



DRAKKAR ©

INTERNETOVÝ ČASOPIS O RPG

55. ČÍSLO - DUBEN 2016

OBSAH 55. ČÍSLA

Comics

- 4 Bezejmenný hrdina**
boubaque
Postapo speciál (2010)

Teorie RPG

- 5 Vyhodnocování konfliktů V.**
Filip „MarkyParky“ Dvořák
Ve všech předcházejících dílech našeho seriálu jsme se na vyhodnocování a RPG hry dívali více či méně subjektivním pohledem. Popisovali jsme si, co ve hře můžeme vlastně vyhodnocovat, jaká to má úskalí a jak ten či onen způsob může či nemusí naplnit hráčské preference. Tento poslední dílek skládačky se bude zabývat přímo herní mechanikou.

Recenze

- 9 One Chance**
„Howky“
Jste legračně chodící vědec, který vynalezl lék na rakovinu a zachránil život spoustě lidí. Přesně téhle role se ujmete ve webové hře One Chance. Úžasné, ne? No, až zas tolik ne. Protože ten lék...

Literatura

- 10 Věda ve službách SF: Máme šanci někdy nalézt život na Enceladu?**
Julie Nováková
Saturnův malý měsíc Enceladus je častým cílem vědeckých i fantastických spekulací o možnosti existence života jinde v naší sluneční soustavě. V románu Kima Stanleyho Robinsona 2312 hostí mikrobiální život, v řadě kratších prací je i sídlem složitějších organismů, nemluvě o dřívějších sci-fi zobrazujících měsíc i úplně jinak, než jaký doopravdy je. Ale i jeho skutečná podoba je extrémně zajímavá a plná nezodpovězených otázek!

Gamedesign

- 12 Ohlédnutí za vývojem Příběhů Impéria – Krabice**
Ecthelion²

Na jaře tohoto roku vyšlo Krabicové vydání Příběhů Impéria. Krabici předcházela dlouhý a komplikovaný vývoj. Tento článek je pak naším osobním ohlédnutím zpět. Prošli jsme hory starých poznámek, souborů a e-mailů a zkusili jsme naše zkušenosti z tvorby shrnout do jednoho textu.

Doplňky a materiály

- 20 Rota Charlie, 1. prapor 92. pluku (92/1/C)**

Ecthelion²

Tento text navazuje na článek 1. četa, rota Charlie, kde byla popsána struktura fiktivní čety námořní pěchoty ze sci-fi prostředí či prostředí space opery. V tomto díle pokračujeme představením jednotky jí nadřazené – roty námořní pěchoty, kterou můžete použít ve svých hrách a příbězích.

- 25 Saga an Gheimhridh Síoraí [Sága o Večnej Zime]**

Ján „Crowen“ Rosa

Tento mikro-setting pre *Fate Rozcestí* pôvodne vznikol v anglickej verzii ako 200slovný setting v rámci *200 Word RPG Challenge*. Pre potreby *Drakkaru* som ho mierne upravil a rozšíril.

ÚVODNÍ HAIKU

**Chladný vzduch čerí
jen sluneční paprsky.
Skřípění vesel.**

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

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

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

Obálka © Kryštof Ferenc 2016

Na obrázek na obálce se nevztahuje licence Creative Commons, pod kterou je Drakkar vydáván.

připravil boubaque

Comics

BEZEJMENNÝ HRDINA

Postapo speciál (2010)



napsal Filip „MarkyParky“ Dvořák

Teorie RPG

VYHODNOCOVÁNÍ KONFLIKTŮ V.

Ve všech předcházejících dílech našeho seriálu jsme se na vyhodnocování a RPG hry dívali více či méně subjektivním pohledem. Popisovali jsme si, co ve hře můžeme vlastně vyhodnocovat, jaká to má úskalí a jak ten či onen způsob může či nemusí naplnit hráčské preference. Tento poslední dílek skládačky se bude od ostatních trochu lišit. Bude se totiž zabývat přímo herní mechanikou.

Dílek pátý – postupně nebo najednou?

Předtím než se pustíme do rozboru herní mechaniky, zastavíme se na malý moment u slůvka *konflikt*. Táhne se s námi v nadpisu celým seriálem, ale přitom jsme ho doposud více nepoužili. Teď nastal ten pravý čas. Co tedy v tomto článku nazýváme *konfliktem*?

Čas od času se hra dostane do bodu, kdy nás zajímá, nejen zda postoupíme dál v příběhu, ale potřebujeme zjistit, kterým směrem se příběh, situace či scéna ve hře posune. Pokud se ve hře nabízí více rozuzlení, budeme takové situaci říkat *konflikt*. Může to tedy být rvačka, ve které se rozhoduje, kdo vyhraje, může se jednat

o pronásledování či stopování a rozhodujeme se, zda se někomu podaří utéct či naopak zda a za jakých okolností bude chycen, vyjednávání o ukončení táhlého obléhání hradu, vydírání politického oponenta. Důležité je, že v *konfliktu* jsou vždy přítomné nejméně dvě strany a každá z nich má zájem na tom, aby se příběh odvíjel nějak jinak. Stranami konfliktu mohou být postavy ve hře, mohou to ale také být hráči anebo hra samotná. Pokud bychom by byl přítomný pouze jediný zájem a vyhodnocování by například řešilo pouze, za jakou cenu bude tohoto zájmu dosaženo, o *konflikt* by se nejednalo.

Konflikt je tedy nějaký obecnější blok v našem příběhu – někdy může být vyřešen jediným vyhodnocením, ale častěji se může stát, že konflikt rozhodne až série několika různých vyhodnocení. Vlastnosti obou nejrozšířenějších způsobů, jimiž mechanika o takových konflik-

tech rozhoduje, *postupné vyhodnocování akcí* a *souhrnné vyhodnocování sporů*, si tedy ukážeme na scéně s nepodařenou loupeží.

Adam s Boženou a psem Puntou doma načapali neznámou zlodějku. Puntá se pokusí zlodějku kousnout do lýtky, Božena ji zkusí zastřelit a zlodějka se pokusí jim utéct. Adam chce zavolat policii, ale zjistí, že jim zlodějka před vloupáním přestříhla drát od telefonu. Proto vyběhne co nejrychleji k sousedům a chce od nich zavolat policii.

Postupné vyhodnocování akcí předpokládá, že jednotliví účastníci konfliktu postupně, jeden za druhým, dostanou příležitost pokusit se o provedení nějaké *akce*. Každá z těchto *akcí* se vyhodnocuje *samostatně*, bez ohledu na to, zda na scéně existuje nějaký spor. Ostatní se mohou snažit za určitých okolností (většinou popsaných v pravidlech) provedení akce *zabránit*. Jejich obrana vždy vychází z hlášené akce a je s ní nějakým způsobem (který také často určují pravidla) svázaná. Nemohou si během obrany prosazovat vlastní úmysl, od toho mají svou vlastní akci. Kdyby se jednalo o deskovou hru, tak bychom si mohli představit, že se jednotliví hráči střídají jeden po druhém, každý vždy odehraje celý svůj tah a ostatní mu v tom mohou pouze bránit. Výsledkem *postupného vyhodnocování akcí* je pro každou dílčí akci absolutní výsledek, který se může pohybovat na škále od plného úspěchu až po úplný neúspěch, přičemž



neúspěchem zde rozumíme i výsledek horší, než jaký by nastal, kdyby akce neproběhla.

Příklad:

Při postupném vyhodnocování akcí postupně přijdou na řadu jednotliví účastníci a jejich akce se tak také budou vyhodnocovat.

- Puntá bude vyhodnocovat, zda se mu podařilo zakousnout se zlodějce do lýtku. Zlodějka se bude takové akci moct bránit – a v rámci své obrany může být i agresivní. Plný úspěch může znamenat Puntovo zakousnutí se do nohy a úplný neúspěch může znamenat, že zlodějka se nejen ubránila, ale ještě Puntu bolestivě nakopla.
- Božena bude vyhodnocovat, zda a jak se jí podaří zlodějku trefit. Zlodějka se může pokusit střele například uhnout. Plný úspěch Boženy bude znamenat, že Zuzanu trefí, nebo dokonce zastřelí. Neúspěch může znamenat minuty nebo např. i zaseknutí uzávěru pistole.
- Zlodějka bude vyhodnocovat, zda a případně jak daleko se jí podařilo utéct. Případný neúspěch může znamenat to, že běží příliš pomalu, nebo dokonce i to, že např. při běhu upadla.
- Adam bude vyhodnocovat, zda a jak rychle doběhl k sousedům a i u něj může (a nemusí) nastat nějaký obdobně nepříjemný neúspěch.

Souhrnné vyhodnocování sporů sdružuje vzájemně se vylučující akce do jednoho společného vyhodnocení, které rozhodne o tom, jakým způsobem se bude spor mezi těmito akcemi vyvíjet. Každá ze stran sporu při tom v rámci tohoto vyhodnocení prosazuje svůj zájem. Vzájemně sporné akce se vyhodnocují *najednou* a výsledkem vyhodnocení každého sporu je uspořádání výsledků, které určuje, jakým směrem se spor vyvíjí. V analogii s deskovou hrou to odpovídá hrám, ve kterých hráči nejprve naplánují své tahy a teprve potom vyhodnocují, zda jsou tyto tahy konfliktní, jak se vzájemně ovlivní, případně který z nich se opravdu uskuteční zcela a který jen částečně nebo vůbec. Protože výsledkem je vždy další směřování nebo úplné rozhodnutí sporu, souhrnné vyhodnocování sporů nezná „nepříjemný“ neúspěch – namísto vlastního neúspěchu se při vyhodnocení příběh posune směrem, který zamýšlel oponent – vítěz sporu. Výjimkou je, pokud je potřeba vyhodnotit osamocenou akci, která nemá opozici, a tedy k ní neexistuje sporná akce. V takovém případě je nutné umělou opozici vymyslet a vytvořit tak spor i tam, kde není. Úspěch takového umělé opozice pak bývá ekvivalentem „nepříjemného“ neúspěchu původní akce.

Příklad:

Při souhrnném vyhodnocování sporů se nám ukázková scéna rozdělí na dvě vyhodnocení.

Společně vyhodnotíme Puntu, Boženu i Zuzanu. Pořadí jejich hodů rozhod-

ne o tom, kterým směrem se bude scéna posouvat. Např.:

- Výsledek Puntá > Božena > Zuzana je možné popsat tak, že Puntá se úspěšně zakousl do lýtku a Zuzaně se tak nepodařilo utéct. Božena nedokázala trefit pistolí Zuzanu, která se psem zápasí.
- Výsledek Zuzana > Božena > Puntá se popíše tak, že Božena i Puntá minuli a Zuzana se úspěšně vzdaluje
- Výsledek Zuzana > Puntá > Božena můžeme popsat tak, že Zuzana vybíhá úspěšně na ulici, zatímco jí na noze visí úspěšně zakousnutý pes, a Božena se bála vystřelit, aby Puntu nestrefila.

Pokud budeme chtít vyhodnotit Adamův běh k sousedům, musíme vytvořit umělou opozici – např. plot, na kterém by mohl Adam zůstat viset v případě svého neúspěchu.

Jak už jste si zcela jistě všimli, tento dílek skládačky si ve velké většině případů nemůžete zvolit sami. Výrazná většina herních vývojářů provedla tuto volbu již za vás a hra již má konkrétní přístup obsažený ve své mechanice. V následujícím textu si tedy spíše zrekapitulujeme, jaký dopad na vaši hru bude mít volba hry používající jednu či druhou metodu vyhodnocování. Výjimkou v tomto směru je druhá edice Fate, které umožňuje hráčům zvolit si jednu z těchto variant. Existují také hry, které se ani jednoho z uvedených způsobů nedrží, ale z každého z nich si půjčují něco.

Výhodou *postupného vyhodnocování akcí* je, že jednotlivé akce se vyhodnocují samostatně a výstup z vyhodnocení je možné jednoznačně převést na „kvalitu“, ať už se jedná úspěšnost vyhodnocované činnosti nebo míru naplnění záměru. Nevýhodou je, že neúspěch akce často znamená, že se ve hře nic nestalo. Hra pak může trpět „zasekáváním se“ na obtížných místech a odehrávání „hluchých“ akcí, které nijak neposouvají scénu v případě neúspěchu. Při *postupném vyhodnocování akcí* také záleží na pořadí, v jakém jsou akce odehrávány. Hry, které ho využívají, tedy většinou obsahují nějakou mechaniku iniciativy či střídání jednotlivých postav. Ta může být výhodou (zajišťuje, že na každou z postav se dostane), ale i nevýhodou – pokud nejste zrovna na řadě, nemůžete ve hře víc než pasivně bránit někomu jinému v tom, o co se snaží, i když by mnohem větší smysl mělo pokusit se o úplně něco jiného.

Postupné vyhodnocování akcí si velmi dobře rozumí s *vyhodnocováním úspěšnosti činnosti* a na této kombinaci staví velké množství klasických i moderních her. Pokud zůstaneme u toho, že záměr je něco, čeho se snaží dosáhnout postava, můžeme úspěšně *postupné vyhodnocování akcí* spojit i s *vyhodnocením naplnění záměru*. Toto spojení začne skřípat teprve ve chvíli, kdy bychom zkusili hrát hru, ve které hráč může deklarovat zájem na určitém směřování příběhu, aniž by při vyhodnocení šlo o test dovedností či schopností postav.

Výhodou *souhrnného vyhodnocování sporů* je, že se snaží pro každé vyhodnocení ga-



rantovat posun scény. Ať už se rozhoduje mezi spornými variantami vývoje, nebo nás zajímá vynucený umělý spor, který oponuje osamělé akci, výsledek by vždy měl směřovat k posunu scény. Tento jev je ovšem zároveň i nevýhodou – občas se stává, že nutnost posunout scénu, a tedy vymyslet oponenta „za každou cenu“ ve skutečnosti odrazuje hráče od zkoušení akcí, kde jediné riziko je, že se akce nepodaří. Pokud je *souhrnné vyhodnocování sporů* ve hře přítomno ve své ryzí formě – tedy každý nahlásí, o co se jeho postava pokouší či na co reaguje, poté se vyhledají jednotlivé spory a ty se vyhodnotí, nedochází vůbec k problémům s návazností jednotlivých akcí či nemožností některých hrá-

čů reagovat na své protivníky. Ve větším počtu postav je ale velmi obtížné takové vyhodnocení provést. Proto si většinou hry používající *souhrnné vyhodnocování sporů* pomáhají určitou formalizací. Ta má za úkol pomoci hráčům s vyhodnocením, avšak většinou za cenu některých omezení. Jedním z nejčastěji používaných nástrojů je technika příběhové sázky mezi dvěma stranami, kdy se větší konflikty vždy rozkládají na dílčí spory mezi právě dvěma vyústěními příběhu.

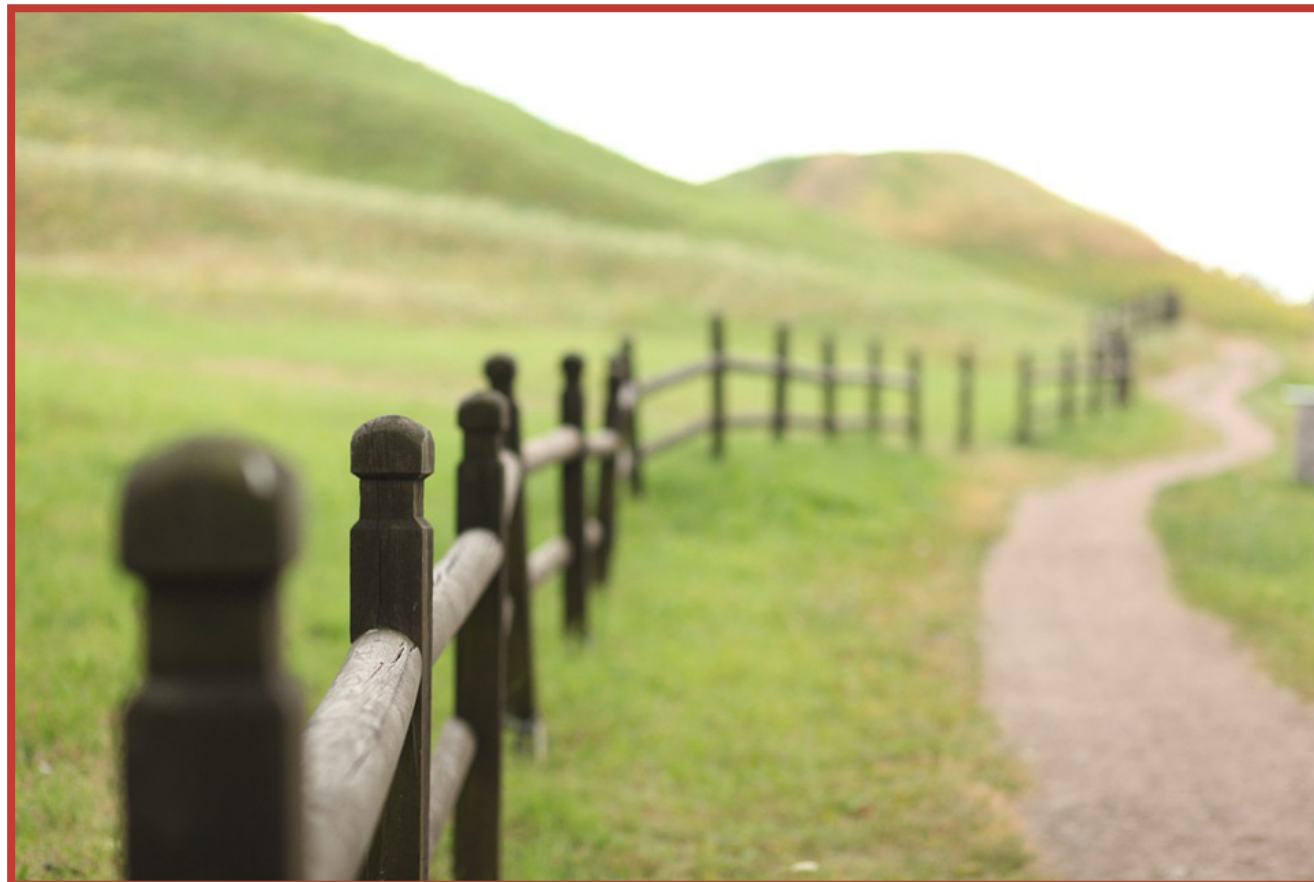
Souhrnné vyhodnocování sporů si velmi dobře rozumí s *vyhodnocením naplnění záměru*. Je to dáno hlavně tím, že právě rozdílné záměry (co se pokračování příběhu týká) jsou zdrojem sporů, které je vhodné řešit současně. Pokud zkusíte ve hře používající *souhrnné vyhodnocování sporů* používat *vyhodnocování úspěšnosti činnosti*, po několika konfliktech zjistíte, že aby tato kombinace fungovala, je potřeba alespoň implicitně přiřazovat každé činnosti nějaký minimální záměr, který se bude považovat za naplněný, aby činnost byla považována za úspěšnou.

Jak bylo již zmíněno výše, *postupné vyhodnocování akcí* a *souhrnné vyhodnocování sporů* nejsou jedinými způsoby, jak mechanika může ve hře pracovat. Patří však k těm nejrozšířenějším a porozuměním rozdílu mezi nimi je pak možné odhadnout, zda vám bude, či nebude vyhovovat i nějaký zcela odlišný systém – například dnes oblíbený systém PoweredByTheApocalypse se snaží vyhodnocovat určité typizované situace, které ve hře nastávají. Z postupného

vyhodnocování akcí si bere tu vlastnost, že vždy vyhodnocuje situaci právě jednoho hráče a ostatní mu mohou nejvýše pomáhat či bránit. Zároveň si však ze souhrnného vyhodnocování sporů bere myšlenku, že každé vyhodnocení je vlastně sporem o to, kterým směrem se bude příběh posouvat.

Co říci závěrem?

Série pěti článků o vyhodnocování konfliktů a zároveň konfliktech ve vyhodnocování si kladla za cíl nastínit čtenáři různé příčiny problémů a sporů, se kterými se při hře může setkávat. Záměrem bylo hráči objasnit, z čeho mohou případné neshody plynout. Pokud zde mluvíme o neshodách či problémech, je potřeba závěrem znovu zopakovat, že žádná z popisovaných možností není lékem na všechny bolístky, které hraní her na hrdiny provází. Seznámení se s těmito problémy však může pomoci hráčům identifikovat, co je vlastně předmětem jejich sporů, a nalézt tak hru či herní styl, který bude jejich osobní preferenci vyhovovat více.



napsal Howky

Recenze

ONE CHANCE

Jste legračně chodící vědec, který vynalezl lék na rakovinu a zachránil život spoustě lidí. Přesně téhle role se ujmete ve webové hře One Chance. Úžasné, ne? No, až zas tolik ne. Protože ten lék... No, je to vlastně zdroj vysoce infekční choroby, která má do týdne vyhubit lidstvo. A vy se lidstvo zase máte naopak pokusit zachránit. A máte na to, překvapivě, jen jednu šanci.

Ale to není všechno. Důležitým aspektem hry je taky vaše rodina a rozhodování se, zda se budete v posledních chvílích před koncem světa věnovat jí, nebo se budete ze všech sil snažit onen konec světa odvrátit. Hra před vás bude klást mnohá morální rozhodnutí a podle toho, jakou možnost zvolíte, se bude hra odvíjet dál a vyústí v jeden z několika emotivních konců. A emotivní nebudou pouze konce, nýbrž celá, ale úplně celá hra.

Autor recenze si před nedávnem založil [kanál na YouTube](#), kam mimo jiné nahrával komentovaný pohled na recenzovanou hru. Takže pokud vám nevadí nízká kvalita videa, amatérský komentář a idiotský hlas, určitě se tam mrkněte. Jestliže tak, i přes všechny nástrahy, které kliknutí na onen odkaz skýtá, uděláte, silně bych vám nedoporučoval shlédnout jakýkoliv díl ze série Darkest Dungeon. Všechny totiž byly natáčeny na úplném začátku a jejich kvalita je tedy o to nižší než u ostatních videí.

Hra se ovládá poměrně jednoduše, pouze ovládáte vědce šipkami a občas zmáčknete i nějakou jinou klávesu. To ale jen výjimečně.

Stejně jako ovládání je i grafika jednoduchá. Jednoduchou klasickou indie pixelovou grafiku místy doplňují ne tak úplně pixelové části. Těmi jsou (alespoň pokud si to pamatují správně) třeba výhledy z oken a domy ve městě.

Ale grafika ani ovládání nejsou ty nejdůležitější, přiznejme si to. To příběh, příběh je to, co nás zajímá. Co o něm tak říct, abych nic důležitého neprozradil? Je dobrý. Je emotivní, dramatický, mnohdy deprimující a často budete muset máchat rukama kolem obličeje, abyste se nerozbrečeli. Mnohem lépe jde zhodnotit atmosférickost. Ta je skvělá! Hra na vás dýchá tím správným preapokalyptickým pocitem a vy prostě víte, že konec se blíží. Každý den je stav světa horší, postupně všechno skomírá a umírá a mírá.

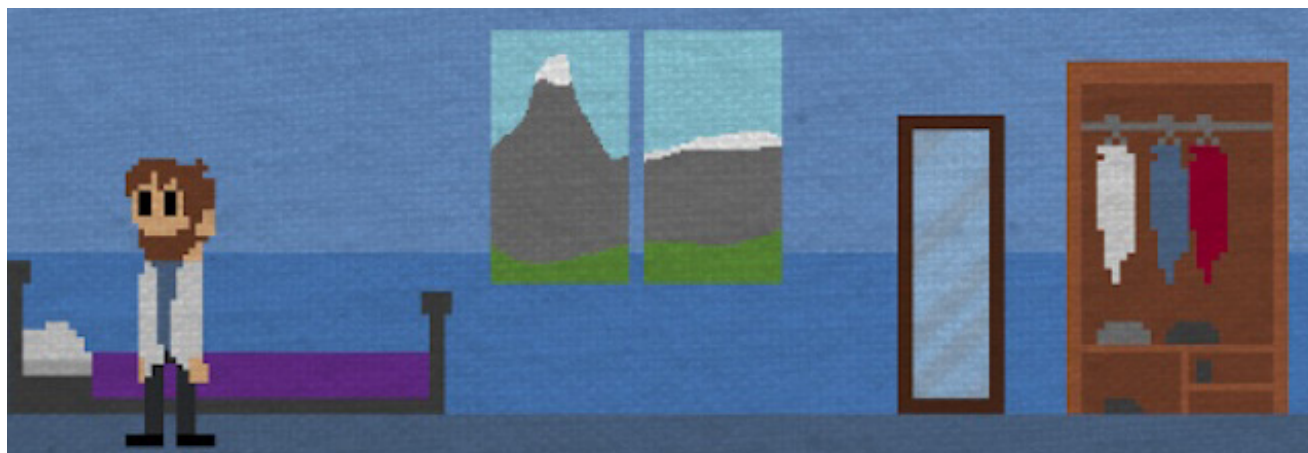
Atmosféru krásně dokresluje i soundtrack. Přes svou jednoduchost je úplně dostačující. Ale

zároveň je skvělý. Je takový... skvěle dostačující. Sice je složen jen z několika skladeb, ale všechny se do hry prostě hodí. A hlavní téma autorovi až podezřele připomíná skladbu z Plague Inc. To vůbec nevadí, vždyť v obou hrách jste vlastně způsobili pandemii. Byť v recenzovaném případě to bylo spíše omylem.

Paradoxem, když pohlédneme na název hry, je její vysoká znovuhratelnost. Nepovedlo se vám zachránit svět? Můžete to zkusit znova. A znova. A znova, znova a znova, znova, znova...

Takže jak zní verdikt? Kdyby hra nebyla zdarma, asi by neměla tak dobré hodnocení. I přes velkou znovuhratelnost je hra krátká a jde dohrát během pár minut. Ale ona je zdarma. A dostupná na internetu. Jenom tak. To musím rozhodně zohlednit a v mých očích je (hlavně díky tomu) dost vysoko. Ale to je jedno, můžete ji posoudit sami, stačí si vygooglit její název a kliknout na nějaký z odkazů.

Takže, jak využijete svou Jednu šanci?



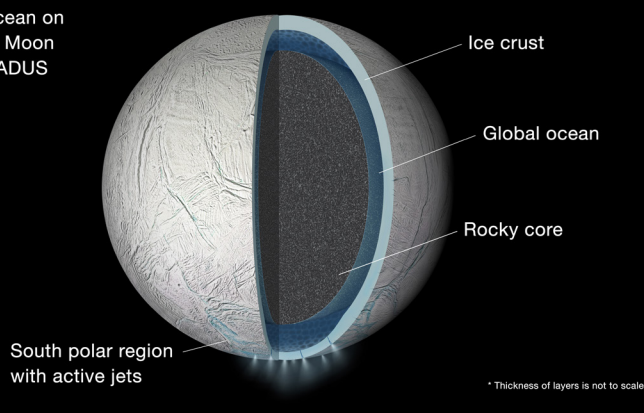
napsala Julie Nováková

Literatura

VĚDA VE SLUŽBÁCH SF: MÁME ŠANCI NĚKDY NALÉZT ŽIVOT NA ENCELADU?

Saturnův malý měsíc Enceladus je častým cílem vědeckých i fantastických spekulací o možnosti existence života jinde v naší sluneční soustavě. V románu Kima Stanleyho Robinsona 2312 hostí mikrobiální život, v řadě kratších prací je i sídlem složitějších organismů, nemluvě o dřívějších sci-fi zobrazujících měsíc i úplně jinak, než jaký doopravdy je. Ale to může být škoda, protože i jeho skutečná podoba je extrémně zajímavá a plná nezodpovězených otázek!

Global Ocean on
Saturn's Moon
ENCELADUS



Enceladus nadějný

Enceladus je vedle Europy dalším geologicky velmi aktivním tělesem hostícím vnitřní oceán kapalné vody. Zatímco podpovrchové oceány budou v naší soustavě výrazně rozšířenější a například Ganymed, Callisto, Titan a dost možná i Pluto a další vzdálená tělesa je mají také, není nám to moc platné, když jsou ukryty pod příliš silnou slupkou ledu nebo když jsou navíc ještě uzavřené mezi vysokotlakým ledem vespodu, který je odděluje od kamenného jádra, a silnou svrchní ledovou kůrou. Oceán na Europě i Enceladu je však v kontaktu s horninovým jádrem, což umožňuje geochemické cykly nezbytné pro případný život, a od povrchu jej odděluje vrstva ledu v řádu jednotek (lokálně) či několika desítek kilometrů.

Enceladus je však našemu zkoumání mnohem přístupnější. Ani několika kilometry ledu bychom zatím a také ani v nejbližší budoucnosti proniknout nedokázali, takže přímé zkoumání těchto oceánů je ještě nadlouho prakticky vyloučené. V případě Enceladu se však nemusíme dostávat skrz ledovou kůru, abychom získali vzorky oceánské vody. Gejzíry poblíž jeho jižního pólu totiž pravidelně chrlí zamrzající vodu. Tyto drobné částčky ledu dokonce tvoří Saturnův tenký E prstenec. Sonda Cassini, která bude u Saturnu působit až do podzimu 2017, dokonce složení gejzírů analyzovala. Přístroje na její palubě však nejsou natolik citlivé, aby rozlišily například různé složitější organické látky. Víme, že ledové částčky z gejzírů obsahují soli, rozličné organické sloučeniny a další příměsi, ale

na výrazně podrobnější popis si budeme muset počkat do budoucna na citlivější spektrometry.

Nedávno se opět začalo jednat o možnosti vyslání mise k Enceladu, případně spojené mise k Enceladu a Titanu, největšímu měsíci Saturnu zajímavému svou hustou atmosférou a fascinujícím povrchem s jezery, pláněmi a dunami, složenými z celé řady jednoduchých i složitějších organických látek. Oba měsíce si zaslouží misi schopnou komplexnějších chemických analýz. Kdyby však hypoteticky existoval život na povrchu Titanu, byl by nepodobný pozemskému životu a používal organická rozpouštědla místo vody a musel mít odlišnou chemickou strukturu. Zato v oceánu Enceladu by patrně mohly přežít i organismy založené na stejných biochemických principech jako pozemský život, které bychom tím pádem dokázali snáz zachytit a popsat. Aktuálně probíhají pokusy testující schopnost vybraných pozemských mikroorganismů přežít v podmínkách analogických těm na Enceladu. NASA také momentálně uvažuje o přidání průletové mise k Enceladu mezi kandidáty ve třídě misí Discovery nebo mise k Titanu a Enceladu ve třídě New Frontiers. Přidávání misí do již probíhajícího výběru ale není zvykem, a tak to nepotěšilo obzvláště vědecké týmy za již vybranými kandidátními misemi.

Enceladus záhadný

Aktivita Enceladu a skutečnost, že si dokázal udržet vnitřní kapalný oceán, však představují vědeckou záhadu. V porovnání s Europou, kte-

rá je jen o něco menší než náš Měsíc, je Enceladus titěrný. Jeho průměr 500 kilometrů zhruba odpovídá délce České republiky od západu na východ. Tak malé těleso má od dob svého zrodu jen minimální akreční teplo a rychle jej ztratí. S maličkým kamenným jádrem není ani rozpad radioaktivních prvků dostatečným zdrojem tepla na jakoukoli významnou aktivitu. Zbývají tedy slapové síly – vliv gravitace jiných těles. Na Zemi slapy (způsobované naším Měsícem) zažíváme velmi viditelně jako příliv a odliv.

Na Enceladus však planeta Saturn momentálně působí příliš slabými slapy, a tak se uvažovalo o dřívější rezonanci Enceladu s Dione, která by vedla ke zvýšenému slapovému ohřevu. Intenzita ohřevu však také závisí na vnitřní struktuře měsíce a právě přítomnost oceánu – tím spíše celoplanetárního, umístěného nejen pod ledovou slupkou aktivního jižního pólu – ji podporuje. V blízké době by navíc měla být publikována práce vedená profesorem Čadkem z Katedry geofyziky MFF, založená na datech z gravitačních měření, librace i topografie měsíce. Výsledky modelu naznačují globální podpovrchový oceán a poměrně slabou ledovou slupku – v řádu několika kilometrů v oblasti jižního pólu, okolo 20 km v rovníkových oblastech. Více si můžete poslechnout v záznamu nedávné přednášky profesora Čadka o Enceladu.

Enceladus mladý?

Všechny Saturnovy vnitřní měsíce spolu s prstenci planety představují také určitou záhadu.

Jak to, že má každý jiný podíl hornin vůči ledu a jejich kráterový záznam se počtem i rozložením kráterů liší od očekávaného – při stáří kolem 4,5 miliardy let? Kdy a jak vznikly prstence Saturnu, na rozdíl od prstenců ostatních plynných planet velmi masivní a složené téměř z čistého ledu? Již dříve proto byla vyslovena domněnka, že by vnitřní měsíce Mimas, Enceladus, Dione, Tethys a Rhea mohly být nedávnějšího původu nežli samotná sluneční soustava. Mohly se zformovat později z materiálu uvolněného zánikem původního měsíce či měsíců v důsledku katastrofální kolize s jiným tělesem či kolize vzájemné. Předchozí modely udávaly načasování této události přinejmenším před 2,5 miliardami let – pro člověka pořád nepředstavitelně dávno.

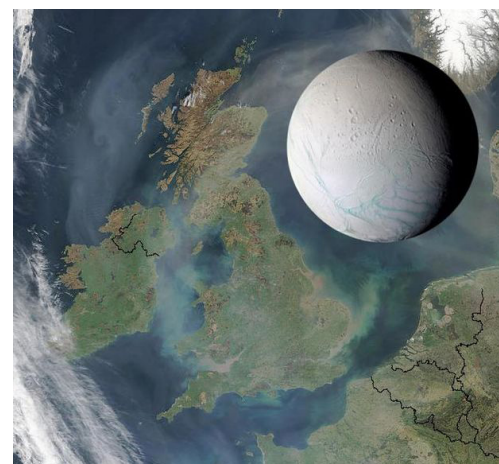
Nová práce vydaná v *The Astrophysical Journal* (Cuk et al., 2016) ji však posouvá mnohem blíže k současnosti... Její autoři včetně českého astronoma sídlícího v USA Davida Nesvorného se podívali na vývoj oběžných drah měsíců a na základě řady simulací došli k závěru, že pozorované vnitřní měsíce mohou být staré jen 1,1 miliardy až 100 milionů let. Na základě míry slapového ohřevu potřebného k vyvolání vysoké geologické aktivity Enceladu se přiklá-

nějí k nižší hranici tohoto rozpětí. Co by ale stáří pouhých 100 milionů let znamenalo pro šance na nalezení života v oceánu Enceladu?

Kupodivu možná velmi málo. Je prakticky nemožné odhadnout, jak dlouho trvá, než se někde s příhodnými podmínkami vyvine život (ostatně stejně jako to, jaké tyto příhodné pod-

mínky vlastně jsou). Na Zemi máme první nepřímé doklady jeho přítomnosti z doby před necelými 4 miliardami let – půlmiliardu let po vzniku naší soustavy. První spolehlivé fosilie pochází z doby ještě o půl miliardy let později. Řekněme tedy, že na Zemi došlo ke vzniku života velmi přibližně půl miliardy let po jejím zformování. Tehdy byly podmínky na Zemi zřejmě ještě poměrně extrémní. U Enceladu, malého ledového mě-

síce, toto ovšem neplatí. O akrečním teple ani není třeba hovořit, oceán je od počátku chráněn před slunečním a kosmickým zářením, velmi výrazné výkyvy podmínek tu nečekejme. „Přípraven na život“ mohl být měsíc relativně brzy. Pokud navíc v jeho nitru probíhá hydrotermální aktivita, čemuž nasvědčuje složení výtrysků, teplotní a geochemické gradienty pro život se tam patrně neschází. Ale je tam, jak doufají vědci i autoři science fiction? To nám snad prozradí budoucí mise určené k analýze vzorků z gejzírů Enceladu. Zatím o tom můžeme alespoň psát...



napsal Ecthelion²

Gamedesign

OHLÉDNUTÍ ZA VÝVOJEM PŘÍBĚHŮ IMPÉRIA – KRABICE

Na jaře tohoto roku vyšlo Krabicové vydání Příběhů Impéria. Je to nejnovější doplněk k české hře na hrdiny Příběhy Impéria, který je zároveň dobrodružstvím ze světa Příběhů a zároveň vstupní branou do hry. Více informací o projektu najdete na www.pribehyimperia.cz. Krabici předcházela dlouhá a komplikovaná vývoj. Tento článek je pak naším osobním ohlédnutím zpět. Prošli jsme hory starých poznámek, souborů a e-mailů a zkusili jsme naše zkušenosti z tvorby shrnout do jednoho textu. Takže pokud vás zajímá pozadí tvorby RPG, čtěte směle dál.

Součástí článku jsou také technické poznámky o tom, jaké nástroje a programy jsme použili. Takže pokud vás zajímá i tento aspekt tvorby, dozvíte se o něm něco málo také.

Co od článku nečekejte, je nějaký univerzálně platný návod, či rady, jak to bude fungovat vám. Je to jen článek o tom, jak jsme to dělali my. Ale pokud se sami zabýváte tvorbou her, dobrodružství, či jiných doplňků RPG, může vám tento náš „deníček“ být k něčemu užitečný.

Výchozí situace / Počátek projektu / Další rozpracované a paralelní projekty

Od té doby, co roku 2009 vyšla základní kniha Příběhů Impéria, jsme na nich dál průběžně pracovali a ke hře tak vznikly (a vyšly) dvě rozšiřující příručky, doplněné o pár čistě internetových produktů. Několik povídek ve sbornících (dvě knihy ze série Hry s příběhem, přičemž třetí se připravuje). První z rozšiřujících příruček – *Rukověť mága* – vyšla hned roku 2010 asi po šesti měsících intenzivní práce. *Kniha dobrodružství* pak vyšla v roce 2012 po dvou dalších letech práce.

S myšlenkou krabicového vydání původně přišel vydavatel Příběhů, Skaven. První maily na toto téma jsme si vyměnili na přelomu let 2012 a 2013. Tedy v době krátce po vydání *Knihy dobrodružství*, kdy jsme se zamýšleli nad tím, co dál.

Spousta poznámek

U každého projektu je to nejdůležitější vytyčit si cíl. Vymyslet koncept produktu, tedy o čem to celé bude, a sestavit si hrubý to-do list. V případě krabice šlo tedy hlavně o to vymyslet, k čemu má krabice sloužit a hlavně určit, jaké prvky bude obsahovat. V téhle fázi jsme si docela intenzivně mailovali se Skavenem a vizi precizovali. A i když jsme pak úvahu o tom, jak má krabice fungovat, několikrát převrátili, samotný obsah krabice přestál víceméně beze změny. Vlastně, když si procházím ty původní poznámky, tak mě



překvapuje, jak přesně jsme to trefili, a že jsme za tři roky vývoje udrželi směr.

V této fázi jsme si také několikrát sestavili i časový plán prací. Tak nějak jsme si představovali, že to celé bude záležitost nekomplikovaná a že budeme za rok hotoví. Samozřejmě jsme se mýlili. A to pořádně. Proč ten vývoj trval nakonec tak dlouho, se dozvíte v následující kapitole.

Na začátku vývoje jsme hojně experimentovali s psaním poznámek v Evernote. To se celkem osvědčilo (hlavně díky schopnosti sdílet poznámky a zobrazovat je na nejrůznějších zařízeních), ale nakonec jsme to opustili a čmárali poznámky všude možně.

Proč to trvalo tak dlouho?

Poté, co jsme jakž takž dali dohromady první rozpracovaný nástrěl obsahu, sestavili jsme prv-

ní koncept postav. Posbírali jsme na hromadu první materiály, ze kterých se měla knížka skládat. Napsali jsme první náštel dobrodružství.

A pak jsme celou krabici nechali na víc než rok ležet. Přišly jiné projekty. A věc, která spočívala jen v posbírání a dopilování již hotových materiálů... se neukázala jako takový tahák, aby nás bavilo na ní intenzivně pracovat a dotáhnout ji. Podobně ležela na dlouhou dobu krabice v šuplíku ještě několikrát, ale už nikdy ne tak hluboko v klinické smrti.

Vznik settingové části

Přes to přese všechno začala později pomalu v konkrétních rysech vznikat první ze dvou příruček v krabici. A to sešitek představující úvod do světa Příběhů Impéria. Ten je pojat jako výpravná barevná příručka s velkými barevnými dvoustránkovými ilustracemi. To je zároveň jediné místo, kam se nakonec dostaly již existující či starší ilustrace. Objevila se v nich jak obálka Knihy dobrodružství, tak obálka kartovky *Příběhy Impéria: Mocnosti*. Ta vyšla v roce 2014 a až do letoška jde o poslední vydaný příspěvek do skládačky Příběhů Impéria. Kromě těchto dvou ilustrací vznikl zbytek settingových obrázků od podzimu 2013 až do léta 2014. Společně s nimi vznikaly i korespondující texty.

Tato příručka byla vůbec první hotová, včetně korektur i layoutu. Jen se u ní relativně dlouho řešilo, zda bude vytištěná barevně, či černobíle, protože barva se kvůli malému nákladu výrazně promítla do ceny. Chtěli jsme sa-



mozřejmě udržet kvůli fanouškům co nejnižší, ale nakonec jsme se rozhodli pro exkluzivitu a zvolili barvu. Ale toto patří do jiné kapitoly. O výrobě někde jinde.

Vývoj příběhu / Komiks / Testování

Jak jsme se nakonec nořili do tvorby krabice hlouběji a hlouběji, myšlenka toho, že jen posbíráme něco, co máme, jen to trochu uhládíme a vydáme, vzala rychle za své. Brzy nám došlo, že pokud to má mít hlavu a patu, mít nějaký smysl... musíme to napsat znovu. Konečně jsme došli k myšlence startovací krabice – tedy produktu, který když otevře nováček jen s matnou představou o RPG, tak mu bude stačit chvilka listování a může začít hrát.

Jedna ze základních otázek byla, které úvodní dobrodružství použijeme. Zvažovali jsme nějaké z dobrodružství, která jsme již odehráli, ať již soukromě, či jako otevřené hraní na některém z Gameconů. Ta se nabízela zvláště proto, že byla dobře otestovaná a existovaly pro ně již hotové postavy. Ale nakonec jsme v prvním konceptu vycházeli z toho, že jako dobrodružství použijeme příběh, který se jmenoval Trny. Drobný pohádkový ilustrovaný příběh o londýnském gentlemanovi, který se vydává do Férie, aby tam zachránil svou lásku, která byla uvězněna v sídhském zámku za hradbou tvořenou trnitými keři. Tento příběh, ač nikdy nebyl publikován a nevyšel, byl velmi výpravně zpracován. Dokonce jsme měli doma vytisknutý

jeho prototyp. Jak Trny vypadaly, se můžete podívat na okolních obrázcích.

Mezitím jsme ale od léta 2013 začali pracovat na zcela novém komiksovém příběhu. Různé komiksy jsme dělali vždy, ale nikdy jsme ještě žádný nepublikovali. Z našich prvních komiksových pokusů vlastně vzešly Příběhy Impéria. Ale komiks je královská, velmi náročná disciplína, o které je nám jasné, že ji nikdy nedokážeme zvládnout. Ale to neznamená, že se o to nebudeme pokoušet. Takže jsme pomalu začali kreslit panely k příběhu o londýnských skřítcích, jejichž královna je unesena neznámými silami. Tento příběh vznikl jen tak do šuplíku, velmi pomalu, možná jen po pěti stránkách ročně.

Potom nastal další zlom ve směřování vývoje krabice, když jsme se začali připravovat na Čaj o páté v pražském Mephitu, k příležitosti vydání karetní hry *Mocnosti Příběhů Impéria* (tato akce proběhla na konci října 2013). Součástí této akce bylo i otevřené hraní. Plán byl, koneč-

ně k hraní nachystat příběh Trnů, abychom ho konečně posunuli do hratelné podoby a navíc hraní použili k otestování příběhu. Nakonec jsme zjistili, že volba Trnů nebyla nejšťastnější a příběh se pro RPG moc nehodil.

Ale příběh komiksu se ukázal být pro RPG mnohem vhodnější a k hraní v Mephitu jsme použili právě ten. Základní rysy příběhu jsme dali dohromady v dlouhé cestě vlakem mezi Řeznem a Prahou (práce ve vlaku vlastně vždy posunula krabici o nějaké mílové kroky vpřed, ještě o tom bude řeč).

Od té doby jsme už měli jasno, co s příběhem, a začali jsme konkretizovat postavy. Součástí krabice se mělo stát 9 předpřipravených postav, které si mohou hráči vzít a bez přípravy začít hrát. Původně jsme počet postavili na 8 – tedy 4 mužské a 4 ženské postavy, ale nakonec jsme přidali ještě postavu ukecaného havrana.

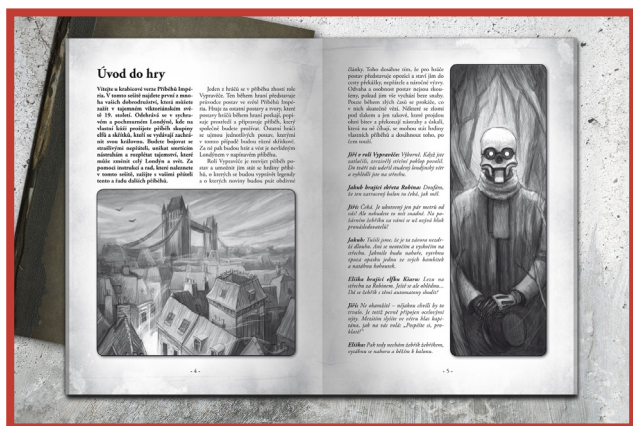
I když jsme nakonec Trny nechali ležet, přece jen jsme do sestavy postav v Krabici použili některé charaktery z tohoto příběhu. Za všechny onen zmíněný havran Edgar, mluvící pták – spisovatel, který byl v Trnech vlastně vypravěčem příběhů postav.

Když jsme měli jasno v konečné sestavě postav, začali jsme kreslit jejich ilustrace. Pro každou postavu jsme nachystali layout dvoulistu s její ilustrací. Některé ilustrace jsme již měli předpřipravené (ať již z komiksu či z Trnů), ale nakonec jsme je stejně výrazně přepracovali.

Poté, co byly všechny ilustrace hotové, bylo potřeba postavy popsat mechanicky. Příběhový FATE má jednoduchou a rychlou tvorbu



postavy – stačí postavě vymyslet pár aspektů a pár dovedností a je hotovo. Pokud si dopředu dobře promyslíte koncept postavy, tak to jde vlastně úplně samo. Pokud ovšem neděláte 9 hotových postav najednou, u nichž kladete velké nároky na hratelnost a vyváženost postav mezi sebou. V tu chvíli se z toho stává peklo na kolečkách s obrovskými nároky na kreativitu a mozkové závitky. Ve spoustě systémů je tvorba postavy jednoduchým zaškrtáváním v seznamech. V Příbězích máte vlastně neomezené možnosti volby. Pro nás to znamenalo vymyslet 27 aspektů a 63 dovedností tak, aby tvořily nějaký smysluplný celek a při hře se doplňovaly. Všechny postavy měly mít možnost nějakých základních věcí, přičemž ve zvláštnostech se měly doplňovat. Zpočátku jsme si práci zkoušeli rozdělit a po kouskách je zpracovávat, ale zjistili jsme, že se taková práce mívá účinkem a jediný způsob, jak to dát dohromady, je udělat to na jeden záťah. Což se nám taky podařilo a všechny postavy jsme dali ve vlaku dohromady.



Dlužno poznamenat, náročnější tvůrčí šichtu nepamatujeme.

Pak zbývalo už jen sestavit konkrétní texty popisů postav. Ty jsme sepsali až poté, co byly postavy kompletně hotové z hlediska mechanik. Tohle už byla celkem rychlá záležitost, protože všechny díly skládačky – koncepty a příběh postavy – byly už připravené. Zbývalo je už jen zformovat do finálního textu.

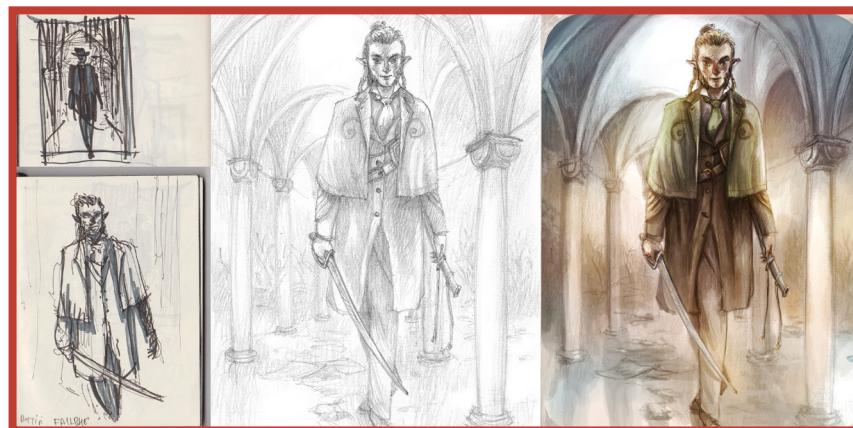
Většina textů vznikala v MS Word. Na některých počítačích jsme sice používali i LibreOffice a OpenOffice, ale ve finále se nám stejně nejsnáze pracovalo v Microsofti verzi. Ne, že by to byl technicky nějaký velký rozdíl (minimálně pro naši práci to nemělo valný význam), ale tak nějak šlo o feeling a v tom novém podivném modrém rozhraní se nám psalo lépe. Extrémně jsme používali revizní nástroje, když jsme si texty mezi sebou přehazovali.

Ilustrace

Výše popsáný postup vzniku předpřipravených postav byl vlastně praktickou ukázkou našeho procesu při psaní celé krabice. Všemu předcházely hojné diskuze, probírali jsme nápady, možnosti a sestavovali koncepty. Jakmile jsme byli s nápady spokojeni, přešlo se ke skicákům a papírům a začaly vznikat ilustrace. Obvykle až

potom, co byly ilustrace hotové, tak kolem nich vznikaly finální texty.

Tohle samozřejmě mělo také své výjimky, zejména doplňkové ilustrace a materiály k dobrodružství, vznikaly až v době, kdy se dobrodružství už sázelo. Stejně tak PDFkové rozšíření Fuller street, které jsme dělali po dokončení krabice, vzniklo úplně obráceně – a vlastně klasicky – nejdříve vznikaly texty, a až poté byl hotový text oillustrován.



I když jsme si na začátku řekli, že nebudeme příliš ilustrovat a že vezmeme hotové ilustrace z komiksu a dalších hotových a nepublikovaných projektů, tento nápad vzal rychle za své. Jednak vyvstala potřeba nových ilustrací, druhak mě přepadla velká nespokojenost s těmi starými ilustracemi. Takže jsem se pustil do jejich upravování, opravování a přemalovávání. Nakonec jediné dvě ilustrace, které jsme přebra- li, jsou dvě malované dvojstránky v settingovém

sešitu (první se objevila jako obálka knihy dobrodružství, druhá jako obálka kartovky). O obou případech už byla koneckonců řeč.

Stejný osud nakonec potkal i ilustrace, které jsem dělal na začátku vývoje. Tři roky jsou dlouhá doba a zjistil jsem, že jsem se za ně kresebně dost posunul. Takže jsem všechny ilustrace vlastně pořádkem průběžně předělával.

S tím souvisí i další specifikum krabice oproti všem ostatním příběhovým produktům – a to je přítomnost různých ilustračních stylů. Všechny ostatní projekty jsou vždy pojaty nějakou jednotnou technikou. V krabici se těch přístupů potkává víc – barevné malované dvoustránky, kolorované portréty postav, černobílé ilustrace v dobrodružství a pravidlech, mapky a schémata a dekorativní ilustrace k mapě Londýna. Ty všechny jsou trochu jinak kreslené a vypadají trochu jinak. Ale snažili jsme se, aby i přesto dávaly dohromady harmonický celek. Na vás je posoudit, nakolik se to povedlo.

Všechny ilustrace jsem nejdřív kreslil tužkou na papír. Poté se skenovaly do počítače a kolorovaly ve Photoshopu CS5. Množství úprav v počítači se různí, výpravnější dvojstránky ze sešitku o světě byly ve Photoshopu přemalované kompletně a původní kreslená vrstva zůstává neviditelná. Ostatní si zanechaly výrazný kresebný ráz.

Dokončování I.

Poslední velká přestávka probíhala přes léto 2015. Na krabici se zase nic nedělo, ale velmi intenzivně se o ní mluvilo. A čas od času se o ní někdo na Facebooku připomněl. Na nás se opět začaly hrnout další povinnosti.

V té době byla krabice již ve velmi dobrém stavu. Většina ilustrací byla hotová. Postavy byly sestavené a vybrané. Dobrodružství bylo nahrubo sepsané. Layout připraven. Ale pořád se to nějak nehýbalo. Až jsme si při nějaké zářijové procházce řekli, že pokud to chceme na Vánoční trh, tak se listopad (poslední jakž takž smysluplná doba, do které má smysl data do tiskárny posílat, aby se to před těmi Vánocemi stihlo) nezadržitelně blíží. A že s tím tempem prošvihne další rok.

To, že jsme si vytyčili šibeniční termín, se ukázalo záhy. Potíž je v tom, že i když máte všechno hotové a nachystané, tak je to dotahování pořád setsakramentsky dost práce. A to i když si nemusíte dělat sami sazbu, jako si ji děláme my.

Nejdříve bylo potřeba dotáhnout všechny texty do jejich finální podoby. Ty jsme také postupně posílali na okomentování a peer review síti spolupracovníků, kteří nám byli ochotní věnovat trochu času. U každého produktu platí, že víc očí víc vidí a ty oči, které nejsou hluboce zainteresované v projektu, vidí nejvíc. Každý další podnět k vývoji je k nezaplacení. Ale tohle všechno předepisování a kontrolování stojí čas. Navíc celou situaci komplikoval fakt, že jsme se



pořád pohybovali mezi více příručkami a prvky krabice. Paralelně na tom pracovat a udržet všechno v hlavě bylo dost náročné. Ukončit jednu věc a jít k další se ukázalo jako nerealistické, protože změny na jednom místě si vyžádaly změny ve dvou dalších prvcích. Navíc formulace pravidel tak, aby byla co nejjednodušeji a nejkompatibilněji napsaná, ale zároveň jasná... nejsou tou nejjednodušší věcí. Stejně tak vypilovat dobrodružství logicky, tak aby bylo pro začínajícího Vypravěče snadné na uchopení, se ukázalo časově hodně náročné.

Ale my bychom to nakonec do těch Vánoc stihli. Texty jsme na korektury odeslali včas na to, abychom ještě stihli vysázet a odeslat do tiskárny. Bylo by to trochu hektičtější, ale zvládli bychom to. Nebylo nám to nicméně přáno. Těsně předtím, než jsme začali s finální sazbou, se z počítačové skříně pod stolem ozval zlověstný chroustavný zvuk.

Intermezzo

Byl to zvuk disku, jehož mechanika selže tak šikovně, že při každém dalším pokusu o čtení dále nekontrolovaně kmitá a mění jedničky a nuly zapsané v magneticky citlivé vrstvě v digitální gulášovku.

Nutno poznamenat, že pokud bychom pravidelně zálohovali, šlo by vlastně o téměř šťastnou událost. Byl by to jen důvod udělat si radost a konečně upgradovat dokumentový disk na SSD. Bohužel, jak správně tušíte, zdálo se, že zálohy jsou nejméně rok staré. To bylo extrémně moc práce (nehledě na ostatní projekty). Nezbyvalo než se obrátit na profesionální řešení obnovy dat. Pokud s tím nemáte zkušenosti, pak vězte, že pokud máte disk opravdu na fašírku, trvá to prokletě dlouho a je to prokletě drahé. A bohužel oboje najednou. První poučení tak zní – zálohujte. Opravdu.

Naštěstí jsem musel (kvůli jiným projektům) vstoupit do chaosu externích disků se starými daty, které mám na stole, a zjistil jsem, že jsem si aktuální zálohy vytvořit zvládl. Nebylo to úplně kompletní a bylo to tři měsíce staré, ale bylo toho dost.

Druhé poučení tedy zní, když už zálohujete, tak na to radši nezapomeňte.

Každopádně nakonec jsme se na zachránění dat vykašlali. Zbylá data za ty chybějící měsíce jsme dali dohromady z různých mailů, dalších záloh a dropboxů. Bylo jen minimum věcí, které se musely dělat znovu. Ale i tak se časovou ztrátu nepodařilo vykompenzovat a listo-

pad (i s prosincem) proletěl, aniž bychom měli hotovo.

Ztráta dat byla pro projekt velkou katastrofou a způsobila nám jednak velký stres, ale hlavně výrazně odsunula datum vydání. Musíme ale ve zpětném pohledu poznamenat, že odsun data vydání a to, že jsme najednou získali víc času, celému projektu jen prospělo. Do příručky přibýly další ilustrace. Dobrodružství jsme ještě trochu rozšířili a přidali jsme další zápletky.

Přesto je morální ponaučení jasné – zálohovat. Je to rozhodně dobré na psychiku. My jsme konečně zavedli systematický a pravidelný systém záloh. Jestli se osvědčí, uvidíme při dalším crashi dat. Jako poslední dovětek k této záležitosti dodám jen to, že jsem se nedávno dočetl, že v Americe se chystá hromadná žaloba na společnost Seagate s tím, že jedna konkrétní řada disků byla mnohem poruchovější, než měla být ... schválně hádejte, jaký disk jsme měli.

Dokončování II. aneb mnoho prvků, autorova smrt

Jednou z posledních fází projektu byla jazyková redakce. Náš (troufnu si říct dvorní) korektor tentokrát nestíhal a přesunul se pouze do pozice feedbackáře a kibice, museli jsme se proto spolehnout na korektorku Kateřinu Churou, přes Skavenovo Mytago. I když jsme s ní neměli žádné předchozí zkušenosti, spolupráce s ní dopadla výborně a dokonce nám v textu vychytala pár faktických chyb a nelogičností, které jsme

sami neobjevili. Tahle fáze zabrala asi něco málo pod měsíc.

Jak se nám postupně vracely jednotlivé texty zkorigované, začali jsme s finální sazbou. Ta proběhla celkem hladce bez dalších katastrof a problémů. Nutno podotknout, že tohle je asi nejzábavnější část procesu. Máte všechny části pohromadě a jen je slepujete dohromady a tvoříte výsledné dílo. Přesto patří krabice k asi nejtěžším projektům, které jsme připravovali pro tisk. Množství prvků, které bylo potřeba upravit, zasázat, nachystat a odeslat bylo opravdu velké. A udržet to všechno v hlavě, kontrolovat, že všechno prošlo korekturami a že někde nezůstává nějaká bota, byla práce pro chobotnici. Příště raději budeme psát normální knihu.

Konečnou sazbu jsme již tradičně dělali v programu Adobe InDesign CS5. Abychom s vydavatelem měli přehled o jednotlivých prvcích a jejich stádiích rozpracování, měli jsme jeden online spreadsheet v Google Docs.

Trička, trailer, web a propagace

Poté co jsme odeslali tisková PDF do tiskárny, tak jsme měli volné ruce k tomu, abychom zpracovali na přidružených materiálech a projektech k propagaci krabice. I tohle to si vyžádalo velké množství času.

První z nich byl animovaný trailer. Práce na něm začaly už někdy v zimě 2014, kdy jsem

si trochu vymyslel koncept. Do bloku načmáral jednoduchý storyboard, připravil pár scén a pak celou záležitost zase na dlouho odložil. Na jaře 2015 jsem ho během několika víkendů načal, aby pak zůstal u mě na disku přes půl roku ležet, než jsme se k němu na podzim znovu dostali, abychom ho dokončili. Krátce po tom, co jsme ho zveřejnili, se nám přes RPGForum ozval uživatel s přezdívkou [eerieBaatezu](#) (nebo také corona.spars) s tím, že pro trailer vytvořil hudební soundtrack (netřeba dodávat, že takto vypadal ten trailer mnohem lépe než s pouhými zvukovými efekty, které jsme tam měli my). Takže jsme o dva měsíce zveřejňovali trailer znovu. Lehce opravený a s novou hudbou. Na finální trailer se můžete podívat tady:

<https://vimeo.com/155321523>

Jednotlivé scény jsem animoval v Anime Studio Pro, střih pak proběhl ve VSDC Free Video Editor. V čem dělal Eerie hudbu, byste se museli zeptat jeho.

Druhým velkým projektem, který souvisí s propagací, byla tvorba prezentačního webu. Stávající web, který běží na adrese imperium.mytago.cz, je tak 3 roky starý web, postavený na wordpressu. Vcelku nám vyhovuje jako novinkový web – snadno se upravuje a spravuje. Ale rozhodně to není vhodná prezentace pro začátečníky či „nové zákazníky“.

Proto jsme se rozhodli vytvořit novou prezentační stránku přímo pro krabicovou verzi. Měla být vstupním představením světa Příběhů

Impéria a RPG, která by běžela přímo na doméně pribehyimperia.cz. Tvorbě webu předcházela tvorba prezentačních mockupů (v počítači složených náhledů (či prototypů) na výsledný produkt) obsahu krabice, aby bylo co atraktivního ukázat. A když byla tato prezentace hotová, tak jsem kolem této galerie celý web vystavěl. Celá stránka je vyrobená jako jednoduchá scrollovací prezentace. Snažili jsme se ji udělat co nejjednodušeji a nejsrozumitelněji, zároveň ale moderně a efektně.

Technicky se jedná o statické html vygenerované z WYSIWYG editoru Adobe Muse CC. Celá tvorba stránky zabrala asi tři týdny.

Web není úplně optimální – i když se korektně zobrazuje na mobilních zařízeních, není to dynamický web. Stejně tak by opět chtělo aktualizovat vzhled novinkového webu, či jej přesunout na novou doménu (stále ještě se nachází pod imperium.mytago.cz).

Výsledek snažení můžete snadno posoudit zde: <http://pribehyimperia.cz>

A kromě webu a traileru jsme konečně stihli udělat příběhová trička.

I přes vše výše zmíněné zůstává propagace naší velkou slabinou. Obesílat weby a aktualizovat novinky nás příliš neuspokojuje, takže máme tendence to dlouhodobě flákat. Zkrátka na to nemáme ten správný naturel. Uvidíme, zda to v případě krabice bude přece jen lepší. Materiál k rozesílání snad máme.



Vydání a technická stránka krabice

V době kdy píšeme tyto řádky, už je krabice zkompletována a byla rozeslána lidem, kteří si ji předobjednali. Bohužel kvůli souhře náhod (vydavatelova dlouhá dovolená a náš dlouhodobý pobyt mimo kompetence české pošty), ještě nemáme možnost osobně posoudit kvalitu dílů a výroby a výsledný efekt krabice.

Stejně tak je tato kapitola spíše záležitostí vydavatele nežli autora. Přesto sem napíšeme pár stručných poznámek k několika rozhodnutím, která jsme udělali.

Konečné určení nákladů, konkrétních počtů jednotlivých komponentů a volba jejich materiálu byly na Skavenovi. Celou dobu jsme válčili s relativně malým nákladem. Kdyby byla RPGčka větším trhem a my věděli, že větší množství krabic prodáme, byla by situace jednodušší. S rostoucím nákladem klesá cena jednotlivých prvků a pro výrobu se situace výrazně zjednodušuje.

Asi největší díru v rozpočtu udělala celobarevná příručka o světě. Barevný tisk je stále i v dobách digitálního tisku násobně dražší než černobílý tisk. Takže celou dobu ve hře byla možnost nakonec settingovou příručku udělat černobíle. To by ale byl z našeho pohledu promarněný potenciál. Nakonec to Skaven dokázal

narozpočtovat tak, že se nám luxusní barevnou verzi podařilo protlačit.

Další z rozhodnutí byla vazba příruček. Na výběr jsme měli klasickou lepenou (jako dosud všechny příběhové příručky), se kterou jsme počítali, nebo jednodušší sešitovou vazbu, kterou navrhla tiskárna. Problém byl, že obě příručky byly relativně tenké, a ačkoliv by byla lepená vazba technicky možná, nebyla by příliš pevná a hrozilo by, že listy začnou rychle vypadávat. Na druhou stranu je lepená vazba mnohem efektnější. Zde jsme nakonec zvolili vazbu sešitovou. Tedy řešení praktičtější oproti řešení efektnějšímu.

Jedna z prvních poznámek, která přišla od hráčů, byla k velikosti mapy, která by dle jejich

názoru mohla být i větší. I my jsme ji komponovali jako větší, ale tisk větších barevných posterů je tak velký, že by to bylo rozpočtově neúnosné. Proto jsme se rozhodli pro menší mapu. I pro to, že menší mapa snad bude praktičtější a na stůl se při hraní vejde snáz.

U všech rozhodnutí šlo o kompromis mezi cenou a efektem. Jednak pro zákazníka, jednak pro vydavatele. Všechna tato rozhodnutí se promítla do konečné ceny, která činí 899 Kč.

Co dál další projekty / Závěr

Dopsáním tohoto dokumentu se vlastně uzavírá práce na krabici Příběhů Impéria. A tak, stej-

ně jako v roce 2012, po dokončení Knihy dobrodružství vyvstává otázka – co dál?

Mimo jiné by měl ještě letos vyjít třetí sborník Her s příběhem, jehož součástí bude již tradičně nová povídka ze světa Příběhů Impéria. Ta tentokrát představí svět Příběhů Impéria z jiného úhlu a možná naznačí, kam se bude svět Příběhů Impéria ubírat dál.

Kromě toho máme v poznámkových blocích a na hard disku počítače stále několik projektů. Mimo jiné další regulérní rozšiřující příručku. Uvidíme, co budoucnost přinese. Při troše štěstí nebudeme muset čekat dlouhé čtyři roky.

Držte nám palce.



Napsal Ecthelion²
Doplňky a materiály

ROTA CHARLIE, 1. PRAPOR 92. PLUKU (92/1/C)

Tento text navazuje na článek z Drakkaru č. 51 („1. četa, rota Charlie“), kde byla popsána struktura fiktivní čety námořní pěchoty ze sci-fi prostředí či prostředí space opery. V tomto díle pokračujeme představením jednotky jí nadřazené – roty námořní pěchoty, kterou můžete použít ve svých hrách a příbězích.

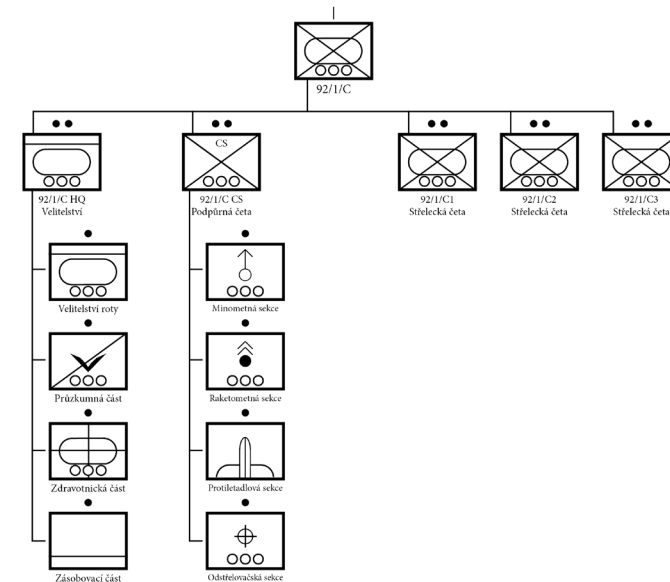
V minulém článku byla popsána 1. střelecká četa roty C (rota Charlie) a v tomto díle je podrobněji rozebrána právě struktura této mechanizované roty. Ta je složena z *velitelství roty*, *podpůrné čety* (vybavené zbraněmi palebné podpory) a hlavní síly, kterou představují *tři střelecké čety* (které jsou vybavené obrněnými transportéry a útočnými drony).

Záměrem článku je, abyste mohli tuto jednotku vzít a použít pro vaše hraní, pokud budete potřebovat, aby se někde takový vojenský oddíl objevil, ale nebude se vám s ním chtít vymýšlet.

Historicky se oddíly o síle okolo 100 až 120 mužů objevovaly ve všech armádách dějin (takovýmto oddílem byla kupříkladu centurie římské říše, která sestávala ze 100 mužů). Díky

tomu, že boje probíhaly zblízka nebo v těsně semknutých řadách, představovalo sto mužů největší možný oddíl, kterému šlo ještě v bitvě přímo velet hlasem nebo za pomoci hudebních nástrojů. Je to také počet, který ještě umožňuje, aby se všichni v rámci jednotky znali a vytvořili si vzájemné společenské vazby. S takovými počty, které tvoří zpravidla násobky desítek nebo dvanáctek, se pak také snadno operuje v rámci vyšších vojenských struktur. Moderní věda navíc prokázala, že je tu souvislost s Dunbarovým číslem, které ukazuje, že člověk dokáže udržet stálé společenské vztahy jen s omezeným množstvím lidí (díky fyzickým omezením mozkové kůry, která jich více prostě neudrží v paměti). Toto číslo je mezi 100–250, přičemž běžně se používá střední hodnota 150 lidí. V moderních armádách, které mají k dispozici lepší možnosti komunikace a mnohem větší mobilitu, čítá rota většinou mezi 80 a 250 vojáky.

V případě zde popisované roty fiktivní námořní pěchoty je to 193 mužů. Jedná se o rotu mechanizovanou pěchotu, která využívá k přepravě bojová vozidla pěchoty (zde označované jako bojové transportéry), které jsou pevnou součástí struktury jednotky. Vozidla disponují vlastními zbraněmi palebné podpory, kterými jsou kanony a protitankové rakety. Oproti běžné pěchotě se tak vyznačuje velkou mobilitou, která jí pomáhá udržet iniciativu v bitvě, a větší palebnou silou proti pěchotě, lehce obrněným cílům i tankům. Správně využitá a vedená rota námořní pěchoty dokáže nadělat hodně škody a může na bojišti hrát rozhodující úlohu. Do



přímého boje může nasadit úctyhodnou sílu 14 bojových transportérů Avenger, 9 střeleckých družstev a 9 útočných dronů. Má k dispozici palebnou podporu minometů, vícehlavňových raketometů a protiletadlové krytí. Má k dispozici také vlastní průzkumné drony, které jí umožňují udržovat si přehled o bojišti, a podporu bojových létajících dronů, které jí dodávají další bojové schopnosti.

Roty jsou v rámci pluku označovány pomocí písmen (zatímco podřízené čety pomocí čísel – 1. četu roty C lze tak snadno označit jako „četa C1“), přičemž každý pluk se sestává ze tří praporů o síle tří pěších rot a jedné roty podpůrné. Pěší roty prvního praporu jsou tradičně označeny jako A, B a C (Alfa, Bravo a Charlie), pro podpůrnou rotu je vyhrazeno D (Delta). Dru-

hý prapor má pěší rotu E, F a G (Echo, Foxtrot a Golf) a podpůrnou rotu H (Hotel) a třetí prapor má pěší rotu I, K a L (India, Kilo a Lima) a podpůrnou rotu M (Mike). Písmeno J se nepoužije.

Zařazení oddílu:

92/1/C – rota C (Charlie), 1. prapor 92. pluku („Pohraniční rváči“)

Velitel pluku:

plukovník H. J. „Piráť“ Roberts (výrazné rysy: Agresivní, Inspirativní, Nehledí na ztráty)

Velitel roty C:

kapitán E. Baldwin III. (výrazné rysy: Všechno podle příručky, Přímě z důstojnické školy, Nezkušený)

Zástupce velitele:

nadporučík T. „Toby“ Watson (výrazné rysy: Smíšek, Palič půlnočních lamp, Z vojenské rodiny)

Doktor roty:

poručík A. „Doc“ Kilroy (výrazné rysy: Už jsem na to starý, Dneska tady nikdo nebude umírat, Chladnokrevnost)

Seržant roty:

první seržant R. McAlister (výrazné rysy: Doutník, Zvýšený hlas, Ostřílený veterán)

Velitel podpůrné čety:

poručík A. L. Redwood (výrazné rysy: Krátkozraký, Hlava na výpočty, Krásný den na destrukci!)

Velitel první čety:

poručík J. Williams (výrazné rysy: Výkonný, Pružný, Sběratel metalů/Ambiciózní)

Velitel druhé čety:

poručík Irirangi Te Mohere (výrazné rysy: Maorská tetování, Obezřetný, Odvaha pod palbou)

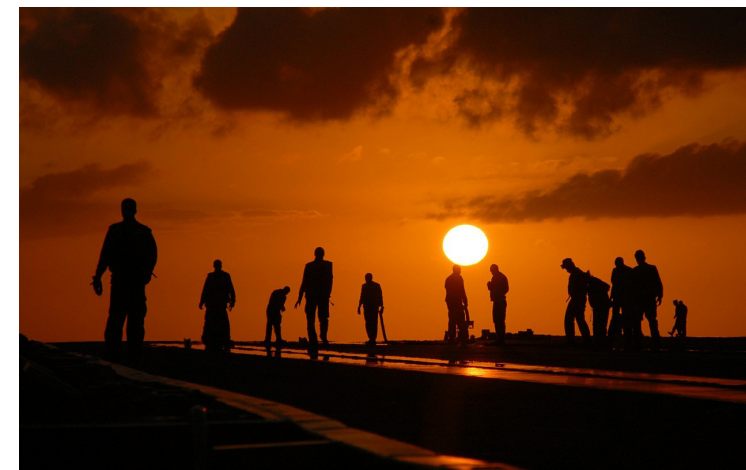
Velitel třetí čety:

poručík A. W. Rodriguez (výrazné rysy: Agresivní, Impulzivní, Smrt nebo sláva!)

vá, protože velké I je příliš snadno zaměnitelné s velkým J. Zjednodušený zápis roty C, 1. praporu 92. pluku pak bude vypadat „92/1/C“ (kde první pozice představuje pluk, druhá prapor a třetí rotu).

Vylodění na planetě je realizováno za pomoci vylodovacích člunů X2. Každý z nich unese 4 bojové transportéry Avenger s naloděnou posádkou (případně dvojnásobek jeepů, které zabírají méně místa, nebo polovinu nákladních vozidel, které jsou větší). Čluny X2 se dokážou pohybovat mezi oběžnou dráhou a povrchem, stejně jako v atmosféře planety, ale nedokážou se přesouvat mezi planetami, nebo dokonce hvězdnými systémy. Na tyto velké vzdálenosti je vždy přepravuje nějaká vesmírná loď, která je pak vysadí na oběžné dráze nebo s nimi přistane na planetě a teprve pak odstartují. Jednu četu (a tedy jeden člun X2) dokáže nést upravená fregata, rotu pak musí nést větší vylodovací útočné plavidlo (velikost transportéru). Celkem rota potřebuje k vylodění sedm člunů X2 – tři X2 nesou po jedné pěchotní četu; jeden X2 nese transportéry minometné a raketometné sekce; další X2 transportéry protiletadlové sekce, zdravotnický transportér a dva jeepy odstřelovačské sekce; následující X2 dva velitelské transportéry, dva jeepy velitelství a průzkumný transportér; zatímco poslední X2 nese dvě nákladní vozidla se zásobami a municí.

Čluny X2, které dokážou jednotlivé čety přepravovat v rámci atmosféry planety, přidávají mechanizované pěchotě také aeromobilní kapacitu a možnost se rychle přesouvat a



rozmístit na velké vzdálenosti. Doplnují tak již nezanedbatelnou mobilitu rotu a kvalitu pěchoty vyzbrojené bojovými transportéry. Čluny samy nejsou ozbrojené, a přestože jsou chráněné pancířem a systémy proti protiletadlovým zbraním, zpravidla se neriskuje jejich nasazení blízko nepřátelským pozicím a k přistávání pod palbou. Za normálních okolností vyloží rotu v blízkosti pozic protivníka, ale rozhodně mimo nepřátelský účinný dostřel. Vysazená mechanizovaná pěchota má totiž na rozdíl od běžné pěchoty dostatečnou mobilitu, aby rychle dosáhla nepřátelských pozic po vlastní ose a bez ohrožení vlastních vylodovacích člunů.

Struktura roty

Součástí mechanizované roty je 7 důstojníků, 187 členů mužstva a 4 entity virtuální inteligence (3× VI ORCA a 1× VI AITE). Rota kromě toho disponuje 14 bojovými transportéry Avenger,

8 zvláštními verzemi transportéru Avenger (které jsou určeny pro bojovou podporu), 4 terénními vozidly a 2 tahači s nákladními přívěsy. Rota sama je rozdělena na pět částí – *velitelství, podpůrná četa a tři střelecké čety*.

Velitelství (3 důstojníci, 31 mužů, VI AITE)

Sestává ze 3 důstojníků, virtuální inteligence AITE a 31 mužů rozdělených do tří sekcí – *velitelství roty, průzkumné sekce a zdravotnické sekce*.

Velitelství roty (2 důstojníci, 16 mužů, VI AITE, 2× Avenger HQ (velitelská verze), 2× jeep, 2× nákladní vozidlo): Tato sekce se sestává z velitele roty, virtuální inteligence AITE, zástupce velitele, seržanta roty, zásobovacího poddůstojníka (v hodnosti seržanta) a 14 mužů.



- *Avenger HQ*: První Avenger ve velitelské verzi (nákladní prostor je nahrazen dodatečným komunikačním a zobrazovacím vybavením, jinak je ale plně bojeschopný) má k dispozici velitel roty (v hodnosti kapitána), který velí celé jednotce. Jako mají velitelé čet k dispozici virtuální inteligenci ORCA, má velitel roty k dispozici pokročilou virtuální inteligenci AITE, která pomáhá veliteli roty s řízením bitvy, komunikací s velením i podřízenými jednotkami a vyhodnocováním situace na bojišti. Podobně jako ORCA není AITE umělá inteligence v pravém smyslu slova (neuvědomuje si samu sebe), ale soustava programů, která vytváří jediný nástroj. Ten slouží jako pomocník velitele, když vyhodnocuje rizika, sleduje komunikaci a informuje jej o změnách a novinkách na bojišti, vykonává rutinní úkoly a předává rozkazy dál, aby měl velitel volné ruce k vedení bitvy. AITE také propojuje virtuální inteligence ORCA v rámci roty a má přístup k jejich informacím, přičemž rozkazy a data může posílat přímo podřízeným VI, které je následně přímo využijí a předají svým velitelům.
- *Avenger HQ*: Druhý Avenger ve velitelské verzi má k dispozici zástupce velitele (v hodnosti nadporučíka), který pomáhá veliteli s taktickým plánováním, velí zpravidla vyčleněným samostatným částem jednotky a v případě, že je velitel mimo dosah nebo je vyřazen, převezme velení. Jinak má na starosti běžnou administraci

vu, čímž uvolňuje veliteli ruce k tomu, aby velel své rotě.

- *2× jeep*: Jeep je k dispozici pro seržanta roty (v hodnosti prvního seržanta), což je v mnoha ohledech nejzkušenější voják z jednotky (má zpravidla nejvíce odsloužených bojových misí). Pomáhá veliteli svými zkušenostmi a vzhledem do fungování jednotky, zástupci velitele s logistickým plánováním, dohlíží také na plnění rozkazů a běžnou disciplínu. V bitvě pak většinou dohlíží na kritické úseky bojiště. Druhý jeep je k dispozici pro velitele, pokud potřebuje rychle zkontrolovat jednotky, provést průzkum nebo se pohybovat v týlu. Jinak slouží nečasto jako rychlý transport a kurýr.

Průzkumná část (5 mužů, 1× Avenger RE – průzkumná verze)

- *Avenger RE*: Avenger v průzkumné verzi veze osm malých průzkumných dronů, které zjišťují informace pro velitele roty a společně s průzkumnými drony jednotlivých čet poskytují přehled o situaci na bojišti. Osádkou vozidla je řidič, velitel vozidla, 2 operátoři dronů a operátor pro elektronický boj. Průzkumný Avenger bývá často zaparkován vedle velitelského vozidla, s nímž bývá propojen kabely pro rychlejší přenos dat. Na korbě veze také skládací ultralehký letoun s velkým rozpětím, který vždy před začátkem operace (a v dostatečné vzdálenosti od nebezpečí)

vypustí do vzduchu. Ten létá ve velkých výškách na rozhraní kosmického prostoru a slouží pro přenos komunikace a snímkování z velké výšky. Díky solárním panelům a energetickému článku, který jej pohání, dokáže létat bez dobití několik dní. Operátor pro elektronický boj má na starosti sledování frekvencí protivníkových komunikačních kanálů, zachycování a analýzu jeho zpráv a případně rušení nepřátelských spojení.

Zdravotnická část (1 důstojník, 4 muži, 1× Avenger ME – zdravotnická verze, 2× evakuační dron)

- *Avenger ME*: Transportér ve zdravotnické verzi může v případě nouze sloužit k rychlé evakuaci zraněných pod palbou (protože je pancéřovaný), ale především slouží jako mobilní základna pro doktora roty v hodnosti poručíka, který má k dispozici dva mediky a případně také mediky jednotlivých čet. Posádku kromě toho tvoří řidič a velitel vozidla. Na korbě veze transportér dvojici transportních dronů (velkých dost na to, aby se na ně vešel ležící voják), které jsou určené k evakuaci mužů z boje a jejich dopravení k centrálnímu obvodu.

Zásobovací část (6 mužů, 2× nákladní vozidlo)

- *2× nákladní vozidlo*: Každé vozidlo sestává z výkonného tahače a nákladního přívěsu a dokáže uvést až dvanáct tun zásob. Každý tahač řídí řidič, v prvním pak jede

zásobovací seržant se zbrojířem (první má na starosti zásobování celé roty, druhý se stará o munici, údržbu zbraní a jejich náhrady), ve druhém pak technický seržant (má na starosti údržbu a opravu vozů v jednotce) s dalším technikem. Rota potřebuje velké množství zásob – každý den potřebuje okolo $\frac{3}{4}$ tuny jídla (v podobě vakuově balených vysokoenergetických přidělů, které se nemusí ohřívat, ale lze je konzumovat nejvýše tři týdny bez doplnění jiným jídlem) a vody. Díky zásobám, které oba nákladní vozy převážejí, dokáže rota zůstat v poli a plném bojovém nasazení deset dní bez další pomoci a dodávek (častěji i déle, protože zásob jídla veze do zásoby více, a pokud vozidla během této doby nemanévrují, zbude jim dost energie ještě na několik dalších dní; nicméně deset dní je považováno za normu). Jídlo, voda, munice a další zásoby včetně náhradních dílů a zásoby náhradních energetických článků, které pohánějí vozidla, jsou rozděleny mezi obě vozidla, aby zničení jednoho neznamenovalo ztrátu všech zásob některého druhu. Každé z vozidel veze také 3D tiskárnu, která dokáže v polních podmínkách vytisknout potřebné náhradní díly pro vozidla. V případě převážení článků není limitujícím faktorem jejich váha, ale spíš jejich větší rozměry – musí být převáženy v pancéřovaných schránkách, protože přímý zásah může způsobit velkou explozi. Obě vozidla se zásobami

musí být za všech okolností udržovány v bezpečí, protože jejich ztráta může být pro rotu katastrofická.

Podpurná četa (1 důstojník, 33 mužů)

Sestává ze čtyř částí zajišťujících palebnou podporu střeleckým četám – *minometné sekce*, *raketometné sekce*, *protiletadlové sekce* a *odstřelovačské sekce*. První tři využívají různé verze transportéru Avenger, které nepřevážejí vojáky, ale byly modifikovány k různým úkolům palebné podpory a protiletadlové obrany. Díky tomu, že jsou postavené na stejném podvozku jako zbytek vozidel v rotě, využívají stejné náhradní díly, což zjednodušuje logistiku.



Minometná sekce (10 mužů, 2× Avenger MR – minometná verze): Sekce obsahuje dva transportéry Avenger v minometné verzi. Každý z nich má namontovaný těžký minomet, který obsluhuje tříčlenná obsluha (mimo nich je ve vozidle řidič a velitel vozidla). V případě, že musí posádka vystoupit a fungovat bez vozidla (například v nepřehledném terénu), nese obsluha s sebou na misi dva mobilní lehké minomety (které jinak veze transportér na palubě). Úkolem minometné sekce je poskytovat nepřímou palebnou podporu střeleckým četám.

Raketometná sekce (8 mužů, 2× Avenger RL – raketometná verze): Sekce obsahuje dva transportéry Avenger v raketometné verzi. Každý z nich nese dvanáctihlavňový raketomet, který může střílet neřízené nebo řízené rakety až do vzdálenosti 90 km. V každém voze je řidič, velitel vozidla a dva operátoři. Raketomet dokáže pálit rakety po jedné nebo v sadě po třech. Všechny rakety dokáže vystřelit za méně než minutu a pak se rychle přesunout, aby se vyhnul odvetné palbě nepřátelského dělostřelectva. Může používat různé druhy raket a hlavic – včetně řízených, které zasahují přesně cíle na velké vzdálenosti; řízených protitankových, které ničí obrněné cíle protivníka údery do nejslabšího pancíře shora; elektromagnetických, které vystřelují EMP pulz, jenž vyřadí elektroniku nepřátelských strojů, nebo termobarických, účinných nejen proti živé síle na velké ploše. Dodává tak rotě podporu dalekonosného raketového dělostřelectva.

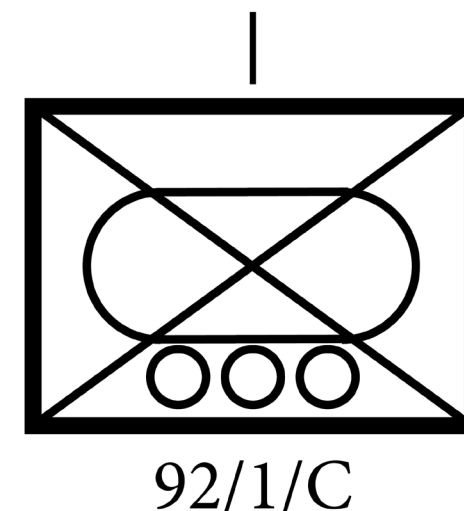
Protiletadlová sekce (8 mužů, 2× Avenger AA – protiletadlová verze): Sekce obsahuje dva transportéry Avenger v protiletadlové verzi. Každé z vozidel má rychlopalný vícehlavňový kanon na ničení leteckých cílů a nese také protiletadlové rakety k ničení cílů ve větších výškách a vzdálenostech. Každé vozidlo veze s sebou také další dvě automatické raketové věžové stanoviště, které lze rozmístit a všech šest jednotek pak propojit do jedné obranné sítě, propojené s virtuální inteligencí AITE. Každé vozidlo má posádku řidiče, velitele vozidla a dvou operátorů.

Odstřelovačská sekce (8 mužů, 2× Jeep): Sekce obsahuje dva jeepy, přičemž každý má posádku řidiče (který ovládá vozidlo) a tříčlenného odstřelovačského týmu (odstřelovač; spotter, který pomáhá se sledováním cílů, atmosférických podmínek, stará se o komunikaci a situaci na bojišti okolo; flanker, který se stará o bezpečnost týmu a hlídá jim záda). Všichni tři mají na sobě osobní maskovací obleky, které je činí prostým okem prakticky neviditelné.

3× střelecká četa (v každé četě 1 důstojník, 43 mužů, VI ORCA)

Součástí každé čety je jeden důstojník, virtuální inteligence ORCA a 43 členů mužstva. Každá četa sestává ze tří střeleckých družstev po deseti mužích a má k dispozici čtyři bojové transportéry Avenger (po jednom pro každé družstvo a jeden ve verzi HQ pro velitele čety) a tři bojové

drony (které vezou transportéry). Bližší popis střelecké čety najdete v [Drakkaru 51](#).



Pozn. – V Drakkaru 51 bylo uvedeno, že 1. četa je zařazena v rámci 2. praporu pluku. To byla z mé strany chyba – jak je uvedeno v tomto článku, je součástí 1. praporu.

napísal Ján „Crowen“ Rosa

Materiály a doplnky

SAGA AN GHEIMHRIDH SÍORAÍ [SÁGA O VEČNEJ ZIME]

Tento mikro-setting pre Fate Rozcestí pôvodne vznikol v anglickej verzii ako 200slovný setting v rámci 200 Word RPG Challenge. Pre potreby Drakkaru som ho mierne upravil a rozšíril.

Zimní démoni, Ladová čarodejnica Cailleach, a jej šampión, Ladový obor Bláinn, prišli do krajiny Aes Síde, elfov, a zahabili ju Večnou zimou. Áine, bohyňa leta, vyslyšala prosby elfov, a vysla svoje dcéry, letné víly, aby zimných démonov vyhнали. Každá víla dostala dva dary.

Faoladh, Vlčica, dostala Fragarach, Vzdušný meč, a schopnosť meniť sa na vlčicu.

Beanna, Vrana, dostala Bogha Gréine, Slnčný luk, a schopnosť meniť sa na vrana.

Arthwen, Medvedica, dostala Areadbhair a Svalinn, Ohnivú kopiu a Ladový štít, a schopnosť meniť sa na medvedicu.

Sionnach, Líška, dostala Draíochta, magickú moc, a schopnosť meniť sa na líšku.

Letné víly musia prejsť cez štyri panstvá, ktoré strážia kapitáni Ladovej čarodejnice a ich otoci, aby sa mohli postaviť zimným démonom v Ladovej veži a vyhnúť ich z krajiny elfov.

Letné víly

Faoladh, Vlčica

Aspekty: Vlkodlačica, Šermiarka, Pevná vôľa, Fragarach (Vzdušný meč)

Prístupy: Pečlivě +1, Chytře +2, Oslnivě +3, Rázne +1, Rychle +2, Lstivě +0

Triky:

+2 keď pátra po ukrytých skutočnostiach a má pri sebe Fragarach
+2 keď rýchlo útočí mečom

Beanna, Vrana

Aspekty: Vranodlačica, Lukostrelkyňa, Prchká, Bogha Gréine (Slnčný luk)

Prístupy: Pečlivě +2, Chytře +1, Oslnivě +0, Rázne +1, Rychle +3, Lstivě +2

Triky:

Slnčný luk raz za herné sedenie vystrelí mračno šípov namiesto jedného na všetkých protivníkov.
+2 keď Pečlivě útočí na pohybujúci sa cieľ lukom

Arthwen, Medvedica

Aspekty: Medvedodlačica, Berserker, Silná, Areadbhair (Ohnivá kopija)

Prístupy: Pečlivě +0, Chytře +1, Oslnivě +2, Rázne +3, Rychle +2, Lstivě +1

Triky:

+2 keď Rázne útočí kopiou, obnažený hrot Ohnivej kopie popáli svojím dotykem všetko, čoho sa dotkne.

Raz za herné sedenie, Svalinn vytvorí ochranné pole okolo víl, ktoré odrazí akýkoľvek útok.

Sionnach, Líška

Aspekty: Líškodlačica, Čarodejka, Prefíkaná, Draíochta (magická moc)

Prístupy: Pečlivě +0, Chytře +3, Oslnivě +2, Rázne +1, Rychle +1, Lstivě +2

Triky:

+2 keď Chytře vytvára výhodu proti zimným stvoreniam pomocou mágie.

Raz za herné sedenie dokáže svojím dotykem vyliečiť všetky zranenia spôsobené chladom (odstrániť všetky následky a obnoviť Stres).



Zimní démoni a ich služobníci

Cailleach, Ľadová čarodejnica

Aspekty: Krutá, Čarodejka, Draíochta (magická moc)

Prístupy: Pečlivě +1, Chytře +5, Oslnivě +4, Rázně +3, Rychle +2, Lstivě +2

Triky:

+2 keď Oslnivě vytvára výhodu pomocou ilúzií.

Raz za herné sedenie pomocou mágie uväzní jedného tvora do ľadového bloku.

Bláinne, Ľadový obor

Aspekty: Obrovský, Silný, Skofnung (claymore, veľký obojručný meč)

Prístupy: Pečlivě +1, Chytře +2, Oslnivě +2, Rázně +5, Rychle +4, Lstivě +3

Triky:

Ľadový vír - raz za herné sedenie sa prudko roztočí a jedným švihom zaútočí na každého tvora v dosahu.

+2 keď sa Rázně bráni fyzickým zraneniam.

Kapitáni Ľadovej čarodejnice a ich otroci

- Ohnivý drak Eldur a piktovia v Železných horách.
- Obrovský Kraken Hafgufa a severskí piráti na Zimných ostrovoch.
- Nemŕtvy rytier Glámr a divokí umrlci v Krajine tieňov
- Zákerný čarodej Sluagh a strašidelné bábš v Šepkajúcom lese.

Pri tvorbe kapitánov rozdeľte +4, +3, +3, +2, +2, +1 medzi Prístupy.



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.

