září 716 až srpen 717

Císař Leo se od Egyptanů dozvěděl o dvou flotilách skrytě kotvících v zátoce. Připravil **ohňonosné sifony** a umístil je na palubu válečných lodí a dvojpalkových lodí, pak je vyslal proti oběma flotilám. Díky pomoci Boží skrze přímluvu jeho Neposkvrněné Matky byly nepřátelské lodě na místě potopeny. Poté, co naši muži získali kořist a arabské zásoby, vrátili se radostně a vítězně.

– Theofanova kronika

Řecký oheň byla strašlivá zbraň, která na několik staletí zajistila Byzanci naprostou námořní převahu. Řecký oheň jej nazývali křižáci, Byzantinci, kteří jej vyvinuli, jej nazývali římský, Médein, médijský, umělý, mořský, připravený, lepivý či tekutý oheň. V tomto díle Drakkaru probereme, co o řeckém ohni víme z dobových zdrojů, doklady o jeho složení a způsobu vrhání ovšem necháme do příštího dílu.

### Co je řecký oheň?

Roku 941 proběhla bitva mezi knížetem Igorem z Ruska a Romanem I. v týmu Byzanc. Tato bitva je zajímavá tím, že máme záznam od obou stran, který popisuje většinu vlastností řeckého ohně. Nechť nejdřív promluví Liutprand z domácího týmu, jehož nevlastní otec byl v té době v Byzanci diplomat (ten jim říká nezrovna taktně „Řekové“), poté dostane slovo Pověst dávných let neboli Nestorův letopis:

Roman strávil řadu bezesných nocí v úvahách, zatímco Igor pustošil pobřeží, ale nakonec mu bylo řečeno, že v loděnicí je patnáct starých, otlučených galér, které byly vyrazeny. Tak k sobě zavolal lodníky a přikázal jim: „Pospěšte a připravte bez prodlení staré galéry do bitvy. **Navíc umístěte vrhače ohně nejen na příd', ale i na záď a také po obou stranách lodi.** (...) Milosrdný a shovívavý Bůh nejenže ochránil své věřící, kteří se k němu modlili a prosili jej o pomoc, ale také je poctil vítězstvím. **Kvůli tomu utišil vítr a uklidnil vlny, protože Řekové by jinak jen obtížně chrili svůj oheň.** Když se Řekové rozeštavili, obklopeni nepřitelem, začali kol dokola chrlit své plameny a Rusové, když plameny spatřili, seskakovali ze svých lodí, aby byli raději utopeni vodou než spáleni zaživa v ohni. Někteří klesli na dno pod vahou svého brnění a helmy a nikdo už je nikdy nespatřil; **někteří byli zapá-**

**leni, zatímco plavali ve vlnách;** žádný z nich neunikl živý, kromě těch, kteří se dokázali doplavit ke břehu, protože ruské lodě díky své malé velikosti mohly proniknout i do mělké vody, kam řecké galéry s hlubším ponorem nemohly.

– Lutprandova *Antapodosis*

Ruský kronikář Nestor zase popisuje, s jakou se potázali hosté a deset tisíc jejich lodí:

I uradili se Rusové a vytáhli zbrojně na Hřeky, a bitva mezi nimi byla zlá, ledva odolali Hřekové; Rusové pak vrátili se pod večer k družině své, a na noc vlezše do lodí ujeli. A Theofan potkal je v korábích s ohněm, i počal trubami oheň pouštěti na

lodi ruské, a bylo viděti věc divnou a strašlivou. I vidouce Rusové plamen, uvrhli se do vody mořské, chtíce ubřesti; a tak ostatní vrátili se domů. Když pak tito přišli do země své, vypravovali každý svým o tom, co se stalo, i o korábovém ohni: „Tak jako blesky,“ prý, „které jsou na nebesích, mají Hřekové u sebe, a ty pouštějice pálil nás; a proto jsme jim neodolali.“

– Nestorův letopis (překlad K. J. Erben)

Tím si pomalu skládáme obraz, co taková zbraň zvládla. Ale máme i obraz dochovaný, a obraz vydá za tisíc slov. ↓

Rukopis Madridský (12. století), Ioannes Skylitzes



Jedná se o jediný dochovaný ilustrovaný rukopis Řecké kroniky. Pokud jde o ilustrace, není jasné, jestli jsou to kopie původních, nebo nově vyvedené. Základ nicméně máme – dvě lodě, galéry a ti veseléji z námořníků chrlí z trubky na přidi oheň. Obrázek také ilustruje další vlastnost – řecký oheň je tekutý a široce se rozptyluje a jde jím zasáhnout celou nepřátelskou loď. A při troše fantazie ještě jednu – hořel na vodě.

Chybí nám nicméně poslední zcela klíčová vlastnost, kterou nám zdokumentovali křížáci, již proti řeckému ohni s jistým úspěchem bojovali. Ocitý svědek obléhání Acre roku 1191 popsal:

**Zápalný oheň, běžně nazývaný řecký oheň, příšerně zapáchal a hořel zuřivým plamenem.** Dokázal strávit i kámen či kov a **nemohl být uhašen vodou, ale jenom pískem**, i když mohl být potlačen politím octem.

– *Itinerarium Regis Ricardi*, podle Partingtona (1960)

Schopnost „strávit kámen či kov“ je jistě nadnesené, protože právě kov byl proti řeckému ohni dobrou obranou; není jasné, proč by měl zabírat oct, i když tato reference se v literatuře velmi často opakuje, ovšem písek bezpochyby účinkoval. Na tomto citátu je ovšem divné něco jiného: kde se vzali v Acre roku 1191 v bitvě křížáků s Araby Byzantinci? Odpověď je, že nikde. Arabové totiž používali svou verzi „řeckého ohně“, která

byla stejná nebo velmi podobná tomu byzantskému, byla však jiným způsobem vrhána proti nepříteli. A barbaři, kteří na své křížové výpravě přitáhli kdesi z Evropy, si nedělali práci s rozlišováním jednotlivých verzí tekutého ohně.

Křížáci měli tu smůlu, že se potkali s řeckým ohněm hned několikrát, a v tomto případě to zase nebyli Řekové, ale opět Arabové. Zde zachytí své dojmy účastník sedmé křížové výpravy:

**Řecký oheň vypadal následovně: letěl přímo proti vám, velký jako sud na ocet, s ohnivým ocasem velkým jako dlouhé kopí. Vydával takový hluk, že to připomínalo hrom z nebes; vypadal jako drak letící oblohou. Vydával takový jas, že jste v tábore viděli tak jasně jako ve dne, a jeho ohromný plamen ozařoval úplně všechno. Třikrát nás té noci bombardovali řeckým ohněm a čtyřikrát jej vystřelili z arbalestu.**

– Jean de Joinville (1248), podle Partingtona (1960)

Je jasné, že Arabové měli zcela jiný způsob doprovázení řeckého ohně k cíli. Byzantinci různé variace na katapulty znali také, u nich je ale toto použití zcela zastíněno plamenometry, které v té době neměl nikdo široko daleko. Také se nám dochovalo, co se stane s takovým rytířem zasaženým řeckým ohněm. De Joinville totiž bitvu přežil a popisuje, jak se bránit proti vrhanému řeckému ohni. Při ostřelování z dálky pomohlo padnout na kolena a modlit se, při útoku z blíz-

ka zase odrazit řecký oheň (v podobě granátu) štítem. Pokud se ale rytíř dostane řecký oheň až na kůži, bude spálen za živa. Citováno podle Partingtona (1960).

Byzantský řecký oheň, jeho složení a princip plamenometu bylo státní tajemství, jehož vyzrazení bylo trestáno nejtěžšími tresty a božím bleskem, který měl zrácce zasáhnout v momentě, kdy se pokusí tajemství vyslovit. To ale neznamená, že by nám upovídánější členové královské rodiny něco neprozradili. Jeden z nich byl Leon VI. (vládl 886 až 912), řečený Moudrý či Filosof, což je eufemismus pro to, že byl především teoretik. Byzanc je známa svými paradoxami, řadou propadů a opětovných vítězství. Během vlády tohoto panovníka zažívala Byzanc spíše horší období a prohrávala v několika válkách zároveň. Král je sledoval z bezpečné vzdálenosti a pravděpodobně nikdy v žádné bitvě nebojoval. Přesto se proslavil známým teoretickým vojenským spisem, *Taktikou*.

**(Bojová lod) by každopádně měla mít bronzový sifon upevněný na přidi, jak je zvykem, tak aby mohl chrnit připravený oheň na nepřátele. Nad takovým sifonem by měla být zhotovena plošina ze dřeva ... Zde umístí bojovníky, aby odráželi útoky nepřátelských lodí či vrhali jakékoli zbraně se jim zlící proti nepřátelské lodi.**

– Leon VI., Moudrý: *Taktika*

Plošina ze dřeva podle novodobých komentátorů zřejmě sloužila jednak k ochraně sifonu, jed-

nak snad umožňovala chrnit oheň z větší výšky, což zaručovalo větší dostrel.

Řecký oheň ale nebyl jediný trik, který měli Byzantinci v rukávu. Leon popisuje rafinované způsoby, jak vrhat zapálené sítě, zápalné granáty či jiné předměty a keramické granáty naplněné hady či škorpony, případně velmi jemným hašeným vápnem, které se rozprskne po lodi protivníka a začne leptat oči nepřátele. Neserte Byzantince.

Ve stejné části Leon potvrzuje, jak vypadal útok řeckým ohněm:

**Starověcí stejně jako modernější autoři vymysleli řadu zbraní použitelných proti nepřátelským lodím a proti mužům na nich nesených, jako je **připravený oheň doprovázený hromem a planoucím kouřem vycházejícím ze sifonů, začerňující nepřátele kouřem**.**

– Leon VI., Moudrý: *Taktika*

Leon každopádně věnuje ve své práci řeckému ohni naprostý zlomek celkového objemu knihy a většinu zabírá konvenční taktika, zdá se totiž, že řecký oheň byl použitelný jenom za specifických okolností, a i když se o tom otevřeně dobové zdroje nezmínějí, byl jistě nebezpečný i pro operátory a v řadě nezávislých zdrojů je zmíněno, že jej bylo možno použít jenom na klidné vodě. To snad aby se vyhnuli osudu, který potkal čínskou flotilu, která také používala variaci na řecký oheň.

Existují dva obskurní zdroje, které dokládají skutečnost, že řecký oheň musel být před

použitím zahřátý. Jeden prozatím zatajím, protože obsahuje i složení, druhý je ale o to výživnější: Sága o Yngvaru Cestovateli, napsaná někdy ve dvanáctém století, popisující vikinskou výpravu z roku 1041:

Když ale piráti zjistili, proti komu bojují, **začali pumpovat kovářskými měchy do pece, kde byl oheň**, a zvedl se **strašlivý hlomoz**. Také tam byla **bronzová trubka**, ze které vyletěl **ohromný proud ohně**, zasáhl jednu z lodí a během chvíle ji sežehl v prach. Když to Yngvar spatřil, zarmoutil se pro tuto ztrátu a rozkázal, aby mu donesli troud s posvěceným ohněm. Pak napnul svůj luk, zasadil šíp a rozkázal, aby dali troud s posvěceným ohněm na jeho hrot. A šíp letěl s ohněm z luku do trubky vycházející z pece a oheň se obrátil proti pohanům.

– *Sága o Yngvaru cestovateli* (podle překladu Petera Tunstalla, 2005)

Řecký oheň a mechanismus jeho vrhání bezpochyby doznal od svého vynálezu vylepšení, ovšem mnoho dokladů nemáme. Anna Komnenovna, byzantská princezna, ve svých pamětech na svého otce Alexia I. popsala, jak navštívil loděnice, aby konstruktérům řekl, jak ještě víc vyděsit barbary tím, že hlavice sifonu vytvoří v podobě:

„(...) **hlavy lva nebo jiného zemětvora** vyrobeného z pozlacené mosazi nebo že-

leza s otevřenou tlamou, aby už jejich samotné vzezení bylo děsivé. A oheň, který bude **skrze trubky** směřován proti nepřátelům, ať prochází tlamou netvorů, aby to vypadalo, jako by lev chrlil plameny.“

– *Anna Komnenovna, Alexais* (životopis Alexia I., vládnoucího mezi 1081 a 1118).

I když už za vlády Komnenovců nedosáhli Byzantinci větších námořních vítězství, přesto vyhráli řadu bitev. Jednu takovou (časově odpovídá Pisanskému plenění v letech 1098–9) opět dokládá Anna Komnenovna:

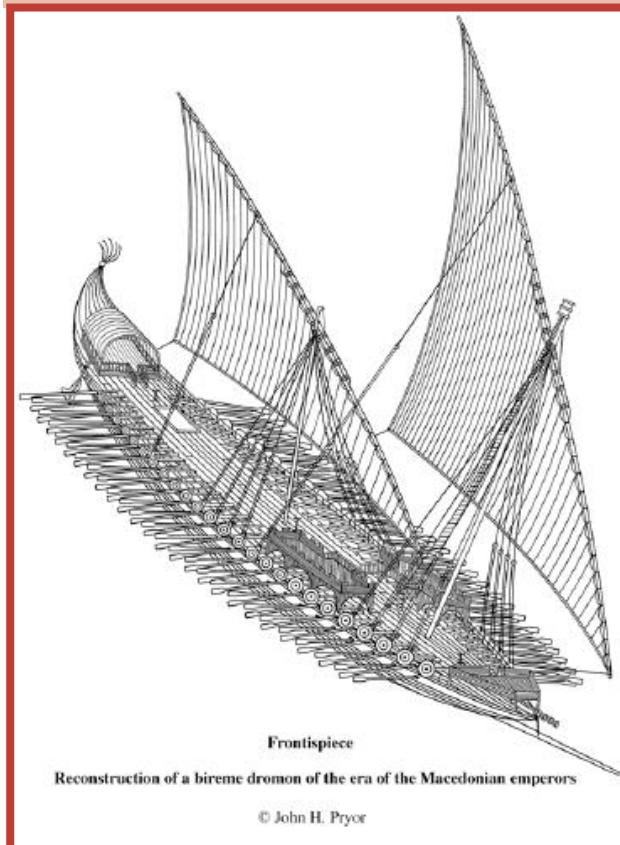
(...) římská flotila se však nepustila do běžné námořní bitvy s Pisany, ale podnikla proti nim sérii rychlých, nestandardních útoků. Nejdřív ze všech se k Pisanům přiblížil samotný Landulph a vrhl proti nim oheň, ale mířil špatně, takže nedosáhl ničeho, kromě plýtvání svým ohněm. Po něm směle zaútočil hrabě zvaný Elementon na záď největší lodi, ale zachytil se do jejích kormidel, a protože se nemohl vyprostit, snadno mohl být sám obsazen, kdyby se díky své ohromné duchapřítomnosti neuchýlil ke svému stroji a s velkým úspěchem nechrlil oheň na nepřitele. Pak rychle otočil svou loď kolem dokola a na místo zapálil tři z největších barbarských lodí. V ten samý moment zasáhl moře náhlý poryv větru, zpěnil jej, vrhl lodi proti sobě a bezmála je hrozil potopit (protože vlny burácely, ráhna vrzala a plachty se tr-

hal). Barbaři teď byli zcela vystrašeni, zaprve kvůli ohni namířeném na ně (protože nebyli zvyklí na takový stroj ani na takový oheň, který přirozeně míří vzhůru, ale v tomto případě **mohl být nasměrován kamkoliv si jeho vrhač přál, často dolů či do strany**), zadruhé proto, že byli značně vystrašení bouří, a proto tedy uprchli.

## Byzantské námořnictvo

Historie řeckého ohně v mnohém kopíruje historii rychlé byzantské galéry zvané dromón, „běžec“. Spíš než o jeden konkrétní typ lodi se jedná spíše o „filosofický koncept“, pojmenování rychlých galér s dobrou schopností manévrovat, které navazují na tradici římských lodí (těch skutečných Římanů z Itálie). V průběhu jejich evoluce došlo k výměně taranu pod úrovní ponoru za klonouny nad ní, které nesnižují manévrovatelnost, dále také ke změně obdélníkové plachty na trojúhelníkovou a řadě změn ve stavbě trupu. Začátek proměn na dromón můžeme datovat asi do 4. století našeho letopočtu, tento trend má kořeny ještě mimo Byzanc. Původně měly jednu řadu vesel a nesly jich celkem patnáct, přičemž každé obsluhovali dva muži, v šestém až desátém století pak došlo k přeměně na dvouřadé o stu až sto osmi veslech, nakonec byly používány i trirémy o třech řadách vesel. Původní dromóny měly jeden stěžeň, pozdější typicky dva a největší dromóny mohly mít stěžně i tři (Pryor a Jeffreysová, 2006).

Model „dromónu“ (cca 10. století) o dvou řadách vesel a dvou stěžních, formy galéry používané mimo jiné k chrániči řeckého ohně, který byl vrhán nejčastěji z přídě takové lodi, na níž bylo umístěno „falešné patro“ skrývající samotný mechanismus vrhače.



Pryor a Jeffreysová (2006) analýzou dochovaných spisů o byzantské taktice dokládají, že pro použití řeckého ohně nebyla vypracována oficiální, veřejně známá taktika, na kterou se spoléhalo při ničení lodí. Mimo jiné také

proto, že jeho použití vyžadovalo klidné moře a bezvětrí nebo vítr v zádech. Vytlačení taranu, umístěného pod hladinou ponoru, klounem umístěným nad vodou, jež doprovázelo nástup řeckého ohně, také doprovází odklon od kontaktní taktiky: fáze ostřelování z dálky sloužící k povraždění co největšího množství nepřátelské posádky se prodlužovala. Také se rozrostlo množství instrukcí pro udržování formací, systém signalizace vlajkami pro změny formací i jiné účely. Teprve po vyvráždění dostatečné části nepřátelské posádky došlo k zachycení nepřátelských lodí pomocí háků a útok vojáků na nepřátelskou lodě.

Pryor a Jeffreysová rozdělují historii byzantského námořnictva na pět epoch: První trvala do šestého století a zahrnuje pro naše potřeby jednu nezajímavou prohru a jednu nezajímavou výhru. Druhá začala řadou proher Byzantinců s Araby, které ukončily dvě série dramatických bitev v letech 672–8 a 717–8, kdy Byzantinci drtivě vítězili nově objeveným řeckým ohněm. Mezi lety 750–875 se Byzantinci se střídavými úspěchy a neúspěchy navzájem vraždili s řadou nepřátele, až ztratili Krétu a Sicílii. Ve čtvrté epoše Byzantinci zažili řadu drtivých proher i vítězství a nakonec získali zpátky Krétu a vytlačili Araby z Itálie. Pátá epocha v jedenáctém století však znamená vrchol dekadence a při nástupu Alexia I. Komnena roku 1081 Byzanc prakticky neměla námořní síly, i když se jemu a nově vzniklé dynastii Komnenovců podařilo loďstvo částečně a dočasně obnovit. Během jedenáctého a dvanáctého století Byzantinci bez

pomoci spojenců zřejmě nedosáhli žádného námořního vítězství, které by stálo za řeč. Při útoku na Konstantinopol v letech 1203 a 1204 se křížáci prakticky nesetkali s námořním odporem. Byzantinci byli v té době závislí na námořní síle Benátčanů. Můžete hádat, cíl lodě proti Konstantinopoli připluly.

Po několika letech exilové vlády byla roku 1261 Konstantinopol dobyta zpět, ale původní velikost Byzantské říše se nepodařilo obnovit. Pokud jde o námořní síly, došlo k několika pokusům o obnovu, ale byzantské námořnictvo od té doby v lepších obdobích čítalo nanejvýš několik málo desítek lodí, což je zlomek v porovnání se stovkami lodí v době největšího rozmachu. O vývoji byzantského námořnictva po roku 1204 víme poměrně málo, v designu lodí se ovšem přešlo od původních dromónů k efektivnějším galérám typu galea s dvěma řadami vesel, jež byly převzaty pravděpodobně z Itálie, kde pro svou úspěšnost vytlačily jiné typy lodí.

## Použití na souši

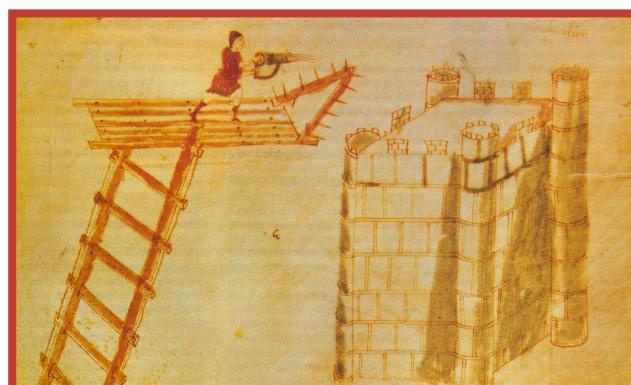
Řecký oheň byl především námořní zbraň, ale máme doklady o tom, že byl používán i na souši. Zatímco u námořního použití řeckého ohně je poměrně jisté, že jde o jednu a tu samou formulaci – nikdo jiný široko daleko nic takového v té době neuměl (s menším zpožděním plamenometry ovládli Číňani) a byzantinskí kronikáři tyto dva druhy nerozlišují, u suchozemského použití není vždy jisté, jestli jde o byzantskou větev, paralelně objevenou zápalnou zbraň pracující na stejném principu.

ném principu, či jde ojinou zbraň, proto se zde omezím pouze na Byzanc. Tam máme dokonce zdokumentované, kdo si tento objev přisvojil:

**Použij také jinou metodu (chrلنі řeckého ohně), s využitím malých sifonů, kterými se vrhá oheň zpoza železných štítů držených vojáky. Říká se jim „ruční sifony“ a byly nedávno vymyšlené Jeho Veličenstvem. Tyto jsou také schopné vrhat připravený oheň do obličejů nepřátel.**

– („Jeho Veličenstvo“) Leon VI., *Taktika*

Jedná se pravděpodobně o malé pumpy zřejmě jednodušší stavby než ty lodní. Princezna Anna Komnenovna ale popisuje i jiné metody. Nejdříve (zcela bez obav z blesků) popisuje (zjevně neúplný) recept na řecký oheň, později dodává, co s ním dělat:



Illuminace ručního sifonu ze spisu Herona Byzantského o dobývacích strojích, odborníka – mimo jiné – na pumpy (10.–11. století, datování ilustrace nejasné).

(...) je vložen do stonku rákosu a vyfoukávan muži se silným a vytrvalým dechem. Tak se setká s ohněm na špičce (rákosu), kde je zapálen, rozhoří se plamenem a dopadne jako úder blesku do tváří mužů na druhé straně. Tento oheň mužové dyrrachiští používali (takto přímo) tehdy, když čelili nepřáteli tváří v tvář a spalovali vousy a tváře. A nepřátele pak bylo vidět utíkat – jako hejno vykouřených včel – ve zmatku pryč z místa, kam spořádaně vkročili.

– Anna Komnenovna, *Alexais*  
(napsáno kolem roku 1148)

Pokud nás s tím foukáním netahá za nohu, zřejmě je takto možné používat řecký oheň poměrně zblízka, jak se stalo, když obránci zjistili, že se nepřátelé se snaží prokopat pod hradbami. Obránci si také trochu zakopali a pak:

(...) otevřeli malý průzor, kterým spatřili značné množství kopáčů, a spálili jim ohněm tváře na popel.

Dále popisuje, jak se barbaři snaží dobývat civilizované město schopné bránit se řeckým ohněm, což však nestačí, protože dobývací věž nepřátel je nedostatečně hořlavá. Proto obránci naházeli všechno hořlavé mezi postupující nepřátele a obránce a pak všechno zapálili. Ten řev hořících barbarů!

Také máme dochováno, jak v šarvátce zahynulo několik Byzantinců a vyslal do bitvy svého zkušeného generála, kterému dal ohromnou

armádu a „mnoho rad a strategických plánů“. Proti tomu neměli barbaři šanci:

(Generál dorazil k malé pevnosti), okamžitě dal připravit obléhací stroje a oblehl ji. Římané přitom postupovali vpřed bez obav, někteří vrhali oheň na brány a spálili je, zatímco ostatní přelézali hradby.

## Poslední použití řeckého ohně Byzantinci

Ani superzbraň, jako je řecký oheň, nezajistila Byzantincům naprostou převahu, jak ilustrují už střídavé úspěchy a neúspěchy námořnictva. I když se řecký oheň přestal v Byzanci používat, nestalo se tak najednou, což by vypovídalo o ztrátě znalosti, ale postupně se od něj ustupovalo, jak Byzanc postupně ztrácela nadvládu nad mořem. Na začátku vlády Alexia I. Komnena (1081 až 1118) sice došlo k dočasněmu vylepšení stavu byzantského loďstva, a dokonce i k vylepšení sifonu. I jeho synovi se ještě dařilo, ale ke konci vlády jeho vnuka Manuela (vládl 1143 až 1180) už se říše začala znova rozpadat a jeden neúspěšný císař rychle střídal druhého. Přesto i z této doby máme doklady o používání řeckého ohně.

Roku 1162 byl na diplomatické návštěvě představen řecký oheň sultánu Kiliji Arslanovi II. (ten samý, co později v bitvě u Myriokefala drtivě porazil Byzanc, a Turci tak nadobro zastavili rozpínání Byzance do Asie) a roku 1171 byl řecký oheň použit při byzantské šarvátce s Benátčany.

(Sultána) doprovodili do paláce na jih od města, kde jej císař přijal úchvatnou hostinou a poctil v nejhlubším přátelství. Pak jej okouzlil kořskými závody a podle obyčeje zapálil několik lodí a bárek tekutým ohněm a naprosto uchvátil sultána podívanou v hipodromu, kde má velkolepost měst zejména šanci vyniknout.

(Benátčané se svou výmluvností dostali z vězení, ukradli loď a pokusili se na ní odplout pryč...) Když se o tom Římané dozvěděli, pronásledovali je, a když se k nim přiblížili, zatímco proplouvali Abydským průplavem (Dardanely), rozhodli se je spálit médejským ohněm. Ale Benáťští, protože byli seznámeni se zvyky Římanů, se směle připravili, namočili plátno do octa a celou loď jím zabalili. Protože Římané nebyli schopní uspět – vrhali oheň proti lodi bud' dál, než bylo nezbytné, nebo před ni, nebo i když ji zasáhli, oheň byl neškodně odpuzen plátnem a uhašen vodou, když odpadl – vrátili se bez úspěchu.

– John Kinnamos, *Deeds of John and Manuel Komnenus*

Další zdroj popisuje, jak sicilští „piráti“ ukradli cennou ikonu a opevnili se na řeckém ostrově Kerkyra (Korfu). Byzantinci rozhodli připravit lodě ozbrojené řeckým ohněm a vypluli proti nim. Byzantské námořnictvo bylo nejdřív z většiny rozstříleno katapulty a velitel námořnictva byl zabit. Přítomný císař byl nějakou dobu ne-rozhodný, ale nakonec vydal rozkaz dobýt pevn-

ost přímo pomocí žebříku. Nechal jej vytvořit a zvolal: „Ten, kdo miluje císaře a je dychtivý se vyznamenat tváří v tvář nebezpečí, ať začne šplhat.“ Nikdo nezačal, dokud se po chvíli ticha nevzmužilo několik Normanů, které nakonec následovali další vojáci, kterým císař nasliboval hory doly. Bezpochyby by Byzantinci v této bitvě zvítězili, ale hned poté, co první člověk dosáhl vrcholu hradeb (byl to Poupakes, člen osobní stráže, který Normany nakonec předběhl), se žebřík zlomil a všichni lezoucí popadali a trudně zhynuli. Poupakes byl paradoxně jeden z mála, kdo tuto zteč přežil.

Další příklad vyzbrojení řeckým ohněm máme v boji proti vzbouřenci, Alexiu Branasovi roku 1187. Rebelové přestavili rybářské bárky na ozbrojené lodě a vyrazili proti císařovu loďstvu. Císařovo loďstvo „by jistě tyto bárky rychle zničilo tekutým ohněm, kdyby Branasovi těžkooděnci nesestoupili z hřebenu hory na pobřeží a nepomohli jim.“ Další zmínku máme z doby krátce poté, kdy byl řecký oheň použit na souši v granátové podobě:

**Večer toho dne, kdy byl Branas poražen, byl tekutý oheň vrhán na domy neštastných obyvatel Propontu; tato směs, pevně uzavřená v nádobách, se náhle vznítí a jako údery blesku, zasahující tady a tam, sezehne cokoli, na co dopadne. Žhnoucí oheň spálil a zničil každou budovu, ať už to byl svatý chrám, svatý klášter, nebo světská budova.**

– Niketas Choniates, *O city of Byzantium*

Tento kronikář dále popisuje, jak se John z Pouteze v době tohoto rozkladu zasadil o získání více peněz do rozpočtu:

**Stát a veřejnost nemá potřebu trimér neutrále, výdaje na ně jsou každoroční velkou zátěží rozpočtu, a tyto zdroje by tedy měly být uloženy do státní pokladny. Zásoby a peníze by měly být námořnictvu poskytnuty státní pokladnou pouze v časech potřeby ...**

... a následně státní pokladnu vytuneloval. Když se o něco později Byzantinci snažili narychlo připravit lodě před příchodem křižáků, kronikář popisuje, jak císař Alexios III. nebyl schopný zajistit postavení bojových lodí a naopak hrozil smrtí každému, kdo se pokusí pokácer stromy v lesích, protože v nich rád lovil, a nakonec museli proti křižákům poslat „narychlo opravené tlející bárky sesbírané po celé Konstantinopoli“.

Kvalitu vůdce Byzantinců v posledních chvílích před dobytím Konstantipole ilustrují slova Niketa Choniata o Alexiu III.: „Jeho nezměrná lenost se vyrovnala jeho hlouposti.“

## Konec řeckého ohně

Roku 1203 došlo k obléhání a dobytí Konstantinopole křižáky, byl svrhnut císař Alexios III. a dosazen jiný, prokřižácký vůdce. Zajímavé je, že není doloženo použití řeckého ohně, a i když byly použity zápalné lodě, nešlo v tomto případě o řecký oheň, ale o loď naloženou hořlavina-

mi a posланou proti nepříteli. Benátčané tyto lodě zachytily a bezpečně odvlekli mimo svou flotilu, kde neškodně dohořely, jediná uvedená ztráta je jedna obchodní benátská loď.

Každopádně se zdá, že zde řecký oheň na moři nasazen nebyl a Konstantinopol padla do rukou křížáků.

Dosazený prokřížácký Alexios IV. byl Byzantinci obratem svržen a roku 1204 začalo druhé dobývání Konstantinopole křížáky, které skončilo jejím vypálením. Ani zde zdá se nehrál řecký oheň významnou roli a maršál Geoffrey de Villehardouin si na něj například ve svých pamětech ani nevpomněl, mimo jiné proto se řada autorů domnívá, že tajemství jeho výroby bylo ztraceno. Ve skutečnosti mohl být použit, ale jeho použití bylo neúčinné.

Řadový voják Robert de Clari totiž takové stěstí neměl:

(...) seshora vrhali z kotlů hořící smůlu, řecký oheň a obrovské kameny, takže byl zázrak seslaný bohem, že nebyli zcela zničeni – tolik utrpení tam můj pán, lord Peter, a jeho muži zažili, tolik nepočetného a bolestivého nebezpečenství. Přesto se probili až k boční bráně...

– *The Conquest of Constantinople, Robert de Clari* (někdy po roce 1205)

Důvod, proč ostatní řecký oheň nezmiňovali, mohl být čistě ten, že s ním počítali a nijak je ne-překvapil. Bradford (2014) ve své knize o pádu Konstantinopole z řady různých zdrojů doklá-

dá, že Benátčané – bývalí spojenci Byzantinců – byli dobře připraveni na obranu proti řeckému ohni, mimo jiné své lodě pokryli sešitymi, namokřenými kůžemi a pro vylodění použili kryté můstky.

Konstantinopol padla, velká část města byla vypálena, a i když byla znova dobyta, Byzantinci už nikdy nedokázali dosáhnout původní velikosti.

Definitivní konec nastal roku 1453, kdy byla Konstantinopol dobyta Turky. Pokud jde o použití řeckého ohně, máme málo informací a doklady o použití jsou buď nepřímé, nebo si vzájemně protiřečí. Těžko dokládat námořní použití řeckého ohně, když Byzantinci prakticky neměli námořnictvo a spoléhali v tomto ohledu na své italské spojence.

Doukas popisuje, jak se Benátští pokusili v noci spálit turecké lodě, Longo Giustiniani vymyslel plán a naložil na triméru 150 nejzkušenějších Italů a „rozličné bojové stroje“. Janovští jejich plán ale prý vyzradili Turkům, kteří následně noční útok čekali a potopili loď jedním výstřelem z děla. Není výslově zmíněno, že nesli řecký oheň, ovšem pro zápalné lodi nebyvalo potřeba nejlepších námořníků ani bojových strojů.

Kritovoulos (píšící pro Turky) nejdříve popisuje, jak sultán Mehmet objevil metodu nepřímé střelby z děla a s pomocí strašlivého umění matematických propočtů je schopen ničit i lodě, které jsou kryté překážkou. Hned vzápětí popisuje, jak se tureckou blokádu pokusily prorazit tři velké lodě přivázející zásoby. Ty sultán

přikázat zajmout, případně potopit, což se bezmála povedlo. Díky bezvětří turečtí veslaři lodě dohnali a po několikahodinovém boji se jim je málem podařilo obsadit. Pak se ale zvedl vítr a italské lodě byly schopny odplout do bezpečí přístavu. Nicolo Barbaro (Benátčan) událost popisuje podobně, píše ale, že lodě byly tři janovské a mezi nimi byla i loď patřící konstantinopolskému císaři. V těchto dvou zdrojích není ani slovo o řeckém ohni, ale Runciman (1965) z dalších zdrojů vyvozuje, že císařova loď byla vybavena řeckým ohněm, který byl použit.

Další zdroj je hojně citovaná Sphrantzeho kronika, ta má ale dvě verze – kratší a delší. Kratší je zdá se autentická, ale o pádu Konstantinopole uvádí pouze to, že kronikář měl provést inventuru zbraní, což udělal, ale zjištění prozradil jenom císaři, a dobývání je odbyto dvěma větami; větší prostor autor věnuje svému revmatu. Delší verze byla napsána asi o sto let později a už obsahuje zmínky o řeckém ohni: jednak měl být vrhán proti obléhacím strojům, jednak měl být použit k likvidaci tunelů, které nepřátelé prokopávali.

Tunely nicméně popisuje i očitý svědek, už zmiňovaný Nicolo Barbaro. Obránci zjistili, že Turci podkopali základy hradeb a jsou připraveni nečekaně zaútočit: „(...) když naši muži objevili tento tunel, **vrhli do něj oheň** a Turci na druhé straně pochopili, že jej **chceme zapálit**, a zapálili jej na druhé straně, takže hořel z obou stran.“ Autor píše, že dovnitř „vrhli oheň“, ale ten nebyl zapálený, což je jedna z možností, jak použít řecký oheň. Popisuje pět dalších pokusů prokopat

tunel, z nichž jeden se propadl sám, zbytek opět podpálili tak, že do něj „vrhli oheň“. Jedná se pouze o nepřímý doklad, ale Anna Komnenovna v dřívějších dobách popsala podobný postup likvidace nepřátelských sapérů s pomocí řeckého ohně.

Doklady o použití řeckého ohně při pádu Konstantinopole roku 1453 doposud nejsou spolehlivě zpracovány, přeloženy do moderního jazyka a volně dostupné, například ty citované Runcimanem, a proto otázku jeho použití v této bitvě nechávám otevřenou.

## Shrnutí

Literární doklady je bezpochyby nutné číst kriticky, ale řada informací se v nich opakuje, obzvláště cenné jsou ty, ze kterých máme doklad z obou stran. Řecký oheň...

- v užším slova smyslu byla především námořní zápalná zbraň, která měla podobu kapaliny vrhané ze specializovaných trubek, „sifonů“;
- řada zdrojů popisuje jako tekutý či lepivý, je obtížné jej hasit a plave na vodě. Sifony vrhající oheň jsou umístěny typicky na přidi lodí zvaných dromóny;
- je výraz, který pro svou zbraň Byzantinci nikdy nepoužívali, jedná se o pojmenování zavedené křížáky, kteří tak označovali i jiné zápalné zbraně, což přispívá ke zmatkům, které máme v představách o této zbrani;
- mohl být použit jenom na klidné vodě a byl efektivní pouze na relativně krátkou

vzdálenost. I v době největšího rozmachu byzantské říše Byzantini prohráli řadu bitev navzdory tomu, že vládli touto zbraní.

## Závěr

Existují zřejmě tři hlavní důvody, proč se řecký oheň přestal používat, a není to tím, že by Byzantinci zapomněli, jak jej vyrobit.

Zaprve, státní tajemství přestalo být tajemství a Benátčané vrhali řecký oheň roku 1081, Anjouovci na Sicílii roku 1270, Arabové jím trápili křížáky o poznání častěji než Byzantinci a vydrželo jim to déle, Arabové předali tajemství tekutého ohně Číňanům a máme dokonce zajímavý doklad použití zbraně odpovídající řeckému ohni z Malty roku 1565.

Druhým důvodem je jednak vývoj dalekonosných zbraní (katapulty), jednak pozdější objev střelného prachu, který se v Evropě začal objevovat od třináctého století a který byl ve výsledku mnohem účinnější než řecký oheň. Byzantská říše byla ke konci své existence na mizině a nebyla schopná využít tuto nově se objevující superzbraň.

Třetí důvod je zrušení byzantské flotily a předání námořní kontroly spojencům. Řecký oheň byl vždy především námořní zbraň.

Snad je tady ještě důvod čtvrtý: Byzantinci postupně ztratili kontrolu nad zdroji, ze kterých se řecký oheň vyráběl.

A z čehože se ten řecký oheň vyráběl? To zůstane záhadou přinejmenším do příštího DRAKKARU.

## Zdroje

Pro zájemce o problematiku řeckého ohně doporučuji především dvě níže uvedené knihy, mimo jiné proto, že jsem překládal původní doklady přinejlepším z druhé ruky, častěji aspoň třetí, proto nemá smysl odkazovat na konkrétní vydání jednotlivých překladů starých rukopisů. Následující dvě knihy jsou jednak výborné, jednak se zabývají problematikou překladu z původních zdrojů, jednak z nich je tento článek možno z velké části poskládat:

Partington, James R. (1999), *A History of Greek Fire and Gunpowder*, Johns Hopkins University Press.

Pryor, John H.; Jeffreys, Elizabeth M. (2006), *The Age of the ΔΡΟΜΩΝ: The Byzantine Navy ca. 500–1204*, Brill Academic Publishers.

Z nedostatku jiných možností jsem musel vyházet z dnes klasické (a řekl bych špatně ozdrojované) knihu o pádu Konstantinopole, která je dodnes nekriticky kopírována.

Runciman, Steven (1965), *The Fall of Constantinople, 1453* (Canto ed.), Cambridge University Press.

napsal Argonautus

Literatura

## EXPOZICE ANEB JAK ZAČÍT VYPRÁVĚNÍ

Po řadu let jsem měl úplné trauma z první věty.

Měl jsem nápad na příběh, věděl jsem, o čem to bude a jak to dopadne, ale byl jsem bezradný, když jsem měl napsat první větu a tím to celé spustit.

Protože první věta mi připadala sama o sobě strašlivě trapná. Bez ohledu na to, co v ní stálo. Možná to bylo tím, že za ní zatím žádný příběh nenásledoval. Jen čistý bílý papír. A jediná věta sama bez kontextu vypadá skoro vždycky divně.

### I.

Problém první věty za mne vyřešil až počítač. Pochopil jsem, že prostě začnu něco psát, a první větu potom klidně škrtnu, pokud bude vypadat i nadále nesmyslně. Ray Bradbury by se mnou zřejmě souhlasil. Pokud si vzpomínáte na pojednání o intuici, tvrdil, že:

Co se my, spisovatelé, můžeme naučit od ještěrek a co můžeme opsat od ptáků? V rychlosti je pravda. Čím rychleji něco plácnete, čím rychleji píšete, tím jste poctivější. V zaváhání už je myšlenka. S od-

kládáním přichází snaha o styl, místo aby se skočilo po pravdě, což je jediný styl, který stojí za kladení pastí či léček na divoké šelmy.

Tedy – nějak to na ten papír naházejte lopatou, moc nad tím nedumejte, a teprve až toho bude mít víc, má smysl nad tím přemýšlet. Pokud jde o krátký text, třeba povídku, pak to není ke škodě takto vychrlit úplně celé. Vůbec nepřemýšlejte o tom, která věta je první a jestli vypadá blbě – ono se to oddá.

Přiznám se, že to dodnes neumím lépe. A moje první věty jsou dodnes neurčitě nanicotavé. Třeba:

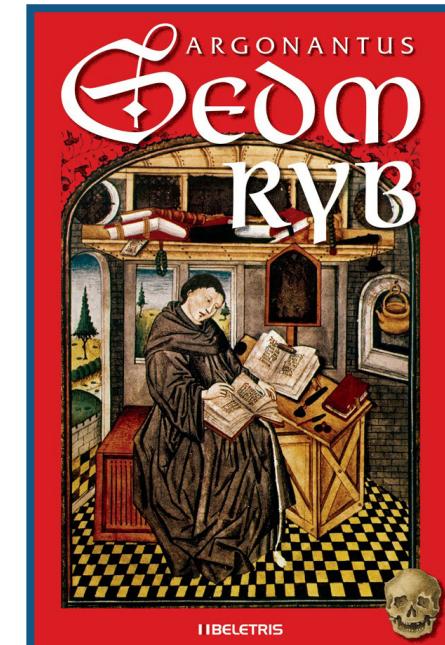
Od okamžiku, kdy Zvěstovi z Netluk zahynuli v dětství oba rodiče, i jeho neméně slavný strýc, začala se mu smůla vyhýbat.

Nebo:

Čtrnáctého října léta páně 1142 po narození našeho Pána Ježíše Krista procházela sestra Emilie kapitulní síň kláštera svatého Jiří na hradě Pražském.

V obou případech jsem prostě začal vyprávět, bez nějakých efektů okolo. A tak už to zůstalo. Zřejmě se nikdy nestanu mistrem prvních vět jako tihle výtečníci, co si to vysloveně užívají:

Bratr se zeptal svého vraha, jak zamýšlí provést vraždu.



Nebo jiná, stylově podobná, leckdo asi znáte:

Nemohu popřít, že jsem prohnal svému nejlepšímu příteli hlavou šest kulek, ale přesto doufám, že touto výpovědí dokážu, že nejsem vrah.

Předpokládám, že to nějak souvisí s jejich metodou psaní. že tihle dva, totiž Johannes Mario Simmel a Howard Phillips Lovecraft, přemýšlejí o něco déle, než si sednou k papíru. Mají zřejmě nějaký plán, možná i synopsi děje; mají to vymyšlené dřív, než to napíšou. Věta prozrazuje, že když ji psali, museli znát děj neméně k místu, kde se ty jejich první věty odehrají, což je v obou případech zatraceně daleko.

Možná ji dokonce dolepili na začátek dodatečně.

To jiný velmi slavný kolega na to šel po Bradburyovsku; vymýšlel to při psaní, a dokud nesedl ke stroji, prostě neměl tušení, jak to bude dál. Děj ho samotného překvapoval; objevoval, co se to vlastně dělo. Takže napsal první větu:

**V jisté noře bydlel jeden hobit.**

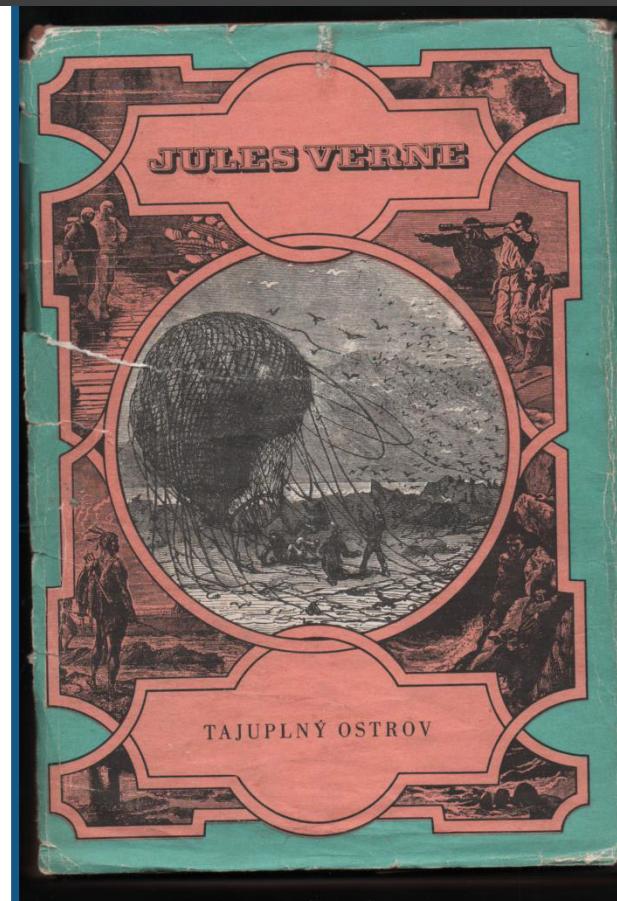
A jeho vyprávění zpočátku řešilo, co to je vlastně hobit a proč bydlel v noře.

Nicméně, s lítostí musím uznat, že i když tento pán píše technicky podobně jako já, že dopředu neví, jak to bude dál, přesto jeho první věta má přesně ty kvality, které moje začátky všeobecně postrádají. Je v ní skrytá záhada, která nutí čtenáře číst dál, aby pochopil, co se vlastně děje. Je neobvyklá a zajímavá.

Nezbylo mi, než se smířit s tímto stavem věcí; neumím první věty a jaktéživ je umět nebudu. Naštěstí lze ale vytvořit ucházející expoziči i bez skvělé první věty. Protože tu jde o složitější problém, než o jedinou větu.

## II.

Když se podíváme racionálně na to, **co je úkolem expozice**, zjistíme, že je toho zatraceně hodně. Kurt Vonnegut pravil obecně, že *každá věta má posunout děj nebo rozvinout postavu*. Já bych k tomu ještě dodal, že ještě může rozkreslit *náladu a prostředí*. Jinak je v příběhu vlastně k ničemu a neměla by tam být.



Věty na začátku příběhu mají úlohu ještě ztíženou.

Ctenář totiž na počátku neví vůbec nic. Neví nic o ani jedné z postav.

Nezná situaci, která děj vyvolá.

Nemá tušení, kdy a kde se to děje; jestli jsme v New Yorku dnešních dnů, na palubě kosmické lodi, nebo ve Středozemi.

**Nemáme jinou možnost, než do něho tuhle horu informací nějakým úsporným způsobem nacpat.**

To je racionální jádro všech expozic. Ať vyprávíme cokoli a v jakémkoli žánru, hrájeme hru, píšeme román, točíme film, tomuto problému se nelze vyhnout, vězí v samotných základech příběhové konstrukce. Je to bod A našeho vyprávění, první pilíř mostu. Rybář musí napřed nahodit vlasec a lovec nabít pušku, jinak z lovnic nebude.

Klasická literatura 19. století to prostě řešila přesně tak, jak bylo naznačeno třeba u historické fikce. Tedy úvodním velmi podrobným popisem postavy, jejího vzhledu, jejího oblečení, pokoje, kde se nacházela, případně výhledu z okna a dálných vrcholků, na které zářilo slunce, a tak dále. Ale bez viny nebyla ani literatura považovaná za zábavnou a dnes bychom řekli jaksi běčkovou. Verne sice odpálí *Tajuplný ostrov* přímo legendární vstupní pasáží:

**Klesáme?**

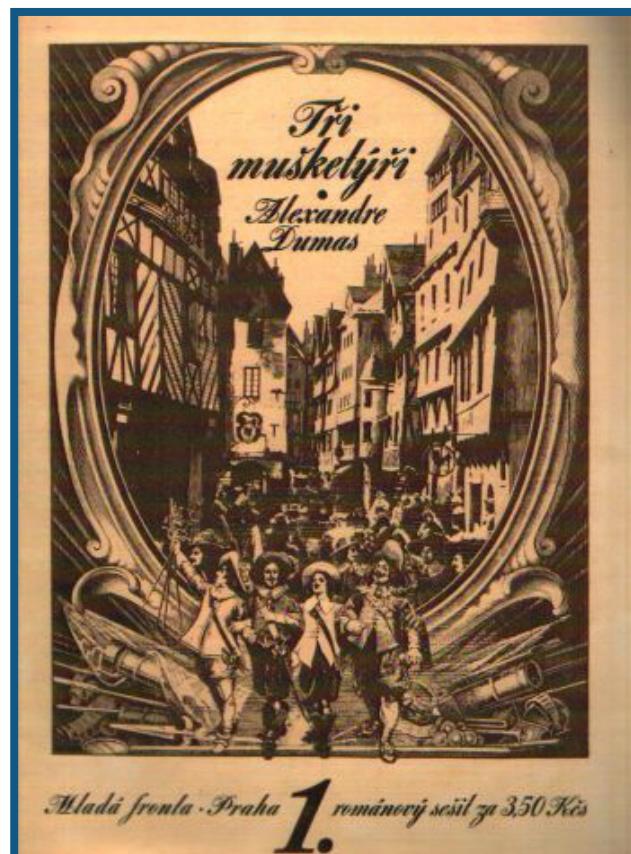
**Stoupáme?**

**Nikoli tak, nýbrž hůře! Řítíme se!**

Nicméně ihned po té nás zavalí zdlouhavou informací o všech přeživších trosečnících, jak byli staří, co měli na sobě a co dělali, než se zřítili tím balonem. Zabere se tím dost místa a je to strašná otrava, protože k postavám zatím nemáme vztah a není důvod, aby nás zajímaly. A všechno vlastně úplně zbytečné; pro charakteristiku pana Gedeona Spilletta by docela stačila dvě slova „mladý novinář,“ pro pana Pencroffa „obyčejný námořník“ – víc pro další děj netřeba. A co dělali všichni před tím pádem balonu a jak

se dostali na tichomořský ostrov, to nám je také úplně jedno. Jak uvidíme dále, v případě trosečníků na ostrově je situace pro expozici zvláště výhodná – je jen málo věcí z minulého života, které jsou pro postavu v této situaci podstatné.

Kardinální otázkou každé expozice tedy je, **co přesně potřebuje čtenář vědět právě ted'**. Nemusíte čtenáři říci, co všechno vás napadlo o panu Spilettovi. Kdyby se to odehrávalo někde v ulicích New Yorku, možná by bylo podstatné, že Spillet je svalnatý opálený krasavec, který



umí navíc tančit a každá žena s ním ráda ztratí víc času, než by bylo třeba. Na pustém ostrově mezi samými chlapy je to naprosto jedno. Tedy pokud to nechcete zatočit do gay romance.

Je vůbec dobré si uvědomit, kolik míst a chceme expozici věnovat. Pokud byla v Kompozici vysvětlena přirozená délka příběhu, pak je zřejmě, že délka expozice je úměrná této celkové délce a měla by zabírat zejména první část děje, kdy situaci otevíráme a představujeme postavy i kulisy. Střední část pak díky navozené a známé situaci postupuje vpřed už samostatně, finále situaci řeší a příběh se uzavírá. Můžeme nějakou část zvýraznit a věnovat ji víc místa – nejtypičtěji zřejmě střední část, která může být úplně obrovitá – nicméně ty tři části obvykle identifikujeme snadno. Pokud je vyprávění krátké - short story a méně - pak je to obvykle na úkor střední části, která může prakticky úplně zmizet. Minimální příběh má jen expozici a finále, jako anekdota.

Nejjednodušší metoda expozice je ten Bradbury – prostě začít něco vyprávět. Logika příběhu a vyjadřování vás sama automaticky navede k tomu, že začnete popisovat scénu, postavy a situaci, ať chcete, nebo ne. S tímto zjištěním by článek mohl skončit a byl by vlastně úplně zbytečný. Já to připomínám jen proto, že když utonete ve variantách, nápadech a rafinovanostech, pak je dobré se pokorně vrátit k úplně nejpřirozenějšímu a nejjednoduššímu vyprávění; uvědomit si, co musíte čtenáři prozradit, protože to neví a potřebuje to ke srozumitelnosti děje.

### III.

Na tomto místě je třeba připomenout radu, kterou jste už určitě někde slyšeli, ale patří sem; **předved', nikoli popisuj**.

Klasikou jsou *Tři mušketýři*. Zde mohl Dumas postupovat stejně úmorně jako ten Verne a zdlouhavě nám vysvětlovat, že Athos je hlubavý melancholik, Aramis je elegantní donchuán a Porthos trochu směšný a marnivý fanfarón. Jenže on na to šel daleko elegantněji. Spěchající D'Artagnan na schodech postupně vrazí do každého z mušketýrů, každý z nich nějak zareaguje a jeho pravá podstata se tím bleskově odhalí, v pouhých pár větách. Představení je náramně rychlé, funkční a zábavné k tomu. Dokazuje, že údajně ukecaný Dumas uměl být až neuvěřitelně rychlý, když na to přišlo. Pro velkých úspěch je tato kultovní scéna skoro povinně i ve všech nesčíslných filmových zpracování, jakoli se ty verze ve výsledku značně liší.

Jiný, daleko zdlouhavější a komplikovanější, ale přece stále funkční a zábavný je případ turnaje ve *Hře o trůny*, kde se nám takto představují prakticky všichni největší drsňáci z dalšího děje. Je zbytečno vysvětlovat, jak je kdo dobrý bojovník; tady to vidíme naprosto názorně. A ještě se dozvímme, že ser Loras je naparaděný hejsek, ser Gregor Clegane zlý cholérik, ser Barristan Selmy už postarší pán, a tak dále. Další text k tomu už není třeba.

Přesně stejně můžete naložit s popisem krajiny nebo nálady. Je sice malebné obdivovat panorama Minas Tirith, ale daleko víc zábavy se

užije, když se v té krajině odehraje kolosální bitva. Když to autor od počátku ví, popisuje úsporně a zejména to, co je s ohledem na bitvu důležité. Plno věcí také může na začátku vynechat a doplnit až v rámci bitvy samotné.

Čím těsněji je expozice propojena s dějem, tím lépe. Ideální je, když čtenář ani nepostřehne, že mu vlastně něco vysvětlujete.

Lze přirozeně předpokládat, že na počátku děje toho postavy ví daleko víc, než čtenář. Stephen King si všiml, že ať začneme, kde chceme, vždycky to bude svého druhu in medias res, uprostřed nějakého již rozběhlého děje. Málokterého hrdinu sledujeme od narození. A to také není začátek; každý má nějaké rodiče, že. Stejně tak je rozumné předpokládat, že postava rozumí svojí profesi, kterou léta vykonává.

Není proto moc přirozené, když Harpagonovi příbuzní žasnou nad tím, že je opravdu lakový; už si toho za ta léta mohli všimnout. Nebo když nějaký bojovník, třeba sir Galahad, vysvětluje siru Lancelotovi, jak se šermuje mečem a jak probíhá obřad pasování na rytíře. A když dva policisté v seriálu CSI říkají jeden druhému, jak se ohledává místo činu a jak funguje tento mikroskop.

Je to masová nectnost, začali s tím zřejmě kdysi dávno autoři v 19. století, ale i dnes si toho lze často všimnout; *to sakra musí ten druhý vědět, ne?*

Autor se tu zjevně pokouší napcat informaci čtenářovi či divákovi jaksi přes hlavy postav a velmi neuměle to vložil do dialogu, ač to moc nedává smysl. Vyvolá to spolehlivě dojem, že jsou hrdinové lehce debilní. Pokud svoje po-

stavy přistihnete při něčem podobném, přemyšlejte znovu.

Mimochedom, důvod Watsonovy trochu snížené inteligence byl přesně tento; byl rázem důvod mu kdeco vysvětlovat, a tím to podsumovat čtenářovi. Kdyby byl Watson chytrý jako sám Holmes, jen by na sebe mohli lehce mrknout a chudák čtenář by se nic nedozvěděl.

Máte ale ještě mnohem lepší techniky, jak získat záminku k nějakému vysvětlování. Nelegantnější je **zařídit, aby ani postavy na počátku děje plno věcí přirozeně nevěděly**. Hobiti sice žijí ve Středozemi celé generace, nicméně zásadně neopouštějí svůj Kraj. Následkem toho mohou žasnout nad každou novou krajinou a novým neobvyklým národem. Stejně tak, pokud chceme, aby členové též družiny žasli nad schopnostmi těch druhých, třebas hobiti nad Gandalfovými kouzly, je vhodné je navzájem seznámit až v ději.

Odhaluje se také, proč je užitečné, aby nové dobrodružství prožíval začátečník Frodo Pytlík, nikoli dokonale informovaný veterán Bilbo. Frodo má cenu něco vysvětlovat; Bilbo už všechno dávno ví.

## IV.

S expozicí se ale dají dělat daleko větší kouzla. Někdy je dokonce většina efektu příběhu způsobena jen pořadím informací. V zásadě je to zdokonalená metoda klasické detektivky.

V povídce Mrzák sám Sherlock Holmes na jednou překvapivě řekne toto:

Totéž se dá říct, milý příteli, o efektnosti některých těch vašich drobných črt, které jsou de facto lacině bombastické, neboť těží z toho, že si určité faktory problému ponecháváte sám pro sebe a čtenáři je nikdy nesdělíte.

Holmesův duchovní otec Conan Doyle si tady přesně uvědomoval, co dělá; *laciné bombastičnosti* dosahoval tím, že některé věci prostě čtenářovi neřekl, zatajoval je. Pokud by v úvodu prozradil záhadu povídky, *kdo je vrah*, pak by se vyprávění úplně rozsypalo a nebylo na něm nic zajímavého. Tato **zadržovaná expozice** dokáže tedy vytvořit zajímavý příběh prakticky z ničeho, z policejní zprávy, která vlastně moc zajímavá není – včera zahynul na útěku před policií v Dartmoorském močálu jistý Dr. Stapleton, který vyvolal několika obětem šok tím, že na ně poštvval velikého psa, natřeného fosforem. Když tyto informace seřadíte úplně jiným způsobem a obalíte dalším materiélem, vznikne vám úplně nejslavnější Holmesovo dobrodružství, které vydá na román. A přesně tomuto jádru věci se expozice pečlivě vyhne – zbude jen záhadné líčení, jak starý Baskerville záhadně zemřel, zřejmě hrůzou, a kolem byly stopy ohromného psa, pane Holmesi.

Umění utajování dotáhl místy k dokonalosti – a možná ad absurdum – jen o málo později H. P. Lovecraft.

*Výpověď Randolpha Cartera* je krátká povídka, kterou se mistr po mnoha časných pokusech dokonale trefil, všechny jeho schopnosti

zazářily v nečekaném lesku a podařilo se mu něco o třídu lepšího, než do té doby a dokonce i mnohokrát potom.

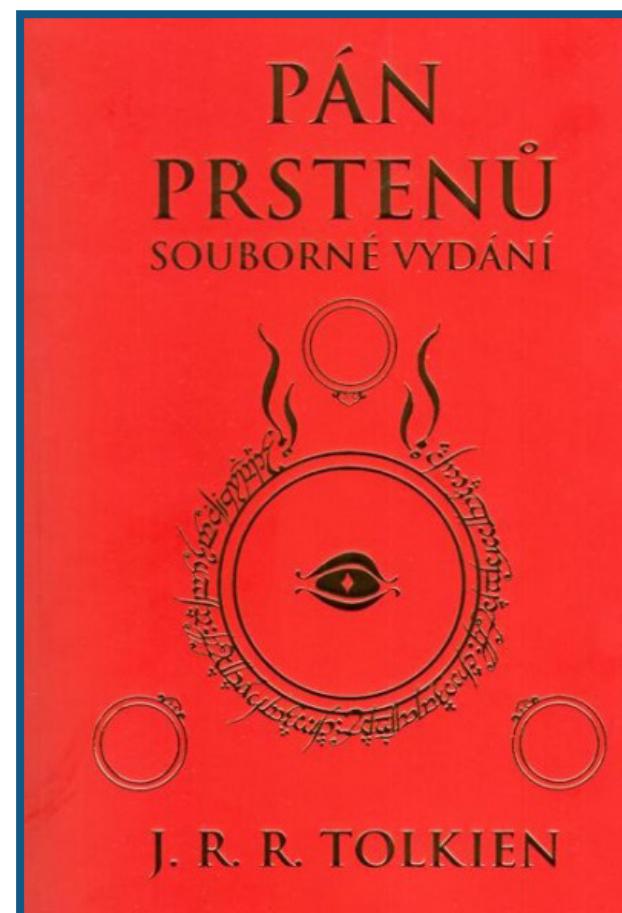
A při tom, řeklo by se, téměř není co exponovat. Je to d'ábelsky jednoduché – dva maníci se rozhodli prozkoumat svět mrtvých na hřbitově. Máme dvě postavy, o kterých nepotřebujeme nutně vědět prakticky nic; prostě dva chlápci jménem Randolph Carter a Harley Warren. Máme hřbitov. Co k němu dodat – každý ví, jak vypadá hřbitov. No, a situace – mlhavě se naznačuje, že mrtví zřejmě tak docela mrtví nejsou. Ale ani to nám nikdo neřekne celou dobu; vyplýne to až z děje. A nic dalšího se vlastně v celém příběhu nedozvíme.

Lovecraft z tohoto nápadu – pokud je to vůbec nápad – vyrobil pozoruhodný výtvar čistě expozicí. Ta zabírá hodně, skoro polovinu povídky; z osmi stran asi tři a půl, pokud vezmeme jako začátek střední části vyprávění místo, kde Warren poprvé promluví a leze do toho hrobu.

Vtip je v tom, že je to výpověď; hlavní hrdina je podezřelý z přítelovy smrti, jak záhy pochopíme, a moc si nepamatuje, co se dělo. Rozpomíná se. A taky se mu o tom mluvit moc nechce. Každou větu obrátíme několikrát, než nás konečně posune někam dál. Právě jako při detektivním vyšetřování. Samo získání informace je docela zajímavé dobrodružství; divák odhaluje základní expozici, jako by to bylo tajemství.

Výsledkem jsou neúplné až zamlžené popisy sotva naznačených obrazů. Celé to vypráví Randolph Carter v ich formě; nemáme možnost

vidět jinak, než jeho očima. To je velmi podstatná část efektu; v druhé polovině příběhu je hrdina sám dokonce odkázán na přítelovy telefonické zprávy, takže to vidíme ještě z druhé ruky a komplikovaněji, než na začátku vyprávění. Lovecraftův přímo trademarkový manévr; do věci nahlížíme jen jakousi pomyslnou klíčovou dírkou, ze zpráv někoho jiného, z nalezeného dopisu, z letmého náznaku.



Celá povídka je vlastně vytvořena tím, co všechno je v obraze zakryto, nevyřčeno a utajeno. Co exponováno není. A funguje to skvěle. Ukazuje se, že i u takto jednoduché věci stojí zato zejména přemýšlet o pořadí informací, o tom, kdy a jak něco čtenáři prozradíme.

## V.

K trochu jinému způsobu expozice došel, paradoxně, autor *Pána prstenů*. I když z naprostu jiných důvodů.

Je to případ zvláště složitého děje, v úplně nově vynalezeném světě o velikosti kontinentu, o kterém čtenáři mnoho nevěděli – pokud třeba náhodou nečetli předchozího Hobita. I kdyby ho četli, stejně je tu plno nových krajin a celých národů, o kterých do té doby nebyla řeč. Postavy jsou rovněž všechny dost zvláštní a některé dokonce nejsou ani lidé. Situace je úměrně složitá, zahrnuje dlouhatánské historické rekapitulace; jak to bylo s Jedním prstenem, kdy vznikl, jak funguje a co se s ním všechno dělo po staletí od jeho vzniku.

Už bylo řečeno *jinde*, že na výslednou expozici mělo nakonec vliv i to, že autor sám moc nevěděl, jak to bude pokračovat a co všechno se stane.

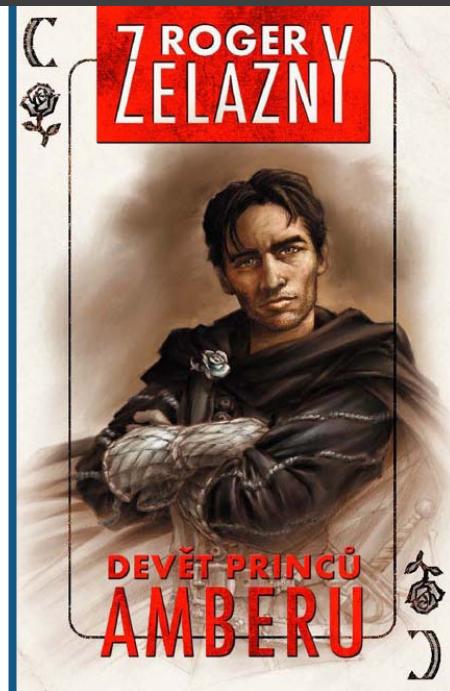
Takže výsledek je takový, že se vše rozbíhá velmi zvolna a důstojně. První kapitola dokonce pojednává o postavě, která v ději vůbec nevystupuje. Vonnegut by to mohl označit za jasnou chybu. Pokud jsem u některých svých věcí škratal první větu, tady by šlo bez újmy škrtnout celou

kapitolu, aniž by to mělo nějak moc vážné následky. Aby se autor vůbec dostal k jádru věci, musel klíčovou expoziční kapitolu *Stíny minulosti* dodatečně vepsat do děje; jinak by byla kniha úplně nesnesitelná.

Nicméně, taková **postupná expozice** tu vůbec není ke škodě a brání zavalení čtenáře přívalem informací, kterými by se dokonale zadusil. Postav je spousta, a je jenom rozumné, že plno z nich je představeno až cestou, až k nim hlavní hrdinové dorazí. Třeba Faramir nebo Eowyn jsou hodně důležité postavy, nicméně si všimněte, kde až dostanou nějaký prostor. To už jsme skoro v polovině románu.

Stejně postupně se odvíjí krajina, prostě tím, jak skrz ni hrdinové putují. Národy je třeba představit až v místě, kde k nim někdo dorazí. I členy Společenstva, což je rovnou devět postav, poznáváme postupně, jak se připojují ke skupině. Rozhodně je to lepší metoda, než úvodní lavina trpaslíků v předchozím Hobitovi, kde mám dodnes problém si je všechny zapamatovat.

V takovém monstrózním díle musíme expozici rozfázovat, ať chceme, nebo ne. A vyplatí se hodně přemýšlet nad tím, čím začneme, co potřebuje čtenář znát nejradiji velmi brzy, a s čím můžeme klidně počkat.



A také asi odhalíme plno věcí, které nemusí čtenář znát vlastně vůbec. Postava, která nic neudělá, krajina, kam nikdo nedojde, historická událost, která nemá žádný následek. Tolkien dobře věděl, proč plno těchto věcí nechal v dodatkách, jakýchsi bonusových materiálech, jak by se řeklo dnes.

## VI.

Extrémním případem expozice je **tabula rasa** neboli **rekonstrukční scéna**. Hrdina je v takovém případě na tom na začátku příběhu stejně jako

čtenář – z nějakého důvodu neví o ději a světě vůbec nic a všechno postupně zjišťuje. Například – trpí amnézií po nějaké události. Probudí se z bezvědomí, jako hrdina *Tajemného Amberu*, případně *Jason Bourne*. Někdy ani neví, kdo vlastně je. Jak to zjišťuje, tak se nám tím vlastně zároveň představuje. Máme zajištěn přirozený a zvládnutelný příliv informací. Plno jinak nesmyslných otázek – *co jsem dělal včera?* – najednou začne dávat smysl.

Jiná oblíbená alternativa – hrdina do dějiště příběhu teprve *dorazil*. A jeho vlastní historie do té doby nestojí za řeč; byl student, drobný zloděj, něco, co každý zná a nestojí moc za složité popisování. Jako třeba propuštěný či uprchlý vězeň ve většině příběhů *Elder Scrolls*. Nebo jako

*Harry Potter*, který o světě kouzelníků předtím nikdy neslyšel. Rekonstrukční scény mám ve veliké oblibě, už jsem je použil ve třech románech ze čtyř a najdete je v celé řadě mých povídek.

Potíž je jediná – dnes se může leckomu jevit tento manévr jako poněkud ohnaný. Není proto špatné užít pár triků, abyste dělali dojem, že to *není* klasická rekonstrukční scéna. Což dosáhneme třeba tak, že hrdina prožívá všední den, chodí normálně po ulici, aby pak následně zjistil, že to celé není pravda, je to nějak jinak. Pravdu o světě nám prozradí až rekonstrukční scéna, kterou děj kupodivu nezačal, ale vynoří se až v tomto bodě. *Matrix*, třeba. Na něm je úplně nezdářilejší a nejsilnější část příběhu expozice, umístěná jinde, než bychom čekali.

Jiný trik je trochu hnout časem – vyprávět příběh od jiného místa, než od počátku. I to nám umožní použít rekonstrukční scénu dál v ději, kde nepůsobí tak ohnaně.

## VI.

### Expozice ujízděním reality.

Tuto metodu proslavil zejména Alfred Hitchcock.

Postavy mají svoje vlastní starosti, prožívají běžný nám známý život, když tu se plíživě a postupně do děje vetře něco naprostě cizího a překvapivého. Třeba *Ptáci*. Přiletí jeden pták, pak jich vidíme stále více, pak se o nich začne mluvit... a postupně vytlačí původní realistický příběh někam úplně mimo scénu. V sedmdesátých letech byla tato metoda málem povin-

ná – zjistíme, že tak fungují prakticky všechna katastrofická vyprávění nebo i detektivky. Než mrakodrap začne hořet, vyslechneme hromadu společenského tlachání a vypijeme litry kafe nebo šampaňského. Ještě dnes je to k vidění třeba u *Iron mana*. Tony Stark je na začátku nudný milionář a není na něm moc zajímavého; je spíš nesympatický. Iron manem se postupně stane, vypracuje se na něj; donutí ho k tomu situace.

Zdá se tedy, že autor v takovém modelu příběhu může jen tak neurčitě tlachat o čemko ли. Ve skutečnosti to tak snadné není. I do toho tlachání v úvodu lze propašovat hodně důležité informace. A vyplatí se i přemýšlet, jak přesně dávkovat ty vrány, kolik jich pustit na scénu a jak daleko od sebe v ději mají být. Protože o to jde. Děj zaručeně nebude o balení svačin dětem do školy (velmi oblíbené), případně o romantickém soužití dvou milenců. Je dost pravděpodobné, že hrdina vidí manželku nebo děti nadlouho naposledy a setká se s nimi až na konci, jako třeba ve *Válce světů*. A možná mu nebude dopráno ani to, pokud jde o model *zrada & pomsta* a hrdina se jmeneuje nějak jako Edmond Dantes nebo Eric Draven. Pokud je na počátku nějaká idylka, pak je tam jen proto, že ji vzápětí autor rozmlátí kladivem na nepatrné střepy.

## VII.

Opačný extrém, který jde vstříc dnešnímu netraktivnímu čtenáři, vede k velmi atraktivní scénce hned na počátku, i když třeba ještě neznáme vůbec žádné souvislosti. **Expozice skokem.**

Je to při tom prastarý vynález. Takto na to jde odjakživa Bond, James Bond. Napřed někdo někoho zastřelí, něco exploduje, někdo někoho honí. Je celkem jedno kdo, koho a proč – a často to ani nesouvisí s dějem – ale teprve po tomto trajleru začne normální vyprávění.

Dnes už umí být autoři daleko obratnější a po úvodním šoku nemusíte žádné výrazné zpomalení zaznamenat a děj se nezastaví vůbec. Všechno vám prozradí autor tak nějak cestou a v letu. Světový rekord je zřejmě první scéna *Hellraisera*, kde na deseti stranách stihne autor vybudovat situaci, představit hlavní postavu, úplně ji zničit a ještě zcela rozvrátit pravidla fyziky a známého světa.

Podobný skvost je začátek prvního *Indiana Jonesa*, kde je až neuvěřitelné, co všechno se stane v pouhých několika minutách. A ještě se dozvíme, kdo je Jones, čím se zabývá, jaký je styl vyprávění.

Nebo, do třetice, Jacksonův úvod filmu *Dvě věže*. Vlastně to není expoziční v pravém slova smyslu; jde o jakési vrácení diváka do světa Středozemě, který opustil přibližně před rokem, kdy se odehrála premiéra první části, *Společenstva prstenu*. A jde jen o zopakování nejdůležitější scény, lehce dovyprávěné o páru okamžiků dál. Tedy nic doopravdy nového. Ale funguje to senzačně; dvě minuty po tomto otevřáku seděli diváci tiše jako pěny a fascinovaně sledovali příběh, jako by z něho na rok neodešli.

Pokud vás takový úvodní trajler napadne, pak rozhodně neváhejte. Jak objevil už praotec Poe, úplně na začátku je třeba získat čtenářovu

pozornost, který si sedl na židli, otevřel vaši knihu a má v hlavě setrvačností ještě něco úplně jiného. Taková vstupní exploze se velmi hodí.

## VIII.

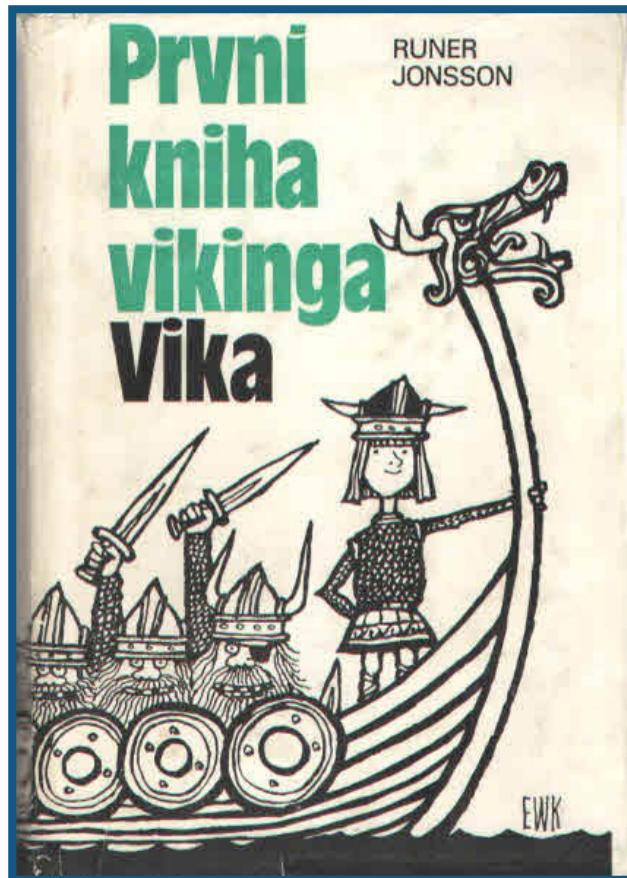
Expozice ujízděním reality může být také poněkud lstimá, někdy až přímo podlá, protože dává vlastně čtenáři záměrně falešnou informaci. O tom, čím se začalo, tak o tom... to vůbec nebude. **Falešný začátek** čili **spin off**.

Spin off bývá označení pro příběhy s vedlejší postavou či dějovou linií, které tak nějak vyhřeznou do strany z něčeho předchozího. *Princezna Xena* byla původně vedlejší postavou *Herkula*, nicméně se osamostatnila a časem originál úplně zastínila.

Kupodivu, mnoho slavných věcí umí být svým vlastním spin offem. *Predátor*, třeba. Začne jako špionská střílečka v džungli, ale najednou se to zvrne v něco úplně jiného, v souboji s mimozemšťanem. Expozice nám představí řadu postav, nicméně nám neprozradí, že většina z nich poměrně brzy zemře a nejsou moc důležité. Stejně tak děj vlastně není moc důležitý, protože brzy to bude o něčem úplně jiném.

Tuhle metodu jsem si rovněž zamíloval a mnohokrát mi přirozeně naskočí. Můj titulní hrdina Argonantus se do celé řady příběhů prohlámal tak nějak bokem, jako vedlejší postava, o které tak do poloviny děje vůbec nebyla řeč.

Výhody tohoto postupu vězí především v nečitelnosti vyprávění. Jedním z nepříjemných efektů nekonečných iterací žánrového



psaní je, že v plno případech stačí expozice, dokonce už jen počátek expozice, a čtenář okamžitě ví, jak to bude dál.

Zkuste si děj domyslet po trojslovné expozici: *Vstoupí Hercule Poirot*.

Víme skoro vše. Dojde k vraždě, Poirot to vyřeší, a proběhne to při závěrečné scéně, kde

všechny sezve do jedné místnosti. Vpustit Poirota na scénu o něco později proto není úplně ke škodě.

Jiná výhoda expozice spin offem je *přirozená gradace*. Perfektně to popsala jedna postava ve *Vikingovi Vikovi* – *vezmi nějakého hrdinu, popiš, jaký je to úžasný chlapík, a na konci nenápadně poznamenej, že já jsem ještě lepší než on*.

Přesně tohle se stalo v tom *Predátorovi*. Dozvíme se, že parta vojáků jsou drsňáci, jakým rovno není, a s početnou bandou pašéráků drog zatočí snadno, jako kdyby to byly děti ve školce. Ovšem nový nepřítel je úplně jiný kalibr; vlastně se ho delší dobu nedaří ani spatřit. Poměřil se dokonale obrací. Ukazuje se, že to nebude o tom, jak Arnold Schwarzenegger všechny zmlátí na hromadu, ale celé to bude ještě malinko komplikovanější. Což je příjemné zjištění.

V *Howardových strasidlech* bylo ostatně naznačeno, že tímto způsobem funguje odedávna drtivá většina Conanovek; napřed je na scéně obyčejný realistický protivník, pak následuje daleko drsnější nadpřirozený, který dá Conanovi mnohem víc zabrat.

## IX.

Pravděpodobně by šlo popisovat další mazané metody expozic, ale prostor Drakkaru je omezený a zbývá čas na jedinou kardinální otázku – **jak se to všechno dá použít při hraních RPG?**

Odpověď bude v mé psacím seriálu na prosto netypická.

**Použít se to dá úplně všechno a prakticky beze změn.**

Pokud jsem mnohokrát tvrdil, že mezi literárním epickým příběhem a RPG hrou jsou vážné a velmi jedovaté rozdíly – vědou nepříliš prozkoumané – pak se nevtahují na expozici, ale hlavně na závěry a na střední část vyprávění, tělo příběhu čili peripetie. Začátek může být lautr stejný, pak se to teprve rozeběhne jinak a jinam.

Dokonce bych řekl, že Mistr vypravěč, GM neboli Pán jeskyně by měl být především mistrem expozic. Nadhazuje situace, věší Čechovovy pušky po stěnách. Klade otázky, i když třeba nemusí znát všechny odpovědi. Řekne, že Gandalf zmizel, i když v tu chvíli třeba ještě nemá tušení, kde je a co se s ním stalo. A na rozdíl od literárního vypravěče Tolkiena dokonce ani není povinen to zjistit, než předá rozdělanou situaci hráčům. Protože **hra je příběh, který se teprve odehraje a průběžně vzniká samotným hraním**. Je tedy nehotový z podstaty věci,

A pokud se náhodou vyprávění zasekne, uvízne na mělčině, neb najednou nevíme, co dál, pak Mistr vypravěč odpálí nějaký bang, čili vlastně exponuje situaci další.

Vlastně vám tedy stačí jen umět různé triky, jak příběhy rozebíhat. Nic dalšího už netřeba.

napsal „Paul“

Wargames

## RECENZE: DRAGON RAMPANT

*DRAGON RAMPANT* (dále jen DR) je třináctou knihou pravidel v sérii Osprey Wargames. Pravidla, vydaná na sklonku roku 2015, pochází z pera Daniela Merseyho. Daniel Mersey se zde vrací ke staré škole fantasy wargamingu. Skrze všudypřítomný humor a nadsázkou autor hráčům radí, aby nebrali hru příliš vážně a hlavně se u ní bavili. V této recenzi se zaměřím na stavbu armády, průběh hry (tahu) a bitvy.

### Stavba armády

Vaše armáda se musí vlézt do určeného limitu bodů, za které nakupujete jednotky a vybavení. Většinou se jedná o 24 bodů na hráče, ale není nutné tento limit dodržet. Můžete hrát i s více či méně bodovou armádou na obou stranách, záleží na dohodě protihráčů.

Armáda, ve hře zvaná Warband, se dělí na jednotky. Každá z dvanácti typů jednotek má své Strength Points (dále jen SP). SP udávají, kolik toho jednotka vydrží, než nadobro opustí herní stůl jako oběť na oltáři vítězství. Jednotky se dělí na dva typy. Ty, které mají 12 SP (většinou pěchota) a ty, které mají 6 SP (jízda a nestvůry vycvičené k válce).

SP jsou také vodítkem k počtu figurek v dané jednotce. Elitní pěchota s 6 SP může být reprezentována 6 rytíři ve zbroji, nebo také jedním trollem, aniž by to mělo nějaký vliv na statistiky. Troll bude ze stolu odebrán po šesti zásazích. U šestice elitních pěšáků bude ztráta jednoho SP znamenat odebrání jedné figurky.

Každá armáda má svého Velitele (Leader). Ten může být součástí některé vámi zvolené jednotky, ale lépe vypadá, když se jedná o samostatnou figurku. Na rozdíl od jiných her, kde veliteli má více mocných schopností, velitel v DR má pouze jednu náhodně losovanou schopnost a bonus pro okolostojící spolubojovníky v testech odvahy. Nic jiného totiž váš Leader není. Je to jen další jednotka, či někdy jen člen další jednotky, a vše, co z něj udělá hrdinu Rolandova formátu, mu musíte dokoupit za body určené na stavbu armády. Velitel je součástí jednotky, ale umírá až jako poslední. Jeho schopnost tedy platí až do naprostého vymření jednotky.

Bonusovými schopnosti můžete obdarit takřka jakékoli jednotky své armády. Patří sem třeba i dovednost sesílat 10 kouzel. Vše je ale velice vyrovnané. Magie je tedy jen další cestou k vítězství, ne něco, co nutně potřebujete a i když stojíte proti armádě s čarodějem, stále máte šanci vyhrát. Některé jednotky však mají zakázánu konkrétní schopnost, například Menší zvířata se nemůžou stát kleriky. Nezapomeňte však, že každá schopnost stojí určitý počet bodů a počet bodů na stavbu armády je pevně dohodnutý.



### Tah

Stejně jako u jiných her se i v DR hráci střídají po jednom tahu. Podle hraného scénáře se určí začínající hráč a hra může začít. Jakmile se dostanete na tah, můžete začít aktivovat své jednotky. Každá aktivace začíná vybráním jedné ze tří proveditelných akcí – Pohyb, Střelba a Boj. Aktivace jednotky je hodem dvou šestistěnných kostek (2k6) proti vlastnosti, která má stejné jméno, jako vykonávaná akce. Pokud je výsledek vyšší, než vlastnost, byla jednotka úspěšně aktivována a může vykonat zvolenou akci. Pokud ne, musí stát na místě a čekat, než ji budete moci znova v příštím kole aktivovat.

**Pohyb** je základní akcí. Každá jednotka má svou maximální vzdálenost, kterou může za jedno kolo urazit. Lehká jízda se může posunout

až o 12 palců za kolo, kdežto plně opancéřovaná Těžká pěchota pak pouze o šest palců. Komplikacemi pro pohyb jsou nástrahy bojiště jako takového – krajina. Těžký terén (pahorky, skaliska nebo třeba hustý porost) pohyb půlí, překážky nutí hráče zastavit a počkat na další aktivaci. V těžkém terénu jednotky bez schopnosti *Ranger* bojují s jinými čísly pro Útok, Obranu a broj. I Lehká pěchota se tak může vyrovnat té Elitní.

**Střelba** slouží k oslabení nepřítele dříve, než se k vám stihne dostat na dosah svých zbraní. K tomu, aby jednotka vůbec mohla vystřelit, potřebuje mít patřičné vybavení. A tím je vše od luků, přes oštěpy s kratším dosahem, až po kuše či muškety se zdrcujícím účinkem, které ale dovolují střílet jen jednou za dvě kola. K tomu dračí chrlící oheň a kouzelníci s kyselinovými koulemi. Opravdu je z čeho vybírat. Před střelbou je také potřeba zkontovalovat vzdálenost, a jestli střílející jednotka vidí na svůj cíl. Do dvanácti palců se střílí bez penalizace, maximální dostrel je pak osmnáct palců. Poté na řadu přijde sa-



motná střelba, tedy hod na úspěšnost. Pokud má střílející jednotka více, než je nadpoloviční počet SP (tedy 3, nebo 6 SP), hází dvanácti kostkami. Pokud méně, než polovinu, hází jen šesti kostkami. Každá z kostek se vyhodnotí zvlášť a každá, která přesáhne hodnotu Shoot Value se počítá jako zásah. Celkový počet zásahů se pak vydělí hodnotou Zbroje. Výsledek je počet SP ubraných cílové jednotce.

**Útok** je pohyb s bojem na konci. Po úspěšné aktivaci na Útok se jednotka pohně o své momentální maximum k protivníkovi, který se v tomto okruhu nachází a začne boj. Boj probíhá podobně jako střelba, jen s těmi rozdíly, že si házejí obě jednotky a hází na jinou vlastnost. Opět platí, že jednotky s nadpolovičním počtem SP hází dvanácti kostkami a ty, které mají méně, než polovinu SP, pak pouze šesti kostkami. U útočníka se jako zásah počítá každá kostka, která je vyšší než jeho Attack value, u obránce pak vyšší než jeho Defence value. Všechny zásahy se pak vydělí hodnotou Zbroje. To je počet SP odebraných protivníkovi. Jednotka, která utrpěla větší zranění (tj. bylo jí odebráno více SP) se pak musí stáhnout o své aktuální maximum pohybu a musí stát tak, aby od jakékoli nepřátelské jednotky stála dále, než tři palce.

## Bitvy

Na konci knihy se nacházejí pravidla, jak hru připravit. Ta obsahuje sedm scénářů pro bitvu a takzvané Questy. Scénáře jsou různorodé, vyniká mezi nimi sběr krystalů, nebo transport



svatého krty do bezpečí. Hry pro více hráčů však podporuje snad jen jeden, kdy každý hráč odevzdá dvanáct žetonů své barvy přestavující zajatec hráči po levici a snaží se k nim v průběhu hry dostat. Navíc počínaje třetím kolem je na začátku každého dalšího jednou zajatec obětován a sněden ...

K hlavnímu úkolu scénáře, za který je možné dostat body, se ve hře objevuje i jiný způsob, jak bod získat. Jsou jimi Questy, či jinak Úkoly. Je jich celkem 21 a jsou rozděleny do tří kategorií po sedmi, podle bodové hodnoty. Jsou zde jednoduché úkoly, jako třeba vystřílení jedné poloviny SP libovolné nepřátelské jednotky, nebo obrání tří SP v jednom kole. Mezi úkoly za dva body patří třeba zničení jedné skryté vybrané jednotky a mezi úkoly za tři body se nacházejí takové libustky, jako je zákaz kouzlení pro vašeho mága, nebo zákaz pohybu Velitelem armády. Nutno ještě podotknout, že každý nesplněný úkol je jeden bod dolů na konci hry.

## Armády podruhé

DRAGON RAMPANT je hra ve fantasy v duchu staré školy se vším, co k tomu patří. Tedy i naprostou volností při tvorbě armády. V podobném duchu se nesla i vůbec první edice Warhammeru. Jak se tato volnost ale projeví v praxi? Jednoduše.

Nikdo vám nezakáže dát do jedné „Mordgruppy“ trpaslíky společně se skřety a kentaury. I přesto však na konci knihy bylo otištěno několik Armylistů s klasickými fantasy armádami. Jak ale autor sám píše, jsou zde jen pro inspiraci, a když jsem se pokoušel jednou sestavit armádu z jednoho seznamu, vyneslo mi to spíš komplikace.

## Zhodnocení

Když jsem s DRAGON RAMPANT začínal, měl jsem určité pochyby kvůli jeho hlavním rysům, kterými jsou jednoduchost na naučení a hraní, obecnost a zejména pak určitá laxnost vůči čemukoli, co se jen trochu blíží jakési oficiální podpoře. Jednoduchost se ukázala jako velké plus, vzhledem k tomu, že jsem hru musel mnoha lidem vysvětlovat. Obecnost je zase dobrá pro výpočty a vyhodnocení, tedy celkově zrychluje hru. A co se týče oficiální podpory ze strany vydavatele ... ta mi ani moc nechybí. Pravidla jsou psaná tak, že nepotřebují rozšíření a na autorově blogu se dá najít spousta inspirace.

Pokud s fantasy wargmingem máte v plánu začít, tahle hra je pro vás dobrá volba. Náklady se dají minimalizovat a nepotřebujete mít nějak moc extra dobrou znalost angličtiny. Pokud fantasy wargaming už nějakou dobu hrájet, DR se vám možná bude zdát jako krok zpátky od pravidel velikosti a formátu Age of Sigmar. Podle mě ale stojí za to.



napsal Jan Kšanda

Promo

## GAMEBOOKY POČESKU

Jan Kšanda (31. 8. 1981) – kouzlu gamebooků podlehl už jako teenager v 90. letech, kdy podobné knihy hrály významnou roli ve fantastické literatuře. Svá první nepublikovaná fantasy díla napsal ve čtrnácti letech. Když je po dvaceti letech objevil, zděsil se, jak jsou strašná, primitivní a plná hrubek. To mu dodalo inspiraci zkoušit to znova a lépe. Po měsících práce světlo světa spatřila kniha *Stíny paramského hvozdu*. Bohužel doba nenávratně pokročila a gamebooky byly vytlačeny počítačovými RPG hrami do zapomnění. Tudíž ochladl i zájem nakladatelů a knihu se nepodařilo vydat oficiální distribucí. Přesvědčen však o kvalitách svého příběhu, šel autor s kůží na trh a postaral se o samovydání díla vlastními silami. V tu ránu zažil nečekanou smrště žádostí ze strany čtenářů, kteří zůstali gamebookům věrní. To mu dodalo chuť do další práce a koncem roku 2017 se objevila již jeho třetí kniha *Nářek mrtvého světa*, postapokalyptický sci-fi gamebook.

### Stíny paramského hvozdu

Ani takové mytické území, jakým je paramský hvozd, se nevyhne pokroku. Lidské nástroje se nemilosrdně zakusují do kmén letitých stromů a les trpí. Ty, královský vyšetřovatel, musíš vyprávat, co stojí za přerušenými dodávkami cen-



ného dřeva do hlavního města. Avšak rutinní pátrání po zmizelé skupině dřevorubců se brzy změní v boj s prastarým zlem. A v sázce není nic menšího než záchrana světa.

### Zrada ve Faranoru

Právě ses vrátil domů z úspěšné výpravy, ale namísto vděku se dočkáš obvinění z vraždy korunního prince. Tví nepřátelé chystají svržení současného krále. K tomu potřebují pomoc několika vlivných lidí hlavního města, proto jim rozešlou spiklenecké dopisy s žádostí o podporu. Jen nalezení těchto dopisů tě může zachránit před katovou oprátkou. V tvých stopách jdou nejen najatí zabijáci, ale nakonec se staneš trinem v oku i samotného hadího boha Setha.

### Nářek mrtvého světa

Přepadení nelítostnými nájezdníky a pátrání po unesené sestře tě nedobrovolně zavede do Pustiny – drsného světa, o kterém jsi doposud jen slýchával od potulných poutníků v pohodlí rodinného ranče. Zde teprve poznáváš, co se vlastně stalo se Severní Amerikou po dávné nukleární válce. A že dřívější hodnoty jako lidskost, slitování a čest jsou už jen prázdná, mrtvá slova. Stejně mrtvá jako svět kolem tebe, jehož nářek ti zní v uších.

*V případě zájmu o knihy či povídání si o nich, se můžete na autora obrátit na jeho facebookovém profilu Jan Kšanda.*

## **Ukázka z novinky Nářek mrtvého světa:**

ODKAZ Č. 341

Vzpomeneš si na svatou knihu, kterou jsi obdržel v Aftonu od jisté ženy jako vděk za opravu rozbitého vodovodního čerpadla.

„Tady je,“ řekneš triumfálně a vytáhneš Bibli z batohu.

„V pořádku, bratře, můžeš vstoupit. Vidím, že máš výtisk Písma, který nepochází z Jacksonu. Jsem rád, že slova našeho Pána doléhají k uším věřících i v jiných částech Pustiny,“ řekne kněz a stopy prvotního rozladění v jeho tváři nahradí výlidský výraz.

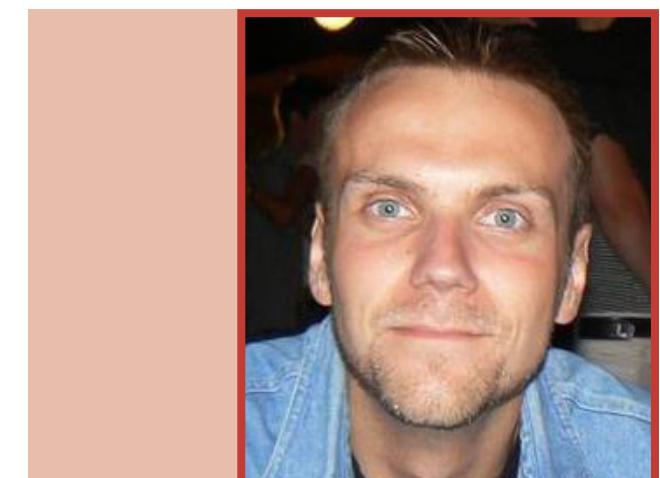
Vnitřek kostela působí prostým dojmem, hlavní ulička je potažena sešlapaným modrým kobercem, po jejích stranách stojí dřevěné lavice pro věřící posluchačstvo. Usadíš se na volné místo vedle početné rodiny. Postarší žena ti věnuje zkoumavý pohled, poté na tebe přátelsky pokývne. Oltář, který zároveň slouží i jako řečnický pult, je osazen stojánkem s mikrofonem. Ze zákristie vyjde několik kněží, ty pevnou a sebevědomou chůzí následuje vysoký statný černoch, sám reverend

PRŮVODNÍ LISTINA				
Charakteristika	Stav hráče	JMÉNO HRÁČE:	OBĚTI:	
SÍLA		ÚTOK:	OBRANA:	ZIVOTNÍ BODY:
ODOLNOST		DOVEDNOST:		REPUTACE:
OBRAVNOST				
INTELIGENCE				
ŠTĚSTÍ				
Hlavu:			Chladná zbraň:	
Hrud':			Střelná zbraň:	
Doplňková zbroj:			Výbušnina:	
Nohy:			Bonus:	
Boty:			Postih:	
PŘEDMĚTY V BATOHU			NÁBOJE	

Abraham King. Přelétne pichlavýma očima své stádo oveček. Následně přistoupí k mikrofonu, poklepe na něj prstem, aby se ujistil, zda je spojení funkční a spustí připravenou řeč. Z reproduktorů zavěšených na stěnách se ozve silný hlas.

„Synové a dcery, děti Boží. Rád vás vidím v tak hojném počtu, je to balzám pro mou duši. A právě o duši, její čistotě a spáse chci dneska hovořit. Vím, že moje slova dnes neuslyšíte poprvé. *Repetita iuvat.* Opakování prospívá. Satan žije uvnitř našeho krásného města, jistě víte, o kom mluvím. Ano, Nathaniel Hawthorne a jeho nohsledi otravují jedovatými slovy a nemravnými činy naše zbožné duše a mysl. Dávají

drogy našim dětem, ponou-  
kají k hazardu, páchají ne-  
chutné smilstvo a plivou na  
zástupce církve v ulicích. Ale  
věrte, moji draží, že Pán vidí  
tyto páchané hanebnosti a  
jistě zakročí každým okamži-  
kem. Jeho hněv dopadne na  
hlavy všech bezbožníků, se-  
mele jejich prohnité maso  
kosti rozmetá na prach. Jen  
čisté duše budou ušetřeny  
a po smrti poputují k Pánu  
do království nebeského.  
*Beatus vir qui timet Domi-  
num.* Blaze člověku, který se  
bojí Hospodina. Takže váš  
vyzývám, moji draží synové  
a dcery, žijte čistým, mrav-



ným životem. Modlete se každý den k Pánu, dodržujte Jeho desatero přikázání. *A fonte puro pura defluit aqua.* Z čistého pramene plyne čistá voda. A já vám slibuji, že brzy celým naším městem poteče pouze čistá voda. Amen.“ Reverend King dokončil svoji působivou řeč. Lidé sedí bez hnutí v lavicích, nervózně žmoulají hřbetu Biblí, nikdo téměř ani nedýchá.

„*Plaudite! Plaudite!* Tleskejte! Tleskejte!“ vybízí věřící okolostojící kněží. Brzy celý sál propukne v bouřlivý aplaus.

Musíš si přiznat, že kázání reverenda Kinga zapůsobilo i na tebe. Když se zvedneš z lavice a pomalu odcházíš, povšimneš si, že reverendův pronikavý pohled ulpěl na tvé maličkosti. Není to zrovna příjemný pocit, ale nedáš na sobě znát rozrušení a postupně s ostatními lidmi opustíš vnitřní prostor kostela.

Pokračuj na **268.**

napsal Ecthelion<sup>2</sup>

Doplňky a materiály

## HRSTKA: Hvězdné války

*Pravidlová úprava (tzv. „hack“) hry HRSTKA pro prostředí Hvězdných válek. Hráči převezmou role odvážných pilotů X-wingů rebelské Aliance bojující proti přesile a tyranii Galaktického impéria.*

Nedávno jsme začali hrát play-by-post kampaň ve světě Hvězdných válek, kde piloti X-Wingů bojují proti císařským stíhačkám TIE a která využívá pravidla naší hry HRSTKA (pravidla si můžete stáhnout za [tímto odkazem](#)). Ta původně pokrývá hraní pilotů druhé světové války, museli jsme tak trochu upravit pravidla, aby sedě-



Simon Liu, Star Destroyer Crash, BY-NC-SA 2.0 (zdroj)

la novému prostředí. Protože nás nová úprava baví, napadlo nás, že pokud byste stejné hraní vyzkoušet také, dáme dohromady naše úpravy a dáme vám je k dispozici. Na prvním místě je potřeba říci, že si v žádném případě nenárokujeme jakákoli práva na použití reálií a názvů, ty patří jejich vlastníkům. Jde o amatérský a nadšenecký projekt, který nemá nic společného s oficiálními produkty Hvězdných válek a byl zamýšlen jen pro vlastní pobavení.

### Změny pravidel hry Hrstka:

- Akce „Získání výšky“ se nyní jmenuje „Získání výhody“.
- Pravidlo „Fotografie dívky“ je nahrazeno za pravidlo „Použij Sílu“ (viz rámeček).

### Použij Sílu

Síla je energetické pole, které spojuje všechny živoucí bytosti v galaxii a propojuje ji celou dohromady. Někteří jedinci dokážou toto pole nevědomky využít k dočasněmu zlepšení vlastních schopností a umožnění věcí, které by jinak byly zdánlivě nemožné.

Sílu lze použít jen jednou za misi a je třeba je ohlásit před hodem. Umožní pilotovi na následující hod házet 4 kostkami a vybrat tři lepší hody (nebo odstranit jeden nejhorší), aby výsledkem byla opět trojice kostek. Pokud se používá Dluh na hod, při kterém hráč použil Sílu, přehodí pouze tři kostky (výsledek hodu). Čtvrtá kostka z předchozího hodu už v dalším nefiguruje.

Sílu lze po použití obnovit vítězstvím v hodu, který v nějakém smyslu obnovuje pilotovu víru v život, přidává mu naději a důvěru v sebe sama.

- Pravidlo „Zavěšení za protivníka“ je rozšířeno (viz rámeček).

### Zavěšení za protivníka – rozšíření

Pokud je pilot zavěšen za nepřátelským letounem a jiný nepřátelský stroj se za něj pokouší zavěsit, pak má na výběr, jak zareaguje – může se rozhodnout zachovat své vlastní zavěšení a v tom případě se protivník za něj zavěší bez hodu; případně se může rozhodnout zrušit své vlastní zavěšení a v tom případě může reagovat na pokus o zavěšení a hází se jako obvykle.

- Aliance (za kterou létají piloti hráčů) má mnohem volnější strukturu hodností než RAF. Při hraní mají všichni piloti hodnost poručíka, velitelé rojů jsou kapitáni a velitelé letky jsou komandéři. V důsledku toho nejsou zlepšení postav navázané na hodnosti (protože ty se moc nemění), ale jen na sestřely nepřátelských strojů.
- Díky tomu, že na rozdíl od druhé světové války mají piloti větší šanci na přežití (a více postav bude přežívat mise), je doporučeno zlepšovat pilotům vlastnosti nikoli jednou za 2 sestřely, ale jednou za 3 sestřely.
- Při útoku na velké cíle (bitevní lodě a velké kosmické stanice) mají piloti k dispozici (kromě přímého náletu a kličkování) také nový způsob náletu:

## Příkopový nálet

Piloti útočící na velké lodě se pokoušeli letět co nejbližše jejich povrchu („nalepit se na ně“), aby se vyhnuli nepřátelské palbě. Stíhačky a stíhací bombardéry tak mohly doručit svůj smrtelný náklad torpéda a bomb na kritická místa, zatímco byly chráněny proti většině obranných zbraní, za předpokladu, že měly dostatečnou ochranu před nepřátelskými stíhači. Piloti X-wingů a Y-wingů byli především úspěšní proti Star Destroyerům třídy Imperial a dalším bitevním lodím, jejichž výzbroj byla určena proti dalším velkým lodím a proti tak malým a hbitým cílům jako byly jejich stroje, byly jen málo účinné.

Útok prováděla typicky trojice strojů v trojúhelníkové formaci, kdy oba zadní stroje chránily vedoucí letoun svými štíty. Stroj na špici pak většinou nesl ničivé zbraně, které mohl vážně poškodit cíl.

- Vyžaduje tým tří lodí a trvá 2 kola jako ostatní nálety. Všechny lodě využívají blízkost povrchu lodě a příkopy na jeho trupu k tomu, aby se vyhnuly palbě (protiletadlové zbraně odstávají postih -2 k hodu).
- Pouze vedoucí stroj provádí útok (získává +4 k hodu; tedy +2 za každý ze strojů, které jej chrání).
- Oba zadní stroje kryjí vedoucí stroj vlastními štíty a trupy. Nepřátelské stíhače střílející na stroje ve formaci mají +4 k hodu (tedy +2 za každý letoun, které kryjí vedoucí stroj). Každý zásah jde nejprve do obou chránících strojů. Teprve když jsou zničeny, mohou nepřátelé zasáhnout i vedoucí stroj.

### Poznámka:

Protiletadlové zbraně na velkých lodích většinou střílí se základní vlastností 4 (tedy 4 + hod) díky množství hlavní, které pálí po útočnících a jejich překrývajících se polích palby.

## Astromechanický droid (astromech, astrodroid)

Většina rebelských stíhaček (viz níže) měla na palubě astrodroida. Je to typs droida, který sloužil jako automatický mechanik, který vykonával řadu údržbových a opravárenských úkolů a pro menší lodě sloužil jako náhrada navigačního počítače. Astromechové monitorovali výkon letounu, vyhledávali a odstraňovali technické problémy a přesměrovávali zdroje energie do potřebných subsystémů, čímž optimalizovali výkon lodě. Droid mohl v paměti udržet až deset hyperprostorových vektorových koordinátů a mnozí měli dostatek inteligence a zkušeností, aby prováděli předletovou přípravu a pojízdění na dráze. Mnohé rebelské stíhačky na astomechanické kopiloty spoléhaly.

Většina astromechů dokázala komunikovat pouze skrze psaný výstup, přeložený skrze jiný počítač, nebo skrze kód sestávající z klikání, pípání a podobných zvuků. Některé lodě měly automatické astomechanické překladače, aby ulehčily komunikaci.

Astromechanického kopilota ovládá hráč pilota, který vybírá, co bude dělat. Astromech má v paměti uložený určitý počet akcí, které může každé kolo na pilotův příkaz provádět (záleží na typu droida – série R5 udrží v paměti tři činnosti, zatímco R2 celkem čtyři). Tyto akce lze mezi misemi měnit a tím se připravit na následující nasazení. Akce, ze kterých si může hráč před letem vybrat, jsou následující:

- přesměrování energie do zbraní (přidává bonus +2 ke Střelbě),
- přesměrování energie do deflektorových štítů (protivník, který na stíhačku střílí, má postih -2 na zásah),
- přesměrování energie do motorů (přidává bonus +2 na Pilotáž),
- znova nahodit vyřazené štíty (tato akce trvá dvě kola – tzn. astromech musí dvě kola vykonávat tuto akci bez přerušení, štíty jsou pak obnoveny),
- propočítávat hyperprostorový skok (lze pouze ve vesmíru; v zásadě vykonává za pilota akci Únik – za tuto akci dostane lodě únikový žeton, a zatímco astromech se soustředí na propočítávání, může pilot s lodí manévrovat a provádět akce i s únikovými žetony; v případě, že je lodě během propočítávání skoku zasažena (vyřazený štíty, poškozena), přijde o jeden únikový žeton, které v současné chvíli má).

## Série R5

Představuje levnou verzi astomechanických droidů vyráběných společnosti Industrial Automaton. Je založena na úspěchu dřívějších astomechanických droidů, především populární řady R2, ale je ořezaná o některé jeho funkce s cílem co nejvíce snížit cenu droida. Kvůli sníženým nákladům byli droidi této série zamořeni řadou designových chyb – z nichž nejvýraznějším bylo mrzuté chování a drží přístup, který byl výsledkem nedostatečné osobnosti matrice.

Mezi rebelskými piloty nebyli příliš oblíbeni, protože jejich vysoký profil z nich činil na hřbetě X-Wingu snadnější cíl pro nepřátelské lasery, ale Alliance potřebovala zoufale jakékoli funkční droidy a jejich nízká cena byla výhodou.

Udrží v paměti **tři příkazy** (mezi misemi lze měnit, které bude mít nahrané v paměti).

## Série R2

Kombinace elegantního designu, výrazného marketingu a dobrého načasování z ní učinila jednu z nejúspěšnějších sérii astromechů vůbec. Na rozdíl od svých předchůdců, jako série R1, byli droidi R2 navrženi specificky do slotů vojenských stíhaček a byli jim přizpůsobeni. Byli velice populární již mezi piloty staré Republiky a později mezi rebely, přičemž některí droidi byli v provozu ještě několika desetiletí od své výroby.

Udrží v paměti **čtyři příkazy** (mezi misemi lze měnit, které bude mít nahrané v paměti).

## Letouny rebelské Aliance

### T-65 X-Wing starfighter (X-Wing)

Stíhačky firmy Incom, známé převážně jen jako X-Wing (pro svá charakteristická křížová křídla), byly víceúčelovými bitevními stroji, které ve velkých počtech využívali Rebelové během Galaktické občanské války. Díky deflektorovým štítkům, hyperpohonu na palubě lodi, astrome-

chovi (jež se staral o opravy a navigaci) a protonovým torpédom mohli Rebelové s pomocí těchto stíhaček podnikat úspěšné nájezdy ve stylu udeř-a-zmiz na základny, konvoje a lodě Impéria.

- Kromě **pilota** je běžně osazen také **astro-mechanickým droidem** (viz sekce Astro-mechanický droid); pilot může letět i bez něj, ale stroj pak nebude schopen skoků hyperprostorem (které může propočítat jen astromech).
- Letoun má 2 body poškození trupu a 1 bod poškození štítů (poškození jde přednostně do štítů, teprve když jsou vyrazeny, utrpí poškození – další zásahy jdou do trupu lodě; astromech dokáže štity znova nahodit během bitvy).
- Má laserové kanony s neomezenou municí (způsobují 1 poškození při zásahu) a dvojici odpalovačů protonových torpéd (které je možné použít při zavěšení nebo náletu a způsobují dvě poškození); letoun nese 3 torpéda na každý odpalovač (3 výstřely).

### RZ-1 A-Wing interceptor (A-Wing)

Byl to rychlý a obratný malý stroj, tvarovaný do podoby šípu. Navrhla jej společnost Kuat Systems Engineering, která se inspirovala u starších republikových stíhaček. A-Wing vsadil všechno na ohromnou rychlosť na úkor brnění a těžších zbraní. Na rozdíl od konkurenčního TIE

Interceptoru, další podobně ovladatelné stíhačky, měl ale štíty a hyperpohon, takže mohl operovat nezávisle na větších lodích.

- Řídí jej **pilot**, není možné jej osadit astromechem, ale má hyperskokový motor.
- A-Wing má deflektorové štíty, ale jen 1 bod poškození trupu (po přímém zásahu do trupu je zničen).
- Je to jedna z nejrychlejších stíhaček v celé Galaxii; pilot má bonus +3 na Pilotáz.
- Má dvojici laserových kanonů s neomezenou municí (způsobují 1 poškození při zásahu) a dvojici odpalovačů raket (které je možné použít při zavěšení nebo náletu a způsobují dvě poškození); letoun nese 6 raket na každý odpalovač (6 výstřelů)

## BTL-S3 Y-Wing (Y-Wing)

Byl to stíhací bombardér vytvořený firmou Koensayr Manufacturing a navržený tak, aby si dokázal probojovat cestu k cíli, doručil tam svůj smrtící náklad výbušnin a opět se dostal pryč. Byl to odolný stroj s dobrými štíty, ale ve srovnání s ostatními letouny Aliance byl pomalý a nemotorný. Nevýhody byly částečně kompenzovány množstvím protonových torpéd, které dokázal unést. BTL-S3 byla nejčastější konfigurace stroje, se kterou se bylo možné setkat. V jejím rámci pilot vedl letoun a druhý člen posádky byl střelec, který ovládal otočný iontový kanon, který se nacházel nad kokpitem.

- Má dvoučlennou posádku (**pilot** a **střelec**) a je osazen také **astromechanickým droidem** (viz sekce Astromechanický droid); stroj může letět i bez droida, ale stroj pak nebude schopen skoků hyperprostorem (které může propočítat jen astromech) nebo bez střelce (pak je nemožné používat iontový kanon).
- Letoun má 2 body poškození trupu a 1 bod poškození štítů (poškození jde přednostně do štítů, teprve když jsou vyřazeny, utrpí poškození – další zásahy jdou do trupu lodě; astromech dokáže štíty znova nahodit během bitvy).
- Je pomalejší a hůře manévrovatelný; pilot má postih -2 na Pilotáž – má dva přední laserové kanony s neomezenou municí (způsobují 1 poškození při zásahu; -1 na Střelu při palbě s nimi).
- Má iontový kanon (který ovládá střelec, hází svou Střelbou na zásah a nepřidává jinak další bonusy), který může pálit na kterýkoli stroj, který cílí na Y-wing vlastní akci (pokud zasáhne nepřátelskou stíhačku, pak jí vyřadí štíty a má šanci 50% na znehýbnění cíle; pokud zasáhne cíl bez štítů, pak jej automaticky znehýbní).
- Má dvojici odpalovačů protonových torpéd (které je možné použít při zavěšení nebo náletu a způsobují dvě poškození); letoun nese 5 torpéd na každý odpalovač (5 výstřelů) a 20 protonových bomb (využitelných jen proti velkým lodím nebo statickým cílům).

## Letouny Galaktického impéria

### TIE/LN starfighter (TIE Fighter)

Byl to standardní stíhač Impéria, používaný v ohromných počtech během celé Galaktické občanské války. Mnohými byl považován za symbol ozbrojené moci císaře. Byly navrženy tak, aby útočily ve velkých počtech a prostou přesilou převálcovaly nepřátelský letoun. Stroje byly levné na výrobu a byly považovány za nahraditelné. V rámci snahy co nejvíce snížit náklady byly ořezané o vše, co nebylo přímo potřeba k tomuto druhu boje – neměly deflektorové štíty (mohly tak spoléhat pouze na svou manévrovatelnost jako obranu), chyběly jim systémy podpory života (piloti tak museli být celou dobu letu ve skafandrech), neměly hypermotory (pro přesun mezi systémy tak byly zcela závislé na větších lodích, které by je přepravily) a v rámci úspor jim chybělo i přistávací vybavení (musely přistávat na speciálních přistávacích systémech na palubách lodí nebo pozemních základen). Kromě počtu vynikaly stíhačky TIE i velkou manévrovatelností.

- Řídí jej **pilot**, není možné jej osadit astromechem a nemá hyperskokový motor.
- Stroj je velmi křehký, nemá štíty a má jen 1 bod poškození trupu (po zásahu je zničen).

- Je velice obratný, pilot má bonus +2 k hodu na Pilotáž.
- Má laserové kanony s neomezenou municí (způsobují 1 poškození při zásahu).

### TIE/IN Interceptor (TIE Interceptor)

Nový design solárních panelů dal Interceptoru její nezaměnitelný vzhled ostnu, přičemž poskytovaly pilotům lepší výhled a zmenšení profilu, který mohli nepřátelé zaměřovat. Byla to nejrychlejší stíhačka v císařském arzenálu a byla velice obávaná mezi nepřáteli.

- Řídí jej **pilot**, není možné jej osadit astromechem a nemá hyperskokový motor.
- Stroj je velice křehký a ve standardní konfiguraci nemá štíty a jen 1 bod poškození trupu (po zásahu je zničen).
- Je to jedna z nejrychlejších stíhaček v celé Galaxii; pilot má bonus +3 na Pilotáž – má čtyři laserové kanony s neomezenou municí na špicích křídel (způsobují 1 poškození při zásahu) a má také nový zaměřovací software, díky kterému zaměřovací počítač dokáže nabídnout lepší přesnost i při složitých manévrech; bonus +1 na Střelu.

### TIE/sa Bomber (TIE Bomber)

Bombardéry TIE byly hlavními útočnými bombardéry Impéria. Byly větší a méně obratné, než stíhačky TIE, ale stejně jako ony postrá-

daly štíty. Byly určené k přesnému bombardování pozemních cílů a ničení větších vesmírných lodí. Měly velice přesné zaměřovací počítacé a dokázaly unést smrtící výzbroj raket nebo bomb, které dokázaly zničit prakticky každý cíl. Impérium je využívalo k bombardování povstaleckých planet a vesmírných lodí, kde dokázaly tyto bombardéry udělovat devastující údery s až děsivou přesností.

- Řídí jej **pilot**, není možné jej osadit astromechem a nemá hyperskokový motor.
- Stroj je masivněji stavěný než stíhačky TIE, ale nemá štíty – má 2 body poškození trupu.
- Je díky navýšení pancérování pomalejší a velice neobratný, pilot má postih -4 na Pilotáž.
- Má dvojici pevných laserových kanonů s neomezenou municí (způsobují 1 poškození při zásahu).
- Veze na palubě rakety nebo těžké bomby z následujícího výběru – 16 otřesových raket, 12 protonových torpéd, 6 vesmírných min, 4 protonové bomby nebo tisíce propagandistických letáků.

## **Velké lodě (poškození)**

Alianční stíhačky mají většinou možnosti jak napadnout i větší lodě (nejčastěji doprovodné

lodě jako korvety a fregaty, občas i velké křižníky a bitevní lodě). V případě, že jsou štíty takové lodě vyrazeny a útočící letoun zasáhne lodě přímým zásahem, pak se hodí hodem dvojicí šestistenných kostek, aby se zjistilo, jak moc je zasažená lodě poškozena:

**1–2 / Lodě je otřesena!** (Zásah v blízkosti lodi. Ta není významněji poškozena, ale její posádka je otřesena, musí restartovat některé systémy a po krátkou dobu není schopna palby, než se opět vrátí do boje.)

**3–7 / Lodě je poškozena!** (Lodě byla poškozena a její funkčnost byla nějak omezena: Některé zbraňové systémy byly zničeny, maximální rychlosť je omezena, některé senzory byly zničeny a tím pádem je omezeno její zaměřování zbraní; nicméně je stále schopná bojovat.)

**8–9 / Lodě je znehybňena!** (Motory byly zničeny, a přestože lodě je jinak schopna palby a pokračuje v boji, nemůže se pohnout ani skočit ze systému pryč.)

**10–11 / Lodě zničena!** (Lodě byla zničena, byl vydán rozkaz opustit ji, a zatímco část posádky byla zabita, zbytek se snaží dohnout k únikovým modulům a dostat se pryč.)

**12 / Lodě rozmetána!** (Energetické jádro lodě se přetížilo a exploze ji rozmetala na kusy. Z posádky nikdo nepřežil.)

Pomocí těchto kategorií a změn rozsahů výsledků na kostce (v případě velkých bitevních lodí bude mnohem větší pravděpodobnost, že v případě zásahu bude lodě jen otřesena a nikoli poškozena nebo zničena) je možné simulovat útoky na většinu větších lodí v rámci systému.

## **Závěr**

S těmito pravidly by mělo být možné pokrýt většinu situací galaktické občanské války. Je samozřejmě možné na tohle jádro přidávat další stroje, další pravidla a další možnosti. V současnosti chceme použít ty samá pravidla a piloty i pro souboje na zemi s blastery v rukách, zkoušeli jsme to v jiných prostředích a fungovalo to velice dobře, pokud se osvědčí tady, možná najdete zpřesněná pravidla v některém z dalších Drakkarů. Doufáme, že se vám tahle fanouškovská úprava pravidel bude líbit a dejte nám vědět, kdybyste se rozhodli ji vyzkoušet!

Nechť vás Síla provází!

kolektiv autorů

Doplňky a materiály

## DOMY RAVNBURGHU

Pro 65. číslo DRAKKARU jsme opět zorganizovali kolektivní článek, v němž tentokrát představujeme soubor domů, které se nacházejí v Ravnburghu. Tyto domy můžete přidat prakticky libovolně či náhodně do probíhající kampaně. Hráčské postavy je mohou navštívit a zažít v nich nějaké krátké dobrodružství nebo příhodu.

Autoři dostali k tvorbě následující pokyny:

### Pokyny k příspěvkům

1. Popisujte dům, který může stát v Ravnburghu na více místech, jako u hexů jde spíše o skládačku, kterou můžou vypravěči využít libovolně, ne o prokreslení mapy města.
2. Snažte se být co nejstručnější. Dvě stránky ve Wordu jsou až až.
3. Struktura není povinná, ale můžete se inspirovat následujícími body:
  - stručný shrnující popis (ten prosím dodržte),
  - pár tipů, jak se postavy mohou do domu nachomýtnout (není nutné být originální),
  - popis situace v domě (případně několik málo bangů, z nichž se dá vybírat),

- stručné shrnutí (důležitých) cizích postav nebo monster,
- pár tipů, jak tuto náhodnou příhodu zakomponovat do dobrodružství ve městě,
- alternativy nebo jiná doporučení.

4. Ravnburgh je navenek nemagický (magii si může každá skupina přidat dle své chuti), ale za zavřenými dveřmi domů se může dít leccos. Pokud to nebude příliš přesahovat zdi domu, může vaše situace magií jen jiskřit. Nemagické zápletky jsou ale také vítané, ostatně budou je moct využít vypravěči v méně i více magických světech.
5. Nezabředávejte příliš do vysvětlování nebo historie a nesnažte se svou záplétkou určovat nové reálie a vztahy v Ravnburghu, je to pořád jen „stavebnice“ a váš dílek nemusí vypravěč použít.
6. Váš dům může, ale nemusí mít domovní znamení. Identifikovat dům ve městě lze mnoha způsoby. Domovní znamení má tu výhodu, že blíže neurčuje lokaci, ale hostinec U Švába nebo tzv. Červený dům můžou stát také kdekoli...
7. Nebojte se autorům příspěvky komentovat a dávat jim návrhy na úpravy, ale respektujte, že konečné rozhodnutí je na nich.

## ELFŮV DVŮR

Autor: Paul

Před necelým čtvrtstoletím přišel do města podivný cizinec – elf – a navíc i mistr temných nauk. Koupil si patrový dům a byl mu udělen status měšťana. Nikdy se neangažoval ve společenském životě a nikdo o něm nevěděl, kde bere peníze na tajemné pokusy, které prováděl za kamennými zdmi svého domu. O této pokusech ale věděli všichni. Za úplňku se za skleněnými okny rudě blýskalo, noční chodci občas z otevřeného okna zaslechli podivný nelidský hlas. Když už toho sousedi měli dost, požádali městskou radu, aby zakročila. Elf byl krátce souzen a druhého dne upálen. S jeho smrtí však potíže sousedů neskončily, ba právě naopak. Od té doby se v okolí domu občas zjevují ohniví raraši a za nocí ulicí drkotá černý povoz. A vše se ještě zhoršilo, když přišel ten nový majitel ...

Novým majitelem se podle účetních knih na radnici stal jakýsi Frederik z Ostenstadtu. Nikdo ho ve městě neznal a byl viděn snad jen jednou. Od té doby se v okolí domu dějí podivné věci s ještě větší intenzitou – černé sprěžení drkotá s železnou pravidelností při každém novu a úplňku, raraši už málem zapálili jeden dům a jejich noční reje už zranily mnoho pozdních chodců. Nakonec se kolem Elfova dvora utvořil okrsek neobývaných domů.

## Jak se postavy mohou dostat do domu

- Při nočním podniku se dostanou do spárů skupinky impů a vrata do dvora budou náhodou otevřená.
- Postavy se stanou vlastníky jednoho z domů v okolí, který koupily od bývalého majitele hluboko pod cenou, nedbaje jeho děsulných historek. Události je pak donutí jednat.
- Sousedí si řeknou, že toho bylo dost a požádají městskou radu, aby zjednala bezpečí. No jo, ale koho tam poslat, abychom neriskovali život vlastních chlapů?

## Okolí Elfova dvora

- V okolí se každou noc zjevuje 2k4 ohňových rarchů. Metají okolo sebe ohňové koule a poletují vzdudem. Vypadá to, že jsou spíš zvědaví, než že by chtěli někoho cíleně zabít.
- Za úplňku a novu se v ulicích dá potkat černé spřežení vyjíždějící ze tmy. Je taženo párem černých koní. Nikdo neví, odkud se tento vůz bere, je ale jisté, že své noční vyjížďky končí právě ve dvoře.

## Dům samotný

Dům je patrová kamenná budova s okny do ulice v prvním patře, mázhausu tedy nejsou okna do ulice žádná, jen do dvora. Dům je orientován

delší stranou do ulice. Zhruba uprostřed domu je brána do dvora. V domě jsou následující místnosti, ve vaší podobě se pak mohou objevit místnosti i další. Za domem je ještě dvůr ohrazený zdí.

**Dvůr** – dva stromy, studna a dvě kůlny. V jedné je všelijaké haraburdí, v druhé pak 2k3 prasat.

**Kuchyně** – dvě ženy připravují jídlo. Nemluví a očividně se bojí. V rohu jsou kamna, na dřevěné desce pod okny pak na několika talířích stydne maso.

**Chodba** – schody vedoucí nahoru a dolů, v prvním patře pak pouze dolů. Na půdu se ale nějak musí dát dostat...

**Ložnice (1. patro)** – velká postel, komoda a lustr s nyní vyhaslými svíčkami jsou jediné vybavení této místnosti.

**Knihovna (1. patro)** – obsahuje velké množství titulů, od historie přes biologii až po magii.

**Předsín (sklep)** – komoda s pár svazky.

**Jídelna (sklep)** – stůl pro sedm lidí, tři židle na každé straně, jedna v čele. Trojice kultistů právě jí.

**Noclehárna (sklep)** – na zemi leží nějaké matrace a povlečení. Devět kultistů si potichu povídá, jí a odpočívají.

**Místnost s démonem (sklep)** – vrchní kultista, zjevně pán domu, rozmlouvá s démonem stojícím v pentagramu. Ptá se ho na různé otázky, většinou bez odpovědi. Pokud je pentagram narušen, démon se z něj může dostat do naší sféry. Pokud se tak stane, útočí od pohledu.

Démon byl právě vyvolán, je tedy ještě slabý, ale vinou nezkušenosti vyvolávače rychle nabírá sílu. Potom pro něj nebude ani pentagram zábranou ...

## Komplikace a události po odehrání

- Vůdce kultistů byl vysoce postavený měšťan. A teď tam leží na zemi a z hluboké rány mu uniká život. Co teď? Pohodit jeho mrtvolu někde, aby se ráno našla a nikdo se tak nic nedozvěděl? A co udělají Páni Citadely, když se k jejich uším dostane tato děsivá zvěst?
- Co se stane, když nebude dům rádně zbaben prokletí? Odkud se brali ti podivní ohniví raraši? A co se stane, pokud bude proveden příslušný rituál a i přesto se podivné věci nepřestanou dít?
- Krátce po událostech se v okolí zase začne objevovat tajemné černé spřežení. Odkud se bere a kam jezdí?
- Určité důkazy nasvědčují, že kultisté byli napojeni na Rudou perlu, a tedy i na město Dayhaven (lze kombinovat s komplikací č. 1).
- Kam vlastně zmizely všechny ty knihy a pomůcky k provádění temných rituálů?

## DŮM U STARÉ ŠAVLE

Autor: PetrH

Rozsáhlejší komplex 10 budov s vnitroblokiem a několika patry plnými her, rulet, stolů a barů.

Několik domů původně panské jízdárny, které zakoupil ctěný pán Hrabivec z Dolů. Prý zbohatl na rudné žíle a peníze investoval. Během několika let přestavby zůstaly jen spodní klenuté oblouky. Uvnitř jsou rozsáhlé síně s kříštálovými lustry ručně vyřezávanými stoly vykládanými zlatem a drahokamy.

Nejluxusnější kasino široko daleko, i za mořem a horami se o jeho věhlasu mluví. Každý sní dostat se dovnitř a mít možnost zahrát si s polonahou Šintránou blackjack o její nejdražší poklad.

### Domovní znamení

Ručně kovaná šavle. Oproti názvu ta poslední rozhodně není stará, ale kována v dračím ohni a vykládaná drahokamy.

### Jak se postavy do domu mohou dostat

Ono není tak těžké komplex najít, jakožto z něj odejít. Dalo by se říci, že někteří lidé už jsou ži-

vým inventářem a komparzem, co mají tak velké dluhy, že ani vlastní orgány je nevykoupí.

### Dům zvenku

Barevné fasády, vitrážová okna a ostraha u širokých vstupních dveří působí pompézně a slabší povahy rády uslyší na nabídku žetonu ze hry zdarma včetně sklenky dobrého pití na uvítanou.

### Uvnitř domu

Zdání klame. Z venku blok budov nevypadá tak rozsáhle, uvnitř se jedná o hromadu uliček, místností, zákoutí. Kilometry cest vedou z jednoho konce na druhý a propracovaný systém nenápadných značek dokáže zasvěceného dovést, ale cizince dokonale ztratit.

V jižním křídle jsou soukromé komnaty personálu. Tam je vstup plně zapovězen. Pokud se povede přece jen někomu projít, stává se tím dle nepsaných pravidel zaměstnancem. Vykoupit se může kilem zlata. Každý z personálu má nárok z každé utracené mince na provizi. Poněkud nešťastné je to, že denní nájem je až dvakrát vyšší, než kolik si průměrný člověk vydělá. Kasino tak má doživotní přísun zaměstnanců.

V západním křídle jsou pokoje hostů. Jejich klid střeží zvláštní sorta personálu. Každý host má hned při vstupu nárok na vysokou číši růžového perlivého moku. Jedná se o speciální lektvar, který otupuje smysly a odbourává hranice. Snadno se tak lidé obírají a ještě mívají

problém s pamětí, aby si přesně vzpomněli. Skoro desítky hostů jsou natolik v dluzích, že už jsou skoro komparz a vějíčka na další duše.

### Ravnburšský pětiboj

Jedná se o zakázaný hazardní sport, provozovaný hojně ve vybrané společnosti. Ovšem tajně. Obvykle čítá: korbel dračích slz, co pálí jak čert, na ex, páka s hromolukem, hod dýkou na terč z 20 kroků, zápas v boxu a nakonec ruská ruleta v podobě pití decky zelené kořalky – jen jedna je destilát, zbytek silný jed. Jen ten co přežije, je vítěz. Zatím v kasínu vždy překvapivě vyhrál Hrabivec, ostatní soupeři si vybrali sklenku s jedem, dostali-li se do finální disciplíny. Teda vybrali. Šlechta obvykle za sebe posílá šampiona.

Z pětiboju je možné kdykoliv odstoupit. Za každé kolo, které vám chybí k ruletě, se platí pokuta 250 zlatých, nebo propadnutí šampiona ve prospěch kasína. Pouze v případě smrti se poplatek odpouští. Většinou se koná každý den jedno kolo, ale jsou známa klání, která trvala jeniný den, anebo i měsíc.

### Cizí postavy

### Kaprál von Laurent

Bývalý důstojník armády, který se zde objevil jako šampión. Byl tak krásný a šarmantní, že učaroval Šintráně. Tehdy to bylo zvláštní klání, protože to poprvé v dějinách vypadalo, že by

vyhrál šampión. Proto Hrabivec rozhodl nechat namíchat jed zvaný Černá smrt. To, že přežil, je vlastně dodnes pro Hrabivce nepochopitelný jev. Říká se potajmu, že jeho lahvičku vyměnila za lektvar Hlubokého spaní, kdy vypadal jako mrtvý. Ale za pár dní se probral.

## převor Oldřich z Dubu

Každou neděli ráno, podle tradice starých i nových bohů se všichni sejdou na nádvoří uprostřed komplexu. Tento bývalý mnich z ohromného sudu tahá papírky se jmény někoho z obyvatel. Toho koho vytáhne dostává šanci vykoupit se nesvobody zde. Stane se na týden osobním asistentem Hrabivcem a na konci sedmého dne jeho duše propuštěna. Každý se snaží být vylosován v naději úprku. Někteří dokonce podplácí převora, aby vybral jeho, nebo dal jejich jméno do sudu vícekrát. Pravdou je, že Hrabivec toho člověka ustanoví správce točivých schodů. Na konci sedmého dne pověří osobu otevřením dveří dole a odchodem na svobodu. Do komnaty s drakem. Jakmile zavře za sebou nešťastník dveře, projde krátkou chodbičkou přímo na porázku.

## nájemný vrah Ghu'bart

Původní cíl jeho úkolu bylo zabít majitele kasína. Ovšem netušil, co ho čeká a nástrahy do chytily tak, že dneska je na tom tam, že jej Hrabivec posílá na jiné nepohodlné hosty.

## mladý drak Skrt-ske-g-hur-cajl-te

Již se zde narodil. Jeho celou je jeskyně asi 20 metrů pod domem. Vedou do ní malé točité schody a o existenci dveří na konci schodů ví jen hrstka vybraných. Je držen na řetězu jako výhra pro toho, kdo jednou přijde a přehraje Hrabivce v Ravnburškém hazardním pětiboji.

## Šintrána

Žena s nohami abnormálně dlouhýma. Každý pramen vlasů má jinou barvu a když se roztočí v kole, je okolo ní nebezpečný vějíř barev. Při delším sledování dokáže jednoho tak oblebnout, že se chová jak ovce jdoucí na porázku. Dokonale toho zneužívá. Bere z proher návštěvníků provizi 25%, a tak vyhraje jen ten, kdo ji vážně zaujme. Dokáže plně odhadnout vaše myšlenky, a hru a obehrát ji tak není téměř možné. Její tajné přání je mít miminko. Nabídne za svoji výhru a tím svobodu někdo cenu nejvyšší?

## Hrabivec z Dolů

Nejmenší trpaslík na světě. Teda co se týká velikosti. Vypadá, že neumí do pěti počítat. Vlastně on neumí. Ani čist. Ale pokud mu podáte váček a řeknete, že v něm je 30 zlatých, tak jen zatřesením pozná, že lžete. Na vše ostatní má kupu nohsledů. Vlastně obecně se o něm moc neví. Jen se o něm tajně šušká, že právě je malý všude, až na jeho ješitnost.

## Zápletky

- Štítové znamení se v noci záhadně ztratilo.
- Na majitele podniku byl spáchán nepodařený magický atentát. Místo jedné nohy má supí pařát, místo uší buvolí rohy, na zádech ostny, postavy jsou najaty najít toho, kdo to provedl.
- Postavy jsou najaty, aby v kasínu našly jistou osobu a eskortovali ji pryč.
- Postavy jsou najaty, aby provedly atentát na majitele.
- Postava, či někdo jí blízký byl nominován za šampiona na pětiboj.
- Drak? Cože, ve městě je někde drak? Draci neexistují, ale co ten hrůzný řev ve stokách?

# DŮM U DVOU SRDCÍ

**Autor:** boubaque

Zvláštní dvojice otce a dcery zjevně není z toho času a nemůže opustit svůj dům. Otec dá postavám podivnou nabídku: mají přímo před jeho zraky zplodit s dychtivou dcerou rodině dědice.

## Jak se postavy do domu mohou dostat

- Před někým utíkají a potřebují rychle najít skrýš – dveře nejsou zamčené.
- Hledají v Ravnburghu dočasné nebo i dlouhodobé útočiště – tento dům vypadá zvenku opuštěně.
- Při hledání práce dostanou adresu od opilého kontaktu, „sluncí“ nebo „srdcí“, to se snadno zamění.

## Dům zvenku

Úzký dům, v přízemí sotva na šířku dveří a jednoho okna, vypadá trochu zanedbaně, okna jsou zakryta plnými okenicemi, jejichž dřevo už jistě pamatuje lepší časy. Na vrcholu klenby dveřního oblouku je zasazený notně obroušený žulový kámen se znamením dvou srdcí. Klikají je zarezlá, ale jde stlačit velmi snadno a dveře se otevřou téměř samy.

## Uvnitř domu

Když postavy vstoupí, ocitnou se v malé tmavé předsíňce, kterou uzavírá těžký temně rudý závěs. Jen co postavy zavřou dveře (pokud by je postavy chtěly jen přivřít, přibouchnou se samy, jakoby silným průvanem), závěs se rozhrne a v něm se objeví pohledná dívka v bohatých šatech. Usměje se na postavy a řekne: „Pojďte dál, otec už vás očekává.“

Když vstoupí, uvidí jediný přepychově, i když velmi staromódně zařízený a vyzdobený pokoj, který je rozhodně větší, než by mohl v ulici zabírat celý dům, strop se klene ve výšce třetího patra a okna jsou otevřena dokořán – za nimi je krajina, která připomíná blízké okolí Ravnburghu, ale město tu chybí, na místě citadely sice stojí věž, ale místo Zelené pevnosti zabírá jen soustava obrovských špičatých menhirů. Všude je ale nepřirozený klid a ticho.

Uprostřed místnosti je stolek s čajem a několik polstrovaných sedaček a křesílek. V jednom sedí přísně se tvářící stařec, na jiném je do bohatých ženských šatů oblečená kostra, nejspíš lidská. Stařec se na postavy přísně, až zle podívá: „Tak vy jste si dovolili vstoupit do mého domu bez pozvání?“ Pak jeho pohled zmékne, ale nelidský lesk v oku nevěstí mnoho dobrého. Postavám nabídne možnost vykoupit se ze své troufalosti: Chce, aby mu jeden z členů družiny zplodil dědice s jeho dcerou – a ukáže na postel, která stojí u stěny. Nejsou tu žádné dveře do pokojů, zjevně tu žádný pokoj není. A pokud dosud chování dcery působilo mile a přátelsky,

ted' už působí vyzývavě a některého člena družiny (nebo více) se velmi intimně dotýká.

## Cizí postavy

**Stařec** – působí přezíravě a až nebezpečně sebejistě. Nestrpí mnoho nesouhlasu, ale dokud bude šance na zplození vnuka (o jiné variantě neuvažuje a pochyby odmítá s vědoucným pohledem), bude ochotný smlouvat. Může nabídnout část svého bohatství (většina je ho ale iluze) nebo své znalosti prehistorie Ravnburghu a blízkého okolí. Zjevně nežije v době postav a zřejmě to není člověk. Ovládá magické síly a dokáže rozkazovat kamenným sochám zvířat v místnosti – pokud získá dojem, že postavy zvažují nějaké násilí, zaslechnou z několika stran vřcení kamenných strážců.

**Dcera** – je mladá a pohledná, po aktu zplození dědice zjevně dychtí. Chová se vyzývavě a mužským postavám se doslova nabízí. Pro toho, kdo s ní vstoupí na lože, to bude nazapomenutelný zážitek a odnese si i pár vzpomínek v podobě šrámů, ale jinak zůstane bez újmy, snad jen s dočasnou závratí a trvalým pocitem, že ho tu malá část zůstala. Sama nic vyjednávat nebude a do případného boje se nezapojí a drží se v povzdálí.

## O co starci a jeho dceři jde

Jsou to prastaří démoni/duchové místa, kteří si žádali krvavé oběti a nárokují si vládu nad ústím řeky. Kdysi dávno byli uvězněni a zapečetěni

magickými symboly ve své svatyni a ve svém čase předky Lochbearerů. Ti už nejspíš po stálech netuší, co se zde skrývá, ale každý z nich ví, že do domu U Dvou srdcí nesmí nikdo vstoupit. To se ale nepodařilo vždy dodržet a díky tomu stařec přišel na tento plán: On ani jeho dcera z podstaty nemohou překročit magické symboly okolo svatyně... ale dceřino dítě, napůl člověk, by snad mohlo. Pak by se chlapec mohl stát starcovým agentem v Ravnburghu mimo bezčasí.

## Některá možná řešení a jejich vyústění

- Postavy přistoupí na nabídku, možná si vyjednají i nějakou platbu nebo informace. Pokud to budou brát jako jednorázovou službu bez následků, stařec se jich zlým tónem zeptá, co by to bylo za muže, který se vzdá své krve. Po aktu dej hráči vědět, že jeho postava rozhodně na svého syna (a toho s jistotou zplodila) nezapomene, mělo by se to později v příběhu projevit. Stařec nespěchá, ale dítě může vyrůst nepřirozenou rychlostí, pokud se to bude hodit.
- Postavy se můžou nabídnout, že vstoupí do starcových služeb samy. Pak ale musí (alespoň) jedna z postav podstoupit rituál svázání a stařec ji pak může i ve městě pozorovat, promlouvat k ní a také jí působit bolestivá zranění pouhou myšlenkou.
- Postavy se starce pokusí přelstít, stařec se snadno nedá, povede to nakonec k nové

dohodě; anebo boji – může se stát, že postavy zlomí pečet a vypustí starce do města.

- Postavy se rozhodnou bojovat, budou se muset vypořádat nejen se starcem, ale i s jeho kamennými strážci. Dcera se boje nezúčastní, v nejhorším se také dokáže bránit, ale pokusí se pak utéct – třeba roztahne křídla a vyletí do výšky. Postavy pro vyváznutí bez následků musí zabít nejprve dceru, jinak se jí podaří uniknout, protože energie uvolněná při starcově skonu poruší pečet. Zabití starce znamená i rozpad svatyně, resp. její iluze; postavy se objeví v úzkém holém domě, jen žulový kámen s reliéfem dvou srdcí je rozpraskaný.

## Nemagická alternativa

Stařec a jeho dcera jsou poslední z dříve významného ravnburšského rodu, ale před dvaceti lety byli při pokusu o převzetí vlády prozrazeni a za trest uvřeni do domácího vězení, to celé v tajnosti, aby snad věc neinspirovala někoho dalšího. Stařec je velmi hrdý a přísahu, že on ani jeho děti nikdy neopustí dům, bere smrtelně vážně. Už ale začíná mít strach o pokračování rodu a velmi mu začíná chybět vliv na politické dění. Dcera je obyčejná dívka, ale naděje na poznání muže ji velmi vzrušuje a vyzývavě se chová vinou neznalosti etikety v oblasti namlouvání. Určitě budou mít nějaké služebnictvo a snad i bojeschopné strážce ...

# DŮM U STŘÍBRNÝCH NŮŽEK

Autor: Ecthelion<sup>2</sup>

V domě U Stříbrných nůžek je vetešnictví, které má svá nejlepší léta dávno za sebou a které má ve sklepě dost výbušné tajemství...

## Jak se postavy mohou do domu dostat

- Postavy se do domu mohou dostat náhodou, když je někdo pošle na špatnou adresu („Třetí dům v Plátenické ulici ... ale vlevo nebo vpravo? A od kterého konce? Proklatý skrček...“).
- Někdo pro postavy něco u vetešníka nechá, aby si to později vyzvedly, až se dostanou do města... zatímco on musí odcestovat.
- Dozvědí se, že přestože většina toho v obchodě je skutečně veteš, vetešník by měl mít i nějaký předmět, který by se jim hodil.

## Situace v domě

Když postavy vstoupí do ztemnělého obchodu, zaskočí je ticho v domě. Dům je zatuchlý, voní

starou kůží, vlhkostí, plísni a starobou. Všude kolem nich jsou regály, stoly a skříně plné nejpodivnějšího ošuntělého zboží, zrezlých náradí a záplatovaných a vyspravovaných kusů oblečení. Na vaše zavolání nikdo nereaguje a celý obchod vypadá opuštěný. Když se postavy rozhlednou kolem, zahlédnou otevřené dveře do sklepa a tlumené hlasy odněkud zespodu. Celý dům je jinak tichý a prázdný.

Pokud usoudí, že vetešník jen pro něco zašel do sklepa a zamíří pro něj, pak poté, co sejdou do sklepa, pohled, který se před nimi naskytne, je donutí, aby se okamžitě ukryli za některým z regálů u schodů. V jedné ze stěn sklepa ční ohromná díra, za kterou následuje tunel vedoucí někam pryč z domu. Všude kolem se válí hromady vykutané hlíny a kopáčské nástroje. Uprostřed místnosti je asi tucet sudů s černým střelným prachem a podle všeho jich tam stálo mnohem více. Skupina mužů v černých pláštích a maskách na obličejích, stěhovala sudy do tunelu, zatímco jeden další připravoval doutnákovou šňůru a dva další se o něčem hádali (to byl ten tlumený rozhovor, který postavy slyšely nahoře).

## O co tu u všech d'asů jde?

Skupina maskovaných mužů si vybrala dům kvůli jeho poloze. Uplatili starého vetešníka, jehož obchody šly od desíti k pěti, aby se díval jinam a nikoho nepustil do sklepa. Vetešník ale toho dne potřeboval odejít na nějakou obchůzku a nechal obchod (kam stejně nikdo nezavítal,

jak byl den dlouhý) nestřezený a nezamčený. Díky tomu se postavy staly svědky toho, jak dokončují svůj zákerný plán. Jejich tunel ústí v jiném sklepení, kam nyní nosí dost střelného prachu, aby to srovnaло se zemí skoro celý blok ... a podle připraveného doutnáku ho chtejí brzy zapálit a nechat explodovat.

## Kdo jsou tajemní muži?

To záleží na vaší konkrétní hře a tom, jakou scénu byste rádi viděli. Několik nápadů:

- Muži jsou agenti Rudé perly, vyzvědačské sítě ve službách Dayhavenu, hlavního rivala Ravnburgu, a připravují se vyhodit do povětří zasedání městské rady, kde by měl promluvit i zástupci Lochbearerů ...
- Muži jsou žoldnéři, kteří dostali skrze prostředníka zaplaceno, aby vyhodili do povětří průčelí domu U Dvou srdcí ... prostředník jim to zatajil, ale cílem je, osvobodili to, co se ukrývá uvnitř z bezvěkého vězení ...
- Muži jsou hansovní agenti a chtejí vyhodit do povětří městské sídlo Lochbearerů ve chvíli, kdy se tam odehrává výroční ples, a prakticky všichni členové rodu jsou přítomni ...
- Stejný ples má motivaci vyhodit i Geoffrey Sibbel, mladý šlechtic a zhrzený milenec Henry Lochbearea, dědice rodu, který jej odkopl ve prospěch ještě mladšího jinucha ... ale to se přepočítal, protože Geof-

frey využil otcových peněz a připravil dábelskou odvetu ...

- Spiklence vede Gregory Lochbearer, který chce vyhodit do povětří hanzovní síň a zabít většinu cechmistřů; v různých úkrytech ve městě jsou připraveni ozbrojeni ve službách rodu, aby provedli ve městě převrat a obsadili ho, než vyjde slunce ...
- ...

## Bangy!

- Jeden z mužů v maskách postavy zahledl!
- Na schodech se ozval dusot škorní! Vrací se vetešník? Dorazili další spiklenci! Za několik okamžiků zůstanou postavy uvězněny mezi oběma skupinami!
- Jakmile vyšli ven z budovy, sesypali se na ně městské stráže, které je považují za spiklence!
- Jedna z luceren osvětlující scénu se převrhla! Zaslechli jste syčení, jak se vznítil rozsypaný střelný prach. Máte jen okamžik, než to celé vyletí do povětří!

# KOMENDA ŘÁDU RYTÍŘŮ MODRÉ RŮŽE

Autor: Hike

## Popis místa a osob

Komenda je mohutná kamenná stavba, ale je viditelně zašlá a zanedbaná. Veřejné vstupní vrat jsou rozklížené a nemazané panty skřípaří s každým pohybem.

Ve vstupní hale sedí za masivním stolem starý shrbený muž, Thomas Every, majordomus.

Řád rytířů Modré růže je jen stínem své bývalé slávy. Tam, kde před padesáti lety, když byl řád založen byly desítky stoupenců, má dnes řád posledních dvanáct členů, nejpočetnější je právě ravnburghská komenda se čtyřmi rytíři Modré růže. Tam, kde před lety členové řádu byli zváni na významné dvory a mocní jim popřávali sluchu, dnes zůstává Edric Compton, tajemník ravnburghské komendy, s kontakty na knížecím dvoře. Tam, kde před půlstoletím stály přetékající truhlice zlata a dveře s movitými mecenáši se netrhlly, se dnes na pracovním stole komtura Barholomewa Clarksona hromadí dlužní úpisy.

Jediné, co zůstalo neměnné, je Modrá růže z Levanty. Tajemná květina, která dala jméno celému řádu, již věky kvete v temnotě v pod-

zemní svatyni ve sklepení komendy, kde ji střeží Marion Whiteová.

Co je Modrá růže zač? Jde o zosobnění mocné magie, která dokáže přinášet nesmrtelnost. Tajemnou formuli, která dokáže sílu živoucího artefaktu rozpoutat, ale nikdo z rytířů řádu nezná. Snad mudrc Astanor, který prý žije na bájně hoře Marakulo, v zemi Vycházejícího slunce, by ji měl znát.

## Co se může stát?

## Modrá růže zmizela a komtur je v bezvědomí

V osmiúhelníkové svatyni stojí kamenný piedestal a nádoba s Modrou růží je pryč. V kamené stěně je provalena díra a vyhrabaný tunel ústí do kanalizace. Komtura Clarksona našli v jeho pracovně ležet v bezvědomí bez vnějších známek zranění. Marion Whiteová nutně potřebuje dokázat svou nevinu. Jako strážkyně svatyně si měla všimnout probíhajících výkopových prací za zdmi podzemní komnaty a jako milenka Clarksona měla přístup do jeho pokojů.

## Tajemník má s řádem velké plány

Edric Compton intrikuje proti ostatním zbývajícím rytířům, má ambici stát se komturem a skrze své známosti pak zajistí přísun peněz, a tedy i nové krve, aby jeho postavení v řádu mu přineslo významné místo i u dvora.

Ted' shání kompromitující materiál na Clarksona, aby vrazil klín mezi nerozlučné přátele komtura a Everyho. A kdyby nebyla žádná špína, co se dá vyhrabat, určitě by pomohlo nějakou narafičit.

## Majordomus umírá na úbytě

Zdraví starého rytíře je podloženo, souchotiny si vybírají svou daň a dny se mu krátí. Modrá růže by mu mohla vrátit zdraví, ale formuli prý nikdo nezná. Marion Whiteová ale tráví mnoho času v rozsáhlé knihovně v kapitule sv. Leonarda a vypadá na svůj věk podezřele zdravě a mladě.

## Do města přijeli rytíři soupeřícího rádu

V hostinci u Zlomené hnáty se ubytovala trojice cizinců. Jsou tu inkognito, ale informátoři komtura Clarksona je jasně rozpoznali jako členy řádu Beraní hlavy z Dayhavenu. Dayhavenský filiální dům Modré růže byl uzavřen již před lety, poslední členové zemřeli za záhadných okolností. Je potřeba vyzvědět, co mají za lubem a pokud plánují nějaké akce proti Modré růži, bylo by dobré, kdyby se jim stala nějaká nehoda.

## CHUŤ ORIENTU

Autor: Sarsaparillos

Veřejná vývařovna nabízející po celý den skvěle kořeněná teplá jídla zcela zdarma. Ovdovělá provozovatelka Romana Foginsová tímto způsobem uctívá památku svého nebožtíka manžela, známého cestovatele Williama Foginse.

### Jak se postavy do domu mohou dostat

- Pátrají po zmizelém měšťanovi a stopy vedou do vývařovny.
- Hledají kontakt mezi Ravnburskou spodní, která se slézá zejména v době oběda a večeře ve vývařovně.
- Shání exotické suroviny, artefakty nebo trofeje a dostanou tip na vdovu po známém cestovateli.
- Prostě mají hlad a dozvědí se, že se v domě nedaleko rozdává výtečné teplé jídlo zadarmo.

### Vzhled domu

Vývařovna je dvoupodlažní kamenné stavení s velkými prostornými místnostmi. Na ulici před domem stojí několik stolů a lavic, které skrz

dvoje široká vrata plynule přecházejí dovnitř do přízemní jídelny. Dobrá dvacítka dřevěných stolů je z rozmanitého dřeva a je vidět, že je majitelé posbírali, kde se dalo. V zadní části jídelny se nachází masivní výdejní pult, za kterým je těžkými dubovými dveřmi oddělená dobře vybavená kuchyně. Celé přízemí intenzivně voní horkým jídlem a exotickým kořením.

Do horního patra se lze dostat po schodišti, které je s ohledem na soukromí umístěno až za výdejním pultem. V patře se nachází obytné prostory paní domu: Dvě luxusní ložnice, pracovna, knihovna, soukromá jídelna a koupelna. Většina přepychové výbavy na první pohled nepochází z Ravnburghu. Na stěnách visí obrazy zachycující daleké země, z polic návštěvníky zdraví vycpaná exotická zvířata, každý volný kousek nábytku je zaplněn nejrůznějšími soškami, knihami psanými prapodivnými písmy a dalšími pestrými suvenýry z cest.

### Situace ve vývařovně

Dům dlouhá léta sloužil jako krámek známého Ravnburghského obchodníka a cestovatele Williama Foginse. Ten ze svých dalekých výprav dovázel nejrůznější vzácné zboží a jeho specialitou bylo cizokrajné koření. Po Williamově smrti nechala vdova Romana Foginsová spodní část domu přebudovat na rozsáhlou vývařovnu, ve které každý den nabízí teplá jídla všem kolemjdoucím. A to zcela zadarmo. Sama filantropka zůstává většinu času v ústraní a o chod vývařovny se stará několik dobré placených slouží-

cích. Krom těch lze ve vývařovně téměř celý den narazit na spousty žebráků, sirotků, válečných veteránů a dalších chudých strávníků. Objevují se zde ale také poutníci, dobrodruhové nebo laikomí měšťané ze střední třídy, kterým ušetřený dukát stojí za strpení jinak opovrhované společnosti. Ale zejména – místní guláše, placky i kaše chutnají zcela jedinečně a nemají ve městě obdobu. Někteří sousedé jen kroutí hlavou nad Romaninou ochotou takto utrácet nebožtíkovo našetřené jmění, vůbec ale nechápou její plýtvání tím nejlepším kořením pro tak opovržení-hodné strávníky.

### O co tu jde

William Fogins není tak úplně mrtvý. Přežívá jako ghúl v zatemnělé půdě domu, která je přistupná přes stopní poklop v jeho bývalé ložnici. Sírá ho neukojitelný hlad po lidském mase, ale protože je William mužem vytříbeného vkusu, potrpí si na rádně kořeněné porce. Romana proto udržuje desítky spokojených strávníků a několikrát do měsíce vypustí v noci svého muže do ulic Ravnburghu. Pro nemrtvého Williama není žádný problém vyčmuchat si v okolí vývařovny nic netušící oběti vykrmené jeho milovaným kořením a osobně si vybrat krutou cenu za předcházející obědy zadarmo.

### Bangy

- Skupinka obědvajících žebráků v jedné z postav pozná bohy slíbeného mesiáše.

Postavu obklopí a očekávají zázraky. Je zajímavé, že jeden z žebráků má u sebe velmi povedenou podobiznu postavy.

- Do vývařovny přichází stráže vyšetřující záhadné vraždy. Chtějí konfrontovat vduvu Romanu, personál je ale odmítá pustit nahoru za svou paní.
- Jednu z postav po návštěvě vývařovny v noci napadne William Fogins.
- Romana Foginsová se dozví o možném léku pro svého muže a hledá dobrodruhy, které by mohla pověřit delikátním úkolem.

## Nemagická varianta

William není ghúl, má jen nějakou hodně, ale hodně zvláštní exotickou nemoc.

## STARÉ DIVADLO

Autor: Vallun

Zábavu a oderagování potřebují všichni, jak chudina, tak ti nejbohatší z nejbohaších. Právě ti jsou leckdy nejvíce znudění životem – ochutnali kaviár ze severních moří, opojná vína z jižního kontinentu, sexuální otrokyně z dálného východu a jezdili na koních z divokého západního pohraničí. Této vybrané klientele je velmi, ale opravdu velmi těžké něco zajímavého nabídnout – i když jsou schopní a ochotní utratit za pobavení obrovské sumy. Proto je ale třeba mimo jiné zaručit naprostou diskrétnost.

## O co jde?

Staré divadlo bylo převálcováno Novou scénou, nějaký čas paběrkovalo herce, autory i diváky a chátralo. Když muselo zavřít, odkoupil jej neznámý investor a zahájil nákaldnou rekonstrukci, ale zřejmě mu došly prostředky, neboť budova je již delší dobu z části pod lešením a ač tam nepravidleně nějaká činnost probíhá, tak se nezdá, že by se blížilo otevření. Jediné, co je občas využíváno jsou velké stáje pro luxusní kočáry, jejichž pasažéři navštěvují vybrané okolní podniky. Nebo ne?

Ne. Rekonstrukce vnitřku je již zcela hotová a jednou za čas pozdě večer hostí pečlivě

vybranou a ještě pečlivěji maskovanou klientelu v luxusních lóžích. Té je nabízeno velkolepé představení – aréna, v níž neplatí žádná trapná omezení a zákazy, tak otravně vymáhaná na oficiálních kolbištích. Zde je tedy možno vidět nejen souboje na život a na smrt, ale i zápasy s divou zvěří a triky kouzelníků. To vše doprovází špičková hudební performance a vybrané kvalitní lahůdky. Samozřejmostí jsou vysoké sázky a v rámci přestávkových programů ty nejneobvyklejší sexuální praktiky exotických kurtizán.

## Jak se postavy do domu mohou dostat

Velmi obtížně. Najít Staré divadlo, jež je už delší část z větší části pod lešením není samozřejmě obtížné, je to velká budova v nejlepší části města. Jenže vůbec dovědět se, že stojí za to se dostat dovnitř, není vůbec jednoduché. Navíc není téměř možné vniknout do objektu lstí či silou, je pečlivě hlídaný – snad spletitým podzemím, skrz skepy a kanály by to šlo?

Zbývají dvě možnosti – prokázat, že jsou dostatečně bohaté (a zhýralé), aby byli potenciální klientelou, anebo zaujmout na turnaji či v jiném ringu natolik, aby jim majitel nabídl účinkování v krvavém klání.

## Uvnitř domu

Uvnitř to vlastně vypadá jako běžné divadlo jen všechna místa jsou rozdělena nádherných a pečlivě oddělných lóžích a pro souboje s ne-

stvůrami lze jeviště oddělit neviditelnou mříží (to aby nepřekážela výhledu). Samozřejmostí jsou masky a škrabošky, a to včetně hudebníků ve špičkovém orchestru. Sázky uzavírají němí krupiéři na základě decentních gest, za večer se na tu protočí částky, jež by užily větší vesnici po několik let. Při mimořádných příležitostech klidně milion zlatých. Ostatně jen za cenu lože by se dal pořídit slušný jezdecký kůň. A zlatáky se sypou dál, když chce obecenstvo vidět více krve.

## Cizí postavy

### Zlatá hlava

Konferenciér, pravděpodobně sám majitel divadla, provází diváky celým večerem a svým výkonem notně přispívá k úspěchu celého podniku. Jeho přezdívka je odvozena od zlaté masky zakrývající celou hlavu tvarování masky pak působí i značnou změnu hlasu. Za odhalení jeho identity by leckdo zaplatil slušný balík, ale neexistují žádné indicie, kdo se za touto maskou skrývá. Snad jen to, že s emusí jednat o dokonale chladného jedince, neboť dokáže uvádět další hudební číslo, ačkoliv tři kroky za ním gor-gona pozírá za živa troufalého neštastníka.

### Mlsoun Jim

Obrovský mísenecký kroví čeho, bojuje řeznic-kým sekáčkem a oděný v kožené zástěře. Své soupeře, ať již lidské nebo zvířecí nejraději zabíj

zakousnutím - zuby má zesílené ocelí a opilované do špiček. Jeho největším úspěchem je zabití dvou polárních medvědů v jednom boji.

### severan Corian

Mistr meče bastardu, vícenásobný šampion Arény, precizní šermíř s neutuchající touhou po vítězství, nidky se nevzdává. Jeho kroužkoplá-tová zbroj je notně posekaná, ale stále slouží dobře. Proslavil se porážkou dvanácti vyžvate-lů najednou, sedm z nich zemřelo.

### Kingtiger

Nejoblíbenější z častěji vystupujících šelem, jeho srst doslova září, stejně jako obrovské perleťově bílé tesáky. Asi nejvýdělečnější z bestií, často vystupuje proti jiným oblíbeným posta-vám krvavého divadla. Jeho tajemství je, že se nejedná o šelmu, ale o kožoměnce, který dobré ví, kdy může zabít a kdy to má jen předstírat. Obecenstvo by si přálo souboj čelistí s Mlsounem Jimem, ovšem dosud se nenastřádala taková částka, aby Zlatá hlava souboj připustil.

### Ivan Granát

Trpasličí bijec se sekerou stejně vysokou, jako je on sám. Nerad nastupuje proti zvířatům (jeho bratr je hraničář), v soubojích s lidmi ale nikdy nebyl poražen. Jeho souboj s Corianem je očekáván v dohledné době – čeká se na to, až vsa-zená částka překročí milion zlatých, už je zapsáno přes 900 tisíc – cena středně velké tvrze!

### Bestie

Ve zvěřinci Starého divadla se nacházejí krom jiného: smečka Goblochů, Dárosh, mladý kří-ženec Zeleného draka (toho by Zlatá hlava rád představil co nejdříve, spoustu toho sežere, a jak roste, je stále nezvladatelnější), Praneto-pýr, Kamenná socha a sposuta dalšího. Zlatá hlava by rád získal mládě Tyranosaura Rexe.

### Využití ve hře

- Zdroj zápletek (na postavy se může obrátit zouflá sestra kohosi, kdo bez stopy zmizel – skončil mezi poraženými v aréně; majitel Starého divadla hledá někoho schopného a ochotného ulovit nebezpečnou exotickou stvůru; nějaká z bestií může utéct a terorizovat město),
- vnořený one-shot pro odlehčení kampaně,
- zdroj peněz, neobvyklých surovin (z poražených nestvůr),
- možnost, jak dostranit zejména mladé namyšlené hejsky,
- příklad z kampaně Dubrovníku.

# DŮM U TEMNÉHO SVÍCNU

Autor: Vallun

Pověst o Isaacu Middlemanovi patří k oblíbeným městským legendám už dlouhá léta. Má to být dokonalý zprostředkovatel, který se žene kupce pro jakékoliv zboží, práci pro jakoukoliv družinku, lidi na jakoukoliv práci a jakoukoliv věc, o kterou je zájem. Více se ale o něm neví, byť se povídá, že dokázal prodat korunu i s královstvím, zaměstnat 300 vzbouřených sirotků a mnoho dalších ještě neskutečnějších obchodů. Zkrátka, když potřebujete sehnat do zítřka mluvící dračí hlavu, tak je Isaac Váš člověk. Čas od času se někdo pokouší začít podnikat na stejném poli, nějaký mladý snílek či naopak uštvaný dobrodruh to zkusi. Někteří uspějí, jiní ne, trh nemá slitování. Zrovna teď se rozjízdí jeden takový pokus v domě u Temného svícnu.

## Jak se postavy do domu mohou dostat

Dům u Temného svícnu stojí poblíž nejživějších tepen města, avšak dost stranou na to, aby se jednalo o luxusní adresu. Postavy se o domu dovedí snadno, jeho současný majitel, George Bra-

dy, se snaží, aby se o něm vědělo pokud možno všude. Chápe, že obecné povědomí je základ jeho byznysu. Postavy se o něm mohli doslechnout, leckdy v ironickém kontextu, v hospodách, nebo od jakéhokoliv kontaktu. Leckdo jim může poradit, aby infomace nebo třeba náhradní televizivu do tsortske kuše zkusili sehnat právě tam.

## Dům zvenku

Dům stojí na rohu dvou menších uliček. Teoreticky lze jeho znak zahlédnout i z hlavní třídy – když je někdo dost vyoský a najde správný úhel... Což umožňuje Georgeovi, aby tvrdil, že je prakticky na hlavní třídě! Samotný dům je o trochu upravěnější (zejména do výšky běžného pohledu) než jeho lehce chátrající okolí. Novotou čpí jen vývěsní štít, ma naleštěné mosazné tyče je zavěšený velký dřevěný štít s frayersky vykouslým pravým horním rohem (zřejmě má navozovat dojem jezdeckého použití). Plocha štítu je nabílená, znak mohutného svícnu se stínítkem je vyveden černěným železem. Tentýž materiál pak zpevňuje i okraje štítu. Budova patří v okolí k vyšším (celých pět pater) a má dobrou střechu ze štípané břidlice, dříve zřejmě patřila nějakému solidnímu měšťanovi.

## Uvnitř domu

George Brady by se rád živil jako zprostředkovatel, ale aby nezemřel hladky, než získá dost výnosných zakázek, tak v domě provozuje hostinec s ubytováním. Nepatří zdaleka mezi nejlepší

podniky ve městě, pokud hledáte luxus, ale je čistý, řeklo by se až útlulý, jídlo je jednoduché, ale slušné - vaří jeho maminka. ubytování skromné, ale v teple, suchu a bez švábů či krys. Zkrátka z hlediska poměru cena komfort to není špatná volba. I když cestující bochodníky možná odradí to, že si jej často vybírají dobrodruhové a potulní rytíři, zkrátka pdoeztřelé existence. Na pohostinství George braví snad jen to, že si může s hosty povídат historky (jeho oblíbené jsou ty o Isaacovi Middlemanovi) a potom jeho nabídka čajů. Zdá se, že by byl spokojenější, kdyby provozoval jen prostou čajovnu (zejména ubytovaní by mohli vyprávět o jeho lehké roztržitosti), ale ta by se neuživila.

Bradyho snaha vybudovat si pověst člověka, co se žene a zařídí cokoliv vede spoustu návštěvníků k tomu, že u něj hledají „holky“, zakázané drogy a hazard. Ale ani jedno z toho se u Temného svícnu neprovozuje, nicméně pan hostinský sice nerad, ale umí zakázané zábavychtivé jedince správně nasměrovat.

## Cizí postavy

### Servírka Rosebell

Stárnoucí a kulatící se ne zcela přírodní zrzka Rosebell pracuje pro George jako servírka. Rozносí jídla a nápojů jí jde výrazně lépe, než koketování a svádění hostů. Dokáže v klidu zvládnout i plný lokál. Snaží se žehlit šéfovou roztržitost a občasný nedostatek taktu. Stejně jako George s maminkou bydlí v domě. Nikdo tak nevidí, že

v soukromí vypadá podstatně lépe než na place a je Georgovou ženou.

## bratři Rob a Roy Strongové

Starší bratr Roy je zjevně ten hodnější ze dvou vyhazovačů a strážných v hostinci. Problémy se snaží řešit s úsměvem a v klidu. Většinou se mu to daří, a to i díky tomu, že Rob sedává na židli, proti vchodu, která je dobře vidět z obou částí lokálu. Zatímco Roy není žádné tintítko - je nadprůměrně vysoký a poctivě stavěný, tak Rob vyolahá dojem medvěda, i když medvědi obvykle nenosí 4 stopy dlouhý obušek z dubového dřeva. Ovšem zkušený válečník si může všimnout, že nebezpečnější z těch dvou je jsitě Roy, má pohled veterána, člověka, co se umí o sebe spotarat a viděl toho již dost, možná až příliš. Leckoho napadne, zda není hlavním Robovým úkolem chránit hosty před Royem, když se ten rozruří.

## George Brady

Vytáhlý štíhlý třicátník působí dojmem, starého mládence, kterého snaha napodobit oblíbenou legendární postavu dostala do prostředí, ve kterém není ani trochu doma, cítí se nesvůj a vlastně neví, co by měl dělat a živnost mu funguje jen shodou šťastných náhod. Dobrému dojmu nepomáhá ani to, že chce po svých zaměstnancích, aby ho oslovovali „Isaacu“, přičemž oslovení Izy, které je tomu nejblíž, z toho, čeho se mu od nich skutečně dostane, upřímně nesnáší. Nicméně Bradymu nelze upřít snahu, svědomitě

obchádí hosty jako správný restauratér, konverzuje s nimi. Polévku už taky rozleje jen málokdy a je samozřejmě zcela diskrétní, nepočítáme-li soukromí Isaaca Middlemana, o němž prozradil hostům vše, co se kdy vyprávělo, vypráví nebo snad i jeho přičiněním vyprávět bude. Nejednoho človačka by napadlo, zda si legendu svého vysněného povolání nevymyslel sám.

## Využití ve hře

- Dům U Temného svícnu je klidný hostinec s rozumným poměrem cena výkon, postavy jej tedy mohou využít bez obav po této stránce.
- George, bez holedu na to, jak působí směšně, orpavdu umí sehnat téměř cokoliv, kohokoliv a práci jakoukoliv.
- Àpropos, George Brady je Isaac Middleman.

## NÁHODNÁ TABULKA: MĚSTSKÉ DOMY

Autor: Quentin

Tabulka neobsahuje hostince, obchody ani jiné veřejné domy, ale pouze obsah zvnějšku obyčejných budov, o kterých hráči nic nevědí, dokud neotevřou dveře. Až příště při honičce nebo jakékoli jiné příležitosti postavy vtrhnou do náhodných dveří na ulici, hodte 2k6 a místo scítání přečtěte kostky jako dvouciferné číslo.

## 11) Aukce

V domě probíhá aukce. Není striktně ilegální, ale rozhodně neohlášená. Hosté, pořadatelé i pář obrněných stráží nejsou z vašeho příchodu nadšeni. Zachovejte se ovšem slušně a možná vás nechají na poslední položky přisednout; stříbrné vrhací nože, portrét ztracené princezny, mapa básníkova pokladu a prsten svědnosti.

## 12) Bonsaje

V domě žije mladý zahradník se svou milou, která je němá, ale naučila se od tajemného cesťovatele šeptat stromům. Rostou, jak jim poradí. Mají zahradu, skleník a zavlažování v celém domě. Všechn nábytek jsou živě rostlé stromy a vyrábí i předměty na zakázku. On nic netuší,

ale ona si myslí, že lze šeptat k čemukoli, co roste.

### 13) Cizinka

Muž ve skromné domácnosti hledá ženu, dívá se pod stůl, do skříně, na půdu. Vzal si domů divošku, kterou našli schovanou v zaoceánské lodi. Navzdory jazykové bariéře se s ní snažil spřátelit a svést ji. Tvrdí, že utekla a musí být v ulicích zoufale ztracená. Ve skutečnosti běžela zachránit své zotročené sestry, prodané jinde po městě.

### 14) Čarodějka

Nespokojená manželka v sobě odhalila magický talent. Po návštěvě knihovny se dala do vlastního magického výzkumu. Muži nechala z útrob vyrůst houbovou kolonii, na schodišti rozpustila tisíc svící, psa nechala vykrvácat do květin, všechno pokryla moukou a studovala červí cestičky, nakonec při jednom z experimentů přišla o páteř, vyrvala se jí a odešla. Dvě kouzla z mezer mezi dimenzemi vylákala, jsou uzamčené v pergamenech na jídelním stole.

### 15) Galerie

Uzavřená komunita obdivovatelů sochařského umění v residenci pořádá výstavu. Nečekají externí návštěvníky, ale rádi vás zasvětí do vysokého umění, i když možná s trochou posměšného humoru. Nejdetailnější trojice soch vypadá až příliš dokonale, čaroděj by dokázal odhalit, že jsou to skuteční magicky zkamenělí lidé.

### 16) Gnómové

Každé patro je rozdělené na dvě a bydlí tu několik „malých“ rodin. Na první pohled to vypadá jako spletí gnómské ghetto, ale ve skutečnosti je to sídlo zámečnického cechu. Prvně si na družinu jen nadšeně ukazují a pokřikují vtipy, pak ale někdo navrhne, že by si ji mohli najmout na zastrašení konkurenčního cechu.

### 21) Herci

Doupě divadelní kumpanie. Namísto nábytku jen polštáře, nízké stoly, bedny vína a nekonečné stojany kostýmů. Namyšlený bankér řve na herce, že pokud další vystoupení nevydělá, tak ve městě končí a mohou se vrátit k cestování s maringotkami.

### 22) Hnízdečko

Dům je zaprášený a neobydlený. Jen jedna místnost, ložnice, je bohatě, téměř vulgárně, vybavená. Rudé závěsy, vysoké svíce, vodní dýmka, sexuální pomůcky, roztodivná vína, masti, lubrikanty a široké vysoké lože s nebesy. Několikrát do týdne se tu schází jedna z vážených šlechtichen se svým milencem.

### 23) Horor

V jídelně sedí žena v noční košili a opakovaně s agresivním rozmachem buší vlastním obličejem do desky stolu. Její propadlá zkrvavená tvář vás nezaujatým hlasem vítá k začátku konce. Pokud jste dokonale bez viny, můžete jednoduše ode-

jít. Pokud máte v minulosti hřich, bude vás jeho odraz, duch, démon nebo noční můra pronásledovat, dokud se s ním nevyporádáte.

### 24) Hospic

Dům poskytující přístřeší a přátelství starým a umírajícím, teplé jídlo, pohodlné pokoje a společenské aktivity jako hudba či pečení sušenek. Sponzoruje ho, a residenty na základě životních příběhů vybírá, charismatický a tajnůstkářský lord. Osobně sedá u smrtelných postelí a v noci pomáhá s odchodem. Lord je upír.

### 25) Chudina

Početná rodina žije naskládaná ve stísněné domácnosti s nízkými stropy. Ať už je konverzace o čemkoli, otec se ji bude snažit stočit k tomu, jak špatně na tom jsou. Matka nebude s žebráním tak taktní. Pokud jím postavy nepomohou, do roka bude žena s dětmi po smrti a z otce se stane vůdce rebelie.

### 26) Kanibalové

Spořádaný právník a jeho dokonalá rodina. Zákony pohostinnosti a stolní etiketu berou velmi vážně, jejich největším koníčkem je gastronomie a gurmánské požitky. Mají neprůstřelný imunitní systém, necítí bolest a jsou dvakrát silnější než by měli být. Ve sklepě mají uvězněného slavného barda, jeho nohy naložené opodál.

### 31) Laboratoř

Aparatura při výrobě lektvaru prochází porodními bolestmi. Bublání, fialový plamen, třes, rachot, cinkot a panikařící alchymista. Největšími problémy se zdá být únik horké páry a kyselina valící se po skleněném demízonu, který se brzy převrhne. Vyřešte oba problémy a získáte spojence a některý z lektvarů jako odměnu.

### 32) Loutkář

Temné místnosti plné zneklidňujících dřevěných figur. Některé z nich se tiše pohybují, když koli se na ně nikdo nedívá. Loutkář je starý pán truchlící smrt svých šesti dětí. Vraždí děti z ulice a zaklíná jejich duše do svých výtvorů. Loutky se ho bojí a pokusí se vás varovat a zachránit tak sebe i budoucí oběti.

### 33) Malířka

Dům vlastní bohatá rodina, ale mladá umělkyně v něm žije sama. Pracuje na svém prvním komerčním portrétu a vkládá do něj velké naděje, pokud se neprosadí v umění, otec ji výhodně provdá. Postavy v rozpracovaném obraze poznávají svého úhlavního nepřítele, ztracenou lásku, zrádce, jednoduše někoho, o kom nevěděli, kde se nachází. Ted' ví, že zítra v poledne bude zde.

### 34) Matrace

Zdejší gangsteři zde zalehli na matrace a chystají se na otevřenou válku s nepřátelskou kriminální organizací. Ve skromně vybaveném domě

je tucet hrdlořezů, včetně zásob alkoholu, zlodějského i válečného vybavení. Budou vyžadovat záruku, že jejich skrýš neprozradíte.

### 35) Model

Světnice není příliš prostorná, přesto většinu zabírá detailní model města. Autistická modelářka je na svůj malý velký svět hrdá a obsesivně ho aktualizuje. Ihned se z něj dá vyčist, že lze ze zadního vchodu tohoto domu dojít zkratkou na hlavní třídu i do chudinské čtvrti. Podrobnějším zkoumáním lze odhalit tajný bleší trh na střechách, ilegální arénu v přístavu nebo masový hrob v sadu za městem.

### 36) Myši

Roztomilá stařenka tu žije v zastaralém ohodaném nábytku s mírně plísňovitým zápachem a armádou myší, potkanů a krys. Mluví s nimi, mazlí se s nimi, venčí je na malých vodítkách, trénuje, staví jim prolézačky a skrýše. A hlavně - používá je jako špehy a obchoduje s informacemi. Několik svých špehů se pokusí postavám prodat jako trénované mazlíčky.

### 41) Panoptikum

Domov křivých, jiných a ošklivých. Starají se o sebe navzájem a nikdy nikoho bezdůvodně neodsuzují. Proslýchá se, že mají mnoho zvláštních schopností. Dvojhlavá paní může údajně dotelem dítě v lůně usmrtit, hrbáč má sílu sedmi mužů, kráska má skrytý ocas, muž s ústy na hrudi předpovídá temnou budoucnost.

### 42) Pašeráci

Obyčejný rodinný dům. Na stole vedle napěchovaného měšce stojí zamčená drobná truhlice s ilegální alchymistickou rtutí. On má u pasu obušek, ona stiletto. Chovají se přehnaně přátelecky a snaží se vám rychle vyhovět, ať už jste přišli, kvůli čemukoliv. Čím dříve se vás zbaví, tím lépe. Pod podlahou je tajný pašerácký tunel. V tunelu se skrývá pašerák s šavlí, druhý je ve skříni.

### 43) Pavouk

Vdova v černém žije se svými zakrnělými dcermi v domě protkaném pavučinami. Sítě jsou všude a děvčata je celé dny zpracovávají u kolovratu zatímco jejich matka šije ty nejkrásnější prokleté šaty z vláken obřího pavouka. Čas od času je třeba bestii nakrmit.

### 44) Písář

Útulný domov pracovitého písáře a kronikáře, kterého si pod záminkou sourozenec povinosti zotročil zraněný bratr. Ve skutečnosti je už dávno zdráv, falešné kulhání, hrané sténání a starou dlahu využívá jen k tyranizování mladšího bratra. Pokud písáře osvobodíte, může pro vás zařizovat písemnosti nebo i falšovat dokumenty.

### 45) Práh

V útulném domě žijí čtyři generace jedné rodiny. Každý coul zabydlený vzpomínkami a chodby

zaneprázdněně křikem dětí. Na večer se schází u krbu a nechají si od prababičky čist příběhy starých bardů. Čaroděj by ihned vycítil, že tu desetiletí lásky a radosti kolem domu vytvořili mocný Práh, kterým neprojde žádná magie nebo temná bytost.

## 46) **Ruina**

Opuštěná budova vypadá zevnitř hůř než zvenku. Prach, popel, pavučiny, ztrouchnivělý nábytek. Použití prakticky čehokoli je riskantní, podlaha a schody se mohou propadnout, zábradlí a židle prolomit, skříně a strop zbortit.

## 51) **Rukojmí**

Dům rodiny obchodníka s perspektivně se rozjíždějícím obchodem. Právě zde probíhá loupež, žena i děti jsou rukojmí a pán domu se marně snaží zatloukat lokaci skrytého tresoru. Krom peněz jsou v něm i údaje o obchodu s otoky. Zloději se při vašem příchodu snaží rodinu umlčet a situaci ututlat, aby se postav zbabili bez zbytečného násilí.

## 52) **Řemeslo**

Dílna mistrného výrobce luků. Nemá výlohu do ulice, protože k němu chodí objednávky z širokého kraje. První podlaží je plné náčiní, stojanů, luků, kuší, chráničů, toulců i všelijak upravených šípů. Druhé podlaží je obytné, kde přebývá zbytek rodiny. Mistr si zoufá, že k výrobě tětivy luku pro místního šlechtice bude potřebovat prameny elfích vlasů.

## 53) **Sebevrah**

V prostorné hale nad honosným schodištěm stojí muž s oprátkou kolem krku uvázanou ke křišťálovému lustru. Ztratil všechny přátele a samota ho dohání ke skoku. Nechte jej skočit a můžete vykrást jeho dům. Zachraňte jej a získáte věrného, otravného, žárlivého, vlezlého, obsessivního přítele.

## 54) **Skladiště**

Místnosti plné trubel, beden a pytlů. Čokoláda, tabák, látky, koření, parfémy a další. Skladiště patří k významné obchodní společnosti a dnem i nocí jej stráží dva hlídáči. Nejsou ovšem sebevražední a při pohledu na dostatečně děsivou družinu prakticky okamžitě navrhnu krádež, pokud se s nimi podělíte o zisk.

## 55) **Soud**

Za vstupní halou je soudní síň s mnoha nápadnými i tajnými vchody a východy. V druhém patře žije svraštělá elfí stařena. Slézá dolů jen, aby vyříkla rozsudek nad dvěma zloději nebo kriminálními organizacemi. Ona sama je zákonem podsvětí a její slovo je svatější než vyhlášky králů.

## 56) **Spiknutí**

Zevnitř zatlučená okna, všude svíce a lampy, stěny pokryté tabulemi, pergameny, portréty, svědecvími, seznamy a poznámkami. Všechno pospojované spletí barevně odlišených provázků. Za každou noc zde strávenou rozšíf-

rováváním, zjistíte jednu náhodnou informaci o někom z města, potenciálně včetně toho, kdo chystá atentát vládce.

## 61) **Svatyně**

Stovka vysokých svící a tucet polonahých vyznavačů Cantona, patrona radosti, jara a svobody. V centru místnosti stojí vysoká vyrezávaná socha satyra zdobená květinami a sušenými plody. Jsou to mladí lidé a chystají se opustit město pro svobodnější život v divočině. Pokud jim v tom nezabráníte nebo jim nepomůžete skončí jako oběti skřetů či otrokářů.

## 62) **Úl**

Dav dětí tlačících se kolem mrtvoly předchozího majitele domu. Rozervali ho a vyjedli, olizují si prsty od krve jako od medu. Všechno jsou to místní děti, ale prvních tříčet vteřin se tváří a chovají jako jedno vědomí. Zírají, usmívají se, staví se na špičky v perfektní souhvě. Pak se zdánlivě vrátí k normálu. Jsou spojené vědomím bytosti, která se v nich usídlila, a čeká je zářná budoucnost, dvacítka agentů s propojenou myslí dokáže, cokoli si zamane.

## 63) **Ubytovna**

Dům je plný dočasných nájemníků. V každé místnosti bydlí alespoň čtyři lidé. Jsou více či méně chudí a pracují ve městě. Přeplněná budova se zdá být hygienickým a požárním rizikem, ale prozatím je úřadu nikdo nenahlásil. Pokouší se tvářit přátelsky a zvou vás ke kartám.

## 64) Výročí

Dům je plný hostů a bez zaváhání si vás spletli s dobrodruhy, kteří kdysi zachránili otce na cestě s karavanou. Otec už je dávno opilý a nemůže je vyvést z omylu. Užijte si přehnanou pohostinost a oplzlé návrhy vnadných tetiček. Skandály v předpokládaném pořadí odhalení: zapšklý dědek potají nachcal do punče, paní domu má transsexuálního milence, rozmazlená dcera má doposud potlačované telepatické schopnosti, otec se vzbudil.

## 65) Vypravěč

Za vstupními dveřmi je jen bílá, oslnující a nekonečná nicota. V dálí je křeslo s Vypravěčem, tvůrcem a hybatelem vašeho vesmíru. Může vám odpovědět na mnoho věcí o minulosti a budoucnosti, dát nový smysl vašim životům, ale také prozradit podstatu věcí vedoucí k šílenství, bezvýznamnosti a zoufalství.

## 66) Zombie

Poslední zoufalá záchrana pomocí zakázané alchymie se nezdařila a pacient se na smrtele posteli změnil v hladového umrlce. Doktor pochopil, co se děje, dříve než ostatní, rychle utekl a zamkl svědky za sebou. V opuštěné vstupní hale se ozývá jen tiché škrábání, kdokoli otevře dveře do levého křídla, vypustí sedmero nakažlivých zombií a potenciálně uvrhne město v nemrtvou katastrofu.

Tabulka patří k blogu [2k6goblinu.blogspot.cz](http://2k6goblinu.blogspot.cz).



napsal „Quentin“

Doplňky a materiály

## NÁHODNÁ TABULKA: ONESHOT PITCHES

Náhodná tabulka slouží k rychlému nastřelení settingu, výchozího bodu pro improvizaci během vymýšlení světa a postav. Pravděpodobně praktičtější pro one-shoty než pro startování letitých kampaní. Vytvořeno pro *Faskala*, dle Conlaiova vzoru.

### Kde se má dobrodružství odehrávat? (k20)

- Na hraně světa, kde oceán přepadá okolo platinových věží do neprozkoumaného nekonečna.
- Ve světě dobyté nesmrtelným tyranem, v zasněžených kopcích poslední svobodné země.

- Na solné pláni lesklé jako zrcadlo, kde vítejí jen jezdci s nejrychlejšími zvířaty.
- Na prastarými městy posetém dně vyschlého oceánu, kde o život bojují vysušení mermani.
- Na misionářské výpravě do západních pouští, kde slovo Worrocka bude poslední záchranou.
- V nejhonosnějším křišťálovém paláci impéria s revolucí zuřící pod čaravnými branami.
- Na cestě národa unikajícího pod vedením nového mesiáše ze své umírající země.
- Na palubě Východního větru, nejrychlejší lodi Hadích moří, domova ještěrů, co pojídají svět.
- V ulicích Skleněného města, pouštním klenotu poháněném slunečním svitem a krví otroků.
- Na veleslavném rytířském turnaji, kde znenadání zasedli v publiku sami bohové.
- Pod zasněženým zigguratem za dne velkého obětování pro znovažechnutí slunce.
- Mezi dunami Pohyblivé pouště, kde má staletá bouře odkrýt bohaté písečné město.
- Ve vlaku, který objíždí hořící svět a sváží přeživší do posledního bezpečného města.
- Krutá civilizace z pospojovaných lodí v prokletých vodách bermudského trojúhelníku.
- V utopickém království, kde ani strážci pořádku nejsou připraveni na barbary z jiného času.
- Ve městě boraxových soch, paralyzovaném rádem a byrokrací, kde jsou zakázané emoce.
- Na korunovaci krále, jenž bude muset čelit hrozbě, kterou držel na uzdě předchozí tyran.
- Na cestě pod kořeny Yggdrasila, s jejichž zničením země svět a jeho uchvatitelé.
- Pod praskající obsidiánovou zdí, která rozděluje dvě odjakživa zlepřátelené země.
- Pod spálenými nebesy, v zemi popela, hladu, a boje o poslední svaté relikvie mlčících bohů.

Tabulka patří k blogu [2k6goblinů](#).



napsal Ecthelion<sup>2</sup>

Inspirace

## O PROJEKTU PŘÍBĚHY IMPÉRIA – VZPOURA AUTOMATONŮ

### Úvod

Projekt PŘÍBĚHŮ IMPÉRIA nedávno oslavil 8 let od vydání první knihy. Od té doby jsme pro ně připravili řadu rozšiřujících příruček a doplňkových projektů. V průměru je to vlastně jeden produkt ročně. Loni na Vánoce vyšla krabicová, startovací verze PŘÍBĚHŮ IMPÉRIA. Letos pak vyšel komiksový příběh ze světa PŘÍBĚHŮ IMPÉRIA. Pokaždé když dokončíme a vydáme nějaký RPG produkt, snažím se vždy sepsat vzpomínky a zkušenosti z vývoje do „post mortem“ článku. Jednak proto, abychom si sami utřídili myšlenky a shrnuli to, co fungovalo, co ne a co musíme pro příště vylepšit... hlavně pak ale proto, abychom se právě o tyto informace podělili, v bláhové naději, že právě tyto informace budou dalším tvůrcům k něčemu užitečné.

Takže tentokrát čtete další z této série. Oproti předchozím se tento *post mortem* netýká tvorby žádného RPG či herního produktu, ale tvorby komiksové knížky. Přestože je s RPG

světem velmi provázána, jedná se o něco jiného a svým zaměřením se článek bude obvyklému zájmu DRAKKARU poněkud vymykat. Přesto si dovolím zde text publikovat. Myslím si, že i přes poněkud jiné zaměření může být pro tvůrce mezi čtenáři zajímavý.

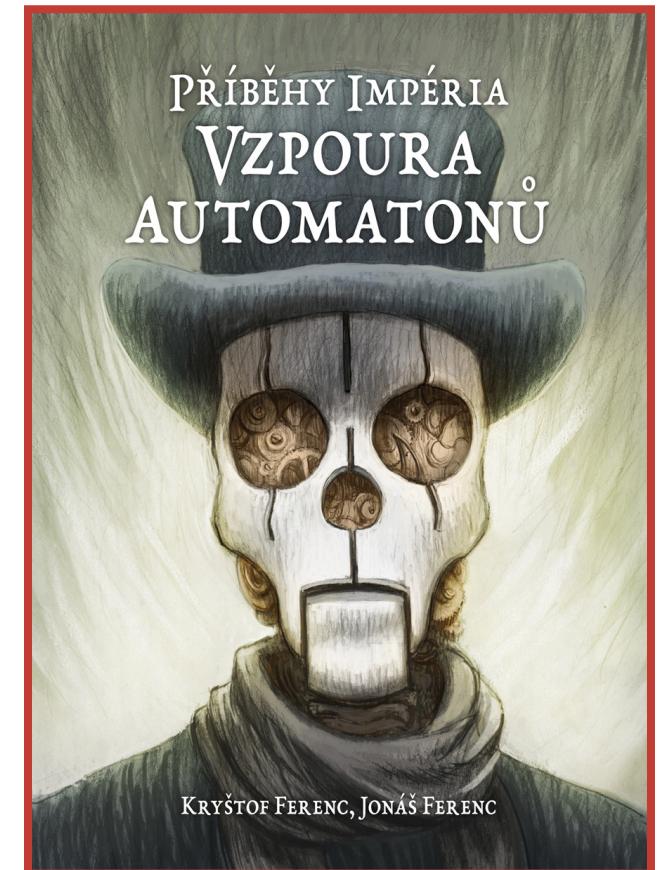
Tak jako tak, vítejte u příběhu zrodu *Vzpoury automatonů*.

### Začátky projektu

PŘÍBĚHY IMPÉRIA byly vždy o vyprávění a k vyprávění skrze obrázky s bublinami měly vždy velmi blízko. Když jsem před více než 14 lety nakreslil do svého skicáku skřeta Neda Lockwooda (což je pro mě úplný začátek), tak to byl vlastně komiksový charakter. A dokonce jsem ten komiks i nakreslil. Dílo to bylo rozsahem možná podobné dnešní Vzpouře automatonů s mnohem volnější strukturou. I když to bylo dílo v mnoha ohledech dost nedospělé, na jeho základech jsme postavili hlavní příručku PŘÍBĚHŮ IMPÉRIA.

A podobně je se *Vzpourou Automatonů* provázaná krabicová verze PI, která vyšla loni. Na rozdíl od základní knihy jsme již nerecyklovali ilustrace (ty jsou pro krabici všechny původní), ale oba produkty spolu sdílí stejný příběh a mnoho hlavních postav. Ostatně o krabicové verzi vyšel článek loni.

Tím se dostáváme k tomu, jak začala vznikat *Vzpoura automatonů*. Historie tohoto komiksu je dlouhá a spletitá. Cesta od konceptu k tištěné verzi trvala asi 4 a půl roku. Několikrát jsme práce upozadili, když jsme dokončovali jiné pro-



KRYŠTOF FERENC, JONÁŠ FERENC

jetky. Největší pauza v tvorbě komiksu byla na dokončování krabicové verze. Tento projekt je s komiksem vůbec úzce provázán, a když jsem kvůli psaní tohoto článku procházel své staré bloky, abych zrekonstruoval časovou osu, tyto dva projekty jsem měl často problém rozlišit. Každopádně k tomuto jsem se dopracoval:

První skici k novému komiksu vznikly v létě 2013. Tehdy jsem si na dovolené v alpském Garmish-Partenkirchenu naskicoval do

bloku koncepty prvních pěti postav. Prvních pár stránek popisující jejich dobrodružství vzniklo v tužce velmi záhy. Zbytek podzimu jsem pomalu dokresloval další (mimo jiné i na chorvatské pláži, která byla ve velkém kontrastu s atmosférou vznikajících stránek). O vánoční pauze 2013 jsem většinu těch pár stránek okoloroval ve Photoshopu. Zárodek, kolem kterého se celý komiks nabalil, tedy vznikl. Tehdy jsem ještě nevěděl, že se k těm pár stránkám ještě několikrát vrátím a stránky takřka kompletně přemaluju. Celá kapitola se co do rozsahu navíc asi ztrojnásobila. Ve vydaném komiksu jsou tyto stránky jako druhá kapitola pojmenovaná „Podzemí“.

Práce pokračovaly na jaře 2014. Další kapitola, která vznikla, je „Férie“. Paralelně s dokončováním Férie vzniklo prvních pár stránek „Nad Londýnem“. V tomto bodě se příběh zadchl a my se zasekli.

Pak se půl roku na komiksu nic nedělo. Intenzivně jsem pracoval na ilustracích pro jinou

příběhovou knížku, která nikdy nevznikla. S komiksem jsme pak zůstali viset až do září 2014. Tehdy jsme to, opět na chorvatské pláži, zkusili z jiné strany. Vymysleli jsme novou postavu lovkyň nestvůr Liz, která se v budoucnosti se zbytkem komiksu protne. Vznikla „Šrucha“, která se stala prologem k celé *Vzpouře*. Tohle byl také první kus komiksu, který jsme dokončili se vším všudy a ke kterému jsme napsali texty a vysázeli jsme je.

Jiný úhel pohledu nám pomohl vymyslet, co s hlavním příběhem dál. Ale i tak se pak se až do léta 2015 nic na komiksu nedělo. Intenzivně jsme pracovali na krabici. V létě, v rakouském Zillertalu, pak došlo na tři stránky „Čepele“, než jsme komiks od té chvíle na rok odložili.

Bylo na čase vydat krabici.

V září 2016, po tom, co jsme se vzpamatovali z vydání krabice, se práce na komiksu opět obnovily s velkou intenzitou. Prostě jsme si řekli, že je čas to dotáhnout. Už jsme měli většinu dílů skládačky a věděli jsme, jak pasují dohromady. Tak jsme se vrhli od práce. V rychlém sledu za sebou jsem dokončil rozpracovanou „Čepel“ a dokreslil jsem druhou polovinu „Nad Londýnem“. Jednotlivé střípky začaly pomalu zapadat do sebe. Z hromady roztříštěných dílků, u kterých nebyla jasná představa, jak dopadnou, už byl jednoznačně jasný tvar. Bylo na čase začít dokončovat. Před koncem roku tak konečně vznikla poslední kapitola „Zúčtování“. Nejvíce času jsem strávil na poslední dvoustránce.

Na přelomu roku 2016/17 a na jaře jsme se zabývali zaplňováním prázdných míst a přemalováváním nejstarších stránek. Komiks se roz-

rostl o spoustu stránek všude tam, kde rytmus příběhu drhnul. Jako poslední uzavřený celek, který chyběl, jsem nakreslil „Dílnu“.

Do léta jsme pak měli napsané a zalámané texty. V létě jsme oslovili nakladatele, v září byla namalována obálka. Na podzim jsme animovali trailer a na Vánoce roku 2017 kniha konečně vyšla.

## Kreslení stránek

Normální komiks obvykle vzniká tak, že se nejdřív sepíše scénář, který obsahuje popisy jednotlivých stránek, panelů a hlavně texty všech boxů a bublin. Teprve potom získá příběh svou grafickou podobu, když je rozkreslen na jednotlivé stránky. Bubliny a boxy se kreslí rovnou do stránek, nebo je již ze scénáře jasné, kolik textu je potřeba. Celkově je tvorba komiksu obvykle velmi o plánování a organizaci.

Asi začínáte tušit, že u nás moc organizace nevládla. *Vzpoura automatonů* vznikala mnohem živelněji. Texty vznikly až na pár drobných výjimek prakticky až ve chvíli, kdy byly všechny stránky nakresleny. Dopředu byla známá jen jakási hrubá premisa. A dopředu jsem se vždy zabýval jen kapitolkami, na kterých jsem zrovna pracoval. Rozdělení celého díla na kousky, které člověk dokázal udržet v hlavě a byl schopen ukončit v rozumném čase, docela fungovalo. Asi jenom díky tomuto přístupu jsme se kdy dopracovali k nějakému výsledku.

Opravdu plánovat v rámci celého příběhu a všech stránek jsme začali až někdy od půlky



knížky, kdy jsme měli dost kusů na hromadě a získali jsme jistotu, že jsme schopni to dotáhnout do konce. Tehdy nabraly práce velké obrátky. Za asi rok vzniklo tolik stránek, co za tři roky před tím.

## Vznik stránky

Přiložená série obrázků zachycuje vznik stránky. Zde jsou popsány jednotlivé fáze práce na stránce:

*Koncept a hrubý rozvrh* – Každá stránka vznikala čmáráním do skicáku. Primitivní kresbičky s rozvržením stránek a hrubými symboly toho co se na jednotlivých panelech děje. Kromě skic stránek jsem měl obvykle hrubé rozvrhy kapitolek.

*Přípravná skica* – Jakmile jsem si ujasnil, co se na jednotlivých stránkách děje, byla na řadě detailní skica, která obsahovala víceméně vyřešené kompozice k jednotlivým panelům. Někdy jsem je dělal i ve verzi 1:1, jindy jen v asi poloviční velikosti vůči originálu. Někdy jsem je neudělal kompletní a pak ještě při kreslení finální stránky dělal hodně změn.

V téhle a předchozí fázi jsem si i na okraje stránky psal poznámky o textech k bublinám, které se pak staly podkladem k psaní textů. Ale nijak moc jsem to nepřeháněl a u mnoha stránek chyběly poznámky úplně.

*Výsledná kresba tužkou* – Klíčová část práce. Kreslení stránek v tužce spolu s Photoshopem (následující krok) zabralo nejvíce času. Stránky jsem kreslil v A4ce, což je asi o 20%

větší formát, než jak je komiks ve finále vytiskněn. Tohle o něco zjednodušuje kreslení; o něco zmenšený výsledek vypadá detailněji.

*Malba a barvy ve Phosotshopu* – Po naskenování už nastoupilo přemalování a kolorování ve Photoshopu. Na mnoha místech jsem jen stínoval, doplňoval hrany a nechal původní kresbu a její texturu vystupovat. Jinde jsem přemaloval hodně.

*Sazba a bubliny* – Všechno letterování a slepování komiksu jsem dělal v InDesignu. Bubliny a rámečky jsem nekreslil dopředu (protože jsem neměl zdání, jaký text a kde budu potřebovat), tak to až do konce byla trochu alchymie.

Typicky trvala tvorba takto popsaná jedné stránky asi něco přes čtrnáct dnů – týden podklad tužkou, druhý týden pak malovaní a kolorování ve Photoshopu. Ale tohle je minimální údaj. S většinou jsem si hrál mnohem více. K jiným jsem se musel několikrát vracet a přemalovávat je. U posledních stránek se mi to podařilo drasticky zkomprimovat. Ale o tom ještě později.

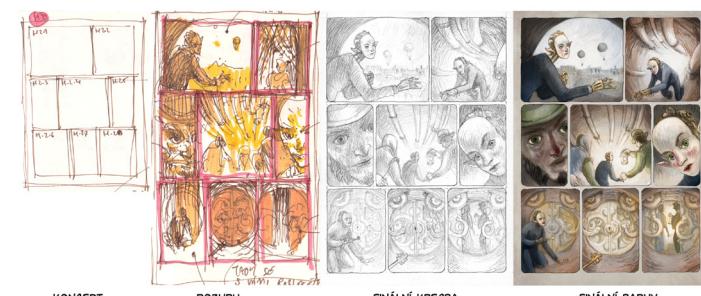
## Psaní textů a korektury

Jakmile byla větší část komiksu nakreslena, nastala chvíle udělat, co jsme dlouho odkládali – reálně napsat texty. Celkem jsme se, na rozdíl od kreslení stránek, rozhodli postupovat systematicky. Každé stránce a každému panelu jsem přiřadil číselný kód, takže jsme mohli paralelně, ve Wordovém dokumentu založit dlouhou tabulku s kódy a mohli jsme začít sepisovat texty.

VZPOURA AUTOMATONŮ – VZNÍK STRANY 18



VZPOURA AUTOMATONŮ – VZNÍK STRANY 19



VZPOURA AUTOMATONŮ – VZNÍK STRANY 20



VZPOURA AUTOMATONŮ – VZNÍK STRANY 43





Vlastností komiksu je to, že obsahuje relativně málo textu, v krátkých a jen několikavětých odstavcích. To má hlavně ten efekt, že kosaře textu se dá natukat velmi rychle, ale zároveň musí být věty celkem efektní a zároveň efektivní. Což vlastně znamená, že s jednou větou si člověk může hrát do nekonečna, než je spokojený.

Jak jsme se finálního psaní textů báli a odkládali ho, tak ve finále to nakonec klaplo bez větších problémů a u drtivé většiny narace text přirozeně sedl a nemuseli jsme překreslovat či přesouvat panely. V jednom případě jsme tuším přehodili dvě celé stránky. Ale tam bylo spíš na pováženou, co jsme si sakra mysleli, když jsme je chtěli obrácené.

Přenášení textů z Wordu do konkrétních bublin na stránce si pak také vyžádalo nějaké přepisování – zkracování či prodlužování, aby se nám to vešlo do bublin a panelů. Ale i tohle si nakonec sedlo vážně hezky a toho přepisování bylo docela málo.

Takže se nakonec ukázalo, že dělat komiks obráceně a začít obrázky před texty nebyl tak strašný nápad.

Korektury také probíhaly dost živelně a v několika různých vlnách. I s Jiřím „Skavenem“ Reiterem se na textu vystřídali tři jazykoví redaktoři (ještě Tereza „Raven“ Tomášková a Jakub „Boubaque“ Maruš) a všem patří velké díky. Všichni měli nevděčnou práci komentování pouze do PDFka a chyby a opravy jsem musel pak zanášet ručně sám. Taky jsme pak komiks několikrát předělali na základě zpětné vazby.

Co jsem zjistil, u komiksu existuje i něco jako obsahové korektury ilustrací, takže nám pokusné osoby psaly, kde všude si postavy nejsou podobné, kde se v příběhu praváci mění v leváky a kde se v průběhu příběhu postavám mění účesy. A tak jsme kromě přepisování i přemalovávali. Těmto věcem se asi těžko vyhýbá. Správně by si autor měl nakreslit desítky připravných skic, aby se postavy naučil kreslit a pak kreslil na první dobrou. Ale i ostřílení kreslíři se přiznají, že jim postava „sedne“ pod rukama až někde v polovině komiksu. Já jsem to měl asi podobně. I když jsem naskicoval postavy dopředu, stejně se během tvorby vyvýjely (k lepšímu) a já se musel pořád vracet a doladovat. Ale spousty věcí jsme si sami prostě sami nevšimli

a potřebovali jsme někoho, kdo to prošel a na tyhle věci nás upozornil.

## Oslovení vydavatele

Když bylo všechno na hromadě, uvědomili jsme si, že už bychom s tím měli něco udělat. Tak jsme celkem nesměle napsali Jiřímu Reiterovi (ten je v komunitě známější pod svou přezdívkou Skaven, tak ji i já v textu budu dále používat) z Mytaga, našeho kmenového nakladatelství, který vydal všechny ostatní příběhové příručky, jestli by náhodou neměl zájem. K našemu překvapení se mu to líbilo a hned začal organizovat, jak to vydáme. Což se nám dost zjednodušilo, ulehčili jsme si hledání jiného vydavatele a za ta léta se Skavenem známe a práce nám jde celkem od ruky.

Ve chvíli kdy jsme si se Skavenem takříkajíc pláčli (digitálně a po mailu), bylo potřeba dát se zase intenzivně do práce a hlavně vyřešit dvě věci, které komiksu doted' chyběly. A to byla obálka komiksu a jméno titulu. Každý, kdo na něčem pracoval, ví, že pojmenování titulu je až magická, klíčová záležitost. Během většiny projektů se vykrytalizoval název tak nějak sám od sebe. Prostě jsme projektu začali nějak pracovně říkat a ten název se pak nějak ujal. Možná trochu doladil, ale tak nějak se našel sám. Pro Vzpouru automatonů nápad ne a ne přijít. Většinu času jsme tomu prostě říkali „Komiks“. A na nic lepšího jsme prostě nepřišli. Takže když jsme dostali nůž na krk, tak jsme sepsali asi deset různých jmen na hromadu a z nich společ-



VZPOURA AUTOMATONŮ – VZNIK OBÁLKY

ně se Skavenem vybrali to, které se nám líbilo nejvíce. A i když jsme z něho ze začátku nebyli úplně nadšení, nakonec nám přirostl k srdci. *Vzpoura automatonů* úplně přesně nesedí s dějem komiksu (samotní automatoni se nebouří), ale zase dobře vystihuje atmosféru. A trochu evokuje prastarý český komiks *Vzpoura androidů*, který jsem hltal jako dítě. Takže to je taky bonus.

Obálka také vznikala docela dlouho, motiv a koncept jsme zvažovali dost poctivě. Z asi desíti thumbnailů které jsem vymyslel a rozkreslil i do propracovanějších kresek, jsme nakonec vycizelovali dva koncepty, ze kterých jsme neuměli vybrat. Statická, ale atmosférická maska automatona (která byla realizována) a poněkud akčnější verze, na které je Coelwulf v akční póze obklopen svými automatony. Nakonec jsem skočil tak, že jsem vlastně namaloval oba a rozeslal jsem je lidem k posouzení. Všichni se téměř jednoznačně shodli na dynamickém Coelwulfovi. A já jsem i navzdory všem nakonec zvolil automatona. Příšlo mi, že je to mnohem charakterističtější vizuál a i přestože je ta ilus-

trace málo dynamická, má silnou atmosféru. Nevím, jak moc je to rozhodnutí šťastné, to se ještě ukáže. Nakonec jsme vybírali citem. Ostatně můžete to posoudit sami – ta druhá varianta obálky se do komiksu také dostala, je to poslední obrázek v galerii na konci sešitu. Zde i velké díky Skavenovi, že nakonec ten nás názor přijal.

Když jsme u té komunikaci s vydavatelem, tak i když do projektu vstoupil v relativně pozdní fázi, i tak jsme si spolu jen kvůli komiksu vyměnili kolem 80 mailů. A vždycky to byly dost podnětné maily. Nakonec se diskuze se Skavenem na výsledku dost promítly a dle mého pohledu jedině k lepšímu. Ostatně se k tomu ještě dostaneme.

## Animovaná upoutávka

K téměř každému produktu, který dokončíme, se snažím dělat animovanou upoutávku. Pokud mě paměť nešálí, tak kromě internetových rozšíření jsem nedělal trailer pouze ke karetní hře. I když většina z nich má jen něco kolem dvou minut, je jejich příprava docela náročná. Je to spíš další projekt sám o sobě. Nemáme změřeno, jaký má trailer dopad na prodejnost, ale je celkem sranda je tvořit. Navíc se zatím daří každý další trailer udělat lepší než ten předchozí, takže dokud se máme čemu učit, má pro nás smysl je dělat dál.

Na rozdíl od komiksu samotného jsem se rozhodl k traileru přistupovat vědecky a organizovaně od začátku. Takže v létě jsem vybral, které scény z komiksu budu animovat a naskicoval

Storyboard, abych věděl co je potřeba udělat. Tím se práce na traileru dost zrychlila a zjednodušila; věděl jsem co je potřeba připravit. Asi tři týdny jsem strávil přípravou všech grafik a podkladů ve Photoshopu. Trochu potíž nastala se softwarem. Zatím každý trailer jsem dělal v jiném programu, podle toho, k čemu jsem měl (nebo neměl) zrovna licenci. Nakonec jsem se rozhodl, že chci animovat v Adobe Effects, což je asi nejlepší řešení, se kterým jsem kdy pracoval (naposledy jsem v něm ale dělal trailer k Rukověti mága). Problém byl ale s licencí, nakonec jsem se rozhodl, že to zkusím ve dvoutýdenní trial verzi. To si vyžádalo další vlnu detailního plánování, abych si zvládl nachystat všechny možné věci dopředu a později se už nezdržoval. Nakonec se to vyplatilo a samotné slepení a rozanimování (a učení se softwaru) se nakonec opravdu vešlo do těch plánovaných 14 dní.

Jakmile jsem měl hotový trailer, přeposlal jsem ho uživateli eerieebaatezu, který k němu udělal hudbu. Spolupráce s ním proběhla velmi příjemně a absolutně bez problémů. Na tomhle místě mu patří velký dík. Tvorba traileru trvala celkem asi dva měsíce; spolu s tvorbou hudby tři měsíce.

## Deadline a hektický finish

Přiblížil se podzim 2017 a už jsme postupně dokončovali poslední věci, které se musely dodělat. Poslední drobné korektury, grafické práce, tiráže, obsahy, texty na zadní stránku a podobně. Prostě ta spousta drobných úkolů, které se

musí nachystat před tím, než to jde do tisku. Takové ty věci, které když člověk dělá do šuplíku nebo pro internet, nemusí vůbec řešit, a které žerou hrozně času. Když jsme vyprodukovali Release Candidate verzi, tak jsme začali řešit už jen úplné mouchy, byli jsme spokojení a Skaven už domluvil termín v tiskárně.

Jen mezitím nám jen tak mimochodem přeposlal jeden z posudků a komentářů, který stihl paralelně na komiks posbírat od svých testovacích subjektů. Autor komentáře nebyl nijak nadšený, zejména si stěžoval, že mu místy nesedí časování. Skaven to přeposílal kvůli nějakému detailu v grafice, který se dal celkem jednoduše opravit a ten zbytek tam byl jen pro informaci. Bohužel jsem ten e-mail dostal někde za Brnem v rychlíku do Regensburgu. Takže jsem měl bohužel dost času nad tím přemýšlet. A po prvním nasrání jsem musel uznat, že na tom něco je. A identifikoval jsem pár míst, kde jsme s tím přepracováváním nebyli dost důslední. V klíčové kapitole Podzemí, což byla kapitola, kterou jsme dělali jako první, ještě pořád něco drhnulo.

A jakmile mě něco kolem projektu napadne, už to z hlavy nedostanu. Takže jsem s tím ještě pár dní bastlil a naskicoval jsem další čtyři stránky, o které by to potřebovalo rozšířit. V tu chvíli jsme měli do deadline asi týden. S tou rychlostí, jakou jsem to doted' dělal, by to byla utopie stihnout. Když jsem psal Skavenovi, asi za čtyři dny jsem nasmažil tužky nových stránek, abych mu poslal přepracovaný prototyp. Hodně jsem najel na vlnu, že ty stránky ten ko-

miks potřebuje, i když bylo dost utopické, že se to stihne. Doted' jsem neudělal stránku rychleji než za týden. A to v tom nebyly texty, co se musely napsat, zasázet a zkorigovat. Nakonec jsem Skavena přesvědčil a termín v tiskárně se podařilo posunout asi o tři týdny. Napnuli jsme síly a nakonec jsme to do tisku dostali bez velkého stresu. Hlavně proto, že si tam ty nové stránky hodně sedly a dělaly se skoro samy. Ze zpětného pohledu jsem dost rád, že jsme se na to nevykašlali a dotáhli to. Výsledku to podle mě hodně pomohlo.

## Závěr

Poučení z tohoto projektu? Kromě spousty věcí, které jsme se naučili kolem dělání komiksu, z toho vychází potvrzení toho, co jsme už věděli. Dobré plánování a příprava je základ. Kromě toho, že to strašně zjednodušuje a zrychluje práci, pozitivně se to promítne i na výsledku – „trefit“ kompozici i rychlosť (zoom) vyprávění je pak snazší. Člověk se nemusí příliš vracet a přepracovávat to, co už jednou dělal.

Na druhou stranu. U projektů, které nejsou zrovna filmem či počítačovou hrou, kde se musí koordinovat práce velkých teamů, je možná lepší vrhnout se do věci po hlavě. Ukrojit si malý kousek a ten dokončit. Pak zase zkusit nějaký jiný, protože se pro něj člověk zrovna nadchně. Prostě postupovat po kousíčkách, které jsou zrovna zábavné a nenechat se odrazovat a odstrašovat seznamem nerealizovaných stránek a to-do listem plným nehotových položek. Dělat,

na co je zrovna chut a nálada. Alespoň vzniká nějaký obsah. Na konci pak lze jednotlivé dílky poslepat. Nevýhodou je, že ve finále to asi sežere víc práce a člověk musí být připraven přemalovávat a přepracovávat a v krajním případě i škrat. Ten druhý přístup je určitě vidět i na výsledné *Vzpouře automatonů*, ale ta epizodičnost a určitá fragmentovitost, či kolážovitost není pouze nějakým vedlejším produktem tvůrčího procesu, jako spíš vědomý a nejupřímnější výsledek, jakého jsme byli schopni.

Takže zde končí příběh tvorby *Vzpouře automatonů*. Snad to pro někoho bude zajímavé a něco si z našich zkušeností odnese. Ať již tomu tak je, či není, děkuji vám za pozornost. Pokud k článku máte jakékoli dotazy, neváhejte je položit. Nejlépe na RPGfóru ve vláknu o tomto čísle DRAKKARU, nebo přímo ve vláknu o PŘÍBĚZÍCH IMPÉRIA.



# DRAKKAR

INTERNETOVÝ SBORNÍK ČLÁNKŮ O RPG HRÁCH

Vaše články uvítáme na [drakkarlod@centrum.cz](mailto:drakkarlod@centrum.cz)

Zapojte se do přípravy dalšího čísla v našich diskuzích.

## REDAKCE

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora  
Redaktoři: „Ecthelion<sup>2</sup>“, Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková  
Korektury: Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková  
Design a sazba: Jakub „boubaque“ Maruš || Obálka: „Ecthelion<sup>2</sup>“

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

