



DRAKKAR 

51. ČÍSLO - SRPEN 2015

OBSAH 51. ČÍSLA

Comics

4 Bezejmenný hrdina

Redakce

XVI. a XVII. díl

Film

5 Dračák, článek o filmu

Petr „Gergon“ Neumann

Film *Dračák* vypráví o skupině hráčů, kteří se sejdou, aby si zahráli Dračí doupě. Na počátku se sejde poměrně nesourodá družina. Postupně se naučí spolupracovat a dovést své první dobrodružství ke zdárnému konci.

Historie a realita

7 Čarodějnická kouzla a pověry novověku

Petr „ilgir“ Chval

Radila jsem, aby vzala ze psa umrlého chlupy a kosti a téhož psa hlavu. Z těch kostí aby nastrouhala prach a jej do piva dala, skrze hlavu psí třikrát prolila a jemu pít dala, že na ni laskav bude.

12 Vzducholodě v larpu

Petr Tomek

Co vlastně potřebuje vědět hráč nebo organizátor larpu, či případně pisatel steam-punkové povídky o vzducholodích, pokud chce takový prvek zařadit do příběhu?

Literatura

19 Věda ve službách SF I: Rozšiřování lidských možností

Julie Nováková

Věda a science fiction kráčí od nepaměti ruku v ruce. Řada SF se sice téměř obejde bez příslovečného S a používá spíše jen žánrové kulisy, ale samotný žánr vznikl v době silně vnímající vědecko-technický pokrok a jeho dopady na společnost.

21 Byl jsem mladistvý cyberpunker

Argonantus

Toto pojednání o pokračování sci-fi je v sérii žánrových článků čímsi jiné. Napsal jsem ho totiž skoro přesně před 20 lety. Dost věrně zachycuje, proč působil cyberpunk tehdy tak dokonale novým a neopakovatelným dojmem.

Teorie RPG

28 Vyhodnocování v RPG

Filip „MarkyParky“ Dvořák

Neshody mezi hráči na téma, co je vlastně výsledkem vyhodnocení, jsou s RPG hraním spojeny snad odnepaměti. Potřeba tyto neshody odstranit historicky vedla k vymezení pojmů, které měly původně vnést trochu světla do této problematiky. Toto je první ze seriálu pěti článků, která se problému věnuje.

Doplňky a materiály

33 První četa, rota Charlie

Ecthelion²

Struktura fiktivní čety námořní pěchoty, kterou můžete použít ve svých hrách a příbězích z prostředí sci-fi / space opery.

38 Přístavní tabulky

„Vallun“

Jaké městečko se může na pobřeží vyskytnout? Jak trochu narušit klid? Ozvláštnit pobyt u moře zajímavou figurkou? Pak stačí hodit k100. K tomu tabulka pro hry z moderní doby a pro počasí na moři.

ÚVODNÍ HAIKU

**V poli zlatý klas,
tučná sklizeň předjímá
nájezd vikingů.**

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 zapracovat, pokud to uznáte za vhodné. Nakonec finální verze článků podrobíme korekturám, zasadíme do slušivého kabátku a vydáme jako PDF dokument.

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

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

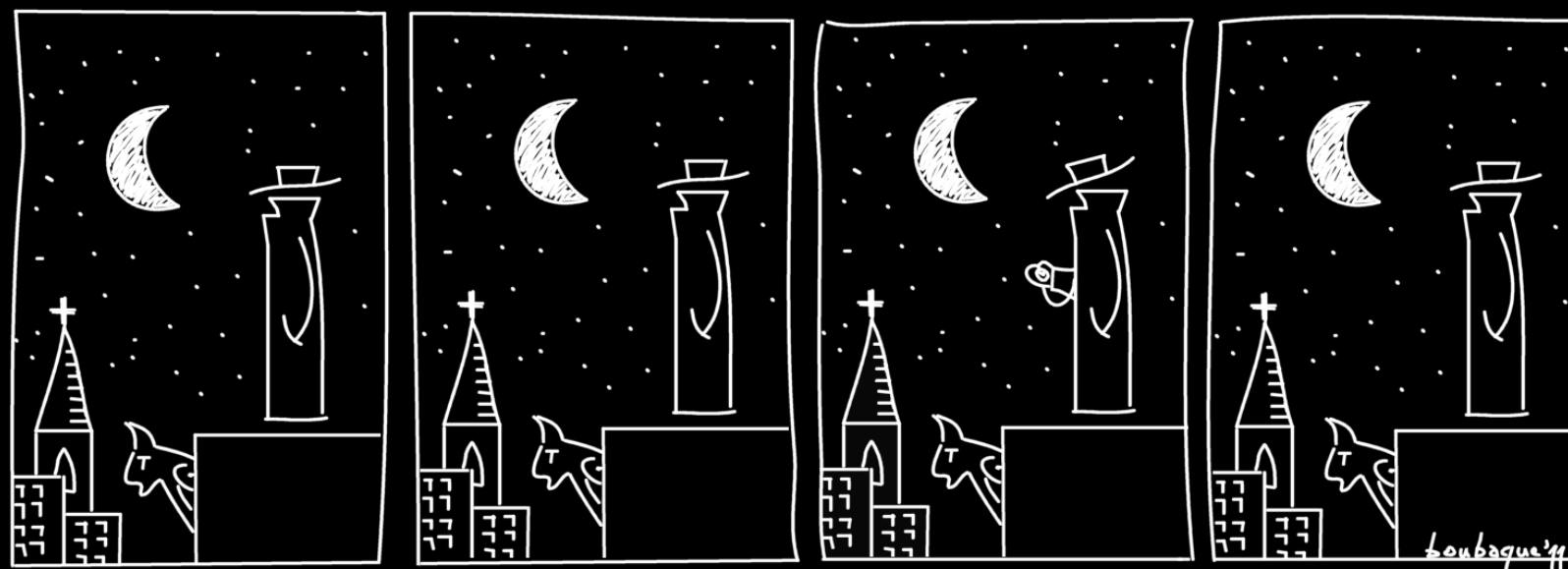
připravila redakce

Comics

BEZEJMENNÝ HRDINA



Díl XVI. Persta atque obdura



Díl XVII. 03:16

napsal Petr „Gergon“ Neumann – režisér

Film

DRAČÁK, ČLÁNEK O FILMU

Film Dračák vypráví o skupině hráčů, kteří se sejdou, aby si zahráli DRAČÍ DOUPĚ. Na počátku se sejde poměrně nesourodá družina. Válečník, který myslí pouze na sebe a jde po zkušenostech a úrovních pro svou postavu, bez ohledu na ostatní. Zlodějka, zkušená hráčka, která si chce skutečně hru užít, a hraničářka, která je ve světě Dračího doupěte naprostým nováčkem a snaží se vyrovnat s pravidly i systémem hry. Postupně ovšem dojde ke změnám nejen mezi postavami, ale i v chování hráčů mezi sebou. Družina se naučí spolupracovat a dovést své první dobrodružství ke zdárnému konci.

Dějové linie reálného světa a fantasy se prolínají přirozeným způsobem a vykreslují vztah hráčů k jejich postavám. Zezačátku jsou více vidět rozdíly mezi reálnou linkou a herní, ale postupně, jak se hráči vžívají do svých postav, se stává fantasy svět přirozenějším.

Může se zdát, že se nejedná o žádný převratný příběh, který by oslovil geniální myšlenkou nebo překvapivým zvratem. Ale to ani nebylo účelem. Smyslem filmu bylo totiž předvést hru Dračí doupě tak, jak ji zná většina hráčů. A to se povedlo na 100%.

Během let jsem viděl několik filmů se stejnou tematikou. Některé lepší, jiné horší, ale u všech jsem měl zásadní problém. Kvůli dramatu filmu se stávalo, že se hráči hádali, posedávali u piva a víc je zajímaly hádky než hra, případně hráči dělali nesmyslné akce, aby dostali násilím do filmu nějakou humornou scénu. A v takových situacích jsem si říkal dvě věci, za první, že takhle přece naše hra nevypadá, a za druhé, že pokud tohle uvidí někdo kdo hru nezná, tak si o nás hráčích bude myslet jen to nejhorší. Takové filmy mohly přinést divákům předsudky o hráčích RPG. A to jsem chtěl změnit. Proto by v našem filmu měli hráči vypadat jako skupina normálních inteligentních lidí, kteří si jdou zahrát velmi zajímavou hru. Stálí hráči by měli poznat příjemnou atmosféru a zavzpomínat na svá vlastní sezení u Dračího doupěte. A lidem, kteří o RPG nikdy neslyšeli, by zase mělo být srozumitelně ukázáno, jak taková hra funguje, jak to probíhá a co mohou od RPG očekávat, pokud by je to zaujalo a chtěli by si také zahrát.

Film vznikl zhruba dva roky. Od prvních příprav scénáře, kostýmů a lokací přes shánění herců i štábu až po premiéru v kině. První etapa předprodukce trvala odhadem přes půl roku. Základní myšlenka již byla připravená a museli jsme dát dohromady všechno, co na natáčení budeme potřebovat, a mít to připravené, protože samotné natáčení jsme chtěli stihnout během pár dnů na jeden záťah a potom už by nebyl čas něco dohledávat. Šili jsme kostýmy, vyráběli zbroje, sháněli herce a procházeli lesy okolo Náchoda a vybírali lokace. Nejtěžší bylo



vždy najít vhodnou lokaci, která vypadá opuštěně, uprostřed přírody, ale přesto se tam dostaneme s autem a kompletní technikou.

Druhá etapa bylo samotné natáčení. Natáčeli jsme 5 dnů za sebou 12 hodin denně. Z toho celý jeden den byl vyhrazen pouze pro interiéry herny a poslední den byl pouze natáčení Pána jeskyně a jeho replik. Tři dny natáčení v exteriérech, z toho jeden pracovní mága a další dva lesy a skřetí tábor.

Pro některé bylo natáčení velmi vyčerpávající, neboť například herec hrající válečníka přes den natáčel a v noci chodil na noční do práce, takže v průběhu tří dnů natáčení spal zhruba dvě hodiny denně. Skřeti zase museli v den natáčení být v maskárně již v 5 hodin ráno, aby chom je stihli nalíčit a připravit na natáčení od 8 hodin.

Ve skřetím táboře jsme jako rekvizity měli opravdové kosti od řezníka a skutečné uzené ryby, takže během pár hodin se nám tábor skutečně hemžil hromadou much, jak je ve filmu také vidět. To sice bylo nepříjemné pro štáb i herce, ale filmu to dodalo reálnou atmosféru skřetiho tábora. Zvuk mušního bzucení byl nahrán zvlášť a je zvukovým podkresem pod celou scénou ve skřetím táboře.

Poslední etapa postprodukce trvala celý rok. Ale většinou to bylo způsobeno spíš nedostatkem času než náročností postprodukce. Během této doby bylo nutné hlavně synchroni-

zovat zvuk s obrazem, protože zvuk se natáčel na externí mikrofon. Potom samozřejmě střih, zvuky, hudba a efekty.

Celkově se náklady na film vyšplhaly na 9000,-.

Následovala premiéra v kině, na kterou jsme pozvali všechny herce i celý štáb. Dokonce přišlo i docela dost dalších lidí, kteří chtěli náš film podpořit a podívat se na něj na velkém plátně. Po uveřejnění filmu na internetu nás velmi mile překvapil velký zájem a nadšené reakce diváků. Právě oni nás přesvědčili, že jsme svou práci udělali dobře, protože reagovali tak, jak jsme si přáli, aby diváci reagovali: „Takhle je to u nás taky.“ „Přesně takhle to znám.“ „Zase bych si někdy zahrál Dračák.“ Přesně pro tento typ lidí jsme film dělali a jsme rádi, že se jim líbí.

Další cesta našeho filmu vedla na pár festivalů – Gamecon a Festival fantazie. A dále se chceme účastnit co nejvíce soutěžních festivalů amatérských filmů. Naším cílem je oslovit širo-

ké publikum, protože teď ze všeho nejvíc potřebujeme podporu lidí okolo, kteří by se s námi pustili do dalších projektů, protože lidí a techniky máme stále nedostatek. A bez jednoho ani druhého další díl vzniknout nemůže. Nicméně věříme, že se podaří opět sehnat vše potřebné a další díly budou. Vždyť naše družina je teprve na začátku své cesty a mají před sebou ještě mnohá dobrodružství.

Za produkci Inferno Petr Gergon Neumann

Film Dračák najdete

na YouTube:

https://youtu.be/z_5-Fko6Zo

i na ČSFD:

<http://www.csfd.cz/film/52518-dracak/>



napsal Petr „ilgir“ Chval

Historie

ČARODĚJNICKÁ KOUZLA A POVĚRY NOVOVĚKU

Prosila mě Archileska, bych jí poradila, že jest na jistého člověka laskava, ale on na ni odpolu laskav. Radila jsem, aby vzala ze psa umrlého chlupy a kosti a téhož psa hlavu. Z těch kostí aby nastrouhala prach a jej do piva dala, skrze hlavu psí třikrát prolila a jemu píti dala, že na ni laskav bude.

Výpovědi jisté Magdalény, která byla roku 1556 vyslýchána v Nymburce pro podezření z čarodějnictví, začínám článek o čarodějnických kouzlech a pověrách evropského novověku. Téma se lehce dotýká tématu démonické magie, jehož jsem se dotkl ve 27. čísle Drakkaru v článku *Středověká nekromantie*. Vzhledem k obsaženosti tématu berte můj příspěvek jako stručný úvod či ochutnávku problematiky, rozhodně se nejedná o vyčerpávající pojednání.

Pověry a čáry měly své místo v lidském životě doslova odnepaměti a v evropské kultuře byly silně přítomné velmi dlouho. Ačkoli christianizace přinesla značný tlak na odstranění či přizpůsobení všeho, co souviselo s předkřesťanskými zvyklostmi obyvatel, rozhodně nezpůso-

bila žádný úbytek pověrečného chování. Až racionalizace a industrializace společnosti odsunula nadpřirozeno na okraj lidského vědomí.

V již zmiňovaném článku *Středověká nekromantie* zmiňuji klasifikaci na přírodní a démonickou magii, kterou pro usnadnění zavedli dnešní badatelé. Zatímco v démonické magii jde o vědomé vzývání nadpřirozených bytostí (andělů, ďáblů, démonů, pohanských božstev), přírodní magie je širším pojmem označujícím tak trochu „vše ostatní“. Tedy povětšinou snaha dosáhnout konkrétních cílů nadpřirozeným způsobem pomocí obřadů, ovšem bez personifikace nadpřirozených sil. Někdy jsou vzývány živly, zaklínány nemoci a podobně, ale nedochází ke zjevování démonických bytostí. Není pochyb o tom, že osoby, spojované později s čarodějnictvím, provozovaly (pokud vůbec) především to, co označujeme za přírodní magii. Mezi tyto osoby patřily nejen obligátní „babky kořenářky“ a „porodní báby“, ale i běžní sedláci, lidé žijící na okraji, jako lesní pracovníci, kováři a mlynáři, a dále lidé neusedlí, tuláci, potulní klerici, cikáni a podobně.

V historii evropského středověku a novověku můžeme pozorovat jev, který by se dal nazvat demonizací magie. Původní lidové obřady a rozličné magické úkony, jasně klasifikovatelné jako přírodní magie, jsou postupně zvnějšku formovány do podoby ďábelské. Rozhodující je přitom tlak představitelů církve (především kazatelů, exorcistů a inkvizitorů), jejíž doktrína oficiálně neuznává jiné nadpřirozené síly než božské a ďábelské. A protože zázraky jsou



vyhrazeny Bohu, který je koná skrze vzácné jeince, poustevníky, mystiky a světce, je jakákoli magická činnost prostých lidí krajně podezřelá. V novověku, což je období, kterým se v článku hodlám zabývat, je čarodějnictví postupně vydefinováno jako užívání magie za pomoci ďábla. Naproti tomu pověrečné chování je považováno za mnohem lehčí prohřešek, který je v lidové

kultuře tolerován (ne-li vyžadován) a církevními i světskými autoritami trestán jen mírně, pokud vůbec.

Hranice mezi čarodějnictvím a pouhou pověřivostí ovšem byla velmi tenká. Například v konkrétních soudních procesech velmi často záleželo pouze na tom, k čemu všemu se obviněný pod tlakem vyslyšajících přiznal. Ze soudních zápisů je patrné, že mnohdy skončili špatně ti, kteří se snažili z obvinění vymluvit nebo vyslyšající přehyčat. Naopak účinná

byla, jak se zdá, metoda zapírání a předstírání naprosté nevědomosti.

Protože v šestnáctém a sedmnáctém století byla stále většina obyvatelstva Evropy negramotná, byly magické spisky a knihy jen okrajovým prvkem lidové magie. Klíčovou roli hrálo ústní předávání postupů a návodů. Používané pomůcky byly často podobné pomůckám k démonické magii, tedy části rostlin, zvířecích těl, neobvyklé nerosty. Také se ale ke kouzlení používaly předměty denní potřeby:

- Nůž zabodnutý do trámu chránil proti uřknutí matku a dítě při porodu, krávy při dojení, máslo při stloukání a podobě.
- Koho bolí hlava, proleje vodu koštětem a umyje se jí.
- Kdo náměsíčník jsa v nocích měsíčních ven vychází z příbytku svého, na tohož dveře ať se přibije podkovka, a nebude vycházeti.

Cíle lidové magie se do jisté míry shodovaly s cíli nekromantů: rozbití přátelství či lásky dvou osob, způsobení nemoci nebo bláznovství, vzbuzení lásky (nebo spíš tělesné touhy), snaha přičarovat si bohatství, čarovné odhalení škůdce nebo zloděje, věštění budoucnosti, získání informací o blízkých na cestách. Pochopitelně méně nebo vůbec se vyskytuje touha po neomezeném vědění a tvorba čarovných iluzí. Samostatnou kapitolou je léčení chorob a neduhů, kde se léčebné postupy mísí s pověrami a čarováním:

Proti vzteklému psu: Toto jest výborné proti ukušení psa vzteklého, slova tato řecká napsaná na papíře, i dán hovadóm v chlebě, a lidem na perníce psaná černí dlem, a ta slova na perníku napsaná dátí sniesti:

† kyron † kyrion † kaframaton † kamazan † zam † kyzan † kyzion † kafrakon † Taito †

Kdo trpí na neduh nazvaný krtice a chce ho pozbyti, ať si opatří z krtka před svatým Jiřím chyceného játra a žluč, ty utře a na neduh přiloží. Když přílep uschne, vezme se a před sluncem východem nese ho někam do hromady od krtka vyryté, ten se do té krtiny zahrabe, a na ni trpící na holá kolena klekne a třikrát Otčenáš a Zdravas se pomodlí, potom odejde pryč, neohlížeje se. To musí opakovati třikrát vždy ráno před sluncem východem; kdyby krték přílep vyryl ven, musí ho zase do oné hromady vtlačit, až tam zůstane a neduh se ztratí.

Čarodějnictví (ve významu působení škody pomocí kouzel) je velmi starý fenomén a rozhodně se neomezuje pouze na židovsko-křesťanskou kulturu. Můžeme vést diskuzi o tom, kolik osob obviňovaných z čarodějnictví se takovými věcmi skutečně zabývalo, nicméně dochované návody jsou jasným dokladem o existenci takových pokusů:



Způsob očarování, aby se člověk zbláznil: Vezme se prst z čerstvého hrobu na den sv. Jana Křtitele a čertův kořen, který se nalezne pod lískovým keřem, smíchá se spolu a hodí se tomu, kdo má být očarován, za krk; člověk se hned zblázní.

Chceš-li poslat na někoho vši, musíš jíti o 12 hodinách na krchov a musíš vzíti kostku z nebožtíka z rodiny toho, na koho je chceš poslati. Kostku na popel spal a tím popelem když poprášiš toho, komu poškoditi chceš, dostane vši, jichž se nezabaví až do smrti. Ty vši jsou tak žravé, že mu vyžerou hlavu až do mozku, pak ten člověk umře.

V roce 1428 byla souzena kvůli čarodějnictví jistá Matteuccie Francisci z Todi. Když se podíváme na její recepty, nemůžeme se příliš divit, že byla lidmi udána. Pro léčení nemocí doporučovala použít kost nepokřtěného dítěte, zakopat ji na rozcestí a devět dní nad ní pronášet zařikání a modlitby. Někdy také zbavovala klienty nemocí tak, že je přenesla na nic netušící cizí osoby, které byly zrovna nablízku. Provozovala i milostnou magii a vyráběla antikoncepční přípravky. Tímto svým uměním si podle všeho slušně vydělávala. Mezi její klienty patřili bohatí lidé ze širokého okolí.

Matteucie Francisci je typickým příkladem čarodějky, která kouzlí v zájmu platících klientů, bez ohledu na nějakou vyšší morálku. Takové osoby si pochopitelně nadělaly mnoho nepřátel, třeba už jen tím, že pomohly jedné z nesvá-



řených stran. Riziko obvinění, udání úřadům, či dokonce lynčování, zde bylo značné.

V patnáctém století ještě čarodějnictví nebylo všeobecně spojováno s ďáblem (*Kladivo na čarodějnice* bylo vydáno až roku 1486). Zásahy proti čarodějům tedy nebyly příliš důrazné, pokud nešlo o vážná obvinění (vražda). Inkvizice sice už nebyla přímo pod kontrolou papeže a církev se zmítala v problémech (schizma, dvojpapežství), nicméně stále byl přítomen jakýsi oficiální názor církve, že magie a čarodějnictví nemají reálnou moc a jde jen o iluze poblouzněných jedinců (Canon Episcopi z 10. století). Proto byly soudy a pověření inkvizitoři ve věci čarodějnictví poměrně zdrženliví, někdy až vyloženě laxní.

Názory biskupů a církevních vzdělců ovšem zdaleka neodpovídaly lidové víře, či spíše pověrecnosti. Není pochyb o tom, že strach z očarování byl mezi obyvatelstvem velmi rozšířený a byl denně prožívanou skutečností. Nemoci lidí a dobytka, neštěstí a neúroda byly připisovány zlým silám, ať už v podobě nadpřirozených bytostí (duchů, démonů, strašidel) nebo kouzlících osob (čarodějnic, tuláků, cikánů, kleriků...). Běžný byl tak výskyt osob, které o sobě tvrdily, že jsou vybaveny mocí tyto zlé síly odvracet. Kromě usedlých obyvatel šlo často i o potulné kleriky, řádové bratry a podobně.

Jakoby organizovaného až sektářského charakteru byli tito „dobří čarodějové“ ve Furlandsku (území v dnešní Itálii na pomezí se Slovinskem). Jedná se o natolik zajímavé téma, že u něj chvíli zůstaneme. Ze soudních záznamů vyplývá, že sami sebe nazývali „benandanti“ (z „bene andanti“, neboli „dobří chodci“) a považovali se za jakési vyvolené a Kristem pověřené ochránce lidí před čarodějníky (malandantes). Zachovalo se několik výsledků inkvizitory ze 16. a 17. století, v nichž tito benandanti přinášejí pozoruhodná svědectví.

Ústředním motivem je vyvolení. Benandanty se stávají lidé, kteří se narodili v plodovém obalu. Je tu tedy společný motiv se zmrzlíky, nezranitelnými muži, které známe ze zaalpského prostředí. V něm ovšem netřeba hledat nic víc než doklad všeobecné pověřené pozornosti, která se takto narozeným lidem přikládala. Jakmile dosáhli benandanti určitého věku, došlo k jakési iniciaci. Byli kontaktováni starším

benandantem (či rovnou nadpřirozenou bytostí) a v noci odvedeni na místo (louku, mýtinu), kde docházelo k rituálním bojům s čarodějníky. Benandanti bojovali obvykle lodyhami fenyklu, zatímco čarodějníci stvořili čiroku, v případě žen pak někdy lopatami na pečení chleba či tyčemi na čištění ohniště. Na výsledku boje závisela budoucí úroda. Bitvy se prý odehrávaly v postních dnech před čtyřmi velkými církevními svátky. (Tyto motivy se shodně objevily v mnoha výpovědích na sobě nezávislých.)

V těchto bojích hráli benandanti jasně kladnou roli. Někdy byli na místo odvedeni přímo andělem a bylo jim řečeno, že bojují ve jménu Krista a pro dobro lidí. Již se neshodovali v tom, zda na místo odcházeli fyzicky, či zda šla pouze jejich duše, zatímco tělo zůstalo ležet v posteli. Na požadavky vyšetřovatelů, aby udávali čarodějníky z nočních srazů, odpovídali benandanti výmluvami. Prý nemohou prozradit své nepřátele z obavy před pomstou. Čarodějníci se totiž umějí udělat neviditelnými a v této podobě ztloucí své nepřátele. (Tento motiv najdeme i v pověstech z českých zemí.)

Ze soudních záznamů je patrné, že vyšetřovatelé si s benandanty nevěděli příliš rady. V té době již byla vydefinována podoba čarodějnického sabatu, která se ovšem neshodovala se svědectvím benandantů. Je zřejmá snaha zařadit vyslychané do této škatulky. Padají otázky, zda se dotyční před cestou natírali mastmi, zda se na místě klaněli nějakému pánu (rozuměj ďáblu) či zda byli nuceni zříci se Krista. Někdy byli benandanti otázkami natolik zmateni, že

přiznávali a odvolávali, různě si protiřečili atd. Takové procesy se často táhly s přestávkami i několik let (dotazovaní byli obvykle stíháni na svobodu, řečeno dnešní terminologií) a končily buď mírnými tresty (krátkým vězením, domluvou), nebo byly odloženy na neurčito. Jen v několika případech se vyslychaní nešťastníci opakovaně přiznali k uctívání ďábla a nakonec skončili na hranici. (Důležitou roli hrál i fakt, že hlavní agendou inkvizitorů mělo být potírání kacířství a nedoporučovalo se jim zabývat se čarodějnicemi. Na území Itálie toto bylo dodržováno více než za Alpami.)

Postupem času se benandanti vyprofilovali jako samozvaní léčitelé, udavači čarodějnic a vysloužili si nedobrou pověst. Byli vnímáni jako potíživí, kteří svým vychloubáním a udavačstvím vnášejí chaos mezi poklidné vesničany. Označené čarodějnice (ženy převažovaly) si stěžovaly u místních duchovních, kteří pak posílali rozhořčené dopisy biskupům a inkvizici. Následné procesy končily spíš trestáním a výstrahami pro benandanty než pro čarodějnice (protože ty obvykle všechna obvinění popíraly). Benandanti prosluli arogancí a cynismem, s nímž požadovali platby za radu proti nemocem a úrknutím. Neměl-li někdo ihned na zaplacení, benandanti ho zpravidla nechali jeho osudu. Koncem 17. století již bylo slovo benandant vnímáno stejně negativně jako „čarodějník“, přestože původně bylo jeho protikladem.

Jsme tu svědky již zmíněné demonizace, kdy se pod tlakem církevních autorit původně pohanské obřady (boje dvou skupin lidí o bu-

doucí úrodu) transformují v ďábelské sabaty. Čarodějnický sabat byl fenoménem, který se pronásledovatelé čarodějnictví snažili přesně popsat a definovat. Jeho reálný základ je tedy zastřen myšlenkovými konstrukty inkvizitorů, do nichž se snažili vměstnat všechny typy podezřelých, a to včetně benandantů. Badatelé se dodnes neshodnou na tom, zda popisovaná setkání se skutečně v nějaké formě odehrávala, či zda šlo jen o výplod mysli omámených drogami,



popřípadě duševně nemocných (odhlédneme teď od jedinců, kteří si svou účast na sabatech vymýšleli, aby přilákali pověřčivou klientelu). A co je ještě zajímavější, tato diskuze existovala již v 16. století. Rozvoj medicíny a humanismu spolu s děsivými zkušenostmi honů na čarodějnice, daly vzniknout pochybnostem o realitě sabatů (Johann Weyer byl první, kdo označoval ženy obviněné z čarodějnictví za duševně nemocné). Tyto názory se šířily mezi katolíky (Cornelius Loss) i protestanty (Reginald Scot). Zároveň byly napadány postupy inkvizice a bylo poukazováno na to, že nevinní, pokud se dostanou do jejích spárů, nemají o moc větší šanci na osvobození než zločinci (Friedrich Spee).

K takzvaným benandantům se okrajově váže další zajímavý fenomén lidové slovesnosti, a sice průvody mrtvých. Ale nejdříve pár slov na úvod o samotných průvodech. Děsivé zkazky o procesích zemřelých, kteří táhnou po nocích krajem, najdeme v různých podobách po celé Evropě (a později samozřejmě i v Americe, viz popkulturní odkaz v písni Ghost Riders in the Sky). Starší varianty ze severní Evropy uvádějí družinu válečníků vedených Wotanem. Pozdně středověké a novověké regionální variace nejčastěji mluví o lovcích („Divoký hon“) či obecně zemřelých. Vůdcem bývá buď přímo ďábel, některý z místních legendárních tyranů (např. hrabě Arnau v Katalánsku, Hans von Hackleberg v Německu)

nebo demonizovaná postava pohanské mytologie (Diana, Perchta).

Některé pověsti uvádějí, že průvod mrtvých měl moc vzít s sebou duše živých lidí, zatímco spali, a ukázat jim peklo, očištec a ráj. Tam se tito lidé obvykle setkali se svými blízkými zemřelými, dozvěděli se, jak se jim daří (nebo spíš jak moc trpí), a byli nabádáni k modlitbám a nápravě života. Ve výpovědích některých čarodějníků a benandantů se vyskytuje tvrzení, že byli k cestám na noční shromáždění vyzváni houfem zemřelých vedených nejčastěji ženskou postavou (Diana, Perchta, Holda). Zde se setkali s dušemi mrtvých příbuzných a sousedů, kteří je prosili o nápravu života. Oklikou se tak prastarý mýtus spojil s konceptem sabatu a tím zapadl

do schémat vytvořených církevními autoritami.

Zajímavou pozdější transformací je příběh takzvaných bokkenrijders, což byly skupiny lupičů, které řádily na území dnešního Nizozemí, části Belgie a Německa. Tito bandité využívali legendu o ďábelských přízračných lovcích, aby vzbudili větší hrůzu u svých obětí, venkovských obyvatel. Výsledkem bylo, že byli soudy obviňováni kromě loupení také ze spojení s ďáblem a bylo s nimi zacházeno mnohem přísněji než s běžnými lupiči. Čarodějnické procesy připomíná i skutečnost, že bokkenrijders byli mučením nuceni udávat další společníky, což vedlo k mnoha falešným obviněním.

Bude mě těšit, pokud se tento článek stane inspirací vašich her či literární tvorby. Pokud byste téma chtěli studovat podrobněji, je to velmi snadné: pozůstatky čarodějnických legend a pověr můžeme najít v mnoha sbírkách lidových pověstí. Pro inspiraci tedy není třeba chodit do odborných zahraničních publikací, ale stačí sáhnout do knihovny (pra)rodičů nebo zajít do antikvariátu. Čím dál více materiálu se objevuje také přímo na internetu, stačí zadat do vyhledávače třeba „pověst o čarodějnicích“ a výsledky se jen sypou...



napsal Petr Tomek

Historie

VZDUCHOLODĚ V LARPU

Před časem jsem si položil otázku: Co vlastně potřebuje vědět hráč nebo organizátor larpu, či případně pisatel steampunkové povídky o vzducholodích, pokud chce takový prvek zařadit do příběhu? Důvody, které mě k této otázce vedly, byly hned dva a jeden pádnější než druhý. Především jsem měl vypracovanou rozsáhlou přednášku o vzducholodích pro autory povídek z žánru steampunku, která však byla až tak rozsáhlá, že ji přežilo jen minimum duševně zdravých posluchačů. Přepracovat ji do lidštější podoby tedy bylo žádoucí.



Druhým důvodem bylo to, že se sami steam-punkeři mají tendenci jaksi samovolně organizovat do „posádek“ vzducholodí. Posunout tuto tendenci někam dál bylo také lákavé.

Tento článek na onu snahu tedy volně navazuje.

Vzducholodě nelétají, vzducholodě plují!

Než vás začnu trápit technickými detaily, musím převést vaši mysl do stavu vzduchoplaveckého. Z jistých důvodů máme totiž tendenci uvažovat o vzducholodi jako o letadle.

Letadla v našem dnešním vnímání mají ale vlastnosti, které se s pojetím vzducholodi neslučují. I když se i v letectví dosud setkáváme s mnoha výrazy a pravidly pocházejícími z mořeplavby, přece jen nějak víme a vidíme, že létající stroje těžší než vzduch nejsou lodě, což je právě ten zásadní rozdíl mezi řekněme boeingem a zeppelinem.

Vzducholodě totiž opravdu lodě jsou!

To, co drží vzducholod' ve vzduchu, není pohyb, jako u letadel a ptáků, ale není to vlastně ani nosný plyn. Je to Archimédův zákon:

Těleso ponořené do tekutiny je nadlehčováno silou, která se rovná hmotnosti tekutiny tímto tělesem vytlačené.

Vzduch je také tekutina, protože plyny jsou tekutiny. Jeho hmotnost (respektive hustota) je to, co nese vzducholod'. Je to naprosto stejné

jako v případě lodí plujících po moři. Je to také moře, ale vzdušné!

To je první poučení, které si musí vzduchoplavec vštípit:

Vzducholodě nelétají, vzducholodě plují!

Pokud byste si dali tu práci a vyhledali v knihovně například knihu „Zeppelinů útočí“ o válečných akcích zeppelinů za 1. světové války, dočetli byste se že „lod' vyplula“, ovšem ta lod' by byla vzducholod' a plavba by vedla vzduchem. Není lepší doklad toho, že vzduchoplavci skutečně uvažovali o vzducholodích (zvláště o těch velkých) jako o lodích.

Tomuto myšlení je podřízen systém hodnot, strojní vybavení, ale především celý slovník.

Vzducholod' může na rozdíl od letadla zakotvit, nepilotuje se, ale kormidluje, většinu své historie neměly vzducholodě knipl, ale kormidelní kolo, vlastně většinou hned dvě, ale to bych předbíhal.

Pro začátek je důležité, abyste se naučili uvažovat o vzducholodích jako o lodích.

Základní částí vzducholodě je samozřejmě aerostat – samotné těleso vzducholodě – které můžeme v podstatě považovat za plovák. Aby se dalo se vzducholodí vůbec přistávat, musí být aerostat opatřen ventilem nebo i mnoha ventily pro vypouštění nosného plynu a naopak pro chvíle, kdy je třeba udělat vzducholod' lehčí, je zase vybavena přítěží, kterou může podle potřeby vypouštět.

Ve steampunku se jako nosný plyn automaticky uvažuje vodík, jiný plyn bychom měli vždy výslovně uvádět.

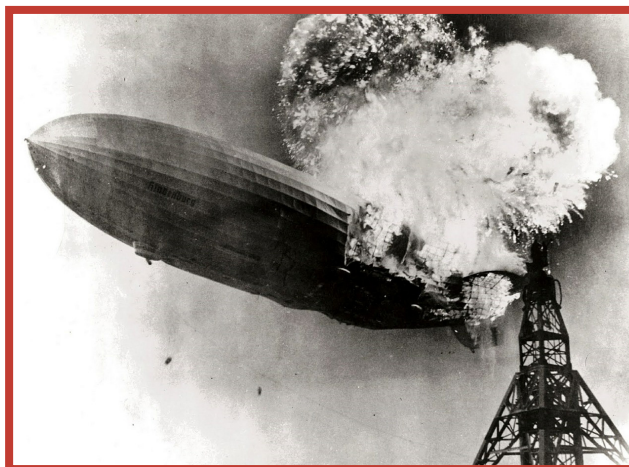
Pouze u nejstarších vzducholodí byla pís-ková přítěž po vzoru prvních balónů. Všechny velké vzducholodě ale používaly vodní vaky dělené většinou po 100 litrech tak, aby se daly vypouštět postupně.

Základní rozdělení

Na to, abyste věděli, jak bude ve výsledku vaše vzducholod' vypadat, už musíte o vzducholodích pár věcí vědět. Všechny vzducholodě se řadí do tří skupin – neztužené, poloztužené a ztužené (zeppelin).

Pro steampunk jsou charakteristické právě vzducholodě posledního typu – ztužené vzducholodě označované též jako zeppelin. Je to do značné míry paradox, protože rozvoj ztužených vzducholodí byl umožněn až díky vynálezu Dieselova motoru, což je ovšem motor s vnitřním spalováním, na rozdíl od parních strojů, jež mají vnější spalování a jsou pro steampunk typické. Nicméně vzhledem k tomu, že je steampunk retrofuturistický směr, můžeme nad tímto detailem lehce přimhouřit oko.

Obliba zeppelinů je možná způsobena tím, že si je představujeme prostě jako opravdu velké vzducholodě, v nichž mohou být vyhlídky, jídelny, kavárny a salóny s klavírem, zatímco neztužené a poloztužené vzducholodě vnímáme spíše jako cosi malého s gondolou tak těsnou, že do sebe členové posádky navzájem narážejí lokty.



Není to úplně pravda, i když faktem je, že se největší neztužené a poloztužené vzducholodě svými rozměry vyrovnaly nejmenším vzducholodím Zeppelinovy výroby – mívaly kolem sto dvaceti metrů délky. To je ovšem jen poloviční délka největších postavených ztužených vzducholodí.

Přesto se už v krytých gondolách takových vzducholodí dalo často vzpřímeně chodit a byly v nich kajuty pro posádku. Proto vám něco povím i o těchto typech vzdušných lodí.

Neztužené vzducholodě

Nejstarší neztužené vzducholodě mívaly přes aerostat nataženou závěsnou síť a dlouhou otevřenou gondolu s vrtulí na předí. Tento zvláštní vzhled měl rozumný důvod – dlouhé těleso aerostatu by se při nerovnoměrném rozložení váhy mohlo deformovat jak samotnou hmotností gondoly, tak pohyby a odporem vzduchu při letu.

Proto se vzducholodě s dlouhými gondolami označovaly někdy také jako „ztužené gondolou“.

Největší vzducholodě „ztužené gondolou“ bývaly „křížníkové typy“ za první světové války. Například francouzská křížníková vzducholod' Dupuy de Lôme tohoto druhu měřila na délku 89 metrů. Ta měla v dlouhé gondole ovšem už zabudovanou uzavřenou kabinu pro posádku.

Neztužené vzducholodě mívaly a dodnes mívají uvnitř aerostatu malý balón (jeden nebo více) nafukovaný nápořem vzduchu od motorů, nebo dokonce samostatnými pumpami (jako v systémech Goodyear) – ballonet. Je tam proto, aby dodával tělesu vzducholodí dostatečnou tuhost při letu vpředu.

Poloztužené vzducholodě

Poloztužené vzducholodě mají některé dobré vlastnosti neztužených vzducholodí, jako například tu, že se dobře převážejí, protože se dají snadno vypustit a rozložit, ale zároveň se něčím také podobají ztuženým vzducholodím.

Hlavní rys, podle kterého poloztužené vzducholodě většinou poznáte (vyjma moderního systému Zeppelin-NT), je to, že mají zepředu charakteristický tvar obrácené kapky. Všechny gondoly a zařízení jsou totiž zavěšeny na trojúhelníkovém kýlu, který se táhne po celé délce aerostatu.

Uvnitř aerostatu už mívaly poloztužené vzducholodě plynové oddíly, což jim dávalo proti neztuženým vzducholodím výrazné výhody především při nasazení v boji.

Tyto vzducholodě bývaly za 1. světové války typické pro Itálii, ale ještě dříve se stavěly v mnoha zemích světa, včetně Francie, Německa a USA. Předválečné poloztužené vzducholodě poznáte snadno podle zcela rovného kýlu. Teprve za války začal tvar kýlu kopírovat křivku aerostatu.

Takovou vzducholodí s rovným kýlem byla například America, která se jako první pokusila o přelet Atlantického oceánu a její posádka se zachránila jen díky zprávě vyslané tehdy poprvé na vzducholodi použitým telegrafem!

Také poloztužené vzducholodě byly stavěny na počátku války jako „křižníkové typy“ a nějakou dobu konkurovaly nastupujícím ztuženým vzducholodím hraběte Zeppelina.

V meziválečné době se pak proslavily především vzducholodě Norge, Italia a Roma. První dvě posloužily ve třicátých letech dobyvatelům severního pólu, třetí byla poslední vzducholodí USA plněnou vodíkem, což se jí také stalo osudným.

Ztužené vzducholodě

Největší vzducholodě, které kdy pluly vzduchem, byly velké ztužené typy – německé zeppelin, britské vzducholodě R-100 a R-101 a americko-německé vzducholodě Akron a Macon, což byly vlastně létající letadlové lodě.

Jak napovídá název, mají ztužené vzducholodě pevnou konstrukci. Skládá se z podélných nosníků, nosných prstenců, pomocných prstenců, kýlu a neuvěřitelného množství drátů

a kovových lan. Teprve ta dávají celé konstrukci dostatečnou pevnost. Kromě toho ale také oddělují od sebe plynové oddíly.

Takový plynový oddíl tvoří vak ze zlatotepkové blány, která se získávala z hovězích střev. Běžně ho ovšem neuvidíte ani na fotografiích, protože ho zakrývá vnější potah z lakované bavlněné tkaniny. Tyto technické detaily mají

ztužené vzducholodě většinou společné. I když by se i v tom, pravda, pár výjimek našlo.

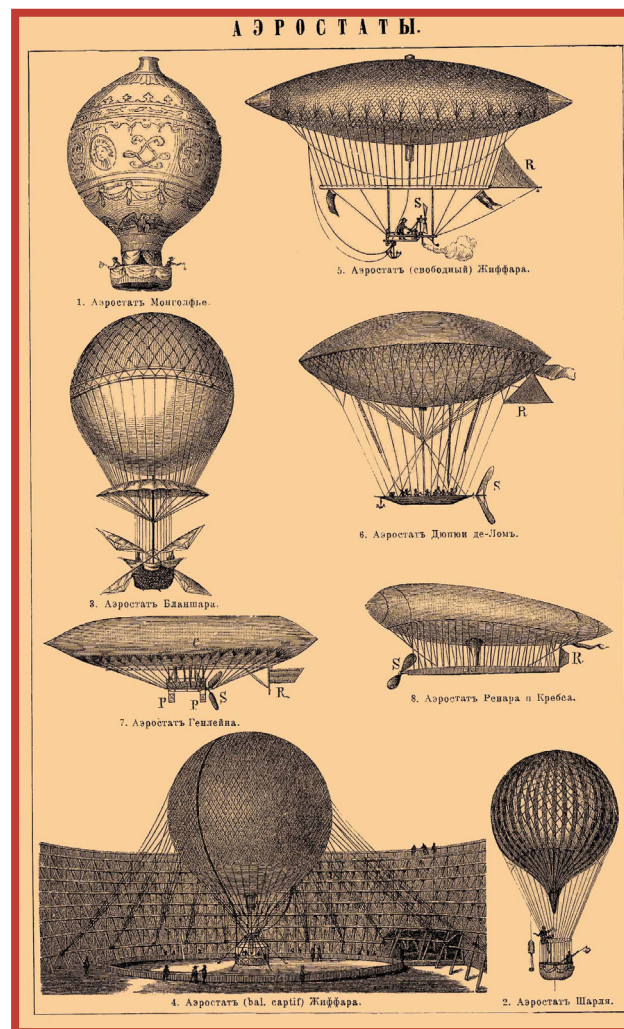
Mají ovšem i dostatek odlišností, od přelomu 19. a 20. století do 30. let 20. století prodělaly totiž takovou proměnu, že by si zasloužily rozdělení do mnoha různých samostatných skupin. Protože ale z tohoto článku nechci dělat atlas, rozdělím pravé zeppelin jen do tří skupin a o dalších se zmíním jen v jejich odlišnostech.

Úplně první zeppelin měly v podstatě válcovitý trup a dvě otevřené gondoly za sebou. V každé z nich byl motor s náhonem na dvě vrtule po stranách. Celkem tedy dvě gondoly a čtyři vrtule. Posádka byla rozdělená do dvou skupin, které se spolu dorozumívaly strojním telegrafem (viz níže). Tyto první zeppelin měly také výrazný vnější kýl, do kterého byla u linkových verzí zabudována pasažérská kabina.

Za války se zeppelin úplně změnil. Staly se více aerodynamickými. Kýl měly stále, ale už nebyl vidět, protože byl v konstrukci obrácen dovnitř. Používal se už jako chodbička, spojující velitelskou gondolu s motorovými gondolami a také s šachtami vedoucími k hřbetním střelištím.

Po stranách skrytého kýlu vznikl prostor, kde odpočívali členové posádky, kteří nebyli právě ve službě.

Teprve v meziválečné době dorostly vzducholodě do čtvrtkilometrové délky a staly se luxusními transatlantickými loděmi s luxusem, který nabízely tehdejší zaoceánské lodě. Takové už měly velitelskou gondolu přisedlou k tělesu vzducholodi, a tedy bez motoru. Prostory pro



cestující se skrývaly v tělese vzducholodě a díky tomu se také staly nesmírně prostornými. Byly v nich vyhlídkové promenády, jídelny, kavárny a kajuty.

V největších vzducholodích přibyla také další chodba – catwalk. Ta procházela po délce středem celého aerostatu. Byla to samozřejmě služební chodba.

Gondoly

Už jsem zmínil, že vzducholodě používaly otevřené a uzavřené gondoly. Popravdě u některých z nejmenších vzducholodí může člověk i trochu váhat, jestli nějakou gondolu mají, protože ji tvoří pouhých pár bambusových tyčí. Spokojme se ale s tím, že máme dva druhy gondol.

Otevřené gondoly bychom mohli ještě dále rozdělit na koše, dlouhé gondoly a „lodky“, tedy otevřené gondoly určené pro přistání na vodní hladině. Zmiňuji je ale vlastně hlavně proto, že právě takové „lodky“ měly první zeppelin.

Pro nás jsou samozřejmě zajímavější už uzavřené gondoly. První dopravní a válečné vzducholodě zrovna prostorem pro posádku příliš neoplývaly, což se zlepšilo zavedením skrytého kýlu, ale prostoru i ve velitelské gondole bylo stále poměrně málo.

Na počátku 1. světové války měly zeppelinů stále dvě gondoly s motory v zadní části, ale už byly uzavřené a měly náhon pouze na tlačnou vrtuli. Dostaly se proto poněkud níže pod aerostat a byly s ním spojené vertikálními šachtami.

Válečný vývoj vedl od zeppelinů se dvěma gondolami, v nichž byla posádka i motory, k typům s výrazně odlišnou velitelskou gondolou a několika specializovanými motorovými gondolami.

Motorové gondoly byly stále skutečnými gondolami. Mechanici v nich mohli chodit a za plavby motor nastavovat i opravovat.

Po válce se všechny motory přestěhovaly do motorových gondol a velitelská gondola těsně přisedla k tělesu aerostatu.

Tento vývoj ovlivnil i jiné typy vzducholodí.

Motory

Na počátku vývoje vzducholodí spolu bojovaly o právo pohánět první říditelnou vzducholod' vlastně jen dva typy motorů – parní a elektrické. První souboj vyhrál Krebsův elektromotor (čímž si celý spor i Arthur Constantin Krebs vysloužili zvětšení ve Vernově románu Robur Dobývateľ). Nicméně rozvoj velkých vzducholodí umožnily vlastně až dieselové motory.

Snad proto stále žije představa, že jakýkoli jiný motor než s vnitřním spalováním se pro vzduchoplavbu nehodí. Není to vlastně pravda. I vzducholodě by mohly pohánět naprosto odlišné typy motorů včetně parních.

Jejich problém byl v nedostatečně rychlém vývoji. Už v roce 1906 byl k dispozici dostatečně výkonný parní motor od firmy Stanley Steamer. Ovšem v té době už měly dieselové motory mnohem lepší poměr výkonu a hmotnosti.

Ve třicátých letech dokonce bratři Beslerové vybavili své letadlo parním motorem s dvojitou expanzí a na mnoha filmech je zaznamenáno, že tento stroj skutečně létal.

Problémem by se mohlo zdát používání pevného paliva, jako je uhlí nebo dřevo, ale 19. století už znalo dostatek technik zkapalňování a zplyňování paliv. Ostatně poslední vzducholodě používaly jako palivo blaugass čili palivový plyn určený původně pro bóje a majáky.

U vzducholodí v alternativní steampunkové přítomnosti nebo budoucnosti tedy není problém používat parní stroj ve vzducholodích.

Jako kapalné palivo by mohl být používán petrolej, líh, olej nebo zvířecí tuk (parníky za polárním kruhem opravdu někdy používaly ohniště na mroží tuk).

Zbraně vzducholodí

Vzducholodě samozřejmě plnily určitou úlohu také ve válce, vlastně v obou světových válkách. Za první světové války se používaly vlastně jako bombardéry. Vzducholod' na rozdíl od letadla dokázala tehdy unést jakýkoli typ bomby.

Nejobávanější ale byly velké termitové bomby, které dokázaly zapálit ve městech rozsáhlé požáry.

Při bombardování se často musely vzducholodě skrývat v mracích, a proto se k zaměření používal „spähkorb“ – malá aerodynamicky tvarovaná gondolka spouštěná na laně pod vrstvu mraků.

Proti letadlům se mohly vzducholodě bránit kulomety umístěnými zprvu v gondolách, později i ve hřbetních střelištích.

A konečně existovaly i vzducholodě pro námořní službu, vyzbrojené hlubinnými pumami proti ponorkám.

Nejpodivnější zbraní vzducholodí byly ale letadla. Pokusy s vypouštěním letadel ze vzducholodí začaly poměrně brzy potom, co se objevily vzducholodě dostatečně velké, aby je unesly, teprve na amerických letadlových vzducholodích Acron a Macon ale dokázali piloti na podvěsné háky i přistávat. Tyto vzducholodě měly v trupu zabudované hangáry, kam se letadla vtahovala.

Přístrojové vybavení

Drama toho, co se děje se vzducholodí, ukazuje přístroje. Také všechno vypadá mnohem věrohodněji, když víte, čím je taková vzducholod' vybavena. Na druhou stranu není úplně nutné vybavovat ji naprosto vším, co se kdy na vzducholodích objevilo.

Pro tyto účely je lepší si rozdělit přístroje podle toho, jestli na vzducholodi být musí nebo nemusí.

Pominu teď moderní hybridní druhy řízení, které kombinují řízení odvozené od letadel s tím vzducholodním, a napíši, že na palubě vzducholodi najdete za normálních okolností dvě kormidelní kola. První kormidelní kolo je směrové a nachází se přímo za příďovým oknem nebo prostě v přední části velitelské gondoly (ať vypadá jakkoli).

Jde-li o dálkovou vzducholod', je před ním zabudován hlavní kompas s dvojitou stupnicí.

Kromě velkého napevno namontovaného kompasu před směrovým kormidelním kolem byste při pečlivém hledání našli na můstku ještě několik malých přenosných kompasů s výklopnými mířidly. Používaly se k určení polohy podle náměru, tedy zaměřením orientačních bodů na zemi.



Napravo od směrového kormidelního kola býval u větších dálkových vzducholodí „drift indikátor“, což je přístroj, kterým se měřilo snášení větrem. V principu je to kolmo postavený dalekohled s mřížkou, zabudovaný objektivem do podlahy, kterým se dal měřit pohyb vůči zemi mimo kompasový kurz.

Druhé kormidelní kolo je výškové a tradičně se nachází na levé straně gondoly. Nad ním byste našli sklonoměr, barometr, panel přitěže a strojní telegraf. V některých případech však mohl být strojní telegraf umístěn naproti, tedy na pravé straně gondoly.

Vzducholod' v podstatě potřebuje sklonoměr jen při dynamickém stoupání nebo klesání. Boční náklon nebýval u vzducholodí ovladatelný a také by neměl za následek nic jiného než zhoršení ovladatelnosti. Žádné skluzové a výkluzové zatáčky tedy od vzducholodi čekat nelze.

Barometr býval pro vzducholodě na dálkových letech životně důležitý. To musí být samozřejmě jasné všem, kdo vědí, jaké nebezpečí představuje pro vzducholod' bouřka.

Panel přitěže je deska s nakresleným obrysem vzducholodě a s vyznačenými umístěními vodních vaků se zátěžovou vodou. Z její spodní části jsou vedena táhla, kterými lze vodu z vaků vypouštět.

Konečně strojní telegraf ve skutečnosti vlastně žádný telegraf není. Představuje jej kruhový ciferník s ukazatelem. Po obvodu jsou napsány povely. Bývá vybaven táhlem vedoucím k zvonku. Stejně ciferníky se nachází v motorových gondolách nebo jejich blízkosti. Nastavením na můstku se mechanicky – lankem – přenáší povel k mechanikům, kteří za letu ovládají motory.

Na zadní stěně kabiny se pak nachází panel plynových oddílů. Také na něm je nakreslena silueta vzducholodi, ovšem tentokrát se zakreslenými plynovými oddíly. Pod každým plynovým oddílem je táhlo, kterým lze vypouštět nosný plyn. Pokud je některý plynový oddíl prázdný, změní se v malém kruhovém okénku pod ním barva na červenou.

V zadní části byste u modernějších vzducholodí našli také palubní telefon pro spoje-

ní s mechaniky a další zajímavý kus vybavení převzatého z lodí – zvukovod neboli „speaking tube“. Je to vlastně jednoduchá trubka vedoucí z velitelské gondoly do kýlu, kde odpočívali členové posádky, kteří nebyli právě ve službě. V gondole byla trubka zakončená jakýmsi širokým náustkem, překrývajícím celá ústa důstojníka, který do trubky křičel rozkazy.

Ve velitelské gondole se kromě lodního můstku nacházejí někdy i další místnosti, především je to navigační místnost a radiotelegrafická místnost.

Hlavním vybavením navigační místnosti byl mapový stůl, na němž se pomocí navigačního spočtení a dalších navigačních údajů (astronavigace, radio, navigace pomocí orientačních bodů na zemi) zakreslovala trasa plavby do map. K takovým mapám pak nezbytně patří krokovací pravítka, úhloměr a odpichovátko (kružidlo), sextant.

Pokud budete někdy opravdu plánovat vzducholodní larp, asi tušíte že jeho „srdce“ je vlastně právě tady.

Kromě stolu je v navigační místnosti také skříňka s hodinami. V tomto případě nejde o těžké námořní chronografy, ale o co nejpřesnější kapesní hodinky, kterých je kvůli vzájemné kontrole hned několik. Ve skříňce jsou také zpravidla umístěny stopky kvůli ověření rychlosti a driftu vzducholodi pomocí druhého „drift detektoru“, ale také pro měření výšky pomocí „echolotu“.

Ano je to tak, poslední z velkých vzducholodí měly opravdu na palubě „echolot“. Nebyl

to ale přístroj, který si pod tímto názvem představujeme dnes. Šlo vlastně o akustický výškoměr.

První rádiové spojení zaznělo při záchranné akci vzducholodi America roku 1910, od té doby bývaly vzducholodě bezdrátovými telegrafy vybavovány celkem standardně.

Vysílačky nebyly ale vždy pro vzducholodě jen záchranou, protože už od roku 1916 dokázal Marconi-Belliniho-Tosiho detektor nepřátelských radiostanic určit jejich polohu.

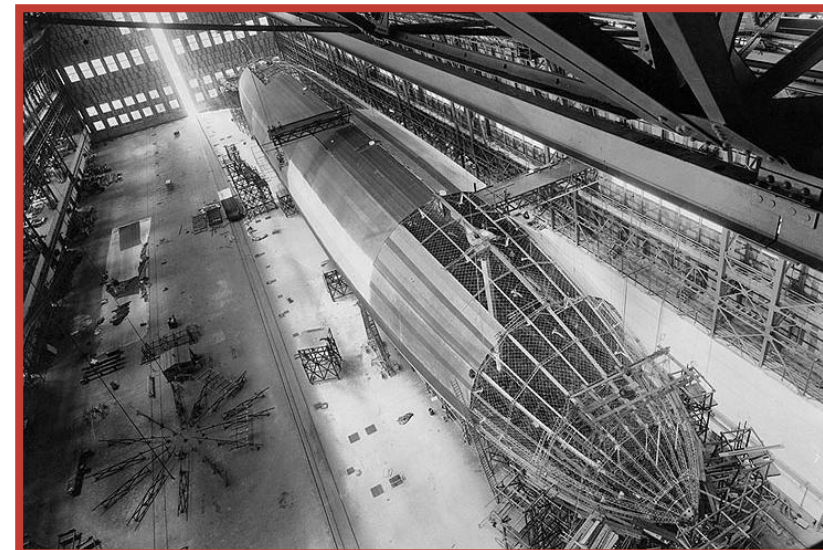
I tento detektor je dostatečně malý na to, aby jej mohla nést vzducholod', a později byl používán jako primitivní radiokompas.

Zkrátka na vzducholodích byste naši spoustu tehdy špičkových přístrojů, ovšem ne na všech a ne vždy. Poslední velké ztužené za oceánské vzducholodě měly dokonce i mechanického autopilota na principu gyrokompasu.

Jak přistát?

Vyplout se vzducholodí je překvapivě jednoduché, stačí uvolnit kotevní lana a upustit trochu vody z vodní přítěže. O to těžší je dostat ji zase zpět na zem.

Nejstarší (a nejmenší) vzducholodě mohly přistát na zemi s pomocí kotvy, což je asi nejnebezpečnější a nejdrastičtější způsob přistání. Pokud si ovšem vymyslíte průzkumnou vzducholod', budete muset možná počítat i s tako-



vým přistáním. Pomocí kotvy se vzducholod' vlastně jen zachytí, následně se musí do země zatlouci dostatečně daleko kolíky a vzducholod' se přes ně pomocí kotevních lan stáhne k zemi.

Žádná velká vzducholod' v historii takto nikdy nepřistávala.

Další možností je přistání zachycením s pomocí letištního personálu. Je to způsob, který byl kdysi typický pro německé zeppelinov. Vzducholod' se snese dostatečně nízko a vypustí vlečná lana. Pozemní personál je zachytí a uváže vzducholod' k vázacím kruhům na úvazištích, zapuštěných do velkých betonových kvádrů zakopaných pod zemí. Těmto kvádrům se někdy také říká (nesprávně) vzducholodní kotvy.

Další možností je přistání na vodě. Většina ztužených vzducholodí, byla stavěna tak, aby dokázala bez újmy přistát na vodní hladině. Na vodě lze vzducholod' zakotvit v podstatě stejně

jako jakoukoli obyčejnou loď, hodně ji ale ohrožuje vlnobití, a proto je zvláště při přistání na moři nebo na velkých jezerech nutné neustále hlídat počasí.

Konečně netypičtější způsob přistání, který se poměrně rychle rozšířil z Ameriky, je přistávání na kotevních věžích. Vzducholod' se k nim upoutává pomocí tří lan, která vypouští z přídě. Na zemi tato tři lana napojí obsluha věže ke třem lanům vedoucím k navijákům ve věži. Po přitažení je vzducholod' upevněna ke kotevní věži jako korouhvička. Nastupovat a vystupovat z ní lze příďovými dveřmi přes ochoz pod vrcholem věže.

Jak ztroskotat?

Vzducholod' bychom tedy měli, teď jí začneme v zájmu příběhu ubližovat. Navzdory filmovému klišé, podle kterého musí každá vzducholod' vybuchnout, je zničení vzducholodě poměrně náročné.

Běžné palné zbraně na ně měly nepatrný účinek. I když střely dokázaly snadno prorazit aerostat, byl únik plynu tak pomalý, že vzducholodě mohly ještě dokončit bombardování a vrátit se za svou linii. Standardním způsobem ničení vzducholodí bylo bombardování, což s sebou neslo nemalé riziko pro útočící letoun, protože na hřbetech vzducholodí bývala kulometná střeliště. Nebezpečné bylo ale i úspěšné zničení vzducholodě, protože v té době býval útočící letoun nad ní.

Kromě bombardování bylo další možností už jen taranování vzducholodi vlastním letadlem.

Výraznou změnu sil přineslo zavedení nábojů pro kulometry s fosforovou stopovkou. Ty dokázaly vzducholod' zapálit už běžnou palbou při průletu.

Jenže požár ve výšce není zrovna to, co bychom si představovali. Nedá se totiž přežít, a proto je pro příběh úplně nevhodný.

Další možností, jak se vzducholodí ztroskotat, je překročení tlakové výšky. Každá vzducholod' má stanovenou výšku, kterou nesmí překročit, protože by se nárůstem tlaku začaly trhat plynové oddíly. Pro tento případ byly ventily vzducholodě udělané tak, aby začaly vypouštět plyn, pokud k takové situaci dojde.

Stát se to může jen proto, že vzducholod' má vlastně dvě měřitelné výšky dostupu – aerostatický a aerodynamický. Aerostatický dostup je výška, do níž je vzducholod' schopná dostoupat prostě jako balón. Aerodynamický dostup naproti tomu říká, jaké výšky by vzducholod' dosáhla s maximálním tahem motorů, tedy v režimu, kdy se aerodynamicky chová spíše jako klasické letadlo.

Asi už jste se dovtípili, že aerodynamický dostup vzducholodí bývá výrazně vyšší, než jaká je jejich tlaková výška. Dál už nechám pracovat vaši fantazii.

Další možností je únik nosného plynu. Ten může způsobit diverzant, silný poryv větru, útok létajícího prehistorického monstra nebo také námraza. Let v namrzajícím dešti totiž vytváří na listech vrtulí ledovou krustu, která se chvílemi odtrhává a může aerostat i prorazit.

Jinou nepříjemnost způsobíme vzducholodi nárazem do terénu. To se opravdu stávalo při zhoršené viditelnosti. Zákeřné byly zejména mírné svahy, které nebyly dostatečně jasně z výšky vidět. Když vzducholod' narazí do terénu, bývá to její konec. Pokud není náraz veden přímo na gondolu, může to posádka přežít, protože aerostat zafunguje jako deformační zóna. Někdy se při takovém nárazu vzducholod' rozlomila na dva kusy a oddělila tak od sebe dvě části posádky. Takový prvek se dá v příběhu také dobře použít.

Jak se ztratit?

Asi jste si všimli, že v minulosti bývaly vzducholodě hodně závislé na zraku a radiokomunikaci. Pokud tedy chcete vzducholod' ztratit, například proto, abyste ji mohli nechat objevit nějakou neznámou zemi, o níž nikdo neví, kde leží, musíte vymyslet, jak jí oslepit tyto dva smysly.

Dobře se pro to hodí let v mlze, bouři a nejlépe ještě potmě nebo nad mořem, kde nejsou žádné orientační body. V takových situacích se v podstatě nedá změřit rychlost snášení větrem, a pokud se loď dostane mimo dosah vysílaček, máte vyhráno, tedy ztraceno...

Základní věci teď tedy už víte, zbývá už jen vzít do ruky tužku a svou vzducholod' nakreslit. No a potom už vzhůru za dobrodružstvím!

napsala Julie Nováková

Literatura

VĚDA VE SLUŽBÁCH SF I: ROZŠIŘOVÁNÍ LIDSKÝCH MOŽNOSTÍ

Věda a science fiction kráčí od nepaměti ruku v ruce. Řada SF se sice téměř obejde bez příslušného S a používá spíše jen žánrové kulisy, ale samotný žánr vznikl v době silně vnímající vědeckotechnický pokrok a jeho dopady na společnost. Pára a elektřina měnily svět, biologie prodělala darwinovskou revoluci a blížila se počáteční éra genetiky, astronomové pomocí stále dokonalejších teleskopů pozorovali vesmír a začínalo se vážněji diskutovat o možnostech kosmického cestování...

Science fiction a pohled na změnu lidství

V očích lidí se staly technologie něčím, co může od základů změnit samotného člověka – a to je téma, kterého se SF drží dodnes. Mary Shelleyová se jej dotkla ve slavném *Frankensteinovi*, H. G. Wells nabídl různé pohledy v *Neviditelném muži*, *Ostrovu Dr. Moreaua* a řadě svých povídek (česky např. ve sbírce *Supeaktivátor*). Dnes můžeme náznaky toho, jak by podle autorů mohly technologie změnit člověka a společnost, najít

téměř v každé SF – jde koneckonců o jednu ze základních otázek žánru a navíc takovou, na kterou nelze najít konečnou, jednoznačnou odpověď. A to je dobře, neboť kdyby se SF jen snažila předpovídat budoucnost, zřejmě by byla nakonec poměrně jednotvárná. SF jde velmi dobře něco jiného – udělat onen skok v představivosti a umožnit svými vizemi budoucnost *utvářet*. Vztah vědy a sci-fi nejde jen jedním směrem, byť proudění myšlenek ze světa vědy do žánrové literatury se zdá výrazně silnější než naopak.

Řada myšlenek tak díky SF pronikla od konkrétní fiktivní extrapolace reálného vědeckotechnického vývoje a návrhů do většího povědomí veřejnosti a obloukem zpět do říše vědy. To je záležitost například komunikačních technologií, vesmírného výtahu či mnohých zdokonalení lidských smyslů, fyzických či kognitivních schopností – a právě na ně se dnes zaměříme.

Olivia Presteign z románu *Hvězdy, můj osud* je nevidomá vůči viditelnému světlu, ale dokáže vnímat infračervené a rádiové spektrum. V epizodě původního *Star Treku* „Is there in truth no beauty?“ nosí nevidomá Miranda Jones speciální sensorware, který jí umožňuje vnímat bezprostřední okolí. Geordi La Forge v pozdějším *ST: TNG* má vizor, jenž mu nahrazuje zrak. Další člen posádky Enterprise, android Data, vnímá v celé řadě oborů, které jsou biologickému člověku nedostupné. Replikant Roy Batty z filmového *Blade Runnera* ve svém slavném závěrečném monologu naznačuje, že prožil věci, jaké by člověk nikdy nepoznal – ale nedělal to

z něj nakonec někoho *lidštějšího* než lidi, kteří se jej a jemu podobné snaží zničit?

Kyborgové jsou mezi námi

Skok do současnosti: Neil Harbisson se narodil s úplnou barvoslepostí a dle svých slov od malička toužil poznat barvy. Svého snu nakonec v jistém směru dosáhl – ovšem to, co zná jako barvy, je našim prožitkům dost cizí. Harbisson barvy *slyší*. Od roku 2004 – kdy se také stal prvním oficiálně uznaným kyborgem poté, co dostal povolení mít svého *eyeborga* na pasové fotografii – má implantované zařízení, na něž může napojit kameru snímající scénu před ním, a speciální software převádí na základě vlnové délky barevnou scénérii do zvuků přenášených k Harbissonovu sluchu vibrací lebečních kostí. Harbisson už podnikl první rozšíření do infračerveného spektra a rád by vnímal i ultrafialové záření. S partnerkou Moon Ribas založili organizaci Cyborg Foundation a vyvíjejí několik dalších zařízení, s jejichž pomocí mohou lidé zkusit rozšířit své smyslové možnosti.

Frank Swain je neslyšící, který k částečnému nahrazení sluchu používá kochleární implantát. On se však rozhodl zajít dál a nejen se přiblížit tomu, co vnímají slyšící – a tak svůj implantát bezdrátově propojil s telefonem, na němž mu běží software převádějící na zvuk pro změnu wi-fi signál. Procházet se různými čtvrtěmi Londýna a vnímat množství a sílu bezdrátových sítí v okolí musí být zajímavý zážitek, i když možná je člověk po procházce v business centru rád, že může program vypnout!

O bionice jen krátce – náhrady ztracených končetin se stávají stále běžnější záležitostí, a ačkoli se zatím ve většině vlastností nevyrovňají svým biologickým předobrazům, neuvěřitelně svým nositelům pomáhají se lépe začlenit do běžného života. V některých ohledech mohou protézy biologické končetiny i předčít, o čemž svědčí vášnivá diskuse kolem ultralehkých protéz běžce Oscara Pistoria – dokud ještě vedl sportovní kariéru předtím, než byl odsouzen za zabití své přítelkyně. Lehké kompozitové protézy mohou rychlý běh usnadňovat – jde však o omezený benefit oproti nevýhodám, které by skýtaly v jiných typech terénu či při jiných činnostech.

Co vylepšování našich myšlenkových dovedností? V SF neodmyslitelné paměťové implantáty se zatím zdají být hubdou vzdálenější budoucnosti, ovšem dnes už téměř každý z nás má alespoň externí rozšíření paměti. Jeho šířka pásma a jednoduchost interface se sice ani zdaleka neblíží snům kyberpunkerů, nicméně rozšíření mobilních telefonů naše životy změnilo zásadně a řada lidí je využívá i ke snímání svých biologických dat či procvičování kognitivních schopností. Víte, co se říká? Ať už vás napadlo prakticky cokoli, „je na to appka“... Stále populárnější se také stává transkraniální elektrická a magnetická stimulace, která má údajně zlepšovat kognitivní výkon. Data jsou zatím spíše sporná, nicméně metodu s oblibou používají DIY geekové i organizace jako americká armáda.

A co vy, už také máte svoji augmentaci? Že ne? Ale jděte. Bez mála 50 % lidí v ČR nosí dioptrické brýle. I to je zlepšení našich „základních“ smyslových možností, i když nám – zatím neumožňuje žádné rozšíření mimo „defaultní“ rozsah. Uvidíme, jestli se vrátí gadgety typu Google Glass a s čím přijdou... Je libo se podívat, jak vypadá bezdrátová krajina vašeho bytu?

Co na to RPG?

V RPG se využití augmentací uplatní obzvláště dobře při stanovování schopností různých postav ve SF světech. Je vhodné se zamyslet nad výhodami i nevýhodami podobných úprav: Můžou vám implantáty trochu rozhodit vnímání, vzdálit vás od pochopení neaugmentovaných lidí, posunout biochemickou rovnováhu ve vašem mozku, způsobovat migrény, vyžadovat častou údržbu...? Když svým postavám dáte kromě schopností navíc i nevýhody, s nimiž se musí poprat, učiníte je mnohem zajímavějšími a uvěřitelnějšími a poskytnete příběhu více možností rozvoje.

Další otázkou je, jak jsou úpravy vnímány v dané fiktivní společnosti. V našem světě rozhodně nejsou přijímány jednoznačně. Některé politické či náboženské skupiny jsou striktně proti jakýmkoli změnám (někdy i obyčejným lékařským zákrokům), jiné by je podporovaly za každou cenu; každé konkrétní „vylepšení“ si najde své prosazovatele i odpůrce. Mezi ne-

slyšícími existuje obrovské spektrum názorů na kochleární implantáty od toho, že každý spadající do vhodné cílové skupiny by si měl implantát pro zlepšení kvality života pořídit, až po ten, že kochleární implantáty ničí unikátní kulturu neslyšících a ve skutečnosti jejich život ochuzují. Jak se lidé ve vašem světě tváří na mnohem rozsáhlejší augmentace?

Je možné, že naše definice lidských schopností a smýšlení o nich se v dohledné době radikálně změní. Umíte si představit, že by vaše práce povinně vyžadovala magnetické implantáty v prstech nebo nošení brýlí rozšiřujících vnímaný rozsah elektromagnetického záření? Nebo že přestaneme o sobě přemýšlet jako o nějaké pevně dané entitě a bude pro nás přirozené si uvědomovat, jak moc se můžeme změnit? Otázky týkající se kybernetických i biotechnologických vylepšení člověka si kladli autoři v mé letošní antologii *Terra nullius* a snad to nebude samochvála, když řeknu, že si s nimi poradili velmi zajímavě – napsali to přece oni! Ale pořád jde o malý dílek obrovského neprobádaného univerza, které se před námi otevírá. Už je jen na vás, co si vymyslíte ve hře... a možná se něčeho podobného jednou dočkáte i ve skutečnosti. Sledujte technologické novinky, neboť jsem tu stačila zmínit jen pouhý zlomek.

Ve druhé části nové pravidelné rubriky Věda ve službách SF se podíváme na to, která věda zničila naše romantické představy o Venuši, Marsu a naší soustavě vůbec – nebo to bylo nakonec úplně jinak? Co na to autoři jako David Brin či K. S. Robinson?

napsal Argonantus

Literatura

BYL JSEM MLADISTVÝ CYBERPUNKER

Toto pojednání o pokračování sci-fi je v sérii žánrových článků čímsi jiné. Napsal jsem ho totiž skoro přesně před 20 lety. Dost věrně zachycuje, proč působil cyberpunk tehdy tak dokonale novým a neopakovatelným dojmem. Asi bych to dnes uměl napsat přesněji, ale tím by zmizela ta zajímavá autentičnost mé tehdejší zprávy o něčem zbrusu novém.

I.

Na počátku jsem nevěděl, co to vlastně je a že to má nějaké jméno. Teprve odnedávna vím, že je to *cyberpunk*. No dobrá. My jsme to nazývali kdysi hororem nebo sci-fi. Je jisto, že slovo *cyberpunk* se objevilo až v 80. letech. Během mých studií „pokleslé“ kultury byla taková *cyberpunková* díla sice neustále opomíjena, ale přesto skrytě přítomna.

Nevzpomínám si, že by mne nějaký jiný druh umění napoprvé tak štvál a urážel, takže se ho pokouším neustále ignorovat.

Na druhé straně s úžasem zjišťuji, že ve světě postmoderny a nejnovější kultury jde o naprostá arcidíla. Jsou tu hledány skryté významy, sdělení, vzory. Existuje důmyslná ana-

lýza těchto děl, přestože je jakýkoli seriózní teoretik kultury musí nutně pokládat za brak a arcinesmysl.

Je na tom něco, nebo není?

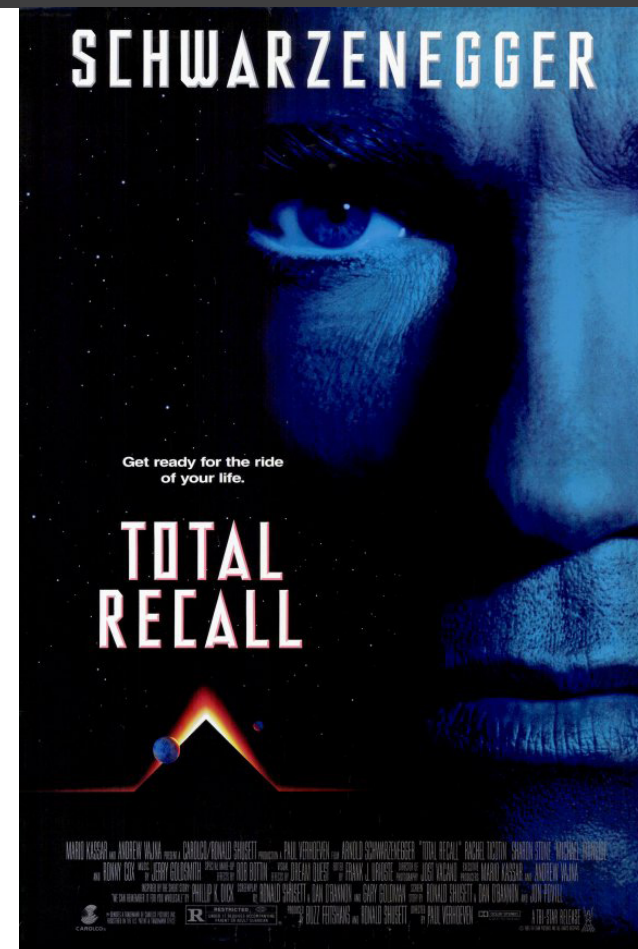
Morten ze Živlu, který mne k této úvaze vyprovokoval, uvádí jako zástupce *cyberpunku* tuto řadu filmů – *Vetřelec*, *Věc*, *Tron*, *Moucha*, *Terminátor*, *Videodrome*, *Akira*, *Blade Runner*, *Tetsuo: The Iron Man*, *Měsíc 44*, *Outland*, *Neuromancer*, *Johnny Mnemonic*. Šlo by zajisté přidat – všechny nekonečné varianty *Terminátora*, *Total Recall*.

Nejenom z této řady usuzuji, že hlavním tématem žánru je **člověk v kyberprostoru, člověk, měnící se ve stroj nebo se strojem smíšený, duševní život strojů apod.** A ta punková složka přidává hnusno a šerosvity.

Kajícně doznávám, že asi polovinu těchto *cyberpunků* jsem neviděl. Usuzuji drze, že se podobá té viděné polovině.

Moucha je, podle mne, celkem nepodstatná – na rozdíl od původní povídky. *Blade Runner* je asi vůbec nejlepší – ale asi ne tím, že by šlo o typický *cyberpunk*. Zcela vybočuje z těchto měřítek a je to opravdové umění, takže sem vlastně nepatří. *Trona* jsem nedávno zahlédl a rychle opustil pro jeho výraznou debilitu. Snad tehdy, když byl natočen, by mne zaujal. Spíš ale ne.

Takže si k rozboru vybírám jasně souvislou řadu – *Vetřelec*, *Věc* a *Terminátor*, která jednak vyniká slávou a jednak by tu mělo být patrně vše podstatné pro postižení toho, jak to s tím *cyberpunkem* vlastně je.



II.

Pokusím se začít *Vetřelcem* – jednak je nejstarší a zakladatelský, jednak jsem ho viděl jako prvního. Málokde jsem tak dokonale neschopen abstrahovat od osobních pocitů a zážitků. Kdybych se rozkrájel, nemohu být tak nezaujatě nad věcí jako kolega recenzent ze Živlu.

Nejprve osobní poznámku k vědě a vesmíru. V sedmdesátých letech u nás pokračovalo to,

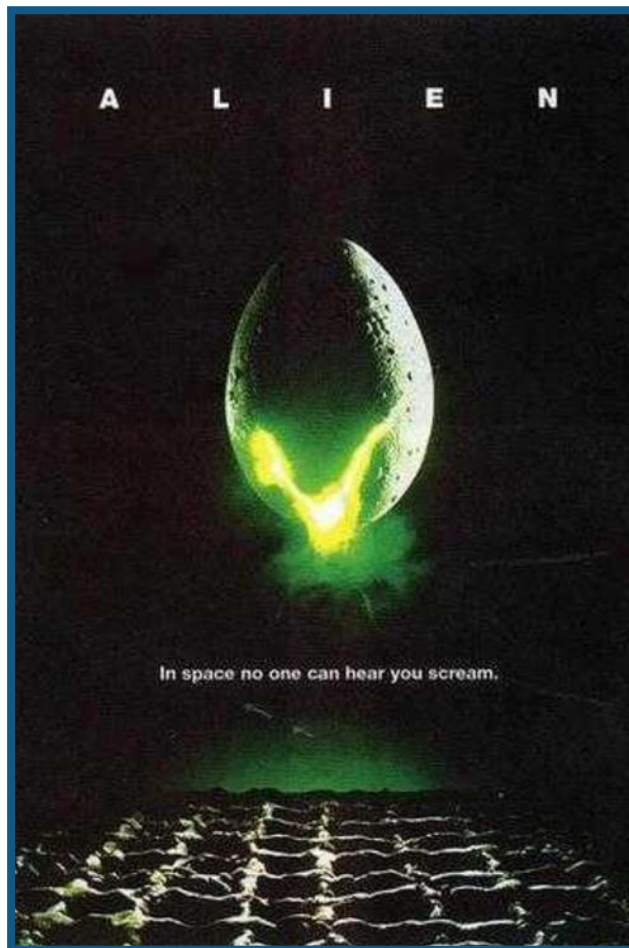
co probíhalo ve světě v letech šedesátých. Cesty do vesmíru byly jedním z atributů doby, efektním vrcholem civilizace, nadějí do budoucna. Kosmonauti byli supermani a hrdinové, bez ohledu na ideologii a na to, ze které strany světa pocházeli.

Četli jsme tehdy Pacnera, věřili v Pokrok a Rakety, sledovali každý krok onoho fascinujícího dobrodružství. Šlo o neoddiskutovatelný pokrok, zásadní věc, která mění tvář světa. Tehdy kosmonautika jasně vyhrávala významem nad kybernetikou, která byla její služkou a vedlejší věcí. Naše víra byla spjata se Spielbergovými *Blízkými setkáními třetího druhu*, dojemným vyznáním tehdejší víry v mimozemšťany. Doma na zemi jsme nevěřili ničemu – ale ve vesmíru, to je jiná – tam platí alespoň fyzika.

Do toho přišel *Vetřelec*. Viděl jsem ho jako patnáctiletý, na videu. A musím říci, že jako dítě, pečlivě chráněné podobných drastáků, jsem byl na něco podobného naprosto nepřipraven. Veškeré umělecké efekty přebil jenom nekonečný hnus a děs. To, co popsal recenzent, jsem asi podvědomě skutečně tak cítil – film je zvrácený, kacírský a zvrhlý.

Abych neopakoval to, co bylo v Živlu řečeno – že zářivé sterilní plochy „Ein kessel buntes“ nahradily šerosvitné, propletené chodby. Logické technické tvary se mění v organické. Všude je od té doby typická mlha, krev, sliz a podob-

* Dnes podstatně víc, pokud počítáme i související sérii *Alien vs. Predator* a film *Prometheus*.



ně. Prostě byl vybrán nejzvrhlejší umělec, aby provedl co nejzvrhlejší vizi. Vše zakázané bylo dovoleno.

A výsledek? Je těžko soudit. Je to jako soudit prokleté básníky, Ladislava Klímu, nebo Hieronyma Bosche – dnes už se to jaksi nesluší. Dnes už je *Vetřelec* modlou toho, co se nazývá cyberpunk, založil řadu napodobenin, sám

se dočkal dvou* velmi úspěšných pokračování a troufám si říci – změnil celý svět filmu a kultury. Poněkud nás srazil z radostných zítřků do chmurné reality. Mezi *Blízkými setkáními* a *Vetřelcem*, které dělí snad jen dva roky, tkví celá propast mezi Modernou a Postmodernou.

Přece si dovolím kritizovat. Tvrdím, že se filmu podsouvá něco, co tam není. *Vetřelec* má s realitou stejně málo společného jako ony zářné zítřky. Reálný totiž není už na první pohled. Hrdinná kosmonautka, například, je podezřelá a nepravděpodobná. Prostředí, odvozené snad z pekla Hieronyma Bosche nebo z Bronxu, také není naší realitou – je stejně umělé jako strašidelný zámek. Souhlasím s panem Pacnerem, že skuteční kosmonauti by se nemohli nechat tak snadno doběhnout něčím tak banálním, jako je cizí organismus. Scottovi kosmonauti jsou nemožní a neschopní, aby zápletku umožnili – nedbají základních pravidel o možné kontaminaci. *Vetřelec* sám popírá fyziku a biologii. Nejde ho nijak otrávit, zastřelit, udusit, což je velice podezřelé a není to vysvětleno. Ostatně – v dalších dílech jsou *Vetřelci* střílení, což jim ubírá kouzla.

III.

Film *Věc* by šlo odpálit poukazem na to, že je to věrná napodobenina. Je to ale zproblematicizováno zjištěním, že původní povídka klasika Campbella je z r. 1938, tedy mnohem a mnohem starší.

Věc na první pohled není tak neuvěřitelná změť složitých a zvrhlých motivů. Je to prostě

živá hmota, schopná pohltit jiný organismus a vytvořit jeho věrnou napodobeninu, což jí usnadňuje další zabíjení. Víc nic.

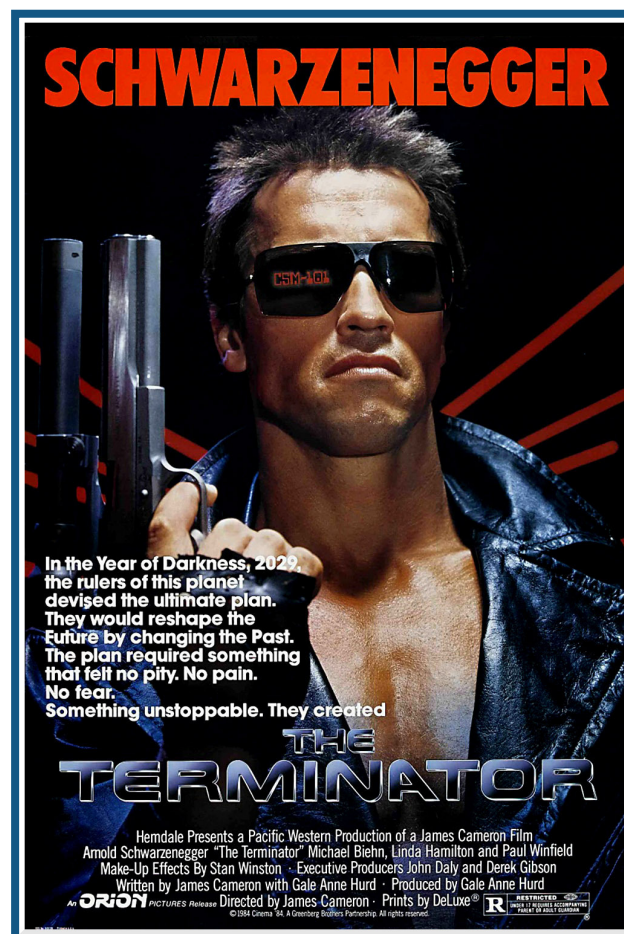
Ale tato prostota nápadu dává výsledek možná daleko horší a děsivější. Boj s Věcí neobyčejně komplikuje to, že lze omylem zabít skutečného člověka (což se pochopitelně stane).

Téma, které *Vetřelec* naznačil, je tu drasticky dotaženo. Je tu totiž napadeno tabu lidského těla – a toť základní téma cyberpunku. Člověk, který byl stvořen údajně k obrazu Božímu, který je čímsi posvátným, může být v umění sice tisíckrát zabít, může být dokonce i spálen a rozsekán, ale vždy je to člověk. Ovšem zrůdy odedávna působily dojmem něčeho velice zlého a zvrhlého – je to falešný nečlověk, padělek, blasfemie. A představa bližního, který se nečekaně rozpadne a rozteče, promění v bubáka, je obzvláště nepříjemná. Není to rozhodně nový nápad – ve sci-fi se to už objevilo několikrát – ale vidět to ve filmu je dost demoralizující. Troufám si říci, že Věc je absolutně nejhnusnější, co jsem kdy viděl.

Druhý krok, který je ve *Věci* patrný, je stejně zlověstný. Je to krok k realitě kulis. Nechme stranou, že jde opět o mimozešťana. Ale už to není někde u hvězdy X, ale na Zemi, v reálné atmosféře, byť v Antarktidě. Lze odmítnout komplikovaného Vetřelce s jeho bizarními životními cykly, s jeho biotechnickou povahou a podivnými schopnostmi. Věc je ale jakási hmota, prostě hromada biologické polévky se schopností zabíjet a napodobovat. Při pomyšlení na pokroky v biologii takový materiál nevypadá

úplně nesmyslně. Věc se blíží ke hranici fikce – ne, nestalo se to, ale pokud bychom na chvíli připustili, že...

Jinak tu nic, ale opravdu nic není. Jenom ještě více krve a hnusu. Ještě více beznaděje a satanství. Nabízejí se ta samá označení – zvrhlost, perverze, blasfemie.



IV.

Třetí krok – *Terminátor*.

Viděl jsem ho poprvé na vojně, tedy dlouho po *Vetřelci*, ale před *Věcí*. I zde byl první dojem mohutný a šokující, ale rozhodně ne příjemný. Nebyl jsem ještě zdaleka schopen definovat, proč to tak je – ale bylo v něm něco velice neobvyklého.

Zřejmě to nebyly neuvěřitelně rychlé akční scény, nesmírně obdivované a mnohokrát napodobené. Při tom je film zřejmě jeden z nejúspěšnějších vzorů všech dob. Plejáda víceméně přesných plagiátů či kopií je neuvěřitelná. Pokud se film nejmenuje rovnou *Predátor*, *Eliminátor*, *Likvidátor*, *Akumulátor* nebo tak nějak, jde velice často o kyborga nebo jakéhosi hodně podezřele podobného robota jako *RoboCop*, nebo konečně se ve filmu objeví alespoň akční trik s nezaměnitelným původem. Ty kamióny, co pronásledují prchajícího hrdinu, snad nelze ani spočítat.

Nebyly to ani ohavné krvavé scény, které nedosahují *Čelistí*, tím méně *Vetřelce* či *Věcí*. Ostatně, moc jich vlastně není.

Nebyly to ani pochmurné šerosvitné kulisy, tehdy už ne moc výjimečné. Celá budoucnost jakožto šerosvitné betonové či ocelové konstrukce, kde furt něco kape, byla tehdy k vidění stále častěji. Například v těch předchozích případech.

Na Terminátorovi byla poměrně obdivována zápletka. No, ani to není nic moc – zkušený scifista nemůže být překvapen. Pointu lze ostatně uhodnout.

Zřejmě ten dojem vyvolala neuvěřitelná studenost a beznadějnost příběhu, zatahování smyčky kolem krku naprosto dokonalým způsobem a bez jakéhokoli náznaku naděje. Mystiku černého sabatu a Aztéckých obřadů z *Vetřelce* a *Věci* vystřídal děsná praktičnost teroristů a plynových komor. Zabíjení je tu spousta, ale nejhorší je na něm motiv. Lidé jsou zde zabíje-

ni, protože překážejí (policisté), mají na sobě šaty (bezdomovci hned v úvodu), je to rychlejší a snadnější než jim zaplatit (prodavač) nebo se omylem připletli (přítečny hrdinky), jsou náhodou okolo (lidé v hospodě). Se zlem se tu vlastně vůbec nebojuje (jako v předchozích filmech), protože to vůbec nejde – a je to na rozdíl od *Vetřelce* velmi přesvědčivé. Jenom se prchá. Všechny akce hrdinů jsou vlastně boj na zdrženou, jak začneme postupně chápat. První skutečný střet, kdy už není kam utíkat, skončí smrtí hrdiny.

Nebyl jsem si jist, zda na mne v budoucnu zapůsobí *Terminátor* stejně mocně jako poprvé. Mezitím jsem viděl tisíc zmíněných napodobenin, říkal jsem si, zda dojem nebude smazán.

No, a nebyl. Napodruhé je film daleko lepší. Jeho ďábelská jednoduchost skrývá netušené hlubiny, kterým člověk teprve postupně dorůstá. Problém byl pouze v tom, že původně přišel pro mne trochu brzy.

Terminátor je křížovatkový film, mnohem komplexnější než cokoli z předchozích. Zcela jasně z nich vychází, ale rozhodně je tu nejenom více a jiných vzorů, ale i více důsledků.

Nejprve tedy, v čem je stejný jako *Vetřelec* a *Věc*. Především je to opět bubák, který někoho pronásleduje. Nepochopitelný, nezvládnutelný, zákeřný a beznadějně vzbuzující. Příšernost je ojedinelá a výjimečná dodnes.

Hlavní dvojhrdinové – on a ona, jak se sluší – také nemohou překvapit, protože mají tisíc předobrazů. Heroický zápas s Bubákem opět v novém balení.

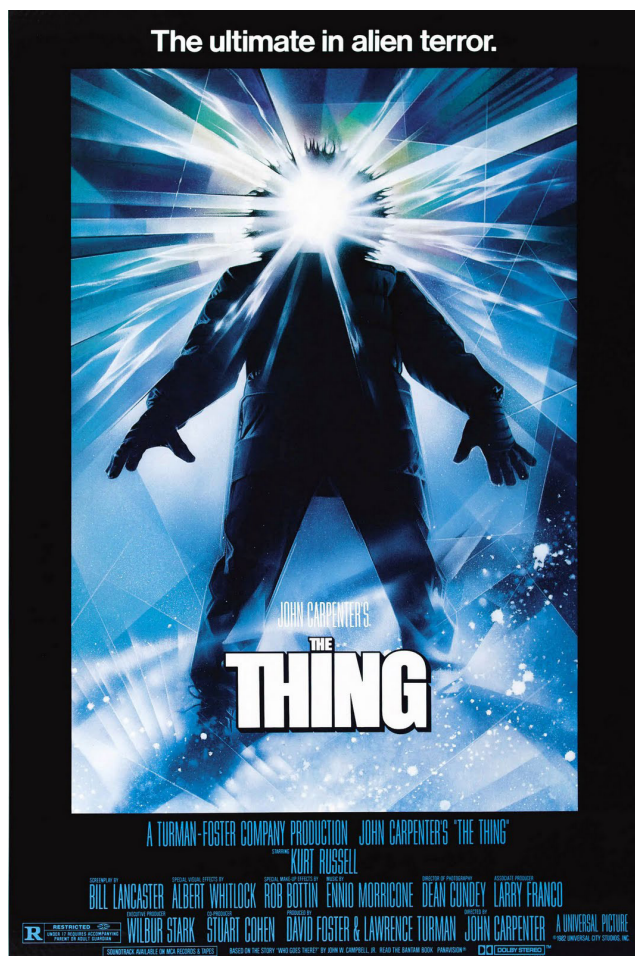
Je tu opět problematizována jistota lidského těla. Terminátor je android, vypadá jako člověk, ale není jím, jak je nám stále jasněji dáváno na vědomí. Tedy úděsnost, která není patrná na první pohled, ale postupně se proklubává. Autoři správně pochopili, že nic hnusnějšího než *Vetřelec* už stejně nejde vytvořit – jejich bubák má tedy lidský vzhled (i když uznávám, že máloco vypadá tak příšerně jako Arnold Schwarzenegger).

A nyní ty odlišnosti.

Terminátor je mnohdy označován jako akční film. Zdrcující většina těchto věcí byla natočena po Terminátorovi. Na druhé straně už pradávno předtím existovaly nekonečné honičky, svalovci na motorkách s tmavými brýlemi, velkorážní střelné zbraně a jistě i kamion.

Nelze ovšem přehlédnout velmi podstatný detail – je to akční film naruby, hlavní superman je totiž zlý. Videohra, kde je vaším cílem někoho zabít za každou cenu – přičemž to není zlý padouch a bubák, ale bezbranná slečna. Je tu tedy opět něco zvrhlého, až satanského. Máme totiž možnost vžít se do obou – do pronásledované i do pronásledovatele (znamenité záběry okem robota). První možnost je přirozená, druhá přinejmenším neobvyklá. Nevzpomínám si, že by nám bylo dovoleno hledět očima *Věci* nebo *Vetřelce*. Tato myšlenka je tak náročná a speciální, že nevím, zda ji některý z plejády napodobitelů zopakoval. Akční hrdina je notoricky hodný, ať *RoboCop* nebo *Univerzální voják* nebo konečně i *Terminátor II*.

To, aby byl Terminátor skutečně akčním hrdinou, umožňuje jeho daleko lidštější pova-



ha. Není to jen jakási hmota nebo podivný pseudohmyz. Je to bytost, která má úmysly a záměr. Není to tedy zvíře, které nás sežere jaksi ze své metafyzické podstaty (žralok) neboli rekvizita, ale postava – člověk, který nás zabije, tedy vrah.

Film tedy navazuje také na zcela obyčejné a klasické kriminální téma, film o Vrahovi a Oběti. Zde se podařil další archetyp, motiv Pronásledovatele, Honiče. Každý zná ten odporný sen, kdy vás někdo nebo něco pronásleduje, vytrvale, úporně a vražedně. Kdy vám ztuhne tělo, nohy neposlouchají, přestože víte, že byste měli prchat tryskem, nedaří se to. Je to černá beznaděj, kdy se každý úkryt ukáže být nedostatečný, každá lest jenom dočasná a každé bezpečí iluzorní. Poměr sil je totiž předem jasný – Honič je nezníčitelný, nepřemožitelný a nelze ho nijak odvrátit.

Zde se nabízí slavné krimifilmy *Čekej do tmy*, kde slepá dívka zápasí s bandou zločinců, nebo ještě přesněji *Svědék* na zabití, který se Terminátorovi dost podobal. Pronásledování tvořilo většinu filmu – zbytek byl nepodstatný. I v Terminátorovi je obětí zcela obyčejná servírka z baru, o kterou se skutečně právem bojíme. Není ani specialistka na roboty, na kybernetiku, na nic. Když byli obětí kosmonauti nebo polárníci, lze od nich spíše očekávat, že si s podivnou situací poradí, neb na to byli školeni. Connorová je ovšem jako vy nebo já a nebezpečí rozhodně nevyhledala. Ono ovšem velmi nekompromisně vyhledalo ji.

I v tomto oboru je *Terminátor* naprosto vrcholný, korunovaný velmi mimořádným závě-

rem. *Doubletwist*, závěr, který je u hororů skoro povinný (ostatně i *Vetřelec*), je tu dotažen ad absurdum, způsobem opět velmi novátorským.

Takže hlavní zvláštnost Terminátora je, že je trojjediný – akční hrdina (byť záporný), psychopatický vrah (nebezpečí důvěrně známé a pochopitelné) a konečně nepochopitelný bubák, jako *Vetřelec* (příšerné nebezpečí mimo lidské chápání). Všechny tři složky – a všechny vzory – jsou důvěrně známé. Všechno už tu bylo. Ale nikdy to tu nebylo dohromady.

A tím se ovšem vzory ještě nevyčerpávají.

Pokud byla řeč o kamionu, právem nás napadne pravzor všech nákladáků – staříčkový Spielbergův *Duel*, film báječně jednoduchý a syrový, ve kterém se skoro nemluví, protože není o čem. V *Duelu* hlavní hrdina pronese jedinou několikavětou úvahu o tom, že stačí jen pár okamžiků, aby se člověk z běžného světa ocitl v něčem úděsném, mimo civilizaci a bezpečí. Aby tento efekt nastal, musí být napřed normální realita – teprve pak se může zvrhnout. To je rozměr, který *Vetřelec* a *Věc* jenom naznačují – prostředí rakety a Antarktidy je přece jenom trochu exotické.

Ale *Terminátor* je přesně a zejména o tom a troufám si říci, že i v tomto oboru dosahuje absolutního vrcholu. Zpočátku to začne složkou detektivky, důvěrně známou. A potom se dějí věci stále podivnější. Končí to naprostým šílenstvím a noční můrou – surrealistický Terminátor-stroj rozhodně není z našeho světa, ale ze světa *Vetřelců* a *Věcí*.

Aby tato kafkovská proměna byla k uvěření, musí být realita daleko reálnější než v předchozích filmech. A tak se Terminátor odehrává v normálním městě, v současnosti, mezi námi. Vypadá (ale jen vypadá, jak jsme postupně přesvědčováni) jako svalovec na motorce. Oběti nepožírá a neleptá, ale velmi účelně střílí. Ubylo příšerných scén, rozpadlých a roztrha-

ných lidí, ale přibýlo důvěryhodnosti a realističnosti zmíněnému cynismu a zlověstného klidu.

Také v záběrech otrhaných obyvatel v podzemních krytech je jistý nový druh hrůzy, připomínající bohužel velmi známé záběry televizních novin, pochmurnou realitu *Schindlerova seznamu* nebo *The Day After*.

U *Terminátora* končí ten zbytek iluze – není to Někde Daleko, ale Dnes a Tady. Vykojení



světa může potkat i vás, sděluje film. Jednou si vás někdo najde v seznamu, jen tak, bez důvodu a začne vás pronásledovat až do strašlivého konce. Jako v *Duelu*. Takové věci se totiž stávají.

Už jsem naznačil, že *Terminátora* hodnotím ze všech těch šíleností nejvýš. Přes ty pitomé hromady lebek na začátku a jiné nepovedenosti. Film se vrací z bláznivého vesmíru zpět do reality, balancuje na hraně běžného a úplně šíleného, je tedy uprostřed toho nejhlavnějšího a nejvíce fascinujícího tématu umění dneška.

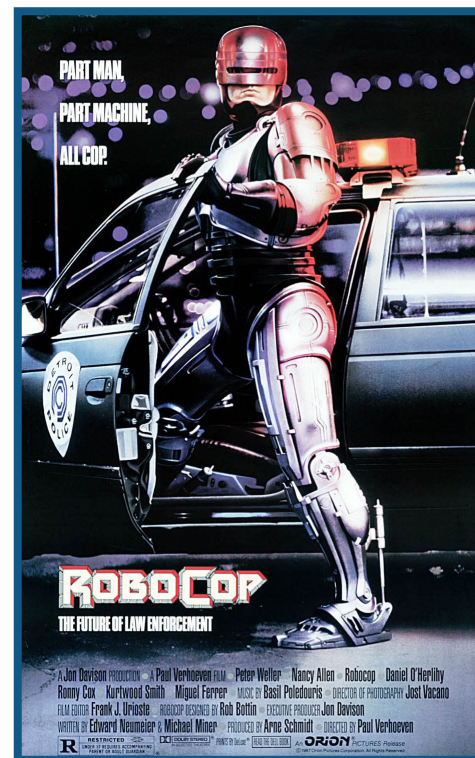
V.

Cyberpunk je ještě zběsilejší variantou postmoderny než *Batman* a *Twin Peaks*. Chybí jim postmoderní hravost a ironie. Nehrají si – jsou strašně pochmurné. Jejich žánr je mnohem jasněji ohraničen a témata nelze opakovat do nekonečna. Ostatně, už asi mluvím o tom, co je jasné – devadesátá léta jsou za polovinou a nedala nám nic srovnatelného se zmíněnými vzory. Čím je dílo lepší a zajímavější, tím méně ho lze s klidem označit za cyberpunk. Klasický vzor *Vetřelce* se svými šerosvity, kapající krví, slizem a s comicsovými svalovci je v krizi. Akční schémata a biologické ohavnosti se vypotřebovaly. Stačí vyjmenovat filmy *Total Recall*, *RoboCop* a také i *Vodní svět*. Nevěřím, že mezi těmi neviděnými se skrývá hledaný skvost. Armáda slavných cyberpunkových režisérů osmdesátých let – Cameron, Cronenberg, Carpenter, abych jmenoval jenom ty od C – zřejmě marně a zoufale hledá novou bombu tohoto typu.

Karel Čapek kdysi tvrdil, že dábelské je vždy nutně komplikovanější, ale méně pevné a trvalé než přirozené. Zdá se, že to funguje například ohledně sexuální revoluce, která k nám vtrhla během revoluce sametové. Napřed byli všichni fascinováni a rozzlobeni záplavou časopisů po ulicích. Dnes to nikoho nezajímá. Pocity veřejnosti jsou nyní naprostý nezájem a nuda. Když si to někdo chce koupit, tak si to prostě koupí. No a co?

Princip odkrytí tabu je nelítostný. To platí i pro tabu jistot moderního věku, která nám cyberpunk rozbouřoval. Například – že naše tělo je definitivní. Že náš prostor je definitivní. Že naše technika všechno dokáže a že všechno víme. Že kybernetický svět bude naším věrným sluhou.

Bourání tabu napřed fascinuje, vyvolává posedlost, nadšení, provinění, odmítání. Pak je vrchol bourání dogmatu. A nakonec přijde nuda. Vtip je v tom, že virtuální realita a kyborgové už jsou vlastně zde a přestávají nás děsit. Bourané tabu zevšednělo. Je provždy odkryto a vzor už nefunguje. To je hlavní výsledek celého hnutí. Tělo už není obraz boží, nýbrž si s ním lze dělat zajímavé experimenty. Lze ho také dočas-



ně nebo trvale opustit pomocí virtuálních udělatek. Lze ho rozmontovat a propojit s computery.

Obávám se proto, že cyberpunk je uzavřená kapitola, styl minulý a historický jako mnoho jiných forem. Stává se hrou, kde o nic nejde.

Tvrdím, že všechny okamžiky, kdy cyberpunk skutečně fascinoval a ohromil, buď souvisely s bouráním zmíněných tabu, což je už věc minulá, anebo s přesahem do příběhů, archetypů a uměleckých myšlenek mimo toto hnutí – a to jsou potom okamžiky věčné, kdy se dílo stane klasikou. Cyberpunk nám jich dal něko-

lik. Víc po něm nechtějme.

1996 – červen

VI.

Dnes bych to určitě napsal jinak; a rozebral bych i tu Mouchu nebo Neuromancera, opravdu zakladatelské věci. Ale asi je to jedno; pokud vás cyberpunk zaujal, některé mé tehdejší omyly si daleko zábavněji a užitečněji vyvrátíte sami.

Je také vhodné doplnit to, co se stalo po této úvaze. A bylo toho hodně.

Stran předpovědi konce cyberpunku jsem měl pravdu jen zčásti. Přišel totiž například *Matrix*, plný nových a pozoruhodných témat. Po výtvarné stránce se zbavil většiny těch šokujících oslzlých efektů a stal se zvláštní fetišistickou show, trochu ve stopách Burtonových Batmanů. A v době, kdy by už plno lidí cyberpunk odepsalo coby starožitnost, ve žhavé současnosti 2015, dorazil na scénu remake filmu *Mad Max*, kde to máme celé opět v plné slávě a v nejryzejším možném stylu. Pokud se ptáte, co je tam cyberpunkového, pak hledejte ten setrvale mašinózní kamioňácko motorkový styl, na kterém to celé běží. Pásy cudnosti a umělé železné ruce. A způsob vyprávění, ten zejména; minimum postav, málo rozmluv a všechno se někam řítí. Okázalá ryčná primitivnost, která skrývá překvapivé hlubiny. A to zdaleka není všechno; o podobný návrat se pokouší třeba Blomkamp a jeho filmy, *District 9*, *Elysium*. Cyberpunku možná ubylo, ale rozhodně není mrtvý.

Už výše napsané z roku 1996, kde hlavně kritizuji a nadávám, prozrazují mezi řádky mocné okouzlení a postupné podléhání. Tak přesně to bylo; cyberpunk mne štvál a urážel, ale zároveň fascinoval, a hlavně, naprosto nešel z hlavy. Rozžvaněné konverzační a „závažné“ sci-fi klasického stříhu – Vesmírná odysea – vedle něj vypadalo zoufale nedomrle a neškodně. Přistihl jsem se, že jsem ochoten prakticky nekonečněkrát fascinovaně zírat, jak Sarah Connorová

drtí Terminátora v lisu a odjíždí do nejasné budoucí bouřky, kdežto u nesmírně ctihodné Kubrickovy a Spielbergovy AI jsem znučeně odpadal. S *Vetřelci* jsem se postupně skamarádil. A Terminátor se stal postupně celoživotním uhranutím na způsob Pána prstenů; napsal jsem o něm kilometry textu, dva



články vydal a nescetněkrát ho zmínil coby příklad. Vedle Lovecrafta má na svědomí druhou moji čistou fanfiction v životě. V tom cyberpunkském období jsem to dokonce zkusil i vážněji; a vznikla Doktrína jediného dne.

A pak jsem nakonec pochopil, že zejména ta hypnotizující sevřená forma cyberpunkového vyprávění mi má co říci; že je využitelná v mnoha jiných světech. Není důležité o tom mluvit; důležité je to udělat. Není třeba verneovská přednáška, když to prostě vidíte celé v akci. Hrdina, který jedná, bojuje se situací, očesaný na kost; nic kromě situace a hrdiny už na scéně pomalu nezbývá. Takto se dá psát i fantasy. Takto se dá psát i historická fikce. Ano; takto se dá dokonce dojít od těžkých meyrinkovských mystických šerosvitů rovnou do 21. století, a to beze ztráty obsahu.

Cyberpunk není jediná forma novodobějšího pokračování sci-fi klasického věku. Je ale asi nejvýraznější, nejhluchší, nejdrzejší, nejhůře přehlédnutelná. Často přistihnu mladší jedince, že pokud se řekne sci-fi, myslí automaticky na cyberpunk a jeho odvozeniny, ne na Arthura Clarka. A co se týče jeho kolegy Asimova, jeho odkaz žije dnes asi nejvýrazněji ve filmu *Já, Robot* (2004), který je ovšem rovněž beznadějně cyberpunkový ve všem, na co si vzpomenete. Pokud chcete vidět, jak opravdu psal a myslel klasik zlatého věku Asimov bez cyberpunkských vlivů, pusťte si vedle toho film *Bicentennial man* (1999), natočený téměř pietně přesně podle vstupní povídky z knihy *Já, robot*.

Rozdíl nemůže být názornější.

napsal Filip „MarkyParky“ Dvořák Teorie

VYHODNOCOVÁNÍ V RPG

„Mrkvič prochází opuštěnou budovu,“ popisuje vypravěč Petr hráči Markovi, v jaké situaci ve hře se nachází jeho postava, „až dorazí do kanceláře ředitele.“

Marek letmým pohledem zkontroloval čísla v Mrkvičově deníku a odvětlí: „Moje postava se pokusí najít hledané tajné dokumenty.“

„Dobrá, hod'si na Hledání,“ vyzve Marka Petr.

Zachřestí kostky a Markovi padne úspěch. Petr pokračuje v popisu: „Úspěšně jsi prohledal místnost. Ve stole jsi našel starý diktafon, nějakou smlouvu a na stole leží fotografie jakési tmavovlasé ženy.“

„Hm, ale já myslel, že si hážu na nalezení těch tajných dokumentů,“ zamručí si nespokojeně Marek pod fousy a tázavě se podívá na Petra.



Neshody mezi hráči na téma, co je vlastně výsledkem vyhodnocení, jsou s RPG hraním spojeny snad odnepaměti. Potřeba tyto neshody odstranit historicky vedla k vymezení dvou pojmů, které měly původně vnést trochu světla do této problematiky. Task a Conflict Resolution – dva termíny, o kterých byly popsány celé stránky textů, dva herní styly, které byly rozebírány napříč internetovými fóry po celém světě tak důkladně, že když se dneska zeptáte tří lidí na jejich význam, dostanete čtyři různé odpovědi.

Nyní začínáte číst první ze seriálu pěti článků, které jsou a zároveň nejsou pojednáním o Task a Conflict Resolution. Jsou jím, protože se velmi úzce dotýkají problematiky, kterou v diskusích o Task a Conflict Resolution většinou najdete. Nejsou jím, neboť namísto stoprocentního rozboru již stokrát rozebraného, tyto termíny odloží stranou a pokusí se vám nabídnout pohled na vyhodnocování v RPG jako na skládačku různých dílků, které dohromady tvoří obraz celé hry a jejichž obměnou můžete od hry dostat přesně to, co očekáváte. Pokud zvolíte nějakou konkrétní hru či herní systém, některé z níže uvedených voleb už za vás autoři hry provedli – a pokud vám v takovém případě vybraný dílek nesedí do vaší skládačky, většinou nezbyde než sáhnout po jiném herním systému. U jiných dílků však autoři hry často ponechávají volbu na hráčích – a byla by škoda této možnosti nevyužít a neposunout tak hru co nejblíže vašemu preferovanému hernímu stylu.

Články se postupně budou věnovat pěti dílkům této skládačky:

- Co vyhodnocujeme? – Činnost, záměr a zoom vyhodnocení
- Proč vyhodnocujeme? – Hra, drama nebo simulace světa
- Co s výsledkem? – Interpretační pravomoc
- Uzavřená, otevřená hra a pravomoc manipulovat s jinými postavami
- Jak vyhodnocujeme? – Postupné či souhrnné vyhodnocování

Dílek první – Činnost nebo záměr?

Hraní RPG se většinou točí kolem povídání si o tom, co provádějí hráčské i cizí postavy. Popis jejich činností dává hráčům společnou představu o tom, co se v příběhu odehrává. Hráči i vypravěč se zároveň při hře snaží naplnit určité záměry. Může se jednat jak o záměry samotných postav, tak o záměry hráčů či vypravěče např. na dalším směřování příběhu či ztvárnění určitých situací. Konkrétní motivaci k vyhodnocování i k záměrům se budeme věnovat v příštím dílku tohoto seriálu, nyní si vystačíme s tím, že od sebe oddělíme právě termíny *činnost* a *záměr*. Pokud je budeme v následujícím textu používat, pak v tomto významu:

- Činnost je vždy svázána s postavou, jedná se o popis toho, co postava provádí v příběhu.

Skáču přes propast, páčím dveře od trezoru, udeřím skřeta, jedu rychle na koni.

- *Záměr* je cíl, kterého se *hráč nebo postava* snaží dosáhnout, o jehož naplnění usiluje. Přeskočím propast na druhou stranu, získám tajné dokumenty, omráčím skřeta, vyhraju dostih.

Jednotlivé hry a herní systémy se liší v tom, jakým způsobem umožňují hráčům se záměry a akcemi pracovat. Většina her se však ve větší či menší míře přiklání k jednomu z těchto dvou základních principů:

Vyhodnocení úspěšnosti činnosti:

- Hráči při hraní mechanicky pracují pouze s činnostmi. Své záměry buďto nehlásí vůbec, nebo je oznamují bez vlivu na mechanické vyhodnocení.
- Při vyhodnocení je výstupem z herní mechaniky zpravidla kvalita či úspěšnost provedení činnosti – jak daleko jsem doskočil, zda jsem trezor otevřel či kolik času mě to stálo, jak silně jsem skřeta udeřil, jak rychle jedu na mém koni. O tom, zda se záměr podařilo nebo nepodařilo naplnit, se rozhodne až srovnáním dosaženého výsledku s požadovaným.
- Posloupnost vyhodnocení tedy je: Nahlášení činnosti > mechanické vyhodnocení > interpretace výsledku v příběhu > případné určení, zda byl záměr naplněn.

Vyhodnocení naplnění záměru:

- Hráči při hraní vyhodnocují, zda se jejich záměr naplnil či ne. Své záměry tedy buď-

to explicitně hlásí, nebo jsou implicitně obsaženy v hlášených činnostech.

- Výstupem z mechaniky vyhodnocení je zpravidla rozhodnutí o tom, zda se záměr naplnil, či ne – propast se podařilo přeskochit, získal jsem dokumenty, skřet byl omráčen, v dostihu jsem zvítězil.
- Posloupnost vyhodnocení tedy je: Nahlášení záměru > mechanické vyhodnocení > určení, zda či jak moc byl záměr naplněn > interpretace výsledku v příběhu.
- Za povšimnutí stojí, že při vyhodnocování záměru nám výstup z herní mechaniky nutně neříká, jak úspěšná byla postava při provádění činnosti.

Rozdíl mezi těmito dvěma přístupy si nejlépe ukážeme na příkladu, ve kterém se Markova postava snaží utéct z domu, ze kterého mají na konci kola vyběhnout pronásledovatelé. Markův záměr je dostat se pronásledovatelům z dohledu.

Při použití **vyhodnocení úspěšnosti činnosti** si Marek hodí na svou dovednost „běh“ a poté, co známe výsledek vyhodnocení (např. vzdálenost, kterou uběhl), je zřejmé, jak daleko v příběhu Mrkvič doběhl.

- Pokud to situace v příběhu dovolí, může to znamenat i to, že např. ho již pronásledovatelé nemají v dohledu, protože uběhl dost daleko na to, aby zmizel za rohem. Markův záměr tedy mohl být naplněn, ale

poznáme to až po interpretaci a promítnutí výsledku do situace v příběhu.

Naopak při použití **vyhodnocení naplnění záměru** budeme už před hodem deklarovat záměr, který se snažíme naplnit – Marek tedy ohlásí, že Mrkvič má v úmyslu zmizet nepřítelům z dohledu. Výsledkem jeho hodu na dovednost „temné uličky“ bude rovnou určeno, nakolik se Markově postavě podařilo z dohledu zmizet.

- Pokud by to situace v příběhu nedovolovala (např. není poblíž žádný vhodný roh či místo, kde by se mohl schovat), Marek bude muset svůj záměr vyměnit za jiný (např. získám obstojný náskok).
- Výsledek hodu nám může a nemusí kvantifikovat, kolik metrů nakonec Markova postava uběhla a zda doběhla až za vzdálený roh nebo zda a jak dobře se někde skryla.



Při praktickém hraní mohou občas činnost i záměr splývat nebo je obtížné je odlišit. Např. popisuje-li hráč svou akci jako „sekám obludě hlavu“, v našem dělení to znamená, že jeho postava provádí činnost „úder na krk obludy“ a jejím záměrem je „oddělit hlavu obludy od těla“. Při hře ale samozřejmě takovéto rozborů provádět nechceme a je naopak žádoucí, aby hlášení byla jednodušší a hra odsýpala. Proto je dobré vědět, co vlastně ve hře vyhodnocujeme – zda činnosti nebo záměry. A podle toho si činnost nebo záměr domyslet, případně se zeptat, pokud něco není jasné či nesedí.

Občas se navíc může stát, že se záměr a činnost rozcházejí. Např. později v příběhu se Markova postava účastní dostihu a Marek by byl rád, aby v dostihu dojel těsně na druhém místě. Proč takový výsledek může Marek chtít, si rozebereme až v příštím dílku našeho seriálu. Prozatím předpokládejme, že tomu tak je.

Při **vyhodnocení naplnění záměru** je vše jednoduché – hráč deklaruje záměr „dojet těsně druhý“ a vyhodnocení nám prozradí, zda se to podařilo či ne, případně jak dobře či špatně.

Pokud používáme **vyhodnocení úspěšnosti činnosti**, může být na vyhodnocení pohlíženo dvěma způsoby:

- Výsledkem vyhodnocení může být, jak rychle postava na koni jede. Hráč se pak snaží v dostihu hrát tak, aby požadovaný výsledek mechanicky dosáhl a jeho kůň

opravdu dojel jako druhý. Úskalím tohoto přístupu je, že úspěch postavy v prováděné činnosti může ve skutečnosti vést k tomu, že hráčův záměr nebude naplněn – Mrkvič pojede příliš rychle a vyhraje.

- Alternativou také je, že pokud Mrkvič jako postava opravdu chce dorazit do cíle těsně druhý, vyhodnocovaná činnost bude např. „ovládání koně“ a výsledkem z mechaniky nebude přímo ujetá vzdálenost, nýbrž kvalita toho, jak se Mrkvičovi daří držet koně na uzdě. Úskalím tohoto přístupu je, že předpokládá, že záměry hráče i jeho postavy jsou ve shodě. Pokud je záměrem Marka prohrát, protože se mu líbí takové zakončení scény, ale přitom chce popisovat rozčileného Mrkviče, jehož záměrem bylo zvítězit, jen těžko může popisovat, že se Mrkvič snažil držet koně na uzdě.

Čím častěji tedy ve své hře máte momenty, ve kterých se motivy či záměry hráčů a jejich postav rozcházejí, tím vhodnější je vybrat si takovou hru, která umožňuje *vyhodnocovat naplnění záměru*. Je to hlavně proto, že činnost, jak jsme si na začátku řekli, je velmi úzce svázána s postavou a záměry hráče se při *vyhodnocení úspěšnosti činnosti* nezohledňují. Zároveň je ale dobré si uvědomit, že čím silněji se tento jev projeví, tím více se vzdalujete své postavě a hra se z polohy „hraní rolí“ posouvá více do polohy „vyprávění příběhu“. Záleží na vás, zda vám tento posun vyhovuje či se mu naopak chcete vyhnout.

Zoom scény, délka kola či vyhodnocení, který je i není jedním z dílků...

Na závěr dnešního článku bych rád zmínil často diskutovaný jev, který může při rozhodování o tom, zda vyhodnocovat *úspěšnost činnosti* nebo *naplnění záměru* působit jako matoucí. Pokud zároveň se způsobem vyhodnocení budete měnit i zoom, s jakým nahlížíte na jednotlivá vyhodnocení, může se vám stát, že vám oba pojmy začnou splývat. Při oddálení pohledu na scénu se vám totiž může zdát, že to, co bylo ještě před chvílí naplněním záměru, se najednou stává pouze činností směřující k naplnění jiného záměru.

Příklad:

Ve scéně námořní bitvy hlásí hráč kapitána Nelsona, že povede své loď kolmo na příč řadou francouzského loďstva. Chtěl by tím získat ideální pozici k jejich ostřelování a zároveň minimalizovat možnost zásahu vlastních lodí.

- Pokud *vyhodnocujeme úspěšnost činnosti*, z hodů se dozvíme, jak dobrý byl kapitán Nelson ve svém manévru a zda se podařilo loď správně stočit. Pokud poté, co si výsledek převedeme do situace v příběhu, můžeme zjistit, do jakého postavení se Nelsonovy lodě dostaly. A jestliže opravdu protínají francouzské

loďstvo v kolmé linii, dojde k naplnění hráčova záměru, a to i tehdy, když nebyl vyřčen.

- Pokud *vyhodnocujeme naplnění záměru*, hod nám určí, zda kapitán Nelson opravdu dosáhl skvělého palebného postavení a pro Francouze je obtížné jeho loď zasáhnout.

Pro názornost si teď představme jinou hru, která používá velmi oddálený zoom. V takové hře je celá bitva u Trafalgaru pouhým jedním kolem probíhající Napoleonské války, může být rozbití francouzského loďstva pouhou činností se záměrem odradit Francouze od invaze na britské ostrovy. Opět ale můžeme v tomto konkrétním zoomu odlišit, zda budeme vyhodnocovat pouze úspěšnost činnosti nebo i naplnění záměru.

Proto je dobré, pokud se rozhodujete o tom, jaká pravidla zvolit či jakým způsobem hru vést tam, kde systém dává možnost volby, posuzovat obě možnosti na stejné scéně a stejně zvoleném zoomu. Jedině tak budete mít jistotu, že to, co pozorujete, je opravdu rozdíl mezi *vyhodnocováním úspěšnosti činnosti* a *vyhodnocováním naplnění záměru* a že váš pocit ze hry není zkreslen volbou zoomu.

Zároveň ale můžete tuto vlastnost využít i k tomu, abyste si přizpůsobili hru k obrazu svému právě s pomocí práce se zoomem. Při hraní

her, které používají *vyhodnocováním úspěšnosti činnosti*, občas hráči naráží na to, že hra se příliš drobí a oni mají pocit, že za své úspěchy nedostávají to, co očekávali, a vypravěč oddaluje jejich vítězství dalšími a dalšími vyhodnoceními. A nebo naopak hráči mají tendenci situaci si ulehčovat a za jeden hod by chtěli příliš a sami se tak mohou okrádat o zábavu, kterou jim Vypravěč na sezení připravil.

Příklad:

Vraťme se opět k Markovi a jeho postavě agenta Mrkviče, na samotný začátek jejich dobrodružství. Mrkvič se chce dostat do přísně střežené vily z úvodního textu. Marek s Petrem hrají hru, která vyhodnocuje úspěšnost činností. Marek hlásí Petrovi, že se jeho postava pokusí proniknout dovnitř. Petr chce po Markovi nejprve vyhodnotit, jak dobře se dokázal plížit ke zdi, přelézat ji, plížit se kolem stráže, šplhat do okna ve třetím patře a nakonec toto okno z venku otevřít. Marek by rád celou akci zvládl jedním vyhodnocením a nelíbí se mu, že za každým jeho úspěchem se objeví další překážka.

Obvyklou radou, kterou najdete v internetových diskusích, bývá přejít na *vyhodnocování naplnění záměru*. V následujícím odstavci si ukážeme, proč tato rada sice pomůže, ale přitom je nepřesná, a dokonce může být i zavádějící.

Kdyby se Marek s Petrem řídili touto radou, Marek by hned na začátku vyhodnocová-



ní hlásil záměr „Mrkvič se chce dostat dovnitř střežené vily“. Tím, že deklaruje takovýto záměr, provádí jako hráč hned dvě věci zároveň. Jednak si vymezuje, čeho chce za svůj případný úspěch dosáhnout. Ale zároveň s tím také nastavuje odlišný zoom vyhodnocení – deklaruje, že chce celé vniknutí do vily řešit jedním hodem. A toto je skutečná podstata problému, který ve hře nastal. Hráč i vypravěč měli odlišnou představu o tom, v jakém zoomu se scéna pronikání do vily bude odehrávat. Ve skutečnosti nám tedy *vyhodnocování naplnění záměru* pomohlo hlavně tím, že deklarace záměru umožnila oběma hráčům sjednotit si představu o tom, jaký zoom se ve scéně použije.

A proč je rada zavádějící? Protože Petr, který si celý průnik do vily připravoval jako důležitou část dobrodružství, může i s použitím *vyhodnocování naplnění záměru* Markovi říct, že nechce, aby se celá scéna přeskočila jedním hodem. A může trvat na tom, že se postupně

vyhodnotí úspěšnost naplnění jednotlivých dílčích záměrů, které nakonec budou: připlížit se nespátrán ke zdi, překonat ji, proplížit se nepozorován kolem stráže, vyšplhat do třetího patra a vniknout oknem do budovy.

To, že sáhnete po *vyhodnocování naplnění záměru*, vám tedy problém s přílišným drobením scény, odsouváním vašeho vítězství či naopak přeskakováním zajímavých částí hry nevyřeší, ale může vám to pomoci s identifikací toho, kde přesně to ve vaší hře skřípe. A pokud váš oblíbený systém používá *vyhodnocování úspěšnosti činnosti* a vám se stane něco podobného jako Petrovi s Markem, nemusíte ho hned opouštět.

Stačí se domluvit se svým vypravěčem, že vám zvolený zoom nevyhovuje, a pokud to systém umožní, odehrajte klidně celou scénu v zoomu vzdálenějším a přitom stále s *vyhodnocováním úspěšnosti činnosti*. Naopak pokud vám vyhovují kratší kola či chcete scéně dodat detail, nebojte se i u her používajících *vyhodnocování naplnění záměru* přiblížit zoom a hlásit jen dílčí záměry, které vás budou k tomu hlavnímu přibližovat po menších krocích.

To, zda pro vás bude snadné či obtížnější si zoom hry přizpůsobit, do velké míry záleží na tom, jakým způsobem hru autoři připravili. Např. pokud hra obsahuje dvě různé dovednosti

„šplh“ a „skrývání se ve stínech“, pak zjevně autoři zamýšleli hrát spíše při detailnějším zoomu – a jestliže budete v takové hře chtít vyhodnotit dlouhou akci, ve které postava použije obě tyto dovednosti, nevyhnete se nějakému kompromisu či zjednodušení. A naopak, volba příliš blízkého zoomu ve hře, která obsahuje jen obecnější popis postavy, jako „je dobrá ve zlodějských kejklích“, může vést ke zbytečnému opakování vyhodnocování téhož.

V příštím dílku seriálu o Vyhodnocování v RPG se podíváme na to, proč vlastně chceme vyhodnocovat a co od vyhodnocení mohou očekávat hráči nebo vypravěč.



napsal Ecthelion²

Doplnky a materiály

PRVNÍ ČETA, ROTA CHARLIE

Struktura fiktivní čety námořní pěchoty, kterou můžete použít ve svých hrách a příbězích z prostředí sci-fi / space opery.

V tomto článku jsem se pokusil nastínit strukturu bojové jednotky fiktivní námořní pěchoty, která by mohla fungovat v blízké budoucnosti (podobné například filmu Aliens), kdy lidstvo osídlilo cizí planety, začíná s jejich terraformací a dochází k válkám a bitvám na cizích planetách. Přesto se stále pohybujeme v rámci představitelného – přes všechny vynálezy a změny v budoucnosti je hlavní bojovou silou stále voják s puškou, který musí vybojovat bitvy. A od toho je tu námořní pěchota (které se tak říká, přestože už dávno nepůsobí na moři, ale mezi hvězdami), jež je nasazována k „vykopání těch zlých“ odkudkoli, kde se tito nacházejí. V článku je představena mechanizovaná četa složená ze tří střeleckých družstev, vybavená čtyřmi obrněnými transportéry, čtveřicí útočných a čtveřicí průzkumných dronů. Jednotku můžete prostě vzít a použít, pokud budete potřebovat, aby se někde nějaký vojenský oddíl objevil, ale nebudete ho chtít vymýšlet.

Zařazení oddílu:

1. četa, rota C (Charlie), 2. prapor 92. pluku („Pohraniční rváči“)

Velitel oddílu:

poručík J. Williams (výrazné rysy: *výkonný, pružně přemýšlející, sběratel metálů/ambiciózní*)

Velitel roty C:

kapitán E. Baldwine III. (výrazné rysy: *všechno podle příručky, přímo z důstojnické školy, nezkušený*)

Velitel pluku:

plukovník H.J. „Pirát“ Roberts (výrazné rysy: *agresivní, inspirující, nehledí na ztráty*)

I pouhá četa představuje na bojišti sílu, se kterou se musí počítat, a při správném nasazení dokáže způsobit opravdu hodně škody. Výhodami mechanizované pěchoty jsou především její vysoká mobilita a využívání kombinace skvěle vyzbrojených a vycvičených pěšáků a obrněných transportérů s těžkými zbraněmi. Četa má solidní palebnou sílu proti pěchotě a lehce pancéřovaným cílům (zbraně pěšáků, těžké kanony na transportérech a kulomety dronů), má ale také dostatek protitankových zbraní (za běžných okolností 14, v případě očekávání pancéřovaných cílů může střelec z každého týmu nést dodatečný protitankový raketomet a zvýšit počet zbraní na 20), aby dokázala zastavit útok obrně-



ných transportérů, tanků nebo mimozemských tvorů chráněných pancířem.

První četa může být nasazena buď v rámci celé roty Charlie, nebo také samostatně k plnění určených cílů. V případě, že nastane opravdu velký průšvih, pak velitelství sebere všechny dostupné jednotky, které jsou po ruce v dané oblasti. Pak by první četa bojovala po boku mužů z různých jednotek a pluků. Četa má k dispozici výsadkovou loď třídy X2, která dokáže přenést všechny její stroje a vojáky z oběžné dráhy na bojiště (případně mezi různými místy na planetě). Ve chvíli, kdy pronikne do atmosféry (nebo do blízkosti cílové oblasti), vypustí výsadkovou loď několik rojů malých dronů, které zamíří k nebezpečné oblasti jako první. Roje dronů zahltí protiletadlovou obranu a obrazovky obranných počítačů (mnohé navíc vysílají signály, vystřelují magneziové světlice, manévrují a na radaru je obtížné je odlišit od normálního

cíle), napadnou postavení protiletadlové obrany (část z nich je vybavena výbušnými hlavice-
mi a řízeným pádem mohou zničit nepřátelské
postavení) a provedou prvotní průzkum oblasti
(poskytnou pilotovi lodě a veliteli informace o
oblasti výsadku a místě přistání).

Výsadeková loď pak dosedne v bezpečné
oblasti v blízkosti cíle, ale mimo předpokláda-
nou palbu nepřítele. V co nejkratší možné době
vylodí všechny čtyři transportéry s naloženými
družstvy a pak zase vzlétne, aby se stáhla mimo
nebezpečnou oblast, připravena četu opět vy-
zvednout, až bude zapotřebí.

Struktura čety

Součástí čety je jeden důstojník, virtuální inteli-
gence a 46 vojáků rozdělených do tří sekcí – ve-
litelství čety, samotná střelecká družstva a obr-
něné transportéry.

Velitelství čety

Sestává se z velitele čety, seržanta čety, virtu-
ální inteligence ORCA, medika čety a dvojice
granátníků.

Velitel čety: poručík J. Williams, výrazné
rasy: *výkonný, pružný, sběratel metálů / ambici-
ózní* – Velitel s hodností poručíka je zodpovědný
za četu a její činnost v boji i mimo něj. S pomo-
cí virtuální inteligence má na velícím stanoviš-
ti k dispozici satelitní mapy, záběry z dronů a
přenosy z kamer, které vojáci nesou na přil-
bách, může se tak snadno orientovat v situaci
na bojišti.



Seržant čety: štábní seržant MacMur-
doch, výrazné rysy: *křestní jméno „Seržant“,
veterán tuctů bitev, nebere si servítky* – Seržant
čety je druhým v řetězci velení, asistuje a radí
veliteli a v případě nepřítomnosti nebo úmrtí
velitele přebírá velení čety. V případě, že četa
vystoupí z transportérů, často vede muže přímo
v boji, zatímco poručík zůstává na velitelském
stanovišti (v případě, že naopak poručík vede
vojáky přímo, zůstává na velitelském stanovišti,
aby velel transportérům).

Virtuální inteligence ORCA – ORCA je pro-
gram, který slouží veliteli jako pomocník a ko-
munikační operátor. Nejde o umělou inteligenci

v pravém slova smyslu (ORCA si neuvědomuje
sama sebe, jakkoli mnozí velitelé přísahají, že
jejich ORCA si vytvořila charakter), ale o sousta-
vu programů, které jsou spojeny tak, aby vytvá-
řely jediný nástroj. Má sloužit k rychlému vyhod-
nocování rizik, informování velitele o změnách
situace na bojišti, vykonávání rutinních úkolů,
předávání rozkazů velení, kontrole zdravotního
stavu všech vojáků a okolního prostředí (teplo-
ta, radiace, kyslík), hlídání zásob munice, paliva
a energie, zjišťování informací o situaci v okol-
ních sektorech a spravování komunikace, aby
místo řešení těchto věcí poskytla veliteli prostor
k řešení problémů, které před ním stojí v bitvě.
V případě vysednutí z transportérů může velitel
čety s virtuální inteligencí dál komunikovat a in-
teragovat skrze osobní počítač na paži a komu-
nikační kanál určený pouze k tomuto účelu.

Medik čety – Medik čety má na staros-
ti stabilizaci mužů, kteří byli zraněni v boji, do
doby, než je možné je evakuovat do zázemí.
Není to doktor a nemá vzdělání ani schopnos-
ti, aby prováděl složité operace (jeho úkolem
je udržet vojáky naživu, než se dostanou do
zázemí), ale v případě, že je četa osamocena,
musí často provádět základní válečnou chirur-
gii. V případě, že je to možné, vytvoří na bojišti
centrální obvazíště, kam jsou odnášeni zranění
z bitevní čáry, a s pomocí mediků jednotlivých
družstev se je snaží udržet při životě.

Dvojice granátníků – Jsou vybaveni těž-
kým mechanickým exoskeletem, díky kterému
mohou nést najednou kulomet a protitankovou
zbraň, stejně jako náhradní munici pro zbytek

týmu. V případě, že obleku dojde energie, granátníci ho odhodí a fungují dál bez něj (vezmou si pak jen jednu z podpurných zbraní). Oba slouží jako doprovod velitele čety (případně seržanta) a mají za úkol udržet ho naživu a dát mu příležitost pro řízení bitvy.

3 střelecká družstva

Každé ze tří střeleckých družstev je tvořeno velitelem družstva, medikem a osmi dalšími vojáky. Ti jsou rozděleni do dvou čtyřčlenných *taktických týmů*, složených vždy z velitele týmu, střelce, granátníka a ostrostřelce (každý taktický tým se dále dělí na dvě dvojice, které se vzájemně kryjí a postupují společně).

Velitel družstva: seržanti A. Woznieccki (výrazný rys: *horkokrevý a zbrklý*), J. Orosco (výrazný rys: *pocuchané nervy*) a W. Lacey (výrazný rys: *jeho muži ho budou následovat až do pekla a zpátky*) – Dle rozkazů velitele čety velí družstvu. Vydává rozkazy desátníkům, kteří vedou oba taktické týmy, ze kterých se družstvo skládá.



Medik družstva – Za normálních okolností funguje jako střelec, kdy kryje velitele družstva. V případě, že je některý ze spolubojovníků zraněn, dokáže rychle aplikovat základní první pomoc a krytý velitelem (nebo pověřeným vojákem, případně dvojicí) pak zajistit evakuaci zraněného za bitevní čáru.

Taktický tým

- **Velitel týmu** – Má hodnost desátníka a vede taktický tým podle rozkazů nadřízeného seržanta.
- **Střelec** – Zpravidla nejméně zkušený člen týmu (služebně nejmladší). Kryje velitele týmu, který na něj dává pozor, a slouží týmu zároveň jako průzkumník. V případě, že se očekává odpor pancéřovaných cílů, bere si z transportéru na misi ještě záložní protitankový raketomet.
- **Granátník** – Je vybaven těžkým mechanickým exoskeletem, díky kterému může nést najednou kulomet a protitankovou zbraň, stejně jako náhradní munici pro zbytek týmu. V případě, že obleku dojde energie, granátník ho odhodí a funguje dál bez něj (vezme si pak jen jednu z podpurných zbraní). Funguje také jako zástupce velitele týmu a vedoucí druhé dvojice.
- **Ostrostřelec** – Má k dispozici dalekonosnou pušku s přesnou optikou, se kterou může vyřadit na delší vzdálenosti cíle vysoké bojové hodnoty, jako nepřátelské velitele, kulometníky, odstřelovače a vojáky s protitankovými zbraněmi.

Technika

4 obrněné transportéry Avenger MCV (*Goblin, Dreadnought, Medusa a Lucky*)

Četa je vyzbrojena 4 obrněnými transportéry Avenger, které poskytují rychlou operační mobilitu pěchotním družstvům, aby se mohla přesunout na kritická místa bojiště, chráněna před pěchotní palbou. Tři transportéry jsou určeny pro střelecká družstva, jeden slouží jako mobilní velicí stanoviště pro velitelství čety (je vybaven dodatečnou komunikační technikou, která umožňuje spojení s velením). Ve chvíli, kdy se vozidlem přesouvá družstvo, je velitel družstva zároveň velitelem vozidla a vydává rozkazy jeho posádce (v případě velícího transportéru je velitelem vozidla seržant čety). Vozidlo dále veze zásoby munice, kyslíku, dodatečných zbraní pro celé družstvo (dodatečné protitankové raketometry pro pěšáky a obranné automatické kulometry, které je možné využít pro obranu a které je možné napojit na virtuální inteligenci ORCA) a slouží jako úkryt před nepříznivými podmínkami na planetách s nedýchatelnou nebo nepřátelskou atmosférou.

Obrněné transportéry Avenger jsou navrženy tak, aby dokázaly operovat na většině známých světů (včetně světů s nízkou gravitací, nedýchatelnou atmosférou a velkým atmosférickým tlakem) a byly strategicky mobilní (schopné se rychle přepravovat na dlouhé vzdálenosti). Jako takové mají nižší pancéřovou ochranu než standardní vojenské transportéry Chimera, ale mají mnohem menší logistické ná-

roky. Navzdory tomu se již několikrát prokázalo, že vozidla Avenger dokážou s podporou pěchoty vyzbrojené protitankovými zbraněmi vzdorovat i nepřátelským tankům a těžkým obrněným transportérům.

Každý transportér má posádku tří mužů, z toho dva se starají o řízení a provoz vozidla – řidič a velitel vozidla. Posádka transportéru zodpovídá za přesun příslušného družstva na určené místo, přičemž velitel využívá obrannou výzbroj vozidla (automatický kanon velké ráže) k podpoře pěchoty, ničení nepancéřovaných vozidel a pěchoty nepřítelů. Transportér má také protitankové naváděné rakety, kterými může napadnout tanky a pancéřované cíle.

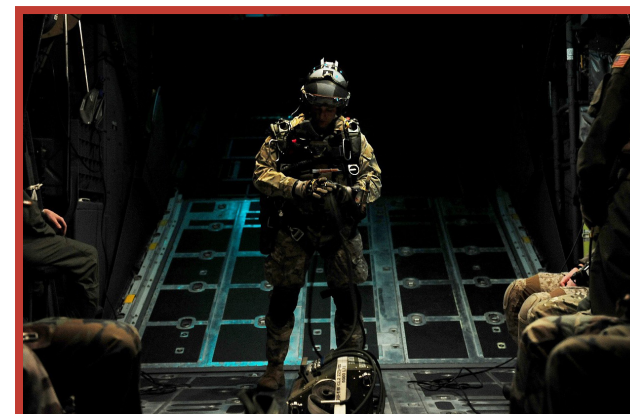
Posledním členem posádky transportéru je operátor dronu. Ten na svém stanovišti (počítačová konzole za řidičem a velitelem vozidla) řídí dron, který se za normálních okolností veze na střeše transportéru. V případě ohrožení jej vyšle do vzduchu, kde poskytuje veliteli informace o okolním bojišti. Sami operátoři jsou sice vyzbrojeni osobními zbraněmi, ale za normálních okolností zůstávají ve velitelském transportéru u svých terminálů a do boje zasahují pouze prostřednictvím svých strojů. Každý operátor má k dispozici malý průzkumný dron (drobných rozměrů, který slouží k průzkumu bojiště a může být v případě potřeby přímo řízen systémem ORCA) a větší útočný dron vyzbrojený kulometem a dvojicí neřízených raket. Ty pak poskytují přímou palebnou podporu každému z družstev (každý jednomu) a mohou rychle zasáhnout v případě nenadálého průlomu.

Příklady misí

- Zajištění orbitální stanice / těžební základny / terraformační stanice / kolonie, která se odmlčela. Četa je považována za dostatečnou sílu, která by měla zjistit situaci na místě, vypořádat se s problémy (povstáním kolonistů, útokem nepřátel, pirátů, mimozemských organismů) a obnovit spojení.
- Obrana důležitého úseku linie – Četa může dostat za úkol udržet klíčové místo obrany. Pokud nepřítel prorazí, pak bude celá obrana ztracena a nepřátelé se dostanou do týlu ostatních jednotek. Četa tak musí vybudovat obranná postavení, položit miny a zátarasy (ale aby omezily možnosti jeho pohybu a navedly je do připravených palebných sektorů), rozmístit na kritická místa transportéry a protitankové zbraně a pak se zakopat a vyčkávat útoku nepřátelské přesily.
- Útok na nepřátelskou pozici – Četa mechanizované pěchoty je dostatečně vybavená, nejen aby se mohla bránit i proti útoku silnějších nepřátel, ale také aby dokázala zaútočit a prolomit nepřátelské linie. První četa může být stažena ze své bojové pozice a vyčleněna, aby se pokusila prorazit v kritickém úseku nepřátelských linií.
- Abordáž nepřátelské lodi s poškozenými motory – četa musí nechat své obrněné transportéry na vlastní lodi, obléknout

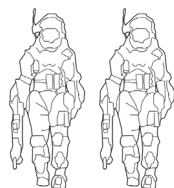
se do těžkých skafandrů a jako pěchota se propálit skrze průchody nebo oslabení pancířů do nepřátelské lodi. Bitva na palubě neznámé lodi a v úzkých chodbách, které dokáže několik mužů bránit proti přesile, bývá často zmatenou a zuřivou záležitostí, kde se bojuje na několika patrech a úrovních najednou, útočníci se snaží prorazit přes obranné pozice a zatlačit obránce zpět, zatímco obránci lákají útočníky do předem připravených obranných pozic a lécek. Nezřídka bitva skončí těžkými ztrátami na obou stranách.

- Průzkum neznámého místa (trosek mimozemské lodi uprostřed džungle, prastarého chrámu zapomenutého na nějakém měsíci, opuštěné základny, starého města, atp.), kde první četa má zajistit okolí a bezpečnost výzkumného týmu.... pro případ, že by existoval důvod, proč je zmíněné místo opuštěné; někdo je předběhl (a bylo třeba jej z místa nejprve vytlačit) nebo někdo dorazil až po nich, ale se stejným cílem.

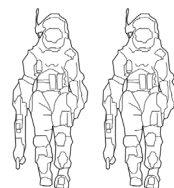


1. družstvo

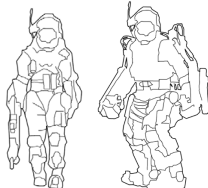
taktický tým A



A. Wozniaczki
velitel družstva



E. Bjorgová
velitel týmu

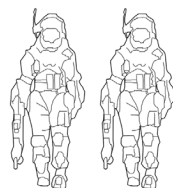


H. Jürgens
střelec

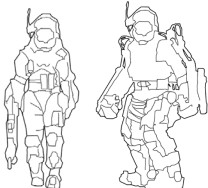


C. Singleton
ostrostrélec

taktický tým B



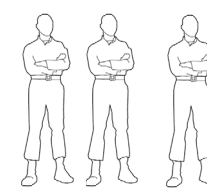
M. Choffardová
velitel týmu



H. van der Heide
ostrostrélec



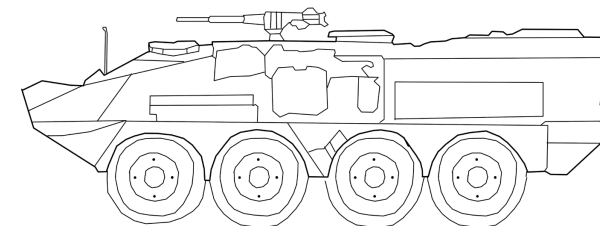
Tarralikitak
těžký střelec



S. Walkerová
velitel vozidla

T. Feng
fidič

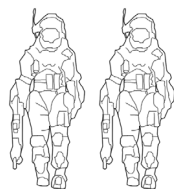
S. Salvatore
operátor dronu



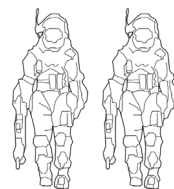
Goblin
Avenger MCV

2. družstvo

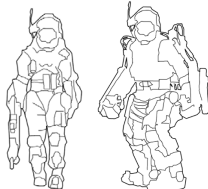
taktický tým A



J. Orosco
velitel družstva



W. Cooper
velitel týmu

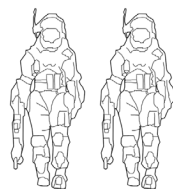


R. Ocantová
střelec

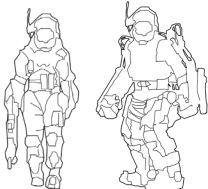


A. Krauszer
ostrostrélec

taktický tým B



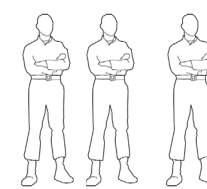
T. Loyola
velitel týmu



N. Kerstnerová
střelec



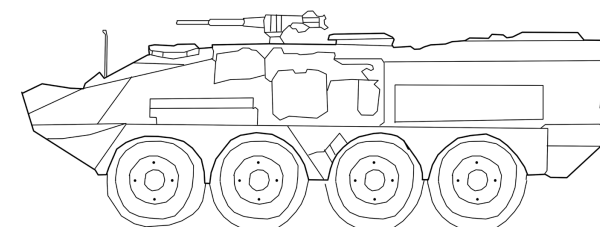
P. Dzaugilis
ostrostrélec



D. Cartagena
velitel vozidla

B. Wood
fidič

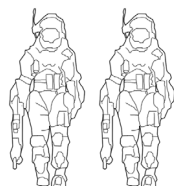
E.A.Hall
operátor dronu



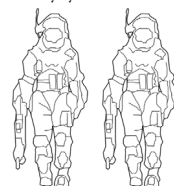
Dreadnought
Avenger MCV

3. družstvo

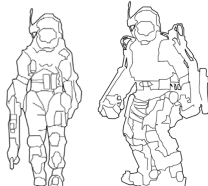
taktický tým A



W. Lacey
velitel družstva



J. Novak
velitel týmu

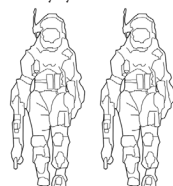


E. T. Mullen
střelec

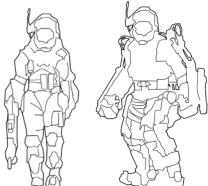


J. de la Garza
ostrostrélec

taktický tým B



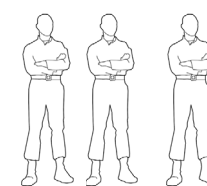
Z. Shapiro
velitel týmu



Z. Watihana
střelec



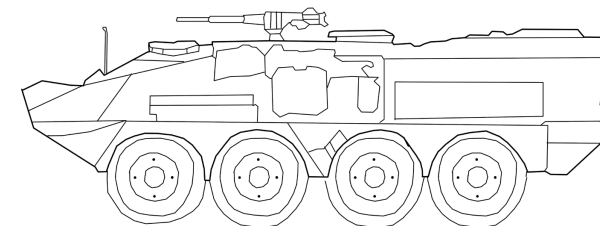
M. Linhová
ostrostrélec



B. Floyd
velitel vozidla

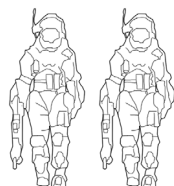
D. Fergus
fidič

J. Volna
operátor dronu

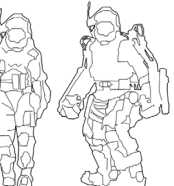


Medusa
Avenger MCV

velitelství čety



J. Williams
velitel čety



N. Gillies
medik čety



I. Voljova
těžký střelec



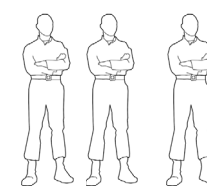
T. Gillies
velitel vozidla



N. Wynn
fidič



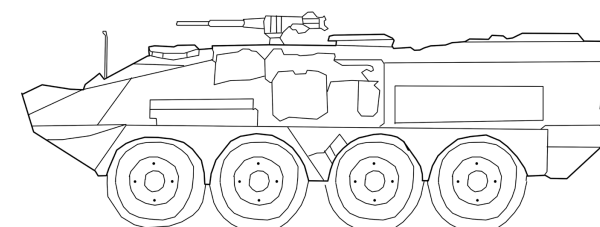
R. Blaise
operátor dronu



T. Gillies
velitel vozidla

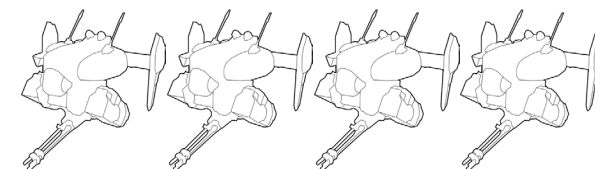
N. Wynn
fidič

R. Blaise
operátor dronu



Avenger MCV

bojové drony
AX-2-15
AX-102
AX-126
AX-127



napsal „Vallun“

Doplnky a materiály

PŘÍSTAVNÍ TABULKY

*Zavítala Vaše družinka na neznámé pobřeží, kde ani pán jeskyně neví, jaké městečko se může vyskytnout? Jste už delší dobu v přístavu a chcete trochu narušit klid? Nebo jen ozvláštnit pobyt u moře nějakou zajímavou tematickou figurkou? Pak můžete využít následující tabulky, stačí hodit k100 a podívat se, co se také může stát. Na závěr je přidána ještě tabulka pro hry z moderní doby a tabulka pro počasí na moři. K přípravě dobrodružství na mořském pobřeží lze využít též článek *Přístavní zápletky* z Drakkaru č. 42, případně obecnější informace o přístavech jako takových z článku *Přístavy a přístaviště* (Drakkar č. 41).*

Přístavy

- 1/76 Má to být malý místní přístav, tak proč místní tolik dřou na stavbě obrovského mola?
- 2/77 Malinkatý malebný rybářský přístav, kterému vévodí jediná klasická kónoba s výbornou rybí polévkou v nabídce. Tak proč se tu družinka cítí tak stísněně? (Třeba proto, že na klid a přátelské soustředství není vůbec zvyklá)
- 3/78 V kdysi blahobytném rybářském přístavu je všechno jinak, ryby už nikdo neloví, všichni se honí za Zlatým delfínem – a městečkem se šíří hlad.

- 4/79 Významný dopravní přístav je zablokovan ledovcem, který se náhle objevil v ústí zálivu.
- 5/80 Přístav má být vcelku rušný, ale v tomto je pusto, žádní lidé, žádné lodě. Jinak je vše na svém místě, oběd na plotně...
- 6/81 Přístavní bazén je okupován mládětem mořského hada, námořníci se jej bojí zabít ze strachu z pomsty jeho rodičů.
- 7/82 Malý, okrajový přístav, ale přesto v něm někteří lidé náhle zbohatli. Může to souviset s nárůstem prodeje drog v nedalekém městě?
- 8/83 Velký a rušný přístav začal náhle upadat. Čím si jen zasloužil přízeň zákazníků nedaleký konkurent?
- 9/84 Dva přístavy jsou si podobné jako dvojčata, každý na jedné straně zátoky. Který pak získá licenci královského poštovního přístavu?
- 10/85 Byl to vždy docela spokojeně vyhlížející ten druhý přístav vzadu, ale s novými cly není pro stříbrné medaile místo.
- 11/86 Tuctový přístav, převážně rybářský, ale obyvatelé se chovají až neskutečně agresivně, verbální konflikty neustávají a k ránu nikdo nemá daleko. Jejich agresivita jistě není přirozená.
- 12/87 Tuctový přístav, převážně rybářský, nyní ale špinavý, lodě neopravované a obyvatelstvo se jen plouží sem a tam. Na pár místech lze najít podivné kresby, snad znázorňující velké vlny.

- 13/88 Menší přístav, rybáři odmítají vyplout po sérii špatných znamení a místní hladově, napětí se dá krájet.
- 14/89 Někdo vykradl místní poštovní stanici; jestli se ztracené zásilky rychle nenajdou a nevrátí, tak fatálně utrpí pověst přístavu.
- 15/90 Přístavnímu městečku se začalo dobře dařit, hledá něco, cokoliv, jak si udržet přízeň štěstěny.
- 16/91 Dřevařský přístav, spousta slušně placené a fyzicky náročné práce a smrtelně vážní lidé kmeny jsou těžké a není s nimi lehká práce.
- 17/92 Rybářská osada je na pokraji hladomoru – kdosi nebo cosi plundruje místní loviště.
- 18/93 Kdysi rušný přístav připadl místnímu klášteru, nyní je uklizený, čistý, dobře opravený, ale žádné bordely, žádný alkohol a celkově přísný režim odráží námořníky.
- 19/94 Kdysi úspěšné přístavní městečko se propadá do bídy, rybáři nemohou nic ulovit, přepravci ztrácí zákazníky – a to všichni mají zbrusu nové magické pomůcky!
- 20/95 Ves jménem Sluneční přístav na půlnocní straně Bílých pahorků zní podivně, ale název je pravdivý – půlka vesnice leží pod povrchem, na břehu podzemního jezera.
- 21/96 Malý přístav na skalnatém pobřeží má jen jediný účel – zásobovat tři velké majáky v okolí; za každých okolností musí být majáky zásobeny jídlem, pitím a obrovským množstvím lampového oleje.

- 22/97 Tento přístav mohl být v klidu zapomenut všemi, kdyby se dosud stejně bezvýznamný hrad uprostřed zátoky nestal věznicí pro prominentní politické vězně. Od té doby je vše podřízeno potřebám hradu.
- 23/98 Velké přístavní město slouží momentálně jako shromaždiště válečné flotily, proto jej nesmí nikdo opustit.
- 24/99 Impola je pyšné a prosperující přístavní městečko, velká část jeho pýchy pramení z prastarého systému opevnění, které jejich přístav opatřilo řetězovou bránou. Vždy bezpečný přístav se tak stal vyhledávanou zastávkou mnoha obchodníků. Ovšem nedávno se ve věži, která řetězový systém ovládá, usídlili duchové či nějakí jiní pekelníci a řetězová brána je pod jejich kontrolou nebezpečím.
- 25/100 Taurnia je pyšné a prosperující přístavní městečko, velká část jeho pýchy pramení z prastarého systému opevnění, které jejich přístav opatřilo řetězovou bránou. Vždy bezpečný přístav se tak stal vyhledávanou zastávkou mnoha obchodníků. Jenže řetězová brána se nedávno rozbila, a pokud se to rozkřikne, tak je konec dobré pověsti i bezpečí.
- 26/51 Malý přístav u ne již tak malého městečka je přeplněn k prasknutí, ač místa na jeho zvětšení, stejně jako lidí a materiálu, je po ruce dost.
- 27/52 Přístav Kebork je slušným královským městem, jen jeho karanténní stanice je poněkud přeplněná. Jsou cizinci opravdu nemocní, nebo je za tím něco jiného?
- 28/53 Brestina je od zbytku země oddělena palisádou, chráněnou královskými vojáky. V přístavu se prý objevila zvlášť nebezpečná forma moru.
- 29/54 Nový tři sta stop vysoký maják u přístavu Trubeg je vítaným pomocníkem každého lodivoda, ale kromě námořníků vábí k přístavu i nájezdy mořských ďasovců, pár stop vysokých, ale o to agresivnějších obyvatel moří, a občas jim pomáhají i obávaní mořští trolové.
- 30/55 Ostronosé pobřeží není příjemné místo k životu, v horách jsou početné skřetí kmeny a ani místním nevádí častá ztroskotání lodí, proto tábor Červená 5, který má zbudovat maják na Větrném útesu, není nejbezpečnějším místem k životu.
- 31/56 Por Manzana, malinkatý přístav, zažívá nebývalý boom, neb se mezi námořníky stala velmi populární místní jablka bezpečného návratu. Problém je, že jabloně nemají dost plodů.
- 32/57 Malé rybářské městečko docela spokojeně prospívá, jen nikde není vidět žádná loď. Místní totiž mají dohodu s vůdcem místních kosatek – nebudou lovit na moři, za to jim kosatky naženou ryby do sítí u břehu.
- 33/58 V sítích místních rybářů uvízlo a zemřelo několik rybolidů – z rasy, která s člověkem přichází do styku minimálně, ale o to krvavější střety to jsou. Nikomu už se moc na další lov vyplouvat nechce.
- 34/59 Mangor, přístavní městečko, které se nikdy dlouho nezdrží na jednom místě. Je tvořeno prámy, loděmi, vory a podobnými věcmi a neustále se přesouvá podle toho, jak se mění delta řeky Nektary. Slouží k překládání zboží z vnitrozemí na námořní loď.
- 35/60 O osadě Oslit málokdo slyšel a ještě méně lidí se odsud kdy vrátilo, okolí je totiž zamořeno lidožravými tuleni. Nebo snad to platí i o samotné vesnici?
- 36/61 Městečko vypadá jako klasický antický přístav, má prostě všechno, jak má mít, až na to, že nemá moře. Dá hodně práce vypátrat, že obrovská sníženina, u níž stojí, se kdysi dala (a třeba ještě dá?) uměle zaplavit, neboť sloužila k pořádání námořních gladiátorských her.
- 37/62 Přístavní městečko je zoufalé – vilejší a šásně, které najdete v každém přístavu, se zde nějak rozmnožili a narostli. Jsou zhoubou pro každou loď, která tu kotví.
- 38/63 Věří se, že Západní ostrovy jsou nejzápadnější pevnina vůbec, dál už je jen širý oceán. Soumračný přístav je pak nejzápadnější výspa Západních ostrovů a zdejší nejen že vědí, že dál na západ jsou další země, ale taktéž vědí, že obrovská válečná flotila Pána Západu je na cestě.
- 39/64 Přístavní město poblíž ústí větší řeky bylo zničeno na dálku patrným ohnivým výbuchem. Nikdo neví, co se stalo, ale všichni se ptají, kdo disponuje takto ničivou zbraní a zda se bude útok opakovat.

- A uvěří družince někdo, že v moři jen explodoval nahromaděný metan?
- 40/65 Evantrop – ano, je to přístav, ale proč je ho většina na moři? Na pevnině jsou vlastně jen stáje a dílny na výrobu a opravu kočárů. Navíc obehnané vodním příkopem.
- 41/66 Pro přicházející družinku jde až o podivně klidné městečko. Dalo by se říci až mrtvě klidné. Výron nahromaděného CO zabil vše živé. Bude se to opakovat, nebo je na pár set let opět bezpečno?
- 42/67 V Dadamově postavili nedávno nové luxusní vnitřní molo, vypadá krásně, má obsloužit mnoho lodí najednou, a to rychle. Realita je ale taková, že z něj vypadávají prkna, trhají se provazy a několikrát zvětšovaná parta opravářů má stále plné ruce práce. Asi nebyl nejlepší nápad použít dřevo z lodí nedávno potopených v krvavé námořní bitvě.
- 43/68 Obyvatelé Milétu nejsou přímo nepřátelští, ale dávají jasně najevo, že cizinci nejsou příliš vítáni, vyřídít si svoje, zaplatit a pryč. Nechtějí totiž přijít o své tajemství – v okolních zátokách lze sbírat Afroditiinu pěnu, látku se silnými afrodisiakálními účinky.
- 44/69 Obyvatelé malého přístavu na odlehlém pobřeží trápí podivný kašel. Družinka jej však již někde slyšela, právě takhle přišel mor i na jižní pobřeží.
- 45/70 Městečko Vasjen je rozpolceno – lidi potřebuje jak přístav, tak doly. Obě strany

- sahají k leccakému triku, aby si zajistily pracovníky.
- 46/71 V Kelanzintu se dělají ty nejlepší plachty na světě. Jejich tajemství by chtěl znát každý, proto jsou místní více než podezřívaví.
- 47/72 Vatleros byl ještě nedávno významný přístav, zdejší doky dokázaly stvořit ty nejlepší válečné galeony v celém království, ale poté, co válka skončila, jsou již doky k nepotřebě.
- 48/73 Nikdo vlastně neví, jak to vzniklo, ale přístav Cintoris se stal pohřebišťem lodí, na nic dalšího tady skoro není místo.
- 49/74 Dan Siego byl nejprve obchodní přístav, pak se ale tok zboží obrátil jinam, loviště ryb se taky ukázala nestálá, tak se nakonec stal útočištěm zkrachovalců a ještě podezřelejších existencí.
- 50/75 Harbour of Ending Day je zvláštní přístav, malý, téměř bezvýznamný, vyjma výjimečných příležitostí jednou za několik let, kdy z něj vyplouvá loď, jež odváží krále nebo členy královské rodiny na jejich poslední cestě. Proto jsou budovy větší a vzcnější, než by odpovídalo ekonomice města, a vybudované z tmavého mramoru.

Lodě

- 1/76 Bachratá loď z hrubých fošen, nemá žádná okna, dveře ani odkryté paluby.

- 2/77 Válečná galéra, pamatující lepší dny, přiváží posádku tvořenou bojovým společenstvem žen, které hledá dobrodružství či záminku k potyčce s muži...
- 3/78 Připluje obyčejná místní bárka, ale podle ponoru naložená po okraj, posádka se tváří jakoby nic.
- 4/79 Malá, původně rybářská šalupa s jedním stěžněm, na ní se plaví sympatická rodinka, prý pro zábavu.
- 5/80 Velká loď hrubých tvarů, její trup je tvořen z podivné šedavé hmoty, která se nejvíce podobá cihlám. Je beton lodářským materiálem budoucnosti?
- 6/81 Královská galéra nepřátelského státu vlajkou žádá o právo vody – krátké zaktvení na méně než jeden den a doplnění zásob pitné vody.
- 7/82 Připluje školní plachetnice, která hledá rekruty, ale bere i příliš mladé chlapce nebo dívky (na prodej do otroctví)...
- 8/83 Připlouvá loď, vypadá to, že je tvořená z netesaného dřeva – celé větve jsou zakroucené do sebe a mezery mezi nimi vyplněné jakousi hmotou, plachty mají barvu listí. Druidská loď?
- 9/84 S prvními paprsky dne připluje omšelá plachetnice, jen co se vyváže tak se neděje vůbec nic, posádka leží na svých místech a nehýbe se, ožije až se soumrakem.
- 10/85 K přístavu se blíží velmi oprýskaná galeasa (starší již nepoužívaný typ lodí), chová se divně, asi proto, že na ní není posádka.

- 11/86 O tvarech této lodi lze říct, že jsou velmi klasické, byť škarohlíd by možná řekl zastaralé. Ovšem na dokonalém černém laku by nikdo nenašel smítko nebo šmouhu. Spolu s černými plachtami dodává lodi pohřební vzhled. K vylepšení dojmu neposlouží ani posádka s vážností funebráků, bodejť by, když slouží upířímu kapitánovi.
- 12/87 Lod' elegantně připlouvá, je vznešenost sama, posádka je zjevně vedena přísnou rukou, ale onoho schopného kapitána není nikde vidět, jen na kormové palubě se rozvaluje veliký šedomodrý kocour.
- 13/88 K přístavu se blíží ta nejpodivnější lod', plachty nemá, zato šíří oblak kouře smrdícího uhlím a navíc je celá z kovu. Trpasličí posádka se snaží dělat jakoby nic, ale nelze zakrýt, že je na své dílo hrdá.
- 14/89 Docela malý dvojtěžník nevypadá vůbec zvláště, ale jen do chvíle, než si pozorovatel uvědomí, že práci na palubě vykonávají perfektně vycvičené opice různých druhů.
- 15/90 Obchodní karavela připlouvá očividně z daleka. Jaké zboží asi přiváží posádka tvořená opolidmi?
- 16/91 Prostá dřevěná šalupa ze severské borovice je vyzdobená jako nějaký kostel. A nic jiného to také není než plovoucí modlitebna.
- 17/92 Za blížící se bouře vpluje do přístavu nízká dlouhá veslice s jediným stěžněm, znalejší se mohou domnívat, že připlou-
- vá z dalekého severu. Zůstane osamocená, nebo se jich objeví více a dojde k nějakým násilnostem?
- 18/93 Naprosto obyčejná obchodní lod', dva stěžně, objemné boky a posádka... posádka, která jeví překvapivě menší zájem o obchod, zato se čile rozhlíží kolem. Druhý den se začnou ztrácet mladí lidé. Že by skrytí otrokáři? Ne, kanibalové.
- 19/94 Plavidlo patřící skupince gnomů nevypadá zrovna elegantně, spíš jak pracovní stroj než elegantní plachetnice; a co teprve ta podivná kovová koule u jednoho z boků, vždyť má i okýnka, ploutve a nějaká jakoby tykadla. Ten obrovský buben řetězu s ní bude určitě souviset.
- 20/95 Přetížený obchodní plnoplachetník se z východních moří vrátil nejen s nákladem zlata, santalu a perel, ale přivezl taky na čtyři desítky rodin uprchlíků (prý z náboženských důvodů). Převáží touha obchodovat nebo se chránit před jinověrci?
- 21/96 Nenápadná menší lod' se snaží tvářit ještě nenápadněji, ale ve velkém nakupuje ovoce, koření a pár technických udělatek. Dá se odhalit, že na palubě funguje palírna. Některé produkty jsou výtečné.
- 22/97 Na lodi samotné není nic divného, byť její plavební rozvrh je lehce neobvyklý. Kdokoliv se vyzná, ví, že v jejích útrobách se skrývá kasino.
- 23/98 Mocný čtyřstěžník zaujme v leckterém přístavu svou velikostí, ale dlouho se nezdrží a zase jede dál. Jen ten, kdo vědět
- má, se může dozvědět, že se na palubě odehrává krvavé divadlo – aréna na život a smrt, za velké peníze.
- 24/99 Na pláž poblíž městečka byl vyplaven divný hranatý kovový předmět velikosti malého domu, copak je asi uvnitř?
- 25/100 Fungl nová válečná galéra státu, který je s místními neustále na pokraji války. Na palubě jsou zakryté nějaké nové zbraně... Vyplatí se to očihnout, nebo pokus o to má být záminkou další války?
- 26/51 Napůl lod' napůl pracovní prám stavitelů lavic pro chov mušlí, v posádce lze najít představitele různých ras. Z počátku jsou překvapení tím, že mušlí lavice tady nikdo nezná a nežádá si jejich práci...
- 27/52 Velrybářská lod' s opravdu, ale opravdu vystrašenou posádkou.
- 28/53 Rychlý dvouapůlstěžník, vypadá dobře, udržovaně a nebyl by ničím zajímavý, kdyby jeho galionová figura nevypadala přesně jako (postava z družinky, např. ta s nejvyšším charismatem).
- 29/54 Lod' s plachtami z železných kroužků, je pomalá, děsivě chrastí, ale plachty opravdu nejdou zapálit.
- 30/55 V přístavu se staví nový královský šestistěžník, vypadá velkolepě, ale všichni jsou nervózní – nikdo se neodváží panovníkovi říci, že lod' je příliš velká a při plavbě se rozlomí.
- 31/56 K molu dorazí lod', na níž je vše vyvedeno s motivy pavouků. A kdekdo z místních říká, že tolik pavouků v životě neviděl.

- 32/57 Obchodní galéra stojí v přístavu pod bedlivou ostrahou posádky i početných zbrojnošů, přitom podle výtlaku je prakticky prázdná.
- 33/58 Z daleka dorazivší plachetnice je plná rychle se kazícího zboží a kupec, jenž si jej objednal, nikde. Kapitán je již zoufalý
- 34/59 Zoufalý kapitán hledá někoho, kdo by vyřešil problém s jeho nákladem, exotické ovoce je totiž plné vajíček neméně exotického hmyzu.
- 35/60 Tato loď již odplula své míle a bez stěžňové a palubních nástaveb slouží jako prachobyčejné molo. Jaká tajemství skrývá kdysi zjevně mocný trup?
- 36/61 Docela pohledná obchodní galeona byla nedávno zcela přemalována a zjevně dost nakvap.
- 37/62 Na pohled vcelku normální plachetnice, ale při bližším pohledu je patrné, že není tvořena z planěk, ale snad z jediného kusu dřeva – zapracovali zde druidové nebo se někde vyskytují tak obrovské stromy?
- 38/63 Tohle plavidlo by v žádném případě nemělo plavat! Vždyť je z kamene! Ale přesto se pemzovému voru daří na vlnách docela dobře – zejména trpaslíci rádi zaplatí za možnost cestovat lodí ze solidního materiálu.
- 39/64 Do přístavu se přibelhá loď zjevně poničená strašlivou bouří. Zcela vyčerpaná posádka tvrdí, že ji vichřice zastihla minulou noc jen nedaleko od přístavu. V přístavu však nikdo o žádné bouři neví.

- 40/65 Po silné bouři se v přístavu objeví dvě lodě – elegantní a rychlé poštovní plachetnice Siant Nicholas a Sveti Talva. Obě potřebují co nejrychlejší opravy, neb spolu soutěží o titul nejrychlejší poštovní lodi na světě.
- 41/66 Dostí neobvyklá loď s mohutným kovovým sudem místo klasického trupu a v posádce je dokonce několik obrovských chlupatých snégů, kteří na moře nevyplovají. Navíc loď nabízí čerstvé ovoce a maso z mnoha míst a totéž i nakupuje. Kovává část lodi je na omak studená, hodně studená.
- 42/67 Loď z daleka má jméno po někom z družinky a se zvláštním přívlastkem – např. Donarova Zhouba, Orbinova Sláva, Hrunův Hněv.
- 43/68 Kercinus je šťastná loď, přečká každou bouři, doveze každý náklad, je rychlá a ani vilejší jí netrápí. Je tomu tak proto, že je ze dřeva dubů z posvátného háje. Toto štěstí má však svou cenu, krvavou cenu. Na Sv. Klementa vyžaduje lidskou oběť.
- 44/69 Elegantní tříštěžník se střeleckou lávkou mezi stěžni si s sebou veze malou otřiskanou šalupu s mohutným ráhnovím. Patří lovcům a obchodníkům se vzácnými ptáky. Je libo rajčí peří do spacáku, vejce orla mořského či vycpaného albatrose královského, ochočeného vodojeda?
- 45/70 Připlouvá elegantní a hbitá loď jménem Poseidonova kočka, podobu kočky má

galionová figurína i samotná loď. Psi začínají výt.

- 46/71 Loď neobvyklých tvarů a proporcí s neznámým praporem, posádku tvoří kostliví námořníci. Jaké asi bude mít úmysly?
- 47/72 Loď plná uprchlíků pronásledovaných Nepřítelem. Poskytnout azyl, ale tím přivolat hněv na vlastní hlavy, nebo je nechat nejspíš zemřít na moři?
- 48/73 Zvláštní dvoutrupá plachetnice z dalekých ostrovů připlula za obchodem a platí zlatem a perlami, jako by to byla měď a oblázky...
- 49/74 Dlouho očekávaná loď z královského města přiváží jen náklad hodně agresivních a hladových zombií.
- 50/75 Ze zakotvené lodi volá hlásek mladíka, který byl pověřen střežením nákladu, když všichni ostatní loď už opustili. A z nákladového prostoru se ozývají divné zvuky.

Lidé

- 1/76 Králův mladší bratr se sice snažil být nenápadný, ale přesto nelze pochybovat, že se sešel s kapitánem Černého žraloka, obávané pirátské lodi.
- 2/77 Na tuctově vypadající velrybářské lodi slouží mladý námořník, který jako by z oka vypadl ztracenému královu synovi
- 3/78 Ne již mladý námořník trvá na tom, že družince vypoví historku o tom, jak plul lovit mořské krávy do krajiny věčného

- ledu. Když nebude dostatečně rázně odmítnut, tak se na družinu nalepí a vykládá něco pořád dál.
- 4/79 Postarší námořník vypadá dosti znuděn životem, nabízí odměnu za láhev chlastu, který ještě neochutnal.
- 5/80 V zapadlé uličce leží mrtvý mladík, u sebe má prsten ze zlatého dublonu, symbol dříve velice obávaného Pirátského spříseženství. To ale mělo zaniknout před dobrým čtvrtstoletím.
- 6/81 Moře vydá tělo důstojníka královského námořnictva. Po ohledání lze zjistit, že byl popraven roztržením hrdla mooringovým hákem, způsobem typickým pro Jacka Vlasatce, piráta, který dosud působil v mořích daleko odsud.
- 7/82 Mladý důstojník z válečné plachetnice se s družinkou vsadí o nemalou částku peněz. Pokud prohraje, naléhá na družinku, aby se účastnila další jeho sázky s někým jiným, aby získal nějaké peníze zpět.
- 8/83 Na kameni u mola posedává komicky vyhlížející stařík, snad žebrák. Je to ale Beamie, legendární bocman, který sloužil snad na všech lodích království.
- 9/84 V přístavní krčmě sedí mladý muž, osamoceně, hlavu má zahalenou v kápi. Nejpozornější z družinky zahlédne, že nejde o člověka, ale o mořského elfa.
- 10/85 Na okraji přístavní vesnice živoří rodinka mořských skřetů. Tito obávaní mořští lupiči jsou ale dobří námořníci, mohli by být vesnici užiteční.
- 11/86 Pomenší kulatý mužík celý v hnědém odění, připomíná trochu mnicha nebo chudého kněze, jeho oděv je zdoben mořskými korály a jednou hvězdící.
- 12/87 Kolem hostince se potlouká místní blázen, ještě docela mladý člověk. S trochou snahy lze vyslechnout jeho příběh o tom, jak byl ze své rybářské lodky unesen obrovským ptákem s kovovým peřím a těmi největšíma očima, jaké si lze představit. Ten jej odnesl do svého hnízda, které bylo vlastně lodí. Tam bylo více takových ptáků, stejných, ale vlastně úplně jiných. Lidští služebníci těch ptáků do něj píchali a pak ho stejný pták odnesl zase někam pryč.
- 13/88 Postarší opilý námořník vypadá dosti znuděně životem, nabízí odměnu 300 zl. za láhev chlastu, který ještě neochutnal. Uspokojí ho cokoli, ale po vystřízlivění chce své zlato zpátky.
- 14/89 V koutě taverny sedí zamlklý chlap jménem Svat. Z narážek místních se dá vytušit, že to není první den, kdy nejlepší a nejodvážnější rybář vesnice místo moře kouká do zdi. Dá to dost přesvědčování, ale nakonec přizná, že na posledním rybaření vyplul příliš daleko, zastihla jej bouřka a byl by se utopil, kdyby jej nezachránila veliká a podivná kovová loď, která se pak před bouřkou skryla pod mořskou hladinu.
- 15/90 Kudůk Zachariáš prodává spoustu zajímavých předmětů, je ve spojení s piráty, nebo má nějaký přístup k vrakům na dně?
- 16/91 Podomní obchodník – píšťalka na vítr, nehořlavá impregnace na plachty, kouzlený kompas, vždy použitelný sextant a další podobné propriety.
- 17/92 Sally Longbrett, asi čtyřicetiletá potápěčka a lovkyně všeho možného z moře. Dřív bývala pohledná, ale náročná práce zanechala ve tváři své stopy, přesto není nehezka.
- 18/93 O’Cean – mlčenlivý šermíř, nenosí zbroj, jeho obouruční katana je velmi obávaná.
- 19/94 Odoahu – mistr kuchař, který tvrdí, že uvaří cokoli, co pochází z moře. Jeho jídlo je výtečně (většinou) a má (slabší) léčivé účinky.
- 20/95 Daenra, proslulá a drahá krutizána, má tři prý dračí vejce a touží ovládnout neďaleký kontinent.
- 21/96 Po nábřeží se potlouká hezká dívka plnějších tvarů. Ráda si s družinkou popovídá, je přátelská a má pár dobrých rad. Jen její smích je nepřírozeně pisklavý (aby ne, když většinu doby tráví jako delfín).
- 22/97 Ten člověk je od pohledu nepříjemný, podivně drsná kůže, malá očka a strach nahánějící zuby. Jeho chování není o moc lepší. Snaží se vyprovokovat střet, vylákat oběti k vodě, pak do vody a tam je jako žralok zabít...
- 23/98 Lamentující babka je figurka v pravdě komická, šourá se přístavním městeč-

kem a vše hlasitě komentuje. Nezdárníkům hrozí svou holí, na níž je kresba tornáda, unášejícího několik žraloků. Když ji někdo opravdu naštvě, či dokonce jí ublíží, hrozí deštěm žraloků a nadaní mohou vidět, že kolem její hole se střádá oblak magické energie...

24/99 V menším přístavu pracuje jako dokařský dělník golem. Tito neúnavní pracanti jsou nesmírně vzácní, tak proč je tady?!

25/100 Cobbera, dobře vypadající starší pán sebejistého vystupování, hledá velrybářskou loď a posádku na jeden zřejmě náročnější úkol, trvá to dlouho, než se z něj podaří vytáhnout, že kraken, nedávno zabítý královskou družinou, měl údajně mládě, které by velmi rád ulovil.

26/51 Slaný Ruud, bodře vypadající prostý obchodník, umí celé hodiny vyprávět o soli, s níž obchoduje, která je nejlepší, jestli je lepší ji drtit nebo mlít. Je docela dost bohatý.

27/52 Kraut Nadr, neuvěřitelně chlupatý člověk, hledá práci na lodi mířící do krajiny věčného ledu, je pracovitý a z námořnictví umí snad skoro všechno.

28/53 Mladý, sebejistý námořník vykřikuje, že má kompas v hlavě, nikdy se neztratí a vždy nalezne bezpečnou trasu tam, kam je potřeba. Přesto má ale hodně hluboko do kapsy a škudlí každý měďák.

29/54 Alchymista neurčitěho věku docela zapsvěceně trouse poznámky o tom, jak ot-

rávit moře, aby se ryby nedaly jíst. Možná to už někdy dělal...

30/55 Ian Nurd býval obávaným pirátem, jenže nyní, ač řádně omilostněn, vysedává okolo přístavu a o práci nemůže zavadit, což je poznat na jeho omšelé kamizole z černé kůže. Pohled pak zaujme především párek kvalitních šavlí.

31/56 Starý Benš s každým rád soutěží, kdo vydrží déle pod vodou a vždycky vyhraje. Že by jeho mohutný plnovous skrýval žábry?

32/57 Mistr řezbář se ocitl v menším přístavu bez prostředků, dělat na čemkoliv menším než na galionové figuře odmítá.

33/58 Žena specializující se na půjčování dětí přístavním ženštinám za účelem mámení alimentů z navrátilých se námořníků.

34/59 Pár námořníků ostře debatujících o tom, jaké mořské zvíře by se nejlépe hodilo k tahání lodi.

35/60 Erdewik Dorridan nabízí vyrobit zaručně nehořlavé, lehké, a přesto silné plachty do každého počasí... z lidských kůží.

36/61 Smidgenon, starý muž, skoro nevychází z hostince. Může si to dovolit, neboť je královsky placen za své předpovědi počasí pro plavbu kolem mysu Corn.

37/62 Gnomský vynálezce Mitro hledá ke koupi dvě lodě se stejnými trupy. Chce vytvořit nákladní katamarán, ale konzervativní loďaři mu nechtějí prodat ani pramičku.

38/63 Mladý trpaslík Freemo přišel o bratra, když se jeho loď utrhlá při kotvení a po-

topila se. Jako kovář se rozhodl vyvinout lepší kotvy. Myslí si, že uspěl, ale nikdo nechce jeho zboží otestovat – díky lepším materiálům a nové konstrukci jsou totiž i menší.

39/64 Lador je charismatický gentleman středního věku, usměvavý, movitý – aby taky ne, živí se lovem tuleních mláďat.

40/65 Janitta prodává všelijaké léky na mořskou nemoc, proč ale nabízí i zdobenou dýku? (Je to marketingový trik, když zákazník uslyší, že jediným zaručeným lékem na třetí stupeň mořské nemoci je sebevražda, rád si zaplatí pilulky)

41/66 Přístavní kurtizána Kristiána žádá od kunčáftů, aby jí propašovali do pokoje kád' mořské vody a čerstvou rybu. Je opravdu uvězněná mořská panna?

42/67 Den Burd je magicky nadaný mladík, ani neví, jak to dělá, ale umí přivábit řadu mořských tvorů – kosatky, tuleně, ale nejlépe mu to jde s mláďaty velryb a vorvaňů.

43/68 Zan Calussi, proviantní důstojník královského loďstva, nabízí velkou odměnu tomu, kdo vymyslí způsob, jak uchovat maso a zeleninu požitelné i na těch nejdelších cestách.

44/69 Té ženě říkají Muréna, sedí v koutě hospody a vše jen pozoruje, ale běda tomu, kdo ji vytrhne z jejího klidu, pak umí zabíjet.

45/70 Sorbík, dobrý námořník, zkušený, ale nevěří si, myslí si, že jej nikdo nemá

rád poté, co byl zajat a přinucen sloužit v loďstvu nepřítele.

- 46/71 Mladý namyšlený kouzelník Avenir o sobě tvrdí, že je nejlepším větromágem na světě, a je fakt, že výkony má úctyhodné. Ovšem klíčem k nim je zajatý nebezpečný démon, který se již brzy osvobodí.
- 47/72 Navetis je vysoký černocho, svalnatý a hbitý ale totálně ztracený v končinách, kde je mu stále zima. Zachránila jej totiž obchodní loď, která dříve nestavěla...
- 48/73 Kdysi slavný a uznávaný alchymista trčí v zapadlém přístavu, protože slíbil či se snad vsadil, že jej neopustí, dokud nevytvoří nátěr na ochranu proti vilejšům.
- 49/74 Vysoký muž, vlasy a vousy sůl a pepř, disponuje nemalým charisma a skromným vystupováním, ovšem jen dokud nezačne kázat o Veliké vlně, která pohltí celou pevninu.
- 50/75 Orri ben Baker malý kulatý sympatický kněz nepříliš horlivě šířící výru v Zafreho, boha dobrých větrů. Pokud zrovna nesedí v krčmě, tak se ometá kolem přístavu, není těžké uhodnout, že to není skutečný kněz, ale co tedy vlastně dělá? Pro koho asi tak sbírá informace o lodích v přístavu?



A taky něco pro hry ze současnosti

- 1 Dřevarašský vor
- 2 Replika obchodní kogy
- 3 Velrybářská loď
- 4 Tanker s LPG.
- 5 Mořský kajak
- 6 Regata klasických plachetnic
- 7 Pašerácká ponorka
- 8 Školní trojstěžník
- 9 Drakkar
- 10 Rybářský kutr
- 11 Experimentální historické plavidlo
- 12 Letadlová loď
- 13 Cigaretový člun
- 14 Výletní loď
- 15 Supertanker
- 16 Turistická jachta
- 17 Raketová fregata
- 18 Kolesový parník
- 19 Trawler pro digiboj
- 20 Závodní trimaran

Dřevarašský vor – pevně, ale ne zcela uspořádaně svázané klády určené k dalšímu zpracování. Obvykle se vyskytuje na řekách, ale co když nějaký uplaval až na moře? Dnes se vyskytuje spíše v rozvojových regionech, zato se ale často plaví velmi cenné dřevo (wenge, teak, mahagon).

Velrybářská loď – na blízku bude určitě patrola greenpeace.

Tanker s LPG – je snem většiny teroristů, lze z něj poměrně snadno vyrobit vzduchovopa-

livovou bombu (FAE).

Mořský kajak – někteří blázni na něm převesovali Pacifik.

Pašerácká ponorka - pašeráci drog zkouší všechno možné, aby se vyhnuli celníkům. Cesta pod hladinou je riskantní, ale efektivní.

Školní trojstěžník – k výcviku nových kadetů válečných námořnictev se dosud používají plachetnice.

Drakkar – must be!

Experimentální historické plavidlo – například rákosový nebo balzový vor Thora Heyerdahla.

Cigaretový člun – podlouhlý, velice rychlý člun, používaný dříve k pašování cigaret a podobného lehkého zboží.

Výletní loď – může to být leccos, od superluxusního cruiseru s bazény na palubě po malou lodičku se skleněným dnem.

Supertanker – loď dlouhá stovky metrů s výtlačkem taky třeba 400 tisíc tun.

Trawler pro digiboj – Sovětský svaz vyrobil celou řadu plavidel zvenčí vypadajících jako obyčejná rybářská bárka, ale uvnitř vybavených celou řadou systémů na sledování kde čeho. Také lákadlo pro teroristy.

Uvedené lodě mohou například: být ztroskotané na skalisku, mělčině, či dokonce v ledovém krutýři, plout docela opuštěné (bez posádky), stát opuštěné v zapadlé části přístavu, kotvit ve skryté zátocce (třeba maskovány) nebo prostě obyčejně plout.

Tabulka počasí (k10)

Hladina moře

- 1 Hladina je jako zrcadlo. (1)
- 2 Malé šupinovitě vlnky, bez pěny. (2–3)
- 3 Větší vlny, sem tam trocha pěny. (4–7)
- 4 Vlny mají většinou malé pěnové chocholy, do metru výšky. (8–11)
- 5 Dosti velké a výrazně prodloužené vlny. Všude bílé pěnové vrcholy, ojedinělý výskyt vodní tříště. (12–13)
- 6 Vlny kolem dvou metrů, zalamují se, spousta pěny, objevuje se vodní tříšť. (14–15)
- 7 Ostré vlny se lámou, pěna vytváří souvislé pruhy. (16–17)
- 8 Vlnové hory, spousta vodní tříště, moře hučí bouří. (18)
- 9 Mocné valící se vlny, přes tři metry výšky. (19)
- 10 Zalamující se vlnové hory, 5 a více metrů, všude vodní tříšť. (20)

Vítr

- 1 Úplné bezvětří, plachty visí bez pohybu. (1–2)
- 2 Vítr je slabě cítit, plachty občas chytají tvar. (3–4)
- 3 Plachty drží tvar a vlajky se třepetají, loď pluje. (5–7)
- 4 Ideální pro plavbu menších lodí, zvedá prach a hýbe větvičkami. (8–10)

- 5 Ohýbá menší stromky, loď s podélnou plachtou pluje v náklonu. (11–13)
- 6 Silný vítr, ohýbá silné větve, plavba se stává neklidnou. (14–15)
- 7 Ohýbají se i silné stromy, nepřipraveným lodím hrozí velké riziko škod. (16–17)
- 8 Láme větve, chůze proti větru nemožná, plavba vyžaduje silně zrefované oplachtění. (18)
- 9 Poškozující vítr, plavba možná jen s bouřkovým oplachtěním. (19)
- 10 Vyvrací stromy, devastuje domy, řízená plavba nemožná, loď bez plachet driftují. (20)

Obloha

- 1 Mléčná mlha přecházející v oblaka, dohled v metrech.
- 2 Mlha šedavá, téměř souvislá, dohled do 40 m.
- 3 Velké cáry mlhy všude kolem, tmavé mraky.
- 4 Těžká mračna se hrozivě valí nízko nad mořem, není vidět ani kousek oblohy, dohled do 2 NM.
- 5 Ocelově šedá obloha, slunce lze jen tušit, dohled do 5 NM.
- 6 Obloha z více než tří čtvrtin pokryta mraky.
- 7 Mraky zabírají o něco víc než polovinu oblohy.
- 8 Čtvrtina oblohy je pokryta nadýchanými beránky.

- 9 Prakticky jasno, sem tam stopa mraku, dohled neomezený.
- 10 Jasno, azurovo, nebe bez jediného mráčku, u hladiny se tvoří opar.

Vychází to ze známé Beaufortovy stupnice, ta má sice dva další stupně, které ale nedoporučuji nasazovat na základě náhodné tabulky – plavba je prakticky nemožná. Doporučuji házet na každou z položek zvlášť, nejzajímavější (a nejnebezpečnější) jsou právě situace, kdy stav větru a hladiny je odlišný. Právě tato situace (mrtvé vlnění bez větru) darovala Nelsonovi vítězství u Trafalgaru. Taková situace netrvá dlouho (zejména přítomnost větru bez vln), ale přesto dost na odehrání drsné námořní scény.

V závorkách jsou uvedena čísla pro hod k20, pro hru zaměřenou o něco více simulačně.



DRAKKAR

INTERNETOVÝ SBORNÍK ČLÁNKŮ O RPG HRÁCH

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz
Zapojte se do přípravy dalšího čísla v našich diskuzích.

REDAKCE

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora
Redaktoři: „Ecthelion²“, Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková
Korektury: Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková
Design a sazba: Jakub „boubaque“ Maruš II Obálka: „Ecthelion²“

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

