









**Další poznámky:**

CHARAKTERISTIKA HLAVNÍCH POSTAV:

**Dvoukvítek** - turista-cestovatel a Mrakoplašův přítel; zvídavý, neposedný, přátelský, nešikovný, malý, rozpustilý, naivní, světa neznalý, podivínský, optimistický; vlastní spoustu zajímavých vynálezů (například ikonograf, cibulové hodinky, v nichž sedí démonek apod.); i když se o něm říká, že je turista (ačkoliv nikdo neví, co to slovo znamená), Mrakoplaš si myslí, že je to jakýsi ekvivalent pro slovo idiot  
**Mrakoplaš** - průvodce a přítel Dvoukvítka; opatrný, zachmuřený, zadumaný, věčně nasupený, rozumný, chytrý, vysoký, světaznalý, nešikovný, líný a srab; mág, jenž nikdy nedostudoval, protože v knihovně otevřel knihu s osmi základními kouzly, z nichž na něj přeskočilo ono osudné jedno, co mu všechny znalosti magie z hlavy vytlačilo - ačkoliv neví, jaké je a jak zní, vždycky ho má na jazyku, když je v nouzi; nechce jej použít, protože by mohlo mít katastrofální následky nejen pro něj a Zeměplochu, ale i pro celý vesmír  
**Zavazadlo - truhla z magického hruškovníku** - ačkoliv nemá jméno, má svou vlastní osobnost; neposedná a v mnohém podobná svému majiteli - Dvoukvítkovi, kterému je nesmírně loajální; slouží k přenášení jeho majetku, ačkoliv je jeho nejcennějším majetkem, protože je vyrobená z magického hruškovníku, z něhož jsou vyráběny hole pro mágy, které jsou hodně vzácné; často nasupená a ráda kouše; co je na ní zvláštní, je to, že má spousty malých nožiček, a proto umí sama chodit  
**Smrť** (nebo též Smrt) - nachází se prakticky ve všech částech knihy; sice se nijak neprojevuje ani nevyvíjí oproti ostatním osobám, ale přesto ji mezi hlavní postavy započítám, protože je v příběhu od začátku do konce; vypočítavý, lstivý, rozmrzelý a neustále vyčkává, kdy Mrakoplaš umře, neboť k tomu má pořád blízko, ale ten zavčas unikne a přežije

Vedlejší postavy (https://web.archive.org/web/20160314125907/http://www.discworld.cz/knihy/1-Barva\_kouzel)

Hugo Slepec Blind Hugh Žebrák z Perlových doků.

Broadman Broadman Majitel Prokopnutého bubnu, dokud nebyl seznámen s cizí myšlenkou pojí-štěnic.

Stvořitel Creator Stvořil Zeměplochu.

Druellae Druellae Dryáda, která zachránila Mrakoplaše, aby jej následně obětovala.

Osud Fate Může za všechno. XD

Garhartra Garhartra Hostitel Mrakoplaše a Dvoukvítka na Krullu. Odhalil před nimi kouzlo potravin vyráběných z mořských plodů.

K!sdra K!sdra Dračí jezdec z Wyrmbergu.

Kring Kring Mluvící meč z meteorického železa.

Hrun - Hrdina

Dáma Lady Zeměplošská bohyně. Nevyslovujte nahlas její pravé jméno, nebo budete mít PROBLÉMY.

Devátý Paprsek Ninereeds Drak pojmenovaný po účetním z Achátové říše.

Tertron Terton Úsekář na 43. délce Okrady. Jeho život plynul poklidně až do okamžiku, kdy do jeho úseku vtrhlo Zavazadlo.

DĚJOVÁ LINIE:

**Dvoukvítek** pocházející z **Vyvažovacího kontinentu** Zeměplochy si umane, že musí mermomocí vidět živého a skutečného dobrodruha, a proto se rozhodne opustit svou zemi, své postavení úředníka a především všechny svoje výhody bezstarostného života plného komfortu s pouhými 2000 rinu (měnou jeho země), aby přijel do **Ankh-Morporku**, který je ve všem oproti jeho zemi zaostalý, drsný a především zavšivený kdejakými zločinci, a splnil si tak své sny.

Jako na prvního narazí na žebráka, kterého se zeptá na cestu do nějakého hotelu, ubytovny či jiného podobného zařízení. Použije k tomu však svůj slovník, tudíž mu muž příliš nerozumí. Nakonec se s ním ale domluví, že jej dovede do hospody. Za odměnu dostane jednu rinu, což je ale v této zemi neskutečné bohatství, protože se jedná o minci z ryzího zlata.

V hospodě ho chce hostinský natáhnout, jak se jen dá a oloupit ho o jeho peněžní majetek, jenž mu nosí jeho magická truhla z kouzelné hrušky xd. Naštěstí mu na pomoc přispěchá mág **Mrakoplaš**, co neumí kouzlit, ale zná spoustu jazyků, a ujme se jej jako průvodce. Shodou okolností mluví stejným jazykem – sice ne jeho rodným, ale jedním z těch, co zná – jako cizinec, a proto se snadno domluví.

Tím ale nastanou útrapy pro Mrakoplaše, který si tímto krokem jako by připevnil těžkou železnou kouli k noze. Dvoukvítek je totiž hrozně zvídavý a rád se do všeho plete, což ho dostane do nejedné patálie, ze kterého ho musí tahat, protože mu to nakázal Patrícij, jakýsi vůdce kouzelnického cechu. Není to ale nic snadného a končí to nakonec tím, že musí z Ankh-Morporku utéct, neboť ho **zachvátil ohnivý požár**, za nímž shodou okolností stál právě Dvoukvítek.

Jejich nesnáze tím ale nekončí. K jejich smůle jsou **figurkami ve hře bohů** (jakési podobné obdobě dračího doupěte, kde jsou všichni vypravěči a snaží se druhé postavy ostatních bohů zneškodnit, zůstat tak jediní na hrací ploše a vyhrát), a proto musí čelit všemožným překážkám, které jim hází do cesty. Co je ovšem horší, nedělají to tak společně, ale odděleně, protože je nejprve přepadne Troll.

Mrakoplaš čelí vlkům, medvědici s medvídětem, jedovatému hadu a nakonec i **driádám**, než se dostane do chrámu pekelného boha (lépe řečeno stvoření) **Bel-Shammharotha**, kam mezitím Dvoukvítek zamířil. Naštěstí se spolu setkají zavčas a k tomu narazí na šermíře a legendu Zeměplochy **barbara Hruna**.

Mrakoplašovi za pomoci lsti sdělí, že nesmí říct **číslo mezi sedm a devět**, jinak je čeká jistá smrt. Všichni to pochopí, jenom Hrunův kouzelný meč **Kring jej omylem pronese**, tudíž se zjeví Bel-Shammharoth – figurka boha Osudu. Společně tak proti němu čelí a už už mají namále, když je díky náhodě **zachrání Dvoukvítkův ikonograf** (jakási obdoba fotoaparátu s tím, že uvnitř sedí démonek a vše hrozně rychle maluje) se salamandry a démonkem, jenž **použije Mrakoplaš**.

Když zabijí pekelného boha, hra končí a Dáma – tak se jmenuje bohyně, jejíž hrací figurky byly právě Mrakošlap a Dvoukvítek – vyhrává. Chrám se začne bortit, a proto dobrodruzi rychle prchají.

Při cestě je ale přepadnou **dračí jezdci**, **vedené princeznou Liessou**, jež si umane, že její manžel musí být právě Hrun. Mrakoplašovi se podaří uniknout, ale později ho stejně dostihne jeden z jezdců, a tak všichni skončí na obrácené magické hoře **Wirmbergu**, kterou stvořil její otec, jehož zabila, a kde – pokud **myslíte na něco opravdu hodně usilovně** – **tak se to může přeměnit na skutečnost**.

Zatímco Hrun musí splnit princezniny tři obtížné úkoly, **Mrakoplaš musí bojovat s jejím bratrem**. Toho nakonec kupodivu porazí, ale jenom díky **Dvoukvítkovi**, který si usilovně **přál vidět živého draka**, a proto ho za pomoci svojí mysli také stvořil.

Všichni tři pak prchají na Dvoukvítkově draku, ale pak drak zmizí, neboť se vzdálí příliš od magické hory, a proto padají střemhlav pádem dolu. **Liessa je pronásleduje a Hruna si odnese zpátky.** **Dvoukvítek a Mrakoplaš tak zůstanou zcela sami**.

Díky jakési magické anomálii se ocitnou oba dva v budoucnosti, kdesi na naší planetě. Konkrétně na palubě letadla, kde překazí jakémusi teroristovi bombový útok. Vlastně jenom Mrakoplaš, protože Dvoukvítek je omráčený.

Pak se anomálie urovná a oni skončí v moři, kde je vyloví jedna z lodí, co z nich udělá otroky. Podaří se jim ale uprchnout a **doplují tak až na okraj světa** v ukořistěném plavidlu. Magickou truhlu ale nechají svému osudu u oněch otrokářů s tím, že si je určitě najde sama. Truhla totiž vždycky chodí za svým pánem.

Na okraji světa **narazí na** tvora z jiné planety – vodního **skřeta Tethise**. Ten je **otrokem města Krull**, co má **na starosti dohlížet na výměnu síti vybudovaných na okrajích Zeměplochy**, kde přepadává voda a na vylovování věcí, jež sem moře naplavilo. Řekne jim, že mají **na výběr**. Buď **skočí přes okraj**, nebo **se stanou** automaticky **otroky**.

To se pochopitelně **nelíbí Mrakoplašovi**, a proto se ho **pokusí přepadnout**. Protože je ale skřet tvořen z vody, jeho útok končí neúspěšně. K jeho štěstí to ale bere skřet docela dobře a navíc jim dorazí zpráva, že nebudou otroky.

To je potěší, ale k jejich smůle, když je dopraví mágové do **Krullu**, zjistí, že **budou ve skutečnosti obětováni bohu Osudu**, který na ně má vztek kvůli prohrané hře. Ve městě se navíc dozví, že má být dnes vypravena výprava **želvonautů** (jakési obdobě našich astronautů s tím, že tito zkoumají ve vesmíru **jakého** **pohlaví je želva**). Proto želvonauty přepadnou a vezmou si jejich obleky, aby je nikdo při jejich útěku nepoznal.

K jejich smůle **dorazí** ale **magická truhla s Tethisem**, jehož sem přinesla v sobě, a **tak je prozradí**. Musí tak **rychle uniknout**, a proto si **zvolí jako únikovou cestu přichystanou kosmickou loď**. **Dvoukvítek se dostane do kosmické lodi. Mrakoplaš ale ne**. Ten jen marně buší na její zavřený poklop, když startuje.

Kniha končí tím, že **Mrakoplaš přepadne přes okraj**. Přesto ale nezemře, protože se **zachytí o trnitý keř ve skále**. Přichází jeden z **pomocníků Smrti**, co si tak přeje jeho smrt. Chce ho zabít, ale nemůže, protože mu mág řekne, že **pro mágy si chodí Smrt osobně**, a proto má smůlu. Mrakoplaš tak díky tomu přežije...