

Univerzita Karlova v Praze

Pedagogická fakulta

Katedra dějin a didaktiky dějepisu

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Antika v počítačových hrách. Rome: Total War

Antiquity in Computer Games. Rome: Total War

David Binder

Vedoucí práce: Mgr. Robert Skopek

Studijní program: Specializace v pedagogice

Studijní obor: Biologie, geologie a environmentalistika se zaměřením na vzdělávání –

Dějepis se zaměřením na vzdělávání

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Antika v počítačových hrách. Rome: Total War* vypracoval pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Praha, 15. dubna 2016

.....

podpis

Tímto bych chtěl poděkovat vedoucímu práce Mgr. Robertu Skopkovi za jeho
trpělivost a vedení při tvorbě této práce.

ANOTACE

Shrnutí dosavadních poznatků o vojenství starověkého Říma ve vztahu k počítačovým hrám tímto obdobím se zabývajícím na příkladu hry *Rome:Total War*.

KLÍČOVÁ SLOVA

Počítačové hry, *Rome:Total War*, starověký Řím, antika, vojenství

ANNOTATION

Summary of existing knowledge about the military of Ancient Rome in relation to computer games dealing with this period on the example of game *Rome:Total War*

KEYWORDS

Computer Games, *Rome:Total War*, Ancient Rome, Antiquity, Military

Obsah

1	Úvod.....	7
2	Antika v počítačových hrách.....	10
3	Římská armáda.....	13
4	Rome: TOTAL WAR I.....	18
5	Starověký Řím – Výzbroj a výstroj.....	21
5.1	Meč.....	21
5.2	Vrhací oštěp.....	22
5.3	Štít.....	23
5.4	Zbroj.....	23
5.5	Přilba.....	25
6	Rome: TOTAL WAR I – Římská armáda.....	27
6.1	Jednotky armády dle Polybia.....	27
6.1.1	Hastati.....	27
6.1.2	Lučištníci.....	28
6.1.3	Velites.....	29
6.1.4	Equites.....	30
6.1.5	Principes.....	31
6.1.6	Triarii.....	32
6.1.7	Gladiátoři.....	33
6.2	Jednotky Mariových reforem.....	34
6.2.1	Legionářská kohorta.....	34
6.2.2	Legionářská první kohorta.....	35
6.2.3	Legionářská jízda.....	36
6.3	Auxilia.....	37
6.3.1	Auxilia.....	38
6.3.2	Lehká auxilia.....	38
6.3.3	Lučištnická auxilia.....	39
6.3.4	Jezdecká auxilia.....	39
6.4	Obléhání.....	40
6.4.1	Beranidlo.....	43

6.4.2	Obléhací žebříky	45
6.4.3	Obléhací věže	46
6.4.4	Onagery	49
6.4.5	Balisty	50
6.5	Tábory a strážní věže	52
7	Římské rody ve hře	56
7.1	Gaius Julius Caesar	56
7.2	Marcus Junius Brutus	61
7.3	Publius Cornelius Scipio Africanus	65
8	Závěr	69
9	Seznam použitých informačních zdrojů	72
10	Seznam příloh	75

1 Úvod

Počítačové hry jsou v dnešní době stále ještě tématem, o kterém se diskutuje. Ti, koho hry nenechávají lhostejnými, se dělí do dvou nesmiřitelných táborů. Stoupců této zábavy vyzdvihují jejich přínos pro studium jazyků, rozvoj logického myšlení a postřehu, v některých případech také taktického uvažování. Odpůrci je naopak označují za zábavu v nejlepším případě dětskou, která by neměla ve světě dospělých mít místo. Také je označují za zodpovědné za násilí ve společnosti, autonehody a nehody obecně. Já sám jsem na počítačových hrách vyrůstal a hraji je dodnes, proto je mým záměrem počítačové hry ukázat v příznivějším světle, a to zejména jako přínosné pro poznávání lidských dějin. Jako ve všech pracích je však i zde nutno zaujmout k dané problematice kritický postoj – ač se mnohdy autoři snaží o co největší autenticitu her odehrávajících se v nesmyslném historickém období, nejedná se o práci historiků a je určena především pro pobavení. Na druhou stranu, kritika je nutná i u filmů a knih, záležitostí běžně integrovaných do výuky dějepisu, a je potřeba kriticky přistupovat i k samotným pramenům. Tématika počítačových her ve školství se řeší, nicméně stále většinový konzervativní pohled pedagogů a učitelů prozatím teorii začleňování her do výuky dějepisu v České republice hodnotí jako nepříliš slibnou. I ministerstvo školství ještě v roce 2006 označilo hraní počítačových her za jev patologický, na podobné úrovni, jako je braní drog či hazard, a označilo je termínem „zabiják času“.¹ Na druhou stranu se experimenty s aplikováním her do školních osnov v rámci dějepisu úspěšně daří na některých školách v USA, kde počítačové hry skutečně fungují jako výuková pomůcka, navzdory tomu, že hra jako taková zatím neučí samotnou faktografii, ale spíše porozumění dané době.² Žák se navíc naučí hlouběji uvažovat o souvislostech – uvědomí si, že tak jak se věci staly, nebyla tehdy jediná možnost, že nic nebylo samozřejmé a předem dané. Jelikož jsou hry stále ještě mladým médiem, mnozí učitelé na ně pohlížejí nedůvěřivě, neboť s nimi sami nemají příliš vlastních zkušeností. Možná proto se odborná veřejnost ve svých pracích počítačovými hrami stále příliš nezabývá, ačkoliv na toto téma již vzniklo několik diplomových prací.

¹ Zaznělo na přednášce FF UK „Počítačové hry ve výuce dějepisu“ dne 25. 11. 2015, které jsem se také zúčastnil

² Zaznělo na téže přednášce

Jako příklad jsem vybral hru *Rome: Total War*, vytvořenou v roce 2004 britským studiem *Creative Assembly*. Tato hra se odehrává v období římské republiky, a hráč se v roli vládce jednoho z významných římských rodů snaží podrobit si určitou část antického světa a nakonec obsadit Řím, ukončit éru republiky a stát se římským císařem. V herních přídavcích, tzv. datadiscích, *Barbarian Invasion* a *Alexander* hráč dostává příležitost pozorovat stěhování národů nebo tažení Alexandra Makedonského. Těmto datadiskům se však věnovat nebudu, jelikož jejich popis by byl problematikou vyžadující samostatné zpracování.

Ve své práci se zaměřím na oba prvky hry – jak z pohledu vojenské historie, kterou se však budu zabývat detailněji (koneckonců, hra *Rome: Total War* je především válečnou strategickou hrou), tak z pohledu historie politické, což bude pojato formou velmi stručných životopisů Gaia Julia Caesara, Marka Junia Bruta a Publia Cornelia Scipiona Africana, kteří sloužili jako inspirace pro hlavní římské rody ve hře. Zároveň chci tak poukázat na zpracování historických reálií v této hře v souvislosti s vývojem římského státu v období republiky ve vztahu k těmto rodům. Jak jsem již zmínil, vojenská historie bude převažovat, a tak se pokusím probrat většinu herních římských jednotek a vojenských konstrukcí, jako byly obléhací stroje, ale též tábory a pevnosti. Ve hře je množství odchylek od dochovaných historických nálezů, a proto se tyto odchylky pokusím srovnat se skutečností.

Co se týče primárních pramenů, budu vycházet především z děl Iosepha Flavia a jeho *Války židovské*, která přináší důležité pohledy do římského vojenství, především vojenské techniky. Dalším autorem, kterého nelze opomenout, je Polybios, důležitý zdroj pro bádání z hlediska republikánské armády, a samozřejmě pak spisy Gaia Julia Caesara, coby slavného vojevůdce, jehož poznatky a záznamy budou práci také nesmírně prospěšné. Nicméně jelikož se jedná o bakalářskou práci, rozhodl jsem se použít primární prameny v konkrétních českých edicích a přímo na tyto edice budu také odkazovat. Z hlediska sekundární literatury se opírám zejména o díla Adriana Goldsworthyho, který píše nejenom čtivě, ale také velmi podrobně, proto jeho bádání má pro moji práci nesmírný přínos. Dalším autorem je Duncan B. Campbell, autor publikací s bohatou obrazovou přílohou, rekonstruuující jak římskou obléhací techniku, tak vojenské tábory. Toto samozřejmě nebudou jediné zdroje, ze kterých budu vycházet, rozhodně však budou jedním ze základů mého bádání po přínosu počítačové hry

k výuce a studiu historie starověkého Říma. Bohužel jsem též narazil na problémy s literaturou – kniha Roberta Étienneho *Julius Caesar* nebyla kvalitně přeložena do češtiny, a tak ji lze obtížně použít.

Doufám, že má práce přinese pozitivní pohled na tuto hru a hry obecně, a že alespoň část kritiků tohoto nejmladšího odvětví populární zábavy snad zváží své výtky vůči počítačovému hrám.

2 Antika v počítačových hrách

Odkazy starověkého Řecka a Říma, na kterých dodnes stojí naše západní civilizace, jsou nesmazatelné. Od doby osídlení Kykladských ostrovů až po definitivní pád posledního zbytku Západořímské říše celá antika ovlivnila směřování západní civilizace. Toto období si však získalo značnou popularitu nejenom mezi badateli z řad historiků, ale též mezi laickou veřejností. Vždyť se najde jen málokdo, kdo by neviděl filmy jako je *Troja*, *Gladiátor*, *Quo Vadis* nebo některou z variací filmu *Poslední dny Pompejí*. Téma antiky se nevyhnulo ani nejmladšímu mediálnímu odvětví – počítačovým hrám. Od skromných začátků (z hlediska grafiky i hratelnosti) v podobě *Centuriona* či prvního dílu *Age of Empires*, přes dnes již klasická provedení jako jsou hry *Caesar* nebo *Age of Mythology*, až k nejnovějším počínům herních studií, mezi něž patří také pokračování populární hry *Rome: Total War*.

Hra je asi nejstarším druhem učení vůbec, a to nejenom u druhu *homo sapiens*, ale i v říši zvířat. Zůstaňme však u člověka. Na počátku tedy byla hra – už pravěké děti se hrou učily jak lovit, jak bojovat, jak přežít. Toto se v průběhu časů obměňovalo, nicméně princip zůstal stejný – učení hrou. Půjdeme-li do mladších období naší minulosti, pak objevíme, že člověku již nestačily náznaky a představy, ale chtěl hru udělat detailnější a propracovanější.

Archeologické poznatky z kolébek prvních lidských civilizací, jako byl Egypt, Mezopotámie, Indie, Čína či předkolumbovská Amerika přinášejí informace o nejrůznějších stolních hrách, kterými lidé krátili svůj čas a opět se jimi zároveň učili. Deska stolu s několika figurkami se tak stala bitevním polem dvou znesvářených „vládců“, kteří si nenásilnou cestou vyřizovali své „účty“ a zároveň tímto způsobem získávali zkušenosti týkající se taktického myšlení a předvídání soupeřových tahů. Stolní hry se tak vlastně staly jakýmsi trenažéry, které nenásilnou, zábavnou formou bystřily mysl a učily schopnosti předvídat. Nejstarší z nich se objevily již v královských hrobech v sumerském městském státě Uru, kde byly nalezeny artefakty určené pravděpodobně právě pro stolní hru.³

Dnešní doba již samozřejmě vyžaduje podstatně rozdílnější přístup – nejenomže jsou stolní hry detailnější a propracovanější, ale hra jako taková se usídlila i v multimédiích.

³ Zapletal, M., Velká kniha deskových her, str. 9

Jak již bylo zmíněno, od prvních herních počínů uběhlo již mnoho času, a hry se jak po stránce grafické, tak hratelnosti, vyvíjejí stále kupředu. A nejenom to, mnozí herní vývojáři se snaží konzultovat své produkty se skutečnými odborníky (v našem případě s historiky), aby tak vznikl produkt přinášející nejenom zábavu, ale také ověřené a pravdivé informace. Hráč se nyní již může virtuálně účastnit událostí dějin, byť občas pozměněných (jako je tomu kupříkladu v závěru kampaní hry *Age of Empires II*)⁴ v dobové atmosféře. Navíc, zejména ve většině RTS⁵ hráč pozná, že válka se vedla jinak, než „pouhými“ bitvami – zjistí, jak důležité byly ekonomické faktory, zázemí (základny, města, vesnice atd.), různé varianty „poddaných“ a technologie.⁶ Byť některé RTS tento fakt opomíjejí (zejména ty, které staví na taktice agresivního *rushe*⁷ a rychlého expandování po mapě mající za úkol co v nejkratším čase zničit protivníka, příkladem může být futuristická RTS série *Starcraft*), stále existují takové série, které toto poznání umožňují.

V budoucnosti by se tak z her mohl stát další ze zdrojů určených k poznání historie širokou veřejností. V případě antiky tak hry mohou pro budoucí generace reflektovat náš pohled na toto období, a byť se tento pohled nemusí shodovat s historickými reáliemi, poskytuje dobrý obraz o vnímání antiky.

Je však také nutno zmínit negativní vlastnost onoho neustálého vývoje vpřed, a tou je jistá pomíjivost her. Je velmi dobře možné, že s hrou, se kterou se zde bude pracovat, čtenář nebude již tak dobře obeznámen, neboť, jak již bylo zmíněno, vývoj jde stále kupředu a na moderních počítačích již mnohé starší hry ani není možné spustit.

V obecném povědomí je stále ten typ počítačových her, jemuž se ve své práci věnuji, řazen do tzv. populární kultury (vedle např. spotřební literatury faktu i fikce, filmů, komiksů atd.). Produkty „populární kultury“ totiž mnohým zprostředkovávají třeba historické události pro ně přitažlivějším způsobem. Pokud by tedy dotyčný měl sáhnout po odborném nebo i popularizačním textu, nejspíš by to neudělal.⁸ „*Historik nemívá*

⁴ Bartlová M. (ed.) a kol., Knižnice dějin a současnosti: Pop History, str. 146-147

⁵ viz slovníček

⁶ Bartlová M. (ed.) a kol., Knižnice dějin a současnosti: Pop History, str. 149

⁷ viz slovníček

⁸ Keparťová J. (ed.) a kol., Knižnice dějin a současnosti: Antika? Zajděte do kina, přečtěte román..., str. 6-7

obvykle možnost ovlivnit to, co si z dějin tvůrci takových děl vyberou a jak to ztvární.“⁹
Ale bylo by určitě nesprávné, kdyby zatracoval knihy nebo počítačové hry proto, že nejsou zcela věrohodné. V takovém případě bude namísto ukázat na nesprávné podání či zkreslení historie, v opačném případě je důležité vyzdvihnout věrohodnost populárního díla.¹⁰

⁹ Bartlová M. (ed.) a kol., Knižnice dějin a současnosti: Pop History, str. 7

¹⁰ Keparťová J. (ed.) a kol., Knižnice dějin a současnosti: Antika? Zajděte do kina, přečtěte román..., str. 7

3 Římská armáda

Římská armáda patřila svého času k jedné z nejúspěšnějších vojenských mašinérií starověkého světa. Zejména po období tzv. Mariových reforem se stala takřka neporazitelnou. Je příkladem taktické vyspělosti, mistrovského válečného umění a tvrdé disciplíny, které jí přinesly mnohá vítězství a zaručily dlouhodobou vládu nad takřka celým Středomořím a okolními zeměmi. Prošla však velmi dynamickým vývojem. Ve vztahu ke hře, která se zde probírá, se tato práce zaměří především na republikánskou armádu (zvanou též polybiovské legie) a profesionální armádu po Mariových reformách.

Název polybiovská legie je poněkud zavádějící, neboť může evokovat osobu Polybia jako vojenského velitele. Polybios byl Řek, syn Lycortaa, makedonského politika, který musel svého syna odevzdat jako jednoho z tisíce rukojmích Římu.¹¹

Název „polybiovská“ nese republikánská armáda proto, že ji ve svém díle „Dějiny – kniha VI“ podrobně popsal. Tato armáda ještě nebyla profesionálním vojenským útvarům, nýbrž se jednalo o jakousi „domobranu“ tvořenou podle majetkového censu a věku jednotlivých vojáků. Jedna konzulská armáda se skládala z dvou legií, dvou *al* (pomocné oddíly) a dvou oddílů jízdy.¹² Legie se následně dělila do třiceti *manipulů*.¹³ *Manipuly* byly složeny vždy z jednotek stejného typu. V první řadě legie byli *hastati*. Polybios je popisuje jako druhé nejmladší muže v armádě (hned po lehkooděncích *Velites*) s předepsanou výstrojí,¹⁴ jíž se budu v práci dále věnovat. Druhou řadu tvořily jednotky zvané *principes* a třetí nejstarší a nejzkušenější vojáci, označovaní názvem *triarii*.¹⁵

Každý manipul se skládal u *hastatů* a *principů* ze 120 mužů, jednotky *triarii* měly pouze 60 mužů.¹⁶ Manipul se následně dělil na dvě *centurie*, každou opatřenou trojicí velících důstojníků, jimiž byli *centurio*, *optio* a *signifer*, a pak samozřejmě velitel stráže

¹¹ Brill's New Pauly s.v.:Polybios http://referenceworks.brillonline.com/entries/brill-s-new-pauly/polybios-e1000940?s.num=0&s.f.s2_parent=s.f.book.brill-s-new-pauly&s.q=polybios , 11. 4. 2016

¹² Goldsworthy A., Armáda starého Říma, str. 26

¹³ tamtéž, str. 26

¹⁴ Polybios, Dějiny III, str. 32

¹⁵ tamtéž, str. 33

¹⁶ Goldsworthy A., Armáda starého Říma, str. 26

tesserarius.¹⁷ *Centurio* byl v překladu setník¹⁸, velitel *centurie*, vybraný podle svých zásluh¹⁹. Každý manipul měl *centuriony* dva, aby na sebe mohli vzájemně dohlížet a v případě selhání či smrti jednoho mohl druhý převzít velení nad celým manipulem²⁰. Každý *centurio* si pak následně zvolil velitele zadního voje²¹ a zároveň svého zástupce²², jímž je *optio*. Symbolem hodnosti *optio* byla dlouhá hůl zvaná *hastile*.²³ *Signifery*, které Polybios označuje také jako *vexillatores* (praporečníci), byli muži vybraní podle své zkušenosti a odvahy samotnými *centuriony*, aby nesli do boje zástavu *centurie*,²⁴ a podobně jako *optiones* a *centuriones* se vyskytovali v každém *manipulu* v páru²⁵ (jelikož, jak již bylo zmíněno, se jeden *manipul* skládal ze dvou *centurií*). *Centurion* měl ze všech čtyř velících důstojníků nejvyšší hodnost a bylo několik cest, jak této pozice dosáhnout - buďto povýšením jednoho z *principales* (což byl právě *optio*, *signifer* či *tesserarius*), během nebo po službě v *praetoriánské* gardě nebo přímým jmenováním.²⁶ Sám Polybios popisuje *centuriony* nikoliv jako vojenské kariéristy, ale jako odhodlané a především oddané jedince, na druhou stranu však ne zbytečně hrdinské – bylo důležité, aby velitel *centurie* dokázal udržet ve svém oddílu pořádek, nikoliv aby se slepě vrhal do zbytečných útoků.²⁷

Co se týče jízdy, ta měla umístění na křídlech armády, hned vedle *al*. Polybios uvádí, že jízda se dělila do deseti *turm*, z nichž každá měla trojici *decuriones* a jednoho *optio*, jehož účel byl stejný jako u pěchoty. *Deuriones* se pak následně dělili na samotného velitele *turmy* a jeho dva zástupce, zvané *dekarchové*.²⁸

Polybiové legionáři byli vybírání a povolání *tribuny*, a svou výzbroj a výstroj si museli zajistit sami.²⁹ Vojenských *tribunů* bylo dohromady 24 (deset muselo odsloužit deset

¹⁷ Goldsworthy A., *Armáda starého Říma*, str. 27

¹⁸ tamtéž, str. 27

¹⁹ Polybios, *Dějiny III*, str. 33

²⁰ tamtéž, str. 33

²¹ tamtéž, str. 33

²² Goldsworthy A., *Armáda starého Říma*, str. 27

²³ tamtéž, str. 70

²⁴ Polybios, *Dějiny III*, str. 33

²⁵ Goldsworthy A., *Armáda starého Říma*, str. 27

²⁶ tamtéž, str. 70

²⁷ Polybios, *Dějiny III*, str. 34

²⁸ celý odstavec odkazuje tamtéž, str. 34

²⁹ tamtéž, str. 35

ročních vojenských výprav a u zbývajících čtrnácti stačilo pouhých pět)³⁰. U přijímaných vojáků platil majetkový census – do armády byli přijímáni pouze ti, jejichž census dosahoval nebo přesahoval částku, kterou Polybios přepočítal na řeckých 400 drachem, ostatní byli přiřazeni do služby k námořnictvu.³¹ Každý z vojáků musel složit přísahu o bezpodmínečné poslušnosti vůči svým velícím důstojníkům³². Po nějaké době byli tito rekruti opět shromážděni a rozděleni podle svého věku do skupin – z nejmladších se stali lehkooděnci *velites*, starší byli zařazeni k *hastatům*, posléze přišli na řadu *principes* a nejstarší se stali členy jednotek *triarii*.³³

Vše, co zde bylo zmíněno, se však týkalo pouze Římanů. Spojeneční vojáci tvořili své vlastní jednotky, zvané *aly*. V každé konzulské armádě byly dvě *aly*, každá z nich vedle pravé a levé legie, umístěná mezi legií a jízdou.³⁴ Velení těchto spojeneckých jednotek nepřebírali *centurioni*, ale muži označovaní titulem *praefecti*, vybíraní konzuly³⁵. *Praefecti* pak z každé *aly* vybrali muže nejzpůsobilejší k boji, kteří pak nesli titul *extraordinarii* (do češtiny možno přeložit jako vybraní) a zbytek byl rovnoměrně rozdělen na křídla legionářů.³⁶ *Extraordinarii*, vybíraní z řad spojeneckých italských kmenů, sloužili jako elitní jednotky starověkého Říma, kteří vedle svých povinností na bitevním poli také kupříkladu doprovázeli konzuly jako jejich osobní strážci. Jejich funkce zřejmě zanikla v období 2. století př. n. l.³⁷

Nebyla to jen prvotřídní výzbroj, špičkový výcvik a taktická dovednost, co dělalo římskou armádu tím, čím byla. Její úspěchy stály také na tvrdé disciplíně, vytvářené především strachem. Za každý prohřešek byl odsouzený jedinec fyzicky trestán, mnohdy i smrtí. Tresty u legionářů udílel *tribun*, u spojenců *praefekt*.³⁸ Delikty, za které byli provinilci takto krutě trestáni, zahrnovaly krádeže v táboře, křivé svědectví, prostituci u mladíků, jedince potrestané již třikrát za stejné provinění, chlubení se

³⁰ Polybios, Dějiny III, str. 30

³¹ tamtéž, str. 30

³² tamtéž, str. 31

³³ tamtéž, str. 31

³⁴ Goldsworthy A., Armáda starého Říma, str. 26

³⁵ Polybios, Dějiny III, str. 35

³⁶ tamtéž, str. 35

³⁷ Brill's New Pauly s.v.:Extraordinarii <http://referenceworks.brillonline.com/entries/brill-s-new-pauly/extraordinarii-e408080?s.num=63&s.start=60>, 6. 7. 2015

³⁸ Polybios, Dějiny III, str. 43

nezaslouženými zásluhami, opuštění své pozice či odhození zbraně nebo štítu v boji.³⁹ Sám Polybios ve svém díle „Dějiny VI“ popisuje situaci: „*Muži ve strážním oddílu proto čelí jisté smrti, než aby ustoupili ze svého postavení před mnohonásobnou přesilou, jelikož se obávají trestu, který by je postihl v jejich vlastním táboře. A ti, kdo přímo v boji přijdou o svůj štít nebo meč či nějakou jinou zbraň, se bez rozvahy vrhají na nepřítel s nadějí, že buď to, co ztratili, opět získají, anebo zahynou a budou tak ušetřeni nevyhnutelné hanby a pohrdání svých vlastních lidí.*“⁴⁰ Pokud však z boje uprchla celá jednotka, nedošlo k její kompletní popravě. Místo toho se sáhlo k tzv. decimaci – losem byla vybrána z jednotky desetina mužů a ta pak byla zbylými spolubojovníky ubita k smrti.⁴¹ Zbytek jednotky je dle Polybia potrestán tak, že obdrží místo pšenice ječmen a je nucen nocovat mimo bezpečí tábora.⁴² Je zde vidět kompletní přerod vojenství z válečníka na vojáka – jednak již bojuje jako součást celku, nikoliv jako jednotlivec, a především jeho kázeň je řízena nikoliv osobní ctí (jak tomu bylo například u Keltů, pozn. autora), ale strachem. Na druhou stranu si však římská armáda cenila osobní odvahy a nepokládala ji automaticky za samozřejmost, což dokazují mnohá vojenská ocenění. Pokud voják dokázal v osobním souboji „jeden na jednoho“ zabít nepřítel a ukořistit jeho zbroj, obdržel jako ocenění od konzula pohár (pokud se jednalo o pěšáka) nebo medaili (v případě jezdce).⁴³ Jako vyznamenání byly rovněž dávány věnce – voják, který jako první zdolal nepřátelské hradby a přežil, obdržel věnec vyrobený ze zlata.⁴⁴ Pokud zachránil život svému spolubojovníkovi či některému občanovi, byl odměněn hned dvakrát – jednak od zachráněného obdržel dubový věnec a zároveň se dotyčný jedinec musel od té doby napořád ke svému zachránci chovat jako k otci.⁴⁵ Všechny tyto trofeje, včetně zbroje padlých nepřátel, mohli pak vojáci s hrdostí vystavovat jako upomínku na své činy. Kombinace přísné kázně ze strachu z trestu a bojového ducha s příslibem ocenění udělaly z římské armády velmi úspěšný vojenský útvar.

³⁹ Polybios, Dějiny III, str. 43 a 44

⁴⁰ tamtéž, str. 44

⁴¹ tamtéž, str. 44

⁴² tamtéž, str. 44

⁴³ tamtéž, str. 45

⁴⁴ tamtéž, str. 45

⁴⁵ tamtéž, str. 45

Jak bylo již uvedeno, republikánská nebo též „polybiovská“ legie byla tvořena odvedenci. Nebyla stálá a byla svolávána jen v případě potřeby. Roku 107 př. n. l. se však konzulem stal muž jménem Gaius Marius. Tento muž pocházel z rodiny statkářů z farmy u města zvaného Arpinum.⁴⁶ V době jeho zvolení konzulem probíhaly boje v Africe, a Marius nedostal povolení sestavit další legie, a proto přišel v té době s revoluční myšlenkou – nabídl členství v armádě i jedincům, kteří nedosahovali požadovaného majetkového cenzu.⁴⁷ Tento akt se nazývá „Mariovými reformami armády“ a stal se základem plně profesionálního vojenského útvaru složeného z odhodlaných dobrovolníků, jejichž morálka a bojový zápal byly pochopitelně mnohem větší než u odvedených branců.

Legie profesionální armády se místy podobala té republikánské, nicméně mnoho prvků se změnilo. Počet mužů v jedné legii dosáhl počtu 4 800, rozdělených do deseti *kohort*, které se následně dělily každá do šesti *centurií* po 80 mužích, vedených *centurionem*, *optionem* a nosičem *standarty*. Výzbroj a výstroj si legionář již nemusel platit sám, vše mu zajišťoval stát, což odbouralo případné sociální rozdíly jednotlivých mužů a dodalo legii uniformitu. Legionáři v kohortách nyní spolupracovali jako jedna skupina, což jim dávalo výhodu oproti nepřátelům, bojujícím jako jednotlivci. Stejná výbava všech legionářů v legii umožňovala taktéž pružnou reakci na změnu situace a případné přeskupení stávající formace, složené z první linie tvořené čtyřmi kohortami a dvou dalších po třech kohortách.⁴⁸

Legionáři nyní byli vojáky z povolání, a tak na službu v armádě, na rozdíl od republikánských legionářů, kteří ji brali jako svou povinnost vůči Římu, také nahlíželi. Služba v armádě pro ně nyní představovala zdroj příjmu, obživy i ošacení.⁴⁹

⁴⁶ Goldworthy A., Ve jménu Říma, str. 95

⁴⁷ Goldworthy A., Armáda starého Říma, str. 46

⁴⁸ celý odstavec odkazuje tamtéž, str. 47

⁴⁹ tamtéž, str. 49

4 Rome: TOTAL WAR I

V této části své práce se budu věnovat konkrétnímu popisu hry *Rome: Total War I*, která tematicky spadá do období starověkého Říma a je tak vhodným představitelem antiky v počítačových hrách. Jako v každé odborné práci, i zde bude nutno použít příslušné terminologie, v tomto případě herní, a proto odkazuji na slovníček herní terminologie v závěru práce.

Rome: Total War je válečná strategická hra, vydaná v roce 2004, kombinující v sobě prvky reálného času a tahové strategie. Hráč se zde zpočátku ujímá role vůdce jedné ze tří slavných římských rodin a v jejich čele se snaží dobýt velkou část tehdy známého světa, dále musí založit impérium a nakonec triumfálně táhnout na samotný Řím a stát se jeho císařem.

Politické a ekonomické události se dějí na rozlehlé mapě Evropy, části Asie a Severní Afriky. Tato část se hraje jako *TBS*⁵⁰, kde hráč v jednotlivých tazích buduje svá města, pohybuje s armádami, řeší diplomatické záležitosti, provádí špionáž a případně též atentáty na nepřátelské vojevůdce a sabotáže sídel. Každý tah symbolizuje šest měsíců herního času, během kterých dojde také k vyrovnání účtů, takže je nutno bedlivě sledovat svou ekonomiku, aby se hráč nedostal do finančních obtíží. K tomuto účelu jsou na mapě sídla jednotlivých úrovní, která jsou pro danou frakci klíčovým zdrojem příjmů, ať už z daní, zemědělství, těžby nebo obchodu.

Dobývání a obrana sídel je důležitou herní strategií, hernímu stylu zvanému *turtling*⁵¹ se v tomto ohledu příliš nepřeje. Na druhou stranu je zde mnoho dalších frakcí s různými (a často proměnlivými) vztahy k hráči, a tak přehnaný *rush* může být také nešťastným rozhodnutím, neboť sídla je nutno bránit.

Zároveň se hráč musí zaměřit i na míru spokojenosti obyvatelstva, jelikož faktory, jako je přílišné daňové zatížení, korupce, nevyhovující hygienické a životní podmínky či nedostatečné duchovní uspokojení mohou vést k nepokojům a povstáním, jež mohou mít za následek v lepším případě několik úmrtí mezi civilním obyvatelstvem a vojáky, v horším případě mohou mít za následek až odtržení sídla od dané frakce.

⁵⁰ Viz slovníček

⁵¹ Viz slovníček

Jakmile dojde k vojenskému střetu hráčovy armády s nepřítelem, hra se přepne do módu *RTS* a armády se střetnou na bojišti. V tomto módu hráč ovládá své jednotky složené do vojenských formací jako v každé standardní *RTS* hře. Je-li zapnuta možnost realistických bitev, tak klíčovou roli hraje mnoho významných faktorů. Nelze spoléhat jen na pouhou početní přesilu, která sice může znamenat výhodu, ne vždy však vítězství. Roli zde hraje především morálka armády, která určuje, jak bude oddíl jednat v kritických situacích, zdali z boje prchne nebo v něm vytrvá. Je jasné, že disciplinovaní a dobře vyzbrojení legionáři mají morálku daleko vyšší než slabí, čerstvě odvedení rolníci, kteří mnohdy prchají z boje při pouhém náznaku nebezpečí. Stejně tak důležitými faktory jsou mimo jiné také únava či samotné umístění jednotek.

Nicméně je nutno podotknout, že navzdory snaze o realističnost hra mnohými prvky antickému válečnictví neodpovídá (jak je například zmíněno u římských lučištníků). K vítězství také přispívají takové faktory jako přítomnost generála na bojišti či jeho smrt, nebo také strašlivost některých jednotek (ve smyslu zastrašování soupeřových jednotek a následný dopad na jejich morálku – tím pádem větší pravděpodobnost, že z bojiště uprchnou), jako jsou váleční sloni, germánští *berserkři*, bojovní psi nebo jednotka, která může u někoho vyvolat odpor, a to zápalná prasata (která jsou určena na plašení slonů). Jakmile dojde k tomu, že jedna ze stran z boje začne prchat, dostane vítěz možnost bitvu ukončit nebo nepřítele pronásledovat a úplně ho tak zničit.

Zajímavým herním faktorem jsou námořní bitvy. Hráč má možnost (u Scipionovců⁵² a Brutovců je to spíše nutnost) stavět námořní jednotky, které mají několik úloh. Jednak je to transport pozemní armády po vodě, blokáda nepřátelských přístavů, nebo samotné námořní bitvy. Smutným faktem zde ale je, že na rozdíl od pozemních bitev, které jsou velice propracované, do námořních bitev nemá hráč v této hře takřka žádnou možnost zasahovat (tuto možnost dostává až v jiném díle série *Total War* s názvem *Empire: Total War*, odehrávající se v novověku, a pak v hrách z této série, které následovaly). Faktory, které zde hrají roli, jsou jen početní převaha, kvalita lodí a posádky. Hra automaticky rozhodne, která strana zvítězila, jaké byly ztráty atd. Tuto možnost, tedy nechat hru rozhodnout předem o výsledku bitvy, má hráč i v pozemních bitvách,

⁵² V české verzi hry chybně překládání jako Scipioenci

nicméně, jak již bylo řečeno, v námořních chybí volba mezi automatickým a manuálním bojem.

Hráč má zpočátku na výběr ze tří významných římských rodů. Každý z těchto rodů je odlišný svou barvou, gladiátory, svým úhlavním nepřítelem, bohy, které uctívají (a kterým tak mohou ve svých městech stavět svatostánky) a také počátečním územím. Rudí Juliovcí, rod inspirovaný Gaiem Juliem Caesarem, mají jako úhlavního nepřítele své galské sousedy a ovládají sever Itálie, a to konkrétně sídla Arretium a Ariminum. Jejich bohy jsou Jupiter, Ceres a Bakchus a jejich symbolem je charakteristický římský věnec. Zelení Brutovci se symbolem římské dýky *pugio*, inspirováni postavou Marka Junia Bruta, jsou další hratelnou frakcí. Jejich počáteční území se nachází na samém jihu Itálie s osadami Tarent a Krotón, odkud mohou vést dobovačné výpravy proti svým nepřítelům z řad Řeků a Makedonců, a stavět svatyně Junoně, Merkurovi nebo Martovi. Poslední počáteční hratelnou frakcí jsou Scipionovci, odvození od Publia Cornelia Scipiona Africana, s modrými standartami s vlčí hlavou. Scipionovci jsou úhlavní nepřítelé Kartaginců a Numidů a ovládají území jak v Itálii, tak na Sicílii – města Capua a Messana. Jejich bohy jsou Saturn, Vulkán a Neptun a ze všech římských frakcí jsou nejlepší námořníky. Čtvrtou římskou frakcí, která je však nehratelná, je město Řím, ve hře vystupující pod označením SPQR, a fungující jako zadavatel úkolů pro hráče, a v závěru nakonec jako jeho nepřítel při cestě na císařský trůn, která je podmíněna ovládnutím samotného Říma.

Postupem ve hře se otevírá možnost hrát i za další frakce, včetně těch nepřátelských, jako jsou Řekové, Kartaginci a Galové. Zajímavostí jsou zde však jména římských rodů. Hra zde dává dohromady různé části jmen charakteristických zástupců daného rodu. Pokud bychom tedy rody chtěli odvozovat od *nomen gentilicium*, musely by se, jako je tomu v případě Juliovců, ostatní rody jmenovat v případě Brutovců Juniovcí a v případě Scipionovců Corneliovcí. Naopak, pokud bychom to brali z hlediska *cognomen*, jako je to u Brutovců a Scipionovců, Juliovcí by se správně měli jmenovat Caesarovci.

5 Starověký Řím – Výzbroj a výstroj

5.1 Meč

Římská armáda prošla velmi dynamickým vývojem, a stejně tak dynamicky se vyvíjela i výstroj a výzbroj vojáků. Primární zbraní pro boj zblízka byl samozřejmě meč. V raných počátcích se jednalo pravděpodobně o meče podobné typu *xiphos* (s rovnou, oboustrannou čepelí) nebo *kopis* (jednostranná, zakřivená čepel), obojí přejaté od Řeků.⁵³ V těchto dobách byla výzbroj obecně přejímána od řeckých vojáků. Během punských válek se však Římané setkali se zcela výjimečným mečem, který ideálně zapadal do jejich bojové taktiky – tak se zrodil proslulý *gladius hispanicus* nebo též *hispaniensis*⁵⁴, pocházející původem ze Španělska, jehož výhody donutily starší meče ustoupit do pozadí. *Gladius* byl krátký s velmi ostrým hrotem, proto se perfektně hodil do boje v těsné, uzavřené formaci, kde dominovalo bodání nad sekáním.

Iosephus Flavius podobnou situaci popisuje ve svém díle *Válka židovská* při obléhání Jeruzaléma roku 70 n. l. císařem Titem, konkrétně v bitvě o posvátný obvod Antonie takto: „*Střely ani kopí nebyly oběma stranám k ničemu; všichni se bili tasenými meči. V bitvě nebylo ani možno rozeznat, ze které strany kdo bojuje, neboť se muži promísili a pro těsnost místa se vzájemně zaměňovali. Na obou stranách bylo velké krveprolití a bojující šlapali po tělech i po zbroji padlých a drtili je. Nebylo místa ani pro útěk, ani pro pronásledování. Kdo se dostali do předních řad, měli na vybranou buď jen zabít, nebo zemřít, protože nebylo východiska.*“⁵⁵ Tento vojenský postup je na antické válečnictví poměrně neobvyklý. Takovéto „promísení“ bojujících z obou stran se totiž v této době událo jen málokdy. Většina bojů v antickém starověku probíhala tak, že vojáci v uzavřených formacích na otevřené ploše chvíli stáli proti sobě a častovali nepřítel urážkami, pak se obě strany na krátko srazily, došlo k boji, načež se po chvíli od sebe opět odtrhly a celý cyklus začínal znovu od začátku⁵⁶. Výše uvedená citace vychází ze zcela odlišných bojových podmínek, daných sevřeností bojového prostoru.

⁵³ Peterson D., Římské legie znovuzrozené v barevných fotografiích, str. 12

⁵⁴ tamtéž, str. 12

⁵⁵ Iosephus Falvius, Válka židovská II, str. 161

⁵⁶ Dokument „300 Spartánů“, 2007, 46. minuta

Meč nosili řadoví vojáci na pravém boku, *centurioni* a ostatní důstojníci na levém.⁵⁷ Kvalitní výroba mnohdy i z uhlíkové oceli doprovázená častým kalením zajišťovala dlouhodobou a spolehlivou službu, kterou zbraň svému majiteli prokazovala.⁵⁸ *Gladius* byl ve stoletích našeho letopočtu postupně nahrazován *spathou*, původně jezdeckým mečem s výrazně delší čepelí.⁵⁹

5.2 Vrhací oštěp

Řadoví vojáci, jako byli *hastati*, *principes* či legionáři po Mariových reformách, byli vyzbrojeni mimo meče také dvěma vrhacími oštěpy označovanými jako *pila*. *Pilum* bylo poměrně těžké, nebylo proto praktické pro jízdu a rychle se pohybující záškodnické jednotky, jako byly například oddíly *velites*. Mnohem více se hodilo pro pěchotu, jejímž primárním úkolem bylo držet pozice. Prvořadým účelem *pila* bylo vržení na nepřítele a jeho specifikem byla konstrukce. Dlouhý železný hrot byl totiž v jednom místě nezakalený, díky čemuž se oštěp při nárazu ohnul.⁶⁰ To mělo hned dvojitý význam – jednak to zabránilo nepříteli oštěp opětovně použít⁶¹ (tuto zkušenost měli Řekové v boji s Kelty, kteří byli údajně tak stateční, že si z vlastních těl vytrhávali řecké oštěpy a házeli je zpět po jejich majitelích), ale především se jednalo o nepříjemnou záležitost pro protivníka nesoucího štít. Pokud se totiž *pilum* zarazilo do štítu a ohnulo se, štít výrazně ztěžkl a kvůli oštěpu byla manipulace s ním naprosto nemožná, takže soupeři nezbylo, než jej odhodit a stát se tak mnohem zranitelnějším. Po 2. - 3. století n. l. bylo *pilum*, ač ne úplně vyřazeno, postupně vytlačováno bodacím kopím.⁶²

Pilum však nebylo jediným typem vrhací zbraně, kterou měla římská armáda k dispozici. Jak již bylo zmíněno, jednalo se o těžký oštěp, což znemožňovalo nošení více než dvou kusů najednou, a jeho křehká konstrukce znemožňovala použití u jízdy, neboť by hrozilo předčasné ohnutí. Jednotky, jako byly oddíly *velites*, proto používaly lehčí a kratší oštěpy, jejichž cílem nebylo ani tak zničení štítu, jako spíše zasažení

⁵⁷ Goldsworthy A., *Armáda starého Říma*, str. 134

⁵⁸ tamtéž, str. 134

⁵⁹ Peterson D., *Římské legie znovuzrozené v barevných fotografiích*, str. 38

⁶⁰ tamtéž, str. 16

⁶¹ tamtéž, str. 16

⁶² tamtéž, str. 38

nepřítele na nechráněném místě. Tyto oštěpy vážily o poznání méně, a proto se daly nosit ve větších svazcích – někteří velites jich unesli až sedm najednou.⁶³

5.3 Štít

Zejména díky komiksům o *Asterixovi* se do povědomí veřejnosti dostal charakteristický štít římských armád – *scutum*. *Scutum* vytlačilo v počátcích etruskými válečníky používaný štít podobný řeckému *hoplon*,⁶⁴ avšak jeho tvar se v průběhu historie měnil. Římská legie polybiovského stylu používala především oválné, lehce prohnuté štíty, podobné nálezu v Kasr al-Harít v Egyptě.⁶⁵ Od 1. století n. l. se začaly vertikální strany štítu lehce zarovnávat, pouze okraje zůstaly zaobleny.⁶⁶ *Scutum*, kterým byli legionáři vybaveni v legendárním *Asterixovi*, se začalo používat zejména v období 1. – 3. století n. l. Lze-li tak usuzovat z nálezů v Dura Európos na Eufratu, jednalo se o prohnuté štíty tvaru obdélníku.⁶⁷ Jak čas plynul, prohnutá *scuta* ustupovala typům plochým. Po třetím století n. l. měla dokonce téměř dokonale kulatý tvar, často již s křesťanskými motivy, jak tomu je například také v případě dalšího nálezů v již zmiňovaném Dura Európos.⁶⁸

5.4 Zbroj

Veškerou výzbroj a výstroj si římský voják pořizoval ze svého platu a podle zbroje se též dokázal určit jeho původ a majetkové poměry. Nejchudší vojáci legií si dle Polybia mohli dovolit pouze jednoduchou náprsní destičku vyrobenou z bronzu nebo železa,⁶⁹ která však poskytovala jen minimální ochranu.

Dalším typem ochrany byl šupinový pancíř (*lorica squamata*), vytvořený z mnoha vzájemně se překrývajících bronzových nebo železných šupin, což poskytovalo komplexnější ochranu, než pouhá kovová destička, ale zároveň byl tento pancíř méně praktický, co se opravy týče, než například kroužková zbroj.⁷⁰ Šupiny byly sice malé, ale překrývaly jedna druhou, což vytvořilo poměrně hladký povrch, po kterém dokázala

⁶³ Peterson D., Římské legie znovuzrozené v barevných fotografiích, str. 34

⁶⁴ tamtéž, str. 13

⁶⁵ Goldsworthy A., Armáda starého Říma, str. 130

⁶⁶ tamtéž, str. 130

⁶⁷ tamtéž, str. 130

⁶⁸ tamtéž, str. 130

⁶⁹ tamtéž, str. 30

⁷⁰ tamtéž, str. 126

s trochou štěstí nepřítelova zbraň jen neškodně sklouznout.⁷¹ Vyobrazení šupinového pancíře bylo zobrazeno například na památníku nalezeném v rumunském Adamklissi.⁷²

Movítí legionáři si často pořizovali kroužkovou zbroj (*lorica hamata*), složeninou z množství vzájemně propojených bronzových nebo železných kroužků, tvořících tak velmi dobrou ochrannou vrstvu.⁷³ Takovýto materiál měl vysokou ohebnost a zbroj z něj vytvořená se nosila vcelku pohodlně, nicméně měla značnou hmotnost (10-15 kg).⁷⁴ Aby se tato hmotnost snížila, legionáři nosili často opasek, čímž se značně ulevilo zejména namáhaným ramenům, na nichž spočívala podstatná část hmotnosti zbroje. Nicméně ani kroužková zbroj nebyla stoprocentně neproniknutelná, a silný dobře zaměřený úder ji dokázal prorazit.⁷⁵

Jedním z nejtypičtějších a také nejúčinnějších typů zbroje byl lamelový pancíř (*lorica segmentata*), který je typický pro římské legie zejména v období principátu⁷⁶. *Lorica segmentata* se používala přibližně do 3. století n. l.,⁷⁷ pak byla zřejmě obecně nahrazena již dříve používanou kroužkovou zbrojí. Jak již název napovídá, tato zbroj byla tvořena řadou železných, kvůli ohebnosti nekalených⁷⁸ lamel, pospojovaných dohromady koženými pásky tak, že vytvořily celistvý pancíř, který dokázal úspěšně odrazit většinu menších projektilů, jako byly šípy nebo oštěpy, a díky své pružnosti byl velmi odolný i proti úderům zblízka. Vážil maximálně devět kilogramů,⁷⁹ což oproti kroužkovému brnění znamenalo výraznou hmotnostní úlevu, ale zároveň se nenosil tak pohodlně a mohl v některých případech dokonce způsobit dýchací potíže.⁸⁰

Jelikož se jednalo o výrobek velice složitý, náročná byla též i jeho údržba, a zároveň bylo velmi snadné ho poškodit, takže se nám dochovalo mnoho odpadlých dílů, zejména částí bronzového kování, u něhož elektrochemickou reakcí s železnými lamelami vznikala na povrchu koroze.⁸¹ Náročné zpracování, složitá údržba a problémy

⁷¹ Goldsworthy A., *Armáda starého Říma*, str. 127

⁷² tamtéž, str. 126

⁷³ tamtéž, str. 126

⁷⁴ tamtéž, str. 126

⁷⁵ tamtéž, str. 126

⁷⁶ tamtéž, str. 127

⁷⁷ tamtéž, str. 128

⁷⁸ tamtéž, str. 128

⁷⁹ tamtéž, str. 128

⁸⁰ tamtéž, str. 128

⁸¹ tamtéž, str. 128

s užíváním, to vše přispělo k tomu, že se po 3. století n. l. přestal lamelový pancíř používat.

5.5 Přilba

Římané rozhodně nikterak nepodceňovali ochranu hlavy. Zpracování a vzhled přileb byly velmi pestré.

Nejstarším typem přilby je typ zvaný *Montefortino*. Tato přilba měla vcelku jednoduchý vzhled, vycházející z galských předloh. Měla poměrně široké lícnice, čímž chránila líce a spánky, a z týlní části vystupoval široký štítek, takže voják byl dobře chráněný také proti úderům zezadu.⁸² *Montefortino* se používalo především do prvního století př. n. l., kdy bylo postupně vytlačeno vylepšenou verzí, známou pod označením *Coolus*.⁸³

Coolus ještě více rozšířil lícnice a týlní ochranu, navíc přidal ještě hřeben na čelní straně, takže voják byl chráněný lépe i před útokem zepředu. Přilba typu *Coolus* byla také často opatřena tulejkou, sloužící jako úchyt pro chochol.⁸⁴ *Coolus* se používal po zbytek období republiky, kdy byl posléze vytlačen císařskými přilbami.

Prvním typem císařské přilby byla galská přilba z období od poloviny do konce 1. století n. l. Tato přilba měla všechny výhody republikánského *Montefortina* a typu *Coolus*, ale dovedla je ještě dále – zejména v oblasti ochrany týlu dokázala svým širším štítkem císařská přilba prokázat svému nositeli daleko lepší službu.⁸⁵ Tyto přilby byly také mnohem zdobnější – co se dekorací týče byly galské císařské přilby asi nejpestřejší v dějinách antického Říma. Výrazným prvkem bylo plasticky provedené zdobné „obočí“ na čelní straně přilby.⁸⁶ Zároveň se používalo množství barev, některé přilby byly zdobeny mosazí či emailem.⁸⁷

Od začátku 2. století n. l. vystřídala galskou císařskou přilbu italická císařská přilba. Ta si opět ponechala všechny kladné prvky svých předchůdců, ubrala však na zdobnosti oproti přilbě galské. Po stránce provedení však byla italická přilba vyrobena mnohem kvalitněji, temenní část dokonce vyztužovaly dva k sobě kolmo postavené kovové

⁸² Goldsworthy A., *Armáda starého Říma*, str. 123

⁸³ tamtéž, str. 122

⁸⁴ tamtéž, str. 122

⁸⁵ tamtéž, str. 123

⁸⁶ tamtéž, str. 124

⁸⁷ tamtéž, str. 124

pásky, tvořící kříž, díky čemuž si tato přilba vysloužila mezi historiky přezdívku „typ velikonočního bochánku“.

Přilby velících důstojníků mohly být též zdobeny chocholy a v Caesarově období byly chocholy či pera běžnou vojenskou dekorací i u řadových vojáků. *Signifer*, neboli nosič standarty, měl přes svou přilbu zvířecí kožešinu, podobně tomu bylo též u některých pomocných sborů. Setník *centurion* měl svůj chochol postavený příčně, je možné, že ostatní velící důstojníci jej měli odlišně. S příchodem italické přilby a jejího temenního kříže nebylo již možné chocholy uchycovat, je však také možné, že důvodem, proč se přestaly v této době nosit, byla jednoduše móda.⁸⁸

⁸⁸ poslední dva odstavce odkazují na Goldsworthy A., Armáda starého Říma, str. 124

6 Rome: TOTAL WAR I – Římská armáda

6.1 Jednotky armády dle Polybia

Cesta na trůn císaře Římské říše se samozřejmě neobejde bez podpory velké armády, a tak jako v mnoha jiných reálnových strategiích, i zde hraje vojsko důležitou roli. Bez ohledu na rod, který si hráč zvolí, obdrží vedle dvou měst také malou osobní armádu slouženou z několika základních jednotek – *hastatů*, římských lučištníků, lehké jízdy *equites* a lehkooděnců *velites*. Proberme nyní jednotlivé základní jednotky.

6.1.1 Hastati

Zejména v počátcích hry budou páteř armády každého hráče tvořit *hastati*. V základním nastavení má tato jednotka šedesát mužů, což by odpovídalo jedné centurii, nicméně bez podstatné velící čety tvořené *centurionem*, *optionem*, *signiferem* a *tesserariem*.⁸⁹

Navzdory faktu, že imperiální kampaň se zpočátku odehrává v období polybiovského stylu armády, tyto „centurie“ se neskládají do manipulů, a to ani v případě, že by hráč nastavil větší počet mužů na jednotku, oddíl *hastatů* nikdy nedosáhne oněch 120 členů, nutných pro sestavení manipulu.⁹⁰ Tento fakt byl zřejmě vypuštěn pro zjednodušení hry, a navzdory faktu, že styl hraní za římské frakce se od ostatních frakcí liší, autoři zde zřejmě nechtěli vybočovat z herních mechanik.

Hastati byli v římské armádě nejmladšími rekruty, jejich věk nepřesahoval 20 let a byli první linií vojska. Byli vyzbrojeni *gladiem* typu *hispaniensis*, dvěma vrhacími *pily* a štítem *scutum*.⁹¹ Tuto výzbroj mají i *hastati* ve hře, nicméně vzhledově se v některých případech od reality výrazně liší. Ukázkovým případem je právě *scutum*. Jelikož se pohybujeme kolem roku 270 př. n. l., *scutum* by mělo být prohnuté a mít oválný tvar. *Hastati* ve hře jsou však vyzbrojeni zvláštním *scutem*, prohnutým s rovnými stěnami a zaoblenými okraji, tvořícím tedy jakousi kombinaci mezi *scuty* používanými až v pozdější době.⁹² Co se týče zbroje, jsou *hastati* ve hře vyzbrojeni pouze jednoduchou kovovou destičkou na hrudi a na zádech, což by odkazovalo na nepřilíš zámožný původ – tento typ zbroje totiž nosili pouze nejchudší z legionářů, kteří si nemohli dovolit

⁸⁹ Goldsworthy A., Armáda starého Říma, str. 27

⁹⁰ tamtéž, str. 27

⁹¹ tamtéž, str. 29

⁹² tamtéž, str. 130

pořídit si pancíř nebo kroužkovou zbroj.⁹³ Přilba odkazuje na typ *Montefortino*⁹⁴ a je doplněna žíněnou ozdobou v barvě, která přísluší dané frakci.

6.1.2 Lučištníci

Lučištníci, tvořící v římské armádě jednotky pomocných sborů, jsou ve hře zastoupeni také. Jsou vyzbrojeni lukem a dýkou typu *pugio*, oděni jsou pouze v tunice, takřka bez jakékoliv zbroje či přilby. Tunika je typicky římská, na rozdíl od vyobrazení na Trajánově sloupu, kde jsou lučištníci vyobrazeni v oděvu připomínajícím východní róby,⁹⁵ na druhou stranu je však třeba zdůraznit, že se pohybujeme v odlišném období. Avšak například náhrobek u tábora *Housesteads* na Hadriánově valu zobrazuje lučištníka v typicky římském oděvu,⁹⁶ což by korespondovalo s jejich herními „příbuznými“.

Ačkoliv jejich luky ve hře vypadají poměrně prostě, máme historické odkazy (např. právě náhrobek na Hadriánově valu)⁹⁷, že římské pomocné sbory v roli palebné podpory na bojišti byly vybaveny kompozitními luky, tj. vyrobenými z více druhů dřev. Zajímavým faktem je též to, že Římané používali také pomocné oddíly v podobě jízdních lučištníků, jak zobrazuje třeba náhrobek nalezený v Mohuči.⁹⁸ Ve hře však žádná z římských frakcí jízdní lučištníky k dispozici nemá.

Římští lučištníci mohou střílet buďto standardní šípy, nebo zápalné (se zvýšeným poškozením a drtivějším dopadem na morálku nepřítele na úkor přesnosti). Nejedná se o jednotky, které by měly za úkol nepřítele kompletně zničit – nejsou-li jednotky chráněny bojovníky zblízka, nepřítel se k nim může velmi snadno (byť se ztrátami) dostat. Z tohoto důvodu mají předem naprogramované před příliš se blížícím nepřítelem ustoupit do výhodnější pozice pro palbu, jedná se tedy o podpůrné jednotky. To by však korespondovalo s taktikou římské armády, jejíž síla tkvěla především v disciplinovaných vojácích bojujících zblízka, kdežto lučištníci byli používáni jen jako pomocná síla.

⁹³ Goldsworthy A., *Armáda starého Říma*, str. 130

⁹⁴ *tamtéž*, str. 123

⁹⁵ *tamtéž*, str. 137

⁹⁶ *tamtéž*, str. 136

⁹⁷ *tamtéž*, str. 136

⁹⁸ *tamtéž*, str. 137

V Caesarově díle *Zápisky o válce galské* uvádí autor toto: „*Nepřátelé začali na táborové chýše, pokryté podle galského zvyku slámou, vrhat rozžhavené střely, uhnětené z jemného jílu a zapálené šípy. Střechy rychle chytly plamenem a díky silnému větru se oheň rozšířil po celém táboře.*“⁹⁹ Je nutno podotknout, že ve hře to však tímto způsobem nefunguje ani při dobývání osad s dřevěnými budovami. Zápalné šípy lučištníků mohou zničit pouze nepřátelské vojáky, budovy s lučištnickou posádkou nelze ani zaměřit, přestože střechy některých frakcí jsou evidentně z hořlavého materiálu, a toto použití zápalných šípů by se nabízelo. Určitou alternativu poskytují *onagery* (viz část těmto zbraním věnovaná), které mohou též vrhat zápalnou munici, zásluhou které lze zapálit dokonce paradoxně i kamenné budovy. Faktory, jako je vítr, déšť, sníh atd. nemají však na průběh požárů žádný vliv a také se požár nikdy nešíří z budovy na budovu – zůstává lokalizován na prvotním cíli, dokud se ten nezhroutí.

Ve hře *Rome: Total War* však obecně střelci dovedou být velice nebezpeční pro své druhy. Stojí-li v sevřené formaci, takřka pravidelně se stane, že salva šípů zabije několik členů vlastní jednotky. Reální lučištníci v římské armádě mnohdy stáli přímo za zády legionářských oddílů a odtud stříleli salvy šípů na nepřítele. To by však ve hře bylo značně riskantní, neboť by tak mnoho střel mohlo skončit v tělech mužů, se kterými měli lučištníci bojovat na stejné straně. Hráč tak nemůže v tomto případě postupovat podle skutečnosti, neboť by mu toto jednání přineslo více škod nežli užitku.

6.1.3 Velites

Další typ jednotky, které má hráč hned od začátku k dispozici, jsou oddíly *velites*, v české verzi hry pojmenováni poněkud zjednodušeně „lehkooděnci“. *Velites* byli v římské armádě mladíci buďto příliš chudí, nebo příliš mladí na to, aby se mohli postavit do hlavní bojové linie.¹⁰⁰ Jejich hlavní výzbrojí byl svazek vrhacích oštěpů, podstatně lehčích nežli *pilum* a malý, okrouhlý štít. Pokrývku hlavy tvořila v mnohých případech kůže, nejčastěji vlčí. Je otázkou, zdali je kůže používaná *velity* ve hře skutečně vlčí, nebo jedná-li se o kůži medvědí, nicméně tato odchylka je ve výsledku nepodstatná. Vzhledově herní *velites* odpovídají svému historickému originálu.

⁹⁹ Gaius Julius Caesar, *Zápisky o válce galské*, str. 143-144

¹⁰⁰ Goldsworthy A., *Armáda starého Říma*, str. 27

Jedná se taktéž o „střeleckou“ jednotku, nicméně oproti lučištníkům mají několik podstatných nevýhod. Tou první je daleko menší zásoba „munice“ - přece jenom, do toulce se vejde více šípů, než kolik voják unese oštěpů. Druhým, podstatnějším problémem je kratší účinná vzdálenost vrženého oštěpu. Jelikož, jak již bylo řečeno, mají všechny střelecké jednotky naskriptované dát se před blížícím se nepřítelem na ústup, *velites* se mnohdy ani neodhodlají k útoku, vyjma případů boje s jinou střeleckou jednotkou, nebo je-li nepřítel již zaneprázdněn bojem s jiným oddílem. Druhý jmenovaný případ má však závažné riziko v podobě hrozby zasažení vlastních mužů.

6.1.4 Equites

V období stylu armády dle Polybia se zámožnější občané uskupovali do jezdeckých oddílů zvaných *equites*. Tato lehká jízda je jedinou jízdní jednotkou (nepočítáme-li generála a jeho osobní stráž), kterou má každý hráč na začátku imperiální kampaně k dispozici. Jedná se o tzv. lehkou jízdu, jejímž úkolem je spíše než frontální útok provádění různých obchvatů, napadání nechráněných střelců, pronásledování prchajících jednotek atd.

Navzdory faktu, že se jednalo o zámožné římské občany, pro které by nebylo problémem obstarat si kvalitní zbroj a zbraně, jsou herní *equites* vybaveni pouze koženým prsním plátem, jednoduchým kulatým štítem, kopím a přilbou podobnou typu *Montefortino*.¹⁰¹ Výzbroj zámožných občanů sloužících v oddílech *equites* se ve hře tak příliš neliší od výzbroje chudých jedinců bojujících jako *velites*. Aby toto samo o sobě nebylo zvláštní, polybiovska výzbroj *equitů* je označována jako helénský typ,¹⁰² zatímco ve hře nesou typicky římské vybavení. S historickou skutečností se hra také rozchází ve faktu, že oddílu těchto jezdců chybí trojice velících důstojníků zvaných *dekurioni*. Herní *equites* se tak svým reálným vzorům příliš nepodobají. Polybios ve svém díle „*Dějiny*“ píše: „*Jízda je nyní vyzbrojena podobně jako řecká, v dřívější době však neměli pancíře, nýbrž bojovali v lehkém oděvu. To jim umožňovalo rychle seskakovat a v mžiku opět snadno nasedat na koně, ale v střetnutích byli vystaveni nebezpečí, protože bojovali téměř nazí. Jejich kopí byla neúčinná, a to z dvou příčin. Jednak je vyráběli tak tenká a křehká, že nemohli zamířit na zpozorovaný cíl, a dříve*

¹⁰¹ Goldsworthy A., *Armáda starého Říma*, str. 123

¹⁰² tamtéž, str. 27

než byli s to něco hrotem zasáhnout, otřesy vyvolané samotným pohybem koně způsobily, že se zpravidla zlomila. Dále pak nebyla na spodním konci upevněna nýty, takže mohli pouze zasadit hrotem první úder a pak se kopí rozlomilo a bylo neúčinné a neupotřebitelné. Jejich štít byl potažen hovězí kůží a podobal se vypouklým koláčům, jaké se obětují při slavnostech. Nebylo možné ho používat pro zachycování úderů, protože nebyl trvanlivý, a když se kůže působením deště odřela a zpuchřela, jak by štít dříve málo účinný, byl pak zcela k nepotřebě. Jelikož se ukázalo, že jejich výzbroj je nevhodná, vyzbrojili se brzy podle řeckého vzoru. U kopí je možno první úder hrotu dobře zaměřit a účinně zasáhnout, protože kopí je vyrobeno tak, aby bylo pevné a silné a dolní konec umožňuje použít zbraň účinně a mocně. Totéž lze říci i o štítech. Jsou spolehlivé a odolné jak proti zásahům z dálky, tak proti přímým úderům. Když to všechno poznali, rychle to napodobili. Římané jsou totiž, více než kdo jiný, schopni přejímat zvyky a napodobovat příklady druhých.¹⁰³ Polybios se však nezmiňuje o tom, jak onen řecký jezdecký štít vypadal.

6.1.5 Principes

Hastati jsou postupně vytlačeni dokonalejší pěchotní jednotkou, a tou jsou oddíly *principes*. Zatímco *hastati* spadali do kategorie „lehké pěchoty“, *principes* jsou již typem „těžké pěchoty“, což značí větší výdrž a odolnost, takže díky jejich přítomnosti vliv *hastatů* ve hře upadá a hráč jejich oddíly ve většině případů rozpouští.

Herní mechaniky *principes* se od *hastatů* příliš neliší – před útokem opět zasypou nepřátele deštěm oštěpů typu *pilum* a poté se vrhnou do útoku na blízko. Opět zde však chybí dělení do manipulů a přítomnost tří zmiňovaných velících důstojníků – *centuriona*, *optiona* a *tesseraria*. V reálu tvořili *principes* muži ve věku mezi 20 a 30 lety a působili většinou jako prostřední šik legie.¹⁰⁴

Ve hře se od *hastatů* liší především dvěma výraznými rozdíly – jedním z nich je kroužková košile, zakrývající trup, ramena a plece, takže ve srovnání s *hastaty* jsou *principes* mnohem lépe chráněni (proto také spadají do označení „těžké pěchoty“) a jsou tedy mnohem účinnější v boji. Druhým výrazným rozdílem je, že oddíl principů má přece jenom alespoň jednoho velícího důstojníka, a tím je *signifer*, římský důstojník nesoucí standartu jednotky. Je otázkou, zdali má *signifer* ve hře nějaký praktický

¹⁰³ Polybios, Dějiny III, str. 34-35

¹⁰⁴ Goldsworthy A., Armáda starého Říma, str. 27

význam, nebo se jedná jen o čistě estetický prvek. Ať tak či tak, autoři se alespoň pokusili přiblížit realitě, když přidali do jednotky alespoň tohoto důstojníka. *Principes* se jinak velmi podobají po stránce vzhledu *hastatům*, a to včetně všech odchylek od historické skutečnosti, které byly již zmíněny v odstavci, který se věnuje jejich problematice.

Jak bylo již řečeno, většina hráčů má tendenci oddíly *hastatů* po získání *principes* rozpouštět. Důvodem je jak hledisko ekonomické (vyplácení žoldu menšímu počtu vojáků), tak hledisko praktické. To by však neodpovídalo Polybiovské legii, kde bojovali *hastaté* i *principes* společně.¹⁰⁵ Samozřejmě je ale jejich udržování finančně náročnější, nicméně pokud má hráč v této době již dostatečné množství prosperujících měst a osad, nemělo by se jednat o závažný problém.

6.1.6 Triarii

Další novou jednotkou se stávají *triarii* – v římské armádě se jednalo o nejzkušenější veterány, kteří byli nejméně početní a byli umístováni do zadních vojů římské legie. Ve hře se však nejedná o standartní pěchotní jednotku, ale o specifickou jednotku nazvanou prostě „kopiníci“, čili jednotka primárně stavěná proti útokům nepřátelské jízdy.

Triarii byli i ve skutečnosti vyzbrojeni dlouhým kopím, takže toto využití by odpovídalo realitě. Podobně, jako oddíl *principes* disponují herní *triarii* také velícím důstojníkem v podobě *signifera*, nicméně se jim dostává i druhého důstojníka – *centuriona*. Vyjma *optiona* se tak konečně alespoň *triarii* blíží oné jedné *centurii*, alespoň co se struktury týče.

Výzbrojí se ovšem opět od polybiovského typu legie výrazně liší. *Scutum* se opět podobá štítu herních *hastatů* a *principů*, takže do dané doby vůbec nezapadá. *Triarii* měli také charakteristickou ochranu hlavy – jednalo se o etrusko-korintskou přilbu s třemi rudými nebo černými péry. Ve hře mají *triarii* pravděpodobně přilbu typu *Coolus* pouze s dvěma péry, která odpovídají hráčově frakci (rudá u Juliovců, zelená u Brutovců, modrá u Scipiovců a fialová u jednotek senátu). Jako zbroj již mají brnění tvořené hrudním plátem, ačkoliv v této době byla pro movitější legionáře typičtější galská kroužková košile.¹⁰⁶ *Centurion* oddílu je z nějakého neznámého důvodu vybaven

¹⁰⁵ Goldsworthy A., Armáda starého Říma, str. 26

¹⁰⁶ poslední dva odstavce odkazují tamtéž, str. 29

pouze *pugiem*, ačkoliv v realitě by měl mít spíše *gladius*. Oddíl *triarii* se tak ze všech již zmiňovaných vojenských oddílů polybiiovských dob v *Rome: Total War* nejvíce odchyluje od reality a spíše se podobá legionářskému oddílu pozdější doby. Vesměs jsou zde římské jednotky koncipovány spíše pro dobu po Mariových reformách armády.

6.1.7 Gladiátoři

Pokud jsme se doposud zmiňovali o odchylkách od historické skutečnosti, je zde třeba zmínit římské jednotky, které jsou naprostou fantazií – gladiátoři. Tito ve hře poměrně schopní vojáci by se v realitě na bitevní pole nikdy nedostali. Gladiátoři se liší výzbrojí a typem podle toho, k jaké frakci náleží.

Gladiátoři rodiny Brutovců jsou asi nejslabší, jelikož se jedná o lehkooděnce, vyzbrojené pouze kopím, štítem a brněním na paži. Také spadají do kategorie „lehké pěchoty“. Výstrojí a výzbrojí by odpovídali nejspíše typu gladiátora zvanému *hoplomachos* (přilba, náholenice, štít, kopí a dýka), byť brnění jen na jedné ruce je charakteristické spíše pro *retiarie* (brnění na jedné ruce, trojzubec, síť a dýka). Máme-li se však řídit dle herního názvu jednotky, pak se nejspíše jedná o odkaz na gladiátora typu *velés*, avšak na rozdíl od něj ve hře své kopí používá v boji na blízko, zatímco reálný *velés*, už dle odkazu na římskou jednotku *Velites*, by svůj oštěp vrhal na dálku a pravděpodobně by nebyl vyzbrojen tak výrazným štítem, který na první pohled připomíná až řecký štít *hoplon*.

Juliovci a senát sdílejí společně samnitské gladiátory, vyzbrojené helmou, kovovými nátepníky a náholenicemi, ramenním chráničem a krátkým mečem (nejspíš opět *gladiem*). Helma je však na rozdíl od té, kterou nosili skuteční samnitští gladiátoři (jejich výzbroj a výstroj tvořila otevřená přilba s chocholem, brnění, štít, meč), ve hře uzavřená, navíc chybí zbroj na tělo a štít. Samnitští gladiátoři jsou na rozdíl od gladiátorů rodiny Brutovců již „těžkou pěchotou“, což jim v boji dává nezanedbatelnou výhodu.

Poslední rod, Scipiovci, disponuje gladiátory *murmillony*. Ti jsou vzhledově velmi podobní, až takřka shodní, s gladiátory samnitskými, nicméně hlavním rozdílem je jejich zbraň – místo meče totiž nosí do boje kopí. *Murmilloni* byli v římských arénách gladiátory-těžkooděnci, vybavenými helmicí, která je u veřejnosti s gladiátory spojována asi nejčastěji, pevnou zbrojí, mečem typu *gladius* (na rozdíl od herního kopí)

a čtvercovým *scutum* (které ve hře naprosto chybí). Herní varianta mnoho realistických prvků postrádá a Scipiovští *murmilloni* se tak opět stávají směsicí prvků reálných gladiátorských typů, kteří však svým historickým vzorům příliš neodpovídají. Zajímavým prvkem je také barva kůže herních *murmillonů*. Zatímco lehkoodění a samnitští gladiátoři jsou ve hře běloši, *murmilloni* mají výrazně tmavou kůži, což má být zřejmě odkaz na Scipiona Africana a jeho africká „dobrodružství“, stejně tak jako na úhlavní nepřátele rodu Scipiovců ve hře, Kartágince a Numid'any.

Gladiátoři by se měli nejspíš rekrutovat ze zajatců na válečných taženích za jednotlivé frakce. Tmavá kůže by u herních *murmillonů* odpovídala nepřítelům Scipiovců, nicméně vzhledem k tomu, že tito gladiátoři měli být v reálu napodobením galských válečníků, bylo by daleko více na místě přiřadit je rodu Juliovců, jelikož ti mají právě Galy za své hlavní soupeře. Samnitští gladiátoři se nejvíce hodí asi k frakci SPQR, jakožto podmaněné italské kmeny, méně však se hodí k protigalsky orientovaným Juliovcům. Nakonec Brutovští gladiátoři, svým vzhledem připomínající nejvíce *hoplomachy* (byť by se dle názvu mělo jednat o *velity*), by mohli být ideálním odkazem k soupeření Brutovců a frakcí Makedonie a Řecká města.

6.2 Jednotky Mariových reforem

Po uplynutí určité herní doby, která však není nikterak pravidelně určena (tj. pokud spustíte novou kampaň, může se stát, že k tomuto zlomu dojde i jindy) přijde událost, známá jako Mariovy reformy armády. Během těchto reforem dostane hráč k dispozici nové, mnohem mocnější jednotky, jejichž přítomnost dokáže často znamenat výrazný obrat v bitvě.

6.2.1 Legionářská kohorta

Primární jednotka se nazývá jednoduše „legionářská kohorta“. Ačkoliv se termín legie používal již za Polybiovské armády, ve hře legionáři představují zcela samostatnou jednotku. Hráč již nemůže najímat předešlé a již zmíněné typy jednotek (zejména ztráta *triariů* jakožto hlavních kopiníků římské armády je velmi citelná) ale *hastaty* a *principes* legionářská kohorta po všech směrech nahradí.

Stylem boje tato těžká pěchota odpovídá *hastatům* a *principes* – před bojem zblízka vrhnou svá *pila* a následně se pustí do boje na dosah meče. Jsou však mnohem odolnější a výkonnější, ale také nákladnější. Legionář je vyzbrojen již zmiňovanými dvěma *pily*,

gladiem a *scutem*, které je tentokrát již prohnuté, obdélníkové s hranatými okraji, což by odpovídalo *scutu* nalezenému v Dura Európos na Eufratu.¹⁰⁷ Jeho zbrojí je tentokrát lamelový pancíř (*lorica segmentata*),¹⁰⁸ který zvyšuje pravděpodobnost odolat zejména střeleckým útokům (obecně jsou ve hře střelecké útoky, nejedná-li se o palbu z *onagerů* či jiné artilerie, proti vojákům vyzbrojeným pevnou zbrojí a velkými štíty, kteří stojí na místě či pochodují a neprovádějí útok ztečí, prakticky neúčinné).

Novinkou je také schopnost sestavit formaci, kterou i laická veřejnost většinou bezchybně přiřadí k římské armádě – *testudo*. V této formaci jsou již tak dosti odolní legionáři prakticky neprůstřelní, na druhou stranu v ní nedokážou útočit a podobně jako u *falangy* jiných frakcí je tato formace dosti neohrabaná, dojde-li na změnu směru či natočení. Proti palbě artilerie je tato formace příslovečným dvojsečným mečem, jelikož je podstatně menší než rozvinutý šik pěšáků. To zaručuje mnohem menší pravděpodobnost, že střela zasáhne zamýšlený cíl, ale když už se tak stane, tak např. u *onageru* se zápalnými střelami jsou ztráty na životech legionářů daleko větší. *Testudo* se tak ve hře hodí především proti schopnějším střelcům nebo při obléhání měst jako obrana před palbou věží, což by i odpovídalo realitě.

Legionářská kohorta obsahuje jediného velícího důstojníka, a tím je nosič standarty, opět chybí *centurio* a *optio*, typičtí velící důstojníci profesionální armády po Mariových reformách.¹⁰⁹ Legionářské kohorty mají ještě množství dalších alternativ, jako je *praetoriánská* kohorta či městská garda (elitní jednotka určená k jednomu jedinému úkolu – obraně samotného Říma).

6.2.2 Legionářská první kohorta

Jediná římská jednotka mocnější než tyto profesionální vojáci je legionářská první kohorta. Tato jednotka disponuje všemi výhodami standardních legionářů, ale má několik dalších bonusů. Jedním z nich je větší počet mužů, neboť oddíl první kohorty má při standardním nastavení o dvacet mužů více. Další výhodou je velící důstojník *centurio* (*optio* opět chybí), a nakonec je tu ten fakt, že nosič standarty není vybaven obyčejnou standartou oddílu (byť to tak graficky vypadá), ale slavným římským zlatým

¹⁰⁷ Goldsworthy A., Armáda starého Říma, str. 130

¹⁰⁸ tamtéž, str. 128

¹⁰⁹ tamtéž, str. 47

orlem,¹¹⁰ jehož pouhá přítomnost posiluje již tak dost vysokou morálku (nejedná-li se o sedláky nebo domobranu) všech římských vojáků v okolí, takže jejich „zlomení“ a útěk z bojiště je daleko méně pravděpodobný.

Jen málokterá pěchota se dokáže v čestném boji utkat s legionářskou první kohortou a odejít jako vítěz – výjimkou jsou snad jen germánští *berserkři*, unikátní válečníci, kteří však dokáží svým plošným útokem, hrůzostrašným řevem, děsivým zjevem a naprostou absencí jakékoliv formy strachu (nelze je v panice obrátit na útěk) mnohdy obrátit na ústup nejenom pěchotu, ale i jízdu a dokonce i válečné slony. Na druhou stranu jsou *berserkři*, kvůli chybějícímu brnění, velice zranitelní střelami, takže legionáři mají dobrou šanci jejich řady minimálně ztenčit opakovaným vrháním svých *pil*, pokud tak učiní dříve, než se *berserkři* dostanou do boje zblízka. Ale jak již bylo zmíněno, vyjma těchto hrozivých germánských válečníků se legionářské první kohortě vyrovná jen málokterá pěchotní jednotka, a dokonce i jízda s nimi dokáže mít nemalé problémy.

Pozastavme se nyní na chvíli nad názvem těchto pokročilých jednotek. Ať už se jedná o ranou legionářskou, legionářskou, *praetoriánskou*, ranou první legionářskou či první legionářskou, vždy se v názvu uvádí slovo kohorta. V Mariovské armádě byla kohorta rozměrným vojenským oddílem, skládajícím se z šesti centurií po 80 mužích stojících ve čtyřech řadách.¹¹¹ Proto je herní termín kohorta u legionářů a *praetoriánů* velice zavádějící, jelikož se jedná o oddíl po 41 nebo, v případě první kohorty, 62 mužích. Jak již bylo zmíněno, chybí zde *optio*, v běžné legionářské kohortě dokonce i *centurio*. Nicméně je alespoň zachováno pravidlo čtyř řad legionářů na kohortu, avšak hráč může formaci přenastavit tak, že řad bude více či naopak méně – opět poměrně zavádějící herní fakt.

6.2.3 Legionářská jízda

Podobně jako u gladiátorů účastnících se tažení pro slávu některého z rodů, i legionářská jízda je čistě fantazijním prvkem hry. Po Mariových reformách byly sice páteří armády legionářské šiky, nicméně tito muži sloužili jako pěchota, a to bez výjimky. Legionáři na koních nebojovali. Vždyť už Marcus Crassus utrpěl svou osudnou porážku v boji s Parthy právě proto, že spoléhal pouze na legionářskou

¹¹⁰ Goldsworthy A., Armáda starého Říma, str. 47

¹¹¹ tamtéž, str. 46 a 47

pěchotu, a do své armády nezačlenil žádná *auxilia*, ať už střelecká nebo jízdní.¹¹² O jízdních legionářích tedy nemůže být řeč. Otázkou je, jak by to bylo v případě alternativní verze této jednotky, *praetoriánské jízdy*. Jelikož *praetoriáni* sloužili jako tělesná stráž důležitých osob, tedy i generálů, mohli by svého pána, pokud byl on sám na koni, doprovázet teoreticky též jako jezdci. Ostatně máme dochovány důkazy o jízdní *praetoriánské* jednotce z 2. století n. l. o síle 2000 jezdců, nazvané „*equites singulares Augusti*“,¹¹³ nicméně tito muži se opět rekrutovali z řad pomocných sborů. Faktem je také, že ve hře se již od počátku vyskytuje jezdecká jednotka zvaná „Římský generál“, která slouží jako generálova osobní stráž, a to již v období, které by spadalo pod polybiovský styl armády.

Legionářská jízda je ve hře náhradou za polybiovské *equites*, nicméně se jedná o kategorii „těžké jízdy“, takže je legionářská jízda odolnější a v boji ničivější. Legionářská pěchota společně s jízdou dokáže tak nepřítele sevřít do kleští a následně jej zničit. Legionářští jezdci působí ohromné ztráty v řadách nepřítele při nájezdu do týlu, dokáže však napáchat značné škody i při frontálním útoku. Jejich jedinou slabinou je, tak jako u veškerých jezdců, čelní útok proti kopiníkům - řecká či makedonská *falanga* je z přední části nebezpečná i pro pěchotu, nicméně pro jízdu znamená katastrofu, neboť její dlouhá kopí a sevřené šiky dokážou pobíjet jezdce po tuctech, a to velkou rychlostí. Na druhou stranu je *falanga*, podobně jako *testudo*, poměrně neohrabaná, a pro jezdce tak nepředstavuje problém ji jednoduše objet a obchvatem zaútočit na nechráněný týl. To výrazně obrátí karty ve prospěch jezdců, neboť v takovém případě mají stejnou ničivost jako při útoku do běžné pěchoty.

6.3 Auxilia

Poté, co se po Mariových reformách páteří armády stanou legionářské šiky, objeví se také mnoho nových jednotek, spadajících pod kategorii „*auxilií*“. *Auxilia* neboli pomocné sbory, byly ve skutečné římské armádě prakticky všechny jednotky nespádající do kategorie legionářů, jako byla veškerá jízda a střelci. Ve hře se takto označuje pouze několik specifických jednotek. V české verzi hry *Rome: Total War* jsou všechny tyto jednotky chybně překládány jako „auxilie“.

¹¹² Goldsworthy A., Armáda starého Říma, str. 56

¹¹³ tamtéž, str. 58

6.3.1 Auxilia

První z těchto jednotek je oddíl, který nese název celé skupiny. *Auxilia* jsou lehkou podpůrnou pěchotou vybavenou tak, že připomínají nejméně pěchotní jednotky polybiovského typu armády, jako byli *Hastati* a *Principes*, přestože spadají do doby Mariových reforem. Jejich štít je poměrně věrná napodobenina objektu, který byl nalezen ve Valkenburgu v Holandsku.¹¹⁴ Tito vojáci jsou vybaveni kroužkovou zbrojí, poskytující oproti lamelovému pancíři menší ochranu a jejich primární zbraní je kopí určené k boji na blízko. K upodivu mají herní *auxilia* i vlastního *signifera*, což by pro podpůrnou jednotku bylo značně neobvyklé.

Auxilia jsou lehkou pěchotou, hůře vybavenou a vyzbrojenou než legionáři, nicméně také méně nákladnou. Proto se hodí jako poslední záchrana pro hráče před finanční krizí, kdy by ho nákladní legionáři mohli zruinovat, a také jako postradatelní vojáci vhodní pro nebezpečnější úkoly, na které posílat drahé a kvalitní legionáře by bylo dosti riskantní. Navzdory faktu, že tyto jednotky jsou vybaveny kopím, se nejedná o jednotku kategorie „kopiníci“, takže jsou herní *auxilia* před nájezdem jízdy prakticky bezbranná.

6.3.2 Lehká auxilia

Matoucí název „lehká *auxilia*“ nese jednotka, které má být určitou náhradou za jednotky *velites*. Navzdory faktu, že *auxilia* byla málokdy vybavena *pilum*,¹¹⁵ jsou tyto jednotky se stejnou úlohou, jakou měli *Velites*, vybaveny právě touto zbraní. To se však nejenže nezakládá na historickém faktu, ale postrádá to logiku i z praktické stránky – *pilum* bylo poměrně těžké,¹¹⁶ i proto je legionáři nosili pouze v páru a *Velites* byli vybaveni jen lehčími oštěpy.¹¹⁷ Pokud by tedy lehká *auxilia* měla nosit celou zásobu těchto vrhacích zbraní, pravděpodobně by vojáci takový náklad neunesli a rozhodně by s ním nemohli házet tak dobře, jako by to dokázaly oddíly *Velites*. Zbroj jednotky „lehká *auxilia*“ tvoří jen jednoduchý kožený prsní plát a kulatý štít, podobný tomu, který nosili jejich „předci“ *Velites*. Velmi překvapující je fakt, že k této jednotce je připojen *centurio*.

Jelikož jsou lehká *auxilia* náhradou za Polybiovské *Velites*, plní v armádě tu samou funkci – jejich úkolem jsou provokace protivníka, zásahy na nechráněná křídla a obecně nejrůznější záškodnické akce. Mají opět menší účinnou vzdálenost vrhu oštěpem, nežli

¹¹⁴ Goldsworthy A., Armáda starého Říma, str. 130

¹¹⁵ tamtéž, str. 136

¹¹⁶ tamtéž, str. 28

¹¹⁷ tamtéž, str. 29

mají lučištníci dostřel, v boji zblízka neobstojí a při kontaktu s nepřítelem se pokoušejí prchat do výhodnějších pozic (což je vzhledem k jejich krátké účinné vzdálenosti velmi častá událost).

6.3.3 Lučištnická auxilia

Další jednotkou, o kterou hráč po Mariových reformách přijde, jsou římské lučištníci. Naštěstí za ně dostane více než dostatečnou náhradu. Název je opět poněkud matoucí, neboť v římské armádě spadali všichni lučištníci pod pomocné sbory, neexistovalo nic takového, jako „legionářští lučištníci“. Lučištníci byli vybaveni kompozitními luky (jak lze usuzovat z Mohučského náhrobku)¹¹⁸, nicméně kvůli krátké trvanlivosti materiálu nám nezbyvá než usuzovat jen ze zbytků kostěných obkladů luků.¹¹⁹ Ve hře je jejich výstroj daleko kvalitnější, než tomu bylo v případě římských lučištníků, neboť nejsou oděni jen v tunice, ale mají kroužkovou zbroj chránící hrudník, břicho a také plece, a také helmu (*Montefortino* s největší pravděpodobností). Podobně jako u „standardních“ *auxilií*, i zde má k sobě jednotka připojeného *signifera*.

Jakožto nástupci římských lučištníků mají lučištnická *auxilia* na bojišti totožnou roli. Jsou daleko praktičtější, než *Velites* a lehká *auxilie*, jelikož mají větší dostřel, více střeliva a možnost své šípy zapálit (opět na úkor přesnosti, zato s daleko větší ničivostí a dopadem na nepřátelskou morálku). Jejich primárním úkolem je ničení zranitelných cílů, jako jsou rozměrní jezdci nebo slabě obrněná pěchota, na druhou stranu jsou téměř k ničemu proti jednotkám se štíty. Pokud se nepřítel příliš přiblíží, opět začnou prchat do výhodnější pozice, odkud jej mohou opět zasypat deštěm šípů. Jsou však velice zranitelní před útoky jízdy a psů, kteří je dokáží velmi snadno dohnat. Jejich kroužková zbroj jim umožňuje přestát nějaké údery, nicméně jejich úkolem je kontaktnímu boji se vyhýbat, jelikož se svými *pugii* toho proti specialistům na boj zblízka příliš nedokáží.

6.3.4 Jezdecká auxilia

Jelikož páteří armády byla pěchota, *auxilia* poskytovala dostatečně rozmanité množství druhů jednotek, a tak dokázalo římské vojsko pružně čelit takřka jakékoliv situaci, před kterou bylo postaveno. *Auxilia* tak poskytovala množství záložní pěchoty, lučištníků, vrhačů oštěpů, jízdy pro kontaktní boj a dokonce i jízdních lučištníků.¹²⁰ Římská

¹¹⁸ Goldsworthy A., *Armáda starého Říma*, str. 136

¹¹⁹ *tamtéž*, str. 137

¹²⁰ *tamtéž*, str. 58

armáda ve hře rozhodně na jízdní lučištníky specializovaná není (to jsou například Skythové), ale určitou alternativu k nim má v podobě jezdeckých *auxilií*. Zjednodušeně řečeno se jedná, jak po grafické tak po účelové stránce, o jezdeckou verzi lehkých *auxilií*. Oproti nim mají ale nespornou výhodu – jakožto jezdcí jsou tito vojáci schopni se z nebezpečné situace dostat daleko rychleji, tedy za předpokladu, že protivníkem není jiná jezdecká jednotka. Vybavení jsou opět pouhým koženým prsním plátem, okrouhlým štítem a přilbou *Montefortino*. Podobně, jako u lehkých *auxilií*, i zde je naprostý nesmysl v podobě jejich zbraně – jedná se o jednotky vrhající oštěpy, a opět jsou vojáci vybaveni svazkem *pil*.

Jak již bylo zmíněno, nést celý svazek těchto vrhacích zbraní by bylo takřka nemožné pro pěšáka, a pro jezdce by to byl úkol o mnoho složitější. Navíc při rychlém přesunu by bylo velmi pravděpodobné, že by těžká *pila* mnozí jezdci během jízdy nebyli schopni udržet a došlo by k jejich ztrátě. Z tohoto důvodu se u těchto jednotek římská armáda zaměřovala spíše na luky a lehké oštěpy, zatímco těžší *pila* přenechala legionářům. Značně nepraktické by vybavení jízdy touto zbraní bylo i díky konstrukci *pila* – měkká, nekalená část zbraně by se během jízdy mohla ohnout, čímž by se z přednosti této zbraně¹²¹ stala její nevýhoda – ohnuté *pilum* je pochopitelně pro boj již nepoužitelné.

Úkol jezdeckých *auxilií* se příliš neliší od úlohy *velitů* a lehkých *auxilií*. Nicméně zatímco tyto jednotky jsou většinou hráčů považovány za nepříliš užitečné (krátká účinná vzdálenost, malé množství „munice“), jízdní *auxilia* získávají nespornou výhodu v podobě své rychlosti a lepšího manévrování na bitevním poli. Tím se stávají experty na taktiku „zasáhni a uteč“, a mohou tak zasáhnout i jednotky vyzbrojené štíty, pokud se jim dokáží dostat do zad a přeskupit se dříve, než jejich cíl stihne zareagovat. Pronásleduje-li je však jiný jezdecký oddíl, jsou tato *auxilia* odsouzena k záhubě, neboť ten si od těla udržet nedokáže a nejsou vybavena na boj zblízka.

6.4 Obléhání

Bitvy v *Rome: Total War* však nejsou záležitostí jen polních střetnutí. Hráč během své cesty na císařský trůn bude muset ztéci hradby mnoha měst a to se mu nikdy nepodaří bez řádného obléhacího vybavení. Některé druhy obléhacího vybavení (jako jsou

¹²¹ Viz popis zbraně, strana 22

například *onagery*) jsou exklusivní záležitostmi pouze pro určité národy, jiné, jako beranidla, obléhací věže, žebříky či kryty pro vojáky kopající tunely na proboření hradeb, může využít jakákoliv frakce.

Obléhací zbraně byly nezbytnou součástí římské armády. Snad nikde jinde se jejich důležitost neuplatnila tak, jako při obléhání pevnosti Masadda v provincii Judea r. 73. n. l. Velmi detailně popisuje toto obléhání Iosephus Flavius ve svém díle *Válka židovská* v knize sedmé.¹²² Tam dostal římský vojevůdce Flavius Silva za úkol rozdrtit židovské vzbouřence z frakce *Zélóti*, kteří představovali poslední krok k zabezpečení nadvlády nad provincií.¹²³ Iosephus Flavius je ve svém díle označuje jako *sikarie*, které vedl Eleazar, a tento muž několik Židů přemluvil, aby se nepodrobovali daňovému soupisu. *Zélóti* se srotili proti těm, kteří byli poslušni Římanů a útočili na ně jako na nepřátele. Pod záminkou židovské svobody jen zakrývali svou ukrutnost a touhu po majetku.¹²⁴ Paradoxem ovšem je, že za své oběti si *Zélóti* vybírali jiné Židy. Masadda byla vybudována Herodem Velikým na vysoké skále a představovala taktéž výrazný strategický bod v oblasti. Ve vyprahlé Judské poušti totiž obsahovala tato palácová pevnost obrovské zásoby pitné vody, což byl vedle její zdánlivé nedobytnosti hlavní argument, proč si ji *Zélóti* zvolili za své útočiště.¹²⁵ K tomuto Iosephus Flavius uvádí: „Král Herodes dal do skal vytesat mnoho velikých nádrží na zadržování vody, čímž jí opatroval takovou hojnost, jakou mají lidé, kteří ji čerpají z pramenů.... Ještě více však by se kdokoliv podivil skvělé hojnosti a trvanlivosti zásob uvnitř uložených. Bylo tu uskladněno mnoho obilí, které mohlo stačit na dlouhou dobu, vína i oleje bylo mnoho, dále tu byly hromady rozličných plodů, luštěnin a datlí.... Nalezlo se tam velké množství všeliké zbroje, aby postačilo pro deset tisíc mužů, nezpracované železo a měď, jakož i olovo.“¹²⁶ *Zélóti* byli navzdory tomu všemu nicméně jen chabě vybavenými obránci, vyzbrojenými pouze jednoduchými praky, z čehož vyplývá, že ne všechny zásoby zbraní odhalili. Flavius Silva naproti tomu disponoval celou 10. legií a množstvím vojenské techniky. Dodnes se v ruinách Masaddy dají nalézt hroty římských šípů a zbytky kamenů metaných obléhacími *balistami*.

¹²² Iosephus Flavius, *Válka židovská II*, str. 225-245

¹²³ Dokument „Starověké objevy 2 – válečnictví“, 4. minuta

¹²⁴ Iosephus Flavius, *Válka židovská II*, str. 225-226

¹²⁵ Dokument „Starověké objevy 2 – válečnictví“, 7. minuta

¹²⁶ Iosephus Flavius, *Válka židovská II*, str. 228-229

Silva nechal kolem pevnosti vystavět mohutný val, aby zabránil obklíčeným *Zélótům* v útěku. Pro své vojáky dal vystavět celkem osm táborů, obsahujících mimo jiné nemocnici, tržnici, ale i nevěstince.¹²⁷ Oblévací stroje, které měl Silva k dispozici, byly *katapulty* na vrhání projektilů připomínajících těžká kopí, a *balisty* na vrhání kamenů. Největší z *balist* byla vysoká 8 metrů a vrhala projektily až o váze 78 kg, nicméně většina vrhala „jen“ 26 kg těžké kameny. Dostřel byl až 200 metrů a jeden výstřel dokázal zabít muže v několika řadách. *Zélóti* byli vystaveni neustálému bombardování z těchto konstruktů, nicméně dokázali odolávat celé dva roky.

Nakonec musel Flavius Silva přijít s novou taktikou – po šest měsíců budoval směrem ke skále vysoký násep, po kterém následně vyjela oblévací věž s beranidlem.¹²⁸ Ke stavbě náspu Iosephus Flavius uvádí: „*Silva přikázal vojsku, aby přinášelo suť. Protože vojáci pracovali horlivě a ve velikém množství, byl navršen pevný násep na dvě stě loket. Tento rozměr však, jak se zdálo, nedával jistotu a nestačil pro umístění válečných strojů. Na náspu byl vybudován ještě stupeň sestavený z velikých kamenů, široký a vysoký padesát loket. Byla postavena věž vysoká šedesát loket, celá železem okovaná, a Římané z ní stříleli z velkého počtu šípometů a kamenometů a rychle obránce hradeb zahnali a zabránili jim i vyhlížet ven. Zároveň dal Silva přistavit velikého berana a rozkázal neustále bít do zdi.*“¹²⁹.

Zélóti se pokusili o taktický manévr a vystavěli uvnitř další hradbu, která byla ale měkká, mírnila tvrdost nárazu a tím pádem ji válečné stroje nepoškozovaly. Iosephus Flavius ke stavbě této hradby píše: „*Spojili na koncích velké klády, položené na sebe na délku. Byly jich dvě rovnoběžné řady, tolik od sebe vzdálené, kolik byla hradba široká, a doprostřed mezi ně nanosili hlínu. Aby se země nerozsypávala, i kdyby byl násep zvýšen, svázali zase jinými břevny napříč klády položené podélně. Tím se dílo podobalo stavbě a údery válečných strojů ztrácely účinnost, protože byly vedeny proti poddajnému cíli, a působily, že se otřesy hradba pevněji usazovala.*“¹³⁰ Po této zkušenosti se Silva domníval, že hradby dobyde ohněm a jeho vojákům se opravdu podařilo planoucími pochodněmi hradbu zapálit a ta celá shořela.¹³¹ Když hradba padla, padla s ní i poslední

¹²⁷ Dokument „Starověké objevy 2 – válečnictví“, 16. minuta

¹²⁸ tamtéž, 37. minuta

¹²⁹ Iosephus Flavius., *Válka židovská II*, str. 230

¹³⁰ tamtéž, str. 231

¹³¹ tamtéž, str. 231

naděje pro obránce. Ti věděli, jak Římané nakládali s poraženými nepřáteli a vize tohoto děsivého aktu je přiměla k definitivnímu rozhodnutí. Silva tak přišel o svůj triumf – krátce před tím, než do pevnosti vkročili římsí vojáci, všichni *Zélóti*, vyjma dvou žen a jejich dětí (ukrytých v podzemních chodbách), v pevnosti spáchali hromadnou sebevraždu.¹³²

6.4.1 Beranidlo

Primární oblévací zbraň, která se hodí zejména na proražení bran či palisád, je oblévací zařízení označené ve hře zkráceně jako beranidlo, správně ale připomínající skutečnou beranidlovou želvu.

Iosephus Flavius ve svém díle *Válka židovská* popisuje beranidlo při obléhání města Iotapaty takto: „*Vespasianus rozhodl, aby byl přitažen beran. To je obrovský trám, podobný lodnímu stěžni, zakončený silným železem, na konci zformovaným v podobu berana, od něhož má také jméno. Je zavěšen na lanech uprostřed jako na vahách na jiném trámku, který je z obou stran podepřen pevně zasazenými koly. Když za něj zatáhne množství mužů směrem vzad a všichni najednou zase mocně zatlačí dopředu, bije do hradeb vpředu vyčnívajícím železem.*“¹³³ Dále Flavius v popisu pokračuje s tím, že beran je chráněn pevným proutěným pletivem a shora ještě krytem z kůže, což má zajistit bezpečí bojovníků i zařízení. Velmi zajímavá je obrana Židů proti úderům berana, kdy na lanech byly spouštěny měchy naplněné plevami, což způsobovalo, že se hlavice odrážela zpět, rány byly tlumeny a neměly takový destruktivní účinek.¹³⁴ To samozřejmě Římany významně připravovalo o čas. Reakce Římanů byla ale také velmi důvtipná – pomocí dlouhých tyčí, zakončenými srpy, tyto měchy odřezávali.¹³⁵ Následoval protiútok Židů a to tak, že učinili výpad ve třech proudech a zapálili oblévací stroje.¹³⁶

Bez ohledu na danou frakci má beranidlo vždy typicky římský vzhled s kovovou špicí, která svým tvarem věrně připomíná beraní hlavu.¹³⁷ Beranidlo je zastřešené a pokryté

¹³² Iosephus Flavius., *Válka židovská II*, str. 240

¹³³ Iosephus Flavius., *Válka židovská I*, str. 243-244

¹³⁴ tamtéž, str. 244

¹³⁵ tamtéž, str. 244

¹³⁶ tamtéž, str. 244-245

¹³⁷ Goldsworthy A., *Armáda starého Říma*, str. 194

kusy kůže, které v reálném obléhání měly zabránit zapálení obléhacího stroje.¹³⁸ Beranidlová želva je však ve hře zhotovena poměrně zjednodušeně.

Nutno podotknout, že navzdory této ochraně není ve hře nikterak složité, zejména v případě pokročilých typů hradeb a věží, beranidlovou želvu zapálit a zničit salvou hořících šípů, které věže bez přestání pálí na jakýkoliv nepřátelský cíl ve svém dosahu. Pokrytí kůžemi, které byly máčeny (nejčastěji vodou, ale používal se i ocet) a pod nimiž byla často jako izolace sláma,¹³⁹ mělo však v realitě hrozbu požáru odvrátit či alespoň minimalizovat. Oproti herní variantě byly však mnohdy beranidlové želvy konstruovány daleko složitěji s více prvky. Zarážející je, že ve hře jsou vojáci mimo chráněnou část zastřešeného podvozku ve vnitřku želvy a tím jsou vystaveni vysokému riziku palby nepřátelských šípů.

Velmi diskutabilní je ve hře také způsob zavěšení beranidla uvnitř želvy, jelikož je uchyceno pouze jediným lanem – toto by velmi znesnadňovalo manipulaci s ním a současně by byl beran jen velmi těžko ovladatelný, jelikož uchycení lanem není přímo v těžišti, ale v zadní části trámu beranidla, což by znamenalo jeho neustálé sklápění směrem dolů. Správné uchycení beranidla bylo většinou ve dvou nebo třech místech, což zaručovalo lepší rovnováhu trámu, a lana byla vedena přes válce – to umožňovalo také měnit výšku hlavy beranidla.¹⁴⁰

U pokročilých typů hradeb se ve hře vyplatí zaměřit se na úsek, který, pokud možno, není v palebném poli strážních věží. Brána je v tomto případě extrémně riskantním a většinou nezdolatelným cílem, jelikož je, pokud nepočítáme palisády, chráněna hned dvojicí věží. Jedná se o velmi autentickou záležitost, neboť i v realitě byly brány mimořádně pečlivě chráněné a útok na ně byl maximálně riskantní.¹⁴¹ Beranidla byla účinná zejména proti kamenným hradbám, jejichž jednotlivé bloky dokázal dobře mířený úder doslova rozdrobit, naproti tomu zdi z nepálených cihel dokázaly beranidlu odolat s mnohem větším úspěchem.¹⁴² Navzdory tomuto však hradby z této doby byly většinou tvořeny pouze kamennou čelní stranou a jádrem z nasypného štěrku.

¹³⁸ Goldsworthy A., *Armáda starého Říma*, str. 195

¹³⁹ Campbell, D. B., *Řecká a římská obléhací technika 339 př. n. l. – 363 n. l.*, str. 42

¹⁴⁰ *tamtéž*, str. 28 a 29

¹⁴¹ Goldsworthy A., *Armáda starého Říma*, str. 194

¹⁴² Campbell, D. B., *Řecká a římská obléhací technika 339 př. n. l. – 363 n. l.*, str. 40

V takovém případě potom úspěšný útok vedený proti kamennému obkladu nutně způsobil zhroucení šterkového jádra a tím i dané části hradeb.¹⁴³

Bohužel však obléhaný hráč nemá jinou možnost, než spoléhat na palebnou sílu svých věží, a tak většina obléhání končí úspěšně. Soupeř se přes hradby dostane, a výsledek boje o město je rozhodnut „polním“ soubojem mezi oběma účastníky konfliktu. Vrhání kamenů na útočníky či spouštění pytlů se slámou na zeslabení úderů beranidla, což byly časté taktiky obránců, není ve hře bohužel k dispozici.¹⁴⁴

Specifickým typem beranidlové želvy byla tzv. Hegetorova želva, pojmenovaná podle svého nepříliš známého autora.¹⁴⁵ Hegetorova želva se skládala z mohutného, 31 metrů dlouhého beranidla, jenž viselo nad kolosálním krytem, chráněným pancéřováním a těž pytlí s mokřými chaluhami, které měly zabránit zapálení konstrukce. Uvnitř tohoto krytu se nacházela vojenská posádka, které v želvě obsluhovala množství katapultů, které ještě zvyšovaly potenciál ničivosti této zbraně.¹⁴⁶ Tato zbraň měla nejenom praktický význam, ale díky své velikosti také značný psychologický efekt. Obránci města nasadili proti Hegetorově želvě jakéhosi předchůdce dnešních protitankových min – do země byly zakopány hliněné nádoby, a pokud želva přes některou z nich přejela, nádoba pod vahou bitevního stroje praskla a želva tak zapadla do země.¹⁴⁷ I přes tuto nevýhodu byla Hegetorova želva neskutečným průkopníkem v oblasti vojenství, neboť její moderní varianty se dodnes používají – tanky.

6.4.2 Oblézací žebříky

Beranidlo se hodí v případě útoků na polní pevnosti nebo lehce opevněná města, ale v případě měst s pevnými kamennými hradbami je potřeba odlišné techniky. Jednou z variant jsou oblézací žebříky. Zejména v úvodní videosekvenci hry jsou tyto žebříky vidět v akci. Vojáci ale musí po žebřících šplhat po jednom, a tak se posily na hradby dostávají jen velmi pomalu, zatímco oddíly obránců jsou připraveny odrazit útočníky společně. To ale také odpovídá realitě, neboť zteč hradeb pomocí oblézacích žebříků znamenala téměř vždy pro prvního z útočníků jistou smrt.¹⁴⁸ Oproti beranidlu má však

¹⁴³ Campbell, D. B., Řecká a římská oblézací technika 339 př. n. l. – 363 n. l., str. 41

¹⁴⁴ Goldsworthy A., Armáda starého Říma, str. 195

¹⁴⁵ Dokument „Starověké objevy 2 – válečnictví“, 29. minuta

¹⁴⁶ tamtéž, 30. minuta

¹⁴⁷ tamtéž, 31. minuta

¹⁴⁸ Goldsworthy A., Armáda starého Říma, str. 195

oblézací žebřík tu výhodu, že hradby neničí, a tudíž je pak dobyvatel po úspěšné okupaci města nemusí znovu opravovat.

Podobně jako v případě beranidel, ani zde nemají obránci k dispozici žádné typické obranné techniky, jako vrhání kamenů či lití nejrůznějších tekutin na útočníky, nemohou dokonce ani žebřík shodit dolů z hradeb, jak k tomu běžně v historii docházelo.¹⁴⁹

6.4.3 Oblézací věže

Spolehlivější, ale také časově náročnější alternativu k oblézacím žebříkům představuje konstrukce oblézacích věží. Tyto kovem pobité kolosy nabízejí jednu nespornou výhodu – vojáci uvnitř útočí ve skupině, čímž se boj stává mnohem vyrovnanějším, tak jak to bylo i ve skutečnosti.¹⁵⁰ Nicméně ani tyto věže nejsou nezničitelné – pokud útočník přirazí věž k segmentu hradeb v palném poli některé ze strážních věží, z jeho oblézacího kolosu se během pár chvil může stát jen hromada hořících trosek.

Oblézací věže před Římany používali již Řekové, a to zejména v podobě tzv. *helepolis*.¹⁵¹ Tyto věže byly skutečně kolosální - podvozek věže (*escharion*) měl čtvercový půdorys o straně 21-23 metrů,¹⁵² věž byla rozdělena na devět pater, na každém patře byly dva žebříky, jeden pro směr dolů a jeden pro směr nahoru,¹⁵³ výška věže je uváděna mezi 37 a 39,9 metry, obvykle měla *helepolis* osm kol, jejichž přesné rozmístění není známé, tloušťka kola byla kolem 90 centimetrů a kola byla pokryta železnými pláty.¹⁵⁴

Jednalo se tedy o vsutku impozantní pohled, takže *helepolis* měla vedle praktické stránky i funkci psychologickou – svou pouhou mohutností dokázaly tyto kolosy vojáky mnohdy silně demoralizovat.¹⁵⁵ *Helepolis*, v překladu znamenající „dobývač měst“¹⁵⁶, se proslavila zejména během obléhání Rhodu. Měla 9 podlaží, každé vybaveno *katapulty* a *balistami*, a vážila takřka 160 tun. Střílny měly pohyblivá hledí, která zaručovala bezpečí jednotlivých kusů vojenské artilerie, nacházejících se uvnitř, i

¹⁴⁹ Goldsworthy A., Armáda starého Říma, str. 195

¹⁵⁰ tamtéž, str. 196

¹⁵¹ Campbell, D. B., Řecká a římská oblézací technika 339 př. n. l. – 363 n. l., str. 10

¹⁵² tamtéž, str. 9

¹⁵³ tamtéž, str. 10

¹⁵⁴ tamtéž, str. 9

¹⁵⁵ tamtéž, str. 37

¹⁵⁶ Dokument „Starověké objevy 2 – válečnictví“, 32. minuta

v době, kdy tyto stroje nestřílely. Mohutný stroj tak disponoval obrovskou palebnou silou. Jak již bylo řečeno, věž byla zepředu a z boků pokryta železnými pláty, které ji chránily jednak proti přilétajícím střelám obránců, ale také proti zapálení.¹⁵⁷ Nic z toho však nebylo *helepoli* účastníci se obléhání Rhodu platné - na této věži se uvolnilo několik dílů pancéřování a obráncům se podařilo tento kolos zapálit.¹⁵⁸

Římané začínali obléhacích věží využívat cca v 2. století př. n. l.¹⁵⁹ Ve srovnání s řeckou *helepolis* byly však římské obléhací věže podstatně menších rozměrů, jelikož Římané dávali přednost praktičnosti před pompézností.¹⁶⁰ I v případě římských věží se zachovaly čtvercové základny, tentokrát o rozměrech strany mezi 8,9-14,8 metry.¹⁶¹ Výška věží stavěných během Židovské války byla v rozmezí 14,8-22,2 metry.¹⁶² V tomto případě byla věž vybavena též beranidlem (ve hře se obléhací věže vyskytují bez beranidla), a to umístěným v přízemní části (na rozdíl od řeckých konstrukcí).¹⁶³

Věž ve hře je jednotná pro všechny frakce. Nese prvky jak řecké *helepolis*, tak římské obléhací věže, včetně padacího můstku. Jak již bylo zmíněno, v herní věži není beranidlo. Je pokryta plechovými pláty – tento způsob byl ve skutečnosti používán až v pozdější době, zejména během Židovské války (66-73 n. l.).¹⁶⁴ Bohužel tento způsob významně zvyšoval hmotnost věže a mnohdy došlo v důsledku této vysoké hmotnosti kovových prvků k samovolnému zřícení věže, kdy nevydržela kostra konstrukce, jako tomu bylo například u samovolného zřícení věže u Jeruzaléma v roce 70 n. l.¹⁶⁵ Iosephus Flavius v díle *Válka židovská* tento incident popisuje velmi sugestivně takto: „*Titus dal totiž postavit na každý násep tři věže o výšce padesáti loket,* ¹⁶⁶ *aby z nich mohl zahánět na útek. Jedna z nich se sama od sebe uprostřed noci zřítla. Nastal hrozný rachot a na vojsko padl strach. Usoudili, že nepřátelé na ně útočí a všichni běželi ke zbraním. V legiích byl zmatek a poplach. Byli úplně bezradní a přeli se, a když se žádný nepřítel neobjevoval, lekali se sebe navzájem a každý bedlivě vyžadoval od*

¹⁵⁷ Dokument „Starověké objevy 2 – válečnictví“, 33. minuta

¹⁵⁸ tamtéž, 34. minuta

¹⁵⁹ Campbell, D. B., Řecká a římská obléhací technika 339 př. n. l. – 363 n. l., str. 37

¹⁶⁰ tamtéž, str. 37

¹⁶¹ tamtéž, str. 37

¹⁶² tamtéž, str. 37

¹⁶³ tamtéž, str. 37

¹⁶⁴ tamtéž, str. 38

¹⁶⁵ tamtéž, str. 38

¹⁶⁶ římský loket = cubitus = 0,445m – poznámka autora

*nejbližšího heslo, jako by byli Židé vpadli do tábora. Podobali se lidem, které svírá panický strach, až konečně Titus poznal, co se stalo, a dal to všem rozhlásit“.*¹⁶⁷

Kovovému plátování předcházely v ranějších dobách vodou nebo octem máčené surové kůže, pod něž byly natěsnány útržky hadrů, čímž vznikly jakési polštáře.¹⁶⁸

Výška herní věže (odhadem dosahuje kolem 80 metrů)¹⁶⁹ je přehnaná i na poměry řecké *helepolis*, naopak průměr kol je ve srovnání s výškou nepatrný a je diskutabilní, zda by s ní bylo v realitě možné pohybovat a nedošlo k jejímu zřícení v důsledku sebemenší terénní nerovnosti, případně zda by tlak na kola nebyl tak výrazný, že by došlo k zapadnutí do terénu. Věž má kupodivu také v přední části umístěné střílny, jak tomu bylo i u *helepolis*, ve hře se ale paradoxně tyto střílny nepoužívají.

Padací můstek je ve hře zcela otevřený a neposkytuje vojákům žádnou ochranu. Ve skutečnosti se asi jednalo o tzv. *sambuku* – můstek spouštěný na laněch z horní části věže tak, že přilehne na hradby.¹⁷⁰ Ne vždy byl tento můstek padací, v některých případech byl vysunovací a pokládán mezi obléhací věž a hradbu. Můstek byl také opatřen oboustranným košatinovým krytem,¹⁷¹ čímž alespoň částečně vojáky chránil, a to nejen před střelami nepřítele, ale také před pádem.

Obranné věže jsou asi jedinou nadějí, kterou vlastník města ve hře skutečně má k odražení útoku věží a beranidel, bohužel mu nejsou příliš platné proti artilerii, jako jsou *onagery* (dostřel věží je mnohem kratší, a není-li *onager* omylem příliš blízko, nemá věž sebemenší šanci jej zasáhnout). Nicméně při obléhání měst se skutečně masivními hradbami, jako je třeba samotný Řím, jsou obléhací věže a žebříky jedinou možností, jak se do města dostat, jelikož údery beranidel a projektily artilerie jsou příliš slabé na to, aby dokázaly hradby strhnout.

Stejně jako v případě žebříků, ani u obléhací věže nedochází na hradbě k žádnému poškození, takže se pro obléhatele jedná o mnohem výhodnější investici. Na druhé straně ale žebříky a věže jdou použít pouze u typu hradeb, po kterých se mohou

¹⁶⁷ Iosephus Flavius, *Válka židovská II*, str. 121

¹⁶⁸ Campbell, D. B., *Řecká a římská obléhací technika 339 př. n. l. – 363 n. l.*, str. 38

¹⁶⁹ Odhad autora

¹⁷⁰ Campbell, D. B., *Řecká a římská obléhací technika 339 př. n. l. – 363 n. l.*, str. 38

¹⁷¹ *tamtéž*, str. 38

pohybovat vojáci a které jsou zároveň dost vysoké, takže v případě útoku na město či pevnost s palisádou se možnost konstrukce obléhacích věží ani neobjeví.

6.4.4 Onagery

Rozhodne-li se hráč pro agresivnější přístup a zvolí-li si národ, u kterého je to možné (což všechny římské frakce jsou), může mít k dispozici při obléhání též *onagery*. Tyto jednoramenné obléhací stroje dostaly název po římském označení divokého osla, a to kvůli svému zpětnému rázu.¹⁷² Dle rekonstrukcí podle starověkých vzorů byl *onager* formou metacího stroje s jedním ramenem zakončeným prakem, který se používal prakticky až po celý středověk. Síla *onageru* spočívala ve svazku svinutých lan, do kterých byla zapletena druhá strana ramene, díky čemuž dokázal *onager* metat střelivo s vysokou účinností.¹⁷³

Herní *onagery* se však tomuto obrazu velice vymykají. Místo praku je *onager* ve hře vybaven jednoduchou lžící, ve které je usazen projektil. Chod stroje nezajišťují svinutá lana, ale závaží na druhém konci ramene, čili herní *onager* funguje na podobném principu jako pozdější forma metacích obléhacích strojů, *trebuchet*.

Silnější varianta, zvaná prostě „těžký *onager*“ se, co se vzhledu týče, od standartního *onageru* příliš neliší, jen je toto zařízení poněkud vyšší a je pobito železnými pláty a samozřejmě má vyšší účinnost při útoku na budovy.

Když už zmiňujeme onu výšku, herní *onager* je také mnohem rozměrnější, než by odpovídalo realitě, a vzhledem k značnému nepoměru mezi výškou a šířkou je otázkou, zda by se ve skutečnosti takový stroj při prvním výstřelu sám neskácel k zemi.

Iosephus Flavius se ve svém díle *Válka židovská* zmiňuje o „šípometech, katapultech a kamenometech“, které používali Římané při obléhání Jeruzaléma,¹⁷⁴ s tím, že tyto stroje byly umístěny na náspech. Za těmito stroji stáli kopiníci a lučištníci. Ti, kdo pracovali, byli proti střelám obránců chráněni proutěným pletivem, které bylo napjato nad zmiňovanými náspy. Výše zmíněný autor uvádí kuriózní zajímavost z hlediska taktiky boje: „Židé se zpočátku měli před kameny na pozoru. Byly totiž bílé, takže se

¹⁷² Goldsworthy A., *Armáda starého Říma*, str. 188

¹⁷³ tamtéž, str. 189

¹⁷⁴ Iosephus Flavius, *Válka židovská II*, str. 118

ohlašovaly nejen svým svistem, nýbrž bylo je i napřed vidět, jak svítily. Hlídky postavené na věžích je předem upozorňovaly, kdykoliv stroj spustil a kámen byl vymrštěn, volajíce v domácím jazyku: „Střela letí!“. Ti, na něž kámen mířil, se rozestupovali a vrhali se na zem. A protože si dávali pozor, stávalo se, že kámen proletěl beze škody. Tu napadlo Římany kameny načernit, a když už je nebylo předem vidět, dobře zasahovali a mnoho bojovníků zároveň jednou ranou zabíjeli.“¹⁷⁵

6.4.5 Balisty

Je-li úkolem hráče dosáhnout vítězství nad osadou nebo pevností se slabšími hradbami ze dřeva, jako je třeba jen prostá palisáda, může na proražení takové hradby vedle beranidla použít i *balisty*. *Balista* byla zbraň používaná po celé období existence Římské říše, a to daleko hojněji, nežli *onagery*.¹⁷⁶ Tato zbraň, připomínající obrovskou kuši, dokázala na velkou vzdálenost metat těžká kopí či kameny. Podobně jako u *onagerů* i u *balist* mechanika fungovala na principu svazku svinutých lan.¹⁷⁷

Ve hře dokáží tyto zbraně také metat zápalné střely, takže jsou účinné jak proti dřevěným hradbám, tak proti vojákům, neboť mají vysokou průraznost a jediný výstřel tak dokáže usmrtit několik mužů v oddílu najednou. Netřeba zmiňovat dopad na morálku, jaký takovýto „déšť ohně“ na nepřítele má.

Již historik Iosephus Flavius ve svém díle *Válka židovská* popisuje hrůzné účinky vystřeleného projektilu z *balisty* na lidské tělo takto: „*Síla šípometů a katapult jich probodávala mnoho najednou a svištící kameny z vrhacích strojů srážely cimbuří a rozbíjely nárožní kameny věží. Sílu vrhacího stroje lze snad posoudit z toho, co se téže noci přihodilo. Jeden z těch, kdo stáli na hradbě okolo Josefa, byl jím (sic) zasažen, kámen mu urazil hlavu a lebka byla vržena přes tři stadia¹⁷⁸ daleko. Za úsvitu byla zasažena jedna těhotná žena do břicha a plod z ní byl vyražen do dálky půl stadia. Taková byla síla vrhače kamenů. Strašnější nežli stroje byl jejich svist a strašnější nežli střely byl jejich hřmot.*“¹⁷⁹

¹⁷⁵ Iosephus Flavius, *Válka židovská II*, str. 119

¹⁷⁶ Goldsworthy A., *Armáda starého Říma*, str. 189

¹⁷⁷ tamtéž, str. 189

¹⁷⁸ 184,71 m – poznámka autora

¹⁷⁹ Iosephus Flavius, *Válka židovská I*, str. 246

Flavius popisuje též konkrétní průběh útoku na Iotapatu následovně: „*Vespasianus dal kolem dokola rozestavět metací stroje (bylo to celkem sto šedesát strojů) a kázal střílet na posádku hradeb. Zároveň z katapult¹⁸⁰ svištěly oštěpy a kamenomety¹⁸¹ vrhaly kameny o váze talentu¹⁸², létal oheň a husté mraky šípů, což způsobilo, nejen že Židé nemohli na hradby, nýbrž ani uvnitř na místa, která byla v dostřelu.*“¹⁸³

Základní *balista* má ve hře poměrně průměrný dostřel, je však možné postavit alternativu v podobě škorpionů (*scorpiones*). Škorpiony se ve hře vyznačují velkým dostřelem, kterému se mohou rovnat snad jen projektily vržené z *onageru*, nicméně oproti zmíněnému stroji mají mnohem větší výhodu, co se týče přesnosti zásahů. V skutečné římské armádě se termínem „škorpion“ označovala nejlehčí forma *balisty*,¹⁸⁴ mnohdy upevněná na malých, mezky tažených vozících, čímž vznikl stroj označovaný pod termínem *carroballistae*.¹⁸⁵ Tento mobilní škorpion patřil ke standardní výbavě každé centurie v legii.¹⁸⁶ Faktem však je, že pod označení *carroballistae* (do češtiny možno přeložit jako „ruční balista“) by mohly spadat všechny herní *balisty*, neboť jsou všechny mobilní. Rozdíl je však v tom, že nestojí na vozíku, ale mají přímo zabudovaná kola, a o pohyb se nestarají mezci, nýbrž lidská obsluha, která z *balist* současně i střílí. Škorpiony byly již řeckým vynálezem, který Římané přejali. Jejich mechanismus fungoval na principu svinutého svazku zvířecích šlach, koňských žíní nebo ženských vlasů, a stroje samotné měly dostřel na 500 metrů.¹⁸⁷ *Carroballistae* dokázaly vypálit střelu o rychlosti až 200 kilometrů v hodině, která dokázala bez obtíží projít nechráněnou lidskou lebkou. Efekt byl stejný, jako u moderních kulek *dum-dum*.¹⁸⁸ Lamelový pancíř, používaný Římany, dokázal však kupodivu náraz střely částečně pohltnout a dokonce i střelu vychýlit z dráhy, nicméně by cíl pravděpodobně utrpěl zlomeniny žeber.¹⁸⁹ Z jedné *balisty* se dalo vystřelit každých

¹⁸⁰ Odpovídá herní *balistě* – poznámka autora

¹⁸¹ Odpovídá hernímu *onageru* – poznámka autora

¹⁸² Odpovídá hmotnosti 25,9 až 31,1 kg – poznámka autora

¹⁸³ Iosephus Flavius, *Válka židovská I*, str. 239

¹⁸⁴ Goldsworthy A., *Armáda starého Říma*, str. 189

¹⁸⁵ tamtéž, str. 188

¹⁸⁶ tamtéž, str. 192

¹⁸⁷ Dokument „Starověké objevy 2 – válečnictví“, 23. minuta

¹⁸⁸ tamtéž, 25. minuta

¹⁸⁹ tamtéž, 27. minuta

pět minut, nicméně tyto stroje vždy pálily v salvách – každá legie byla vybavena 55 kusy takovýchto ručních strojů.¹⁹⁰

Další herní variantou je specifický typ *balist*, a tím je opakovací *balista*. Tento stroj nemá tak dlouhý dostřel, jakým disponuje škorpion, podobně jako standardní *balista* má dostřel spíše průměrný, nicméně vyniká svou kadencí, neboť dokáže střely metat daleko rychleji než jakýkoliv jiný stroj ve hře a tím způsobuje podstatně vyšší ztráty v řadách nepřátelských oddílů.

Z nějakého neznámého důvodu se proti palisádám dají použít jen základní *balisty*. Škorpiony byly pravděpodobně vyřazeny kvůli svému extrémnímu dostřelu a opakovací *balisty* kvůli své kadenci, takže pro bránícího se hráče by oba tyto stroje představovaly možná až nepřekonatelnou překážku.

Je pozoruhodné, že navzdory lidové představě katapultu jako stroje na metání kamenů či nádob se zápalnou směsí, a balisty jako „kuše“ obřích rozměrů vrhající na nepřítele projektily připomínající kopí, Řekové a Římané mnohdy tyto názvy zaměňovali. Trochu zjednodušeně by se tedy dalo říci, že velké katapulty se používaly na vrhání kamenů či jiných projektilů určených k poboření opevnění, střední používaly ona kopí a malé katapulty vrhaly na velkou dálku šípy určené k likvidaci pěchoty.

6.5 Tábory a strážní věže

Vesnice, osady a města jsou ve hře pevně dány a mohou pouze měnit svého majitele. Nelze stávající města bourat a naopak nová budovat. Pokud však chce hráč do krajiny na strategické mapě nějak zasáhnout, ať už ze strategických či estetických důvodů, může tak činit prostřednictvím výstavby táborů a strážních věží.

Tábor (lat. *castra*) byl významným prvkem každého římského tažení. Budovaly se jako základny na nepřátelském území, jako bezpečný bod v srdci protivníkovy teritoria. Zejména v období římského císařství se objevovaly tábory stálé, s kamennými budovami, které by se daly označit za jakási „vojenská města“ – koneckonců, některé dlouhodobější tábory se staly ve středověku základy skutečných měst.¹⁹¹ V centrální části tábora stála budova nebo stan označovaný jako *praetorium*, sídlo velitele.¹⁹² Tento

¹⁹⁰ Dokument „Starověké objevy 2 – válečnictví“, 27. minuta

¹⁹¹ Campbell D. B., Tábory římských legií 27 př. n. l. - 378 n. l., str. 33

¹⁹² tamtéž, str. 7

objekt měl mít dobrý výhled na celý tábor, aby svému obyvateli umožňoval přehled o situaci a nekomplikoval udílení rozkazů.¹⁹³ V období polybiovské armády byly posléze po vystavění *praetoria* vybudovány stany pro tribuny, a to tak, aby byly ve vzdálenosti padesáti stop podél velitelova stanu (tato vzdálenost byla nutná kvůli prostoru pro zvířata, jako byli koně a soumaři).¹⁹⁴ Otevřené prostranství před velitelskou budovou neslo stejné označení jako římské náměstí, tedy *forum*, vedle kterého stálo též sídlo *quaestora*, pravé ruky velitele, jehož starostí byly hlavně finanční záležitosti.¹⁹⁵

Dalšími významnými budovami byla v římském táboře sídla již zmiňovaných vojenských tribunů. Tato sídla byla opět napojena na táborové *forum*.¹⁹⁶ Stany či budovy vojáků tvořily v táboře síť pravidelných uliček,¹⁹⁷ takže tábor se opravdu stal jakousi „novou osadou“, vybavenou mimo jiné také řemeslnými dílnami *fabricae*¹⁹⁸, ve kterých pracovali legionáři, kteří byli osvobozeni od vojenských povinností, dále vybavenou polními lazarety zvanými *valetudinarium*¹⁹⁹, sýpkami a skladišti pro maso, zeleninu, víno a olej, a v případě některých trvalých táborů dokonce i takovými vymoženostmi, jako byly vlastní lázně.²⁰⁰

Ve všech případech se jednalo o tábory opevněné, ať už dřevěnou palisádou (jak je tomu i ve hře), nebo kamennými hradbami. Po Mariových reformách byly standardní a povinnou „výbavou“ každého legionáře mimo jiné dva kůly určené k výstavbě palisády tábořiště a také lopata na tvorbu obranného valu (vzhledem k tomu, kolik toho legionáři museli nést, vznikla přezdívka vojáků „Mariovi osli“). Každý tábor měl čtvercový půdorys se čtyřmi branami, jednou na každé straně čtverce.²⁰¹

Herní vojenské tábory mnoho těchto věcí opomíjejí. Zaměřuji se pouze na tábory římských frakcí, neboť ačkoliv i ostatní frakce v rámci vyváženosti mohou tábory budovat, po stránce vzhledu se od těch římských samozřejmě odlišují. Římský tábor disponuje pouze viditelným stanem velitele s ohništěm, stany řadových legionářů a

¹⁹³ Polybios, Dějiny III, str. 36

¹⁹⁴ tamtéž, str. 36

¹⁹⁵ Campbell D. B., Tábory římských legií 27 př. n. l. - 378 n. l., str. 7

¹⁹⁶ tamtéž, str. 7

¹⁹⁷ tamtéž, str. 7

¹⁹⁸ tamtéž, str. 41

¹⁹⁹ tamtéž, str. 43

²⁰⁰ tamtéž, str. 45

²⁰¹ tamtéž, str. 33

jednoduchou dřevěnou palisádou. Vyjma palisády jsou stany (na rozdíl od městských budov) nezničitelné, takže dokáží přežít i ohnivý déšť salvy z *onagerů*, což však dává smysl, neboť v táboře nelze nic nového budovat.

Hra také nebere v potaz postupný vývoj táborů v průběhu historie Římské říše, a to ani v datadisku *Barbarian Invasion* (v českém jazyce se používá pojem „Stěhování národů“), takže se v táborech nesetkáme s kamennými budovami a hradbami, v těchto dobách již standardními prvky, jaké se daly nalézt i ve starších táborech, jako bylo například *Novaesium* na západním břehu Rýna.²⁰²

Pravidla v táboře byla velice přísná. Každý z jeho obyvatel, svobodný či otrok, musel přísahat, že si nepřivlastní žádný cizí majetek a veškerou válečnou kořist odevzdá *tribunovi*.²⁰³ Polybiiovská legie vždy vyčlenila dva *manipuly*, které uklízely prostor před stany vojenských *tribunů*, a další tři *manipuly*, určené losem, aby jednomu z *tribunů* sloužily v nejrůznějších situacích, jako byla stavba jeho stanu, hlídka (sestavující vždy ze čtyř mužů) a budování plotu kolem zavazadel.²⁰⁴ Této služby byli zbaveni pouze lehkooděnci a *triarii*.²⁰⁵ *Triarii* ovšem netrávili čas v táboře zahálkou. K jejich povinnostem patřila péče o koně a zároveň sloužili jako hlídky pro jízdní oddíly.²⁰⁶ Opět se jednalo jen o Římany, pro jejich spojence byly v táboře určeny jiné povinnosti. Spojenci kopali příkopy a budovali valy kolem tábora, přičemž dohled nad nimi vykonávali *centurioni* a *tribuni*.²⁰⁷ Aby zajistili bezpečnost tábora, římsští vojáci nejen drželi hlídky, ale také každou noc měnili vstupní heslo. Strážný se musel dostavit do tribunova stanu a tam heslo obdržel.²⁰⁸ Posléze toto heslo předal svému oddílu i velitelům oddílů ostatních.²⁰⁹ Heslo bylo napsáno na malé tabulce, a byl-li řetězec přerušen, odpovědný provinilec byl potrestán.²¹⁰ Hlídky stanů velících důstojníků se různily podle postavení obyvatele. Co se týče hlídek na valu a u bran, ty prováděli lehkooděnci, což byla vedle kopání valu jejich hlavní povinnost v táboře.²¹¹ Následně

²⁰² Campbell D. B., *Tábory římských legií 27 př. n. l. - 378 n. l.*, str. 38 a 39

²⁰³ Polybios, *Dějiny III*, str. 40

²⁰⁴ tamtéž, str. 40

²⁰⁵ tamtéž, str. 40

²⁰⁶ tamtéž, str. 40

²⁰⁷ tamtéž, str. 41

²⁰⁸ tamtéž, str. 41

²⁰⁹ tamtéž, str. 41

²¹⁰ tamtéž, str. 41

²¹¹ tamtéž, str. 42

jezdci měli za povinnost hlídky v táboře objíždět a kontrolovat – *turmy* se střídaly a každý den byli z dané *turmy* vyčleněni čtyři muži, kteří hlídky v táboře objížděli.²¹² Pakliže stráž nebo muži konající objížděku ve svém úkolu selhali, čekal je bez milosti trest smrti – byli ubiti a ukamenováni ostatními členy tábora.²¹³ Takovýto trest se ale netýkal jen řadových vojáků, stejným způsobem mohl být popraven i *optio* nebo velitel *turmy*, pokud zapomněl vydat příslušné rozkazy.²¹⁴

²¹² Polybios, Dějiny III, str. 42

²¹³ tamtéž, str. 43

²¹⁴ tamtéž, str. 43

7 Římské rody ve hře

Než hráč započne Imperiální kampaň, čeká ho důležité rozhodnutí – který z významných římských rodů dovede ke slávě, moci a nakonec i císařskému trůnu. Na výběr jsou, jak již bylo dříve zmíněno, rody tři: Juliovci, Scipiovci/Scipionovci a Brutovci. Ačkoliv jsou členové rodů fiktivní (kupříkladu počáteční vůdce frakce Juliovců se jmenuje Flavius Julius), mají své kořeny ve skutečných římských osobnostech – Gaiu Juliu Caesarovi, jeho vrahu Marku Juniu Brutovi, a slavném vítězi nad Hannibalem, Publiu Corneliu Scipionovi Africanovi. Každý z těchto rodů má rozdílnou barvu, znak, počáteční území, úhlavního nepřítele, gladiátory, ale jinak je jejich úkol totožný – podmanit si ve jménu Říma co nejvíce teritorií, porazit svého nepřítele, pokud možno srazit konkurenční rody na kolena a nakonec dobýt samotné „Věčné město“ a zakončit tak svou cestu za slávou titulem římského císaře. V této práci proto uvedu základní informace o osobnostech v souvislosti s kampaní hry, které autory k vytvoření těchto rodů inspirovaly.

7.1 Gaius Julius Caesar

Pokračovatel významného patricijského rodu Caesarovců, jehož linii podle pověsti založila římská bohyně lásky a krásy Venuše, Gaius Julius Caesar se narodil v období 1. století př. n. l.²¹⁵ Neměl snadné dětství, jelikož jej prožil během bouřlivých událostí Sullovy diktatury a málem se sám stal jednou z obětí diktátorových čistek. Ani po smrti Sully neměl Gaius Julius Caesar klid, neboť kolem roku 78 př. n. l. byl zajat jako rukojmí pirátskou bandou, kterou však nechal po svém propuštění podřezat či uškrtit²¹⁶ (v tomto se různí autoři rozcházejí) a jejich těla následně přibít na kříž jako odplatu za své ponížení.²¹⁷ Rok 63. př. n. l. se do Caesarova života významně zapsal, neboť právě v tomto roce obdržel titul nejvyššího římského kněze, zvaný *pontifex maximus*.²¹⁸ Caesar se stal mistrovským populistou, který věděl, jak získat přízeň lidu Říma.²¹⁹ Brzy byl vyslán do Vzdálenější Hispánie (*Hispania Ulterior*), kde si získal značnou pověst

²¹⁵ Goldsworthy A., Ve jménu Říma, str. 151

²¹⁶ Canfora L., Gaius Julius Caesar: Demokratický diktátor, str. 29

²¹⁷ Goldsworthy A., Ve jménu Říma, str. 152

²¹⁸ tamtéž, str. 152

²¹⁹ Gaius Julius Caesar, Zápisky o válce galské, str. 13

díky porážce místních kmenů.²²⁰ Po svém návratu do Říma byl postaven před dvě volby – buďto mohl oslavit svůj triumf, nebo kandidovat na konzula. Jeho politické ambice zapříčinily, že se rozhodl pro druhou možnost. Za finanční podpory Crassa a vojenské podpory Pompeia se mu podařilo úřad získat.²²¹ Rivala našel v druhém konzulovi, muži jménem Marcus Calpurnius Bibulus, nicméně triumvirát Caesar-Crassus-Pompeius se ukázal jako politicky schopnější a Bibula zatlačil do pozadí.²²²

Při přidělování provincií byl Caesar jmenován guvernérem Předalpské a posléze i Zaalpské Galie.²²³ V tomto okamžiku se pohybujeme v období, do kterého ve hře zapadá děj kampaně rodu Juliovců, neboť v oblasti Předalpské Galie se nachází jejich počáteční území, zastoupené městy Arretium a Ariminum (dnešní Aresso a Rimini). Do oblasti Zaalpské (Narbonské) Galie se ve skutečných dějinách v této době začaly stěhovat galské kmeny Helvétiů, což se Caesar rozhodl netolerovat a zamítl jejich žádost o průchod Římany ovládaným územím.²²⁴ Hrním paradoxem však je, že Zaalpská Galie patří ve hře frakci Galů, koneckonců, území římských rodů a frakce SPQR se zde rozkládá pouze v Itálii a části Sicílie. V realitě v této době již Zaalpská Galie patřila pod správu Říma. Po komplikacích, které jim Caesar přinesl, se Helvétiové rozhodli přejít přes území Sequanů, kmene, se kterým měli podstatně lepší vztahy.²²⁵ Docházelo k vzájemnému pronásledování, ale nakonec byli Helvétiové poraženi a z celkového počtu 368 000 se jich údajně vrátilo živých jen 110 000, nicméně je nutno tato čísla brát značně kriticky, neboť římské údaje byly občas zkreslené tak, aby byla římská armáda ukázána jako vždy vítězná.²²⁶

Po porážce Helvétiů se objevil nový nepřítel – germánský náčelník Ariovistus, napadající galské spojence Říma.²²⁷ Ukázalo se však, že tento nepřítel bude těžkou zkouškou římské vojenské morálky – Germáni byli známí jako velmi krutí a zuřiví válečníci, a kvůli jejich pověsti hrozilo, že se Caesarova armáda vzbouří a odmítne se s Ariovistem utkat. Nicméně se Caesarovi podařilo morálku svým řečnickým uměním

²²⁰ Goldsworthy A., *Ve jménu Říma*, str. 153

²²¹ *tamtéž*, str. 153

²²² *tamtéž*, str. 153

²²³ *tamtéž*, str. 153

²²⁴ Gaius Julius Caesar., *Zápisky o válce galské*, str. 28

²²⁵ *tamtéž*, str. 29

²²⁶ *tamtéž*, str. 41

²²⁷ *tamtéž*, str. 42

zvednout²²⁸ a Ariovista nakonec porazil.²²⁹ Dalším nepřítelem se staly kmeny Belgů, které opět napadly římské spojence v Galii. Belgové sice během konfrontace trpěli nedostatkem zásob, ale i přes tyto útrapy se jim podařilo vytrvat a dokonce jednou přepadli Římany při stavbě tábora.²³⁰ V táboře zavládl chaos a disciplinovaný boj byl obtížný. Caesarovi se nicméně podařilo svou přítomností legionáře povzbudit a útok tak alespoň částečně odrazit.²³¹

Vysněným cílem Gaia Julia Caesara se stal v té době tajuplný ostrov – Británie. Jako záminku pro invazi si Caesar vybral své „podezření“, že Galům během bojů pomáhali právě britští Keltové.²³² Hlavním (a nejspíše také pravým) důvodem byla však Caesarova touha po slávě – dobytí britských ostrovů by byl triumf, o kterém snil. Británie byla pro Římany zemí tajemnou a exotickou, a tak není divu, že Caesar toužil připojit ji k Římské říši. Výprava ale nedopadla vůbec podle jeho představ, neboť invazní flotilu z velké části zničila bouře.²³³ I přes to měl Caesar z počátku úspěchy – některé kmeny, zejména v okolí dnešního Kentu, se mu podrobily bez boje, ale brzy na to vycítily příležitost a na Caesarův tábor zaútočily. Nicméně tento útok byl neúspěšný a kmeny se musely vzdát a Caesar mohl tak alespoň s malým pocitem zadostiučinění odplout.²³⁴ V červenci 54 př. n. l. se uskutečnilo druhé tažení s cílem Británii obsadit. Tehdy měl Caesar k dispozici pět legií a navíc i podporu v podobě galské jízdy čítající 2000 válečníků.²³⁵ Opět však zasáhlo počasí a poškodilo některé římské lodě, jejichž oprava znamenala velké zdržení.²³⁶ Toto zdržení dalo Britannům dostatek času na přípravu a sjednocení, nicméně překážka v podobě římské armády byla stále velká. Od koalice Britannů nakonec odpadl oddíl vedený jistým Mandubraciem, a opět došlo k britanské kapitulaci. Římané se však ze svého vítězství dlouho radovat nemohli – v Galii se začínaly objevovat problémy, a tak Caesar předložil Britannům podmínky míru a z ostrova narychlo odjel.²³⁷ Musel se svého snu vzdát a Řím musel prozatím na

²²⁸ Gaius Julius Caesar., *Zápisky o válce galské*, str. 49

²²⁹ tamtéž, str. 57

²³⁰ tamtéž, str. 64

²³¹ tamtéž, str. 66

²³² Goldsworthy A., *Ve jménu Říma*, str. 164

²³³ Gaius Julius Caesar, *Zápisky o válce galské*, str. 114

²³⁴ tamtéž, str. 116

²³⁵ tamtéž, str. 125

²³⁶ tamtéž, str. 127

²³⁷ tamtéž, str. 127-133

ovládnutí Británie zapomenout. Nicméně, navzdory prakticky nulovému přínosu obou invazí a naopak vojenským nárokům, Caesar neváhal svá z toho plynoucí drobná vítězství využít jako svou propagandu.²³⁸

Přestože galské kmeny z počátku mnohdy žádaly Řím o pomoc v boji proti svým konkurentům, římská přítomnost na galském území začala pomalu vyvolávat vlny nespokojenosti. Římané přestávali být vnímáni jako spojenci a začínalo se na ně pohlížet jako na okupanty.²³⁹ Bylo jen otázkou času, kdy se z této nespokojenosti stane otevřená rebelie. Caesar sám o svých galských protivnících nepsal ve svých Zápiscích nikterak lichotivě. Popisoval galskou společnost jako despotickou, kde řadoví členové kmene byli v podstatě otroky, a jen hlas elity měl nějakou váhu.²⁴⁰ Je však nutno počínat si při používání tohoto zdroje obezřetně, neboť, jak již bylo zmíněno v předchozích kapitolách této práce, Římané se vždy snažili ukázat sami sebe v lepším světle než své soupeře, a Caesar tak mohl o galské společnosti záměrně podat zkreslený obrázek. Příkladem jeho chybné interpretace galské, potažmo keltské kultury je jeho informace, že Galové údajně uctívali stejné bohy, jako Římané. Caesar sám píše: „*Z bohů ctí Galové nejvíce Merkura. Ten má nejvíce soch; považují ho za průvodce na cestách, za toho, kdo má největší vliv na obchod a zisk. Po něm ctí Apollóna, Marta, Jova a Minervu. Mají o nich téměř stejnou představu jako ostatní národy: Apollón chrání před chorobami, Minerva zasvěcuje do umění a řemesel, Jupiter vládne nebešťanům, Mars řídí války.*“²⁴¹ Přitom víme, že Galové měli svůj vlastní panteon bohů, který se možná mohl trochu podobat tomu římskému, nicméně s ním nikterak nesouvisel. Je otázkou, zdali zde hrála roli Caesarova neznalost galského panteonu, či římský pocit nadřazenosti nad „barbarskými“ národy. Navíc tím, že Keltové tvořily kmeny, nikoliv celistvé státy, nebylo ani jejich náboženství jednotné. Typickým příkladem je víra v posmrtný život. Z Caesarových zápisků by se dalo vyčíst, že všichni Galové do jednoho nutně museli věřit v myšlenku reinkarnace.²⁴² Navzdory tomu mnozí Galové měli různou víru v posmrtný život, a ona myšlenka „přechodu duše z jednoho těla do druhého“ nemusí nutně znamenat znovuzrození v tomto světě, ale i nějakou

²³⁸ Canfora L., Gaius Julius Caesar: Demokratický diktátor, str. 121

²³⁹ Goldsworthy A., Ve jménu Říma, str. 165

²⁴⁰ Gaius Julius Caesar, Zápisky o válce galské, str. 164

²⁴¹ tamtéž, str. 166-167

²⁴² tamtéž, str. 166

představu keltského „nebe“. Caesar se tak při poznávání galské kultury dopustil mnohých omylů (například zaměnil galský lunární kalendář za mytologickou představu – pozn. překladatele²⁴³), nicméně jelikož Galové písmo příliš nepoužívali, jsme tak nuceni jejich kulturu poznávat skrze pera římských autorů, kteří o svých nepřátelích málokdy psali lichotivě.

Ve městě Cenabum, což je dnešní Orléans, došlo k povraždění všech římských obchodníků skupinou galských vzbouřenců.²⁴⁴ Tím začalo velké povstání, které je dodnes spojováno s arvernským náčelníkem Vercingetorigem. Caesar se s ním jel střetnout s narychlo sestavenou armádou zejména složenou z místních rekrutů, jelikož legie, pro které by v opačném případě musel poslat, by mohly snadno padnout do léčky galských rebelů. Nakonec mu ale nezbylo nic jiného, než pro legie osobně dojet, neboť povstání se šířilo a získávalo stále nové a nové stoupence.²⁴⁵ Vercingetorix mezitím napadal kmeny, které se staly přáteli Říma, jmenovitě Haeduy a Bóje, především bójskou osadu Gorgobina.²⁴⁶ Caesar věděl, že čekání by v tomto okamžiku bylo aktem dávající najevo slabost a naopak by posílilo morálku soupeře a zapříčinilo ještě větší rozšíření rebelie. Proto začal postupovat a cestou obsazovat každé sídlo, na které narazil – včetně již zmiňovaného oppida Cenabum, které nechal jako odplatu vypálit do základů. Z následující srážky s Vercingetorigem vyšli Římané vítězně (velkou roli zde hrály podpůrné oddíly germánské jízdy), a tak se galský náčelník rozhodl na nějakou dobu dalším vojenským střetům vyhnout.²⁴⁷ Důležitým strategickým bodem se stalo město Avaricum. Galové se rozhodli použít taktiku spálené země, zničili všechny zásoby, spálili okolní vesnice a jejich obyvatele přesunuli do tohoto města.²⁴⁸ Caesar začal Avaricum obléhat a následně město dobyl – Římané se zachovali brutálně a vyhladili všechny obyvatele města, muže, ženy i děti.²⁴⁹ Posléze došlo k útoku na arvernské město Gergovie, který ovšem po dlouhém a krvavém boji dopadl pro Římany neúspěšně. Tato první porážka římské armády se významně podepsala na morálce vzbouřenců, pro které bylo po dlouhé době povzbuzením vidět Caesara odtáhnout

²⁴³ Gaius Julius Caesar, Zápisky o válce galské, str. 167

²⁴⁴ tamtéž, str. 186

²⁴⁵ tamtéž, str. 188

²⁴⁶ tamtéž, str. 189

²⁴⁷ tamtéž, str. 191-192

²⁴⁸ tamtéž, str. 192-193

²⁴⁹ tamtéž, str. 200

s neúspěchem.²⁵⁰ Po několika dalších konfrontacích Caesarových a Vercingetorigových armád došlo k obléhání Alesie. Kolem města byl vystavěn val, na který se galští rebelové několikrát pokusili zaútočit, vždy však neúspěšně. Vercingetorix vedl Galy do útoku sám, snažil se též o klamné manévry, nicméně Římané stále odolávali.²⁵¹ Nejhorší okamžik nastal, když k Alesii dorazila armáda, která měla obléhané město podpořit, nicméně kvůli valu byla bezmocná a samotné Alesii nezbylo, než bezpodmínečně kapitulovat.²⁵² Caesar kapitulaci přijal, zajal Vercingetoriga, kterého několik let věznil, posléze jej vedl při triumfálním pochodu a nakonec jej dal popravit uškrcením, jen krátce před tím, než byl sám zavražděn.²⁵³ Následná pacifikace Galie po Vercingetorigově porážce probíhala však stále obtížně – významní galští předáci Ambiorix a Commius stále pokračovali v nepokojích. Nakonec se situace uklidnila – Commius ustoupil do Británie, kde založil své vlastní království, a Ambiorigovi lidé byli bez milosti povražděni. Luciano Canfora zmiňuje, že Caesarovi dokonce nedělalo osobní problém tuto genocidu vyzdvihnout.²⁵⁴

Hra *Rome: Total War* se po stránce kampaně rodu Juliovců zabývá především tažením proti Galům, a nezabývá se například detailně občanskou válkou s Pompeiem či konfliktem v Egyptě. Završením Juliovske kampaně je tak, jako v případě ostatních římských rodů, obsazení Říma a prohlášení se císařem. Toho se však reálný Caesar již nedožil – v roce 44. př. n. l. byl zavražděn spiklenci vedenými Markem Juniem Brutem.

7.2 Marcus Junius Brutus

Na starobylém Capitoliu čerstvě založeného Říma stála bronzová socha muže s napřaženým mečem – Junia Bruta, který podle pověstí svrhl posledního římského krále a zasloužil se tak o ustavení republiky.²⁵⁵ Marcus Junius Brutus, známý jako Caesarův vrah, byl potomkem tohoto významného muže. Plútarchos popisuje Marka Junia Bruta jako muže ušlechtilého a dobromyslného.²⁵⁶ Z matčiny strany byl Brutus

²⁵⁰ Gaius Julius Caesar, *Zápisky o válce galské*, str. 204- 217

²⁵¹ tamtéž, str. 223-226

²⁵² tamtéž, str. 230-236

²⁵³ Canfora L., *Gaius Julius Caesar: Demokratický diktátor*, str. 126

²⁵⁴ tamtéž, str. 127

²⁵⁵ Plútarchos, *Životopisy slavných Řeků a Římanů II*, str. 546

²⁵⁶ tamtéž, str. 546

synovcem, a později i zetěm filosofa Catona. Sám se o filosofii zajímal, jeho oblíbenou školou byla škola platónská.²⁵⁷

Brutův otec byl zabit na rozkaz Pompeia Velikého, a i navzdory tomu se Brutus přidal ve sporu Caesara a Pompeia na Pompeiovu stranu – Plútarchos tvrdí, že tak učinil z přesvědčení, že důvod, pro který se Pompeius rozhodl do konfliktu vstoupit, je spravedlivější, nežli ten Caesarův. To však nic neměnilo na faktu, že Pompeius byl vrahem Brutova otce, a proto k němu Marcus přistupoval velice chladně. Účastnil se mimo jiné také jako dobrovolník bojů v Makedonii.²⁵⁸ Mladý Brutus zaujal dokonce i svého nepřítele Caesara, který projevil zájem o jeho bezpečí a snažil se jej zajmout, nikoliv zabít.²⁵⁹

Poté, co byl Pompeius Veliký poražen v bitvě u Farsalu, setkal se Brutus s Caesarem. Plútarchos jejich setkání popisuje následovně: „..., *Brutovi se podařilo nepozorovaně vyklouznout branou vedoucí k bažině plné vody a rákosí a za noci šťastně dorazil do Larissy. Odtamtud přišel později od něho dopis. Tu se Caesar zaradoval nad jeho zachráněním a vybídl ho, aby přišel k němu. Nejen mu prominul jeho provinění, nýbrž nakonec ho přijal mezi své nejmávanější přátele. Nikdo tehdy nedovedl říci, kam asi Pompeius uprchl, takže v této věci vládla úplná nejistota. Caesar, jenž jel kus cesty s Brutem sám, se pokoušel vyzvědět jeho názor. Poněvadž podle některých závažných důvodů usoudil, že Brutovo mínění o Pompeiově útěku je patrně nejsprávnější, pospíšil do Egypta, nestaraje se o jakékoli jiné mínění.*“²⁶⁰ Mezi Caesarem a Brutem panovalo od té doby poměrně pevné přátelství. Brutus se z Caesarovy vůle stal správcem Předalpské Galie, kde se uplatnila jeho pověstná zásadovost – údajně, na rozdíl od úředníků v ostatních provinciích, si počínal jako vzorný správce, nikoliv jako dobyvatel, nicméně všechny své zásluhy přičkl Caesarovi.²⁶¹ Ten také s potěšením sledoval mladíkovy úspěchy, jelikož pod Brutovýmá rukama provincie nebývala prosperovala, což zvyšovalo Caesarovu prestiž.

Caesar si však dokázal znepřátelit svého osudového vraha – Cassia, když dal před ním přednost Brutovi při udělení první praetury. I přes to, že se toto snažil Caesar Cassiovi

²⁵⁷ Plútarchos, Životopisy slavných Řeků a Římanů II, str. 547

²⁵⁸ tamtéž, str. 548

²⁵⁹ tamtéž, str. 548

²⁶⁰ tamtéž, str. 549

²⁶¹ tamtéž, str. 549

vynahradiť jinou praeturou, Cassiovu nenávisť to nesnížilo. Cassius se snažil Bruta zmanipulovať, aby sa stal nástrojom jeho pomsty, a skrze své priateľa vštěpoval do Brutovy mysli poznámky o nebezpečí „tyrana“ Caesara. Caesar, ač si bol vedom jistého rizika, však dŕvřřoval Brutovřř čestnosti. Nicmřřnřř Cassiovi stoupeneci hráli svou hru – snažili sa Bruta vyprovokovať narážkami na jeho predky.²⁶² Brutus bol pro spiklence dokonca takovřřm idolem, že svou ũčasť na spiknutŕi proti Caesarovi podmiňovali jeho ũčasť.²⁶³ Je vřřak otázkou, zda toto rozhodnutŕi padlo skutočnřř z idealistickřřch pohnutek, alebo zda za nŕim stála vypočŕitavá pragmatičnosť, totiž ta, že osoba Bruta s povřřstŕi bezŕuhonnřřho, čestnřřho muže, by celřř spiknutŕi mohla pred vřřejnosťou ospravedlnit. Pro svou vřřc Brutus zŕiskal i svou manželku Porciu, dceru Catona, ktorá sa dokonca sama pořřezala, aby dokázala svou lojalitu vŕuči manželovi. Ohromen tŕimto činom, Brutus svou ženu zasvřřtil do podrobností tŕykajŕicŕich se plánu.²⁶⁴

V roce 44. pŕř. n. l. dořřlo k onomu činu – Caesar bol zavraždřřn spiklencmi a Marcus Junius Brutus se tohoto aktu zŕičasťnil. Plŕtarchos uvádŕi, že břřhem vraždy se dokonca nřřkteřř spiklenci, vřřetnřř Bruta, omylom pobodali navzájem. Caesar se dále dle Plŕtarcha snažil brániť, ařř do doby, kdy spatřřil dŕyku v Brutovřř ruce, pak, zlomen činom svřřho blŕzkřřho pŕřitele, si jen pŕřetáhl roucho pŕřes hlavu a nechal vrahy dokonat jejich dŕilo.²⁶⁵

Brutus bol patrnřř jednŕim z mála členŕu spiknutŕi, pro kterřřho bol motiv Caesarovy vraždy podložen idealistickřřmi myřřlenkami. Z tohoto dŕvodu takřř odmŕtl, i pŕřes odpor vřřtřřiny ostatnŕich spiklencŕu, zabitŕi Marka Antonia, kterŕy v tě době uprchl.²⁶⁶ Jeho zámřřrem byla pouze Caesarova smrt – ta mřřla dle Bruta ukončiť hrozbu tyranie.²⁶⁷ Zpočátku se Brutovi podařřlo zŕiskat řřmskŕy lid pro svou vřřc. Brutus, Cassius a ostatnŕi spiklenci boli oslavovani, byla dokonca dohodnuta jejich amnestie a pŕřidřřlenŕi správcovstvŕi nad novřřmi provinciemi (Brutus se stal správcem Krěty, Cassius Afriky).²⁶⁸ Otázkou bol takřř Caesarŕv pohřřeb – napŕřklad Cassius a Cicero boli silnřř proti tomu, aby se konal. Naproti tomu Marcus Antonius chťřl vřřejnŕy pohřřeb a Brutus, jelikořř Antoniovi vřřřil a

²⁶² Plŕtarchos, Őivotopisy slavnřřch Řekŕu a Řŕmanŕu II, str. 551

²⁶³ tamtřřž, str. 552

²⁶⁴ tamtřřž, str. 554

²⁶⁵ tamtřřž, str. 557

²⁶⁶ tamtřřž, str. 557

²⁶⁷ Wistrand E., The Policy of Brutus the Tyrannicide, str. 13

²⁶⁸ Plŕtarchos, Őivotopisy slavnřřch Řekŕu a Řŕmanŕu II, str. 558

v té době jej hodlal ještě podporovat, souhlasil.²⁶⁹ Nicméně zlom ve vztazích ke spiklencům nastal, když Marcus Antonius veřejně přečetl Caesarovu závěť. Z této závěti občané Říma pochopili, jak moc Caesarovi na jeho rodném městě záleželo, a nálada lidu se otočila proti spiklencům. Byly požadovány jejich popravy (na Caesarově pohřbu byl zuřícím davem zavražděn nevinný muž, Caesarův přítel, který měl bohužel stejné jméno jako jeden ze spiklenců), lidé se dokonce pokusili podpálit domy Caesarových vrahů.²⁷⁰ Brutus a Cassius byli poraženi druhým triumvirátem r. 42. př. n. l. v bitvě u Filipp v Makedonii, kam uprchli. Od tohoto okamžiku byl jejich osud zpečetěn. Sám Brutus byl dosti zklamán přístupem Marka Antonia a Octaviana, přičemž druhého zmiňovaného považoval za „tyranova“ nástupce i v oblasti ideologické. Octaviana bral jako hrozbu pro republiku srovnatelnou s Caesarem, za většího nepřítele, než Marka Antonia.²⁷¹ Poražení spiklenci nebyli však ochotni stanout tváří v tvář soudu a potupné popravě, ale rozhodli se spáchat sebevraždu. Osud Brutovy manželky Porcie je podle Plútarcha neznámý – údajně buďto spáchala sebevraždu spolknutím žhavého uhlí, nebo podlela nemoci ještě před Brutovou porážkou u Filipp.²⁷²

Dodnes je Brutus dosti kontroverzní postavou – například v Dantově Peklu je jako zrádce společně s Cassiem a Jidášem uvržen do nejhlubšího pekelného kruhu a týrán samotným Satanem. Naproti tomu Shakespeare označil Bruta jako „nejušlechtilejšího z Římanů“. Dokonce i v současnosti se vedou pře, jak toto spiknutí a vraždu Caesara vlastně posuzovat, z hlediska morálního i politického. Kupříkladu Theodor Mommsen označil spiknutí za zcela bláhové a za zavrženíhodný zločin. Dalším, kdo označil politický úsudek spiklenců za katastroficky krátkozraký, je Eduard Meyer, byť ten uznal idealistický motiv, který Brutus k vraždě měl. Kontrastní pohled přináší Ronald Syme, který se zdržuje morálního hodnocení činu, a zaujímá striktně neutrální postoj jak vůči Caesarovi, tak i jeho vrahům.²⁷³

Těžko se hledá vysvětlení, proč si za další z hratelných rodů v kampani *Rome: Total War* vybrali autoři právě Brutovce. Nejsou známi jako dobyvatelé, a ač Marcus Junius Brutus konal s přesvědčením, že jedná pro blaho vlasti, v římském vojenství se příliš

²⁶⁹ Wistrand E., *The Policy of Brutus the Tyrannicide*, str. 12

²⁷⁰ Plútarchos, *Životopisy slavných Řeků a Římanů II*, str. 559

²⁷¹ Wistrand E., *The Policy of Brutus the Tyrannicide*, str. 21

²⁷² Plútarchos, *Životopisy slavných Řeků a Římanů II*, str. 583

²⁷³ Wistrand E., *The Policy of Brutus the Tyrannicide*, str. 6

nevyznamenal. Rod Brutovců má, na rozdíl od Juliovců, ve hře úhlavní nepřátele dva – jsou to Řecko a Makedonie. Tento fakt by se dal vztáhnout na tři makedonské války, které se uskutečnily jako odvěta za to, že Makedonie během punských válek podporovala Hannibala, a které skončily r. 168 př. n. l. bitvou u Pydny porážkou makedonského krále Persea a přičleněním Makedonie jako provincie k Římské říši, a následným zničením Korintu v roce 146 př. n. l., čímž získal Řím faktickou nadvládu nad celým Středomořím. Je však otázkou, proč s těmito událostmi spojovali autoři hry právě rod Brutovců, který se těchto bojů pravděpodobně neúčastnil.

7.3 Publius Cornelius Scipio Africanus

Adrian Goldsworthy jej přezdívá „Římský Hannibal“. Mladík, který byl ve svých pouhých 27 letech pověřen vedením války, a který nakonec dokázal porazit jednoho z největších nepřátel Říma, mocného Hannibala Barkase.²⁷⁴ Člen staré patricijské rodiny, kterému bylo od dětství vštěpováno, že je předurčen k velikosti při službě Římu. To všechno byl charismatický římský vojevůdce Publius Cornelius Scipio, po svém africkém triumfu přezdívaný Africanus. Podle tradice byla jeho prvním velkým činem záchrana vlastního otce během Hannibalova překvapivého útoku v roce 218 př. n. l.²⁷⁵ Je však sporné, na kolik je toto tradiční podání autentické.²⁷⁶ Faktem však i přesto je, že se mladý, tehdy sedmnáctiletý Scipio, tažení u Ticina účastnil, stejně tak jako bitvy u Kann.²⁷⁷ V roce 216 př. n. l. se mladý Scipio stal vojenským tribunem druhé legie armády vedené konzuly Luciem Aemiliem Paulem a Gaiem Terentiem Varrem. Bitva u Kann však dopadla pro Řím katastrofálně – v boji byl zabit Paulus, mnoho senátorů a větší část vojenských tribunů²⁷⁸, Scipio však bitvu přežil. Římané však nebyli, jak se Kartaginci mylně domnívali, typem lidí, kteří po několika porážkách ztratí vůli bojovat a vzdají se. Přiznání definitivní porážky bylo pro římského aristokrata nemyslitelné, každá prohra byla pro Řím jen „pro tentokrát“.²⁷⁹

Plán byl takový, že římské vojsko mělo obsadit Nové Kartágo v Hispánii a odříznout tak Hannibala od zásobování i spojenců. Scipio se měl tohoto úkolu zhostit a přistál v dnešním Empuries, (předválečný hispánský spojenec Říma), s armádou 10 000 mužů

²⁷⁴ Goldsworthy A., Ve jménu Říma, str. 36

²⁷⁵ Polybios, Dějiny III, str. 143

²⁷⁶ Goldsworthy A., Ve jménu Říma, str. 38

²⁷⁷ Scullard H. H., Scipio Africanus: Soldier and Politician, str. 30

²⁷⁸ Titus Livius, Dějiny IV, str. 162

²⁷⁹ Goldsworthy A., Ve jménu Říma, str. 39

pod svým velením. Celkově římská armáda čítala 31 000 vojáků a stála proti přesile vedené bratry Hannibalů - Hasdrubalem a Magem.²⁸⁰ Scipio vytáhl na Nové Kartágo, založené rodem Barkovců, na symbol punské hrdosti. Tento plán měl však vedle symbolické i svou pragmatickou část – Nové Kartágo disponovalo v této době významným a kvalitním přístavem a velkým množstvím zásob. Obsazení města by mělo tak přinést nejen v podlomení morálky nepřítele, ale i v podpoře vlastního vojska.²⁸¹ I přesto, že Nové Kartágo mělo jen malou posádku, bylo ze tří stran chráněno vodou a ještě bylo vybaveno masivními hradbami. Scipio byl navíc omezen časově – Hasdrubalova a Magova armáda se blížila.²⁸² Nakonec však mladý vojevůdce město získal, jelikož by útok veden jak z moře, tak z pevniny, a malá skupinka vojáků navíc do Nového Kartága dorazila při snížení hladiny vody v laguně a dokázala tak obsadit městskou bránu.²⁸³ Obránci města a mnoho obyvatel bylo povražděno, Polybios uvádí, že Římané dokonce masakrovali i psy a jiná zvířata.²⁸⁴ Dobytím Nového Kartága získal Scipio významný opěrný bod v Hispánii, díky kterému už nebyl závislý na zásobování z Itálie.²⁸⁵ Hannibal navíc potřeboval posily v Itálii, a tak požádal o pomoc svého bratra Hasdrubala. Tím se situace pro Scipiona dále značně ulehčila – Hispánie byla zranitelnější. Podařilo se mu způsobit v několika šarvátkách Hasdrubalovi citelné ztráty.²⁸⁶ Hasdrubal sám nakonec padl v bitvě nad Metaurem a jeho hlava byla vhozena Římany do Hannibalova tábora.²⁸⁷ V Hispánii bylo tak o jednu punskou armádu méně, a následující období přinesla Scipionovi další úspěch - v roce 206 př. n. l. zvítězil v bitvě u Ilipy, což znamenalo definitivní porážku Kartága na hispánském území a celé území bylo postupně Římany podmaněno.

Když se Scipio vypořádal s hispánskou hrozbou, začal svou pozornost obracet směrem k Africe, aby tam definitivně porazil Kartágo na jeho vlastním území. V roce 205 př. n. l. obdržel Scipio funkci konzula, což bylo vzhledem k jeho nízkému věku značně neobvyklé.²⁸⁸ Ze své operační základny na sicilském území mohl připravovat tažení na

²⁸⁰ Polybios, Dějiny III, str. 146

²⁸¹ Titus Livius, Dějiny IV, str. 470

²⁸² Goldsworthy A., Ve jménu Říma, str. 42

²⁸³ Polybios, Dějiny III, str. 152

²⁸⁴ tamtéž, str. 152-153

²⁸⁵ Titus Livius, Dějiny IV, str. 480

²⁸⁶ Polybios, Dějiny III, str. 172-175

²⁸⁷ Titus Livius, Dějiny V, str. 124

²⁸⁸ Goldsworthy A., Ve jménu Říma, str. 55

samotné Kartágo, nicméně se proti tomuto zvedla vlna odporu některých senátorů včetně bývalého diktátora Fabia Maxima. Po skandálu se Scipionovým podřízeným, guvernérem Pleminiem (spravoval město Locri), který nechal zatknout, zbičovat a posléze popravit vlastní tribuny, se Scipionova situace ještě zhoršila.²⁸⁹ Nicméně Scipio, navzdory svým politickým odpůrcům, dokázal díky svým vojenským úspěchům v Hispánii získat podporu občanů Říma, takže snahy o jeho odvolání byly neúspěšné. Scipio se tedy připravil na invazi do Afriky, aby se s Hannibalem jednou provždy vypořádal.

Hannibal byl z Itálie povolán zpět, aby bránil svou vlast, která byla nyní v přímém ohrožení římskou armádou. Po několika drobnějších šarvátkách na africkém území se Scipio s Hannibalem setkal v bitvě u Zamy, kde zejména díky početní převaze římské jízdy Scipio zvítězil a Hannibal byl nucen z bojiště uprchnout.²⁹⁰ Po tomto vítězství slavil mladý římský velitel triumf, během kterého získal svůj známý přídomek Africanus.²⁹¹ Posléze se společně se svým bratrem Luciem, nyní již konzulem, vypravil proti seulekovskému králi Antiochovi III., který ukrýval uprchlého Hannibala. Scipio pro údajnou nemoc však bitvu promeškal, je však možné, že tak učinil záměrně, aby slávu získal jeho bratr Lucius.²⁹² Porážka krále Antiocha tak převedla jeho teritorium pod nadvládu Říma jako součást provincie *Asia Minor*.²⁹³

Hra *Rome: Total War* má sice kampaň označenou jako „Scipiovská/Scipionovská“, nicméně tato kampaň se odehrává v rozmezí všech tří punských válek. To lze vysledovat již z herního politického uspořádání Sicílie, která je rozdělena na tři teritoria – řecké (odkaz na obsazení Sicílie syrakuským tyranem) a posléze kartaginské a římské. Není však jasné, zda se rod Scipionovců účastnil i první punské války tak, jak je tomu i ve hře. Dalším důležitým faktorem určujícím, že se jedná o období před druhou punskou válkou, je i to, že hispánské území není ve hře kontrolováno kartaginskou frakcí, ale je nezávislé, pod kontrolou španělských kmenů. Hlavním úkolem Scipionovců je kartaginskou frakci zničit, což by dějově zapadalo do období třetí punské války, tedy do konečného pádu Kartága. Scipionovci mají však, stejně jako

²⁸⁹ Titus Livius, Dějiny V, str. 239

²⁹⁰ Polybios, Dějiny III, str. 265-272

²⁹¹ Goldsworthy A., Ve jménu Říma, str. 56

²⁹² tamtéž, str. 56

²⁹³ Scullard H. H., Roman politics 220-150 B. C., str. 131

Brutovci a na rozdíl od Juliovců, úhlavní nepřátele dva – vedle již zmíněného Kartága je to též frakce Numid'anů. Toto však dává smysl – numidská lehká jízda a pěchota byla početnou složkou punské armády. Zajímavé ale je, že se Scipionovci nikterak nemusejí vypořádávat se španělskými kmeny a tudíž ani nemusejí připojit Hispánii k Římské říši. Jak již bylo zmíněno, Hispánie a město Nové Kartágo bylo prvním cílem tažení Scipiona Africana, proto je zvláštní, že autoři hry tento fakt úplně opomenuli. Po porážce svých nepřátel z řad Kartaginců a Numid'anů se Scipionovci, stejně jako ostatní římské rody, musejí obrátit proti římskému senátu a chopit se nadvlády nad Římem a stát se rodem císařským. Skutečný Scipio Africanus se však po několika dalších údajných politických skandálech z politického života stáhl a zbývajících pár let svého krátkého života strávil na své venkovské vile.²⁹⁴

²⁹⁴ Scullard H. H., *Scipio Africanus: Soldier and Politician*, str. 224

8 Závěr

Série *Total War*, mezi níž díl *Rome: Total War* také patří, je pro mnohé fanoušky králem strategických her, a tito lidé mají početné důvody pro svůj názor. V současné době je však první díl *Rome: Total War* záležitostí spíše herních pamětníků, už jen proto, že v roce 2013 vyšlo pokračování s názvem *Rome: Total War II*. Přesto si myslím, že by toto dílo nemělo upadnout v zapomnění, neboť je po kvalitativní stránce srovnatelné s mnoha dalšími úspěšnými herními počiny odehrávajícími se v období antiky, z nichž některé jsem zmínil v úvodním seznamu. Mým cílem však nebylo vytvořit pouhý manuál na hraní této hry, neboť takových prací je již dnes plný internet, ale hlouběji se podívat do problematiky *Rome: Total War* a poskytnout pokud možno co nejobjektivnější kritiku reálií tohoto multimediálního díla.

Hra nebyla primárně vytvořena pro studium historie, a tak není divu, že se mi podařilo najít mnoho odchylek, nedostatků či nesrovnalostí, nicméně to nikterak nesnižuje její hodnotu coby nástroje zábavy. Zavádějících faktů ve hře jsem spatřil až překvapivě mnoho, více, než jsem na počátku svého bádání očekával. Nejednalo se jen o vojenskou výzbroj a výstroj, ale také o herní interpretaci dějin, zejména z hlediska dynastie Brutovců a jejich herního vztahu k Řecku a Makedonii, nebo úplné opomenutí boje Scipionovců v Hispánii. Také mě překvapilo reálné označování římských obléhacích strojů ve vztahu s obecnou představou laické veřejnosti, která se promítla i do hry, zejména strojů, jako je balista (obecně vnímaný jako stroj na metání projektilů ve tvaru kopí či šípů) nebo katapult (stroj na metání kamenů). Velkým překvapením pro mě též bylo, že autoři hry téměř nerozlišovali mezi legionáři (jako příklad uvedu třeba smyšlenou legionářskou či *praetoriánskou* jízdu) a *auxiliemi*, či například začlenili gladiátory jakožto běžné jednotky do římské armády. Toto je jen ona pomyslná špička ledovce nesrovnalostí, které se ve hře dají nalézt, ale koneckonců, jak již bylo zmíněno, hra byla vytvořena především jako médium zábavní a z pohledu laické veřejnosti, takže je lépe na tyto chyby spíše poukázat, než za ně autory hanět.

Svou prací jsem prošel důležité prvky hry z hlediska antického Říma, počínaje jednotkami republikánské éry, přes jednotky Mariových reforem, až po záležitosti obecné, jako byly tábory a obléhací technika. Práci jsem zakončil „medailonky“

důležitých osobností ve vztahu k římským rodům ve hře a porovnáním reálných činů těchto osobností s herními. V případě rodu Juliovců a Scipionovců jsem dospěl alespoň k částečné shodě s realitou, zatímco osud rodu Brutovců shledávám téměř jen jako fantazii autorů hry.

Výhodu hry coby nástroje pro výuku dějepisu spatřuji především v umožnění studia tohoto období zábavnou formou, srovnatelnou s populárně naučnou literaturou. Fakt, že v samotné hře je k jednotlivým jednotkám si možno přečíst stručné historické pozadí každé z nich, je určitě pro studenta dějepisu také užitečný. Na druhou stranu, jak již bylo zmíněno, hra má mnohé odchylky od skutečnosti (ať už jsou to tvary štítů římských vojáků v jednotlivých fázích vývoje armády, vrhací oštěpy u jezdeckých či lehkých *auxilií* atd.), na které je nutno upozornit. Navzdory těmto odchylkám má student možnost poznat antický svět, jednotlivá důležitá města a teritoria nejružnějších frakcí a seznámit se alespoň stručně s antickým vojenstvím (účinnost antické falangy i její slabiny, úloha lehkooděnců na bojišti, silná i slabá místa válečných slonů atd.).

Pokud má student možnost tyto jednotky „vést do boje osobně“ a zároveň vidět výsledky střetů jednotlivých typů vojáků, účinek takového poznání může být daleko vyšší, než když o daných událostech bude vědět pouze z psaných záznamů. Hra se rozhodně nemůže stát náhradou pramenů a sekundární literatury, nicméně může být při studiu vhodným a velice dobrým studijním doplňkem.

Pokud jde o zakomponování hry do výuky, rozhodně bych ji doporučil spíše pro základní školy a nižší ročníky víceletých gymnázií – u žáků těchto škol jsou důležité zejména základní informace o tom, jak samotná římská armáda vypadala a čím se lišila od armád pro západ tehdy známého světa, a přímé detaily (tvar štítů, vojenští důstojníci atd.) nejsou až tak podstatné. Pro učitele středních škol je však hra také použitelná – dobře se s její pomocí dá demonstrovat teritoriální rozmach provincií starověkého Říma – ovládnutí Galie, podmanění Kartága a obsazení Řecka a Makedonie. Vzhledem k tomu, že hra obsahuje i samostatné, historií inspirované bitvy, může být využita i jako zdroj informací pro průběh tehdejších konfliktů. Samozřejmě by zejména středoškolský učitel ale musel upozornit na herní odchylky od skutečné historie. Přínos pro výuku spatřuji také v poměrně kvalitním grafickém zpracování, zejména v možnosti vidět a pochopit funkci jednotlivých vojenských útvarů a válečných strojů.

Práce se stala jen stručným nástinem hry, a je toho opravdu mnoho, co by se dalo ještě napsat, nicméně to by přesahovalo rámec bakalářské práce. Já jsem se zabýval pouze vojenskou a politickou stránkou hry, tudíž faktory, jako herní pojetí ekonomiky, urbanistiky či náboženství mohou být tématy pro další badatele se zájmem o toto téma.

Pracoval jsem pouze s římskými frakcemi, jelikož ty spadaly pod mé téma, ale ve hře existuje mnoho dalších národů, ať už jsou to Řekové, Makedonci či Seleukovci (i přes to, že se ve skutečnosti jednalo o vládnoucí dynastii, jsou ve hře uvedeni jako národ, respektive frakce), kteří by do studií o antickém světě patřili, nebo „barbarské“ národy (Galové, Germáni, Britové atd.), ptolemaiovský Egypt či národy dnešního Blízkého Východu, které se před podrobením Římany do antického světa neřadily. Navíc jsem se zaměřil jen na základní hru, tudíž rozšíření - datadisky *Barbarian Invasion* a *Alexander* by také mohly být možnými tématy pro další bádání.

9 Seznam použitých informačních zdrojů

Primární prameny

Gaius Julius Caesar, *Zápisky o válce galské*, překlad Kalivoda J., Praha 2009, nakladatelství NAŠE VOJSKO, 262 stran, 21 ilustrací, ISBN 978-80-206-1050-8

Iosephus Flavius, *Válka židovská I*, překlad Havelka J., Šonka J., Praha 2004, nakladatelství Academia, 311 stran, ISBN 80-200-1172-2

Iosephus Flavius, *Válka židovská II*, překlad Havelka J., Šonka J., Praha 2004, nakladatelství Academia, 266 stran, ISBN 80-200-1173-0

Titus Livius., *Dějiny IV*, překlad Husová M., Praha 1973, nakladatelství Svoboda, 538 stran, grafická úprava Novotného L., náklad 32 000

Titus Livius., *Dějiny V*, překlad Kucharský P., Praha 1975, nakladatelství Svoboda, 638 stran, grafická úprava Novotného L., náklad 29 750

Plútarchos, *Životopisy slavných Řeků a Římanů II*, překlad Bahník V., Hartmann A., Mertlík R., Svobodová E., Stiebitz F., Praha 2007, nakladatelství Arista, Baset a Maitrea, 840 stran, ISBN (Arista) 978-89-86410-47-0, ISBN (Baset) 978-80-7340-103-0, ISBN (Maitrea) 978-80-903761-4-4

Polybios, *Dějiny III*, překlad Oliva P., Praha 2011, nakladatelství Arista a Baset, 416 stran, ISBN (Arista) 978-80-86410-62-3, ISBN (Baset) 978-80-7340-125-2

Polybios, *Dějiny IV*, překlad Oliva P., Praha 2012, nakladatelství Arista a Baset, 424 stran, ISBN (Arista) 978-80-86410-66-1, ISBN (Baset) 978-80-7340-126-9

Flavius Vegetius Renuis, *Nárys vojenského umění* (Sborník „*Antické válečné umění*“), překlad Marek V., Praha 1977, nakladatelství Svoboda, 124 stran, 11 ilustrací, grafická úprava Novotného L., náklad 22 000

Literatura

- Bartlová M. (ed.) a kol., Sborník „*Knižnice dějin a současnosti Pop History*“, Praha 2003, nakladatelství Lidové noviny, 165 stran, Cover & Typo Steinerová R., ISBN 80-7106-345-2
- Campbell D. B. *Řecká a římská obléhací technika 399 př. n. l. – 363 n. l.*, překlad Marek V., Praha 2008, nakladatelství Grada Publishing, 48 stran, ilustrace Delf B., ISBN 978-80-247-2420-1
- Campbell D. B., *Tábory římských legií 27 př. n. l. - 378 n. l.*, překlad Marek V., Praha 2009, nakladatelství Grada Publishing, 64 stran, ilustrace Delf B., ISBN 978-80-247-2871-1
- Canfora L., *Gaius Julius Caesar demokratický diktátor*, překlad Kyloušek P., Bartoňková D., Sekavová H. a Radová I., Praha 2007, nakladatelství Vyšehrad, 448 stran + 8 stran fotografických příloh, grafická úprava Verner V., ISBN 978-80-7021-901-0
- Goldsworthy, A., *Armáda starého Říma*, překlad Svobodová H., Vacinová L., Praha 2010, nakladatelství Slovart, 224 stran, 245 ilustrací, ISBN 978-80-7391-262-8
- Goldsworthy A., *Ve jménu Říma – muži, kteří vítězili pro Římskou říši*, překlad Doubravová J., Praha 2009, nakladatelství Deus, 360 stran, ISBN 978-8087087-74-9
- Kepartová J. (ed.) a kol., Sborník „*Knižnice dějin a současnosti Antika? Zajděte do kina, přečtěte román...*“, Praha 2006, nakladatelství Lidové noviny, 210 stran, Cover & Typo Steinerová R., ISBN 80-7106-850-0
- Peterson D., *Římské legie znovuzrozené v barevných fotografiích*, překlad Adamcová L., Praha 2006, nakladatelství Fighters publications, 100 stran, ISBN 80-86977-05-6
- Scullard H. H., *Roman Politics 220-150 B. C.*, Oxford 1951, Clarendon Press, 325 stran
- Scullard H. H., *Scipio Africanus: Soldier and Politician*, New York 1970, Cornell University Press, 300 stran, 53 ilustrací
- Wistrand E., *The Policy of Brutus the Tyrannicide*, Göteborg 1981, Göteborg Universitetsbibliotek, 39 stran, ISBN 91-85252-25-5

Zapletal M., *Velká kniha deskových her*, Praha 1991, nakladatelství Mladá Fronta, 184 stran, ilustrace Zapletalová A., náklad 65 000 výtisků, ISBN 80-204-0188-1

Multimédia a filmové dokumenty

Filmový dokument *300 Spartánů*, režie Padrusch D., USA 2007, 91 minut (na dokumentu spolupracovali historici)

Filmový dokument *Starověké objevy 2 – Válečnictví*, režie Ali McGrath, Stuart Clarke, Velká Británie 2005, 50 minut (na dokumentu spolupracovali historici)

PC hra *Rome: Total War*, The Creative Assembly, 2004

Internetové odkazy

Brill's New Pauly s.v.:Polybius http://referenceworks.brillonline.com/entries/brill-s-new-pauly/polybius-e1000940?s.num=0&s.f.s2_parent=s.f.book.brill-s-new-pauly&s.q=polybius 11. 4. 2016

Brill's New Pauly s.v.:Extraordinarii <http://referenceworks.brillonline.com/entries/brill-s-new-pauly/extraordinarii-e408080?s.num=63&s.start=60> 6. 7. 2015

10 Seznam příloh

Příloha 1 - Slovníček herních pojmů

Příloha 2 - Některé PC hry inspirované antikou

Příloha 1 - Slovníček herních pojmů

AI: označení umělé inteligence, tedy stran a armád, za které hraje počítač. Někdy také vystupuje pod označením „*bot*“.

Realtime strategie: termín reálnodobá strategie (dále jen *RTS*) označuje herní žánr strategických her, které se odehrávají v reálném čase (odtud název). Každá akce je vykonána ve skutečném čase, tedy nikoliv na tahy, jak je tomu u tahových strategií. Všichni hráči, včetně *AI*, hrají současně.

Tahová strategie: tahové strategie (dále jen *TBS*) jsou protikladem *RTS* her. Každá vykonaná akce ve hře spadá do určitého tahu a na hráče není kladen takový nátlak, co se týče spěchu a časového limitu. Po ukončení tahu jednoho hráče nastává tah hráče druhého, a toto se cyklicky opakuje až do ukončení hry.

Turtling: herní taktika, oblíbená zejména mezi příležitostnými hráči strategických her, zahrnující především neagresivní přístup s velkým důrazem na opevňování a obranu svých držav na úkor expanze. Přestože se jedná o regulérní taktiku, je mnohými „profesionálními“ hráči kritizována jako začátečnická a nudná a některé hry se jí snaží silně omezovat až potlačovat. Odvozená od anglického *turtle* = želva, pro svůj obranný charakter (ukrytí želvy v krunýři). Někdy se též používá termínu *camping* (odvozené od slova *camp* = tábor), byť se tento termín používá častěji v *multiplayerových* tzv. střílečkách, kde označuje taktiku, kdy se hráč ukryje na špatně viditelném místě a tam čeká na soupeře, aby ho tam v nestřeženém okamžiku přepadl ze zálohy.

Turtler/Camper: hráč používající taktiku *turtlingu/campingu*.

Rush: herní taktika, protiklad *turtlingu*, zahrnující velice agresivní přístup, neustálé útočení na protihráče a rychlou expanzi na úkor obrany základny. Oblíbená zejména mezi „profesionálními“ hráči. Odvozená od anglického *rush* = spěch.

Rusher: hráč používající taktiku *rushe*.

Mapa: herní území, kde se hra samotná odehrává, tedy v případě herních strategií povětšinou bojiště. V případě RTW rozlišujeme *TBS* strategickou mapu a *RTS* bitevní mapu.

Singleplayer: hra jednoho hráče, kde hraje pouze jeden živý hráč a úlohu nepřátel nebo spojenců hraje *AI*.

Multiplayer: hra více hráčů najednou. Může se dělit na *LAN (Local area network)*, kdy jsou hráči vzájemně připojeni přes počítačovou síť, *online* mód, kdy spojení hráčů zprostředkovává internet, a v některých případech také tzv. „*horké křeslo*“, kdy je více hráčů připojeno na jeden jediný počítač.

Kampaň: označení herního tažení, obvykle doprovázeného příběhem, sestávajícího z množství úkolů a misí, s určitým cílem a zakončením. V případě *Rome: Total War* se jedná o takzvanou „*Imperiální kampaň*“, která je hlavní náplní hry.

Příloha 2 - Některé PC hry inspirované antikou

Centurion: Defender of Rome (1991)

Rome: Pathway to Power (1992)

Caesar I (1992)

Caesar II (1995)

Age of Empires I (1997)

Caesar III (1998)

Age of Mythology (2002)

Keltští králové: Válečný běs (2002)

Rome: Total War I (2004)

Rise and Fall: Civilizations at War (2006)

Glory of the Roman Empire (2006)

Caesar IV (2006)

Titan Quest (2006)

Ancient Wars: Sparta (2007)

Imperium Romanum (2008)

Fate of Hellas (2008)

Numen: Contest of Heroes (2010)

Age of Empires Online (2011)

Rome: Total War II (2013)