

INTERNETOVÝ ČASOPIS O RPG

41. ČÍSLO - PROSINEC 2013

2 DRAKKAR



OBSAH 41. ČÍSLA

- 4** Vyhlášení soutěže z Drakkaru č. 40
Redakce

Recenze

- 5** JRPG neboli RPG ze země
vycházejícího slunce
„Kelton“



V článku vám představím některé kousky z japonské RPG scény. Trochu nezvykle ale nebudu mluvit o těch nejdůležitějších, nejpopulárnějších nebo nejzajímavějších. Podíváme se na věc z pragmatického úhlu. Které z tamějších her si můžete přečíst?

O hraní obecně

- 10** Kamaráti budme, dlhy si platme!
Ján „Crowen“ Rosa



alebo Ako do vašej hry uviesť postavu tak, aby to nebola ďalšia sirota z inej planéty.

Predstavím relatívne jednoduchú metódu, ako do hry uviesť postavu, ktorá má spojenie s herným svetom, a nie je len ďalšou tajomnou sirotou. Popri tom zároveň obohatíte herný svet, a dáte vašemu Pánovi hry niekoľko tipov, akým smerom by ste asi chceli, aby sa hra uberala.

- 15** Lachtan, který přece jen vyplul
„Ecthelion2“



Operace Lachtan (Unternehmen Seelöwe, Operation Sea Lion) bylo německé krycí jméno pro vylodění v jižní Anglii v roce 1940. Operace se nakonec neuskutečnila, v září 1940 byla odložena na neurčito a později zrušena. Lachtan, který nevyplul, zadělal na debaty dlouho dopředu. Dnes se vedou spory o tom, zda mohla invaze uspět.

V roce 1974 se to rozhodlo několik nadšenců zjistit.

Historie a realita

- 20** Přístavy a přístaviště
„Vallun“



Již v úvodní stati námořnické série byly zmíněny přístavy v roli jednoho z významných prvků námořnictví. V tomto článku zkusím osvětlit, že přístav není jen vesnice, z níž trčí do vody molo, ale že „být přístavem“ ovlivňuje cele povahu lidského osídlení. A samozřejmě, jak takový přístav může vypadat, co jej tvoří a snad i něco navíc.

Materiály a inspirace

- 27** DrD II: Hrozby



Martin „Mytko“ Mýtny

Tento článok je určený pre fanúšikov a hráčov DRDII, špeciálne pre tých, ktorým nie úplne vyhovujú pravidlá spojené so sudbou. Ponúkne plnohodnotnú náhradu, ktorá nenaruší fungovanie pravidiel ako celku a prinesie do hry niečo nové.

- 30** Veterán s temnou minulostí



Marek Vlha

aneb Osudy kapitána Samuela Elishy Figginse, nar. 1829 v dnešním Kansasu, toho času bytem v Londýně. (Ukázková postava pro PŘÍBĚHY IMPÉRIA.)

Literatura

- 34** Detektivka (I.)



Argonantus

Dnes je doba, kdy vládne světu fantasy a věčným soupeřem je jí starší sestra sci-fi. Pokud se ptáte, co vládlo ještě před scifi, pak je odpověď jednoduchá; byla to detektivka. Spustíme se do této starožitné krvavé studny, plné záhad.

ÚVODNÍ SLOVO

Vážené čtenářstvo!

Právě čtete 41. číslo časopisu Drakkar a jistě si už říkáte, co že to zajímavého v něm najdete. Jistě jakousi představu už máte z obsahu, ale snad čekáte, že se vám dostane ještě nějakého poštouchnutí... Tak tedy:

Díky Keltonovi se v Drakkaru opět objevuje recenze na RPG – vlastně sada minirecenzí na japonské RPG. A nevím, jak vy, ale já bych si po přečtení recenze nejradši zahrál každou z nich.

Crowen poslal na systému nezávislý návod na zapojení cizích postav do hry, aby hráčské postavy měly nějaké motivace a vypravěč mohl zároveň nahazovat háčky do svého příběhu.

Ecthelioni navazují na článek o wargaminu a tentokrát se věnují simulaci německého vylovení v Anglii za druhé světové války. Tato simulace v podobě válečné hry se odehrála v 70. letech 20. století a pro Brity dopadla... no však to už se dozvíte z článku ;-)

Článek o přístavech, kterým Vallun nazývá na článek o lodní dopravě z minulého Drakka-

ru, popisuje různé podoby přístavů, podmínky, které musí splňovat, a upozorňuje na zajímavé detaily, které lze v RPG využít, budete-li chtít nějaké to přístavní město do hry zapojit.

Hráčům, DrDII, kterým nesedí pravidla spojená s konceptem sudby, nabízí Mytko (jeden z autorů DrDII a původce jeho mechanické podoby) alternativní metodu, která nenaruší systémové vztahy pravidel.

Marek Vlha nám poslal postavu pro Příběhy Impéria – američana Samuela Figginse, kterého by bylo lze jen těžko označit za kladnou postavu. Ovšem i takové postavy je zajímavé hrát, a tak zkušený a zcestovalý muž se vždy hodí, když si potřebujete neumazat ruce.

Drakkar č. 41 uzavírá již tradiční literární sekce: Argonantus si vzal tentokrát na mušku detektivky a rozhodně nezalituje, pustíte-li do jeho historického přehledu nejen autorů, ale zejména postupů vtomto žánru.

Příjemnou četbu přeje za redakci Drakkaru
Jakub „boubaque“ 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.



VYHODNOCENÍ SOUTĚŽE

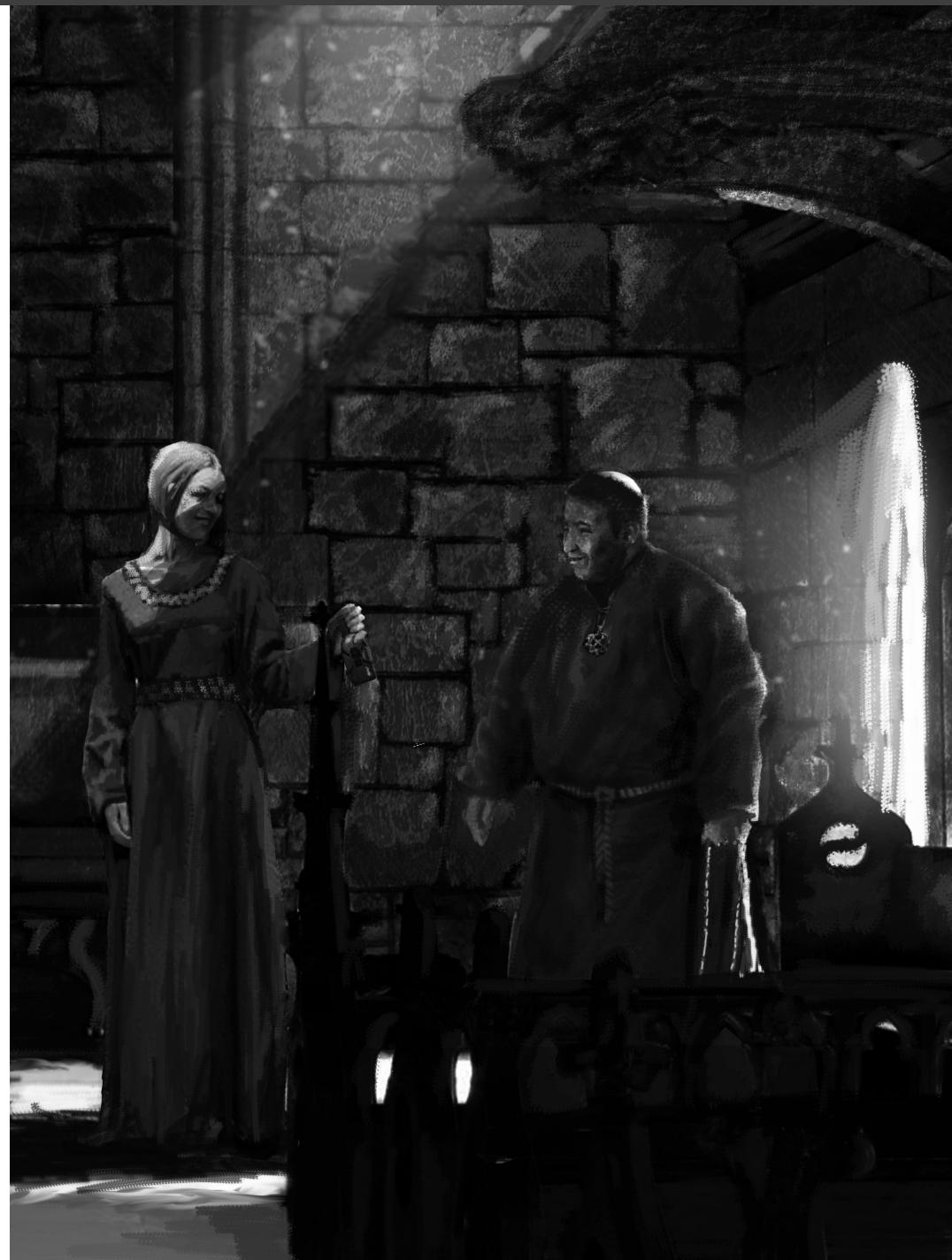
Dračí doupě II: Hry mocných

V minulém čísle DRAKKARU jste měli možnost soutěžit o výtisk DRD II: HRY MOCNÝCH. Stačilo správně otipovat, jaký předmět ukazuje intrikánská dáma na obrázku obtloustlému mnichovi.

Správná odpověď byla „ampulka s jedem“.

Vzhledem k tomu, že se nám sešly správné tipy od více soutěžících, obdrží výtisk ten nejrychlejší, a tím je **Prokop Prčík**.

Za tým DRDII
Petr „ilgir“ Chval



napsal „Kelton“

Recenze

JRPG NEBOLI RPG ZE ZEMĚ VYCHÁZEJÍCÍHO SLUNCE

V tomto článku vám představím některé kousky z japonské RPG scény. Trochu nezvykle ale nebudu mluvit o těch nejdůležitějších, nejpoblárnějších nebo nejzajímavějších. Podíváme se na věc z pragmatického úhlu. Které z tamějších her si můžete přečíst?

O RPG v Japonsku

To důležité je třeba říct hned z kraje – jen s češtinou moc nepořídíte. Překlady do našeho rodného jazyka neexistují a v dohledné budoucnosti zřejmě existovat nebudou. Ale pokud přidáte třeba angličtinu, vaše možnosti se výrazně rozšíří. Některé hry totiž do angličtiny přeloženy byly. První opatrné pokusy se setkaly s kladnou odezvou, a další na sebe nenechaly dlouho čekat.

Dovolím si malou terminologickou odbočku. Japonská RPG se obvykle označují zkratkou JRPG, kterou budu nadále používat. Protože se to může plést s RPG počítačovými, používá se i zkratka TRPG (tabletop RPG). V divočině můžete narazit na obojí.

Podivná nabídka

Výběr japonských her, který se nám dostává, nepovažujte za úplně typický. Jelikož překlady jsou soukromou aktivitou malého množství lidí, to, které hry budou přeloženy je určováno směsí osobního vkusu, dostupnosti práv a náročnosti. Asi nepřekvapí, že neúměrně jsou zastoupeny hry malého rozsahu. Překládat tlusté svazky se snadno dostane mimo možnosti individuálních překladatelů.

Tento osobnější přístup má ještě jiný efekt. Je tu zároveň jistý prvek „když už, tak pořádně“. Překladatelé jsou v první řadě nadšenci a jsou rozhodnutí hru předvést v co nejlepším světle. Touha po dokonalosti ale snadno způsobí, že se překlad protáhne – zejména pokud se překladatel nechá strhnout k tomu, aby si nastudoval detaily historického buddhismu, jen proto, aby správně přeložil jména frakcí. Pak snadno dojde například k tomu, že překlad hry TENRA BASHO trvá neuvěřitelných sedm let.

Perfekcionismus ale pracuje pro nás, čtenáře, v jednom směru pozitivně. Překládané hry jsou mnohdy už několik let staré a stihly za tu dobu nasbírat opravy, vysvětlení, nové verze a rozšíření. Ty jsou dost často zahrnuty do překladu, ať už hned nebo v reakci na zájem fanoušků.



MAID RPG – stránky hry

Hra kterou dostáváme je tak jakousi de luxe verzí.

Mají něco společného?

Jak uvidíte níže, přeložené JRPG jsou docela nesourodá směska. Ať už prostředím, náladou nebo systémem, vzájemně se od sebe docela liší. Je ale několik věcí, které najdeme ve většině z nich.

První společný prvek je zdánlivá drobnost – vysvětlující komiksy. Není výjimečné, že vysvětlení zásadních mechanik je doprovázeno krátkými komiksy na půl stránky. V nich se střídají scény ze hry s momenty u stolu, hráči bývají vyobrazeni jako jejich postavy nebo opačně. Tohle je nápad, který se mi velmi líbí – zdá se mi, že dělá věci mnohem názornější a srozumitelnější.

Dalším výrazným pojítkem je formát – většina těchto her je stavěná na oddělené příběhy, odehrané za jedno delší sezení. To nutně neznamená jednorázovky; případná delší kampaň má spíš charakter seriálu nebo několika navazujících příběhů, z nichž každý je ale uzavřený. Styl, kdy sezení plynule navazují na sebe v nekonečném pásmu, je spíše výjimkou. Tohle mi bylo vysvětleno jako specifikum japonského životního stylu, kdy je problém najít čas na pravidelné



hry. Sezení tedy bývají o něco vzácnější a o něco delší – spíše víkendový den jednou za čas, než večer každý týden.

MAID

Prvním JRPG přeloženým do angličtiny je MAID. Má zároveň tu pochybnou čest být tím nejšilenějším. Co je tedy ten kousek, který k nám dorazil první přes oceán?

Dvěma slovy, potrhla groteska. Hráči hrají služebnictvo v domě bohatého lorda a řeší běžné denní krize: příprava snídaně, útok indiánů, medvěd ve skříni (pozor na lordovo oblíbené sako!), oběd, atentát, návštěva příbuzenstva, odpolední čaj a tak dále. Jistou představu asi máte.

V rámci této premisy je ale hra velice variabilní. Váš vládce či zaměstnavatel může být šlechtic v klasickém středověkém hrade, kouzelník ve své věži, majitel nadnárodní korporace, velitel klanu ninjů, nebo obyčejný šéf místní pobočky McDonalds. Podle toho se budou lišit jistá specifika, jaké domácí práce je třeba dělat a kdo se bude snažit proplížit dovnitř.

Pravidla jdou v duchu grotesky. Dovednost s koštětem je hodnocena stejně vysoko jako dovednost v boji nebo zarputilost – a jak si můžete být jistí, co vám pomůže více při odvracení invaze z vesmíru? Boj je velice jedno-

duchý, a i pokud dojde na použití zbraní, není možné nikomu doopravdy ublížit. Výsledkem spíše budou očouzené šaty, omráčení, postavy vyhozené z okna a (téměř vždy) jisté množství nepořádku.

Tato hra snadno nabere jisté prvky PvP. I pokud si postavy vzájemně nejdou po krku z více či méně rozumných důvodů, je tu prvek soupeření o pozornost lorda a snaha se mu zavděčit nebo si upevnit pozici v domácí hie-

tomu blíží. V případě kreativního záseku je s pomocí kostky možné naházet postavy (až po barvu očí a trauma z dětství), prostředí, zápletku a počasí. A pokud by ani to nestačilo, následuje obrovská tabulka různých podivností, na které je možné v sídle nebo jeho okolí narazit. Z vlastní zkušenosti můžu říct, že občas je zábava jen tak házet a zkoušet, co za šílenost náhodný generátor vytvoří. Nebudu tvrdit že by výsledek dával vždycky smysl, ale ještě se mi nestalo, že by byl nudný nebo nezapadal do zbytku hry.

MAID rozhodně není hra pro každého. Pokud ovšem občas máte rádi nevázanou komedii a netrpíte přebytkem zdravého rozumu, možná vám má co nabídnout.

TENRA BASHO

Kdybych měl v tomto článku zmínit jen jedinou hru, nepochybně by to byla tato. Překlad TENRA BASHO z mého pohledu začal vlnu zájmu o JRPG, i když nešlo o první úspěšně dokončený. Zároveň je to asi nejvíce mainstreamová hra, kterou budu dnes představovat.

TENRA se těžko zařazuje do žánru. Dle slov autora jde o „Hyper-asian fantasy“, a toto označení nepochybně sedí. Je to spektakulární dobrodružství ve stylu filmového blockbustera. Zavede vás do světa samurajů, feudálních pánů a mocných čarodějů. Svět válek a hrdinů větších než život. Najdeme v něm ale též prvky pro fan-



TENRA BASHO – Obálky japonské a anglické verze

rarchii. Stejně tak ale postavy mohou stát sjednoceny proti současné hrozbě nebo ignorovat události a šířit zmar a zkázu.

Jednoznačně nejlepší součástí MAID jsou náhodné tabulky. Říci, že pokrývají všechno, by bylo poněkud opovážlivé tvrzení, ale docela se

tasy značně netypické. Střelné zbraně, kybernetické protézy, obří mechanické bojové stroje a náznaky ještě pokročilejších technologií naznačují, že spíš než v období válčících států se odehrává někdy v daleké budoucnosti. Podobné směsky obvykle nalézají útočiště pod označením steampunk, nenalézám tu ale ani stopy parních strojů nebo viktoriánské módy.

Postavy, které můžete hrát, jsou stejně exotické jako prostředí. Po bojišti se prohánějí pistolníci, samurajové, piloti obřích bitevních zbrojí i ti, kteří obětovali své lidství za větší moc a sílu. Ve stínech se plíží ninjové a vedou tajné války. Hmyzovládci pečují o své nestvůrné symbionty a vydávají se za prosté lékaře. Kouzelníci *onmyoji* povolávají do služby fantomy a přízraky. Buddhističtí mniši vládnou jak ocelovou pěstí, tak slitováním a požehnáním nebes. A z pozvzdálí to celé pozorují agenti tajné organizace, kteří skryti v kněžských róbách tahají za nitky.

Z krátkého popisku to tak nevynikne, ale na postavách je vidět jistá míra tradice, i když jsou zcela fiktivní. Pěkný případ jsou mnišské řády. Nejde o generické klony šaolinu, každý z klášterů má vlastní filosofii a jejich členové jsou především buddhističtí mniši, bojovníci až v dru-

hé řadě. Ostatně odkazů na buddhismus a šintó je TENRA plná. Historickou věrnost nečekejte – je to pořád fantasy – ale celé věci to dodává jistý nádech exotiky a autentičnosti.

TENRA jako svět je propracovaný, ale nezabíhá do přílišné do hloubky. Jednotlivé země a frakce jsou načrtnuty, jejich vztahy rozebrány, ale vždy poměrně hrubými tahy. Dozvíme se spousty detailů o tom, jak žijí obyvatelé měst a vesnic, jak fungují povinnosti vazala lennímu pánovi nebo jak nové zbraně mění tvář válečného konfliktu. Nějaké historii neujdeme, je ale milosrdně krátká. Zato popisy pojmenovaných NPC jsou zcela nepřítomny. Ať je to silou, nebo slabinou této hry, hráčské postavy a NPC kolem nich jsou hlavními hvězdami večera.

Stylem je TENRA spíše podobná výpravnému velko-filmu, nežli mnohadílnému seriálu. Postavy jsou představeny ve svižném úvodu a hned poté vrženy po hlavě do děje, který graduje směrem k finální konfrontaci. Pravidla toto zběsilé tempo podporují a mělo by být běžné odehrát plnohodnotný příběh v průběhu 4–6 hodin.

Her, které nabízí akční dobrodružství ve filmovém stylu, je několik, a pokud jste fanoušci tohoto žánru, máte zřejmě svou oblíbenou. Má-

lokdy ovšem potkáte hru, která je tak zřetelně produktem odlišné kultury. Překladatel věnoval spoustu námahy tomu, aby TENRA neztratila svůj specifický feeling, a myslím že uspěl na celé čáře. Pokud je tenhle žánr vaše krevní skupina, máte příležitost se podívat, jak ho dělají na opačném konci světa.

Golden Sky Stories

Každá z her, o kterých tu píšu, je něčím výrazně jiná. Pro žádnou to neplatí tolik, jako pro GSS. Odkládá většinu věcí, na které jsme z ostatních RPG zvyklí – násilí, napětí, kostky, dalo by se říci, že i dobrodružství tak, jak je obvykle chápáno. A přece jí zůstane dost na to, aby měla čím zaujmout.

GSS je z žánru, který se v japonštině nazývá *honobono*. To je zkrácenina, která v překladu znamená víceméně něco jako „zahřeje u srdce“. Představte si něco jako večerníčky o zvířátkách – žádná velká dramata, žádné temné konspirace v pozadí, trable všedního dne v prostředí idealizovaného venkova. Na konci to všechno dobře dopadne a děti mohou jít v klidu do postýlky. GSS je tohle všechno, v koncentrované podobě. Kdybych jí měl shrnout jedním slovem, to slovo by bylo „roztomilá“.

Hráčské postavy jsou bytosti zvané *henge* – zvířata, která dokáží mluvit a brát na sebe lidskou podobu. Nepředstavujte si ale žádné vlkodlaky. Henge jsou ve své zvířecí podobě vcelku neškodná stvoření, jako kočky, králíci nebo drobné ptactvo. Jsou nadána zázračnou

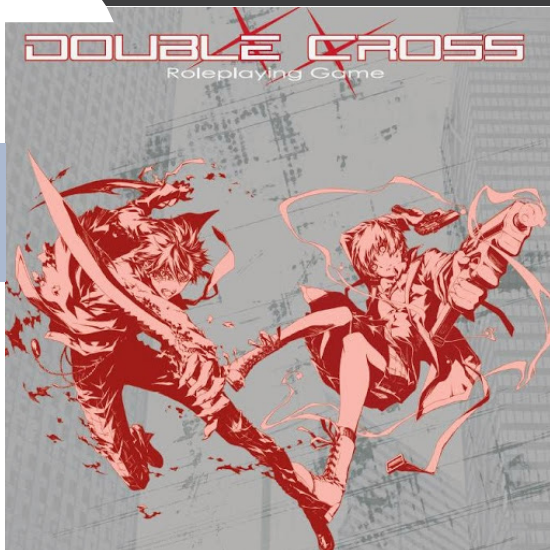


GOLDEN SKY STORIES
– stránka na Facebooku



DOUBLE CROSS
– stránka na
Google+

KELTON – JRPG NEBOLI RPG ZE ZEMĚ VYCHÁZEJÍCÍHO SLUNCE



mocí, ale i ta spíše leží v oblasti triků a utváření nálady, než nějakých příliš užitečných kouzel.

Henge se snaží vycházet s obyvateli městečka a podle svých možností jim pomáhat. Typicky řeší různé sousedské neshody, nedorozumění a další drobné trable všedního dne. Nic, co by nedokázalo vyřešit pár slov a srdce na správném místě. A to je záměr – postavy málokdy budou dělat o mnoho více. Navzdory fantastické (či spíše pohádkové) podstatě postav jsou situace zcela civilní a jejich konečné řešení většinou stejně tak. Ne že by plány jako přeměnit učitele v žábu nebo půjčit křídla poškolákovi neměly své místo. Občas ale dokážou způsobit více problémů, než kolik jich vyřeší.

Možná si řeknete, o co tam vlastně jde? Žádný boj, žádné velké krize, idylický venkov ... je tam vůbec co řešit? Odpověď zní, samozřejmě že ano. Sice tu chybí klasické hrdinské problémy, snadno řešitelné aplikací síly, ale to přece

není jediné, co může člověka trápit. I taková drobnost jako ztracený pes může být ta nejdůležitější věc na světě, pokud ten, s kým mluvíme, je dítě a vyjednat mír mezi královstvími není nic proti tomu, usmířit rozhádané sousedy (zkoušeli jste to někdy?). Věčná lidská témata jako láska, závist, zrada a odpuštění tu rozehrávají své příběhy na malém, ale o nic méně dramatickém jevišti.

Tahle hra je něčím poměrně vzácným. Malí hrdinové, malý svět, malé sázky, to všechno může být osvěžením ve světě, kde obvykle více znamená lépe. A ještě jednou věcí je příjemně malá. Jednotlivé příběhy jsou kratoučké a slibují dohrání za dvě tři hodiny. Všim tímto jsou GSS přístupné i publiku, které jinak klasická RPG moc nemusí.

DOUBLE CROSS

Toto RPG nás zavede do světa podobného tomu našemu – světa plného vládních konspirací a teroristických organizací, kde nebezpečí číhá na každém rohu. S jednou zásadní změnou.

Tou je epidemie viru zvaného „Renegade“, která se prohnala světem a zanechala za sebou lidi změněné. Někteří z nich se změnil na monstra. Mnohem vzácnější je případ, kdy se infekce později znovu aktivuje a propůjčí svému nositeli nadpřirozené schopnosti.

Paralela se světem X-Men je zřejmá. Máme zde nakažené, společnost, která si s nimi nevadí, tajné organizace, které se je snaží využít pro své cíle, boj mezi těmi, kdo se chtějí vrátit

mezi normální lidi, a vyznavači nadřazenosti nového lidského druhu. Zajímavým prvkem je virus, který projevuje inteligenci, vytváří vlastní podřízené bytosti a sleduje zatím neznámé cíle.

DC je nepochybně hrou akční. I když konspirace a vyšetřování mají své místo, hlavním bodem programu jsou nepochybně střety nakažených postav s podobně obdařenými protivníky. Je také hrou, která byla vytvořena s vidinou hraní na conech a podobných akcích. Dobrodružství mají předpokládanou strukturu, která začíná vyšetřováním nepřátelských aktivit, hledáním stop a výslechem svědků a směřuje k připravené konfrontaci. Vedlejší, leč důležité místo mají ale i interakce s přátelskými NPC. Jsou to právě ony, kdo udržují postavy přičetné a brání tomu, aby je virus zcela ovládl.

Výběr schopností je slušný. Existuje několik mutací viru a každá z nich se projevuje jinak. Například varianta Hanuman umožní svému nositeli ovládat zvuk a pohybovat se nadpřirozenou rychlostí, zatímco varianta Neuman změní jeho mozek v organický superpočítač. Schopností je dost na to, aby i postavy stejného typu mohly fungovat různě. Přidejme k tomu možnost kombinovat typy a příležitost se vyblbnout s tvorbou postavy by měla být dostatečná.

Pro někoho by mohlo být zklamáním, že většina schopností je tak či onak určena k boji. Pro každou z variant jsou k dispozici nějaké podpůrné schopnosti, ale je zřejmé že jsou spíše doplňující.

Her v podobném žánru jako DOUBLE CROSS by se asi našlo několik. Myslím že srovnání sne-





se a své téma zpracovává dobře. Tak či onak, své příznivce si už našla a autoři pracují na překladech rozšíření. První už je hotový a další byly oznámeny.

Ryuutama – s batohem na cestách

Předchozí hry pokryly spektrum žánrů a settingů, a tak je jen šťastnou shodou okolností, že s touto poslední zabrousíme do známějších vod. RYUUTAMA neboli Dračí vejce je víceméně klasikou fantasy. Ne úplně takovou, jakých tu máme k vidění spousty, ale rozdíl se skrývá v detailech.

Stejně jako GOLDEN SKY STORIES, patří tahle hra do žánru *honobono*. Lidé jsou obecně přátelští, kraj nesužují pikle temných pánů a spíše než donést prsten do sopky vás někdo poprosí zanést dopis příbuzným do odlehlé vesnice. Nenechte se ale zmást, neznamená to, že by to hráči měli nějak jednoduché. Důraz je sice spíše na cesty do dalekých krajin než na prolézání kobek, ale zima na štítech velehor nepřipravené poutníky zahubí spolehlivěji než šipková past. A na cestách číhají příšery a ty, byť roztomile kreslené, jsou stále při chuti.

Největším nebezpečím jsou ale útrapy cesty. Protože RYUUTAMA je především hra o cestování, nocování pod hvězdami a touze vědět, co je za dalším kopcem. Na nějaké dobrodružné aktivity dojde také, ale občas je větší problém se vůbec dostat na místo. Začátečníkům se může podařit zabloudit v blízkém lese, zmoknout a do cíle dorazit o týden později, nachlazení a s polovinou životů. Zkušenější cestovatelé

se nezaletnou bažin či horských štítů, a bez větší úhony přečkají vánici i pouštní bouři. A budou to potřebovat, jak jinak by mohli najít ztracená města a další místa, kam lidská noha nevzkročila už stovky let?

To vše vyžaduje důkladnou přípravu. Zbraně a svěcená voda se sice můžou hodit, důležitější ale je, jestli přibalit víc zásob, teplou přikrývku, nebo spíš prut na ryby. Zapomeňte ale na kilometrové nákupní seznamy, místa v batohu je málo, což vám rozhodování neulehčí.

Zajímavostí hry je tvorba postavy. Jak je v žánru zvykem, najdete tu úroveň a výběr povolání, spíše ale v tom původním, neRPGčkovém smyslu toho slova. Na výběr jsou možnosti jako lovec, kupec, léčitel, bard nebo farmář. Ti všichni se vám na cestě nepochybně budou hodit. A nebojte, že byste zůstali ošizeni – každá postava může vládnout mečem, magií nebo nebývalou zručností. To je ale něco, co si volíte nezávisle na povolání.

Dalším zvláštním prvkem je postava vypravěče. Stejně jako hráči, i on má svou postavu, se kterou se zapojuje do hry. Tato postava je dračí člověk, tajemný poutník, který z pozdálí sleduje skupinku dobrodruhů a píše příběhy o jejich cestách. Do většiny konfliktů se nezapojuje, ale má některé schopnosti, kterými může v nouzi pomoci. Postupuje po úrovních s odehranými dobrodružstvími, ale nikdy nejde o nepřemožitelné NPC, které na sebe strhává pozornost; jen dokáže podat pomocnou ruku o něco častěji. Tato postava nemá povolání jako hrdinové, ale GM si vybírá barvu draka a mocný artefakt, který nosí s sebou. Barva určuje druh

dobrodružství, která družinku potkávají. Modří draci jsou zvědaví a sledují družinky které zkoumají různá tajemství, zatímco draci červení jsou horkokrevní a mají rádi boj. Ostatní barvy mají zase svá specifika.

Celkově vzato, RYUUTAMA není nic převratného. Fantasy, kterou znáte, jednotlivé kousky jsou pojaté poněkud jinak, ale celek je si stále podobný. Dohromady to ovšem navozuje lehce nostalgický dojem z dob, kdy fantasy bylo nové a neznámé a každá další věc byla překvapením. Mě už tohle za porornost stálo a možná že by mohlo i vám.

Co chystá budoucnost

Výběr japonské produkce na západním trhu začíná být docela široký a vypadá to, že zájem nikterak nepolevuje. Je tedy více než pravděpodobné, že se brzy dočkáme dalších překladů. Některé z nich se už připravují – další rozšíření DOUBLE CROSSU, bitva ninjů SHINOBIGAMI a poněkud zhulený dungeon MEIKYUU KINGDOM. Pokud vaše zájmy leží tímto směrem, nebo jste alespoň zvědaví, budoucnost vypadá více než růžově.



napísal Ján „Crowen“ Rosa O hraní obecně

KAMARÁTI BUĎME, DLHY SI PLAŤME!

alebo Ako do vašej hry uviesť postavu tak,
aby to nebola ďalšia sirota z inej planéty.

Ako napovedá podtitul článku, na nasledujúcich riadkoch nájdete popísanú relatívne jednoduchú metódu, ako do vašej hry uviesť postavu, ktorá má nejaké spojenie s herným svetom, a nie je len ďalšou tajomnou sirotou. Popri tom zároveň obohatíte herný svet, a dáte vašemu Pánovi hry niekoľko tipov, akým smerom by ste asi chceli, aby sa hra uberala.

Táto metóda sa neviaže na žiadne konkrétné pravidlá, mala by sa dať ľahko použiť takmer v každej hre. Jediné, čo budete potrebovať, sú dve šesťstenné kocky, čistý papier a pero alebo ceruzku.

Metóda popísaná v tomto článku je veľmi silné zjednodušenie komplikovaných sociálnych vzťahov, tak ju prosím tak aj berte a neľadajte za tým žiadnu hlbšiu psychologickú simuláciu reálneho sveta. Mala by do vašej hry priniesť nový zaujímavý prvok, a nie stáť vašim dobrodružstvom v ceste.

Ak hráte jednorázovú hru alebo len veľmi obmedzený počet sedení, pravdepodobne sa vám neoplatí investovať veľa času do vymýšľania minulosti postavy, a tvorby jej priateľov a nepriateľov. V takom prípade si jednoducho napíšte na papier najlepšieho priateľa a najzarytejšieho nepriateľa a venujte sa hre.

Poznámka: V tomto článku sa vedome nebudem venovať vzťahom medzi postavami hráčov, ako k nim pristupovať, ako tvoriť družinu tak, aby mohla spolu fungovať, to všetko je zvyčajne v rôznych pravidlách rozpísané.

Koncept postavy

Nebudem sa tu veľmi rozpisovať o koncepte postavy, v podstate každá hra má niekoľko viet až odstavcov na túto tému. Pre účely tohto článku budem predpokladať, že nejaký koncept svojej postavy už máte, a viete ho zhrnúť niekoľkými slovami. Napríklad severský berserker, elfský stopár, trpasličí obchodník s nožmi.

Okrem tohto krátkeho popisu priradiť vašu postavu k jednému z nasledujúcich archetypov:

1. **Zelené ucho** – postava na začiatku svojej dobrodružnej kariéry. V herných pojmoch je to postava na nízkej úrovni alebo s málo skúsenosťami.
2. **Ostrielaný veterán** – postava s aspoň tretinou až polovicou dosiahnuteľných úrovní alebo s veľmi veľkým počtom skúseností investovaných do nákupu schopností.



Teraz nastal čas spraviť z vašej siroty živú postavu, ktorá zapadne do vášho herného sveta a oživí ho.

Na nasledujúcich riadkoch budem používať ako príklad Rainara von Eisenberg, trpasličí, obchodníka s nožmi, ostrielaného veterána.

Sociálna sieť

Vašu postavu najlepšie uveriteľne zasadíte do hry tak, že jej vytvoríte (uveriteľné) sociálne zázemie, v ktorom vyrastala a pohybovala sa. Tvorí ho rodina, priatelia, nepriatelia a kontakty, ktoré si vaša postava postupne vybudovala. Za-



myslíte sa nad konceptom vašej postavy, s kým sa asi tak mohla stýkať, priateľiť, koho si mohla svojimi činmi znepriateľiť, z akej rodiny pochádza. Všetky tieto postavy budú ďalej označované ako Cudzíe postavy (ďalej v texte označované CP), pretože ich v hre bude predstavovať Pán hry. Nemusíte ich tvoriť veľmi detailne, len veľmi zbežne. Ďalšie detaily k nim pripíšete, keď sa vyskytnú v hre.

Nevymenúvajte bratrancov a sesternice až do desiateho kolena, sústreďte sa na niekoľko naozaj blízkych priateľov alebo zarytých nepriateľov, ktorých by sa mali vo vašej hre častejšie objavovať a od ktorých občas môžete očakávať nejakú extra pomoc navyše k tomu, čo vaša postava získa od dobrodruhov v družine (a teda spoluhráčov), v ktorej spolu putujú svetom.

Pri tvorbe Cudzích postáv sa poraďte s Pánom hry a aj ostatnými hráčmi, môžu vám poradiť, prípadne môžete mať niekoľko spoločných priateľov či nepriateľov.

Podľa toho, či je vaša postava zelené ucho, alebo ostrieľaný veterán, si hodte jednou alebo dvomi šesťstennými kockami a výsledky spočítajte. Súčet určuje počet Cudzích postáv, ktoré na začiatku hry tvoria sociálnu sieť vašej postavy.

Príklad: Rainar je ostrieľaný veterán, tak si hodím dvomi kockami. Padlo mi 3 a 5. Rainarovu sociálnu sieť bude na začiatku tvoriť 8 (3+5) Cudzích postáv.

Keď máte určený počet Cudzích postáv, môžete začať vyplňať nasledujúcu tabuľku. Je trochu dlhšia, ako vám bude treba, môžete si do nej počas hry zapisovať ďalšie CP, s ktorými sa vaša postava stretne.

Priatelia [+]	Nepriatelia [-]
[]	[]
[]	[]
[]	[]
[]	[]
[]	[]
[]	[]
[]	[]
[]	[]

Prvú Cudziu postavu, vpíšte do stĺpca Priatelia, ďalšie Cudzíe postavy vyplňajte na striedačku do Priateľov a Nepriateľov.

Ideálny stav je, že sa vám podarí vytvoriť všetky Cudzíe postavy, na ktoré máte „nárok“. Ak však utrpíte momentálny nedostatok fantázie, snažte sa vytvoriť aspoň niekoľko CP, a zvyšné môžete vytvoriť počas hry, keď budete od nich niečo potrebovať.

Každú Cudziu postavu popíšte nasledovne:

- meno
- koncept
- vzťah ku vašej postave – môžete si vybrať zo zoznamu nižšie (aj náhodne pomocou kocky), alebo vymyslieť vlastný
- lokácia – kde sa vyskytuje

Pán hry by vám mal pomôcť s lokáciami (alebo vy jemu, ak spolu tvoríte herný svet) a má zároveň posledné slovo v tom, či je vami vymyslená Cudzí postava adekvátne k vašej postave. Začínajúci dobrodruh bude len veľmi ťažko dobrým priateľom s kráľom, jeho ženou, bratom, veliteľom vojsk, katom a arcimágom.

Vzťahy

[+]	[-]
[1] Láska	[1] Strach
[2] Uctievanie	[2] Nenávisť
[3] Priateľstvo	[3] Závisť
[4] Obdiv	[4] Pohrdanie
[5] Sympatie	[5] Odpor
[6] Rešpekt	[6] Nepriateľstvo

Vyplnená tabuľka vám dá veľmi dobrú predstavu, na koho sa vaša postava môže v prípade potreby obrátiť s prosbou o pomoc, kde nájde svojich priateľov, a kde môže očakávať nejaké zákernosti od svojich nepriateľov.

Mapa vzťahov

Ak nemáte radi tabuľky, alebo ste viac vizuálne založení, môžete si namiesto tabuľky nakresliť mapu vzťahov. Rôzne vzťahy Cudzích postáv k vašej postave vyjadrite rôznymi grafickými prvkami. Môžete použiť nasledovné prvky:

- Vaša postava – kosoštvorec
- Rodina – dvojica sústredených kružníc

- Priateľ – kružnica
- Nepriateľ – otočený trojuholník
- Kontakt – štvorec

Postupujte nasledovne:

1. Do stredu papiera nakreslite kosoštvorec a napíšte doňho meno svojej postavy
2. Nakreslite jeden z vyššie uvedených grafických prvkov, do neho vpíšte meno, koncept a lokáciu cudzej postavy.
3. Jednotlivé prvky spájajte čiarami. Šípok na jednom alebo oboch koncoch čiary naznačte, či sa jedná o jednosmerný, alebo obojsmerný vzťah. Nad čiaru uveďte, či je to [+] alebo [-] vzťah, a o aký vzťah sa jedná.
4. Medzi vašou postavou a CP môžu byť aj dve šípky, ak majú postavy navzájom rôzne vzťahy (vaša postava krčmárovi dcéru neznáša pre piskľavý hlas a mdlý rozum, naopak krčmárova dcéra je do vašeho urasteného svalnatého bojovníka po uši zamilovaná).
5. Podobne ako pri vyplňaní tabuľky začnite rodinným príslušníkom, a postupne na striedačku dopĺňajte Priateľov a Nepriateľov.

Namiesto pera a papiera môžete použiť napríklad www.draw.io alebo iný nástroj na vizualizáciu vzťahov medzi entitami. Nasledujúca mapa Rainarových vzťahov bola vytvorená pomocou tohto online nástroja.

Dynamika sociálnej siete

Predchádzajúce riadky by vám mali pomôcť uviesť vašu novú postavu do hry. Tým sa však vzťahy postavy s okolitým svetom nekončia. Postava počas dobrodružstiev spoznáva nových ľudí (elfov, trpaslíkov...), jej vzťahy k priateľom, nepriateľom a rodine sa vyvíjajú a menia. Zaznamenávajú si všetky zmeny a nových priateľov, kontakty i nepriateľov, tieto záznamy vám poslúžia ako inšpirácia alebo zdroj pomoci v nasledujúcich hrách.

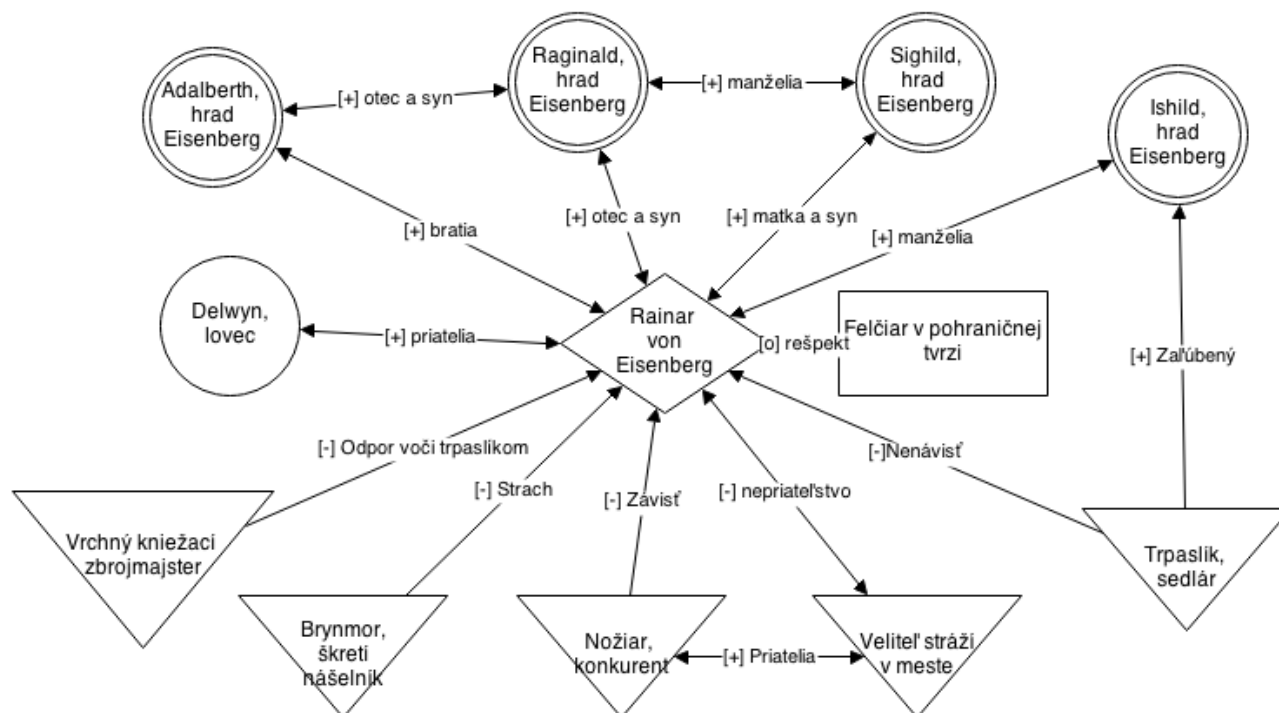
Ako som už vyššie písal, dve postavy môžu mať na seba úplne odlišný názor, a teda aj ich

vzájomné vzťahy budú rôzne. Aj tieto vzťahy sa môžu časom meniť.

Okrem vzťahov Cudzích postáv k vašej postave si do mapy vzťahov môžete zaznačiť aj vzájomné vzťahy medzi Cudzími postavami, podobne ako na obrázku v predchádzajúcom texte. Aj tieto vzťahy sa môžu počas hry meniť.

Tabuľku alebo mapu vzťahov počas hry dopĺňajte. Ak vám nejaká CP v hre pomôže, dopíšte si ju medzi priateľov a zaznačte si nový DLH, podobne ak niekomu pomôžete, CP vám niečo dlží a môžete ju v budúcnosti požiadať o pomoc.

Podobne si značte aj nepriateľov, ktorých si počas svojho putovania vaša postava vyrobí.



Využitie sociálnej siete postavy v hre

Sociálna sieť, ktorú ste práve pre svoju postavu vytvorili, má v hre niekoľko funkcií. Pre hráčov slúži ako zdroj drobných výhod, pre Pána hry ako zdroj zápletiiek, komplikácií pre postavy a dokreslenie sveta. Vytvorené CP a lokácie Pánovi hry jednak uľahčia prípravu na hru, ktorá je aj tak dosť náročná, a vám umožnia vnieť do hry CP a miesta, ktoré by ste s vašou postavou chceli stretnúť alebo navštíviť. Všetky tieto signály by mal Pán hry rešpektovať a zaniest ich do hry, aby vaša spoločná snaha nevyšla nazmar.

Dlh

Mechanika Dlh je jednoduchá a poskytuje hráčom drobné výhody počas hry. Túto mechaniku môžete použiť kedykoľvek počas hry, aj uprostred konfliktu.

Vždy, keď požiadate niektorú Cudziu postavu, ku ktorej máte kladný vzťah, o malú službu, drobný predmet atď, hodte si jednou šeststennou kockou, a ak hodíte viac, ako je Dlh (viď nižšie), vaša postava vlastní alebo vie to, čo práve potrebuje.

Majte na pamäti, že vaša postava získa len obyčajné, nie veľmi hodnotné predmety alebo informácie, relatívne ľahko dostupné. Vždy sa musí jednať o niečo, čo súvisí s archetypom Cudzej postavy, od ktorej vaša postava čerpá pomoc.

Príklad: Vaša postava môže získať pakľúč od zámočníka alebo zlodēja, kresadlo, informáciu o brode alebo loveckej chate od lovca alebo meno priekupníka s pašovaným tovarom alebo skorumpovaného člena mestskej rady od pašeráka či piráta.

Pri úspechu si k menu Cudzej postavy, ktorá vám nejako pomohla, urobte značku, napríklad [x].

Súčet všetkých [x] je výška Dlh vašej postavy. Môžete hru začínať s nulovým Dlhom, alebo už nejaký dlh uviesť do hry.

Dlh sa splatí vrátením zapožičaného predmetu, zaplatením určitého obnosu, alebo protislužbou.

Ak počas hry pomôže vaša postava CP, ktorej nič nedlží, zaznačte si to ako Pomoc [xx]. Ak neskôr potrebujete požiadať niektorého z vašich priateľov o službu, celkovú Pomoc si pripočítajte ku hodu kockou, a ak je súčet vyšší, ako Dlh, uspeli ste.

Vaša postava, ktorá často pomáha iným, ľahšie v čase núdze získa pomoc, lebo je o nej známe, že keď môže, pomôže.

Zápletky

Pán hry môže Dlh využiť v hre na generovanie zápletiiek. Stačí sa pozrieť, komu postava niečo

dlží, a cez túto Cudziu postavu požiadať hráčovu postavu o protislužbu na splatenie dlhu.

Pán hry by mal mať na pamäti, že pri splatení Dlh by CP mali vyžadovať protislužbu adekvátnu pomoci, ktorú postave poskytl.

Ak hráč odmietne vyhovieť, pozitívny vzťah [+] sa zmení na neutrálny [o], pri druhom odmietnutí sa neutrálny vzťah zmení na negatívny [-].

Hráč nemôže využiť Cudzie postavy, ktoré majú k jeho postave neutrálny vzťah, na získanie pomoci, pokiaľ im okamžite neponúkne protihodnotu alebo niečo nesľúbi.

Príklad: Rainara zastihla v horách snehová búrka. Hráč pohľadom na mapu vzťahov zistil, že jeden z Rainarových priateľov je miestny horal, lovec. Rainarov Dlh je momentálne 4, výprava na druhú stranu hôr pred skončením zimy si vybrala svoju daň. Hráčovi padne na kocke 5, uspel. Rainar si spomenul, že mu jeho priateľ hovoril o malej jaskyni, v ktorej občas prespáva, ak ho na ceste prikvačí nevlúdne počasie. Po takmer hodinovom boji s očasím sa vyčerpaný Rainar dotrmáca k jaskyni, a ukryje sa pred vyčíňaním živlov. Hráč si k menu horala poznačí nový Dlh značkou [] a celkový Dlh stúpne na 5.

Príklad: Neskôr v hre Pán hry potreboval inšpiráciu na nejaký zápletku. Pozrel sa



na Rainarovu mapu vzťahov a vybral si horala. Popísal hráčov, ako za Rainarom do krčmy prišiel skrvavený horal s prosbou o pomoc pri prenasledovaní škretov, ktorí uniesli jeho syna. Ak mu Rainar pomôže, splatí svoj dlh. Ak nie, ich priateľstvo značne ochladne.

Príklad: Pri návšteve hraničnej pevnosti požiadal Rainar miestneho felčiara o masť proti popáleninám. Nemá s felčiarom veľmi priateľský vzťah (v mape naznačené ako [o]), pretože mu z poslednej výpravy nedoniesol sľúbené medvedie sadlo a tak musel za masť zaplatiť niekoľko strieborných. Ak by ho Rainar nemal vo svojej mape vzťahov, masť by nezískal, lebo felčiar ju cudzincom nepredáva.

Komplikácie

Ako už bolo vyššie napísané, Pán hry môže sociálnu sieť hráčovej postavy využiť na uvedenie komplikácií do hry. Cuzdie postavy s negatívnym vzťahom k hráčovej postave mu môžu škodiť, alebo komplikovať jej život. Vždy, keď Pán hry vnesie do hry komplikáciu vzťahujúcu sa k nejakej Cudzej postave, poznačí si to k nej.

Podobne ako pri Dlhu, ak komplikácie musia súvisieť s konceptom Cudzej postavy, musí to byť niečo v jej moci, kompetenciách alebo schopnostiach. Komplikácia môže mať aj podobu zápletky.

Voliteľné pravidlo: Súčet komplikácií môže hráč pripočítať ako bonus k hodu šesťstennou kockou pri žiadosti o pomoc. Čím viac prekážok mu do cesty budú jeho nepriatelia hádzať, tým viac pomoci bude potrebovať, a dobrí priatelia mu takmer vždy pomôžu.

Príklad: Rainar odmietol veliteľovi stráži dať úplatok za to, aby nemusel platiť taký vysoký poplatok za povolenie predávať nože v meste, čím si ho znepriatelil. Pri najbližšej návšteve mesta Rainara v hostinci zatkli strážnici za rušenie poriadku na základe vymysleného udania, len aby mu ukázali, kto je v meste pánom. Pán hry využil negatívny vzťah veliteľa stráží ku Rainarovi a poznačil si to na mapu vzťahov. V tomto sedení už ďalšiu komplikáciu od veliteľa stráží nevnesie.

Príklad: Rainarov konkurent chcel poškodiť jeho dobrú povest', začal potajme predávať nože s Rainarovou značkou, ale veľmi nekvalitné, zle opracované. Rainarovu dielňu navštívil rozhnevaný lovec, ktorému sa pri sťahovaní kožušiny zlomil nový nôž.

Príklad: Trpaslík, ktorý sa tajne zalúbil do Rainarovej ženy, sa chce Rainara zbaviť. Pred poslednou výpravou od neho nič netušiaci Rainar kúpil nové sedlo na poníka. Sedlový remeň v horách z ničoho

nič praskol, keď sa Rainar snažil cvalom ujsť pred vyhľadovaným horským levom. Rainarovi sa podarilo leva zabiť a pri obhliadke nového sedla zistil, že remeň bol narezaný.

Záver

Dúfam, že vám tento článok pomôže, keď si najbližšie budete tvoriť novú postavu. Pridajte sa do diskusie o tomto článku na rpgforum.cz.



Robek, CC-BY 2.5 (zdroj: Wikimedia Commons)



napsal „Ecthelion 2“

O hraní obecně

LACHTAN, KTERÝ PŘECE JEN VYPLUL

Operace Lachtan (Unternehmen Seelöwe, Operation Sea Lion) bylo německé krycí jméno pro vylodění v jižní Anglii v roce 1940. Po dobytí Francie se německá vojska zastavila na francouzském břehu a připravovala se na invazi do Británie, zatímco anglická města hořela a nad nimi probíhala letecká Bitva o Británii. Operace se nakonec neuskutečnila, v září 1940 byla odložena na neurčito a později zrušena. Divize připravené na invazi byly přesunuty na východ, kde Hitler zahájil operaci Barbarossa (napadení Sovětského svazu).



Bundesarchiv, Bild 101II-MN-1369-10A
Foto: o.Äng. 1 1940

Lachtan, který nevyplul, zadělal na debaty dlouho dopředu. Dodnes se vedou spory o tom, zda mohla invaze uspět. V roce 1974 se to rozhodlo několik nadšenců zjistit. Daily Telegraph a Oddělení válečných studií na univerzitě v Sandhurstu uspořádaly velkou válečnou hru (wargame) ve snaze zjistit, zda německá invaze mohla 22. září 1940 uspět. O přesnost se starala šestice rozhodčích, kteří byli přímými účastníky války.

Za německou stranu jimi byli:

- generál **Adolf Galland** – za letecké síly – letecké eso za druhé světové války, 1941 až 1945 velitelem stíhacího německého letectva (General der Jagdflieger),
- admirál **Friedrich Ruge** – za námořnictvo – viceadmirál během války, od roku 1943 ředitel výstavby lodí pro celé válečné loďstvo,
- generál **Heinrich Trettner** – za pozemní síly – během války velitel 4. Fallschirmjäger-Division (výsadkové divize) a mezi lety 1964–1966 byl generálním inspektorem západoněmeckého Bundeswehru.

Za britskou stranu pak:

- Air Chief Marshall **Christopher Foxley-Norris** – za letecké síly – během Bitvy o Británii byl pilotem Hurricanu a získal DSO za odvahu v boji,

Německé síly se shromažďují k invazi do Británie.
Bundesarchiv, Bild 101II-MN-1369-10A, CC-BY-SA 3.0 de
(zdroj: Wikimedia Commons)

- Rear Admiral **Teddy Gueritz** – za námořnictvo – proslavil se především během dne D, kdy byli vyšší důstojníci zabiti a on musel bez pomoci organizovat vylodění na pláži Sword (s modře natřenou přilbou, červenou šálou a vycházkovou holí jako jedinou zbraní) a zajistit, aby se všechen vykládaný materiál dostal na pevninu,
- generálmajor **Glyn Gilbert** – za armádu – jeden ze dvou Bermudců, kteří se vylodili během dne D, vyznamenán za překročení escautského kanálu (během přecházení Rýna).

Hra se hrála na velké mapě jižní Anglie, dostupné síly a zdroje byly založeny na plánech obou stran, počasí odpovídalo záznamům Admirality (které nebyly do té doby nikde publikovány). Předpokládalo se, že Luftwaffe stále pokračovala v bombardování Londýna.

Nasazené síly – Německo

Pro invazi bylo na německé straně vyčleněno dle rozkazů polního maršála Walthera von Brauchitsche 39 divizí. Celkově se v prvních dvou sledech mělo přepravit 250 000 mužů, 650 tanků, 35 000 vozidel a 57 000 koní. První vlna se měla sestávat ze skupiny armád A (celkem 10 pěších divizí pod velením maršála Rundstedta) a 6. armády (3 divize pod velením maršála Reichenaua), druhý sled měl vylodit 6 tankových a 3 motorizované divize. Následovat měl třetí sled s 9 pěšími divizemi a sled čtvrtý s 8 pěšími divi-



Hráči za britskou stranu – zleva doprava – lieutenant commander Libby (za námořnictvo), major Blagden (za armádu), squadron leader Turner (za letectvo) a Brig Page.

Zveřejněno s laskavým svolením www.wargaming.co

zemi. První vlna měla mít s sebou lehké tanky, ale ne dostatek dělostřelectva a podpůrných zbraní. Německé námořnictvo nemělo nikdy k dispozici dostatečný počet přepravních kapacit – velkou část jejich lodí určených k přepravě vojáků tvořily říční bárky zabavené v Holandsku a Belgii, které byly upraveny pro tento účel.

K invazi bylo shromážděno 732 stíhačů a 724 bombardérů Luftwaffe.

Nasazené síly – Velká Británie

Britská stana měla připravena k obraně 25 divizí, ale jen 17 z nich bylo plně vyzbrojeno. Velká část vojáků byla navíc nedávno evakuovaná z Francie po těžké porážce a ústupu.

Domobrana čítala v době ohrožení na 1 682 000 mužů (většinou rezervistů z první světové války nebo hochů, kterým nebylo dost na to, aby mohli sloužit v armádě), ale k dispozici měli jen 847 000 obstarožních pušek z první světové války (často s nedostatkem munice), 47 000 brokovnic (nezřídka sportovních) a 49 000 kulometů. To znamená, že téměř 739 000 z nich nemělo naprosto žádnou zbraň. Objevil se pokus dodat jim provizorní píky vytvořené ze starých bajonetů navařených na trubkách (bylo jich vyrobeno čtvrt milionu), ale dobrovolníci tyto zbraně odmítli jako urážku a nikdy se nepoužily.

Dobrovolníci neměli dostatečný výcvik a výstroj, měli pouze pušky a žádnou těžkou výzbroj. Kompletně jim chyběly protitankové zbraně a motorizované prostředky přesunu (většina měla kola). V bojovou sílu se je podařilo proměnit až někdy kolem roku 1943, do té doby by dobrovolníci neměli v boji proti pravidelným německým silám mnoho šancí.

Royal Navy mělo k 1. červenci 1940 k dispozici 14 bitevních a 6 letadlových lodí, 15 těžkých a 44 lehkých křižníků a 158 torpédoborců. Kriegsmarine naproti tomu mohla nasadit 2 křižníky a 8 torpédoborců.

RAF měla k dispozici pro obranu 1048 letounů (stíhačů a bombardérů).

Lachtan vyplul!

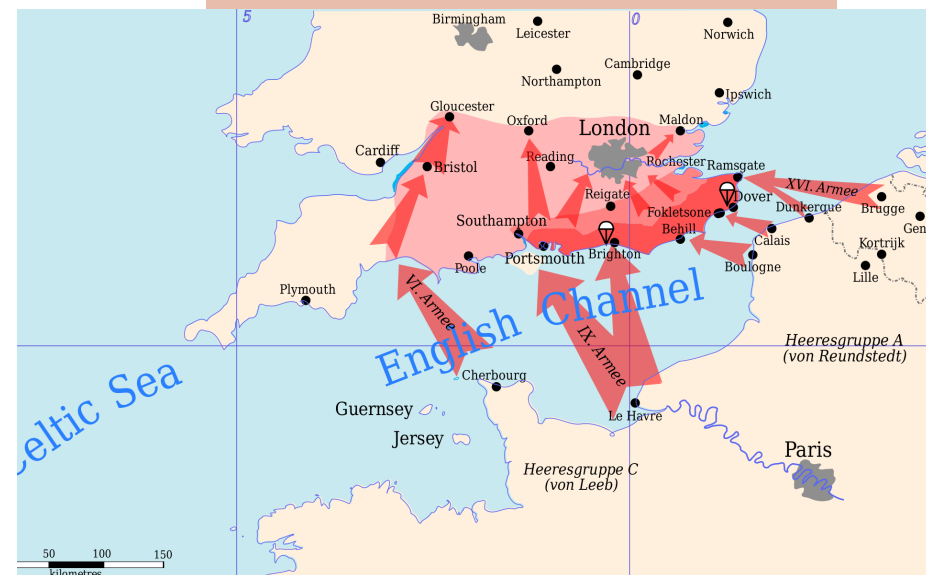
22. září 1940, ráno

První německá invazní vlna se za východu slunce vylodila na britských plážích.

Invazní flotila utrpěla malé škody od rychlých torpédových člunů během nočního

Plán plánované operace.

Rama, CC-BY-SA-2.0-fr (zdroj: Wikimedia Commons)



překročení úžiny, ale Royal Navy ztratila těžký křižník a dva torpédoborce, jeden její další těžký křižník a dva torpédoborce byly poškozeny. Kriegsmarine za tento úspěch zaplatila ztrátou tří torpédoborců.

První oddíly devíti divizí se vylodily mezi Folkstone a Rottingdean (poblíž Brightonu). Sedmá parašutistická divize (Fallschirmjägerdivision) seskočila nad Lypne, aby obsadila letiště. Během několika hodin přemohly německé oddíly obránce pláží a postoupily dál do vnitrozemí. V Kentu, kde vylodění proběhlo, byly umístěny pouze tři britské divize. Britská

obrana ale spoléhala na použití mobilních rezerv. Obrněné a mechanizované brigády byly odeslány na místo ihned, jakmile bylo vylodění potvrzeno.

Nad hlavami vylodujících se jednotek probíhala zuřivá letecká bitva. Luftwaffe odlétala do dvanácté hodiny přes 1200 stíhacích misí a 800 misí bombardovacích. RAF nasadila do boje i cvičné letouny narychlo osazené bombami. Luftwaffe začala mít problémy s krátkým dosahem stíhaček Bf 109, přestože jich před útokem soustředila co nejvíce do okolí Pas de Calais.

22.–23. září 1940

Němci stále neobsadili žádný větší přístav, přestože zahájili postup na Folkstone. Lodě vykládající zásoby na plážích utrpěly těžké ztráty kvůli bombardování RAF. Další ztráty pak v přístavech ve Francii, které byly také pod útokem britských bombardovacích perutí.

U-Booty, letouny německého letectva a několik zbylých povrchových lodí ztratilo kontakt s loděmi Royal Navy. Pak skupina těžkých křižníků s podporou torpédoborců vplula do Kanálu (pokusila se proklouznout na dosah svých děl k vylodovacím plážím) a musela proplout pod palbou německých pobřežních děl, E-Booťů (rychlých motorových člunů) a asi 50 Stuk. Dva těžké křižníky byly potopeny a jeden byl poškozen.

Německý klamný výpad z Norska, který měl odvést pozornost Royal Navy, byl úplně zničen. Britské výpady torpédových rychlých člunů

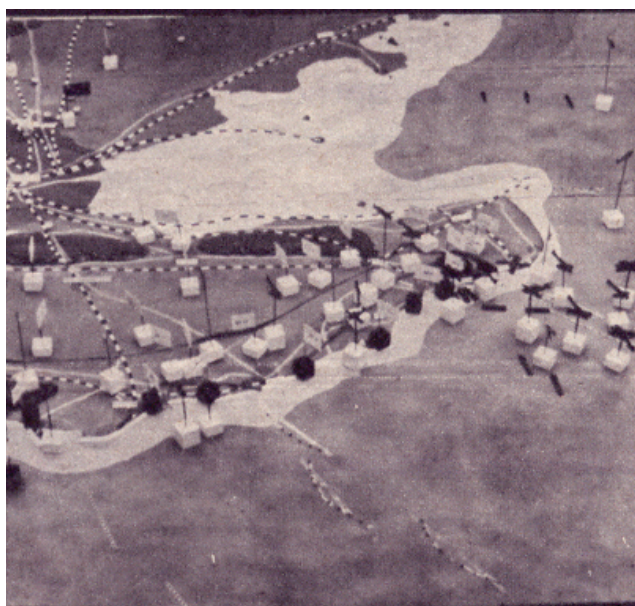
a torpédoborců způsobily škody na německých přepravních lodích. Celkové ztráty německé invazní flotily se vyšplhaly na 25% během prvního dne. Nejtěžší ztráty byly mezi přepravními bárkami, které se ukázaly jako zoufale nevhodné pro přepravu na moři.

23. září 1940, 5:00 až 14:00

RAF ztratila zatím 237 letounů z 1048 (167 stíhačů a 70 bombardérů) a námořnictvo utrpělo takové ztráty, že bitevní a letadlové lodě se musely držet zpátky. Velké skupiny torpédoborců a křižníků se ale začaly soustřeďovat. Letecký průzkum ukázal, že německé síly se soustředily v Cherbourgu, a síly byly nasměrovány na jihovýchod.

Německé námořnictvo bylo malomyslné ze ztrát, které utrpělo, především mezi přepravními bárkami. Armáda a letectvo byli naopak nadšení a přípravy pro přesun dalších posíl pokračovaly s leteckým přesunem 22. divize. Luftwaffe zatím ztratilo 165 stíhačů a 168 bombardérů. Z 732 stíhačů a 724 bombardérů dostupných to byly ztráty těžké. Obě strany v tomto bodě přecenily množství ztrát, které způsobily protivníkovi, o více než 50 %.

Německá 22. divize byla úspěšně letecky přesunuta do Lypne i přes přesnou dalekosnou dělostřeleckou palbu. Tu řídila skupina vyčleněných vojáků, která zůstala za nepřátelskými liniemi. První britský protiútok britské 42. divize podporovaný obrněnou brigádou zastavil německou 34. divizi na jejím postupu na



Večer 22. září. Británii se podařilo udržet Winstonovu linii (položená páska) a Němci bojují o obsazení Folkstone.

Zveřejněno s laskavým svolením www.wargaming.co

Hastings. 7. německá pancéřová divize měla problémy s hustými protitankovými překážkami a obránci s přilnavými bombami. Její postup byl pomalý. Australská divize mezitím znovu dobyla Newhaven (jediný Němci obsazený přístav), ale novozélandská divize byla napadena zezadu 22. divizí (která byla přepravena leteckým mostem). Novozélandčané museli ustoupit poté, co utrpěli 35% ztráty.

23. září 1940, 14:00–19:00

Přes den Luftwaffe vyvinula maximální úsilí a její letouny startovaly k 1500 stíhacích a 460 bombardovacích misí. RAF ale přesto vytrvala v útocích na lodě v Kanále a letiště. Velká většina německého úsilí byla zaměřena na podporu pozemních sil a letecké zásobování, přestože admirál Raeders požadoval více letecké ochrany nad Kanálem. Britská Domácí flotila se stáhla z dosahu německých útoků a zanechala za sebou 57 torpédoborců, 17 těžkých křižníků a torpédové motorové čluny, aby vedly boj. Ty vyrazily v několika vlnách do Kanálu, a přestože dva z nich byly potopeny U-booty, torpédoborce potopily jeden U-boot na oplátku a pokračovaly v plavbě. Německá flotila vyplula na moře z Le Havre (tři torpédoborce a 14 E-bootů) a při západu slunce napadla Brity. Byla ale smetena a Němci ztratili všechny torpédoborce a polovinu E-bootů.

Na britském břehu bylo nyní 10 německých divizí, ale v mnoha případech nekompletních a stále čekajících na druhý sled, který měl

dorazit v noci. Počasí ale nebylo vhodné pro bárky a rozhodnutí, zda vyplout bylo přesunuto nahoru v řetězci velení.



The War Game . . . Sealion is ready to start: senior British and German officers (top left), with umpires and "players" for the British forces beyond the Channel map, and, in front, "players" for Germany

Fotografie hlavní místnosti hry. Vlevo vzadu rozhodčí, čtveřice za mapou jsou britští hráči a muži nejbližší objektivu jsou hráči němečtí.

Zveřejněno s laskavým svolením www.wargaming.co

23. září 1940, noc

Vůdce svolal konferenci na 18:00, ale ta se změnila v hořkou hádku mezi jednotlivými složkami vojska. Armáda chtěla vyslat druhý sled, námořnictvo protestovalo, že počasí je nevhodné. Poslední porážka je navíc nechala bez hladinové ochrany a letecké podpory. Göring poznamenal, že to může zvrátit pouze uvolněním sil od bombardování Londýna (které stále probíhalo). To ale Hitler vetoval. Flotile bylo rozkázáno, aby vyčkala.

RAF mezitím ztratila dalších 97 stíhačů a zůstalo jí pouze 440 letuschopných strojů. Letiště 11. skupiny byly obráceny v ruiny a hrozil jí naprostý kolaps. Luftwaffe ztratila 71 stíhačů a 142 bombardérů.

Na zemi mezitím Němci pokračovali na Dover a Canterbury, přestože museli těžce bojovat s australskou a 45. divizí kolem Newhavenu. V 21:50 rozkázal Hitler flotile, aby přepravila druhou vlnu, ale pouze krátkou cestou mezi Calais a Dunkirkem. Než se rozkaz dostal do přístavu, druhá vlna nemohla doplout dříve, než vyjde slunce. 6. a 8. divize v Newhavenu, svádějící těžké boje s Australany, nemohly být zásobeny vůbec.

24. –28. září 1940

Německá flotila vyrazila pod ochranou U-bootů, E-bootů a stíhačů, zatímco počasí se uklidnilo. Za úsvitu je ale zpozorovala pátá flotila torpédoborců stále deset mil od pobřeží a rozsekala je na kusy. Luftwaffe nasadila proti torpédobor-

cům všechny své zbývající bombardéry, zatímco RAF odpověděla 19 letkami stíhačů. Němci vyřadili dva křižníky a čtyři torpédoborce, ale 65% bárek bylo potopeno. Rychlejšími lodím se podařilo prorazit a zamířily k Folkstone. Přístav tam byl ale natolik těžce poškozen, že lodě mohly náklad vykládat pouze po dvou.

Neúspěch druhého překročení Kanálu znamenal, že německé pozice se stávaly stále více zoufalé. Divize měly munici jen na 2 až 7 dní bojů, ale bez dalších mužů a zásob nemohly rozšířit předmostí. Počátečně úspěšná invaze se tak stávala neudržitelnou. Hitler rozkázal nasazení záložních jednotek do Polska, kde se měly připravit na operaci Barbarossa, a Němci začali přípravy na evakuaci. Byly shromážděny rychlé lodě a trajekty pro evakuaci skrz Rye a Folkstone. Vojáci, kteří se nemohli stáhnout, museli kapitulovat.

Z 90 000 vojáků, kteří se vylodili 22. září, se jich do Francie vrátilo pouze 15 400. 33 000 německých vojáků bylo zajato, 26 000 bylo zabito v boji a 15 000 jich utonulo ve vodách Kanálu.

Závěr

Všech šest rozhodčích prohlásilo operaci jednomyslně za naprostý německý neúspěch.

Německá strana měla dva zásadní problémy:

- nedosáhla letecké nadvlády,
- neměla dostatek sil, aby se na moři mohla postavit Royal Navy.

Nebylo v rámci jejich možností tyto dva problémy zvrátit (neměli kapacity). Z toho vyplývalo, že ani jednou ze sil nebyli schopni zabránit britské flotile ze Scapa Flow, aby přerušila zásobování z Kontinentu. A přerušení zásobování (těžkých tanků, posil a zásob) znamenalo konec invaze.

Dalším problémem německé strany byl nedostatek přepravních kapacit. Plánovači odhadovali, že v první vlně vyloděné dvě výsadkové divize a devět pěších budou potřebovat každý den 3300 tun zásob (ale v Rusku v roce 1941 potřebovala každá německá divize 1100 tun zásob denně, takže tohle číslo je hrubě podceňené). Po dobytí Folkstone (největší přístav ve vylodovací zóně) mohl tento přístav přijímat denně 150 tun zásob (během sedmi dní by se počet zásob zvýšil na 600 tun denně). To zna-

mená, že pěší i výsadkové divize by první dny musely vystačit s přinejlepším 20% potřebných zásob (nějaké zásoby by Němci získali v Anglii a něco by bylo přepraveno vzduchem, ale rozhodně ne dost). Po dobytí Doveru by si mohli přidat dalších 800 tun zásob za den, ale to by znamenalo, že by vojáci byli na 40% potřebných (a dost optimisticky spočítaných) zásob... a to ani kdyby do přepravy nijak nezasahovala RAF ani Royal Navy.

Hra skončila neúspěchem německého vylodění a poukázala na zásadní problémy, které německá strana měla. Nikdy se nedozvíme, jak by dopadlo skutečně vylodění (ve válce se může stát ledacos, co otočí poměr sil), nicméně zmíněné nedostatky německé strany byly takového rázu, že výsledek by zřejmě odpovídal odehrané hře.



Bundesarchiv, Bild 101II-MW-5674-45
Foto: Engelmeier | 1940

Cvičení tanku PzKpfw III
pro operaci Seelöwe.
Bundesarchiv,
Bild 101II-MW-5674-45
/ Engelmeier / CC-BY-SA
3.0 de
(zdroj: [Wikimedia Commons](#))



napsal „Vallun“

Historie a realita

PŘÍSTAVY A PŘÍSTAVIŠTĚ

Již v úvodní stati námořnické série byly zmíněny přístavy v roli jednoho z významných prvků námořnictví. V tomto článku zkusím osvětlit, že přístav není jen vesnice, z níž trčí do vody molo, ale že „být přístavem“ ovlivňuje cele povahu lidského osídlení. A samozřejmě, jak takový přístav může vypadat, co jej tvoří a snad i něco navíc.

Přístav, co to je?

Pozornějšímu pravidelnému čtenáři DRAKKARU jistě neunikne, že název tohoto článku připomíná dvojčlánek *Krčmy a hostince* z čísel 31 a 32. Stejně jako vynikající ilgirova práce o pohostinstvích, jejíž přečtení mohu jen doporučit, budu povětšinou hovořit o přístavech beze vztahu ke konkrétní historické době nebo lokalitě, tedy převážně z hlediska potřeb her na hrdiny.

Na otázku, co je to vlastně přístav, lze odpovídat ze dvou různých úhlů. Při pohledu z paluby lodi je přístav v převážné většině místo více či méně uměle upravené, kde může bezpečně stát větší množství lodí. V přístavu je možno nejjednodušší opravovat loď, přesunovat věci a lidi na palubu i z ní, zkrátka udržovat styk s pevninou. Opačný úhel pohledu pak mluví o vesnici



Přístav La Valleta, čestná salva, v pozadí nejdražší jachta světa

či městu, jehož struktury jsou všestranně ovlivněny lodním provozem a vším, co s tím souvisí. Přístavy, které by nebyly městy či vesnicemi, si sice představit lze, ale půjde o výjimky převážně z dnešní doby, jako jsou některá vojenská zařízení nebo nákladní terminály.

Přístav je přístavem, ať už slouží několika málo rybářským loďkám vesničanů nebo tisícovkám obchodních lodí s výtlakem v řádu stovek kilotun. Pořád se jedná o místo, kde se nakládá a vykládá zboží, doplňují zásoby i síly posádek. Bez ohledu na to, zda je k tomu potřeba speciálních konstrukcí a vrtulníků nebo jen obyčejného dřevěného mola. Někdy není třeba dokonce ani toho. Přínosnějším je pak dělení podle využití přístavu, podle něhož lze rozlišovat například přístavy rybářské, obchodní přístavy, nákladní terminály, zásobovací stanice, loděnice, městské přístavy, mariny, vojenská

zařízení a v neposlední řadě jejich nejružnější kombinace.

Mimo výše zmíněného dělení lze častěji zaslechnout také další označení přístavů, například celní přístavy, které dnes mohou být prvním místem vstupu do země. V subpolárních končinách najdeme velice ceněné nezamrzající přístavy, jejichž výhoda spočívá v tom, že jsou v provozu po dobu celého roku na rozdíl od těch sevřených ledovým krunýřem. V devatenáctém a na počátku dvacátého století se mluvívalo o tzv. uhelných přístavech, tedy o přístavech či zásobovacích stanicích, v jejichž blízkosti se nacházel zdroj kvalitního uhlí pro lodní kotle. Mimo chodem, člověk, který rozhodl o přechodu lodí z uhlí na ropné produkty, nebyl nikdo menší než sir Winston Leonard Spencer-Churchill, v té době první lord admirality, tedy britský ministr námořnictví. Stejný muž pak za obou světových



válek prosazoval myšlenku sdružování civilních nákladních lodí do konvojů jako obranu před útoky ponorek. K tomuto účelu sloužily seřadovací či shromažďovací přístavy na severozápadním pobřeží USA či na Islandu.

Než se však dostaneme k vlastnímu popisu toho, kde se přístav typicky nachází a jak běžně vypadá, tak se přeci jen nevyhneme krátkému historickému ohlédnutí.

Pár postřehů z historie

Nejstarší nyní známý přístav na světě se nacházel v egyptském městě Vádí Džarf (Wadi al-Jarf) na pobřeží Rudého moře. Archeologické výzkumy, probíhající s řadou dlouhých přestávek od jeho objevení v roce 1832 do současnosti, jej datují do doby 4. dynastie egyptské Staré říše. Konkrétně snad vznikl za vlády velkého faraona Chufua, stavitele nejslavnější pyramidy, u nás známého též v řeckém přepisu jména jako Cheops či v anglickém jako Khufu. Je tedy starý přibližně 4500 let. Nalezené pozůstatky přístavu tvoří především cca 150 metrů dlouhé kamenné molo, jehož základy jsou dosud viditelné při nižších stavech vody, navigační znamení z navršených kamenů a několik budov dosud neupřesněného účelu. Spolu s nimi bylo nalezeno množství dalších pozůstatků, zejména kotev a nádob na uskladnění zásob a zboží.

O téměř dva tisíce let později bylo možné na pobřeží Středozemního moře nalézt jedny z nejzajímavějších přístavů vůbec.

Kartaginská říše, založená Féničany, slavnými mořeplavci starověku z města Týr, budovala kóthóny. Kóthón byl druh přístavu skládající se ze dvou zón. První, vnější část tvořil běžný přístav pro rybářské a obchodní lodě, normálně přístupný. Druhou, vnitřní součástí byl vojenský přístav, stavba kruhové dispozice sestávající až z 220 doků pro válečné lodě. Doky byly postaveny kolem uměle vytvořené kruhové laguny, v případě největších kóthónů pak i na ostrůvku v jejím středu. Toto uspořádání poskytovalo celou řadu výhod – válečné lodě byly nejen dokonale chráněny před nepřízní počasí, ale opevněný přístav představoval i dobrou obranu před útoky z pevniny a zejména maximálně komplikoval nepříteli získávání informací o tom, kolik lodí v přístavu je – a kolik jich tedy je na moři.

Dubrovnická rejda



Přístavy byly a jsou mimořádně důležité nejen pro státy jako Kartaginská říše, která měla svá území rozestavěna po velké části pobřeží Středozemního moře, ale i pro státy ostatní. Lze připomenout například obrázek dobře známý z učebnic dějepisu zobrazující mohutné hradby spojující Athény a jejich přístav Pireus, ač je vzdušnou čarou dělí vzdálenost téměř deset kilometrů. Je jen málo tradičních hlavních měst, která by zároveň nebyla významným přístavem. Z nich lze uvést třeba Paříž, jejíž umístění je dáno dohodou mezi šlechtou a králem. Velmi zjednodušeně lze říct, že leží ve vnitrozemí proto, aby se Francie nepřiklápěla a nevýhodňovala atlantické či středozemní pobřeží. Snaha získat trvalý a zajištěný přístup k nějakému přístavu mimo Barentsovo moře významně ovlivňovala zahraniční politiku Sovětského svazu, stejně jako předtím carského Ruska. Petrohrad či Oděsa tuto podmínku sice splňovaly, ale je až příliš snadné je zablokovat v Bosporské úžině či v úžinách dánských.

Lokalita a okolí

Závěr předchozí pasáže naznačil, že význam přístavu je z velké části ovlivňován jeho polohou. Ovšem geografie se projevuje nejen v této řečnické strategické rovině, ale možná ještě víc v rovině taktické. Tedy z hlediska určení místa lze přístav nejsnadněji založit. To je v první řadě ovlivněno potřebou naplnit primární funkci přístavu, tedy ochránit lodě před nega-



tivním působením počasí. Dnes není problém vytvořit dostatečně chráněné přístaviště všude tam, kde je přijatelná hloubka vody, avšak v minulosti nebylo snadné budovat stavby pod vodní hladinou. Proto byly preferovány ty lokality, kde co největší díl práce odvedla samotná příroda, tedy zejména zátoky a ústí řek.

Nejlepším místem by samozřejmě bylo takové, které by nepotřebovalo vůbec žádnou stavební činnost. Avšak vzhledem k tomu, co všechno je od přístavu požadováno, ani to nejčlenitější pobřeží nenabízí zrovna nadbytek vhodných destinací. Přístav by měl poskytovat účinnou ochranu proti nečas v podobě vln či bouřného větru, a to ze všech světových stran, zároveň však musí umožnit přiměřeně snadné připlouvání a odplouvání lodí. Takovým místem je například Port Vieux v Marseille či marina v chorvatském Kremiku. Rovná, byť dlouhá zátoka tedy sama o sobě nenabízí dostatečnou ochranu, neboť i když dokáže eliminovat většinu devastující energie, tak zejména vlny mohou způsobovat takové houpání lodí, že jakékoliv práce na palubě, natož třeba na stěžni jsou mimořádně komplikované, ne-li vyloučené.

Ochranu poskytovanou rovnou zátokou je tedy třeba doplnit hrázi, případně více hrázemi – příkladem budiž Kukljica na ostrově Ugljan. S jejich pomocí pak lze vybudovat přístav i na jiných místech, jako v úžině mezi pevninou

Ze stejných důvodů budovali v průběhu druhého věku Númenorejci přístavy v ústí Šeravy a Želíze

a ostrovem, příkladem budiž Trogir v Chorvatsku. Složitější je ochrana před větrem, ta ale není až tak podstatná. Navíc je třeba nezapomínat na to, že vítr je pro plachetnice hlavním pohonným prostředkem. Přesto jsou některé hráze doplněny svrchní zdí, která chrání před největšími vlnami a mimo to i proti větru v úrovni pevných částí lodě. Přístav samozřejmě nelze vybudovat tam, kde je příliš malá hloubka vzhledem k ponoru lodí, které jej mají využívat. Naopak velká hloubka teoreticky nevadí, ale může být překážkou pro budování nezbytných stavebních prvků.

To jsou požadavky platné pro, lidově řečeno, mokrou část přístavu. Má-li být přístav efektivní i z hospodářského hlediska, je třeba naplnit některé předpoklady i na pevnině. V první řadě je nezbytná existence zdroje pitné vody, což samozřejmě platí pro jakékoliv trvalé lidské osídlení. Nicméně zdroj vody musí být dostatečně vydatný i pro doplňování lodních zásob. Na stavbu lodí, stejně jako na jejich opravy je pak potřeba ohromné množství dřeva. Pokud již není k dispozici v blízkém okolí, je třeba jej dovážet, což se nejlépe realizuje jeho plavením, jak jsme si již řekli minule. V některých případech byla potřeba dřeva taková, že se vyplatilo založit nový přístav tam, kde byl dřeva

dostatek. Takové případy známe jak z historie – například francouzské přístavy v Karibiku, které nechal admirál Nelson ostřelovat před bitvou u Trafalgaru a zde naskladněné zásoby dřeva tak shořely. Ze stejných důvodů budovali v průběhu druhého věku Númenorejci přístavy v ústí Šeravy a Želíze na západním pobřeží Středozemě, jak zaznamenává Tolkien.

Odlesnění okolí velkých přístavů pak zajišťuje dostatek zemědělsky využitelné půdy



Opevnění hráze v Kuklici, ostrov Ugljan

pro získávání potravin, které se opět dodávají také do lodních skladů. Při dlouhých plavbách představovalo hlavní energetický příjem námořníků sušené či solené maso a suchary, tedy jednotvárná strava obsahující jen minimum vitamínů. Vzhledem k tomu, že lidské tělo neumí vitamíny samo vytvářet, trpěli námořníci jejich

nedostatkem projevujícím se kurdějemi. S jistou nadsázkou lze tedy říci, že lesy se při stavbě lodí proměňovaly na pole určená pro pěstování zelí, které vitamin C a další užitečné látky obsahuje ve velkém množství a lze jej v zakysané podobě dlouhodobě uchovávat.

Posledním faktorem, který by měl být alespoň stručně zmíněn, je možnost vojenské obrany přístavu, který je ze své vlastní povahy významným strategickým cílem i v případě, že se nejedná o přístav vojenský. Slavná francouzská pevnost Boyard byla vybudována proto, aby chránila arzenál a loděnici v Rochefortu a z boku rovněž přístav a pevnost La Rochelle před napadením z moře. Při plánování obrany přístavu je však třeba nezapomínat na potřebu obrany před útoky vedenými po pevnině. Singapur, do druhé světové války klíčový bod britské přítomnosti v jihovýchodní Asii, měl vybudovanou téměř nepřekonatelnou obranu proti útokům z moře. Avšak opomenutí potřeby ochrany před útoky vedenými pozemními silami spolu s nekompetentním velením generála Wavella, které se projevilo zejména v hrubém podcenění významu letectva, způsobilo pád této chlouby Impéria. Ztráta Singapuru je pak považována za nejtěžší jednotlivou porážku, kterou Británie během druhé světové války utrpěla.

Části přístavu, aneb z čeho se to vlastně skládá

Každý větší námořní přístav lze rozdělit do tří základních částí, tedy na rejdu, vlastní přístavi-

ště a stavby na břehu. Rejda je část moře poblíž přístavu, která je alespoň částečně chráněná před vlnami, dostatečně mělká a široká na to, aby tam mohly kotvit lodě. Při kotvení lodi se doporučuje vypustit kotevní řetěz o délce představující čtyřnásobek hloubky. Při použití kotevního lana se jedná ještě o vyšší násobky. Délkou kotevního řetězu je tedy dána maximální kotevní hloubka a ta je zase úměrná potřebnému prostoru, v němž se loď stojící na kotvě pohybuje. Plachetnice si sebou vozí stovky metrů kotevního řetězu, přičemž jeho úplné vytažení leckdy zabralo i několik hodin velmi namáhavé práce.

Rejdu využívají například plavidla, která jsou příliš velká na to, aby mohla vplout do přístavu, nebo taková, která nechtějí za použití přístavu platit vyšší poplatky. A samozřejmě na kotvení na rejdě jsou odkázány i lodě, které se do přístavu již prostě nevejdou. Stání zde taky umožňuje výrazně snazší manévrování a rychlejší vyplutí než vyvázání lodi v přístavu. Od slova rejda je pak dovozen český pojem rejdařství označující obchodní společnost zaměřenou na lodní dopravu, většinou nákladní a druhotně na obchod s loděmi.

Na pomezí rejdy a vlastního přístavu jsou pak moderní nákladní terminály pro některé druhy zboží, zejména pro ropu a propan-butan, nověji označovaný z angličtiny přejatou zkrat-



Červený přístavní maják

kou LPG. Tyto terminály tvoří do prostoru rejdy, klidně i několik kilometrů od vlastní pevniny, vyvedené produktovody zakončené konstrukcí pro vyvázání lodi. Produktovodem se pak přečerpá náklad na pevninu. Vybudování těchto zařízení si vynutila vzrůstající velikost tankerů, jejichž klasické vykládání v přístavu nepřicházelo v úvahu z důvodů velice omezeného manévrování a v neposlední řadě i z důvodů bezpečnostních. Výbuch tankeru převážejícího LPG lze přirovnat k výbuchu atomové bomby, čehož využívá například Frederick Forsyth, zvaný mistr vypravěč, v románu Afghánec.

Pokud loď nechce zakotvit na rejdě, může vplout do samotného přístavu. Vstup do něj je





Obří nárazník v Zadaru

obvykle označen na jedné straně zeleným a na druhé červeným majákem. V evropském prostoru, včetně Británie, se při pohledu z moře značí levá strana vjezdu červeným světlem/barvou, pravá zeleným. Toto označení odpovídá polohovým navigačním světlům lodi a napovídá tak, že lodi vplouvající do přístavu mají přednost před těmi vyplouvajícími. Je tomu tak proto, že loď v přístavu je teoreticky v bezpečí, kdežto loď na volném moři v bezpečí být nemusí, byť se může stát, že se budou lodě v přístavu hromadit a manévrování tak bude složitější. Obdobné barevné značení se používá pro vymezení vodních cest i v průlivech, pod mosty a podobně.

Prostor vymezený pobřežím a ochrannými hrázemi se nazývá přístavní bazén. Přílehavost tohoto označení vynikne zejména u přístavů v místech s vyšším rozdílem hladiny při přílivu a odlivu. Při snížené hladině vody zadržuje zeď spojující červenou a zelenou hráz v přístavu dostatek vody na to, aby v něm vyvázané lodi

nedosedaly na dno a tím se předešlo jejich poškození. V tuto dobu není možné, aby do nebo z přístavu plula jakákoliv plavidla. Obdobného výsledku může být dosaženo rovněž vybagrováním přístavního dna. Při využívání těchto přístavů je samozřejmě třeba počítat s přílivovými a odlivovými proudy.

Přístavní hráz jsou nejčastěji pevné kamenné zdi, na straně vystavené působení vodních proudů chráněné násypem velkých kamenů. Takto vzniklé úkryty využívá početná rybí populace a další mořští živočichové, kteří konzumují odpad z lidské činnosti a sami se stávají potravou přístavanů. Vršek hráze je obvykle zarovnaný tak, aby se po něm dalo přecházet, v případě větších přístavů i projet vozem. Uvnitř přístavního bazénu jsou pak umístěna mola, která zvyšují počet lodí, jež je možné v přístavu vyvázat. Zde by bylo na místě poznamenat, že v přístavu se nekotví, byť menší plavidla při stání zádí k molu mohou využít kotvu k zajištění přídě. To je však záležitost převážně dnešních jachet. Velké lodě se vyvazují bokem k molu nebo nábreží tak, aby přes nižší okraj paluby bylo možné nakládat a vykládat zásoby apod.

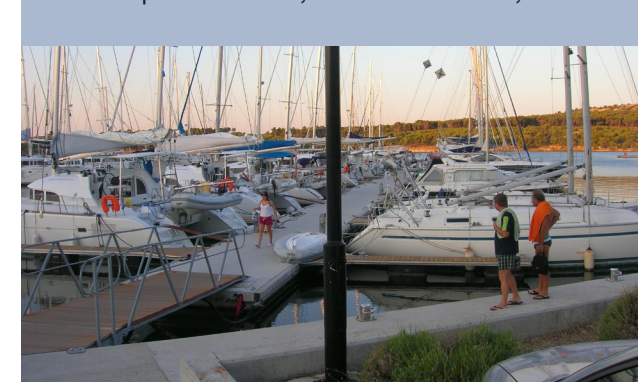
Mola mohou být různých konstrukcí, od menších verzí kamenných hrází, která mohou oddělovat vojenské či jinak důležité sekce přístavu, přes nejběžnější dřevěné stavby až po moderní lehké plovoucí konstrukce. I v těch neobvyklejších přístavech se však jednotlivá stání rozlišují podle hloubky vody a náročnosti na zaparkování. Nejbliže u břehu budou tedy malé lodky rybářů, kteří vyrážejí na moře každý den

sami nebo s jedním pomocníkem. Větší lodě budou stát uvázané u břehu jen tam, kde je dobře vybudované nábreží, jinak jsou jim vyhrazeny vnější konce mol a hrází.

Pro to, aby bylo možné loď uvázat, jsou nábreží, mola a hráze opatřeny vazáky a nárazníky. Vazák má nejčastěji podobu pevně zapevněného kovového kruhu nebo kratšího silného sloupu opatřeného širší čepičkou nebo vodorovným břevnem, aby z něj lana neklouzala, takzvaného pachotele. V případě přístavů s velkým rozdílem hladiny při přílivu a odlivu bývají uvazovací oka protažena pod hranu mola tak, aby loď mohla být pevně uvázána bez ohledu na stav vody. Mezi lodním trupem a přístavem se umísťují nárazníky tvořené válci do sítí zabalených starých lan, v modernější době pneumatik nebo plastových vymyšleností. Lidově se nárazníkům říká též fendry nebo blbce na narážení.

Přechod mezi mokrou a pevninskou částí přístavu pro lidi obstarávají četné se vyskytující žebříky. Pro lodě je ke stejnému účelu zapotřebí tzv. skluzů. To jsou široké, pozvolna skloně-

Moderní plovoucí molo, marina Mandalina, Šibenik



né pevné cesty klesající od suchého doku do vody dostatečně hluboké pro plavbu. Někdy bývají opatřené podpůrnou konstrukcí, aby se loď nepřevrátila hned po opuštění doku. Doky samotné jsou dvojího typu – suché doky, v nichž se loď staví a provádějí se náročnější opravy zejména vnější části trupu, a doky, v nichž loď zůstává na vodě. Z později jmenovaných byly později vyvinuty plovoucí doky.

Na nábrežích a jinde v okolí přístavu lze najít celou řadu nejrůznějších staveb sloužících jeho provozu. Mimo doků lze uvést třeba sklady a nakládací zařízení sloužící námořnímu obchodu. Opravy a údržba lodí i samotného přístavu se neobejde bez celé řady dílen – kovárny počínaje přes kameníky, truhláře, tesaře, plátníky a provazníky až po provozovny zabývající se zpracováním ryb a sušením či jinou konzervací dalších potravin.

V době morových epidemií, které se po Evropě často šířily právě přes krysy žijící na palubách obchodních lodí, začala u přístavů vznikat první karanténní zařízení. Spolu s tím se ustálily mezinárodní obyčeje, tedy závazná pravidla pro podobné situace. Loď, která byla prostá nákazy, před vplutím do cizího přístavu vyvěsila celou žlutou čtvercovou vlajku znamenající písmenko „Q“. Používá se dodnes, byť její význam je již především žádostí o celní odbavení.



Obchodní přístav La Valetta, Malta

Významnější přístavy pak mají zvláštní budovu sloužící veliteli přístavu zvanou kapitanát. Součástí této budovy bývá věž umožňující přístavním správcům mít přehled o všech lodích. V této budově se také vybíraly poplatky a cla, proto pod kapitána přístavu spadalo několik ozbrojených strážců. Vzhledem k tomu, že silnější mořská bouře dokáže udělat oddaného věřícího i ze zapřísáhlého ateisty, tak se v přístavech a jejich okolí dobře daří různým kostelům a jiným svatostánkům. Z křesťanské tradice lze připomenout celou řadu svatých vykonávajících patronát mimo jiné nad námořníky či rybáři, například sv. Mikuláše, sv. Klementa, sv. Jakuba Většího, sv. Františka z Pauly či sv. Ondřeje.

Výše uvedené stavby jsou důležité, některé dokonce nezbytné, pro běžný provoz přístavu, ale srdcem každého správného přístavu je pořádná přístavní krčma. A většinou ne jen jedna. Nejedná-li se o vesnické přístaviště pro pár místních rybářů, využije takový přístav hospody nejméně tři – luxusní hostinec pro námořní

důstojníky, vznešenější pasažéry a královské úředníky, obyčejnou poctivou tavernu pro prosté námořníky a v neposlední řadě zapadlou šerou putyku pro pochybné existence a živly na hraně zákona. Právě v pohostinstvích lze sjednat práci, doplnit posádku či najmout loď na vlastní výpravu, ale také nakoupit

exotické zboží včetně informací. V přístavních špeluňkách se samozřejmě organizují všechny formy zábavy, které umožňují námořníkům navrátivším se z náročné plavby zbavit se výplaty.

Co říci závěrem...

Něco z toho, co lze zažít v přístavní krčmě, ba v přístavu jako takovém bude námětem příštího lodního povídání. Výše uvedené řádky pak mají sloužit zejména jako pomůcka vypravěčům a v systémech s příběhovými pravomocemi hráčů i ostatním k tomu, aby jejich přístavy měly alespoň blíže k věrohodnosti a pestrosti hry. A myslím, že žádný Pán jeskyně neudělá chybu, když své družince nějaký ten přístav nabídne do cesty. I v období tuhého nevolnictví přístav nabízí jakéhosi ducha svobody, neboť toto zřízení není zrovna vhodné aplikovat při náročných plavbách přes vysoká moře. Navíc, říká se, že přístav je kouskem ciziny u nás doma, k tomu lze dodat, že naopak může být kouskem domova v daleké cizině.



MATERIÁL A INSPIRACE

napísal Martin „Mytko“ Mýtny

Doplnky pro DrDII

DrD II: HROZBY

Tento článok je určený pre fanúšikov a hráčov DrDII, špeciálne pre tých, ktorým nie úplne vyhovujú pravidlá spojené so sudbou. Pokúsim sa ponúknuť plnohodnotnú náhradu, ktorá nenaruší fungovanie pravidiel ako celku a prinesie do hry niečo nové.

Nie je to tak dávno, čo sme pochovali starého kráľa a nášeho otca. Len nemnohí za ním uronili slzu. Poklady, čo za svojho života nazhromaždil, sme si s bratmi rovným dielom rozdelili. Kiež by sme počúvali jeho poslednú vôľu a do hrobky uložili jeho meč. Teraz by sme žili spokojným životom a užívali ríšu, ktorú nam odovzdal.

Bratia sú už po smrti, dostali ich noční jadzci. Každú noc vychádzajú z otcevej hrobky a hľadajú ten prekliaty meč. Keby som tak tušil, kde mu je koniec.

Nepomohli stráže, nepomohli čaroději a dokonca ani najatí dobrodruhovia. Teraz som na rade ja. Už nemôžem ani spať, ako ich každú noc očakávam...

Martin „Mytko“ Mýtny bol členom vývojového tímu DrD2 a jedným z autorov mechanickej podoby pravidiel.

Problémy určovania sudby

Určovanie sudby má podľa mňa niekoľko problémov, ktoré spôsobujú, že jej použitie nemusí byť úplne intuitívne a vyžadujú od PH cvik a cit pre príbeh. Kameňom úrazu je, že na rozdiel od hráčov PH nemusí so sudbou nijak hospodáriť. Pravidlá síce radia, aby sa nesnažil v každom konflikte minúť všetkú sudbu, ale žiadnym spôsobom ho k tomu nemotivujú. Základom pravidiel pritom je spravovanie zdrojov, ktoré majú hráči k dispozícii. Následne potom proti sebe stoja hráči s obmedzenými zdrojmi a rozhodujú sa nielen na základe toho, čo sa deje teraz, ale musia myslieť aj na budúcnosť, a PH s virtuálne neobmedzenými zdrojmi a bez motivácie nejak s nimi šetriť do budúcnosti. Iste, rozumný PH s citom pre hru vie poskytnúť ostatným hráčom aj napriek tomu adekvátnu výzvu, ale prečo nepodať pomocnú ruku aj PH, ktorý ten cit ešte vypestovaný nemá a chce sa oprieť o pravidlá.

Zem kostí

Od sútoku Vratky a Lužice až po Biele vrchy leží zem nikoho, posiatá ruinami dávno zaniknutej ríše. Chamtivosť a vidina pokladov z času na čas priláka bláznov a dobrodruhov, ale nik z nich sa nevrátil. Len zopár tulákov a putníkov rozpráva príbehy o tom ako z druhého brehu videli prízračných jazdcov brázditi krajinu.

Nebezpečnosť: 12

Charakteristika: „Prízračný kráľ žiarlivo stráži všetky poklady svojej zeme“, „V zemi leží bezpočet kostí pripravených poslúchnuť volanie svojho pána“, „Všetky cesty vedú pred panovníkov trón“

Druhým problémom je nedostatok návodov ako zohľadniť pri určovaní sudby predchádzajúce úspechy a neúspechy postáv. Podľa pravidiel je množstvo sudby určené len počtom nepriateľov a poradím v akom prichádzajú na scénu. Následkom poľahky môže byť deformácia príbehu v prospech optimalizácie množstva sudby, čo je tak trochu v rozpore s deklarovaným zámerom hry odzrkadľovať a popisovať herný svet a dianie v ňom.

Nebezpečnosť

Postavy sa pri hre obyčajne pohybujú v nebezpečnom prostredí a čelia jeho nástrahám. Z toho dôvodu aj konflikty, do ktorých sa postavy dostávajú sú naviazané na prostredie a často je naň naviazaná celá jedna herná epizóda. Ako príklad nám môže poslúžiť bohmi zabudnutá Zem kostí, v ktorej vládne prízračný kráľ. Hľadá poklad odcuzený jeho synmi a nič živé neodolá jeho hnevu. Ak sa do tejto krajiny vyberú postavy, je pravdepodobné, že väčšina prekážok v ich dobrodružstve bude s ňou viac či menej súvisieť. Zoberme si takéto prostredie za základ nášho nového systému pre sudbu a priradiť mu nejaké pravidlové i fikčné popisy.

Každému takémuto ucelenému prostrediu môžeme priradiť hodnotenie od 3 do 24, ktoré bude vyjadrovať nakoľko je voči votrelcom nepriateľské a nazvime ho nebezpečnosť. Čím bude nebezpečnosť vyššia, tým je prostredie drsnejšie. Pri hodnote 3 sa napríklad môže jednať o les za dedinou v ktorom žije nejaká ta



divoká šelma, ale nebojí sa tam ísť ani babka bylinkárka zbierať chrasť. Prostredie s nebezpečnosťou 24 je smrtenou hrozbou, napríklad Bažiny smútku a beznádeje z Nekonečného príbehu, alebo Morgulské údolie z Pána prsteňov.

Sudba

Nebezpečnosť prostredia nám bude slúžiť ako vlastnosť, na základe ktorej PH určí výšku sudby v konflikte. Na začiatku konfliktu dostane PH toľko sudby, aké je hodnotenie nebezpečnosti prostredia, ku ktorému sa konflikt viaže. Ak sa napríklad postavy vstupujú do konfliktu na území Zeme kostí (nebezpečnosť 12) s príзраčnou srážou nemŕtveho kráľa, tak na začiatku konfliktu dostane PH 12 bodov sudby. V prípade že postavy stretnú súpera, ktorý nemá s prostredím žiadnu spojitosť, PH nemôže nebezpečnosť prostredia použiť. Je v poriadku, ak v takom prípade nebude mať PH k dispozícii žiadnu sudbu.

V prípade potreby môže PH pri súperoch v cudzom prostredí použiť základné pravidlá pre určovanie sudby. Treba však brať na zreteľ, že prostredie je pre súperov nevýhodné a preto do konfliktu prinesú len polovičné množstvo sudby.

V hernej realite používanie sudby určenej nebezpečnosťou vyjadruje znalosť prostredia, podmienok života a boja v ňom. Tiež vyjadruje nakoľko drsnému životu sú obyvatelia prostredia privyknutí a aj ich nebezpečnosť pre votrelcov.

Počas konfliktu môže PH nebezpečnosť zjaviť, aby získal nejaký ten potrebný zdroj na-

viac. V hernej realite potom síce jazvu dostane súper, ktorý túto možnosť využil, ale postihnutá bude aj nebezpečnosť a PH teda bude v budúcich konfliktoch dostávať menej sudby. V hernej realite to znamená, že prostredie dočasne stráca na svojej nebezpečnosti, je v ňom menej súperov, ich odhodlanie a vôľa bojovať sa vytráca a podobne. Postavy si takto môžu zabezpečiť dočasné bezpečie.

Napríklad Zjazvenie krajiny kostí môže znamenať, že súperujúci s postavami budú chybať na iných bojiskách, a preto putovanie po iných častiach krajiny bude bezpečnejšie.

Liečenie nebezpečnosti

Tak ako sa obnovuje príroda okolo nás, tak sa aj postupom času obnovuje zjazvená nebezpečnosť. Vždy keď hráči odpočívajú, každé prostredie si vylieči jednu jazvu na nebezpečnosti. Ak teda postavy počas stretu s kráľovými príзраčnými strážcami zjazvili nebezpečnosť a potom niekoľko dní oslavovali svoje výťažtstvo v bezpečí, po ich návrate už môže byť kraj rovnako nebezpečný ako pred ich prvým príchodom. Z toho dôvodu bude mať význam aby postavy nebrali ohľad na vlastné zranenia a snažili sa využiť oslabenie prostredia. Zvyšuje sa tak napätie a hra sa táva obtiažnejšou.

Okrem času môže PH na liečenie jaziev v nebezpečnosti použiť aj nespotrebovanú sudbu. Ak na konci konfliktu ostane PH aspoň 5 bodov sudby, môže vyliečiť jednu jazvu prostredia ku ktorému sa konflikt viazal. Vyvarujte sa však

Kráľova hrobka

Niekde uprostred Zeme kostí ležia ruiny kráľovského mesta. V jeho strede stojí svätyňa a pod svätyňou je hrobka s kostami príзраčného kráľa. Kto do jeho rúk vloží meč a k nohám položí štít, vráti do krajiny život a stane sa novým kráľom. Tak nejak znejú staré príbehy, koľko je na nich pravdy, nik netuší.

Nebezpečnosť: 15

Charakteristika: „Labyrint plný pascí“, „Kto tu zahynie, bude večne slúžiť kráľovi“, „Raz mŕtve neumiera druhý krát“

pridávaniu konfliktov len za účelom zbierania zdrojov na liečenie jaziev. Ak budú hráči často nadobúdať dojem, že konflikt ktorý podstúpili slúžil len na odstránenie nepohodlnej jazvy, radšej toto pravidlo nepoužívajte.

Charakteristika nebezpečnosti

Každé prostredie má určité dôvody prečo je nebezpečné. Napríklad kráľova hrobka v Zemi kostí je plná pascí a leží na nej preklatie. Táto kľatba živý kráľovu nenávisť k votrelcom a oživuje jeho osobnú gardu dávno mŕtvych vojakov.

Prostredie môže mať aj viacero charakteristík popisujúcich nebezpečnosť. Niektoré charakteristiky sú pre postavy verejne známe, o iných sa dozvedia rôznymi cestami a ich zisťovanie je dobrodružstvom samým o sebe.

Charakteristika nebezpečnosti naznačuje ako by sa malo prejavovať používanie sudby a



zároveň naznačuje ako prostredie skrotiť, alebo úplne odstrániť jeho nebezpečnosť. Ak postavy snímu kľatbu prízračného kráľa, nebezpečnosť hrobky výrazne klesne, prípadne úplne zanikne.

Rovnako ako vie nebezpečnosť klesnúť, vie za určitých okolností aj vzrásť. Stačí ak si predstavíme úrodnú farmársku krajinu, akou v minulosti bola Zem kostí a pozrieme sa čo s ňou spravila kľatba.

Organizácie

Nebezpečnosť sa nemusí viazať len na prostredie, v ktorom sa postavy pohybujú, ale môže vyjadrovať i organizáciu zasahujúcu do herného prostredia. Napríklad rytiersky rád, zasahujúci do politiky a sledujúci vlastné ciele. Sudba v takom prípade môže vyjadrovať finančné zdroje, kontakty, informácie a mnoho iných vecí. Jazvy budú dočasnými okliešteniami organizácie a ich liečenie bude opetovné získavanie pozícií, o ktoré organizácia prišla.

Ak postavy stretnú na svojich cestách súperov nepatriacich k prostrediu v ktorom sa nachádzajú, je slušná pravdepodobnosť ich príslušnosti k niektorej viac či menej významnej organizácii a v konflikte s nimi bude mať PH k dispozícii sudbu podľa príslušnosti k organizácii a nie podľa prostredia v ktorom sa nachádzajú.

Záver

Ako teda mnou navrhovaná úprava rieši problémy, ktoré som na začiatku načrtol? Jazvenie, liečenie a zmena charakteristiky nebezpečnosti v sebe zachytávajú odohraný dej, zmeny spôsobené postavami a následky ich činov. PH sa môže viac zamýšľať kedy chce pritlačiť na pílu a pôjde so sudbou na doraz a kedy sa mu ju naopak oplatí sudbu šetriť.

Dúfam že moju úpravu vyskúšate vo svojich hrách a podelíte sa so mnou o poznatky z jej používania.

Prajem veľa zábavy s DrDII!

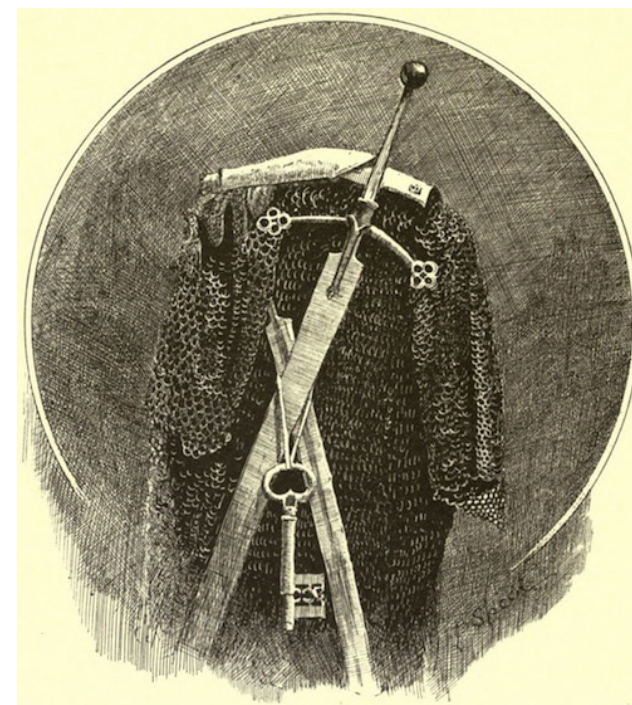
Bratsvo meča

Maňte sa na pozore pred mužmi vyzbrojenými mečom, ktorého rukovet' je zdobená motívom kostí. Môže to byť člen Bratstva meča.

Povráva sa, že svoju existenciu zasvetili pátraniu po legendárnom meči. V súčasnosti tomu ale nik neverí. Ak jedna z najvýznamnejších vojenských síl v siedmych kniežatstvách stoja na pozadí každého politického rozhodnutia. Nie vždy však na tej strane, ako na prvý pohľad vyzerá.

Nebezpečnosť: 11

Charakteristika: „Bez zábran a svedomia“, „Prsty v rozhodnutiach kniežat a kráľov“, „Keď jeden padne, kapitol pošle dvoch na jeho miesto“



napsal Marek Vlha

Příběhy Impéria: ukázková postava

VETERÁN S TEMNOU MINULOSTÍ

aneb

*Osudy kapitána Samuela Elishy Figgins,
nar. 1829 v dnešním Kansasu, toho času bytem
v Londýně*

Moji milí čtenáři a čtenářky, příběh, s nímž se na těchto stránkách v letmém náčrtu seznámíte, vám bude jistě dobrým ponaučením do života. Autor těchto řádků dokonce doufá, že vám jeho vyličením neposkytne ponaučení o nic menší nežli novela *Chudý chlapec, jenž pracovitostí ke štěstí došel* či *Věrný syn aneb Zasloužené dědictví*, jakož i další díla tak oblíbená mládeží našeho kvetoucího Impéria. Vy, ctění mužští čtenáři, pečlivě zvažujte, zda v budoucnu, kdy zaujmete místa vašich otců ve správě panství a vedení rodinných továren, budete navazovat styky s cizinci s nejistou minulostí, a vy, ušlechtilé čtenářky, důkladně rozmyšlejte, kterého z nepřeberného množství nápadníků, jimiž budete beze vší pochyby zahrnuty, až plně rozkvete spanilost vašeho ženství, učiníte nejšťastnějším mužem pod sluncem. Neboť vizte, že právě hlavní hrdina našeho příběhu je mužem, z něhož byste neměli dělat ani obchodního partnera, ani manžela, natož pak – nedej Bůh – člena vašeho klubu.

Náš příběh začíná za širokou hladinou Atlantského oceánu v neklidném pohraničí Spojených států amerických, a to ve strašlivé době tamní krvavé občanské války. Samuel Elisha Figgins, jenž je právě oním mužem, jehož životní kroky budeme sledovat, ve válce stanul na straně Jihu. Je třeba uvést, že do armády Konfederovaných států amerických se vstupovalo z nejrůznějších důvodů. Zpočátku z nadšení, později, jak by poznamenal škarohlíd, spíše kvůli nuceným odvodům. Přiznejme, že pan Figgins nepatřil k idealistům a že ve vojenské službě viděl především vítanou příležitost, jak si vydělat na živobytí. Jako obyvatel Kansasu, kde zuřila miniaturní (a mnohá precitlivělá duše by snad poznamenala, že i nesmírně špinavá) partyzánská válka už před tou velkou z let 1861–1865, měl ostatně s organizovaným násilím nějakou tu zkušenost. Coby zapuzený nemanželský syn se v padesátých letech protloukal po farmách a naučil se ovládat koně stejně tak dokonale jako kterýkoliv anglický gentleman. A tak nyní, ve věku 32 let, nastoupil ke kavalerii, tělesu to veřejnosti v armádě nejvíce obdivovanému.

Pan Figgins se zúčastnil několika nájezdů do severanského vnitrozemí a občas se svými spolubojovníky něco málo naloupil v domech civilistů. Och ano! Zvláště vy, útlcitná čtenářko, potlačte vzdech úžasu, jenž se právě snaží vyrazit z vašich půvabných rtíků! Na omluvu našeho hrdiny dodejme, že se jednalo o obyvatelstvo prohřešující se neblahým názorem, že neodvislost Jihu není záměrem Prozřetelnosti – tedy alespoň většinou. Samuel Elisha Figgins si

Jak se zrodil pan Figgins

Tahle postava pramení ze dvou hlavních zdrojů. Jednak jsem měl chuť vyzkoušet si v PŘÍBĚZÍCH IMPÉRIA hru za nepříliš kladnou postavu, která ale nebude stereotypní, a také jsem si chtěl vytvořit postavu spojenou s americkou občanskou válkou. Na tohle téma jsem kdysi psal diplomku, jsem členem spolku, který se zabývá re-enactingem občanské války, a mám to štěstí, že jsem se tímhle obdobím mohl zabývat i profesionálně jako historik. Do Figginsova příběhu jsem tudíž rozházel nejrůznější narážky na reálné osoby a události.

Americká občanská válka je úžasně zajímavá, ale koluje o ní spousta falešných mýtů. Kdybyste se o ní chtěli dozvědět solidní informace, doporučuji vám pro začátek mrknout se do těchto knížek: Hutečka, Jiří: *Země krví zbrocená* (2008), Vlha, Marek: *Dopisy z války Severu proti Jihu* (2010). A případně taky na web www.cacwa.cz, kde najdete volně přístupné informace a články v češtině.



Oddíl jižanské kavalerie při výpadu na severanské území. Domníváme se, že pátým jezdcem zleva není nikdo jiný než pan Samuel Elisha Figgins.



DRAWN BY J. H. MANN

ANDERSONVILLE PRISON

AS WHEN BY
JOHN L. RANSOM.
 AUTHOR AND PUBLISHER OF "ANDERSONVILLE: SLAVE ESCAPE AND LIST OF THE DEAD."
 "W. ABBEY'S PHOTOGRAPH, D. C."

1. Stockade
 2. Guard House
 3. Prisoners' Quarters
 4. Prisoners' Quarters
 5. Prisoners' Quarters
 6. Prisoners' Quarters
 7. Prisoners' Quarters
 8. Prisoners' Quarters
 9. Prisoners' Quarters
 10. Prisoners' Quarters
 11. Prisoners' Quarters
 12. Prisoners' Quarters
 13. Prisoners' Quarters
 14. Prisoners' Quarters
 15. Prisoners' Quarters
 16. Prisoners' Quarters
 17. Prisoners' Quarters
 18. Prisoners' Quarters
 19. Prisoners' Quarters
 20. Prisoners' Quarters
 21. Prisoners' Quarters
 22. Prisoners' Quarters
 23. Prisoners' Quarters
 24. Prisoners' Quarters
 25. Prisoners' Quarters
 26. Prisoners' Quarters
 27. Prisoners' Quarters
 28. Prisoners' Quarters
 29. Prisoners' Quarters
 30. Prisoners' Quarters
 31. Prisoners' Quarters
 32. Prisoners' Quarters
 33. Prisoners' Quarters
 34. Prisoners' Quarters
 35. Prisoners' Quarters
 36. Prisoners' Quarters
 37. Prisoners' Quarters
 38. Prisoners' Quarters
 39. Prisoners' Quarters
 40. Prisoners' Quarters
 41. Prisoners' Quarters
 42. Prisoners' Quarters
 43. Prisoners' Quarters
 44. Prisoners' Quarters
 45. Prisoners' Quarters
 46. Prisoners' Quarters
 47. Prisoners' Quarters
 48. Prisoners' Quarters
 49. Prisoners' Quarters
 50. Prisoners' Quarters
 51. Prisoners' Quarters
 52. Prisoners' Quarters
 53. Prisoners' Quarters
 54. Prisoners' Quarters
 55. Prisoners' Quarters
 56. Prisoners' Quarters
 57. Prisoners' Quarters
 58. Prisoners' Quarters
 59. Prisoners' Quarters
 60. Prisoners' Quarters
 61. Prisoners' Quarters
 62. Prisoners' Quarters
 63. Prisoners' Quarters
 64. Prisoners' Quarters
 65. Prisoners' Quarters
 66. Prisoners' Quarters
 67. Prisoners' Quarters
 68. Prisoners' Quarters
 69. Prisoners' Quarters
 70. Prisoners' Quarters
 71. Prisoners' Quarters
 72. Prisoners' Quarters
 73. Prisoners' Quarters
 74. Prisoners' Quarters
 75. Prisoners' Quarters
 76. Prisoners' Quarters
 77. Prisoners' Quarters
 78. Prisoners' Quarters
 79. Prisoners' Quarters
 80. Prisoners' Quarters
 81. Prisoners' Quarters
 82. Prisoners' Quarters
 83. Prisoners' Quarters
 84. Prisoners' Quarters
 85. Prisoners' Quarters
 86. Prisoners' Quarters
 87. Prisoners' Quarters
 88. Prisoners' Quarters
 89. Prisoners' Quarters
 90. Prisoners' Quarters
 91. Prisoners' Quarters
 92. Prisoners' Quarters
 93. Prisoners' Quarters
 94. Prisoners' Quarters
 95. Prisoners' Quarters
 96. Prisoners' Quarters
 97. Prisoners' Quarters
 98. Prisoners' Quarters
 99. Prisoners' Quarters
 100. Prisoners' Quarters

slavil pod velením legendárního plukovníka Mosbyho. Ba nestydíme se přiznat, že čas od času pan Figgins vyšperkuje líčení svých válečných zkušeností historkou o tom, kterak ho přímo na bojišti povýšil za projevenou statečnost proslulý generál Stonewall Jackson nebo jak vlastním tělem úspěšně zabránil nepřátelským kulím provrtat ušlechtilou lebku páně generála Leeho. Oba tito zmiňovaní vojevůdci a miláčky amerického Jihu se již odebrali na pravdu Boží, a tak mohou hrdinské historky pana Figgins vyvracet pouze prostřednictvím několika málo spiritistických médií, jež se liší od drtivé většiny svých kolegů faktem, že nejsou pouhými šarlatány. A neboť i tato média považuje k jejich neutuchajícimu zámutku většina řádných gentlemanů za obdobné šarlatány jako převažující

Nemějme mu přitom za zlé, že desátník Figgins ze sebe při této příležitosti udělal kapitána a že svou minulost v roztodivných a barvitých, nicméně vavříny nepříliš věnčených partyzánských jednotkách „vyměnil“ za službu v 43. praporu virginské kavalerie, jenž se pro-



Malebný pohled na alexandrijský přístav v roce 1868.
(zdroj: Wikimedia Commons)

zbytek, můžeme usuzovat, že Samuelu Elishovi Figginsovi bude tato praktika ještě dlouho procházet. Tedy alespoň do okamžiku, kdy pilní badatelé a historici shromáždí v tlustých svazcích veškeré detaily z životů generálů Jacksona a Leeho, a příběhy líčené panem Figginssem tak dostanou vážné trhliny.

Ovšem vraťme se k životním osudům našeho hrdiny. Ani Egypt našemu kapitánovi příliš neprosplával. Zatímco jeho výše postavení kolegové začínali trpět znechucením z problémů se zásobováním a všudypřítomné korupce, Samuel Elisha Figgins propadal ještě hlubšímu znechucení prakticky ze všeho. Jeho mimořádně pevné (někdo by snad opáčil tvrdé) zacházení s egyptskými odvedenci, jež zásadně oslovoval jako „tmavou špínu“, dosáhlo neblahého vrcholu, když před zraky nastoupeného mužstva ubil

holí jistého egyptského poddůstojníka. Pravda, poddůstojníkovy boty skutečně nebyly natolik vycíděné, jak se sluší na přehlídku, v tom by musel dát kapitánu Figginsovi za pravdu každý dbalý důstojník od Francouze po Rakušana. I tak ovšem egyptské mužstvo na našeho horlivého zastánce disciplíny dosti zanevřelo, ba dokonce natolik, že jeho další přítomnost v Egyptě se stala nebezpečnou jeho vlastnímu životu. Tak to alespoň naznačovali škorpióni opakovaně nalézání panem Figginssem v nitru jeho jezdeckých holínek a dvě či tři kule vypálené uprostřed měsíčné noci jeho směrem zpoza zdi kasáren. „Ha, tak se tedy tato zaostalá země odvděčuje bílým nositelům civilizace,“ pomyslel si náš milý Samuel a vzápětí se prozíravě rozhodl opustit horkou půdu nevděčného Egypta.

Vyrazil vstříc Starému světu a po drobném intermezzu s mořskými piráty dospěl do staré dobré Anglie, v níž zůstává dodnes, byť jí s nejhlubší hořkostí stále odmítá odpustit, že výrazněji nepodpořila jeho jižanskou vlast v boji za neodvislost. Páně Figginsovy mravy jsou oproti divokým letům nerozvážného mládí poněkud uhlazeny, ovšem jeho mluva zůstává na první poslech notně americkou se vším, co k tomu náleží. Černý klobouk a revolver Remington vzor 1858 k němu patří stejně tak neodmyslitelně jako jeho vysoká postava, hluboké oči a velkolepé stočené kníry. Pobývá v Londýně, a neboť postrádá dostatečný majetek, jenž by gentlemanovi zajistil řádnou a pohodlnou existenci, živí se coby nezávislý odborník v rozličných obchodech a podnikatelských činnostech

Něco k zcestovalosti v 19. století

Naše družina měla na základě všeobecné shody pobývat bez ohledu na původ jednotlivých postav v Londýně sedmdesátých let 19. století, takže jsem musel přimět pana Figginsa opustit americkou půdu. Tak se zrodil nápad, že po občanské válce následoval několik bývalých konfedačních důstojníků, kteří skutečně odešli do Egypta. Proložil jsem to ještě mexickou epizodou (o odchodu do Mexika uvažoval třeba i Seveřan George Armstrong Custer, později proslavený během indiánských válek, ovšem na stranu republikánů), takže se z něj nakonec vyklubal celkem zcestovalý muž.

Z vlastní zkušenosti mám pocit, že si hráči obecně vymýšlí hráčské postavy upjaté na jedno místo (i když v PŘÍBĚZÍCH IMPÉRIA asi silně působí příklady vysloužilců z Indie a zběsilých dobrodruhů à la Indiana Jones). Ve viktoriánském prostředí se není třeba bát nechat svou postavu objet kus světa ani v případě, že jde o prostého dělníka. Obzory většiny prostých lidí samozřejmě zůstávaly dost omezené, ale 19. století bylo taky svědkem populační exploze a obrovského rozmachu dopravy. Jen z Evropy do Ameriky tehdy proudily miliony vystěhovalců (kolem poloviny století byli nejpočetnější Němci a Iři). Častou záležitostí byla taky takzvaná sezónní migrace – například z českého jihu mířily pravidelně tisíce mladých lidí do služby či za výdělkem do Rakous. Takže se nebojte nechávat své postavy něco málo zcestovat, otevře vám to nové možnosti, a navíc to bude naprosto věrohodné :-).

(„Jakejchpak činnostech, nekalejch kšeftech!“ opáčil by nejeden z prostých lidiček ve Whitechapelu) a dává naplno vyniknout svému armádní službou vycizelovanému daru udržovat



klid a pořádek („Houby s voctem, nájemnej vra-houn při vyřizování vzájemnejch účtů v podsvě-tí to je!“ dodal by opět onen imaginární prostý obyvatel odvrácené strany Londýna).

Při tom všem si Samuel Elisha Figgins stá-le nachází čas připomínat si slavná výročí spjatá s historií konfедераční války za nezávislost, po-řádat oslavy narozenin prezidenta Davise, jakož i dalších konfедераčních pohlavárů, spílat pro-nhaným severanským mágům z Bostonu a New Yorku, kteří svým uměním nemálo přispěli k do-bytí Richmondu, a dávat na odiv svou takřikající starozákonní zbožnost. K jeho nejmilovanějším pasážím, jež s oblibou předřikává svým – jak to

jen ohleduplně vyjádřit... – obchodním partne-rům, náleží příznačně tato pasáž z knihy Samu-elovy: „Dnešního dne zavře tě Hospodin v ruku mou, a zabiji tě, a setnu hlavu tvou s tebe, a vy-dám těla vojska Filistinského dnes ptákům ne-beským a šelmám zemským, a pozná všechna země, žeť jest Bůh v Izraeli.“ V klidných chvílích zaslouženého odpočinku se pak náš kapitán oddává mimořádně příkrášleným vzpomínkám na starou dobrou Dixie a pomalu se poohlíží po vhodné manželské partii, jež by pozvedla jeho společenské postavení. A ať už je zrovna doba pohnutá či nikoliv, denně vykourí značné množ-ství virginského tabáku.

Revolver Remington vzor 1858, oblíbená to zbraň řady konfедераčních důstojníků i pana Figgina.
Rama, CC-BY-SA 2.0 fr (zdroj: Wikimedia Commons)



Samuel Elisha Figgins z hlediska herních mechanismů

Aspekty:

Konfederát až na kost
Válečný veterán
Zcestovalý vyhnanec
Srdce z kamene

Dovednosti:

☐☐☐ Střelba z revolveru
☐☐ Jízda na koni
☐ Velení v boji
☐☐ Rvačka
☐☐ Orientační smysl
☐ Hledání stop
☐☐ Umění výslechu
☐☐ Zastrasování

Cíle:

- Krátkodobý: Splnit poslední zakázku od čínského pašeráckého gangu.
- Dlouhodobý: Domoci se pohodlného životního zajištění, společenské úcty a pověsti vynikajícího gentlemana.

Postavení důstojníka

O tom, co obnášelo důstojnické řemeslo, se toho hodně dočtete v moc pěkné příručce k PŘÍBĚHŮM IMPÉRIA nazvané **Kniha dobrodružství**. Nechci tu opakovat její obsah, ale spíš dodat pár postřehů. Sloužit v evropské armádě znamenalo stát poněkud mimo zbytek ostatního obyvatelstva. Myšlenkou, že mezi vojákem a civilistou leží nepřekonatelná propast, se opakovaně zabýval například francouzský básník a dramatik Alfréd de Vigny v knize *Vznešenost a bída vojenského života* z roku 1835 – v mládí sám sloužil v armádě. Na rozdíl od řadového vojáka disponoval důstojník solidním příjmem, který z něj činil slušnou manželskou partii, ale ani sňatek ho vlastně plně nezařazoval do zbytku společnosti. Možné odvelení na jiné místo naopak od běžných poměrů odtrhávalo i jeho ženu a děti.

Být důstojníkem taky znamenalo dodržovat určitý kodex cti a zvláštních zvyklostí. V rakousko-uherské armádě si například důstojníci mezi sebou tykali a na

ulici nenosili žádná zavazadla, tedy s výjimkou květiny či jiného daru pro dámu. Dlouho by se dalo psát i o tradi-ci souborů, která se u vojska udržovala bez ohledu na oficiální zákazy a nad níž se v tomto prostředí zpravidla přimhuřovalo oko.

Velký rozdíl od evropských armád představovala ta americká. Na rozdíl od Evropy byla před občanskou válkou miniaturní, měla jen něco přes 16 000 mužů, kte-ří vesměs sloužili v indiánském pohraničí. Důstojnický sbor se v ní pochopitelně nerekrutoval z řad šlechticů jako ve Starém světě a vůbec byla tato armáda mnohem víc „demokratická“. Na začátku občanské války se začalo s nabíráním obrovského množství dobrovolníků a nakonec oběma nepřátelskými armádami prošly víc než 3 miliony mužů (a několik málo tisíc žen v mužském převleku). Propast mezi důstojníky a mužstvem, stejně jako mezi civilisty a armádou jako takovou, zde byla mnohem menší. Za všechno mluví už to, že si hlavně na začátku konfliktu některé dobrovolnické jednotky volily důstojníky. To by si v Evropě nešlo ani představit.

napsal Argonantus

Literatura

DETEKTIVKA (I.)

Dnes je doba, kdy vládne světu fantasy a věčným soupeřem je jí starší sestra sci-fi.

Pokud se ptáte, co vládlo ještě před sci-fi, pak je odpověď jednoduchá; byla to detektivka.

Můžeme využít starší pionýrské pokusy o průzkum, například pojednání Karla Čapka Holmesiana čili o detektivkách, případně pozdější Nápady čtenáře detektivek od Josefa Škvoreckého. A spustit se do této starožitné krvavé studny, plné záhad.

I.

Je v kraji zvykem začít historickým přehledem. V takovém případě u detektivky dospějeme nevyhnutelně ke jménu Edgar Allan Poe. Ten vynalezl celou řadu žánrů a detektivka je mezi nimi. Myšlenka tehdy zřejmě ve skutečnosti visela ve vzduchu a možná se podaří někomu ze znalců objevit konkurenčního vynálezce; já našel například současně písíciho Alexandra Dumase a jeho *Hraběte Monte Christa*, což je, pokud si někdo vzpomenete, v jisté části příběhu čistá detektivka. Jde o vraždy v rodině Villefortových; je tam k vidění prakticky vše, o čem budeme mluvit dále.

Vraťme se ale k profláknutějšímu Poeovi; na něm se dají snadno vysvětlit základy.

Málokdo nezná *Vraždy v ulici Morgue*, 1841, jednu z jeho nejslavnějších povídek. Existuje i méně slavné a méně zdařilé pokračování jménem *Záhada Marie Rogetové*, 1842, třetí detektivka do série je *Ukradený dopis*, 1844. Kromě těchto jasně souvisejících povídek ale vznikly i alší detektivky; podle mne průlomový opus je *Vrah jsi ty*, čili *Thou art the man*, 1844. Název je to nepřeložitelný, a pokud povídku znáte, víte, že vlastně dost podstatný – moment odhalení je velkolepým divadelním efektem, opravdu vzorovou pointou, kolem které je to celé vystavěno.

Moji citovaní předchůdci Čapek a Škvorecký už správně odhalili, že nesmrtelných a pro detektivku klíčových vynálezů je tu celá řada:

1.

Odhalování záhady. Byla o tom už řeč v pojednání o kompozici; jádrem detektivky je *zjišťování, co postavy nevědí*. Totiž obvykle objasnění zločinu. Detektivka je vyprávění, postavené odzadu; soustřeďuje všechnu energii k senzačnímu finálnímu odhalení *jak to bylo*. Takto můžete zpracovat s prospěchem příběh, který by při normálním způsobu vyprávění byl příliš obyčejný.

2.

Záhada mívá potom dvě základní mutace, kterými se říkávalo v příšerné zčeštěné hantýrce *whodunity* a *howdunity*. Tedy, v prvním a častěj-

ším případě jde o odpověď na klasickou otázku *kdo je vrah*, v druhém případě *jak je to možné*.

Tato dualita je poměrně hluboká a dnes už není příliš známá; *whodunity* naprosto zastínily konkurenční model. Při tom *howdunity* vůbec nebyly nezajímavé; vzorové bývaly například povídky Jacquese Futrella o profesovi Van Dusenovi, zvaném Myslicí stroj. Ten ve slavné *Záhadě celý číslo 13 uprchl z dokonale hlídaného*

Ve slavné Záhadě celý číslo 13 uprchl z dokonale hlídaného vězení pomocí provázků a krys.

ho vězení pomocí provázků a krys. Ostatně, za podobný případ lze mít už povídku *Zlatý brouk*, 1843, případně *Podlouhlou bednu*, 1844, což je oboje opět Poe a vlastně jeho čtvrtá detektivka. Velký detektiv je tu opět záhadný jak sfinga a na konci nám odhalí, jak to je. I když se v ani jednom z případů nejedná o zločin a je tedy jedno, kdo to udělal. Zlatý brouk míří ještě hodně jinam, neb jde o *hledání pokladu*. Přesně jako o strašnou spoustu let později Indiana Jones a ještě po něm profesor Langdon (ano, i tohle vymyslel Poe...).

Samozřejmě, často se vyskytnou v příběhu oba typy záhady najednou. Blíže k běžnému pojetí detektivky a odhalování zločinu jsou třeba povídky *Čajový lístek*, 1925, Roberta Eustace nebo *Hliníková dýka*, 1912, od Austina Freemana. Kdo je vrah, to se tam řeší také, ale zdaleka nás to nepřekvapí tak, jako bizarní metoda zločinu.



3.

Záhadu odhaluje Velký detektiv. On by ji vlastně mohl odhalovat kdokoli; v *Thou art the man* je to vlastní postava, čili já, vypravěč. Poe ovšem zjistil, že spojit detektiva s vypravěčem znamená čtenáři neustále lhát a tahat ho za nohu – vypravěč jen předstírá, že dává nahlédnout do svých myšlenek. Daleko výhodnější je mít detektiva *third person*, který je navíc univerzální postava a jedním použitím se vám nespotřebuje – v příštím pokračování může řešit další záhadu. Tedy v tomto případě *Záhadu Marie Rogetové* a *Ukradený dopis*, čímž krátká kariéra detektiva Dupina skončila. Padouch je naproti tomu z logiky věci většinou jednorázový, neb ho na konci zavrou, popraví nebo tak něco.

4.

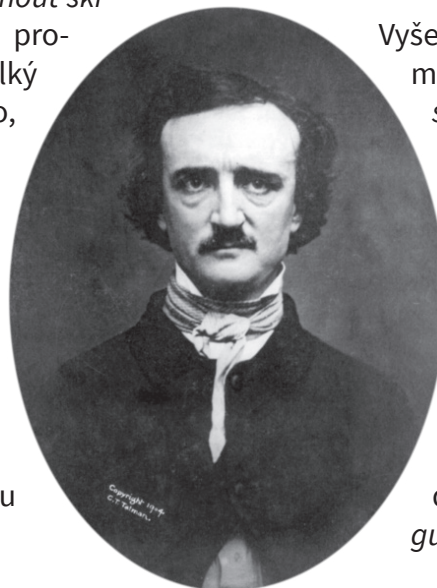
Do detektivových myšlenek lze nahlédnout skrze dialog. Tím je elegantně vyřešen problém, že nevíme všechno to, co Velký detektiv – víme jen, to, co nám řekl. No, a dialog lze vést jediné s někým, takže odtud je zřejmá *nezbytnost detektivova průvodce*. U Poea se ještě nijak nejmenoval, ale později se stal symbolem této postavy doktor Watson. Vidíme tedy, že to naprosto není nepodstatná veselá ozdoba, ale základní součást detektivní konstrukce od začátku. Navíc už od Poea přebírá tento společník detektiva s výhodou úlohu vypravěče příběhu.

5.

Předvedení zločinu, vyšetřování a závěrečné odhalení je téměř ideálním případem *expozice příběhu, vlastního vyprávění a pointy*. Příbuznost všech short story a detektivky je tak těsná, že je hájitelný názor, že tuto základní trojnou strukturu Poe kanonizoval právě skrze detektivku. Pointa je prostě odhalení, *jak to celé bylo*. Vzor je tak geniální a dokonalý, že ho lze s úspěchem aplikovat i na příběhy, které detektivkami nominálně nejsou; třeba ten hraniční *Zlatý skarabeus*, nebo *Pád do Malstroemu*, nebo *Pád domu Usherů*. Což je vlastně největší Poeův vynález. Výsledkem byla *Filosofie básnické skladby* (o té už byla *řeč jinde*). Udělejte si mentální poznámku, k tomuto místu se ještě vrátíme v druhém díle.

6.

Vyšetřovat lze dvěma základními technikami – *logickou konstrukcí* nebo *psychologicky*. Ať byl detektivem kdokoli po Dupinovi a bezejmenném pánovi z *Thou art the man*, od těchto dvou metod se nikdy neodchýlil a leckdy je kombinoval. Ono se totiž nic moc jiného vlastně vymyslet nedá. Vrah v logickém modelu podle *Vražd v ulici Morgue* je ten, koho odhalí logická



sít stop; neměl v době činu alibi, nosí boty velikosti 41, kouří cigarety jistě značky a byl vidět jistý večer blíže čajovny X.

Nebo, v psychologickém modelu, podle *Vrah jsi ty*, je vrahem ten, kdo měl nějaký důvod obět nenávidět a nějakým skrytým, leč výmluvným způsobem to dal najevo.

Mnoho detektivů obě metody kombinuje, ale někteří z nich mají nevysvětlitelný odpor k opačné metodě.

7.

Tím se dostáváme k další klíčové myšlence – *záhadu odhaluje ve skutečnosti hlavně čtenář*. Detektivův dialog s Watsonem je pouze formou smluvené komunikace mezi panem Autorem a Čtenářem; detektivka je *smluvená hra; hádej sám, jak to bylo*.

II.

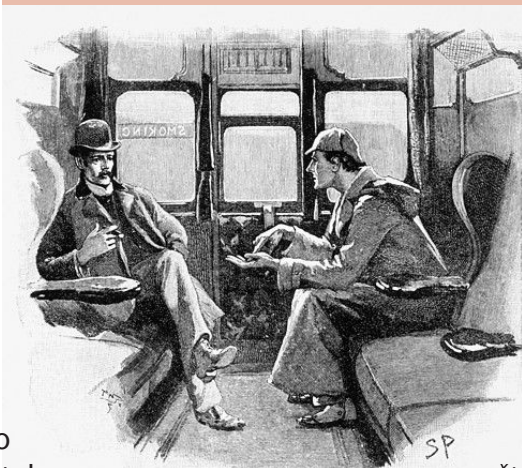
Když se to tak vezme, na Sira Conana Doylea a potažmo *Sherlocka Holmes* toho k vynalézání vlastně už moc nezbylo. Přesto – jako je rozdíl mezi prvotní tříkolkou bratří Benzů a průmyslovým Fordem T, který si mohl koupit každý, pak je přesně stejný poměr mezi Dupinem a Holmesem. Má pravdu Škvorecký, když odhaluje, že je to málem plagiát. Ale koho to zajímá; Dupin zůstal obskurním nápadem s hubeným skóre tří vyřešených případů, kdežto Holmes je solidní literární produkt, který zahrnuje šedesát povídek a čtyři slušné romány. Většina následníků proto vychází spíše z Conana Doylea, než přímo z Poea.



Holmes je napodobován a recyklován tak často, že není snadné mu najít nějakou konkurenci. Jeho úspěch byl závratný už v době svého vzniku. Byl tak obrovský, že úplně pohltit svého autora. Mar-ně se chtěl Conan Doyle stát autorem historických románů. Jeho *Bílá společnost* je dnes jen vychytávka pro znalce (mimochodem, moc dobrá). Možná někdo zaznamenal jeho zakladatel-skou sci-fi *Ztracený svět*. Ale čtenáři po něm tehdy chtěli Holmese, Holmese a dalšího Holmese. Když se zoufalý autor rozhodl Holmese zabít, což se stalo ve finálním zápase s arcipadouchem Moriartym, protesty čtená-řů byly tak silné, že ho musel zase oživit. Takže i zmrtvýchvstání zvládl Holmes dávno před Ripleyovou nebo Bobby Ewingem. Holmes může být proto právem prohlášen za zcela nezničitel-ného hrdinu. Zrovna v současnosti proti sobě stojí na mediální scéně hned tři pozoruhodní noví Holmesové; filmový, představený Rober-tem Downeym Jr., televizní z BBC, a ještě třetí televizní americký, kde je k vidění slečna Wat-sonová. A to vše zhruba sto let po svém vzniku, kdy ctihodná mrtvola autorova dávno zetlela.

Přece jen se nějaké ty vynálezy u Holmese najdou. Například to, že *vyšetřování dosahuje občas rozměrů novely nebo i románu*. To není

zdroj: Wikimedia Commons



"HOLMES GAVE ME A SKETCH OF THE EVENTS."

vůbec triviální záležitost; víme, že téma na short story rozhodně nelze bez-trestně natahovat na ro-mán. Musela se najít další, přídatná témata a otázky, aby se podařilo držet zá-hadu po sto nebo dvěstě stran. Tady Doyle navazo-val spíše na toho Dumase, než na Poea. Pozname-nám, že první dva výtvo-ry hned v úvodu Holmese, *Stu-die v šarlatové*, 1887, a *Podpis čtyř*, 1890, dosahují tohoto roz-měru velmi těsně a za cenu jisté uke-canosti; teprve třetí román z r. 1901 zastínil všechny ostatní. Jeho jméno je tak slavné, že ho čtenář detektivek asi snadno uhádne.

Jiná věc jsou *stopy, technika, logika*. Ty proslulé nedokouřené cigarety, které se staly zakletím detektivek na celá desetiletí, pochází právě odtud. Byly to zdánlivé maličkosti, kte-rých si všimne jedině Holmes – a dokáže z nich vyvodit ohromující závěry. Pokud dnes letí typ krimiseriálu typu CSI čili Crime Scene Investiga-tion, kde vám policisté v deseti minutách pro-vedou rozbor hlíny z bot na atomovém spektro-metru, pak vězte, že to není nic jiného, než starý dobrý Holmes. Máme sice o sto let lepší a efekt-nější techniku, ale okolo roku 1910 působila znalost cyklistických pneumatik stejně úžasně, jako dnes ten důmyslný chemický rozbor zapo-menutých molekul na botách.

III.

Teprve za Holmesem následovala opravdová lavina. Úspěch detektivky byl zdrcující a napo-dobeniny se zjevovaly za každým rohem. Něco snad nejsou ani napodobeniny, protože vzni-kaly prakticky současně. Čapek jmenuje kro-mě Holmese hned v úvodu tento seznam: *Tatík Tabaret a bystrý Lecoq, Ebenezer Gryce a inspek-tor Ganimard nebo inspektor Beale a Macken-zie a nadaný Beautrilet, detektiv Hewitt, Asbörn Krag, Horne Fisher a otec Brown a profesor Craig Kennedy, dr. Thorndyke a všetečný Rouletabille*. Na žádost některých čtenářů k tomuto sezna-mu dodávám jména z různých důvodů slavná i u nás, která Čapek sice vynechal, ale o to více si jich všimli jiní – *Nick Carter*, zpopularizovaný ve filmu *Adéla ještě nevečeřela*, a *Leon Clifton*, kterému prokázali stejnou službu již pánové Voskovec a Werich. Nebo již zmíněný *S.F.X. Au-gustus Van Dusen*, jehož krátkou, leč oslnivou kariéru zmařilo prostě to, že jeho duchovní otec zahynul na Titaniku. A určitě by tu neměl chybět *Arsène Lupin*, lupič gentleman, který ovšem je zároveň detektivem, odhalující zločiny daleko vážnější, než ty jeho.

To všechno bylo dávno známo do třicá-tých let 20. století. Některá zmíněná jména jsou zapomenutá, některá znalcům ještě něco řeknou. Pátrání po zločincích se stala masová zábava pro horních i dolních deset tisíc. Detek-tivka nežádala společenský oblek a intelektu-ální vzdělání, jako Proustovy nebo Joyceovy romány. Takže každý, profesor i dělník, mohli

dumat nad otázkami, jako třeba *Kdo zabil Rogera Ackroyda?*

Další vývoj byl tak logický, že by ho jistě Holmes dokázal hravě předpovědět.

Už v třicátých letech dosáhla detektivka jakéhosi vrcholu a byla zorganizována daleko důkladněji, než jakýkoli žánr po ní. *Hra vyžaduje pravidla*. Ta pravidla byla dokonce oficiálně kodifikována a autoři se strašlivými přísahami zavazovali je dodržet. Vynálezcem těch *nejslavnějších* byl páter Ronald Knox a řídil se jimi ctihodný britský *Detektivní klub*, jehož předsedy byli postupně takoví velikáni, jako Chesterton nebo Sayersová. Většinu těch pravidel dá rozum; a většina z nich má na výsledné dílo silný vliv a vyvolává jisté nápadné efekty.

Takže zejména:

Je nutné *omezit počet podezřelých*. V normálním světě mimo detektivky to vypadá tak, že mrtvolu najdou někde na ulici a někdo ji praštil do hlavy cihlou. Vrah může být *kdokoli* a policie nakonec, pokud má štěstí, složitým hledáním metodou *jehla v kupce sena* nakonec najde vraha, o kterém na počátku nikdy nikdo neslyšel. Z hlediska policie možná úspěch, ale z hlediska vyprávění katastrofa. Takže odtud plyne nesmírná obliba uzavřených místností v detektivkách, osamělých zámků, dokonce ostrovů – počet podezřelých prostě musí být jasně daný a čtenář musí všechny z nich znát, jinak je to houby hra.

Je třeba čtenáře *průběžně seznamovat se stopami*. Celý důmyslný vynález dialogu mezi

Velkým detektivem a jeho Watsonem funguje jen v případě, že tímto *povinným* dialogem stopa opravdu projde. Nic tak nenaštve čtenáře, jako když se v závěrečné vysvětlovací scéně detektiv vytasí se stopou, o které neráčil Watsona a potažmo ani Čtenáře informovat, a je to při tom stopa po čertech podstatná.

Ve světě detektivky bylo také nutno svérázně řešit problémy *motivů*. V reálném životě dochází jen výjimečně k vraždám bez motivu; většinou mívá člověk hodně vážný důvod, když se rozhodne někoho zabít. No, a ten, kdo takový důvod má, tak ten to také většinou je. Devadesát procent skutečných vražd se odehraje mezi členy rodiny a policie to vyřeší hravě. Což je pro detektivku velmi nešťastná situace, která opět kazí hru. Autor to obchází typicky dvěma způsoby; buď se zločin děje prakticky bez motivu, z příčin velmi malicherných, kdy třeba je vrah blázen a chce naplnit postup podle dětské říkačky, nebo mívá naopak motiv *všichni*, protože zavražděný byl zvláště odporný typ, který naštval kdekoho.

Druhou stránkou věci je Agátina mimořádná podlost...

Podobný problém je *alibi*. Pokud policie v reálném životě zjistí, že někdo nemá na dobu zločinu alibi, ba co hůře, motal se v místě zločinu, pak to taky obvykle je vrah. Detektivka ovšem takto triviálně postupovat nechce; to by zase nebyla hra. Takže v detektivce existuje tisíc a jeden způsob, jak vysvětlit, proč byl zcela nevinný člověk na místě činu a naopak, jak mohl vrah zabít na dálku, když při

tom seděl na mezinárodní konferenci za účasti tisíce svědků.

Konečně to hlavní – v reálném světě zabíjejí obvykle zločinci, kteří na to i vypadají. *V detektivce zabíjejí ti, kdo na to rozhodně nevypadají*. Protože ta pravá švanda je, když je vrah vetchá babička s pletacím drátem.

Existuje ještě plno dalších pravidel a jejich důsledků, o které se tehdy vedly mezi odborníky velké spory. Například otázka, zda má být vrah sám, nebo zda může mít komplice. Vrahy možnosti tím přirozeně velmi vzrostou a alibi se tím snadno a rychle rozpadne; potíží je, že pro čtenáře je daleko obtížnější na takový kooperáční zločin přijít.

IV.

Na tomto místě, na samém vrcholu rozjetého žánru se zjevuje *Agatha Christie*. Pokud snad někdo ještě překonal a zastínil Sherlocka Holmes, potom to byla dvojice jejích dvorních detektivů, Hercule Poirot a Jane Marplová.

Vysvětlit, čím zrovna Agatha Christie vynikla nad všechny ostatní a jak to, že se jako jedina z mála starých autorů detektivky ještě stále čte, není snadné. Opět tu literárně vzato není mnoho vynálezů oproti Holmesovi. Řekl bych, že hlavní zbraní je tu mimořádná vynalézavost, s jakou využila všech představitelných možností, jaké žánr nabízel.

Druhou stránkou věci je Agátina mimořádná podlost. Nikdo tolikrát neporušil pravidla žánru, případně je nedohnal na nefantastičtější



myslitelnou hranu. Považte; v jednom slavném případě je vrahem osoba, která byla označena jako mrtvá. Tedy, mrtvá nebyla, ale čtenáři se to neřeklo a ani nenaznačilo. Jindy je vrah policejní inspektor. Jindy zase příležitostný Watson. Plno vrahů jsou kooperující dvojice. Obzvláště proslulé jsou ty babičky s pletacími dráty; na ty obzvláště bacha, čím jsou roztomilejší. Jindy je zase vrahem dítě.

Stejně ďábelsky nakládá Agáta se stopami. Jediná stopa, naznačující, že je všechno úplně jinak, je třeba zcela dvojsmyslná věta,

kteřou někdo zaslechne přes živý plot. To, že je dvojsmyslná, vás nenapadne a nikdo na to včas neupozorní. Ano, čtenář větu slyšel, podle pravidel, jenže... nemá nejmenší šanci.

No, kupodivu má; ale trochu jinak, než by detektivka předpokládala. Rozhodně zapomeňte na to, že byste něco logicky vydedukovali. Zachrání vás jedině znalost Agátiných schémat; vůbec se nezabýváte podezřelými, kteří to mohli udělat, a zajímáte se jen o ty, co to *zaručeně udělat nemohli*. Tam někde je vrah. Dokonce to většinou bývá tak, že tu je jeden jasně podezřelý *vrah pro hloupého čtenáře*, potom rafinovaněji ukrytý *vrah pro chytrého čtenáře*, ke kterému to dost logicky míří, no a konečně, pak je ten *vrah pravý*, co to zaručeně být nemůže. Zjistil jsem, že moje sériové čtenářství dosáhlo během mnoha let zřejmě osobního rekordu právě u Agáty – četl jsem asi 25 jejích knih, aniž bych si toto množství během let pořádně uvědomil. No, a někde tak po desáté se mi začalo v hádání jejích ďábelských nápadů teprve dařit.

Po této autorce už toho bylo v klasické detektivce vymyšleno velmi málo.

Většina konkurence se soustředila zejména na přesouvání detektivky do nějakých vlastních a svérázných kulis. Dick Francis a jeho dostihy. Arthur Upfield a jeho detektiv v Austrálii. Slavný je i ryze pařížský komisař Maigret. Soudce Ti Roberta van Gulika, působící ve staré Číně; obzvláště atraktivní a důmyslná varianta. V současnosti se pár detektivů odstěhovalo dokonce do středověku – třeba bratr Cadfael od Ellis Petersové a sestra Fidelma od Petera Tremayna.

Samostatná a mocná větev detektivky jsou ryze poameričtělé varianty autorů Raymonda Chandlera, Rexe Stouta, Eda Mc Baina nebo Erle Stanleyho Gardnera. Ten navíc přidal a proslavil i soudní scény. Někteří jsou ještě zcela v původním britském schématu, ale obecně bývá v americké detektivce už od dob Nicka Cartera víc akce, víc rvaček, víc opilých prostitutek a *vypadá* to realističtěji, ale v jádru stroje chodí to samé, co dříve – Velký detektiv, Záhada a otázka, *kdo to udělal*.

V.

Detektivka *mimořádně tíhne ke schematičnosti*. To je její prokletí od samého počátku. *Každé řešení musí být nové, každé je mistrovský originál, dílo invence a nový světový rekord. Je nutno hledat pořád nové případy, něco, co tu ještě nebylo, něco, co překonává všechno bývalé, něco, proti čemu je každá minulá zápleтка hadr, něco... něco... zkrátka něco náramného.*

To je imanentní kletba detektivek, jejich běs, jejich utrpení a zánik. Neboť vězte, že už do-dýchávají, na smrt uštvány touto šílenou honbou. Ještě se zoufale chopily velmocenské politiky, německého císaře a světové války; ale i to je už vysáto, a nepomůže-li jim papež, Marťané nebo konec světa, můžeme mluvit o byvší literatuře. Fueramus Pergama, amen.

Tak to viděl Karel Čapek už ve třicátých letech.

Na jedné straně pravdu neměl. Po jeho prohlášení se teprve zjevila Agatha Christie a po



Violetriga, CC-BY-SA 3.0
(zdroj: Wikimedia Commons)



ní ještě lavina dalších detektivek, která dodnes vytrvale pokračuje.

Kdybyste zapátrali v knihovně svých babiček, zjistíte nejspíš, že má knihovnu vycpanou především detektivkami. Detektivka měla u nás to štěstí, že bylo třeba demonstrovat *hrdinskou práci naší policie*. Při čemž jak autoři, tak čtenáři detektivky tajně milovali; a tak nakonec v tiché dohodě propašovali společnými silami postavu Velkého detektiva v krycí uniformě kapitána nebo poručíka SNB. Tak se zrodil třeba major Zeman, kapitán Exner, poručík Borůvka a řada dalších podobných velikánů. Osobně nedám dopustit na malíře Horáce od Hany Proškové; z policajtů naprosto vybočuje už tím, že je civilista. Jiný zajímavý případ je proslulý policejní rada Vacátko, kdy se mezi příslušníky SNB vkradl detektiv zjevně prvorepublikový a buržoazní. Je až překvapivé, kolik detektivek socialistická literatura a film vychrlily. A část pamětníků vám odpřisáhne, že to bylo také to jediné, co bylo skutečně ke čtení a ke koukání.

Na druhé straně Karel Čapek pravdu měl. Dnes už málokdo bere detektivku do ruky s tím, že má v ruce něco, co tu ještě nebylo, něco, co překonává všechno bývalé, něco, proti čemu je každá minulá zápletková hadr. Detektivkáři jsou typičtí *sérioví čtenáři*; jsou rádi, když jsou věci na obvyklém místě, jejich detektiv řeší záhadu a hraje se prostě partie oblíbené a dávno známé hry, asi jako marylá v hospodě. Dokonce jsou

schopni přehlédnout, že údajně nová Záhada nese velmi podezřelou podobnost s tím, co napsal někdo jiný v roce 1947. A že detektiv by jako z oka vypadl šesti dalším detektivům z minulosti. Prostě; pokud se někde točí ta samá schémata k zešílení, bývá to právě na poli detektivek. Pokud je autor slušný, alespoň to přesunul do toho středověku, na podmořskou základnu nebo do První republiky. Pokud slušný není, je to prostě recyklace se vším všudy.

Dokonce, paradoxně, se hodně nosí právě ty detektivky s jakousi *patinou*; jistá starodávnost se k detektivce jaksi přirozeně hodí. Možná právě proto je zase tak aktuální prapůvodní Holmes; nebo z našich krajů ti *Hříšní lidé města pražského*, případně *Četnické humoresky*. Detektivka si v tomto konzervativním pojetí podává ruce s milovníky steampunku, Jára Cimrmana a podobných postmoderních starožitností.

VI.

Pokud se rozhodnete detektivky psát, potom asi už není mnoho dalšího, co bych vám mohl napovědět. Všechny podstatné stopy jsou ukryté v předchozím textu. *Hledejte*. A hodně štěstí.

Pokud se pokusíte detektivní mechanismus využít pro *hru*, jsou ovšem vaše šance na úspěch ještě značně větší. Detektivka totiž je jaksi z podstaty věci smluvená *hra* se čtenářem.



Autokarikatura Karla Čapka

zdroj:
Wikimedia
Commons

V RPG může fungovat dokonce ještě přirozeněji, než když je napsaná jako příběh. Stejně jako je akční mlátíčka nekonečně zajímavější na počítači nebo na papíře, než ji jenom čteme. To, že je záhada celkem běžná a zápletková vymyšlená kýmisi v roce 1935 najednou vůbec nevádí. Záhady týkající se přímo *nás*, first person, mají strhující, hypnotickou přitažlivost. I celkem prostoduchá hra na vrahu je velice zábavná; a možnosti opravdové RPG jsou proti ní obrovské.

Detektivní zápletková funguje jako úplná hra i jako dílčí epizoda v delší kampani. Přijdete tam – a krále někdo zavraždil. Nebo – hledaný artefakt zmizel. Prostě a účinně.



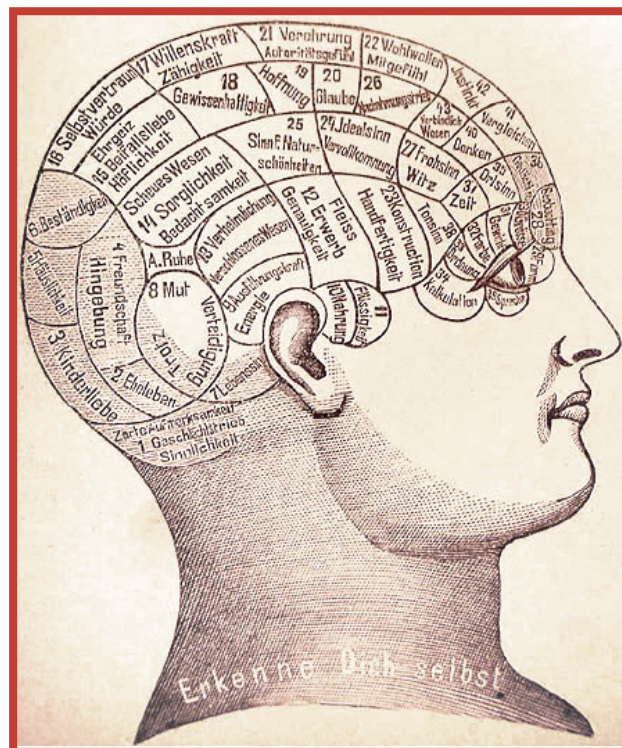
Další výhoda je, že vám přirozeně odpadá celá složitá konstrukce s Velkým detektivem a s Watsonem. Detektivem jsou vaši hráči, nebo alespoň někteří z nich. Vaší starostí je jediné záhada a dumání nad tím, aby stopy byly ukryté právě tak, aby je hráči po troše snahy mohli najít.

Pamatujte, že detektivky už leccos vyzkoušely před vámi. Určitě platí například to, že musíte *omezit způsob možných řešení problému*; takže například ten konečný počet podezřelých. Hledat jednoho padoucha mezi sto stejnými vojáky vůbec zábavné není. Vůbec je dobré se ve hrách vyhnout modelovým situacím *jehla v kupce sena*.

Není také šťastné řešení, o kterém nikdy nikdo neslyšel, a tudíž nikoho nemůže napadnout, že je možné. Ne každý je vysokoškolský fyzik a odhalí jemné rozdíly elektronových konfigurací; a tím spíš to platí ve světě vaší zcela vymyšlené fyziky. Vydat se na podobnou trasu lze jediné za předpokladu, že je to terén a situace *známý pro vaše postavy i hráče*.

Budete muset velmi *přesně definovat možnosti vaší magie*, pokud ve hře nějaká je. Může vám to jinak pěkně zavařit. Tímhle se běžná detektivka trápit nemusí – tam se prostě nadpřirozené řešení zakazovalo. Vy se tímto omezovat nemusíte; ale pamatujte, že hlavní vtip detektivky je v tom, že to *hráči mohou (musí) odhalit*.

Je důležité si uvědomit, že *přísně logický tvar záhady má jediné řešení a v jádru je hádanka typu zebra*. Prakticky vždy, i když to třeba není na první pohled patrné, a bez ohledu na to, že to v reálném životě tak být nemusí.



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.

