

[POSTAPOKALYPSA]



Tato stránka je prázdná a bílá.

Poněvadž by nebylo moc pěkné ponechat ji jen tak nevyužitou, můžete si krátit čas čtením tohoto textu. Pokud tedy nemáte chuť listovat dál a číst něco mnohem výživnějšího. Například taký úvodník...

Vaše redakce.

Na Drakkaru spolupracují:**Šéfredaktor:**

Roman "RomiK" Hora

Zástupce šéfredaktora:

Jozef "Joe" Kundlák

Redakce:

Petr "Acidburn" Bouda

Petr "Ilgir" Chval

Michal "Bifi" Sedlačko

Julius "Kin" Karajos

Korektury:

Jaroslava "Tabytha" Auterská

Petr „Ilgir“ Chval

Jakub "boubaque" Maruš

Grafický design & sazba:

Jozef "Joe" Kundlák

Obálka:

Ecthelion

Časopis včetně svého obsahu
je šířen pod licencí:

*Creative Commons Attribution -
Noncommercial - No Derivative
Works 3.0 License.*



Úvodní slovo..... 4

Povídka

Rodinná pouta.....6

Povídka

Ledová vášeň13

Recenze

Spunky Knight..... 26

Téma čísla

Recenze Degeneisis.....29

Svět po pohromě.....36

Filmová apokalypsa.....55

Příloha

Pravidlá pre rýchly štart

Degeneisis..... 61

ÚVODNÍ SLOVO

JOZEF "JOE" KUNDLÁK

Desať... desať nás bolo, keď sme sa rozhodli presunúť k tej rozpadnutej budove. Myslel som si, že to neprežije nikto z nás. A skoro som sa nemýlil. Ostali sme len dvaja. Dvaja z desiatich. Dvaja, ktorí mali toľko šťastia, alebo boli takí blázni, že sa doplazili rozvalinami až k bývalej materskej škole a pritúlili sa k jej stenám, akoby nič iné na svete už neexistovalo. Možnože to dokonca bola aj pravda. Možno už neexistuje vôbec nič. Možno sme všetci šialení a máme len halucinácie, predstavy o svojom živote. Alebo už dávno spíme a toto všetko sa nám len sníva. Svoju nočnú moru si človek nikdy nevyberie...

- ruina 13 -

Včera sme to tu celkom pekne vyčistili, ale dnes sú tu znovu. Približujú sa z východu, odkiaľ vane ten odporný zapáchajúci vietor. Nesie so sebou mračná prachu, takže už skoro stále používame masky a okuliare. Chudáci tí, ktorí si nestihli žiadne nájsť, už teraz ich ľutujem... Niektorým z nás sa zasekávajú ručnice, našťastie ešte nikomu neodstrelilo ruku. Ale musíme si na to dávať pozor, nesmieme stratiť už ani jedného. Ani jedného! Radšej to už ani nejdem počítať. Toľkých som ich videl prichádzať a padať navôkol... Aj tu? Prečo aj tu? Som si istý, že som to tu poprášil dôkladne! Človek aby sa pozeral za seba, či sa nevrátia hneď, ako opustí predchádzajúce miesto! Prečo sú také rýchle? A prečo, dopekla, sú tak odporne krásne???

- križovatka / ruina nemocnice / kráter pumpy -

Nie sú tu... nie sú tu... nie sú tu... nie sú tu... nie sú tu... nie sú tu... NIE SÚ TU!!! NIE SÚ TU!!!! NIEEEEE.....

- podzemný bunker 5 -

Kde som si dal svoju zbraň?!? Včera som ju tu predsa mal! Táto prepážka je moja! Keď mi ju niekto odtiaľto zobral... ja niekoho zabijem. Fakt! To si myslia, že pôjdem von s holými rukami, ha? Môžem sa na to zvyknúť... Dobré ráno, pán kapitán! Nie,

žiadny problém, všetko je v poriadku. Áno, dnes, za niekoľko hodín. Áno. Ďakujem....
Svine zasrané, majú ísť za skladníkom! A nie zobrať prvú vec, ktorá im príde pod ruku!
Keď toho človeka nájdem, tak mu vykrútim krk! Mám tu svoju menovku!!!!.....

- prechodné oblastné veliteľstvo / ruiny mestského úradu -

Ktorým smerom... ktorým smerom ich mám teraz poslať? Máme vôbec dostatok prášku? Niektoré výrobné haly boli samy napadnuté a onedlho opustené... Áno, seržant! Pošlite jednotku na sever, do rozvalín elektrárne! Tam teraz potrebujú posily! Je mi jedno, že v nej máte len päť mužov! Aj tí majú nohy a ruky, nie? Švihom!!!!... Ďalších päť, z ktorých sa možno traja nevrátia... ak budú mať šťastie... Kde je dopekla to južné krídlo? Už dávno mali postúpiť vpred... Och Bože, prečo som sa dnes ráno zobudil?

...10...



RODINNÁ POUTA

JULIUS "KIN" KARAJS

„Přerušujeme vysílání kvůli speciálnímu zpravodajství...

Prosím, zůstaňte s námi, abychom Vám přinesli aktuální zprávy.

K plánovanému programu se vrátíme hned po konci zpravodajství.

Na několika místech na světě se ve skoro stejný čas objevila neznámá choroba, která nutí lidi k násilným činům a kanibalismu. Doktoři si s tím neví rady. Zasedání OSN se momentálně zabývá tím, co podniknout k vyřešení tohoto problému. Následuje několik záběrů z místa události a poté Vám přineseme několik rozhovorů.“

Tak tohle se objevilo v televizi 10.10.2008. Většina lidí si myslela, že je to nějaký vtip, já byl toho názoru, že je to zajímavě provedená reklama na nějaký nový, utajovaný postapo zombie film. Jiní si zas mysleli, že je to nějaká recese, průvod, akce, nebo že se zase někdo naboural do televize jako tehdy s tím záběrem výbuchu atomovky na Šumavě. Ani jeden z těch názorů nebyl správný, tentokrát zprávy nezkreslovaly, ani si nevymýšlely. Všechno to byla čistá a krutá pravda.

„Jestli nebyla nařízena evakuace ve vašem okolí, zůstaňte doma a zamkněte se.“

„Toto je nouzové zpravodajství z Plzeňska. Jestli v této oblasti bydlíte, zůstaňte uvnitř a zamkněte všechny dveře i okna. Pokud bydlíte někde poblíž této oblasti, okamžitě jeďte do jiného města.“

Kdo by si to pomyslel, že se to dostane i sem k nám. Do našeho klidného města, do naší malé republiky uprostřed Evropy.

A tento příběh vypráví o tom, jak se to dostalo až ke mně, bezvýznamnému dvacetiletému studentovi humanistiky Petru Dohořalovi.

„Teď odpovím na vaše dotazy.“

„Je to virus?“

„To nevíme.“

„Jak se to přenáší? Vzduchem?“

„Je to možné. Nevíme.“

„Má to spojitost se zdravotním nebo vojenským ohrožením?“

„S obojím.“

„Ti lidé jsou mrtví nebo živí?“

„To nevíme.“

„Vycházíme ze zpráv, které jsme dnes obdrželi.“

„Do prdele, do prdele a do prdele!“ Vykřikl Martin, můj dlouholetý kamarád a spolužák.

„Člověk si při koukání na všechny ty zombárny a při jejich střelení na kompu říká, jaká by to kurva byla prdel naživo. Vzít brokárnu a jít střílet mrtvý mozky. Hovno, naživo to vůbec není prdel.“

„Možná je to tím, že nemáme brokovnici,“ odpověděl jsem mu s nuceným úsměvem.

„Možná. Ale mnohem radši bych seděl u podělaného kompu a jen o tom básnil. Teď jsme pryč od rodiny, jen ty, já a hromada zombíků na prohlídce po městě.“

„Ty vole nebreč tady jak moje malá sestra a radši rychle najdi ty klíčky, ať můžeme nastartovat, najít rodinu a zpakovat se vodsad'. Nechce se mi tu čekat ani o minutu dýl.“

„Jo, jo. Hned to bude.“

„To doufám.“

Netrvalo to dlouho a už jsem otvíral garáž, abychom mohli vyjet do ulic hledat naše rodiny v Mercedesu Martinových rodičů. S sebou jsme si vezli co nejvíce jídla v plechovkách, nějakou tu vodu a deky. Hlavně jsme každý měl po ruce něco, čím bychom se mohli bránit. Martin páčidlo a já sekeru. Není to brokovnice, ale lepší než nic, alespoň nám to dodávalo sebedůvěru, že se snad dokážeme bránit. Snad.

Sotva se motor probudil k životu, naskočil jsem na sedadlo spolujezdce a vyjeli jsme do ulic.

Vypadalo to tam přesně jako ve filmech.

Převrácené popelnice a všude hromada odpadků, rozmlácené ploty, polámané stromky, rozhrabaná hlína a navrch mrtvol, krev, výkaly. Nad potřísněnými ulicemi se vznášel železitý zápach krve, štiplavý pach žluče a smrad výkalů táhnoucí se z roztrhaných vnitřností.

Udělalo se mi špatně, rychle jsem otevřel dveře a začal jsem zvracet. Žaludek mi s sebou křečovitě škubal, z očí mi tekly slzy a točila se mi hlava. Tohle není možné, omílal jsem si v hlavě i když jsem věděl, že sám sobě lžu. Bylo to všechno až moc reálné.

S odpornou kyselou pachutí, co mi zbyla v ústech, jsem se po chvíli zvednul, zavřel dveře a otřel si tekoucí sliny z brady.

„V televizi už na to koukáme tři dny a naživo si na to furt nemůžu zvyknout.“

„Jo a nevím, jestli se chci dočkat toho, až mi to bude jedno.“ Prohlásil Martin, který sám vypadal dost bledě. Radši jsem zavedl rozhovor jinam.

„Kde najdeme tvoji mámu jsi říkal?“

„Doufám, že u tety Marie. Vyrazila se na ní kouknout ještě než to přišlo sem. Snad jsou v pořádku.“

„Kdyby si alespoň tvoje máma navykla nosit mobil. Mohli jsme se s ní alespoň nějak domluvit.“

„Jo, vždyť víš, že jim nikdy nevěřila. Myslím, že teď svůj názor přehodnotí.“

„Taky myslím. Tvoje sestra je tam s ní?“

„Jo, budou tam všechny tři.“

„Super, alespoň nemusíme potom nikam jinam.“

„Jo, už jen k vám domů pro tvoje rodiče.“

„To je jasné, snad to budeme stíhat.“

„To víš, že jo vole. Teď bacha, vyjedeme na hlavní a brzo budeme na místě.“

„Alespoň máme štěstí, že jsme nikoho cestou nepotkali.“

„Jo, doufám, že máma měla taky takový štěstí.“

No jakmile jsme vyjeli z okrajové části města, tak se teprve ukázala tahle pohroma v celé své zvrhlé kráse. Silnice ucpané nabouranými auty, v dáli se linoucí tmavé sloupce kouře, po celém městě výstražné houkání sirén hasičských a policejních aut, plačící lidi, řev, krev, rychle jedoucí auta, jejichž řidiči nebrali ohledy na nikoho, kromě sebe, a cestou sráželi jak lidi, tak zombie. Potrhané pásky se zákazem vstupu, vysypané střepy z vyrabovaných výloh a v těch střepech ležící lidé, kteří nedbali nebezpečí a chtěli si přilepšit. Jejich ruce, teď už prakticky bez masa, jen bílé kosti s cáry šlach, se skoro zdály, jako by ještě svíraly nakradenou elektroniku, oblečení a další věci, které si s sebou vzali do hrobu. Pokud zbude někdo, kdo by jim ten hrob vykopal.

„Kurva, dávej bacha! Málem jsi naboural do toho sloupu!“ Vykřikl jsem vyděšeně, když jsme o chlup minuli pouliční lampu.

„Snažím se, debile! Ale bohužel se tu pohybují zrůdy, co se nás snaží sežrat, všude samej debilní vrak a překážka. Tohle není autoškola, kurva!“

„Jo, promiň, jsem vystresovanej. Pohoda. Klid. Klid.“

„Jasná, klid. Soustřed' se a jedem pro mámu.“

Projíždíme rychle městem, přes kdysi hezké udržované trávníky v parku, když v tom se ozvala hlasitá rána a nám se na autě prohnula a popraskalo přední sklo.

Na přední sklo nám skočila jedna z těch nemrtvých bestií!

„Do prdele! Za tohle mě máma zabije!“

„No, možná máš pravdu.“ Sykl jsem vyděšeně.

„Co? Jak to myslíš? ...Ne...dopr...MAMI!“

Na kapotě nám ležela Martinovo matka. Rty roztrhané až na dásně, několik zubů vyražených, z huby jí chcala krev a krk na jednom místě roztrhaný, tak že jí z něj čouhaly potrhané svaly a cévy. Šíleně vyvalenýma očima na nás zírala a něco řvala, čím víc křičela, tím víc krve se jí řinulo z huby na naše popraskané sklo. Pěstmi do něj bušila a zanechávala nám na něm krvavé obtisky. Nehty se snažila proškrábat skrz, a když se jí zlomily, nedbala na to a nově odhaleným růžovým masem škrábala dál. Roztrhané, rozedřené prsty nám na skle zanechávaly krvavé čáry, skoro jakoby nám kreslila nějaký vzkaz. Pozdrav na rozloučenou.

„JEĎ DO PRDELE!“ Vykřikl jsem na Martina, ale ten jen seděl a zíral na svou matku a z očí se mu valily slzy.

„Kurva, JEĎ!“

Nic. Nahnul jsem se přes něj, přišlápl mu nohu na plyn a chopil se volantu. Při každém dopadu pěsti Martinovo matky na naše sklo jsem sebou cukl, ale jel jsem dál. Sklouzla z kapoty, už jsem si myslel, že máme vyhráno, ale chytila se zrcátka a kliky u dveří. Do prdele, ona otevřela! Ten blb Martin se nezamknul!

„Sežer tohle, ty zasraná děvko!“ Zařval jsem a bokem auta jsem to narval do stěny baráku. Sevřelo jí to mezi nás a zeď. Přišlápl jsem plyn až k zemi a jel stále okolo zdi. Ztrhávalo jí to kůži z těla, růžové maso lesklé krví se rozdíralo o hrubou stěnu baráku, až jí nakonec praskla lebka, zvrátila se dozadu a utrhla. Jel jsem ještě chvíli, dokud jsem jí neroztrhal tak, že nám začaly lítat jiskry od dveří u auta. Poté jsem si oddychl a celý zpocený se svalil zpátky na sedadlo. Tohle na mě bylo příliš.

„Ty svině, zabil jsi mi mámu!“ Z ničeho nic zařval Martin.

„Klidni se sakra! Tvoje máma by nás jinak sežrala! Copak ti ruplo v bedně?!“

„Zabil jsi mi mámu!! Mámu!“ Skočil na mě a začal se mnou cloumat a prskat mi do tváře. Tak a dost, co je moc, to je moc.

Vrazil jsem mu pěstí přesně pod pravé oko, až se mu zvrátila hlava dozadu a praštil se o boční sklo dveří, na kterém stále byly zbytky jeho milované matky.

„Tvoje máma už sakra byla mrtvá! Akorát jsme jí pomohli! Tak toho nech a vypadneme z města! Zachráníme si vlastní krky, tohle nemá cenu!“

„Mámu, mami...“

„Přelez si vedle, já budu řídit.“ Odepnul jsem mu pásy, pomohl mu na mé místo a sedl si místo něj.

„Tak a teď mizíme.“

„Ne! Ještě tu mám někde sestru! A ty tu máš rodinu! A můžeme ještě někomu

pomocť cestou!“

„Nebližni, tohle nemá cenu, všichni jsou mrtví a akorát by nás to zdrželo. Mizíme odsad.“

„Cože? Ty bys tu nechal mojí sestru a svojí rodinu?!“

„Ne, kdybych věděl, že jsou živí. A to nejsou.“

„Takhle sakra nemluv! Všichni jsou živí a zachráníme je!“

„Jako tvój mámu?“ Sakra, kde se to ve mně bere, takhle sarkastický jsem nikdy nebyl.

„Cože?! COŽE?! Ty hovado! Tohle je moje auto a jedem zachránit mojí sestru! A jestli se ti to, ty bezcitnej parchante, nelíbí, tak z něj vypadni!“

„Jo? Myslíš, že TY mě dokážeš vyhodit?!“

„No to si sakra myslím, že jo! Uvidíme, jak se budeš tvářit na otázku zachraňování, až budeš venku mimo auto, ty svině!“

Zatraceně, tohle zachází moc daleko. Musíme se uklidnit a nějak racionálně přemýšlet, holt tomu debilovi ustoupím.

„Fajn, klid kámo, klid. Jedem pro tvój sestru, jo? Měla bejt taky u tety, ne? Třeba to nějak rozdejchala. Třeba je v pohodě, koukneme se po ní a vypadneme z města, jasná?“

„Dobrá, jedem. Je to tři bloky odsud.“ Odpověděl mi Martin a rezignovaně se svalil do sedačky.

Brzo jsme dorazili k baráku jeho tety, vystoupili ven a zamknuli auto. Je tu mrtvo. Doslova. Na zemi se válí několik mrtvol a mezi nimi i policajt s pistolí v studených rukou, sehnul jsem se k němu a snažil jsem se mu jí vyndat, ale nešlo to, posmrtný stisk má, parchant, sakra pevný. Vzal jsem vedle ležící vyrvanou dlažební kostku a rozmlátil mu prsty na krvavou kaši.

„Tak a mam tě krásko,“ řekl jsem si nahlas s úsměvem. Martin se na mě vyděšeně povídal.

„Možná ji budeme potřebovat a on už ty prsty nevyužije.“ Odpověděl jsem na otázku vepsanou v jeho tváři.

„Jdeme.“ Sevřel jsem zakrvavenými prsty pistoli, až mi zbělely klouby. Martin sevřel v upocených rukou páčidlo a vyrazili jsme do útrob baráku.

Je tu ticho, žádné šramocení, dokonce hluk z města je zde takový trochu tlumený. Všechno se zdá jak ve snu. Vlastně spíš noční můře.

Postupujeme po schodech nahoru a prohlížíme místnost za místností. Vypadá to tu poměrně v klidu. Ticho, čisto, žádná krev.

Zatímco jsem nahlížel do kuchyně, kde jsem rychle sbalil jednu tašku a cpal do ní různé jídlo, odněkud z domu se ozval výkřik. Martinovo výkřik.

Tašku jsem upustil a běžel jeho směrem. Dorazil jsem k němu a uviděl ho, jak stojí ve

dveřích a zírá do místnosti, asi obývacího pokoje. Pokusil jsem se nahlédnout dovnitř přes jeho rameno, abych viděl, co se tam událo. Zhlídl jsem to a teď toho lituji.

Ležela tam jeho mrtvá teta a nad ní klečela Martinova sestra a rvala z ní zuby kusy masa.

Alespoň už máme důvod opustit tohle město, žádného jiného příbuzného už Martin našťestí nemá.

V ten okamžik se Tereza, tak se jmenuje Martinova sestra, v rychlosti sebrala a rozeběhla se na něj.

„Do prdele uхни, ať můžu střílet nebo jí prašť tím páčidlem!“

„Ne! Vždyť je to kurva moje sestra!“ Sotva to stačil dořít, už byla na něm, objímala

ho zkrvavenýma rukama kolem krku a skoro jakoby mu dávala polibek. Tohle jsem si vždycky přál zažít, dokud byla živá. Je, vlastně byla, to nádherná holka a já do ní byl vždycky šíleně zamilovaný, ale neměl jsem tu odvahu jí to říct. Po dnešku už bych měl, tím jsem si jistý, ale už si to nikdy neověřím. Škoda.

Terka odtrhla svoje rty od Martina obličejem a v ústech držela kus jeho nosu. Martin se zařinčením upustil páčidlo, co měl v ruce a hlasitě vykřikl bolestí. Snažil se jí od sebe odstrčit, ale měla nelidskou sílu, svalili se do chodby a začali se tam rvát a válet. Nechtěl jsem Martina střelit, tak jsem si vzal jeho páčidlo, chvíli počkal a udeřil. Ostrý zahnutý konec se Terce zarazil do hluboko do lebky, s mlasknutím jsem ho vyrval ven, s sebou přitom vzal kousek mozku, a udeřil jsem znova. A znova. A znova! Ovládla mě naprostá euforie a já nedokázal

přestat, bylo to opojné, kolem mne létali kusy mozku a já se smál. Hlasitě smál a zajíkal vzrušením.

Mlátil jsem do jejího obličejem tak dlouho, dokud z něj nezbyla jen krvavá kaše smíchaná s kousky lebky a chomáči vytrhaných vlasů.

Její mrtvé tělo tam leželo a z její krásy zůstala jen její nádherná prsa, krev jim dodávala zvláštní barvu. V kalhotách jsem cítil tlak, nevím, jestli se mi zvednul z jejího, teď už skoro nahého těla, té bledé pokožky oblečené jen v krvi, nebo ze vzrušení z toho, jak jsem jí rozmlátil hlavu a obličej. Ať tak, nebo tak, měl jsem obrovskou chuť si teď sednou a vyhonit si ho, završit ten božský pocit. Takovou třešničku na dortu. Už jsem si rozepínal poklopec, když v tom promluvil Martin.

„Sakra dík moc, Vypadneme odsud. Nechci tu být už ani chvíli.“



Podíval jsem se na něj, krev z ukousnutého nosu se mu řinula do úst a on jí z poloviny polykal, z poloviny vyplivával ven. Obličej měl poškrábaný a z hlavy vytrhaných několik chomáčů vlasů.

„Promiň kámo, ale jsi nakažený.“

„Cože?! To bys přece neudělal ne?! To není jistý! Z toho se nějak vykurýruju!“

„Ne, bohužel ne. A já nechci riskovat.“ Vrtalo mi hlavou, jestli mám použít páčidlo nebo pistoli. Asi se ve mně probudil ten zbytek lítosti a přátelství, a tak jsem použil pistoli.

Prázdnou dálnicí si to řinul oprýskaný mercedes. Právě projel okolo značky „Plzeň 50km“ a hnál se dál, město nechávající za zády. U volantu seděl mladý muž, nejspíš kolem dvaceti, v puse zapálený doutník, na sedadle vedle otevřenou flašku whisky a z poloviny prázdnou plechovku fazolí. Ruce až k loktům zakrvácené a seděl jenom v trenkách. Jednou rukou řídil a druhou držel pevně svůj úd a kmital jí nahoru a dolů v rychlém sledu. Semeno, které zanedlouho vystříklo, se smísilo s krví na jeho ruce a začalo mu stékat po stehně. Když si udělal dobře, vzal zpátky do ruky doutník a vyfoukl oblak hustého kouře. Plánoval, co teď. Do Prahy? Tam to bude celý zamořený, ale možná tam budou nějakí přeživší. Nebo se na chvíli někde schovat, najít funkční rádio a poslouchat zprávy?

Kdo ví. Jasně je jen jedno, on ani svět už nebudou nikdy stejní, oba přežili svou apokalypsu a na nohy se zvedli úplně jiní.

LEDOVÁ VÁŠEŇ

PETR "ILGIR" CHVAL

Tato povídka vznikla na základě hry v systému My Life with Master, kterou jsme odehráli na Podzimní slezině RPG fóra. Nejedná se o doslovný zápis, naopak s původní hrou se povídka rozchází v mnoha podstatných detailech. Záměrně neuvádím jméno žádného z hráčů, a zároveň tyto hráče prosím, aby omluvili mé změny vůči předloze.

Krahulík se plížil od chalupy k chalupě, brodil se sněhem a vydechoval obláčky páry do ledového vzduchu. Ze zástupu, který se zpěvem procházel středem vesnice, si nikdo nevšiml jeho neforemného kabátu ani vysokého černého cylindru. Krahulík byl prostě příliš bezvýznamný, než aby komukoli z dospělých vesničanů stál za pohled.

„Co to dělají? To nesmí! Zlobiví, zlobiví lidé! To je nebezpečné! To rozzlobí Paní!“ Mumlal si neustále pod fousy, když zpoza opuštěných chalup sledoval průvod, v jehož čele se na vysoké holi kymácela slaměná figurína – Morana. Pak se najednou otočil a pádil, co mu jeho krátké nožky stačily, vzhůru k zámku.

Malou křehkou květinu, která právě jako zázrakem vyrašila z rozměklého sněhu, rozdrtila těžká holínka. Pan správce vykračoval ve stopách průvodu a rázně si pomáhal hůlkou se stříbrnou hlavicí. Zpod brýlí blýskal očima po nevítaných trsech zeleně, jež se snažily prodrat skrze sněhovou pokrývku. Krahulík klopýtal za ním a těžce funěl. „Tam dole ve vsi, u potoka, jdou dolů, k můstku, k potoku.“ Mumlal pořád dokola. Podivnou trojici uzavíral hromotluk s tupým výrazem v hrůzostrašně zdeformované tváři. Obrovský pytel, který měl na sobě místo košile, nezakrýval jeho mohutné svaly.

„Jak se opovažujete?!“ Štěkl ostrý hlas pana správce. I ti poslední, kteří si ještě nevšimli jeho přítomnosti, zmlkli a zachvěli se. „Co má znamenat tohle shromáždění?! Dnes není sváteční den! Jak se opovažujete urážet majestát naší Paní!? Jděte si po své práci!“

Z hloučku kolem Smrtky se ozvalo mumlání. Mezi skloněnými hlavami se napřímila jedna šedivá a vyzáblá. Patřila ctihodnému stařešinovi Stanislavovi. „Nemáte právo bránit nám! Je to prastará tradice. Chceme, aby konečně přišlo jaro!“ Starce podpořilo souhlasné mručení. „Mlč, opovážlivý kmete! Jen úcta k tvým šedinám tě chrání před mým hněvem. Ihned rozpust'te shromáždění a jděte si po své práci!“ Vyštěkl pan správce a pohrozil holí. „Osvalde, seber jim tu figurínu!“ Křikl pak na hromotluka,

který jej doprovázel. Obr se okamžitě vrhl dopředu a obořil se na mladíky, kteří nesli Moranu. Pod jeho ranami klesli dva z nich k zemi, ale třetí se mu vysmekl a dřív, než tomu stačil Osvald zabránit, hodil figurínu do proudu potoka.

„A ne, že zase propustíš hosta s prázdnou, Anežko!“ Zazněl sálem varovný hlas. „Ne, Paní,“ špitlo děvče v šatech služebné. Na prahu vtiskla Anežka mlynářce do rukou košík s výslužkou. „Naše Paní je tak dobrá,“ pronesla dojatě žena se slzami v očích. „Vyřídíte jí tisíceré díky.“

„Anežko.“ Oslovila Paní Liliana svou služebnou hned, jak vešla dovnitř. „Ano, Paní?“

„Všimla sis, jak byla mlynářka šťastná a spokojená? Radost z ní jen sálala.“ Anežka přikývla.

„A víš proč, Anežko? Protože má dítě,“ nečekala Paní na odpověď. „Malé, roztomilé, usměvavé nemluvně.“ Anežka se na ni tázavě podívala.

„Tohle nesmíme nechat jen tak, Anežko. Každý šťastný člověk v naší vesnici znamená nebezpečí. Všechny tyhle teplé city musí pryč.“

„Ano, Paní.“

„Takže jistě víš, co uděláme s mlynářčiným dítětem. Co ty uděláš a mlynářčiným dítětem.“

V Anežčině zjizvené tváři se objevil ustrašený výraz.

„Půjdeš a zajistíš, aby se na tváři toho dítěte už nikdy neobjevil úsměv. Aby od nynějška sužovalo své rodiče neustálým pláčem.“

„Ale Paní, to přece nemůžeme!“ Hlesla služebná tenkým hláskem.

„Ovšemže můžeme. Dokonce musíme.“

Paní Liliana se zvedla z křesla a vztyčila svou bolestně krásnou a obdivuhodnou postavu. Záhyby a krajky sněhově bílých šatů zašustily, když přešla k sekretáři, aby z jeho útroby vylovila malou stříbřitou lahvičku.

„Tady, Anežko. Pár kapek postačí,



aby dítěti navždy uvízl smích v hrdle.“

Anežce se zalily poloslepé oči slzami. To je příliš kruté. „Paní, já nemůžu,“ špitla sotva slyšitelně.

Paní Lilian si povzdechla a vykročila k ní. Při každém klapnutí podpatků stříbrných střevíců se Anežka zachvěla. Paní se zastavila tak blízko, že dívka slyšela její mělký dech. Dušička se v ní otřásala hrůzou. Paní k ní naklonila hlavu tak blízko, že Anežka svými zbytky zraku rozeznala diadém, který zdobil dokonalý účes z havraních vlasů. Pak ucítila na dlani chlad, jak jí Paní vtiskla lahvičku do ruky.

„Až bude po všem, podívám se na ty tvé jizvy a zkusím napravit tvou podobu.“

Anežka se zhroutila Paní Lilian k nohám a nechala téct slzy proudem. „Děkuju! Děkuju, Paní!“ Vzlykala, když líbala lem stříbřitě bílých šatů.

Slaměnou figurínu unášel proud, převracel ji na kamenech a smýkal s ní v peřejích. Krahulík sotva popadal dech, jak běžel po břehu, aby mu nezmizela z očí. Co chvíli se Morana zastavila o vyčnívající balvan, avšak když už ji chtěl Krahulík popadnout a vyzdvihnout, proud ji opět strhnul a unášel dál. Krahulík měl z té prudké ledové vody strach. Konečně se figurína zastavila a zdálo se, že nadobro! Ale co to? Než stačil Krahulík přiběhnout blíž, polapila smrtku skupinka dětí, které si poblíž hrály ve sněhu. Krahulík ihned vyrazil k nim.

„Chlapečku-u... dej mi tu figurín-u. Bud' hodný chlapeček. Dej, dej...“ natáhl prosebně ruce k chlapci, který Moranu držel. Když ho děti spatřily, jako by do nich střelil, s jekotem se rozprchl pryč. „Krahuléc! Krahuléc!“ Rozléhalo se za nimi.

Jen chlapec se smrtkou neutekl. Stál na výběžku obtékaném potokem – a před ním Krahulík. „No ták, dej mi ji-i. Hodný chlapeče-ek.“ Chlapci drkotaly zuby děsem, oči v bledé tváři rozšířené. Krahulík k němu natáhl své vyzáblé ruce s dlouhými nehty. Ozvalo se mohutné cáknutí, jak chlapec padl na znak do vody. Krahulík strnul úlekem. Pak skočil za dítětem a začal ho tahat z proudu. Jakmile se chlapec postavil na nohy, vytrhl se Krahulíkovi a dal se na útěk. Figurína mezitím zmizela kdesi v dálce.

„Byla byste té lásky a pohlídala mi na chvilku děťátko? Musím si odskočit k sousedce,“ obrátila se mlynářka na Anežku s důvěřivým výrazem ve tváři. „Ale jistě, ráda,“ odpověděla Anežka a snažila se vytěsnit v mysli to, co ji za chvíli čeká. O chvíli později stála nad spokojeně žvatlajícím dítětem s lahvičkou v ruce. Jak by mohla udělat tak krutou věc? Ale jak by se mohla protivit Paní? Dobré Paní, která jí slíbila, že ji zbaví ošklivých jizev. Dítě broukalo a chichotalo se, když však zjistilo, že jeho matka odešla, zbystřilo pozornost a zakabonilo se. Anežka otáčela lahvičku v ruce. Kyvadlové hodiny na stěně ukrajovaly čas. Každou chvíli může být mlynářka zpátky. To je opravdu tak slabá, že ztratí odvahu tváří v tvář obyčejnému děcku? Ano, je slabá a ubohá. Paní Lili-

ana má pravdu, Anežka se nikdy nestane samostatnou dospělou ženou. Do poloslepých očí jí vstoupily slzy vzteku. Jako v mrákotách otevřela lahvičku a vylila její obsah dítěti do zavinovačky. Vzduch naplnil štiplavý zápach. Anežka vyběhla ze síně a zabouchla za sebou vchodové dveře. Její útěk k zámku provázel hlasitý pláč.

Osvald se probudil s třetěním hlavy. Celé tělo měl znecitlivělé ležením v mrazu na sněhu. Ve sněhu, jenž se třpytil pod měsíčním svitem, byla jasně vidět krev. Osvald ztěžka zvedl ruku a nahmatl na hlavě místo, kam ho udeřil jeden z vesničanů holí. Asi půl hodiny mu trvalo, než rozpohyboval promrzlé údy aspoň tak, aby mohl chodit. Těžce se belhal přes liduprázdnou náves.

Zamířil do vrchu k malé chaloupce, z jejíhož komínu dosud stoupal tenký proužek dýmu. Zabouchal na dveře. Ještě jednou. Po nějaké době se zevnitř ozval slabý ženský hlas. „Kdo je tam?“

„Ba-bi,“ vyrazil ze sebe Osvald těžce, „zi-ma.“

„Běž pryč, Osvalde!“ Hlas zevnitř ztvrnul. „Nechci tě vidět!“

„Zi-ma. Zi-ma.“

Dveře se pootevřely, čísi ruka protlačila škvírou houni a hodila ji hromotlukovi k nohám.

„Ihned odejdi, Osvalde! Je mi za tebe hanba!“

Modré nebe, sněhobílé zdi zámku, temně zelené lesy v dálce, to vše se míhalo děvčátku před očima při každém zhoupnutí. Tahle houpačka visela v zámeckém parku odnepaměti, avšak jen málokdo z vesnické drobotiny se na ni odvážil. Příliš často se tu totiž objevoval pan správce, ze kterého měly děti hrůzu. Barunka patřila k těm odvážnějším. Stačilo jen dávat trochu pozor, zda se pan správce neobjeví, a pak rychle zmizet. Toho starého podivného člověka ještě nikdy nikdo neviděl běžet.

Dnes byl ovšem klid, všobjímající ticho nenasvědčovalo přítomnosti kohokoli živého. O to větší byl dívčin úlek, když se před ní zčistajasna objevila malá postava s rukama až na zem, v neforemném plášti a s ohromným cylindrem na hlavě. „Krahulec,“ chtěla vykřiknout Barunka, ale slova jí zamrzla na rtech.

„Holčičko-o... Není ti zima? Dala by sis čaj? Dobrý-ý, teplý-ý. Krahulík ti rád dá dobrý čaj...“

Barunka se mírně se pohupovala a sledovala postavu před sebou. Krahulík dál drmolil a pomalu se k ní přibližoval. Na houpačce byla o trošku vyšší, než on a najednou jí připadal méně děsivý. Sebrala poslední špetku odvahy a třesoucím se hlasem prohlásila: „Tak jo. Se skořicí.“

„Skořicový-ý. Dobrý-ý, dobrý-ý čajíček. Hned ti přinesu, holčičko.“ Krahulík se otočil a s mumláním se vydal k zámku. Spokojeně si mrmlal, i když se vracel s hrnkem

kouřícího čaje do zámecké zahrady. Pak však jeho pohled padl na prázdnou houpačku, která se jemně houpala ve větru. Barunka už tam nebyla.

„Svoji práci jsi odvedla dobře, do puntíku. Tvá odměna tě nemine,“ řekla Paní Lili-ana a vykroužlila na tváři blahosklonný úsměv, „pojď za mnou.“ Anežka ji následovala ven ze sálu a snažila se při tom skrýt svou dychtivost. Paní ji zavedla do malé komůrky vedle jedné ze svých ložnic, otevřela šatník a vyndala bílý krajkový čepeček se závojem. Posadila ho Anežce na hlavu, poodstoupila a s úsměvem člověka, který prokazuje dobrodiní a je si toho vědom, si ji prohlédla.

„Tak, teď už nikdo neuvidí tvé jizvy.“

Anežka opouštěla Paní s tepem krve v lících. Hořké zklamání jí svíralo srdce. Jak si mohla myslet, že by jizvy šly odstranit? Byla tak hloupá. Paní udělala to nejlepší, co mohla.

„No tak. Já vím, že máš hlad, všichni máme hlad. Musíme šetřit. Kdybys všechno snědla Lesanovi, možná by se nedožil rána.“

Anežka ten hlas milovala. Ani si pořádně neuvědomovala, o čem Jiří mluví. Stačilo jí jen ho slyšet. Příjemný, sytý, jakoby medový hlas, který konejšil a hřál u srdce. Teď zrovna Jiří uklidňoval koně, kteří se mezi sebou handrkovali o trochu ovsu. Na jeho čele byly ustarané vrásky. Jestli to takhle půjde dál, už za měsíc jim dojde píce docela. Přitom touhle dobou už se pole měla dávno zelenat obilím. Povzdechl si, popadl vidle a dal se do kydání hnoje.

Anežka se za ním objevila jako duch. V rukou měla vidle, které našla opřené před vraty, na hlavě nový čepeček se závojem.

„Můžu vám pomoci?“ Zeptala se nesměle.

Jiří si ji přeměřil zamračeným pohledem. „No... myslím, že to zvládnou sám.“

„Ale já ráda pomůžu,“ nedala se tak lehce odbýt Anežka, „vážně.“ Otočila se a násadou udeřila do lampy, zavěšené pod trámem. „Jé! Promiňte...“

Jiří se rozesmál. „Víš co?“ Bral jí vidle z rukou. „Tady se postav, Ryzka potřebuje uklidnit.“ Šetrně ji uchopil za ramena a dovedl ji ke klisně, která nevrle pohazovala hlavou. „Můžeš jí něco povídat.“

„Vidíš je, Osvalde?“ Pronesla svým chladným hlasem, který nasazovala vždy, když hodlala své služebníky o něčem poučit. Hromotluk vehementně přikývl, a vzápětí sykl bolestí, když se mu obvaz sesmekl po spánku.

„Dávej přece pozor,“ usmála se Paní Liliana a pokračovala v obvazování Osvaldova zranění.

„Vidíš je, jak jsou spokojení? Plní naděje a pocitu sounáležitosti?“

Osvald už nepřikývl, ale zíral skrz velké okno na vesničany, opouštějící kostel po bohoslužbě.

„Dokud jim bude farář plést hlavu svými řečmi, nikdy z nich nevyženeme všechny ty odporné teplé emoce.“ Paní se při posledních slovech otřásla a ohrnula ret.

„Dnes v noci mám pro tebe práci, Osvalde.“

„Ano, Paní.“ Ozvala se odpověď.

„Až se zítra ráno vesničané probudí, uvidí místo kostela jen trosky.“

„Jak to, Paní?“ Nechápatě se na ni zadíval Osvald.

„Protože ty to zařídíš.“

„Já?“

„Ano, ty, Osvalde.“

„Ano, Paní.“

Krahulík se pomalu šoural pěšinou kolem zámku. Barunčin útěk ho tížil, ale zároveň ho cosi hrálo u srdce. Vždyť Barunka chodí na houpačku skoro každý den. Ještě mnohokrát ji bude moct nabídnout čaj...

Když přišel k přednímu nádvoří, spatřil tam Paní Lilianu, jak sedí na okraji kašny a hlavu má zakrytou závojem. Ramena se jí lehce chvěla a Krahulík pojal neblahé podezření.

„Proč je Paní smutná-á?“ Zeptal se a žmoulal při tom okraj cylindru.

Paní vzlykla, udělala výmluvné gesto rukou v bílé rukavičce a plačtivě pronesla: „Copak nevidíš, Krahulíku, jak se oteplilo? Sníh rozbředává, ledy tají, i ta kašna už rozmrzla.“

Krahulík horlivě přikyvoval. „Ano, Paní. To je špatné. Moc špatné. Moc, moc...“

„Ale ještě se tomu dá zabránit,“ řekla Paní Liliana a bez čekání na odpověď pokračovala dál: „Ten drzý stařec Stanislav svými řečmi probouzí v lidech naději a přivolává tak jaro. To on je tím vším vinen.“

„Ano, ano, to je moc zlobivý člověk, ošklivý stařík, moc, moc...“ blekotal Krahulík.

„Proto musí být umlčen, Krahulíku. Vid', že to uděláš pro svou Paní?“

„Já?“ Nasadil Krahulík překvapený výraz.

„Ano. Mám snad oddanějšího přítele, než jsi ty?“ prohodila Paní, utřela si slzu a upřela na Krahulíka unylý pohled zpod závoje.

Nad bílou postelí se vznášela bílá nebesa, na bílé dlažbě stály stříbrné svícny a velká tepaná nádoba po okraj naplněná ledovou tříští. Nad tím vším visel ohromný křišťálový lustr. Na levé polovině postele ležel muž. Jeho krásná tvář byla smrtelně bledá, obočí a řasy měl ojiněné. Jeho srdce již dlouho nehybně stálo pod příkrovem ledové věčnosti. Na pravé polovině lůžka seděla Paní, láskyplně hleděla na svého

manžela a upravovala mu vlasy.

„Budeš tu se mnou navždy, můj milovaný, protože já nikdy nedovolím, aby do našeho kraje přišlo teplo. Nedovolím, aby cokoli porušilo tvoji krásu. Petře, můj nejdražší. Budeme tu spolu, ty a já.“

Lidé se tlačili u stolu, aby si prohlédli zboží. Obchodník si je měřil s povýšeným výrazem, před sebou pohár vína. „Pět je málo. Kam bych přišel? Za tyhle kožešinové boty bych ve městě dostal třikrát tolik. Ale z dobré vůle vám je můžu nabídnout za deset. Míň ani floka.“

„Deset stříbrňáků? Mizerných deset stříbrňáků za takové krásné boty?“ Ozval se hlas od vchodu. Všichni přítomní se otočili. Do místnosti vcházel pan správce. Až po krk zapnutý ve svém dokonale čistém a nažehleném fraku, měřil si vesničany přezíravým pohledem. Na obchodníka se ovšem usmál.

„Vzácný pane, vy prodáváte tohle špičkové zboží“ – pohládl rukou rukávník z kuniny – „za tak ubohé ceny téhle chudině? Odkdy se prodejci kožešin dali na dobročinnost?“

„Bohužel, je to tak,“ odvětil obchodník a vítězoslavně se rozhlédl po zákaznících, „žene mě nutnost. Lidé nekupují, neváží si hodnot.“ Nasadil vzápětí ztrápený výraz.

„V tom případě dovolte, abych vám nabídl lepší jednání,“ řekl správce s formální důstojností. „Naše zámecká paní ocení vaše krásné zboží jaksepatří. Odvezte ho na zámek ještě dnes a nabídněte jí výběr, nebudete zklamán. To, co zbude, můžete rozprodat těmhle.“ Se znechuceným výrazem se rozhlédl po vesničanech.

Sotva domluvil, otevřely se dveře znovu a dovnitř nahlédla vysoká žena ve sněhobílých šatech. Modrýma očima si přísně měřila přítomné. Spanilou bělostnou tvář rámovaly havraní vlasy, pečlivě upravené do pevného účesu. Vstoupila vzpřímeně, lehkými kroky. Když zavírala dveře, na prstě se jí zaleskl brilantový prsten, její jediný šperk. Celá byla dokonalá. Vesničanům se nejprve zatajil dech. „Paní Liliana,“ zašumělo poté mezi nimi.

Její oči konečně našly toho, koho hledaly. „Pane správce,“ pronesla pomalu hlasem, který v sobě mohl skrývat laskavost stejně jako výhrůžku, „pojd'te ihned se mnou“.

Zrovna dokončoval svou večerní práci u koní a chystal se jít spát, když někdo zatukal na vrata stáje. Jiří odložil postroj a vykročil ke vchodu. „Je otevřeno!“ Zvolal. Vrata se pohla a dovnitř vklouzla drobná ženská postava se závojem přes obličej. „Ty?“ Podivil se Jiří, když poznal Anežku. „Ano,“ řekla dívka tichým, ale odhodlaným hlasem, „posílá mě Paní, potřebuje půjčit koně.“ Jiří se zamračil. „To nepůjde tak lehce. Přijď zítra, domluvíme se.“

„Ale Paní je potřebuje teď hned.“

„Hned? Vyloučeno. Jsou slabí a hladoví. Pod jezdcem by padli únavou. Přijď zítra.“

Tím považoval záležitost za vyřízenou a vyšel na dvůr, aby schoval vůz pod plachtu. Z práce ho vytrhlo zaržání. Vrhł pohled ke stáji a spatřil Anežku, jak vyjíždí na koni a za uzdu vede dalšího.

„Hej, co to děláš?!“ Rozkřikl se Jiří a vyrazil k ní. Anežka však pobídla koně a ten Jiřího se zmateným zaržáním srazil. Než se podkoní vzpamatoval, zmizela mu Anežka v šeru večera.

Starý Stanislav se s trhnutím probudil. Ach, to stáří, člověk se ani nevyspí. Vstal, přehodil přes sebe kabát a vstoupil do síně. Jakmile odsunul závora vchodových dveří, se skřipěním se otevřely a starce ovanul ledový vzduch zvenku. Nechtělo se mu tam, ale musel. Přece si nebude ulevovat do nočníku jako malé děčko. Co nejrychleji se přešoural přes dvůr směrem k latríně. Z temného kouta dvora ho pozorovaly cizí oči. Malý tvor skrčený za kárkou na dříví si pro sebe cosi tiše mumlal. Jakmile se dvířka latríny otevřela, vstal a vydal se Stanislavovi naproti. Natáhl před sebe ruce s dlouhými nehty a spustil: „Starý Stanislav mo-oc zlobil. Moc moc, ano ano. Nesmí mluvit o jaru, to ne-e. Plete lidem hlavu-u. To nesmí!“ Za těchto řečí se stále přibližoval ke zděšenému Stanislavovi, který před ním couval.

„Stanislav musí mlčet, to ano-o, musí být potichu-u, potichoučku-u. Musí být hodný-ý, nesmí zlobit.“ Krahulík mumlal a oči se mu chorobně leskly. Zvýšil hlas a přiskočil ke Stanislavovi. Ten leknutím zalapal po dechu a ustoupil dozadu. Přišlápl si při tom ovšem lem kabátu a svalil se na záda. Krahulíkovi se v ruce objevil zakřivený nůž. Vrhł se na starce a levou rukou mu sevřel čelist, aby ho donutil otevřít ústa. „Ano, ano, takhle bude navždy mlčet, protože Paní to chce. Ano, Paní tak přikázala a Krahulík to musí udělat,“ sípal a pokoušel se dostat čepelí ke starcovu jazyku. V nejvyšší hrůze se Stanislav vzchopil a prudkou ranou pod bradu odhodil Krahulíka. Pak popadl kámen a udeřil ho do hlavy. Krahulík kolem sebe šermoval nožem, skučel a potácel se na kolenou. Stařec shodil kabát a rozběhl se na náves, tam, kde zahlédl světlo ponocného lucerny.

Chladný měsíc zářil na temné obloze, mrazivé ticho objímalo celou vesnici. Sníh, který přes den rozměkl, teď křupal Osvaldovi pod nohama. Hromotluk se potichu blížil k malé chaloupce, z jejíhož komína dosud stoupal tenký proužek dýmu. Světlo však již bylo zhasnuté. Osvald věděl, jak se dá odstrčit závora na vchodových dveřích i zvenku. Věděl také, kam jeho babička ukládá klíče od kostela.

Plameny olizovaly dřevo rozštípaných lavic zprvu váhavě, ale po chvíli začalo dřevo praskat a oheň hučet. Teď už sám od sebe neuhasne, řekl si Osvald a připravil se k

odchodu. Vhodil pochodeň do plamenů, popadl obraz Svatého Vavřince a strčil si ho pod halenu. Na tenhle obraz, na němž svatého nešťastníka pekli na roštu, se Osvald se zájmem díval už od mala. Babička mu vysvětlovala, že Vavřinec šel po smrti do Ráje, ale ti zlí lidé, kteří ho umučili, se navždy smaží v Pekle, stejně jako všichni ostatní hříšníci. Nedokázal by ten obraz spálit.

Vykradl se z kostela a zamkl za sebou dveře. Vitráže v oknech planuly všemi barvami, jak je zevnitř ozařovaly plameny. Před kostelem narazil Osvald na ponocného, který nevěřícně zíral na tu hrůzu. Pak se však vzpamatoval. „Co tu stojíš, hlupáku?! Okamžitě běž hasit!“ Rozkřikl se na Osvalda. „Hoří! Hoří kostel!“ Křičel ponocný a troubil na poplach. Z domků začali vylézat rozespálí lidé, ozývaly se výkřiky úleku a překvapení.

Osvalda napadlo, že je trochu podivné, aby pomáhal hasit, když přece kostel sám zapálil, ale když viděl lidi, jak běží s vědrou k potoku, rozhodl se o tom nepřemýšlet. Z rozkazu ponocného vyrazil dveře do kostela, aby se dostali dovnitř a pak se zařadil do zástupu, který si podával vědra s vodou. Z kostela se valil hustý dým a lidé kašlali a prskali, jak se snažili dostat vodu přímo do plamenů. Asi po hodině usilovné námahy se podařilo plameny zdolat. Kostel byl zachráněn. Stěny i strop byly sice zčernalé sazemi, ale střecha zůstala netknutá. Lidé ještě stáli v hloučcích a vzrušeně mezi sebou rokovali, dokud je zima nezahnala domů.

Noční krajinou klusali dva koně. Na prvním z nich seděla Paní Lilian a před ní Aněžka, na druhém se nesl pan správce.

„Nikdy bych si nepomyslela, že se od vás dočkám něčeho takového, pane správce. A to jsem měla za to, že vám mohu plně důvěřovat.“ Pan správce klopal na výtky Paní Liliany neodpovídal.

„Lhal jste mi. Zatajil jste mi svůj neúspěch,“ pokračovala Paní.

„Už jsem vám přece říkal, že jsem to nepovažoval za důležité. Byla to jen figurína,“ hájil se pan správce.

„Ano, nedůležitá figurína, kvůli které se teď trmácíme kdovíjak daleko,“ pronesla uštěpačně Paní Liliana.

A tam dole na bobří hrázi ji skutečně našli. Plavala si na hladině, jako kdyby se nic nestalo. Panu správci se viditelně ulevilo. Popotáhl holínky a opatrně se vydal po hrázi, opíraje se o svou hůlku. Když se k ní dostal na dosah, uchopil ji a vytáhl z tmavé ledové vody.

Krahulík ležel na sněhu ztuhlý mrazem a vyčerpáním. Pod ním jeho křivý nůž a krev z rány na hlavě. Zdálo se mu, že kolem někdo chodí. To Barunka ho tam časně

ráno našla, když šla navštívit Stanislava. Ten ale nebyl doma a místo něj na dvoře tohle. Bylo jí ho líto, ale bála se k němu přiblížit. Krahulíkovi hučelo v hlavě a každý pohyb, ba i pokus otevřít oči, způsoboval bolest. Ostré ranní světlo na sněhu ho donutilo držet oči zavřené. Ležel, potichu dýchal a sbíral síly. Pak ho do nosu udeřila vůně skořice. Překonal se, otevřel oči a zvednul hlavu. Dvůr byl liduprázdný a tichý. Vedle jeho hlavy stál na rozpouštějícím se sněhu kouřící hrnek s čajem.

„Tady, tady na to místo ji postav, ať ji každý vidí,“ přikázal pan správce Osvaldovi. Ten navrhl a udusal hromadu sněhu a potom do ní zapíchnul figurínu Morany. Závan studeného větru se prohnal návsí, a jako kdyby přituhlo. Blížilo se sem několik vesničanů. Utvořili hloučky v dostatečné vzdálenosti od správce a Osvalda, a vzrušeně se mezi sebou bavili. Potom z jednoho hlaoučku vystoupila mladá vysoká žena. Hrdě a vzpřímeně udělala několik kroků vpřed a zvolala: „Proč to děláte? Dejte ji pryč!“ Osvald čekal, že se na ni správce oboří, ale nestalo se tak. Místo toho řekl smířlivým hlasem: „Snad se tak moc neděje, Jiřinko. Máme příkaz, tak ho plníme. Beztak je to jen figurína.“ Mladá žena se ovšem nehodlala jen tak vzdát. „Smrtka má plavat v potoce a ne strašit na návsi. Sundejte ji, nebo to uděláme sami.“

„Co se tady bude po našem odchodu dít, to už není naše věc. My odcházíme.“ Prohlásil správce. „Pojď, Osvalde. Jdeme na zámek,“ jeho hlas opět ztvrdl.

Osvald to nechápal. Pan správce přece nikdy od vesničanů nestrpěl žádné odmoulování. Všichni se před ním třásli strachy. A teď najednou takováhle ženská a...

Když opouštěli náves, zahlédli, jak vesničané v čele s Jiřinou strhávají Moranu dolů.

„Jako Ona,“ mumlal si pan správce sám pro sebe, „úplně jako má Paní, tehdy, dávno...“

„Kde jsou moje koně?!“ Udeřil Jiří zhurta na Anežku. Náhodou byla první, s kým se před zámkem střetnul. „Pojďte, ukážu vám,“ odpověděla Anežka a dušička v ní byla malá. Už jen pár okamžiků a Jiří se vše dozví.

„Ryzko, Ryzko! Pojď ke mně! Ty ale vypadáš. Už se neboj, za chvíli jsme doma.“

Anežka ztrápeně pozorovala, jak se Jiří vítá s klisničkou.

„A grošák?“ Otočil se na Anežku a jeho pohled ztvrdnul.

Nebyla schopna slova, jen se dívala do země a krev jí hučela v uších.

„Snad nechceš říct, že je... k ďasu! Vrazi!“ Zahrozil bezmocně kamenným zdem zámku. Pak chytil Ryzku za uzdu a rázoval dolů do vsi. Anežka se za ním rozběhla. „Počkejte, počkejte!“

„Ty se ještě opovažuješ na mě mluvit?“ V hlase byla směsice zloby a bolesti.

„Já za to nemůžu... to... to pan správce! Ho uštval... Pomůžu vám ho pohřbít!“

„Tak správce? Trest ho nemine. Aby ho ďas spral za všechny jeho zlotřilosti!“

V podzámčí to vřelo. Poté, co vesničané podruhé vynesli tu samou Smrtku, shromáždili se v hospodě a rokovali o událostech minulé noci. Kmet Stanislav jim vypověděl, jaká hrozná návštěva kněmu přišla a všichni se posléze shodli na tom, že ten podivný slídlil má své dlouhé prsty jistě i v požáru kostela. Zvedla se vlna hněvu. „Takhle to přece nemůžeme nechat.“ „Půjďme to oznámit na zámek, ať Paní vidí, koho zaměstnává!“ „Zasloužil by pověsit!“ Takové i jiné návrhy padaly mezi obyvateli vesničky. V poledne se pak srotil dav a vydal se nahoru na zámek. Většina z nich nebyla ozbrojena, ale našli se i takoví, kteří si vzali hole nebo flinty.

Paní Liliana stála na prvním nádvoří, před ní se kroutil Krahulík. „Tak přiveď mi tu holku nebo ne?“ Křičela na něj. „Nemůže, ne-e, Krahulík nemůže. Slitujte se nad ubohým Krahulíkem. Všechno splní, ale tohle ne-e.“

„Podívej se dolů na ten zástup. Víš, proč sem jdou? Pro tebe. Dozvěděli se, žeš chtěl zabít starého Stanislava. Můžu tě před nimi ochránit, ale nejdřív mi přiveď tu holku.“

Krahulík těkal pohledem mezi Paní Lilianou a blížícím se davem. Zdálo se, že je menší a menší. Pak mu najednou blesklo v očích. „Nikdy!“ Zvolal a dal se na zběsilý útěk do zámku.

„Osvalde! Přiveď ho,“ přikázala Paní ledově hromotlukovi.

„Ale paní, Krahulík...“ začal váhavě Osvald.

„I ty mi budeš odporovat?!“ Rozkřikla se Paní a jakoby teď převyšovala i Osvaldovu obří postavu. „Udělej, co jsem řekla, jinak se opravdu rozzlobím.“

„Ano, Paní,“ utrousil Osvald a vydal se za Krahulíkem. Ne však tak rychle, jak by mohl.

„A vy, pane správce, mi přivedete to děvče.“

„Jistě, Paní, spolehněte se.“ Pan správce se vydal po pěšině do parku se spokojeným úsměvem Paní Liliany v zádech.

Dav se zastavil na nádvoří asi deset kroků před Paní. Stála tam samotná, hrdá a vzpřímená, v bělostných šatech. Vzbuzovala úctu a obdiv, jako vždycky. Uvítala je s úsměvem. „Co byste rádi, moji milí poddaní?“ Nikdo se neozval.

„No tak, přece tu nebudeme takhle mlčky stát? Určitě jste přišli s nějakou žádostí.“ Pronesla zvonivým hlasem.

V zámeckém parku našel pan správce Barunku, jak se houpe na houpačce. Doprovázel ji však ještě někdo, její matka, Jiřina. Když ji správce uviděl, na okamžik se zarazil. Pak si urovnal límec a vykročil směrem k ní. Jiřina sebou trhla a trochu pobledla. Zdálo se, jakoby se chtěla dát na útěk, ale pak zůstala sedět a s hrdým a

neproniknutelným výrazem pozorovala blížícího se pana správce.

„Jiřinko, vezmi to dítě a utíkej odtud,“ zavolal na ni pan správce, „Paní Liliana vám chce ublížit.“ Cokoli by žena čekala, ale tohle ne. S překvapením se však vyrovnala velice rychle. Vzala Barunku za ruku a obrátila se k odchodu. Před tím ještě pohlédla na starého muže a s lehkou poklonou řekla: „Máte hřejivé srdce, pane správce.“

„Lituji, ale to děvče již v parku nebylo,“ ohlásil pan správce Paní Lilianě, když se vrátil. Ta se zamračila a chvíli přemýšlela. Pak se znovu obrátila k vesničanům.

„Jestli mi nikdo z vás nic nechce, pak se rozejděte domů po své práci.“

Urostlý muž v mysliveckých šatech si prorazil cestu dopředu a postavil se do čela. Flintou ovšem mířil do země. „Vydejte nám toho skřeta, Paní,“ řekl pevně, „zapálil kostel a chtěl zabít starého Stanislava. Víc nežádáme.“

„Ano, už jsem se dozvěděla, jaké strašné věci Krahulík bez mého vědomí prováděl,“ Paní se zatvářila ustaraně. „Chtěla jsem ho potrestat sama, ale myslím, že nebude na škodu, když to uděláte vy. Osvald pro něj šel, bude tu co nevidět.“

Jako na potvrzení jejích slov se v průjezdu objevila Osvaldova hřmotná postava. Napůl vedl a napůl vlekl Krahulíka, který s výrazem nejvyšší hrůzy něco nesrozumitelného kvičel.

„Tady je, Paní,“ řekl Osvald tupě a hodil jí Krahulíka pod nohy. Okamžitě se na něj z davu obrátilo několik hlav.

„Zadržte!“ Vykřikl čísi autoritativní hlas. V zástupu to zašumělo a vesničané obrátili oči dozadu. Starý Stanislav kráčel vpřed. Opíral se o hůl, ale z tváře mu planulo odhodlání.

„Je tu někdo, kdo má na mém přepadení větší vinu, než Krahulík. Ten pouze jednal na jeho příkaz. Sám Krahulík mi to tehdy řekl!“ V davu to opět zašumělo a několik lidí vykřiklo své otázky. Stanislav pokračoval: „Krahulík nezapálil kostel. Udělal to Osvald!“

„Cože? Osvald?“ „Jak je to možné?“ Ozvalo se z davu.

„Při hašení jsem si všiml, že má pod halenou něco velkého a neforemného. Pak jsem u staré Rozárky viděl obraz Svatého Vavřince. Osvald ho vzal předtím, než kostel zapálil. Rozárka může dosvědčit, že jako malému povídala Osvaldovi o Svatém Vavřinci. A také se jí ztratily klíče od kostela. Kdo jiný, než Osvald, její vnuk, by věděl, kde je přechovává?“

Dav už nešuměl, dav hučel. Vztyčené pěsti a hole hrozily ve vzduchu. Osvaldovi jakoby pomalu docházelo, jaká obvinění se snášejí na jeho hlavu. Zbledl a ustupoval dozadu. Paní Liliana od něj s odporem odstoupila. „Ten lotr!“ Vzkřikla hněvivě. „Jaká hanba!“

Celý ten rámus však znovu přehlušil mocný hlas Stanislavův. „Ovšem ani Osvald

není tím hlavním viníkem! Sám od sebe by nikdy kostel nezapálil. Stejně jako tenhle ubohý Krahulík by mi sám od sebe nechtěl ublížit. Oba slouží stejnému pánovi. Nebo Paní, mám-li být přesný.“ Jeho prst se stářím naběhlými klouby se obrátil na Paní Lili-anu. „To ona, ona dávala ty příkazy. Ona stála o to, aby lidé byli ustrašení, nenávistní, aby necítili štěstí. To ona oddalovala příchod jara!“

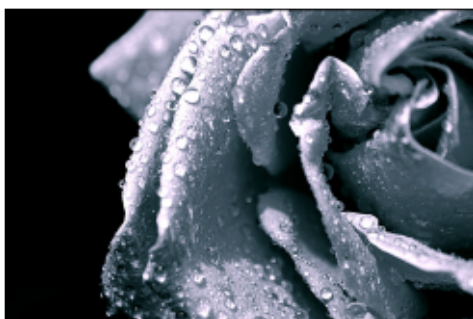
Ted' teprve se strhla ta pravá bouře. Lidé byli dočista zmateni. Nahlas se mezi sebou přeli, hrozili pěstmi, avšak nikdo se neodvážil přiblížit se k Paní. Téměř nikdo si také nevšiml, že se Krahulík postavil na nohy a v jeho ruce se objevil zahnutý nůž. Vyskočil a sápal se Paní po krku. Při tom nenávistně prskal. Paní ho v poslední chvíli srazila na zem a dala se na zcela nedůstojný útěk do zámku. Jakoby bylo prolomeno nějaké kouzlo, rozběhl se dav za ní. Krahulík pádil notný kus před nimi.

„Petře! Petře! Ta lůza! Bouří se! Co mám dělat?!“ Křičela Paní Liliana, když se vrhala na lože ke svému zmrzlému manželovi. Ledová mrtvola však neodpovídala. Krahulík tu byl jako první. S nevídanou nepřičetností se vrhl na svou Paní a zabodl jí křivý nůž do těla. A pak znovu a znovu. Rudá krev zabarvila sněhobílé lože a v zápětí zmrzla v roztodivné krystalky.

Pan správce se s námahou zvedl ze země, kam ho srazil běžící dav, když mu výhled zastínila postava Jiřího. Mladý muž třímal v rukou vidle a tváře mu planuly hněvem. „Vrahu koní!“ To bylo jediné, co řekl, než přibodl plnou silou pana správce k zemi.

„Mám... hřejivé srdce,“ zasípal pan správce a z úst se mu vyvalila krev.

První z pronásledovatelů se zastavili na prahu ložnice a s údivem hleděli na mrtvou Paní a jejího chotě. Krahulík ležel na zemi a plakal.



SPUNKY KNIGHT

PETR "ACIDBURN" BOUDA

Vážení čtenáři, přiznám se, že když jsem se dozvěděl o podporovaném tématu „fantasy“, nenapadlo mě v první chvíli vůbec nic, o čem by stálo za to něco psát, protože z notoricky známých her a knih už nejde vydestilovat nic, dokonce ani parodie ne. Ačkoli nakonec jsem jistý nápad na seriózní článek dostal (o čemž svědčí obsah tohoto čísla), zastavil jsem se nad parodií RPG her a fantasy vůbec. Původně měl být na tomto místě redakční komiks, ale náš kreslíř vzal roha a já jsem líný, takže vám naservíruji celou komiksovou sérii v naději, že vás pobaví aspoň stejně, jako pobavila mě.

Vysmívat se munchkinům hrajícím stylem hack and slash mi už nepříjde vtipné – jednak jim to už dávno nandala celá redakce Dechu draka, druhak je Munchkin další, relativně úspěšný RPG systém. Ale nakonec jsem přece jen našel něco, co stojí za přečtení. Mangu Spunky Knight jsem objevil čirou náhodou¹ během brouzdání na internetu a zvědavě nakoukl pod obálku, co že to vlastně je za Odvážného rytíře². A nelitoval jsem.

Děj celé série se odehrává ve fantasy zemi Woodland, kde se to nestvůrami jen hemží a která je dokonalou parodií na fantasy klišé her na hrdiny (především profláklého DnD systému). Hlavní hrdinkou je mladá, blondatá a kozatá³ žoldněrka Phaia, která pracuje pro Gildu, je ubytovaná v jakýchsi kasárnách a na recepci si chodí číst inzeráty, nabízející finanční odměnu za provedení díla – obvykle jde o vyvraždění tlupy goblinů, dopadení náčelníka lupičské bandy, vykopání pokladu nebo likvidace nějaké nestvůry, kterých se v království potuluje opravdu dost na to, aby to uživilo celou armádu dobrodruhů. Ale protože život dobrodruha není právě dvakrát výnosný a o dobrou práci se ve Woodlandu nezakopne každý den, musí si Phaia vydělávat na jídlo i jinak. No, řekněme si otevřeně, je to hentai, takže milá Phaia je taky příležitostná

¹ dobře, šel jsem té náhodě trochu naproti – narazil jsem na několik hentai manga komiksů a po naprostých skvostech, jako je Secret Plot nebo Sex Philes, byla další položka v abecedně řazeném seznamu Spunky Knight.

² slovo „spunky“ má několik významů: odvážný, prchlivý, živý (ve smyslu lively). Na ústřední postavu celé série sedí dokonale všechny významy. Jedním z významů je také mužské semeno.

³ pokud jste někdy viděli živou Japonku, víte, co si těmito hentai komiksy Japonci asi kompenzují. Mě osobně zajímají spíš jiné zaoblené části těla než „kozy jak vozy“...ale to sem nepatří.

prostitutka, což vzhledem k vizuální stránce mangy⁴ není na škodu.

Phaia je oblečená do plátové zbroje připomínající bikiny, která toho mnoho nezakrývá, ohání se mečem, sbírá hlavy a skalpy a cestuje na dračici Enoře – prostě klasika. Takový barbar Conan je proti ní úplný břídil, o Xeně s Gabrielou ani nemluví.

Nicméně právě boje Phaii s různými nestvůrami a nízká životnost anonymních dobrodruhů (plnicích roli budižkničemů určených k rychlé smrti) jsou jádrem celé série. Ostatně, kde jinde je hlavní fantasy hrdinka schopná rozdat si to před bojem, po boji a dokonce i během boje? Poloha střídá polohu, chvat střídá chvat, tělesné tekutiny, krev nevyjímaje, tečou proudem. Už úplně první číslo je dokonalé, protože likvidaci nebezpečného inkuba vyřeší Phaia po svém.

Spunky Knight není PWP⁵, děj hraje dost podstatnou roli a zápletky jsou celkem funkční, byť se všechny nakonec vyřeší (nejen) pomocí sexu. Vše okořeněno slušnou dávkou humoru a hlášek, které parodují ta největší kliše v tomto žánru. Prostě masakr.



Celá série Spunky Knight je poměrně krátká – Spunky Knight má pět dílů, přičemž ten pátý je speciál a místo Phaii tam veškerou zábavu obstarává trio sex elves. Následuje dvoudílný Spunky Knight Extreme a sedmidílný Spunky Knight XXX, který zapadá také do žánru "futanari"⁶ a který končí tím, že Phaia porodí dítě, což je v žánru hentai věc nevídaná. Kromě toho ještě existuje čtyřdílná série Punky Knight. Každý díl má asi 34 stránek, některé na sebe dokonce přímo navazují! Vše lze navíc snadno stáh-

⁴ asi nejlépe nakreslená hentai manga, se kterou jsem měl tu čest, je poněkud ujetá SM série *Himitsu No Kichi De XXX*.

⁵ anglická zkratka pro *Porn Without Plot* (porno bez zápletky), kde děj je naznačen jen chabě, jako kulisa pro soulož.

⁶ *futanari* je hentai subžánr, ve kterém vystupují hermafrodité, nebo alespoň holčiny s poněkud vystouplým klitorisem, připomínajícím penis. Solidní heslo obsahuje Wikipedie (<http://en.wikipedia.org/wiki/Futanari>).

nout z bittorentu.

Celkově vzato, manga Spunky knight je hrubá rachota, která by neměla uniknout žádnému normálnímu⁷ znučenému fanouškovi fantasy, který si myslí, že už ho tento žánr nemůže ničím překvapit.



⁷ pro ty nenormální je tu několik povídek Petry „Alraune“ Neomillnerové, nebo celý svět Gor Johna Normana. Jde o typické produkty perverzní kreativity a moc se u nich, narozdíl od Spunky Knighta, nepobavíte.

DEGENESIS

MICHAL "BIFI" SEDLAČKO

...nový človek sa zrodí medzi hmyzom a v pliesni...

Dalo by sa s vážnou tvárou povedať, že apokalyptický a post-apokalyptický žáner zomrel spolu so cyberpunkom (a takmer aj so špionážnym románom) na prelome 80. a 90. rokov. Pádov železnej opony skončil Strossov "vesmír mydlovej bubliny" a ideológie kultov smrti. Zrazu bolo všetko demokratické, racionálne a nás namiesto gumených granátov a plynových masiek vyzbrojili lacnými príručkami ku kapitalizmu a novučíckymi pasmi. Čo by ľudí ešte malo baviť na katastrofách? Post-apokalypsa začala miznúť z mainstreamu. Kým bývalých dôstojníkov sovietskej armády predávajúcich stratené jadrové hlavice, post-apo sa stiahol do okrajových žánrov (sci-fi, horor, anime) a počítačových hier, recyklujúc stokrát obohraté témy radiačného spadu a jačiacich mutantov.



Fukuyamovský optimizmus „tretej vlny“ trhovej demokratizácie ale nevydržal dlho. Zistili sme, že človek veku konzumu je možno žno rovnako existencialisticky ustráchaný ako predtým. Na našom radare sa začali objavovať nové hrozby, iracionálne vo svojom merítke a kontrolovateľnosti: moslimský terorizmus, hrozba globálnych environmentálnych katastrof a ekonomických kolapsov, epidémie nedozernej škály. Dnešný človek s pocitom viny sleduje na filmovom plátne zaplavované mestá, v ruke zabudnutý hamburger. Môžeme síce diskutovať o tom, nakoľko je post-apo odrazom našich životných neistôt a nakoľko len módnym povrchným vzrušením, ale pravdou je, že termín „globálna hrozba“ sa v súčasnom politickom a bezpečnostnom diskurze usalašil v najlepších lôžach.

Apokalyptické prostredia zachytávajú svety v časoch tesne pred alebo uprostred naplňania globálnej hrozby, a post-apokalyptické prostredia sú už priamo z definície tesne alebo dlhšie po nej. Nemecká rolová hra DeGenesis (Sigh Press, 2004) je akoby oboje; núti nás vyrovnávať sa rovno s dvoma globálnymi hrozbami. „Vtedy“, v roku 2073, na nás s pádom meteorického roja zaútočili tie najsurovejšie sily neľudskej prírody, ktoré zmenili tvár sveta a ľudskú spoločnosť na nepoznanie. „Teraz“, v roku 2585, je ľudstvo ohrozené plazivou hrozbou evolúcie a adaptácie.



Do prehrávača vkladám album *Adaptation and Survival* od Tribes of Neurot, čo je ambientná pocta hmyzu a nielen jeho schopnosti prežiť a adaptovať sa aj na najnehostinnejšie podmienky, ale aj šírením chorôb napomáhať kontrolu veľkosti ľudskej populácie. Bude sa hodiť. Podobne ako vo francúzskom post-apokalyptickom RPG *Vermine* (7ème Cercle, 2004), aj v *DeGenesis* je totiž hmyz jednou z ústredných tém. Máte z hmyzu strach? Z tých cudzích bytostí akoby nezemského dizajnu a robotickej úspornosti? Nemali ste nikdy podozrenie, že za nepreniknuteľnými očami pavúka je neľudská inteligencia? Predstavte, aké je to byť pokrytý bzučiacou a mrviacou sa masou kroviek, tykadiel, kúsadiel a drapľavých nožičiek. Lezú vám do úst, do nosa, do

uší. Bodajú a kúšu vás do každého odhaleného miesta, infikujúc vás ktovie čím. Kladú do vás vajíčka vo večnom kolobehu rozmnožovania, získavania potravy a adaptácie. A teraz si predstavte, že nemáte insekticídy, ani antibiotiká. Že ste ďaleko od výdobytkov modernej medicíny. Že príšerne umriete preto, lebo ste boli v ceste slepého migrujúceho roja zloženého z miliónov hmyzích telíčok.

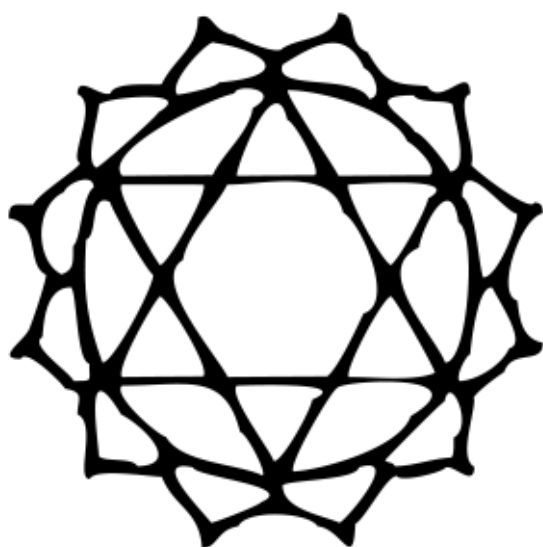
Iste, na presne tomto strachu z hmyzu, z nepreniknuteľnej cudzosti a organizovanosti, už stávala spústa hollywoodskych kasových trhákov – a dovoľujem si sem zaradiť aj gigerovské kreácie či seriálové kolektívne organizmy. Avšak *DeGenesis* to robí výnimočne rafinovane. Do otrasných organických podrobností rozpitváva náš strach z toho, že z nášho mäsa sa rodí nový život, ktorému sme dobrí len ako hostitelia. Zároveň s bravúrou rozvíja tému borgovského odcudzenia – že sme donútení hľadiť do očí našim blízkym, ktorí sa stali bunkami šíriaceho sa nového poriadku, že je ohrozené celé naše kolektívne bytie. Presne ako *Midwichské kukučky*, ale pridajte si špinavú madmaxovskú estetiku života po konci sveta a primálne zhnusenie zo zvičajúcej sa a bzučiacej kopy hmyzu. Vitajte v Európe roku 2585. Vitajte v *DeGenesis*, hre, ktorá sa označuje za predstaviteľa žánru primal-punk.

V roku 2073 na severnú pologuľu Zeme dopadol roj meteoritov, ktorý napoly roztrhol Európu a zanechal hlboké krátery. Pod vplyvom následných klimatických zmien pokryl celú Škandináviu, polku Británie a sever Poľska a Nemecka večný ľad, klesla hladina morí a Stredozemné more sa stalo nehlbokou bačorinou, a rovníková Afrika sa



zase zazelenala. Tesne po katastrofe Ľudia, o ktorých sa dodnes hovorí v legendách, založili 13 tzv. kultov, organizácií, ktoré sa mali starať o chod rôznych zložiek rúcajúcej sa Ľudskej spoločnosti: zdravotná starostlivosť (špitálnici), fungovanie práva (sudcovia), obnova a údržba komunikačných technológií (chronisti). Okrem toho v posledných mesiacoch pred katastrofou mysteriózna korporácia Recombination Group do chránených podzemných bunkrov uložila do kryospánku nanotechnológiami upravené desiatky dobrovoľníkov, „spáčov“, ktorých časť sa mala každých nasledujúcich sto rokov prebudiť a prípadne odovzdať svoje poznatky postkatastrofickej civilizácii. Ktovie, nebyť novej evolúcie, možno by nedostatok potravy, zmeny klímy a rozpad infraštruktúry Ľudská spoločnosť ešte dokázala ustáť bez radikálnych zmien. Meteority však z kozmu priniesli niečo nečakané, prapôvodnú látku, esenciu genetickej diverzifikácie. Niektoré z teórií vravia, že práve táto látka (nazývaná primer, Stvoriteľ, či Rozbuška) stála za masívnou explóziou života v dávnej minulosti Zeme. Primer teraz, v priebehu niekoľkých storočí hyperakcelerujúcej evolúcie, experimentuje vo viacerých evolučných zónach (v ktorých jadrách ležia tie najväčšie krátery ako Pandora v Poľsku) s novými genetickými vzorcami: modifikuje víry a baktérie, huby, hmyz a postupne aj organizovanejšie tkanivá života. Sprvu len okolo kráterov sa objavujú „materské spórové polia“ – oblasti fungicídnej nákazy o priemere stoviek metrov, ktoré úplne menia rastlinstvo, tvorstvo, samotnú zem. Vetrom a hmyzom nesené spóry s primerom sú však rozsievané aj do bezprostrednej blízkosti Ľudských komunít. A vôbec nepomáha, že zo spór kult apokalyptikov vyrába drogu plameň; jej užívanie sa napríklad masívne rozšírilo v okolí močiarov niekdajšieho Paríža. Človeku, ktorý sa spór nadýchne, začne najprv pľúca, ale potom aj nervové a ostatné tkanivá prerastať hubovitá infekcia. Hostiteľ v priebehu mesiacov buď umrie, alebo sa z neho stane nový druh človeka: homo degenerationis, psychonaut. Psychonauti sú perfektne adaptovaní na nové podmienky: necítia chlad a nepohodlie, disponujú výnimočnou silou, výdržou a novými fyzickými výdobytkami, feromónmi komunikujú s pavúkmi, hadmi a inou háved'ou, a skoro nemajú vlastné vedomie. Namiesto toho sú napojení na komunikačnú sieť z materských spórových polí, kolektívne vedomie novoprebudenej Gaie. Do toho všetkého sa miešajú (asi omylom) spustené prastaré genetické programy Zeme: na pobreží Atlantiku more vyvrháva umierajúce trilobity a zo severu prichádzajú správy o zahliadnutí mamutov.

Takže ľudská civilizácia okrem boja s nehostinnými podmienkami a voči samej sebe (stačí pozrieť na afrických otrokárov, ktorí v lúpežné prepadoch južnej Franky a Purgare berú aj ropu či pred-Eschatonské technológie) stojí voči hrozbe omnoho desivejšej: možno je už človek nepotrebný; zastaraný, výbehový model. V niektorých oblastiach sa ľudia úspešne bránia: príkladom je bezpečný a dobre organizovaný nemecký mestský štát Justicián, ktorého chrbtovou kosťou sú špitálni s ich neoprénovými oblekmi, fungicídny puškami a vynikajúcimi medicínskymi poznatkami. Inde je to horšie, často omnoho horšie. Avšak v niektorých oblastiach Franky napríklad žijú psychonauti s ľuďmi v symbióze. Ľudia so širokými úsmevmi tam žijú v prosperujúcich poľnohospodárskych komunitách. V stredoch dedín stavajú citadely podobné termitiskám, na ktorých v chemických oblakoch feromónov sedí vždy jeden feromant. Sú úplne nevšímaví k rojom hmyzu, ktoré lozia ulicami, ich chalupami, po ich telách. A toto je len príklad jednej z mnohých problematických tém, ktoré DeGenesis hráčovi otvára. Či už je to železná päť Justiciánu, slumy Moropešti, prísne strážená Republika Praha či žulové ulice Laibachu, hráči stále môže riešiť ťažké medziľudské situácie, bojovať s ľudským či neľudským zlom a odhaľovať skryté tajomstvá. Napriek tomu, že je relatívne ťažkopádne napísaná, príručka poskytuje úžasne veľa náznakov, ktoré GM môže dotvárať podľa ľubovôle (či pozrieť, ako sú ďalej rozvíjané v ďalších príručkách). Tematického obsahu príručka obsahuje hromadu – každý zo siedmich kultúrnych okruhov je pokrytý na šiestich stranách nemechanického opisu, krátkych poviedok a atmosferických textov a každý kult dokonca na ôsmich, spolu neuveriteľných vyše 160 strán, a to nerátam časti o histórii apokalypsy či kapitoly pre GMa.



Systém je na bežné pomery jednoduchý a elegantný. Je zjavné, že systém KatharSys je autormi vnímaný iba ako pomocné koliesko a hlavným vozidlom má byť podrobný a atmosferický opis prostredia. Jeho hlavnými komponentmi sú vlastnosti, schopnosti, overovanie činností, dopĺňujúce pravidlá pre boj a skúsenosť. Krátko sa dotkneme každého z týchto komponentov.

Vlastností je päť (intelekt, stamina, pohyblivosť, vyžarovanie a psychika) a ich hodnoty sa pohybujú od 1 do 10. Zručností sú vždy pridelené niektorej z vlastností a je ich

približne 50. Ich zoznam je relatívne voľný a neexistujú žiadne špeciálne pravidlá pre individuálne zručnosti, ako je to napr. v DnD. Hodnoty zručností sa pohybujú od 0 do 10 a obvykle sa pripočítavajú k zodpovedajúcej vlastnosti, čím dostávame číslo od 1 do 20. Overuje sa súčtom dvoch hodených desiatkových kociek (ktoré majú peknú lomenú krivku rozdelenia pravdepodobnosti) a vlastnosť+zručnosť je to najvyššie číslo, ktoré chcete hodiť, aby postava uspela. Ak má vaša postava napríklad pohyblivosť 5 a plávanie 6, na dvoch desiatkových kockách musíte hodiť 11 alebo menej, ak má z hĺbky vyloviť pred-Eschatonský artefakt. V prípade, že padnú dve rovnaké čísla (pár), hod je buď kritický úspech (ak podľa súčtu uspel) alebo kritický neúspech (ak neuspel).

Kľúčový je koncept prekážok – ak sa postava nachádza v obťažných podmienkach (tma, rušenie, zranenie, veľká vzdialenosť pri streľbe a pod.), GM jej na hod prideli prekážku od 2 do povedzme 8 alebo aj viac. Pri overovaní musíte prekážku prehodiť – v našom prípade je studňa hlboká (prekážka 2) a úplne tmavá (prekážka 4), takže za vašu postava musíte hodiť 7 (lebo prekážka je spolu 6) až 11.

Každá zručnosť môže mať jednu alebo viac špecializácií. Špecializácie sú vyjadrené číslom od 1 vyššie a v situácii, v ktorej sú uplatniteľné, znižujú prekážku. Teda ak by vaša postava mala pri plávaní špecializáciu potápanie 2, jej výsledný cieľový rozsah by bol 5 až 11.

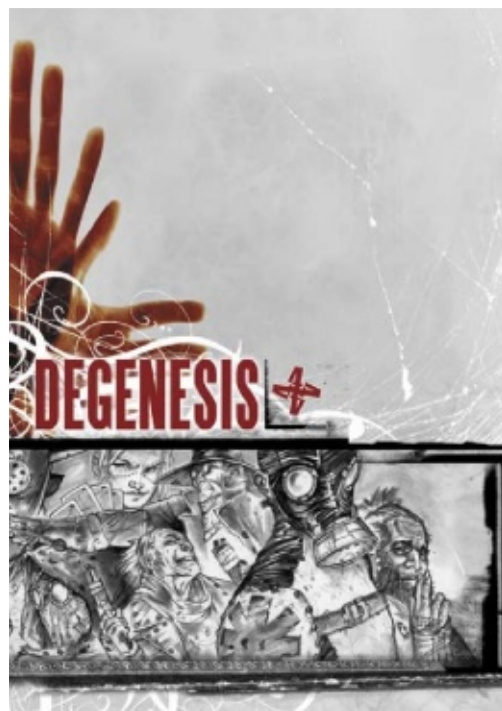
Všetky charakteristiky používané v boji sú zručnosti, vrátane iniciatívy, výdrže a pod. Výborným doplnkom v boji sú akčné body (v zásade výdrž postavy), ktoré umožňujú zvyšovanie iniciatívy či znižovanie prekážky. Míňajú sa následkom zranenia či únavy, ale dajú sa dobíjať akciou priamo v boji. Každá postava má zopár (2 až 5) bodov kapacity poškodenia v každej z troch zásahových zón (hlava, horná polovica tela, dolná polovica tela), ktoré slúžia ako nárazníková oblasť – keď sa minú, poškodenie je už traumatické a postava na neho môže umrieť. A to sa pri troche smoly dá aj pri jedinom zásahu v boji – takže „grim and gritty“.

Skúsenosť sa okrem splnenia príbehových cieľov získava aj za hranie „princípov“ svojej postavy. Princípy sú charakterové vodítka (ako napr. „moralista“, „fanatik“ či „sebestačný“) podobné prirodzenostiam zo Storyteller systému od White Wolf. Každá postava má aspoň tri – vyberá si jeden za pozadie (úpadok, karanténa, bohatstvo...), jeden za kultúru a jeden za kult. Za získanú skúsenosť možno zvyšovať vlastnosti, zručnosti a špecializácie.

Tvorba postavy je veľmi rýchla – aj vďaka tomu, že v DeGenesis neexistujú žiadne

špeciálne schopnosti, talenty, ani mutácie. Často citovaným nedostatkom je však slabosť začiatočných postáv. Nemajú prakticky žiadne špecializácie a horné rozsahy ich cieľových oblastí (teda vlastnosť+zručnosť) sú tak 11 až 13 – a aj to iba v niekoľkých zručnostiach, na ktoré sa sústredia. Je dosť frustrujúce, keď aj na prakticky obyčajné úkony s miernymi prekážkami a v oblastiach, v ktorých je postava kompetentná, uspeje v jednom hode z troch. Na porovnanie významné NPC-čka majú hodnoty tak 15 až 17 a hromadu špecializácií, často vo výškach prekračujúcich 10. Problémom je aj to, že systém neobsahuje žiadne úrovne a ani iné návody, ako vyrobiť silnejšiu postavu. Jednotlivé kulty síce majú uvedené hodnosti (teda viete, že špitálsky hygienik musí mať medicínu 6, látkopis 4, živovedu 4 a písomné vyjadrovanie 3, že dostane ABC oblek, granáty s chlórovým plynom a mesačnú gázu 700 jednotiek chronistickej výmeny), ale pomôže to len málo. Našťastie ďalšie príručky obsahujú tonu NPC-čiek, ktoré sa dajú ľahko modifikovať a hneď použiť na hranie. Inak v radách pre vedenie hry je DeGenesis celkom bohatá; veľmi užitočné sú hlavne návrhy na možné nosné konflikty dobrodružstva.

Keď sa v roku 2004 DeGenesis objavila, čumeli sme na ňu s otvorenými ústami. Kamaráti ilustrátori a grafici boli pať z kresieb a z layoutu, my RPG-čkári z originality prostredia a toho, že toto celé je zdarma! Áno, ak máte talent a originálnu prezentáciu, aj takýto indie business model funguje: Sigh Press medzitým vydal druhý, nelimitovaný náklad základnej príručky (prvý bol limitovaný na 1000 kusov, každý podpísaný tvormi Christianom Güntherom a Markom Djurdjevicom; moja kópia má číslo 765) a spolu s Catalyst Game Labs (Classic Battletech, Shadowrun) pripravuje jej anglické vydanie, vydal tri silné doplnujúce hardcover príručky, má pravidelnú rubriku pre DeGenesis v hráčskom časopise Mephisto, neustále udržuje kontakt medzi autormi a fanúšikmi aj prostredníctvom nemeckých fór a organizuje kresliarske workshopy. Sigh Press prenikol aj do iných hier: vydal nemecký preklad Unknown Armies a pôvodné realistické temné fantasy Aera, a Marko Djurdjevic dokonca prenikol vysoko do komiksového priemyslu v Spojených štátoch.



Ťažko určiť príčinu, prečo je DeGenesis v našich krajoch relatívne málo známy. Možno hrá rolu vyhlásená depresívnosť nemeckých RPG prostredí alebo to, že je po nemecky. (Česi! Polovica dĺžky vašej štátnej hranice susedí s nemecky hovoriacimi štátmi!) Prispieva k tomu asi aj to, že náš fantasy/SF trh je takmer výhradne orientovaný na anglicky hovoriaci priestor a DeGenesis sa preto podobne ako Das Schwarze Auge či iné nemecké hry v distribúcii neobjavil. Viac o DeGenesis sa preto po nemecky alebo anglicky dozviete na stránkach www.degenesis.com (ale v angličtine tomu niečo chýba, odporúčam nemčinu, a na nemeckých stránkach si môžete aj zdarma stiahnuť základnú príručku). Okrem toho na RPG Fóre sa nachádza preložených niekoľko úryvkov (<http://rpgforum.cz/viewtopic.php?t=5965>). Ak vás DeGenesis zaujala, budeme veľmi radi, ak na Fórum prispejete – a možno sa vďaka vášmu záujmu o DeGenesis niečo objaví aj v budúcich číslach Drakkaru.

Konečný verdikt: DeGenesis je, podobne ako mnoho iných tradične poňatých hier, určený širokej skupine hráčov. Svoje si môžu užiť milovníci prestreliek, ale aj tí, ktorí hľadajú silnú atmosféru a otázky o povahe ľudstva. Napriek zdanlivej new-age/ekoterminológii je DeGenesis prekvapivo hlboká a vecne neutrálna. Iste, je temná, depresívna a desivá a preto cieľová skupina hráčov možno nie je až taká široká. Ale v rukách skúsených hráčov – a aj vďaka elegantnému a neprekážajúcemu systému – je DeGenesis parádny nástroj. Bohatosť a prekreslenosť prostredia umožňuje dobrodružstvo sústrediť na rôzne témy: holý post-apokalyptický survival, surovú atmosféru pohraničných miest na divokom Západe, warhammerovské rozsievanie spravodlivosti v komunitách napadnutých spórovou nákazou, lásku v čase hrôzy, trestné výpravy proti africkým marodérom, odcudzenie rodičov a detí, ktoré patria k novému poriadku, viscerálny ale aj plazivý horor, odhaľovanie dobre chránených tajomstiev, krehkú nádej pri budovaní nového sveta, či noirovo-politickú investigáciu vo vysokých špičkách sudcovej hierarchie, kde každý nosí niekoľko tvárí. A ak k tomu prirátam skvelú grafickú úpravu a vynikajúce doplnkové príručky, nie je prekvapivé, že DeGenesis je v mojom rebríčku veľmi, veľmi vysoko.

Pozn. zástupcu šéfredaktora:

Ako prílohu tohoto čísla nájdú čitatelia z angličtiny preložené pravidlá pre rýchly štart vo svete Degenesis. Tieto zoskrútené pravidlá čitateľov a záujemcov voviedú do sveta Degenesis a priblížia im základné mechaniky tejto rolovej hry. Prechod na úplné pravidlá bude následne po vyskúšaní jednoduchší.

SVĚT PO POHROMĚ

PETR "ACIDBURN" BOUDA

„A hle, když rozlomil šestou pečeť, nastalo veliké zemětřesení, slunce zčernalo jako smuteční šat, měsíc úplně zkravěl a nebeské hvězdy začaly padat na zem, jako když fík zmítaný vichrem shazuje své pozdní plody, nebesa zmizela, jako když se zavře kniha a žádná hora a žádný ostrov nezůstal na svém místě.“ – Bible, Zjevení Janovo, Hrůzy šesti pečeti

Při slově apokalypsa¹ si každý čtenář představí svou vlastní vizi nějaké celoplanetární katastrofy, jadernou válkou počínaje a Matrixem konče. Žánr je to populární, nabízí hráčům RPG her nové prostředí, odlišné od klasického RPG pojetí žánru fantasy. Ve světě, který právě prodělal nějakou apokalypsu, zaručeně nenajdete elfy, a pokud potkáte trpaslíka nebo obra, je jasné, že nejde o vousáče se sekyrou, ale o zmutovaného člověka. Některé postapokalyptické světy jsou už dost otřepané, jiné jsou téměř nepoužívané. Mým cílem je představit jednotlivé, v každém případě ponuré varianty toho, co by se mohlo s dnešním světem stát, kdyby...

„Nevím, jaké zbraně budou použity ve třetí světové válce, předpokládá, že bude třetí světová válka. Ale mohu říct, jakými zbraněmi bude vedena čtvrtá světová válka: klacky a kameny.“ – Albert Einstein

Začneme tím, co už v nějaké verzi zná každý: třetí světovou válkou a jejími následky. Jak už naznačil Einstein, vzhledem k vývoji vojenských technologií bude třetí světová válka tak ničivá, že srazí dnešní civilizaci zpět na úroveň doby kamenné. Scénáře předpokládají masivní použití jaderných zbraní v kombinaci s konvenčními zbraněmi, které vytvoří během krátké doby na většině světa spálenou pustinu zamořenou radioaktivním spadem, následky ozáření pak budou příčinou smrti těch „šťastlivců“, kteří přežijí samotnou explozi atomové bomby. Přežijí jen lidé v krytech, nebo tam, kde tato válka nezasáhne, jako jsou řídké obydlené končiny nebo některé země třetího světa. Následky ozáření budou příčinou vzniku nejruznějších mutantů, včetně lidských. Ti, co

¹ slovo apokalypsa neznámá katastrofu, ale „zjevení“. Tento svůj dnešní význam získalo díky tomu, že zjevení sv. Jana hovoří o posledním soudu, o armagedonu, chcete-li, jehož nedílnou součástí je destrukce celého světa, a jde o jednu z nejčastěji citovaných pasáží z Bible. Apokalypsa se stala zdrojem inspirace mnoha vůdců nejruznějších sekt, chiliasty počínaje a Nebeskou bránou konče. Zkáza světa je prostě oblíbené téma.

přežijí, se poté budou snažit znovu vybudovat civilizaci.

Pro hry v tomto prostředí je zdánlivě ideální inspirovat se Falloutem, postaveném na lehce upraveném systému GURPS². Svět je to umírněný, kromě lidí v něm nejsou další rasy, nepočítáme-li mutanty a supermutanty jako nové druhy Homo Sapiens, technologie sice v něčem překročily ty dnešní (plazmové a energetické zbraně, myslící stroje), ale jinak se setkáte s většinou již dnes dostupných věcí, jako jsou samopaly, auta, počítače a podobně.



Téma třetí světové války v tomto pojetí se objevilo třeba ve filmech Mad Max, Terminátor, Den první a mnohých dalších, následky ozáření byly použity i v PC hře S.T.A.L.K.E.R., kde se děj odehrává v zamořené zóně okolo jaderné elektrárny Černobyl.³

Nevýhodou hraní v takovémto světě nejsou na první pohled patrné, ale co funguje v počítačových hrách nebo filmech, nemusí nutně fungovat GMovi na papíře. Především je nutné vytvořit alternativní historii takového světa, protože to ovlivní pozici hráčských postav (pokud se ovšem nenarodí až po konfliktu matce trpící amnézií). Musí být jasné, kdo konflikt vyvolal a co mu předcházelo, proč dosáhl takových rozměrů a jak dlouho konflikt trval, kdo a kde přežil, jaké následky radiace se kde projevily a jaké technologie jsou ještě použitelné. Zní to triviálně, ale vymyslet tyto reálie je pracné a pro hru nezbytné.

Proč? Představte si, že jaderná válka, vyvolaná agresivní politikou Ruska, vyhladila většinu obyvatel Severní i Jižní Ameriky, Evropy, Ruska a Číny, ale úplně minula Japonsko, Austrálii s Novým Zélandem a Afriku. V jedné části světa tak stále existují státy, vlády a zákony, moderní technologie zůstávají zachovány, zatímco ve zbytku světa přežívají buď mutanti (kteří budou povětšinou sterilní), nebo lidé z krytů. Ti vyjdou na povrch, stále kontaminovaný radioaktivním spadem a začnou řešit základní

² firma Interplay se nakonec nedohodla se Steve Jacksonem na použití jeho univerzálního RPG systému, vyvinula svůj vlastní, který se však od GURPS liší jen málo. Ostatně, existuje i konverze Falloutu pro pravidla GURPS.

³ podle některých vědců je však okolí Černobylu rájem divokých zvířat a na krvežíznivé mutanty v něm nenarazíte. Následky radiace jsou tak podle všeho daleko menší, než se čekalo.

problémy – kde vzít vodu, potravu, energii. Zároveň se budou snažit zjistit, zda jsou jediní přeživší; kam by mohli odejít, jakmile jim dojdou zásoby; kdo bude jejich vůdcem; uspořádá pro ně někdo záchrannou výpravu? Dobrodruzi mohou být vyslaní (podobně, jako ve Falloutu) z bezpečného úkrytu, aby našli na některé otázky odpovědi. Přitom přijetí těchto dobrodruhů třeba Japonci, kteří se rozhodli, jako nejvyspělejší a nejpočetnější národ obsadit zbylé zdroje nerostných surovin, nemusí být právě přátelské. Největším nebezpečím dobrodruhů nebudou tlupy nájezdníků (které budou mít co dělat, aby v takovém prostředí vůbec přežily) ani mutanti, ale neviditelná radiace, která dobrodruhům může, bez patřičného ochranného vybavení, přivodit nemoc z ozáření.⁴

Pokud vás pobyt v blízké budoucnosti tohoto typu moc neláká, je tu další herní systém, který by stál alespoň za vyzkoušení, málo známý Waste World od Billa Kinga⁵.

Jeho svět daleké budoucnosti, situovaný na kontinent Avernus, prošel dlouhou válkou mezi lidmi a geneticky modifikovanými post-lidmi (Posthumans, kteří měli nadlidské schopnosti a byli de facto novým druhem homo sapiens), proti které byl jaderný konflikt předcházející Falloutu pouhou předehrou. Jako nejsilnější zbraň byly použity entropické bomby, které dokázaly rozervat i samotnou realitu. Na konci této války zůstala z většiny planety toxická poušť a oceány se změnilly na polévku nejrůznějších životu nebezpečných látek. Co by to ale bylo za civilizaci, kdyby se zničila úplně: na Averně lze najít pět megalopolí, každé ovládané jiným národem, s odlišnou architekturou, použitými technologiemi a životní filozofií.

Prométheus je vojensky nejsilnější národ, jehož specialitou jsou kybertechologie, zbylí post-lidé žijí ve městě Hydra a nadále rozvíjejí biotechnologie a genetické inženýrství, Shogunate je v anime dost běžná verze futuristického Japonska⁶, Janus je bývalý vesmírný přístav, obývaný povětšinou obchodníky a cizáky z jiných planet⁷. Asi nejoriginálnější je létající město Ikarus, jehož obyvatelé se specializují na využívání psioniky, telekineze a podobných dovedností lidské mysli (což je nahrazení magie). Mimo města

⁴ v seriálu *Battlestar Galactica* je nebezpečí radiace dobře patrné u přeživších na Caprice, která byla celá vybombardována Cylony. Přeživší lidé musí pravidelně užívat léky, které stejně nestačí pro všechny. Doporučuji zejména první dvě řady seriálu, kde jsou problémy pobytu v zónách spadu dobře ilustrovány.

⁵ Bill King byl jedním z důležitých členů designérského týmu Games Workshop, je hlavním autorem příběhů Warhammeru a Warhammeru 40 000. Nevím, jestli ještě žije v Praze.

⁶ samurajové a ninjové vyzbrojení katanou a laserovou puškou, mechanické bojové obleky atd. Pro ilustraci si představte třeba korporaci Mishima z karetní hry *Doomtrooper*, nebo miniatury ze hry *War Zone*.

⁷ představte si o dost temnější Mos Eisley ze *Star Wars* – to je Janus.



se potulují bandy zločinců, kteří jako by vypadli z filmu Mad Max, a kteří terorizují všechny nešťastníky, kteří se ocitli mimo město. Z celé planety navíc nelze uniknout, protože organizace Galactic Compact kolem planety zavedla blokádu. Jednotlivé národy mezi sebou bojují o kontrolu nad Drakoniem, které se vyskytuje ve formě krystalů, těžných kombajny na písčinych pláních.⁸

Herní systém je velmi jednoduchý, prakticky všechno je řešeno jedním hodem d20 (1-10 neúspěch, 11-20 úspěch), tabulek je oproti jiným systémům minimum a hrát lze prakticky ihned po přečtení pravidel. Vzhledem k rychlosti herního systému se na nějaký ten šrám nikdo moc nedívá a ke smrti herních postav zde dochází celkem často⁹ (jedna z mála her, kde opravdu potřebujete brnění), naštěstí je možné koupit nekročip, který nahrazá vzpomínky původní postavy a lze ho tak implantovat do nového těla. Propracovanost těchto reálií ve stylu Ghost in the Shell ale nečekejte – Waste World se nebere příliš vážně. Rozhodně jde o zajímavý únik ze stereotypu post apokalyptických her, který je ale velmi obtížné sehnat, protože Waste World je z roku 1997, nebyly vydány žádné další plánované doplňky a firma Bill Kinga poté zkrachovala. Některé informace jsou však k nalezení třeba zde:

<http://www.geocities.com/Area51/Dunes/4656/WasteWorld/WasteWorld.html>

Nicméně třetí světová válka nemusí být jen válkou jadernou, už dnes existují konvenční zbraně, které se, co do ničivosti, vyrovnají slabším atomovým bombám. Největší nevýhodou je radiace, která zasažené místo zamoří – města Nagasaki a Hirošima byla zničena atomovými bombami, ale přesto tam následky radiace nepřetrvaly stovky let,

⁸ každému jednou dojdou nápady, ale Waste World je doslova syntézou jednotlivých proků odjinud: kromě Duny (v bestiáři najdete i písčné čerovy) se Bill King inspiroval Terminátorem, Vetřelci, Star Wars (světelná šavle) a Star Trekem, dokonce zde existují Trifidi.

⁹ částečně je to dáno i chybou herního systému, protože kritický zásah hlavy, trupu nebo končetiny má stejnou pravděpodobnost.

protože k výbuchům došlo ve vzduchu¹⁰ a radioaktivní materiál byl rozmetán do okolí, takže kontaminace půdy byla malá. Dnes jsou obě města znovu postavena a následky ničivých explozí tam připomínají už jen památníky. Kdyby k výbuchu došlo až na zemi, byla by kontaminace patrná ještě dnes. Neutronová bomba má omezené ničivé účinky a nekontaminuje zasažená místa tak silně, jako běžné jaderné zbraně. Má posílené vyzařování na všech vlnových délkách a zabíjí proudem neutronů, který poškodí obaly buněk lidského těla – použití neutronových bomb bylo plánováno jako obrana před útokem SSSR na Západní Evropu během studené války – vojáci uvnitř tanků by byli zabiti „šetrným způsobem“. Mimochodem, zásah proudem neutronů není možné léčit.

Stejně ničivé následky, až na radiaci a nepřítomnost elektromagnetického pulzu, umožňuje použití palivové bomby, kterou má v arzenálu jak Rusko¹¹, tak USA¹². Jde o nejničivější nejadernou zbraň, založenou na rozptýlení aerosolu a jeho následném vznícení sekundární explozí zbytku bomby.¹³ A to nemluvím o dalších zbraních hromadného ničení, jako jsou biologické a chemické zbraně.

„Zatroubil třetí anděl, a zřítíla se z nebe veliká hvězda hořící jako pochoděň, padla na třetinu řek a na prameny vod. Jméno té hvězdy je Pelyněk. Třetina vod se změnila v pelyněk a množství lidí umřelo z těch vod, protože byly otráveny.“ – Bible, Zjevení Janovo, Hrůzy šesti polnic

Další možností je apokalypsa způsobená pádem komety, asteroidu nebo menšího meteoritu. Vzhledem k tomu, kolik planetek, asteroidů a komet může ohrozit naši civil-

¹⁰ bomba nad Hirošimou explodovala ve výšce 550 metrů a přestože byla dost primitivní (bomba nad Nagasaki byla implozní, vybavená odražečem neutronů), srovnala prakticky celé město se zemí, což působí dost hrůzostrašně. Hirošima byla totiž plochá, takže tlakovou vlnu nezbrzdily okolní kopce, jako v případě Nagasaki.

¹¹ <http://news.bbc.co.uk/2/hi/europe/6990815.stm>

¹² http://en.wikipedia.org/wiki/GBU-43_Massive_Ordnance_Air_Blast_bomb - starší typ této bomby má poetický název „Sekačka sedmikrásek“ a byl použit jak ve Vietnamu, tak v Afghánistánu.

¹³ i bez palivové bomby však Spojenci rozpoutali v Drážďanech za použití zápalných bomb ohnivou bouři, která se centrem města prohnala jako tornádo o teplotě až 1000 stupňů. Hořel i asfalt, v některých protiletectkých krytech nezbylo z lidí nic než hromádka popela. Efektu bylo dosaženo náletem ve dvou vlnách. První vlna zasáhla centrum města a stáhla hasičské jednotky do centra, druhá, větší vlna letadel pak bombardovala okraje města. Obětí tohoto náletu mohlo být až půl milionu (oficiální data hovoří o 135 000 mrtvých).

izaci, je apokalypsa způsobená pádem takového objektu dost pravděpodobná. Dodnes nevyřešenou je třeba Tunguzská záhada, tedy mohutná exploze (pravděpodobně části komety) nad Sibiří 30. 7. 1908, která srovnala se zemí asi 40 až 60 tisíc stromů a způsobila četné anomálie (jako byl růst zdeformovaných stromů). Asi největší pohromou byl dopad daleko většího „šutru z vesmíru“ do oblasti poloostrova Yucatan před zhruba 65 miliony let, který definitivně ukončil existenci dinosaurů. Mimocho-dem, vypadá to, že původní meteorit se rozlomil na několik kusů, největší kus vytvořil kráter Chicxulub o průměru 180 kilometrů, menší kus dopadl do Severního moře, kde vytvořil kráter Silverpit. Veškeré následky dopadu závisí na složení meteoritu (dopad jádra komety by byl horší), jeho velikosti a rychlosti, včetně místa dopadu.¹⁴

Následky jsou možná horší, než jaderná válka – dopad meteoritu totiž vyvolá celou sérii dalších následků – zemětřesení a zvýšená vulkanická činnost, tsunami (pokud spadne do moře – následky jsou méně ničivé, pokud meteorit dopadne na pevnou zem), ohnivá vlna a následné lesní požáry, také by došlo k vyčištění okolního vesmíru od těch satelitů, které by měly tu smůlu a střetly se s meteoritem nebo jeho četnými úlomky. Následovaly by kyselé deště (vzniklé díky chemickým reakcím vody a vyvržené horniny). Nejhorším následkem je ale vyvržení ohromného množství prachu do horních vrstev atmosféry, který tak zastíní Slunce a způsobí „jadernou zimu“, ale v daleko větším rozsahu. Následuje změna celého ekosystému, protože teplota poklesne až o několik desítek stupňů, vymřely by rostliny (nedostatek světla), býložravci a masožravci, znovu by vznikl pevninský ledovec, hladina moří by poklesla o několik desítek metrů.

Téma apokalypsy z vesmíru se chopila řada katastrofických (nebo spíš komediálních) filmů, včetně Armageddonu a Drtivého dopadu, ale ve hrách na hrdiny se snaha o záchranu lidstva v tomto pojetí nepoužívá. Zápleтка řítícího se asteroidu totiž přesahuje možnosti jednotlivce něco s tím dělat, navíc by se o tomto nebezpečí vědělo roky dopředu¹⁵ a bylo by tedy dost času problém nějakým způsobem vyřešit. Pochybují, že by hráče bavilo jít ve stopách Bruce Willise a jeho party těžařů.

Asteroid se buď podaří zničit, pak se nic neděje, nebo se ho zničit nepodaří, pak následuje scénář obdobný Falloutu – vybrané skupinky obyvatel zamíří do krytů, ostatní doufají, že dokáží přežít prvotní následky dopadu. Nicméně, existuje jeden originál-

¹⁴ jen pro ilustraci: pokud by spadl asteroid o hmotnosti 1010 až 1016 tun a průměru asi 180 kilometrů by do atmosféry vynesl biliony tun prachu a při dopadu do oceánu by se tímto nárazem vymrštila asi miliarda tun vody do výšky 20 kilometrů. K vyhynutí dinosaurů stačila planetka o průměru 10 kilometrů.

¹⁵ přesto se už několikrát stalo, že oběžnou dráhu Země protnul asteroid nebo aspoň velký meteorit a vědci se o něm dozvěděli i týden po průletu.

ní projekt, který hráčům umožní vyhnout se většině zaběhaných klišé – PC hra *Dark Earth* od firmy Kallisto, která rozvíjí následky dopadu asteroidu na do té doby prosperující svět – přežije jen málo jeho obyvatel a ti bojují o holé přežití. Pád asteroidu vyvrhnul do atmosféry tuny prachu a bude trvat staletí, než se usadí.¹⁶ Základním život limitujícím faktorem je tedy nedostatek světla. Protože ale prachová clona není kompaktní, existují průrvy, kterými na zemi přece jen proniká sluneční záření a právě na těchto místech staví přeživší novou civilizaci s originální architekturou, náboženstvím a technologiemi (nejpokročilejší je mechanika). Jenže život ve světě, kde je naprostá většina povrchu pod neustálým příkrovem tmy (přesněji řečeno, ve dne je šero a v noci tma), není jednoduchý, světem se potulují nestvůry (které vznikly, jak jinak, mutací) a hlavní hrdina se vlivem choroby mění z člověka v monstrum (čím více času stráví ve tmě, tím temnější je jeho charakter i vzezření, takže na konci hry připomíná gorilu).

Pokud se GM rozhodne hrát v tomto prostředí, doporučuji nechat se inspirovat touto hrou, protože má dobře promyšlený způsob zemědělství, opatřování potravy, zajímavý bestiář (zvířata přizpůsobená nočnímu životu mají jasnou výhodu) a další detaily, které GMovi ušetří práci při konstrukci originálního post apokalyptického světa.

Přesto nadhodím několik nápadů: náboženství bude založeno na reflexi prožité katastrofy (trest bohů) a na životadárném světle (uctívání boha slunce, který jednou znovu přijde a definitivně zažene temnotu), v opozici budou kulty preferující temnotu (což je bohužel klišé). Dařit se bude plodinám, které nejsou náročné na světlo, to vyžaduje nejspíše vymyšlení nových druhů. Nicméně náhradou by mohlo být mnoho druhů jedlých hub. Změnám se nevyhne ani fauna, alespoň v první fázi přežijí spíše noční zvířata a do budoucna dojde k rozvoji hmyzu, zvířata budou mít zlepšené jiné smysly, nebo budou jejich oči daleko efektivněji využívat zbylé světlo, případně uvidí v infračerveném spektru. Kromě toho by takový svět mohl – alespoň v některých podnebných pásích – trpět významným snížením teplot a tedy rozšířením pevninských ledovců dále na jih.¹⁷

Co se týká magie, tak zde by mohl být klasický konflikt světlé a temné magie, kde temná by měla zřetelně navrch. Nemrtví, známí z Dračího doupěte, by prakticky nepřišli do styku se slunečním zářením a mohli by být široce rozšíření, takže by představovali vážnou hrozbu zbylým civilizovaným oblastem.

Mimochodem, údajně reálně existuje fenomén tzv. *Global dimming*, tedy globálního stmívání. Má spočívat v tom, že atmosféra je stále více znečištěná pevnými částicemi

¹⁶ *ve skutečnosti by to trvalo jen několik měsíců až let, rozhodně ne staletí. Ale ve fantasy je možné ledacos.*

¹⁷ *dost inspirace nabízí jak různé bestiáře pro DnD, DrD, tak třeba sbírka povídek G. R. R. Martina „Tufova dobrodružství“.*



(mořská sůl, písek, popel, prachové částice) a propouští díky nim méně světla, protože se část světla odráží zpět do vesmíru, aniž by dopadla na povrch země. Toto globální stmívání má za následek pokles teplot. A teď přijde ta zábavná část – tento fenomén je dáván do souvislosti s globálním oteplováním, prý to urychlí tání ledovců. Je to neuvěřitelné, soudný člověk by očekával, že globální stmívání zmírní nebo úplně vyruší efekt globálního oteplování. Vždyť obojí je způsobené znečištěním atmosféry a musí vést ke globálnímu oteplování, i kdyby nevedlo! Čím by se jinak ty tisíce aktivistů živily?¹⁸

Jinou variantou, která by ovšem způsobila stejnou apokalypsu, jako dopad meteoritu, je výbuch supervulkánu. Jeden takový, supervulkán Tobo, vybuchl před 75 tisíci lety a v následné vulkanické zimě klesla populace homo sapiens o několik desítek tisíc. Supervulkánem, který představuje aktuální nebezpečí, je supervulkán v Yellowstone, jehož výbuch má oproti předpovědím zpoždění už asi 40 tisíc let. Výbuch supervulkánu má vliv na celou planetu, kromě vyvržené horniny je prvním zabijákem rozžhavený proud plynu, před kterým není úniku, dalším nepříjemným následkem je poškození ozonoféry, obligátní kyselé deště a globální ochlazení. Jinak jsou následky shodné s dopadem meteoritu a je jen na GMovi, zda nechá svůj svět zničit tak či onak.

„Budoucí generace se budou trochu pobaveně divit, že na počátku 21. století vyspělý svět propadl panice kvůli globálnímu zvýšení průměrné teploty o několik desetin stupně a na základě velkého zveličení velmi nejistých počítačových modelových předpovědí uvažoval o tom, vrátit se před průmyslovou éru.“ – R. S. Lindsen, citován V. Klausem, Modrá, nikoli zelená planeta

Připusťme, že by se v tezích o globálním oteplování Václav Klaus mýlil a demagogové v čele s Albertem Gorem by měli pravdu. Pak by náš svět čekala apokalypsa,

¹⁸ o tom, že je možné najít tyto rozpory v rámci pouhých tří odstavců, vypovídá třeba tento odkaz:

http://cs.wikipedia.org/wiki/Glob%C3%A1ln%C3%AD_stm%C3%ADv%C3%A1n%C3%AD

kerou už dost přehnaně popsal třeba film *The Day After Tomorrow* (Den poté) a nastala by nová doba ledová¹⁹, nebo by se naplnily vize staršího filmu *Waterworld* (Vodní svět) a nastalo by úplné roztání ledovců a druhá potopa světa (pokud tedy vůbec došlo k té první). Jak by vypadal život v takovém světě?

V obou případech by došlo k dalšímu hromadnému vymírání živočišných i rostlinných druhů a k celkové změně ekosystému. Hrát v době ledové by bylo víceméně hraní *Falloutu* za opačně extrémních podmínek. Nebezpečím by nebylo horko radioaktivní pouště, ale chlad ledových pustin. Přeživší lidé by se museli přesunout do rovníkových oblastí, kde by stále mohly růst rostliny a kde by bylo tepleji. Většinu dnes civilizovaného světa by postupně pohltily postupující ledovce, žít na sněžných pláních by bylo možné jen dočasně, limitujícími faktory by byl nedostatek rostlin, paliva (pokud by byli lidé závislí na dřevě, byl by to problém, naopak ropu, zemní plyn a uhlí by mohli stále těžit) a nedostatek jídla. Možná by se znovu objevily varianty dnes vyhynulých pravěkých zvířat, jako byli šavlozubí lvi a tygři nebo mamuti. Oblasti obou pólů by pak byly zcela neobyvatelné, Sibiř by definitivně zamrzla a pás tundry a tajgy by se značně rozšířil nebo spíš posunul.

Problém by představovala i globální migrace do rovníkových oblastí, kde by rovněž došlo ke změnám ekosystému. Střety s dnešními Afričany by byly nevyhnutelné. Je třeba si uvědomit, že narozdíl od bleskového nástupu doby ledové ve filmu *Den poté* by byl nástup nové doby ledové pozvolný a bylo by tedy dost času se na změny připravit. Další možností by byla jaderná zima, tedy scénář popsany již výše, včetně následků. Jaderná zima by ale nezpůsobila další dobu ledovou, jen by mohla předcházet následným změnám klimatu á la *Fallout*, přičemž by šlo o přechodné období několika měsíců až let a kyselý sníh by byl rovněž kontaminován radioaktivním spadem. Hraní v tomto post apokalyptickém a zmrzlém světě by bylo do značné míry jen zimním *Falloutem*, v případě jaderného konfliktu i s mutacemi.

Samozřejmě, že v případě globální záplavy, kdy by se zvedla hladina moře až o třicet metrů, by došlo k rozsáhlým změnám na mapě světa (stačí se podívat, jaké oblasti mají jakou nadmořskou výšku a naznačit nové pobřeží) a v ekosystémech. Přesto by ale půda nebyla tak vzácná jako ve filmu *Vodní svět* a je jasné, že velká část pevniny by nebyla vůbec zatopená. Problémy by se týkaly opět migrace lidí do jiných oblastí a boje o zdroje vody a potravin, protože změny klimatu s sebou vždy nesou výkyvy v zemědělské produkci v daných oblastech. Ale svět s velkým množstvím vody by mohl být zajímavou alternativou pro hráče RPG her, mohly by vzniknout nové

¹⁹ je zábavné, že nástupem nové doby ledové vyhrožovali ekoaktivisté z tzv. Římského klubu v 70. letech. Jejich vize se nenaplnily a dnes nás tíží lidé straší naopak globálním oteplováním. Jsem zvědav, s čím přijdou příště.

nestvůry, lidstvo by obývalo tisíce ostrůvků, rybolov by byl důležitější než chov skotu nebo slepic, mohla by existovat i obří plovoucí města, hráči by mohli organizovat expedice do zatopených měst, která by byla jen pár desítek metrů pod hladinou, samozřejmě by existovala místa, kde civilizace přetrvala víceméně beze změn atd.

Celkově se dá říct, že z velké části zaplavený post apokalyptický svět je originálním, málo využívaným settingem, který má co nabídnout a z hlediska GM není těžké ho vytvořit pro libovolnou civilizační úroveň – od starověku po budoucnost. Skvěle se v něm využijí všechny pověsti o zatopených městech (Ys), nebo celých kontinentech (Atlantida) a o zrádných oblastech děsících námořníky (Bermudský trojúhelník, Dábelský trojúhelník), stejně jako o mořských nestvůrách (bájný Kraken, obří želvy, olihně, chobotnice a medúzy).

„Mým osudem je žít věčně, dokonce i když by výsledkem bylo vyhlazení lidstva. Bohužel, jsem schopen zemřít. Být či nebýt, pro mne v tom není rozdíl. Moje smrt je jediná absolutní svoboda.“ – Kaworu Nagisa, Neon Genesis Evangelion

V anime a manga komiksech nenajdete lepší apokalypsu, než je invaze démonů nebo nadpřirozených sil na naši planetu, se kterou je schopná bojovat jen hrstka lidí, kteří

jsou víceméně nadaní super hrdinskými dovednostmi (nebo jim schopnost čelit temným silám umožňují nejruznější vyspělé technologie). Často je tato apokalypsa doprovázena ještě dalšími následky (pád asteroidu, zemětřesení, tsunami, hurikány), jako by už jen přítomnost téměř nezničitelných démonů nestačila.

Základní otázky, které budou postavy řešit, budou: Odkud a proč sem přišli? Co chtějí a jak s nimi komunikovat? Pokud nás chtějí zničit, jak a čím se bránit? Jaké jsou jejich schopnosti, jaké jsou jejich slabiny? To vše musí mít GM promyšlené, včetně způsobů, jak odpovědi na tyto otázky získat.

Dokonalým post-apokalyptickým (a zároveň pre-apokalyptickým) světem je Země v anime a manga sérii Neon Genes-



is Evangelion. Skryté experimenty s anděly vedly 13. září 2000 k události nazvané „Druhý dopad“, při které Antarktida kompletně roztála, zemská osa byla vychýlena (takže se třeba v Japonsku přestala střídat roční období) a obří tsunami zabily asi dvě miliardy lidí a následkem této pohromy byl (kromě zpusťování a zatopení části světa) celosvětový konflikt, ukončený až Valentinskou smlouvou 14. února 2001. Populace lidstva byla zredukováána na polovinu. Aby toho však nebylo málo, objevili se andělé, se kterými mohou lidé bojovat jen pomocí Evangelionů, obřích robotů velmi podobných OBRům z Battletechu. Evangelion je ovládán přes obdobu neurohelmy, takže veškeré reakce a pohyby pilota jsou zároveň pohyby stroje. Nevýhodou je zpětná vazba, díky které může poškození stroje pilota v důsledku nervového šoku zabít. Andělé mají kolem sebe A.T. pole²⁰, kterým nepronikne žádná zbraň. Anděla je možné zabít jen tak, že se poruší jeho A.T. pole a trhlinou potom mohou proniknout normální zbraně a poškodit jeho jádro, ve kterém sídlí jeho duše.

Zatímco oficiální vysvětlení „Druhého dopadu“ hovoří o střetu Země s velmi malým meteoritem, pohybujícím se rychlostí 95 % rychlosti světla a následnou explozí, skutečným důvodem byl experiment s andělem jménem Adam, který provázela zničující exploze poté, co probuzený a zraněný anděl vytvořil silné anti-A.T. pole. Nicméně světu hrozí ještě třetí apokalypsa, tzv. „Třetí dopad“, jehož následkem bude vyhlazení celého lidstva a vznik nového Boha. Neon Genesis Evangelion je propracovaný post-apokalyptický svět, ve kterém najde GM dostatek inspirace. A samozřejmě jde o kvalitní anime, které rozhodně stojí za to vidět.

Dokonalým příkladem světa, který je postižen nájezdem démonů odjinud, je Draenor (eventuelně Azereth) z počítačové hry Warcraft. Obyvatelé tak dlouho experimentovali s povoláváním démonů, až došlo k jejich invazi a k následnému rozervání celého světa na větší či menší kusy pevniny, vznášející se ve vzduchu. Další variaci představila počítačová hra Spellcross – v současném světě dojde k invazi nemrtvých, orků a démonů, kterým čelí nejmodernější vojenská technika lidí. Invaze démonů, nemrtvých a dalších pekelných sil (Doom) je asi nejpoužívanější klišé v RPG vůbec, nicméně jen výjimečně je výsledkem invaze vznik post-apokalyptického světa, protože hrdinové přece nemohou prohrát a dobro musí zvítězit. GM tak může vytvořit originální post-apokalyptický svět, ve kterém původní hrdinové (známí už jen z legend) z nějakého důvodu (jehož interpretace se mohou lišit) selhali a výsledkem může být celosvětová válka s démony, ve které mohou noví hrdinové přinést nečekaný zvrat.

²⁰ A.T. pole má každá živá bytost, jde o membránu oddělující jednu duši od ostatních (což je předpoklad lidské jedinečnosti). Zničením tohoto pole v důsledku lidmi uměle vyvolaného „Třetího dopadu“ by mělo za následek sjednocení všech lidských duší do jediného celku, předpokládaného nového Boha.

„Vždycky jsme věřili, že nejsme ve vesmíru sami. Velmi brzy si budeme přát, abychom byli.“
– *The Independence Day*

„Who could cut with laser precision make perfect incision into the hardest rock? Who could lift one block of stone that weights four jumbo jets? Yes your intuition will tell you best!“ –
Killing Joke, Hosannas from the Basements of Hell, The Lightbringer

Jiné možnosti nabízí invaze mimozemšťanů. Na první pohled se tento motiv apokalypsy nijak neliší od invaze nadpřirozených sil, jak je patrné z řady filmů typu *Den trifidů*, *Den nezávislosti* nebo *Válka světů*. Boj s mimozemšťany je samozřejmě obvykle vítězný, ale neobejde se beze ztrát na životech, protože návštěvníci z vesmíru sice disponují vyspělými technologiemi, ale s jejich inteligencí už to tak slavné není, takže jsou nakonec poraženi počítačovým nebo skutečným virem. Nicméně, i v tomto světě čelícím invazi lze najít několik možností, jak zapojit hráče do hry. Obě jsou dost ponuré.

První koncept přinesla PC hra *X-COM: Enemy Unknown* a k dokonalosti ji dovedl *Altar* ve své hře *UFO: Aftermath* a *UFO: Aftershock* (ještě existuje *UFO: Afterlight*). Zemi navštíví UFO, ignoruje jakékoli pokusy o komunikaci a do atmosféry vypustí spóry, které po několika dnech sestoupí na povrch a zdecimují většinu života. Naštěstí ne všechny oblasti jsou zasaženy rovnoměrně a tak přežije dost lidí na odpor proti mimozemské invazi. Pro RPG hry je tento příběh solidním základem. Začátek může být pro postavy na prvních úrovních dost tvrdý: mohou to být normální vojáci, policisté, vědci, technici, kteří náhodou přežijí a jejich prvním úkolem bude uprchnout před ufony ze zdecimovaného města do bezpečí, které jim poskytne základna odporu nebo pátrací tým s vrtulníkem, který zachraňuje přeživší.

Postavy budou následně vystupovat v roli členů výsadkového týmu, který plní nejrůznější mise, nejdůležitějším atmosférickým prvkem hry bude strach z neznáma, protože postavy nebudou dlouhou dobu vědět, proti jakému nepříteli vlastně stojí a čím je může komicky vypadající mimozemšťan ohrozit. Jednotlivá dobrodružství budou tvořit mise, typickými úkoly bude dobývání sestřelených létajících talířů, chytání živých mimozemšťanů na pokusy, ochrana přeživších obyvatel i vlastních základů apod. Samozřejmě postavy mohou přijít i na to, jaké plány s lidstvem mimozemšťané mají a jak je porazit (ve stylu velkolepého finále). Postavám budou přidělovány jednotlivé úkoly vedením hnutí odporu (tedy GMem), nicméně skutečná mise se může zvrtnout – muniční sklady jsou prázdné, vrtulník s družinou havaruje, mimozemšťanů je v dané oblasti daleko víc, nebo tam žádní nejsou a záhada má úplně jiné řešení. Podobných zápletek lze vymyslet dost, nicméně půjde o delší tažení, jehož průběh včetně rozmístění stop a náznaků až po finále už musí mít GM připravené pře-

dem, stejně jako mimozemské rasy a mutanty. Nevýhodou je otřepanost tohoto post-apokalyptického světa (ačkoli nápad s biomasou je originální) a znalcům počítačových her to moc nového nenabídne (vyjma roleplayingu a vlastního postupu, samozřejmě).

Druhou možností je rafinovanější verze invaze, se kterou přišel film *The Thing*²¹. V Antarktidě skupinka vědců objeví v ledu zamrzlé trosky létajícího talíře, který se tam zřítil před tisíci lety. V talíři nikdo není a vše vypadá na to, že zde definitivní řešení otázky, jestli jsme ve vesmíru sami. Problém představuje mimozemský virus, který napadá pozemské organismy a postupně je nahrazuje, až původní originál zcela pohltí a nahradí sám sebou. Vzhledem k obrovské rychlosti, s jakou by mohlo dojít k rozšíření tohoto viru v obydlených oblastech, představuje tento nález potenciální konec lidské civilizace. Virus se totiž rozšiřovat chce.

Hra využívající této zápletky by byla spíše jednorázovou záležitostí, postavy by tvořily vědecký tým, nebo naopak záchrannou misi (takže by GM mohl navázat na děj filmu). Hlavními prvky by byla atmosféra strachu z neznáma (vhodně podpořený osvědčenými hororovými prvky) a mechanismus důvěry nebo nedůvěry k ostatním – virus totiž může napadnout kohokoli a z napadeného člověka se stává monstrum, které je navenek jen obtížně rozeznatelné (přejímá totiž i myšlení a znalosti originálu, což je sice trochu přehnané, ale pomáhá to). Navíc takto vzniklá monstra definitivně zničí až jejich spálení, monstrum dokáže měnit svůj vzhled i tvar a postupně tak v týmu přeživších vzrůstá paranoia a podezřívání všech ostatních. Co když je velitel nakažený a vede nás do pastí? Co když mi můj kolega vrazí nůž do zad? Co když se kolega začíná chovat jinak než předtím, je to nervozitou, nebo je nakažený? Co přede mnou tají?²²

Postavy pátrají po příčinách zničení původní expedice, mají omezené zdroje, jsou

²¹ tento film založil žánr survival hororů, ve kterých skupinka lidí bojuje s nebezpečím, které přesahuje jejich možnosti. Žánr se dočkal jak značného úspěchu, tak i parodií ve stylu *Scary Movie*. Nejtrapnějším klišé je rozdělení skupiny na jednotlivce, takže nestvořra má postaráno o snídani (jeden nebožák), svačinu (druhý nebožák), oběd i večeři, než je zlikvidována těmi několika myslícími postavami, které postupují společně. Mimochodem, existuje stejnojmenná počítačová hra (*The Thing*)

²² vzpomínám si na jednu hru naživo, které se zúčastnil můj bratr, jmenovala se *Věc* a využívala právě tyto techniky. Brácha byl *Věc*, jeho cílem bylo všechny vybít, cílem ostatních bylo, kromě řešení úkolů a hádanek, přežít. Protože nikdo nevěděl, kdo je *Věc*, bratr postupně lákal na půdu jednotlivé účastníky pod záminkou pomoci při řešení úkolu a pak je (mimo dohled ostatních) prostě zabil. Poté sešel dolů „Hele, nějak nám to nejde, pojd'te nám ještě někdo pomoci.“ Tímto způsobem zabil tři lidi, aniž kdokoli pojal jakékoli podezření, organizátoři pak bráchu museli krotit, aby jim nevybil všechny účastníky.

v nepřátelském prostředí (silné mrazy) a mrtvol našly jen osm z celkových jedenácti – kde jdou zbylí tři vědci? Zajímavým herním mechanismem by mohlo být používání důvěry, podobně, jako třeba ve hře Mountain Witch, ale stačí velký důraz na roleplaying. Nakažená postava to bude tajit, případně bude sabotovat činnost ostatních a kontrolu nad jejím chováním bude postupně přebírat GM (což může být zajímavý souboj vůle). Pokud GM využije skrytého nebezpečí dobře (nebude používat prvoplánovitě bubáky), takže postavy najdou místo mrtvol jen cákance krve, poškrábané kovové obložení stěn, rozbitou laboratoř, teprve poté dvě schované mrtvolky, jednoho k smrti vyděšeného vědce a pár dalších věcí, budou všechny předpoklady pro kvalitní hru splněny. Informace budou postavy sbírat z filmů, deníků, zápisů v počítači a ze stop (tedy vzhledu okolí). Cílem je pochopitelně přežít a nenakazit se.

Nevýhodami je jednak jednorázovost celé hry (ale postavy si díky tomu dovolí víc), oběti v řadách hráčských postav, malý vývoj postav z hlediska zkušeností a nalezených předmětů (naproti tomu nedostatek zbraní a munice nutí hráče improvizovat, hledat netradiční řešení a připravovat pasti) a fakt, že důraz je kladen na roleplaying, který je klíčový pro vyvolání atmosféry strachu a podezřívání všech ostatních, což ne každému vyhovuje. Děj nesmí být příliš předvídatelný.

Existuje dost zdrojů, ve kterých dokáže GM najít inspiraci pro svá dobrodružství – téma UFO a mimozemšťanů je poměrně rozšířené a řada lidí je přesvědčena, že únosy, kruhy v obilí a záhadné létající objekty jsou jasnými důkazy přítomnosti mimozemšťanů na naší planetě.

Jen pro úplnost: za jistou modifikaci tohoto scénáře invaze vetřelců z vesmíru lze považovat filmy Alien, Aliens a Alien: Resurrection²³. Pokud by totiž někdo vypustil Vetřelce na planetu, dopadlo by to příšerně. A nebo taky ne, to už záleží na GMovi, jak se hry v takovém prostředí zhostí.

„Countdown to exterminate the human race...Remove errors of man and sweep all the weakening kind.“ – Dimmu Borgir, Puritanical Euphoric Misanthrophia, Puritania

Další oblíbenou apokalypsu představuje vznik umělé inteligence, která se dříve nebo později rozhodne zbavit svých tvůrců. Existuje několik filmů, které tohoto tématu využily – už zmíněná Battlestar Galactica, trilogie Terminátor a trilogie Matrix (doplněná Animatrixem). Kromě toho je v knižní sérii Duna zmínka o služebnickém džihádu, což je jen jiné označení pro válku strojů a lidí. S tématem války nebo alespoň vzpoury stro-

²³ záměrně vynechávám Alien3, nestojí za shlédnutí, nepřináší nic originálního.

jů²⁴ se lze ve sci-fi setkat poměrně často, ale ne vždy to musí končit celoplanetárním nukleárním konfliktem, jak dokazuje třeba kyberpunk *Bladerunner*.

Celkově se dá říct, že prostředí pro RPG hru je to sice originální, ale nehostinné a hodně drsné. Pokud se bude GM inspirovat post apokalyptickým světem *Terminátora* nebo *Matrixu*, bude muset propracovat řadu detailů, které ve filmu nejsou vidět, ale které jsou typické pro post apokalyptické prostředí (potrava, nekontaminovaná voda, munice, radiace). Lidé budou početně i fyzicky slabší, budou čelit strojům s bleskovými reflexy, strojovou logikou a žádným slitováním. Jakákoli chyba může být fatální, což je asi největší nedostatek celého světa – postavy mohou velmi snadno přijít o život, nebo mohou ze všech soubojů vyvážnout a pak přestanou brát herní svět vážně. V tomto světě budou postavy používat partyzánskou taktiku boje, budou odhalovat slabiny jednotlivých strojů a využívat jich pro své přežití a následnou záchranu světa, protože (ač se to nezdá), právě tento typ katastrofy umožní hráčům výrazně zasáhnout do dějin (lidí je prostě málo). Podobně, jako v případě boje proti mimozemšťanům – postavy budou pátrat po muničních skladech a přeživších, budou lícit pasti na nepřátelské stroje, mohou se pokusit jednotlivé stroje chytat a přeprogramovat je pro své potřeby a nakonec budou pátrat po umělém mozku, který za celou vzpourou strojů stojí. Je to klišé, ale umožňuje to zničit nebezpečí jednou provždy. Nebo to tak aspoň vypadá.

Zajímavou alternativou by mohlo být vyjednávání se stroji a snaha o ukončení války jinak, než totálním vyhlazením jedné strany konfliktu. Záleží jen na tom, jak GM propracuje úvodní konflikt mezi stroji a lidmi. Zajímavým řešením může být schéma ze služebnického džihádu – umělá inteligence se vyvinula na malé planetě nebo asteroidu, ovládla veškeré stroje a počítače (pomocí virů) a začala se replikovat a vytvářet vlastní formy života. Postavy mohou být součástí jedné vojenské jednotky vyslané do tohoto roboty ovládaného světa s cílem dobýt jej zpět. Prostor není tak nehostinný a postavy mají jisté zázemí (zásobovací lodě ze Země, těžká technika, spolupráce s dalšími jednotkami i s místním obyvatelstvem), přesto jim půjde o život. Dobrodružství bude nutně pojaté jako jednorázová kampaň, protože si lze těžko představit, že by byl v tomto prostředí čas na potulování se krajinou, nebo že by po konečném vítězství mohly postavy zažít něco ještě dobrodružnějšího.

Hraní v tomto post apokalyptickém světě bude nejbližší vojenské kampani, akce bude převažovat nad roleplayingem. V tomto směru se tedy GM i hráči mohou inspirovat opravdu velkým množstvím válečných filmů, her i literatury. Na druhou

²⁵ letmá zmínka o vzpouře strojů je dokonce v počítačové hře *Unreal Tournament 2004*. Viz <http://liandri.beyondunreal.com/AS-RobotFactory>. Nesmím zapomenout zmínit ani počítačovou hru *Terminator: Future Shock*.

stranu je nutné promyslet si, jak vlastně roboti fungují, jestli si dokáží předávat informace přes internet, jestli dokáží vnímat emoce nebo bolest, jestli dokáží porozumět konceptu smrti, co cítí robot při výpadku proudu atd.

Dalšími pohromami se zabývají spíše spisovatelé sci-fi a pro RPG hry jsou prakticky nepoužitelné, přesto je zde uvádím (třeba některého GM něco originálního napadne). První pohromou může být nakažlivá choroba nebo virus, který vyhladí naprostou většinu lidí, případně z nakažených udělá mutanty nebo zombie. Tento motiv využila trilogie filmů *Resident Evil*²⁵, nejruznější další brakové filmy, se ctí se s motivem vypořádá film *Já, legenda*. Hlavním cílem je najít léky, které by umožnily vyléčit pandemii, nebo alespoň najít vědce, kteří by byli schopní lék vyvinout. Další (ale značně otřepanou) motivací je samozřejmě varianta nakažení hráčské postavy, která tak především zachraňuje sebe sama a až následně svět.

Pandemie je reálnou hrozbou, jejíž nebezpečnost se zvyšuje, pokud se nebezpečná choroba dokáže přenášet i mezi různými druhy zvířat na člověka. Narozdíl od epidemie, která je prostorově omezená, Pandemie žádné prostorové omezení nemá a šíří se volně světem. Letecká doprava urychlila přenos nebezpečných patogenů, takže je velmi obtížné izolovat nákazu jen na některých kontinentech, nicméně letecká doprava není nutnou podmínkou, stačí si vzpomenout na hysterii ohledně tzv. ptačí chřipky. Základní podmínkou Pandemie je zcela nový patogen, proti kterému nemá imunitní systém žádné protilátky, protože se s ním ještě nesetkal. Patogeny mohou uniknout z laboratoře, mohou se přirozeně vyvinout v přírodě, mohou sem spadnout na meteoritu z vesmíru. Největšími hrozbami jsou mor, chřipka, cholera, tyfus, AIDS, ebola, SARS, hepatitida.

Průběh pandemií je následující: značný nárůst nakažených během velmi krátké doby. Pandemie útočí ve vlnách, každá následující vlna je horší než ta předchozí, jakákoli lékařská opatření mohou postup Pandemie zpomalit, ale ne zastavit, nicméně oddálení nákazy může rozprostřít její účinky do delšího časového období (a tím umožní najít účinnou protilátku). Obětí pandemií jsou obvykle staří lidé a chronicky nemocní, ostatní části populace mohou být postiženy jen málo. Specifický průběh mají kontaktní Pandemie, přenáší se stykem a ten lze omezit, nicméně delší inkubační doba a delší průběh choroby znemožňuje včas rozpoznat pandemii a podniknout protipatření. Patří sem samozřejmě AIDS a především různé druhy hepatitidy (žloutenky).

Svět postižený pandemií bude obsahovat skupinky přeživších, které budou žít

²⁵ druhý díl trilogie byl film, kde ani jediná scéna nebyla originální, všechno bylo vykradené z jiných filmů podle hesla „Pejsek s kočičkou vařili dort.“, prostě děs.

v izolaci a odmítat všechny cizince, protože by mohli být nakažení, po světě se bude potulovat spousta živočichů zasažených chorobou (variance na mutanty), budou zde také opuštěná velkoměsta, nedostatek potravin a podobně.

Zajímavou variantu představuje katastrofa ve filmu *Children of Men*, tedy neplodnost. Je to dost originální nápad, film se s tímto tématem vypořádává velmi realisticky a stojí za to načerpat z něj inspiraci.

Originální post-apokalyptický svět je zobrazen ve filmu *Equilibrium*. Po třetí světové válce je nastolena nad zbytkem lidstva diktatura, jako vystřižená z románu G. Orwella 1984. Veškeré emoce jsou zakázány a potlačeny pravidelnými dávkami léku, umělecká díla jsou ničena a ti, kteří se emocí nehodlají vzdát, jsou psanci, pronásledováni a bez milosti likvidováni.

Úplně jinou pohromou může být vyhasnutí zemského jádra, což by způsobilo zánik života na Zemi, jak nám nastínil film *The Core* (Jádro), nebo rovnou vyhasnutí slunce, jak naznačuje film *Sunshine*. V obou případech jde o vědecké nesmysly, ale je pravda, že film *Jádro* jich obsahuje non plus ultra²⁶, kdežto *Sunshine* je relativně střízlivý a svou atmosférou připomíná filmy jako *Horizont události* nebo *Vesmírnou odyseu*. Následkem obou pohrom je konec jakéhokoli života na zemi. Pro hru v post apokalyptickém prostředí je to problém, leda by se lidstvo do té doby přesunulo na ostatní planety sluneční soustavy a začalo znovu osídlovat zpustošený svět. Další pohromou může být vysoká dávka tzv. kosmického záření, která by zlikvidovala veškerý život, pro RPG je ale nepoužitelná, protože katastrofě nejde nijak zabránit, ani se před ní ochránit a konečně, na světě nezůstane nic živého (roboti by, pravda, přežít mohli). Poslední pohromou tohoto typu je vytvoření miniaturní černé díry na Zemi. Existují totiž reálné obavy některých fyziků, že experimenty na superurychlovačích částic mohou mít za následek právě vytvoření černé díry.²⁷

²⁶ filmoví hrdinové musí proniknout až do středu země a tam odpálit nukleární nálož. Tak vrtají a vrtají, jenže s hloubkou stoupá teplota (zhruba o 3 stupně na každých 100 metrů) a cesta do středu země by činila asi 12 472 kilometrů. Ve filmu to vyřeší chlazením kapalným dusíkem a asi azbestovými hrdiny. Netřeba dodávat, že do středu země by se nikdy nedostali, protože by shořeli dávno předtím.

²⁷ poslední šílený experiment, který by způsobil lidstvu značné potíže (když už ne apokalypsu), je tento: jednomu člověku byl do mozku implantován čip, který ho měl umět teleportovat do libovolného místa, musel na to ale pomyslet. Problém nastal v situaci, kdy se sice člověk teleportoval, ale zároveň „originál“ zůstal na výchozím místě. Najednou tu byli dva jedinci, oba měli schopnost se teleportovat (a zároveň se tím rozmnožovat). Bohužel nevím, kdo je autorem této sci-fi povídky. Ale lze ji chápat jako parodii na teorii Malthusiánství.



Zajímavou pohromou může být nevydařený biologický experiment, který naruší ekosystém natolik, že to povede k jeho zásadní změně. Jako ukázkou bych doporučil komiks *Galaxie* (vycházel v ABC), kde se kosmonauti dostanou k planetě, kde v důsledku radiace zmutoval hmyz do obřích rozměrů a místo lidí tak planetě vládnu obří vosy a pavouci. Na planetě ale přesto přežívají zbytky lidí a kosmonauti se je pokusí zachránit. Jiným příkladem může být sbírka povídek *Tufova dobrodružství* od G. R. R. Martina, která se přímo věnuje zásahům do ekosystémů. V jednom světě existoval druh malého hmyzu, který lidem nebyl nebezpečný, jen nepříjemný. Aby ho zničili, vypustili ptáka, který neměl přirozeného nepřítele a který opravdu zdecimoval tento druh hmyzu, jenže kromě toho zdecimoval spoustu dalších druhů. Původní hmyz se živil jistou plísní, ta přišla o svého predátora a začala se rozrůstat, takže dnes byste na planetě našli jen jedinou strašlivou houbu²⁸ a nic jiného.

*„This is the end of everything. Rear the tragedies that the Seraphim shall sing.”
Cradle of Filth, From the Cradle to Enslave, From the Cradle to Enslave*

Jak je vidět, post-apokalyptické RPG nemusí být nutně kopie *Falloutu* a nabízí

²⁸ dokonalou ilustraci takového světa může představovat mise *Acheron* z počítačové hry *Unreal 2: The Awakening*.

hráčům řadu originálních světů, ve kterých se mohou vyhnout stereotypům normálního fantasy nebo sci-fi světa. Vyžadují ale důkladnou, detailní přípravu světa a tažení ze strany GMA a racionální chování hráčských postav v krutém a nehostinném světě, kde pouhé přežití může představovat nadlidský výkon. Čím originálnější post-apokalyptický svět GMA napadne, tím víc bude mít s jeho vytvářením práce. Pokud nebude mít GM promyšlené všechny podstatné souvislosti (včetně možných alternativ) a způsobů, jak se k nim mohou postavy dobrat, může mu to v budoucnu způsobit nemalé problémy, které mohou způsobit i ukončení celého rozehraného tažení.

Jak už je mým zvykem, nadhodím ještě několik zajímavých odkazů.

http://cs.wikipedia.org/wiki/Akutn%C3%AD_radia%C4%8Dn%C3%AD_syndrom
- základní informace o projevech nemoci z ozáření. Více informací o radiaci najdete třeba zde: <http://www.blisty.cz/2006/5/9/art28269.html>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Neon_Genesis_Evangelion_\(TV_series\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Neon_Genesis_Evangelion_(TV_series)) - stránky věnované anime Neon Genesis Evangelion.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Angel_\(Neon_Genesis_Evangelion\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Angel_(Neon_Genesis_Evangelion)) - popis anděla z Neon Genesis Evangelion.

http://en.wikipedia.org/wiki/Neon_Genesis_Evangelion_glossary#Equipment - popis zbraní a vybavení, organizací a dalších prvků ze světa Neon Genesis Evangelion.

FILMOVÁ APOKALYPSA

ROMAN „ROMIK“ HORA

Úvod

Tento článek nebude pojednávat o špatných filmech, jak by mohlo ze samotného názvu vyplynout, ale spíše o filmech zabývajících se obdobím před apokalypsou, během ní a následně po ní. Nebudu dokonce ani zmiňovat všechny filmy, kterých je velké množství, ale vyberu jen určité zástupce každé skupiny. Mým hlavním cílem a tedy i cílem tohoto článku je přinést každému alespoň trošku inspirace, jak všelijak se dá chápat konec světa.

Apokalypsa, jak ji známe a chápeme, může být katastrofou vyvolanou hladomorem, nemocí, válkou či mimozemskou invazí. V kinematografii se objevilo mnoho druhů katastrof. Některé dopadly pro lidstvo špatně, jiné dobře. Záleží na žánru filmu i na hlavní dějové zápletce. Pokud se jedná o film akční, většinou ti „dobří“ zvítězí a svět je zachráněn – k apokalypse nedojde, nebo je zvrácena a vše se pomalu, ale jistě vrací do starých kolejí. Pokud ovšem jde o nějaký hororový film, často vše dopadá špatně a „zlo apokalypsy“ zůstane. Nicméně, abych byl přesný, mnohdy si sám režisér nechá otevřená vrátka pro natočení druhého, obvykle horšího, dílu a v posledním záběru se nám tedy na plátně objeví nějaká zneklidňující scéna o tom, že „apokalypsa“ se jen tak nedá.

Konec světa, Soudný den...apokalypsa získala mnoho jmen a pravděpodobně ještě mnohá další získá, než k ní konečně dojde. Ve filmech na sebe bere podobu nemoci – ať už pozemského původu či mimozemského a zdecimuje celé lidstvo. Hrdinové filmu se snaží tuto nemoc buď zastavit – třeba i návratem do minulosti jako je tomu v nepříliš povedeném počínu *Retrograde* či naopak fenomenálním díle 12 opic, nebo již proběhlou katastrofu zvrátit jako například ve filmech *Já, legenda* nebo *Kyborg*.

Dalším velkým typem je apokalypsa vyvolaná válečným konfliktem. Ať už tím, kteří si pozemšťané prožijí sami mezi sebou a nebo nějakým pocházejícím z vesmíru. I zde máme dva základní druhy filmů – ty, které se snaží apokalypse zabránit (*Den nezávislosti*, *Válka světů*) až po ty, které jsou již po válce nebo velmi blízko nepříliš hezkého konce pro lidstvo (*Impostor*). Ovšem, jsou zde i filmy, kde apokalypsa proběhne a hrdina tímto světem jen prolouvá (trilogie *Šílený Max*).

Mým oblíbeným druhem jsou filmy, kde apokalypsa proběhla nepříliš násilně, politicky. Pěknými zástupci této skupiny mohou být filmy jako *1984* nebo jím inspirované *Equilibrium*. V těchto filmech (což je případ spíše *1984*) nejde ani tak o zvrá-

cení běhu světa a návratu k normálu, ale o život ve společnosti, konfliktu hlavní postavy a v neposlední řadě i nepříliš dobrý konec hlavní postavy (1984), náznak boje proti systému (451° Fahrenheita) či přímo zboření systému (Equilibrium).

Poněkud méně rád sleduji všechny ty katastrofické filmy, kde se hlavní hrdinové vydávají zachránit svět (Armageddon) a nebo, ač konec není dobrý a svět se propadne do následující apokalypsy, alespoň zachrání své blízké (Den poté). Pohroma nemusí být jen trestem přírody, může se jednat i o jadernou nehodu, toxikaci veškeré sladké vody či „biblické potopy“ (Vodní svět).

Jak je zajisté vidět, druhů konce světa i jeho ztvárnění na plátnech je nepřeberné množství. Nyní se podíváme, jak filmy jako takové jednají s apokalypsou a s koncem světa. Závěrem úvodu bych měl ještě zmínit, že apokalyptický film letí napříč skoro všemi žánry – dramaty, akčními filmy, horory i katastrofickými filmy.

Apokalypsa na dohled

Jak jsem již zmiňoval výše, tento druh filmů není v podstatě postapokalyptickým filmem (pokud se tedy hlavní hrdina nevrací do minulosti, aby apokalypse zabránil). Svět, tak jak jej známe my, stále existuje, ale již se začíná měnit. Nemoc, která lidi promění v krvelačné bestie, se objevuje a hrdinové se jí snaží zastavit. Blíží se katastrofa a hrdinové se snaží zachránit vše, co se dá, velmi často rovnou celý svět.

Cílem takovýchto filmů je nechat napjatého diváka přemýšlet, zda hrdinové přežijí a zachrání svět...filmů na toto téma je obrovské množství, ale ne vždy jsou sledovatelné. Každý by si mohl jistě vzpomenout na prázdninové úterky a čtvrtky na jednom z českých komerčních kanálů v roce 2008 – televizní diváci byli krmeni spoustou nejrůznějších „katastrofických“ filmů, většinou nepříliš vysoké kvality.

Ale třeba i filmy odehrávající se v daleké budoucnosti, kde již lidstvo prošlo apokalypsou a nyní se někdo vrací zpět do minulosti, aby tuto apokalypsu zvrátil, sem patří – protože se odehrávají v období před apokalypsou. Pro lepší inspiraci si můžete pustit výborný film 12 opic, poněkud nedobrý (tedy spíše špatný) film Retrograde a nebo jeden z nejlepších akčních filmů v hlavní roli s americkým senátorem z Rakouska – Terminátor (1. a 2. díl; 3. díl je poněkud horší...).

Filmů, které se zabývají obdobím před apokalypsou a snaží se jí zvrátit, je bezpočet. Každý druhý filmový hrdina zachraňuje rovnou celý svět nebo minimálně Ameriku před nějakou hrozbou – ať už pozemskou, přírodní a nebo mimozemskou. Pro náš článek je tohle ovšem pouze okrajová skupina (i když nejrozšířenější).

Apokalypsa v plném proudu

Téměř identická skupina filmů jako první. S jedním velkým rozdílem – apokalypsa se nepřibližuje, ona už probíhá a lidstvo (nebo alespoň hlavní hrdinové)

bojuje o přežití. Rád bych zmínil, že ne vždy musí být apokalypsa brána příliš vážně a i když je svět zachráněn a riziko odstraněno, může vám pozůstatek apokalypsy zůstat ve sklepe – mluvím o filmu *Soumrak mrtvých*, což je v podstatě povedená zombie komedie.

Ať už je apokalypsou válka, smrtící virus či přírodní katastrofa, právě teď probíhá. Hrdinové na plátně už nebojují proti počátkům konce světa, ale jsou vystaveni tomu nejhoršímu, co by je mohlo potkat – opravdu přichází konec. Teď už není hlavní, zda hrdinové zachrání svět, ale spíše to, kteří přežijí.



Sem spadá i velká část zombie-hororů a podobných filmů – *Resident Evil*, *Úsvit mrtvých*...

Apokalypsa proběhne úspěšně a díky tomu zde máme i třetí typ filmů, z hlediska postapokalyptického zaměření čísla ten nejdůležitější:

Apokalypsa a dál?

Politická apokalypsa

Svět tak, jak jej známe my, se změnil. A tato změna mohla být malá – jen se vyměnil politický systém (1984, 451° Farnheita, *Equilibrium*). Svět je jiný, neproběhla apokalypsa, jak si ji všichni představují – ohně, smrt milionů, zničená Země. Nic takového se nestalo – i když to tak může vypadat. Stalo se něco mnohem horšího – svět se propadl do totalitního, autoritářského či diktátorského režimu. Lidé žijí jako ve snu, nesmí skoro nic a musí mnoho. A ten, kdo se proti systému vzbouří...mnohdy neskončí dobře (1984), skončí značně nejistě (451° Farnheita) a nebo systém naruší a pomůže uspíšit jeho pád (*Equilibrium*).

Stejně jako ve světech ukončených jiným druhem apokalypsy i v těchto světech je většinou málo zdrojů. Navenek to tak nemusí vypadat, ale ve stínech lidé živoří a nemají mnoho jídla. Málem bych zapomněl na film *Demolition man*, kde se svět stal lepším. Násilí, hrubost ani nic jiného neexistuje. Humánnost lidské rasy došla až tak daleko. Ale když se hlavní hrdina podívá za závoj této krásy zjistí, že výměna tělních tekutin se provádí jen virtuálně a ne tím starým, ale navždy dobrým způsobem. Maso se na jídelníčku nevyskytuje a na záchodě nemají papír. Tento akční film nám ukazuje, že apokalypsa nemusí znamenat jen úpadek a pád. Z několika náznaků se v *Demolition man* dá pochopit, že takováto společnost vznikla až po sérii nepříjemných událostí

(zemětřesení, války a podobně).

Přírodní apokalypsa

Nejhorší noční můry ekologických aktivistů se plní v těchto filmech. Příroda se rozhodla pomstít lidem a dát na slova jedné z planet¹. Ať už svět zapadal sněhem nebo byl zaplaven, pro lidstvo to znamená jediné – naučit se žít v nových podmínkách. Tento druh apokalypsy se nejčastěji do filmů dostává ve svém průběhu. Ale například film *Vodní svět* se odehrává dlouho po zatopení. Nicméně, jeho hlavní náplní je víra lidí v to, že někde existuje země a její hledání – tedy opět zvrácení katastrofy k lepšímu. Jak to nakonec dopadne, prozrazovat nebudu, jen bych si mohl dovolit upustit informaci, že v tomto světě funguje společnost tuláků a lidí žijících na „atolech“. Obchod i směna fungují. Nicméně, kromě toho „hodného“ hrdiny mořem světa proplovají i ti méně hodní. Čili v podstatě se setkáváme s druhým typem postapokalyptických filmů – společnost upadla do anarchie a ten silnější vítězí (větší část filmu, na konci vyhraje ten chytřejší – tedy hlavní hrdina).

Bylo by zajímavé sledovat, jak by si se zasněženým světem poradili hrdinové z filmu *Den poté*, ve kterém se na svět vrátí opět doba ledová.

Nicméně, nejčastěji se v těchto filmech jedná o to, že hrdina, který putuje odnikud nikam a snaží se přežít v tomto drsném, právem silnějšího ovládaném světě, se dostane do situace, kdy musí někomu pomoci a následně se vydá cestou dobra, víry a světla...

Podobnou ukázkou nám nabízí nakonec i film *Pošťák/Posel budoucnosti* v hlavní roli s Kevinem Costnerem. Jedná se o případ hrdiny, který se živí komediantstvím a snaží se přežít až do doby, než okrade mrtvolu poštovního poslíčka a pro trochu jídla se vloudí do jedné komunity. V lidech vzbudí naději a než se kdo naděje, boj proti těm zlým militantním utiskovatelům se rozhoří naplno. Pozor, i přes všechno dobré není tento film žádnou pohádkou, ale místy docela drsnou a krvavou podívanou. Inu, svět po apokalypse je krutý a smrt postavy provází na každém kroku.

„Lidská“ apokalypsa

Posledním typem apokalypsy předcházející našemu příběhu je „lidská“ apokalypsa, jak jsem se tento druh rozhodl nazvat. Sem spadají všechny ty války v minulosti proběhlé, katastrofy nepříliš přírodního charakteru (jako třeba návrat draků, nukleární pohroma a podobně).

Svět jako takový je většinou plný anarchie a boje o holé přežití. Hrdina, i když je

¹ Pozn. autora: narážka na anekdotu: *Potkají se dvě planety a jak si tak letí vesmírem, jedna se ptá druhé: „Jak se vede?“ „Špatně, chytla jsem lidi.“ „Neboj, to přejde.“*

bývalý policista, není o nic lepší – nezajímá se o utrpení druhých do té doby, než od nich něco potřebuje...a tak za plnou nádrž benzínu slíbí pomoc...

V těchto filmech je nejčastěji svět pustinou plnou silných a proradných bojovníků toužících po majetku všech okolo. Lidé, kteří se snaží zachovat alespoň trochu z toho společenského, co v nich zbylo (často si život před apokalypsou pamatují jen z vyprávění) žijí ve společenstvích, která se musí bránit „těm z pustiny“. Objevuje se i poněkud klasický syndrom – hlavnímu hrdinovi nikdo nevěří a on si musí získat respekt a důvěru. Na konci příběhu dost často odchází a za sebou nechává legendy o velkém válečníkovi silnic (jako v Šíleném Maxovi 2).

Postapokalypsa jako inspirace

Hlavní důraz toho článku byl zatím kladen čistě na apokalypsu jako takovou. Podívejme se nyní na svět po apokalypse. Ať byl zničen lidmi, přírodou a nebo emzáky s modrými tykadly.

Důležité je, jak takový svět vypadá z hlediska lidí a zdrojů. Mají ropu? Zbraně? Munici? Dostatek jídla nebo hrozí hladomor? Jak vypadá lidská společnost?

Ve spoustě filmů, a osobně to považuji za správné, není kladen příliš velký důraz na logiku věci, ale na příběh. V mnoha filmech se dá najít nějaké „kdyby“ a „tohle by přece nefungovalo“², ale hlavním záměrem filmu není ukázat, jak by to vypadalo a fungovalo (od toho máme dokumenty), ale dát divákovi příběh. Dobrý příběh, dobré herecké výkony.

Pokud hledáte inspiraci pro nějaký svůj příběh či hru, pusťte si pár filmů o kterých jsem se zde v textu zmínil (úmyslně jsem vybíral akční filmy, katastrofické, dramata i nějaký ten krvavý horor) a sledujte, jak vypadají lidé – oblečení, chování, co má cenu a proč jednají tak, jak jednají. Dobré je i sledovat, co vede záporné k tomu, že jsou záporní.

Všimněte si, jak je stavěn příběh – jak začíná hlavní hrdina, jak se změní.

Závěrem

Osobně nemám postapokalypsu pro hru rád. Já a moje skupinka hráčů jsme zkoušeli odehrát kampaň v tomto prostředí. Ale snad díky slabé přípravě a díky nepříliš velké snaze hráčů o „realističnost“ došlo k tomu, že jsme tuto kampaň velmi rychle ukončili.

Moje rada tedy zní – pokud se budete chystat tvořit cokoliv s tématem světa před, během nebo po apokalypse, zkuste načerpat nějakou inspiraci. Podívejte se na pár

² Jako příklad si klidně uvedeme mé oblíbené *Equilibrium* – proč by si lidé dobrovolně píchali drogu? *Gunkata...* docela podivné bojové umění...

filmů, přečtete si nějakou povídku či knihu a urovnejte si v hlavě vše, co chcete aby váš příběh nebo hra obsahovali.

Rozdíl mezi postapokalyptickým prostředím a klasickým fantasy je v tom, že pro postapokalyptické prostředí musíte mít v mnohem více věcech jasno a připravit je. U fantasy, které je pro mnoho hráčů notoricky známé a reprezentované slavnými ságami (i zfilmovanými), není nic těžkého si příběh představit a pochopit. U postapokalyptického prostředí, kde se setkávají moderní prvky se zaostalostí, je mnohem důležitější dobrá příprava.

I kdyby nic jiného, doufám, že vás tento článek alespoň pobavil a doporučil vám nějaký film. Vybral a použil jsem filmy kvalitnější, horší i ty skoro nesledovatelné. Však každý má rád něco jiného, jednoho uspokojí geniální film 12 opic, jiného naprostý brak Retrogade.

Žijte svůj život, jako kdyby každý den byl tím posledním, protože nevíte, co se se světem může stát zítra³...

³ Já nějaké informace mám, ale jistě chápete, že je v zájmu bezpečnosti světa nemohu pustit na veřejnost jen tak. Pokud máte o tyto informace zájem a nemáte strach o svoji vlastní bezpečnost, kontaktujte mě. V zájmu zachování mé bezpečnosti si kontakt najděte sami.



DEGENESIS™

PRAVIDLÁ RÝCHLEHO ŠTARTU

CATALYST
game labs

HRANIE ROLÍ V PRIMAL PUNKU

PRÍCHOD PRIMAL PUNKU



Primal Punk. Tento výraz použilo nemecké vydavateľstvo Sighpress na zhrnutie štýlu ich nového prístupu k rolovým hrám v rolovej hre Degensis. Prehistorický punk. Divoká voľnosť. Epická post-apokalyptická dráma o prežití. Primal punk - perfektný obal tohto obsahu.

Degensis je príbehom zápasu ľudstva v stopách najväčšej katastrofy Zeme: dažďa masívnych asteroidov. Európa a Afrika boli oddelené od ostatných kontinentov a bojujú proti sebe o nadvládu nad známym svetom. V Európe sa ľudia pomaly dostávajú von z temných časov, trvajúcich polstoročie, zatiaľ čo Afrika sa stala samofúbou a skorumpovanou po storočiach prepychu a blahobytu. Medzitým sa objavila nová hrozba pre ľudstvo. S asteroidmi prišla aj nová forma života, ktorá zamorila zem a jej bytosti.

ČO JE ROLOVÁ HRA?

Rolové hry vyžadujú jedného alebo viacerých hráčov a pána hry. Hráči ovládajú hlavné postavy v príbehu. Pán hry akciu hráčov a príbeh režíruje a ovláda ich opozíciu (známu ako nehrácke postavy, alebo NP), rekvizity, prostredie a všetko ostatné, na čo môžu postavy naraziť. Hráči a pán hry musia spolupracovať na tvorbe silného a zaujímavého príbehu. Ako hráč ovládate hrácku postavu (HP). Všetky štatistiky a informácie o postave sú uvedené na vašej karte postavy (viď strany 10-11). Počas hry vám bude pán hry (PH) bude opisovať udalosti a situáciu okolo vás a vašej postavy. Popri hraní postavy v niektorých situáciách môže pán hry od vás vyžadovať hody kockou a výsledné čísla budú reprezentovať zamýšľanú akciu vašej postavy. Pán hry používa pravidlá hry na interpretáciu hodov kociek a výsledku akcií vašej postavy. Svet Degensis je váš svet; vy tvoríte postavy, ktoré ho obývajú. Pomocou svojej predstavivosti a systému pravidiel prevádzate svoje postavy kulisami post-apokalyptického kultu a snažíte sa tvoriť mytológiu svojej kultúry.

Na hranie krátkého dobrodružstva Obkľúčení budete potrebovať niekoľko desaťstenných kociek, papier, ceruzku a tento krátky súhrn Degensis. Pre pána hry sme začlenili pravidlá, mapu a niekoľko návrhov na vedenie úspešného dobrodružstva. Pre hráčov tu sú predvytvorené postavy a úvod do smrteľného sveta *Degensis*.

DEŇ POTOM

2073. Rok Eschatonu. Pri rozmetaní ľudskej civilizácie kataklyzmickou vlnou asteroidov sa chvela celá zem. Desaťtisíce rokov vývoja boli vymazané v jeden jediný deň.

Európa bola zasiahnutá zvlášť tvrdo. Ohne a elektrostatické výboje osvetľovali noc. Dni, ktoré nasledovali, boli plné dymu a prachu. Objavil sa kyslý dážď a vzduch bol otrávený. Mestá zapáchali smrťou.

Ale to najhoršie malo ešte len prísť.

Zemetrasenia a sopky zrušili posledné krehké pozostatky ľudstva. Zemské zlomy zmenili svoje miesta a do zničených miest sa vyvalila magma, topiaca autá, zaplavujúca podzemné priestory a pochovávajúca bunkre. Ponad pustatinu sa vznášal otrávený plyn; smrť nemala konca.

Obloha sa naplnila červeným kráterovým prachom a vulkanickým popolom, ktoré pochovali svet do šera. Slnko sa stalo vzdialenou a lesklou guľou.

Avšak v Afrike začalo nové obdobie prosperity. Rovníkové vetry odvíjali mračná prachu na sever a juh a čierny kontinent mohol dýchať. Na rozdiel od prudkej zimy v Európe a južnej Afrike sa v strednej Afrike rozprestrela príjemné stredozemské podnebie, ktoré nahradilo nepríjemné horúčavy z minulosti. Teplé vetry priniesli sponad Atlantiku dažďové oblaky. Sahara sa zazelenala, zatiaľ čo zvyšok sveta bol odsúdený na zmrznutie.

TRINÁŠŤ KULTOV

O päťsto rokov neskôr je svet úplne iným miestom. Veľká doba ľudová končí, ale svet je skrytý pod hniúcim nánosom, ktorý robí z ľudí a zvierat krvilačné monštrá.

Pozostatí Eschatonu sformovali nové organizácie a frakcie, každú so svojou históriou a cieľmi. Teraz existuje trinásť kultov, ktoré bojujú o nadvládu nad zničenou zemou Európy a Afriky.

NOVOKRSTITEĽIA - SVETLONOSIČI RAJA



Novokrstiteľia stále vedú boj s prastarým božstvom, ktorému hovoria Stvoriteľ; ničiteľom sveta a pôvodcom všetkého zla. Ich cieľom je očistiť svet od poškrvny Stvoriteľa a priniesť na svetlo sveta z temnoty raj skrz ohnivý krst.

ANUBITI - VERNÍ PROROCTVU



Anubiti majú prastaré vedomosti a vidia samých seba ako správcov ľudstva. Pre obyvateľov Afriky sú dušou kontinentu; šamanmi, ktorí vidia do minulosti a vedia ju pretvoriť do novej budúcnosti.

APOKALYPTICI - PÁNI ŽIADOSTIVOSTI



V peľochoch tohto kultu sa dá získať všetko, po čom srdce túži: hazardné hry, prostitúcia, tarokové predpovedanie budúcnosti a droga Plameň. Putovný národ vie, že už nemá čo stratiť; svet, v ktorom žije, bol už dávno odpravený. Apokalyptici sú majstrami závislostí, parazitujúci na zomierajúcom svete, burina, ktorá nevyhynie. Posledný smiech bude patriť im.

ČERVIACI - OBYVATELIA JASKÝŇ



Rovnakou mierou strážcovia a otroci, boli červiaci dlho zamknutí v podzemí spolu so svojimi pánmi. Ich koža je teraz vybielená a ich zmysly - najmä sluch - boli vylepšené. Červiaci si krátia svoj čas čakaním na deň, kedy ovládnu zem.

KRONIKÁRI - ZBERAČI INFORMÁCIÍ



Kronikári sú hlavným technickým kultom Európy. Ich cieľom je nájsť a zhromaždiť všetky stratené vedomosti a priviesť ľudstvo späť k svetlu civilizácie. Ich bizarné maskovanie spôsobuje medzi ľuďmi tak strach, ako aj údiv.

HELVETICI - OZBROJENÉ BRATSTVO



Následníci švajčiarskych milícií vládnu veľkým oblastiam Álp. Operujú v malých samostatných tímoch a nasledujú kódex cti, ktorý je pre nich dôležitejší ako vlastný život. Od tých, ktorí prekračujú Alpy, požadujú clá, inak však v zápase medzi Európou a Afrikou zostávajú neutrálni.

JEHAMEDÁNI - NOSIČI BOŽEJ TVÁRE



Boli zrodení z posledného proroka, Jehameda a tento kult je tak vplyvný, ako je fanatický. Ovláda východné oblasti Európy a bojuje za zachovanie božej nadvlády nad Zemou. Nemôžete ich obísť ani ignorovať a každým dňom sa ich počty zväčšujú.

SUDCOVIA - KĽADIVÁ SPRAVODLIVOSŤ



Sudcovia chránia borcské obyvateľstvo dávnym zákonníkom a tvrdou rukou. Len málokto sa odváži proti-
viť sa tomuto pochmúrnemu kultu. Okrem špitálnikov. Už dlho narastajúci konflikt medzi týmito dvoma kult-
mi je už na hranici vypuknutia.

NEOLÍBYJCI – KAPITALISTI



Neolíbyjci sú stelesnením kapitaliz-
mu. Ovládajú moc Afriky a rozde-
ľujú známy svet na obchodné
regióny, ktoré prepožičiavajú tým,
ktorí ich poslúchajú a vynášajú naj-
viac.

OTROKÁRI – POMSTTIELIA AFRIKY



Otrokári sú smrteľnými pazúrmí Af-
riky, aj keď ich vojenská sila najviac
pripomína voľnú skupinu žoldnierov.
Ich krutosť na bojovom poli je legen-
dárna; skoro nikto neprežil nájazd tlu-
py Otrokárov.

ŠROŤÁCI - PREHRABÁVAČI ODPADU



Sledia ruinami po svedkoch
uplynulých časov, zvyškoch starej
kultúry. Ich život vo víriacom prachu
a špine je tvrdý a neúprosný. Život
medzi nebotyčnými pomníkmi
mŕtvej kultúry s celou jeho biedou
z nich urobil chladnokrvných
podrezávačov, ktorí sú myslia iba
na seba.

ŠPITÁLNICI - OBRANCOVIA ZEME



Sú poslednou obrannou líniou ľud-
stva pred spórovou inváziou. Vznikli
z tajomnej lekárskej kasty starej kultú-
ry a neomylné prenikajú do zamo-
renej krajiny, bojujú so spórami a ich
mutantskými armádami použitím fun-
gicídov a omŕtla.

BARBARI - VLÁDCOVIA PUSTATÍN



Barbari odvodzujú svoju silu zo zeme
a bohov, ktorí na nej strašia. Majú sil-
ný zvieračský inštinkt. Oslobodené
od civilizačnej patiny morálky a sluš-
nosti, túľajú sa malé tľupy Barbarov
pustatinami. Iba málo z nich sa usadí;
väčšina vidí svoj domov všade, kam
sa pod holým nebom dostanú.

SEDEM KULTÚR

Z popola Eschatonu povstalo sedem nových kultúr. Roz-
kladajú sa na území od severných regiónov Európy cez
Stredozemie až po Afriku. V porovnaní so svojimi predka-
mi sú to len deti, ale i tak vládnu známemu svetu.

BORCA: DEDIČSTVO PREDKOV

Obyvatelia Borcy, ktorá sa nachádza prevažne v severnej
Európe, sú silní a robustní. Tí, ktorí zostali na západ
od úderu kopy, obrovskej trhliny, spôsobenej pádom astero-
idov, sa upli na moc minulosti. Prečesávajú krajinu, posiatu
runami, a hľadajú stopy svojich predkov.

Na východ od trhliny brázdia Borci divočinu nekonečných
ihličnatých lesov s čriedami svojich volov. So svojimi západ-
nými susedmi nezdierajú to smiešne puto minulosti.

FRANKA: KRAJINA ROJOV

Franka bola kedysi úrodnou zemou, drahokamom západnej
Európy. Jej hlavné mesto, Paríž, teraz Parazit, sa vzdal
nájazdným hordám hmyzu. Pre obyvateľov Franky to bolo
zničujúce, ale tento šok im zároveň pomohol odstrániť svo-
je putá k minulosti.

Počas uplynulých storočí Neolíbyjci úplne vydrancovali
technologické pozostatky Franky. Teraz už staré budovy,
roztrúsené tu a tam po hniúcej krajine, nie sú ničím iným,
ako prázdny škrupinami. Medzi troskami minulosti ale
rastie nová a zdravá komunita; je stále mladá, ale semeno
civilizácie už zakorenilo.

POLIACI: VEČNÉ PUTOVANIE

V pustatinách Poľska sú pohyblivosť a prispôsobivosť
kľúčom k prežitiu. V týchto krajinách sa môže úrodná zem
rozložiť na pustatinu cez noc. Poliaci skladujú všetok svoj
majetok na obrnených autách a vozoch, pripravení vyraziť
v tej minúte, ako krajina umrie.

Od Pandory, najväčšieho krátera v Európe, privievajú vetry
spóry na juh. Kdekoľvek tieto spóry pristanú, objavujú sa
zvláštne zmutované bytosti. Nákaza sa tu všade horúč-
kovito rozširuje.

BALKÁN: ZEM DIVOCHOV

Balkánci sú divoký a neskrotní. Sú vášniví a výbušní. Balkánci žijú podľa princípu "Ja proti svojmu bratovi - my s bratom proti nášmu strýkovi - my všetci proti svetu!". V bojoch medzi sebou prestávajú iba vtedy, keď sa objaví väčší a nebezpečnejší nepriateľ.

Ponad balkánske hory sa ozývajú rušivé piesne Dushani. Dushani žijú vo vzdialených hornatých jaskyniach so svojimi plaziacimi sa služobníkmi a na záležitosti ľudstva sa pozerajú so zmiešaným záujmom.

HYBRISPANIA: ZÓNA SMRTI

Hybrispania je zmietaná hrozivou vojnou medzi africkými vretelcami a oslobodzovacími oddielmi partizánov. Krajina je ničená nenávisťou a besnením; smrteľná žiadostivosť doháňa obyvateľstvo k nekonečným sporom. Náhorná planina Castilla je jediným miestom, oslobodeným od africkej pohromy, ani tam však nie je mier - na svätú vojnu proti nájazdníkom sa tu pripravujú Jehamedánski pútnici. Súčasne svojím zvláštnym náboženstvom nakazujú obyvateľstvo a vzbudzujú v nich nenávisť a fanatizmus.

PURGARE: KRAJINA VYVOLENÝCH

Novokrstitelia vidia v Purgare svoju zasľúbenú zem a s Balkáncami na východe a Psychokinetikmi na západe vedú neustále vojny.

Na západe bojujú s nečistým poškrvnením psychonautov v nádeji, že uzavrú Úder kopy telami svojich nepriateľov. Na východe je cieľom ich vojenskej snahy udržať si tých niekoľko úrodných oblastí, aby sa mohli sami užiť.

AFRIKA: DIVÝ LEV

Afrika zmocnela. Jej mestá sú teraz jednými z najkrajších perál nového sveta. Ale z juhu sa neustále rozťahujú krvilačné rastliny, nazývané psychovery, uhrýzajú z krajiny a nechávajú ju navždy zmenenú.

Afrika sa zjednotila, ale tiež stratila veľa zo svojej kultúrnej rozmanitosti. Lev teraz vládne zvrchovane; symbolizuje zjednotený kontinent. Neolýbijci sú jeho srdcom, Šroťáci sú jeho pazúrmí a Anubiti sú jeho dušou.

NÁKAZA

Zem sa zlovestne zmenila. Zdrojom týchto zmien sú krátery, vzniknuté počas Eschatonu. V nich rastú spóry a ich chorobné semeno sa rozširuje po krajine a mutuje flóru a faunu. Výplod týchto kráterov sa začal nazývať Nákazou.

Nákaza má dramatické vplyvy na ľudstvo. Ľudí mení - v celej Európe sa rodia zmutované deti s démonickými schopnosťami. Vedecká verejnosť ich nazýva psychonauti. V puberte ich rodičia zvyčajne opúšťajú a oni utečú do divočiny. Skrývajú sa a hľadajú si obživu, až kým nenájdu ďalších psychonautov - ich skutočnú rodinu. Pre ľudstvo v nich nie je žiadnej lásky a počúvajú iba samotnú matku Zem.

PÄŤ ZEMSKÝCH ČAKIER, PÄŤ DUŠEVNÝCH PORÚCH

Každý kráter, alebo zemská čakra, ovplyvňuje okolitú krajinu inak. Počas svojho rozširovania ovplyvňujú čakry krajinu svojimi charakteristickými mutáciami. Nákaza tu predstavuje katalyzátor, pripravujúci ľudské telo a dušu na premenu. Deti, narodené blízko zemskej čakry preukazujú schopnosti, vzťahujúce sa k zemskej čakre a v ich génoch sa prebúdzajú takzvaný "raptus".

Biokinetici

Poľskí biokinetici na svoje telo nazierajú ako na nástroj, ktorý dokážu zmeniť a prispôbiť podľa potreby. Ich skutočná identita je už dávno stratená a nahradená maskami, ktoré si vyrábajú.

Dushani

Obyvatelia Balkánu poznajú Dushani dobre. Dushani sú majstrami manipulácie, vkradnutia sa do myšlienok a vyprázdnenia mysle zvnútra.

Paragnostici

Paragnostici vidia do budúcnosti alebo do minulosti. V Hybrispanii, ich domove, sú samozvanými záchrancami utlačovaného národa.

Feromanceri

Telá týchto franských psychonautov pokrývajú feromónové žľazy o veľkosti päste, ktoré ich menia na biochemické bojové továrne. Svojimi prenikavými výparmi si dokážu podrobiť celé dediny.

Psychokinetici

Psychokinetici z Purgare dokážu svojou myšliou ovládať hmotu. Dokážu prinútiť objekty levitovať, vytvoriť okolo seba silové polia, alebo zapáliť oheň obyčajným gestom.

KATHARSYS

Degensis používa nový a exkluzívny pravidlový systém, nazývaný *KatarSys*. Zatiaľ čo sa väčšina herného sedenia bude odvíjať cez predstavivosť hráčov a pána hry a ich vzájomnú súčinnosť, nájde sa dosť situácií, v ktorých bude treba o výsledku rozhodnúť náhodným hodom kociek.

Keď sa objaví nebezpečenstvo, začne boj alebo je situácia príliš zaujímavá, aby neobsahovala trochu náhody, je čas na použitie kociek a systému *KatarSys*.

KatarSys používa pri všetkých mechanikách desaťstenné kocky (k10).

ZÁKLADY

ATRIBÚTY

Všetky postavy majú päť atribútov: **Intelekt (INT)**, **Obratnosť (OBR)**, **Telo (TEL)**, **Charizma (CHA)** a **Psyché (PSY)**. Tieto atribúty vyjadrujú vrodene vlastnosti vašej postavy. Všetky atribúty majú hodnotu medzi 1 a 10, kedy 10 je najvyššie možné prirodzené ohodnotenie atribútu.

SCHOPNOSTI

Schopnosti reprezentujú naučené zručnosti postavy. Všetky schopnosti majú hodnotu medzi 1 a 10, kedy 10 je najvyššie možné ohodnotenie schopnosti. Každá zo schopností je napojená na jeden z atribútov postavy.

AKČNÁ HODNOTA (AH)

Pred akýmkoľvek hodom kockami za účelom zistenia úspechu alebo neúspechu akcie je nutné vypočítať **Akčnú hodnotu (AH)**. Vzorec je jednoduchý:

$$\text{hodnota atribútu} + \text{hodnota schopnosti} = \text{Akčná hodnota (AH)}$$

AH zahŕňa vrodene vlastnosti (atribúty) a naučené zručnosti (schopnosti) v jednom čísle. Vyjadruje šancu postavy uspieť v náročnej situácii. Čím je hodnota AH nižšia, tým ťažšie je pre postavu vykonať zamýšľanú činnosť. Čím je hodnota AH vyššia, tým bude snaha postavy ľahšia.

NÁROČNOSŤ

Náročnosť akejkoľvek plánovanej akcie je stanovená pánom hry. Čím je vyššia, tým ťažšie to bude postava v danej situácii mať. Ak je náročnosť podstupovanej akcie väčšia ako Akčná hodnota, postava má na úspech nulovú šancu. Náročnosť akcie môže kolísť medzi 4 (smelá) a 16 (zázračná).

SCHOPNOSTNÝ HOD

Keď postava skúša vykonať nejakú akciu, môže si pán hry vyžiadať **schopnostný hod**. Vtedy hodíte dvoma desaťstennými kockami (2k10) a spočítate ich. Výsledok schopnostného hodu je porovnaný tak s AH, ako aj s náročnosťou danej akcie. Ak je výsledok hodu nižší alebo rovný AH a vyšší ako náročnosť, akcia je **úspešná**. Inak postava v zamýšľanej akcii neuspje.

VYBRANÉ SCHOPNOSTI

Nižšie sú uvedené popisy vybraných schopností, používaných hráčskymi postavami v krátkom dobrodružstve *Obkľúčení*, zahrnutom v pravidlách rýchleho štartu *Degensis*.

INTELEKT

Prvá pomoc

Schopnosť Prvej pomoci je používaná pri zabránení zhoršeniu zranenia. Rany môžu byť vyčistené a obviazané, otrava spomalená a symptómy nevoľnosti alebo náklady spórmi spomalené.

TELO

Pohyblivosť

Schopnosť Pohyblivosti jednoducho pridáva vzdialenosť, ktorú môže postava pokryť v bojovom kole.

$$\text{OBR} + \text{Pohyblivosť} = \text{maximálny pohyb v metroch v bojovom kole}$$

Sila

Sila zvyšuje objem poškodenia, ktoré môže postava spôsobiť v boji zblízka, ako aj maximálne zaťaženie, ktoré dokáže uniesť.

Odolnosť

Postava so schopnosťou Odolnosť dokáže odolať väčšiemu fyzickému poškodeniu, ako priemerná osoba. Odolnosť zvyšuje počet **telesných a traumatických zranení**, ktoré môže postava pred upadnutím do bezvedomia vydržať.

OBRATNOSŤ

Kutil

Či už ste technik na šrotovisku, ktorý opravuje nejaký artefakt, alebo Novokrstiteľ, dávajúci znovu dohromady pumpu pre svoju dedinu, samotná teória vám pri tom nepomôže. Potrebujete tiež šikovné ruky. Tie vám na oplátku ale nezaistia potrebné vedomosti. Tie hľadajte inde.

Utajenie

Svet je nebezpečné miesto. Často je lepšie niekam sa prešmyknúť v tieni, alebo splynúť s prostredím, ako konfrontovať protivníka priamo. Keď sa potrebujete niekomu vyhnúť, je Utajenie neoceniteľné.

Strelné zbrane

Pre helvetika sú strelné zbrane samozrejmosťou, dedičstvom. Pre poliaka je puška vzácnym artefaktom; podivnosťou, ktorej sa bojí, ale ktorá rovnako vládne v ich oblasti obrovskou mocou. Schopnosť Strelné zbrane umožňuje postavy používať strelné zbrane so smrteľnou presnosťou. Bez tejto schopnosti riskuje postava namiesto umiestnenia guľky medzi oči nepriateľa ustrelenie vlastných prstov.

Ozbrojený boj

Či už je vašou zbraňou poľská kamenná sekera alebo jehamedíánska šabľa, o pevnej pozícii ručných zbraní v post-Eschaton-

skom arzenáli niet pochýb. Spoločnosť sa vyvinula do brutálneho boja o prežitie a tí, ktorí si dokážu svojich nepriateľov podriaďiť pomocou hocičoho, čo je poruke, majú nespornú výhodu nad tými, ktorí nerozoznajú čepeľ od konára.

Schopnosť Ozbrojený boj umožňuje postave so smrteľnou efektívnosťou vládnuť rozličnými zbraňami na blízko.

Boj bez zbrane

Zatiaľ čo zbraň môžete vyraziť alebo zničiť, päste a nohy máte vždy poruke. Bleskurýchle bodnutie, skúsené hody a ničivé kopy – to je smrteľná reč, používaná tými, ktorí ako zbraň používajú svoje telo. Schopnosť Boj bez zbrane je pre postavu s obľubou divokého zápasenia nutnosťou.

Reakcia

Schopnosť Reakcia sa používa na zvýšenie iniciatívy postavy počas boja.

Zlodejstvo

Aby ste sňali kľúč z opasku väzenského strážcu, alebo ukryli niečo v záhyboch svojho plášťa počas návštevy trhu, potrebujete jemné ruky. Schopnosť Zlodejstvo vám poskytuje svižný dotyk, potrebný pre všetky druhy tejto päťprstej zľavy.

CHARIZMA

Zvádzanie

Očami Apokalyptikov je starodávna hra žiadostivosti medzi polhaviami umení, na ktorom sa dá dobre zarobiť. S touto schopnosťou je postava v takýchto hrách zdatná a vie použiť všetky techniky – odhaľujúce oblečenie, lichotivé slová, veľavravné pohľady a omamné vône.

PSYCHÉ

Viera

Viera je útechou duše, či je už stelesnená zápalom Novokrstiteľov alebo prísľubom Jehamedánov. Viera umožňuje postave siahnuť do svojho vnútra a keď už nie je žiadna nádej, vzbopit sa a pokračovať ďalej. V situáciách, v ktorých sa od vás žiada niečo neľudské, alebo stojíte zmeravení tvárou v tvár hororu, môže byť východiskom práve Viera.

Sebakontrola

So schopnosťou Sebakontroly si dokáže postava počas výbušných stretov zachovať chladnú hlavu a prežiť stresujúce situácie dôstojne.

BOJ

Boj v *Degensis* je rozdelený do kôl. Každé bojové kolo je dlhé 3 sekundy.

PRIEBEH BOJOVÉHO KOLA

Výpočet Iniciatívy

Na začiatku bojového kola vypočítajte pre všetky postavy, nehráčske postavy a bytosti v boji Iniciatívu.

$$\text{Iniciatíva} = \text{OBR} + \text{Reakcia}$$

Iniciatíva určuje, kedy bude postava v bojovom kole konať. Postava s najvyššou Iniciatívou je prvá. Zvyšok bojujúcich vykonáva svoje akcie v zostupnom poradí Iniciatívy. Ak majú dvaja bojujúci rovnakú Iniciatívu, konajú súčasne.

Ohlásenie akcií

Postava s najvyššou Iniciatívou ohlásí svoju akciu pre toto bojové kolo.

Vyhodnotenie akcií

Akciu konajúcej postavy vyhodnotíte skôr, ako budete hodnotiť akciu nasledujúcej postavy. Keď svoju akciu vykonali všetky postavy, kolo končí nasleduje ďalšie bojové kolo od prvého kroku.

POHYB V BOJI

Počas bojového kola sa môže postava presunúť až o dva metre bez zvýšenia Náročnosti akýchkoľvek následných akcií.

Ak postava chce prejsť väčšiu vzdialenosť ako dva metre, môže sa presunúť až o AH v OBR + Pohyblivosti, ale každá nasledujúca akcia bude postihnutá modifikátorom Náročnosti. Tento modifikátor je rovný celkovej vzdialenosti, prejdenej v bojovom kole.



BOJOVÉ AKCIE

Pre rýchly štart pravidiel *Degensis* má každá postava povolenú jednu akciu za bojové kolo. S touto akciou môže jedenkrát zaútočiť, alebo vykonať nebojovú akciu.

ÚTOK

Keď ohlasujete útok, nasledujte toto poradie:

1. Určíte AH pre útok

Zvoľte si pre útok vhodnú schopnosť. S OBR je spojených šesť útočných schopností – Boj bez zbrane, Ozbrojený boj, Strelné zbrane, Projektilové zbrane, Vrhacie zbrane a Ťažké zbrane.

$$AH = \text{hodnota atribútu} + \text{hodnota schopnosti}$$

2. Určíte náročnosť útoku

Všetky modifikátory, aplikované na útok, ovplyvňujú jeho *Náročnosť*. Najprv určíte časť tela, do ktorej chcete zasiahnuť: hlava (Náročnosť 4), trup (Náročnosť 0) alebo nohy (Náročnosť 2). Ak útočník neurčí časť tela cieľa, útok je namierený na telo. Po určení časti tela cieľa zistíte, či budú použité aj iné modifikátory Náročnosti. Pre tieto krátke pravidlá sú medzi modifikátory Náročnosti zahrnuté iba modifikátory za vzdialenosť a za vzdialenosť pohybu.

3. Vykonajte schopnostný hod pre útok

Ak v tomto hode uspejete, útok zasiahne cieľovú časť tela.

4. Zistíte poškodenie útoku

Ak je útok úspešný, zistíte spôsobené poškodenie.

MODIFIKÁTORY ZA VZDIALENOSŤ

Útoky na diaľku spadajú do troch intervalov: krátke, stredné a dlhé. V rámci krátkeho dosahu zbrane modifikátor Náročnosti pri útoku nie je. Útoky na strednú vzdialenosť majú Náročnosť 4 a dlhé útoky na diaľku majú Náročnosť 8. Vzdialenosť (v metroch) sú uvádzané takto: **Vzdialenosť**: 20/50/200

POŠKODENIE

Každá zbraň a útok má svoju **Hodnotu poškodenia (HP)**. Hodnota poškodenia pozostáva z dvoch čísel. Prvým je **možnosť poškodenia**, ktorá určuje počet hádzaných kociek pri hode na poškodenie. Druhým číslom (uvádzaným vždy v zátvorkách) je **priechodnosť poškodenia**. Hod na poškodenie musí byť menší alebo rovný ako priechodnosť poškodenia, aby bol úspešný a aby bolo spôsobené samotné poškodenie. Každý úspech (úspešná kocka) spôsobuje jedno zranenie. Hodnota poškodenia je uvádzaná takto: **HP**: 5(7).

BRNENIE

Brnenie slúži ako modifikátor Náročnosti pre hod na po-

škodenie. Modifikátory poškodenia pre brnenie sú uvedené pri každom type brnenia podľa zóny tela, ktorú brnenie ochraňuje. (**BRN**: hlava/vrchná časť tela/spodná časť tela). Ak napríklad útok zasiahne postavu s koženou vestou (**BRN**: 0/2/0) do vrchnej časti tela, hod na poškodenie bude mať Náročnosť 2. Ak by tento útok zasiahol hlavu alebo spodnú časť tela, kožená vesta by neposkytla žiadnu ochranu. Aby mohlo byť spôsobené poškodenie, musí byť hod na poškodenie *vyšší ako* modifikátor poškodenia pre brnenie.

Ak je modifikátor poškodenia pre brnenie *rovný alebo vyšší ako* priechodnosť poškodenia útoku, útok nemôže danú časť tela raniť.

ZRANENIA

Existujú dva typy zranení: **telesné zranenia** a **traumatické zranenia**.

TELESNÉ ZRANENIA

Každá časť tela (hlava, vrchná časť alebo spodná časť tela) môže vydržať určitý počet telesných zranení predtým, ako postava utrpí omnoho závažnejšie traumatické zranenia. Za každé telesné zranenie, ktoré postava utrpí na určitej časti tela, znížte maximálne telesné zranenia tejto časti tela o 1. Ak budú maximálne telesné zranenia niektorej časti tela znížené na 0, postava je vážne zranená a utrpí pri najbližšom zásahu do tejto časti tela traumatické poškodenie. Maximálne telesné zranenia sú uvedené na karte postavy takto: **Telesné zranenia**: hlava 3; vrchná časť tela 5; spodná časť tela 4.

TRAUMATICKÉ ZRANENIA

Postava dokáže zniesť počet traumatických zranení rovný TEL + Odolnosti. Maximálny počet traumatických zranení je súčtom pre celé telo, takže nie sú rozdelené na jednotlivé časti tela. Pre potreby pravidiel rýchleho štartu platí, že ak hodnota maximálnych traumatických zranení klesne na 0, postava umiera. Na karte postavy sú traumatické zranenia uvedené takto: **Traumatické zranenia**: 12.

LIEČENIE

Pomocou schopnosti Prvá pomoc dokážu postavy liečiť tak telesné ako aj traumatické zranenia. Traumatické zranenia ale musia byť vždy liečené ako prvé. Ak chce postava vyliečiť zranenia, musí podstúpiť schopnostný hod na Prvú pomoc + INT, pri ktorom je Náročnosť rovná počtu zranení postavy, ktorú lieči. Ak napríklad postava s INT 6 a Prvou pomocou 4 skúša liečiť inú postavu, ktorá utrpela 3 zranenia do trupu, musí prvá postava podstúpiť nasledovný schopnostný hod: Prvá pomoc 4 + INT 6 (AH 10, Náročnosť 3). Ak je schopnostný hod na Prvú pomoc úspešný, je vyliečené jedno zranenie. Pre pravidlá rýchleho štartu platí, že je možné vykonať jeden pokus liečenia na jednu časť tela každú jednu hodinu herného času.

Keďže teraz už zo systému *KatarSys* viete všetko, čo k hraniu potrebujete, je čas vydať sa do pochmúrneho a nebezpečného sveta *Degensis*. Buďte zbohom!

OBKĽÚČENÍ

LEN PRE OCIPANA HRY

Dobrodružstvo Obkľúčení poskytuje rýchly a zaujímavý úvod do sveta Degensis. Je navrhnuté pre štyroch hráčov a pána hry, aj keď ho môžete odohrať aj s menším počtom hráčov.

V tomto dobrodružstve predstavujú hráčske postavy skupinu vyhnanco, utekajúcich pred vytrvalou a agresívnou tlupou ochrancov z radov Sudcov z Justitianu. Po prebrodení hlbokého snehu v horskom priesmyku narazia postavy na starú diaľničnú kontrolnú stanicu tunela. Táto stanica slúži ako domov pre mrzutého Šrotáka a jeho pochmúrnú ženu. Keď títo dvaja narazia na narušiteľské hráčske postavy, okamžite sa začnú brániť a budú extrémne podozrievaví. Dvojica totiž chráni temné tajomstvo, uzamknuté pod kontrolnou stanicou v opustenom diaľničnom tuneli.

Napokon keď prenasledovatelia už-už vpadnú do zabarikádovaného vchodu do kontrolnej stanice, hráčske postavy budú prinútené utiecť cez opustený diaľničný tunel, vedený neochotným Škrabákom Leibowitzom a jeho červiacou ženou Thiessen.

PRÍPRAVA SCÉNY

Na začiatku dobrodružstva by mal pán hry prečítať hráčom nasledovné:

“Vaši prenasledovatelia sa blížia. Ich volanie sa odráža od najbližšieho svahu kopca, pokrytého snehom. Už ich je pol tucta – nahnevaná skupinka Sudcov z Justitianu. Zúfalo hľadáte nejaký úkryt a zistíte, že ste na strane kopca. Sneh je po kolená a každým krokom sa prehlbuje. Vaše oblečenie je tvrdé od zmrznutého potu a kvôli námahe cítite závraty.

Nemôžete si ale odpočinúť – skupina sa približuje. Dýchate krčovito, ale musíte ísť ďalej. Ozve sa výstrel a sneh niekoľko metrov od vás vybuchne sprškou vločiek.

Zrazu sa zem pod vami s hlasným treskom prepadne a vy padáte dolu hlbokým žľabom. Snažíte sa držať svojich spoločníkov, aby vás nepohltila lavína. Na spodku žľabu je všetko zrazu tiché, až kým sa vy a vaši spoločníci s výkrikmi a lapajúc po dychu neoslobodíte z napadaného snehu. Keď sa obzriete na vzdialenosť, ktorú ste sa zviezli, vidíte v stene zrázu otvorenú dieru. Bez váhania sa celá vaša skupina vydá do tmavej jaskyne predtým, ako by mohla ďalšia lavína uzavrieť otvor a zmarit akúkoľvek nádej na útek.

HRÁČSKE POSTAVY

Štyri pripravené HP pre toto dobrodružstvo sú bandou neznámych ľudí. Stretli sa len náhodou, nepoznajú sa a preto by sa mali pred tými druhými mať na pozore. Navzájom sa ale potrebujú, keď chcú prežiť a utiecť. Pán hry by mal podporiť konflikt medzi postavami, ale tiež upozorniť na to, že osamote to nezvládnu. Hráči by tiež mali držať históriu svojej postavy v tajnosti až do začiatku dobrodružstva. Potom je už len na hráčoch, či chcú niečo z nej prezradiť ostatným. Kvôli skutočným cieľom postáv môže v hre dôjsť k zaujímavým konfliktom.



FORGANO

Kult: Novokrstitelia

V Dormstadte, pevnosti Novokrstiteľov, si vás predvolala Komisia. Mali pre vás úlohu. Stáli ste pred staršími v hlavnej lodi posvätnej katedrály; špinavé okná ju utápali v nespočetných farbách. Tváre starých mužov počas odovzdávania inštrukcií ostávali tvrdé a bezvýrazné.

Niekoľko do svätej vody novokrstiteľskej enklávy v Basshame vypustil drogu "plameň" a výsledný chaos bol pre kult zničujúci. Je vašou povinnosťou ako rešpektovaného člena orgiastickej bojovej kasty nájsť a odstrániť osoby, zodpovedné za útok. Komisia verí, že vinník utiekol do blízkeho osídlenia Ignatz, zhromaždiska vyhnancom.

Atribúty: INT 4; TEL 8; OBR 7; CHA 4; PSY 6

Schopnosti: Odolnosť 4 + TEL 8 (AH 12); Pohyblivosť 2 + TEL 8 (AH 10); Sila 4 + TEL 8 (AH 12); Reakcia 3 + OBR 7 (AH 10); Boj bez zbrane 2 + OBR 7 (AH 9); Ozbrojený boj 4 + OBR 7 (AH 11); Viera 6 + PSY 6 (AH 12)

Telesné zranenia: Hlava 3; Vrch tela 5; Spodok tela 4

Traumatické zranenia: 12

Výbava: obojručný meč (HP 8(6)), kožená vesta (BRN 0/2/0)



DEIDRE

Kult: Apokalyptici

Vaše vlasy sú džungľou hrubých dredov; váš pohľad je niekedy plachý, niekedy divoký. Neexistuje pre vás nič lepšie, ako zahrávanie sa s protivníkmi a využívanie ich túžob proti nim.

Pred desaťročím Novokrstitelia zmasakrovali váš klan a vy ste zasvätili svoj živo pomste ich smrti, pekne jeden Novokrstiteľ po druhom. Prednádávnom sa vám naskytna možnosť vykonať takúto pomstu vo väčšej miere, keď ste získali väčšiu zásielku drogy "plameň". Bez váhania ste ňou otrávilí studňu v novokrstiteľskej enkláve Bassham a potom ste pred svojim útekom do útočiska vyhnancom Ignatz sledovali vzniknutý chaos z tieňov navôkol. Krátko po vašom príchode do Ignatzu vám ale šliape na päty odhodlaná skupina Sudcov.

Atribúty: INT 5; TEL 4; OBR 7; CHA 8; PSY 3

Schopnosti: Odolnosť 1 + TEL 4 (AH 5); Sila 2 + TEL 4 (AH 6); Reakcia 4 + OBR 7 (AH 11); Boj bez zbrane 1 + OBR 7 (AH 8); Ozbrojený boj 5 + OBR 7 (AH 12); Utajenie 5 + OBR 7 (AH 12); Zlodejstvo 4 + OBR 7 (AH 11); Zvádzanie 7 + CHA 8 (AH 15)

Telesné zranenia: Hlava 1; Vrch tela 3; Spodok tela 2

Traumatické zranenia: 5

Výbava: stiletto (HP: 4(3))



CZABOR

Kult: Sudcovia

Na kohútik nikdy nemáte ďaleko. A to nie je najlepšia vlastnosť niekoho, kto má ochraňovať zákon. Počas jednej potýčky ste zašli príďaleko a rozbili ste lebku iného Sudcu svojim kladivom. Vaši spoločníci vás ihneď premohli a boli ste označení znamením násilného vraha, trvalou značkou hanby – prevráteným kladivom. Keď vás zbavili všetkého, čo vás identifikovalo ako Sudcu – vašej zbrane, kódexu a klobúka – utiekli ste do Ignatzu, mesta preplneného podlosťou; mesta, ktoré bolo predtým niečím, čo ste považovali za odporné. Teraz je to ale jediné miesto pre označeného muža, kde môže nájsť aký-taký pokoj.

Vaše nakrátko ostrihané vlasy, tmavé okuliare a špinavý kožený kabát sú jedinými vecami, ktoré vás radia k Sudcom.

Atribúty: INT 7; TEL 6; OBR 6; CHA 5; PSY 5

Schopnosti: Odolnosť 5 + TEL 6 (AH 11); Sila 3 + TEL 6 (AH 9); Reakcia 4 + OBR 6 (AH 10); Boj bez zbrane 3 + OBR 6 (AH 9); Ozbrojený boj 6 + OBR 6 (AH 12); Strelné zbrane 4 + AGI 6 (AH 10); Sebaovládanie 2 + PSY 5 (AH 7); Kutil 4 + OBR 6 (AH 10)

Telesné zranenia: Hlava 3; Vrch tela 5; Spodok tela 4

Traumatické zranenia: 11

Výbava: nič



ŠVAJČIAR

Kult: Helvetici

Predtým ste patrili do hliadky v pevnosti Helvetikov. To však bolo predtým, ako ste objavili drogu "plameň". Vaša závislosť napredovala veľmi rýchlo a prešla až do nebezpečnej varianty plameňa – discordia. Disciplínu nahradilo nepredvídateľné násilie a vaša pamäť sa začala strácať. Nakoniec z vašej osobnosti nezostalo nič. Vaša myseľ sa prepadla do úplnej temnoty a vaša minulosť bola preč.

Amnézia sa objavila počas jednej misie a stratili ste sa, nevediac kto ste, alebo že za váš pád bol zodpovedný plameň. Nasledovali ste karavány na sever a nechali sa najatť ako žoldnier pre Protektorát Justitiánu. Vaše pôsobenie v Protektoráte ale bolo krátke. Po jednej z mnohých bitiek pretiekol pohár trpezlivosti a Sudcovia vás označili širokým červeným krížom, od čela až po bradu. Znamením problémového jedinca. Po tejto potupe ste utiekli do pustatín a zatúlali ste sa až do odpadlíckeho Ignatzu, kde vaše znamenie nevyvoláva až taký rozruch.

Atribúty: INT 4; TEL 7; OBR 8; CHA 4; PSY 5

Schopnosti: Odolnosť 4 + TEL 7 (AH 11); Reakcia 6 + OBR 8 (AH 14); Boj bez zbrane 1 + OBR 8 (AH 9); Ozbrojený boj 2 + OBR 8 (AH 10); Strelné zbrane 6 + AGI 8 (AH 14); Prvá pomoc 4 + INT 4 (AH 8); Vojská taktika 5 + INT 4 (AH 9); Vodcovstvo 5 + CHA 4 (AH 9)

Telesné zranenia: Hlava 3; Vrch tela 5; Spodok tela 4

Traumatické zranenia: 11

Výbava: lovecká puška (HP: 9(7), dostrel: 20/100/600), 10 zásobníkov, helvetický hrudný pancier (BRN: 0/4/0)



MIESTA

STANICA

Pred stovkami rokov slúžila táto budova ako kontrolná stanica pre šesťprúdový diaľničný tunel. Uplynulé storočia však k budove neboli príliš jemné. Monitorovacia výbava je úplne zničená a steny sú čierne od vlhkosti a rozkladu. Keďže táto oblasť bola pokrytá vrstvou snehu a permafrostu, bola v podstate zabudnutá až dovtedy, kým to tu neobjavil Šroták Leibowitz so svojou červiacou ženou Thiessen, ktorí sa tu usadili.

Zásobovací tunel (I)

Hráčske postavy vojdú do stanice ťažkými dverami na východnej strane tejto miestnosti. Pred dávnymi časmi bolo možné západný východ z miestnosti zatarasiť ťažkými protipožiarnymi dverami. Teraz je časť dverí pootvorená a druhá časť zavretá a celé dvere sú zhrdzavené tak, že sa s nimi nedá vôbec pohnúť.

Prístrojová miestnosť (II)

Táto miestnosť je plná ťažkých vecí, ktorými sa dajú zabarikádovať vstupné dvere zásobovacieho tunela. Okrem iných nástrojov je tu ešte stále funkčná plynová zváračka.

Koterce (III)

Západnú časť tejto miestnosti vyplňajú dve veľké psie kliecky. Ukrytá pod hĺbou trosiek sa tu nachádza kovová platňa, pod ktorou je vidieť kovové schodište. To vedie dole do tmavého diaľničného tunela.

Latríny (III)

Táto miestnosť je plná odporného ľudského odpadu a diera v strede môže slúžiť ako núdzový únikový východ z kontrolného centra. Nanešťastie je rebrík asi štyridsať metrov od zeme odložený a neexistuje iná možnosť, ako sa dolu dostať. Cez otvor bola prehodená železná sieťovina, aby doň nikto náhodou nepadol. V rohu miestnosti sa povaľujú staré časopisy a noviny a slúžia ako toaletný papier.

Kontrolná miestnosť (IV)

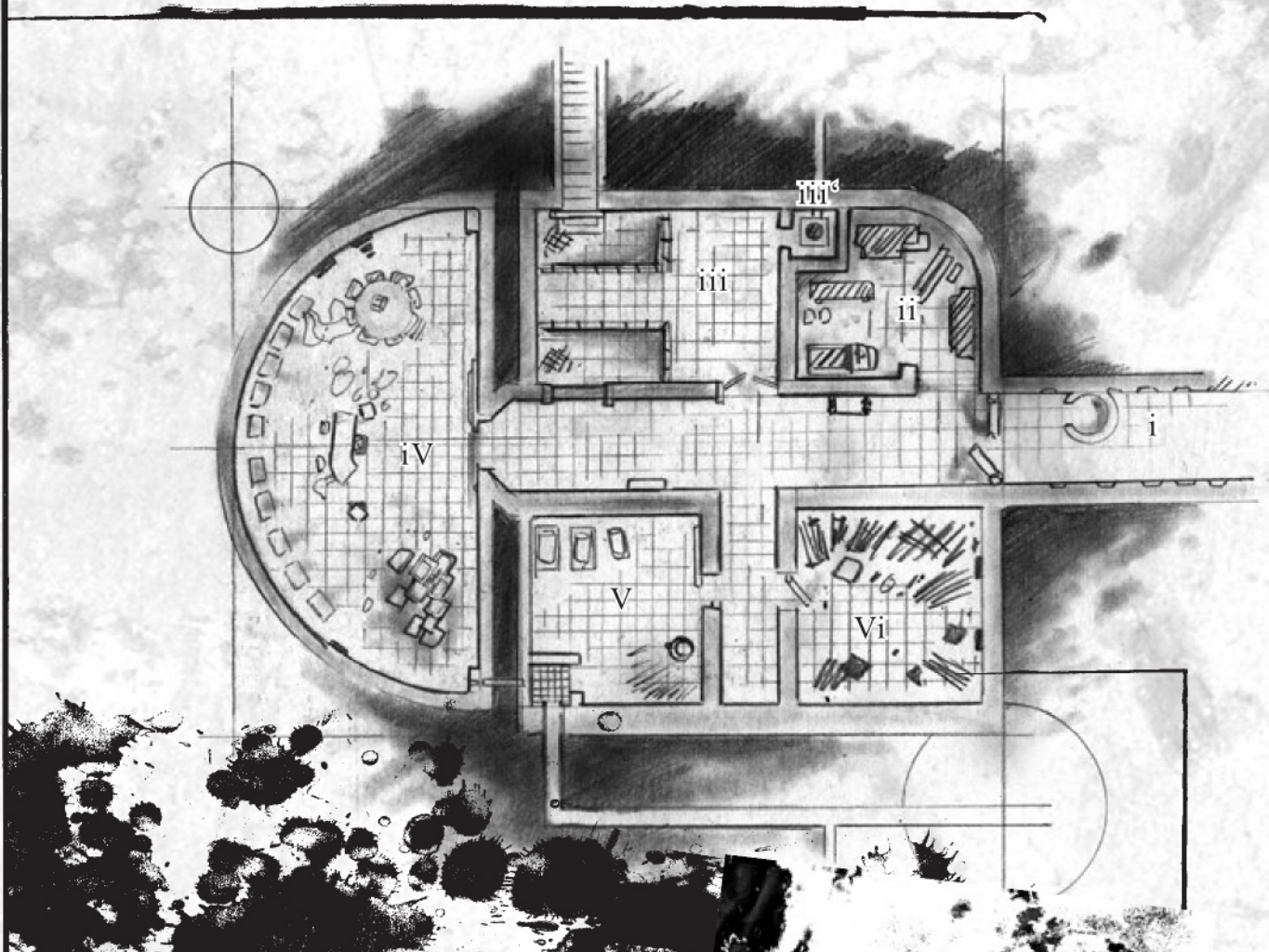
Kedysi bola premávka v tuneli monitorovaná priamo odtiaľto. Teraz sú rady počítačových obrazoviek tmavé a veľa z nich je rozbitých. Noví obyvatelia stanice používajú túto miestnosť ako sklad. Dvere do nej je možné zvnútra zavrieť a zamknúť.

Spálňa (V)

V tejto miestnosti sú dva ošúchané matrace, starý kredenc a niekoľko starých nepotrebných artefaktov a kusov oblečenia. Aj keď je to najpoužívanejšia miestnosť stanice, vzduch je tu prekvapivo dobrý, najmä kvôli vetracej šachte v juhozápadnom rohu. Táto šachta slúži tiež ako komín pre odvod dymu z ohňa obyvateľov.

Sklad (VI)

Tu Leibowitz skladuje všetky veci, ktoré nájde, aby ich predal v okolitých dedinkách za jedlo.



NEHRÁČSKÉ POSTAVY

LEIBOWITZ A THIESSEN

Leibowitz vyrastal v rozbitých ruinách Borcy. Ako rásť, postupne čoraz viac chápal artefakty predkov. Počas týchto rokov v ňom narastal pocit osamelosti. Cnelo sa mu za ženou a rodinou; už ho nebavilo stále sa len potulovať popolom minulosti.

Potom stretol Červiačku Thiessen. Bola vyhostená zo svojej komunity a on ju našiel bezvýsledne blúdiť ruinami. Najprv sa tohto mrzutého starého dedka bála. Potom ju ale vzal do opateru, chránil ju a dal jej životu nový význam. Rozčarovaní z ľudstva sa obaja stiahli do hôr a ukryli v opustenej kontrolnej stanici. Po necelom roku porodila Thiessen ich syna, Zaka.

Keď mal Zak štyri roky, stalo sa nešťastie. Jeden deň, keď boli jeho rodičia zaneprázdnení, opustil stanicu a stratil sa v divočine. Jeho nešťastní rodičia sa ho snažili nájsť, ale stopy vychladli. Po týždňoch hľadania sa museli všetkej nádeje na nájdenie svojho dieťaťa definitívne vzdať.

Prešli roky; pre Leibowitza a Thiessen ťažké a trpké roky. Avšak na dvanáste výročie Zakovho zmiznutia sa stal zázrak: z divočiny sa vynorila zhrbená postava a prišla k stanici rovnakým smerom, akým predtým odišiel odišiel Zak. Ale tento tvor Zakom vôbec nebol. Bola to trhlinová beštia; pokrútená ľudská bytosť, dohnaná k šialenosti nákazou spórmi. Vyhľadávaná a oslepená snehom sledovala Leibowitza pri jednej jeho expedícii až do jeho obydľia. Obaja rodičia zúfalo dúfali, že sa ich syn vráti a preto sami seba presvedčili, že trhlinová beštia je on sám.

Zviera chytili a vypustili ho do diaľničného tunela pod stanicou. Krmili ho divými psami a ukrývali jeho existenciu pred okolitým svetom. Pochybnosti o Zakovej identite boli pochované pod požiadavkami ich prostého života.

Teraz sú Leibowitz s Thiessen uväznení vo svojich zvykoch. V kontrolnom centre je stála aktivita a každá vec navôkol má svoje denné použitie. Príchod hráčskych postáv tento temný a idylický život naruša a spôsobuje obom nervozitu a strach.

Zo začiatku budú Leibowitz a Thiessen svojho "syna" zatajovať, pretože sa neboja len o svoju bezpečnosť, ale aj o bezpečnosť príšielcov. To sa zmení, keď sa hráčske postavy začnú obom vyhrážať násilím, alebo zničením ich obydľia. Môžu sa snažiť postavám pomôcť, ale cudzincov podozrievajú a nemusia chcieť spolupracovať. Keď ich postavy nahnevajú, môžu obyvatelia naopak pomôcť. Sudcom, oklamať postavy a naviesť ich použiť odpadový otvor v latrínach, alebo ich poslať priamo dolu do tunela bez akéhokoľvek varovania. Bez ohľadu na ich motívy poznajú nebezpečenstvo, ktoré akéhokoľvek votrelca tam dolu očakáva.

LEIBOWITZ

Atribúty: INT 7; TEL 3; OBR 3; CHA 4; PSY 5

Schopnosti: Odolnosť 4 + TEL 3 (AH 7); Sila 2 + TEL 3 (AH 5); Reakcia 2 + OBR 3 (AH 5); Boj bez zbrane 1 + OBR 3 (AH 4); Ozbrojený boj 2 + OBR 3 (AH 5); Strelné zbrane 3 + AGI 3 (AH 6)

Telesné zranenia: Hlava 3; Vrch tela 5; Spodok tela 4

Traumatické zranenia: 7

Výbava: klinová pištoľ (HP: 6(6)), dostrel: 5/10/30

THIESSEN

Atribúty: INT 5; TEL 3; OBR 4; CHA 4; PSY 6

Schopnosti: Sila 1 + TEL 3 (AH 4); Viera 3 + PSY 6 (AH 9); Reakcia 4 + OBR 4 (AH 8); Boj bez zbrane 1 + OBR 4 (AH 5); Ozbrojený boj 2 + OBR 4 (AH 6); Strelné zbrane 2 + AGI 4 (AH 6); Utajenie 5 + OBR 4 (AH 9); Prvá pomoc 3 + INT 5 (AH 8)

Telesné zranenia: Hlava 1; Vrch tela 3; Spodok tela 2

Traumatické zranenia: 3

Výbava: krompáč (HP: 8(2)); základný balíček prvej pomoci



SUDCOVIA

Hráčske postavy naháňajú šiesti Sudcovia z niekoľkých rozličných dôvodov: niektoré z postáv sú podozrivé z trestných činov, zatiaľ čo iné mohli jednoducho iba byť v nesprávnom čase na nesprávnom mieste. Sudcovia sa nachádzajú mimo stanice a snažia sa prekopáť snehovou lavínou, ktorá sa spustila za postavami. Sudcovia sa nezastavia, pokiaľ nechytia alebo nezabijú všetky hráčske postavy. Nakoniec sa do stanice dostanú. Postavy by sa mali priamemu konfliktu so Sudcami vyhýbať a stretnú ich iba vtedy, ak odmietnu ujsť do tunela pod nimi.

Atribúty: INT 7; TEL 6; OBR 6; CHA 5; PSY 5

Schopnosti: Odolnosť 5 + TEL 6 (AH 11); Sila 3 + TEL 6 (AH 9); Reakcia 4 + OBR 6 (AH 10); Boj bez zbrane 3 + OBR 6 (AH 9); Ozbrojený boj 6 + OBR 6 (AH 12); Strelné zbrane 4 + AGI 6 (AH 10); Sebakontrola 2 + PSY 5 (AH 7)

Telesné zranenia: Hlava 3; Vrch tela 5; Spodok tela 4

Traumatické zranenia: 11

Výbava: kožený plášť (BRN: 0/2/2); kladivo (HP: 7(5)); brokovnica (HP: 7(7)), dostrel (10/40/100)

TRHLINOVÁ BEŠTIA

Pravá podstata trhlinovej beštie je záhadou. V tmavých priestoroch sú ale dôležitejšie jej zmysly a divokosť. Zaútočí na akúkoľvek živú bytosť, ktorá jej skríži cestu a pri požieraní čerstvého tela sa naň sústreďí na úkor sledovania svojho okolia. Je extrémne silná a rýchla a hráčske postavy bude naháňať dovtedy, kým sa s ňou budú môcť efektívne vyrovnáť.

Atribúty: INT 3; TEL 8; OBR 8; CHA 0; PSY 9

Schopnosti: Odolnosť 4 + TEL 8 (AH 12); Sila 4 + TEL 8 (AH 12); Reakcia 7 + OBR 8 (AH 15); Boj bez zbrane 5 + OBR 8 (AH 16)

Telesné zranenia: Hlava 3; Vrch tela 5; Spodok tela 4

Traumatické zranenia: 12

Výbava: žiadna

Útoky: pazúry (HP: 4(7)); uhryznutie (HP 3(7))

DEJSTVÁ

Aby sme pomohli pánovi hry viesť a organizovať hrací večer, rozdelili sme v Degenesis dobrodružstvá do dejstiev. Každé dejstvo má pre hráčske postavy špecifickú úlohu alebo stretnutie, s ktorým sa musia vyrovnáť. Dobrodružstvo Obkľúčení je rozdelené do troch dejstiev, ktorú postupne zvyšujú napätie v deji.

DEJSTVO 1: ÚTOČIŠTE

V tomto prvom dejstve objavujú hráčske postavy stanicu a nachádzajú jej obyvateľov. Leibowitz a Thiessen sa budú ukrývať v kontrolnej miestnosti a budú sa snažiť votreľcov preväpčiť zo zálohy. Leibowitz necháva poistku svojej pištole vypnúť.

Hráčske postavy majú za úlohu nájsť zdroj svetla – stanica je v úplnej temnote. V sutinách pobejú potkany. Jediným zdrojom prirodzeného svetla alebo tepla je horiace drevo v ohnisku v spálni (V).

Skupina nakoniec narazí na Leibowitza. Starý Šroták sa im vyhráža svojou pištoľou a prikazuje im opustiť stanicu. Postavy sa môžu pokúsiť ho odzbrojiť – už nie je taký mladý alebo rýchly, ako bol kedysi – alebo sa mu snažiť vysvetliť, že vchod je zablokovaný, takže sa odísť nedá. Leibowitz sa stará len o to, ako dostať cudzincov preč zo svojho obydľia a môže im ponúknuť pomoc pri odhrabávaní vchodu. Jeho postoj sa nezmení, ani keď niektorá z postáv spomenie Sudcov. Môže sa spýtať postáv, čo vykonali: nechajte hráčov improvizovať a vysvetliť svoje zločiny do detailov. Hráčske postavy môžu priznať svoju vinu, alebo ju skrývať. Povzbudíte ich zahrat' to tak, ako by konali ich postavy.

Thiessen sa bude po celý čas schovávať v kontrolnej miestnosti. Ukáže sa len vtedy, ak bude Leibowitz v nebezpečenstve.

Zatiaľ čo budú postavy prehľadávať stanicu, budú zvonku počuť tlmené zvuky. Najprv to budú útržky vzrušenej debaty, ktoré sa ale onedlho zmenia na zvuky kopania. A potom začujú rachot a hukot – Sudcovia sa dostávajú dovnútra!

DEJSTVO 2: VOTRELCI!

Sudcovia sa pokúsia vniknúť do stanice trikrát. Prvý raz to budú skúšať priamo prekopaním sa cez sneh a búchaním na vchod do zásobovacieho tunela (I). Ak hráčske postavy nájdú zväračku a zistia, ako ju použiť, môžu sa pokúsiť dvere zabarikádovať. Leibowitzova klinová pištoľ im tiež môže pomôcť dvere zanitovať.

Pri druhom pokuse budú Sudcovia znovu predstierať útok na vstup do tunela, zatiaľ čo dvaja z nich sa pokúsia zošplhať vetráciu šachtu v spálni (V). Postavy môžu túto šachtu ľahko zabarikádovať – ak ju nájde predtým, ako Sudcovia zostúpia dnu.

Tretí pokus Sudcov už naberie na obrátkach, keďže si zoženú posily a aj primitívne trhaviny. Už ich nič nezastaví! Bariéry v zásobovacom tuneli sú odstrelené a nasleduje útok. Sudcovia majú na sebe plynové masky a vkotúľajú dnu horiace pneumatiky. Stanicu začne naplňať štipľavý a otrávený dym, ktorý prinúti všetkých odísť utiecť.

DEJSTVO 3: ÚTEK!

Sudcovia divoko bojujú od miestnosti k miestnosti a ak sa hráčske postavy pokúsia vzdorovať, veľmi skoro zistia, že sú prečíslené.

Leibowitz neprežil v týchto ruínach tak dlho preto, aby teraz zomrel v boji, ktorý sám nezačal. S Thiessen si vymenia krátky ponurý pohľad, ona prikývne a potom Leibowitz postavám povie o schodoch pod kotercami (III). Ak boli hráčske postavy k Leibowitzovi priateľské, tiež ich varuje pred svojím "synom". Ak nie, je ľahko možné, že jedna z postáv sa stane čoskoro potravou pre príšeru.

Dolu do hĺbočiny

Schodisko vyzerá ako nekonečná skrútka do temnoty. Zábradlie počas storočí zhrdzavelo a schody sú nestabilné a drobné. Steny sa lesknú vlhkosťou a z nespočetných trhlín sa po nich rozbieha čierna plesň. Na spodku schodov je posledná zábrana – zamknuté železné dvere. Postavy musia uspieť v schopnostnom teste na TEL + Silu (Náročnosť 4), aby mohli dvere otvoriť.

Urgentnosť situácie je priam hmatateľná; po schodoch nad postavami sa rozlieha tlmený dupot nôh. Keď postavy konečne dvere otvorila, ostanú na chvíľu stáť v nemom úžase. Pred nimi sa totiž rozlieha zachované mesto, postavené z naskladaných áut a vlakových vozňov. Nízka teplota mesto zachovala výnimočne dobre, aj keď sem a tam sa dajú nájsť stopy hrdze a korózie. Táto rozľahlá ruina je nevyčísliteľným pokladom.

Tunel je asi 500 metrov dlhý a oba konce sú zabarikádované. Pôvodní obyvatelia podzemného mesta mali len jeden malý východ, ktorý bol zabudovaný do východného konca tunela. To je jediný únikový východ pred Sudcami, ktorí práve teraz zostupujú po schodišti. Postavy nemajú čas mesto preskúmať. Útek k východu z tunela má najvyššiu prioritu. Leibowitz a Thiessen sa tu priveľmi nevyznajú, ale vedia o východe a vedú postavy správnym smerom.

Ak chcete, môžete pre naháňačku pripraviť mapu. Hráčske postavy môžu prekonávať hĺbky šrotu, úzke uličky lemované visutými mostmi, sieňami, pracovnými miestnosťami. Latrínami a ubytovacími priestormi so zažltnutými fotografiami. Vo vchodoch sa jemnými závanmi vzduchu hompávajú zvyšky plastických závesov. Na stoloch ležia nepoužívané poháre a konzervy vedľa starých novín a vytvárajú ilúziu akéhosi normálneho života. Čo boli pôvodní obyvatelia zač? Hráčske postavy to teraz zistiť nedokážu, pretože majú na krku omnoho väčší problém: trhlínovú beštiu.

Ako postavy unikajú spleťou uličiek do temnoty tunela, za sebou počujú prvých Sudcov, ktorí sa konečne dostali ku vchodu do tunela. Najprv ich počuť pri rozhovore o smere, ktorým sa majú vydať, ale ten sa za chvíľu zmení na výkriky hrôzy a agónie. V tme sa ozve niekoľko výstrelov a po nich nasleduje tiesnivé ticho. Trhlínová beštia sa dostala k Sudcom.

Neuplynie ani minúta a beštia sa po vysporiadaní so Sudcami vydá za hráčskymi postavami. Skrýva sa v temnote a sleduje a hodnotí svoju korisť. Nie je ticho: jej pazúry tvrdo narážajú do betónu a škripu po kovových povrchoch vozidiel. Postavy vedia, že za nimi niečo je, že je to nebezpečné a že ich to sleduje. Leibowitz a Thiessen sú viditeľne nervózni a nútia utečencov k rýchlosti. Počas úteku podzemným bludiskom vyvolajte v hráčoch nepokoj. Popíšte zvuky blížiacej sa príšery. Na stret s ňou počkajte až na samý koniec.

Keď nastane ten správny čas, Leibowitz sa postaví medzi hráčske postavy a beštiu a možno sa bude dokonca snažiť postavy odzbrojiť. Je pripravený za svojho "syna" dať aj svoj vlastný život. Monštrum ale nerozlišuje medzi svojim "rodičmi" a cudzincami. Bažiac po mäse sa vrhne na Leibowitza a zahryzne sa mu do krku. S prekvapeným pohľadom sa Leibowitz zvezie k zemi. Nebojuje a viditeľne prijíma náruč smrti ako starého priateľa. Beštia je nakrátko zaneprázdnená požieraním jeho tela.

Až doteraz Thiessen svoje emócie ukrývala – aj vtedy, keď monštrum požiera jej muža, takmer nereaguje. Už nie je po toľkých príkoriach a bolesti vo svojom živote schopná emócií. Chápe, že beštia nemusí byť Zakom a v posadnutosti svojho muža vidí bláznovstvo. Teraz ju opustil aj on a jej život je bezvýznamný. Ak bude beštia chcieť zaútočiť na hráčske postavy, bude sa Thiessen snažiť ju odľakáť. Ak sa obetuje, dá tak postavám krátky čas na útek. Postavy môžu skúsiť zhodiť na beštiu naskladané autá alebo mosty a možno budú dokon-

ca schopné ju zabiť.

Nebezpečenstvo zrútenia!

Hráčske postavy konečne vyviaznu z tunela a vyjdú na povrch do lúčov zapadajúceho slnka. Stále však nie sú v bezpečí. Onedlho sa v stanici objavia ďalší Sudcovia a nájdú ich únikovú cestu. Dokážu postavy spustiť lavínu, ktorá by tunel pochovala snehom? Alebo budú čakať a postavia sa Sudcom?

KAM TERAZ?

Toto dobrodružstvo môže slúžiť ako predohra k ťaženiu v zamrznutých púšťach Borcy, alebo ako jednoduchý úvod do sveta Degenezis. Postavy sa možno vrátia do podzemného mesta neskôr, aby ho preskúmali, zistili osud jeho obyvateľov, alebo hľadali artefakty. Pod kopcom sú možno ďalšie tábory a zabudnuté tunely. Vo svete Degenezis môžete nájsť veľa podivných kultov, krvilačných kmeňov a dravých šeliem. Budúcnosť je totiž len a len vo vašich rukách.



