

DRAKKAR

A red spiral graphic that starts from the bottom right of the word 'DRAKKAR' and curves upwards and to the right, ending near the top right of the page.

Č. 69 | PROSINEC 2018

OBSAH 69. ČÍSLA

Historie a realita

4 Argonantovy kostely

Argonantus

Už dlouho jsem vyzýván k tomu, abych napsal článek o středověkých kostelech. Každý je sice zná, každý si je umí představit, ale možná ho nenapadnou některé souvislosti, zakryté pozdějšími věky a zdánlivými samozřejmostmi. A také asi napadne plno dalších otázek hráče RPG. Lze kostel bránit? Pohřbívalo se tam? Vedou odtud tajné chodby? Co je to empora, tympanon, trojlodí, bazilika, arkády nebo triforium?

12 Isambard Brunel

„Alef0“

Tunel pod londýnskou Temžou? Od-fajknuté. Najdlhší reťazový most sveta? Od-fajknuté. Najväčšia loď sveta? Hoto-vo. Ešte väčšia najväčšia loď sveta? No problem. To nie je zoznam plánov Elona Muska na najbližších 50 rokov. Isambard Kingdom Brunel to všetko naplánoval, navrhol a realizoval. Startupový hrdina 19. storočia.

Doplňky a materiály

17 Mimosemská rasa: Irri-ron

„Ecthelion2“

V Drakkaru 62 vyšel článok „Mimosemská rasa: Dharnakové“. V ňom bola zmienená i rasa Irrijů, ktorou si Dharnakové podrobili. Tento článok sa venuje práve tejto dnes podrobenej rase, ktorá kdysi vytvorila mocnou ríšou, na jejíchž troskách Dharnakové vybudovali svoju vlastnú ríšou Gwar.

20 Mimosemská rasa: Spoločenstvá Chandra

Ivan „Antharon“ Antalec

Spoločenstvá Chandra boli vôbec prvou mimosemskou rasou, ktorú ľudstvo spoznalo. Prvá spóra na našu zem dopadla už pred tým, než prví kolonisti opustili zem, avšak spóra dopadla plná mŕtvych a chorých tvorov, ktorí cestovali hviezdami príliš dlho. Ľudia, netušiac, že sa jedná o inteligentné bytosti, tieto tvory v tichosti zabili a pád spóry označili ako dopad menšieho meteoru, všetky informácie boli podrobenejšie prísnej cenzúre.

Deskové hry

24 Recenze: Pustina, Múza, Farao: Tajemství prastaré hrobky

Petr „ilgir“ Chval

V tomto článku bych se s vámi rád podělil o dojmy ze tří deskových her, které jsem měl možnost si v poslední době zahrát. Všechny jsou dostupné na našem trhu v české lokalizaci a jsou poměrně nové – vyšly v letech 2016, 2017 a 2018.

26 Recenze: Tanks

„Paul“

Tanks je jednoduchá hra simulující boje tanků na bojištích druhé světové války. Navzdory tomu, že se jedná o hru na plánu se střídáním hráčů na tahu, nechybí v ní napětí a akce.

ÚVODNÍ HAIKU

**Pod hvězdným nebem,
pod větvemi borovic
je lup Vikingů!**

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

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

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

Napsal Argonantus

Historie a realita

ARGONANTOVY KOSTELY

Už dlouho jsem vyzýván k tomu, abych napsal článek o středověkých kostelech. Každý je sice zná, každý si je umí představit, ale možná ho nenapadnou některé souvislosti, zakryté pozdějšími věky a zdánlivými samozřejmostmi. A také asi napadne plno dalších otázek hráče RPG. Lze kostel bránit? Pohřbívalo se tam? Vedou odtud tajné chodby? Co je to empora, tympanon, trojlodí, bazilika, arkády nebo triforium?

Kolosální rozsah tématu mne vždycky děsil. Až nedávno jsem našel zajímavý klíč – budu se zabývat pouze chrámy, které Argonantus navštívil během svých dobrodružství. Všechny reálně stojí a stály již ve 12. století. Většinou u nás, ale občas i jinde. A zaměřím se hlavně na ty, které si v případě pochybností můžete prohlédnout i dnes.

Článek by měl být zároveň i slovníkem obvyklé architektonické terminologie. Ta slova jste možná zapomněli, nebo je možná marně hledáte.

A téma bude zřejmě ještě pokračovat, chci postupně dojít až ke katedrále.

I. Svatý Kliment na Letné v Praze

Začneme doslova pár kroků od Argonantova domu. Svatý Kliment je první kostel, o kterém kdy byla v souvislosti s Argonantem řeč; protože jsou v něm ty prvotní *Zavřené dveře*.

Pro nás bude ukázkou toho, jak může být středověk nenápadný a zároveň všudypřítomný. Argonantův svět začíná pár kroků od toho vašeho; jdete pár kroků od Strossmayerova náměstí k Vltavě, zahnete za roh, a tam je najednou schovaný kostel. Architektura je to děsivě prostá; obdélný prostor se čtyřmi stěnami a rovným stropem. Taková chalupa, tvarem i velikostí. Všechny další přístavky okolo kostela doplnily až pozdější věky, takže si jich nemusíme všimnout. Lze předpokládat, že ve 12. století mohl být ten obdélník ještě o něco kratší. Jednoduší ovšem už být nemohl, protože to vlastně nejde.

Všimněme si **oken**. To je vlastně jediná specifická architektura, kterou na tom najdeme a která dává stavbě nějakou výjimečnost. Z kvádrů vyzděný vysoký tvar s půlkruhovou klenbou nahoře je základní příznak románského slohu. Nese jméno po Římanech, protože celá technika je převzata z antiky, počínaje tímto tvarem okna. Zrovna svatý Kliment na Letné nás ale poučí, jak je to někdy s těmi slohy zrádné. Většina jeho oken je totiž nejspíš přezděna v pozdějších dobách; možná jsou barokní a možná dokonce klasicistní. Jsou na pravá románská okna podezřele veliká, i když mají ten správný tvar.



Románská okna byla hodně malá proto, že ještě nebylo obvyklé je zakrývat sklem; tento vynález byl ještě drahý a ne příliš rozšířený. Takže v létě byla okna volně otevřená, přístupná větru a dešti, a v zimě je zakrývali tím, co se právě nabízelo; třeba kusy prken nebo senem. Prý se používaly natažené rybí měchýře, spíše průsvitné než průhledné, a jejich trvanlivost nebo odolnost proti zimě také za moc nestála.

Strop kostela byl nejspíš rovný, trámový a nezaklenutý. Jak ještě uvidíme, rovné stropy měly chrámy i daleko větší a významnější, než tento.

Zkusme si také na tomto úplně nejjednodušším možném příkladu uvědomit, k čemu ta stavba sloužila. Kdysi dávno mne překvapil jeden křesťan tím, že v Bibli se o kostelech vůbec nic nepíše. Neexistuje žádná Bohem uložená povinnost stavět kostely, a tím méně nějaké závazné pravidlo, jak mají kostely přesně vypa-

dat. Modlitba, přijímání Božího těla nebo kázání Božího slova – což jsou asi nejběžnější rituální úkony křesťanů – mohou klidně probíhat mimo kostel, a také tomu tak odedávna bylo, jak se dočteme třeba v Matoušovi, *Kázání na hoře*.

Ten známý pravil lakonicky, že kostely jsou k tomu, aby na věřící nepršelo. Pokud má zkoumaný kostel plochu běžné chaty, padesát metrů čtverečních, pak je zřejmé, že úplně nespĺňoval ani tento požadavek. Středověké zalidnění bude jen zlomek toho dnešního, přesto bezpečně přesahovalo těch asi dvě stě lidí, které by sem šlo teoreticky nacpat. V raných dobách musela proto stát část lidí venku a uvnitř byli jen ti, na kterých opravdu záleželo.

Když se vrátíme k té mši, funkční požadavky na kostel trochu připomínají divadlo a rozdělují ho na dvě základní části. Na jednom konci obdélníka, zvaném **kněžiště** nebo **chór**, je kněz, který provádí rituál, a proti němu sedí či stojí v **chrámové lodi** obecenstvo, čili věřící. Chór je tedy nejdůležitější, tam se děje vše podstatné. Tradičně tam stojí **oltář**, což nic jiného není, nežli nějaký stůl. Nebo v nejprostší verzi placatý kámen. Oltář při tom křesťanství vlastně také nepotřebuje, neb oběti tomuto novému Bohu se provádějí pouze symbolicky. Křesťané přesto oltář automaticky převzali od chrámů starších, patřících jiným náboženstvím. Pokud tedy tvoříte náboženství zapomenutého starověkého boha, třeba Dagona, pak se můžete vsadit, že chrám bude mít tuto povědomou strukturu. Bude tam oltář, možná s nějakou sochou nebo obrazem, a kněz, provádějící rituál, a věřící, kte-

ří na něho koukají. Jednodušeji to snad už ani nejde.

Oltář kostela je **na východě**. Tak spolehlivě, že podle kostelů lze odhadovat světové strany. Důvod to z hlediska křesťanství opět žádný nemá, je to zvyk, přejatý z chrámů jiných a starších bohů. Občas se také někdo vzbouří a udělá z jakýchsi důvodů chrám úplně obráceně, jako je to třeba v případě barokní Panny Marie Vítězné na Malé Straně, známé spíše jako Pražské Jezulátko. Ale není to moc časté a v románské době jsem takový případ nikde nezaznamenal. Dovoluje nám to mluvit standardně o **východní, západní, severní či jižní části chrámu**, s tím, že dopředu tušíme, co tam bude.

Skutečnost, že svatý Kliment na Letné nemá nijak oddělený chór a nemá pro Argonantovu dobu typický polokruhový závěr, představuje malou záhadu. Není vyloučeno, že ten závěr kdysi měl, a odstranili ho při zvětšování chrámu. Ale je také možné, že je pravoúhlý od začátku, a tím se ocitá v podezřelé skupině prastarých chrámů, které by mohly mít iroskotský původ a pocházet z 8. či 9. století. Ty totiž přesně takto vypadaly, jak dosvědčuje nepříliš dávno rekonstruovaný chrám v Modré u Uherského hradiště. U Klimenta to moc pravděpodobné není, protože jsou jiné důvody, které nám ho umožňují datovat někam mezi vládu Vratislava II. a Vladislava II.

Chrám je tak jednoduchý, že by ho zvládl postavit i lepší zedník, a to je také důvod, proč ho lze směle připsat Argonantovi jako jeho vlastní dílo, jak se tvrdí v *Sedmi rybách* i jinde.

II. Svatý Havel v Bílém Kostelci u Ústěku

Tento kostel patří mezi ty, které jsou tak změněné pozdějšími věky, že nejsou k poznání. Zřejmě vypadal dost podobně, jako předchozí případ; odlišuje se ale typickým románským půlkulatě zaklenutým chórem. To ho prozradí i přes zásadní barokní přestavbu. A také jsou tu písemné prameny, které ho zmiňují dle některých verzí už v zakládací listině Litoměřického biskupství k roku 1057.

Zařazuji ho sem hlavně kvůli místu, kde stojí. Ve *Věžních časech* se praví:

Pozoruhodná stavba byla přehlídkou moci Litoměřické kapituly, nejvzdálenější výspa jejich hospodářství. Pevný bod, kam kdysi



došel nějaký dávný misionář. Kolem byla louka a za ní už jen zelený les, v něm divoká zvířata a možná i draci.

V tomto případě s draky moc nepřeháním. Svatý Havel, kterému byl kostel zasvěcen, v rámci svojí mise někde ve Švýcarsku údajně s draky bojoval svojí holí. Byl to dobrodružný akční hrdina své doby. A pokračoval v tom i jeho žák a nástupce, svatý Magnus. Argonautus získal přesně tuto hůl, jak víme ze *Sedmi ryb*. Zasvěcení čili **patrocinium** kostela konkrétnímu svatému je tedy často další důležitá informace, kterou se vyplatí znát. Dovoluje nám nahlédnout do mysli zakladatelů kostela a pochopit jejich motivy. V tomto případě jde zjevně o misionářský kostel, hlásající křesťanství v nebezpečných pohanských pusťinách. Takto viděno je kostel Chrámem Božím a

Pevností na Skále, demonstrací síly a trvanlivosti toho nového Boha, proti kterému jsou ti předchozí pohanští bohové naprostí saláti.

Příchod křesťanů do našich zemí je roven příchodu civilizace; objevilo se písmo, objevily se kostely a čas poprvé začal běžet odněkud někam. Což předtím v době pohanské kupodivu nedělal; točil se v mytologickém kruhu stále dokola. Protože za dědečka to bylo až doposud stejné, jako dnes, a jako to bude za sto let. Na jaře zasejeme a na podzim sklídíme.

Nové pojetí času podle šířitelů křesťanství tedy přináší drastickou změnu; za dědečka to bylo přece jen trochu jiné, než dnes. Svět se mění. Čas běží stále kupředu, od Stvoření světa k Poslednímu soudu. A bude to trvat celé tisíce let, což se z tehdejší perspektivy jevílo příšerně dlouho.

O tom všem vypovídaly dva úplně nejzásadnější civilizační vynálezy, s křesťanstvím neodvolatelně propojené; knihy a kamenné kostely. Knihy mohl obdivovat a číst málokdo; byly příliš drahé a příliš nedostupné. Ale kostel si mohl prohlížet každý, kdo šel okolo.

Celá technika stavění z kamene pomocí malty, která nám připadá samozřejmá, čili *zdiva na římský způsob*, byla také zpočátku něčím výjimečným. Na vlastním území Říma po jeho pádu roku 476, čímž středověk oficiálně začíná, kamenných staveb prudce ubývá, neb je nikdo neudržoval a začaly se rozpadat. Samotný Řím, původně milionové město, se propadl obyvatelstvem někam ke čtyřiceti tisícům; a je jasné, že jeho obyvatelé celá staletí nic nového stavět nepotřebovali. Jiná slavná města na tom nebyla lépe a drtivá většina z nich úplně zanikla.

Mimo římskou říši to pochopitelně s kamennými stavbami nebylo lepší. Slovani, Germáni ani Keltové, jakkoli jsou jejich schopnosti často obdivovány, stavět z kamene původně neuměli. Používali dřevo, a pokud to chtěli udělat pevné a nespalitelné, pak z hlíny a z kamene nasucho. K převzetí složité římské techniky s maltou dlouho neměli důvod.

Křesťanský kostel právě v tomhle představoval dramatickou změnu. Zpočátku stál v krajině úplně osamocený. Ten, o kterém je řeč, je dvacet kilometrů od nejbližšího souseda v Litoměřicích a ovládal celé údolí, až kam bylo vidět. Původně zřejmě zářil na svahu, pro což místo dostalo jméno Bílý Kostelec. Stojí na vyvýšené pískovcové skále, což přináší jednak nabízejí-



cí se biblický symbol, jednak to, že je opravdu pevně založen a konečně i to, že ho lze výhodně bránit jako pevnost. Možná někoho překvapí, že by se mělo v kostele bojovat, ale protože to byla jediná kamenná – a tudíž nespalitelná – stavba, pak se toto využití nabízí. Důkazem, že to někoho opravdu napadlo, je oddělená pevnostní věž, která o něco později stála na jednom konci skály, už zjevně v gotickém slohu.

Také se tím dostáváme k dalšímu důvodu, proč románská okna v kostele nebývají moc velká, a často podezřele připomínají střílny. A proč bývají umístěna v horní části lodi, takže jimi není snadné prolézt bez nějakého žebříku. Do středověkého kostela nebo ven z něho není za normálních okolností vidět, i když jsou okna zcela nezakrytá. Což znamená, že nelze nikoho zvenku zákeřně zastřelit. Bezpečnost je jedním z prvních pravidel, na které středověký stavitel myslel.

Nejistotu prvních výbojů křesťanství do přírody tento kostel demonstruje skvěle už tím, že dnes se situace po tisíci letech zase obrátila a příroda si bere chrám zpátky. Je už jen příbytkem draků a sov, jak kdysi vyhrožoval prorok Izajáš.

III. Svatý Petr v Poříčí nad Sázavou

V příběhu *Boží soud* vystupuje celá série kostelů ve středním Posázaví, vzdálených od sebe jen nepatrně. Tento je zmíněn jen letmo, ale vybírá ho pro mimořádnou instruktivnost. Je totiž



přesně tím, co si máme vybavit při spojení *románský emporový kostel*, a souvisí s Argonantovou dobou vzniku feudalismu víc, než cokoli jiného. Zatím jsme poznali jednoduché typy malých chrámů, porůznu přežívajících z dob daleko starších; vlastně je na nich často těžké vůbec nějakou svébytnou architekturu objevit. V Poříčí je naproti tomu k vidění románský sluh v plné slávě. A navíc se nám dochoval v pozoruhodně nedotčeném stavu dodnes.

Svatý Petr v Poříčí názorně ukazuje, že i ve středověku existoval pokrok, a to docela výrazný. Stačí si tento kostelík porovnat se svatým

Klimentem na Letné. A ještě pozoruhodnější změnu zjistíme statisticky. Počet chrámů se v Argonantově době zmnohonásobil. Zatímco 11. století u nás vystačilo s desítkami kostelů, ve 12. století jsou jich najednou stovky. A hlavním jádrem této laviny jsou právě emporové kostely. Je to způsobeno tím, že jde skoro vždy o soukromá založení; chrámy už nezakládá jenom kníže, ale jednotliví feudálové, jako symbol nově nabyté moci nad částí světa.

Chór kostela je podobný tomu, který jsme zkoumali u svatého Havla v Kostelci, ale zde je ve výtečném pořádku a vypadá tak, jako kdyby středověk stále trval. Chór je od lodi oddělený takzvaným **vítězným obloukem**. Tento prvek se od těchto dob stává skoro povinným a najdeme ho ještě u chrámů daleko modernějších. Nahoře je tento chór zaklenutý typickou klenbou, kterou jsme viděli už v Bílém Kostelci. Jedná se vlastně o polovinu kupole, a technicky pochází tento tvar také od Římanů.

Třetí částí kostela je **věž**. Z minulých příkladů je jasné, že to není původně samozřejmá ani povinná součást kostela. Ve 12. století se ale u tohoto typu objevuje přímo masově, protože má hned několik dalších funkcí. Mimochodem, pokud Argonantus přirovnává něco svojí výškou a rozměry ke kostelní věži, má obvykle na mysli právě toto. Tedy věž daleko menší, než si představí běžný obyvatel 20. století.

Díky schodišti uvnitř věže je přístupná **empora**, útvar, po kterém byl tento typ kostela pojmenován. Jakýsi balkon na západní straně zevnitř, kam se v pozdějších dobách dávaly var-



hany. Za Argonanta měla empora zcela zásadní funkci – stál na ní totiž feudál s rodinou, výrazně oddělený od obyčejných poddaných dole. V chrámu v Poříčí se s nimi při mši vůbec nemusel setkat, protože přišel po dřevěném mostu dnes zazděným vchodem těsně u věže přímo ze svého sídla. Toto sídlo stávalo hned vedle kostela a bylo stále ještě dřevěné. Vidíme tedy, že takový emporový chrám byl obvykle součástí složitějšího sídelního komplexu a zároveň jeho nejdůležitější stavbou, jedinou kamennou, takže ze všeho nejpevnější. Lze si všimnout téhož, co v Bílém Kostelci – tento chrám zjevně sloužil také jako pevnost, protože na věži najdeme kamennou střílnu. Obrana je tedy další a zřejmě rozhodující důvod, proč se věže u emporových kostelů stavěly ve většině případů.

Zajímavá jsou okna na věži. Zatímco jinde v lodi nebo v chóru nacházíme ten nejedno-

dušší typ s půlkruhovou klenbou nahoře, zde jsou k vidění **sdužená okna**, s typickým středním sloupkem. Přesně taková, jaká se vyskytují v Argonantově příběhu *Dračí hlava*. V Poříčí jsou dokonce ještě zdvojená a ve dvou řadách nad sebou. Takové bohaté provětrání vršku věží je u emporových kostelů dost časté. Kromě estetické funkce to zjevně sloužilo k lepšímu výhledu z věže do dálky, což zase souvisí s obranou, a také se těmi zvětšenými otvory mohl nést lépe zvuk prvních zvonů, pokud je už nějaký kostel měl. Občas to máme i doloženo, zde ještě nikoli. Jinak co se týče sdužených oken, častá jsou i trojkna se dvěma sloupky, čtyřokna, a rekordní je zřejmě šesterečné okno z Postoloprta.

V Poříčí najdeme také přímo učebnicovou **skladbu celého osídlení**, kde je na jižním svahu kopce na nejvyšším místě kostel, kolem něho panské sídlo, a pod ním pokračuje směrem dolů po svahu vesnice. Lze předpokládat, že chalupy byly všechny tímto směrem, stavět je na méně příznivém severním svahu nebyl žádný důvod. Kostel byl tedy vidět přímo z vesnice jako hlavní dominanta, a to typicky z jižního boku, jak se tyto kostely dodnes běžně zobrazují. Slavný kostel Josefa Lady v Hrusicích je dost nedaleko a má navlas to samé uspořádání. Pohled z boku je také důvod, proč byl hlavní vchod do emporových kostelů typicky z jihu, nikoli ze západu, jak jsme dnes zvyklí. V tomto exponovaném místě – dnes v Poříčí bohužel druhotně zazděném – býval obvykle **tympanon**, oddělený půlkruh dverního výklenku, což je nejčastější místo, kde má smysl hledat nějaké prvotní sochy.

IV. Svatý Jiří na Pražském hradě

Pokud je řeč o románském slohu, svatý Jiří v Praze je často úplně první chrám, na který si laik vzpomene. Svatý Jiří není novější, než předchozí kostel, patří naopak mezi ty úplně nejstarší bezpečně prokázané, neb ho prý postavil třetí doložený kníže Vratislav, vládnoucí v letech 915–921. Ovšem tehdy byl zřejmě kostel podstatně menší a bez věží.

Potom chrám výrazně změnil funkci, stal se totiž po roce 976 součástí našeho úplně nejstaršího **kláštera**. V takovém případě si můžeme být rovnou jisti, že je to klášter benediktinský, protože před rokem 1140 žádné jiné u nás nebyly. Ale ať benediktinské, nebo později i jiné, kláštery měly společnou architekturu, jejímž jádrem byl **rajský dvůr**, otevřená kamenná arkáda, uzavírající čtvercové nádvoří, často s jezírkem nebo studnou. Z tohoto dvora se chodilo do všech místností okolo, při čemž jednu stranu obvykle zabíral chrám. Dvůr byl bohužel v pozdějších dobách dost výrazně přestavěn, a také znepřehledněno tím, že v původním klášteře jsou výstavní prostory Národní galerie a není možné volně procházet z chrámu do kláštera jako dříve. Pokud bychom chtěli zkoumat mnohem lepší rajský dvůr, nabízí se blízký Strahovský klášter, a úplně nejlepší u nás je pak ten vedle katedrály v Olomouci.

Za Argonanta byl celý klášter i s kostelem svatého Jiří přestavěn podruhé, a to právě po roce 1142 v souvislosti s obléháním Pražského

hradu, kdy byl vážně poškozen. O čemž se podrobně vypráví v *Sedmi rybách*. Zde, mimochodem, máme opět jasně doloženo, že byl chrám bráněn jako pevnost. Teprve po této významné přestavbě nabyl tvar, který dnes známe a můžeme obdivovat; další věky k tomu připojily už celkem nepodstatné detaily, jako ohavnou barokní západní stěnu a o dost zdařilejší kapli Jana Nepomuckého.

Když vejдемe dovnitř, zjistíme, že to byl kostel trojlodní a daleko větší, než v předchozích případech. Má přes 500 metrů čtverečních. Což dává možnost sem umístit celkem pohodlně přes 1000 lidí, i více. Pokud uvažíme, že na samotném hradě existoval ještě větší kostel svatého Víta, nedaleko pak tři další klášterní chrámy, v dolní Praze pak ještě čtyři farní kostely, pak další baziliky na Poříčí, na Proseku a na Vyšehradě, a k tomu desítky menších kostelů. Tím už je možno tvrdit, že se v dobách 12. století možná vešli dovnitř všichni obyvatelé města včetně cizích křesťanských návštěvníků. Zvyklosti se začaly měnit. A my také od 12. století můžeme z velikosti chrámu usuzovat na význam místa a počet obyvatel.

Co znamená **trojlodní bazilika** je vysvětleno ve *Vězních časů*:

Takový chrám mohl být jedině trojlodní bazilikou, kde **střední loď**, oddělená řadami **arkád** a sloupů, výrazně převyšovala obě **lodi postranní**, takže dovnitř mohlo světlo proudit **bazilikálními okny** šikmo shora. Podobnému světlu byl přikládán

nesmírný význam, neboť bylo obrazem samotného Ducha Svatého, který na věřící sestupoval z nebes, aby v nich zažehl oheň.

Argonantus ovšem věděl, že tento tvar stavby vynalezli kdysi dávno Římané k něčemu daleko přizemnějšímu; užívali ho prostě jako kryté tržiště. Byl to důmyslný způsob, jak zajistit světlo uprostřed velikánské prostory, určené pro shromažďování spousty lidí. Pro křesťany se stal tento tvar přímo esencí velikého chrámu; ne každý tušil, že na světě existují i veliké chrámy výrazně odlišných tvarů.

I zde platí, že ani tato bazilikální okna ještě nejsou moc veliká, a že jsou umístěna relativně vysoko. Oslabit stěnu příliš širokými otvory by ohrozilo její stabilitu. Výsledek je, že i románská bazilika je stále poměrně temná. Kdyby byla prosvětlena pouze okny v bočních lodích, byla by tu tma přímo neúnosná. Technickým důvodem tří nestejně vysokých lodí chrámu jsou tedy ta okna a světlo, nikoli opora střední lodi, aby mohla být vyšší, jak se často traduje. Ostatně, u lodí většiny chrámů je **strop rovný a trámový**, jako ve všech předchozích případech. Výška lodi proto nemá přímý vliv na boční tlaky, které u této konstrukce nejsou velké.

U svatého Jiří snadno najdeme ty samé prvky, jako u svatého Petra v Poříčí. **Románská sdružená okna** jsou v interiéru hned dvoje ve dvou řadách nad sebou. Nahoře jsou ta bazilikální, která vedou ven a prostor osvětlují. Pod



nimi jsou trojitá okna další, která vedou na emporu. **Empora** tu prodělala zajímavý přesun do boků; jsou tu proto hned dvě, nad oběma postranními loděmi. Do chrámu se tedy v tomto uspořádání vejde ještě daleko víc lidí, než se zdá na první pohled, protože postranní lode jsou fakticky patrové. V daném případě sloužila empora pro řádové sestry, oddělené od běžného lidu dole v lodi. V obou případech pak byli věřící co nejblíže ke knězi a slyšeli ho, případně na něho dokonce viděli.

V chrámu je opět **výrazně oddělený chór**. Je rovnou trojitý, protože každá loď končí samostatným chórem. Hlavní vchod byl z jižního boku, právě jako u Poříčí. Tady to už moc velký smysl nemá, spíše je to tradice. A než začnete jásat nad skvělým tympanonem se svatým Jiřím, který je nad tím jižním vchodem, uvědomte si, že je renesanční a se 12. stoletím nemá nic společného.

Věže jsou tentokrát dvě, umístěny jinde, než bylo běžné v pozdějších dobách. Jak ještě uvidíme, u velkých románských chrámů se často vyskytovalo věží podstatně víc, a byly umístěny do nejrůznějších koutů. Najdeme v nich nahoře opět sdružená okna, v tomto případě trojitá, a věže jsou úměrně vyšší, než u venkovského kostelíka.

Nakonec to nejzajímavější – řešení středního chóru. V místě vítězného oblouku, v interiéru velmi výrazného, vedou dvoje schody, jednak o půl patra nahoru a jednak o půl patra dolů. Chóry jsou takto vlastně dva nad sebou, ten „hlavní“ je nahoře, a druhý je v podzemní

kryptě. Takto zdvojený patrový závěr bývá dost častý u benediktinských klášterních chrámů. Zde se za řešením skrývají zřejmě i technické důvody, které vysvětlí v *Sedmi rybách* dva stavitelé, přemýšlející nad stavbou právě tohoto kostela:

„Chrám je nenáležitě malý. Stavba by měla být protažena dál na západ a možná i na východ. Také by bylo možno přidat věže. Vůbec by měl být výstavnější; od dob svatého Václava se na něm vlastně mnoho nezměnilo.“

„Na východ se země svažuje; to by se chór ocitl ve vzduchu.“

„Bylo by to dobrý důvod ke stavbě krypty a dvou poschodí.“

A přesně tak to bylo provedeno. Při pohledu z Jiřské ulice je to úplně jasné.

V. Panna Maria v Doksanech

U krypty se ještě chvíli zastavíme. V gotických románech nebo v RPG hrách je to velmi oblíbený prvek, protože to je vlastně pravý a nefalšovaný podzemní dungeon. Velmi často se pojí s hroby a kostrami a jinými hororovými rekvizitami, jak nás přesvědčuje HBO seriál *Tales from the Crypt*. Je třeba upozornit, že si lidé často pletou **kryptu** a **katakomby**. Katakomby jsou podzemní chodby, sloužící opravdu hlavně k pohřbívání do stěn. Mohou být poměrně dlouhé a nepřehledné. V románské střední Evropě si ale na žád-

ný příklad nevzpomínám; nejvíce se asi nabízí po nich pátrat v antickém Římě, nebo naopak v dobách daleko novějších, třeba v baroku.

Krypta je naproti tomu podzemní patro kostela, nic víc a nic méně. Lze tam normálně sloužit mše a provozovat to jako kostel. Žádné mrtvoly by se tam tedy za normálních okolností válet neměly. Pohřbívát tam samozřejmě lze také, a dělalo se to, stejně jako v podlaze normálních kostelů. Obvykle se to vztahovalo na velmi významné osoby, například rodinu zakladatele kostela (u emporového feudálního kostela) nebo významného kněze. Tento případ je i hrobka českých králů ve svatém Vítu z pozdější doby. Nebo již zmíněný svatý Jiří.

Najít pravidlo, podle kterého má některý kostel kryptu a jiný nikoli, je nesnadné. Zdrucující většina z nich nemá nic podobného; tím spíše, pokud je někdo postavil na skále. Lze objevit i hodně významné kostely bez krypty. V Argonautově době třeba Panna Maria na Strahově, nebo Panna Maria před Týnem, nebo svatý Štěpán v Litoměřicích. Všechno jsou to baziliky významem srovnatelné se svatojiřským chrámem.

Naopak najdeme překvapivé případy, kdy má z nějakého důvodu kryptu i kostel někde na venkově. Příkladem je již zmíněné Poříčí nad Sázavou. Kromě svatého Petra tu mají totiž ještě jeden románský kostel svatého Havla, a ten je možná ještě zajímavější, právě díky kryptě. Závěr je proveden velmi podobně, jako u svatého Jiří, a možná má toto řešení stejný důvod – i zde je kostel postaven na svahu a přesahuje rozměry kopečku, na kterém stojí.



U klášterního chrámu Panny Marie v Doksaňech je to trochu jinak. Ve *Věžních časech* se k tomu říká:

Ohromný chrám, rozestavěný po křížové výpravě, ještě překonával ten strahovský tím, že měl navíc podzemní kryptu. Původně ji neplánovali. Jenomže se po vytýčení chrámu a počátku stavby začaly zdi propadat, a ukázalo se, že podloží v jednom místě tvoří říční nános. Bylo nutno písek vykopat, dokud se nedostali na pevnější podklad, a tím vznikla veliká dutina. Nebylo možné ji celou vyplnit kamením, výhodnější bylo postavit podzemní kryptu.

Domnívám se proto, že plno krypt má v jádru nějaký podobný technický důvod. Ale ať jsou důvody jakékoli, bývá to velmi působivý prostor, který nejspíš uvede milovníky dungeonů v nadšení. V případě ohromného chrámu v Doksaňech je tato naše asi největší románská krypta vlastně jediné, co bylo z Argonantových věků uchráněno, protože vše nad zemí bylo radikálně přestavěno v baroku.

Ač tu ve skutečnosti nepotkáte hordu kostlivců – ještě se mi to nepodařilo v žádné kryptě – lze si je velmi snadno představit. Pro nějaké bitevní scény je třeba pamatovat, že v kryptě nebývají okna, výjimečně jen hodně malá a nízko pod stropem, jako třeba u toho svatého Havla v Poříčí; a že sloupy nebo pilíře bývají přirozeně

ještě mohutnější, než u horní stavby. Takže se za nimi lze různě schovávat. No, a další možnosti je, že odtud vede podzemní chodba ještě dál, případně šnekové schodiště někam nahoru. Podobné složité struktury u nás nejsou, ale v některých hodně velkých chrámech ve světě ano.

Tam se ale vypravíme až příště.



Napísal „Alef0“

Historie a realita

ISAMBARD BRUNEL

Tunel pod londýnskou Temžou? Odfajknuté. Najdlhší reťazový most sveta? Odfajknuté. Najväčšia loď sveta? Hotovo. Ešte väčšia najväčšia loď sveta? No problem. To nie je zoznam plánov Elona Muska na najbližších 50 rokov. Isambard Kingdom Brunel to všetko naplánoval, navrhol a realizoval. Startupový hrdina 19. storočia.

Pán Brunel je encyklopedický príklad, kde kombinácia dobrého pôvodu, ešte lepšieho vzdelania, zlyhaných projektov a úspešných projektov z neho urobili inžiniersku ikonu Imperiálnej Británie, nad ktorou slnko nikdy nezapadlo.

Projekt 1. Tunel pod Temžou (1822–1828)

Ak máte pri oboch brehoch Temže dva riečne prístavy, ako ich spojíte? Most zavadzia, ale keby ste ho postavili pod vodou, teda spravili si tunel... A presne tento nápad mali aj Londýňania, akurát, že na realizáciu potrebovali dva márne pokusy, dvadsať rokov, hrdinský *reboot* v podobe nápadu Marka Isambarda Brunela (pána otca), ešte ďalších dvadsať rokov, dve katastrofy a 650 tisíc vtedajších libier. „Ôsmy div sveta“ (povedal istý Američan), „trochu skla-

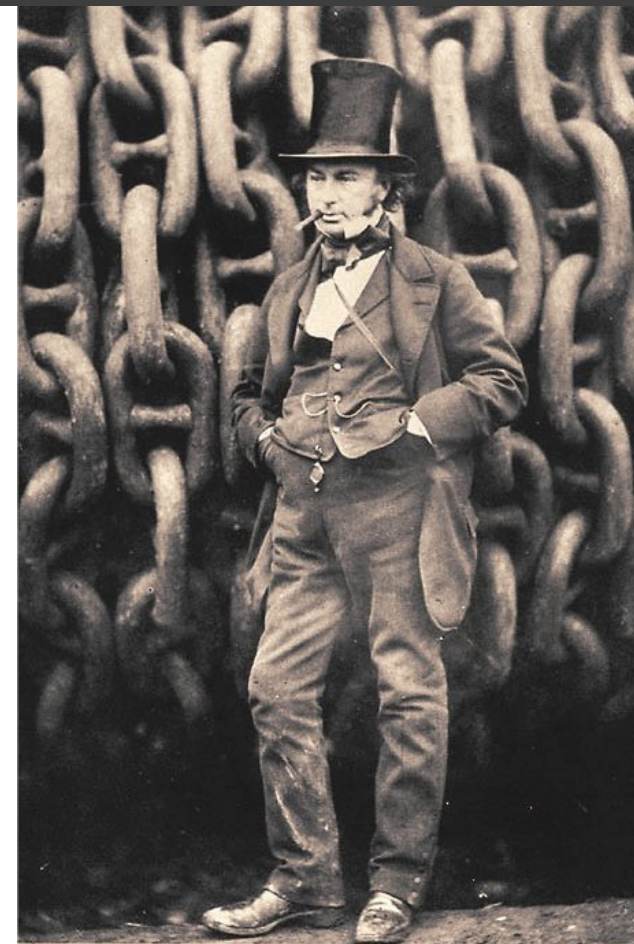
manie“ (povedal ten istý Američan, keď ho navštívil), ale jedno je isté – bol to prvý podvodný tunel na svete. A dodnes cezeň jazdí londýnske metro.

A kde bol Isambard? Otec ho zaučil a využil natoľko, že na celý rok dokázal nahradiť jeho hlavného zástupcu. Projekt opustil až vtedy, keď tunel zaplavilo a Isambard prežil len vďaka šťastiu hollywoodskeho hrdinu, keď z posledných síl zabúchal na zavretý núdzový východ, z ktorého ho vytiahli v bezvedomí.

Projekt 2. Plynový motor (1823–1833)

Táto vec teda musí zakapať [...] škoda, škoda, ale nedá sa tomu pomôcť.

Po nehode v tuneli si Isambard išiel oddýchnuť. Podľa kusých legiend vraj do Bristolu, kde dostal nápad na projekt č. 3, ale ešte kým sa k nemu dostal, vrátil sa k svojej dlhodobej bokovke. Po prednáškach pána Faradaya o vlastnostiach plynov sa spolu s otcom rozhodol, že si navrhne vlastný motor na uhoľnatý plyn. Keby sme mali skvapalnenú zmes CO, ktorá by sa striedavo splyňovala a skvapalňovala, vyrobil by sa tlak na pohyb piesta a ... hýbeme sa! Idea skvelá, ale vtedajšie materiály by nedokázali odolať obrovským tlakom. Po desiatich rokoch striedavých nápadov a zlyhaní si I. K. B. uvedomil, že tadeto cesta nepôjde a projekt opustil.



Projekt 3. Bristolský reťazový most (1831–1843)

Moja prvá láska, môj miláčik.

Ešte v roku 1753 venoval bristolský kupec tisíc libier na výstavbu mosta na mieste, ktoré bolo viac romantické než zmysluplné – nad najvyšším miestom utešenej cliftonskej rokliny.

O 75 rokov, keď úroky nazbierali dosť peňazí, vyhlásio mesto architektonickú súťaž. I. K. B chcel vyhrať až tak veľmi, že poslal rovno štyri návrhy. Neuspel, ale to ho nezlomilo. Vďaka priaznivej situácii a nenápadnému lobovaniu bola vyhlásená ešte jedna súťaž. Tam prehrál opäť, ale po debate s predsedom komisie sa predsa len rozhodlo, že Brunelov prepracovaný návrh je nielen lacnejší, ale pseudoegyptské levy a pyramídy v návrhu jednoducho **musia vyhrať**. V tomto prípade syn dokonca prekonal otca, pretože ani starý pán Marc Isambard neveril, že rýdzo reťazový most - bez akejkolvek podpory a s dvestometrovým rozpätím - nespadne, a že sa stane vtedajším najdlhším reťazovým mostom na svete.

Napriek počiatočným úspechom sa Brunel dokončenia mosta nedožil. To sa stalo až v roku 1864, päť rokov po jeho smrti, keď návrh

prešiel istými zmenami, pompézne sfingy a pyramídy vypadli z rozpočtu, a samotné reťaze sa prevzali z iného rozobratého Brunelovho mosta. Dnes je však cliftonský most legendou: vykonal sa z neho prvý bungee jumping, preletel popod neho Concorde a hoci stále tak trochu vedie od nikiaľ nikam, je z neho inžiniersky zázrak.

Projekt 4. Veľká západná železnica (od 1833)

Božia a fantastická dráha.

V roku 1833 – po katastrofe s tunelom a počas ságy s reťazovým mostom – si Brunel vzal do hlavy ďalší nápad. Čo takto **megaanglická integrovaná doprava?** – Ved' cestujúci by si mohli kúpiť lístok z Londýna križom cez celé Anglicko do Bristolu a ďalej na waleské západné pobrežie, kde by mohol nasadnúť na zaoceánsku loď a vystúpiť až v New Yorku.

O dva roky dvadsaťdeväťročný Brunel začal hrať svoj osobný *Transport Tycoon Deluxe*. Osobne vymeriaval 190 km trať s precíznym profilom bez stúpaní či zákrut a po ceste si nahadzoval traťové rekordy. Maidenheadský most (1839) s rekordne plochými oblúkmi („ten určite spadne“), ktorým vedie aj súčasná trať do Bristolu. Trojkilometrový tunel cez kopec Box („ten sa určite zavalí“), v tom čase najdlhší na svete

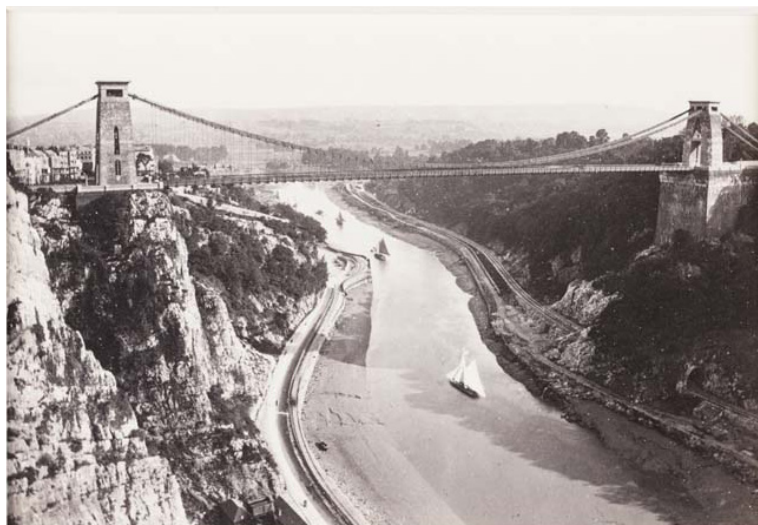
(1841). Bristolská železničná stanica s najväčšou jednopriestorovou koľajovou halou na svete (1840). A neskôr, ako osobnú čerešničku na torte, si navrhol londýnsku stanicu Paddington.

A ako súčasť svojho pevného presvedčenia začal bojovať v *Bitke o koľajový rozchod*. Predovšetkým si povedal, že sedemstopový široký rozchod je jednak znakom Tradície (prevzatý z banských tratí) a jednak najlepší pre veľké rýchlosti a pohodlie cestujúcich. (Mimochodom, Brunelov rozchod je najširší zo všetkých doposiaľ používaných tratí.) Hoci konkurenčné železnice razili klasický 1435mm rozchod, trvalo vyše 50 rokov, kým poslednú Brunelovu koľajnicu nahradil európsky štandard.

Projekt 5. Loď Jej Veličenstva Great Western (Veľká Západná) (1836–1838)

Megaanglická doprava nemohla skončiť v Bristolu, ved' treba plávať až do Ameriky! Brunel s priateľmi a investormi založil *Veľkú západnú parolodnú*, s.r.o., a následne navrhol loď s mimoriadne nekratívnym názvom **Veľká Západná** (*Great Western*). Vývojovo išlo o krásny medzičlánok. Krásny dvojkoľosový drevený parník so železnými výstužami a štyrmi plachtovými stožiarimi, lebo človek nikdy nevie.

Prvá plavba bolo skôr *demo*, pretože loď začala takmer okamžite horieť. Brunel sa opäť prizabil (vraj spadol zo šesťmetrovej výšky) a ostalo mu dôverovať len sedem platiacich ces-



tujúcich boli všetky lístky zrušené. A ako na potvoru vyplávala z Londýna konkurenčná loď *Sirius*, čo vyvolalo *rýchle a zbesilé* preteky cez Atlantik. *Great Western* takmer štvordňové meškanie, a keby na *Siriuse* vo finále nepálili nábytok, stožiare a všetko, čím sa dalo kúriť (pamätáte si scénu z *Cesty okolo sveta za 80 dní?*), vyhral by cenu, ktorá sa neskôr nazvala Modrá stuha. *Great Western* sa oneskoril len o jeden deň, a to mu ešte ostalo kopec uhlia a rýchlostný rekord 16 km/h. (Cestu zvládol za 16 dní.)

Po štyridsiatich piatich zaoceánskych plavbách a ôsmich rokoch služby bola loď preladená inam, ale to bol len začiatok zaoceánskych plavieb.

Projekt 6. Loď Jej Veličenstva Veľká Británia / Great Britain (1839–1845)

Keďže *Veľká Západná* lopatkovala ostošeť, bol čas na verziu 2.0. *Veľká Británia* bola desať rokov najdlhšou osobnou loďou, a navyše prvým oceľovým parníkom s lodnou skrutkou. Na slávnostné vyplávanie docestoval sám princ Albert (Viktóriin manžel) a to ako inak – po Brunelovej železnici priamo z Londýna. Hoci rýchlosť lode bola zhruba 20 km/h, jej kariéra nebola závratná. Sotva po troch rokoch stroskotala a bolo po paráde a po peniazoch investorov. Neskôr si ešte užila druhý dych kariéry ako legendárna loď na prepravu emigrantov do Austrálie až kým ju vetry neodviali na Falklandy, kde štyridsať ro-

kov hrdzavela, až kým sa nepotopila. Tretia fáza kariéry trvá až dodnes. Sir Hayward dostal v roku 1970 extravagantný nápad, zasponzoroval jej vytiahnutie, dovlečenie do rodného Bristolu. Teraz slúži ako múzeum a pamätník Brunelovho umu.

Brunel sa však ani tu nezastavil. *Väčšie, rýchlejšie, atakďalej!* Na to si však ešte musel dať istý návrat na zem.

Projekt 6. Fantazmagorická atmosférická železnica (1844–1847)

Veľká božia trať sa postupne plazila cez Bristol na juh až do Exeteru a bolo len logické pokračovať ďalej do prímorského Plymouthu. Mimoriadne kopcovitý terén však bol nad sily vtedajších lokomotív a vymerať trať bolo takmer nemožné. *Podržte mi sherry!* povedal Brunel. Ak to nezvládne parný stroj, budeme mať lokomotívy bez nich!

Lokomotíva bez motora síce nevyzerá ako najlepší nápad ľudstva, ale v skutočnosti už predtým bol v prevádzke princíp atmosferickej železnice, a to na viacerých miestach Británie. Brunel si odbehol do Írska, poobdivoval tamjšiu trať v Dalkey a jednoducho ju vylepšil a použil pri vymeriavaní trate.

V atmosferickej železnici sa medzi koľajnicami nachádza rúra, do ktorej jednotlivé stanice pumpujú vzduch. Ak na koľajnici postavíme vagón, na jeho podvozok pripevníme piest, ten

vložíme do rúry a to všetko vzduchotesne uzavrieme, pumpovaný vzduch nám bude poháňať celý vlak! Tento nápad ako z najveľejemnejšej Verneovky fungoval – najprv ako skvelé piár (ak náhodou systém nefungoval, stále sa dal zapriať klasický parný rušeň) – potom ako samostatný nápad. Žiaľ, nápad žiť zo vzduchu zlyhal na zlých prepočtoch. Ukázalo sa, že pumpovanie vzduchu zožerie viac uhlia ako rušne, signalizácia medzi stanicami, ktoré mali spúšťať a zastavovať pumpu bola – slušne povedané – nedokonalá a to nehovorím o vzduchotesnosti celého systému, ktorá stála a padala na kožených klapkách. Skrátka, po jednej zime koža zamrzla, stvrdla, obžrali ju myši a bolo po geniálnej myšlienke a po dobrej nálade akcionárov.

Náklady na výstavbu významne prekročili naše odhady. Náročnosť udržiavania systému, ktorý je dramaticky odlišný od toho, na čo sú všetci - robotníci i cestujúci – zvyknutí, bola príliš veľká. (I. K. B. na stretnutí akcionárov, 1847)

Projekt 7. Most princa Alberta (1848–1853)

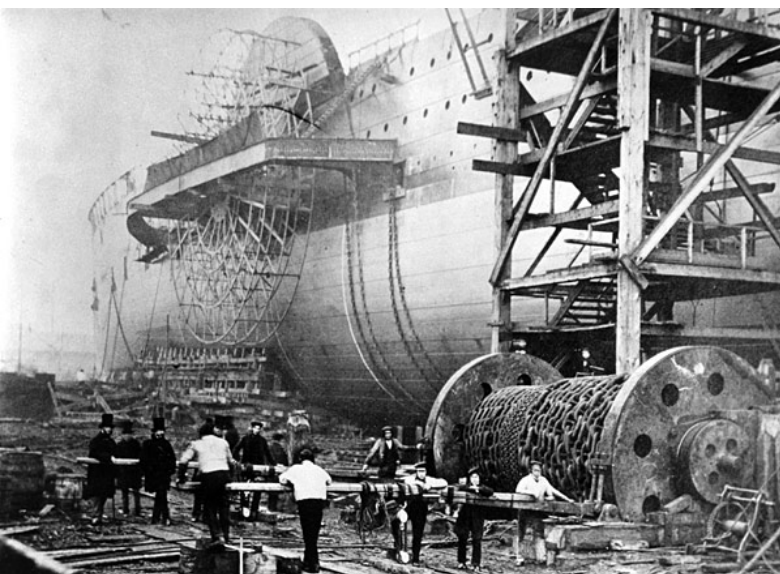
Teraz už vieme, že Brunel sa úspechmi nenechával nikdy znechutiť. Veď jeho Trať s veľkým Ť nezaháľala. Na rozdiel od Maidenheadského mosta, ktorý musel byť pričupený k rieke, vznikla opačná situácia. Ako prekročiť tisícstopovú rieku tak, aby pod mostom dokázali plávať obrovské lode? Brunel videl dva mostné návrhy

Roberta Stephensona (syna slávneho Stephensona-otca železníc) z kujného železa a rozhodol sa ich prekonať. Dva elipsovité segmenty urobili z tohto mosta ďalšiu architektonickú ikonu, ktorá sa využíva dodnes. Hoci sa Isambard nedožil jeho dokončenia, na slávnostné otvorenie opäť docestoval princ Albert a okrem neho dvadsaťtisíc neplatiacich divákov.

Projekt 8. Loď Jej Veličenstva Veľká Východná / Great Eastern (1853–1859)

Moje veľké bejby.

Návrat k lodiam bol ešte väčší ako by sa dalo čakať. Amerika bola dobytá, a ďalej sa dalo ísť



už len do rozvíjajúcej sa južnej trestaneckej kolónie - do Austrálie. Brunel si teda navrhol *Veľkú Východnú* – dvestodesaťmetrového leviathana (čo bolo nakrátko jej názvom) s kapacitou štyritisíc pasažierov alebo desaťtisíc vojakov. Až do začiatku 20. storočia, teda vyše štyridsať rokov, to bolo najväčšie hebedo, ktoré kedy plávalo morom.

To však nebola iracionálna megalománia. Ak chce loď doplávať tak ďaleko, potrebuje fantiún ton uhlia. Samozrejme, cestou by mohla doplniť zásoby, ale to by už nemohla konkurovať rýchlym kliperom. Vznikol takmer scholastický diskusný problém. Aká veľká má byť loď, aby uniesla palivo na svoj vlastný pohon? Brunel sa pridal k investorom, agresívne si vybil právo byť jediným vrchným inžinierom a dizajnérom a začal svoju prácu. Do opachy naplánoval všetky tri pohony - lopatky, lodnú skrutku i šesť stožiarov (dve skrutky boli totiž ešte príliš nespoľahlivé).

Budovanie Leviathana však stretávali mnohoraké problémy. Od potreby vybudovať samostatný dok (do londýnskeho prístavu sa totiž nezmestila), cez politické boje (zadávateľ skrachoval a dlžníci si brúsili zuby), obrovské prekročenie rozpočtu a finančné triky so zkladáním nových spoločností a strategickým presúvaním majetkov.

Po vyše piatich rokoch bola loď hotová, ale katastrofy pokračovali. Prvé spustenie na vodu malo byť „na tajňačku“, ale zišli sa pri ňom tritisíc Londýňčanov. Namiesto slávy však len videli márný pokus, pretože stroje na spúšťanie to jednoducho nezvládli. Prvá plavba takisto za-

žila už obligátny výbuch, pri ktorom urvalo prvý komín a na prvej zaoceánskej plavbe sa zúčastnilo len 35 pasažierov.

Loď vykonala niekoľko úspešných križovaní Atlantiku a na jednom z nich sa dokonca zúčastnil Jules Verne, ktorého to natoľko fascinovalo, že spísal román *Plávajúce mesto*. To však bol len malý úspech oproti smutnému osudu celej lode. Málokde mohla kotviť, pôvodné plány o Austrálii nikdy nenazbierali dostatočný počet platiacich cestujúcich a pre investorov bola zakliata. Nakoniec skončila ako jediná loď na svete, ktorá dokázala prepravovať transatlantický telegrafný kábel. Ani nie po tridsiatich rokoch skončila rozobratá na šrot - ale i to vyžadovalo dva roky a 200 mužov.

Smutného konca sa už Brunel nedožil - zomrel náhle na porážku v roku 1895 - ešte pred prvou plavbou lode, ktorú raz možno z rozmaru či zúfalstva navrhol „nazvať, ako chcete, napr. Malíček“.

Projekt 9: Londýnska železničná stanica Paddington (1852–1854)

Vybudujem si stanicu podľa svojho gusta.

Vráťme sa však v čase späť. Je rok 1852, a Brunel je pri plnej sile. Po pätnástich rokoch fungovania Západnej železnice na ňu Brunel nezabudol. Vedel, že aj londýnsky terminus Západnej

železnice si zaslúži pompéznu budovu – veď železničné stanice mali byť svetskými chrámami ľudského ducha. Inšpiráciu prebral z londýnskeho Krištáľového paláca, a navrhol obrovskú koľajovú halu, ktorá bola ešte o tretinu väčšia než súčasné pražské *Hlavní nádraží*. Prežila až dodnes, hoci celá stanica prešla mnohými úpravami a rozšíreniami.

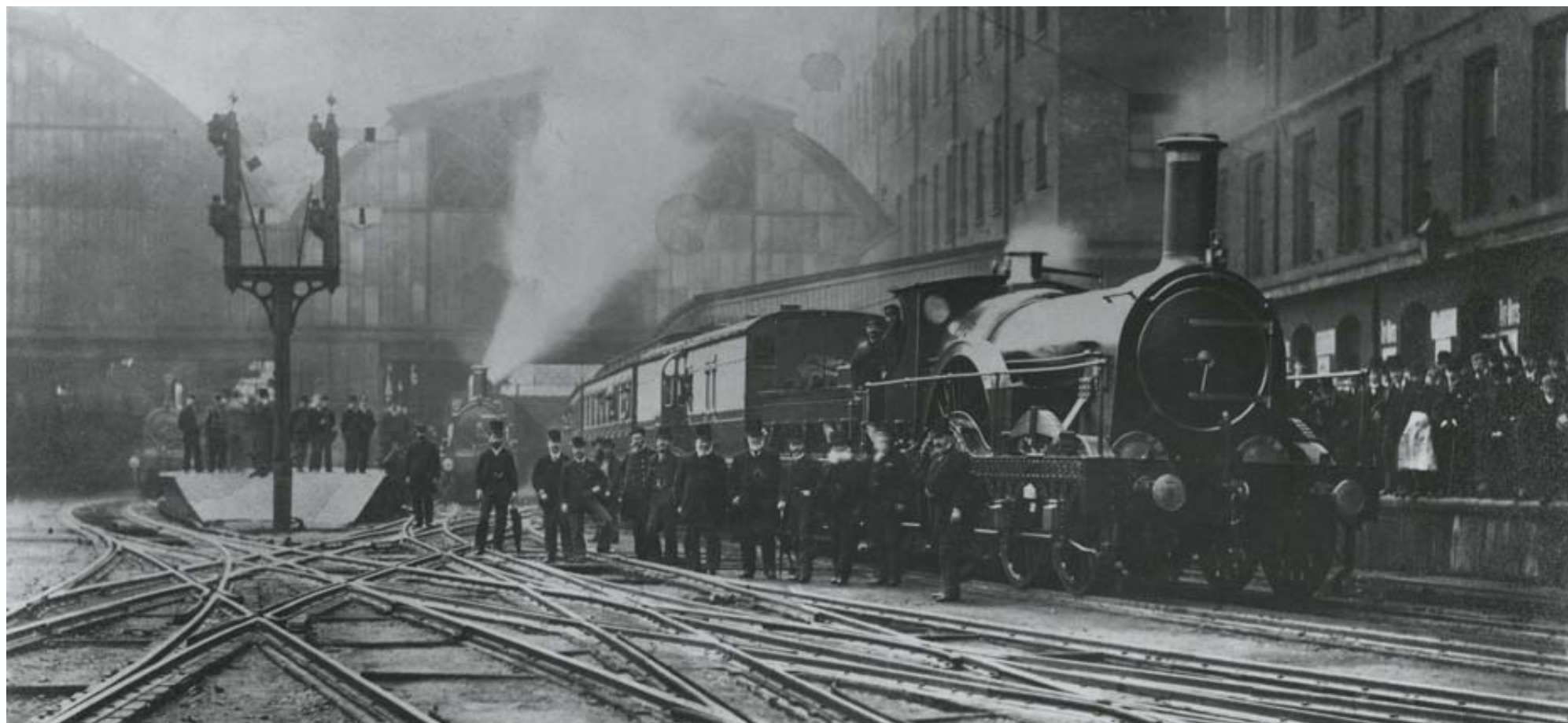
Finále

Hoci Isambard Kingdom Brunel zomrel ako zrelý päťdesiatnik, jeho duch však žil ďalej, pretože rozbehnuté projekty sa neraz ešte len dostavovali. Po jeho smrti vyplával moloch *Great Eastern*, o štyri roky neskôr konečne dostavali bristolský reťazový most.

Mapa Južného Anglicka má mnoho bodov, kde zanechal svoju stopu. Či už súčasný Bristol

s mostom, múzeom s loďou *Great Britain* a staničnou halou čerstvo zrekonštruovanou na centrum inovácií, Londýn paddingtonskou stanicou a železničnými múzeami v Swindone a Didcote.

Som proti tomu, aby sa vytvárali a spísavali zásady pre konštrukciu mostov. Uzákonené pravidlá minulosti sa totiž môžu ukázať ako omyly alebo predsudky a tým sa len zbytočne zamedzí pokroku.
(I. K. Brunel)



Napsal Ecthelion² Doplnky a materiály
Spolupráce a konzultace „Faskal“

MIMOZEMSKÁ RASA: IRRI-RON

V Drakkaru 62 vyšel článek „Mimozemská rasa: Dharnakové“, který představil mimozemskou rasu z Persova ramene Mléčné dráhy jako inspirace pro hraní prostředí sci-fi nebo space opery. V něm byla zmíněna i rasa Irrijů, kterou si Dharnakové podrobili. Tento článek se věnuje právě této dnes podrobené rase, která kdysi jako první kolonizovala rozsáhlé oblasti Persova ramene a vytvořili mocnou říši, na jejíchž troskách Dharnakové vybudovali svou vlastní říši Gwar.

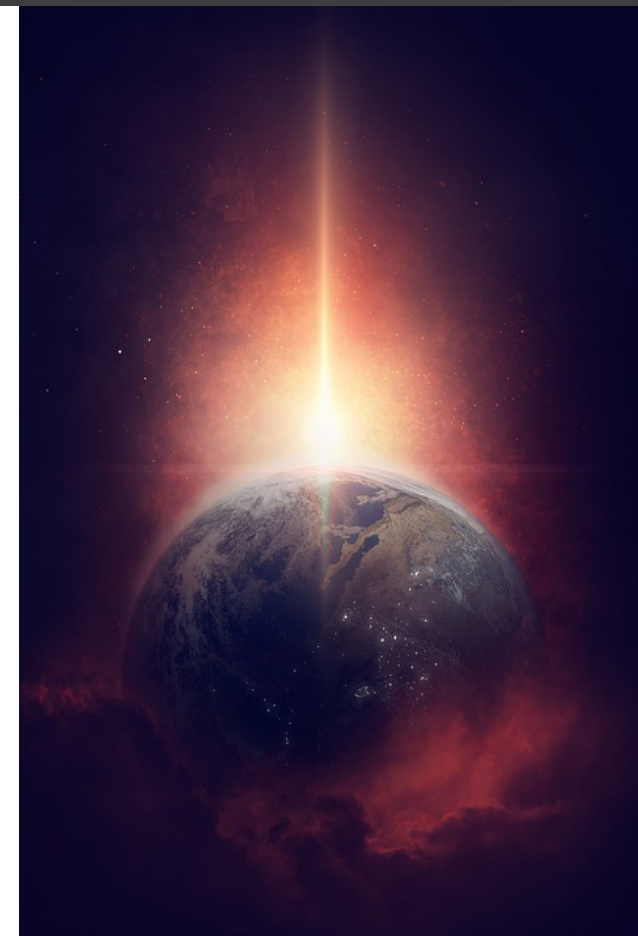
Mimozemská rasa: Irri-ron (Irrijové)

Irr, domovská planeta, ze které Irri-ron pochází, má mírně nižší gravitaci než naše (díky tomu jsou Irrijové zpravidla vyšší a vytáhlejší – v průměru 1,9–2,0 metrů vysocí) a chybí jí měsíc, který by zpomaloval její rotaci (jako pozemský Měsíc). Z toho důvodu má jeden den (jedno otočení planety) okolo osmi hodin a Irrijové jsou přizpůsobeni tomuto cyklu kratších úseků a častějších odpočinků, než lidé. Jejich noci také neosvětloval měsíc, ale noční strana byla osvětlena pouze slabým a vzdáleným svitem hvězd.

Z toho důvodu jsou oči Irri-ron přizpůsobeny mnohem větší temnotě a dokážou se orientovat i při velmi slabém osvětlení.

Pro lidi mají Irrijové lehce kočičí podobu, přestože se skutečnými kočkami nejsou nijak příbuzní. Většinou jde spíš o eleganci, se kterou se tito tvorové pohybují. Příslušníci této rasy mají modrou krev – namísto železa (v podobě hemoglobinu), který dává lidské krvi temnorudé zbarvení, mají měď (v podobě hemocyaniinu), který dává jejich krvi modrou až tyrkysovou barvu. Stejně tak jsou jejich vnitřnosti (které jsou hustě prokrvené) modře zbarvené. Těla Irrijů mají také schopnost bioluminescence, která jim slouží jako rozšíření komunikace (původně jim sloužily k lákání partnera, vyjádření dominance ve skupině, varování a podobně). Je podvědomá, pokud Irrijové prožívají nějaké silné emoce, pak se rozsvítí světla na jejich trupech a šíjích a doplní tak slova dalším významem, který ostatní Irrijové dokážou číst.

Jejich domovský svět je tvořen celoplanetárním oceánem, kterému chybí větší kontinenty, ale je posetý mnoha ostrovy a ostrůvky pokrytými hustou tropickou džunglí. Díky absenci měsíce nemá jejich svět velké vlny a využití jejich moří tak bylo od podstaty snazší. Jejich státy byly díky roztržitosti jejich ostrovů thalassokracie (druh roztroušeného námořního státu, jehož území jsou spojeny navzájem především námořními trasami a jen málokdy pozemními cestami) a jejich kultura je cestovatelská, objevitelská a uvyklá mnoha přístavům mezi kterými je velká vzdálenost. To jim umož-



nilo snadno se adaptovat na expanzi mezi hvězdami ve chvíli, kdy objevili prostředky, jak překonat vzdálenosti mezi nimi.

Podoba jejich domovského světa (ostrovy porostlé hustou džunglí, oddělené od sebe širým oceánem) je také důvodem toho, že historicky neznali vozidla. Vrcholem jejich vojenské techniky byla kavalerie (která se od podstaty dokáže proplést v džungli a využívat nejisté stezky v husté vegetaci).

Cestování mezi hvězdami

Svět Irr, ze kterého Irrijové pocházejí, byl jednou ze zastávek podivného tvora, kterému irrijové sami říkají **néthá-rra**. Tento ohromný leviathan, který se vzdáleně podobá pozemské velrybě, ale dorůstá délky několika set metrů až jednoho kilometru, totiž dokáže cestovat ve hvězdném prostoru. Jeho tuhá kůže vydrží chlad mezi hvězdami a dokážou ve vesmírném prostoru vyvinout velké rychlosti, které jim umožňují navštěvovat různé hvězdy. Tito nétha-rra byli nomádi, kteří ve skupinách nebo samostatně cestovali mezi hvězdami Perseova ramene, aby po cestě ve vesmíru sestoupili na planetu, nakrmili se a odpočinuli si. Tito mohutní leviathani jsou všežravci s neskutečným apetitem, kteří dokáží spořádat plankton, ryby a další tvory z širokých oblastí. Jedna skupina těchto tvorů představuje ekologickou katastrofu, která za sebou nechává životuprázdné oblasti moří. Rozmnožují se a žijí na planetách, ale když začnou potraviny docházet, planetu opustí, aby hledali nové „pastviny“ na jiných světech s oceány. Živiny a vzduch potřebné k této cestě si nabereou a uloží. Většinu energie pak vynaloží na opuštění gravitace planety, během cest mezi hvězdami hibernují, aby ušetřili energii.

Irrijové kdysi mohutné tvory sestupující z nebes, aby v oceánech planety nabrali síly na další cestu, uctívali a dodnes je chovají v takřka nábožné úctě. V průběhu historie se Irrijům podařilo ochočit si některé z mohutných obrů a díky nim se dostali na další planety a světy. Kdy-

si Irrijové cestovali v primitivních konstrukcích zavěšených na trupech mohutných obrů, díky pokrokům v bioinženýrství ale postupně vytvořili z nétha-rra mohutné živoucí lodě, s prostory pro posádku jak zvenku, tak zevnitř. Stroje a zvířata jsou propojeny do symbiotického organismu, který dovoluje Irrijům překonávat nekonečné dálky vesmíru. Irrijské kosmodromy jsou skutečné vesmírné přístavy, kde jsou ustájeni ohromní leviathani, kteří se krmí zásobami na dlouho cestu, zatímco jsou plnění nákladem.

Když irrijské živoucí lodě objevily Djagu, domovský svět Dharnaků, bojovní tvorové zaskočili jejich posádky a nétha-rra ukořistili, aby je napříště používali také pro mezihvězdné cesty. Díky nim začali provádět nájezdy na irrijské světy a později pod velením Gwar rozvrátili celou jejich říši. Nétha-rra na rozdíl od lidských mechanických lodí nedokážou překonat Velkou trhlinu mezi oběma galaktickými rameny. Vzdá-



lenost je pro ně příliš velká, nemohou si s sebou nést dost zásob a i navzdory své neuvěřitelně odolné kůži by zmrzli, než by dorazili k oblasi Orionova ramene, které představují světy Terranské unie.

Historie

Když Irrijové dokázali ochočit nétha-rra a využít je k cestování mezi hvězdami, brzy dokázali objevit a kolonizovat většinu světů, které tito velcí leviathani používali jako své zastávky na putích vesmírem a které měly velké oceány. Pak navigátoři vedli nétha-rra k dalším hvězdným systémům. Ne všechny měly podmínky vhodné pro život Irrijů, ale vytvořily základ budoucí říše Irri-Vaë. Dávni irrijští stavitelé vytvořili mohutné stroje, které postupně dokázaly proměnit prostředí planet a „irrifikovat“ je tak, aby jejich podnebí připomínalo Irru. Tyto stroje jsou stále v provozu v hloubi planet a udržují klima planet v rovnováze, dnes ale už nikdo nezná principy jejich fungování a neumí postavit nové. Na osídlených planetách se rozšířila agresivní džungle přivezená z Irry, která vytvořila podobné podmínky k životu, na které byli Irrijové zvyklí.

Irri-Vaë byla vysoce decentralizovaná, neměla absolutního vládce a o většině věcí rozhodovali **vvjarové**, dědiční správcové planet, kolonií a orbitálních stanic, podle složitého tradičního klíče, který jim umožňoval rychle reagovat i přestože celá říše byla rozeseta na mnoha hvězdných systémech. Když byla Irri-Vaë poražena a nahrazena novou dharnackou říší Gwar,

většina vjarů byla nahrazena dharnackými správci, nazývanými **rjali**, kteří se zodpovídají přímo **nawarům**, devíti velitelům barevných armád říše. Na některých okrajových místech jmenovali Dharnakové nové vjary, kteří by byli loajální říši Gwar, na několika málo zůstaly u moci původní vjarské dynastie, nyní se zodpovídají cí nawarům.

Rozmnožování

Protože jde o mimozemskou rasu, je srovnání obtížné, ale Irrijové mají role rozdělené velice podobně jako savci na Zemi. Rozdělují se na samce a samice, přičemž samice rodí živá mláďata a starají se o ně, zatímco samci vykonávají manuální práce a bojují. Vzájemný styk mezi lidmi a Irriji je možný (laicky řečeno, nástroje vzájemně pasují), ale biologicky nejsou dostatečně podobní, aby mohli vzniknout kříženci.



Řeč

Irrijský jazyk, který využívají jak Irrijové, tak vládnoucí Dharnakové (kteří ho převzali tak kompletně, že svůj vlastní téměř beze zbytku zapomněli), vykazuje podobné znaky jako polysyntetické jazyky na Zemi (samozřejmě s různými odlišnostmi). Typická jsou dlouhá „slova s významem věty“, využívání spojovníků ke grafickému oddělení morfémů a časté drnčivé zdvojení neznělých hlásek, které dávají irrijstině pro lidi výrazně exotickou podobu.

Společnost

Irrijové vytvořili vysoce rozvinutou společnost a kulturu, ale během dlouhé a ničivé války s Dharnaky bylo mnoho záznamů zničeno a vynálezů zapomenuto. Jejich rasa se stala podřízenou v novém impériu Gwar a Irrijům je zapovězeno mnoho profesí, především nesmí držet zbraň. I výzkum je tvrdě omezen a pod kontrolou Dharnaků, kteří se obávají, že by jej Irrijové mohli zneužít proti nim. Pouze na dvorech některých nečetných vjarů se uchoval odlesk původní říše Irri-Vaë, některé dávno ztracené vědomosti a tělesné strážci správců je dovoleno nosit zbraň. Jinak byli v zásadě Irrijové přeřazeni do role nevolníků a otročí jako zemědělci a dělníci, kteří vyrábějí vše potřebné pro dharnacké vládce. Ti žijí jako nová privilegovaná vrstva, která má sama zapovězenou běžnou práci a má se cvičit v boji pro případ války nebo potlačení některé-

ho z irrijských povstání, která čas od času propuknou proti dharnackému útlaku.

Jedna další oblast, kde Dharnakové Irrije potřebují a kde jsou pro ně nepostradatelní, je řízení živých lodí nétha-rra. Přestože Dharnakové je dokážou řídit za pomoci počítačů, které se staly součástí symbiotických organismů, je to vysoce nepřesné a ohromní leviathani se takovému způsobu vzpírají, jak mohou. Irrijové už dávno zjistili, že tito tvorové se mezi sebou dorozumívají nějakou podobou mimosmyslového vnímání. Nikdo přesně nedokázal určit jak přesně, ale malý zlomek Irrijů podle všeho dokáže nějakým způsobem „slyšet“ myšlenky nétha-rra a určitým způsobem se s těmito úchvatnými tvory dorozumět. Těm se říká nétha-rra-wra-nah (navigátoři) a za pomoci podpůrných počítačových systémů dokážou hladce vést živé lodě vesmírem ke svému cíli.

Velkou roli v irrijské kultuře hraje tanec. Irrijové se pohybují s jistou elegancí a pružností a jejich tanec posouvá tyto charakteristiky ještě mnohem dál. Je fascinující sledovat jejich koordinovaný tanec, kdy každý z tanečníků zná svou roli, a proplétají se v na sekundy načasovaných figurách. Irrijové neznají divadlo nebo operu (stejně jako všechny žánry, které jsou statické), historicky médiem pro vyprávění příběhů pro ně byl vždy pohyb a tanec doprovázený hudbou. Lidé nedokážou irrijskou hudbu plně ocenit, protože Irrijové mají širší rozsah sluchu a lidé slyší jen její určitý výsek. I ten je ale podle hodnocení expertů dechberoucí.

Napísal Ivan „Antharon“ Antalec

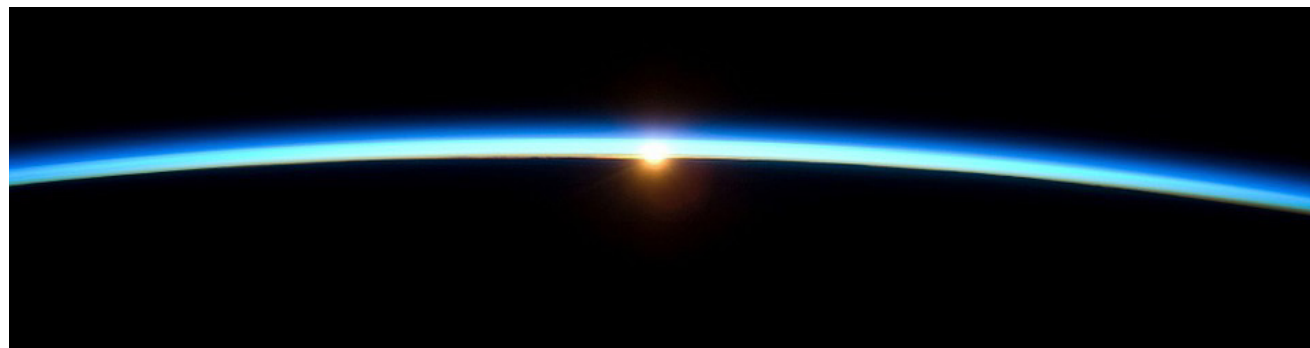
Doplnky a materiály

MIMOZEMSKÁ RASA: SPOLOČENSTVÁ CHANDRA

Spoločenstvá Chandra boli vôbec prvou mimozemskou rasou, ktorú ľudstvo spoznalo. Prvá spóra na našu zem dopadla už pred tým, než prví kolonisti opustili zem, avšak spóra dopadla plná mŕtvych a chorých tvorov, ktorí cestovali hviezdami príliš dlho. Ľudia, netušiac, že sa jedná o inteligentné bytosti, tieto tvory v tichosti zabili a pád spóry označili ako dopad menšieho meteoru, všetky informácie boli podrobené prísnej cenzúre. Nakoľko spóra dopadla do vôd prislúchajúcim Indii, telá i následný výzkum sa niesol v ich taktovke. Hlavným vedúcim prieskumu sa stal mladý Himmat Chandra, ktorý získal z obhoretých exoskeletov prvé znalosti týchto tvorov a prepožičal im svoje meno.

Telesná stavba

Spoločenstvá Chandra sa v galaxií vyskytujú v niekoľkých druhoch, genetický sú s našimi živočíchmi značne nepodobné ale je možné dostopovať spoločného predka až na úrovni článkonožcov. Toto podporuje teóriu panspermie



a teda, že život na zemi pochádza z kozmu. Ich telá sú pokryté exoskeletom a rozdelené na hlavohruď a brucho. Z hlavohrude im vyrastá päť párov nôh zakončených malými klepetami. U väčšiny druhov sú zadné dva páry používané primárne na pohyb a jeden pár na drobnú motoriku a zakrpatený predný pár plní úlohu mandibul, ktoré pomáhajú spracovať potravu. Ústa teda nemajú žiadne zuby a sú schopné prímať iba predspracovanú potravu v malých sústach alebo tekutiny.

Okrem toho sa na tvári nachádza pár zložených očí, ktoré zabezpečujú vysokú reakčnú rýchlosť a veľké zorné pole avšak nepríliš dobrý zrak. Zvláštnym orgánom sú tykadlá, ktoré hlavný čuchový, hmatový ale aj komunikačný orgán. Uši týchto tvorov sú veľmi primitívne a viac než na zvuk reagujú skôr na hluky a otrasy. Hlavnou funkciou je ale schopnosť orientovať sa v priestore.

Čo sa týka interných orgánov väčšina z nich sa nachádza v hlavohrudi, ich tráviac sústava však miesto čriev putuje do hrude kde sa nachádzajú špeciálne orgány. Prvým z nich

je primordiálna žľaza. Tá vylučuje primordiálnu tekutinu, ktorú sú tieto tvory schopné buď vyvrhnúť alebo poslať do syntetizačnej komory. Primordiálna tekutina umožňuje rozpad molekúl alebo pri správnom prostredí ktoré získa v syntetizačnej komore dokáže pretvárať atomárne jadrá samotné - kontrolovaným štiepením a studenou fúziou. Tým tvor zároveň získa aj množstvo energie.

Kasty

Jednotlivé exempláre spoločenstiev chandra vykazujú značnú mieru polymorfizmu. Spôsob akým sa tvor vyvinie je určený v štádiu larvy rôznymi faktormi - teplotou, vlhkosťou ale najmä jedlom, ktoré larva konzumuje. Larvám je dodávaná zmes výživných látok a hormónov, ktorou ich krmia.

Najvyššou kastou je gamergate. Ako sme už povedali každá larva sa rodí rovnaká s rovnakým potenciálom stať sa kráľovnou. Väčšina druhov spoločenstiev chandra však nechce miešanie genómu v rámci jedného palácu a

preto gamergate po vyliahnutí každej larve odstránia thoratické gemmae, orgán ktorý smeruje vývoj na kráľovnú. Občas sa však stane, že niektorá larva utečie pozornosti a v paláci sa objavia dve kráľovné. To podľa druhu vyústi do bratovražednej občianskej vojny, ktorá určí nového panovníka, alebo spolu budú bojovať na smrť iba samotné kráľovné, alebo sa spoločnosť rozdelí a časť odíde s jednou z kráľovien založiť nový palác. Najúspešnejšie sú však paláce, kde sa dokáže medzi sebou tolerovať viacero kráľovien a spoločne vytvoria silnú geneticky pestrú spoločnosť.

Niektoré druhy spoločentiev poznajú kastu trubcov. Jedná sa o larvy, ktoré boli špeciálne vyvíjané mimo ostatných vajec vo vyšších, chladnejších poschodiach. Tieto jedince sa stanú samcami a pária sa s gamergatom. Tým je zabezpečená genetická rozmanitosť a vyššia odolnosť spoločentva. Iné spoločentvá samcov neuznávajú a jedince sa rodia z vajec obsahujúcich výlučne genetickú informáciu kráľovnej a teda sú v podstate klonmi toho istého jedinca. Trubci a kráľovné sú úplne závislé od starostlivosti robotníč, okrem prípadného sťahovania paláca nikdy nevychádzajú z trónnej sály a dalo by sa povedať, že sú otrokmi v zlatej klietke. Myslenie samotného spoločentva je decentralizované a rozhodnutia kráľovnej nie



sú dôležitejšie ako rozhodnutia iných jedincov. Vo výnimočných situáciách, napríklad keď kráľovná prestane byť schopná predčasne reprodukcie, často zbytok spoločentva preberie kontrolu a usmrť ju skôr ako sa vyliahnú posledné larvy aby tak zachránili spoločentvo.

Druhou dôležitou kastou sú alchymisti. Títo jedinci majú obvykle celý organizmus prispôbený na syntézu materiálov. Niektorí menej mocní alchymisti vyzerajú ako väčšie drony so zväčšeným bruškom,

tí najmocnejší majú prerastené bruško, atrofované končatiny a žijú a pohybujú sa iba pomocou minorov a dronov. Ich obrovské brušká sú schopné zvládať omnoho väčšie teploty a tlak a preto sú schopné syntetizovať väčšie množstvo materiálu a pracovať s komplexnejšími látkami. Tam kde bežná drona dokáže syntetizovať iba kyslík, či uhlík, alchymista dokáže vytvoriť ťažké zlúčeniny ako urán alebo titán. Vďaka tomu dokáže spoločentvo vybudovať nedobytné paláce a spory schopné medzihviezdnych letov.

Ďalšiu kastu tvoria bojovníci. Bojovníkom sa ponecháva thoratické gemmae aj väčšinu larválneho života aby v nich hormóny podporili rast. V čase mieru sa to robí len veľmi zriedkavo a bojovníci sú obvykle len o trochu väčší ako bežná drona. V čase ohrozenia však v paláci nastane aktívna príprava na boj. Množstvo bo-

jovníkov v paláci stúpne až na jednu desatinu a okrem bežných bojovníkov sa rodia aj bojovníci vo veľkostiach major a supermajor, tzv. Titáni. Bojovníci major sa dorastajú veľkosti okolo piatich metrov a sú perfektne pripravení na boj. Sú schopní syntetizovať veľké množstvá primordiálnej tekutiny, ktorú na rozdiel od alchymystov používajú ako zbraň. Dokážu ňou rozkladať steny i panciere tankov a dokážu ju veľmi presne plávať na stredne veľké vzdialenosti. V prípade, že spoločentvo má čas pripraviť sa na boj, ich exoskelet ako aj končatiny bývajú vylepšené tvrdými látkami, titánom, niekedy aj diamantmi, grafénom, či irídiom. Supermajori, nazývaní aj titánmi sú jedinci vytvorení ako zbraň. Dorastajú sa aj dvadsať metrov, majú hrubé exoskelety a nevídanú silu, často je v boji vidieť, že striekajú na nepriateľov primordiálnu tekutinu alebo, že vydychujú superzápalnú zmes vodíka a kyslíka a zapalujú nepriateľov. Tieto tvory nedokážu prežiť samotné a ich povrch je pokrytý minorami, ktorí ich čistia, zaceľujú zranenia a krmia ich výživným sekretom. Keď vojnový stav skončí, titáni sú pre spoločentvo príliš veľkou príťažbou a preto sa ich zbaví a ich telá kompletne zrecykluje na potravu a stavebný materiál, rovnako ako zlikvidujú aj všetky pozostatky svojich nepriateľov, preto po nich na mieste ostané iba prach a nie je možné zistiť, s čím sa mohli spoločentvá stretnúť.

Poslednou najrozšírenejšou kastou sú drony. Tie sa vyskytujú v spoločnosti vo všetkých možných veľkostiach a tvaroch. Najmenšie, minor a superminor dosahujú veľkosť až do

desiatich centimetrov, v paláci sú ich obrovské kvantá a starajú sa prevažne o čistotu, značkovanie feromónmi a spracovanie potravy. Bežné drony s nimi v týchto činnostiach úzko spolupracujú a tiež sa venujú stavbe paláca. Špeciálnym druhom sú babice, ktoré sa starajú o larvy od ich vyliahnutia až po zakuklenie. Podávajú im špeciálnu stravu, vďaka ktorej sa z nich stane neskôr taký jedinec akého spoločenstvo potrebuje. Tak ako bojovníci aj drony majú formy major a supermajor, tie sú obvykle používané na ťažkú stavebnú prácu a ťažbu. Špeciálnym druhom majorov sú drony ktoré spracúvajú a roznášajú potravu vo svojich útrobach.

Tieto kasty sa podarilo odhaliť Chandrovi po vstupe do paláca jedného zo spoločenstiev, zoznam nemusí byť kompletný, pred svojou smrťou už však žiadne ďalšie reporty neodoslal.

Jazyky a komunikácia

Napriek tomu, že spoločenstvá chandra nemajú zvukové orgány a ich sluchové orgány sú veľmi vyvinuté, majú veľmi komplexné spôsoby komunikácie. Najvýznamnejšou časťou komunikácie sú feromóny, feromónové značky používajú na značkovanie ciest, či uloženie znalostí, avšak feromóny používajú aj v priamej komunikácii hlavne na vyjadrenie emócií. Aj keď feromóny sú silný nástroj ich rozmanitosť len málo umožňuje vyjadriť komplexné myšlienky a pri dlhšej komunikácii sa feromóny miešajú a význam komuniké sa stráca. Na bežnú komunikáciu používajú farby a zvláštny tanec, ktorý je akousi

znakovou rečou. Farby vytvárajú pomocou bioluminiscencie vo svojich bruškách. Tieto tri komunikácie často kombinujú veľmi komplexným spôsobom a pre ľudí je táto komunikácia prakticky nerozlúštiteľná. Preto pri stretoch s inými civilizáciami snahy o komunikáciu obvykle ústia v konflikty, vojny a úplnú genocídu jednej zo zúčastnených strán.

Kultúra

Spoločenstvá Chandra sú preskúmané najmä vďaka iniciatíve profesora Chandru. Ten počas svojho života objavil množstvo rôznych palácov a preskúmal ich správanie. S použitím syntetických feromónov sa mu podarilo vstúpiť priamo do komnát paláca a stredne dlhú dobu pozorovať tvory ktoré tu žijú. Svoj posledný vstup podnikol do spoločenstva v neskorej fázy vojny. Odvysielal odtiaľ množstvo významných informácií, ktoré dovtedy neboli sledované, s teamom pyrotechnikov úspešne rozložil v paláci vodíkové bomby, avšak boli odhalené a kontakt sa prerušil.

Hoci laik by si mohol myslieť, že v prípade spoločenstiev chandra sa jedná o agresívne kobyľky, ktoré putujú vesmirom a požierajú všetko živé i neživé, opak je pravdou. Spoločenstvá sa iba snažia nájsť si miesto pre život a nebyť nikým obmedzované. Život vo vnútri paláca je dokonalou harmóniou. Každý jedinec vie, kde je jeho miesto a aká je jeho úloha, každý jedinec si je rovný a žijú ako jediná bytosť. Možno by sa zdalo, že život týchto tvorov je iba práca avšak

je jasné, že sa jedná o inteligentné bytosti, ktoré majú svoj voľný čas a záujmy, niektorí jedinci sa stretávajú v skupinách a je vidno živú komunikáciu, niektorí sa snažia zjednodušiť si život výrobou jednoduchých zariadení, iní sa venujú umeniu. V paláci sú miestnosti kde drony sledujú iné drony akoby boli v divadle, v iných miestnostiach sú zasa psychadelické zariadenia, ktoré drony sledujú a zdá sa že tým odpočívajú. Podarilo sa pozorovať aj dronu, ktorá vytvárala feromónové značky na kameňoch a tieto kameň si potom iné drony medzi sebou vymieňali akoby sa jednalo o poéziu.

Architektúra spoločenstiev chandra je samostatnou kapitolou. Nie je možné slovami



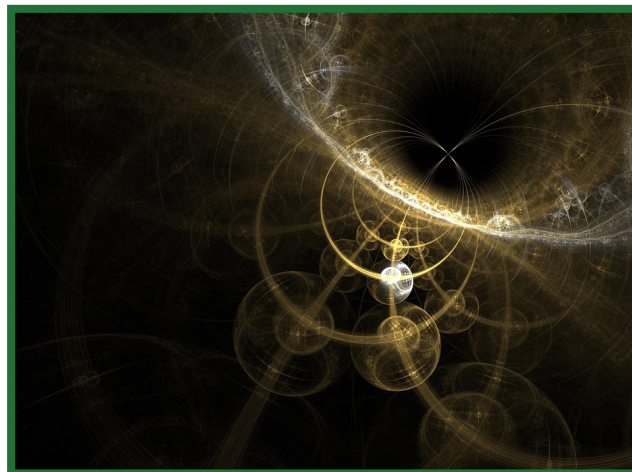
popísať krásu a komplexnosť ich palácov, krásu a úžitkovosť sa spájajú v jedno v obrovských biomechanických sieťach ako vytrhnutých z diel Giger. Nachádzame tu komplexné štruktúry a kompozitné materiály spájajúce prvky na mikroskopickej úrovni. Materiálové technológie, ktoré ľudstvo dodnes neovláda. Väčšina palácov zasahuje hlboko do zeme, kde je možné nájsť trónnu sálu, v ktorej je uväznený gamergate, prípadne trubači s ich suitov dron a minorov, ktoré sa o nich starajú. Hneď vedľa sa nachádza liaheň plná vajec, ktoré sú veľké iba asi štyri palce. Liaheň nie je prístupná zo žiadnej inej miestnosti a gamergate má možnosť preskúmať a vykliešťať každú narodenú larvu. Niektoré paláce majú však ešte sekundárnu liaheň pre trubcov a bojovníkov vo vyššej, chladnejšej časti paláca.

Hneď vedľa trónnej sály nachádzame jasle. Jedná sa o obrovskú sálu, v ktorej sa stovky špecializovaných dron starajú o larvy. Podľa potrieb spoločenstva vyrábajú špeciálnu stravu, ktorá v larvách iniciuje hormonálne zmeny a rapidný rast. Larvám sa venuje rôzna pozornosť, minori a superminori spolu prvé dni prežijú v jednej veľkej kadi a poter sa už čoskoro zakuklí, alchymistom a titánom je naopak venovaná individuálna pozornosť a v larválnom štádiu žijú oveľa dlhšie. Na konci larválnej fázy larva dostane špeciálnu stravu, ktorá v nej vyvolá zakuklenie. Začne vylučovať špeciálny sekrét, ktorý ju pokryje bielou tvrdou látkou.

Kukly sú vyzbierané dronami a prenesené do sály snov. Opäť sa jedná o jednu z najväčších sál v paláci a sú tu uložené kukly ktoré spia

a čakajú na svoj čas. Miestnosť je vysoká skoro ako celý palác a po obvode sa špirálovo zvažuje. Obvykle tu je nečakané ticho aby mali kukly nerušený vývoj. Iba občas drony niektorú preniesú do inej časti. Kukly ktoré sú uložené vyššie dokážu v pohotovosti hybernovať aj celé roky. Čím nižšie je kukla prenesená, tým rýchlejšia je jej premena. Tým je možné presnejšie regulovať zloženie spoločenstva. Niektoré spoločenstvá si takto zvyknú poistiť prežitie a majú vždy zahybernovanú nástupníčku gamergata.

Ďalšie veľké haly sú skladisko, kde spoločenstvo ukladá svoje zásoby, veľká hala, ktorá je hlavnou miestnosťou, z ktorej ústi väčšina chodieb, nekropola, kam spoločenstvo odkladá telá mŕtvych, tie sú tu uchovávané v tichosti a bázni bez narušenia až do príchodu krízy, kedy spoločenstvo musí prežiť hladomor, alebo naopak vyžaduje prísny nárast populácie, napríklad v prípade vojny. Vtedy sú telá z nekropoly spracované na výživnú hmotu, ktorá obsahuje



všetky bielkoviny v takej forme ako budú použité v novom tvorovi. V neposlednej rade je tu hala premien. V nej sídli väčšina alchymistov a syntetizuje prvky. Vedľajším produktom je teplo, ktoré zásobuje zbytok paláca.

Okrem toho tu je množstvo malých sekundárnych hál ktorých význam sa mení podľa potreby, zabezpečujú miesto na odpočinok, výrobu, zhromažďovanie a skladovanie.

Samostatnou kapitolou sú spory. Tie sú vlastne únikové moduly paláca. Jedná sa o malé samostatne fungujúce paláce, ktoré dokážu prežiť medzihviezdny let. Sú uložené v dolných častiach mraveniska a vystrelené von dlhým tunelom. Tu získajú únikovú rýchlosť a správny uhol letu. Samotná spóra následne skoriguje smer a od tohoto momentu je sebestačná. V skladisku má veľké množstvo ťažkých kovov, tie sa syntetizujú na prvky potrebné na prežitie spóry, uhlík, kyslík, vodík... vodík a kyslík sa ďalej používajú ako palivo pre spóru. Na palube spory sa vezie gamergate, malé množstvo dron a alchymisti, ktorí zabezpečujú celý jej chod. V nákladových priestoroch je potom množstvo kukiel a materiál na cestu. Keď spora pristane na planéte okamžite začne stavba nového paláca, postaví sa trónna sála, liaheň a sála snov a z kukiel sa vyrojí nová pracovná sila. S ňou sa všetky práce výrazne zrýchlia.

Spoločenstvá Chandra sú divokou kartou a vďaka svojmu rozmnožovaniu sa budú po galaxií stabilne rozširovať. Je iba otázkou prístupu, či sa z nich stane nová hrozba, alebo neočakávaný spojenec.

Napsal Petr „ilgir“ Chval

Deskové hry

RECENZE: PUSTINA, MÚZA, FARAO: TAJEMSTVÍ PRASTARÉ HROBKY

V tomto článku bych se s vámi rád podělil o dojmy ze tří deskových her, které jsem měl možnost si v poslední době zahrát. Všechny jsou dostupné na našem trhu v české lokalizaci a jsou poměrně nové – vyšly v letech 2016, 2017 a 2018.

Pustina

autor: Grégory Oliver

rok vydání: 2016

vydavatel: La Boite de Jeu, Albi

počet hráčů: 2–4

Pustina je kompetitivní postapokalyptická hra klasického stříhu. Hráči přes den pátrají po všem, co by se dalo sníst nebo jinak využít, v noci budují podzemní bunkr a odstraňují následky ozáření. Nečekejte však žádný drsný survival. Když se vám nebude dařit, možná vám sem tam umře nějaký člověk (ve hře nazývaný „přeživší“), ale to na vaši akceschopnost nebude mít velký vliv.



Každá fáze (den) hry začíná úsvitem, v němž hráči mají (v pořadí) možnost odvrátit negativní událost. Za úspěšné odvrácení je hráč odměněn poměrně významným ziskem bodů. Pokud událost není odvrácena, postihuje všechny hráče ve všech následujících fázích.

V průběhu 6 fází umísťují hráči své hrdiny na 8 různých lokací, kde je možné sbírat střelivo, suroviny, lovit zvěř na maso, čerpat vodu, rekrutovat přeživší a prohledávat ruiny měst.

Systém sběru surovin je nastaven tak, že nutí hráče využívat ty lokace, které v minulém kole neobsadili. V rámci něho také probíhá jediná přímá interakce mezi hráči, kdy je možné pomocí hrdinů s vyšší silou provádět nátlak na soupeřovy hrdiny, což může vést k uloupení malého množství surovin. Tato interakce je však jen jednou z mnoha taktických možností, nikoli hybnou silou hry.

Po každém sběru následuje noc, kdy hráči mohou vylepšovat své bunkry o místnosti s různými speciálními vlastnostmi a zprovozňovat nalezené nástroje (např. baterka, krumpáč, vyštělovací hák).

Vítěz se na konci určí pomocí komplexního bodového vyhodnocení množství aspektů. Toto vše, spolu se základní mechanikou worker-placement, řadí Pustinu spíše k eurohrám.

Hlavní devizou Pustiny jsou snadná a intuitivní pravidla (relativně k velikosti hry a počtu komponent) a zároveň široké taktické možnosti. Hra uspokojí každého, kdo si užívá mikromanagement zdrojů, budování, a chce si pečlivě plánovat strategii. Grafické zpracování je slušné, nicméně vzhledem k neustále rostoucím nárokům nevyčnívá z průměru. Herní mechaniky jsou dobře provázané s příběhovým prostředím, což se rozhodně nedá říct o většině euroher.

Jako nedostatek lze snad vytknout titěrnost komponentů, která znepríjemňuje jak hru samotnou, tak i její přípravu i úklid. Vzhledem k obrovskému množství součástí je však jejich (pod)dimenzování vcelku pochopitelné. Rovněž zpracování místností je až příliš úsporné – místnosti nemají žádná jména, podle kterých by si je hráč zapamatoval, a je těžké se v nich orientovat jen na základě ikon.

Celkový dojem, který na mě Pustina udělala, byl nakonec slabší hlavně kvůli tomu, že nepřináší nic opravdu zajímavého, čím by chytla za srdce. Nepatří mezi hry, u nichž po ukončení partie mám hned chuť na odvetu, i když přijatelná hrací doba by k tomu vybízela. Skóre: 3/5

Múza

autor: Jordan Sorenson

rok vydání: 2017

vydavatel: QuickSimpleFunGames, Mindok

počet hráčů: 2+, lépe 4+

Po fenomenálním úspěchu Dixitu je na světě další party hra, která sází na obrázkové karty bez textu a fantazii hráčů. „Polovina nákladů na design padla jistě na hulení pro ilustrátora.“ Tahle myšlenka vás možná napadne, když rozbalíte Dixit, a platí to i pro Múzu. Obrázky sice mají trochu jiný styl, ale pocity vzbuzují podobné. Jsou surrealistické, znepokojivé, možná až úchylné, a jsou natisknuty na kartách úctyhodného formátu.

Ve hře Múza hráči soupeří v týmech. Každý tým v každém kole vybere svého zástupce (Múzu), který na zbytku týmu napovídá na základě karet vybraných soupeřícím týmem. Obdrží vždy jednu obrázkovou kartu a jednu kartičku definující způsob, jak má náповěda probíhat (např. jmenujte film, vydejte zvířecí zvuk, předvedte pohyb celým tělem). Obrázkovou kartu vybírá soupeřící tým ze šesti náhodně vybraných karet tak, aby náповěda byla pro Múzu co nejtěžší. Zbývajících 5 karet uvidí Múza

i její spoluhráči až poté, co je náповěda daná. Tým se musí shodnout a určit tu kartu ze šesti nabídnutých, které se náповěda týkala. V případě úspěchu má bod, v případě neúspěchu má bod soupeřící tým. Hraje se do pěti bodů.

Múza je designerský kalkul – zcela očividné spojení dvou veleúspěšných her, Dixitu a Activity. A tak není překvapivé, že funguje velmi dobře, a že zároveň trpí stejným neduhem – omezenou znovuhratelností. Obrázkových karet je něco přes 80, karet s náповědou 30. To sice dává velký počet kombinací, ale po určitém počtu her se stejnými lidmi zákonitě narazíte na stejná spojení a asociace. Uvidíme, jak to bude s rozšířeními a dalšími verzemi, jež jsou pro tento typ her téměř povinností.

Nebýt zjevného napodobování slavných předchůdců, dostala by Múza maximální hodnocení. Takhle si zaslouží slušných 80 %.

Skóre: 4/5

Farao: Tajemství prastaré hrobky

autor: Jiří Slavík

rok vydání: 2018

vydavatel: CBG + Dino Toys

Počet hráčů: 2 - 6

Možná si vzpomínáte na hru Labyrinth, která u nás byla k sehnání už koncem osmdesátých let a pod patronací vydavatelství Ravensburger se jí dostalo i několika variant. Nová původně česká hra Farao je svěží variací na toto osvědčené téma.

Ve hře Farao prozkoumáváte bludiště uvnitř egyptské pyramidy, abyste postupně nasbírali potřebný počet svitků a dostali se do hrobky uprostřed plánu. Velikost plánu se modifikuje dle počtu hráčů. K dispozici máte více hráčů, kteří se sice neliší schopnostmi, ale umožňují taktizovat. Vždy si totiž vybíráte, kterou postavou ve svém tahu pohnete, což má zásadní vliv na úspěch váš i vašich soupeřů. Kromě svitků potřebných pro ukončení hry sbíráte rozličné předměty, z nichž některé vám umožní i nepřijemnit živost soupeři. Nehraje se na vítězné body, ale na klasické „kdo dřív přijde“. Vítězem je hráč, který jako první vstoupí do faraonovy hrobky, k jejímuž otevření je třeba pěti svitků.

Svým zaměřením je Farao rodinnou hrou. Její pravidla jsou snadno srozumitelná i dětem. Popravdě, jsou naprosto intuitivní. Házíte kostkou, postupujete vpřed a otáčíte kartičky, dokud nenarazíte na překážku. Každý předmět smíte vlastnit pouze v jediném exempláři, využití předmětů je naprosto jednoduché – používáte je kdykoli, když to dává smysl, použitím se spotřebují. Příkladem předmětu je pochodeň, která odhalí pole, aniž byste na ně museli vstoupit, nebo lektvar umožňující procházet zdí. Taktické možnosti jsou překvapivě široké a vyvažují tak značný podíl náhody daný principem otáčení kartiček. Hru si užijí i dospělí, i když se nedá srovnat s „vyspělými“ dungeoncrawl hrami jako je například Descent.

Farao je povedená rodinná hra, v rámci žánru si přidejte k hodnocení klidně jeden bod.

Skóre: 4/5

Napsal „Paul“

Deskové hry

RECENZE: TANKS

Tanks je jednoduchá hra simulující boje tanků na bojištích druhé světové války. Navzdory tomu, že se jedná o hru na plánu se střídáním hráčů na tahu, nechybí v ní napětí a akce.

Vzhledem k tomu, že *Tanks* jsou jakýmsi mostem mezi hrami deskovými a válečnými, popíši nejprve pravidla hry, následně obsah základního balení a systém rozšíření a na úplný konec se zaměřím na to, jak probíhá budování tankové čety.

Pravidla

Hra se skládá z kol, ve kterých se hráči střídají v aktivaci tanků ve své četě. Kolo se skládá ze tří fází, jsou jimi fáze Pohybu, Střelby a Velení.

Pohyb

Tanky se pohybují na plánu, sestaveném před hrou hráči, pomocí pohybové šipky. Tato šipka se položí před tank a ten se může posunout až k jejímu konci. Za každé kolo tank může udělat dva takového pohyby, a to i tak, že se v jejich průběhu otočí. Ať tak učiní, nebo ne, za každý vykonaný posun se vedle něj položí žeton pohybu. Ty se použijí ve fázi Střelby vysvětlené níže.

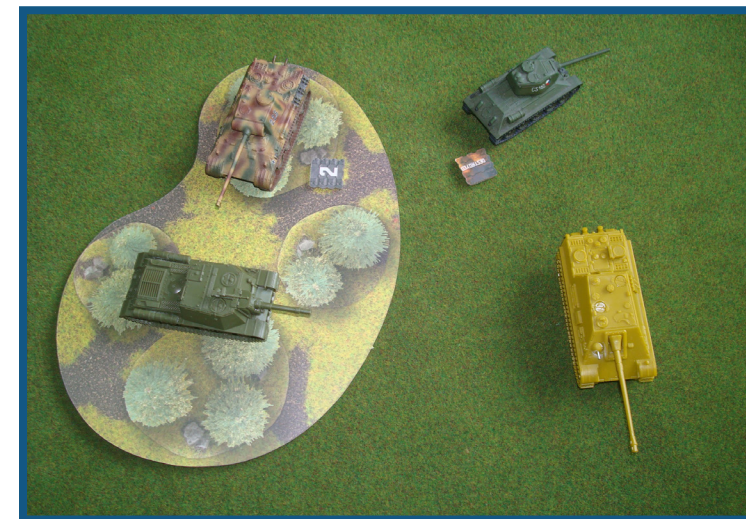
Nutno podotknout, že tanky se pohybují podle hodnot iniciativy na svých kartách seřa-

zených vzestupně. Dále se sluší poznamenat, že na čtvercovém plánu o straně 90 centimetrů (či 3 stop, jak chcete) se tanky s pomocí 15 cm dlouhé šipky pohybují opravdu rychle. Některým hráčům toto připadá nevhodné a hru kazící, já si však myslím, že právě tento faktor do hry přináší mnou tolik oceňovaný prvek akce.

Střelba

Na rozdíl od fáze Pohybu, začíná střílet tank s nejvyšší hodnotou iniciativy. Kolosy jako těžké sovětské samochodky střílejí jako první s nejmenší prodlevou mezi pohybem a střelbou, zatímco tanky lehké musejí čekat. Když se tank dostane na řadu, může jej jeho hráč aktivovat ke střelbě. Poté zvolí cíl, na který je z jeho tanku „vidět“. Díky plně otočné věži mají tanky zajištěný kruhový obštel, samohybná děla tímto luxusem nedisponují, a proto se musejí spokojit s nepřáteli, kteří jsou před nimi. Ale ani natočení věže požadovaným směrem nezajistí střele přímé spojení hlaveň-pancíř. Terén zde hraje velkou roli, domy a některé jiné kusy krajiny jsou neprostřelitelné, podobně jako lesy, pokud se za nimi nepřítel skrývá.

Po splnění podmínek střelby popsaných výše se u střílejícího tanku vytvoří kostkový bank, jehož základem je hodnota střelby uvedená na jeho kartě. K těmto kostkám se přidají kostky za případné schopnosti posádky a vylepšení stroje. Zatímco střílející hráč sbírá kostky, hráč tanku prohlášeného za cíl palby si vytvoří obdobnou sbírku, jejímž základem je hodnota



obranu a přidává se k němu hodnota žetonů pohybu obou tanků – jak střelce, kterého ruší otřesy a prudké zatáčky, tak cíle, který se svými manévry pokouší střelám uniknout. Vliv má i to, jestli je cíl krytý terénem, vzdálenost mezi obránci, nebo střelba na slabší boční nebo zadní pancíř.

Poté, co oba hráči mají v rukách potřebné kostky, jimi hodí. Každá hodnota 4 nebo 5 na kostkách útočníka je jeden zásah, 6 je zásah kritický. Pokud si střílející hráč myslí, že mu kostky nepadly, a mohly by padnout lépe, a tank se nehýbal, může hodit ještě jednou všemi kostkami. Druhý hod pak platí. Po oddělení kostek, které mohou způsobit poškození od těch, na kterých nepadlo dost, následuje vyhodnocení střelby jako celku. Podobně kostky rozdělí i hráč zasaženého stroje – za každou 4 či 5 na kostkách cíle musí jeden ze svých zásahů (i kritických) stříle-

jící hráč odebrat. 6 dovoluje zasaženému hráči vyřadit jakýkoli zásah podle své volby.

Zbývající zásahy se sečtou a za každý stroj utrpí jedno poškození. Za každý kritický zásah cíl obdrží kartu kritického poškození, která se ihned vyhodnotí. Tyto karty mají mnohdy dvojitý efekt: své poškození a většinou dávají tanku nějakou nevýhodu – může se jednat o poškození prstence věže znemožňující její otáčení, takže tank může střílet jen na cíle před sebou, shozený pás znemožňující pohyb či prostě šťastnou trefu za dva body poškození.

Pokud tank utrpí takové poškození, že jeho výdrž klesne na nulu, na konci kola je odebrán ze hry. Do té doby, pokud má možnost, může ještě naposledy vystřelit.

Fáze velení

Po střelcích se ke slovu dostávají velitelé tanků; pod jejich vedením se posádky snaží opravit své stroje, nebo jejich hořící vraky opustit. Na začátku fáze se tanky, které jsou poškozené tak, že jim již nezbyvá na kartě pro další zásahy místo, označí jako zničené k tomu určeným žetonem. Na plánu však zůstanou jako nový prvek krajiny – ostatní se za nimi mohou krýt před palbou.

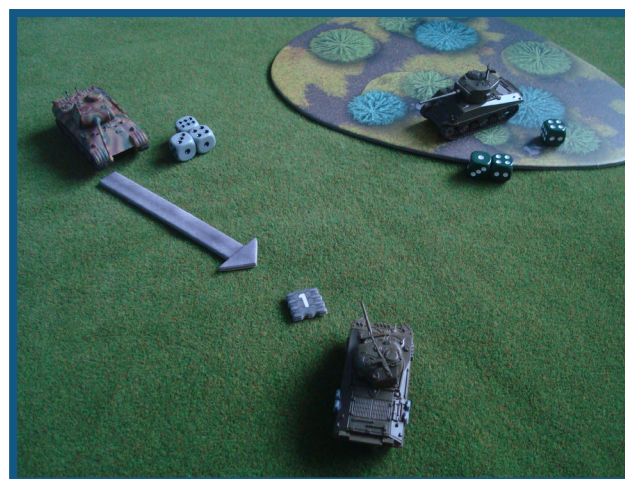
Po tomto kroku se zkontroluje, pokud nebyly splněny podmínky ukončení hry, které udává mise. Pokud ne, mohou si dosud nezničené tanky opravit kritická poškození, je-li to možné. Hod 4, 5 nebo 6 na jedné kostce znamená, že se posádce podařilo zbavit s nepříjemného efektu, bod poškození však tanku zůstanou. Nakonec



se odeberou všechny žetony rychlosti ležící na herní ploše a Pohybem začíná další kolo.

Obsah základního setu

Papírová krabice nepříliš valné kvality s obrázkem tanku Panther na přední straně obsahuje vše, co je potřeba pro základní hru. Mezi ně patří

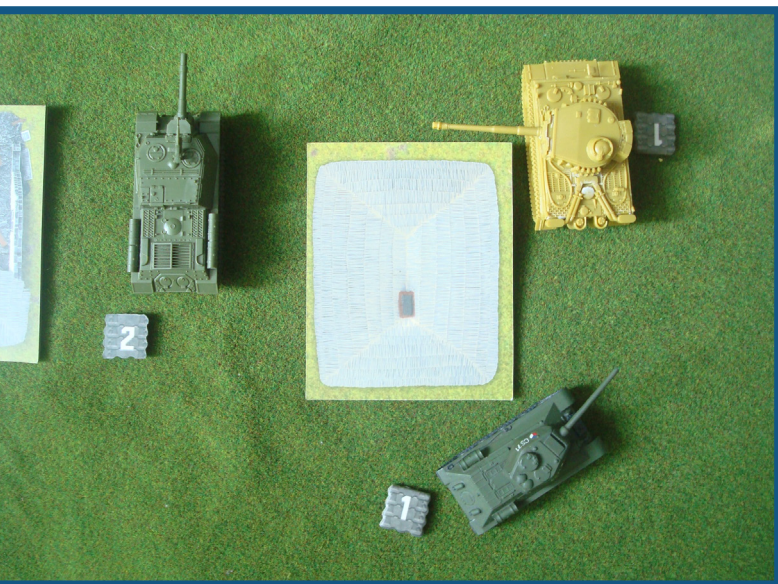


tenká pravidla popsaná výše s názornými příklady a povedenými ilustracemi, žetony, karty tanků „první série“, členů posádky a kritického poškození, karty krajiny a na úplný závěr modely strojů, které daly hře název.

Karty tanků slouží jako ukazatel výdrže jednotlivých strojů a jejich parametrů, proto by měl mít každý tank vlastní. Ti, kteří hrají za národ sázející na množství tanků, jako jsou Rusové a nekoupili si tanky v oficiálních rozšířeních, kde k modelům jejich karty přidány, mají smůlu – každý tank má nejvýše dvě kopie pro jeden typ vozidla. Na jejich obhajobu mohu ale s čistým svědomím napsat, že jsou velké tak akorát, přehledné a pěkné na pohled.

Další nevýhodou, tentokrát u karet vylepení tanků a členů posádky je, že základní set se zaměřuje na tankisty Spojených států a Německa, ostatní národy se musejí obejít jen s malým množstvím karet svých barev. Nehledě na jejich počet jsou i tyto pěkně udělané a text je na nich dobře čitelný, navzdory menším rozměrům.

Nezbytným herním komponentem mnoha her jsou žetony, a ani tady tomu není jinak. Pro hru jsou potřeba hlavně ty indikující poškození a počet pohybů za kolo. Žetony poškození jsou oboustranně potištěné a kulaté, na sobě mají vzor plamenů, ne nepodobné těm, které jsou v samotném logu hry. Podle mě by se daly udělat i lépe, takže mými favority jsou žetony pohybu s potiskem pásu a výrazným číslem. Jsou hranaté a některé z nich mají na své rubové straně bílý nápis „Destroyed“ na pozadí tvořeném plameny. Ty by se opět daly udělat lépe.



Autoři hry mysleli i na situaci, kdy jeden z hráčů bude mít na bojišti více tanků stejného typu, a aby se mu tyto tanky mezi sebou nepletly, přidali do krabice na plát kartonu s krajinou i čtyři páry malých identifikačních žetonů pro každý národ, což jako hráč početných sovětských tankových jednotek oceňuji.

Hra by byla bez terénu poněkud podivná, proto je v krabici trojici kartónových plát s dvojrozměrným terénem. Dvojice lesů a čtyři domky jsou bojištěm pro historický scénář obsažený v pravidlech, stejně jako pro mnohé hry. Další kusy terénu se dají najít na oficiálních stránkách hry, a to i pro obě hlavní evropská válčiště. Terén je ve stejné velikosti, jako další produkty výrobce z řady Battlefield in the box, dají se proto dokoupit sady trojrozměrného terénu, kterými byl ten dvojrozměrný inspirován.

Tanky

Modely tanků obsahuje set tři. Dva americké M4 a jeden Panther. Modely mají základní barvu podobnou nátěru svých stokrát větších protějšků, ihned po jejich slepení se mohou zapojit do hry. Jejich výhodou je to, že jsou velmi precizně udělané a dobře se lepily, jen kulometry projevily tendenci se lámat.

Mnohem větším mínusem je, že v gf9 se rozhodlo o recyklaci starších setů pro Flames of War. Ačkoli se u amerických tanků M4 jedná o provedení A1 s jednou věží navíc nesoucí 76mm dělo, kit obsahuje mnoho dalších dílů v poměru, který nedává úplně smysl – pro sestavení verze M4A3E8 chybí jen pásy, tři děla navíc velkorážové kulometry jsou na tom podobně, o plátech přídatného pancéřování nemluvě. Společně s jen schematickým návodem je stavění modelů o něco těžší než obvykle. Na stranu druhou jsem se něco naučil o těchto legendárních strojích.

Tankové čtyry ve hře

Poslední věcí, které bych se v tomto článku chtěl věnovat, je stavba tankových čet, kterým hráči velí a systém rozšíření. Samotná stavba začíná výběrem národa, kromě archetypální „druhoválečné čtyřky“ tvořené Brity, Američany, Němci a Rusy se před nedávnem do tankové války zapojili i Italové. Každý národ má jinou schopnost, Němci mohou vykonat ve fázi Velení o jeden pohyb navíc, Američané zase odečítají při své střelbě kostky z banku cíle, Rusové zase lépe střílejí, pokud jich je více, Britové si mohou

ponechat některé výsledky z prvního hodu, pokud se jejich tanky nehýbaly.

Každý národ má jin tanky, a ačkoli se mohou lišit jen v drobnostech, rozdíl ve schopnosti nebo některé ze statistik je. Dále má i své unikátní členy posádky, jako je třeba seržant Wardaddy, proslulý díky filmu Železná srdce se svou posádkou. Tam, kde se Wargaming děsil uveřejnění tanků s legendárními tankisty, jako bylo německé eso Wittman, tam gf9 sbírá kuráž a do základní krabice dává kartu jiného muže SS, Ernsta Barkmanna, společně se scénářem na zopakování jeho největšího úspěchu z bojů v Normandii. Společně s kartami vybavení členové posádky odlišují národy od sebe.

Každá z karet má svou bodovou hodnotu. Ještě přede hrou se hráči dohodnou, jak velké armády chtějí na stůl z hlediska bodů postavit – na začátek se doporučuje hrát s padesáti body, pozdější hry se dají hrát i na sto a více. Oba hráči jsou tedy limitováni svým národem a body. Prozatím se nijak neomezovalo setkání tanků z různých období války, toto je tedy zcela na úsudku hráčů.

Hrát se dvěma Shermany a jedním Pantherem časem omrzí, proto se vydávají rozšiřující sety. Ty vždy obsahují jeden tank s jeho kartou a několika dalšími kartami vylepšení a posádek (a to jako pro dotyčný národ, tak neutrální). Jejich cena se pohybuje okolo dvou set korun, v přepočtu vychází poměrně příjemně.

Nevýhodou těchto setů je podle mě, že někdy obsahují možnost postavit jeden ze dvou tanků – příkladem může být set Panthera obsa-

hující jak díly pro tento ikonický tank, tak i pro stíhač tanků na jeho podvozku s dělem ráže 88mm. Na internetu jsem narazil na řešení používat při stavbě magnety pro střídání nástaveb. Bohužel se tak stalo příliš pozdě, a tak se mi v šuplíku válí nástavba navíc pro stíhač tanků SU-85 a pár věží Pantherů.

Závěr

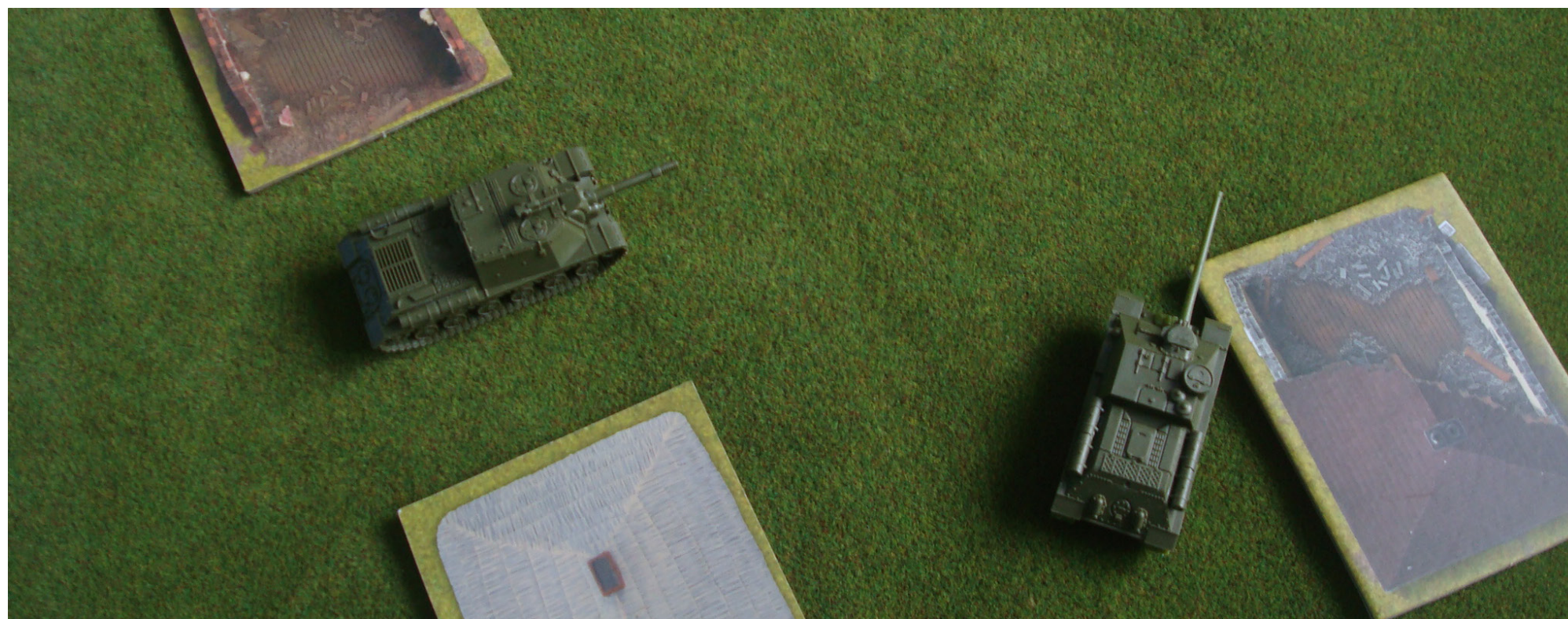
Myslím, že o *Tanks* nějakou představu tedy již máte. Ti, kteří se trochu vyznají, ji mohli posoudit z hlediska herní teorie a ti, kteří vědí na-prosto přesně, co chtějí, ji buď mohli zavrhnout,

nebo již objednat. Pro ostatní bych rád napsal nějaké shrnutí.

Takže co to *Tanks* vlastně jsou? Jsou hrou na posádky tanků za druhé světové války. Ale to vám asi nic neřeklo. Takže trochu obsáhleji: TANKS jsou hlavně dynamickou hrou s jednoduchými pravidly. Tah střídá tah, akce akci, až je za necelou půl hodinu dobojováno. Tvrdí o sobě, že běží na mechanice „*konej, nebo zemři*“, což je naprostá pravda. Dlouhé přemýšlení se nevyplácí, je spousta možností, jak se situace vyvine.

A komu bych to doporučil? Lidem, co chtějí s wargmingem začít. Fandům strojů z pancéřové oceli z doby před sedmdesáti pěti lety.

Všem, pro které je X-Wing moc drahý a nevadí jim změna žánru. Těm, kteří moc nemusejí složitá pravidla. Anebo těm, kteří jsou kombinací předchozího. Pro ty všechny TANKS určitě stojí za to. A ti, kteří by se raději proháněli v pozdějších strojích z ocele, mám dobrou zprávu: před nedávnem bylo rozhodnuto a vydání nové linie, a to tanků z 80. let, kdy podle gf9 mohla začít třetí světová válka. Společně s ikonickými „tčky“ čekají i vrtulníky a podpurná vozidla.



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

Design a sazba: Jakub „boubaque“ Maruš || Obálka: „Ecthelion²“

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

