

# Templářský nukezin

5. číslo, ročník 2272

Cizí PA akce, hry a LARPy

Nová naděje v osadě Přátelství

Koncept Living-PA stravy

Archeologie: Stínové týmy

Drancen und Tanzen!



Co může být jiným tématem prvního nukezinu po třech letech, než zamyšlení se nad během času. Nad vesmírem, životem a tak vůbec. Nad úlohou člověka v chodu světa...

Ale ne, kašlem na to a smažíme dál! Pustina je naše hřiště, je to naše scéna, na které hrajeme ska-metal na šalmaje a trsáme v rytmu, jenž je templářům vlastní. Možná se do toho vkrádá víc melancholie, možná ubývá bezstarostných trylků a jinošského juchání, ale pořád má ten nejváženější tón stará dobrá postnukleární perverze, které nás naučil **Fallout**. Ta šílenost, ztřeštěnost, která obrací na hlavu doktrínu MAD tým, že přistupuje na její pravidla hry a hraje i tehdy, kdy by už každý příčetný jen vzlykal. Fallout se dívá jadernému peklu do tváře a ve chvíli, kdy jej ta hrůza hrozí zlomit, se zasměje, lehce, vždyť o nic nejde, je to jenom realita. Řekl bych, že to je přímo postapokalyptická schizofrenní symfonie, ale to by mi taky mohl jednou zrána zaklepat na okno granátometem Martušák, že mu przním trademark.

A tak i my hrajeme absurdní hry, jež prvky dramatu vypráví komedii, a sem tam se sejdem na LARPU, kde z moci organizační toto schéma obrátíme.

Je to srdceryvné? Ne! Linot schovávající se v koupelně před výbuchem atomové bomby, ležící v předsíni, TO je srdceryvné!

Přemýšlel jsem, jakým citátem tuto stat' ukončit, zda „Na tváři lehký smích, hluboký v srdci žal“, nebo „Bůh není a my jsme jeho proroci.“ Těžké rozhodnutí. I kdy, vlastně...

**Nebojte se! My jsme z budoucnosti!**



## Seznam členů a rolí

### Hráči (úroveň):

Daven (1.)	Livjatán (6.)
Erik Lindbeast (1.)	Miro (2.)
Henry Thorn (2.)	Mogh (2.)
Fm. Chekotay (4.)	Pavel (2.)
Chrome Red (4.)	Řepa (3.)
Justin (2.)	Spero (nováček)
Kaali (3.)	Viky (3.)
Fm. Lin0t (2.)	Reinar (4.)

### Sekundární charaktery:

Alexandr Folio (nováček; Chrome Red)
Fm. Hans Rube (2; Řepa)
Chorché (2; Livjatán)
Lászlo Fernzéhen (0; Chekotay)
Silmar (0; Reinar)
Vlk (0; Řepa)

### Týmy:

Bratrstvo oceli (3)
Drancíři (5)
Zewell (4)
Osamělí střelci (4)
Dohromady tedy 16 pušek ve 3 dobrých týmech.

### Errata:

V prvním čísle nukezinu NBC byl ve jmenném seznamu členů uveden Thief, ačkoliv v té době již členem nebyl. Odhalil to Linot. Za vzniklé dentální komplikace se tímto omlouváme.

Templářský nukezin NBC.

Občasník pro život v postnukleární Pustině.

Číslo páté, ročník 2012, uzávěrka čísla 1.9.12.

Editor: Chekotay (chekotay@seznam.cz) a

příležitostní kolaboranté. <http://templari.tecka.eu>

Na titulu: Reinar na Old Townu, fotomontáž The Riffs

# Cizí postapokalyptické akce v roce 2012

Postapokalyptika dnes již zcela jistě není žádná okrajová oblast kultury... teda, ano, je, je okrajová, žijí jí jen divné postavy bez špetky naděje na splnutí s většinou, ale mezi těmito outsidersy jde o naprosto profláklé téma, nic šokujícího, ba skoro bych až řekl, že pomalu na ústupu. Miléniový mem je každopádně stále velmi oblíben, avšak dnes na sebe obléká spíše prohnílý háv ožvlých mrtvol, než klasickou vyšisovanou koženou bundu, naleštěný suspensor, či aktivní pečotní zbroj s vlajkou s třinácti hvězdami a pruhy.

Je jen otázkou času, kdy naše děti začnou jezdit na příměstské tábory s postapo tematikou („Milý tatínku, na snídani jsem měla misku drcených švábů, a pak jsem celý den nic nejedla.“), zatraceně, jestli je nezačne organizovat Lipka, tak Madbrahmína určitě!

No, LARP.cz má sice pověst gay seznamky, ale přesto eviduje v tomto roce 9 akcí s PA tematikou. Na Templářích pak evidujeme nějaké dvě nebo tři další. Pokud ještě máte Facebook, tak tam existuje skupina Postapo Lary, která se snaží také o nějakou tu katalogizaci, ač jí to interface sítě znesnadňuje, jak se jen dá.

Prostě, situace, kdy jednou za dva roky proběhl jeden Fallout LARP, se již navždy odsunula do kategorie nostalgických vzpomínek. Můžeme si položit otázku, zda je to dobře, či ne, a protože jsem konzervativní a úzkoprsý, hned si na ni odpovím záporně. Čím běžnější postapo je, tím širší je členská základna a tím více je lidí, kteří jezdí na akce, aniž by měli odehráno svých tisíc hodin Falloutu, popřípadě to jsou dřevárnici, pro které to je jen další akce, tentokrát s lehce nezvyklým (= ne-fantasy) settingem. V extrémním případě mi před duševní zrakem vyvstává obraz nedělních výletníků oddaných jekoru a flašce vodky, což je něco strašlivého.



Dobře, a teď malá rekapitulace. Sezónu otevřel na jaře noční běh Dawn of the Dead. Tma, zombíci, Mimoň, tohle je akční záležitost pracující se strachem, postavena na motivech klasických filmových zombie - krváků.

Na přelomu jara a léta se konal další Methancity (Bod obnovy), jenž aspiruje na titul nejlepší PA akce u nás. Příští ročník bude patrně osekán, ježto část orgů odjíždí do zahraničí a nebude moci přiložit ruce své k dílu. Základním motivem Methancity LARPU je tvrdá dystopie vracející se ke kořenům žánru a je obdivuhodné, jak dobře se Dikobrazovu týmu daří vybrané téma zpracovat. Když trochu odbočím, tak zajímavě vypadá také LARP System pořádaný sdružením Court of Moravia, jenž nemá ani za mák společného s PA, zato je 100% totalitní.



Následně jsme tady měli další výlet do Zóny, totiž Zřídla. Akční, bojově orientovaný LARP na motivy ukra-jinské počítačové hry, jenž zaujme pestrým settingem světa a nápaditými questy.

Závěrem léta pak proběhl Old Town a já doufám, že z Mogha a Reinara vytáhnou podrobnější report, než „váleli jsme se v bunkrech PVOS, chlastali levné pivo a tvářili se tvrdě“. :)

Letos nebyl Nukleární úder, avšak prázdné místo trochu vyplnila jedna vzdálená odnož Vaultu, Zombie útočiště, jehož Letní zombie kemp Brno byla docela pěkná akce na úrovni našich starých PASů. O tom napíšu více příště.

Kterými kanály se vydat dál?  
<http://www.oldtown.webd.pl>  
<http://www.methancity.cz/index.php>  
<http://dawnofdead.weebly.com/index.html>  
[http://petrius.rajce.idnes.cz/Postapo\\_indiani\\_na\\_vode](http://petrius.rajce.idnes.cz/Postapo_indiani_na_vode)  
<http://stalker.scorpions.cz/larp/>  
<http://severani.mysteria.cz/falloutak/>  
<http://www.projekt-system.cz/>

## Herní jídlo v osadě Přátelství

Nová naděje se vrátila zpátky na území operace Paranoid, této největší templářské akce, a pokusila se ji překonat. Hlavním organizátorem byl, stejně jako v případě jedničky, Reinar, jenž po neúspěchu bitevního scénáře zkusil scénář mírový. Paradoxně došlo k vzestupu napětí a místy i k pěkným bitkám. I když, paradoxně... čekal snad od Templářů někdo něco jiného? Čistý čas hry byl 24 hodin, čímž se zařadila do nově vznikající střední třídy mezi klasické templářské bleskové vyvražďovačky a vícedenní chekotayovské survival puťáky. Oba Paranoidy významně modifikovaly svět Templářů.

### Zdroj stravy: Pustina

Living postapo je termín, jenž jsme vymysleli v žertu, jenže ono to vypadá, že si našel své příznivce a svůj obsah, jenž jej vyplnil. Při nezkušenosti organizátora (mne) s klasickými LARPy, při mé lenosti a při proklamovaném heslu „Když v závěru všichni umřou, neznamená to, že hra dopadla špatně“ bylo jen otázkou času, než Templáři VŠB přijali za své také heslo „Není důležité přežít, ale zúčastnit se!“ Pak již bylo snadné dokončit myšlenkový veletoch: Když maximálně realisticky vytvoříme nereálný svět falloutu, zábava se dostaví sama. Mám dojem, že tímto směrem míří také Dikobraz se svým Methancity. Samozřejmě, jak jsme si vyjasnili na třetí a čtvrté Patrole, s tímto přístupem by zanedlouho zbyli u Templářů jen Řepa a já. Takže vodsamsad' pocamcad'.

Jedna z linií se zabývá získáváním potravy. Při životě po konci civilizace by patrně tahle zábava zabírala tak 9/10 bdělého času, a přitom bývá na hrách redukována na nějaký ten biftek v knajpě na kraji herního území, kde se vlastně ani moc nehraje.

Na P2 jsem se tedy chopil zajištění potravy. Z herní strany se do toho obula má žena, která si zahrála hospodskou. Přispět chtěl také Mogh s potkany a červy, ale nestihl to všechno zařídit.



Voda byla zajištěna prostřednictvím studánek, což byly 4 demižony rozmístěné po herním území (v jeho jižní, vlhčí části), zásobované ze dvou 25 litrových sudů.

Studánky se v průběhu hry přesouvaly. Vždy byly umístěny v místech, kde, jak věřím, by pustinář s polní lopatkou nějakou tu vodu opravdu našel. Protože bylo zakázáno odnášet celou studánku a hráči měli obvykle jedinou čturu, vyčerpávání studánek bylo poměrně pomalé. Nalezení některých studánek navíc nebylo jednoduché a podle pomalého úbytku vody v nich hádám, že jejich objevitelé se o svůj nález nepodělili. Studánky se měly kompletně obnovovat každé 4 hodiny, nicméně nebyl čas toto hlídat. Žízni trpěl akorát Necro, bo to je pakoň (povalující se na sluníčku, zapalující jednu od druhé a neschopný se domluvit v rámci týmu) a Mogh, jehož ghůlí maska mu neumožňovala pít, což v zápalu hry podcenil.

Vodu vykupovala Viky, cena byla 1 Tv za hrníček (cca 0,20 l) vody. Prodávala ji za 1 Tv za 0,1 l.

Základní potravu představovaly nekvašené placky upečené nad otevřeným ohněm na grilovací mřížce. Mouka byla umleta na velmi hrubo, takže ani nebylo zapotřebí přidávat otruby (a písek). Upečené placky byly tvrdé, ty nedopečené (Viky v návalech nestíhala) šly na odbyt lépe – ne, v těch měkkých nebylo žádné sádlo. ;- ) Mouku jsem balil do plastových uzavíratelných sáčků, ty pak do plátěného pytlíčku, jenž byl přivázán ke scénické cedulce a ke svazku obilovin – ječmene, pšenice či ovsa. V některých případech byl tento svazek to jediné, co mohl hráč vidět. V extrému jsem pár svazků umístil mezi stařinu na paloučku. Jídlo Viky vykupovala za 1 Tv/pytlík a prodávala za 2 Tv/placka.

Luxusnější potraviny představovala cizrna, francouzská čočka a slunečnice, distribuovány obdobně. Zelí a cibule se prostě jen povalovaly (cibule na slunných, vlhčích místech a zelí vždy v „růžici“ ostricového polykormonu).

Největším luxusem bylo maso. To byl ústupek pohodlnosti (nemyslím, že bych měl zrovna chuť jíst nějakého radiací, nádory, ►

nemocemi a těžkými kovy prorostlého mutanta, a to jsem Drancíř, takoví BoSáci musí žít toliko na hydroponicky pěstovaném obilí a sóji) a také se na lov vázalo několik prvků hry (zisk zbraně, licence).

Maso bylo reprezentováno plyšovými zvířátky. Původně je měli hráči sestřelovat z nedostupných míst, ale nakonec je v zásadě jen sbírali. Viky vykupovala plyšáka za 2 Tv a za stejnou cenu prodávala misku polívky.

Reálně se maso nacházelo v cestovní chladničce ve stínu hospody, kde těch 24 hodin vydrželo, navzdory teplému počasí, nezkažené.



Koncept lovu plyšáků jsme zkoušeli už na P1, kde však fungoval jen jako quest. Mám za to, že hledání reálně zbarvených zvířat a reálně vyvedených zdrojů potravy vůbec bystří hráčův zrak, nutí hráče chodit i mimo vyšlapané stezky a je každopádně lepší, než prostý výdej jídla organizátory. Nevýhodou je jednak full-time job pro jednoho orga, jednak nikoliv optimální distribuce složek potravy do kuchyně. Například na cibuli, takto základ chystané polévky, musela Viky čekat celý první den. To je samozřejmě řešitelné tak, že kritické složky má kuchyně od začátku a hráči tak získávají pouze „hmotu“. Celý koncept lze snadno rozvést o další druhy surovin, například vajíčka, luštěniny, zeleninu. Je možno jej také rozštěpit na „mám chladničku“ a „nemám chladničku“ varianty, určující hlavně zastoupení masa a nepředvařených vajec ve stravě.

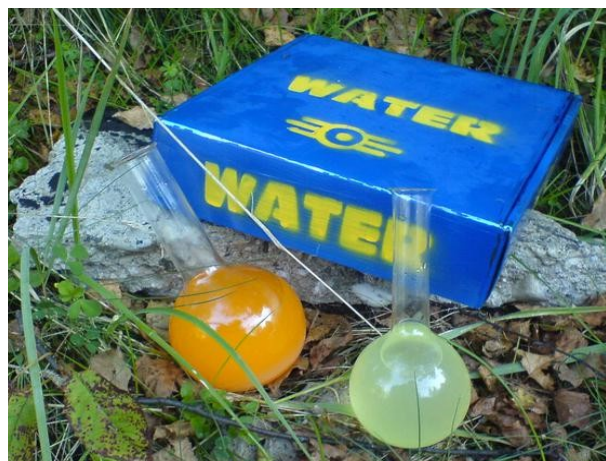
Z hlediska settingu světa je zřejmé, že maso by mělo být extrémně vzácnou komoditou. Co se týče potkanů, tak to je sice hodně cool, leč (herně) jde o nesmyslné zdravotní riziko. Strava obecně v podmínkách LPA je fádni, prosté, opakující se skladby, nemastná-neslaná, jen málo kořeněná kmínem a křenem. Zvládnout ji je určitě výzva do budoucna, jak pro naši kuchyni, tak pro hráčské žaludky.

## Zdroj potravy: Frakční dávky a stalkeřina

Na okamžik vážně: Co asi člověk najde v rozvalinách baráku dvě stě let po jaderné válce? V tom nejlepším případě kupku rzi na místě, kde kdysi stávala plechovka. Ale Fallout je plný krabic sýrových krekrů („Jsou tak... sýrové!“) a proto i Templářský svět může obsahovat jedlé pozůstatky Starého světa. Zvláště, když se jedná o ne až zas tak staré pozůstatky po Enklávě, nebo zásoby z pečlivě zapečetěných skladišť vaultů.

Obvyklým případem předválečné stravy jsou plechovky, zbavené nálepek, případně omlácené, poškrábané a deformované. Je dobré, když nejsou hned na první hře spotřebovány, ale barterem několikrát změní maitele, až jejich finální vlastník vůbec netuší, co to vlastně otevírá. Překvapení! Dobrý žert je také mezi plechovky s jídlem zamíchat psí žrádlo. Anebo obráceně – nálepku z psí konzervy nalepit na bramborový guláš.

Vault-Tec zásoby u nás zastupují bedničky s lahvemi čisté vody. Nalézt se dají zvláště v místech, kde pobývala Enkláva, která se brakováním vaultů živí.



Frakční dávky, neboli týmová menáž, to je něco nového, co se nám ještě nedaří zavést. Teoreticky by měli Oceláři v rámci jednotného týmového role-play fasovat uniformní konzervy – například staré dobré KDP se přímo nabízí. Také ostatní týmy by měly zapřemýšlet a upravit základní herní stravu více podle svého settingu. U Drancířů se snažím zavést jeden pytlík ovesné kaše a jednu fľašku kobercové pálenky na osobu a den.

Strava je herní prvek, kterému se nevyhne nikdo a jeho dopad na tvorbu herní atmosféry je tedy velmi široký. Současně je to nejsilnější pouto hry s realitou, a proto každá zkušenost ze hry připraví i na skutečnou „klipsu“. ■

# Templářská archeologie: Stínové týmy

V současné době mají Templáři tři týmy a hovoří se o dvou mocných frakcích, které ve hře mají své vyslance, ale doposud nebyly zcela definovány. Další tři týmy však do hry zasahují (sice sporadicky, ale když už, tak poměrně zásadně), aniž by je přitom někdo trvale hrál. Jedná se o prázdné slupky, jen jména a zbytky konceptů, které organizátoři bezuzdě využívají k formování hry. Jsou to týmy, které existovaly, ale zanikly. Leč v templářském světě není snadné jen tak zaniknout (bezezbytku se to podařilo pouze Padlým rytířům), jakmile jednou vstoupíte do hry – jako tým, i jako jedinec – zanecháte za sebou stopy, které budou hru ovlivňovat i po letech. Pojdme se na ty týmy podívat blíže.

**Rangers** byli zakládající tým Templářů. Vzešli z tehdejších válek na Madbrahmíně, kde se proti sobě postavily síly Dobra, odkazující se na Bratrstvo oceli, New California Rangers a vůbec „ty dobré“, a síly Zla, stojící na straně Enklávy, Vault City a Metzgerova Cechu otrokářů. Souboj poetů pomohl vytríbit ideje a vše vyvrcholilo na Těšinských pláních v operaci Buldok, první naší bitvě. Rangeři v ní zvítězili, avšak hned v následující akci, operaci Divoká země, dostali shodně s Padlými rytíři na kokos od znovuobnoveného Cechu otrokářů, a rozpadli se. Následovalo spojení týmů a vznik Reavers - Drancířů, které již dobře znáte.

Rangers byli (a jsou) ztělesněním mých představ o klasických kladasech z Pustiny. Osamělí mstitelé, křižující Pustiny a potírající otrokáře a další zlo, kamkoliv přijdou, spojující se v armádu jen ve chvílích vrcholných krizí, spolupracující s Bratrstvem oceli, avšak spoléhající jen sami na sebe.

Jenže logika templářského příběhu je neúprosná, rangerský tým neudržitelný, a tak rangeři odešli, odešli bránit Jablunkovský průsmyk, odešli do vzpomínek. Legendy o nich vyprávějí; možná se ještě někdy vrátí.

V pořadí třetí templářský tým, po Rangers a Cechu otrokářů, nesl jméno **Lovci lebek**. Vznikl někdy v roce 2005 na srazu u Šimka, kam Ještěr dotáhl partu dřevárníků kolem Dinga. Ti měli v úmyslu přinést do Pustiny více než jen trošku Warhammeru a konečně nám ukázat, co je to vlastně ten jekor.

Na operaci Buldok však nedorazili, vymluvili se na chřipku, a pak už o nich nikdo neslyšel. Tým zanikl, zůstal po něm pouze cár zakládací listiny na dně mé zásuvky.

Resurektován byl o tři roky později, někdy v období operace Exodus, kdy posloužil v příběhu o Enklávě. Stačilo málo. Na původní myšlenku se začal nabalovat do té doby neorganizovaný konceptuální bordel, povalující se v zákoutích Templářského řádu, a vize Lovců lebek rychle bobtnala, rostla a dospívala. Pomáhaly tomu také Beskydské patroly, neboť jih herního území, Beskydy a podhůří, připadly právě Lovcům lebek. Lovci si zahráli dokonce jednu celou vlastní hru, operaci Zubaté ostří, a naposledy jste mohli jejich triumfální válečný jekot „Za mumínkýyy!“ slyšet na Paranoidu 2, během nočních nájezdů a také na druhý den, kdy zavraždili hostinskou a postarali se tak o zajímavý závěr hry.

Tak, a co **Enkláva**? Tým, jehož návaznost na Fallout nelze obkecat ani takovými oslími můstky, jaké jsme použili při dosazování Bratrstva oceli do Evropy. Navíc mocnost, která byla zničena, vyhlazena, anihilována – a kuk, najednou je zde! Třicet let po zániku plošiny Poseidon Oil, na druhém konci Země.

Enkláva spadla z čistého nebe (bylať vyhozena z vertibirdu) v podobě tří chlápků v parádních kostýmech (v jednoduchosti uniforem je jejich síla), dobře ovládající své kvalitní chladné zbraně i plynové granáty. Enklávané zcela změnili poměr sil na operaci Exodus, kde pomohli vyhrát Drancířům a jako jediní vyřídili párače. Osada Místek byla tehdy na herní mapě vybarvena černě a Drancíři jí splatili tuto pomoc v nouzi nejvyšší. Podruhé Enklávané zasáhli do světa Templářů během operace Frühling, kdy rozehnali útočné šiky Bratrstva oceli a tím opět zachránili Drancíře před zkázou. A pak – zmizeli. Do opuštěných základen se vrátila Pustina. O tajemných létajících bozích kolují zkazky. Stalkeři hynou v aktivních minových polích a nástrahách a tajemné artefakty pokročilé technomancie dráždí zvědavost Drancířů. Bratrstvo možná něco ví, ale ono to nepoví...

K problematice stínových týmů se ještě vrátím v příštích dílech nukezinu. ■

# DRANCEN UND TANZEN

Neypravídelný drancířský obšťastník • 195 let od Záníku • vydává Oddělení 7

## Vítězství drancířských zbraní!

Jednotky Protektorátní obrany s lehkostí odrazily sérii útoků polských nájezdníků na severní hranici Protektorátu. Na přelomu kwětna a července se pokusily tři skupinky, každá přibližně po dvaceti nožích, proniknout bráněným Perimetrem.

„Wlastně si myslím, že možná jen testovali, kolik toho vydržíme,“ řekl jeden z grupperů bránících severní úsek. „Tak jsme vyzkoušeli, kolik toho vydrží oni. Rozsypali se po prvním šturmu!“ dodal, s tím, že případné nečetné uprchlíky nemá cenu pronásledovat.

## Osada Přátelství — naše nová kolonie

Uplynul celý rok od doby, kdy naši průzkumníci objevili opuštěnou základnu Enklávy u Friedku a kdy byla uzavřena smlouva o užívání této základny.

Smlouva umožňující uspokojit své zájmy v oblasti jak nám, tak i Ocelářům. Arbitrem smlouvy byl zvolen Zewell, jenž na místě udržuje malou vojenskou posádku. Zbudována byla malá opevněná osada, jež poskytuje zázemí stalkerům, lovcům i sběračům. Je nutno připomenout, že od pádu posádky rangerů v Nošovicích je Přátelství jediná bezpečná základna v celém podhůří Beskyd. Znamená to také, že je první na ráně, kdykoliv se lesní divoši odhodlají ke kořistnickým nájezdům. Obranu osady má na starosti Teplé bratrstvo, které se snaží přistoupit k tomuto úkolu mužně a zodpovědně, ale jak se ukázalo během nedávných událostí, je dobře, když jsou v dosahu drancířské tesáky. Bohužel, neschopnost Bratrstva opět jednou zaplatili Drancíři vlastní krví. Ztráty naštěstí byly nízké a na pozadí hektolitru krve, kterou cedí naši hrdinní stalkeři, takřka nepostřehnutelné.

Průzkumy enklávských bunkrů jsou obtížné, avšak získané nálezy nesmírně hodnotné. Základní průzkum se již chýlí ke konci, veškeré další údaje o drancířské přítomnosti v osadě jsou ovšem utajené. Doufejme, že nám základna přinese jen prospěch.

## Plechovky v Cita-dele stále dráždí

“Pozorovatelé“ Bratrstva oceli, určení Těšínskou smlouvou coby rukojmí a záruka míru, stále porušují podmínky svého takzvaného poslání.

Namísto léčení tvrdých jater byl včera jeden z písařů přichycen vartou, kterak špehuje ve skladišti kůží na nátepníky. Na svou obranu uvedl, že skladiště přeci stejně je prázdné. „To je drzost! Prázdné, nebo ne, neměl tam co dělat!“ prohlásil kdosi.

## Drancíři v Ráji

Kořistnická výprava v období letního slunovratu úspěšně vyplundrovala několikero osad v oblasti Kurviné. Drancenkomando se vrátilo obtíženo kořistí. Nováči v řadách vojska získali cenné zkušenosti, pouze za cenu ztráty panictví, a celé naše dominium se obohatilo. Avšak zatímco oddělení Síly pustiny považuje akci za úspěch, oddělení Civilních záležitostí má námitky.

„Co přivezli? Hrubé plátno z kopřiv, boty z krysí kůže a z chmele spletaná lana. Tím jen berou práci našim vlastním lidem. Hlavně mrzákům.“





## Report - Paranoid 2: Nová naděje

*Z organizační stránky byla operace Paranoid 2 vůbec nejvyspělejší Templářskou akcí. Přestože jsme se za sedm let působení stále nepoučili a došlo na scénář "nějak to dopadne". První nástin, jak by mohla tahle akce vypadat, byl sepsán již po ukončení prvního Paranoidu, tedy rok před konáním toho letošního. Pak se na to zanevřelo, protože to prostě byla daleká budoucnost. Občas se objevil nějaký nápad a ten se napsal do organizátorské sekce na fóru, ale jinak ticho po pustině. Pět měsíců na to, v lednu, jsem vytvořil jednoduchou webovou aplikaci pro přidávání úkolů. Celkem se tam do léta objevilo dvacet tři nápadů. Do užšího výběru týden před akcí se dostalo pouze osmnáct z nich – jak z důvodu nepřítomnosti klíčového hráče, tak z nedostatku času na přípravu něčeho ambiciózního. Na akci se pak uskutečnilo pouhých dvanáct úkolů.*

*K nějakým pořádným přípravám došlo až měsíc před akcí, týden před ní jsme si teprve vytvořili harmonogram. Na to, že to měla být akce na 24 hodin...*

*Zachránila to dvě plná auta rekvizit.*

Tolik hlavní organizátor Reinara. A teď jak to bylo doopravdy:

Ta opuštěná báze Enklávy ležela právě uprostřed území nikoho mezi něčím, čemu by se snad dalo říkat civilizace, obývaným rozvalinami Ostravy, a bohapustou divočinou Beskyd, obývanou zcela zdivočelými primitivy. Ideální základna pro síly chránící štreku na Olmütz, útočiště stalkerů pročesávajících Pustiny i stanice unavených obchodních karavan. A současně místo mnoha tajemství.

V roce 2271 se základna málem stala roznětkou, která by znovu rozpoutala zničující válku. Hlas rozumu však převážil a tři mocnosti se rozhodly kontrolovat bázi společně. Tak vznikla osada Přátelství.

Stalkeři, které toho dne do osady přivedl zbrojmistr Reinara – aktuální oblastní velitel Drancířů – odevzdávali své zbraně do rukou Zewellcajtů jen neradi, nicméně mírová smlouva byla v tomto nelítostná. Uvnitř osady si muži směli ponechat jen chladné zbraně, což mělo zabránit potížím s kontingentem BoS,

kteří zde mělo na starosti vnější obranu.

Drancíři, Oceláři i Zewlláci průběžně zvelebovali a opevňovali svá velitelství, což nebylo snadné, neboť to ocelářské bylo od drancířského „odděleno“ toliko velikou dírou ve zdi. Ve volném čase se mužstvo i různí místní tuláci věnovali soutěži ve střelbě, lovu a sběru potravy. Krize nastala, když byl drancířský velitel náhle odvolán kvůli vyšetřování kontrarozvědkou a jeho stalkeři – někteří právě nakažení tajemnou enklávskou biologickou zbraní – zůstali bez velení. Současně výbuch nástrahy jednoho stalkera zabil a současně Bratrstvo oceli odmítlo připravit protilátku, takže střídající velitel našel jeden veliký, dokonalý zmatek. Drancíři pak vnikli do velínu BoS a kýžené antidotum si ukradli.

Když padla noc, odebrala se většina osadníků do místní knajpy, kde mutantí tulačka z uloveného masa a nalezeného rostlinstva ukuchtila kotel dobroty a přidala šťopku něčeho vysokooktanového navrch a kde karavana lidí z východu, vedena nadutým ghulem, provozovala karban. Polevila i ostražitost hlídek, což se ovšem silně nevyplatilo, neboť Lovci lebek sestoupili z hor a napadli velitelství, vyhnuli se přivolané patrole a vnikli do nebráněné hospody, kde podřízli spícího drancíře. Během noci se událo ještě několik potyček, které obránci i přes další drancířské ztráty vyhráli. Všichni ráno nicméně vstávali s pocitem akutního ohrožení.

V té době dorazil do osady Silmar, drancířský zrádce. Vyhnul se pomstichtivým bývalým kolegům a podvedl důvěřivé oceláře. S pár snadno vydělanými zátkami v kapse narazil na enklávský autodestrukční systém připojený na megatunovou atomovou hlavici, který ze srandy aktivoval. Když to osadníci zjistili, někteří zděšeně utekli do lesů, jiní se schovali pod cely, jen technici Bratrstva oceli fofrem atomovou bombu deaktivovali a všechny zachránili. Do toho zmatku opět udeřili Lovci lebek a zabili hostinskou, pak však již dorazily posily a situaci stabilizovaly.

Enklávské bunkry byly vybrány, lovecká teritoria prozkoumána a celá základna zmapována, ale zda se udrží a zda konglomerát tří frakcí vydrží, to teprve uvidíme na příští hře. ◼



Photo by Adam Chilson