



DRAKKAR



číslo 37. – duben 2013

Obsah čísla

Recenze

- 3 The One Ring: Adventures over the Edge of the Wild (1. část)**
 „Bifi“
Keď v roku 2009 vyšlo RPG The One Ring, zvažoval som kúpu, ale v predtuche sklamaní som hru radšej neobjednal. Postupne sa však ku mne dostávalo, že práve TOR je systémom, ktorému sa konečne podarilo vystihnúť to podstatné zo Stredozeme. Akú hernú skúsenosť teda TOR ponúka a nakoľko je blízko splneniu nášho očakávania?

O hraní obecně

- 9 Worldbuilding – tvorba světa (1. část)**
 „OnGe“
Svět tvoříme pokaždé, když se pustíme do nějaké fikce. Náš svět může být tak podobný skutečnému světu, jak jen si dokážeme představit, ale jakmile si vymyslíme první fiktivní osobu, věc nebo událost, máme základ vlastního světa.

Literatura

- 12 Revize a kritika**
 Argonantus
Posviťme si v dnešním díle na nepříjemné, neoblíbené, leč velice důležité téma dokončování děl.

Povídka

- 18 Sal Borelli**
 Argonantus

Doplňky a inspirace

- 30 Búrské války, díl II.**
 David Šebek
Druhý díl pojednání o dějinách konfliktu, v němž jihoafrický David téměř porazil britského Goliáše.
- 36 Almanach Potulného druida: Luxuria (DrD2)**
 Potulný Druid
Někdo je považuje za mýtus, jiní jen za strašidelnou pohádku, ale žijí mezi námi a mění náš život. Démoni sedmi kardinálních hříchů!

Deskové hry

- 40 Moderní hry s prvky wargames + polemika**
 Petr „ilgir“ Chval + Petr Fried
Dávno pryč jsou doby, kdy válečná hra znamenala sestřelování cínových vojáků funkčními miniaturami děl. Na dvou současných příkladech si ukážeme, kam se od dob vzniku pojetí válečné hry posunulo a jak vypadají moderní hybridní válečných her a euroher.
- 45 ZSSN: Call of Cthulhu: The Card Game**
 Petra „Baelara“ Kopáčová
 a Peter „Peekay“ Kopáč
V tomto vydání Zahrajte sa s nami si priblížime úspešnú LCG hru na motívy Lovecraftovského hororu. Hra prvý krát vyšla ešte vo formáte CCG v roku 2004, v roku 2008 ju potom vydali znova, tentokrát ako LCG. Čo to teda znamená?

Úvodní slovo

Vážené čtenářstvo!

Chvíli jsme se v redakci báli, že dubnový Drakkar bude letos útlý a skromný. Ale vše se v dobré obrátilo a číslo, které právě čtete, není ani útlé, ani skromné – ba ani chudé na zajímavé články.

Podařilo se nám velikonoční vejce v podobě článků o RPG, deskových hrách a psaní, a dokonce jedné už více než patnáct let staré, a přesto zatím nevydané povídky s lovecraftovským námětem a jemně hororovou atmosférou, vyhrabat zpod všudypřítomného sněhu.

Všem autorům, kteří je tam pro nás nachystali, bychom chtěli velmi poděkovat a vám, čtenářům, přejeeme příjemné čtení.

Jakub „boubaque“ Maruš

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

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

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

napsal „Bifi“

Recenze

The One Ring: Adventures over the Edge of the Wild (1. časť)

Dlho odopierané Stredozem RPG

Prvá zahraničná RPG hra, s ktorou som sa stretol, bolo nemecké vydanie MERP (MIDDLE-EARTH ROLE PLAYING) od Iron Crown Enterprises, ktorá v čase svojej najväčšej slávy na konci 80. rokov konkurovala D&D. V porovnaní s DRAČÍM DOUPĚTEM to v roku 1993 bola úplná bomba, nehovoriac o našom chlapčenskom nadšení pre Pána prsteňov. To nadšenie sa prejavovalo napríklad tým, že každá naša postava v akejkoľvek RPG, ktorú sme chytili do ruky, bola priamym derivátom Aragorna, Gandalfa, Legolasa, Gimliho alebo Froda, knihy Hobit a Pán prsteňov sa čítali dokola znova a znova, a v izbách nám nad kazetami Burzum a Summoning viseli plagáty Ardy. Tatkom tajne v práci okopírovaný MERP bol pre nás po nejakú dobu tým pravým orechovým a vďaka našej neskúsenosti sme si ani nevšimli, ako nekanonický a prekomplikovaný tento systém bol. Časom prišli lepšie hry a nové knihy a zlákali nás chodničky Zabudnutých ríš, Starého sveta a Sveta temnoty. Napriek vnútornému boju s Tolkienovou literárnou pozíciou ostávala však pre mňa Stredozem po dlhé roky akýmsi vysnívaným ideálnym svetom pre RPG hranie, ktorý však – myslel som si – je príliš komplexný a príliš

oblúbený na to, aby sa to dalo uskutočniť.¹ Nehovoriac o tom, že napriek vplyvu Tolkiena na snád' všetky fantasy RPG-čka (cez DUNGEONS AND DRAGONS na začiatku 70. rokov – však odkiaľ pochádzajú orkovia?) a napriek ďalším cieľným pokusom (ako LOTR ADVENTURE GAME od Iron Crown, 1991, česky 1993, alebo LOTR ROLEPLAYING GAME od Deckmasteru, 2002) stále chýbal vhodný systém, ktorý by bol schopný splniť, čo ľudia od hrania v Stredozemi očakávajú.

Keď v roku 2009 britskí Cubicle 7 vydávali RPG THE ONE RING: ADVENTURES OVER THE EDGE OF THE WILD, teda *Jeden prsteň: dobrodružstvá na hranici divočiny* (ďalej len TOR), zvažoval som kúpu, ale v predtuče sklamanie som hru radšej neobjednal. Postupne sa však ku mne začali dostávať správy, že práve TOR je systémom, ktorému sa konečne podarilo dosiahnuť tento vysnívaný grál RPG. A keď som nedávno začal mať chuť na poriadnejšiu fantasy kampaň a nato som si v kine pozrel Hobita, hovorím si, skúsime to. Táto recenzia sa teda zameria na to, akú hernú skúsenosť TOR ponúka a nakoľko je táto hra blízka tomu, aby splnila naše (možno nadmerné) očakávania.

1 Pre vtipný pohľad na mnohé riziká spojené s hraním v Stredozemi pozri komiks *DM of the Rings*.



The One Ring: Adventures over the Edge of the Wild

Cubicle 7, 2009

– [stránky hry](#)

Stručne poďakovať, zhodnotiť a tak...

V prvom rade, TOR je krásny a luxusný produkt. Základná krabica obsahuje tvrdú krabicu, dve mapy Rhovanionu vo formáte A2 (jedna pre hráčov, jedna pre GM), sadu špeci kociek (k tým sa ešte dostanem) a dve príručky: Knihu dobrodruha (192 strán) a Knihu strážcu poznania, teda GM (144 strán). Grafická úprava a zalomenie sú veľkorysé, atmo-

sféra je príjemne zasnívaná a inšpiratívna (vynikajúce ilustrácie robili medzi inými John Howe a Jon Hodgson), písmo je veľké a čitateľné. Pre mňa je veľké plus, že TOR sa vizuálne neorientuje na filmy, ale na knihy (Hobita a Pána prsteňov, k Silmarilionu Cubicle 7 práva nemajú).

V druhom rade preberiem text a jeho organizáciu. Napriek tomu, že autor Francesco Nepitello nie je rodený angličtý, písanie je zvučné, príjemné a zrozumiteľné. Problémom je však to, že pravidlá sú roztrúsené po celých dvoch príručkách a často nie intuitívnym spôsobom (pričom text sa vyhýba opakovaniu). Ďalej tiež to, že niektoré pasáže treba čítať omnoho pozornejšie, než by ich čítavý štýl dával tušiť, a nakoniec to, že pravidlá sú neúplné. Toto treba trochu vysvetliť: je zrejmé, že autor nemyslel úplne na všetky situácie a navyše by to išlo proti zamýšľanému duchu pravidiel, ku ktorému teraz prejdem. (Veľa z týchto nedostatkov však nahrádza aktivita autora a fanúšikov na fórach a zhrnutia pravidiel v zástene pre GMA či vo fanúšikovských podobách.)

Čiže čosi o dizajnej filozofii systému (za tretie). TOR je zvláštny hybrid, lebo sa v nej stretáva-

jú dve rôzne dizajnové filozofie. Tou prvou je ideál voľnej, jednoduchej a abstraktnej „rozprávacej“ hry, v ktorej sa kombinuje rolu GMA z old-schoolového hrania s modernou indie flexibilitou (napr. istá voľnosť medzi zámerom, fikciou a zručnosťou, na ktorú sa hádže) a hráčskou improvizáciou. Vyčítavé argumenty, že niečo nie je pravidlami dostatočne pokryté, sa na fórach typicky stretávajú s odozvou, že však GM má situačne rozhodnúť. Jadro hry nie je komplexné ale naopak celkom *light* (všimnite si však, že to isté sa dá povedať o GURPS), pričom sa často dodržiavajú princípy, že štatistiky majú do seba integrované viaceré mechaniky a čísla sa pohybujú v malých škálach. Tiež som sa dočítal názor, že bojom sa podobá na 3:16; mne tam rezonujú hry na pomedzí indie komunity ako COLD CITY a FATE. Na druhej strane je však mechanické jadro TOR *tvrdé*, pretože vyžaduje, aby sa základné činnosti v hre (teda cestovanie, boj a sociálna interakcia, ale aj samotný hod na úspech, zmena charakteru postavy korupciou alebo veľa zvláštnych schopností) odohrávali presne dodržiavanými procedúrami. Zručností je celkom vysoký počet, rovnako aj ostatných štatistík. Hra navyše vyžaduje

istú frekvenciu hodov na to, aby fungovala (a tých hodov nie je málo), pričom systém mi predsalen príde príliš komplexný na to, aby sa v ňom dalo len tak improvizovať. (Pre záujemcov systém trochu detailnejšie systém opíšem v druhej časti recenzie.)

Za štvrté, hra mi nie veľmi vyhovuje zvoleným prostredím. TOR sa odohráva v Rhovanione – teda v regióne Divočina, ktorý sa začína pri Roklinke a pokračuje cez Hmlisté hory, horný tok Anduiny a celý Temný les až po Esgaroth a Erebor. Potiaľ fajn, to pre mňa bol vždy najzaujímavejší región Stredozeme. Z tejto voľby regiónu vyplýva aj šesť hráčskych kultúr: Beornovi synovia a dcéry, Esgarothania (teda Bardov rod), trpaslíci Durinovho rodu navráťivší sa do Ereboru, lesní elfovia kráľa Thranduila, v Tolkienových dielach len málo popísaní Lesania, hobiti z Kraja (trocha nelogicky, ale to je daň za Hobita) a Dolania (tí sú v rozširujúcom produkte so zástenou pre GMA a Mestom na jazere). (Teda žiadni Dúnadania, Rohirovia alebo Gondorci sa v príručke nevyskytujú a rovnako ani žiadne rasy blízke Tieňu ako Dunlandania či polorkovia.) Z voľby regiónu vyplývajú aj mocné cudzie postavy slúžiace ako patróni, teda Beorn a Radagast, prípadne tiež kráľ Bard, kráľ Thranduil či kráľ Dáin. (T.j. žiadny Gandalf, Saruman, Théoden či Denethor.)

Tieto voľby asi nebudú všetkým vyhovovať, ale to nepredstavuje až taký veľký problém (medziiným existuje už aj veľa fanúšikovských doplnkov). Skôr mi vadí zvolený počiatkový rok 2946 Tretieho veku, teda päť rokov po Bitke piatich armád a zabití draka Šmaka. Príde mi, že je to doba krátko potom, ako mocné cudzie postavy veľa dosiahli



(zabili draka, vyhnali Nekromanta z Dol Gulduru, obnovili Mesto na jazere), a na postavy ostáva paberkovanie typu sprevádzania kupcov či zničenia nejakej tej tvrdohlavej orkskej bandy. Navyše je to doba víťazstva, svetla a nádeje, ktorá sa mi nespája s ťaživými príbehmi Froda a spol., keď všetko visí na vlásku a sčia ľudia sú v najhlbšom tieni. Cubicle 7 však majú stratégiu troch na seba nadväzujúcich produktových línií. Súčasná, prvá produktová línia *Dobrodružstvá na hranici divočiny*, pokryje región a kultúry Rhovanionu a dobu od 2946 cez odhalenie sa Saurona v Barad-Dûr (2951) a nejakých ďalších 15–20 rokov. Tento prístup zohľadňuje predovšetkým pár príručiek očakávaných na jar 2013; jedna sa bude venovať geografii a druhej vývoju a udalostiam spomenutého časového obdobia. Druhá, plánovaná produktová línia TOR sa bude sústrediť na Eriador (dúnadanskí hraničiar, elfovia z Roklinky, opäť hobiti z Kraja, Gandalf, Elrond atď.) a pokrývať ďalších 20–25 rokov vedúcich k Vojne o Prsteň. Nakoniec príde tretia produktová línia TOR sústrediaca sa na Gondor a jeho okolie (Gondorci, Rohirovia, ithilienski hraničiar, Denethor atď.) a samotnú Vojnu o Prsteň a jej dozvuky. Síce to dáva zmysel, pretože každá produktová línia TOR je ucelená a má konzistentný fokus – na rozdiel od MERP, kde sa v družine stretli Wosa, polork, Noldo a Dúnadan a vydali sa do Umbaru (mimochodom, poznáte ten vtip? stretnú sa Wosa, polork...). Trocha to však pôsobí ako ťahanie peňazí z vreciek fanúšikov: prečo neexistuje jeden produkt ako jadro a k nemu rozširujúce regionálne príručky a storylines? Tiež to posilňuje dojem, že hráčske postavy budú hrať druhé husle, kým ten skutočný príbeh sa deje niekde inde niekomu iné-



mu. (Na okraj: ja TOR pre potreby mojej kampane adaptujem do začiatku trpasličko-orkských vojen, 2791 Tretieho veku.)

Za piate, čosi o predpokladanom hernom štýle: Základnou jednotkou hry je dobrodružstvo, ktoré má byť GMom vopred pripravené ako flexibilný sled scén (výsledky jednej scény môžu ovplyvniť vstup do alebo voľbu ďalšej scény). Od GMa sa očakáva aktivita, pretože okrem prípravy dobrodružstva má v hre úlohu štrukturovať dej a hnať ho dopredu. Od hráčov sa očakáva, že sa dobrodružstva chopia

a pôjdu „správnym“ smerom. To je tradičný spôsob, ktorý vyžaduje kompatibilitu medzi postavami a dobrodružstvom. Táto kompatibilita sa v hernom dizajne typicky zabezpečuje dvoma smermi. Tým prvým je zabránenie tomu, aby postavy jednotlivito alebo ako celok mali príliš silné ciele a motivácie, ktoré sa s námetom dobrodružstva môžu ukázať byť nekompatibilné, t.j. situácii keď hráči majú pocit, že postavy by mali mať na práci čosi iné, na hodený háčik nezareagujú a vyberú sa riešiť vlastné agendy. Pri tvorbe postavy v hrách operujúcich na takomto tradičnom koncepte dobrodružstva preto text hry typicky nevedie postavu k príliš silnej vlastnej agende. Podobne tvorba postavy v TOR: síce si každá postava volí jeden z backgroundov, tie sú však skutočne skôr color a nazadávajú postave žiadnu výraznú motiváciu. Druhým smerom zabezpečenia kompatibility je zaručenie záujmu postáv o dobrodružstvo prostredníctvom morálnych a sociálnych noriem, teda vymáhaných mantinelov správania (akým je napríklad presvedčenie alebo jasná príslušnosť k jednej z dvoch strán v čiernobielom konflikte). V TOR sa od postáv očakáva (a mechanicky vymáha), že budú chcieť chrániť sídla slobodných národov a bojovať proti Tieňu.

Z tohto popisu by sa mohlo zdať, že v TOR sú postavy bábkami v GMovom príbehu. Niekoľko mechaník túto predstavu nalamuje. Prekvapivo veľké právomoci majú hráči pri vyhodnocovaní zámerov a to je aj jedna z oblastí, na ktorých sa v TOR dá vidieť vplyv indie hier. Na hráčoch leží všetko s výnimkou stanovovania obťažnosti a prípadného odrozdávania následkov v prípade neúspechu (tieto kroky robí GM). Ak chcú, tak vedú prostred-

níctvom mechaniky Nádeje zvrátiť neúspech aj po hode. Hráči majú tiež veľký priestor interpretovať a uplatňovať osobnostné črty a kultúrne zručnosti postáv. Navyše toho je do spoločenstva vovedená vnútorná dynamika prostredníctvom mechaniky fokusu. Tak ako Sam vzhliadal k Frodovi a Frodo ku Gandalfovi, tak ako Boromir (aspoň ku koncu) rešpektoval Aragorna, tak ako sa Legolas a Gimli či Smiešok a Pipin ctili a kamarátili navzájom, tak má každá hráčska postava „fokus“ v podobe jednej inej postavy. Táto druhá postava je pre ňu zdrojom Nádeje; postave vážne záleží na jej blahu. Skúsenosť z hrania v druhej časti recenzie ukáže, či ihrsko vytvárané týmito mechanikami je pre aktívnych a kreatívnych hráčov dostačujúce.

Toto všetko sa deje v tzv. *dobrodružnej fáze*, v ktorej má taktovku v ruke GM. Čas v TOR nie je abstraktný, ale ráta sa, že každé dobrodružstvo zaberie aspoň jedno ročné obdobie. (Ročné obdobie má aj mechanický význam, predovšetkým pri cestovaní.) Po skončení dobrodružstva aspoň jedno ročné obdobie (tým je typicky zima) postavy odychujú; vtedy sa odohráva tzv. *fáza spoločenstva*. V nej iniciatívu preberajú hráči. Táto fáza vyžaduje špecifický prístup k roleplayingu, nie nepodobný správe panstva v Pendragone: dej sa vtedy odohráva na časovo a priestorovo abstraktnejšej rovine (chce sa mi povedať „odostrene“, teda opak od zaoštrenia), pričom postavy v priebehu viacerých fáz spoločenstva (striedaných dobrodružstvami) udržiavajú vzťahy s komunitami, útočiskami a vlastnou domovinou a pestujú si meno. Vo fáze spoločenstva hráči môžu rozprávaním iniciovať a riešiť činnosti ako napr. stretnutie s patrónom družiny, liečenie korupcie alebo otvorenie nového útočiska,

príčom rola GMa v týchto scénach spočíva v hraní cudzích postáv a inak je skôr svedkom aktivity hráčov. Súčasťou zimy je aj to, že na konci každého roka GM odrozpráva hlavné udalosti, ktoré sa v regióne dejú, a hráči môžu svoje postavy (pokiaľ majú primerané postavenie) do týchto udalostí „vrozprávať“.

Celkový dojem z TOR je veľmi odlišný od spomínaného MERPu. Kým ten kládol dôraz na konkrétnosť, detailnosť až encyklopedickosť prostredia a realistickosť vyhodnocovania, ale zároveň vysoký *power level* a explicitnú mágiu, TOR sa vyznačuje miestami až hobitovskou jednoduchosťou (v prostredí, hráčskych voľbách a aj v systéme), sústredenosťou na zopár kľúčových elementov, veľmi skromným prístupom a v niektorých momentoch hry celkom vysokými právomocami hráčov.

Splnený sen?

Tá spomenutá jednoduchosť ma ako fanúšika vytáča. Popísaných je len niekoľko cudzích postáv a lokácií (aj to vcelku úsporne), postavy majú len zopár volieb pri výbere kultúr, schopností a backgroundov a tak ďalej. Na druhej strane možno práve to je cestou, ako umožniť začať plnohodnotne hrať aj ľuďom, ktorí nie sú tolkienofili – a to bol jeden zo základných kameňov úrazu MERPu (ktorý sa navy-



še odohrával okolo roku 1700 Tretieho veku, meh) a často aj rôznych iných domáckych hier. Stredozem je pravdepodobne najprepracovanejšie fiktívne prostredie, aké kedy existovalo – keď som sa nedávno začínal do Silmarillionu, všelijakých lexikonov a viacerých online wiki, vskutku som bol ohromený maniakálnosťou Tolkienovho životného diela. Maniakálnosť však priťahuje maniakov: jedna z rozšírených obáv je, že hra v Stredozemi bude pravidelne produkovať hádky o to, či bol tretím kráľom Rohanu Aldor alebo Fréa, alebo ako sa vzájomne líšia sindarské a Quenya pravidlá pre tvorbu plurálu u životných podstatných mien mužského rodu. Možno to je v dnešnej dobe alebo v mojej vekovej kategórii už planá obava (ani tí geekovia už nie sú to, čo bývali), ale predsalen zjednodušenie Stredozeme na najpodstatnejšie elementy stráviteľné aj deťmi by mohlo byť súčasťou splnenia sna.

Čo druhý tradičný kameň úrazu hrania v Stredozemi, teda nedotknuteľnosť v knihách popísaných udalostí a postáv? TOR, presnejšie jeho prvá produktová línia, sa schválne odohráva na miestach a v časoch, ktoré nie sú Tolkienom dôsledne popísané alebo ktoré z popisu neskorších udalostí vyúsťujú. Napríklad rola Beorna, Lesanov alebo Radagasta vo Vojne o Prsteň sa v Tolkienovom die-

le spomína len okrajovo. Hráči sú preto vyzývaní, aby tieto prázdne miesta vlastným hraním doplnili. Prečo sa napríklad Beorn Vojny neúčastnil? Čiže princíp, že hlavné udalosti kníh sa nemajú meniť, je naďalej prítomný, rieši sa však dvojakou stratégiou: situovaním hry do „prázdnych miest“ a zároveň vcelku nízkou mocou a úrovňou schopností postáv. A to vyzerá ako funkčné riešenie, aj keď mnohých hráčov asi neuspokojí, že postavy si nebudú tykať s hlavnými hýbateľmi Stredozeme.

Tretím tradičným kameňom úrazu je stvárnenie Tieňa a korumpujúceho vplyvu Saurona. Na tie dlho neexistovali žiadne iné mechaniky ako „hod' si Fear save“. V TOR je vplyv Tieňa mechanicky spracovaný veľmi dôkladne a postupná korupcia postáv je jednou z hlavných tém hry. Každá postava má k dispozícii bank bodov Nádeje, ktoré sa používajú na aktivovanie silných zvláštnych schopností alebo na zvýšenie výsledku pri hode na úspech. Pokiaľ sa postava chová negatívne (mučí, vraždí, klame, podvádza), dostáva body Tieňa, ktorých sa nedá len tak ľahko zbaviť. Body Tieňa sa dajú dostať aj pasívne, napr. keď je postava korumpovaná alebo vystavená pôsobeniu Tieňa. Pointa je, že ak Nádej postavy klesne na úroveň súčasnej hodnoty Tieňa alebo nižšie, postava upadá do mizérie a riskuje dočasnú epizódu šialenstva. Po takej epizóde sa postave mení charakter – získa dodatočnú Tieňovú črtu, ktoré postavu ďalej mechanicky znevýhodňujú a robia ju impulzívnou a ťažko kontrolovateľnou. Táto mechanika je skutočne spracovaná excelentne a verne k predlohe.

Štvrtý kameň úrazu je povaha spoločenstva a vzťahy v ňom. Typickým koncom dobrodružstva v našom hraní okolo roku 1993 bolo, že jedna postava v spánku zapichla ostatné postavy a olúpila



ich. Zrada a jej plánovanie boli bežnou súčasťou hrania. Denníky sa (kvôli presvedčeniu, vyznaniu či schopnostiam) nikomu okrem GMa neukazovali a každú chvíľu sme niekto z nás chodil s GMom na tajnú poradu „za dvere“. (V jednej kampani Vampire: the Masquerade to zašlo až tak ďaleko, že GM permanentne sedel v inej miestnosti a jeden hráč za druhým sa pri ňom striedali.) Je jasné, že takéto vzťahy nezodpovedajú ideálom predlohy; a je tiež jasné, že za to môžu aj donedávna v hrách takmer úplne absentujúce mechaniky, ktoré by riešili vzťahy v družine alebo dávali zdroje družine ako celku a tým posúvali k otvorenému hraniu. V TOR existujú body spoločenstva, ktoré sa obnovujú každé sedenie a patria všetkým. Slúžia ako zdroj na obnovenie Nádeje pre jednotlivé postavy, pokiaľ ostatní hráči súhlasia – a ak nesúhlasia, postave, ktorá koná proti vôli ostatných, rastie Tieň. Okrem toho je dôležitou mechanikou už spomenutý fokus: ak v priebehu sedenia fokus postavy nebol zranený alebo mu inak nenastala ujma, dopĺňa sa postave Nádej (inak jej rastie Tieň). Toto spracovanie je veľmi elegantné, aj keď možno mať dve drobné výhrady.

Zaprvé, mechanika fokusu obracia pozornosť hráčov na vzťahy vnútri spoločenstva. Orientácia TOR na klasicky poňaté dobrodružstvo predpokladá, že hráči budú hrať skôr družinovým spôsobom (teda žiadne vnútorné konflikty a namiesto toho orientácia na vonkajšie ohrozenie) a idea fokusu ide trochu proti tomu. Avšak fokus funguje mechanicky (má mechanické podmienky) a jeho riešenie je tiež skôr mechanické, t.j. ovplyvní najmä akcie v boji. Nakoľko bude fokus dôležitým aj na rovine fikcie a roleplayingu sa asi bude líšiť od skupiny k skupine. Zadruhé, dostávanie bodov Tieňa sa môže niektorým zdať až príliš normatívne, t.j. že sa postavám predpisuje až príliš rigidný mravný kódex. To je však ale v súlade s Tolkienovými predstavami o hrdinstve, takže táto výčitka nie je úplne na mieste – a ak chcete odohrať dramatický mravný pád, síce pôjdete proti záujmom ostatných, ale systém to dobre podporí.

Piatym tradičným kameňom úrazu hrania v Stredozemi (ak máte ďalšie, sem s nimi) je mágia. Hráči odchovaní na fantasy hrách sú zvyknutí na rutinné používanie mágie a vlastníctvo magických predmetov, pričom kúzelníci patria k najobľúbenejším povolaniam. RPG ROLEMASTER nebol odlišný: bol to v tomto zmysle klasický fantasy systém, s rozpracovanou kúzelnickou a kňazskou mágiou, ktorá sa na vyšších úrovniach prejavovala skutočne masívnymi účinkami. Jedna z najväčších chýb, ktorú firma Iron Crown Enterprises urobila, bolo, že keď vydávala MERP, použila mierne zjednodušený systém ROLEMASTERU ako základ – bez toho, že by mágiu prepracovala v súlade s Tolkienovým dielom. Tak sa MERP v mnohom stal druhým D&D, akurát hraným v o čosi menej fantastických kuli-

sách. Vyextrahovať princípy mágie z Tolkienovho diela pritom vyžaduje subtilnejší prístup. V prvom rade máme paradox, keď jedným z najmocnejších a najatraktívnejších protagonistov Hobita a Pána prsteňov je čarodej, ktorý v priebehu knihy používa mágiu na dosiahnutie priamych účinkov len zriedkavo a aj to nevelmi spektakulárnym spôsobom. (Mocné artefakty ako prstene a palantíry, ale aj predmety, ktoré sú vyrobené s výnimočnou remeselnou zručnosťou či cielene je do nich vpletené malé množstvo mágie ako elfské plášte, brána Morie alebo Žihadlo, sú zriedkavé a tiež sa prejavujú omnoho rafinovanejšie než „+1k6 shocking a 50 nabítí fireballu“.) Je jasné, že Gandalf má moc, ale ťažko povedať, nakoľko je jeho moc magickou v zmysle, v akom mágiu chápe D&D či ROLEMASTER, t.j. ako binárnu moc produkovať ohraničené, bezprostredné a typicky hmotné efekty, poväčšinou pre bojové použitie, a získanú mentálnym tréningom. Zdá sa, že Gandalfova magická moc spočíva predovšetkým v dvoch formách: *kúzlach* (pre ktoré ako príklad slúžia Gandalfove slová pred bránou Morie, keď opisuje desiatky kúzel otvárania v elfských, ľudských a orkských jazykoch) a v namáhavejších, ale aj mocnejších a surovších *slovách moci* (ako napríklad Príkaz v komnate Mazarbul). Je to však všetka jeho moc? Čo jeho mentálny súboj s balrogom či Sarumanom, jeho hlboké znalosti a priateľstvá (vrátane schopnosti hovoriť so zvieratami), jeho dlhovekosť, jeho okamihová hrozivosť či jeho prerod – čo z toho je „mágia“ a čo z toho jeho podstata Maia? A nie je jeho podstata tiež magická?

Mágia je prirodzenou súčasťou sveta – až natoľko prirodzenou, že nie je potrebné medzi magickým a nemagickým rozlišovať.

A čo všetky ostatné prejavy mágie od kliatieb a prísah cez proroctvá, očarovania, liečenie, posvecovania, zmeny podôb či černokňažníctvo? V jednom zo svojich listov Tolkien rozlišuje medzi dvoma druhmi mágie – *magia*, ktorá má konkrétne fyzické prejavy, a *goetia*, používanou skôr na oklamanie zmyslov – pričom zdôrazňuje, že obe strany používajú obidve formy mágie. Poznomenáva však tiež, že mágia sa nezískava poznaním alebo učením sa kúzlam, ale je inherentnou mocou niektorých bytostí. To by nahrávalo skutočnosti, že v Stredozemi sa čarodej, mág alebo kúzelník ako povolanie dobrodruhov prakticky nevyskytuje. Istari sú Maia a u Galadriel, Celeborna, Černokňažného kráľa Angmaru či Aragorna povolanie kúzelníka znie ako nemiestna skratka: ich nadania vyplývajú z ich samotnej podstaty. Či už hovoríme o kúzelníkoch alebo legendárnych kováčoch, pointa nespočíva v ich povolani a tréningu, ale v ich blízkosti k hudbe Ainur. Tak ako sa v priebehu vekov používanie mágie stáva na Arde zriedkavejším, je možné, že hudba Ainur, ktorá prestupuje všetko a je tiež zdrojom mágie, sa pomaly zo sveta vytráca. Primerané stvárnenie mágie, ktoré by zachytilo jej jemnosť a zriedkavosť, a zároveň tajomnosť a nepredvídateľnosť, je preto jednou z najdiskutovanejších tém hrania RPG v Stredozemi.

Možným hádkam a nespokojnosti TOR predchádza tým, že slovo mágia sa v príručke vyskytuje ozať zriedkavo. To neznamená, že sa v hre nevy-

skytujú schopnosti a iné elementy, ktoré by sa dali považovať za magické, avšak na rozdiel od D&D nie je definované, čo je a čo nie je magické. Explicitné kúzla sa vyskytujú ako jedna z voliteľných trpasličích schopností (obsahujúca kúzla otvárania a zatvárania, kúzla zákazu a ochrany, kúzla tajomstva) a mágia je často dávaná do súvisu s lesnými elfami plus je tak pomenovaná jedna z voliteľných elfských schopností (obsahujúca niekoľko rozličných čiastkových schopností). Avšak v hre je spústa ďalších elementov, ako napríklad lesanská schopnosť spevom zastaviť krvácanie, beorňanská schopnosť v spánku opustiť v podobe prízračného medveďa telo, či predmety s neobvyklými vlastnosťami, ktoré sa dajú označiť za magické. Prakticky všetky naozaj sú subtilné, dokonca ani spomenutá trpaslička a elfská mágia nezaváňajú magickými školami, magenergiou, úrovňami či inými číselnými parametrami a ani ohňostrojmi či mocou kynožiť celé svetadiely. A práve tento prístup je mi veľmi sympatický, pretože to dáva zdanie, že mágia je naozaj prirodzenou súčasťou sveta – až natoľko prirodzenou, že nie je potrebné medzi magickým a nemagickým rozlišovať. Mágiu v TOR neváham označiť za famózne zvládnutú.

Kým moje hodnotenie v predchádzajúcej časti nevyznievalo veľmi pozitívne, ak sa zameriam na to, ako TOR rieši tradične ťažké aspekty úspešného hrania v Stredozemi, tak musím konštatovať, že bravúrne. Moje herné skúsenosti určite odhalia viac, ale zatiaľ môžem povedať, že TOR vyzerá ako splnenie dávneho sna. Práve týmto skúsenostiam a takisto podrobnostiam ohľadne tvorby a vývoja postáv, rovnako ako fungovania systému, sa bude venovať druhá časť mojej recenzie. ■

napsal „OnGe“

O hraní obecně

Worldbuilding (1. část)

Ačkoliv si to mnozí neuvědomují, svět tvoříme pokaždé, když se pustíme do nějaké fikce. Náš svět může být tak podobný skutečnému světu, jak jen si dokážeme představit, ale jakmile si vymyslíme první fiktivní osobu, věc nebo událost, máme základ vlastního světa. V tom skutečném světě přece nic z toho, co jsme si vymysleli, není – jinak by to nemohla být fikce.

Světy ploché a plastické

O plochosti se často mluví v souvislosti s tím, jestli je svět jednoduchý, je v něm vše patrné na první pohled a pod tím už se toho moc nenachází. Plastická je zas dávána do souvislosti s tím, jak dokáže svět člověka vtáhnout a působit skutečně, až hmatatelně. Ani jeden z těchto významů ale není tím, co mám v této části na mysli.

To, co jsme si popsali v úvodu, byl způsob tvorby světa, který uplatníme třeba v literatuře, a v podstatě jediný, na co si musíme dát pozor, je, abychom si nikde neprotiřekli a aby naše vize byla čtenáři dostatečně stravitelnou. Zde totiž máme v jádru příběh, ve kterém využíváme nějaké fiktivní rekvizity (osoby, události, věci...), které si můžeme za běhu vytvářet, jak potřebujeme, a projde nám to.

Tento svět je plochý, protože je na něj nahlíženo jako na obraz. V literatuře nebo filmu to ani

není třeba dělat jinak. Čtenář/divák vidí to, co mu ukážeme, a cokoliv dalšího si může pouze domýšlet, a když mu to nebude fungovat, je to jeho problém.

Daleko tvrdší oříšek nastane, když chceme svět, kterému nebudeme jako autoři vládnout od prvního do posledního písmenka, který ale má být funkčním prostředím třeba pro hru, společnou tvorbu s dalšími autory, nebo třeba když chceme udělat nějaké to smysluplné pokračování.

Zde potřebujeme rekvizity daleko propracovanější, potřebujeme lépe znát jejich vlastnosti, místo ve světě, a jak mohou svět ovlivnit. Je třeba přemýšlet nad souvislostmi, a přitom se snažit nezavírat si dveře, kterými bychom někdy třeba chtěli projít.

Tady už nemůžeme svět vytvářet jako plochý obraz, ale musíme k němu přistupovat jako sochař – aby to vypadalo dobře, ať už se člověk dívá odkudkoliv. Svět musí být plastický. Tím naše práce dostává docela nový rozměr.

Ústřední myšlenka

Ze všeho nejdůležitější je určit si nějakou základní myšlenku, na které bude svět stát. Bez ústřední myšlenky vytvoříte zajímavý svět, co se nezhroutí jako domeček z karet, jedině náhodou a s velkou dávkou štěstí. Je dobré, aby ústřední myšlenka byla něco dostatečně širokého, ale ne tak širokého, aby vám to nedalo žádný směr.

Když někdo představuje svůj nový svět nebo jeho koncept, nejčastěji slyšíme něco jako „je to



fantasy svět“ a pak zpravidla následuje „jsou tam elfové, trpaslíci, elfaslíci...“ To ale není svět, to je šuple označená štítkem „fantasy“ a v něm přihrádky „elfové“, „trpaslíci“, „elfaslíci“ a tak dále. Zde autor žádnou ústřední myšlenku neměl, nebo nám ji zapoměl sdělit. Nebo tou myšlenkou bylo „bude to fantasy“, což je právě případ příliš širokého záběru, který nám nedá žádný směr.

Další způsob popisu nového světa, se kterým se můžeme často setkat, je „je to něco jako tamto“ nebo „něco mezi tím a tím“, v nejhorších případech „jako tohle, ale mnohem větší“.

Ačkoliv můžeme autory vinit z nedostatku invence a kopírování, je třeba říct, že tento přístup může být o stupínek lepší, než předcházející „je to fantasy“. Tím, že vychází z předlohy, má autor poměrně konkrétní představu a v zásadě přejímá myšlenky z té předlohy. Zde ovšem záleží na auto-

rovi, jak moc vstřebal svou předlohu, pochopil její zákonitosti a jak je dokáže přetavit do své „jako“ adaptace. Zejména světy „jako tohle, ale větší“ v tom většinou značně pokulhávají a dávají za pravdu rčení, že méně je více.

Ve vzácných případech vám svůj svět někdo představí stylem: „Je to středověký fantasy svět, který se vzpomíná po svaté válce, která zpusťovala zemi a vyhnala draky. S odchodem draků ale posvátné artefakty ztratily svoji moc.“ Oproti předchozím je zde několik podstatných rozdílů. Především je o čem psát, aniž byste museli sáhnout k vyjmenovávání elfů, trpaslíků a elfaslíků. Je zde poznat, že svět nespádl z nebe, ale má nějakou minulost a někam (ačkoliv třeba nevíme kam) směřuje. Dává nám také tušit atmosféru světa, což je na tom celém asi nejpodstatnější.

Z tohoto příkladu můžeme odvodit základní myšlenku: „Máme společnost zakládající se na božské moci pocházející z posvátných artefaktů. Zakládá se na tom tolik, že se kvůli tomu vedou svaté války. Co se asi stane, když tyto artefakty v důsledku svatých válek svoji moc ztratí?“

A je to! Všiměte si, že ústřední myšlenka nám přímo nedefinuje ani prostředí („je to fantasy“), ani rekvizity („elfové, trpaslíci, elfaslíci...“), ale určuje nám, o co tu vlastně jde. Se stejnou myšlenkou můžeme postavit svět s mezihvězdnými imperii a psionickými silami, mimozemskými artefakty nebo dávno zapomenutou technologií, kterou upadající civilizace pokládá za posvátnou. Nebo to klidně můžeme posadit do období křížových výprav. To už záleží čistě na naší chuti a na tom, jaké prostředí je pro rozvoj takové myšlenky vhodné.



Nakonec je dobré si uvědomit, že jedna nosná myšlenka je sice skvělá věc, ale sama o sobě nestačí. I když se podíváme na ostře řezaný a úzce profilovaný svět, jakým je Warhammer 40K, jehož ústřední myšlenkou je, že je jenom válka (pro válečnou hru s miniaturami myšlenka vskutku pádná a těžko vymyslet lepší), najdeme zde další nosné myšlenky, které jsou sice ve stínu, ale mají značný vliv na celkové vyznění. Například jak se z Imperia s osvětleným tyranem v čele stala fašistická mašinerie, jak vesmírné elfy zničilo jejich vlastní požitkářství, hrdinské eposy primarchů a tak dále.

Tyhle menší myšlenky nepotřebujete uspořádat, když s tvorbou světa začínáte. V této fázi vám bohatě stačí ta velká ústřední. Je ale poměrně důležité, aby vše, co do světa přidáte, nějakou tu svoji myšlenku mělo a nebyla to jen výplň prázdných míst. Podívejme se tedy, jak se k další tvorbě stavět, aby nám bílá místa a potřeba je vyplňovat nevznikaly...

Směr tvorby

Světy můžete tvořit buď zevnitř, nebo zvenčí. Abych se podržel příměru se sochařstvím, tvorba zevnitř je, jako když přidáváte kusy hlíny, až z toho nakonec něco uplácáte, a zvenčí je jako tesání z kamene, kdy odsekáváte kousky z bloku mramoru, až se nakonec dostanete ke kýženému tvaru.

První přístup nás omezuje jen množstvím hlíny a tím, jestli nám to bude držet po hromadě. Druhý nám velikostí a tvarem kvádrů určuje mantinely a v podstatě už na začátku nám říká, jaké proporce naše dílo může mít, a jen těžko se k němu dá něco přidat (snad jen jako sousoší).

Od metafory zpět na zem. Tvorba zevnitř je, když svět tvoříte v podstatě z pohledu jeho obyvatel. Zkrátka začnete řešit „malé“ věci jako jedno konkrétní místo, lidi, co tam žijí, co tam dělají a podobně, a věci jako, kde to místo je, co leží kolem nebo co tu bylo před tisíci lety, nastíníte jen velmi zlehka, nebo vůbec (a vrátíte se k tomu až to budete potřebovat).

Tvorba zvenčí je naopak z pohledu „boha“. Pojmenujete si svět, řeknete si kolik bude mít kontinentů, pojmenujete je, třeba si i nakreslíte mapu a pak začnete zasazovat státy, hlavní města, vymýšlet náboženství a tak dále.

První přístup (tj. zevnitř) je téměř vždy lepší, protože se dostanete hned k tomu, co potřebujete (tj. prostředí, kde se bude odehrávat děj), můžete se věnovat detailům a díky lehce nastíněným vztahům s okolím bude i tento malý kousek světa působit jako součást většího celku. Ačkoliv tento větší celek zatím vlastně neexistuje. Právě proto je

důležité nastínit vztahy s okolím jen zlehka, abyste neměli svázané ruce, až dojde na vytváření toho okolí.

Druhým přístupem těžko docílíte hloubky zpracování konkrétních míst a lidí (přitom se hra nejspíš bude odrhrávat na konkrétních místech a s konkrétními lidmi) a ani nebudete mít takovou volnost. Přesto kde kdo začíná tvořit svět tím, že si nakreslí mapu na které pak vyplňuje bílá místa – což je jeden z nejhorších postupů. Nevkládáte tak do světa zajímavé prvky, co dokreslují jeho myšlenky a vytvářejí vztahy s již existujícími prvky. Prostě tam dáváte něco, aby se zapláclo to bílé místo na mapě. To je jednoznačně špatně – nikdy necpěte do světa „něco“ jen proto, aby tam něco bylo. Ani za zlatá prase. Vážně – nikdy. Ne! Prostě ne.

Přístup zvenčí ovšem jednoznačně špatný není, ale je třeba s ním zacházet jako s třaskavinou – opatrně a pokud možno v malém množství. Někdy je dobré si načrtnout třeba, kudy vedou hranice, kde teče řeka nebo kde jsou hory, co s čím sousedí, politickou situaci, historii, mýty a vůbec takové ty velké věci. Třeba když si potřebuje ujasnit souvislosti, nebo dát své zevnitř vytvořené části do nějakého širšího rámce.

Tím se dostáváme k dalšímu důležitému tématu...

Souvislosti

Kdybychom přirovnali tvorbu světa ke stavbě domu, tak věci (lidi, místa), které do světa vkládáte, jsou jako cihly a souvislosti jako malta. Bez souvislostí vám to bude stěží držet pohromadě. Svět bez nich

bude působit jako hromada harampádí a bude jen velmi těžko uvěřitelný. Další, ale neméně důležitou vlastností souvislostí je, že usnadňují orientaci ve světě a vstřebávání informací. Když si můžete věci vzájemně spojit, daleko lépe si je zapamatujete.

Řekněme, že máme ten svět s elfy, trpaslíky a elfaslíky. Když si řekneme, že elfové žijí na západě, trpaslíci na východě, elfaslíci na jihu a na severu je pustina, je to krásný příklad naprosto nesouvisejících věcí. Prostě jsme je jen posadili vedle sebe a to je málo.

Když řekneme, že elfové od pradávna nemají rádi trpaslíky a válčí spolu pokaždé, když se někde setkají, dáme jim sice už nějaký vztah, ale není to o moc lepší. Proč se vlastně nemají rádi? A co s tím mají společného elfaslíci?

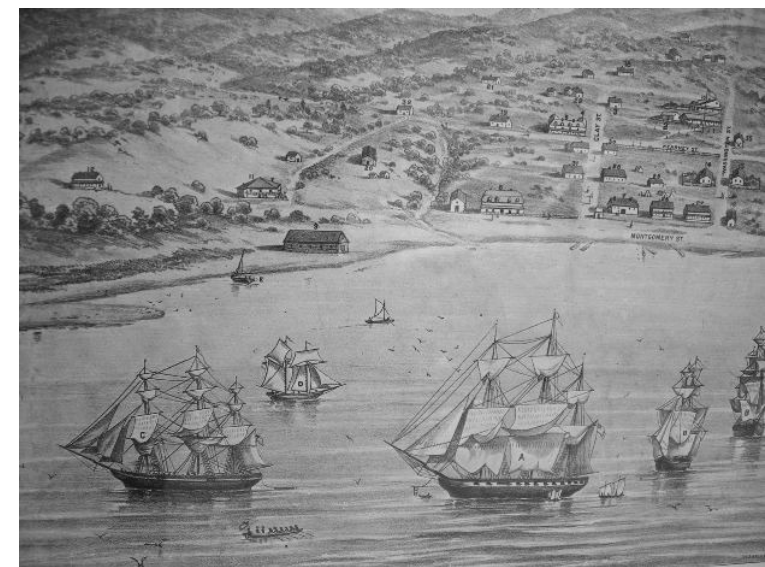
Zkusíme si tedy vymyslet nějakou legendu – třeba jak se před dávnými věky elfí princezna, jejíž jméno v elfím jazyce znamená „Bílá jako sníh“ zamilovala do trpasličího horníka nedbajícího o hygienu, kterému nikdo neřekl jinak než Šmudla. Elfí princezna dala košem elfímu princi a prchla se svojí láskou na jih, kde z jejich lásky povstal národ elfaslíků. Elfové to mají trpaslíkům stále za zlé, trpaslíci na ně kašlou a spirála nenávisti se může vesele otáčet.

Tím samozřejmě nemyslím, že byste měli své národy propojovat pohádkovou lovestory s nešťastným koncem, jako v tomto případě. Jde ale o to, aby elementy vašeho světa nebyly jen naházené na sebe, nebo vyrovnané do řady, ale měly mezi sebou nějaké vztahy – souvislosti.

Souvislosti byste se ovšem neměli snažit uměle vecpat, kam se dá. Když nebudou souvislosti pů-

sobit přirozeně, můžou být spíš na škodu. Naštěstí často stačí se trochu zamyslet nad tím, jak ovlivní svět to, co do něj vkládáte. Například když si do pouště posadíte nějaké velké dravce, zamyslete se nad tím, co tam budou žrát. Když to bude to samé, čím se živí místní nomádi, pak nám to dá i vysvětlení, proč se dravci čím dál častěji pouští do projíždějících karavan. A požrané karavany se podepisují na ekonomice měst na obou stranách pouště, ve kterých následkem toho začíná vládnout chudoba a nepokoje.

Když si dáte opravdu záležet, můžete takto utvořit celkem přirozenou souvislost mezi téměř čímkoliv, ale to není potřeba. Naopak, ani se souvislostmi se to nesmí přehnat. Na přiměřenost bychom se nakonec měli podívat trochu podrobněji, protože těžko můžeme najít důležitější téma (ať už v oblasti tvorby světů, nebo kdekoliv jinde). O tom si ale povíme příště...



napsal Argonantus

Literatura

Revize a kritika

Je to hotové

„Pánové, máte úžasný talent odrazovat od vlastní tvorby. Zrovna v tomhle případě je to asi vhodné, ale obecně je to dost nepříjemné.“

Trochu se bojím, že to bude mít přesně opačný efekt, než byste rádi. Ty, kdo se do podobných projektů vrhají bezhlavě, to beztak neodradí, a tomu, kdo k tvorbě už od začátku přistupuje sebekriticky, to značně ubere motivaci,“ pravil v jedné debatě přísně York. A o kus dál dodal ještě:

„Jde o to, že autor, který se chce řídit radami, věnoval stovky hodin nějaké práci a výsledek je stále v nedohlednu.... Pokud si přečte něco, co sice obsahuje užitečné rady, ale vyzní to tak, že je to vlastně celé beznadějně a nejlepší je rovnou ušetřit čas sobě i jiným, tak mu to na motivaci nepřidá.“

Posvěťme si tedy v dnešním díle na nepříjemné, neoblíbené, leč velice důležité téma dokončování děl.

Autor vyřešil zapeklité problémy nápadu, situace, postav, zápletky a kompozice, vysypal to z hlavy na papír, a dokonce ani při tom nezemřel, jak několikrát vyhrožoval známým.

Je to hotové.

Je to opravdu hotové?

Obecně vidím, že už toto spojení znamená pro různé autory velmi různé věci. V extrémním případě slovo „hotové“ znamená okamžik, když to mistr docvakal a na konec napsal slovo KONEC. Jakýsi zvláštní rituál; obřadní ukončení procesu psaní. Čímž je to hotové.

1. Jazykové a stylistické chyby

Modří už vědí; takto to samozřejmě nefunguje.

Je třeba především opravit chyby a zkontrolovat stylistiku. Ani nejgeniálnějším autor nevystrihne napoprvé dokonalou a čistou verzi. Údajně hotový text bývá napoprvé dost strašný; je to text, kde jsou zjevné gramatické chyby; text, kde se trapně opakují slova; asi zbytečné to všechno vypočítávat. Já vím, ona je to otrava, skoro to připomíná školu a chmurné hodiny češtiny, kde se děti učí nenávisť k psaní; ale ta otrava je do jisté míry nevyhnutelná. Je třeba si uvědomit, že *chyby v technice ruší umělecký dojem*. Veškeré snažení je v tahu, pokud má vaše zamilovaná promluva špatnou shodu podmětu s přísudkem.

Kdo zkoušel někdy opravovat delší text, zjistí, že to je docela hrozná práce. Brzdí vás psychologický efekt, kdy váš mozek *předpokládá*, co jste tam chtěli napsat, ale oči už nevidí, že jste napsali vlastně něco jiného. Jedno přečtení to rozhodně nespasí. Osobně nacházím ve svých textech chyby klidně i při pátém čtení. Je dokonce dobré kontrolovat s jistým odstupem; když text malinko pozapome-

nete, řekněme za týden nebo za měsíc, pak oči více čtou a mozek méně předpokládá. Najednou toho vidíte podstatně víc, co se vám nelíbí, a často žasnete, jak jste tam mohli tuhle hrůzu nechat tak dlouho.

Složitější je stylistika.

Věta nemusí být napsána vysloveně špatně, aby přesto špatně působila. *Prakticky všechno můžete říci několika – mnoha – způsoby*; jako krátkou větou, jako komplikované souvětí, jako baterii krátkých vět, s odbočkou někam jinam; s odkazem na cosi minulého; s temným náznakem čehosi budoucího; ironicky; rozzlobeně. Jsou možné varianty v použitých slovech, v interpunkci, ve všem. Ani pouhý *slovosled* ve větě není jen to, že *nemáte jako mistr Yoda mluvit*. Jemným posunutím slov ve větě totiž můžete měnit významy; obvykle nejvíc vynikne to, co je úplně na konci. Pokud řeknete, že „utrátla podle svého *všechny peníze*“, je to malinko jiná informace, než že „utrátla *všechny peníze podle svého*.“

Dobře napsaný text má hudbu; když ho čtete, plyne melodicky, dramaticky bouří, uklidňuje, zkrátka všechno možné, ale rozhodně by neměl klopýtat a zakopávat. Zkuste si to přečíst nahlas – a hned vidíte, že tento přívlastek zrovna nějak divně přečnává a je vlastně navíc.

Obzvláště to platí o *rozmlouvách*, což je náramně těžká a docela speciální disciplína. Především je nutné si představit, že *tuto větu opravdu někdo někdy řekl*. Klasický příklad je v Saturninovi, kdy mělo nějaké batole zvolat „*Bohdá hlady nezhyne-me!*“ Je jasné, že žádné batole nikdy a nikde nic

podobného zvolat nemohlo. Lze také těžko uvěřit, že by Vilém z Baskervillu vysvětloval Adsovi důmyslné úvahy o Aristotelově Poetice při běhu z hořící knihovny, jak činí ve filmu Jméno Růže (ale nikoli v knižní předloze). A je to ještě složitější; určitá postava má svůj typický slovník, typický styl, v ideálním případě víme i bez uvozovacích scénických poznámek, kdo to řekl. Osvědčené je opět si představit známou a reálnou postavu, jak to říká; a je hned jasno, zda je to dobře napsaná replika. Věřte mi; rozmluvy jsem se doposud pořádně nenaučil, a nejsem sám; stejný problém měli autoři daleko slavnější.

Typografie. Ona je to také věda, která se studuje; ale netuším, proč učitelé ve škole neprozradí ani takové jednoduché triky, že interpunkce se píše vždy za slovo bez mezery, a mezera potom následuje za tou interpunkcí. Nebo to, že se píše napřed čárka za replikou a pak uvozovky, ne obráceně.

To jsou drobnosti; opravdu důležitou záležitos-

tí jsou *odstavce*. Odstavec není jen optická pomůcka, aby se to dobře četlo; rozhodně se nedělá tam, kde vás právě napadne. Odstavec je úplně základní molekula myšlení; jsem přesvědčen, že myslíme v odstavcích, nikoli ve slovech nebo větách. Je možné říci tu samou myšlenku v jednom souvětí, odděleném čárkami, nebo v několika kratších větách.

Ale když udělám odstavec, jako právě nyní, jsou z toho hned myšlenky dvě. Odstavce se také vážným způsobem podílejí na náladě; dlouhý a zamýšlený popis může být napsán v jednom dlouhátánském odstavci a s dlouhými složitými souvětími. Naopak, krátká věta je velmi zdůrazněna, když jí vypíchnete do samostatného odstavce; nikdo ji nepřehlédne.

Vidíte to?

Takto chápáno je pak jasné, že *hotové* je vlastně velice relativní slovo. S *napsanou* povídkou, i když se povedla, jak má, stejně strávíte úpravami a opravami několikánásobek času proti tomu, co jste potřebovali na psaní. Osobně mi prvotní psaní obvyklé povídky zabere sotva čtvrtinu času, co opravy a úpravy. Výrazně to natahují ty „technologické“ pauzy, kdy to prostě nechám pár týdnů ležet. Prakticky všechno jsem vydával rok po napsání, nebo ještě mnohem déle, a nikdy jsem toho odstupu nelitoval. Teprve, když prvotní nadšení vyprchalo a koukám na to s chladnou hlavou, vidím, že to neb ono šlo udělat ještě lépe.

2. Logické chyby

Toto všechno by asi měly být banality; rozhodně ne důvod k napsání tohoto článku. Jenže ono to opravování a upravování, *pět nebo šest dalších verzí*, o kterých se zmiňuje Bradbury, může zahrnovat ještě daleko hlubší otázky.

Když píšete, je vám obvykle všechno jasné; řítíte se textem a jste v jakémsi stavu změněného vědomí; napsaný příběh se jeví být jako jediné možné. V tomto duševním stavu jste obvykle nejméně přístupni kritice; na případné námitky jen nespokojeně vrčíte. Možná tohle je důvod, proč někteří autoři nesnášejí, když jim někdo čte rozepsanou věc. Já alespoň ano.

Abyste se začali chovat rozumně, je třeba *vychladnout*. Ten odstup pár týdnů nejenže umožňuje daleko snáze a efektivněji hledat gramatické chyby, on umí i víc – vidět to celé jaksi *zvenku, někým jiným*. Tehdy je pak vhodné provést racionální pitvu toho, co jste vlastně napsali. To, co provedl Poe se svým Havranem; ujasnit si, o čem to vlastně je, co je smysl, co je hlavní nápad. Kdo jsou hlavní postavy, proč tam vlastně jsou a co přesně dělají vzhledem k příběhu.

A teprve takto odhalíte daleko zákeřnější a hůře odhalitelné patro chyb, které se týká logiky a kompozice.

Když vám někdo řekne, že hlavní hrdina ve finále utne drakovi hlavu kouzelným mečem, zdá se všechno v pořádku. Potíž je, že kouzelný meč nechal na str. 27 u svého strýce. Když to čtete jako čtenář, logická chyba na vás vyskočí docela zjevně. Čtenář totiž neví, že při prvním psaní měl au-



tor v hlavě ještě složitou scénu s loupežníky, kteří strýce přepadnou, meč mu seberou, a hrdina ho později získá zpátky. Ta scéna ovšem byla v dalším vývoji vynechána. Meč ale tím pádem zůstal u strýce, což už si autor neuvědomil.

U kratších textů se takové chyby hledají docela snadno a vypadají celkem nevinně. Ale jakmile to dosáhne rozměru novely, už to může být hodně záluďné; navíc z textu samotného nic nevyčívá, žádný spellchecker vás nevaruje. Na kolosálních rozměrech mnohastrankových eposů jsou podobné logické záhady dost častý jev; vlastně neznám slavnější text, kde by se nevedly o podobných logických chybách (nebo nedorozuměních, kdy naopak přehlédl něco čtenář) dlouhatánské flamewary. Pán prstenů a Harry Potter zřejmě vedou.

Vlastně neexistuje spolehlivý způsob, jak jednou spáchané logické chyby v textu dodatečně najít. Osobně kontroluji hlavně časové souslednosti – pokud se pohybuje víc postav po scéně, je třeba vědět, zda mohly být reálně před týdnem tamhle a za týden na opačném konci království, když zároveň někdo jiný měl být někde jinde. Tady to po chybách přímo volá. Jasná by měla být individuální historie a chování jedné každé hlavní postavy nebo významného předmětu.

3. Kompoziční chyby

Pokud jsme předminule strávili s kompozicí a s časem hromadu prostoru, je jasné, o co jde. Při pitvě svého díla najednou vidíte, že od strany 15 do strany 65 je ohromná mrtvá plocha, kdy se nic neděje,

a postavy jen jdou krajinou a tlachají. Veškerý děj se vám soustředil na začátek a na konec stostránkové novely. Nebo – to nejlepší jste si vystříleli někde uprostřed, konec je takový nedomrlý a s tím prostředkem nemůže soutěžit. Klasický případ – román *Ivanhoe*.

Koukněte i na délku scén a jejich smysl. Ta ukecaná procházka uprostřed vám zabrala padesát stran, tedy plochu dlouhé povídky, a nic moc se vlastně nikam neposunulo. Nabízí se řada řešení – vynechat to, rozstříhat to na víc scén, vrazit tam nějaký další děj nebo odbočku.

A tady jsme najednou u další a asi nejtěžší disciplíny oprav a revizí. Zatím jsme vycházeli z toho, že děj, jak ho autor napsal, je geniální a tudíž nedotknutelný. *Příběhy mají zvláštní schopnost setrvávat; co je jednou psáno, to je dáno.* Překonat tento další psychologický blok v hlavě je možné a v některých případech i naprosto nutné.

Pozoruhodné je, že tento problém mají i čtenáři; pokud se třeba filmová předloha odchýlí od jejich oblíbené knihy, rozčileně volají, že *tak to nebylo!* Námitka je při tom absurdní; v případě beletrie to *nebylo vůbec*; je to vymyšlené. Nová verze není o nic reálnější, ani méně reálná; vymyšlené jsou obě.

Mnoho vděčných příkladů lze najít v *Pánovi prstenů*; zde jsou notoricky známé předloha i následný film. Za hodně zdařilý zásah pokládám třeba nahrazení postavy Glorfindela Arwen při záchraně Froda před prstenovými přízraky. Ta změna je tak

Co je jednou psáno, to je dáno. Překonat tento psychologický blok je možné a v některých případech i naprosto nutné.

organická a přirozená, že často přistihnu různé lidi, že na Glorfindela úplně zapomněli, že v tom místě původně byl. Kompoziční a dramatické důvody jsou evidentní; Glorfindel je z hlediska románu nadbytečná postava (nikoli z hlediska širších dějin

Středozeemě; ale to v rámci příběhu nemůžeme vidět); naopak Arwen v románu chybí jakákoli hrdinská úloha, takže netušíme, proč ji Aragorn vlastně miluje (opět je složité vysvětlení mimo stránky příběhu). Takže film elegantně vyřešil dvě mouchy jednou ranou; a hrdinská akce je při

tom vkusná, decentní a není při ní třeba rozsekávat troly vejpuř jako princezna Xena.

Celá tato tolkienologická odbočka míří tam, že podobnou transplantaci by si mohl na svém příběhu – a měl – provést při kontrole kompozice už sám autor. *Není nikde řečeno, že když to nějak napsal, tak je to svaté a je to tak nejlepší.* Třeba je vaše Arwen opravdu trochu nedomrlá; a čtenář neví, že někde jinde a v jiném příběhu dokázala úžasné věci (a není povinen to vědět). Nebo naopak, vaše akční Arwen, rozsekávající troly vejpuř, může srážet hrdinské drama spíš do komedie. Méně by bylo možná více. Strhnout příběh bombastickým přeháněním, takže přestane být uvěřitelný, je docela častý problém. Respektuji, že autorova Arwen je v jeho hlavě úžasná a virtuálně se do ní zamiloval, ale je důležité, aby ten pocit přenesl na čtenáře; aby se do ní zamiloval i čtenář. Musí se o ni obávat; musí ji obdivovat; musí být fascinován jejím stylem a chováním; a pokud v napsaném příběhu

toto z nějakého důvodu není, je třeba ho nemilosrdně změnit. Rozsekávání trolů budiž nahrazeno něčím přijatelnějším, co může technicky uvěřitelně dokázat žena, je to dramaticky vděčné a všestranně lepší. Doporučený studijní materiál může být třeba Beren a Lúthien, kde se to zrovna povedlo mnohem lépe.

4. Prostředí

Nějak se očekává, že autor ví, co dělá, ohledně prostředí; pokud zasadil děj na planetu Mars, měl pro to nějaký speciální důvod - dějový prvek je třeba ta třetinová gravitace a nedostatek dýchatelné atmosféry. Stejně tak předpokládám, že autor svůj terén perfektně zná, nejméně tak, jako dobře informovaný čtenář.

Cože? Nevíte, proč se to odehrává tam, kde se to odehrává? Jen tak jste mechanicky pokračovali tam, kde skončil váš předchozí příběh? Píšete ve fantasy světě, protože se tak dnes hodně píše?

V tom případě se nad tím zamyslete ještě jednou. Kulisy fantasy, scifi nebo manipulované historie mají v dobrém příběhu jasný důvod. Opravdu se tam děje něco fantastického, v dnešních normálních poměrech nemožného a neuvěřitelného. V Hobitovi se vyskytuje drak, hlídající poklad coby jedna z hlavních situací; tím je z principu vyloučena celá řada možností, žánrů, stylů a prostředí. New York dnešní doby padá coby zcela nepravděpodobný. Planeta Mars také. Ale mohli bychom si představit základní zápletku Hobita někde na ostrově ve středověku (a také tak některé předlohy vypadaly; třeba drak, kterého přemohl král Frodo

v kronice Saxo Grammatica). Mohl by být i v lese, v bažině, v kultuře o něco vyspělejší na způsob renesance.



Zkuste si představit podobné transplantace u vašeho příběhu. Míra zásahů může být různá; některé příběhy jsou prakticky univerzální a na rekvizity nenáročné, jiné jsou velkolepé a výpravné, kde je taková změna rozsáhlá a pracná, změnilo by se prakticky všechno.

Ale třeba to stojí zato. Vlastně se u vás nic fantastického neděje. Vlastně není důvod, aby to bylo v království X nebo na planetě Y. Třeba to může

celé být v současnosti, ve vám dokonale známém terénu, což má plno výhod.

Osobně mám zkušenost s takto radikální změnou terénu v jedné povídce. *Opravdu někdo* vzniklo kdysi jako soudobá záležitost kdesi v Americe. Přesun do mého oblíbeného středověku odstranil z příběhu jistý teenagerský nádech, který mi byl protivný; všechno se najednou zjednodušilo a zpřehlednilo – odpadly otázky, *proč nezavolali policii* a podobně. Středověkou Prahu znám daleko lépe a důvěrněji, než *kdesi v Americe*. Jádro příběhu zůstalo stejné.

Pokud máte pocit, že je změna nemožná, a hlavně byste s ní nic nezískali, pak lze teprve tvrdit, že je příběh na tom místě a čase, kde má být.

5. Finále

Asi nejjednodušší je změnit konec. Zároveň se tím často dosáhne velký efekt. Tím můžete v měnění začít; je to nejvděčnější.

Proč váš příběh končí takto? Chtěli jste napsat drtivou tragédii? Vážně vás to dojalo i napodruhé? Nebo to má být komedie? Vám to fakt připadá vtipné?

Řekl bych, že tyto – dost nepříjemné – otázky jsou skoro povinné. Pokud si je neodvážíte položit vy sami, pak si buďte skoro jisti, že vám je položí čtenáři.

Vymyslet dobrou pointu je těžké, ale zdaleka ne tak, jako celý příběh před ní. Zabít dobrý příběh špatnou – nebo žádnou – pointou je proto celkem zbytečně ztracená investice a docela snadno se napравuje. Žádá se od vás obvykle změnit jediný

odstavec. Možná jedinou větu. Množná dokonce jenom slovosled, aby ta klíčová informace vybuchla až na konci.

Studujte konkurenci. Odhalte základní kliše v oboru a vyhněte se jim. A velmi často zjistíte, že vás napadne dokonce hned několik možností, jak to skončit; a můžete si vybrat tu nejefektivnější.

Připomínám, že existují příběhy, obvykle delší a složitější, které na pointě nezávisí; ale i tady se zamyslete, jak přesně to končí a zda to nemá skončit nějak jinak. Poslední věta je zaklapnutí knihy a zavření dveří; čtenář vás opouští a jde dělat něco jiného. Poslední okamžik, kdy na něho můžete působit. Využijte ho.

6. Kritika

Až do tohoto místa jste nikoho nepotřebovali, všimněte si. Spisování je osamělá zábava; hra o jediném hráči. Příběh můžete sami vymyslet, sepsat, přečíst, prozkoumat a úplně rozbít a složit nově a jinak.

Neznám důvod, proč by měly být příběhy dávány do ruky někomu jinému dříve, než v tomto místě. Já osobně se trochu stydím obtěžovat lidi vlastními příběhy, a tím více mne deptá možnost, že jsou z nějakého důvodu nedodělané a špatné.

Ale třeba to má někdo nastavené jinak. Dopíše příběh a ihned ho ještě s neochlou krví pověsí na internet. V takovém případě lze potom očekávat, že vám kritik řekne přesně to, na co jste při troše dobré vůle mohli přijít sami a co je naznačeno v předchozích kapitolách. Říkám *kritik*, ale on to může být kdokoli; redaktor, kamarád, prostě někdo,

kdo to četl. Postava, o které mluvil York na začátku. Vhodné tedy je, aby to ten kritik četl ještě v době, kdy se s tím ještě něco dá dělat; například když to ještě nevyšlo. Ušetříte si plno nepříjemností.

Výhoda kritika je navíc v tom, že on *opravdu* příběh ještě nezná, neví, jak vznikl a je někdo cizí. Takže vidí chyby docela přirozeně. Určitě si všimne – k vašemu zděšení – dalších gramatických a stylistických chyb; ale mělo by jich být opravdu co nejméně, aby vaše debata na tomto neuvízla. Síla kritiky leží zejména u těch hůře odhalitelných věcí; v logice, v kompozici; kritik vám může říci, jak to na něho působí; může autenticky zprostředkovat efekt, který jste skutečně vyrobili (a nejen předpokládáte, že jste ho vyrobili).

Pokud to myslíte trochu vážněji, například to chcete opravdu vydat, je takový kritik čili *betačtenář* skoro nutný a neměli byste ho vynechat. Třeba jen proto, aby potvrdil některé vaše dojmy a podezření.

Potud racionální část problému.

Ale ta iracionální, se kterou začala Yorkova poznámka na začátku, je daleko důležitější; *přijímání kritiky autorem* je totiž velice intimní záležitost. Váš napsaný umělecký text je čímsi naprosto zvláštní; je to kousek vaší duše. Dali jste si s tím práci. Milujete to. Jste tajně přesvědčeni, že je to skvělé (jinak byste to nedělali). Slyšet kritiku je proto okamžik pravdy; je to chvíle, kdy se virtuálně svléknete před publikem.

Je proto se dobře na tento okamžik připravit. Můžete zažít velmi ošklivou studenou sprchu, zvláště když je to kamarád drsník a nebere si servítky. Možná jste si neuvědomili, že neumíte správně

skloňovat zájmeno *já* (to je takové to *mě, mně* a tak podobně). Možná vám fakt neprozradili, jak se píšou správně uvozovky. Možná jste si nevšimli, že podobný nápad měl 100+1 autor před vámi a většina z nich to napsala daleko lépe. Možná jste si měli uvědomit, že způsob psaní à la *Hraničář Xaxy* slouží už léta k obveselení publika a měli byste se mu vyhnout. Možná si neuvědomujete, že hranice *dobrého a špatného, přijatelného a nepřijatelného* se zkušeností dost podstatně mění. Vaše současná nejlepší povídka z deseti se stane po dalších letech obvykle jen jednou z mnoha. A váš nynější šedý průměr se přesune do odpadu.

Když tohle všechno najednou vybafne zlý kritik na nepřipraveného jedince, z růžového idealistického snění do červeně zatrhané písemky, je to docela drsné. Může se stát, že v pláči rozmlátíte comp, zastřelíte kritika, nebudete se s ním kamarádit a tak podobně. Je ale důležité tento okamžik překonat. Je důležité se zamyslet nad tím, zda a jak moc má kritik pravdu (a mít ji samozřejmě také nemusí!). Je důležité tohle střetnutí s realitou nějak využít.

Pokud ve vás skutečně plane vaše spisovatele, nemůže vás taková drobnost zarazit. Budete stejně psát dál; a nakonec se to fakt naučíte. Nicméně kritici, redaktori i kamarádi mohou váš vývoj podstatně urychlit a usnadnit vám to, když to vezmete za správný konec.

7. Jak být kritikem

Ani tohle není tak úplně nevinná záležitost. Přečtěte si vstupní Yorkovy poznámky, potom předchozí

odstavec a nakonec si uvědomte, co vlastně děláte. Kritika cizího díla není váš příběh, netýká se vaší duše a vašeho vývoje, pro vás je to jen bezvýznamná epizoda. Pro autora to naopak může být docela důležité. Můžete mu vážně ublížit a urazit ho; autor bývá citlivý jak šestinedělka. Jste na tenkém ledě. *Fragile!*

Důležité je i to, *co všechno máte říci*. Berte to tak, že každý autor má pomyslný kontejner na kritiku, kam se jí vejde jen omezené množství (někdy extrémně omezené). Není proto vždy rozumné uvést *všechno, co vidíte*; vidíte toho totiž třeba opravdu hodně, stran těch gramatických chyb. Pokud si ale zapete prostor gramatikou, už nezbude na podstatnější věci – například ta drobnost, že vám připadá, že celý příběh nedává žádný smysl.

V několika extrémních případech v životě jsem se rozhodl raději nekritizovat vůbec. *Syndrom Xaxy*, kde bylo špatně vlastně úplně všechno, mne vedl k tomu, že jsem usoudil, že bude lepší, aby se autor zatím utkal s problémem psaní nějak sám;

zatím je to tak strašné, že bych ho jen zavalil stížnostmi a otrávil ho.

Není také důležité, jak jste vzdělaní a co všechno jste četli. Třeba hodně. Ale vy nejste zkoušeni; zkoušen je autor. Odkazy na jiné věci musí mít jasnou souvislost a smysl ve vztahu ke kritizovanému, jinak si to nechte.

Není ani zajímavé, jaký máte vkus, a zda se vám líbí žánr fantasy nebo milostný román ze současnosti. Nutit autora k tomu, aby napsal něco jiného a o něčem jiném je vždy nesmysl.

Chraň vás také všichni svatí sklouznout k osobní rovině a napadnout autora. Toto je neslušné v jakékoli debatě, a tím větší omyl v tak vyhocené situaci, jako je kritika díla. Může vám to dokonale zmařit původní záměr, čímž by mělo být autorovi cosi podstatného sdělit. Mnohem lépe se mi kritizuje písemně; mohu si přečíst napsanou kritickou větu očima autora a případně ji raději vymazat. Pokud nevíte, jak to říct, pak to říct třeba vůbec nemusíte; viz shora, nemusíte kritizovat všechno, na co jste přišli.

Postupujte odzadu. Tedy od nejzákladnějších chyb, od kompozice, logiky, děje. Já vím, že vás přímo hypnotizuje ta chyba ve shodě v druhém odstavci; ale v zásadě není pro osud textu tak důležitá; opravit ji lze snadno a autor na to snad nakonec přijde. To, že třeba podle vás nefunguje gradace napětí, je daleko větší a složitější problém; nemusíte to napsat jako první položku, ale určitě byste to zmínit měli. Nebo to, že pointa je vlastně něčí veleslavná povídka; pokud to vidíte vy, pak lze očekávat, že si toho všimne i deset dalších.

Kritizujte zkrátka tak, aby věc nakonec vznikla a byla co nejlepší; ne tak, abyste ji zavraždili. Nebo tak, jak sami chcete, aby vás někdo kritizoval.

A pokud proběhne kritické kolečko a případné další úpravy, pak lze teprve tvrdit, že dílo je hotové.

Čímž by mohl tento návodný seriál definitivně skončit. Zda se tak opravdu stane, uvidíte v dalším Drakkaru.



Sal Borelli

Argonantus

I. Večer

„Nemyslím, že takový dům je jenom pro zlost. Pokud se vám nelíbí, můžete ho kdykoli za pár milionů prodat.“

Odkudsi zdálky k ní doléhal smysl těch slov. Byla to první věta, která ji donutila vnímat to, co doktor Wilhelm říká.

Prvním dojmem, který původně všechno zastínil při návštěvě domu, byla příšerná zima. Takový ten lezavý podzimní chlad, který vám ochromí ruce a nohy, který vám nedovoluje myslet na cokoli jiného a znechutí vám jakýkoli příjemný zážitek.

Ještě před tímto dojmem předcházelo jiné rozčarování. Dům byl totiž neuvěřitelně ošklivý. Velký barák, osamělý v polích. K nejbližšímu sousedovi to bylo asi kilometr, pokud nepočítáme několik malých chat, kde přes zimu nikdo nebydlel. Nebyl tu ani žádný kopec, údolí, nebo strom. Dům, který tu stál v polích jaksi bez opory, působil stejně nepatřičně, jako postel uprostřed místnosti.

A k tomu všemu ještě jeho vzhled. Nebyl to strašidelný dům podle všech pravidel – bylo to ještě horší. Omítka špinavě šedivá. Střecha z vlnitého eternitu („to víte, byla tu původně armáda“, vysvětloval doktor Wilhelm.) Ocel, beton. Jako přerostlý bunkr, který nezapřel svého

dlouholetého majitele. Na rodinný dům to bylo příliš veliké. Na budovu podniku zase malé. Pro bohatého příliš bezútěšné a pro chudého drahé. To všechno, kombinované s deštěm a mlhou, zanechalo v Sofii pocit úplné beznaděje.

Uvnitř to bylo jen nepatrně lepší. Poledním majitelem domu byl starý mládenec. Takže tu nic nebylo úplně dodělané, nic nebylo dozařazené a dojem z armády se ještě nepodařilo setřít.

Když ale Karel s doktorem zapálili v krbových kamnech, a když vypili několik doušků z láhve dovezené whisky, celé se to trochu zlepšilo. Sofie si začala připadat jako v klasické detektivce. Osamělý dům, krb, dědictví po neznámém strýci. Sofie milovala detektivky. Zrovna, když se zabrala do úvahy, zda měla k vraždě strýce Jiřího lepší motiv ona, nebo její muž, řekl doktor Wilhelm tu větu, která ji docela vyburcovala.

„Nemyslím, že takový dům je jenom pro zlost. Pokud se vám nelíbí, můžete ho kdykoli za pár milionů prodat.“

„Řekl jste milionů, doktore?“ zpozorněl Sofiin manžel Karel.

„Jistě,“ řekl doktor Wilhelm, jako by se nic nedělo. „Pět, možná deset. Kdyby byl dům vpořádku, nebo za pár let, možná i víc. Nezapomeňte, že je to pár minut do centra. A že máte obrovskou zahradu a vlastně i výhled na Hradčany. Mně můžete věřit. Už jsem viděl spousty restitucí.“

Chvilí trvalo, než tu myšlenku přijali. Sofie vzpomněla na jednu legendární tetu, o které se s obdivem říkalo, že má na knížce *sto tisíc korun*.

„Tohle není restituce,“ připomněl pedanticky Karel. „Restituci dostal v roce 1991 strýc. My po něm dědíme.“

„Ale ovšem,“ řekl doktor Wilhelm stručně, který neměl rád, když ho jako právníka někdo opravoval.

Atmosféra detektivky dolehla na Sofii ještě důrazněji. Slyšela se, jak říká:

„A jak vlastně zemřel?“

„Vy jste to neslyšeli?“ divil se doktor Wilhelm. „Vlastně – proč byste měli. Seběhlo se to všechno tak rychle a já o tom také slyšel teprve včera.“

Váš strýc, pan inženýr Neduha, byl trochu zvláštní člověk. Žil úplně sám a nikdo o něm moc nevěděl, ani potom, co se vrátil před pár lety z Ameriky. Takže nikdo neví, kam s tím autem vlastně jel.

Viděl jsem ale policejní protokol z dopravní nehody. Našli ho neda-leko odtud, pod silnicí z Roztok na Žalov. Auto bylo převrácené a úplně shořelo. Dokonce i tělo bylo úplně k nepoznání. Zřejmě v noci sjel ze silnice a havaroval. Musel tam ležet několik dní, než ho náhodou někdo našel.“

„Takže nezemřel přirozenou smrtí,“ řekla Sofie.

Karel se na ni kriticky zahleděl. I doktor Wilhelm se usmál. „Dnes už je nehoda téměř přirozená smrt, bohužel. A cizí zavinění je zřejmě úplně vyloučeno. Ostatně, chybí tu motiv.“

Chvíli mlčeli. Potom, snad aby prolomil trapné ticho, řekl Karel:

„Já ho vlastně také moc neznal. Viděl jsem ho snad dvakrát v životě, a to když jsem byl malý. Potom odjel do té Ameriky... A když se vrátil, nehlásil se k nikomu. Abych se přiznal, než jste mi zavolal, skoro jsem zapomněl, že strýc Jiří existuje.“

„Já o něm do včerejška vůbec neslyšela,“ potvrdila Sofie. A teď tu se-dím v jeho domě, který je můj. Vlastně Karlův, dodala v duchu. Ráda bych věděla, kolik takových podivných strýců Karel ještě má? A co všechno o něm ještě nevím?

Potom se v duchu napomenula, a její zmatené myšlenky vyrazily zase jinam.

„Vy jste byl jeho rodinný právník, pane doktore?“

Doktor se usmál. „Dá se to tak říci. A možná jsem byl jedním z mála lidí, který se s ním stýkal, i když ne často. Byl to velice dobrý klient. A nevykládejte si to špatně, pane Neduha - ale vy se mu velice podobáte.“

„Ano?“ řekl nejistě Karel. Byla to poklona, nebo ne?

„Opravdu velmi. Neuvěřitelná rodinná podoba, i když jste zřejmě nijak blízcí příbuzní nebyli.“

„To skutečně ne.“

Sofie se zase zamyslela. Neuvěřitelná rodinná podoba – to jsme zase v detektivce. A doktor Wilhelm je ve skutečnosti mazaný podvodník. Ale ne, opravila se, on na podvodníka moc nevypadá.

„Pan inženýr Neduha nevypadal nijak zvláště bohatý,“ prozrazoval tajemství doktor Wilhelm. „Ale nedařilo se mu zle. Restituce mu ovšem velmi pomohla. Měl předtím neustále problémy se všemi domácími, kde bydlel, kvůli svým pokusům.“

„Kvůli čemu?“

„Kvůli pokusům,“ opakoval doktor Wilhelm omluvně. „Zajímala ho historie chemie. Psal o tom jakési knihy. Ovšem domácí proto neměli po-chopení, takže chtěl u mne stále rady, co má dělat. Tady ta láhev“ – mávl rukou – „to je celý on.“

Stála tam na polici nad kamny skleněná láhev se zabroušenou zátkou, typická pro chemické laboratoře, asi do třetiny plná nějakého prášku. A bylo na ní napsáno Sal Borelli. Velmi strohá ozdoba ještě přís-nějšího okolí.

„Co to vlastně je, Sal Borelli?“

„Nevím, a pochybuji, že to ví někdo jiný. Marně jsem to ze zvědavos-ti hledal v jednom slovníku. Asi je to nějaký jeho soukromý žert.“

Sofina mysl začala znovu bloudit, a tentokrát už definitivně. Začala se hlásit únava.

Doktor Wilhelm to vycítil a brzy se omluvil.

Podivný den skončil.

II. Ráno

Ráno zpočátku nevěděla, kde je. Myšlenky se jí rozeběhly dál.

Vzpomínala, jak někdy před čtvrt rokem k ní přistoupil v knihovně cizí mladík, a řekl: „Sofie – krásné jméno.“

A ona na to řekla: „Ale ne, to jenom tatínek šlel po Sofii Lorenové.“ A potom se zasmáli, a tím to všechno začalo. Když o půl roku později brali, tehdy bylo ráno v novém bytě – opravdu *vlastním* – dost matoucí

a nezvyklé. Dnes, o další měsíc později, to bylo podobné. Veliká, cizí, studená a neútná místnost rozhodně nevypadala na jejich ložnici.

Potom si vzpomněla.

Neznámý doktor Wilhelm a jeho telefon. Dědictví po ještě neznámějším strýci. Deštivá podzimní neděle. Strašidelný dům. Senzační odhalení u krbu – strýc nezemřel přirozenou smrtí. A oni následkem toho dostali jeho dům za několik milionů – pět, možná deset.

„Zkouším se přesvědčit, že je to nějaký omyl,“ řekla Sofie nahlas. „Aby mi nebylo líto, až se ukáže, že to omyl skutečně je.“

„Už si pomalu zvykám na to, že to asi spíš omyl nebude,“ řekl vážně Karel. „Poslechni, budu asi muset vyrazit.“

Usmála se. „Novomanžel vyrazí ihned potom, co dostal dědictví, na služební cestu. Velice podezřelý. – A jak tam budeš dlouho?“

„Pravděpodobně se vrátím někdy zítra dopoledne. Záleží na tom, jak bude plno na hranici.“

Ráno se odbývalo ve spěchu. Služební cesta do Mnichova byla událost pro oba poměrně nová – teprve nedávno se stal Karel obchodním náměstkem firmy.

Po jeho odjezdu Sofie osaměla v novém domě.

Pondělí. Normálně by měla pracovat, ale v pátek si vzala prozíravě na několik dnů volno. Jakmile zavolal doktor Wilhelm, že zdědili dům, bylo jasné, že vznikne spousta starostí s dědictvím, katastrálním úřadem a podobně. Prohlédnout si nový dům a strávit v něm neděli byl romantický nápad, který dostali až v sobotu odpoledne.

Nejprve si dům ještě jednou prošla. Večer vypadal hodně jinak – to jí byla zima a nic ji netěšilo. Nyní už bylo teplo, slunce opatrně pronikalo okny dovnitř a působilo to o něco méně nepřívětivě.

Ale jen o něco. Bylo tu v každém patře pět místností – dům byl tedy skutečně tak veliký, jak vypadal. A nábytek ho vyplňoval jen velice skromně. Občas tu stály ještě šedivé plechové skříně a registratury, které jasně ukazovaly na svůj původ. Na chodbách byl stále lesklý šedozelený nátěr do výše ramen. Některá světla z šedého plechu nesvítala.

Inženýr Jiří Neduha, nedávný majitel, obýval zjevně jenom spodní patro. Jeden pokoj, ve kterém spal. Jeden pokoj s kamny, ve kterém seděli včera. Jiný, který připomínal kuchyni – soudě podle nového sporáku, na kterém se zjevně příliš nevařilo. Potom tu bylo něco, co připomínalo laboratoř. Stoly, lahve s chemikáliemi, výlevka a mosazná starodávná vana. Podivně to tu páchlo něčím neznámým.

A konečně pracovna, která Sofii jediná skutečně zaujala.

Uprostřed stál stůl s počítačem a jednou židlí. Tři stěny ze čtyř byly obloženy knihami. Knih tu bylo nečekané množství. Připomínalo to daleko spíše pracovnu universitního profesora, než inženýra chemie.

Většina knih ale o chemii byla. A také tu byla řada děl z anatomie, a to v celé řadě nejrůznějších jazyků. Potom narazila na několik svazků knih z kryptologie, které přetékal nepochopitelnými vzorci a vypadaly, jako by je tu zapomněl nějaký důstojník radiového vojska. Ale podle ohmataného vzhledu a nedostatku prachu i z těchto knih někdo četl.

Šíře zájmů strýce Jiřího – jak mu říkal Karel – byla fascinující. Ke svému zklamání našla jen nepatrné množství beletrie. Zejména žádné detektivky. Při bližším zkoumání objevila však několik učebnic ekonomie, statistické ročenky několika států, historickou monografii o Starém židovském hřbitově, slovníky arabštiny, němčiny, angličtiny, španělštiny, latiny, řečtiny a dokonce japonštiny, a vrchol všeho – celé svazky rodinných oznámení, pečlivě vystříhaných z nejrůznějších novin několika zemí. Byla tu zatřena řada různých úmrtí významných osob.

Čím déle prohlížela knihovnu, tím více rostl její zmatek. Věřila, že z knih lze nejlépe poznat povahu člověka. Ovšem kombinace knih z nesouvisejících vědních oborů s něčím tak banálním, jako rodinná oznámení, jí dávala nepochopitelný obraz.

Přešla k počítači. V té době ještě ne příliš samozřejmá věc; ale Sofie s ním uměla pracovat ještě z dob, kdy strávila rok jako knihovnice.

Po spuštění systému ji čekalo zklamání. První se objevila uživatelská nabídka s několika zcela běžnými možnostmi – psaní v editoru,

datbanka telefonních čísel. Bližší prohlídka ukázala, že stroj je velice málo používaný a kromě několika běžných dopisů bance, doktoru Wilhelmovi a několika přátelům tu nic není.

Ovšem potom zaznamenala v nabídce tajemnou položku „databáze“. Když se pokoušela databázi spustit, objevila se zpráva:

„Pro připojení na síť je nutno zadat správné heslo.“

Tato zpráva byla matoucí. V celém domě byl jediný počítač a k nejbližšímu jinému počítači to bylo velice daleko. Jaká síť?

Odpověď se nemohla dozvědět, protože heslo se jí ani po několika pokusech nepodařilo najít. Vyzkoušela postupně datum narození pana Neduhu, čísla 365, 144, 1024, několik místních jmen - a pak toho nechala.

Přešla znovu ke knihovně. Tentokrát si vybrala namátkou starší svazek, a začetla se do něj.

ZBYTKY DESK ZEMSKÝCH

Svazek obsahoval část kritického vydání zbytků Desk zemských od Emmlera. Podivné na tom bylo, že ten svazek představoval jenom třetí díl rozsáhlejšího celku, jiné díly chyběly.

A kniha se sama otevřela na místě, které bylo mnohokrát čtené. Bylo na první pohled jasné, že tu byl svazek pouze kvůli tomuto místu. Šlo o jakýsi spor mezi dvěma měšťany z roku 1478. Zápis, zjevně převedený vydavatelem do češtiny 19. století, zněl:

„Léta Páně 1478 o dnech letničních pohnal k soudu učený a převelmi vážený měšťan B., konšel novoměstský, Šimona, zvaného Ornus, hrobníka při Velké židovské zahradě. A před soudem konšel B., žalobce, takto hovořil:

– Ty, který jsi byl povolán svojí obcí, abys ostříhal klid mrtvých, abys je provázel na jejich poslední cestě a byl ku pomoci jejich blízkým, ty, Šimone Ornusi, jsi hanbou celého města.

Řada osob rádných a v městě dlouho osedlých vypoví, kterak tě vídali v nočních hodinách na hřbitově strojiti divné nekalosti, hroby dávno zemřelých vykopávat, ano, i s mrtvými těly na káře ke svému domu cestovat.

A co hůře - mnoho těch mrtvých, která jsi odnášel, se už nikdy nevrátilo tam, kam patří. Mnoho jiných, též rádných – i když jen ubohých Židů – tě vážně obviňují, že už tělo svého starého otce, matky, nebo i dítěte v jejich hrobech nenalezli.

Vzít mrtvého je strašný hřích, a to i kdybys jen toho posledního z posledních Židů vzal. Ale tys bral všechny, mrtvé dávno i právě zemřelé, stará těla i těla mladých, zabitých při neštěstích. Celá léta provádíš svůj ohavný hřích, a celé zástupy těl jsi vzal.

Ale to není vše. Což by rádný křesťan, nebo alespoň Žid, který téhož Pána vyznává, mohl takto rušit klid mrtvých? Proč vlastně jsi tu hroznou věc činil?

Povím věc velmi vážnou. Já sám jsem, pohnán stížnostmi všech svědků, šel do Židovských zahrad, abych tě vyslechl. Nejen, že jsem na vlastní oči viděl, jak vykopáváš mrtvé tělo, a jak ho odvážíš ke svému domu u svatého Lazara. Ale zaslechl jsem tě, jaks vyslovil ve sklepě toho domu mnoho hrozných zaklínání, nejen proti Pánu našemu, ale přímo od samého Sata-na, vyslovils jméno démona Joxofota, a to mnohokráte.

Pravím, že jsi z těch, kteří kráčeji věky, aniž by patřili mezi ty, které Bůh chce znát, že jsi z těch, kteří vracejí pomocí svého pána mrtvé na zem, k věčné hanbě všech, i k zatracení a utrpení těch mrtvých. Jsi proklet, Šimone Ornusi, a žádný trest, který umíme vykonat my, lidé, není pro tebe dost velký. –

A na to žalovaný, Šimon Ornus, takto odpověděl:

– Nepopírám, že ty, který sluješ svojí učeností, moudrostí a dobrotou, mluvíš pravdu. Nic z toho, co jsi řekl, nemohu popřít, a ani takové lži vysloviti nechci.

Ale věci nemusí být takové, jaké se zdají. Poslyšte tedy dobře, vy, moji soudcové.

Já jsem jen poslední z Židů, a vy křesťané, konšelé a soudci. Darmo řekl váš Pán, že je třeba nechávat přijít ty poslední a ponížené, protože právě oni budou povýšeni.

Neboť já jsem byl, vězte, ve své nekonečně bídné práci s mrtvými, navždy povýšen. Jeden z těch mrtvých, kdysi velice dávno, měl u sebe knihu, jejíž jméno asi neznáte. Je to kniha prastará, napsaná samotným Joxofotem, tvorem z jiných věků. Je to kniha, která vyjevuje tajemství, které obestírá odchod všech živých tvorů na onen svět. Kniha, která vyjevuje to, co je tak vážné pro všechny živé, tedy i pro vás, mé soudce.

Vězte, že kdo pochopil a přečetl tu knihu, nad ním už smrt moci nemá.

Může odejít s tohoto světa, kdy chce. Může vrátit duši mrtvého zpět mezi nás.

Kdybych neznal tu knihu, byl bych už sto let mrtev. Nebloudil bych po nocích, a nehledal dávno zemřelé, a nevracel jejich duše zpět, mezi vás.

To vám pravím k tomu, co činím. Což vy sami se nebojíte smrti? Zlořečíte světu, který je okolo vás, velebíte Království nebeské, do kterého odejdete, ale když se tak máte stát, nedržíte se zde a neprosíte, abyste ještě pár chvil mohli zůstat?

Pomyslete jen, že vás mohu vrátit zpět, mezi živé - jen kdybyste chtěli.

Jsou odporní, ti mrtví. Hnijí, páchnou, červi jim lezou z tváří. Já jsem vám odporný a nízký, že ty mrtvé musím mýt, upravovat, ukládat do rakví - že s nimi žiji více, než se živými. Ale oni byli také stvořeni, a kdysi byli mladí a krásní. Nemohou za to, jak vypadají. I vy budete tak jednou vypadat.

Sudte mne - ale vězte, že nesoudíte mne za to, co činím, ale že soudíte Pána za to, že vás stvořil smrtelné. -

Na to pak jeho žalobce pravil rozhořčeně:

- Jsi Satan sám, Šimone. Jenom ty a tvůj Joxofot dokážete slibovat, falešně svádět a lákat do propastí zatracení tak sladce. Jenom ty dokážeš činit z odporného krásné, probouzet ty nejskrytější touhy v našich srdcích, obracet proti nám naše strachy, naši malost a naši malověrnost.

Ano, strašně tě nenávidím, protože tě velice dobře znám. A vše, co jsi mi podsouval, jsou falešné lži.

Není pravda, že bych pohrdal chudými a Židy obzvláště. Každý z vás ví, že můj dům byl chudým vždy otevřen, a že učení rabíni jsou mezi mými přáteli - až mi to mnoho z vás vyčítá.

Není pravda, že bych se nebál smrti, nebo svůj strach před ní zakrýval svatými řečmi. Bojím se jí, jako každý živý tvor, ale až přijde, doufám, že budu mít dost síly ji přijmout důstojně.

Není pravda, že by moje nenávisť prýštila z ošklivosti nad mrtvými a nad tebou. Věz, vím, co je ošklivost - moje matka zemřela na mor, shnila za živa, a přesto jsem ji miloval do poslední chvíle.

Nenávidím tě proto, že jsi jiný. Nejsi živý tvor, jako my. I ryba ve vodě a had v zemi je mi více bratrem, než ty, který nemáš žádné tělo, ale jsi jenom zlá ztělesněná vůle. Nenávidím tě více, než mor, než pohany, než nejukrutnějšího vraha a násilníka - protože oni jsou živí lidé. Až mne přepadne lotr, vezme mi všechny peníze, uřeže mi všechny údy, potom v bolestech zemřu, a budu svobodný. Ale vím, že kdybych jednou padl do tvé moci, moje muka mohou být věčná, protože pro tebe žádný konec není. Ty jsi věčnost, stejně jako tvůj příšerný pán.

Není nic horšího, než tvoje moc z tvé proklaté knihy. Nemám obrany proti tobě. Kdykoli budeš chtít, vyzvíš všechny mé myšlenky, všechnu moji radost, všechno mé štěstí, a vypiješ je jako upír. Kdybych se bránil, stačí ti jen vyčkat do mé smrti.

Protože se netajíš s tím, co činíš, protože se vysmíváš našemu soudu, a věříš, že všechny naše tresty jsou proti tobě bezmocné, provedu jen jediný důkaz, jedinou věc, které se skutečně bojiš. -

A tehdy, aniž čekal na odpověď soudu, pronesl učený konšel strašná slova, ve kterých vykřikoval i jméno Joxofotovo. A Šimon Ornus se během těchto slov vytratil jako vosk ze svíce, zmizel, rozsypal se na maličké smetí.

Soud potom věc zvažil, a našel za právo, že Šimon, řečený Ornus, skutečně nebyl stvořen Bohem, nýbrž že byl jenom pekelným přízrakem, jak řekla žaloba. A div, který se před soudem odehrál, je důkazem, který tímto dosvědčují všichni konšelé, tehdy u soudu přítomní.

Dále bylo rozhodnuto, že tato věc, která by vyvolala nemalé a oprávněné pobouření, nebude řečenými konšely, ani písařem, nikde řečena, aby byl zachován klid a pokoj v Novém Městě Pražském. Tak bylo rozhodnuto, dáno a podepsáno léta Páně 1478.“

III. Odpoledne

Sofie zaraženě odložila svazek Desk zemských.

Nevypadalo to úplně na žert. Věděla, že Emmlerovy přepisy z Desk skutečně existují. Mátlu ji, že by si někdo dělal podobné žerty jenom tak sám pro sebe. Ostatně, vážnost tématu vůbec nevyvolávala salvy smíchu. Ranní dobrá nálada se rozplynula v osamělém domě. Připadala si mnohem stísněněji. Když vyhlédla ven, všimla si, že slunce mezitím zmizelo, objevily se mraky a v pusté místnosti zanechávaly ponuré stíny.

Ale ovšem, četla již nesčíslné zápisy o čarodějnicích ve středověku. Vždy znovu ji fascinovalo, jak samozřejmě a autenticky tehdejší lidé podobné věci přijímali. Byli ochotni věřit různým davovým sugescím, bojovali s něčím, co pro ně reálně existovalo. A upalování různých lidí byla věc až příliš reálná. Ještě v 18. století byly zaznamenány slavné případy ve Velkých Losinách v Čechách, nebo o něco dříve v Salemu v Americe.

Ovšem věcnost tohoto popisu poněkud zarážela. Závěr, který následoval po fantastickém obvinění - kdy čaroděj v důsledku zaklínání zmizel - byl u strohému soudního záznamu překvapivý.

Když prohlédla několik jiných záznamů okolo, neshledala na nich nic podivného. Soud zasedal jako kdykoli jindy, v jiných případech řešil běžné věci - loupeže, krádeže, vraždy, padělání. Šlo nepochybně o přepis původního Emmlerova vydání. Ale nakladatel a rok vydání chyběly.

Rozhlédla se po knihovně. Ta se jí najednou zdála být záplavou navazujících odpovědí na její otázky. Jako kdyby zachytila nit něčeho podstatného, co tu bylo všude okolo celou dobu.

První jí padla do ruky kniha o Novém Městě. Dozvěděla se s jistým překvapením, že původní Židovský hřbitov ležel na Novém Městě,

v místech mezi pozdější Jungmannovou a Spálenou ulicí, od zadní fronty domů nad příkopem Starého města až po dnešní Lazarskou. A zde, v blízkosti svatého Lazara, skutečně stály jakési chudé židovské domky, a to až do doby nedávné. Hřbitov vznikl po r. 1254 a za velikého moru o několik let později se rozrostl. Roku 1478 byl hřbitov zrušen, převezen na Staré Město a postupně zastavěn. Zůstal jen název Židovských zahrad, který se držel ještě dlouho.

Potom jí padla do ruky jiná, lékařská kniha, o možnosti udržování mrtvých těl.

Jinde bylo pojednání o hibernaci zraněných, aby vydrželi do příštích staletí.

Otázky - a odpovědi. Knihovna měla smysl, ale ten se jí líbil stále méně.

Zpráva o přistání lodi Mayflower. Ještě nevěděla, proč tu je, ale cítila, že to bude znamenat něco velice nepříjemného.

Další objev. Velký naučný slovník, výrazně zatržené heslo „nekromancie“:

„Stará okultní věda, pocházející zřejmě ještě z Babylonu či Persie, spočívá ve věštění pomocí mrtvých těl. Mrtvý je probuzen k životu a dotazován na věci minulé i budoucí. Všemi národy přísně zapovězena a stíhána. Poprvé jsou známy případy v Alexandrii roku 56 př.n.l., všichni účastníci kultu démona Jogg Saba Thotha byli upáleni. Znovu se objevili ve Východní říši za císaře Domiciána. Papež Urban proti nim vydal bullu těsně před vyhlášením křížové výpravy. Znovu se objevila v Norsku a v Aragonii ve století 12., ve 13. a 14. století po celém křesťanském světě. Ještě během reformace se udržovaly různé sekty s tímto zaměřením. Ve století 17. pronikají i do Ameriky, kde byly údajně ve spojení s tzv. čarodějnými procesy v Salemu. Konečně ve století 19. je též velmi rozšířena, z nekromancie obviněny některé zednářské lóže. Ve století 20. se vyskytovaly skupiny „vědecky“ provozující nekromancii mezi oddíly SS v nacistickém Německu. V současné době se stále množí zprávy o nekromantech na Haiti.“

Mrtví. Nekromancie.

Vzpomněla na ranní pocit, že to všechno nemůže být tak jednoduché – zdědit dům a peníze. Že se musí stát něco nepříjemného, aby se to vyrovnalo.

A bylo to tu. Strýc Jiří nebyl normální. Věřil na nekromancii, sbíral záznamy o mrtvých a snil o jejich oživení.

Venku se prudce setmělo.

IV. Noc

Přestalo to připomínat poklidnou detektivku, pomyslela si. Spíše to vypadá na Hitchcockův horor. Venku kvílel vítr, začalo pršet v hustých provazcích, a celý dům strašidelně vrzal a skřípěl. Kupodivu ji ta filmová atmosféra naopak uklidňovala. Pocit neskutečna pomáhal lépe snášet pomyšlení na to nekrofilní šílenství.

Zatopila znovu v kamnech a nalila si zbytek whisky od včerejška. „Tak, a teď se budu bát, ale organizovaně,“ pomyslela si s úsměvem. Batedel a milovník detektivek v ní převládl.

Ale nedalo jí to – musela na to stále myslet. Celá ta věc jí něco připomínala. Ano, ocitla se skutečně v příběhu, který už někdy někde četla. To poznání ji ohromilo. Nemohla si vzpomenout. Ta myšlenka tu někde byla, ale nemohla se dostat na povrch. Byla v tom nepříjemném stavu, kdy si uvědomovala, že ví něco velice důležitého, ale na to klíčové slovo si nemůže vzpomenout. Zkoušela to znovu a znovu. Byla už v pokušení se praštit pěstí do hlavy. Mrtví ... ne, to není ono. Nekrofilie. Nekromancie. Staří Egypťané. Řekové. Jiří Neduha, inženýr. Ano, to je ono. Zkusí rychle říkat slova, asociační metodou. Takže –

Židé. Nacismus. Hitler. Mussolini. Itálie. Řím. Caesar. Domicián. Vida, o tom už byla někde řeč. Křesťané. Peršané. Zarathustra. Démon... jakpak se jmenoval?

Bylo to ono. Joxofot. Nebo také, podle naučného slovníku, Jog Saba Thoth. Zní to stejně – je to přepis neartikulovaného zvuku. Ano, jsem

vědec, a poslouchám domorodce v chýši, který neumí psát. Zapisuji zvuk. Jiný vědec napíše něco jiného, ale zní to skoro stejně. A to slovo z příběhu je Yogg Sothoth.

Howard Phillips Lovecraft, samozřejmě. Velký mistr hrůzy. A zrovna jeho kniha tu nikde žádná nebyla – ale ty „vědecké“ knihy okolo vypadají, jako by je vymýšlel on.

Jenomže potom si vzpomněla – ona si s sebou především Lovecrafta vzala, úplně novou knihu, kterou ještě nečetla. A už na to od té doby nezbyl čas.

Dala se do horečného hledání. V pokoji kniha nebyla. V ložnici také ne. Ale nakonec ji našla v kuchyni. A pak se přesunula k nejpohodlnějšímu místu ke kamnům.

Byl to výbor povídek. Několik z nich ji trochu zklamalo, protože je už četla. Potom se zabrala do jiných natolik, že úplně na chvíli zapoměla, proč vlastně knihu čte.

Hodiny ubíhaly.

Na mnoha stránkách byla zmíněna Lovecraftem vynalezená pekelná božstva – Nyarlahotep, Cthulhu, a také Yogg Sothoth. Nebylo úplně jasné, co to vlastně je – v různých příbězích figuroval různě – ale v každém případě to bylo něco děsného.

Mohlo být už hodně pozdě – bouře venku vrcholila a láhev byla dopita – když dorazila k poslednímu, nejdelšímu příběhu.

H.P. LOVECRAFT - PŘÍPAD CHARLESE DEXTERA WARDA

A hned první stránka ji ohromila. Neboť hned na první stránce na ni hledělo jakési motto příběhu:

„Pravé zvířecí soli možno připravit a uchovati tak, že důvtipný muž takto celou archu Noemovu ve své vlastní studovně pozdržuje, krásnou podobu zvířete jakéhokoli z jeho popele podle libosti vyvolává, a podobnou též metodu může vpravdě filosof z pravých solí lidského popele vyvolati podobu kteréhokoli mrtvého předka z prachu, do něhož bylo zpopelněno tělo, aniž by se musel uchýlit ke zločinné nekromancii. BORELLUS.“

Zděšeně chvíli pozorovala to zjevení. A potom se její pohled svezl na polici, kde stála láhev s nápisem Sal Borelli. Byla v ní jakási sůl. Pravá sůl...

Tady už nemohlo jít o náhodu. To je zřejmě ten původní žert, který nyní odhalila. Krutý, drsný žert milovníka nekromancie. Jen opravdový milovník hororů jej mohl pochopit.

Vrátila se zpět ke knize. *Příběh vyprávěl o osadníkovi ve staré Providence jménem Joseph Curwen. Byla zde velmi brzy zmíněna i souvislost se Salemskými čarodějnicemi. Curwen a jeho přátelé unikli upalování, při čemž to byli opravdu čarodějové a nekromanti, a usadili se každý v jiné části Amerických kolonií. Vyměňovali si dopisy a občas zřejmě i mrtvé, které kradli ze hřbitovů. Co s nimi dělali, nebylo jasné, ale na farmě Josepha Curwena u Providence se děly zřejmě příšerné věci. Lidé slyšeli výkřiky mučených, cítili strašný zápach a zaznamenali hrozná zaklínání. Občas do kraje uprchli zrůdní tvorové, jaksi nehotoví, jak naznačoval příběh. Nakonec se občané Providence vzbouřili, vnikli na farmu a zahubili Curwena. Průběh této události nebyl dobře zaznamenán, protože zkáza toho pekelného doupěte byla tak děsná, že se o tom nikdo neodvážil mluvit.*

Příběh pokračoval ve století dvacátém, v době Lovecraftově – po r. 1918. Tehdy se narodil druhý hrdina příběhu, Charles Dexter Ward. Zjistil, že je příbuzný zapovězeného Curwena, a že se mu dokonce velmi podobá. Pátrání po mrtvém čarodějovi se mu stalo posedlostí. Stejně byli předmětem jeho zájmu i Curwenovi přátelé, Jedediáš Orne ze Salemu a Edward Hutchinson ze Salem Village.

V jednom z dopisů Curwena Ornemu bylo poprvé zmíněno jméno Yogg Sothoth.

Zde Sofie už nepochybovala, že je na správné stopě. Lovecraftova kniha jakousi podivnou náhodou chyběla v knihovně pana Neduhu, i když všechno ostatní k ní směřovalo. Stále jí ovšem unikalo, co má celý ten pracný žert znamenat. K čemu směřovalo to metodické šílenství, posedlost mrtvými a nekromancí.

Odpověď mohla být v pokračování příběhu mladého Dextera Warda.

A tak Sofie bez dechu sledovala, jak ve stupňujícím se dramatu nalezl napřed Curwenův dům, potom jeho portrét a jeho tajné zápisy, jak propadl alchymickému bádání a zkoumal tajemná zaříkávání. Nakonec objevil zřejmě i Curwenův hrob. Fascinovaně četla, jak Ward zamířil do Prahy, a usadil se na krátký čas na Novém Městě. A nakonec, po svém návratu, se mu konečně zřejmě podařilo zaklínáním vyvolat ducha dávno mrtvého Curwena.

Od té doby se Ward skrýval doma, prováděl stále temnější pokusy, a Curwen nad ním postupně získával nadvládu. Nakonec Warda zřejmě zahubil a začal se vydávat za něj.

Když se nakonec podařilo domělého Warda umístit do ústavu choromyslných, začal zvědavý lékař dr. Willett pátrat po tajemství, které pacienta obklopovalo.

Pronikl až do podzemí bývalé farmy Curwenovy, kde objevil mnoho úděsných věcí. Především to byly ony nehotové zrůdy, uzavřené v hlubokých jamách, nepovedené pokusy ze zvířecích a snad i lidských solí.

A potom tam byl stručný popis toho, co už Sofie tušila.

Spousty lahví se solemi, obsahující extrakty z mrtvých těl. Mučírny, kde byli oživení mrtví vyslýcháni ke všem tajemstvím, která mohli znát. A konečně i formule, které se shodovaly s těmi, které už znala.

Doktor Willett při jejich opakování mimoděk vyvolal jednoho z mrtvých, mocného muže, který mu nakonec pomohl čaroděje Curwena zahubit a přemoci.

Učinil tak docela stejně, jako po staletí předtím učinil moudrý konšel Ornusovi – proměnil ho v sůl, ze které kdysi vznikl.

Rychle zavřela knihu.

Musela se nadechnout. Venku zuřil déšť, uvnitř místnosti bylo dusno. Rozrazila okno, ze kterého jí vytryskl přívál deště do tváře. Sprcha. Ale když po chvíli, osvěžena, okno zase zavřela, mysl jí pracovala stále nějak neurčitě.

Na hodinách byly tři hodiny v noci. Horor, pomyslela si znovu.

Ale tentokrát ji to už neuklidňovalo. Smysl, který jí stále unikal, se přesto postupně skládal dohromady.

Vlastně mne vůbec nezajímá Curwen, ani Ward, pomyslela si. Zajímá mne Orne, Simon Orne ze Salemu, který se později vydával za svého syna Jedediáše.

Nadechla se, vzala papír, a psala pod sebe:

1478 – Šimon Ornus na Novém Městě, je mu přes sto let. Hrobník, který provozuje nekromancii. Už dávno mrtev - je jen duch, kterého kdosi vyvolal. Učený konšel ho zaklínáním zase proměnil v sůl.

Tady byla mezera. Je možné, že by ho někdo z toho drobného smetí proměnil zpět? A jak se dostal Ornus do Ameriky?

Pojednání o Mayflower! Vrhla se ke knihovně. A za chvíli už na vlastní oči spatřila v seznamu poutníků jméno – Simon Orne. Takže mohla doplnit mezeru:

1609 – Simon Orne – Ornus – putuje do Ameriky spolu s poutníky. Zřejmě znovu oživen, a prchá před někým.

Potom pokračovala podle Lovecrafta:

1692 - Simon Orne v Salemském procesu

Simon Orne vydržel v Salemu do r. 1720, kdy už začalo být podezřelé, že nestárne. Pak zmizel.

1750 se objevil Simonův syn Jedediáš Orne, který se úspěšně ucházel o jeho dědictví. Byl to ve skutečnosti sám Simon.

1771 – Jedediáš Orne odchází ze Salemu do Prahy, protože se obává prozrazení. V Praze žil na Novém Městě.

1928, 11.2. poslal Curwenovi poslední dopis. Téhož roku byl zahuben neznámým nepřitelem – snad jedním z duchů.

Tak. To je příběh podivného pana Orna – Ornuse. Jak ovšem mohl tento příběh procházet tak odlišnými prameny, jako je Emmlerova rekonstrukce Desk, monografií o Mayflower a hororem od Lovecrafta, který v knihovně navíc chyběl? Metodičnost šílenství pana Neduhy byla velice

nepříjemná. Což skutečně věřil, že ze solí lze vyvolávat duchy? Nebo naopak, vyrábět soli z mrtvol?

A k čemu jinak ta všechna úmrtní oznámení?

Je to strašný nesmysl. Knihu o Mayflower a Emmlerovy desky zfalšoval sám pan Neduha. Neduha, který znal Lovecrafta a který byl blázen. Byla to ovšem stále méně hra, a byla noc, a déšť pokračoval, jako by neměl nikdy skončit. Stačilo by jenom vyslovit to jméno, a přesvědčit se...

Ale pronést tu hroznou formuli nad lahví se Sal Borelli se neodvážila. Varování z jednoho z Ornových dopisů jí v tom bránilo: „*A opět ti pravím, nevyvolávej nic, co nejsi s to zažehnat; čímž mám na mysli cokoliv, co by na druhé straně mohlo vyvolati proti tobě věc, kdež by ani tvoje nejmocnější znamení nebyla k ničemuž. Dotazuj se těch menších, aby ti neodpověděli větší a nechtěli ti poručeti nadmíru.*“

Tak. Co s tím.

Vzpomněla na počítač. Nevyřešenou záhadu hesla. Ovšem, heslo je teď úplně jasné. S úsměvem – aby si nepřipustila, že se skutečně pomalu začíná bát – s úsměvem vyběhla znovu do pracovny.

Spustila systém.

„Pro připojení na síť je nutno zadat správné heslo.“

A Sofie napsala: „Yogg Sothoth.“ Ovšem správně byl až druhý pokus, kdy vyzkoušela „Jog Saba Thoth.“

Obrazovka vykreslila úvodní přehled databáze. A ihned uviděla, že databáze je neuvěřitelně obrovská. Byly tu stovky gigabajtů dat – zřejmě se připojila na nějakou gigantickou databanku, která ovšem nemohla být v domě.

Začetla se do položky „teorie krystalizace osobnosti“.

TEORIE KRYSTALIZACE OSOBNOSTI

„Je dávným tajemstvím, že lidská mysl, to, co nazýváme osobností, se skrývá v lidském mozku. A mozek sám obsahuje plán celého těla. Dokonce každá z jeho buněk je i obrazem všech ostatních. Mozek je podivuhodným shlukem samostatných myslících jednotek, jako by šlo o obrovitou

počítačovou síť. Takže to znamená, že z pouhých několika buněk mozku lze více či méně dokonale rekonstruovat celou osobnost.

Pokud by se tu klíčovou informací, kterou buňka obsahuje, paměťový biozáznam, podařilo přenést na neživý, trvalý substrát, podaří se nám uchovat celou osobnost navěky.

Metoda, kterou popisuje *Knihla nemrtvých – Necronomicon* – je podivuhodně prostá – mozek je rozpuštěn ve zvláštním roztoku, a ponechán vysušení a vykrytalizování. Krystaly jsou tou pevnou strukturou, která je schopna nést informaci. A zcela přirozeně – krystal je otiskem látky, která ho vytvořila.

A stejně prostě – pouhou rezonancí určitých zvukových vln – lze krystaly rozkmitat, takže vytvoří úplný prostorový obraz osobnosti – a to včetně těla.

Při prvním zkoumání to vypadá nesmyslně, ale neznalému by přišel stejně nesmyslný i magnetický záznam tohoto počítače, který je schopen pouhým kmitáním elektromagnetických vln vytvářet obraz na obrazovce...“

Rychle přešla jinam. Tohle už není hra. Ruce se jí roztřáslly. Bylo to tak prosté – tak chytré...

Databáze byla veliká, a to, co četla dál, jí otřásl ještě víc. Pochopila brzy, že jsou to záznamy výsledků. Neuvěřitelné intimní příběhy lidí, které mohli znát jenom oni. A také všechna tajemství, která znali. Byli tu výsledky bankéřů, jaderných fyziků, generálů...

Pomalou začínala chápat, že vidí neuvěřitelný poklad, fantastické bohatství světa. Všechno, co svět ví a věděl, vědomí všech lidí. Myšlenky králů, myšlenky vojevůdců, tajemství všech pokladů, tajemství všech věd.

Ruce jí strnuly.

Nemohla hledat dál. Cítila strašnou závať, neuvěřitelný hnus. Byla to Hirošima a Osvětim v jednom, byly to vykradené mozky všech mrtvých.

„Nenávidím tě proto, že jsi jiný. Nejsi živý tvor, jako my. I ryba ve vodě a had v zemi je mi více bratrem, než ty, který nemá žádné tělo, ale

jsi jenom zlá ztělesněná vůle. Nenávidím tě více, než mor, než pohany, než nejukrutnějšího vraha a násilníka - protože oni jsou živí lidé. Až mne přepadne lotr, vezme mi všechny peníze, uřeže mi všechny údy, potom v bolestech zemřu, a budu svobodný. Ale vím, že kdybych jednou padl do tvé moci, moje muka mohou být věčná, protože pro tebe žádný konec není. Ty jsi věčnost, stejně jako tvůj příšerný pán.“

Měl pravdu, ten konšel. Toto je nejhorší zločin, jaký si lze představit. Není žádný trest, který by obsáhl něco podobného. A já tomu už věřím, vykřikla v duchu zoufale. Toto si přece nikdo nemohl vymyslet. Pekelný dům. Takové dědictví... a takovou měla radost. Znovu se zadívala na obrazovku... a potom, s nevidoucíma očima, vyběhla po schodech dolů, a ven, ze dveří.

V. Úsvit

Mžilo už docela drobně. A nad rovnou, hrozně pustou krajinou, začalo svítat.

Pustá pole a vlhké bláto mělo v sobě něco útěšného. Zase alespoň náznak toho filmu, který předtím opustila. Prošla se po zahradce, kterou přívaly vody úplně rozbahnilly a odplavily. Mírný svah pod domem se dokonce v širokém pruhu utřhl a sjel o několik metrů.

A tam...

Z odkryté vrstvy trčely paže, hlavy, nohy, mrtvá těla, příšerná těla, jako rozbité loutky, těla, těla, samé mrtvoly...!

Začala ječet. Teprve teď jí to všechno přemohlo, ten poslední důkaz, že všechno je pravda, pravda, nikdo si nic nevymyslel. Ráno je mnohem horší, než noc, protože nepřipouští pochyby. Pomalé paprsky osvětlovaly hnusné zahnívající pařáty mrtvých, bezoké hlavy, slézající chomáče vlasů... Ještě si stačila všimnout, že všechny ty hlavy byly rozříznuté a mozek někdo zezadu vyndal.

Vběhla zase do domu. Sbírala zbytky svého původního odhodlání. Už nepomáhalo, že je to jenom hra. Už byla v příběhu úplně. Zbývalo

dojít na konec. Musí dojít na konec. Musí věřit tomu, že každý takový příběh dobře dopadne. A něco ji napadlo, něco, nad čím mohla alespoň na okamžik zapomenout na to ostatní.

Dobrá, budu ještě chvíli hledat.

Zamířila znovu do pracovny s počítačem. Zezadu vycházelo několik kabelů, ale jeden z nich musel vést někam jinam, do sítě. A vedl. Vedl přímo do podlahy.

Když seběhla o patro dolů, našla kabel, který přicházel od stropu, kabel k síti. Vedl znovu rovnou dolů – k podlaze.

Do sklepa.

Seběhla do sklepa. A tam znovu uviděla kabel, který mířil stále dolů, někam úplně do středu země. Musel tu být tajný vchod.

Byl tu vchod, ale nebyl nijak moc tajný. Kontrolní plechová šachta kanálu pod domem. Odkryla víko – a vyvalil se na ni odporný zápach, stejný, jaký cítila v laboratoři.

No ovšem – příběh Dextera Warda. Teď už jí bylo jasné, co najde. A skoro bez zaváhání vběhla do podzemí, obrovitého podzemí. Příběh, musí dokončit příběh. Na ničem jiném nezáleží.

První, co našla, ji ovšem překvapilo. Mělo ji to ovšem napadnout hned. Byly tu obrovité hluboké studně, a v nich stály rakety. Obrovité slepé rakety, zamířené někam vzhůru, mlčenlivé, zakonzervované, pravý smysl domu, který kdysi patřil armádě. Procházela chodbami s kovovými dveřmi, kolem těch bezedných studní, kolem elektrických kabelů. Bylo tu celé výpočetní centrum – počítač, který měl někdo objevit a zapojit až v případě raketové apokalypsy, na konci dějin světa. Ovšem počítač stále běžel, tiše běžel, zcela ukryt ve sklepení, které bylo pod nejpřísnějším utajením, a směl do něj vstoupit jenom příslušný důstojník k zahájení války.

A v nejzazší místnosti, za pancéřovými dveřmi bylo teprve to, co očekávala původně. Laboratoř. Kádě – některé z nich ještě z části plné. Všechno ovšem sterilní, nové, a o to úděsnější. Místo bičů a nožů jen elektrické kontakty a injekční stříkačky.

Nikdo z oživených nemohl vydržet mučení, které mohlo být věčné.

Tak vypadá peklo, pochopila najednou. Zastavila se, sedla si, pomalu, unaveně. Matně si vzpomněla, že celou noc nespala a celý den nic nejedla. Už to nebylo důležité. Důležité bylo – dojít až na konec příběhu.

Majitel byl tedy inženýr Neduha. Zřejmě další totožnost pana Orna, který se vrátil z Ameriky. Zapátrala v paměti na konec Lovecraftova příběhu – dávný neznámý Orna opět dostihl, a zahubil ho v Praze. Pod jménem – zachvěla se – Josef Nadeh. Samozřejmě – Neduha – Nadeh, opět špatné čtení jména.

Nadeha-Orna někdo vyvolal. Před několika lety. A Orne-Nadeh-Neduha zahubil na oplátku svého nepřítele. A tím musel být... poslední díl skládačky zapadl.

Konšel B. Číslo 118 v Lovecraftově příběhu, kterého se Curwen tak bál. Mocný čaroděj, který po celé věky pronásleduje všechny nekromanty. A jeho jméno musí být... *Borellus*. Sal Borelli je tedy ... sal Borelli.

Jako ve snách pochopila, co musí udělat. Znovu, pokolikáté už, přešla nahoru do domu, vzala láhev a Lovecraftovu knihu, donesla je dolů do sklepa, a pomalu, pečlivě, položila láhev na zem, otevřela uzávěr, nadechla se, otevřela knihu na příslušné stránce, a s vědomím, že se právě zapojila do toho nekonečného zápasu, staletého boje mezi dobrem a zlem, pronesla formuli:

„Jaj nge ngoch
JOG SABA THOTH
Hee L Keb
Fáj Trodog
JUAACH !“

Musela to opakovat několikrát, stále silnějším hlasem, stále vášnivěji, hlasem, který nepoznávala, a hlasem, který byl stále rozhodnější.

A potom se z prázdna vynořovala tvář, tvář s černými vousy a vlasy, přísná, strašná tvář, plná síly. Borellus stál zde, díval se na ni, skutečnější než sama skutečnost, černější než čern a strašnější, než cokoli, co kdy slyšela.

Potom promluvil. A jak promluvil, pocit děsu se vrátil, a už ji neopustil.

„Díky tobě, dcero má, jsem se vrátil, abych znovu zahubil toho, jenž ničí všechno dobré, vyžírá jako červ lidské mozky a jejich radost. Cítím ho. Víím, že přichází. Nenávidím ho tak, že už víím na míli předem, kdy přijde. Jsem silnější než on, a znovu ho porazím. Nikdy mne nepřemohl tváří v tvář – a dnes tomu nebude jinak.

Slyším jeho kroky. Šimone Ornusi, Jedediáši, Nadehu - čekám tě!“

Slyšela ty kroky. A všechny hrůzy byly ničím, proti těm krokům, které slyšela.

No ovšem. Jiří Neduha nemohl být mrtev. Tělo úplně spálené... podstrčil místo sebe jiné mrtvé tělo. Zoufale vykřikla:

„Ale počkejte přece... to se musí nějak...!“

Ale Borellus už pronášel slova, a příchozí s vytřeštěným zrakem strnul, neschopen pohybu.

A Sofie, jata náhlým odhodláním, začala ta slova pronášet současně, s pohledem obráceným proti Borellovi. A tak jejich slova zazněla podivným dvojhlasem:

*„Okchotrot
ajf'kevelech JOG SABA THOTH
nganch ngaj ZHRO!“*

A nebyl to jen Karel Neduha, který se začal rozplývat ve vzduchu. Mizel i Borellus, stejně překvapený a ohromený.

VI. Rozhodnutí

Byla tu sama, mezi dvěma nepatrnými hromádkami soli. Sal Borelli – a Sal Caroli. Musela se rozhodnout.

A najednou to nebylo jednoduché. Když do sklepa vešla, bojovala za dobro, za zdravý rozum, za svoje štěstí. Ale teď, když pochopila, kdo vlastně je Karel Neduha, že přijde o něj, o všechno...

Nic jiného nemá. Jenom jeho. A s ním může mít všechno bohatství světa. Proč vlastně s ní chtěl žít, když musel vědět, že ona všechno jednou pochopí? Co čekal? Nabízel nesmrtelnost, zde, na tomto světě...

Nebo... nebo dodrží pravidla Lidí, a nebude mít nic. Bude konec příběhu, pro ni navždy konec. Ale nezradí svět.

Nakonec, pomalu, váhavě, zopakovala s pohledem na hromádku soli ve své dlani kouzelnou větu. Tentokrát to šlo nejistěji a váhavěji. Snažila se mluvit bez zadrhnutí. Ale nakonec se jí to podařilo.

„Ahoj, Sofie. Tak jsem doma,“ řekl její muž.

napsal David Šebek

Historie a realita

Búrské války, díl II.

Ke konci 19. století bylo Britské impérium neporazitelným světovým hegemonem. Území pod jeho správou se rozkládalo v podstatě na všech kontinentech a jeho ozbrojené síly se zdály být neporazitelnými. Jak se tehdy říkalo: „Nad Britskou říší slunce nezapadá“. Ale i když slunce nezapadalo, občas se nad impériem objevily stíny problémů. Jedním z těch nejtemnějších je i jeden ze začátku zdánlivě předem vyhraný konflikt, který se však ukázal být pro Británii těžkým oříškem. Tímto konfliktem byla (druhá) Búrská válka.

Stav před druhou búrskou válkou

Shrňme si krátce situaci obou stran.

Británie se opět opírá o profesionální armádu, složenou z pěchoty, jízdy, dělostřelectva atd. Jednotky se sice stále ještě pohybují v sevřených čtvercích a pálí nejčastěji salvami, ale už alespoň jsou vystrojeny do khaki uniforem, jež splývají s prostředím. Británie má téměř nevyčerpatelné rezervy lidské síly, takže může do Afriky přesouvat další a další jednotky.

Búrové mají jen dvě profesionální ozbrojené jednotky, policii a dělostřelectvo. Jejich ozbrojené síly jsou založeny na miličním systému, který vyžaduje, aby v případě ohrožení nastoupil do služby každý muž mezi 16 až 60 lety. S sebou musí mít

koně, pušku a přikrývku. Z každého okresu se formuje jednotka zvaná komando, která má podle lidnatosti okresu 500–2000 jezdců. Díky nákupu výzbroje v posledních letech před válkou mají Búrové k dispozici poměrně slušné dělostřelectvo a několik desítek tisíc moderních opakováček typu Mauser.

Búrové jsou velmi schopnými vojáky. Jsou to vynikající střelci a umí se krýt, jejich taktikou je rychlý přesun na koních. V případě střetnutí se sednou, ukryjí se za přírodními překážkami či se zakopou, a následně odstřelují nepřátele na dálku. Búrové jsou velmi iniciativní, na druhou stranu je udržení kázně závislé jen na přirozené autoritě velitele a dobré vůli vojáků. Búr je povinen ke komandu nastoupit, žádnou další povinnost nemá, ani poslouchat rozkazy svého velitele. Občas si proto vykládají rozkazy, jak chtějí, případně je ignorují, nebo odchází od komand zpět domů (mezi Búry se tou dobou traduje, že na každého Búra, jež bojuje, připadá jeden, co se vrátil domů na farmu). Na druhou stranu povyšují Búrové výhradně za schopnosti prokazané v boji (případně na místě degradují neschopné velitele), takže velitelé jsou obvykle schopní muži a přirození vůdci. Velkou nevýhodou Búrů je, že mohou postavit do pole na nejvýš 60 000 mužů.

Na začátku války vládne v reakci na búrské ultimátum v Británii bojovná a optimistická nálada. Panuje všeobecný názor, že búrské republiky je třeba za jejich drzost vytrestat a že konflikt bude krátký a vítězný. Vojáci tvrdí, že do Vánoc budou opět doma (což je, zdá se, oblíbený evergreen

na začátku všech dlouhotrvajících válek). Britské vrchní velení očekává, že Búrové budou provádět malé nájezdy na kolonie, ve skupinách po zhruba 2000–3000 mužích, které budou odraženy, načež Britové provedou jeden rozhodný úder do středu búrských republik a bude po válce. Podle odhadu velitelství k tomu bude stačit 75 000 mužů.

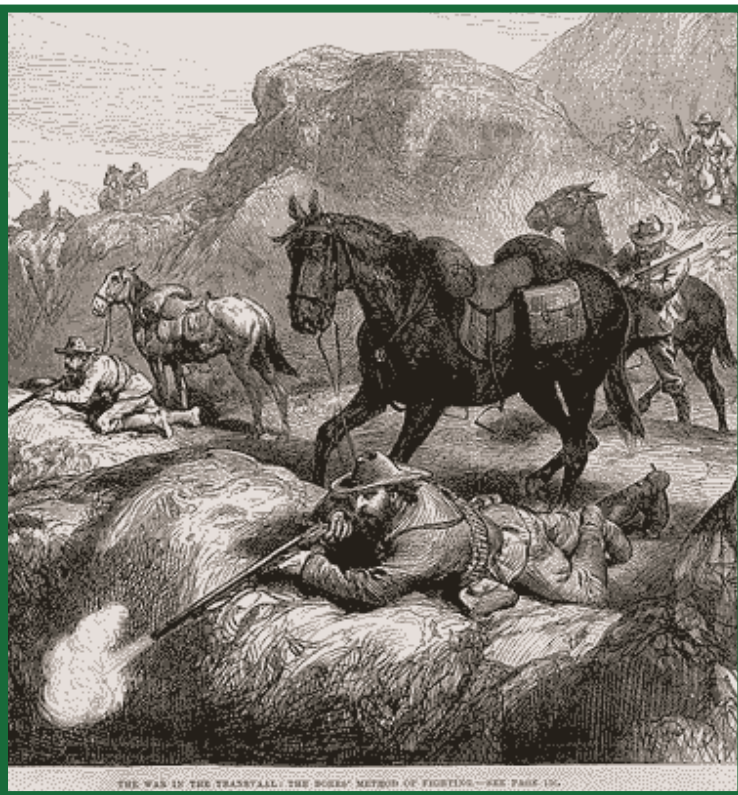
Plán to byl pravděpodobně dobrý, měl jen jednu chybu. Někdo o něm zapomněl informovat Búry.

První búrský útok

Búrové totiž vsadili na tvrdý, soustředěný úder. Dohromady 34 000 mužů vtrhlo ve dvou proudech do severního Natalu a do diamantových oblastí v Kapsku a Bečuánsku. Prvním cílem je město Ladysmith. Severně od města dojde 20. října k prvnímu střetu války, jímž je bitva u Glencoe. Britové zde zaútočí na Búry a vytlačí je z jejich výhodného postavení na kopci, čímž dosáhnou taktického vítězství, ovšem díky neúměrně vysokým ztrátám (padl i jejich velící důstojník) sami vzápětí ustoupí, takže výsledek bitvy nijak neovlivní další válku.

Dalšího podobného vítězství dosáhnou Britové o den později v bitvě u Elandslaagte, kdy sice nejdříve vytlačí Búry z důležité železniční stanice, načež se z ní ovšem stáhnou zpět k Ladysmithu, čímž toto vítězství pozbude ceny a Búrové mohou stanici v klidu obsadit. Což také obratem udělají a získají tak kontrolu nad celým severozápadem Natalu. Rozhodujícím dnem se ukáže být 30. říjen, kdy se nedaleko Ladysmithu odehrají bitvy u Lombard's Kopu a Nicholson's Nek. Obě vyhrají Búrové a

donutí tak zbylé britské jednotky k ústupu do Ladysmithu, který vzápětí oblehnou. V bitvě u Lombard's Kopu exceluje Luis Botha, který je vzápětí povýšen z prostého vojáka na generála. V bitvě u Nicholson's Nek se Búrům podaří zajmout celý britský pomocný sbor, čítající 1000 mužů. Celkové britské ztráty ten den činí 1200 mužů a Britové jej pojmenují „truchlivé pondělí“, neboť tak potupnou porážku od bitvy u Majuby nezažili. Celá Bri-



tánie považuje v onu chvíli „truchlivé pondělí“ za nejhorší okamžik války, nikdo nevěří, že by mohlo být ještě hůř. Bude.

Po oblehnutí Ladysmithu postupují Búrové hlouběji do britského území. V polovině listopadu zajímají obrněný vlak jedoucí na průzkum ke Colensu (mezi zajatci je mimo jiné i čtyřiaadvacetiletý Winston Churchill, který je zde jako dopisovatel listu *Morning Post*, tomu se ovšem nakonec podaří ze zajetí uprchnout). Búrské jednotky mají úspěch i v jiných směrech postupu. Od 14. října je obléhán Mafeking, od 15. pak Kimberley. Navíc se ke komandům začínají přidávat místní Afrikánci, celkově jich za celou válku přejde na stranu búrských republik přes 13 000.

31. října připlouvá do Kapského města nový britský vrchní velitel, generál Redvers Buller. Ač měl v plánu původně mohutnou ofenzivu do Oranžska, plány jej přinutí změnit obležení tří důležitých měst a búrská komanda, jež stále postupují Kapskem. Buller se s 12 000 muži vydává osvobodit Ladysmith, generál Methuen je s 8 000 muži vyslán osvobodit Kimberley a generálové French a Gatarca mají se svými jednotkami zastavit búrský postup.

První se střetává s Búry Methuen. 23. a 25. listopadu si za cenu ztrát proráží cestu přes drobnější búrské jednotky, 28. listopadu pak dochází k bitvě u řeky Modder. Britům se řeku podaří překročit až po desetihodinovém boji, zaplatí za to životy 500 mužů.

8. prosince padne do rukou Búrů důležitý železniční uzel u Stormbergu. Nejbližší je sbor generála Gatarca, který se rozhodne jej dobýt zpět, tak rychle jak jen to bude možné. Převazuje své jednotky vlakem do nejbližší neobsazené stanice, odkud je vysílá co nejrychleji dosáhnout cíle. Jeho muži nakonec podstupují noční pochod směrem k búrským

pozicím, přičemž generál ani nevyšle dopředu průzkumné jednotky. 10. prosince ráno naráží jeho vyčerpaní vojáci na téměř nedobytné stanoviště. Poté, co čelní útok selže, zaútočí búrské jednotky Britům do boků. Gatarca dává povel k ústupu, přesto však na bojišti zůstává zhruba 25 mrtvých, ale hlavně je zajato zhruba 700 britských vojáků. Tímto debaklem začíná tzv. „černý týden“. Hned druhý den totiž dochází k bitvě u Magersfonteinu, v které ztrácí generál Methuen zhruba 1000 mužů a je donucen ustoupit zpět k řece Modder. 15. prosince pak generál Buller naráží na búrské jednotky zakopané u řeky Tugele a v bitvě s nimi ztrácí 1200 mužů.

Ohlasy druhé búrské války ve zbytku světa

Válka samozřejmě vzbuzuje ohlasy i mimo Afriku. Naprostá většina Evropanů stojí na straně Búrů, vidí v tomto nerovném konfliktu zápas Davida s Goliášem. Do jižní Afriky se vydávají dobrovolníci z celé Evropy, ochotní bojovat po boku Búrů. Celkově je to asi 2000 mužů, mezi nimi třeba i Jiří Viktor Figulus, poslední mužský potomek Jana Ámose Komenského. V kontinentálním tisku probíhá silná protibritská kampaň, v Británii samotné pod vlivem zpráv z bojiště začíná působit protiválečné hnutí.

Velká Británie navíc vyvolá další vlnu rozhořčení, když ve snaze zablokovat trasu pro možné dodávky zbraní Búry vysílá válečné lodi, které začnou v Delagosjkém zálivu prohledávat neutrální lodi kvůli možnému dovozu zbraní. 28. prosince je zadržen německý poštovní parník Bundesrath,

a to i přesto, že není nalezen žádný vojenský kontraband. Brzy jsou pod podobnou záminkou zadrženy i další dva německé parníky. Britsko-německé vztahy se na jistou dobu pohybují na bodu mrazu, nakonec se však oba státy smírně dohodnou a plavidla jsou propuštěna.

Britská vítězství

Britští představitelé také přemýšlí, jak otočit válku ve svůj prospěch. Na místo Bulla se proto vrchním velitelem stává polní maršál lord Frederic Roberts, hrdina druhé britsko-afgánské války, velitelem štábu se stává lord Horatio Kitchener, hrdina z nedávného konfliktu s Mahdím a jeho povstalcí.

10. ledna doráží Roberts s Kitchenerem do Kapského města. Plán je jednoduchý, víceméně stejný, jako měl původně Buller. Roberts s 40 000 muži má osvobodit Kimberley a poté zaútočit na Oranžsko a dále na Transvaal. Buller má s 30 000 muži osvobodit Ladysmith.

Generál Buller se tedy znovu pokouší osvobodit Ladysmith. Daří se mu překročit Tugelu, v kopcích však naráží na búrské pozice. Ve snaze získat výhodnější postavení nařizuje obsadit výšinu Spion kop, což se jednotkám podaří brzy ráno 24. ledna. Přes dobrý začátek se akce mění v další katastrofu. Jednotky na Spion kopu zjišťují, že výšina je z kamene a není možné se zde zakopat. Druhý den od rána jsou britské jednotky cílem neustálých útoků Búrů, kteří se je snaží zahnat zpět. Z nějakého důvodu nejsou k mužům bojujícím na Spion kopu vyslány žádné posily. Přes neustálé útoky Búrů se však britské jednotky neustále drží a odmítají

se vzdát. Vydrží celý den až do noci, kdy jim tma dovolí vzít raněné a v klidu se stáhnout. Tato akce stojí Británii zhruba 1500 mrtvých, raněných a zajatých.

28. ledna osvobozují Bullerovy jednotky Ladysmith, 15. února je osvobozeno Kimberley, přičemž obě města to vítají jako záchranu téměř na poslední chvíli. 18. února se Kitchenerovým jednotkám podaří dostihnout jednotky generála Cronjého. V následující bitvě sice ztratí Britové asi 1200 mužů, ale podaří se jim Cronjého obklíčit. 27. února pak Búrům dojdou zásoby a Cronjé i se svými 4000 muži kapituluje. Tato bitva je brána jako bod zlomu ve válce.

Po tomto vítězství zahajuje britská armáda tažení na Bloemfontein. Búrové se snaží zabrzdit její postup v bitvách u Poplar Grovu (7. března) a Abraham's kraalu (10. března), ovšem neúspěšně a 13. března britské oddíly bez boje vstupují do Bloemfonteinu, hlavního města Oranžské svobodného státu. Dva dny poté vydávají Britové prohlášení, že každý Búr, který složí zbraně a nebyl předtím prominentním politikem republik či velitelem v době bojů, bude propuštěn bez komplikací domů. Do konce června 1900 tuto nabídku využije necelých 13000 tzv. *hensoppers*, u komand zbudou tzv. *bittereinders*, tedy muži ochotní vést válku až do úplného konce.

Búrové obecně rezignují na obranu měst, takže 31. května je Brity bez boje obsazen Johannesburg, 5. června je obsazena Pretorie. 17. května je také osvobozen Mafeking, který je navíc relativně v pořádku. Město totiž bylo mimo centrum bojových operací, ale hlavně mu velel plukovník Baden-

-Powell, který udržoval morálku obyvatel města různými hromadnými akcemi, vycházkami, divadelními představeními, kriketovými zápasy atd. Zapojil do obrany města i černochoy, které krom strážnických služeb pověřoval zvláštními úkoly, jako třeba krádežemi dobytka búrských komand.

28. května vyhlášují Britové anexi Oranžská coby kolonie Oranžské řeky. Drobnou zajímavostí je, že tento akt je oficiálně datován na 24. května, aby se datum shodovalo s datem narozenin královny Viktorie. 27. srpna je poraženo komando generála Bothy v bitvě u Bergendalu a musí se stáhnout od Delagojské dráhy, kterou bránilo. 1. září pak Britové vyhlášují anexi Jihoafrické republiky (Transvaal) coby kolonie Transvaal. Kolonie přechází pod vojenskou správu, velí jim vojenští guvernéri.

Jistým problémem je, že ani v jedné kolonii britská armáda nekontroluje celé území. Z hlediska Britů to ale nepředstavuje nějaký problém. Jistě, někde ve veldu se nalézají nějaká búrská komanda, ale co chtějí dělat? Britská armáda zde má mnohem více mužů a drží všechny důležité body. Válka skončila, je načase vrátit se domů.

Búrská odvěta a guerillový boj

Jako obvykle mají Búrové na věc svůj názor, poněkud odlišný od toho britského. Již 17. března totiž proběhla porada, jíž se zúčastnili čelní představitelé obou republik, a na které se diskutovalo o strategii odporu proti Britům. Nakonec se prosadil návrh generála de Weta na přechod ke guerillovému způsobu boje, kdy se menší a mobilnější komanda budou rychle přesouvat po veldu (jihoa-

rické variantě buše) a napadat důležité body. Tato taktika opotřebovací války má být praktikována tak dlouho, dokud nepřinutí britskou vládu jednat o míru, který by byl pro Búry přijatelný.

Britská armáda se tedy zhruba od začátku dubna 1900 dostává do konfliktu, se kterým si zprvu není schopna poradit. Proti jejím mohutným a těžkopádným oddílům stojí rychlá, rozptýlená komanda na koních, která útočí z veldu tu zde, tu onde, obvykle ale tam, kde to Brity citelně zabolí. Cílem se s oblibou stávají britské zásobovací kolony, železniční dráha, vlaky, mosty či vodárny. V noci komanda občas zaútočí na britská ležení. Komanda se se zajatci příliš nezdržují a případní vzdávající se vojáci jsou odzbrojeni, připraveni o koně nebo mezky a ponecháni svému osudu. Komanda se navíc neomezují na území búrských republik, ale operují i v Natalu či Kapsku. K nejvýznamnějším velitelům komand patří Jan Smuts, Louis Botha, de la Rey, Steijn a Christian de Wet.

Britští představitelé ze začátku nepřikládají těmto útokům žádný zvláštní význam. Prohlašují je za „obtíže na krátký čas“ (Roberts) a „za čtrnáct dní až tři týdny můžeme mít mír“ (Kitchener, počátek června 1900). Intenzita útoků však neklesá, naopak výrazně roste.

První reakcí Britů je standardní tažení proti komandům. Jediným větším úspěchem je obklíčení generála Prinsloema a jeho komanda 30. červen-

ce 1900 v Brandwater Basinu. Zajetí Búrové jsou deportováni do zajateckých táborů v zámoří – na Bermudách, v Indii, na Cejlonu a na ostrově Svaté Heleny.

Celkově se však nedaří počet bojujících Búrů nijak omezit. Navíc část těch, kteří již složili zbraně, se později opět přidává ke komandům. Podle od-



hadů je v té době u komand stále asi 30 000 Búrů a maršál Roberts je nucen zavést další opatření k omezení jejich počtu. Prvním pokusem je mírová agitace u komand, kterou mají v první řadě provádět manželky bojujících generálů a dále vlivné búrské osobnosti.

Dalším krokem je vytváření tzv. Občanských mírových výborů, kdy ti Búrové, kteří si přejí mír, sami vysílají emisary ke komandům, aby je pře-

svědčili ke složení zbraní. Iniciátorem tohoto hnutí je Meijer de Kock, dalšími významnými příslušníky jsou třeba Piet de Wet a Andries Cronjé, oba dva bývalí búrští generálové a oba bratři generálů, jež stále slouží u komand. Mírová agitace ovšem příliš nepomáhá, muži z komand považují agitátory za vlastizrádce a odmítají s nimi jednat, někteří z agitátorů jsou zbiti či uvězněni. Christiaan de Wet svému bratru vzkáže, že jakmile jej potká, zastřelí ho jako psa. Piet de Wet má štěstí a tomuto osudu unikne, ale Meijer de Kock a Johann Morgendaal jsou opravdu muži od komand popraveni.

Kvůli nízké efektivitě mírové agitace přichází na řadu represe a to v podobě vypalování farem, Vypalovány jsou zprvu jen farmy důležitých Búrů, kteří jsou odpůrci kapitulace, postupně se ale vypalování farem stává běžným trestem, pokud je v okolí proveden nějaký búrský úder (za což se ale většinou uděluje pouze pokuta) či pokud se v nich Búrové skrývají či obstarávají zásoby. V takovém případě jsou často vypalovány i celé vesnice. Jen od června do listopadu 1900 je vypáleno 600 farem. Britové předpokládají, že utrpení žen a dětí, které jsou bez prostředků a bez přístřeší, přinutí Búry složit zbraně. Ovšem guerillový boj pokračuje a většinu Búrů vypalování farem naopak přesvědčuje o tom, že je nutno bojovat až do úplného konce.

Další problém je v prudkém nárůstu množství žen a dětí bez střechy nad hlavou, jež se pohybují

po britském území. Nakonec je zvoleno řešení ve formě uprchlických, či spíše koncentračních táborů pro ženy, děti a muže, kteří složily zbraně. V průběhu války vznikne 46 táborů pro bílé, do kterých bude umístěno 116 000 lidí, převážně žen a dětí. Díky podmínkám, které v nich panují, zde zemře 27927 lidí, více jak 22 000 z toho jsou děti mladší 16 let.

Volby ve Velké Británii

V listopadu 1900 probíhají ve Velké Británii volby, jež britská veřejnost označí coby „khaki volby“, neboť pokračující válka v Africe je jejich dominantním tématem. Volby vyhrají konzervativci, dojde k dvěma zajímavým okamžikům. Chamberlain je napadán mladým waleským poslancem z řad liberálů, Davidem Lloydem Georgem, který jej obviňuje z obohacování vlastní rodiny přihráváním vojenských zakázek a kritizuje vypalování farem. A do Dolní sněmovny se dostává Winston Churchill, který během kandidatury za konzervativce využil své popularity hrdiny získané dobrodružným útekem z búrského zajetí.

29. listopadu 1900 je maršál Roberts jmenován velitelem britské armády, vrchním velitelem pro Afriku se stává Kitchener. Pod jeho velením se výrazně znásobuje intenzita vypalování farem (do konce války je jich vypáleno 30 000), 21. prosince 1900 navíc dává „rozkaz k vystěhování všech mužů, žen, dětí a domorodců z oblastí, které trvale okupují nepřátelské síly“. Od konce roku 1900 tak jsou lidé násilně vyháněni ze svých domovů a přemísťováni do koncentračních táborů.

Vzhledem k intenzitě útoků na železnice se britské velení rozhodne postavit okolo všech tratí v obou republikách malé pevnůstky. V pevnůstce obvykle slouží 7 mužů, jednotlivé základny jsou od sebe vzdáleny asi 500 metrů, vzájemně jsou spojeny telefonem a vybaveny kulometem. Búřům se však často i přes toto opatření daří dostávat k tratím a sabotovat je. Nakonec je třeba vyplnit prostor mezi pevnůstkami ploty z ostnatého drátu, teprve pak intenzita útoků poklesne.

Nová opatření proti guerillovým jednotkám

Ani tato opatření však nevedou k omezení počtu bojujících Búřů, Britové tedy mění taktiku. Zakládají výzvědné oddíly složené z černošských domorodců, které jsou posléze vyzbrojovány (toto odstartuje kravou válku mezi černochoy a Afrikánci, neboť černoši často používali zbraně k likvidaci osamělých skupin Búřů, nejčastěji žen a dětí. Na druhou stranu, Búřové popravovali jakéhokoli černocho, kterého chytli se zbraní). Dále vytváří skupiny průvodců a zvěděů, sestavených ze samotných Búřů, kteří jsou ochotni pomáhat s vyhledáváním komand ve veldu. V Transvaalu byli příslušníci těchto jednotek označovány jako National Scouts (vede je Andries Cronjé) a v Oranžsku jako Orange River Country Volunteers (vede je Piet de Wet). Celkově slouží v těchto dvou jednotkách zhruba 1800 Búřů, pokud je však některý z nich chycen komandem, tak je popraven jako zrádce.

Je také zahájena strategie „vyčišťovacích jízd“, kdy je veld rozdělen liniemi pevnůstek a drátů



na menší části, načež se do jedné z nich přesune jezdeckto, rozvine se do formace a žene před sebou vše, dokud nenarazí na dráty. Případní chycení Búřové jsou následně pozatýkáni. Vzhledem k tomu, že stále ještě pokračují sabotáže železnice, rozhodne se Kitchener pro občasné převážení známých búrských osobností ve vlacích, které míří do Transvaalu. Od té doby k žádným dalším útokům na železnici nedojde.

Informace o těchto opatřeních se sice britská strana snaží cenzurovat, ovšem i tak prosakují na

veřejnost. Šok vyvolala zpráva Emily Hobhouseové o stavu v koncentračních táborech. Právníci zase poukazují na to, že vypalování farem je podle Haagského protokolu, který Velká Británie také podepsala, nelegální. V Evropě tyto informace obnovují vlnu sympatií s Búry a protibritské nálady, v Británii pořádají protiválečné organizace proti těmto praktikám demonstrace. Po celé Evropě jsou také pořádány sbírky pro zlepšení situace žen a dětí v koncentračních táborech, do táborů jsou vysílány ošetřovatelky a učitelky. Na nátlak veřejnosti nakonec Britové přestanou do táborů umisťovat další ženy a děti.

Válka začíná obě strany vyčerpávat. Situace Búrů není nikterak růžová, Velkou Británii stojí válka 1,5 milionu liber týdně, což ji začíná působit finanční těžkosti. Z obou stran se tedy objevují iniciativy k jednání o míru. První rozhovory proběhly mezi Kitchenerem a Bothou 28. února 1901, ovšem do vyjednaných podmínek poté zasáhnou Chamberlain a Milner, kteří požadují tvrdší tresty pro rebely, což dohodu zhatí. Válka pokračuje.

Další kolo jednání začne až 7. března, tentokrát se však Kitchenerovi podaří zajistit, aby o návrzích jednala celá britská vláda a ne jen Milner či Chamberlain, kteří trvají na bezpodmínečné kapitulaci. Na druhou stranu také vysvětlí Búřům, že není šance na obnovu samostatnosti republik, že je ovšem možno dojít k ústupkům jinde. Nakonec je mír podepsán 31. května 1902; přestože byl podepsán v Pretorii, nese název „mír z Vereenigingu“, podle místa, kde se Búřové nakonec rozhodli pro kapitulaci.

Konec búrských válek

Búrská válka, konflikt, který měl skončit do Vánoc, nakonec trval dva a půl roku. Stál Británii 220 milionů liber a byla do něj nucena nasadit 450 000 vojáků ze všech koutů impéria. 22 000 z nich se již nikdy nevrátilo domů. Na straně Búrů nakonec bojovalo téměř 87 000 mužů, včetně 13 000 Afrikánců z Natalu a Kapska a 2000 zahraničních dobrovolníků, až do konce vytrvalo v boji 21 256 mužů. 7000 mužů padlo, dalších více než 27 000 civilistů zemřelo v koncentračních táborech.

Búrská válka se ukázala jako souboj obrovského průmyslového impéria, disponujícího vši silou, jež mu dávala technika a masovost, a malého, ale odhodlaného národa, který používal jednodušších technik, spoléhal na rychlost a využíval guerillového způsobu boje.

Búrská válka je opravdu první válkou 20. století. Poprvé bylo v masovém měřítku využito nových vojenských technologií, například kulometů, ostnatého drátu či khaki uniforem. Guerillový způsob boje, používaný v druhé části války Búry, se stal jednou z prvních ukázek partyzánské války, která v plné síle vypukla na mnoha místech světa v druhé polovině století. Do 20. století také patří reakce pravidelné armády – využívání domorodců, přeběhlíků, přesídlování civilistů, koncentrační tábory. Moderní se Búrská válka ukázala i zájmem veřejnosti: Byly vyžadovány čerstvé zprávy a příběhy z bojiště, zároveň však byly pořádány rozsáhlé protiválečné protesty.

Búrská válka je také jakýmsi předělem mezi stoletími i s ohledem na osobnosti, které se jí

účastní či které jí byly přímo ovlivněny. Z 19. století zde máme postavy jako je Cecil Rhodes, královna Viktorie či Frederic Roberts (jeden z nejvýznamnějších britských vojevůdců 19. století). Postav, jež později utvářely 20. století je zde mnoho: Winston Churchill, Mahátma Gándhí (který organizuje na britské straně dobrovolnický Indický zdravotnický sbor), David Lloyd George, Baden-Powell (zkušenosti z Mafekingu mu pomohou při zakládání skautského hnutí), Edmund Allenby, Horatio Kitchener, Jan Smuts a mnozí další.



napsal „Potulný Druid“

Doplněk pro DrD2

Almanach Potulného druida: Luxuria

Někdo je považuje za mýtus, jiným jen za strašidelnou pohádku pro děti, ale žijí mezi námi. Sledují nás a mění náš život. Démoni sedmi kardinálních hříchů!

Pýcha, Lakota, Závist, Hněv, Smilstvo, Obžerství a Lenost. Sedm běsů k sedmi lidským neřestem. Mnoho lidí si ani neuvědomuje kolik jich mezi námi může žít. Prostí lidé z vesnic, se domnívají, že běsové jsou jen polednice nebo vodníci, kteří jim ztrpčují život, ale učenci vědí, že mezi námi žijí i mnohem rafinovanější a chytřejší ďasové.

Vyšel jsem na balustrádu a nechal se ovanout chladným večerním vánkem. Po horkém dni v paláci to byla učiněná slast. A najednou jsem ji tam zahlédl – černé vlasy jako havraní peří a její oči zelené, zelené jako mladý lesík, který v horkém letním dni slibuje konejšivý stín. Nešlo jim odolat, a té záhadné ženě také ne. Jako ve snu jsem naslouchal jejímu hlasu, sladšímu nektaru.

Luxuria

Prvním z těchto vyšších běsů je Luxuria. Nadpozemsky krásná žena, která se zjeví jako sen za horké

noci a svým pohledem jako by vás hypnotizovala. Necháte se svést, jako by každá jiná možnost byla nemyslitelná.

Většina lidí si za celý život neuvědomí, že se sekala s běsem vášně a chtíče – Luxurií. Nevzdělaní lidé se dokonce domnívají, že jde o dva běsy, které nezasvěcení nebo nevzdělaní nazývají sukuba či inkubus, ale učenci a vědmaci vědí, že jde jen o jednoho běsa, talentovaného měničce podob. Je mu jedno, zda je ženou či mužem, využije vše pro to, aby vás svedl, a proto přizpůsobí svůj podobu vaším nejtajnějším tužbám. I když je pravdou, že často preferují jedno pohlaví, které si vybrali jako první. Ale návštěva tohoto běsa něco stojí, lidé i týdny chodí jako mátohy a někteří toto setkání nepřezijí vůbec. Přesto její služby nebo dokonce společnost čas od času odvážný či snad opovážlivý člověk vyhledá. (Platba za pomocníka 1 tělesná jizva).

Luxuria je běs, který je závislý na lidské přítomnosti. Pokud tohoto ďasa chceme blíže pochopit, musíme si položit otázku: „Proč je mezi námi?“ Odpověď je prostá – krmí se tu. Bytosti ze snového světa, mezi které patří i běsi, se živí myšlenkami a emocemi. Luxuria se živí smilstvem, chtíčem a obscénností. A smutnou pravdou je, že úspěšní, bohatí a urození lidé jsou obdivováni a chtěni. Nikde jinde nemá Luxuria tak bohatě prostřený stůl, jako na dvoře šlechty nebo bohatých měšťanů, kde neřest jen kvete, šikovně zastřená drahými látkami a ukryta v tajných ložnicích. A právě proto Luxuria na sebe bere roli dvorních dam, majitelek luxusních prominentních nevěstinců, bohatých vdov, trubadurů, mladých rytířů či velkých malířů. V tomto prostředí se jí loví tak snadno.

Brzy po příchodu ze snového světa si vybere podobu velmi atraktivní dívky nebo šarmantního muže. Nežřídka se jedná o podobu skutečného člověka, kterého se ale Luxuria nezapomene v tichosti zbavit. Luxurie jsou velmi inteligentní, a také neobyčejně cílevědomé. Strhujícím vzhledem a opojnou osobností dostávají lidi pod svůj vliv. Tajemství mysli lidí v jejich okolí jim jsou otevřená a velmi rády je využívají ve svůj prospěch. Jak roste jejich moc, postupně se z okouzlujících měšťanek stávají majitelky hostinců a nevěstinců, velmi často je jejich ambice a touha po luxusu zavede až na zámecká sídla a královské dvory.

Byl záhadný jako tichá měsíční noc a stejně tak krásný. Jeho hnědé oči byly jako dva exotické drahokamy a jeho hlas na svých medových tónech nesl lichotky tak opojné jako mladé víno. Nešlo nepodlehnout, a žár naší zakázané lásky mě pálil na kůži. Zapomněla jsem na svého manžela, svoje postavení a poddala jsem se jeho mladické touze a spolu jsme se propadli do nebe.

Je možné, že některé Luxurie mezi námi žijí již desítky či snad stovky let. Mění identity a svá loviště. Díky jejich velké moci, vlivu a schopnostem měnit svoji podobu, je dokáží odhalit nebo vystopovat jen zkušení vědmaci. Jenže ač ti slouží dobru a chrání lidi, lidé se jich bojí a ve městech se jich vyskytuje velice málo. Snad sami běsové kardinálních hříchů šíří mezi lidmi strach z vědmáků, aby zabránili svému odhalení.

Politika, intriky a pompa moci a bohatství jsou pro ně skvělý štít, skrýš, kam se jen těžko proniká, a oni si jsou toho velice dobře vědomi. A když mají pocit, že jim je někdo na stopě, neštítí se použít jakéhokoli prostředku, aby nebezpečí eliminovali. Ten, kdo podcení jejich moc, vliv a dosah za to většinou zaplatí životem. Budiž to ponaučení a varování pro všechny mocné našeho světa. Zdržte se smilstva a dekadentního života. Protože to bude opravdový bič na tyto parazity.

Luxuria

(Lidská sídla)

Druh: Běs

Charakteristika: 3–5 (létání – v jejich pravé, démonické podobě, dovednosti kejkliře mimo vrh, dovednosti mága, dovednosti mastičkáře, omamné látky, vliv ve všech společnostech)

Sudba: 14

Hranice: Tělo 4, Duše 7, Vliv 8

Zvláštní schopnosti: *Talenty svůdce* (mistr a zběhllost při svádění, herectví a používání magie myslí, nadání ve vlivových činnostech proti bytosti, která je sama), *Proměny* (muž, žena, muž-démon, žena-démon), *Nezastavitelný* (proti bytostem, které políbila), *Autorita*, *Všemi mastmi mazaný*, *Triumfální příchod*, *Neschopnost* (proti panně/panicovi), *Zranitelnost* (zbraní na níž je přivázán snubní prsten), *Nelidská rychlost*, *Neviditelný loutkář* (najdete u mága), *Požírač duší* (najdete u mága), *Čarovné nápoje* (najdete u šamana)

Jak jedná:

- Vystupuje jako člověk a spřádá kolem sebe síť obdivovatelů. Upevňuje si moc a postavení.
- Vždy jedná „v rukavičkách“ a snaží se ovládat všechny kolem sebe jako šedá eminence.
- Miluje moc a pozornost, které se jí díky ní dostane. A využívá ji k zajištění „nápadníků“.
- Živí se životní silou pramenící s chtíče a smilstva. Proto se obklopuje velkým množstvím lidí a milenců. (Platba za pomocníka 1 tělesná jizva)
- Málokdy usiluje o příliš významnou roli. Spokojí se s oblíbenou dvorní dámou, majitelkou luxusního nevěstince nebo zemanem malé provincie. Nepřitáhne tolik nechtěné pozornosti a zároveň má výhodnou pozici pro své pikle.
- Luxurie jsou zrádné a paranoidní. Není jim radno věřit jediné slovo.

Jak bojuje:

- Nepřátele omámí magií nebo drogou. (Oblíbený manévr: přesně.)
- Snaží se postavy zmást anebo svést. (Oblíbený manévr: Istivě.)
- Vyjednává, intrikuje, kličkuje a snaží se získat čas. (Oblíbený manévr: mocně.)
- Pokud dojde na otevřený boj, bojuje za pomoci iluzí, a pokud to dovolují okolnosti, ve své démonické podobě a v tom případě létá. (Oblíbený manévr: rozsáhle, Istivě.)

Jakou roli má v příběhu:

Útočník

- Postavy přijedou vyšetřit tajný úkol, který jim zadala jedna vlivná dáma, do místního luxusního nevěstince. Jeho majitelka, sukuba, má podezření, že pátrají po ní, a proto se pokusí postavy omámit drogou a v tichosti se jich zbavit.
- Postavy se po dlouhé cestě chtějí ubytovat v malém zámečku patřícím mladému rytíři. Ten je přijme s otevřenou náručí a poskytne jim ubytování. Ve skutečnosti je to inkubus a je přesvědčen, že postavy ho přijely tajně zabít. Jednu z postav se někdo pokusí otrávit a další málem spadla jako náměsíčná z hradeb. Snaží se postavy zabít někdo z hradu? Ale proč?

Vyjednávač

- Vědmák rozpozná v místní šlechtičně sukubu a ta s družinou začne vyjednávat a pletichařit aby ji neprozradili. Slibuje jim svoji podporu, náklonost a zdůrazňuje své momentální postavení šlechtičny a výhody, které by z toho družině mohli plynout, pokud s ní budou za dobře. Dodrží sukuba svoje slovo? Nebo se chytá postavy zradit?
- Místí rychtář postavy požádá, zda by nemohly zjistit něco o mladém rytíři, který do jeho vesnice nedávno přicestoval a do kterého se bezhlavě zamilovala jeho dcera. Postavy zjistí, že jde o inkuba a ten s nimi začne vyjednávat, aby ho neprozradily. Slibuje jim bohatství i moc výměnou za spojenectví.
- Družinu dobrodruhů si najme bohatá obchodnice jako své pomocníky a strážce. Za nějaký

čas se jim chování jejich paní začne zdát divné a při bližším prošetření zjišťují, že není tím, čím se zdá být. Byla jejich zaměstnavatelka vřdycky sukuba, nebo ji tento běs zabil a zaujal její místo? Měly by postavy zakročit, nebo se spokojit se svým dobře placeným zaměstnáním a o soukromé záležitosti své pání se nestarat? Jak se rozhodnou? Rozdělí je jejich názory?

Kořist

- Do tábora dobrodruhů přijede jízda hobití hordy a požádá je, aby jeli do jejich tábora, kde s nimi chce mluvit manželka jejich náčelníka, velká vědma. Když se s ní postavy setkají, vysvětlí jim, že jí před několika lety duchové prozradili, že na hranici stepí je statek a sídlo šlechtického rodu a žije tam inkubus. Svoji pravou identitu tají, ale vědma má velký zájem ji odhalit. Věří, že v jeho osobních věcech se určitě najdou předpisy mocných a nezvyklých lektvarů, které by ráda získala. Bojovníci a lovci z jejího kmene jsou pro takovýto úkol nezpůsobilí, a proto hledala pomoc z vnějšku. Slíbí postavám zlato, kožešiny i kouzelné elixíry za jakýkoli recept na inkubovy tajemné lektvary. Přistoupí dobrodruzi na tento riskantní úkol? Půjdou s inkubem vyjednávat, anebo dosáhnou svého cíle silou? Nezneprátelejí si tím vlivný šlechtický rod v kraji, v kterém žijí a cestují?



Deskové hry



napsal Petr „ilgir“ Chval

Deskové hry

Moderní hry s prvky wargames (+ polemika)

Dávno pryč jsou doby, kdy válečná hra znamenala sestřelování cínových vojáků funkčními miniaturomi děl. Komercializace a úspěšná doba udělaly své. Ne všichni hráči válečných deskovek jsou dnes ochotni odměřovat dostřel na milimetry či se probírat několikastránkovými tabulkami. Trh potřebuje uspokojit i méně náročné masy. Na dvou současných příkladech si ukážeme, kam se od dob vzniku pojetí válečné hry posunulo a jak vypadají moderní hybridní válečných her a euroher.

Krátký přehled vývoje válečných her

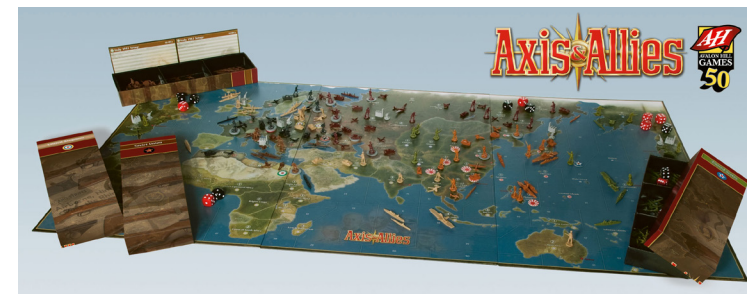
První válečné hry se vyvinuly z bitevních simulátorů užívaných vojenskými štáby v 19. století. Využívaly funkční modely děl a pracovaly s velmi malou mírou abstrakce. Tato tendence se projevovala i o sto let později – klasická válečná hra ze šedesátých a sedmdesátých let minulého století se snažila o co možná nejvěrnější simulaci reality. Protože ale už nebylo technicky možné převést přímo do hry veškerou vojenskou techniku „v malém“, nastupovala pravidla, v podstatě simulující fyzikální zákony. Hráči „rules-heavy“ RPG si to nejspíš představí velmi snadno. Spousty tabulek, hexový papír,

oddíly se statistikami. Kdo si ještě vybavuje pravidla pro boje armád z *DrD Experti Svět*, je už nejspíš doma. Téma se točilo především kolem druhé světové války, případně napoleonských tažení. Jistou jednodušší kategorií byly hry světovládne, které zastupuje například dodnes hraný *RISK* (1959), jež namísto hexů používaly nepravidelná území zastupující geografické celky a vyznačovaly se větším podílem náhody a méně obsáhlými pravidly.

Během další dekády proniklo do válečných her více témat – starověké války, Pán prstenů, dokonce i nějaké to sci-fi. Příznačnou dvojici počátku této éry tvoří legendární dvojice her *TITÁN* (1980) a *AXIS & ALLIES* (1981). Fantasticko-mytologická hra *TITÁN* se vyznačuje hned několika zajímavostmi. Pracuje se dvojnásobným měřítkem mapy. Zatímco armády (tzv. legie) se pohybují po základní mapě představující geometrický labyrint, jejich střety se odehrávají na bitevních mapách s podrobnějším znázorněním terénu (samozřejmě nechybí hexy). *AXIS & ALLIES* vychází z konceptu světovládne hry s různými oblastmi na mapě světa a je co do zpracovanosti vrcholem větve založené hrou *RISK*. Na rozdíl od *RISKU* má o několik řádů složitější nejen způsob vyhodnocování konfliktů, ale také systém budování zázemí a managementu zdrojů. V letech devadesátých přišel ten pravý rozkvet fantastična. Tehdy už se to ve hrách hemží draky a roboty. Změny pochopitelně pronikly i do herních mechanismů.

Ve válečných hrách se jako běžná součást ustálily karty, které dokážou jednodušeji a přehledněji pojmout informace, dříve dohledávané v pravidlech a složitých tabulkách.

Karty navíc umožňují intuitivní zadávání rozkazů (postup, útok, manévr). Tento princip se později v některých hrách prosadil ještě výraznějším způsobem, takže se stal jednou z hnacích mechanik. Například v sérii *BATTLELORE* (2006) dostupnost rozkazů záleží na tom, jaké karty vám přijdou do ruky, tedy na vašem štěstí. Je potřeba pečlivě volit, které rozkazy použít nyní, a které nechat na později.



Určitých změn doznal i prvek náhody, běžně vyjádřený kostkami. V raných dobách válečných deskovek se tvůrci spokojili s běžnými kostkami bodovanými 1–6. Později přišla do módy různá vylepšení – symboly úspěšných, neúspěšných a bonusových útoků, kostky s různými počty stěn, poolové systémy a podobně. Například ve hře *DOOM: THE BOARDGAME* (2004) kostky zároveň určují úspěch zásahu i stav munice. Již zmiňovaná *BATTLELORE* operuje se třemi barvami jednotek (zelená, modrá, červená), přičemž pro úspěšný útok je třeba na kostkách hodit barvu bránící se jednotky. Jak ale uvidíme dále, v některých případech vývoj kostky zcela vytlačil a nahradil je kartami.

Spojení válečné hry a eurohry

Klasické válečné hry mají mnoho rysů, které jsou velmi často považovány za nedostatky. Například taková eliminace soupeře. Vymažete-li z mapy jednoho z protihráčů uprostřed šestihodinové partie, je to sice autentický zážitek, ale onen nešťastník asi příliš nadšen nebude. Zvláště pokud si s sebou zapomněl vzít něco na čtení.

Příliš velká role náhody může být také na škodu. Když vám pečlivě naplánovanou taktickou operaci zhatí jeden nepovedený hod, pěkně to naštvě. Chřestění kostek jistě dává hře atmosféru, ale všeho moc škodí. Pro příliš „překostkované“ herní systémy se v deskovkářském slangu vžil nelichotivý výraz *dice-fest*.

S přílišnou komplikovaností se válečné hry potýkaly od svého vzniku. Stála za ní snaha co nejvěrněji simulovat realitu. Složitost, spousta výjimek, listování pravidly – to vše způsobovalo, že se herní časy protahovaly na míru, kterou by dnešní běžný konzument neakceptoval. Už během sedmdesá-

tých a osmdesátých let ale mnozí autoři začali dávat přednost větší míře abstrakce, snažili se omezit listování pravidly (zjednodušení principů a jejich přesun na kartičky), takže nemůžeme říct, že by se ona přesložitost z válečných deskovek začala vytrácet až tváří v tvář rozvoji euroher.

Po boomu euroher odstartovaném veleúspěšnými *OSADNÍKY Z CATANU* (1995) došlo nutně ke konfrontaci válečných her s eurohrami. Jak víme, eurohra se vyznačuje přesně opačnými rysy, než válečná hra – není vyřazovací, mívá nekonfliktní téma, snaží se omezit vliv náhody, má značně abstrahované principy a jednoduchá pravidla. To, že se z hráčské obce vydělily tábory příznivců toho či onoho směru, je samozřejmost. Že vznikly pokusy, jak oba herní styly spojit, to asi nikoho nepřekvapí. Ale že některé z těch pokusů byly více než úspěšné, to už zdaleka není nezajímavou informací. A právě teď se podíváme na dva zástupce oněch pokusů.

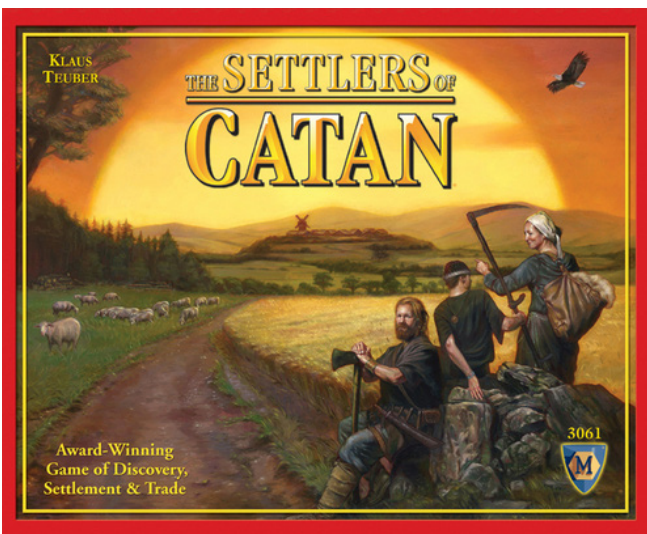
STARCRAFT: THE BOARD GAME (2007) a *RUNEWARS* (2010) jsou hry každá z jiného prostředí, ale obě mají mnoho společného. Velká krabice a spousta komponentů jasně odkazuje na tradici velikolepých válečných her, herní čas kolem čtyř a více hodin spolehlivě odfiltruje z publika příznivce rodinných her. Přesto se nejedná o klasické válečné hry. Autoři obou se snažili vypořádat se s problematickými stránkami wargames, které byly zmíněny výše. Ve *STARCRAFTU* i v *RUNEWARS* hrají všichni až do konce. Ne že by nebylo možné některého hráče eliminovat. Ovšem vzhledem k nastavení systému by to bylo velmi těžké a hlavně nevýhodné. A rozhodně by se to nepovedlo v polovině par-



tie. Zničení soupeře totiž není cílem hry. Naopak, hra funguje tak, že je velmi těžké soustředit se na likvidaci nepřítele a zároveň nepodcenit vlastní obranu. Splnění vítězných podmínek, což je cíl hry, si vyžaduje spíše dovednou poziční strategii než frontální útoky.

Hry nepoužívají kostky, ale karty. V *RUNEWARS* jde o pouhé snímání karet, které je z hlediska náhodnosti srovnatelné s hodem kostkami (byť z hlediska opakovatelnosti nejde o totéž). Ve *STARCRAFTU* si taktické karty do jisté míry vybíráte z omezené zásoby – spíše než o náhodu se tedy jedná o management zdrojů. Ani v jedné z her se vám ale nestane, že vás jediný nepovedený hod uvrhne do zkázy. Výsledky losování totiž mají poměrně malý vliv ve srovnání s ekonomikou vytvářející nové bojové jednotky. Přinejmenším u *RUNEWARS* se dá říct, že kostky by zde splnily téměř stejnou úlohu jako karty. Můžeme tedy předpokládat, že za volbou karet je záměr distancovat se od her s nálepkou *dice-fest*.

STARCRAFT i *RUNEWARS* předkládají hráčům jiný cíl než zničení soupeře. V první uvedené deskovce,



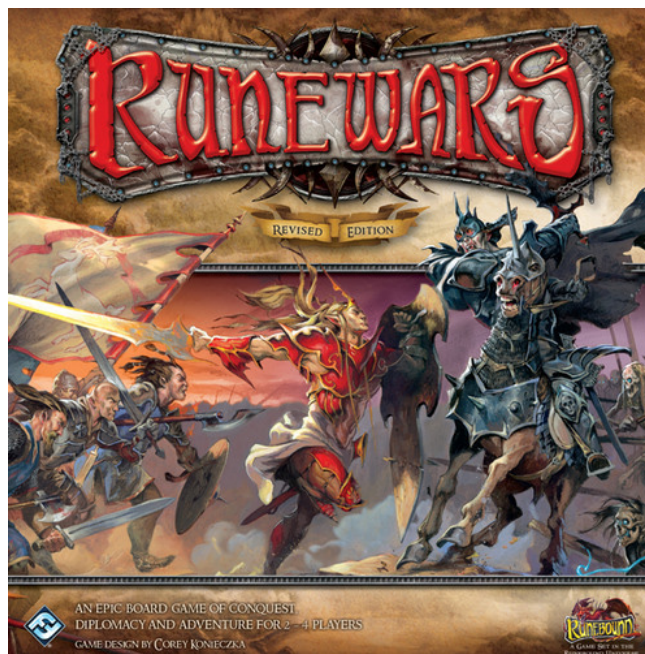
inspirované legendární počítačovou strategií, má každá ze stran nastavené podmínky, po jejichž splnění hra končí jejím vítězstvím. Že se takové převahy nedá dosáhnout bez boje, je celkem patrné. Ale zkušenosti hráčů napovídají, že nejčastěji dosahují úspěchu ti třetí, kteří se zprvu smějí v rohu, když se první dva perou. V RUNEWARS jde o sbírání artefaktů – dračích run. Zde už se mluví o případech, kdy některý z hráčů dosáhl vítězství prakticky bez boje. To je od původně vyhlazovacích her ohromná změna.

StarCraft vs. Runewars

Závěrem se pokusím předložit porovnání obou deskovek. První zásadní rozdíl je v už tématu. STARCRAFT vychází ze stejnojmenné počítačové hry. Proto se v něm dostaneme do blíže neurčené budoucnosti, kdy o nadvládu nad planetami soupeří potomci lidí, „hmyzí“ rasa Zergů a cizí vyspělý národ Protossů. RUNEWARS je relativně klasická fantasy s lidmi, elfy, barbary spolčenými s démony a nemrtvými. Tento rozdíl není nevýznamný, protože tematika fantasy platí v současnosti stále ještě za „veřejnosti otevřenější“ než sci-fi prostředí. STARCRAFT sází především na ohromnou popularitu předlohy. I když je samozřejmě hratelný i bez její znalosti, troufám si tvrdit, že většina kupců deskovky pochází z řad fanoušků počítačové hry.

Již zde byly zmíněny dva základní modely prostředí (mapy) deskovky. Zatímco RUNEWARS se drží podrobného měřítka s hexy a chová se tak jako strategická hra simulující přesuny vojsk, STARCRAFT pokrývá celou planetární soustavu a nepoužívá

hexy, ale planety rozdělené do sektorů. Zajímavé je, že naprosto odlišné měřítka mapy nebrání tomu, aby hry používaly stejné měřítka figurek. V obou deskovkách nalezneme plastové figurky (o velikosti několika cm) znázorňující typické zástupce jednotek. U STARCRAFTU je to důkaz toho, jak daleko je možné zajít s mírou abstrakce. Nikdo se nepozastavuje nad tím, že na planetě o průměru 15 cm stojí skupina třicetimetrových mariňáků. Přednost má jednoznačně atraktivní vzhled komponentů. Toto řešení připomíná hru RISK, kde ovšem figurky znázorňovaly počet pluků (konkrétně: pěšák 1, jezdec 5 a kanón 10), a abstrakce tak byla podložena přímo v pravidlech. Ve STARCRAFTU jsou jednotky skutečně tím, co znázorňují – vojáky, tanky, vznášedly a od toho se odvíjí jejich bojové parametry.



A jak je to s herním systémem? Obě hry jsou budovatelské, obsahují management surovin, pozici soupeření, pravidla pro souboje jednotek, a v obou je k vítězství třeba něco jiného, než vyhlazení nepřátel. Přesto každá nabízí trochu něco jiného. STARCRAFT používá vcelku intuitivní systém obsazování planet se surovinami (konkrétně krystaly a plyn), které se pak používají na stavbu základen, technologií a vojsk. Stejně jako počítačová předloha používá dělníky, což vlastně znamená systém worker-placement v jeho nejvládnějším slova smyslu – mechaniku, která je spíše doménou euroher. Plánování akcí (stavba, průzkum, přesun vojsk) probíhá pomocí žetonů přímo na území (planetě), jehož se týká. Nejsložitější částí STARCRAFTU je systém bojových akcí a technologií, který představuje velkou porci pravidel (převedených v souladu s trendy na přehledné kartičky), již je třeba nějak vstřebat. Hráč během partie vlastně buduje balíček bojových karet, kterými potom podporuje své jednotky při bojích. Míra náhody je daná tím, že vybíráte vždy jen z omezeného počtu karet a že nevíte, jaké karty proti vám postaví soupeř.

Hnacím motorem RUNEWARS jsou karty rozkazů (taktický přesun, útok, dobývání, rekrutování, opevnování, sklizeň apod.), kterými hráči volí svůj postup během partie. Rytmus hry je dán střídajícími se ročními obdobími, která mají svá specifika. V zimě je například třeba zásobovat vojska, jinak jim hrozí smrt hladem. Zajímavostí RUNEWARS vypůjčenou z RPG je systém hrdinů, kteří stojí tak trochu mimo základní schéma hry. Jejich činnost je omezena pouze na léto, mohou se zapojit do bitev, ale o život je může připravit jen jiný hrdina. Hlavní

úlohu ale sehrávají při plnění úkolů a získávání výhod, nejlépe dračích run, jež vedou k vítězství. Právě přítomnost hrdinů je částečnou příčinou faktu, že v základní hře RUNEWARS je možné zvítězit, aniž by proběhly nějaké významnější bitvy. To je skutečně nesmírný posun vůči klasické válečné deskovce.

Závěr

Popularita RUNEWARS a STARCRAFTU jasně ukazuje, že hybridní hry spojující prvky válečných her a euroher si našly svou cílovou skupinu. Je tedy patrné, že kromě příznivců hardcore válečných strategií a fanoušků rodinných euroher je zde silný potenciál hráčů, kteří ocení i něco mezi tím. Hru, která vám dovolí užít si velení armádám figurek, ale přitom nezruinuje váš rozpočet. Hru na čtyři hodiny, při níž se všichni budou bavit až do konce. Hru, která vás nezahltí přesložitými pravidly, ale přitom poskytne dostatečně hluboký ponor do válečnické strategie.

napsal Petr Fried

Polemika

Zdravím všechny čtenáře, kteří se právě nyní zabírají tematikou moderních wargames. Využil jsem této vzácné příležitosti sepsat svůj názor na tuto problematiku, který se v určitých bodech odlišuje od předchozí analýzy.

Předně osobně odlišuji tři odlišné verze wargames. První verzí je maximálně věrná simulace bitvy. Ať už jde o svět skutečný, nebo svět vymyšlený, tak všechny mechaniky směřují k tomu, prožít se svými jednotkami jeden boj od začátku až do krvavého konce. Pro tuto verzi je charakteristické pravítko, tabulky, dostřel a „reálné“ zobrazení jednotek, jako například rytíř, pěšák nebo trpasličí sekerník (jako příklad bych uvedl třeba WARHAMMER nebo DUST TACTICS). Druhou verzí jsou taktické simulace bitvy, které jsou zaměřené primárně na precizní plánování velitelů a až druhotně na těžký boj vykonavatelů jejich vůle. Protože v této verzi skutečně nejde o to řešit všechny věci až do úplného detailu, tak se zde objevují různá omezení a zjednodušení, protože nic nemá stát v cestě taktice (šachy, BATTLELORE). Třetí verzí je pak světová wargame, která se snaží hráčům zprostředkovat moc i odpovědnost vrchního velitele ozbrojených sil a vládce toho kterého lidského nebo například elfího státu. Ani zde není boj řešen do naprostých podrobností, nicméně to vyvažuje fakt, že je také třeba se o svou armádu starat, rekrutovat ji a plánovat ne v rozsahu jednotlivých bitev, ale v rozsahu celé války (zmíněný STARCRAFT, RUNEWARS či TWILIGHT IMPERIUM).

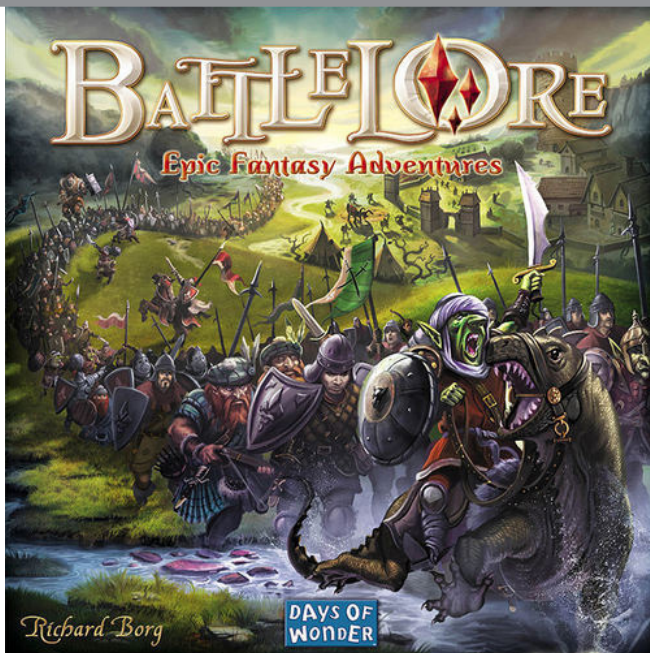
Proto nemůžu souhlasit s tím, že by poslední zmíněná kategorie vznikla jako reakce na poptávku po jednodušších a úspěšnějších hrách. Jsem toho názoru, že pouze vznikla další kategorie, která doplnila ty předchozí a je s nimi rovnocenná. Zvyšování komfortu hráčů, tj. omezování listování a zdržování hry není jejím zjednodušením, ale spíše přirozeným vývojem, který hráči přivítali. Aby jedna hra zahrnovala v celé šíři všechny tři kate-

gorie (+ by přejala i myšlenku z DIPLOMACIE), to se prakticky nevidí. Do jisté míry si lze zde představit TWILIGHT IMPERIUM 3. EDICE, ale i ta by proti ní byla časově nenáročnou a jednoduchou hrou.



Funkce karet ve hře není jen ta, že nahrazují některé jiné komponenty či pravidla. U BATTLELORE by bylo teoreticky možné, aby všechny zúčastněné jednotky naráz vykonaly své akce (pohyb, útok), nicméně hře by to ubralo na přehlednosti a jen těžko by se mohla považovat za tolik taktickou.

Každý hráč při hraní světových wargames v duchu volí mezi dvěma až třemi principy. Prvním z nich je zlaté pravidlo diplomacie: „Vladař, který se zcela spolehl na lidské sliby a nevykonal jiné přípravy, je ztracen“ (Niccolo Machiavelli). Druhým pak: „Z hrobu se nemstí nikdo“ (opět N. M.). A konečně třetím je (volně přeloženo): „Nesnaž se co nejvíce zranit svého protivníka, protože se později může stát tvým přítelem“ (Moslih Eddin Saadi). Zatímco v klasické bitvě jde skutečně pouze o druhý princip a je třeba vyhladit všechny nepřátele, tak z pohledu státovládání her je, podobně jako v realitě



(boj o suroviny, o vliv, ukázka síly mocnosti), prostě z mnoha důvodů (např. resource management, snaha zachovat si tvář nebo si někoho zavázat) nevýhodné nepříteli dobíjet, když už leží na zemi. Tyto hry mají silný samovyvažovací mechanismus (vyhrát může obvykle jen jeden hráč, a je tedy výhodné udržovat herní rovnováhu, nenápadně sílit a ke konci se pokusit o „únik“ vedoucí k výhře), proti kterému je nevýhodné bojovat. Samozřejmě to platí pouze za předpokladu, že cílem hry není vyhlazení opozice. Dalším efektem je pak skutečně i to, že všichni hráči většinou hrají od začátku až do konce, nicméně toto všechno bych přičítal spíše poučení autorů, než nějakému odklonu od kánonu wargames.

Podle mého názoru se karty nepoužívají jen proto, aby si autor hry mohl odšrtnout vyřešení

problému *dice-festu*. Opět zde lze sledovat určitý trend, který vedl až „ke vzniku“ karty. V prvních (jednoduchých) hrách stačila klasická šestistěnka. Aby se hra obohatila, tak se brzy přešlo na deseti- a vícečetky, nebo na jejich kombinace. Později nestačilo ani to a kostky se staly nosičem i dalších informací (dostřel, efekt). Tuto úlohu nosičů informací nakonec převzaly karty, které k tomu mají bezpochyby větší kapacitu. Navíc umožňují počítání jako v pokeru, kdy karty uchovávají dostatečnou míru náhody při zachování jisté míry předvídatelnosti, což někoho, kdo nemá v lásce naprostou nejistotu výsledku hodu kostkou, může potěšit.

Obě hry mají v současné době též upravené podmínky vítězství. Zatímco STARCRAFT umožňuje hned několik možných zakončení (eliminace soupeřů, splnění speciálního vítězství frakce, výhra na body), tak RUNEWARS opustily předchozí (urychlující) verzi konce a umožňují již vyhrát pouze dvěma způsoby + eliminací protivníků. Hra buď skončí ve stanovené kolo, nebo hráč musí po dobu jednoho roku ukázat a udržet určitý počet herních run. Tato čísla (a počáteční rozestavení) byla optimalizována právě proto, aby již nebylo možné vyhrát bez boje, což však prodloužilo i samotnou hru.

Pokud bych měl toto své celé zamyšlení nějak shrnout, tak bych to udělal tím, že světovládné wargames nepovažují komplet za nějaké hybridy wargames a eurogames. Z rodiny wargames k nim mají sice nejbližší, ale to je dáno pouze tím, že bitevní vřava a pěstování pšenice spolu nemají nic společného, dokud se neupřesní, že bitva vypukla právě o tu pšenici. Světovládné wargames jsou mladší, nové a vytvořené pro jiný herní model a ji-

nou herní skupinu, ale stále v sobě mají naprostou převahu herních prvků z rodiny wargames, jejich podobnost s eurovkami je dána spíše vývojem než opisováním a hlavně v nich jde stále o boj. Já osobně alespoň nevidím příliš mnoho důkazů o tom, že by se eurogames přímo aktivně podepsaly na jejich vzniku. Stále se jedná o hry, kde se dá vyřadit soupeř, kde místo dřevěných kostek vidíme většinou plastové figurky bojovníků, kde náhoda má větší než malou roli a pravidla se vysvětlují a zažívají několik hodin. Nasazení vítězných bodů může být matoucí, ale jejich cílem je hru neprotahovat a jde pouze o jeden z více způsobů, jak toho lze dosáhnout. Z druhé strany se wargames blíží například ECLIPSE, ale zatímco wargames jsou hry o boji s občasným nasazením VB, tak ECLIPSE je hra o rozvoji a získávání VB s občasným bojováním. Proto bych tato „křídla“ nechal zatím být a nesnažil se je spojovat do jedné kategorie.



napsali Petra „Baelara“ Kopáčová Deskové hry
a Peter „Peekay“ Kopáč

Zahrajte sa s nami: Call of Cthulhu: The Card Game

V tomto vydaní Zahrajte sa s nami si priblížime úspešnú LCG (pre nevedomých vysvetlíme ne-skôr) hru na motívy Lovecraftovského hororu, ktorú momentálne vydáva Fantasy Flight Games.

Hra prvýkrát vyšla ešte vo formáte CCG v roku 2004, v roku 2008 ju potom vydali znova, tentokrát ako LCG. Čo to teda znamená?

Vysvetlenie na úvod: CCG vs. LCG

CCG alebo Collectible Card Game, teda zberateľská kartová hra (najznámejšou je samozrejme *MAGIC: THE GATHERING*) sa zakladá na princípe startera a boostrov, v ktorých býva 10–20 kariet. Starter by mal obsahovať nutné karty, boostre potom obsahujú prídavné karty. CCG hry nemajú karty v boostroch roz distribuované pravidelne, teda nikdy neviete, čo si vlastne kupujete. Navyše obsahujú karty štandardné (common), zriedkavé (uncommon) a rarity (rare), pri ktorých postupne klesá percentuálne zastúpenie v mase všetkých kariet.

Napriek prístupu „mačka vo vreci“ CCG boli/ sú veľmi obľúbené, ale v ostatných rokoch vidíme

vzostup formátu LCG ako prijateľnejšieho pre ľudí aj peňaženky.

LCG alebo Living Card Game, teda Živá kartová hra sa kupuje v základnej sade (ktorá nie je nepodobná starteru), ale na rozdiel od CCG nemá štandardné náhodné a malé boostre, ale väčšie rozšírenia, ktoré majú rozličný formát. Hlavný rozdiel oproti CCG spočíva v zrušení náhodnej distribúcie kariet a neexistenciou zriedkavých kariet a rarít. Keď si kúpite rozšírenie (asylum pack/data pack...), viete vopred koľko a akých kariet dostanete. Ak žiadnu kartu z rozšírenia nechcete, nemusíte si ho kúpiť – ak áno, máte istotu, že ju dostanete.

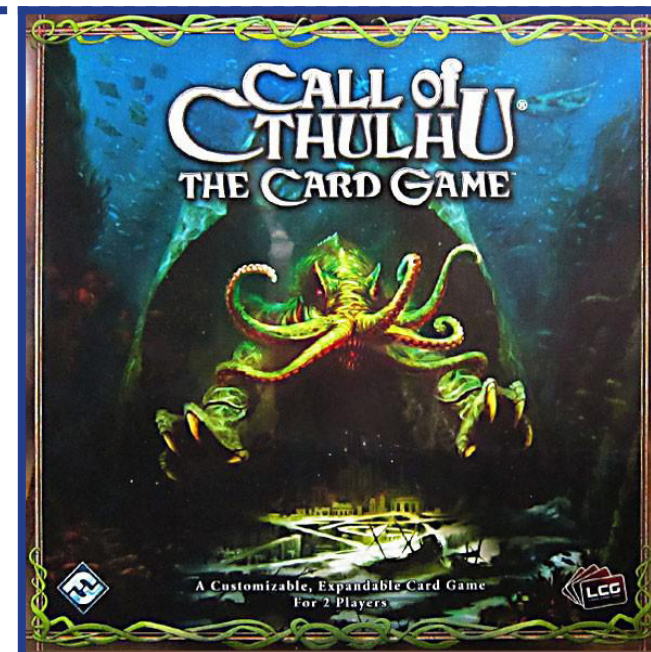
Výhodou prístupu CCG je nízka cena boostra, zjavnou nevýhodou je nevedomosť, či dostanete to, čo chcete. Rozšírenia LCG sú relatívne drahé, sú ale aj veľké a nadesignované tak, aby obohatili nie len jednu frakciu kariet, ale všetky.

Call of Cthulhu pár slovami

Celkom jednoducho – máte niekoľko postáv (ľudských, neľudských alebo zmiešaných), ktoré sa snažia vyriešiť nejaké tie príbehy tak, že ich navštevujú. Ak sa vám darí, progresujete na príbehoch úspechmi. Za päť úspechov máte hotový príbeh, za tri príbehy ste vyhrali partiu.

Príbehy (Story karty) a cesta k víťazstvu

Ako sa teda získavajú tie úspechy a čo je to vlastne tá story karta? Story karta sa získava za 5 úspechov, ktoré hráčom zbierajú postavy. Balíčky story kariet



Call of Cthulhu: The Card Game

Nate French, Eric M. Lang
Fantasy Flight Games, 2008

2+ hráči, 45–60 minút

sú jasne definované na začiatku, a hoci doma si môžete namiešať kombináciu, akú chcete, na oficiálnych turnajoch sú zadané tak, ako boli vydané.

Story karty sú špeciálne tým, že jeden balíček je spoločný pre oboch hráčov. Tí sa len snažia ukoristiť čo najskôr tieto karty, sediace medzi nimi ako chutné, šťavnaté sústa víťazstva.

Story karta má meno, ikonky zápasov a efekt. Podľa ikoniek zápasov je vidno, aké zápasy a v akom



poradí sa na story budú vyhodnocovať; na drvinej väčšine story kariet sa vyhodnocuje teror, boj, arkána a vyšetrovanie a na záver ešte nezdokumentovaný zápas schopnosti. V každej Story fáze môžu hráči poslať na príbehy niekoľko svojich postáv, ktoré potom budú relevantné pre vyhodnocovanie zápasov. Povedzme si teda viac o zápasoch a ich efektoch:

Teror

Na každej strane sa spočítajú teror ikony na postavách (chápadlá). Kto má menej chápadiel, musí si jednu zo súčasťených postáv zblázniť, ak je to možné (zblázniť = položiť dolu nosom, čo znamená, že aspoň dve kolá bude pre hráča táto postava nepoužiteľná pre účely príbehov). Zblázniť sa nemôžu postavy, ktoré sami majú teror ikony (veď aká by to bola hanba, keby *Cthulhu* skončil v bláznici) alebo postavy s kľúčovým slovom „Willpower“, teda s nervami s ocele (ako napríklad *Professor Armitage*, ktorý toho videl už toľko, že by sa pravde-

podobne s *Cthulhu*om družne porozprával pri čaji). Zápas teroru teda môže vyradiť prehrávajúcej strane jednu z postáv, ktorú si ale vyberá prehrávajúci.

Boj

Boj je jednoduchý. Kto má viac bojových ikon na postavách vyhrá boj a zraní (a väčšinou zabije) jednu z postáv prehrávajúceho hráča. Opäť ale existujú postavy, ktoré akútnu otravu olovom alebo plesnutie chápadlom nenesú až tak ťažko; to zaručujú kľúčové slová „Invulnerability“, teda nezraniteľnosť (ktorou vládne väčšina Starovekých ako *Cthulhu*, *Shub-Niggurath*, ale aj rôzne akademické skupiny starých profesorov ako Univerzitná správna rada (*Board of trustees*)) a „Toughness“, teda trvrdosť, ktoré sú rezervované pre obzvlášť tvrdé monštrá (ako *Guardian Shoggoth*) alebo obzvlášť tvrdých chlapíkov (ako *Secret Service Agent*), ktorí sa nejakým priestrelom nenechajú ani spomaliť.

Arkána

...je zápasom vedomostí, nie svalov alebo hrôzy. Tajné znalosti vecí, ktoré neboli určené pre obmedzenú ľudskú myseľ umožnia vyhrávajúcejmu hráčovi (ktorý má na postavách viac „knižiek“) pripraviť (ready/untap) jednu z jeho postáv na tejto story. V tomto jedinom prípade si vyberá vyhrávajúci hráč, ktorá to bude.

Vyšetrovanie

Vyšetrovanie je asi jediná vec, ktorú monštrá naozaj, naozaj nevedia robiť. A niet divu, veď ako by

v tých protokončatinách udržali lupy, ktoré sú veľmi primerane aj ikonami pre tento zápas? Víťazná strana zápasu si môže na príbeh, na ktorom vyhrala vyšetrovanie pridať ďalší úspech, čo z neho robí mocnú zbraň v rukách podvratných živlov aj akademikov.

Schopnosť

...alebo „skill“ je základným spôsobom získavania úspechov. Ak má hráč, ktorý vyšetrovanie spustil (teda ten, kto je zrovna na ťahu) vyšší súčet schopnosti ako protivník, dostane na príbehu jeden úspech. Ak by snád hráč spôsobil, že oponent má súčet schopnosti 0 (teda zbláznil/vybil všetkých alebo použil špinavé triky na zníženie ich schopnosti), dostane jeden extra úspech za to, že na progresovaní v príbehu mu nič nestojí v ceste.

Dohromady je teda možné za jednu story fázu pre konajúceho („acting“) hráča získať až tri úspechy na príbehu z piatich, ktoré potrebuje na získanie príbehu.

Karty a balíky v Call of Cthulhu

TYPY A ANATÓMIE KARIET

Postavy (Character)

Postava, asi ako v každej kartovke, je špeciálny typ karty, ktorý môže inherentne vykonávať nejakú akciu. V prípade CoC je to riešenie príbehov (story kariet). Iba postavy môžu získavať na príbehoch úspechy.

Postava má nasledujúce charakteristiky:

- **Meno** – dôležité pre unikátne postavy; meno je jediná charakteristika, ktorá postave zostane, aj keď je zbláznená.
- **Cena** – za koľko zdrojov je možné kartu zahrať
- **Farba/frakcia** – dôležitá pri platení, v doméne je nutné mať aspoň jeden zdroj tejto farby (plateniu sa budeme venovať aj samostatne)
- **Schopnosť (skill)**
- **Ikony**
- **Subtyp(y)** – špeciálne kľúčové slová s ktorými sa pracuje v niektorých kartových textoch (napríklad „Vyber si nie-prastarého/Ancient One a ukradni si ho“); subtypov je množstvo, napr. Monster, Mi-Go, Government, Student, Lunatic...
- **Kľúčové slová** – označujúce štandardné schopnosti, napr. Invulnerability, Toughness, Willpower...
- **Text** – špeciálna vlastnosť, schopnosť alebo efekt spojený s kartou. V prípade Cthulhu vyššie je to nutnosť po každom ťahaní kariet

zabiť jednu zo svojich postáv (povedané slovami Dobrodružstiev malého Cthulhu Cthulhu sa zobudil a nič nenaplní jeho prázdne bruško lepšie ako dušičky kultistov)

Podporné karty (Support)

Podporné karty väčšinou sedia na stole a umožňujú hráčovi robiť ďalšie akcie, pridávajú ďalšie ikony jeho postavám alebo jednej postave (v prípade zbraní) a pod.

Podporné karty majú:

- **Meno** – podobne ako pri postavách, aj podporné karty môžu byť unikátne a vyložené iba raz per hráča
- **Cena**
- **Farba/frakcia**
- **Subtyp(y)** - opäť špeciálne kľúčové slová, s ktorými sa pracuje v textoch kariet, okrem Location je to napr. Weapon, Vehicle, Item, Artifact...

Napríklad Policajný záhradník (Agency groundskeeper) umožňuje vystrihať (a tým zničiť) Lokáciu (ale nie napr. zbraň)

- **Text** – obsahuje práve to, prečo sa hrajú, teda definíciu akcie alebo efektu, v prípade Arkham Asylum je to akcia, kde za 1 zdroj kompletne vyliečite zbláznenú postavu, takže je pripravená na používanie.

Udalosti (Event)

...sú jednorazové karty, ktoré sa ihneď po zahrať odhodí. Majú:

- **Meno** – v ich prípade nie sú unikátne
- **Cenu**
- **Farbu/frakciu**
- **Subtyp** – v prípade udalostí je to napr. Ritual, Spell...
- **Text** – čo daná udalosť spôsobí – napríklad Sleepin' wit' da Fishes pošle zopár postáv na spodok doťahovacieho balíka, takže ak si oponent nevie zamiešať balík, asi sa k nim tak skoro nedostane

Prečo medzi typmi kariet nevidím zdroje alebo

Platenie a prečo je CoC iný ako Magic?

Tí z vás, ktorí už nejakú CCG/LCG hru hrali asi vedia, že nedeliteľnou súčasťou takej hry sú zdroje (landy v Magicu, Bloody vo Vampireovi...). CoC sa od nich líši tým, že zdroje ako samostatné karty/tokeny nemá – každá karta sa totiž môže stať zdrojom.



Základom platenia sú domény – na zaplatenie karty musíte použiť jednu celú doménu. Domény sa plnia tak, že vo vašom kole po potiahnutí kariet si môžete vybrať jednu kartu a vložiť ju do domény ako zdroj. Ak teda chcete platiť karty, musíte sa rozhodnúť, čo vlastne hrať nechcete, a hoci to znie zvrátane, je to jeden zo zábavných bodov hrania CoCu. Momenty zúfalstva a trhania vlasov k tomu proste patria. (Na druhej strane sa vám nikdy nestane, že nemáte zdroje – „Mám tam dvadsať landov a ani jeden mi neprišiel!“)

BALÍKY

Ako každá CCG/LCG hra aj CoC má rovnaké základné charakteristiky: zo všetkých svojich kariet si postavíte balíček, pozostávajúci z kariet jednej alebo viacerých frakcií. V CoC musí mať balíček minimálne 50 kariet, pričom žiadna karta sa nesmie v balíčku nachádzať viac ako 3 krát. Na internete nájdete množstvo návodov, ako si postaviť balík (za všetky [tento na fórach Boardgamegeeka](#)) aj aplikácií, ktoré obsahujú aj všetky karty (napríklad [CardGameDB](#) alebo standalone aplikácia [Nyarlazorbec's Cthulhu Deck Builder](#)).

Balíky v CoC sa stavajú väčšinou dvojfarebné alebo jednofarebné. Techniky na stavanie balíkov tu rozoberať nebudeme, farby/frakcie si ale aspoň trošku rozoberieme nižšie.

FARBY/FRAKCIE

V Call of Cthulhu máme ľudské a monštrózne frakcie. Ľudské frakcie väčšinou vedia aj vyšetřovať (teda majú ikony vyšetřovania), monštrózne toho

veľa nenavýšetřujú, ale väčšinou vás spoľahlivo pošlú do blázince. Okrem nich sú tu ešte neutrálne karty, ktoré môžete hrať s čímkoľvek. Poďme sa na nich pozrieť:

Ľudské frakcie

Agentúra (Agency) – v podstate policajti, vládne zložky... Banda týpkov s brokovnicami na policajných autách alebo motorkách, ktoré ak to nejde po dobrom vyšetřovaní pošlú poštou balíček s dynamitom. Nie je ľahké ich zabiť ani pobláznit, ich slabinou však je to, že bez podporných kariet sú pomerne slabí.

Syndikát (Syndicate) – kriminálnici, majú kopec lacných postáv s hnusnými efektami, ktoré najčastejšie vracajú postavy z príbehu domov, znižujú im schopnosť (skill) alebo ich vyčerpajú ešte pred tým, než majú šancu niečo urobiť. Hranie syndikátnych balíkov vyžaduje istú dávku schopností a improvizácie.

Univerzita (Miskatonic University) – nepobrali veľa bojových schopností, ale je extrémne ťažké ich poraziť vo vyšetřovaní. Keďže navyše dokážu meniť napríklad bojový zápas na vyšetřovací (Science, it works, bitches!), sú často neprijemnejší, ako by človek predpokladal.

Spolok strieborného úsvitu (order of the silver twilight) – najnovšia frakcia; zakladá si na vracaní vlastných postáv na ruku a spúšťaní ich efektov pri zahranií („coming into play“) dookola a dookola. Snažia sa vstupovať do zápasov tak, aby oponent mal čo najmenej, alebo žiadne, voľné postavy tak, že ich vracajú na ruku, zabíjajú rituálmi a pod.

Monštrózne frakcie

Cthulhu – zakladá sa na veľkých skupinách monštrov s rovnakým subtypom (napr. Deep ones, Serpents), ktoré sú podporené kartami pridávajúcimi im ďalšie ikony. Oponenta vyradujú najčastejšie tak, že mu prikazujú zabíjať si vlastné postavy.

Yog-Sothoth – väčšinou bandy zmutovaných kultistov a monštier, oplývajúcich arkánou. Momentálne asi najnáročnejšia frakcia, keďže nevie bojovať ani vyšetřovať, teroru má tiež pomenej, ale zakladá sa na kúzlach (spell events) a ich točení. Vie si tak tiež pridávať ďalšie ikony arkány, meniť rôzne zápasy za arkánové a pod. V podstate taká monštrózna univerzita (s „knižkami“ namiesto „lúp“).

Shub-Niggurath – monštra v obrovských množstvách. Najčastejšie sa hrávajú Mi-Go a Dark young balíky, ktoré sú príjemné na hranie aj pre začiatočníkov. Shub-Niggurath sa nehráva trikovaco, čo je na stole, s tým sa počíta, a ak s tým oponent nič neurobí, je toho po pár kolách tak veľa, že s tým už nedokáže bojovať. Vďaka tomu sú ale Shub-balíky náchylné na smrť „uprataním stola“, teda pozabíjaním všetkých postáv, z ktorého sa už väčšinou nespamätá.

Hastur – Šialenstvo, šialenstvo a šialenstvo. Hastur nevie bojovať, nevie vyšetřovať, nemá arkánu, ale zato má kýble šialenstva a teroru. Vie bláznit aj také postavy, ktoré sú normálne voči tomu imúnne, vie kraďnúť oponentove postavy na kolo alebo až do konca hry, vie presmerovávať šialenstvo. Hlavným cieľom Hastura je zbláznit a ukradnúť dosť oponentových postáv, aby ten nemohol nič robiť. To, že z toho často začne bláznit aj oponent samotný je pre Hastura iba milým bonusom.

Call of Cthulhu – základná sada a rozšírenia

Základná sada Call of Cthulhu LCG obsahuje 20 kariet z každej farby/frakcie (okrem Order of the Silver Twilight, ktorý bol doplnený až neskôr vo veľkom rozšírení). Okrem toho ešte 14 neutrálnych kariet, základný story balíček, tokeny úspechov a zranenia, hernú podložku a **hlavne 6 malých plastových miniatúr** samotného veľkého Cthulhu-ho (Dnes vo večerných správach: rozkoši!).

Zo základnej sady si vyskladáte iba dvojfarebné balíky, keďže karty sú v nich po jednom a na jednofarebný balík je ich príliš málo. Na vážne hranie teda potrebujete základné sady tri (kvôli kartovému limitu).

Rozšírenia

Až do minulého roka vychádzali expanzie Call of Cthulhu LCG v tematických cykloch po 6tich asyllum packoch, jeden asyllum pack za mesiac. V minulom roku zmenili vydávanie na štvrťročné väčšie expanzie, každú zameranú z väčšej časti na jednu frakciu. Staré asyllum packy obsahovali 20 kariet v troch kópiách, nové expanzie obsahujú 55 kariet, taktiež v troch kópiách. Keďže nové expanzie sú menej náročné na balenie a distribúciu, sú per karta aj lacnejšie ako staré (asyllum packy stoja cca 11 EUR, nové cca 23 EUR), nehovoriac o ich dostupnosti. Každá z väčších expanzií je zameraná primárne na jednu z frakcií – logika vydavateľa je, že tým sa uľahčí začatie novým hráčom. Môžete si totiž kúpiť základnú sadu, vyskúšať si jednotlivé

frakcie, zistiť ktorá sa vám páči najviac, a potom si kúpiť rozšírenie k nej. Získate tak dostatok kariet na (dobrý!) jednofarebný balík.

Záverom

Call of Cthulhu LCG je hra náročná na financie aj na skladovanie, ako všetky CCG/LCG hry – a tým pádom je určená len skutočným zanietencom. Taktiež u nás nie je rozvinutá komunita hráčov, ktorí by CoC hrávali pravidelne – na tomto aspekte sa ale aspoň v Bratislave pracuje.

Napriek tomu by som povedala, že ak sa už rozhodnete, že nejakú LCG skúsate, je Call of Cthulhu rozhodne dobrou voľbou – má pochopiteľné pravidlá, zaujímavú a dobre do kariet reflektovanú tematiku, kvalitné prevedenie a vďaka jej veku (5 rokov) je vo svete ešte stále dosť ľudí, ktorí sú ochotní nejaké tie karty vymeniť, aj keď vo formáte LCG to už nie je nutné.

Ak vás Call of Cthulhu zaujíma, v novej hernej Bratislavského Ihrysa sa konajú predvážacie hry – stačí sa ozvať a požiadať o demo na mailovej adrese peekay@ba-rats.com.



DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách
Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz
Zapojte se do přípravy dalšího čísla v [našich diskuzích](#).

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora II Redaktoři: Jakub „boubaque“ Maruš, „Ecthelion²“

Korektury: Petr „Ilgir“ Chval, Jakub „boubaque“ Maruš

Design a sazba: Jiří „Markus“ Petrů, Jakub „boubaque“ Maruš II Obálka: Jakub „boubaque“ Maruš

