



OBSAH 40. ČÍSLA

- 4** **Aktuality**
Redakce

- 6** **O hraní obecně**
Worldbuilding, IV. část –
Práce s kritikou
„OnGe“



V předchozích dílech jsme si probrali teoretický základ, mnohé nástrahy a také pár technik, které nám pomohou udržet si přehled o našem rostoucím světě. Každý světotvorný počin nakonec dospěje do stadia, kdy bude předložen někomu dalšímu. Můžete to oddalovat, ale pokud to nemá být jen vystýlka do šuplíku, jednou svůj výtvar někomu předložit musíte.

- 11** **Zápis**
Legends klubu dobrodruhů
„Ecthelion2“



Na Gameconu 2013 se letos odehrála nová aktivita, která zahrnovala zatím největší hraní naší příběhové hry Příběhů Impéria, jaké se zatím uskutečnilo. Celkem vedlo hry Legend osm Vypravěčů a hrálo přes čtyřicet hráčů.

- 14** **Historie a realita**
Přeprava lodí po vodě vůbec
„Vallun“



Do Drakkaru články o historii námořnictví či o historickém námořnictví, chcete-li, patří. Tento článek shrnuje základní možnosti a specifika dopravy po vodní hladině se zaměřením na to, co se dá promítnout do her na hrdiny. A možná se dozvíte i to, co je vlastně zač ten uzel.

- 22** **Povídka**
Horká noc v Londýně
Pavel Vaško

- 26** **Literatura**
Příběh o strašidle II – Lidé
Argonantus



Minule jsme sledovali nadpřirozené strašidlo, které dovede víc, než lze rozumně očekávat, až na hranici postmoderního věku. Ukázalo se, že jednou z největších potíží příběhů o strašidle je to, že se používá už stovky let, takže hrozí klišé a stereotyp. Řešení schopné vyvolat ještě více strašení se přitom rýsovalo už v 19. století.

- 35** **Pérák: Od městské legendy**
k superhrdinovi
Tereza Tomášková



Tajemná postava maskovaného muže v se-tmělých pražských ulicích, který skokem překonával fantastické vzdálenosti a škodil okupantům, představuje nejzajímavějšího hrdinu v příbězích městských legend.

- 40** **Deskové hry**
Výroba prototypu deskové hry II.
Petr „ilgir“ Chval



Minule jsme se zabývali výrobou prototypu po technické stránce. Tentokrát se podíváme na možnosti, jaké má nadšený amatér při tvorbě grafiky pro svou hru a jakých zásad se vyplatí přidržit, aby prototyp dobře posloužil svému účelu.

- 44** **Zahrajte sa s nami:**
Star Wars – The Card Game
Peter „Peekay“ Kopáč



Dnes sa pozrieme na najnovšie spracovanie oblúbenej tématiky Star Wars do živej kartovej hry. Ak zastávate názor, že voľné popoludnie nie je kompletne bez bzučania svetelných mečov, čítajte ďalej!

ÚVODNÍ SLOVO

Drazí čtenáři!

Právě čtete 40. číslo Drakkaru. Je to číslo pěkné, vysoké a kulaté – a to by měl být snad důvod k oslavám. Na druhou stranu, co by to bylo za oslavu po šesti a dvou třetinách let? Když se na to podíváme z tohoto pohledu, není čtyřicítka nijak výjimečné číslo.

Věříme však, že jako vydání bude toto číslo výjimečné pro vás. A pokud ne výjimečné, pak alespoň skvělé! :) Protože nabízí zase plno zajímavého čtení. Považte sami:

Už čtvrtý díl seriálu o tvorbě světa tentokrát přinese cenné rady ohledně toho, jak přijímat a zpracovávat kritiku. Ecthelion² vám povypráví, co se dělo okolo Příběhů Impéria na Gameconu, největším českém setkání příznivců nepočítačových her a Vallun přináší článek věnovaný lodím a vůbec dopravě po vodě.

Literární sekci začne tentokrát povídka napsaná k příležitosti vydávání karetní hry Příběhy Impéria: Mocnosti. A hned v závěsu ná-

sleduje pokračování Argonantova vyprávění o strašidlech, tentokrát v lidské podobě, a Tereza Tomášková nám řekne o tajemném Pérákově, prvním čistě českém superhrdinovi – nebo to bylo jinak?

Neminou nás samozřejmě ani deskové hry. Ilgir dokončí svůj článek o výrobě prototypu deskové hry – tentokrát zaměřený na tvorbu grafiky – a Peekay nám přinesl recenzi karetní hry ze světa Star Wars.

Nakonec musíme zmínit ještě jednu věc. My, (ostatní) členové redakce Drakkaru bychom rádi uvítali v našich řadách Raven, která se pustila do práce s takovým elánem, že lze říci, že toto číslo připravila skoro sama... Za to jí moc děkujeme a doufáme, že to bude impuls pro další zlepšování Drakkaru.

Ale teď, drazí čtenáři, vzhůru do čtení!

Za redakci Drakkaru
Jakub Maruš

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

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

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

Všechny použité ikonky pocházejí z game-icons.net.
Jejich autorem je LORC, licence: CC BY 3.0.



DRAČÍ DOUPĚ II: HRY MOCNÝCH

Již o Vánocích na vašich stolech!

Jak už jste možná zaslechli, nakladatelství Altar chystá ve spolupráci s tvůrčím týmem DRAČÍHO DOUPĚTE II vydání rozšiřující knihy s podtitulem *Hry mocných*. Příručka se objeví na pultech obchodů v prosinci, aby si ji zájemci mohli nadělit pod stromeček.

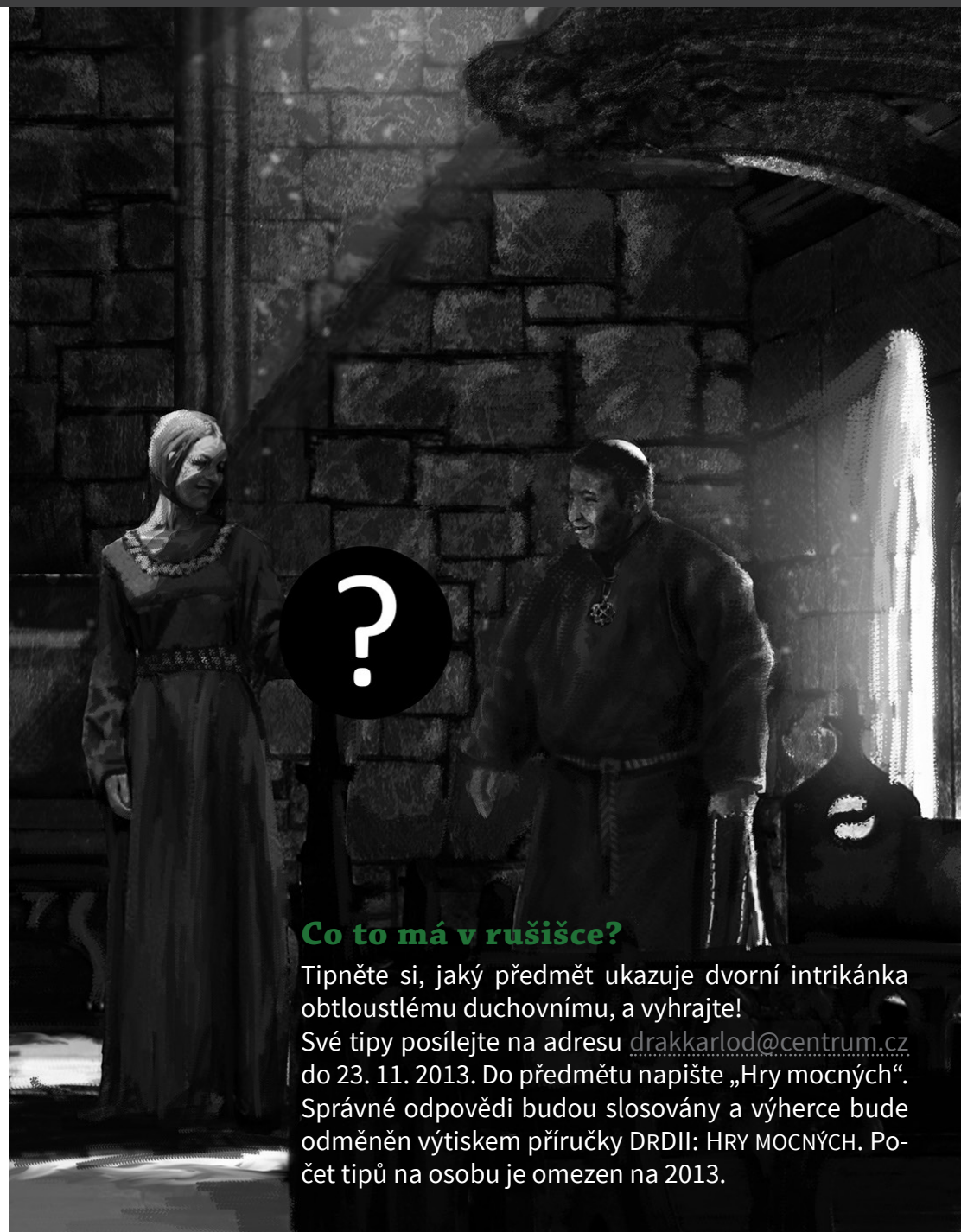
Hry mocných se soustředí na příběhy kolem velmi mocných postav – králů, vojevůdců, arcimágů, velekněží, prostě všech, kteří mají zásadní vliv na běh dějin. Vychází vstříc hráčům, jejichž hrdinové stoupají na vrchol společenské hierarchie, aby si zde vydobyli místo na slunci.

Čtenáři v knize najdou deset nových mistrovských povolání, pravidla pro mocenské organizace, vedení velkolepých konfliktů s účastí početných armád a především spoustu inspiračního materiálu pro své hry. Chybět nebude ani bestiář, pravidla pro tvorbu artefaktů či praktická doporučení pro intrikánskou hru.

Těšit se můžete na ilustrace Jana „Merlkira“ Pospíšila (základní příručka) a Ondřeje „Rimba“ Hanzlíka (bestiář). Jednu z ilustrací vám přinášíme už nyní společně se soutěží, v níž máte možnost vyhrát výtisk DRDII: HRY MOCNÝCH zdarma.

Pravidelné informace a ukázky z knihy najdete na webu drd2.cz a v oficiální diskuzi k DrDII na stránkách RPG Fóra, kde se s vámi rádi setkáme. Věříme, že příručka splní očekávání fanoušků DRAČÍHO DOUPĚTE, a doufáme, že najde své místo i v knihovnách hráčů jiných systémů, kteří ocení její inspirační potenciál.

Za tým DRDII
Petr „ilgir“ Chval



Co to má v rušičce?

Tipněte si, jaký předmět ukazuje dvorní intrikánka obtloustlému duchovnímu, a vyhraďte! Své tipy posílejte na adresu drakkarlod@centrum.cz do 23. 11. 2013. Do předmětu napište „Hry mocných“. Správné odpovědi budou slosovány a výherce bude odměněn výtiskem příručky DRDII: HRY MOCNÝCH. Počet tipů na osobu je omezen na 2013.

FANTAZEEN: KALENDÁŘ CONŮ

Na stránkách Fantazeenu byl spuštěn kalendář conů, tedy setkání příznivců ... inu, čehokoli, co si zaslouží davy příznivců :)

Myslíme si že takový kalendář docela schází nám všem. Vždy jsme totiž měli problémy dozvědět se, kdy kde se co pořádá, nač bychom chtěli jet, a myslím, že nejsme sami.

Tohle je pokus stávající situaci napravit.

Kalendář najdete za tímto odkazem.

Kalendář je plně editovatelný zadavatelem akce, a to i zpětně. K samotnému zadání akce stačí cca 30–40 sekund včetně registrace do kalendáře.

Organizátory conů bychom si dovolili poprosit o podporu formou vložení vaší akce do kalendáře.

Čím více conů se v kalendáři objeví, tím více lidí ho bude navštěvovat – a tím spíše se lidé dozvědí o vašem conu.

ILUSTRÁTORSKÁ SOUTĚŽ

o 41 300 Kč

Máte chuť smočit štětce v novém postapokalyptickém světě Končiny, kombinujícím fantasy a steampunk? Jeho tvůrci vyhlašují soutěž na dvorního ilustrátora. Ve hře je smlouva v hodnotě 41 300 Kč s možností další spolupráce. Více informací najdete na www.koncina.cz.

Uzávěrka soutěže je do **31. Října 2013**.



napsal „OnGe“

Gamedesign

WORLDBUILDING IV. PRÁCE S KRITIKOU

V předchozích dílech našeho seriálu jsme si probrali teoretický základ, mnohé nástrahy, kterým se lze vyhnout, a také pár technik, které nám pomohou udržet si přehled o našem rostoucím světě. Každý světotvorný počin nakonec dospěje do stadia, kdy bude předložen někomu dalšímu. Můžete to oddalovat, jak chcete, ale pokud to nemá být jen vystýlka do šuplíku, jednou svůj výtvar prostě někomu předložit musíte.

A pak přijde kritika. Někomu se to nebude líbit. Možná se to nikomu nebude líbit. Třeba se tím úplně znemožním a budu všem na věčné časy pro smích. Zažíváte tyto pocity? Bojíte se kritiky? Tak toho nechte! Kritiky se nemáte proč bát – s jakkoliv zdrcující kritikou se dá pracovat a vytěžit z ní poznatky, které vám pomohou udělat váš svět lépe. Nebojte se kritiky – využijte ji!

Překonáváme strach z kritiky

Když jde o to předvést vlastní práci, jisté obavy jsou celkem přirozená záležitost. Chceme, aby se to lidem líbilo, a nevíme, jestli se jim to opravdu líbit bude. Pro mnohé z nás jsou tyto obavy poněkud silnější a přerůstají v až paralyzující

strach. Přijdou vize totálního krachu, trapasu, ostudy na věčné časy a kdoví čeho ještě. To už není přirozené, dokonce ani opodstatněné, ale škodlivé a je třeba se s tím nějak vyrovnat. Každý se s tím vyrovnává po svém, ale docela dobře funguje, když si představíte, jak nejhůř by to mohlo dopadnout – protože pak můžete být jedině mile překvapeni.

Zkuste si představit, co nejhoršího by se mohlo po předvedení vašeho výtvaru stát. Pokud máte z kritiky opravdu strach, budete si to představovat stejně, tak to teď udělejte cíleně. A klidně to přežněte. Pak si u každé té katastrofy, co vás napadne, odpovězte, co z toho plyne. Tedy nejen hrůzné následky, ale i to, co si z toho můžete odnést.

Zde jsou tak nejhorší věci, co se vám okolo předhození světa ke zkritizování mohou stát:

- Vaše dílo bude obecně přijato špatně – z reakcí vyčtete, co a proč se nelíbí, a můžete na tom zapracovat.
- Nikdo vám žádnou kritiku nedá – měli byste to zřejmě zkusit ještě někde jinde, nebo zmenšit porci ke zkritizování.
- Sklidíte jen posměch – i kdyby, nebude to trvat věčně a celkem si z toho nemusíte dělat těžkou hlavu. Kdo nic nedělá, nic nezkaží.

Když se nad tím zamyslíte, tak tyto katastrofické scénáře vlastně tak hrozné nejsou. I kdyby se vám podařilo udělat tu nejpříšernější fantasmagorii na světě, i kdyby na vás nenechali nit

suchou, tak vás to nijak neohrožuje. Přinejhorším vám to spoluautor hodí na hlavu, přátelé se tomu zasmějí a veřejnost se může třeba stavět na hlavu, aniž by vás to muselo trápit. Kdo z toho bude dělat problém kromě vás? Když si z toho nebudete dělat problém sami, máte po problému.

To pochopitelně není úplně jednoduché. Dělali jste to s láskou, nejspíš i hodně dlouho, a teď vám po tom nějaký hejhula dupe. I když si řeknete, že si to nebudete brát, nepotěší vás to. Jde ale o to tohle všechno překonat a prvním krokem je nedělat si z toho sám větší problém, než to ve skutečnosti je.

Vtip je v tom, že o kritiku nežádáte proto, aby vám to někdo pochválil, nebo abyste udělali dojem. Jde o to získat informace a jiné pohledy. Ať už by byla kritika sebevíc zničující, pořád bude obsahovat informace a indicie, ze kterých můžete těžit. Jen se nesmíte nechat zaskočit tím, že na vás třeba bude někdo ošklivý.

Jak vidíte, celkem není důvod se nějakého špatného přijetí obávat. Mimo to, že se při špatném přijetí nic tak strašného neděje, se totiž taky může stát, že bude váš výtvar přijat dobře. Ale to se může stát pouze v případě, že se o něj s ostatními podělíte, ne když budete jen vycpávat šuplík.

Tak se nebojte! :)

zdroj:
morguefile.com





Kdy a koho žádat o kritiku

O kritiku můžete požádat v zásadě tři skupiny lidí, od každé však můžete očekávat něco jiného a každá žádá jinou úroveň zpracování.

První skupinou jsou **spoluautoři**. Ne vždy nějaké máme, ale když už je máme, můžeme jim předhodit jakýkoliv koncept nebo útržek, zpracovaný jen tak, aby měl nějakou hlavu a patu, a někdy ani to ne. Zpravidla také dostanete reakci nejrychleji a budete mít příležitost ji důkladně rozebrat. Háček je ale v tom, že spoluautoři budou mít nějakou svoji vizi, která bude alespoň v něčem podobná té vaší, ale nemusí se shodovat s tím, co chce vaše publikum. Že se to zdá dobré nebo špatné vám i vašim spoluautorům, ještě nemusí znamenat, že to tak bude vidět i někdo další.

Přátelé jsou jakýmsi mezičlánkem mezi spoluautory a publikem. Nemůžete jim předhodit kde co, ale musí to být už něco trochu ucelnějšího, ovšem v co nejmenším rozsahu. Nejsou na vašem díle přímo zainteresováni a mají často i velmi odlišný pohled na svět, ale podívají se na to už jen proto, že je to vaše dílo. Přátelé nemůžete otravovat úplně se vším – mají i jiné starosti než se probírat vašimi výmysly. Předkládejte jim proto spíš věci, které už máte propracované, než pouhé nápady, koncepty nebo první verze.

Přátelé vám ale často na rovinu neřeknou, že se jim něco nelíbí (i když je o to přímo požádáte) a mají tendenci reagovat spíše pozitivně (nebo vůbec). Přesto vám mohou poskytnout mnoho důležitých poznatků a z jejich reakcí si

můžete udělat obrázek, jak by mohlo s trochou štěstí reagovat publikum (počítejte ale spíš s horším přijetím).

Publikum čili lidé, co neznáte. Úplně cizí lidé, o kterých si myslíte, že by je váš výtvor mohl zajímat. Svůj výtvor jim musíte prezentovat tak, aby je hned na začátku zaujal a měli chuť se probrat až do konce tím, co jim předkládáte. V podstatě by to mělo být už téměř hotové. Kritika od publika bývá nejpříjemnější (a i nejdůležitější), a pokud tvoříte pro publikum, tak je i nejdůležitější.

Jak na kritiku reagovat

To, jakou zpětnou vazbu dostanete, nezávisí jen na tom, co předložíte, komu to předložíte a jak dobře to podáte. Jde i o to, jakým způsobem budete na kritiku reagovat. Abyste dostali co nejvíce informací a neudělali ze sebe blbce, je vhodné držet se následujících pravidel:

1. **Ničím se nenechte zaskočit.** Lépe se to píše, než dělá. Budete zírat, v čem všem se bude publikum štourat a co vám otlučou o hlavu. Zdánlivě jasné věci budou pro mnohé nepřekonatelnou záhadou. Budou si to vykládat jinak, než jste to mysleli. Dokonce se může stát, že narazíte na lidi, co budou prvoplánově napadat nejen vaše dílo, ale i vás bez zjevného důvodu. A stát se může i řada jiných nepředvídatelných věcí. Nesmíte se tím ale nechat vyvést z míry a musíte zachovat chladnou hlavu,



zdroj: morguefile.com

jak jen to bude možné. Stojí na tom i další pravidla...

2. **Nikdy se s nikým nehádejte.** Lidé mají různé názory a mohou se i mýlit. Když z vás k tomu ještě dělají blbce, je snadné přejít do protiútoků a rozpoutat hádku. Tomu se snažte za každou cenu předejít. Nejde o to, že uděláte špatný dojem na dotyčnou osobu, ale i každého, kdo se k hádce dostane. Na internetu to může být kdokoli a hádka navíc zůstane někde zaznamenána na další dlouhé roky. To je reklama, kterou rozhodně nepotřebujete.

V situaci, která hrozí přerůst v hádku, se řiďte zlatým pravidlem „mlčeti zlato, mluvíti stříbro, křičeti průser“. Mlčet není vždy nejlepší řešení, zvláště když se protistrana domáhá odpovědi. V takovém případě se omezte na krátké, stručné a co



nejjasnější odpovědi. Nezapíhejte příliš do detailů, jinak se v tom zamotáte.

Hlavně se vyvarujte reakcí na osobní útoky i osobní otázky, které se jako útok nejeví. Soustředte se pouze na debatu týkající se předloženého materiálu a při té se nesnažte o obhajobu. Pouze se ptejte, nebo dovysvětľujte, ale neospravedľňujte ani sebe, ani svůj výtvor.

3. **Za žádnou cenu nikoho nenapadejte.**

Na internetu je nespočet diskusí, ve kterých někdo s něčím přijde, ostatní se k tomu nestavějí tak, jak by si představoval, a tak se autor rozhodne dát najevo, že on má pravdu, a kdo si myslí něco jiného, je idiot, nevyzrálý puberták, neschopa, co nikdy nic nedokázal, smějící se hyena, co umí jen kritizovat, troll, blbeček, který tomu ale vůbec nerozumí a svým vstupem se jen ztrapňuje. Ve skutečnosti se ale ztrapňuje jen ten, kdo se k těmto osobním útokům snížil. Nerozšiřujte jejich řady.

4. **Nemusíte odpovědět na vše.**

Technicky vzato, nemusíte odpovídat na nic, ale to také není moc dobré. Zejména, pokud svůj výtvor předhodíte na internetu, může se stát, že budou přibývat komentáře (a dotazy) rychleji, než zvládnete psát odpovědi. V takovém případě odpovídejte jen na ty nejzajímavější, nejpodstatnější, případně jednodušší dotazy. Je lepší zodpovědět půlku dotazů pořádně, než každý

zdroj: Wikimedia Commons



zvlášť jen tak, aby se neřeklo. Kvalita vaší odpovědi se neměří její rychlostí.

Další věcí je, že se dotazy můžou týkat něčeho, co v předloženém materiálu není. Třeba něčeho, co ještě zveřejnit nechcete, nebo to nemáte dost rozpracované, abyste mohli pořádně odpovědět, nebo zkrátka nevíte. Pak by vaše odpověď měla být v tom duchu. „O tom se zatím nechci příliš bavit, bude se to řešit v příštím vydání“, nebo „tohle je zatím dost otevřené a ještě se uvidí, co z toho bude“, nebo „na tohle nedokážu odpovědět“, či zkrátka „nevím“.

Pak je celá řada otázek, na které je lépe neodpovídat. Například „proč ve tvém světě nejsou Jediové“, „jaká je průměrná výška elfů“, či pseudoinvestorské

dotazy typu „kdo je cílová skupina“ a podobně. Když si dáte tu práci a odpovíte tak, abyste se do toho nezamotali, nijak vám to nepomůže. Pokud se do toho ale zamotáte, uškodíte si. V každém případě se ale připravíte o čas, který byste mohli věnovat odpovědím na jiné otázky, zpracování kritiky, nebo něčemu úplně jinému.

5. **Nekrmte trolly.**

V dostatečně velké skupině lidí se vždy najde někdo, kdo se vás bude v první řadě snažit vytočit. Nepřistupujte na jejich hru. Nenechte se vytočit. Držte se především předchozích pravidel.

6. **Nebojte se zeptat.**

Když nerozumíte tomu, co má druhý na mysli, zeptejte se. Pokud je kritika příliš strohá a není jasná, co že je vlastně dobře nebo špatně, požádejte o hlubší rozbor. Poměrně často pak dostanete informace, ze kterých si už můžete něco vzít.

7. **Nepřesvědčujte o své pravdě.**

Pokud máte pocit, že si někdo udělal názor na základě omylu, můžete se pokusit to uvést na pravou míru. Když ale někdo nesouhlasí, nerozmlouvejte mu to. Názory se různí a vehementním přesvědčováním se do toho jen zbytečně zamotáte.

8. **Za věcnou kritiku se děkuje.**

Každá kritika, která je alespoň trochu k věci, je cen-

ná. Je proto namístě za ni poděkovat, a to i v případě, že vás zrovna nechválí.

9. **Nebudte neomylní.** Každý občas šlápne vedle, ne každý to ale dokáže uznat. Nebojte se přiznat chybu – zapůsobí to lépe, než když se budete snažit chybu zamaskovat a tvářit se, že žádná není.

Práce s kritikou

Kritiku už bychom měli, nyní je třeba ji zpracovat. Připomínky, které dostanete, je v drtivě většině možné rozdělit do tří kategorií – faktické chyby, záležitosti vkusu a srovnávání. Toto prvotní třídění vám usnadní následnou práci, protože ve své podstatě určuje i důležitost té které připomínky.

Faktické chyby jsou logické rozpory, nebo nekonzistence, ale můžeme sem řadit i špatnou srozumitelnost. Jsou nejvýznamnější, protože by tu prostě být neměly, a tak byste se na jejich řešení měli zaměřit v první řadě. Když si něco odporuje, jednou je to tak a po druhé jinak, případně je to tak složité nebo zmateně podané, že jen málokdo pochopí, co jste tím chtěli říct, je to špatně. Nemá cenu to zastírat, je to prostě tak. Přiznejte chybu – především sami sobě. A hlavně vymyslete, jak to napravit. Vždycky to nějak jde a opravením faktických chyb uděláte kolikrát víc, než když vymyslíte dalších deset úžasných věcí.

Ještě zdůrazním, že faktická chyba je i to, že vám to sice logicky funguje, ale ze způsobu,

jakým je to podané, se většině lidí zdá, že to tak nefunguje. Prostě to nechápou. To, že tomu publikum nerozumí, nemusí (a zpravidla nebývá) tak docela jeho vina. Zkuste to podat jinak, k něčemu připodobnit, nebo to celé zjedodušit. Aby váš svět alespoň těsná většina lidí správně chápala, je jedna z nejdůležitějších věcí. Bez toho vaše geniální logické konstrukce, vymazlená konzistence a neotřelé myšlenky nikoho neosloví a váš svět zmizí v propadlišti dějin jednoduše proto, že zůstane nepochopen.

Záležitosti vkusu je dobré sledovat, ale není dobré se jimi vždy řídit. Kolik lidí, tolik chutí. Na druhou stranu, pokud se něco výrazně většině lidí nelíbí, je to jistý signál, že toto může být ve vašem světě slabé místo. Když bude ve vašem světě třeba působit kult provádějící dětské oběti, k tomu ještě nějakým zvlášť ohavným způsobem, můžete vzít jed na to, že to pro řadu lidí bude červená, nebo dokonce červený hadr. Můžete se s tím smířit, nebo tomu alespoň trochu předejít (třeba že nebudete citlivé téma příliš rozmazávat), případně se takové třecí plochy

zbavit úplně. Pokud je vaším cílem úspěch před širokým publikem, v podstatě vám nic jiného nezbude. Je ovšem na vás, jestli jste ochotni takovou cenu zaplatit.

Do záležitostí vkusu spadají i méně podstatné věci, které jsou ve své podstatě jen žabomyší války. Třeba elfové. Pro spoustu lidí je přítomnost elfů ve fantasy světě jednoznačně plus. Jiní z elfů dostávají kopřivku. Zde se opět vyplatí pouze sledovat, jaký je poměr mezi oběma tábory, a také to, kolika lidem je to jedno. Když se 10 lidem elfové líbí a jednomu nelíbí, pak elfové jednoznačně vedou. Pokud je k tomu ale dalších 50 lidí, kterým je to fuk, nemá příliš smysl se elfí otázkou zabývat a na současném stavu (ať je jakýkoliv) něco měnit.

Srovnávání je celkem přirozený, ovšem do značné míry nepříjemný proces. Každý, komu svůj svět předložíte, ho bude poměřovat s tím, co už někde viděl. Téměř jistě se setkáte s tím, že někdo prohlásí „to je jako X“, kde X může být jakýkoliv film, kniha, hra nebo jiné dílo, dokonce i takové, o kterém jste nikdy neslyšeli. Často také uslyšíte nejen, že je to „jako X“, ale že to „je inspirováno X“ nebo že „kopíruje X“, či přímo „vykrádá X“.

S ohledem na pravidlo reakcí na kritiku číslo 7 nikoho příliš nepřesvědčujte, že to tak není, ani se to nesnažte nijak obhájit. Zaměřte se místo toho na to, jak moc je to či ono shodné se svým „dvojčetem“ a jestli je to skutečně na závadu. Je čistě na vás, jak se k tomu postavíte. Podobnost může být do jisté míry přínosná, ale nesmí toho být příliš. Když bude váš svět



zdroj:
morguefile.com

působit jako jedno velké déjà vu, nikoho příliš neohromí.

Dalším druhem srovnávání je skutečné poměřování. „X má to a to lepší“ nebo „X má tohle a tady to není“ atd. K těmto připomínkám je dobré přistupovat jako k jakémusi průzkumu konkurence. Může vás upozornit na místa, ve kterých jiné světy „vedou“, ale není dobré se snažit být ve všem lepší, nebo (nedej bože) mít všechno, co má X, nebo ještě víc. O tom jsme si nakonec říkali v předminulém díle, když jsme řešili správnou míru.

Kritiku, ať už spadá do kterékoliv z předchozích kategorií, není dobré držet v hlavě. Pokud své dílo předložíte dostatečnému počtu lidí, ani to nejde. Zejména věci vkusu a srovnání si poznamenávejte, ideálně i s poznámou, jak často a od kolika lidí se tyto připomínky objevují. Faktické chyby se snažte řešit pokud možno hned, a když to nejde, zaznamenejte si je tak, abyste na ně nezapomněli. Právě faktické chyby totiž patří mezi největší vady na kráse.

Důležité ovšem je – a to nejen v této fázi – nefiltrovat připomínky podle toho, jak se vám líbí. Třeba tak, že budete přikládat daleko větší váhu názorům, které se shodují s vašimi, a ty ostatní odhodíte jako nepodstatné. Nebo že tohle je snadné, tak to tak uděláme a tohle je moc práce, tak to nebudeme řešit. To není dobře.

Jestli si chcete brát jen to, co se vám hodí, pak vám kritika příliš nepomůže. Právě z toho, co

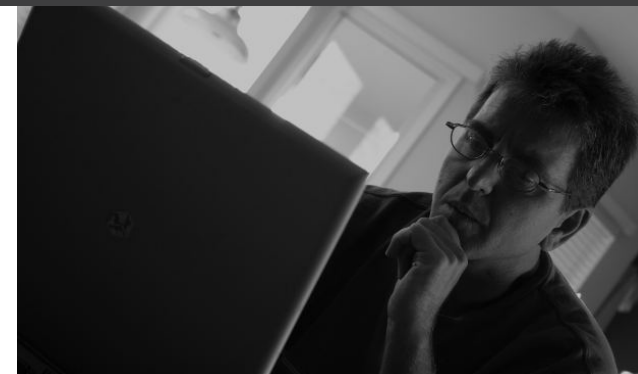
se vám úplně nehodí do krámu, se dá totiž zjistit nejvíc o slabinách vašeho výtvoru a často se i samo nabídne řešení, jak se s těmito slabiny poprat. Nemusíte nakonec zapracovat všechno – ani byste neměli. Přesto je dobré se nad vším, co vám kritici předhodí, alespoň zamyslet. I věci, co se rozhodnete nereflektovat, vám tak mohou dát nové nápady a úhly pohledu. A to rozhodně není k zahoezení.

Závěrem

Shrnuto do několika vět, nežádejte o kritiku, dokud nemáte materiál hodný kritiky. Když už to má hlavu a patu, není to moc dlouhé a dá se to dobře přečíst, nebojte se a ptejte se lidí na jejich názor. Spíš poslouchajte a nesnažte se je příliš přesvědčovat o opaku. Ať už dostanete kritiku jakoukoliv, soustřeďte se na to, co vám sděluje, ne jak to sděluje. Kritiku si rozškatulkujte na faktické chyby, věci vkusu a srovnání a podle toho s nimi naložte.

Pamatujte, že nemáte patent na pravdu a kritika vám přináší jiné pohledy na věc. Čím víc, tím lépe. S její pomocí můžete svůj svět udělat lepším, než je právě teď, a to je také důvod, proč o kritiku žádat. Současne ale nezapomínejte, že ani žádný kritik nemá patent na pravdu a nakonec je vždy na vás, jestli a jak budete připomínky reflektovat. Kritika, ať už je pozitivní nebo negativní, vždy znamená, že někoho váš výtvor zaujal natolik, aby se jím ale-

Kritika vždy znamená, že někoho váš výtvor zaujal natolik, aby se jím alespoň trochu zabýval.



zdroj: morguefile.com

spoň trochu zabýval a napsal, co si o tom myslí. Je sice pravda, že kritizovat dokáže každý, ale ne vždy se někomu chce. Proto si kritiky važte a snažte se z ní vytěžit co nejvíc. To, že vám dílo někdo pochválí, je jistě příjemné, ale určitě to není důvod, proč jste o nějakou kritiku žádali.

O kritiku si žádejte opakovaně – pokud možno ne stále stejné lidi. Tak dlouho, dokud váš svět nebude jako vybroušený diamant, a ani potom nebudte k ohlasům hluchí. Smiřte se s tím, že budete potřebovat řadu věcí znovu a znovu upravovat, předělávat a přistupovat k nim z různých směrů. To je samozřejmě spousta práce, která přináší jen málo viditelné (přesto velmi důležité) výsledky.

Spousta práce s málem výsledků začne být brzy úmorná. Počáteční nadšení dříve či později vyprchá a nápady časem přestanou chodit v takovém množství, jak bychom si představovali. Spousta lidí tu končí a jejich světy pak končí v lepším případě v šuplíku, v horším případě v koši. Nemusí tomu tak ale být. V příštím díle si proto povíme pár triků, jak si dodat ždíbec kreativní energie a projít z pokročilé fáze tvorby k nějakému použitelnému výsledku.



napsali „Ecthelion²“

Zápis

LEGENDY KLUBU DOBRODRUHŮ

Na Gameconu 2013 se letos odehrála nová aktivita, která zahrnovala zatím největší hraní naší příběhové hry PŘÍBĚHŮ IMPÉRIA, jaké se zatím uskutečnilo. Celkem vedlo hry Legend osm Vypravěčů a hrálo přes čtyřicet hráčů (nepočítaje v to jednu hru PŘÍBĚHŮ, která se odehrála v rámci volného hraní).

Hluboko pod ulicemi Londýna, pod sklepeními a stokami, v dávno zapomenuté síni uprostřed katakomb, které tu vybudovali první křesťané, stáli mezi sloupy ve stínech kultisté. Čekali. Jejich čas skoro nadešel a oni uměli být trpěliví. Osm mlčenlivých stínů stálo bez pohnutí. Nečekali dlouho. Brzy se ozvaly kroky, jejichž ozvě-



zdroj: Gamecon, se svolením

na naplnila chodby. Velmistr prošel portálem a jeho přítomnost naplnila místnost:

„Náš okamžik nastal, bratři a sestry. Podle znamení a věštek brzy nastane zatmění slunce a uvězněný Vlk zaškube svými pouty. Tma zatmění nám ukáže cestu. Každý z vás provede na průsečíku magických a mystických sil rituál. Účinek všech dohromady pak zlomí Vlkovy řetězy. Jeho příchod ohlásí konec světa. Vlk sežere slunce a měsíc a starý svět zanikne v ohni a plamenech, aby na jeho troskách mohl vzniknout svět nový. Náš svět!“

Velmistr se na chvíli odmlčel a jeho slova se ozývala ozvěnou mezi klenbami.

„Každý jeden z vás byl shledán věrným a prokázali jste svou oddanost naší věci. Vezměte své konventy a následovníky a splňte svůj úkol. Nenechte nikoho, aby vás zastavil.“

Velmistr se zahalil pláštěm a otočil se k odchodu. I kultisté zamířili pryč a síň osaměla. Teprve když bylo jisté, že jsou všichni pryč, vynořil se z temného koutu gentleman, který celému setkání naslouchal, a zapálil si doutník. Jeho tvář byla plná obav...

Každá skupina, která se přihlásila, odehrála dvě hry – každou s jiným Vypravěčem a na jiném místě. Vypravěč hrál ve „svém prostředí“ a skupiny se u něj vystřídaly. Zastoupeny byly: čínská čtvrť Londýna, férijská strana Londýna, Whitechapel, City of London, Manchester, Transylvá-

nie a San Francisco. Každý hráč se tak podíval do dvou z nich.

Ve čtvrtek a pátek se hrál první běh se čtveřicí skupin a v sobotu a neděli druhý běh s druhou čtveřicí skupin.

Hraní

Hráči museli řešit, že se objevil se nový kult, který chtěl využít soustředění mystických sil, které se uskutečnilo během zatmění slunce 28. července 1851, aby osvobodil z pout uvězněného Vlka, jehož příchod ohlásí konec světa. Šlo mimochodem o první zatmění slunce, které bylo zaznamenáno, a existuje jeho snímek. Daguerrotypii pořídil astronom Berkowski.

Příznivci tohoto kultu věřili, že na troskách světa starého vznikne svět nový, kde nebude nerovností, ani bohatých a chudých... a ve kterém bude pro ně čestné místo. Samozřejmě jen tajemný vůdce kultu, který je obelhal sladkými slovy plnými falešné naděje, věděl, že nikdo (ani on sám) nepřežije zničení světa a že jeho nohsledi zahynou spolu s ním v chaosu, zkáze a smrti...

Kultisti se proto pokusili provést obřad zkázy na různých místech světa, kde se protínají čáry mystických sil, a uvolnit Vlka z pout. Britská vláda se o kultu dozvěděla na poslední chvíli, ale neměla po ruce dostatečné síly, aby mu mohla vzdorovat... požádala proto o pomoc gentlemany a dámy z Klubu dobrodruhů (kteří jako jediní byli na místě a mohou jednat), aby se pokusili kultisty zastavit.

1. První kolo

Čtveřice britských gentlemanů stála na jedné straně ztichlé uličky kdesi uprostřed Divokého západu. Jejich tvídové obleky a buřinky se sem jaksi nehodily, stejně jako britské revolvery u pasů. Po jejich boku stál jednonohý starý šerif, který si odplivl tabákovou močku a povolil pás, na kterém měl připevněnou upilovanou dvojhlavou brokovnici. Na druhé straně ulice proti nim stála pětice kultistů, za kterými se rýsoval mistr kultu provádějící rituál. Jeho mumlání odnášené větrem byl jediný zvuk, který se ozýval. Obě strany se vzájemně a bez hlesu měřily. Pak, jakoby na povel, všichni v jeden moment sáhli po zbraních a vzduch prosytily ohlušující výstřely, pach spáleného prachu a výkřiky raněných...

V rámci prvního kola se skupiny snažily přerušit obřad kultistů ve své lokalitě. Podle toho, zda uspěly, nebo ne, vypadala situace pro sku-



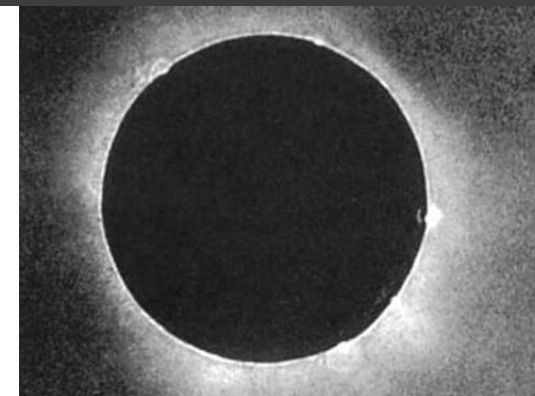
zdroj: Gamecon, se svolením

pinu, která hrála po nich (ta totiž hrála o několik týdnů později ve stejném prostředí). Pokud neuspěla skupina před nimi, Vlk se pohnul ve spánku a zaškubal pouty. Apokalypsa byla nastartována... v celém místě pak během druhé hry zuřily bouřky, zemětřesení, vichřice, tornáda, požár města, záplavy, davy rabující v ulicích, déšť meteoritů z nebe... a podobně.

Musím nicméně říci, že v zastavení obřadu v prvním kole uspěla většina skupin. I když občas za velkou cenu (jako dnes už slavný výbuch zásobníku na svítiplyn ve Whitechapele, který stál život asi dvě stovky civilistů... i tak lepší než smrt celého světa). Ve čtvrtěk neuspěly dvě skupiny, alespoň se jim však podařilo oslabit sílu rituálu).

2. Druhé kolo

Illustrated London News: „Ve Whitechapele explodoval dnes k večeru zásobník na svítiplyn, který zničil několik ulic a jehož výbuch si vyžádal několik desítek mrtvých a nesčetně zraněných. Policisté mají podezření, že nešlo o pouhou nehodu a někdo zásobník poškodil a k detonaci přivedl záměrně. Podle důvěrných informací, které náš list získal exkluzivně ze Scotland Yardu, šlo o konflikt dvou neznámých skupiny, z nichž jedna zničila zásobník, aby zastavila onu zmíněnou skupinu druhou. Drahý čtenář jistě pochopí naši zdrženlivost, týkající se jména onoho zdroje informací. Po případných vinicích se intenzivně pátrá.“



zdroj: Wikimedia Commons

Začínalo tak, že kultistický první pokus neuspěl, ale Vlk škubal pouty. Tajná služba Jejího Veličenstva se obávala, že se pokusí jej uvolnit znovu... zjistili mezitím totožnost hlavního vůdce kultu a to, že roztrávil svou sílu, aby ji v podobě střepu krystalu předal svým nejvěrnějším (oně osmici velitelů, kteří stáli proti skupinám). Cílem ve druhém kole bylo proto získat od místního vůdce kultistů onen krystal (probit se k němu, ukrást jej, proplížit se k němu). Se zničením většiny krystalů byla síla kultu zlomena.

Pokud si pamatuji dobře, ve druhém kole uspěly všechny skupiny. Síla kultu byla tedy zlomena... alespoň prozatím.

Ocenění

Na závěr se ocenily družiny podle hry. Nehodnotili jsme, čeho dosáhly ve hře postavy, ale naopak, jak hráli hráči. To, že v detektivce rychle najdou hodně stop a během hodiny dopadnou vraha, nemusí být nutně zábavné. Naopak pátrání po vrahovi, který dál útočí a ohrožuje postavy a jejich blízké... které skončí napínavou honičkou na střeše jedoucího vlaku a souboji na



zdroj: Gamecon, se svolením

uhláku s šíleným profesorem v jeho laboratoriu, kde parní stroje šlehaají blesky... to už zní úplně jinak. Nejde tak ani tolik o efektivitu ve hře jako o to, jaký příběh se vytvoří. A to je na hráčích.

Proto závěrem Klub dobrodruhů ocenil trojici družin různými vyznamenáními:

- *Řád příběhů* – Zde zvítězila družina, které se podařilo odehrát nejzajímavější příběhy, které vytvořili společně s Vypravěčem. Hodnotilo se dobré směřování příběhu, udržování a budování atmosféry, spolupráce postav a předávání spotlightu mezi hráči, stejně jako využívání bodů osudu k zlepšování hry.
- *Záslužná a osobitá medaile klubu* – Byla udělena za ztvárnění postav a herecké výkony hráčů.
- *Řád ozubeného kola* – Ten se udělil v podstatě za nejvíce cool scény, vnášení zajímavých a žánrových nápadů, zajímavé záměry a podobně.

Každý člen oceněné družiny byl odměněn medailí, kterou je oprávněn nosit při všech se-

tkáních herní komunity. Tyto medaile vyrobil Fantasyobchod.cz a jsou unikátní. Přestože Fantasyobchod.cz bude mít nějaké medaile podobného druhu k prodeji, medaile Klubu dobrodruhů se nedají koupit. Lze je získat jen oceněním od Klubu.

Závěr

V klubu potichu odbíjely hodiny. Postarší gentleman usrkl brandy a složil noviny, kde se psalo o podivných událostech spojených se zatměním slunce. Přisedl si k němu druhý muž, který si zapálil doutník, potáhl dým a zvedl oči k prvnímu:

„Nechybělo mnoho a vše bylo ztraceno, Mycrofte. Tuhle hrozbu jsme málem přehlédli a mohlo se nám to vymstít.“

„Bohužel ano, byla to moje chyba. Velmistra jsem podcenil. Ale nemá cenu plakat nad rozlitým mlékem. Tentokrát se nám podařilo zachránit situaci jen s omezenými prostředky v rukách. Musíme se dívat dopředu, protože zítra nás může čekat nějaká další hrozba Impériu a Jejímu Veličenstvu... a pokud mě tahle práce něco naučila, tak to, že téměř jistě čeká.“

Chceme opravdu moc poděkovat všem, kteří Legendy hráli nebo vedli. Takový zájem ze strany hráčů i ochota Vypravěčů vést hry nás velmi mile překvapily a opravdu dojaly. Apophis, Bubák, Dukolm, Kiki, Sargold a Sniper všichni skvělým způsobem vedli hry a bez nich by se

celá akce nemohla obejít. Díky i všem, kteří pomáhali s realizací celé aktivity, na tomto místě musím především zmínit Siriena, který s celým nápadem přišel a bez něhož by se Legendy nikdy nekonaly. Bubák nám pomáhal s vyladěním představy celé akce a představoval zpětnou vazbu pro naše často šílené nápady, která byla neocenitelná. Stejně tak musíme zmínit organizátory Dukolma, Maníka i ostatní, kteří se zapojili do přípravných debat, stejně jako všechny z infopultu, kteří nám byli ve všem nápomocní.

Legendy klubu dobrodruhů se hrály poprvé, takže je provázely určité organizační zmatky... ale doufáme, že hráči je příliš nepocítili a odnesli jsme to jen my Vypravěči (kterým bychom se tímto chtěli omluvit). Už ale díky nim i hráčům víme přesně, co je třeba vychytat a vyladit, příští ročník by tak měl být už bez problémů a doplněný o hromadu věcí, které jsme chtěli dát už do prvního ročníku, ale nestihly se nebo jsme si nebyli jistí, jestli to bude možné.

Jinak musím říct, že hraní se opravdu podařilo. Minimálně naše příběhy se vyvedly velice pěkně a slyšeli jsme od ostatních Vypravěčů, že i jinde to bylo opravdu zajímavé. Když jsme šli po chodbě, mohli jsme slyšet hráče, kteří řešili „jak to vypadalo u vás“ a „jestli už hráli druhou hru a co je tam čeká“, stejně jako bylo vidět Vypravěče, kteří si rychle vyměňovali detaily, jak se odehrálo první kolo, aby druhý Vypravěč mohl dobře vést druhou hru pro některou ze skupin... za nás musíme opravdu říct, že se Legendy klubu dobrodruhů povedly.

Budeme se těšit zase příští rok!

napsal „Vallun“

Historie a realita

PŘEPRAVA LODÍ A PO VODĚ VŮBEC

Jak už sám název napovídá, do Drakkaru články o historii námořnictví či o historickém námořnictví, chcete-li, patří. Tento článek má za cíl shrnout základní postřehy k možnostem a specifickým dopravě po vodní hladině se zaměřením na to, co se dá promítnout do her na hrdiny. A možná se dozvíte i to, co je vlastně zač ten uzel.

Suchou nohou po vlnách

Když se člověk potřebuje dostat z jednoho místa na druhé, může se mu do cesty postavit vodní spousta. Pokud se chce přepravit v relativním pohodlí a vzít si s sebou alespoň nejnütější věci, tak nepřichází v úvahu plavání. Proto na vzdálenosti, které nebyly překlenuty mosty, musel použít nějaké plavidlo. A právě možnostmi a limity využití plavidel v minulosti bychom se měli zabývat v následujících odstavcích.

Protože se však jedná o téma obsáhlé, neřku-li bezbřehé, tak se protentokrát zaměříme na faktory ovlivňující rychlost a další možnosti plavby, přičemž se však nelze vyhnout odkazům na témata, která snad budou rozvedena v budoucnu.

Ačkoliv se dále budeme věnovat převážně námořní dopravě, započneme se struč-

ným pohledem na sladké vody a některé jejich zvláštnosti.

Po řece a přes řeku

Ačkoliv dnes, v době rozvinuté sítě silnic a železnic, vnímáme řeku v krajině především jako překážku dopravy, z historického hlediska, se jedná o významnou dopravní spojnici. Řeky měly svůj význam nejen pro zásobování velkých měst a pro obchod vůbec, ale bývaly rovněž branou, často jedinou, do neznámých oblastí. Právě po řekách často putovali objevitelé a první dobrodruzi kolonizující nová území. Nicméně i na již osídlených územích bylo častokrát snazší dopravovat náklad po řece než terénem obtížně průjezdným i pro překvapivě agilním volkem tažený dvoukolý vůz.

Nemáme-li však štěstí a řeky jako naschvál tečou kolmo ke směru naší pouti, tak nám nezbyvá, než je nějakým způsobem překonat. Vynecháme-li brod, který nesplňuje dříve nadnesenou podmínku suchých nohou, přičemž luxus vynechání brodu si lidé po většinu historie opravdu nemohli dovolit, tak musíme využít buď most, nebo loď či přesněji plavidlo. Mosty však stojí jen na těch nejfrekventovanějších trasách a postavit je není zrovna rychlovka, například Karlův most se stavěl bratru 45 let a to nemuseli provádět řízení o veřejných zakázkách.

Tím se tedy dostáváme k přívozům. Nejjednodušeji řečeno jde o plavidlo vozící pasažéry mezi protějšími břehy řeky, jezera či dokonce

Na vlastní kůži si lze **přívoz** vyzkoušet třeba v Praze na Vltavě, konkrétně na Podbabě či v Sedleci, kde v rámci Pražské integrované dopravy fungují přívozní linky P1 (Sedlec) a P2 (Podbaba). Do obou míst se dá dostat autobusem ze stanice metra Dejvická.

mořské úžiny. Jako plavidlo se zřejmě nejprve používaly vory, z voru se zvednutím okrajů stal prám, tedy jakýsi mezistupeň mezi vorem a lodí. Prám má proti voru výhodu vyšší nosnosti a většího pohodlí pasažérů. Z prámů se vyvinula pramička, druh loďky s plochým dnem, dobře známý především rybářům. Přívoz bývá mnohdy zajištěn nebo i poháněn lany či soustavou lan. Pokud jde o jeho využití ve hrách na hrdiny, stačí snad připomenout jméno Cháronovo či kentaura Nessose, zhoubce Heraklova, který na svém hřbetě přenášel pocestné přes řeku Euenu, tekoucí na středozápadě Řecka.

Již zmíněné zásobování měst či jiných hustěji osídlených oblastí probíhalo velmi čas-

Zdroj: Wikimedia Commons





to prostřednictvím vodního toku, který zajišťuje nejlepší poměr nákladů na přepravený objem. Komoditou nejčastěji dopravovanou tímto způsobem bylo beze sporu dřevo. U něho je výhodou, že pluje skoro samo. Rychlost této dopravy se dá zhruba srovnat s rychlostí lidské chůze. Silnější proud sice umožňuje rychlejší pohyb, avšak jeho využití je rizikovější, dochází k vyšším provozním ztrátám. Pro představu lze uvést, že ze Šumavy se dříví do Vídně dostalo v průměru za 8 dní, přičemž urazilo trasu něco málo přes 300 km. Urazit pěšky odpovídající kus cesty více dní po sobě už představuje slušný fyzický výkon a navíc to vyžaduje alespoň základní kvalitu cest či pěšin.

Na krátké vzdálenosti a na malých tocích se klády posílaly jednotlivě. Na delší cesty se vázaly do vorů ovládaných plavci, kteří se pak po svých vraceli svázat další vor. Tato náročná a ne-

Uzel je jednotka rychlosti odpovídající námořní míli za hodinu (rychlost 1 uzel tedy znamená, že loď urazí **za hodinu jednu námořní míli**). Její název je odvozen od uzlů oddělujících na laně vypuštěném z lodi jednotlivé úseky odpovídající rychlosti jedné námořní míle za hodinu. Tímto způsobem byla měřena rychlost lodi proti vodě. Jen pro představu, takové měrné lano rozhodně nemohlo být krátké – pokud bychom rychlost měřili ve čtvrtminutovém úseku, tak na změření každého uzlu rychlosti potřebujeme 25 stop (772 cm) lana. Abychom z rychlosti proti vodě dostali pro navigaci potřebnou rychlost proti zemi (anglicky SOG – speed over ground), musíme započítat vliv mořských proudů, pokud je známe. Uzel se **značí KT**, případně Kts., v chorvatštině čv.

bezpečná práce patřila mezi tradičně dědičná řemesla. Již odedávna, pro představu na Vltavě od doby Karla IV., byl vyžadován pro „kapitána“ voru, zvaného vrátný, glejt, jakýsi doklad o odborné způsobilosti. Pro potřeby plavení dřeva se již v té době budovaly jezy či rybníčky k zvýšení hladiny toku. Například v Kanadě se dřevo dopravuje tímto způsobem dodnes.

Námět (ne)vracejících se plavců může být dobrou výchozí zápletkou pro dobrodružství. Z plavecké osady může pocházet některý z dobrodruhů, neboť se jedná o lidi pohybující se na velké vzdálenosti a zvyklé zacházet se sekerou.

Jakýmsi dnes již téměř zapomenutým protikladem splavování nákladů po řece je koníčkování, tedy tahání lodí s nákladem pomocí potahu umístěného na břehu. Koníčkování se nejprve používalo pro zpáteční dopravu prázdných lodí proti proudu k dalšímu naložení. S počátkem industrializace se ve velké míře budovaly umělé kanály umožňující tento způsob dopravy v širším měřítku a zároveň zásobující manufaktury vodou. Výhodou oproti dopravě vozmo je efektivnější využití koně, nevýhodou samozřejmě nákladnější budování kanálů a omezení plynoucích z jejich dostupnosti. Dnes se podobné metody používá při posouvání lodí ve zdymadlech či ji používají vodáci při zdolávání náročnějších nebo sušších úseků řek.

Výše uvedené příklady nejsou rozhodně jedinými zajímavostmi spojenými se sladkovodní lodní dopravou. Jejich smyslem je ukázat, že i v domáctějších kulisách řek a rybníků mohou vzniknout zajímavé příběhy.

Vyplováme na moře

Když jsme tedy spolu s nákladem plaveného dříví dorazili do mořského přístavu, tak by se hodilo vědět, jak lze dál pokračovat v cestě. V následujících řádcích se budeme stručně věnovat faktorům, které mohou ovlivnit rozhodnutí, zda plout lodí, případně jak asi taková plavba bude probíhat.

Spolu s dostupným typem lodí plavbu nejvíce ovlivní ve vzájemném působení tři následující faktory: počasí, posádka a zeměpisné podmínky. Řazeno dle abecedy:

Počasí

Vítr

Z důvodů, které budou dále naznačeny, uvažujeme především plachetní lodě. To z podstaty věci znamená, že počasí, zejména v podobě směru a síly větru, bude určujícím faktorem pro rychlost plavby. Starší lodě obecně využívaly primárně zadní vítr, hovorově zadák, přicházející jen v malém úhlu od zadní poloosy lodi. Zjednodušeně vzato uměly využít jen čtvrtinu vanoucích větrů: čím víc se úhel větru odchyloval od osy lodi, tím menší díl z něj loď využila a tím hůře se ovládala. Využívání méně příznivých větrů vyčerpává posádku a opotřebovává plachty, proto obchodní plavidla tyto větry téměř nevyužívala.

S jiným, modernějším oplachtěním, jakým byla ku příkladu od Číňanů pocházející latinská plachta, lze využít širší úhel větru. Až na mo-



derní konstrukce převážně rekreačních jachet dvacátého století umožňuje využívat předoboch-ní vítr, tedy vítr přicházející spíš zepředu než z boku. Nicméně si lze představit mořský národ, například Teleri, který i s historicky dostupnými prostředky bude takové plavby schopen. Přímou proti větru samozřejmě nelze plout bez použití jiného pohonu vůbec.

Pokud vezmeme v úvahu čistě vítr bez dalších vlivů, tak lze plout do rychlosti větru nějakých 30 uzlů, což představuje 6. stupeň Beaufortovy stupnice – silný vítr. Na Zemi takto silné nebo slabší větry vanou velkou většinu času, kdy vůbec fouká. Pokud jde o směr větru, lze říci, že na moři je poněkud stabilnější než na pevnině, zejména v případě sezónního, pravidelného vzdušného proudění, jako jsou pasátní větry. Nad 50 uzlů je vítr velmi nebezpečný pro všechny druhy plachetnic a malých lodí, nad 70 uzlů pro všechna plavidla včetně soudobých.

U větru nelze nezmínit jev, který se nazývá poryv větru – jde o krátké, náhlé, nárazové zvýšení rychlosti větru, které může doprovázet částečná změna jeho směru. Vzhledem k tomu, že poryv tak řečeno využívá momentu překvapení, dokáže způsobit větší škody než stálý vítr o stejné síle. Autor může z vlastní zkušenosti potvrdit, že poryv o rychlosti kolem 50 uzlů je vel-

mi nepříjemný i na moderní plachetnici dobře vyvázané u bóje. Pokud přijde více poryvů z různých stran, je pravděpodobné, že loď stojící na kotvách budou uvolněny.

Bouře

Podoba, síla i doba trvání bouřek se mohou měnit, pro různá místa existují roční období, kdy je výskyt bouří pravděpodobnější. Je-li bouře větší než malá, znamená to, že loď musí manévrovat tak, aby bouřku přestála bez úhony, a plavba směrem k cíli je až druhořadá. Tyto „přeživací“ manévry obvykle znamenají natočit příď proti vlnám a snížit plochu plachet na minimum nutné k manévrování apod.

Bouře je obvykle doprovázena i vlnobitím a v takovém případě se může snadno stát zkázou pro celou loď. Oplachtění jako nejcitlivější součást lodi je poškozeno prakticky vždy. Na dřevěných lodích každá větší bouřka znamená potřebu oprav: většinu je obvykle možné realizovat během další plavby, pokud je na palubě dostatek smoly, dřeva, lan, plachtoviny a schopná posádka s nástroji.

Vlny

Mořské vlny, s výjimkou speciálních případů, jako je tsunami zrozená zemětřesením, jsou vytvářeny větrem, proto si je dovoluji zařadit mezi dílčí faktory počasí. Samy o sobě vlny ne-

jsou pro samotnou loď až takový problém, byť posádka může sužovat mořská nemoc i z malého houpání. Spolu s větrem však vzájemně své působení násobí. Na druhou stranu větrem umožněný pohyb loď stabilizuje, zejména eliminuje vliv vedlejšího, obvykle bočního houpání, které je špatné jak pro posádku, tak pro pevnost plavidla.

Při charakterizaci vln pak nelze sledovat jen jejich výšku, ale je třeba věnovat pozornost i délce vln – tedy vzdálenosti jednotlivých hřebů mezi sebou. I hodně vysoká vlna, je-li dostatečně dlouhá, tedy další vlna je daleko a úbočí vlny je proto pozvolné, nepředstavuje pro loď vážnější problém. Proto tsunami, která zpusťší pobřeží několik kilometrů do vnitrozemí, může být dál na moři jen větší vlnou, jejíž ničivý potenciál prakticky nelze rozpoznat.

Pro rozlišení stavu hladiny podle vln lze použít dva mezníky vyplývající z barvy hladiny. Pokud je mořská hladina jen modrá a vůbec se nevyskytuje bílá pěna, lze hovořit o klidném moři bezpečném pro plavbu. Když se bílá pěna vyskytuje jen místy a nesouvisle, mluvíme o tom, že se moře vlní a je třeba zvýšit opatrnost. Avšak když pěna tvoří souvislé pruhy, znamená to vlnobití, na takovém moři je lépe se nezdržovat.

Viditelnost

Dohled může být omezen leccíms, mlhou, deštěm, oblačností, oparem či jejich kombinací, což podstatně ztěžuje vizuální navigaci včetně

vyhýbání se překážkám apod. Je třeba mít na paměti, že možnost manévrovat je u lodě nevybavené motorem citelně omezená, takže se nelze vyhýbat překážkám na poslední chvíli. Tento faktor třeba nabývá na významu v neznámých vodách. Za špatné viditelnosti je rovněž velmi komplikované kotvení a přistávání v přístavu. Na druhou stranu při plavbě na otevřeném moři daleko od pevniny a běžného lodního provozu má snížená viditelnost na plavbu jen malý vliv. Spíš z hlediska příběhu než čeho jiného lze očekávat útok pirátů či mořských nestvůr.

Teplota

Naopak minimální vliv na možnost plavby má samotná teplota. V našich zeměpisných podmínkách je sice špatné počasí spojováno spíše se zimou, ale vlastní teplota má vliv zejména na pohodlí posádky. Ovšem pohodlí posádky, její možnost si dobře odpočinout, ale není vůbec zanedbatelný faktor. Je vhodné nezapomínat, že v opravdu chladné vodě člověk nevydrží dlouho plavat a záhy umírá na podchlazení. Vzhledem k teplotně akumulaci schopnosti vody bývá na moři chladnější jaro než podzim a vůbec změny teplot se odehrávají spíše pomaleji než na pevnině.

Podmínky geografické

Mořské proudy

Rotací země, působením podnebí a dalšími vlivy vzniká komplikovaný systém pohybu vody

v mořích a oceánech. Tento těžko uchopitelný kolotoč lze pro praktické potřeby rozdělit do jednotlivých mořských proudů, které jsou při hladině stálé. Mohou plavbu zrychlit, nebo zpomalit, ale mimo úžin či některých exponovaných úseků pobřeží nepředstavují přímou překážku plavby. Rychlost mořských proudů se pohybuje do tří uzlů, na Zemi žádný stálý mořský proud dlouhodobě nepřesahuje rychlost 4 uzlů. Pokud je masa vody v proudu teplejší než okolní spousta, hovoříme o teplém mořském proudu a obráceně. Při vytváření vlastního světa je dobré pamatovat na to, že větší mořský proud dokáže ovlivnit počasí pro významnou část kontinentu.

Pro transoceánické plavby je využití proudů krajně vhodné, rovněž v mořích budou obvyklé obchodní trasy respektovat přítomnost proudů, byť o něco méně než převládající větry. Některé úžiny mohou být část roku proplutelné prakticky jen jednosměrně právě z důvodů silných sezonních proudů – přes léto se jedná například o Gibraltar či Bospor, neb vlivem silného odpařování klesá hladina Středozemního moře rychleji než u Atlantického oceánu či Černého moře. Mořské proudy mohou rovněž přinést různé věci z daleka, neobvyklá dřeva, trosky či plovoucí ledové kry.

Hloubka

Dobrá zpráva! Drtivá většina moří má dostatečnou hloubku pro bezpečnou plavbu, horší zprávou pak je, že většina z oněch nepočtených mělčin se vyskytuje právě tam, kam je nějaký



Replika lodi Santa Maria
Dietrich Bartel, CC BY-SA 2.0 (zdroj)

důvod plout (pobřeží, úžiny, ostrovy). Naštěstí pravidla obecně nejsou na potřebnou hloubku příliš náročná. I dnešní lodě mají ponor v porovnání s ostatními rozměry téměř zanedbatelný. Největší loď světa, supertanker Knock Nevis, měl při délce 458,45 m ponor 24,61 m. Ani další supertankery jiné konstrukce nepřesahují svým ponorem 30 m. Pro zjednodušení lze říci, že je o něco menší než polovina šíře lodě.

Před zavedením více palub s děly se lodě většinou vešly do 4 metrů ponoru. Pro představu Kolumbova Santa Maria měla podle některých pramenů ponor jen sedm stop, přičemž mnohé dnešní rekreační jachty mají ponor o něco vyšší.



Výhodou je, že za denního světla je do potřebné hloubky poměrně dobře vidět, lze se tedy překázkám vyhnout.

Podvodní překážky kromě celkově příliš mělkého moře jsou dvojího druhu – útesy nebo písčiny. Náraz na skálu umí snadno poškodit, prorazit trup, ale útesy se nepohybují a ve využívaných oblastech jsou známé, často i značené. Naopak písčiny se vlivem proudění vody pohybují, avšak nasednutí na ně nemá obvykle trvalé následky a stačí počkat na příliv, nebo loď trochu odlehčit a lze pokračovat v plavbě. Ovšem za bouře a při přílivu může být osudná i taková kolize, neboť loď položí na bok a příliv ji zaplaví dříve, než uvolní. Velká většina pobřeží je čitelná v tom smyslu, že lze odhadnout, jak bude mořské dno sestupovat, a tedy jak blízko se lze ke břehu odvážit.



Sam Beebe, CC BY 2.0 (zdroj)

Ústí řek

Obvykle se tato místa považují za relativně příznivá pro mořeplavbu, protože se zde dá doplnit pitná voda či schovat se před bouří. V ústí většiny řek rovněž vznikaly sídliště a první přístavy, z nichž probíhal rybolov mimo jiné na brakických vodách, což je směs sladké vody z řeky a slané vody mořské. Tento druh rybolovu využívá nejen pravidelných tahů lososů a úhořů, ale i určité omámenosti ryb jiných druhů, které se do těchto vod dostanou. Z opačného hlediska je třeba uvést, že řeka, jež často přináší plovoucí kmeny a jiný odpad, také působí pohyby nanesených píscin, které jsou navíc v zakalené vodě obtížně viditelné.

V ústí řek rovněž vznikají pro plavbu nepříjemné, někdy až nebezpečné peřeje (na rozdíl od vln v nich voda proudí). Největší nebezpečí však představuje ústí řeky pro lodě plující podél břehu za snížené viditelnosti – proud může loď snést poměrně snadno mimo dohled pevniny, což například u Amazonky je pravidlem i za dne. Všechny výše uvedené jevy se násobí při povodních. Lze si představit zajímavou zápletku, kdy družinka musí během plavby provést průzkum řeky kus proti proudu, aby bylo možné ověřit, že lze ústí bezpečně přelout.

Příliv a odliv

Slapové jevy, jak se střídání přílivu a odlivu nazývá, jsou vyvolány gravitačními silami Měsíce a Slunce, které má však v těchto jevech jen necelou polovinu síly Luny. Velikost přílivu a odlivu

se v průběhu lunárního měsíce mění vlivem vzájemné polohy obou vesmírných těles. Největší příliv a odliv nastává, když se síly obou těles sčítají, a označuje se jako skočný příliv či odliv. Stejný jev nastává i na straně Země od Měsíce odvrácené, tedy jak příliv, tak odliv nastává dvakrát za den. Interval mezi vrcholem přílivu a odlivu činí 6 hodin, 12 minut a 37 sekund. V některých oblastech jsou „odvrácené“ přílivy a odlivy stěží postřehnutelné, tedy se zdá, že interval je dvojnásobný.

Na rozdíl hladiny při přílivu a odlivu má vliv zejména členitost pobřeží, na otevřeném moři je tento rozdíl prakticky nepozorovatelný. Největší rozdíl na Zemi je v zálivu Fundy, Kanada, cca 20 m, v Evropě pak v zátocě Mont St. Michele až 13 m. Kromě výšky přílivu je taky třeba věnovat pozornost slapovým proudům, jež v některých lokalitách při odlivu dosahují až 12 uzlové rychlosti. Jsou sice relativně předvídatelné, ale pro loď s maximální rychlostí kolem 5 uzlů představují past mnohdy smrtící.

Úžiny

Za zmínku stojí také úžiny, průlivy a podobně, tedy místa, kde obvykle masivy pevniny svádí trasy lodí do jednoho, třeba širokého, bodu. V minulosti se v takových místech často vybíraly daně či poplatky za proplutí, které leckdy nebyly malé. Některé neověřené prameny uvádějí, že za proplutí lodí norských Vikingů vracejících se z výprav do Pobaltí Kattegatem se platilo až 40 % z kořisti. Do současnosti pak nelze přehlédnout nemalý význam strategický.



Bez ohledu na předchozí antropogenní jevy není možné podcenit ani ostatní význam úžin pro plavbu. Průlivy jsou jednak významným navigačním bodem, druhak zde často dochází k výskytu lokálních proudů a dalším změnám charakteru moře (směr a velikost vln, síla větru). V takových lokalitách se rovněž mohou skrývat mělčiny a další překážky, které činí proplutí značně náročným, či ve spojení např. s odlivem dočasně nemožným.

Přístavy

I sebeslanější námořník se nakonec rád vrací do přístavu, aby užil něco suchozemských slastí. Za stání v přístavu se obvykle platí nějaký poplatek, pokud přístavní autorita neusoudí, že z volnějšího obchodu jí nakonec přijdou vyšší zisky. Avšak právo schovat se před bouří a doplnit pitnou vodu bezplatně má tradičně každá loď v nouzi. Již zmíněné slapové jevy pak mohou způsobit, že přístavy v určitých lokalitách jsou několik hodin denně (obvykle při vrcholícím odlivu) nedostupné, ačkoliv v samotném přístavu je vody dost na to, aby lodě nesedaly na dno. Naopak proudy při přílivu mohou způsobit, že lodě nebudou schopny přístav opustit (a připlutí může být dost náročné).

Nakonec by bylo vhodné neopomínat význam přístavu pro nakládání a vykládání zboží, které je v přístavu mnohonásobně snazší (byť nikoliv vždy snadné) než stejný manévr někde

v zátoce, kde se musí zboží dovézt na člunu. Pouze pro úplnost pak dodejme, že ne každý přístav se hodí pro lodi všech velikostí, a to zejména kvůli hloubce vody u přístavního mola.

Posádka

Vše výše uvedené má za cíl nám dát představu, co vše může být při plavbě na moři problémem, avšak o tom, jak velký to problém bude, rozhodují schopnosti posádky. Kvalitu celé posádky určuje **kapitán**, který nejenže má celou loď tak říkajíc na povel, ale své mužstvo obvykle vybírá a najímá. Je vhodné připomenout, že dobrý a zkušený námořník nebude dlouho sloužit pod špatným kapitánem, protože může jít o jeho život.

Na kapitánově povaze záleží, kam až bude ochoten dobrodruhy zavést, a na jeho schopnostech, zda to dokáže. V kritických okamžicích je to kapitán, kdo musí rozhodnout co a jak provést, kdy to provést. A to, i kdyby nevěděl o nic víc než poslední plavčík. Navíc musí vydávat rozkazy takovým způsobem, aby ujistil posádku, že má vše pod kontrolou. Možná to nedopadne podle očekávání, ale v případě, že posádka vycítí kapitánovu nejistotu, to nevyjde určitě.

Není se tedy co divit, že dlouholetí kapitáni námořních lodí jsou obvykle zajímavé – a téměř bez výjimky mimořádně schopné – existence. Přesto, má-li plavba trvat déle než přes

jednu noc, se neobejdou bez dobrého **prvního důstojníka**, který má loď na povel v okamžicích kapitánova zaslouženého odpočinku. Mezi kapitánem a prvním důstojníkem musí panovat značná míra důvěry, obvykle podložená dlouhými roky spolupráce. Není-li tomu tak – například proto, že kapitán není vlastníkem lodi a **patron**, jak se pak takový vlastník nazývá, rozhodne jinak – je zaděláno na pěkný průběh hotvorný moment. Například kdyby patronem byl první důstojník, který nemá dost zkušeností, aby sám lodi velel. Není neobvyklé, aby kapitán, první důstojník, případně i ostatní důstojníci potřebovali k výkonu této funkce dekret.

Zatímco důstojníci obvykle velí, tak od rutinní manuální práce je tu **mužstvo** či v méně vojenském duchu **posádka** v užším slova smyslu. Ta má na starosti vše od umývání paluby přes drobné opravy, vaření až po „opravdové“ námořnické záležitosti, jako je práce s plachtami, tahání kotvy, držení hlídek apod. Samozřejmě se posádka rovněž podílí na obraně lodi, je-li toho třeba. Posádku tvoří námořníci, tedy lidé uvyklí pobytu na moři, krom jiného zvyklí na houpání lodi natolik, že mořskou nemoc dostávají minimálně a umí zvládat její následky. Prakticky s jistotou lze mezi nimi nalézt jedince, kteří umí velmi dobře pracovat se dřevem nebo s jehlou a nití – na lodi je třeba pořád něco opravovat. Pokud se plaví mimo domácí vody, pak lze předpokládat, že budou mít nějakou tu zkušenost v boji.

Z pohledu dobrodruhů a některých nepříliš dobrých důstojníků může být posádka

Nikoliv nevýznamná část historie soudobé medicíny se odehrála pod plachtami lodí.



Námořní míle je jednotka délky, která nepatří do soustavy jednotek SI, přesto se celosvětově využívá v námořnictví a letectví. V nám bližší metrické soustavě je to od roku 1929, kdy se v Monaku konala První mezinárodní mimořádná hydrografická konference, **přesně 1 852 metrů**. Tato hodnota je odvozena od velikosti jedné minuty zeměpisné šířky, tedy jedné <?>pěttisícčtyřsetiny (1/5400) vzdálenosti mezi rovníkem a pólem. Zeměpisná šířka, ať už severní či jižní, má – na rozdíl od východní či západní délky – všude stejnou velikost, tedy měla by, kdyby Země byla koule a nikoliv geoid (pak by také její přesná matematická hodnota byla 1851,851 m). Právě kvůli rozdílům na geoidu (různému zakřivení země) měly námořní míle jednotlivých zemí trochu jinou velikost cca ± 2 m oproti současné hodnotě, což vedlo k potřebě výše zmíněného sjednocení. Toto odvození námořní míle od zeměpisné šířky rovněž umožňuje na námořních mapách neuvádět měřítko, neboť je implicitně obsaženo v síti soustavy zeměpisných souřadnic. Což zase vede k jednomu oblíbenému chytáku u „kapitánských“ zkoušek – u které strany mapy „nastavovat“ odpichovátko. Když jej kadet přiloží k dolnímu okraji mapy, bude vyhozen. V prostředí ovlivněném anglickým námořnictvím (tedy skoro všude na světě) se jedné desetině námořní míle říká kabel a užívá se zejména při označování vzdáleností mezi loděmi ve formacích a při manévrech. Námořní míle se obvykle značí NM, neplést prosím s poněkud kratším nanometrem (nm).

relativně jednolitá masa pracovní síly. Bylo-li by vhodné ji dále individualizovat, tak v první řadě lze odlišit **bocmana**, předáka posádky, který za ni jedná s důstojníky. Vrchní lodník, **lod'mistr**, jak se tato funkce označuje v češtině, vyřizuje běžnou agendu posádky a sám může mužstvu

zavelet. Obvykle bývá velmi zkušený, často služebně nejstarší námořník, takže je moudré si poslechnout jeho názor. Oproti předpokladům je **kormidelník** častěji prostý námořník než námořní důstojník, ale představit si lze obě alternativy. Nicméně práce s kormidlem je poměrně namáhavá, takže se u ní střídá větší množství lidí. Přestože se dřevem a smolou musí umět nějak pracovat každý, lze nalézt někoho, kdo v této práci vyniká, a je tedy považován za lodního truhláře. Na rozdíl od bocmanů, kteří důstojníky nejsou nikdy, se poměrně záhy začali mezi důstojníky počítat ranhojiči, od toho momentu již spíše doktoři. Ostatně nikoliv nevýznamná část historie soudobé medicíny se odehrála pod plachtami lodí Jejich veličenstev královny a králů Anglie.

Posádka musí být přiměřeně velká, tak aby zastala všechnu potřebnou práci včetně nějakého toho vystřídání se, ale zase ne příliš velká, aby nemohla vyžít ze svého podílu na zisku. Z tohoto důvodu pak pro potřeby dobrodružství nemá prakticky smysl uvažovat o lodích poháněných vesly. Na delší plavby či na svobodné podnikání je posádka veslice spíš komplikací (kvůli potřebě uskladnit velké množství jídla a vody, rozdělit příliš velkou část zisku, nebo naopak hlídat otroky) než výhodou, která spočívá jen v možnosti plavby bez ohledu na vítr. Pokud už někdo má touhu zapojit do příběhu veslaře, dovoluji si nabídnout možnosti mořského kajaků, třeba ve spojení s národem mořských skřetů.

Dosah a rychlost plavby

Leckdy pro potřeby hry na hrdiny stačí vědět, kolik toho taková loď upluje za den, respektive kolik dní by trvala plavba z bodu A do bodu B, proto se, téměř na závěr, budeme věnovat i několika číslům a jejich vzájemnému vztahu. Ano, tušíte správně, autorovo dračákistické já si neodpustí obtěžovati Vás jedním vzorcem, který shrnuje výše naznačené informace do číselného vyjádření. Tak tedy, tady je:

$$X = L \times N \times T \times P \times M$$

- X je údaj, který nás zajímá, tedy skutečně uplutelné námořní míle za den.
- L je 30 NM, pouze v mimořádných případech, které by měly být nějak odůvodněny, lze zvýšit až na 50 NM. Jde o základní rychlost lodi vynásobenou deseti jako průměrný počet hodin denně, kdy lze asi tak plout. V pochybnostech doporučuji použít spíše nižší číslo.
- N plavba v noci. Hodnota 1 odpovídá případu, kdy loď nepluje v noci vůbec; hodnota 1,8 pak opačnému případu, kdy loď pluje každou noc. Podmínkou pro jakoukoliv noční plavbu více než jednu noc po sobě je přítomnost schopného prvního důstojníka v posádce. Tady je třeba upozornit, že navigace v té době měla většinou podobu pilotáže, tedy vizuálního sledování znaků na pobřeží či ostrovech, za noci, kdy je snížená viditelnost, jsou tyto možnosti značně omezeny.



- T technický stav plavidla, jehož hodnoty se pohybují mezi 0,6 až 1,1; kdy nižší hodnota odpovídá lodím, které prodělaly bez jiných než kritických oprav na moři více než jednou bouřku, naopak vyšší hodnota lodi odpovídá okamžiku vyplutí po generální opravě. Při delší plavbě je třeba vycházet z toho, že tato hodnota pozvolna klesá, a vzít tedy její průměr, nebo rozpočítat X pro jednotlivé úseky plavby. V pochybnostech doporučuji použít výchozí hodnotu 0,9.
- P úroveň posádky, jejíž hodnoty se pohybují od 0,8 do 1,3. Jakýsi protiklad technického stavu lodi, neboť s naplутými mílemi a přestálými bouřkami tato hodnota stoupá, takže pro zjednodušení ji lze s výše uvedeným parametrem T „pokrátit“. V pochybnostech doporučuji použít výchozí hodnotu 1,1. Mimochodem, právě na úrovni posádky záleží (a projeví se), zda bude schopna i za dne plout více než předpokládaných 10 hodin.
- M vlivy počasí, jejichž hodnoty se pohybují od -0,5 do 2. Zde může nejnižší hodnota dokonce dosáhnout záporných hodnot, protože si lze snadno představit situaci, kdy posádka vypluje z přístavu s úmyslem plout na sever, ale záhy se dostane do bouře a při přežívacích manévrech ji bouře snese na jih od místa vyplutí. Jistě si lze představit i silnější vítr, než je dvojnásobek příznivého větru, ovšem jeho využití bude kvůli celkové síle rovněž omezené. Čím delší doba, pro niž má být vliv

stanoven, tím spíš se bude za běžných podmínek blížit hodnotě 1. Pro úplnost lze uvést, že plavba proti větru bude vyždřena hodnotou 0,3 a s dovětkem, že pro nadměrné vyčerpávání posádky tak nelze plout delší dobu.

U dlouhých plaveb je vhodné započítat každý sedmý den na odpočinek, doplňování zásob, větší než drobné opravy apod. Obchodní lodě rovněž potřebují nějaký čas na nakládku a vykládku zboží, které zejména mimo přístav můžou trvat dokonce ještě delší dobu. Pokud rybářská loď nechce připlout s prázdnou, tak potřebuje zhruba půl dne na naložení nákladu

Žádná pouze plachtami poháněná loď nemůže plout přímo proti větru, na tom se shodne selský rozum s teoretickou fyzikou. Jedinou možností, jak tento problém obejít, je použít **křížování**, zkráceně křížovat. Křížující loď pluje šikmo proti větru a v pravidelných intervalech provádí obraty. Tedy například, fouká-li vítr ze severu a loď potřebuje plout právě tímto směrem, tak nejprve pluje na severozápad, pak na severovýchod, na severozápad a tak dále až do cíle, nebo do příznivějších povětrnostních podmínek. Kurz svírající s větrem ostřejší úhel sice vede příměji k cíli, ale loď pluje pomaleji, je proto důležité zvolit správný poměr obou předností. Tento všestranně namáhavý manévr je možný jen s lodí, která může plout<?> vítr přicházející z úhlu mezi přední poloosou a příčnou osou lodi. Vzdáleně podobný manévr používají od počátku dvacátého století jako ochranu před torpédovými útoky, kdy se co možná nejméně pravidelnými obraty snaží znemožnit zaměření torpédy na bok lodi.

ryb, který se ale rychle kazí, takže by ryby měly být obratem dodány na trh. Ze stejného důvodu vydrží naložené ryby i posádce ne déle než tři dny.

Z výše uvedeného vzorce pak vyplývá, že průměrná loď za průměrných podmínek a okolností urazí denně (necelých) 30 námořních mil. Což se na první pohled nezdá nijak moc, ale pořád je to 55 km, což ujít po souši není úplně snadné, mimo cesty pak prakticky nemožné.

Co říci závěrem...

Předcházející odstavce obsahují veliké množství údajů, přičemž ale v žádném případě není třeba je znát všechny. Naopak při jejich předkládání jsem od počátku počítal s tím, že las-kavý čtenář si metodou samovolné separace průtokových poznatků zapamatuje jen to, co jej zaujme a snad i přispěje k obohacení jeho her. A třeba, třeba jednou se díky zábavným hodinám stráveným na moři ve své vlastní fantasmii při hře na hrdiny rozhodne vyplout na to skutečné, všelijak modré, vždy však krásné a zároveň nebezpečné. Pak zažije stejné okouzlení, jako když poprvé vcházel do dveří Jarikova domku a předcházející řádky nebyly marné.

HORKÁ NOC V LONDÝNĚ

Pavel Vaško

*U příležitosti chystaného vydání karetní hry **Příběhy Impéria: Mocnosti** přinášíme váženým čtenářům nové dobrodružství od vydavatelů Dábelského Fantomase. Ať si královská bibliofilská společnost dští síru a oheň, v tomto morzakoru najdete spiknutí, rvačky, upíry, a to vše na pozadí volebního boje, z nějž vzejde nový Ministerský předseda. Vychutnejte si při cestách Královskými železnicemi i jiná naše díla, například Zeleného netvora...*

V rozbitých ústech jsem cítil železitou chuť krve, nos sice nebyl zlomený, ale bolel jako čert. Na levé oko jsem neviděl, protože mi do něj z vlasů stékala krev. Vrávorál jsem ulicí podél domů, které postupně ztrácely eleganci a truhlíky v oknech. Naopak se přidával smrad, který nasvědčoval, že vymoženost poslední doby, kanalizace, sem ještě nedorazila. Ovšem volebních plakátů bylo všude stále ještě dost.

Doploužil jsem se ke dveřím. S košilí prosáklou vlastní krví jsem vypadal strašně. Snad i proto si domovní babice neodpustila navíc pár keců na adresu lupiče, úchyla a zpustlíka.

Kupodivu jsem nebyl víceméně ani jedním z nich. Pracoval jsem ve starožitnictví. Jistě ne všechny kšefty s artefakty byly košer, ale i tak. Pro zběhlého univerzitního studenta to bylo terno, i když plat nebyl nic moc. To bylo také důvodem, proč jsem bydlel v ubytovně a la dělnická kolonie – jedna postel, ve které se střídali spáči podle směn.

Můj spolubydlící pracoval v noci a já ve dne. Ideální, ale mělo to dva háčky. První z nich byl, že spolubydlící byla žena. Samotné svobodné dívky by pokoj nikdo nepronajal, a tak slovo dalo slovo a dali jsme se dohromady. Nic jsem s ní neměl, ale moje řeči o nevinném soužití bral zbytek domu asi tak stejně vážně jako pohádku o Sněhurce. Důvodem, proč nedošlo k nějakému smilstvu, byl ten druhý háček. Mira nebyla člověk.

Vlekl jsem se po schodech a skopával přitom veškerý movitý majetek chudáků, kteří zde bydleli. Šlo zejména o flašky od ginu a piva. Na odpočívadlech mezi patry se pro změnu válely prochcané slamníky. Prostě věci, které sem natahali ti, co si nemohli dovolit ani tu nejmenší místnost. Držgrešle nájemce využíval veškerého prostoru barabizny. Zastavil jsem se na chvíli, abych popadl dech, a přitom se modlil, aby Mira byla ještě doma.

Mira zvaná Match Girl se oblékala do uniformy. Uplynulo padesát let od chvíle, kdy malou prodavačku mrznoucí ve sněhu našel opilý hrabě Moroi. A tak místo toho, aby její duši jako v pohádce odnesli andělé do nebe, posloužila mu namísto pozdní večere. Hrabě byl ale natolik opilý, že jí zapomněl rozdrtit hlavu, a tak o několik hodin později procitla v městské márnici.

Fyzicky za tu dobu zestárla snad o pět let a vypadala tak na sladkých sedmnáct. V současné době pracovala jako noční hlídač za pár pencí a za všechny zloděje, které dokázala chytit.

„Zvláštní, že tu Alex ještě není,“ pomyslela si. Obvykle si navzájem chystali snídane, ona jemu sendvič, když šla ráno spát, a on jí večer láhev čerstvé telecí krve přímo z jatek.

Do dveří jsem se zhroutil jako ve špatném melodramatu. „Musíš mi pomoci, jinak jsem mrtvej,“ zaskřehotal jsem a konečně ztratil vědomí.

Mira se překvapeně podívala na zhrouceného Alexe. Krev dráždila její hladový žaludek, ale dokázala se přemoci.

Probrala mě pálivá bolest. Mira mi natírala rány všelékem, tedy ginem a svými slinami, které měly stahující efekt na rány, aby oběť nevykrvácela předčasně. Do pusy mi vrazila hrdlo opletené láhve, kterou si zřejmě přivlastnila ve skladu, kde pracovala. „Pij, je to peruánské kokové víno.“ Kupodivu jsem byl po pár doušcích opět schopen myslet a mluvit.

„Takže, když si to shrneme, měl jsi doručit tubus se svítkem pro Ashrafa Chaadira. Přepadli tě u výstupu z metra a obrali. A ten milý pán z Orientálního kultu ti teď vyrve vnitřnosti, pokud mu ho do rána nedoneseš. Říkáš, že v tom tubusu muselo být ještě něco jiného kromě papyru,“ shrnula mé hysterické blábolení Mira. „Musíš mi pomoci, vím, jak je najít, ale sám to nezvládnu,“ prosil jsem zoufale.

Mira se zamyslela, hlavou jí táhly vzpomínky, jak se s Alexem seznámila. Slunce už vycházelo, bude muset vyhledat alespoň stín, aby předešla popáleninám. Ale kde? Vyčerpaný organismus intoxikovaný sloučeninami stříbra pomalu kolaboval. Nikdo mě nepozve dál, zdechnu tady. Táhl jí hlavou. „Rychle, pojď sem! Zvu tě dovnitř!“ hulákal na ni někdo ze dveří starožitnického krámu...

„Samozřejmě že jdu s tebou,“ ušklíbla se a vrátila se do reality. Začala do kožené brašny shrnovat různé užitečné věci jako mosazný boxer, pérový vystřelovací nůž a náboje do pistole.

S láhví životabudiče v ruce jsem vyrazil za ní. Blahořečil jsem svému šéfovi, že kdysi od nějakého Sídhe koupil sledovací perličky a jednu z nich dával do každé důležité zásilky.

Kouzlo nás vedlo podél nové koňky k brlohům ve Whitechapele. V jednom z domků sflikovaných z odpadu domků se svítilo. Pohled do okna potvrdil mé podezření, moje známá partička tam levným ginem zapíjela svou prácičku. Mira si nasadila na levačku mosazný boxer, do pravé ruky si vzala uvolněnou dlažební kostku. Já se vyzbrojil jakousi latí, která podpírala stěnu baráčku, aby nespadla.

Upírka otevřela dveře zavěšené na pantech z kůže, z rozepnuté pracovní košile jí koukala podprsenka z kitajského hedvábí.

„Váš kámoš mě poslal napřed a zaplatil. Můžu dál?“ zeptala se s rozkošným úsměvem na rtech. „Určitě, pojď dovnitř a odlož si.“ Lupič udělal svou poslední chybu a dovolil upírce vstoupit dovnitř. Dlažební kostka roztříštila visací lampu a Mira se vrhla na oslepené oběti. Já jen hlídal, aby nikdo neproklouzl.

Po chvíli bolestného řevu, kterému podle očekávání nikdo v sousedství nevěnoval pozornost, mi u nohou přistál tubus a poslední živý lupič s přelámanýma rukama.

„Kde je obsah?“ zeptal jsem se našťavaně, protože tubus byl prázdný. „Bože, už mě nebijte, Izák ho nesl na nábřeží tomu upírovi,“ skučel nebožák.

„Upírovi?“ zeptala se Mira. „Napudrovanej George,“ zasténal lupič a omdlel.

„Ten sráč!“ zaklela Mira a odepnula od pasu svojí šrotflintu, kterou měla z práce. Do hlavně jednoranné pistole, která pamatovala ještě Krymskou válku, začala lít cosi z malé lahvičky.

Vzhledem ke svému proletářskému původu a více méně náhodné přeměně na upíra nesnášela Mira své aristokratické soupeřníky. Averte to byla taková, že bych se nedivil, kdybych v zásuvce její skřínky našel ilegální socialistickou legitimaci.

Náklonnost to byla ovšem vzájemná a oni na tuto černou ovci uspořádali již několik honů. Byli sice neúspěšní, ale zato velice vytrvalí. Nejhorší solí v Miřiných očích byl právě George. Napudrovaný tak, aby zdůraznil svou nepřírozenou bledost, vždy oděn v perfektním obleku byl idolem všech Drákulou poblázněných dívek.

Z ruky mi vytrhla dřevěnou lať a několika tahy vystřelovacího nože ji zaostříla do vražedné špice. „Jdeme!“ zavelela. Lokl jsem si z láhve kokového vína, abych udržel svůj zničený organismus v chodu a rozběhl se za ní.

Když jsme uřícení doběhli na nábřeží, zaplatil právě George poslednímu z lupičů zlomením vazů. Mira nemohla uvěřit svému štěstí, ten hejsek tu byl bez osobní stráže. „Hej!“ vykřikla, aby upoutala jeho pozornost. George se otočil a dávka broků s kusy železného šrotu, které Mira předtím prolila dusičnanem stříbrným, mu vylepšila fasádu.

S výkřikem na rtech a s improvizovaným kulem v ruce se jako divoká kočka vrhla na bývalého elegána. Nezúčastněně jsem přihlížel jejímu zúčtování s buržoazním krvepicem.

Když bylo po všem, tak jsem zvedl na zem spadlý svitek, ke kterému byl připevněn i malý lístek papíru s jedním jménem. Konečně mi to došlo, Kult takto pašoval jméno svého kandidáta na post premiéra. Jméno, které muselo zůstat až do poslední chvíle tajné, aby se dotyčný nemohl stát cílem najatých vrahů a kouzel.

Mira se vítězně zvedala ze země. Vypadala sice, jako by spadla do nového parního mandlu, ale z George zbyla jen hromádka černého prachu.

Zaháknutí do sebe jako párek opilců jsme se pomalu vlekli na místo schůzky s Ashrafem Chaadirem. Cesta, která by nám normálně trvala hodinu, se protáhla na tři. Konečně jsme stáli před bývalým vesnickým kostelem v jedné z bezejmenných vsí, které Londýn pohltit a udělal z nich předměstí.

Mira už dokázala jít bez pomoci a já se místo špacírky opíral o nalezenou trubku. Jak se ale ukázalo, pocit bezpečí byl klamný. Z výklenku u vstupního portálu do kostela se vynořil stín. Pohyboval se trhaně, ale neuvěřitelně rychle. Čepel, která mu vyjela z ruky, proklála Miru jako motýla.

Automaton. Zasraný industriálové, ti aby někde nechyběli, pomyslel jsem si. V zoufalém pokusu zachránit si život jsem udeřil vzbouřený kovošrot trubkou. Asi jsem trefil leidenskou láhev, protože výboj elektřiny mě odhodil nejméně dva metry. Vědomí jsem naštěstí ztratil před dopadem na dlažbu.

Ze sladkého bezvědomí mě do světa bolesti probírala Miřina snaha mě zvednout. Přes své regenerační schopnosti vypadala strašně, košile prosáklá vlastní krví a obličej měla bledší než sníh. Slunce už vycházelo, musel jsem být v bezvědomí několik hodin. Automaton byl samozřejmě pryč i se svítkem.

„Musíme zmizet,“ zachraptěla. Pozdě. Z boční uličky se k nám blížilo několik postav v arabských brundusech a v jejich čele můj starý známý Ashraf Chaadir.

Odstrčil jsem Miru a vydal jsem se mu, jak mi to má zubožená tělesná schránka dovolila, vstříc.

„Odpusťte, ale svitek mi byl ukraden. Je to moje chyba, ona s tím nemá nic společného, nechte ji být,“ řekl jsem chvějícím se

hlasem. „Ale má! A jestli na něj jen sáhneš, tak poputuješ do sarkofágu v několika kusech, ty pouťová maškaro!“ postavila se na mou obranu Mira.

Ashraf Chaadir udělal něco nečekaného, rozchechtal se. „Naopak, vše vyšlo podle plánu. Bez vás, dvou hrdlíček, by to nemělo punc přesvědčivosti. Podstrčili jsme jim špatné jméno.“

„Cože?!“ zařval jsem, protože mi bylo jasné, že celé tohle martyrium bylo zbytečné. Sáhl jsem do kapsy kabátu, kde láhev kokového vína nějakým zázrakem přečkala všechny noční eskapády, a švihnutím o kostelní zeď jsem ji proměnil v „tulipán“, který jsem přirazil ostrým okrajem k Ashrafově hrdlu. Možná se mi to jen zdálo, ale v kultistových očích jsem uviděl náznak strachu. Asi jsem vypadal dost šíleně.

„Tady je kompenzace za vaše úsilí – dvacet guineí,“ odstrčil mě překvapený Ashraf rukou s měšcem. Vzal jsem váček, který představoval mou roční mzdu, a ustoupil. Ashraf a jeho suita se vypařili jako ranní mlha nad Temží.

„Miro, já nevím, co říct ... eh ... já tě asi miluju.“ Otočil jsem se k dívce. Po ztrhané tváři jí přeběhl úsměv. „Vždyť já tebe taky, ty pitomče, a nestůj tam jak špatně vyřezaný svatý a půjč mi kabát, začínám se péct.“

Nakladatelství Mytago uvede na podzim tohoto roku novou karetní hru PŘÍBĚHY IMPÉRIA: MOCNOSTI. Slavnostní představení hry se bude konat 19. října 2013 v pražském klubu Mephit. Za projektem stojí Petr „ilgir“ Chval a jeho tvůrčí tým Hravá Praha, autorská dvojice bratrů Ferencových známá jako Ecthelion² a vydavatel Jiří Reiter.

napsal Argonantus

Literatura

PŘÍBĚH O STRAŠIDLE II – LIDÉ

Minule jsme sledovali strašidlo, *tedy nadpřirozeného tvora, který dovede víc, než lze rozumně očekávat*, až na hranici postmoderního věku, tedy k současnosti. Ukázalo se, že jednou z největších potíží příběhů o strašidle je to, že se používá už stovky let, takže hrozí *klišé a stereotyp*.

Druhý základní problém je v *přehánění*, kdy je strašidlo tak obrovské, komplikované a nepravděpodobné, že vyvolává spíše smích než strach.

Třetí a největší problém se vztahuje do jisté míry na všechna strašidla, o kterých byla minule řeč. Je to jakási *jednorázovost*. Po konfrontaci hrdinů se strašidlem, jakkoli velkolepé a pečlivě připravené, už jaksi *není kam pokračovat* a není čím tuto pointu přebít. **Žralok** sežral kapitána, **Velký Cthulhu** byl předveden v celé své kilometrové velikosti, **Balrog** srazil Gandalfa do propasti, **Vetřelec** zlikvidoval rovnou celou posádku. Tím jejich úloha nevyhnutelně končí. Můžeme to párkrát odsouvat, jako třeba v těch *Čelistech*, kde jsou k vidění snad všechny zdržovací triky, ale nejde to donekonečna. Vymýšlet pokračování znamená udělat to celé

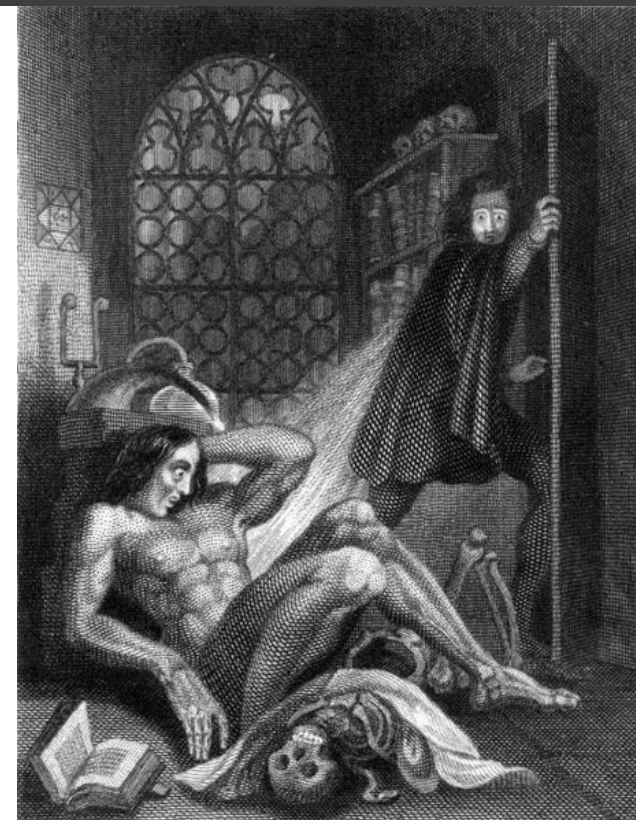
znovu a jinak, s jinými postavami. A u jakéhokoli myslitelného pokračování jste o hlavní efekt okradeni; *divák nebo čtenář už vaše strašidlo zná*; neohromíte ho tím, jak hrůzně vypadá a co dělá.

I.

Řešení schopné vyvolat ještě více strašení, které překonává toto jednorázové zakletí, se přitom mlhavě rýsovalo už v 19. století.

Rokem nula je v tomto směru rok 1816, kdy došlo k památné soutěži čtyř literárních přátel, Byrona, Shelleyho, Polidoriho a Mary Shelleyové. Neznám podrobnosti, jaké bylo přesné zadání příběhu, který měli napsat, ale už oni čtyři se shodli, že jasným vítězem je, pro ně možná překvapivě, Mary Shelleyová s příběhem **Frankenstein** čili *moderní Prométheus*. Pozdější dějiny dokonce na ty konkurenční výtvoř zapoměly; jen znalci ví, že za pozornost stála i Polidoriho povídka jménem *Upír*, která podle české wiki byla vlastně dokončením Byronovy rozdělané práce, ale podle jiných a spolehlivějších zdrojů je autorem přece jen Polidori. Jak to bylo přesně, to v tuto chvíli není důležité, zajímavé na tom je, že obě nezapomenutá díla řešila problém strašidla naprosto stejně – *pojala ho jako člověka*.

Takže žádné zvíře vylepšované do člověka, ale přesně z opačného konce; *člověk, který má nadpřirozené vlastnosti*. Čímž odpadají úvahy o kilometrových rozměrech, strašlivých zubech a podobně. Lidské strašidlo může především my-



Frontispis vydání Frankenstein z r. 1831
zdroj: Wikimedia Commons

slet a mluvit. Což je pro potřeby vyprávění zásadní výhoda; *strašidlo je potom plnohodnotná postava s jistými záměry a plány*.

Netrvalo dlouho a autoři si začali všímat revolučních možností, které tohle spojení nabízí. Týká se to především všech zachovalejších nemrtvých, nejen přímo upírů, což zjistil třeba Sheridan Le Fanu v příběhu *Carmilla*, který je opět o upírovi, případně Gautierova *Mrtvá milenka* jménem Clarminoda.



Asi zdaleka nejslavnější z nich je o kus novější Stokerův **Dracula**.

Jak vidno, Dracula je vlastně kolektivní výtvor, který zjevně těží od zmíněných předchůdců. Strašidlo, které takto vzniklo, je stejně geniální jako *Vetřelec* či *Bílá velryba*. Už na první pohled je zřejmé, že *Dracula* vydržel zcela bez obtíží pronásledovat hrdiny po celých několik set stran, aniž se u toho musel před hrdiny nějak zvlášť skrývat. Naopak, setrval v dlouhých a zajímavých konfrontacích. To je výkon do té doby naprosto neslýchaný a jinými technikami těžko představitelný; *Bílá velryba* sice může bodovat srovnatelnou spoustou stránek textu, ale fakticky se zjevuje až v posledních kapitolách.

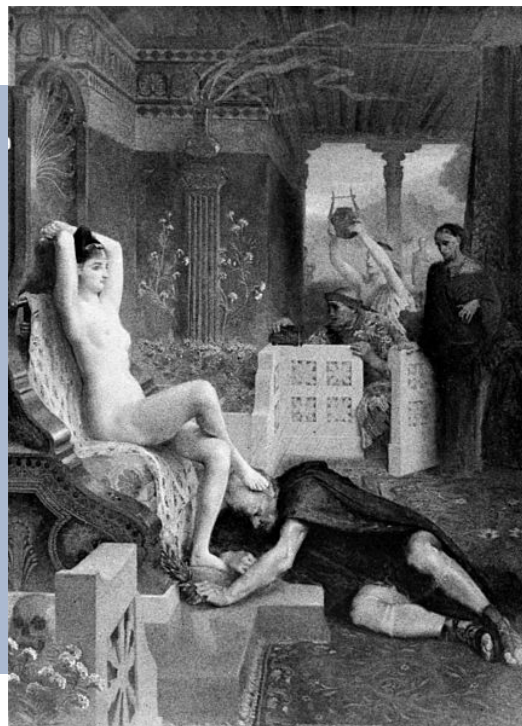
Druhá nápadná věc je, že *Dracula* stvořil armádu napodobenin, které všechny více či méně těží z jeho úspěchu. Paradoxně lze tvrdit, že dnes, po více než stu letech, je kromě mnoha verzí *Draculy* samotného okolo nás upírů více než kdykoli předtím.

Plno komentátorů se zaměřilo na bod, že *Dracula* je nemrtvý a upír. Pro nás je dnes zajímavá druhá polovina pravdy – *na pohled vypadá jako normální člověk*, což jsme o většině dosavadních strašidel minulého dílu rozhodně říci nemohli. Možnosti strašidla, které je *zároveň člověk a zároveň ne tak docela*, jsou obrovské. Může cestovat lidskými zařízeními, může vést společenský život, může se zamilovat, může prostě skoro všechno, co normální hrdina. Při tom všechny ty rozmluvy, setkání, úniky a obrazy provází zcela automaticky tísnivá atmosféra a napětí, což je přesně to, čeho jsme chtěli do-

sáhnout. *Strašidlo stále plní svoji hlavní a prapůvodní úlohu příběhové situace; posunuje příběh kupředu mocnou silou.* Autor se ani nemusí moc namáhat a nějak to zdůrazňovat; drama vznikne prostě tím, že se pan hrabě zjeví na scéně.

Poznamenám, že pokud ignorujeme tu obvykle problematickou proměnu, podobné nároky na lidský vzhled a chování splňují i všichni *zvířatolidé* čili *dlaci*, o kterých byla řeč minule. I zde na první pohled každého praští do oka ta napínavá možnost, že by mohli být zvířaty. Nyní je ale čas si uvědomit, že jejich hlavní silná stránka jsou ty okamžiky opačné – když vypadají jako lidé. Je velmi výhodné je nechat v této podobě po většinu času a tu zvířecí vytáhnout až jako občasný trumf.

Émile Lévy – Kirké (zdroj: Wikimedia Commons)



Pokud je jedním z minule navržených pravidel *nespotřebujete svoje strašidlo hned*, potom je k takovému užití tato zdánlivě lidská podoba zvláště vhodná; dlouho mohou hrdinové zjišťovat, jak je strašidlo *nějaké divné*, a obavy mohou plíživě narůstat daleko přirozeněji a postupněji. Divnost takového Cthulhu naproti tomu moc dlouho neutajíte. Jak se objeví, je to beznadějně vidět.

II.

Jiná větev téhož řešení strašidla může být ještě staršího data. Mám na mysli myšlenku *zlého čaroděje*, případně *čarodějnice*.

Výzkumy na tomto poli jsou pro mne stále ještě velmi otevřené; mám podezření, že strašidla tohoto druhu byla tak strašidelná, že se jich obávala sama literatura, a tudíž je příliš nerozpracovala. V antice byla magie a nadpřirozené vlastnosti výsadou bohů nebo alespoň polobohů; takže zlá kouzla prováděl jen velmi omezený okruh osob či monster jako třeba **Kirké**, jež proměnila námořníky na prasata. V severské mytologii nám zase velmi často chybí konkrétnější popis toho, co vlastně za magii dotýčný provozoval; jen se naznačuje, že to bylo dokonale příšerné, jako třeba **Grendelova matka** z Beowulfa.

Z různých pramenů, například z jedné renesanční smolné knihy, usuzují, že různé činnosti čarodějníků se nejasně prolínaly; byla to *náboženská hereze*, údajné sexuální orgie s ďáblem, běžný realistický *zločin* – u žen typicky travič-



ství – nebo nějaká primitivní, leč účinná a škodlivá magie jako *uřknutí*, v praxi neodlišitelné od nemoci, nebo konečně všechno najednou. Docela vzorná ukázka je ježibaba z *Jeníčka a Mařenky* – veškeré její čarování je vlastně kanibalismus. Církev podobná témata moc nepreferovala; čarodějnice šlo pronásledovat a nenávidět, ale rozhodně nebylo žádoucí je *studovat*.

Ze stejných důvodů je ve středověku nepříliš prozkoumaná i *démonologie*. Pro nás je to zatracená škoda, protože ďábel může být dalším mocným pololidským strašidlem, které by se vypravěčům hodilo. Ale bohužel, jeho podoba nabyla nám důvěrně známou podobu až hluboko v novověku, například s Goethovým **Mefistofelem**, protějškem *Fausta*.

S konkrétnějším hrůzostrašným čarodějnickým jsem se v literatuře setkal ještě v novější době, až u Arthura Machena nebo H. P. Lovecrafta, tedy autorů poměrně moderních. Řekl bych, že důvodem tohoto přehlížení tématu v 19. století byla pro změnu vlna racionalismu; na čarodějnice se prostě moc nevěřilo. Kromě toho to bylo pro křesťanské publikum i nadále problematické téma.

Myslím, že pravou sílu tématu nedocenil ani sám Lovecraft. Možná ho později odráželo, jak starožitný a nevědecký je to nápad. To vyvozují z faktu, že v závěru života se věnoval daleko více vznikající technice sci-fi a výrobě monstrózních stonožek. Pololidská strašidla vy-

tvořil poměrně brzy, ale bohužel je předčasně opustil.

Čarodějové Suydam nebo Joseph Curwen či kapitán Marsh z jeho *okultního cyklu*, které jsem rozebíral v *jiném článku*, jsou v základu opět normální lidé. Nicméně jejich čarodějné schopnosti je přibližují nadpřirozenu a staví zcela do příbuzenství hraběte Draculy. Mohou věci, o kterých se normálním smrtelníkům nesnilo.

Docela vzorná ukázka je ježibaba z *Jeníčka a Mařenky* – veškeré její čarování je vlastně kanibalismus.

Konkrétně a přesněji vynalezl Lovecraft postavu **nekromanta**, který oživuje mrtvé. Což je jedna z nejošklivějších magií, jakou lze vymyslet, která navíc zvláště strašidelně působila na křesťanské publikum. Mistři nekromanti přitom mohou zároveň provádět i všechny lidské věci, které jsou nemožné pro Velikého Cthulhu. Čímž se také stalo, že je *Případ Charlese Dextera Warda* nejdelším textem, jaký kdy Lovecraft napsal. V případě Josepha Curwena lze říci, že to je opět strašidlo přímo geniálně vymyšlené a Lovecraft se k němu na konci kariéry ještě vrátil. Napodobovali ho nejen jeho věrní žáci, ale vedlo to k docela působivé partě nekromantů současných, jako třeba v Simmonsově *Času mrchožroutů* nebo Lumleyho *Nekroskopu*.

III.

Starší větev strašlivých čarodějníků zatlačil kromě toho na přelomu 19. a 20. století jiný model, a to *geniální zločinec*. Zrodila ho z velké části

stále rozšířenější technika novin, časopisů a románů na pokračování.

Vokamžiku, kdy měl příběh hrdiny řadu dílů, například *Sherlock Holmes*, bylo jasné, že nastane problém; obyčejní zločinci jsou proti Holmesově genialitě úplní saláti bez šance a je třeba proti němu postavit někoho mocnějšího. A tak se zrodil **profesor Moriarty**. O něm jsme informováni daleko méně, než bychom si přáli; ve většině případů je to jen nejasný stín v dáli. Málokdy máme možnost ho vůbec uvidět. Je to prostě tajemné *zlo v pozadí*, které ovšem dokáže *vytvářet příběhovou situaci i tehdy, když ho vlastně celou dobu nevidíme*. Tento model není nezajímavý; o takovém **Sauronovi** v Pánu prstenů lze tvrdit přesně to samé. Ostatně, prováděli to už staří Řekové – lze třeba tvrdit, že tím pravým soupeřem v pozadí Odysseových protivenství je bůh Poseidon.

Myšlenka vytvoření padoucha jako opozitum k hrdinovi se zákonitě opakovala; *Superman* takto neodvratně dospěl k **Lexi Luthorovi** a *Batman* k **Jokerovi**. Tihle padouši jsou nepochybně mocní, místy mají pravomoci málem božské, ale přesto jsou v příběhu fyzicky viditelní, stejně jako ten *Dracula*. O řadě z nich lze říci nic jiného než to, že jsou geniální a mají k dispozici spoustu techniky, což je poněkud duchamorné. Ale naštěstí po delším užívání stejná potřeba příběhu a situace, která je zrodila, začala postupně tyto pány prokreslovat a vylepšovat. A sem tam jim přidala nějaký ten rys hraničící s nadpřirozenem a tajemnem, vypůjčený od těch čarodějníků, nebo od monster. Jokerův ďábelský úsměv je zrovna takový pěkný detail.

Na tomto místě musíme zmínit dost bizarní případ **Fantomase**, což je padouch, který naprosto zastiňuje svoje kladné protivníky a je daleko zajímavější než oni. Právě Fantomas má k nadpřirozeným efektům a kulisám obzvláště blízko; celý je fantasticky krvavý, bizarní, pulpový a pokleslý, čímž je neodolatelný i dnes.

IV.

Na jiný konec Frankensteina navázala scifi; na vytvoření člověka *umělého* čili *roboty*. Čímž se zrodila další větev humanoidních strašidel.

Důkazem toho je například roztomilá povídka Ambrose Bierce jménem *Moxonův pán* a taktéž Čapkovo *R.U.R.*, kde bylo označení robot poprvé s úspěchem využito. Od těch dob scifi věda hodně postoupila kupředu. Robot se stal celkem běžnou rekvizitou příběhů z budoucnosti a lidi se jich postupně bát přestali. Navíc se začali postupně odlišovat lidem zcela nepodobní *roboti*, lidem podobní *androidi* a konečně smíšeniny biologických a umělých materiálů jménem *kyborgové*. Touto terminologií zpětně viděno, jsou Čapkovi roboti vlastně androidi.

Nicméně naštěstí pro svět, potenciál strašidelných robotů nebyl zapomenut. Přímo starožitný strašidelný robot je k vidění v Lemově povídce *Terminus*. Dost zlověstný je také **Roy** z *Blade Runnera*. To už není žádný Čapkův pokusný model, ale strašidlo náramně důmyslné a propracované.

V této souvislosti by měl být určitě také zmíněn výtečný **Neuromancer** Williama Gibso-

na, praotec svébytné skupiny Umělých Inteligencí (AI), kterého fyzicky nikdo neuvidí, čímž se vracíme k variantě *zlo v pozadí*. Přesto je to strašidlo kromobyčejně mocné a působivé. Je dědicem strašlivých zlých počítačů, jaký je k vidění například ve *Vesmírné odyseji*, nebo stroj v geniální zapomenuté Lemově povídce *Kladivo*.

Terminátor je z této party asi nejdokonalší a kráčí přitom asi nejvíc tím původním Frankensteinovým a Draculovským směrem. Jeho původ samozřejmě můžeme vysledovat napříč všemi dříve jmenovanými umělými roboty.

Terminátor na rozdíl od počítačů umí běhat po světě. Na rozdíl od robotů není z plastu. Lze s ním konverzovat, byť dost lakonicky. *Vypadá jako člověk* právě jako ti vlkodlaci nebo Dracula. Ono totiž až do vzniku Terminátora

málokdo postřehl, že jediný důvod existence umělého stroje, který vypadá jako člověk, je lidi *oklamat*. Jinak robotický vysavač nevypadá jako sluha se smetákem, robotický operační stroj jako lékař se skalpelem, atd. Dokonalá napodobenina člověka může logicky sloužit jedině k atentátům, vojenským akcím, špionáži a podobně – rozhodně nic mírumilovného.

Další novinkou Terminátora byla jeho *realnost*. Přišel v době, kdy byly mikročipy již téměř součástí všedního života; s různými roboty si hráli vědci v laboratořích a celé to ztratilo charakter čiré fantazie. Představa, že něco takového vyrobí nějaká armáda světa za pár desetiletí, už nebyla v roce 1984 nijak přitažená za vlasy. Mnohem reálnější než u nějakého vlkodlaka, byla i Terminátorova finální proměna v nelidské a děsivé monstrum.

Kromě toho tu je pár novinek, které si Terminátor vypůjčil od konkurence, coby trend postmoderní doby – například to, že si můžeme *prohlížet svět jeho očima*. Sledujeme jeho nápady a přání. To je nenápadná revoluce s netušenými důsledky. Do těch dob bylo velmi nezvyklé, aby měl čtenář či divák možnost nahlédnout do toho, co si myslí a provádějí ti zlí, tedy i strašidla. Dnes už je to málem povinnost dát padouchovi alespoň menší vlastní scény. Zapadá to přesně do trendu, že *lidské strašidlo je postava, ne zvíře*.

Plným právem patří dnes terminátoři k jednomu z nejúspěšnějších modelů strašidla, přičemž mohu potvrdit, že se terminátory příběhy píšou a vyprávějí obzvláště snadno. Připojuji



Shi Zhao, CC BY 2.0 (zdroj)



ještě další Vallunovu poznámku, že v dalších dílech terminátorů strašidlo předvedlo i dramatický oblouk ke kladnému hrdinovi, případně se na scéně honili terminátor kladný a záporný, čímž se situace dále zkomplikovala a možnosti vyprávění ještě obohatily.

Vznikla opět úplná záplava následovníků; *RoboCop*, *Univerzální voják*, nebo ne až tak dávno film *Já, Robot*, který lze považovat za velmi plnohodnotné pokračování této řady, jdoucí daleko za Asimovovu předlohu a její schémata.

Vlastně tento model strašidla ve scifi vytlačil většinu strašidel konkurenčních; jen *mi-mozemšťané* si ještě drží svoje důležité pozice. Například takový **Predátor** může být chápán jako zajímavý technicistní hybrid Vetřelce a Terminátora.

V.

Další energii fenoménu *strašidla coby postavy* dodal fenomén *sériového vraha*. Poznamenajme, že sériový vrah je sám o sobě lidsky dost nepochopitelná bytost. Vrah, který umlátil tetičku, protože ji nesnášel, nebo vrah, který zabil tetičku pro peníze v kredenci, není nijak zásadní a mýtický. Hůře se už vysvětluje vrah masový, který jednoho dne pozabíjí půl vesnice.

Ale vrah, který každou první neděli při úplňku někoho podřeže, je ze všech nejstrašidelnější, nejhůře se lidsky chápe a zároveň z hlediska příběhu vykazuje vděčnou vlastnost, že jeho *řádění prostě dlouho trvá*. Historie nám nedochovala jména mnoha takových démonických

postav, s čestnými výjimkami **Gillese de Rais** a **hraběny Báthoryové**. Mýtickou slávu v moderní době dosáhl zřejmě jako první **Jack Rozparovač**, který se střelil do doby plné novínářů a vděčných čtenářů.

Nemenší senzaci svedl **Ed Gein** v padesátých letech, který dokázal, že takové věci se mohou stát i na bohabojném americkém vidlákově, nejen v New Yorku.

První, kdo jeho příběh v nějaké podobě literárně zpracoval, byl Lovecraftův pokračovatel a kamarád Robert Bloch, když vytvořil **Normana Batese** a *Psycho*. Přidal k myšlence sériového vraha nápad další – osoby trpící disociativní poruchou mnohočetné osobnosti. Nápad to byl nový a mimořádně mocný. Disociativní porucha sama o sobě je věc natolik podivná, že hraničí s nadpřirozeností; dochází tu ke zdrcující proměně mezi dominantní vraždící postavou matky a jejím plachým synem. *Proměna*, která představovala literárně skoro neřešitelný problém pro vlkodlaky nebo pro fantastického dvojčedince *Jekylla a Hyda*, tu najednou funguje docela jednoduše a ještě se to může blýsknout vědeckým vysvětlením. Můžeme říci, že nám tu vzniklo další, přímo geniální literární strašidlo, které vydrží strašit rozhodně déle než standardní vrah. Otázka, zda jde o postavu reálnou nebo nadpřirozenou, zda je to horor, scifi nebo thriller, je pro účely vyprávění naprosto vedlejší; funguje to výborně a to je hlavní. A taky se to od té doby schizofreniky

v knihách jenom hemží. Občas činí potíže i odlišit strašidlo od hlavního hrdiny, jako třeba ve filmu *Hra na schovávání*.

Taktéž od původního Eddieho Geina je odvozen **Leatherface**, vrah z *Texaského masakru motorovou pilou*, který založil další úctyhodnou tradici strašlivých venkovských krvežíznivých primitivů; a konečně poslední veleslavné Geinovo literární vtělení je **Bufallo Bill** z *Mlčení jehňátek*.

Tam ovšem asi ještě více slávy dobyl zřejmě úplný král všech dábelkých sériových vrahů, **Dr. Hannibal Lecter** z téhož románu. Ten vrací problém zase trochu jinam; nemá vůbec žádnou schizofrenní ustrašenou složku osobnosti,

ale je to chladný génius, připomínající Moriartyho nebo Fantomase, s tím, že je navíc ozdoben hrůzostrašnými vlastnostmi a detaily. Pro velký úspěch byl již taktéž mnohokrát zreplikován; za pozornost určitě stojí jeho vlastní duchovní bratr **John Doe** z thrilleru *Sedm*, případně technovarianta jménem **Clyde Sheldon** z příběhu *Ctihodný občan*, nebo konečně comicsovi **Joker** a **Bane** ze série o *Temném rytíři*. A jistě byste jich našli plno dalších. Dnes se dá mluvit o úplné renesanci dábelských padouchů. Tihle chlapi mohou svojí zlověstnou uhlazenou elegancí připomínat hraběte Draculu a jeho dávný vzor, dábla Mefistofela. Většinou se vydávají za postavy zcela realistické, ale při tom vlastně balancují na samé hraně nadpřirozených schopností.

Vrah, který zabil tetičku pro peníze v kredenci, není nijak zásadní a mýtický.



Uvědomme si třeba to, že pan Lecter, nevěda, že ho příběh odveze do Memphisu, má už předem připraven nástroj k úniku; a když mu nahraje situace, útěk geniálně z improvizuje, předvídaje naprosto všechno, i to, co nikdo jiný předvídat nedokáže. Jeho schopnost využít nepatrných chyb policejního aparátu nebo samotných hrdinů a schopnost přesunů v místě a čase jsou mimo veškeré chápání. Občas až napínají čtenářovu soudnost stejně jako Draculo vo létání a proměny v mlhu. Tytéž divy zvládne Joker nebo Bane; mají výbušniny připravené vždy tam, kde je budou jednou potřebovat. Ale budiž; devět z deseti kritiků bude tvrdit, že to je realistický příběh, a devět z deseti kritiků se nemůže mýlit.

Z našeho pohledu je zřejmé, že právě jako u Normana Bateše nám může být skutečná realita příběhů ukradená; zda je to strašidlo přirozené nebo nadpřirozené je úplně jedno, když tak krásně straší. Funkci strašidla plní tito pánové excelentním způsobem; nějaké ty standardní zombie nebo žraloci proti nim nestojí za zmínku.

VI.

Dostáváme se k autorům, kteří se přesto na realitu vykašlali.

Pokud psal Stephen King o zešílevším hoteliérově v příběhu *Shining*, mohl někdo doufat, že je to realistické. U *Carrie* nebo příběhu *To* všechny podobné naděje končí; strašidla umí víc, než je obvyklé, právě jak je jejich nadpřirozenou přirozeností.

Clive Barker se na to vykašlal taky, a to hned v první publikované povídce vůbec, *Půlnočním vlaku smrti*. Mohli bychom tvrdit, že je to zase o sériovém vrahovi, jenže vysvětlení motivů jeho konání vrhá příběh někam úplně jinam – do říše Lovecraftových šíleností.

Druhý z jeho raných nápadů, *Hellraiser*, přináší hned komplementární dva druhy strašidel; muže, který chce poznat všechny nejdůmyslnější rozkoše světa, a strašidla, která takové věci poskytují. Výsledkem jsou velmi neobvyklá humanoidní monstra v obou případech. Ze záplavy nápadů vyjímám třeba zpětně skládající se strašidlo, což je artefakt od té doby velmi oblíbený – začíná tak například film *Mumie*.

Stejně tak bych ocenil i Cenobity, Řád řezné rány. Dávám schválně odkaz na jejich vizuální provedení; je ve všech případech velmi bizarní. Společný jmenovatel u nich je to, že *utrpení vnímají jako rozkoš*; jsou to tedy všechno jacísi nadpřirození masochisté, kteří si svoji bolestivou podobu nepřetržitě užívají. Střetnutí s normálními lidmi vede k nedorozuměním a ta jsou potom nevyhnutelně fatální. Rozhodně něco, co tu tehdy nebylo a napodobuje se to dnes také (*Faunův labyrint* – prostřední strašidlo příběhu), i když většinou bez pochopení té ústřední zářející myšlenky.

Z ohňostroje dalších nápadů a vynálezů Cliva Barkera v oboru strašení je asi třeba zmínit jeho ultimátní vrchol, když vyrobil **Mamoulia** v příběhu *Damnation game* (čili *Věčné zatracení*). Pokud je oblíbeným vyprávěcím manévrem v příběhu odhalování záhady, zde je pak jedním

z ústředních témat děje zkoumání samotného strašidla; co je vlastně zač. Každou epizodou jsme o něco chytřejší a o něco vystrašenější. Podrobnosti o Mamouliaovi už asi nemá smysl popisovat a je třeba si o něm přečíst, pokud chcete vědět o tématu strašidel opravdu všechno. Mistr sám potom vyrobil několik parádních variant a parafrází Mamoulia, ale popravdě řečeno, také ho už nepřekonal.

Vlastně si nevzpomínám, který z Barkerových příběhů *není* o strašidlech. Mám dojem, že Clivem Barkerem věda o strašení a vývoj zatím skončil; nenašel jsem nikde nic úžasnějšího ani strašidelnějšího.

VII.

Osobně se přiznám, že jsem příběhy o strašidlech páchal nevědomky už od počátků. Statisticky tvořily zpočátku nevýraznou skupinku, ale zpětně viděno, byly to všechno věci, které měly většinou zásadní význam pro vývoj a většinou stály za zaznamenáním. I když to většinou byla poměrně konvenční strašidla na způsob chobotnic, oživlých automobilů nebo *stromů*, což pravidelným čtenářům Drakkaru netřeba připomínat. Význačnější vlastní strašidlo byl lvodlak jménem *Černý lev*, který mi vystačil na novelu. Byla to jakási montážní konstrukce ze staroegyptského faraona a vlkodlaka a fungovalo to docela slušně.

Když jsem začal nacházet vlastní směr, strašení se tomu přirozeně přizpůsobilo. Strašidla nabrala jistou patinu a starožitný záhrobní

odstín; taková z hlíny vykopaná klasika. Zajímají mne stará strašidla, dávno známá, o kterých každý ví, že existují. Lze to nevěřícím Tomášům doložit odkazem na Písmo svaté nebo něčím podobně bytelným. Při tom si tato strašidla udržela svoji výjimečnost tím, že byla vždy u toho, když jsem psal něco delšího nebo složitějšího. Jako příběh o strašidle lze například číst i *Souboj*, kde ovšem nemá smysl tajit výrazné cizí vlivy, jakými jsou třeba **Fáfnir**, **Glaurung** a draci z rukopisu G5.

Kolem přelomu tisíciletí mne naplno zastihla postmoderna a strašidel ještě přibylo. První takové ze *Sal Borelli* je přímý sequel Lovecraftova příběhu. Okolo roku 2000 vznikl *Ochránce cesty* a *Temný rytíř*, což jsou dvě strašidelní příběhy. Přísně vzato, ze sedmi příběhů *ZTRACENÝCH LETOPISŮ* je jediný, o kterém lze bezpečně tvrdit, že tam žádné strašidlo není.

Potom přišla zajímavá krize.

Měl jsem dojem, že strašidlo je jisté příběhové zakletí; vyrábí sice perfektní short story, ale nemá sklony jít hlouběji. Stále je to při všem důmyslu variace na ten první příběh o Karkulce, kde padne buď ona, nebo vlk. Došel jsem ke stejné zdi jako stará moderní kritika, která považuje příběhy o strašidle za brakové a primitivní z podstaty věci; trvalo desítky let, než byla postupně uznána výjimečnost takových věcí, jako *Bílá velryba* nebo *Čelisti*.

Další pečlivé studium ukázalo, že to je složitější; *hloubka v příběhu o strašidle klidně být může, nic jí nebrání*, jen ji opticky zakrývá strašidlo tou efektní dramatickostí. Akční drajv a rych-



zdroj: Wikimedia Commons

lost příběhu, který strašidlo vyvolává, a skryté hlubší plány jsou dvě různé věci. První pohled prolétne *Blade Runnera* jako celkem obyčejnou a lehce nudnou scifidetektivku; teprve oko pečlivější zhlédne temné a docela rozsáhlé hlubiny. Podobný případ jsou Meyrinkovy romány, například už ten první a nejslavnější **Golem**. Příběh o strašidle to je mimo veškerou pochybnost; ale ještě snad nikdo se neodvážil tvrdit, že je to povrchní.

A tak se mi najednou stalo, že mi pod rukama vznikají další strašidla, příběhy mnohem delší než dříve a zároveň mnohem komplexnější. Při tom mne téměř přestala zajímat míra fantastičnosti; u *Anděla smrti* jsem se přistihl, že jsem napsal vlastně úplně realistický příběh. Přitom i zde je strašidlo základem; ale v jeho stínu mohou kvést i hodně nečekané květy.

VIII.

Takže, co z toho všeho by mohlo být užitečné i pro vás. Především, *i pro lidská strašidla platí ta první baterie rad v předchozí části*. Ač částečně lidské povahy, přesto zůstává strašidlo strašidlem; situací, která nám žene příběh kupředu.

1.

Příběh o strašidle je věčný. Ale nezneužívejte toho. Vyhněte se provařeným strašidlům. A když už potřebujete staré a ověřené strašidlo, zkuste se na něho alespoň podívat nějakým novým způsobem. *Toho, co je známé, se nikdo nebojí.* Dracula působil strašidelně, když to byla novinka; dnes si čtenář řekne – *aha, další upír*. Zkoušejte světy strašidel rozšiřovat nějakým novým a konstruktivním směrem.

2.

Ono je vůbec výhodnější, když si svoje strašidlo nebudete vybírat podle zavedených typů, ale *zkusíte ho vybudovat od začátku*. Zapomeňte na chvíli na nějaké upíry a vlkodlaky a zkuste přemýšlet o tom, *jaké vlastnosti má vaše strašidlo mít*. Ty totiž určují povahu příběhu a jsou s ním neoddělitelně spjaté.

Budujete-li strašidlo, budujete tím situaci a příběh sám.

Pokud bude třeba strašidlo procházet zdi, stane se to skoro nevyhnutelně součástí děje; hrdinové budou řešit, jak se před ním ukrýt, co funguje a co ne. Pokud vás taková ho-



nička neláká a chcete to ladit do intelektuální konverzačky, pak je nasnadě zabývat se telepatí nebo třeba schopností předvídat budoucnost.

3.

Pravděpodobně zjistíte, že pro delší příběh *jsou humanoidi nenahraditelní*. Můžete přisoudit rozum a plány drakovi, vlkodlakovi, umělé inteligenci nebo ožvlému topinkovači, ale zavaříte si tím spoustu potíží. Bude složité vysvětlit anomálii, proč topinkovač myslí; a může se vám stát, že se nikdo nelekne. Přitom nejsme schopni vymyslet odlišnou mysl než lidskou; a stvořený rozum monstra bude vždycky tak trochu lidský.

Takže neuděláte chybu, když to uděláte obráceně; *začnete normálním, lidským záporákem a začnete ho postupně vylepšovat nějakými nepříjemnými vlastnostmi*.

4.

Dilema nadpřirozeného a reálného funguje úplně stejně i u strašidel. Když se budete držet přísně realismu, usnadníte si přesvědčování čtenáře, že se to mohlo stát. Když naopak použijete něco nadpřirozeného, snadněji zaujmete, překvapíte nebo vystrašíte.

Doporučuji si s tím nelámat hlavu a rozplétat to od toho, *co opravdu potřebujete*. Standardní upíři se bojí česneku a slunce, mění se v mlhu a ovládají krysy – ale co je vám do toho? Třeba vás zrovna inspiruje jenom to *ovládání krys*; zkusíte to chytit za ten ctihodný a ar-

chetypální efekt **Krysaře**, který z nějakého důvodu dokáže vábit a hypnotizovat hejna krys v celém městě. No, a ejhle – už se vám rozvíjí, co všechno by se s tím dalo dělat. Jak přesně funguje ta schopnost, jestli je nadpřirozená, nebo to funguje na principu ultrazvuku jako u psů, je naprosto podružné.

5.

Není tak důležité, že má strašidlo místo ruky plamenomet. *Je důležité, že umí slušně pozdravit*, když je to potřeba. Věřte, že ten pozdrav v sobě může mít daleko víc mrazivé hrůzy než použití plamenometu.

Charakterizace skutečné postavy sestává z trefných a zajímavých detailů a platí to i pro strašidlo. Některé lásky, fobie nebo vlastnosti nemají jasné vysvětlení. Někdo nesnáší plastik při doteku; někdo se pořád usmívá, i když pro to není důvod; jsou ženy, které voní parfémem, který probouzí nejasné vzpomínky.

Đábel vězí v detailu.

6.

Pokud je vaše strašidlo *postava, potom něco chce*, má nějaký cíl, *i kdyby to měla být jen sklenice vody*, jak praví klasik. Věnujte daleko víc práce přemýšlení nad tím, co a proč strašidlo chce, než nad tím, kolik má těch plamenometů a jaké ráže.

Nasadě jsou věci, že chce *pozabíjet hrdiny*, případně chce *ovládnout svět* – i s tímhle prostoduchým motivem lze užít plno zábavy.

Ale pokud je to strašidlo, je nepřírozené a zneklidňující, pak chce i věci poněkud divné a ujeté. Počínaje tím Lecterovým přáním *sníst vaše játra s fazolemi a s výborným Chianti*, přáním *uniknout mamince – a zároveň ji poslouchat*, což motivovalo Normana Batese, případně přáním sešít hrdiny dohromady jako magorský chirurg v příběhu *Human centipede*, nebo konečně zdánlivě prosté, ale nakonec asi nejtísnivější *jít s ním do té tmy*, což si přál Mamoulían.

Vězte, že takové věci straší daleko lépe než deset rotačních kulometů. Vstupte na chvíli do kůže vašeho strašidla a vymyslete mu nějakou bezva motivaci.

7.

Tím, že má strašidlo rozum, *můžete koukat jeho očima*. Pohled okem strašidla či nahlédnutí do jeho hlavy je dramatický efekt, aniž se musíte o něco dalšího snažit. Obvyklé dilema bývá, že nechcete prozradit moc ze zápletky. Udělat trailer, ne spoiler. Většinou to lze vyřešit snadno; nemusíte vlastně prozradit vůbec nic užitečného. Naopak; zneklidňujete a matete, což by mělo být ve strašidelném příběhu vaší druhou přirozeností.

8.

Častým dilematem je také otázka, zda *rychlý, nebo pomalý nájezd*. Pokud vaše strašidlo nastoupí nekompromisně jako Leatherface s rozjetou motorovkou, určitě zaujme a není snadné ho ignorovat. Na druhou stranu, podstatný

efekt si tím vyplácáte a další zjevení už tak pěkně fungovat nebude; zapletete se nevyhnutelně do spirály rostoucího násilí, popsané minule.

Klasická možnost je nájezd zlehka, jako třeba zrovna to *Psycho*; velmi dlouho se mluví o všem možném než o podstatě problému a může vám dlouho unikat, že to vůbec je příběh o strašidle. A pak se postupně přitvrzuje. Tady zase hrozí, že to přeženete a publikum se začne nudit.

Volba je na vás; platí tu všechna pravidla o kompozici, popsaná jinde.

9.

Strašidla jsou univerzální.

Pokud si připomeneme, že *úkolem strašidla je dodat příběhu energii*, pak nic nebrání tento typ příběhu kombinovat se vším možným.

Rozhodně není dané, že se vše musí odehrát na půdě thrilleru nebo hororu; ona to také může být málem detektivka, jako třeba *Pes baskervillský*, nebo nejpravověrnější fantasy, jako *Pán prstenů*. Oba tyto příběhy strašidlo obsahuje a nejen to; je to právě strašidlo, co to táhne v obou případech kupředu a dodává tomu velkánskou sílu.

Uvažte, zda tam nepřidat strašidlo. Málokdy se tím něco zkazí. A leckdy se tím mnoho problémů zázračně vyřeší.

10.

Strašidla nebrání hloubce příběhu.

Toto je možná nejdůležitější zjištění, které je třeba znovu zvláště zdůraznit. Panuje o tom celá řada nesmyslných pověr; že strašidlo znamená jen lehký žánr.

Ve skutečnosti vám strašidlo nijak nebrání řešit třeba problém ženské otázky v Botswaně, o což vám ve skutečnosti šlo zejména. Rozumné je v takovém případě jenom provést strašidlo tak, aby v té Botswaně vypadalo přirozeně a působivě. Pokud dokážete, že honička se strašidlem a ženská otázka budou propojeny naprosto neoddělitelně jako mramorový monolit, pak jste vyhráli.

Nevěříte, že to jde?

Pokud vás nepřesvědčil *Pán prstenů*, poháněný zejména Sauronem, jakož i dalšími strašidly, pak bych přidal třeba *Hamleta* nebo Meyrinkova *Golema*. Platí o nich to samé; strašidlo je jádrem situace. A nikdo si ještě nedovolil tvrdit, že jsou to povrchní věci.

**Panuje celá řada
nesmyslných
pověr; že strašidlo
znamená jen
lehký žánr.**

napsala Tereza Tomášková

Literatura

PÉRÁK: OD MĚSTSKÉ LEGENDY K SUPERHRDINOVÍ

Tajemná postava maskovaného muže objevujícího se po setmění v ulicích pražské metropole, který překonával svými skoky fantastické vzdálenosti a škodil německým okupantům, představuje nejzajímavějšího hrdinu žijícího v příbězích městských legend.

Ačkoli pamětníci válečných událostí na Péráka, či Pérového muže, jak byl zpočátku nazýván, dosud nezapomněli, generace konce dvacátého a počátku jednadvacátého století zůstávají již tímto městským mýtem nepoznamenány. Ovšem populární kultura nenechala tohoto legendárního hrdinu na pružinách zmizet v propadlišti dějin – právě skrz ni se Pérakově postavě pocházející ze světů tradovaných vyprávěním dostává reinterpetace.

Jaký byl Pérák podle svých současníků z let čtyřicátých a jaký je dnes? Vydejme se po stopách nevystopovatelného a nepolapitelného Péráka. Na napínavou cestu, která možná vede až do Libeňského plynojemu...

Pérákův viktoriánský předobraz

„The population of this place have been alarmed by this half monster, half man, walking the ground „midst the pale glimpses of the moon making the night hideous“...“

Manchester Times, 18. 3. 1849

„As soon as night comes on he patrols the above road, but, on the appearance of any male he darts into a doorway and hides until his disturber has passed. Here he will remain until he sees a female, then he suddenly jumps from his hiding place, and assaults his helpless victim in the most shameful and indelicate manner.“

Era, 11. 4. 1840)

Kořeny městských legend o Pérovém muži je třeba hledat ve viktoriánské Anglii, neboť předobrazem pro českého hrdinu na pružinách, nebyl nikdo jiný než legendární „Spring-heeled Jack“ – maskovaný přízrak, který od 30. let devatenáctého století terorizoval obyvatele Londýna.

Na rozdíl od Péráka zdaleka nepředstavoval hrdinu v pravém slova smyslu, naopak byl obávaným padouchem, jehož skutky pobuřovaly anglickou veřejnost. Poprvé byl spatřen v jižní části Londýna, kde se v setmělé aleji pokusil znásilnit služku, z místa činu pak unikl pozoruhodnými až nadlidskými skoky (stejnými jakými

bude zhruba o století později unikat před dopadením Pérák). Po této šokující zprávě, kterou přinesly 9. ledna 1838 *The Times*, se v novinách i nadále objevovaly nejrůznější zprávy o hrůzné činnosti tohoto městského fantoma, jehož ruce byly podle svědků chladné jako mrtvola a který, zahalen do kápě, přeskakoval bez sebemenších potíží zdi vysoké více než devět stop. Oběti útoku Spring-heeled Jacka byly takřka vždy ženy a několik z nich údajně po setkání s ním zemřelo hrůzou (snad poté, co zaslechly jeho démonický smích). Tyto zprávy se postupně rozšířily i do jiných částí Anglie a objevují se v tisku ještě několik následujících desetiletí.

Spring-heeled Jack se brzy stal také oblíbeným protagonistou šestákových krváků (peny dreadful), stejně jako (rovněž smyšlený) ďábelský holič z Fleet Street.

Pérák očima generace let válečných

„Pérák – to bylo za války. To byla reálná osoba, říkalo se mu Franta Pérák. Byl to chlapík, Čech, co škodil Němcům. Dělal sabotáže, kradl jim, co se dalo, a aby jim mohl lépe unikat, tak si dal péra z gauče na nohy...“

(Janeček 2007: 133)

Postava Pérového muže se sporadicky objevovala už ve dvacátých a třicátých letech v severních Čechách, ovšem zaměříme se zde na obraz Péráka žijícího v kolektivně sdíleném světě mlu-



veného vyprávění v dobách válečných, který byl základem pro konstituování jeho moderního pojetí. Tedy na Péráka coby „protektorátního hrdinu“ a tajemného nepolapitelného fantoma, jenž se v posledních letech války pohyboval (nejen) v pražských ulicích, když padla tma.

Domovem Péráka bylo podle všeho původně velkoměsto, ale zanedlouho se o této postavě vyprávělo i mimo Prahu, v jiných částech Čech a Moravy, kde byl řadou „očitých svědků“ také spatřen, unikaje na svých legendárních pružinách. V Praze se tento fantom objevoval na nejrůznějších místech, ale nejčastěji na Žižkově, v Libni nebo Vysočanech, což byly očividně jeho nejoblíbenější městské čtvrti.

Masová obliba Péráka a šíření historek o jeho fantastických činech v rámci tak krátkého časového úseku nejspíše nebyla náhodná – je jisté na místě tuto vlnu popularity tajemné postavy s pružinami úzce usouvztažnit s dobovými událostmi. Není snad příliš velkou nadšátkou říci, že za tíživé situace okupace a stále nekončící války zde byla „poptávka“ po hrdinovi schopném Němcům vzdorovat bez ohledu na jeho „neskutečnost“. Ačkoli, v ulicích města ponořeného do tmy se mohlo dít cokoli, venku za zatemněnými okny se *mohl* pohybovat Pérový muž... Ostatně řada „očitých svědků“ ho spatřila a ústní vyprávění, ač vždy z druhé ruky (Péráka nikdy nespatriil vypravěč sám, ale někdo z jeho okolí, jak je u tradovaných městských legend a fám zvykem), se zdálo být věrohodnější než oficiální hromadně sdělovací prostředky podléhající cenzuře, které o Pérákovi a jeho či-



Spring-heeled Jack (zdroj: [Wikimedia Commons](#))

nech zarytě mlčely. Na rozdíl od Spring-heeled Jacka „žil“ Pérák pouze v časoprostoru ústně tradovaných pověstí a městských legend a nestal se hvězdou, která opanovala stránky novin, což souviselo jak s dobovou situací, tak také s celkově pozitivnějším charakterem tuzemského pérového fantoma.

Otázka původu Péráka nebyla nikdy řádně objasněna – někteří věřili, že se jedná o osobu napojenou na odboj, snad dokonce parašutistu, jiní (nejspíš ve snaze po racionálním uchopení

jeho nadlidských schopností) se domnívali, že by se mohlo jednat o akrobata či vynálezce, ovšem samozřejmě mohlo jít i o „řadového“ Čecha. Podle některých byl zas Pérák uprchlým zločincem... Všichni se však shodovali na tom, že své pověstné skoky vykonává díky pružinám připevněným k botám (výjimečně měl péra zabudovaná přímo do boty s vysokou podrážkou), a jakkoli se to může zdát paradoxní, mělo se prý *skutečně* jednat o běžně dostupná péra z gauče. Stejně jako rostl věhlas pérového muže, rostla také vzdálenost, jakou byl Pérák schopen pomocí svých pružin urazit. Zpočátku skoky překonával ohrady a zdi hřbitovů, později i železniční vagóny a autobusy, vyskakoval na střechy kostelů a domů a jedním ze svých legendárních skoků prý překonal vzdálenost mezi Babou a Bohnicemi.

Pole Pérákovy působnosti bylo široké – tato tajemná postava měla několik různých tváří, ovšem zdaleka ne všechny byly v pravém smyslu „hrdinské“:

- Pérák, bojovník (nejen) s SS: snad nejvíce se Pérák zapsal do povědomí lidí jako záhadný hrdina na pružinách, o němž se šeptalo, že bez milosti potírá německé okupanty, kteří jsou vůči jeho řádění bezmocní (jednou se prý Pérákovi podařilo na Žižkově uprchnout četě vojáků se samopaly), a činorodě sabotuje – o tom, co přesně, se už příliš nemluvalo (ale měl snad na svědomí krádeže plánů z továrny ČKD).

- Pérák, vandal a recesista: Pérák byl nebývale činný také na na poli „streetartu“. Bylo mu přisuzováno autorství řady posměšných a výhružných nápisů nacházejících se na dobře viditelných, avšak těžko přístupných místech, jimiž „zdobil“ fasády domů a dalších objektů a znesnadňoval tak život protektorátním strážcům zákona a pořádku, kteří je (nevybaveni pružinami) mohli jen těžko odstraňovat.
- Pérák padouch: v určitých případech fungoval Pérový muž i jako „moderní klekáníce“. Maminky jím strašily děti, aby nechodily ven, protože je tam Pérák. Ovšem, ani maminky nebyly v bezpečí – šířily se totiž zvěsti, že Pérák po setmění přepadává osamělé ženy, například když jdou na noční směnu do továrny (právě tato podoba Péráka se nejvíce blížila původnímu viktoriánskému Jackovi, jehož zločiny měly sexuální podtext).

Přestože podle příběhů městských legend Němci prahli po lapení Péráka, který jim znepříjemňoval život, a strojili na něj nejrůznější léčky, žádné oficiální záznamy, které by tyto zprávy potvrdily, se doposud nenašly. Pérák tedy navzdory pevnému přesvědčení některých, že se nepochybně jedná o osobu z masa a kostí, představoval „pouze“ pozoruhodného hrdinu stvořeného lidskou imaginací.

**Maminky jím
strašily děti, aby
nechodily ven,
protože je tam
Pérák.**

Pérák v drápech postmoderny

Pérák tak, jak ho znali „pamětníci“, je dnes už mrtev a Pérákovi se skrz nejrůznější umělecká média dostává reinterpretace. Nejkomplexnější novodobý obraz hrdiny na pružinách představuje román Petra Stančíka *Pérák* (2008), který může být vhodným nástrojem pro uchopení toho, jakým způsobem pracuje současná popkultura s pérákovskou postavou vypůjčenou z moderního folklóru.

„Hrdina je oblečen do přiléhavého trikotu z poctivé hnědé hověziny. Na hlavě má koženou kuklu[...]. Obličej mu chrání letecké brýle a před ústy se mu klinká náustek kyslíkové masky pro pobyt ve výškách. Přišitý na prsou nese svůj symbol: žlutou, třikrát zatočenou pružinu.“
(Stančík 2008: 15)

Nové století tohoto ambivalentního městského fantoma, který možná byl, nebo také nebyl hrdinou, diametrálně proměnilo – z Péráka se stal první český superhrdina.

Způsob modelování ústřední postavy ve Stančíkově románu odpovídá archetypu comicsového superhrdiny. Pérák disponuje nadlidskými schopnostmi, které

používá k ochraně nevinných, ovšem každodenní zločin v ulicích a protivníci, jimž čelí, mají

poněkud jinou povahu než zločinecké podsvětí amerických velkoměst: úhlavními nepřáteli Péráka jsou pochopitelně nacisté, kteří si s poskoky comicsových superpadouchů v ničem nezadají: jejich síla je rovněž především v jejich množství a technologiích, jež mají k dispozici. Ale pro Péráka není žádná budova příliš vysoká, žádný déšť střel příliš hustý a ani žádný nepřítel příliš mocný, takže si hravě poradí s esesáky s plamenomety, stejně tak jako s německou obrněnou tramvají uzpůsobenou k boji. Ani kolaboranti a udavači si před Pérákem nemůžou být jisti, protože právě je trestá s pozoruhodnou vynalézavostí – pekařku, která na něj zavolá gestapo ještě před snídaní, upeče v její vlastní peci a muži, jenž nese na poštu v Jindřišské ulici čerstvé udání, usekne po zásluze ruku. Ochranu nevinných a potírání zla, kdykoli je to potřeba, superhrdinům umožňují jejich nadlidské schopnosti, či pozoruhodné dovednosti: v případě Péráka je to jeho charakteristická schopnost překonávat skoky fantastické vzdálenosti a v cestě stojící překážky (s jistým zjednodušením lze říci, že jde o poměrně „všední superschopnost“ pohybu vzduchem, již disponoval i první comicsový superhrdina v historii).

Stejně jako ostatní superhrdinové také Pérák je maskovaným mstitelem bezpráví, takže nedílnou součástí jeho identity tvoří kostým se symbolem pružiny a maskou, jež skrývá jeho totožnost, která má zůstat utajena.

Ve chvílích, kdy zločin a nacisté usínají, se Pérák uchyluje do svého utajeného příbytku v Libeňském plynojemu, který je jeho domovem



a útočištěm, v němž odkládá superhrdinskou masku a (skryt před zraky těch, jež má chránit) stává se „obyčejným“ člověkem a žije svůj druhý život: spí v neuklizeném bytě, smaží si vajíčka k snídani, chodí nakupovat nebo hledá útěchu na dně sklenice, když jej žena odmítne. Stejně jako je demaskováno soukromí a život jiných superhrdinů (někdo je snaživý novinář, jiný zase multimilionář), také záhadná identita Péráka je postupně odhalována a to nejen čtenáři, ale také samotnému hrdinovi fikčního světa – Pérákovu pátrání po vlastní totožnosti a původu svých schopností představuje jeden ze zásadních motivů díla. Geneze superhrdiny a její zpětné odkrývání a rekonstruování je rovněž nezanedbatelným prvkem v kontextu žánru superhrdinských comicsů, snad právě proto, že každý čtenář chce vědět, kdo byl Doctor Manhattan předtím než se stal Doctorem Manhattanem...

Nejen Manhattan, ale i Pérák má svoji Silk Spectre II, již není nikdo jiný než srdnatá odbojářka Jitka, kterou Pérák zachrání po nezdařené akci odboje, jejímž cílem bylo zmocnit se svatováclavské koruny (avšak Heydrich nikdy nespí! Nebo aspoň ne v noci, kdy odboj koná). Ta Pérákovi okamžitě podlehne, jak už se to ženám, jimž život zachrání neohrožený a pohledný superhrdina v upnutém trikotu, běžně stává. Nebo jí prostě jen učaruje „*tvář muže, který všem gestapákům v protektorátu kazí sny i služební postupy. Toho muže, jímž matky straší neposlušné děti, a přece si všichni kluci chtějí hrát na něj, zatímco na Háchu žádný.*“ (Stančík 2008: 15)

Není nikdo (snad až na gestapáky bez nadějí na služební postup), kdo by se neobdivoval činům maskovaného superhrdiny. Pérák slouží dobru zcela nezištně, motivován morálním kodexem, který mu velí ochraňovat nevinné, zároveň se však snaží vypátrat pravdu o své minulosti a zaplétá se tak stále víc a víc do sítě intrik a tajemství svého nepřítele.



zdroj: Wikimedia Commons

Fikční svět Stančíkova románu je vystavěn z jednotlivých střípků pocházejících z městských legend, v nichž se Pérák objevoval – Pérákovu doupě se nachází v jedné z jeho oblíbených pražských čtvrtí, zachráněné odbojáře se Pérák představí jako Franta (ačkoli zmínka Pérákovu domnělého křestního jména patří v městských legendách mezi ojedinělé odkazy), Pérák je napojen na český odboj a také jedna z teorií o jeho identitě je potvrzena. Avšak kromě aluzí na vybrané rysy Pérákovy postavy z tradovaných vyprávění je v díle zřetelná i snaha po uvedení kolujících pověstí na pravou míru a odhalení toho, jaký Pérák *skutečně byl* v kontrastu k rozšířeným představám o něm – takže Pérák nás neváhá ujistit, že nemá na nohách připevněna péra z gauče, že si je pouze vymysleli lidé, kteří ho zahlédli skákat.

Stančíkův román se svým stylem odkazuje k diskursivnímu poli textů populární literatury, tradičně označované jako „brakové“ – představuje postmoderní koláž různých jejích žánrových forem, detektivkou a špionážním románem počínaje a superhrdinským comicsem konče. Tajemné záznamy potrubní pošty, uklízečky vytahující z kbelíků se smetáky samopaly nebo odbojářka vyrábějící skleněnou pistoli nejsou ničím neobvyklým.

Pérákův příběh je zasazen do rámce německé okupace, avšak dějinné události jsou pojaty čistě fikčním způsobem a jsou prostřednictvím románu re-prezentovány a interpretovány a ani geneze doposud neodhalených historických „skutečností“ nepředstavuje žádnou

výjimku (ovšem je otázkou, zda se nám někdy podaří najít pod Národním divadlem podzemní komplexy, v nichž operovala odbojová skupina Blanických rytířů a Pérák zde přebíral rozkazy, či důkaz, že by němečtí inženýři uvedli do chodu létající talíř za pomoci buddhistických mnichů).

Závěr

Pro moderní svět jednadvacátého století již Pérák není a snad ani nemůže být tajemnou efemérní postavou spjatou s tradovaným vyprávěním fungujícím ve velmi konkrétních souřadnicích reálné historické epochy. Postava Péráka je vnímána současným měřítky a modelována na základě dnešních kulturních „vzorců“, a tak

se z protektorátního fantoma stal archetypální superhrdina žijící svým životem ve fikčním světě inspirovaném okupační Prahou počátku 40. let. Pérák už není (potenciálním) faktem, hrdinou, který snad existuje a pohybuje se neviděn venku v ulicích, jako tomu bylo v letech čtyřicátých, dnes je už Pérákova postava pouhou fikcí...

A co bude s Pérákem dál? To teprve uvidíme.

Jaká je reflexe pérákovského „mýtu“ na neliterárním poli?

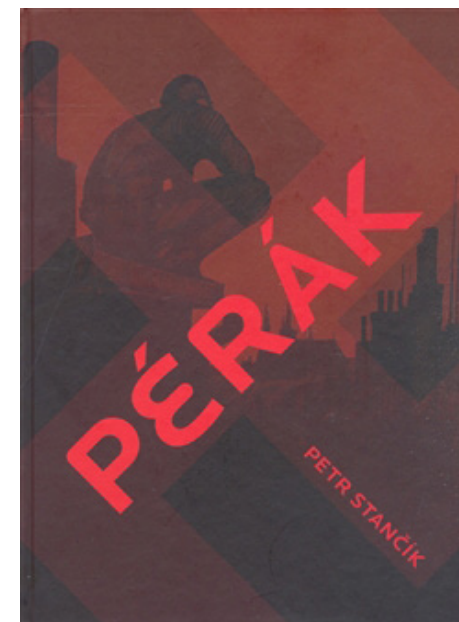
Jak to bylo s Pérovým mužem za dob totality a jak si vedl v boji s konkurenčním Juliem Fučíkem? O tom se třeba dozvíte někdy příště.

Pérákovská literatura:

JANEČEK, P. *Černá sanitka: Druhá žeň*. Plot, Praha 2007.

JANEČEK, P. *Černá sanitka: Třikrát a dost*. Plot, Praha 2008.

STANČÍK, P. *Pérák*. Druhé město, Brno 2008.



Obálka Stančíkovy knihy *Pérák*

napsal Petr „ilgir“ Chval

Deskové hry

VÝROBA PROTOTYPU DESKOVÉ HRY (2/2)

V minulém čísle Drakkaru jsme se zabývali výrobou prototypu po technické stránce. Jaké materiály a postupy zvolit, aby herní deska, kartičky a jiné komponenty něco vydržely a dobře plnily svůj účel. Tentokrát se podíváme podrobně na možnosti, jaké má nadšený amatér při tvorbě grafiky pro svou deskovou hru, a také, jakých zásad se vyplatí přidršet, aby prototyp dobře posloužil svému účelu. A protože strom praxe je na rozdíl od šedé teorie zelený, najdete v článku dostatek komentovaných příkladů mých vlastních výtvorů.

Ručně, nebo na počítači?

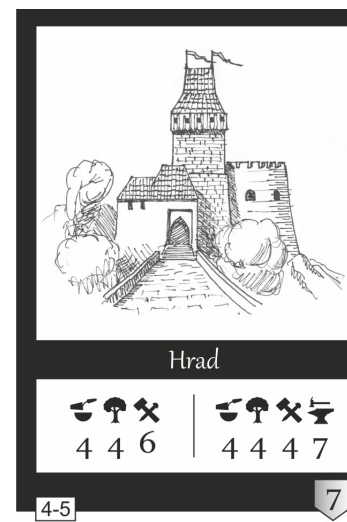
Také jste si jako malí vyráběli hry tak, že jste na čtvrtku nakreslili políčka ve stylu *Člověče, nezlob se*, propojili je linkami a některým políčkům přiřadili speciální efekty (například „Svezl tě rychlý koník, házej ještě jednou“)? Na začátku bylo políčko Start a na konci Cíl. Kostek a figurek měl každý doma dost, takže se mohlo hned hrát.

Výhody ručního procesu jsou zřejmé. Pokud není herní plán příliš složitý a neobsahuje mnoho opakujících se prvků, je to nejrychlejší a

pro člověka stále ještě nejpřirozenější postup. Vidíte, co kreslíte, a nemusíte zápasit s nedostatky či vlastní neznalostí počítačových programů. Kdo však někdy zkoušel tímto způsobem vyrobit karetní hru (třeba obyčejné kvarteto), jistě dospěl k názoru, že v některých okamžicích je automatizace k nezaplacení.

Výhody počítačové tvorby jsou navíc mnohem širší. Daný dokument máte k dispozici v elektronické podobě, takže ho můžete nadále upravovat, aktualizovat a tisknout nové verze. U prototypu, který se stále vyvíjí a doladuje, je to zcela klíčové. Pokud pracujete na více než jedné hře, můžete například pro kartičky použít jednotné šablony, a tím si ušetřit práci ještě více. A samozřejmě, grafické programy na rozdíl od ručního kreslení umožňují zpětnou úpravu obsahu, verzování souborů, snadné vytváření kopií... a mají tlačítko zpět.

Ve skutečnosti ona otázka „ručně, nebo na počítači?“ není tak černobílá, neboť jako velmi výhodná cesta se mnohdy ukazuje kombinace ručního a počítačového postupu. Pokud chcete mít například kartičky tematicky ilustrované, pak je přirozeným postupem nakreslit obrázky na papír, naskenovat je a následně rozmístit do připravené elektronické šablony. Pokud například nakreslíte zdařilé obrázky *piráta*, *vojáka* a *zbojníka*, můžete je používat ve všech verzích prototypu. A vůbec nevadí, že jejich *šerm*, *střelba* a *lstvost* se budou v různých fázích vývoje lišit.



Prototyp, v němž byla použita kombinace ručního a počítačového postupu. Pro snížení nákladů jsou všechny karty v prototypu černobílé. Obrázek hradu byl naskenován, převeden do režimu černá/bílá a umístěn do šablony karty.

Ikony jsou kontrastní a jednoduché, aby byly jasně rozpoznatelné. Počet bodů za kartu (7) v pravém dolním rohu je významnější informací než počet hráčů (4–5), proto je výrazněji vyvedený.

Použitý sw: Corel DRAW

Ale já neumím kreslit!

Je pozoruhodné, jak velké množství lidí je přesvědčeno, že neumí kreslit, aniž by to kdy pořádně zkoušeli. Předpokládám, že pokud se zabýváte tvorbou her (ať už děláte do deskovek, nebo vyrábíte mapy pro svá RPG), tak už jste se od podobných předsudků vůči sobě oprostili. Pro ty však, kdo se kreslením prostě nechtějí zabývat, mám dobrou zprávu: je možné vyrobit prototyp hry, aniž byste vzali do ruky tužku a nakreslili čáru. A pokud víte, jak stahovat obrázky z internetu, a umíte na ně aplikovat úpravy v nějakém grafickém programu, můžete si dopřát i nějakou tu doprovodnou grafiku.

Tip: Vyrábíte-li prototyp, nemusíte si s autorskými právy použitých obrázků lámat hlavu. Pro grafiku komerčně vydané hry už to samozřejmě neplatí.





Prototyp ilustrovaný obrázky staženými z webu a upravenými pomocí jednotného filtru. Na kartách se nachází pouze dva podstatné ukazatele: cena (zvýrazněná velikostí písma a červenou barvou) a typ (obrázek a barva na ikonce). Název karty není pro hru samotnou významný, proto je odsunut nad obrázek, mimo informační rámeček.

Použitý sw: Corel DRAW

Forma následuje funkci

Jakkoli je funkcionalismus v architektuře uzavřenou kapitolou, pro výrobu hry si můžeme vzít jeho základní poučku k srdci. Prototyp musí být graficky přehledný a vypovídající. Co to znamená? Pokud například vytvářím kartičky, jejichž hodnota je vyjádřena počtem hvězdiček, pak tyto hvězdičky musí být na kartách vyvedeny jasně, kontrastně a v přiměřené velikosti. Doprovodná ilustrace (pokud tam nějaká bude) může opticky ustoupit do pozadí. Klidně to přehleďte, protože testéři rozhodně nestojí o to, aby

museli pokaždé luštit, co která komponenta má provádět. Pokud by se hra vydávala komerčně, měl by toto na starosti grafik. Ten už ví, jak to zaonačit, aby komponenty byly herně použitelné a přitom esteticky vyvážené. Vy dáváte při výrobě prototypu přednost funkčnosti.

Rozmístění grafických prvků (ikon, čísel, symbolů) na kartičkách by mělo odpovídat logice jejich „čtení“ hráči. Nedá se obecně říci, zda je pro polohu dominantní informace vhodný třeba levý horní či pravý dolní roh. Podstatné je, aby to důležitější bylo výraznější (velikostí, kontrastem, barevností) a to méně důležité jakoby v pozadí. Pokud chcete odlišit podstatné a méně podstatné informace, můžete ty podstatné seskupit na jedno místo do rámečku („informační pole, rámeček“). To funguje ale jen v případě, kdy informací na jedné kartě není příliš mnoho.

Prototyp nemusí být krásný. Jistě, na úchvatně vypadající hru nalákáte více testérů. Ale rozhodně to není podmínkou hladkého průběhu testování. Naopak, pokud své herní plány a kartičky zavalíte množstvím hutné grafiky, pak můžete snadno způsobit, že budou nepřehledné a tedy nepoužitelné. Obzvláště pokud nemáte výtvarné vlohy, buďte střizliví. Screenshotsy z počítačových her mohou vypadat efektně, ale pozor na to, aby nepřebily to podstatné.

Při návrhu prototypu také myslíte na to, že ho budete nejspíš

sami stříhat, případně lepit a jinak zpracovávat. Pokud budete chtít například velikost kartiček podřídít běžně dostupným obalům, stane se pro vás devítka magickým číslem, neboť právě devět karet standardního rozměru lze umístit na formát A4. Karty na formátu se navzájem budou dotýkat hranami, abyste nemuseli stříhat víc, než je nutné. A aby byla zaručena přesnost, budete chtít použít nějaký program, který umožňuje pohodlné a přesné vytváření šablon z objektů.

Tip: Pokud chcete ušetřit (platí zvláště, tisknete-li své prototypy v copycentrech), nebojte se černobílé grafiky. I ta může vypadat efektně, zvláště pokud využijete kontrastních obrázků typu perokresba. Máte-li odpor k černobílé, můžete to částečně obejít černobílým tiskem na barevný papír, který stále vyjde výrazně levněji než plnobarevný tisk na bílý papír.

Tip 2: Používáte-li jako rozlišovací rys komponentů barvu, snažte se vyhnout barvám,

Na tento prototyp jsem použil rýsovací program typu CAD, a to zejména kvůli velkému množství kartiček s jednotnou grafickou strukturou (sloupce s římskými čísly vyjadřují epochy ve hře, barva označuje typ výhody, čísla znázorňují, kterou výhodu ve kterých epochách karta přináší).

Informace o typu budovy (průmyslová) je podána výraznou ikonou, naopak předcházející a navazující budovy jsou uvedeny malým písmem, protože tento údaj hráč sleduje pouze při nákupu karty (jedenkrát za hru).

Použitý sw: Rhinoceros

IV slévárna

hamry > slévárna > ocelárna
(nahrazuje)



I			
II			
III			
IV	1		
V	2		
VI	1		
VII			

kteře jsou si (byť vzdáleně) podobné. V závislosti na osvětlení dělají nejčastěji problémy zelená s modrou, případně červená s oranžovou. S ohledem na barvoslepé testery není vhodné tlumit barvy laděním dohněda. Pokud chcete mít jistotu, využijte kromě barev i další rozlišovací znak (symbol, obrazec, popisek).

Kdybych tak uměl s Photoshopem!

Mám pro vás sdělení, které možná někoho překvapí: Adobe Photoshop navzdory své rozšířené popularitě není ideálním programem pro tvorbu prototypů deskových her. Jaký software je tedy ideální? Odpověď je jednoduchá: žádný. Existují specializované softwary například pro tvorbu karet (NanDECK), ale zatím žádný program, který by vám umožnil snadno a rychle navrhnout vzájemně provázanou herní desku, kartičky, žetony a rulebook. Webové aplikace, které vám slibují snadnou tvorbu deskové hry, jsou omezeny pouze na jeden typ her (výukové, dětské...).

Co všechno tedy potřebujete od grafických programů pro tvorbu prototypu?

- Funkci malování a úprav obrázků, pokud si chcete komponenty sami ilustrovat a nechcete být omezeni pouze na ruční výrobu.
- Možnost pohodlně vytvářet šablony, které automatizují výrobu kartiček, žetonů a destiček, jež by jinak byla zdlouhavá a pracná.

- Nástroje pro efektivní práci s textem a jeho umisťování v rámci grafiky.
- Možnost tvořit ikony a symboly, ideálně v křivkách (vektorech).
- Snadnou přípravu dokumentu k tisku.

Nadšenému amatérovi tedy nezbude než provést rešerši a vybrat vhodný produkt či jejich kombinaci, která nejlépe vyhoví jeho účelům. Abych trochu zjednodušil hledání, přináším (samozřejmě nikoli vyčerpávající) výčet programů, které připadají v úvahu.

Jaké jsou tedy možnosti?

Adobe Photoshop je velmi populární software, který se z původního editoru fotografií postupně dostal mezi „univerzální“ grafické programy. Můžete v něm malovat (výhodné v kombinaci s tabletem), vytvářet koláže z rastrů, a dokonce pracovat s textem a vektory. Nicméně pro tvorbu vektorových šablon, jaké budete potřebovat při výrobě kartiček, není vhodný kvůli poněkud nepřesné práci s objekty. Photoshop můžete výhodně zakoupit, pokud jste student. Kromě studentské licence nabízí výrobce cenově dostupnou ořezanou verzi Photoshop Elements (cca 2600 Kč).

Adobe Illustrator je software soustředící se na práci s vektory. Umožňuje vytvářet ikony a kliparty, některé jeho funkce se překrývají s Adobe InDesignem. Bohužel cena je vysoko nad hranicí, kterou je většina amatérských autorů ochotna akceptovat.



Jednoduché kartičky využívající screenshoty z počítačové hry. Jedinou informací na kartě je její název. Z toho automaticky vyplývá, že efekt karty musí být snadno zapamatovatelný. Diskutabilní je použití černé barvy pro písmo, která v některých partiích nevytváří dostatečný kontrast. To je zmírněno použitím masivního fontu.

Bílá barva písma v kombinaci se snížením jasu obrázků by možná přinesla příznivější výsledek, na druhou stranu méně by ladila s vojenskou tematikou.

Použitý SW: MS Office

Adobe InDesign je profesionální nástroj pro sazbu a dává uživateli do rukou přesně ty nástroje, které ve Photoshopu scházejí. Tedy možnost přesně a pohodlně vytvářet šablony a předtiskovou přípravu. V kombinaci s Photoshopem pokryje nároky každého tvůrce prototypů. Cenově je na tom podobně jako Illustrator.

AutoCAD a jiné rýsovací programy mohou pomoci při tvorbě šablon či komponentů obsahujících minimální grafiku. Výhodou těchto SW je množství nástrojů, které automatizují výrobu

ní proces (přichytávání, dynamické vodící linky, kopírování, pole...). AutoCAD jako takový je pro běžného uživatele cenově nedostupný, ale existuje mnoho konkurenčních programů, které jsou levné či úplně zdarma (ProgeCAD, DraftSight, FreeCAD).

Corel DRAW je původně vektorový editor, který ovšem (hlavně díky vestavěnému modulu Corel PHOTO-PAINT) zvládá i práci s obrázky, dokonce ve spojení s tabletem. Ačkoli nenabízí tolik funkcionalit jako sada Adobe, pro amatéra je víc než dostačující. Výhodou Corelu DRAW je, že pokryjete celý proces výroby jedním produktem. Cena za nekomerční licenci je relativně příznivá (cca 1900 Kč).

Gimp je freeware, který byl vyvinut jako konkurence Photoshopu. Zvládá hlavně práci s obrázky a malování, pro tvorbu kartiček či žetonů ve velkém nedoporučuji ze stejných důvodů jako Photoshop.

Inkscape je freeware pro tvorbu vektorové grafiky podobný programu Corel DRAW.

Malování ve Windows je z mnoha důvodů zcela nevhodné pro jakoukoli vážně míněnou grafickou tvorbu. Užitečné je pouze jako náhrada skicáku, pokud zrovna nemáte po ruce papír a tužku.

MS Office (případně freeware OpenOffice) přichází v úvahu hlavně díky všeobecné rozšíře-

nosti. Pro práci s grafikou je z balíku Office nejvhodnějším MS PowerPoint (pro vlastníky sady Professional je to MS Publisher, pro vlastníky OpenOffice je to součást jménem Draw). Ačkoli bude uživatel narážet na mnoho nedostatků při práci s objekty, ocení snadnou tvorbu šablon a automatickou přípravu k tisku. V MS Office není možné malovat, proto je nutné spokojit se s ruční kresbou a skenerem, případně s obrázky staženými z webu.

PDF Creator je freeware, který vám na počítač nainstaluje virtuální pdf tiskárnu. Užitečný je tam, kde samotný program používaný k práci neumožňuje snadný převod do pdf. Tisk nebo export do pdf je užitečným postupem umožňujícím kontrolní náhled dokumentu předtím, než ho vytisknete na papír.

Tip: Pokud umíte trochu anglicky, nebojte se využít altruismu osob, které na weby typu Youtube umísťují videonávody (tutoriály) pro práci s výše uvedenými programy. Učí se z nich rozhodně lépe než z vestavěných nápověd.

Povzbuzení na závěr

Bez práce nejsou koláče. Ke tvorbě prototypů sice nepotřebujete precizně ovládnout množství grafických programů, ale pokud nechcete vše dělat ručně, stejně strávíte hodiny různými pokusy a sledováním tutoriálů. Pokud tedy chcete, aby vaše prototypy vypadaly dobře a přitom byly hratelné, vyberte si vhodný program, obrňte se trpělivostí a učte se, zkoušejte,

tiskněte a hrajte. Třeba jednou uslyšíte od svých testerů větu „a kdo ti dělal grafiku?“. Hodně štěstí!

Tento prototyp byl zároveň finálním produktem, u nějž se už nepočítalo s dalším vývojem, proto jsem k němu přistupoval pečlivěji po grafické stránce. Udržení přehlednosti se naopak úplně nepovedlo. Žetony obsahují na malé ploše velké množství informací, což už samo

o sobě může být považováno za chybu. Informace o typu kartičky je znázorněna dokonce třikrát (kruhový obrázek, barevný pruh, název kategorie v černém pruhu), což na přehlednosti nepřidává.

Nepodstatné informace (popisek nestvůry a název pokladu) jsou potlačeny pomocí menší výraznosti písma. Důležitá informace (hodnota a typ pokladu) je vytažena pomocí barevných rámečků, které působí jako opticky samostatné ikony.

Použitý sw: Corel DRAW

	síla 4	ZVÍŘECÍ MUTANTI		síla 4!	DÉMONI
OKŘÍDLENÝ HAD			PLÍŽIVÁ HRŮZA		
STŘÍBRO	5		[neviditelné zhmotnění vražedného zla]	5	
HVĚZDNÝ PRACH	1		MAJETEK OBĚTÍ	1	
			KALICH ZLOBY		
	síla 3	ZLÉ STVŮRY		síla 2!	BÁJNÁ MONSTRA
GORGONA			OLGOJ - CHORCHOJ		
[ohavná žena s křídly a kamennou kůží]			[velký písečný červ]		
GORGONÍ OCAS	2/3		PRSTEN V DOUPĚTI	2	
STÍNOVÁ DÝKA	1		BLESKOVÝ ORGÁN	1/2	

Přehledná tabulka využitelnosti jednotlivých programů

Tvorba ikon, symbolů (vektory)
 Ilustrace (rastry)
 Tvorba rozvržení, vložení textu

Adobe Illustrator a InDesign, AutoCAD, Corel DRAW, Inkscape
 Adobe Photoshop, Corel DRAW, Gimp, ruční práce + skener
 Adobe InDesign, AutoCAD, Corel DRAW, MS Office, OpenOffice



napísal Peter „Peekay“ Kopáč Deskové hry

ZAHRAJTE SA S NAMI: STAR WARS – THE CARD GAME

Dnes sa spolu pozrieme na najnovšie spracovanie oblúbenej tématiky Star Wars do živej kartovej hry. Ak zastávate názor, že voľné popoludnie nie je kompletne bez bzučania svetelných mečov a vákuom sa šíriaceho revu iónových motorov, či tajte ďalej!



STAR WARS – THE CARD GAME
Eric Lang, Fantasy Flight Games, 2012
2 hráči, 30-40 minút

Fenomén Hviezdnych vojen si už dlhé desaťročia drží svoju popularitu. Bol využitý v snád' každej forme známej človeku (vrátane mydla či psích kostýmov), zberateľské kartové hry nie sú žiadnou výnimkou. Ako sa licencia presúvala medzi rozličnými spoločnosťami, vzniklo postupne viacero hier – STAR WARS CCG, YOUNG JEDI CCG, JEDI KNIGHTS CCG, potom STAR WARS TCG, a najnovšie STAR WARS LCG. O každej z nich by sa dalo rozprávať (aj keď by to často porušovalo pravidlo „o mŕtvych len dobre“), dnes sa budeme venovať najnovšej inkarnácii z dielne Fantasy Flight Games.

STAR WARS: THE CARD GAME patrí do rodiny tzv. živých kartových hier, podobne ako CALL OF CTHULHU či ANDROID: NETRUNNER, o ktorých sme písali v predošlých číslach. Ide teda o hru, ku ktorej pravidelne vychádzajú nové karty, tie sa však predávajú v mini-expanziách, ktorým sa v tejto hre hovorí *Force Pack*.

Ako to funguje

Star Wars je asymetrická hra, v ktorej majú hráči nielen k dispozícii rozličné karty (ako sa dá koniec-koncov očakávať), ale aj rozličné ciele, o ktoré sa snažia. Svetlá strana sa snaží zvrhnúť vládu teroru zničením dostatku kľúčových cieľov, skôr ako bude temná strana príliš „usadená“ na to, aby sa už nikto z občanov galaxie neodvážil postaviť v otvorenej vzbure.

Každý hráč má dva balíčky – v jednom sú tzv. *objectives*, v druhom karty ktoré bude hrať počas partie na stôl. *Objective* reprezentuje



dôležitý cieľ, ktorý dáva hráčovi zdroje a na ktorý môže protivník útočiť. Ak svetlá strana zničí tri tieto ciele, vyhráva. Čas, ktorý na to má, je však veľmi obmedzený – temná strana má počítadlo Hviezdy smrti („*Death Star Dial*“). Toto začína na nule, na začiatku každého ťahu temnej strany sa však zvýši o jedna. Každý objektív, ktorý sa temnej strane podarí zničiť, taktiež zvýši počítadlo o toľko bodov, koľko objektívov dovtedy temná strana zničila. Akonáhle počítadlo dosiahne 12, čas uplynul a temná strana vyhráva.

Objectivy a niektoré iné karty majú na sebe symbol prepraviek s číslom. Toto číslo reprezentuje, koľko zdrojov na platenie kariet je odtiaľto možné dostať. Ako sa odtiaľ dostávajú? Tým sa dostávame k najzaujímavejšej vlastnosti tejto hry.

Vo väčšine kartových hier sa totiž zdroje, ktoré má hráč k dispozícii, budujú postupnou



krivkou – spočiatku sa dajú vyložiť iba lacné karty a až postupne si vie hráč dovoliť naozajstných „ťažkotonážnikov“. Toto v STAR WARS LCG celkom neplatí – dôvodom je unikátny systém nakladania žetónov vyčerpania na jednotlivé karty, čím je možné ju zo zdrojov „vyťažiť“ na viacero kôl dopredu. Ak mám teda vyloženú kartu, ktorá mi vie poskytnúť až tri zdroje, môžem si všetky tri vybrať naraz (čo mi môže umožniť vyložiť veľmi drahú kartu napríklad hneď v prvom kole). Ale pozor! Z každej karty na stole ubúda iba jeden žetón za kolo a navyše, žetóny sa smú nakladať iba na karty, ktoré na sebe žiaden žetón nemajú. Ak teda zoberiem zo spomínanej trojzdrojovej karty v jednom kole všetky tri zdroje, bude trvať tri kolá, kým z nej budem môcť opäť ťažiť. Preto je v STAR WARS LCG často možné vyložiť veľkú jednotku ako napríklad Darth Vader v prvom kole, cenou za to je však niekoľko nasledujúcich kôl, počas ktorých bude mať hráč k dispozícii zdrojov naopak veľmi málo.

Hra obsahuje za každú stranu tri frakcie, pričom keď vykladáte kartu, musíte aspoň je-

den zo zdrojov zaplatiť z karty „tej správnej farby“. Každý hráč pritom začína s jedným zdrojom podľa vlastného výberu – na stole máte od prvého kola nielen tri objectivy, ale aj kartu príslušnosti ku frakcii (z ktorej je možné ťažiť každé kolo 1 zdroj). Vďaka tejto karte je potom možné rozumne hrať „dvojfarebné“ balíky, kde má hráč z jednej z frakcií iba veľmi málo kariet.

Tak, už vieme ako sa karty jednotiek (teda postavy, vozidlá a lode) dostanú na stôl. Čo sa s nimi bude diať potom? Samozrejme, keďže sa tu bavíme o Hviezdnych vojnách, budú na seba navzájom útočiť!

Ako sme už spomínali, každý hráč má pred sebou vyložené tri karty objectivov. Potom, ako vo svojom kole vyložíte všetky karty, čo ste chceli, nastáva tzv. *fáza konfliktov*. Hráč, ktorý je na ťahu, môže spustiť útok na niektorý zo súperových objectivov. Môže postupne zaútočiť viackrát, na každý vyložený objective však iba raz za kolo. Každý z útokov sa najprv celý vyhodnotí a uzavrie, až potom je možné ohlásiť ďalší útok. Pri vyhlásení útoku najprv útočník, potom obranca ohlásia, ktoré jednotky posielajú do boja a potom nasleduje blufovací minihra menom *boj o prevahu* („edge battle“). Ako to bude fungovať?

Každá karta má na sebe nakreslený určitý počet ikoniek Sily, ktoré určujú nakoľko hodnotná je daná karta za účelom získania výhody v bitke. Hráči sa budú striedať v kladení kariet z ruky zakryto na stôl. V momente, keď už ani

jeden z hráčov nechce pridávať ďalšie karty, kôpky sa otočia a spočítajú sa. Hráč, ktorý položil na stôl viac ikoniek získava prevahu, ktorá posilní niektoré jeho jednotky a umožní mu prvému zaútočiť v nastávajúcom boji. Karty, použité na boj o prevahu sa následne odhodí, ich ostatné efekty sa nevyhodnotia – výnimkou sú tzv. karty osudu (*fate cards*), ktoré je naopak možné zahráť iba počas boja o prevahu a vtedy navyše k ikonkám prispievajú aj efektom, často veľmi zásadným. Existuje napríklad karta, ktorá celý práve prebiehajúci boj o prevahu zruší a spustí nanovo – preto častokrát jednoduché „nahádzanie čo najviac ikoniek bez rozmyslu“ rozhodne nie je správnym postupom!

Keď už je rozhodnuté, kto má v bitke prevahu, začína prestrelka!

Začínajúc hráčom s prevahou, hráči budú postupne na striedačku vyberať svoje jednotky



v boji a vyhodnocovať ich útoky. Ako však bude takýto útok jednotky vyzerat?

Zavolajme si na pomoc starého kamaráta, najspoľahlivejšieho pašeráka široko-daleko, Hana Sola (ktorý vždy strieľa prvý!):



Pod obrázkom vidíme štyri ikonky – sú rôznych typov a jedna z nich má navyše biele pozadie... čo sa to tu presne deje? Ikonky s čiernym pozadím má jednotka vždy, ikonky s bielym pozadím iba v bitkách, kde hráč vyhral boj o výhodu. Vždy, keď jednotka vyhodnotí svoj útok, každá z ikoniek ktoré momentálne má spraví nasledovnú vec:

- Ikonka blasteru značí, že táto jednotka udelí jednej oponentovej jednotke v tejto bitke jedno poškodenie. Ak má jednotka

viacero ikoniek blastru, musí všetky poškodenia naložiť na ten istý cieľ. Akonáhle má jednotka toľko poškodení, koľko má životov, je zničená

- Ikonka terčiku (symbol vyčerpania) umožňuje jednotke naložiť jeden žetón vyčerpania na akúkoľvek nepriateľskú jednotku na stole. Môže tak nielen zabrániť nejakému nepriateľovi vyhodnotiť svoj útok, ale dokonca môže takto „vypnúť“ aj jednotku, ktorá sa tohto boja nezúčastňuje (čím jej zabráni zúčastniť sa iných bojov v tomto kole) či naložiť žetón aj na jednotku, ktorá už žetón na sebe má, čím ju vyčerpá na viacero kôl dopredu!
- Ikonka výbuchu udelí jedno poškodenie nepriateľskému objectivu, o ktorý sa práve bojuje. Táto ikonka má teda efekt iba počas útoku na nepriateľský objective, pri obrane nič nerobí

Keď sa pozrieme na Hanove ikonky, vidíme že môže byť pre nepriateľa nočnou morou – ak získa výhodu, dokáže sám pravdepodobne zneutrálizovať dve nepriateľské jednotky (jednu zastrelí, druhú vyčerpá) a ešte aj poškodí objective, na ktorý útočí. Aspoň už vieme, čo v ňom tá princezná vlastne videla...

Po vyhodnotení útoku jednotky sa na ňu naloží žetón a bitka končí v momente, keď už majú všetky zúčastnené jednotky na sebe naložené žetóny vyčerpania. Ak obrancovi na konci bitky nežijú žiadni obrancovia (či už preto, že všetci biedne zhynuli, alebo preto, že sa neobťažoval

tam nikoho ani len poslať), dostane objective ešte jedno poškodenie navyše. Tým je boj ukončený a hráč, ktorý je na rade, môže prípadne vyhlásiť ďalší útok na iný z objectívov. Keď sa minú útočníci alebo ciele, prechádza kolo hráča do poslednej fázy, ktorou je *Zápas o rovnováhu Sily*.

Každý hráč má možnosť poslať až tri svoje vyložené jednotky do tohto zápasu, ktorý reprezentuje snahy v zázemí – organizovanie odboja, politizovanie a podobne. Takáto jednotka sa naďalej normálne zúčastňuje hry, s jednou výnimkou: keď vyhodnotí svoj útok v nejakej bitke, dostane extra žetón vyčerpania. Jednotku, ktorá bola takto raz poslaná do zápasu o silu, už nie je možné vrátiť – aby sa uvoľnilo jej miesto, musí najprv zomrieť, až potom môže na jej miesto nastúpiť niekto iný. Treba si preto dobre rozmyslieť, koho do tohto zápasu pošlete.

Na záver kola teda najprv môže hráč, ktorý je na ťahu poslať do Zápasu o Silu ďalšie jednotky (ak má momentálne v zápase menej ako tri), následne obaja hráči spočítajú počet ikoniek Sily na všetkých svojich nevyčerpaných jednotkách v zápase. Kto má viac, na toho stranu sa prikloní Sila v ďalšom kole. V prípade rovnosti ostáva Sila s tým, s kým bola v predošlom kole.

„No dobre,“ povie si, „čo mi to ale dá? Aby som túto výhodu získal, musím niekoľko svojich jednotiek prakticky nepoužívať. Čo môže byť také skvelé, že sa to oplatí?“ Odpoveď je jednoduchá:

- Ak hráte za temnú stranu a na začiatku vášho kola je Sila s vami, stúpne počítadlo

Hviezdy smrti o jeden extra bod. Ak by ste teda po celú hru udržali Silu u seba, stačí sa vám ubrániť 6 kôl a vyhrali ste!

- Ak hráte za svetlú stranu a na začiatku vášho kola je Sila s vami, môžete jednému súperovmu objektívu udeliť jedno poškodenie zadarmo. Keďže jediný spôsob, ako vyhrať, je pre vás zničiť tri objektívy, je toto veľká výhoda. Omnoho väčšou výhodou je však, že súper nebude získavať svoju výhodu a teda Vám nebude čas plynúť dvakrát rýchlejšie!

Zápas o Silu vytvára v rámci partie (ďalšie) zaujímavú mini-hru, keďže Sila začína u hráča svetlej strany, ale prvé kolo (a teda aj prvú príležitosť strhnúť rovnováhu k sebe) má hráč temnej strany. Vzniká tak od prvého kola napätie a zápas, ktorým je táto hra aj v iných aspektoch doslova prešpikovaná.

Potom, ako sa rozhodne, na čej strane bude rovnováha Sily počas budúceho kola, končí hráčovo kolo a ide jeho protivník. Takto sa budú hráči striedať, počítadlo Hviezdy smrti bude stúpať, objektívy budú vybuchovať, až hra skončí víťazstvom jednej zo strán.

Stavanie balíkov

Tak, teraz už viete ako hra funguje. Ešte stále však nevíete jednu vec, ktorou je

oproti iným zberateľským či živým kartovým hrám unikátna. Touto vecou je skutočnosť, že keď si staviate balík, karty doňho nedávate jednotlivo, ale v tzv. sadách. Každá sada obsahuje jeden objektív a päť kariet do balíka. Jedna zo sád vyzerá takto:



To znamená, že ak chcem mať v balíku Hana, musí jeden z mojich objektívov byť Questionable Contacts, a taktiež bude môj balík obsahovať ostatné karty z tejto sady. Je to prístup, na jednej strane limitujúci (možno by som chcel hrať Crossfire, ale nemám v skutočnosti záujem o Hana), na druhej strane tematický (nemôžem si do balíku vybrať len tie najsilnejšie karty, bude obsahovať väčšie tematické celky) a uľahčuje stavbu balíkov začiatočníkom. Je totiž takmer nemožné postaviť balík, ktorý bude nefunkčný kvôli základným nedostatkom ako primálo zdrojov či nedostatok jednotiek – každá sada obsahuje zopár postáv, nejaké tie zdroje a nejaké efekty na prekvapenie súpera.



Výhody a nevýhody

Pravidlá stavania balíkov sú hlavným dôvodom, prečo by som STAR WARS: THE CARD GAME odporučil hlavne ľuďom, ktorí zatiaľ so svetom kartových hier nemajú žiadne (alebo skôr malé) skúsenosti. Starých „veteránov“ ako som ja čas-

to pri stavbe balíku znechutuje pocit, že mám umelo zviazané ruky a tieto pravidlá mi zabrahujú hrať sa s ezoterickými kombináciami a neštandardnými balíkmi. Na druhú stranu, ľahkosť s ktorou sa balíky stavajú aj bez dokonalej znalosti všetkých existujúcich kariet je super – hra, v ktorej funguje prístup „Vyberiem si 10 cool vyzerajúcich kariet a tým mi vznikne funkčný balík, s ktorým môžem hrať“ je rozhodne veľmi priateľská.

Druhým problémom, spôsobeným týmto prístupom je príliš malá rozdielnosť rozličných balíkov. Tento problém bol pomerne extrémny, kým z hry existovala iba základná krabica, s postupným vychádzaním rozširujúcich balíčkov sa našťastie trochu zmierňuje. Stále však je veľmi nepríjemné, že dve z frakcií hry (jedna svetlá, jedna temná) sa iba so základnou krabicou prakticky nedajú hrať, pretože krabica obsahovala pre každú z nich iba jednu sadu. Našťastie prednedávnom vyšla deluxe expanzia, ktorá sa zameriava práve na tieto dve frakcie a robí ich plne hrateľnými. Stále však treba tento jav mať na pamäti a za skutočný základ na vyskúšanie hry nepovažovať iba základnú krabicu, ale aj krabicu s deluxe expanziou.

Expanzie – čo už vyšlo a plány do budúcnosti

Momentálne má hra za sebou ukončenie prvého cyklu rozširujúcich balíčkov (v tejto hre zvaných *Force Pack*), zameraného na planétu Hoth a boj o ňu. Okrem tohto cyklu vyšla už spomínaná

deluxe expanzia *Edge of Darkness*, ktorá je zameraná na podsvetie sveta Star Wars – nájdete v nej také karty ako je Jabba the Hutt, Millennium Falcon, Lando Calrissian či obľúbený zelený lovec odmienu Greedo (ktorý **celkom určite** nestrieľal prvý).

Ako ďalší cyklus je oznámený *Echoes of the Force*, ktorý sa má zameriavať na Silu a boj o ňu. Fanúšikov rozšíreného univerza Star Wars poteší, že sú potvrdené jednotky ako Kyle Katarn (ak neviete, kto to je, okamžite sa začnite hanbiť a následne si choďte zahrať počítačovú hru JEDI KNIGHT 2) a Mara Jade (v podstate platí predošlá poznámka, akurát vás namiesto za počítač pošlem do kníhkupectva – hľadáte vynikajúcu *Thrawnovu trilógiu* od Timothyho Zahna). To znamená, že Fantasy Flight sa pri ďalšom rozvoji hry plánuje naplno venovať práve bohatému univerzu, ktoré okolo Star Wars vzniklo, na rozdiel od predošlých kartových verzií Star Wars, ktoré používali namiesto ilustrácií fotografie z filmov a tzv. rozšírené univerzum prakticky úplne ignorovali.

Ak ste doteraz čítali pozorne, určite vám neuniklo, že STAR WARS: THE CARD GAME je určená iba pre dvoch hráčov. Toto je vec, ktorú zmení práve ďalšia ohlásená deluxe expanzia menom *Balance of the Force*, ktorá bude zameraná práve na hru viacerých hráčov. Bude poskytovať dve možnosti – jednak pravidlovú podporu pre hru štyroch hráčov, kde hrajú proti sebe dva tímy po

dvoch, jednak dva špeciálne scenáre, kde môžu svoje sily spojiť až traja hráči proti jednému. Ten bude hrať za špeciálny balík – buď bude stavať druhú Hviezdu Smrti, alebo bude hrať za Luka Skywalkera, ktorý uniká “spravodlivosti” a pôsobí ustanovenému poriadku extrémne potiaže.

Záverom

Máme za sebou predstavenie hry, ktorá síce nepatrí medzi mojich absolútnych favoritov (na to obsahuje primárne zelených chápadiel a kybernetickej kriminality), ale je zábavná, má atraktívnu tematiku a atraktívne vyhlídky do budúcnosti. Ak ste fanúšikom Hviezdnych vojen, neváhajte a vyskúšajte si ju!

Není-li uvedena licence, jsou obrázky k tomuto článku užity jako citace pro účely recenze (~fair use).



Get Funkadelic, CC BY-SA-NC 3.0 (zdroj)

DRAKKAR

INTERNETOVÝ SBORNÍK ČLÁNKŮ O RPG HRÁCH

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

REDAKCE

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

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

