



Obsah

- 2 Úvodní slovo**
Petr „ilgir“ Chval

Téma čísla

- 4 Hry s příběhem**
Karel „Charles“ Černín
- 6 Jedy: anorganické jedy**
Josef „Faskal“ Novák

Recenze

- 17 Kouzlem a mečem**
Sparkle
- 22 Level 26**
Petr Hrdlička

Mimo téma

- 23 Nemrtví a revenanti
(nejen) severských ság**
Petr „ilgir“ Chval

- 29 Příběhy Impéria: Platy a ceny ve
viktoriánské Anglii**

Ecthelion^2

- 33 Mrtvi nevedia plávať**

Ján „Crowen“ Rosa

- 41 Rollenspiele: rolové hry
v Německu**

Stanislav „Scolex“ Nowak

Deskové hry

- 48 Zahrajte sa s nami: Párty hry**

Petra „Baelara“ Kopáčová

- 54 Zahrajte sa s nami: Verona**

Peter „Peekay“ Kopáč

Dodatky

- 45 Aréna pro DnD 4e: Zvonice**

Jakub „boubaque“ Maruš

- 58 Povídka: Strach a chvění**

Radim Trčálek

Úvodní slovo

Milé čtenářky, vážení čtenáři,

přichází únor a s ním čas náledí, bahna a vlezlé vlhké zimy. Pokud jste nevyrazili na lyžovačku do Rakous či nepotíte krev ve snaze dohnat poslední zkoušky uplynulého semestru, přijměte pozvání mezi stránky zbrusu nového čísla DRAKKARU. V něm se tentokrát věnujeme převážně nečestnostem, lstem, intrikám a jiným nehezkým typům mezilidské interakce.

Do tématu čísla krásně sedne fundovaný článek o jedech, který pro nás připravil Faskal, odborník na slovo vzatý. Jedná se o první díl chystané trilogie, v níž se postupně seznámíme se všemi typy jedů, umělými i přírodními, tradičními i zcela moderními. Text uvádí i příklady slavných vražd a travičů v historii.

Do prostředí lstí a intrik nás zavede i povídka českého propagátora RPG série WoD, Radima Trčálka. Bestiální vraždy

děsí obyvatele nejmenovaného českého města na konci 19. století. Indicie směřují k jedné z hraběcích rodin, a policejní vyšetřovatelé se řádně zapotí, než dospějí k nečekanému rozuzlení případu.

V rámci pravidelné deskoherní rubriky přináší Peekay recenzi na novou deskovku VERONA, v níž vlastně jde jen o to, jak oklamat a přechytračit své protivníky. Zcela jinou nabídku pro nás má Baelara: Pokud se chystáte oslavovat úspěšně složené zkoušky, či si chcete jen s přáteli zpestřit všední únorové dny, věnujte prosím pozornost jejímu článku o párty hrách.

Kromě pravidelných recenzí na deskovky se tentokrát díky píli našich čtenářů Petra Hrdličky a Sparkle budete moci začít do recenzí na pozoruhodné

(nejen) literární dílo LEVEL 26 a novou českou hru nakladatelství Mytago KOUZLEM A MEČEM.

V tomto čísle se dočkáte i pokračování Scolexova průvodce po německých hrách na hrdiny, který tentokrát představí nakladatelství Prometheus Games a jeho zajímavou tvorbu.

Únor je nejkratším měsícem v roce, ovšem nic podobného se o únorovém vydání DRAKKARU říct nedá. Pro milovníky mrtvol (vyložte si to, jak uznáte za vhodné) jsou připraveny dva odlišné články. Crowen stojí za settingem pro hraní zombie survival horroru v systému WORLD OF DARKNESS. Typy zombií, příklady postav, nové dovednosti, nápady na zápletky – to vše naleznete v tomto hutném a přece čtivém článku. Zcela jiný

pohled na smrt a zemřelé přináší ilgirovo tradičně historické pojednání o revenantech v (nejen) severských ságách.

Na závěr ještě upozorňuji, abyste nepřehlédli informace o novém sborníku povídek na motivy různých RPG, který vychází pod patronací nakladatelství Mytago.

Jak sami vidíte, toto číslo je přímo napěchováno články, z nichž si vybere každý. Přeji příjemné počtení.

Petr „ilgir“ Chval

Drakkar je internetový sborník článků o RPG hrách, založený na jaře 2007. Každé dva měsíce veřejně vyhlašujeme téma příštího čísla a vyzýváme vás, čtenáře, abyste nám posílali své články. Ty poté podrobíme korekturám, zasadíme do slušivého kabátku a vydáme jako PDF dokument.

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

Uvažujete-li o tom, že byste také začali v Drakkaru publikovat, srdečně vás zveme do našich [organizačních diskuzí](#). Téma příštího čísla se dozvíte tamtéž.



TÉMA ČÍSLA

napsal Karel „Charles“ Černín

Hry s příběhem

aneb

České RPG světy se spojují

Jaká je souvislost mezi kameny vrostlými do tváří druidů a brutálními vraždami žen v současném New Yorku? Co spojuje romantiku viktoriánské Anglie s drsnou realitou vězeňské planety v daleké budoucnosti? A co má společného sanatorium plné podvržených dětí a prastarý dub obražející listím jen jediný den v roce?

Už od devadesátých let hrají v České republice stovky lidí RPG hry, které jim umožňují prožívat příběhy ve světech fantazie. Přesto teprve nyní vychází sbírka povídek, která představuje všechny významné české RPG projekty

na jednom místě. Poprvé tak máte příležitost ochutnat, jaké příběhy můžete v herních světech od českých tvůrců prožít, s jakými bytostmi se v nich můžete setkat, kým se zde vy sami můžete stát.

„Tentokrát nejde o vydání nového systému, ale o představení nejznámějších českých herních světů prostřednictvím sbírky povídek. Sborník „Hry s příběhem“ by měl vycházet každoročně a každý rok by měl mít jiné téma.“

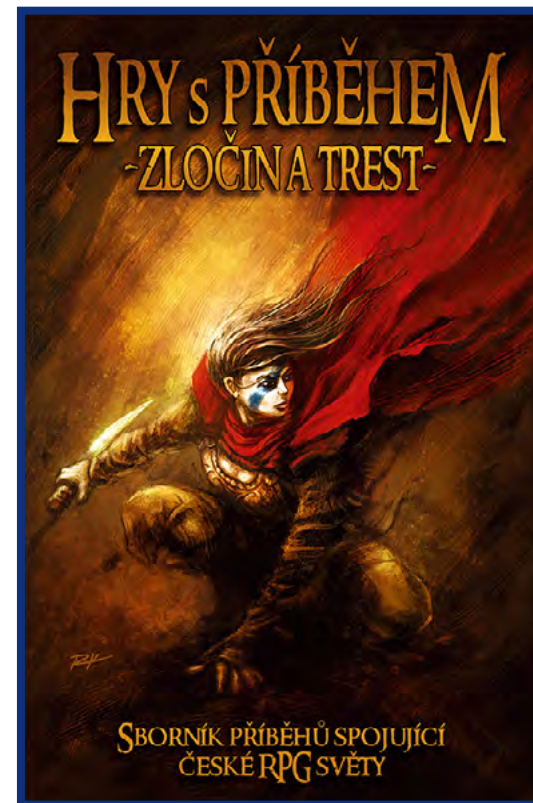
Kniha však není určena jen hráčům. Vždyť vyprávění příběhů je staré jako lidstvo samo. Společným tématem této sbírky je zločin a trest. A tak můžete napjatě sledovat, jak zestárlého vykradače hrobek dohánějí dávné hříchy, jak zlomyslní dokážou být britští skřítci nebo jak skončí setkání zraněného komtura rytířského řádu s ranhojičem, který má důvod s jeho léčbou příliš nespěchat.

Co se děje

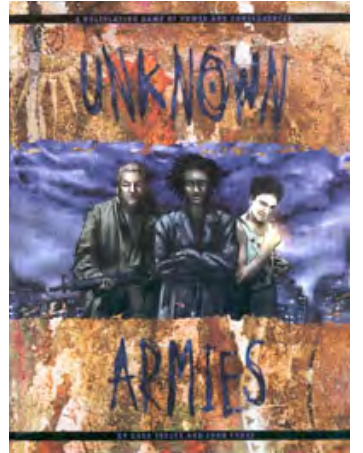
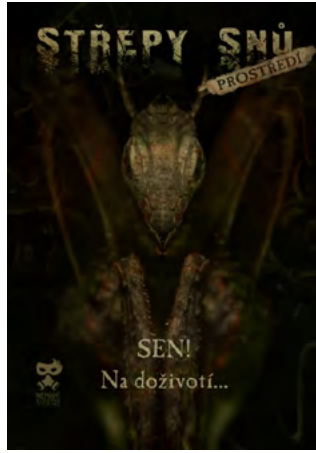
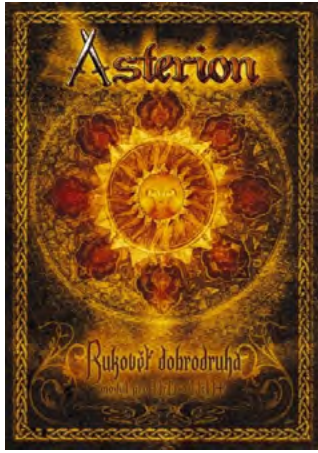
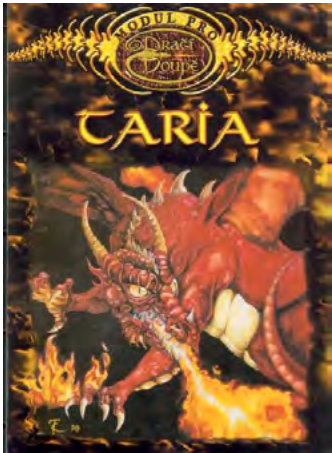
Nakladatelství Mytago se rozhodlo podpořit další český RPG projekt. Tentokrát

nejde o vydání nového systému, ale o představení nejznámějších českých herních světů prostřednictvím sbírky

povídek. A nemá zůstat jen u jedné knihy. Sborník „Hry s příběhem“ by měl vycházet každoročně a každý rok by měl mít jiné téma.



Tím prvním je, v duchu ruských klasiků, „zločin a trest“. Všichni ti zlodějčci a vykradači hrobek, nájemní zabijáci a sérioví vrazi, hříšníci i zaprodanci temných sil, které budete v jednotlivých příbězích potkávat, musí tedy počítat s tím, že je dříve či později doženou jejich temné



skutky a potká je osud, jaký zaslouží. A nebo snad někteří z nich uniknou?

Sborník bude obsahovat představení každého herního světa, krátké medailonky autorů a především třináct povídek, které jednotlivá prostředí pro RPG představí a ukáží vám, jakou atmosféru a jaký styl příběhů od nich můžete očekávat. Mezi autory povídek narazíte na jména známých českých spisovatelů fantasy, jako jsou Zbyněk Kučera Holub, Ondřej Netík nebo Lucie Lukačovičová, ale i na tvůrce, které jste dosud znali spíše jako autory herních modulů či dobrodružství. Každá povídka bude doprovázena ilustrací od autorského dua Echthelion².

Autorem obálky je Roman Kýbus.

Sborník „Hry s příběhem: Zločin a trest“ vydá nakladatelství Mytago na přelomu února a března 2011.

Co bude dál?

Plánuje se, že každý rok by se měly řady tvůrců sborníku rozšířit. První sbírka obsahuje zejména světy vydané v tištěné podobě, ať již jako herní prostředí (*Taria*, *Asterion*, *PŘÍBĚHY IMPÉRIA*) nebo jako pozadí románu inspirovaného hrou (*SANATORIUM PODVRŽENÝCH*). Představí se však i elektronicky vydaný svět pro

papírové RPG *STŘEPY SNŮ* (Sen! Na doživotí...) a zahraniční host (svět systému *UNKNOWN ARMIES*). Podíváte se tak nejen do krajů fantasy plných magie a příšer, ale i do alternativní historie, do drsného sci-fi světa či do snového prostředí s atmosférou Alenky v říši divů.

V budoucích sbornících by chtěli editoři dát prostor i autorům méně známých světů, rozvíjených zatím třeba jen v elektronické podobě na internetu.

TÉMA ČÍSLA napsal Josef „Faskal“ Novák

Jedy: Anorganické jedy

*Co by to bylo za lsti a intriky bez tra-
vičů, kteří sypou otrušík do pohárů s
vínem, napouštějí jedem rohy listů v
knihách či se snaží propašovat cyan-
káli do jídla? V tomto čísle Drakkaru
se proto můžete začíst do 1. dílu tri-
logie o jedech, kterou pro vás připra-
vil Faskal.*

Úvodní díl je věnován anorganické „kla-
sice“, tedy arseniku, olovu, kyanidům a
dalším. Ve druhém díle se seznámíte s
jedy, jež mají svůj původ v živých orga-
nismech – houbách, rostlinách a zvířa-
tech. Poslední díl je věnován atraktivním
šípovým jedům. Tedy vzhůru do světa
smrtelně nebezpečných sloučenin!

*Každý vrah ví, co je v lahvi,
na níž lebka s hnáty je,
ví to Jahve, že se z lahve
s lebkou s hnáty nepije.*

*Mnohé zmýlí, scházejí-li
hnáty s lebkou na lahvi,
co tě chytí po napití,
to jen velký Alláh ví.*

– Karel Kryl, Jedůfka

Jedů je nepřeberné množství – při jis-
tém úhlu pohledu je jedovaté naprosto
všechno, dokonce i voda, kyslík (vyvolá-
vající oxidativní stres) a glukóza (poškozu-
je proteiny, což je jedna z příčin stárnutí),
takže tím, že jíme a dýcháme, se pomalu
zabíjíme. Nicméně pouze zlomek jedů
má potenciál člověka skutečně zabít na
počkání, a právě těm jsem se věnoval
především – jedům, které byly přímo po-
užívány k úkladným vraždám. Ve speci-

álním dodatku jsou pak umístěny šípové
jedy. Vyhnul jsem se spoustě zajímavých
skupin látek, prakticky úplně jsem odig-
noroval otravy léky – což je v moderním
světě jedna z hlavních příčin otrav; a jedy,
které vytváří pouze nepříjemné účinky,
které zabíjejí až druhotně. Bohužel jsem z
nich zcela vyloučil bakteriální toxiny a lát-
ky pro bojové nasazení, a látky „trvalého
organického znečištění“, jako jsou třeba
DDT a dioxiny (znáte například z defolian-
tu Orange agent). Také jsem se příliš ne-
věnoval specifickým sebevražd jedem,
kterou lidé občas páchají v klamně před-
stavě, že jde o nějak estetičtější způsob
smrti – často bývá pravdou opak, a otrava
bývá provázena poleptáním, zažívacími
problémy, a křečovými stavy, které často
zůstávají i po smrti. A vzhledem k tomu,
že se obvykle neodhadne dávkování –
buď se podá příliš málo, nebo příliš moc,
což vyvolá vypuzení jedu z těla, tak má
dotyčná osoba problémy s játry do konce
svého života.

Rozhodl jsem se text příliš nezateř-
žovat biologickými detaily, jakkoli mi
přijdou zajímavé a udělat pouze soupis
historek, které obvykle vyprávím u piva.

*„Jed je ve všech věcech a nic není
bez jedu. Záleží pouze na dávce,
je-li jed jedem nebo ne.“*

– Paracelsus

Dobrý jed musí splňovat několik vlast-
ností – musí být nerozeznatelný smysly,
aby oběť netušila, že je trávena, což je
důležité především při otravě jídla a pití.
Dále by neměl vyvolávat žádné přízna-
ky, dokud se nedosáhne smrtelné dáv-
ky. Tedy ve chvíli, kdy oběť začne něco
cítit, je už pozdě. Je otázka, jak rychle
má jed fungovat: rychle se obtížněji léčí,
ale pomalé dávají dost času na zametení
stop. Každopádně okamžité zabití, kdy
člověk rozkousne tabletu, rozhlédne se
a zhroutí se k zemi, není reálné – i kdy-
by jed zabíjel okamžitě, musí se nejdříve
dostat na místo, kde působí. Nejrychlejší
je injekční podání přímo do krve – tam
je známé „počítejte do deseti“ při uspá-
vání reálné; podobně rychlé účinky jsou
i při inhalaci (ne vždycky – třeba chloro-
form, navzdory tomu, co bývá k vidění
ve filmech, působí relativně pomalu). Je
také více než vhodné, aby nebyla otrava
rozpoznatelná. V dnešní době není pro-
blém pomocí moderních metod (hmot-

nostní spektroskopie a různé typy chromatografií) detekovat libovolnou látku – teoreticky. Některé jedy se ovšem rozkládají příliš rychle, jsou snadno zaměnitelné s nějakou nemocí, nebo jsou příliš exotické, aby je někoho napadlo hledat. Na to doplatil relativně nedávno Litviněnko, otrávený radioaktivním poloniem ^{210}Po , které je poměrně neobvyklé tím, že vyzařuje pouze alfa záření. To je málo nebezpečné, pokud přichází zvenku – zastaví jej list papíru i kůže, ale nejnebezpečnější forma radioaktivního záření, pokud přichází zevnitř těla. To také znamená, že běžné detektory radioaktivity jeho přítomnost nezaznamenají.

Arsen (As)

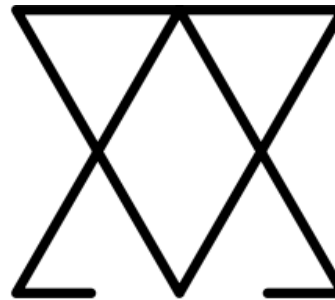
„Jistá zdravá, ale bledá a suchoučká dívka zamilovala si mladého hochu, kterýž jí byl nakloněn. Chtíc miláčka svého ještě více upoutati, vzala útočiště u užívání otrušku a užívala ho v nepatrných dávkách několikrát v týdně. Kýžený účinek zanedlouho se dostavil. V několika měsících sesílila, pleť její nabyla svěžesti, tváře zčervenaly, slovem

z bledé, suché dívky stala se dívka neobyčejně sličná. Aby účinek zvýšila, požíla dívka neopatrně větší dávku jedu toho a stala se tak obětí své ješitnosti a šílené lásky; zemřelať v strašných bolestech otrávením.

– Arbes, Zázračná Madona

Otravy arsenem patřily mezi nejoblíbenější způsoby, jak se zbavit nechtěných osob. Jeho sloučeniny jsou běžně dostupné, účinek je zaručený, následky snadno zaměnitelné s běžnými nemocemi, a otravu arsenem je možno prokázat pouze relativně moderními metodami.

Jedovatost sloučenin arsenu souvisí s tím, že chemicky připomíná fosfor (P) – váže se na jeho místa, ale už neplní jeho funkci. Největší nebezpečí spočívá v poškození cyklu získání energie v mitochondriích (hned v několika krocích), což vede k rozvrácení metabolismu v zasažených orgánech.



Druhá příčina jedovatosti spočívá, podobně jako u těžkých kovů, ve vazbě na -SH skupiny proteinů, čímž může znemožnit funkci enzymů. Nedávno se také zjistilo, že arsen dokáže inhibovat funkci enzymů opravujících DNA, čímž může vyvolat rakovinu.

Arsen jako čistý prvek není příliš (tj. asi 500x méně než arsenik) nebezpečný, je ale v těle v omezené míře převáděn na toxické sloučeniny. Otravy jsou spojené hlavně s vdechováním prachu obsahu-

jícího arsen. Nebezpečný je především v oxidačním stavu As^{3+} , ve kterém je ve slavném otrušku (As_2O_3 ; také *utrejch*, *arsenik*). Otrusík je bílá krystalická látka bez vůně a výrazné chuti, byť při větší koncentraci může mít kovovou pachutí, kterou je vhodné maskovat – obvykle se používalo

vino, i když možností bylo nespočetné („Budeš mět nachystáno, cos eště jakživ nejedl,“ jak pravila Maryša s hrnkem kávy v ruce), a jak víte, pravda se skrývá na dně. Jednorázová dávka otrušku při

podání ústy, která dokáže zabít člověka, je 60-200 mg, ale arsen se v těle ukládá a má kumulativní účinek – je tedy nebezpečný i při dlouhodobém podávání menších dávek. Izolován byl pravděpodobně v osmém století n. l. arabským alchymistou Jábirem (také známý jako Geber), který při svém Velkém díle mimo jiné pražil sulfid arsenitý a realgar.

Otrusík býval nejčastěji aplikován v jídle či pití, ale byl použit i poměrně obskurními způsoby – v otrávených olátních plátnech, hostích či mešním víně; parukách, oblečení, kosmetice –



Kovový arsen – v přírodě poměrně vzácný, webmineral.com

rtěnkách a líčidlech, prý i na otrávených čepelích. Slavné je otrávení rohů listů v knihách. Že se nemají olizovat prsty při čtení, bylo zdůrazněno především ve JMÉNU RŮŽE od Umberta Eca a v POHÁDKÁCH TISÍCE A JEDNÉ NOCI. Pokud někde uvidíte bílý prášek, který někdo sype z prstenu do vína, jde téměř jistě o otrušík. Zlatý věk otrav arsenem skončil roku 1832, kdy James Marsch zavedl metodu přesné detekce arsenu. Nicméně je čas od času někdo arsenikem otráven i v moderní době – největší taková cílená otrava byla roku 1946 ve věznici *Stalag 3*, kde byli zavřeni nacisté (SS storm troopers). Přeživší z koncentračních táborů, (vlastně teroristická) skupina „Pomsta Izraelské krve“, propašovali arsenik a otrávil chleba, který byl vězňům dodáván. Nemocných bylo asi 2200, počet mrtvých nebyl zveřejněný, dohady jsou mezi žádným úmrtím a několika stovkami obětí.

Většina sloučenin arsenu je toxická, mezi další důležité patří oxid arseničitý (As_2O_3), který je v těle částečně převáděn na už známý As^{3+} (rozpuštěný otrušík). V porovnání s otrušíkem má ovšem



Láhev na arsen. V některých kruzích nezbytná součást kuchyně.

silnější karcinogenní schopnosti. Nejnebezpečnější z jednoduchých sloučenin je zřejmě arsan (*arsin*; AsH_3), plyn se slabým zápachem po česneku (je cítit až v dávce, která je velmi nebezpečná), který účinkuje jiným mechanismem („rozpuští“ červené krvinky); má jistý potenciál pro využití jako bojový plyn, ale pro svou nestabilitu nebyl používán. Místo něj byl nasazen fosgen. Ve zkratce – některé zpuchýřující bojové látky jsou slouče-

ninami arsenu, nejznámější je *lewisit*. Existují i přírodní organické sloučeniny arsenu, ale – na rozdíl od organických sloučenin těžkých kovů a fosforu – jsou relativně málo toxické. Výjimkou je třeba trimethylarsen, na který mikroorganismy přeměňují pařížskou zeleň ze starých tapet (acetoarsenit mědnatý), na což dost možná doplatil Napoleon (mohl být otráven arsenem cíleně, mohl být otráven také kyanidem, zemřít na rakovinu žaludku, či žije někde v ústraní spolu s Elvisem).

Otrušík byl velmi pravděpodobně součástí slavného jedu (neznámého složení) „Aqua Tofana“, kterým v Itálii Medicejští, významná travičská rodina, likvidovali své odpůrce. Mezi další složky mohly patřit sloučeniny těžkých kovů (zřejmě olovo), nebo organické jedy, obzvláště se podezřívá atropin z rulíku. Zmiňuje se i kantharidin, oblíbené – a velmi nebezpečné – afrodiziakum „španělských mušek“ (což jsou brouci). (Zcela nesouvisející poznámka – markýz De Sade musel uprchnout z Francie poté, co několik lidí zemřelo na otravu

bonbóny s kantharidinem, které ve společnosti rozdával.)

Příznaky otravy se liší podle dávky. Při smrtelné dávce dochází k paralytické formě otravy provázené silnými bolestmi hlavy, do hodiny následované selháním srdce (což připomíná infarkt). Při nižších dávkách dochází k poškození trávicího traktu – bolestem břicha, průjmům, zvracením (což připomíná choleru či tyfus). Pokud je subletální dávka podávána dlouhodobě, dochází k chronické otravě poškozující játra, ledviny a srdce, mohou se projevovat i neurotoxické vlivy – od mravenčení v prstech až po demenci (což připomíná senilitu). Dalšími znaky otravy jsou kovová chuť v ústech, potlačení imunitního systému a zvýšené riziko vzniku rakoviny. Jediný příznak, který dokáže relativně bezpečně poukázat na dlouhodobou otravu ar-





Realgar (na kalcitu) – zdroj arsenu a oblíbená hračka alchymistů, webmineral.com

senem, je specifická šedivá pigmentace kůže.

Je nutno dodat, že arsen má i pozitivní využití (že se používal jako oblíbený jed nejen na krysy, a součást dříve využívané slitiny na kulky nepočítám). Některým slitinám dodává pevnosti, například arsenovému bronzu. Existuje podezření, že Ötzi (ten mumifikovaný „horolezec“ z doby bronzové) měl v těle tolik arsenu právě proto, že se nějak účastnil výroby bronzu. Arsen dále působí jako tonikum, tedy „dodává energii“. Říká se, že ulehčuje pobyt vysoko v horách tím, že

usnadňuje dýchání ve vyšších nadmořských výškách. V jižním Rakousku (Štýrsko, důležitá dolní oblast) bývaly skupiny lidí, „pojídači arsenu“, kteří denně brali dávku, jež je pro netrénovaného člověka bezpečně smrtelná. Horalé začínali na 40 mg arseniku jednou týdně, na chlebu s máslem (ostatně jedli hodně másla a mléka; proč, viz protijedy), a dávku postupně zvyšovali k 130 mg několikrát týdně, jeden doktor ovšem viděl dřevorubce jíst 200-400 mg po několik dnů.

Není jasné, jak tito lidé přežili. Jsou i názory, že je to celé nesmysl. Možná vysvětlení spočívají v tom, že požívali velké kusy jedu, které se nedokázaly plně vstřebat, a že šlo z části o čistý arsen, který tolik toxický není; také, že se bohatě dopoivali stravou bohatou na proteiny, především mlékem a mléčnými produkty. Když jednou začali, prý nemohli přestat – pokud by dávku vysadili, arsen v jejich těle už obsažený by je zabil. Také museli zvyšovat dávku, až dokud je ta poslední nezabila. Arsenik podle nich měl dodávat zdraví, kuráž, sexuální výkonnost a chránit proti nemocem. Tento zvyk byl pozorován i jinde. Například

doktor, který se svými studenty roku 1933 šplhal po skalách v Tyrolech, viděl svého „domorodého průvodce“ vzít z kusu kamene černo-šedý materiál, kus sníst a kus si schovat. Na otázku, co to je, tázaný suše odpověděl: „Arsen“.

Známý je podobný efekt arsenu na koně, u kterých dochází ke ztloustnutí a získání lesklé srsti. Arbes napsal tesknou novelu (Zázračná Madona) o dívce, kterou opustil milý, a tak se začala podobným způsobem trávit arsenem. Ještě více zkrásněla, přítel se do ní znovu zamiloval a ona zemřela na otravu. Arsen je pro člověka jedovatý, ale ještě nebezpečnější je pro některé linie jeho leukémických buněk, takže může být použit jako chemoterapeutikum při léčbě rakoviny. Mimochodem, první moderní antibiotikum nebyl penicilin, ale salvarsan – „*salvation via arsenic*“ (spása skrze arsen), který byl prvním (rok 1909) skutečně účinným lékem proti syfilis (zabíjel totiž bakterie *Treponema palidum*, původce syfilis, výrazně rychleji, než pacienta; přišlo se na to při hledání léku na spavou nemoc: když se myši infikované trypanosomami vstříkl roztok otruší-

ku, zemřela. Ale zemřeli s ní i paraziti!), který byl až mnohem později nahrazen penicilinem (objeven 1928). Předchozí léky proti syfilis byly také často založeny na arsenu, ale bakterie zabíjely jenom o něco rychleji, než nemocného.

Další „lékařské“ použití různých sloučenin arsenu bylo na odstraňování vředů, depilaci, léčbu malárie, cholery, cukrovky, bronchitidy, a jako afrodiziakum. Nejznámější léky jsou Donovanův roztok (otrušík a jodid rtuťný) pro léčbu kožních chorob a Fowlerův roztok (1% otrušík s draselnými solemi; byl původně připravován z „kobaltu“, čímž se zřejmě myslel arsenopyrit. Fowler rozpoznal arsenik jako účinnou látku), který byl ve viktoriánské Anglii používán úplně na všechno (spolu s laudanem – 10 % opium v alkoholu; a chininem) – Fowlerův roztok a laudánium předepisovali doktoři podobně kobercově, jako dnešní doktoři předepisují antibiotika. Popularita arsenu byla navíc podpořena znalostí o zmiňovaných „pojídačích arsenu“ (nějak se to hezky doplňuje s „pojídači opia“). Každopádně si různé sloučeniny arsenu postupně získaly reputaci léku, který léčí

nemoc zabitím pacienta. V některých případech byla léčba založená na arsenu nahrazována léčbou založenou na rtuti.

Arsen je běžný v mnoha horninách, ale nejčastěji se vyskytuje jako průvodce rud kovů, hlavně mědi, olova, zlata a stříbra. Vzhledem k tomu, že tvoří stabilní komplexy s rudou (jako například FeAsS , arsenopyrit, hlavní dnešní zdroj arsenu), jeho výskyt značí výskyt hledané rudy. Výskyt arsenu v kovových rudách je možno snadno ověřit – při úderu vydává slabý česnekový zápach. Při zpracovávání rud obsahujících arsen se ovšem uvolňuje jedovatý otrušík. Historicky se arsen získával ze sulfidu arsenitého (As_2S_3), který se sám používal pro výrobu otrávených šípů. Jméno sulfidu arsenitého v perštině dalo pojmenování arsenu (*zarnikh* = řecky *arsenikon*; podobné řecké slovo *arsenikos* znamená mužný, svěží). Žlutý sulfid arsenitý („královská žlut“) vzniká rozkladem méně toxického červeného („barvy červánků“) realgaru („rudý arsen“, As_4S_4 , název je z arabštiny – „*rahj al gár*“ – „důlní prášek“), oblíbené sloučeniny alchymistů. Čistě pro zajímavost, arsen je součástí kobaltinu (také

koboltit, CoAsS), moderní rudy kobaltu. Podle legendy jde o dílo zlých duchů – „koboldů“, kteří podstrčili tento minerál, jenž vypadá jako ruda, ale nejde z něj nic získat. Arsen se v přírodě (a to i u nás) vyskytuje také jako čistý kov.

Z výskytu arsenu také vyplývá, že těžba rud je spojena s vyplavováním arsenu, což může způsobovat kontaminaci vod, jak demonstrovali obránci Kutné hory roku 1304. Ti naházeli odpad po těžbě obsahující arsen do potoka, který protékal tábořem obléhatelů. Nejnebezpečnější je arsen, pokud se vyskytuje ve spodních vodách. Pravděpodobně největší taková chronická otrava v historii právě probíhá v Bangladéši. V šedesátých letech zde byla jedna z největších úmrtností na světě, z důvodů kontaminace povrchové vody – především cholerou a tyfem. V sedmdesátých letech byl zahájen program pro získání lepšího zdroje vody. Navzdory zjištěním o obsahu arsenu v usazeninách se začaly vytvářet hloubkové vrty, do kterých se zapustily trubky napojené na manuální pumpy. Místní obyvatelé varovali, že se chystají pumpovat „prokletou vodu“. Vý-

sledek byl famózní – prakticky okamžité snížení dětské úmrtnosti o 50 %, a projekt byl prohlášen za kolosální úspěch. Při pozdějším průzkumu se ovšem zjistilo, že značné množství z nich obsahuje velké množství arsenu vyplavovaného z hlubokých sedimentů. Podle norem WHO 46 % vytvořených studní obsahuje nebezpečné množství arsenu, podle norem Bangladéše je to 27 % (což znamená, že 50, respektive 30 milionů lidí je vystaveno nebezpečným hladinám arsenu). Podle posledních průzkumů přes 20 % tamních úmrtí způsobuje arsen v pitné vodě¹.

Jako protijed při otravě arsenem se často uvádí mléko nebo vajíčka. Jde o relativně účinnou pomoc, protože jsou bohatým zdrojem cysteinu, aminokyse-

1 O tomto problému blíže viz <http://www.osel.cz/index.php?obsah=6&clanek=5111>; chronické otravy u nás viz <http://www.osel.cz/index.php?clanek=1937>. Metody, kterými se měří koncentrace arsenu ve vodě nerozlišují podíl různě toxických forem arsenu, takže ty výsledky nemusí být až tak tragické, jak se uvádí.

Otravy těžkými kovy

Těžké kovy v těle působí především nespecificky – váží se na -SH skupiny v proteinech, či do aktivního místa enzymů, a tak znemožňují jejich funkci. Akutní otravy jsou relativně vzácné, ale tyto jedovaté látky mají schopnost akumulovat se v těle, a budovat toxický vliv postupně – nebezpečné jsou především pro děti, protože způsobují vývojové poruchy. K cíleným otravám nebyly příliš často používány (a ani nebudou, protože je možno je velmi snadno detekovat – například z vlasů – a jsou relativně málo toxické), ale některé chronické otravy jsou poměrně dobře známé. Těžké kovy nejsou nijak exaktně definované, řadí se mezi ně i kovy, které jsou v zásadě „lehké“, a arsen, což není pravý kov. Nejdůležitější jsou olovo, rtuť, další jsou ve svém účinku velmi podobné, ale mnohem vzácnější. Zajímavý je například uran.

liny s -SH skupinou (jejíž deriváty spolu-vytváří děsivý zápach při zkažení těchto potravin), na které se arsen váže. Po vyvázání arsenu tímto způsobem je vhodné se arsenu zbavit vyzvracením a/nebo

vyvoláním průjmu, aby se arsen neuvolnil zpět. Modernější způsob vyvazování arsenu spočívá v podání dimerkaptolu, který má -SH skupiny dvě – účinně vyvazuje většinu těžkých kovů, ale sám o sobě je toxický a jeho injekce jsou velmi bolestivé. Tato látka je známá jako BAL – *British Anti-lewisite* – protože byla tajně vyvinuta v Anglii za druhé světové války jako protijed proti otravě, která zůstala, pokud člověk přežil popáleniny z Lewisu.

Olovo (Pb)

Olovo je typický zástupce těžkých kovů. Syndromy otravy jsou nespecifické a výrazně se liší u různých lidí. Intoxikace obvykle ústí v poškození centrální nervové soustavy, trávicího, oběhového, vylučovacího systému a krve. Pro zajímavost – je dost možné, že se přirozeně vyskytují molekuly RNA, které v přítomnosti stopových množství olova získávají schopnost enzymaticky likvidovat ostatní RNA, a tak rozvracet buněčnou



homeostázi (leadzyme, například jedna RNA v ribozomu).

Akutní otravy jsou vzácné (kromě toho, co se obvykle rozumí pod pojmem „otrava kulkou“), bývají vyvolávány dobře rozpustnými sloučeninami olova – oxidy nebo solemi. I k takové otravě jsou ovšem potřeba desítky gramů. Příznaky jsou zvracení, bolesti žaludku, nasládlá chuť v ústech. Při chronické otravě se ukládá do tkání olovo, vedoucí k lemu olověné barvy na dásních, či až k popelavé kůži. Vyskytují se i psychické poruchy a snížení plodnosti.

Notoricky známý případ rozsáhlé otravy olovem je ze starého Říma. Tamní obyvatelé se hromadně trávili používáním olověných potrubí, olověných nádob (používaných i na vaření), glazury obsahující suřík (Pb_3O_4 , červený pigment) a kosmetikou obsahující olovo. Nehledě k tomu, že olovo bylo častou součástí slitin. Největší nebezpečí pravděpodobně pocházelo z octanu olovnatého „sladké soli olova“, který vzniká reakcí olova s kyselinou octovou, běžnou v ovoci. Takže při nalití kyselého nápoje do nádoby z olova/s olově-

nou glazurou se uvolňuje spousta olova v podobě, která se tělem snadno přijímá. Bylo velmi dobře známé, že když se víno připravuje v olověné nádobě, stane se sladším. Octan olovnatý se v historii používal i jako lék proti průjmu a hlavních chorobám. Někteří historikové připisují neplodnost Římanů (a někdy i časté výskyty duševních poruch) právě chronické otravě olovem. V modernější době bylo využití octanu olovnatého ke slazení zakázáno. Oficiálně. Je popsáno několik případů tajemných otrav, které získaly název podle výrobce alkoholu, nebo oblasti, kde se alkohol doslazoval ponořením olova (v Anglii se cider jednu dobu s oblibou doslazoval ponořením olůvka).

Římané se ostatně vraždili navzájem vším, co bylo po ruce. Zajímavý článek na toto téma v angličtině: http://penelope.uchicago.edu/~grout/encyclopaedia_romana/aconite/poisoning.html

V současné době je nebezpečné především tetraethylolovo – organo-olovnatá sloučenina, která se používala jako antidetonátor v benzínu. V přírodě se pomalu rozkládá, je možno ji vdecho-

vat, vstřebává se kůží; když se rozloží, tak se olovo z ní akumuluje. Působí zpomalení srdeční činnosti, pokles tělesné teploty a má neurotoxický účinek – v malé koncentraci působí pouze bolest hlavy, nespavost a únavu, při závažnější otravě poruchy chování (agresivitu a pokusy o sebevraždu) a smrt. Hlavní nebezpečí ale spočívá v poškození vývoje dětí.

Rtut' (Hg)

Za našich časů jest rtuť v rukou rozumného lékaře výborným, potřebným, takřka nezbytným lékem

– Český herbář 1899

Až na neobvyklou fyzickou podobu (vskutku *živé stříbro*) jde toxikologicky opět o klasický těžký kov s podobnými vlastnostmi jako olovo. Jeho organické sloučeniny jsou ale mnohem nebezpečnější.

V našich končinách jsou nejčastější otravy parami rtuť. Na hladkém povrchu



vytváří rtuť velké kapky s relativně malým povrchem a vypařování je tedy minimální – je možno je snadno posbírat a uzavřít. Nebezpečí nastává, pokud se rtuť někam „vsákne“ – mezi parkety, do koberce, či do dřeva, čímž se jednak zvýší povrch, a tedy intenzita vypařování, a také je nebezpečí, že se na ni zapomené, což přináší dlouhodobé vystavení se parám. Páry pak v plicích přechází přímo do krve. Tímto způsobem nedochází k akutní otravě, ale k akumulaci rtuti v těle. Pokud se rozbije rtuťový teploměr, netřeba panikařit, množství obsažené rtuti není příliš nebezpečné – pokud se rychle podaří sesbírat a neprodyšně uzavřít. Správný postup při sbírání je nahnat kuličky kusem papíru do jedné a tu uzavřít (přesouvá se relativně snadno třeba pomocí očního kapátka). Pokusit se ji nasát papírovým kapesníkem je neúčinné, protože rtuť je nesmáčivá, pouze se rozbije do menších kuliček. Vyplatí se následně důkladně vyvětrat a případně posypat zasažené místo sírou, se kterou rtuť vytváří málo toxickou rumělkou (HgS , *vermillion*). (Síra ovšem nepatří mezi obvyklou výbavu domácností. Běžných domácností, ehm). Pokud se stane,

že rtuť někam „zaleze“, nebo se rozlije větší množství rtuti, je potřeba vyhledat odbornou pomoc.

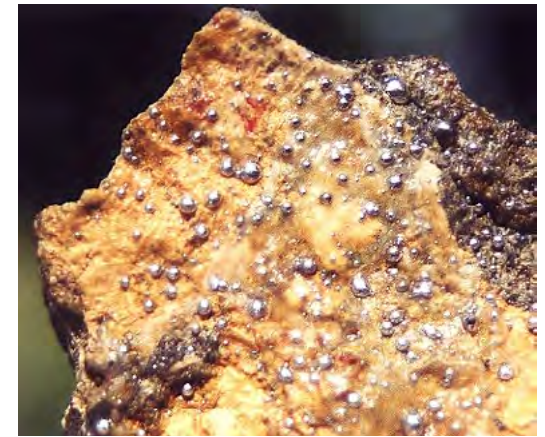
Při spolknutí (a zřejmě i injekci do krve, jak dokázal jeden neúspěšný pokus o sebevraždu) je rtuť mnohem méně toxická, než v případě par, protože ve zdravém trávicím traktu se rtuť prakticky nevstřebává. Navíc ve větším množství vyvolává zvracení, takže je většina obvykle vyzvracena. Je záhodno podotknout, že existuje podezření (které je ovšem založené na zfalšovaných datech), že při injekci sloučenin rtuti/hliníku dětem se zvyšuje nebezpečí, že budou trpět autismem. Dávat dětem injekce se rtutí zní šíleně, ale rtuť se běžně používala (a občas i používá) jako látka zesilující účinek vakcín (*adjuvans*).

U sloučenin rtuti závisí na rozpustnosti – nerozpustné sloučeniny jsou jednorázově prakticky neškodné (jako je chlorid rtuťný, který se používal jako projímadlo), rozpustné jsou vysoce toxické (chlorid rtuťnatý byl používán k léčbě syfilis; jde o případ léku, jehož vedlejší účinky jsou snadno zaměnitelné s léčenou nemocí).

Akutní otrava anorganickými sloučeninami je tedy nejčastěji způsobena rozpustnými solemi rtuti, které způsobí kolaps trávicího systému a ledvin. Při koncentraci, která je nebezpečná, naštěstí obvykle vyvolávají zvracení. Smrt nastává během několika hodin (pokud není vyzvraceno dostatečné množství jedu), nebo dní, často na celkové vyčerpání organismu. Chronická otrava rtutí se často vyskytovala při brání léků obsahujících rtuť. Při chronickém působení rtuti² je nejvíce zasažen mozek, příznaky jsou slabost, bolesti hlavy, závratě, nechutenství a poruchy trávení. Později se vyvíjí svalový třes, poruchy chování (výbušnost nebo deprese) a ztráta paměti. Obzvláště nebezpečná je rtuť pro těhotné ženy a malé děti, protože jako ostatní těžké kovy způsobuje těžké vývojové poruchy.

Zřejmě nejznámější obětí chronické otravy rtutí byl Šílený kloboučník z knihy

2 Podrobný popis příznaků v češtině je k nalezení např. na http://www.zbynekmlcoch.cz/info/ostatni_obory/otrava_intoxikace_rtuti_priznaky_projev_lecba_prevence_amalgam.html



Kapky rtuti, webminerals.com

Alenka v Říši divů, který byl šílený jako kloboučník. Angličtí kloboučníci trpěli chronickou otravou rtutí, protože používali dusičnan rtuťnatý, $\text{Hg}(\text{NO}_3)_2$, k úpravě králičích kůží. Projevovala se u nich neurotoxická rtuť – šílenství, které se vyznačovalo zmateností, excentričností, úzkostmi a uzavřeností, nervozitou, svalovým třesem. Je ale nutné poznamenat, že syndromy Carrollova Kloboučníka této otravě zas tak moc neodpovídají.

Organortuťnaté sloučeniny jsou velmi nebezpečné, protože prochází kůží (a chirurgickými rukavicemi, neoprenem...)

Jedy dýchání

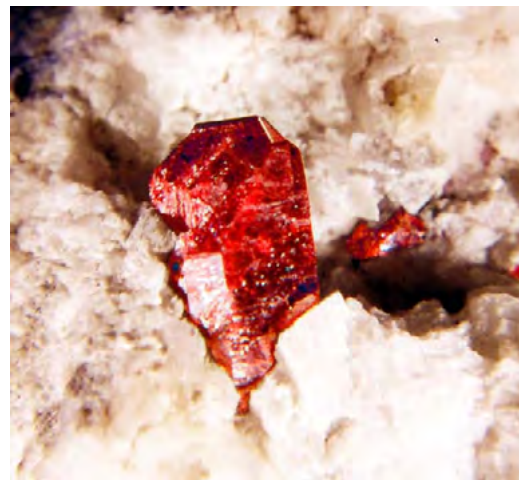
Dýchání kyslíku je nezbytně důležité pro všechny vyšší organismy. Problémy s dýcháním mohou být na několika úrovních – neschopnost nadechnout se (porucha přenosu signálů nerv-sval; viz paralytické jedy), neschopnost přenášet kyslík z plic do krve (nespecifické poškození plicní tkáně), problémy přenášet kyslík krví a neschopnost kyslík zpracovat. Poslední dva problémy jsou způsobeny známými jedy kyanidem a oxidem uhelnatým. Částečně sem patří i arsen, který blokuje biochemické dráhy krok pod dýchacím řetězcem, z marketingových důvodů jsem jej však umístil na první místo.

a působí jako neurotoxiny. Nejběžnější je methylrtuť, kterou ze rtuti vytváří některé mořské organismy. Syntetická se využívá jako pesticid – roku 1971 bylo v Iráku zaměněno zrní pro osev (ošetřené pesticidem) za požitelné a bylo namleté a prodáno, což vyvolalo epidemii otravy rtutí. Největší nebezpečí methy-

lrtuti spočívá v tom, že se v potravním řetězci akumuluje. Toto bylo velmi důkladně pozorováno v japonském městě Minamata, v jehož blízkosti bylo více než třicet let vypouštěno do moře velké množství odpadní methylrtuti. Oběti minamatské nemoci na sebe upozorňovaly především neurologickými poruchami: ztrácely cit v prstech (problém byl hlavně v jemné koordinaci), schopnost chodit a běhat a stěžovaly si na problémy s viděním. Později se dostavovaly křeče, koma a smrt. Děti se rodily postižené, se znetvořenými končetinami. Tato nemoc byla v okolí známá jako „nemoc tančících koček“, protože zasažená byla i domácí zvířata, která trpěla stejnými syndromy, především trhavými pohyby. V okolí města hromadně hynuli ptáci. Nejdříve byla nalezena asociace s pojidáním ryb či měkkýšů, později byla odhalena otrava rtutí. Když se zjistilo, která továrna vypouští methylrtuť, byla donucena zaplatit odškodné postiženým, ale methylrtuť vypouštěla ještě dalších deset let. Skutečné řešení problému nastalo až poté, co se v 60. letech podobná otrava vyskytla i v blízkosti města Niigata. Postiženi byly tisíce lidí, a až

toto zjištění donutilo továrnu v Minamata zastavit vypouštění methylrtuti do moře. Snad jenom dodatek – podobné účinky jako rtuť má kadmium. Toho si v Japonsku také užili pozhnaně při úniku kadmia do řeky Jinzu, kde byla popsána nemoc itai-itai.

Ze přírodních sloučenin rtuti je nejvýznamnější cinabarit (*rumělka*, HgS), který je i hlavní rudou rtuti – jeho první známý důl je z roku 700 př.n.l. Z cinabaritu se rtuť získává pražením a samotný cinabarit byl velmi často používán jako



Rumělka na dolomitu, webminerals.com

pigment (český název není „rumělka“ náhodou). Rtuť se dále používá v podobě amalgámů – slitin s jinými kovy. Nejznámější jsou asi ty v zubech, ale mají i další využití – například pro izolaci zlata z jeho rud. Izolace zlata tímto způsobem však bývá spojována s častými úniky rtuti do přírody. Bezpečnost amalgámu v zubních plombách je diskutabilní, zatím nebylo bezpečně zjištěno, jestli škodí, nebo ne. Stanovisko CDC je v současnosti následující: amalgámové plomby jsou neškodné, pokud často nežvýkáte žvýkačky nebo neskřípáte zubama. Anorganické sloučeniny rtuti jsou používány jako fungicidy, lokální antiseptika a desinfekční činidla. V minulosti se rtuť často používala k léčbě, vzácně je používána dodnes – některé antibakteriální látky a jako adjuvans v některých vakcínách. Pro svou obskurní povahu bývá rtuť používána k náboženským obřadům, hlavně v hispánských a tahitských komunitách pod názvem „azogue“. Bývá běžně dostupná v obchodech, kde je prodávána jako přírodní léčebná látka a také pro „náboženské praktiky“ – bývá nošena v kapsulích jako talisman, případně je rozstříkována po domě.

Kyanidy (-C≡N)

The Bishop was poisoned. The Host was full of cyanide. And do know what? When it reached his abdomen, it was still cyanide.

– Alan Moore, V jako Vendetta

Kyanidy jsou výjimkou z pravidla pravíčího, že když uvidíte ve sloučenině uhlík, jde o organickou sloučeninu. Nebezpečí kyanidů plyne z toho, že inhibují dýchací řetězec uvnitř buněk, takže buňky nedokáží využít kyslík (inhibuje cytochrom-oxidázu, poslední enzym kaskády přenášejíci elektrony na kyslík) a dochází tedy k vnitřnímu udušení.

Kyanidy jsou soli kyseliny kyanovodíkové, která se v plynné podobě vyskytuje jako kyanovodík (HCN), jenž voní po hořkých mandlích (mandle tak voní, protože obsahují kyanovodík, který voní jako hořké mandle). Kyanovodík je nejnebezpečnější při vdechování, kdy dokáže zabít při dostatečné koncentraci výrazně pod minutu. Dokáže se ale vstřebávat i kůží. Nejdůležitější soli kyseliny kyanovodíkové (HCN ve vodě) jsou

kyanid sodný (NaCN) a kyanid draselný (KCN, *cyankáli*) – jsou podobně nebezpečné, protože se v žaludku převádějí na kyanovodík. Organické a koordinační sloučeniny jsou vzhledem ke své stabilitě velmi málo toxické a běžně se vyskytují v organismech. Tyto sloučeniny mají široké využití, nejznámější jsou pigmenty (pařížská, pruská modř), ze kterých vznikl i název kyanidu – kyanos je řecky „tmavě modrá“ (v angličtině je ovšem „cyan“ modro-zelená)

Příznaky otravy souvisí s poškozením buněk nedostatkem kyslíku – nejvíce náchylné jsou srdce a mozek, smrt obvykle způsobuje zástava srdce či nedostatek kyslíku v centrech řídicích dýchání. Při slabší otravě se dostavuje větší škála symptomů, jako jsou škrábání v krku, bolesti hlavy, zmatenost, slabost, problémy s dýcháním. Jakkoli to zní divně, příznakem není kyanóza (modravé zbarvení sliznic, spojované s udušením), ale narůžovělé zbarvení kůže a sliznic.

K otravám kyanidem dochází nejčastěji při požívání jader peckovic (především meruněk), je to dokonce jedna z nejčastějších akutních otrav (u nás

na druhém místě hned po rulíku) – v rostlinách je kyanovodík vázán v „kyanogenních glykosidech“, které si vytváří řada rostlin na obranu proti okusu – při poškození rostliny se uvolňuje kyanovodík. Nejznámější je amygdalin z mandlí, běžně známý je i výskyt ve štirovníku růžkatém – z nich si tyto glykosidy získává jeden z našich toxických motýlů – vřetenuška. Občas se vyskytují otravy nedostatečně upraveným manioem – symptomy jsou svalová paralýza a neschopnost chůze. Několikrát došlo k masivním otravám životního prostředí kyanovodíkem využívaným k získávání zlata z rud.

Za největší cílené otravy tímto jeidem jsou odpovědní nacisté. Ve vyhla-zovacích táborech byl používán nejčas-těji kyanovodík z Cyklonu B, případně injekčně fenol. Cyklon B je pesticid na bázi kyanidu, ve kterém je kyanovodík



Smrtelná dávka cyankáli, Wikipedie

stabilizován a vázán na porézní materiál, původně křemelinu (fosilizovaný materiál z rozsivek – diatom. Křemelina – diatomit – byla využívána původně i jako nosič v dynamitu). Cyklon B se vyrábí dodnes (u nás), pod názvem Uragan D2 (výrobce píše: URAGAN D2 je dezinfekční a deratizační fumigační přípravek s jednorázovým účinkem na bázi stabilizovaného kapalného kyanovodíku). Jeden z argumentů lidí popírajících holokaust je nepřítomnost kyanovodíku ve zdech plynových komor. Je to spíš dů-

kaz obtížné detekce kyanovodíku a jeho snadného rozkladu. Při důsledných analýzách se tam dá najít, a hlavně – je možné dokázat přítomnost jiných látek z Cyklonu B. Zabíjení kyanovodíkem v plynových komorách se praktikovalo i ve Spojených státech, kyanovodík se vytvářel kapáním kyseliny sírové na cyankáli. Zvažovalo se využití kyanovodíku pro válečné účely, USA a SSSR ve druhé světové válce a po ní si vytvořily velké zásoby, ale – kyanovodík není pro válečné účely vhodný, příliš se rozptyluje ve vzduchu a je... příliš málo účinný.

Cílené otravy jsou způsobovány především solemi kyseliny kyanovodí-



Plechovka cyklonu B, Tereza Swiebocka

kové, které mají stejné účinky jako plynový kyanovodík, pouze se podávají ústy. Smrtelné dávky kyanidem sodným nebo cyankáli jsou asi 60-300 mg. Známé jsou i kyanidové kapsle, určené ve druhé světové válce pro špióny pro sebevraždu v případě zajetí. Pro současné špiony je ovšem pravděpodobnější využití saxitoxinu, protože smrt po požití kyanidové kapsle nastává asi po 15 minutách a bývala popisována jako: „dlouhá, bolestivá a nepříjemná“.

Protijedem je amylnitrit, který hemoglobin mění na methemoglobin, jenž detoxifikuje kyanovodík. Amylnitrit se inhaluje a má velmi rychlý účinek, který se projevuje zčervenáním ve tváři. Je to látka s širokým využitím, mimo jiné bývá zneužívána jako euforizující droga umožňující „měkký přistání po použití jiných drog“, je ovšem sama o sobě poměrně toxická. Další účinnou látkou je thiosíran sodný, se kterým kyanidy vytváří málo toxické thiokyanáty (což je i přirozený způsob defoxifikace). Toto použití thiosíranu bylo zpopularizováno MacGyverem, který takto použil thiosíran z fotografického ustalovače. Klinik-

O nervosvalovém propojení

Přenos nervem spočívá v přenosu elektrickém a chemickém. K chemickému dochází v místech zvané synapse, kde se přibližují dva neurony. V prvním neuronu jsou uskladněny váčky se signální látkou, které jsou při příchodu elektrického signálu vypuštěny do mezery mezi neurony. Signální látka se váže na receptory druhého neuronu, na kterém se integrují signály a případně se posílá elektrický signál k dalším neuronům (a signální látka se odstraní). Při propojení nerv-sval je princip v zásadě stejný. Nejdůležitější signální molekula mezi nervem a sva-lem je acetylcholin, který má dva hlavní receptory – „nikotinové“, jež jsou hlavně na vláších ovládaných svalech, a „muskarinové“, které jsou autonomní. Různé podtypy receptorů v různých tkáních přesněji určují, kdy budou nervy reagovat, a co bude signál znamenat (a které jedy na ně budou působit). Aktivace svalů i nervů a následný stah/přeposlání signálu je přímo závislé na změně koncentrace iontů v buňce – zmíněné receptory buď přímo jsou iontové kanály, nebo jsou jejich regulátory. Vzhledem k tomu, že nejvíce nebezpečné je poškození mozku – ať už přímé, nebo nedostatkem kyslíku, pak jsou nejnebezpečnějšími jedy neurotoxiny, a látky, které blokuji dýchací svaly a srdce. Je nutné poznamenat, že nebezpečná je neschopnost stáhnout uvolněný sval – paralýza, i neschopnost uvolnit stažený sval – křeč.

ké ošetření spočívá v podpoře životních funkcí a injekci dalších látek vyvazujících kyanovodík z krve. V případě kyanovodíku ve vzduchu je cítit zápach po hořkých mandlích, ale množství, při kterém je kyanovodík cítit, je už velmi nebezpečné. Navíc existuje genetická „vada“,

která způsobuje, že člověk kyanovodík necítí. Nehledě k tomu, že spousta lidí neví, jak hořké mandle voní. Kyanovodík vzniká rovněž při kouření, ale množství je relativně malé a játra jej stíhají degradovat. V případě otravy solemi kyseliny kyanovodíkové hodně závisí na množství



Společnost Union Carbide India Limited, ani její produkty, nebyly po bhópálském neštěstí příliš oblíbeny.

zkonsumovaného jídla – s tím zřejmě souvisí to, že se Rasputina nepodařilo otrávit ani koňskou dávkou cyankáli. O koňských dávkách jinde.

Rád bych zde zmínil i katastrofu v Indickém Bhópálu, která se považuje za jeden z nejhorších úniků jedovatých látek do prostředí. Nejen pro toxicitu těch 42 tun methylosokyanátu, co byly v reaktoru, který v noci z 2. na 3. prosinec 1984 vybuchl, ale hlavně proto, že vít

zanesl těžko definovatelnou směs vzniklých jedů (methylosokyanát, kyanovodík, oxidy dusíku, ...) nad hustě osídlenou oblast, kde zasáhl populaci asi 500 tisíc lidí, zabil 8 tisíc do rána a dalších 9 tisíc krátce poté. Počet obětí s dlouhodobými problémy je nejméně 100 000. Syndromy spočívaly v kašli, zvracení, podráždění očí a problémy s dýcháním, které u těžce zasažených vedly ke smrti. V celé kauze nechyběla ani nezbytná oficiální prohlášení, že je „všechno v pořádku“.

Oxid uhelnatý (CO)

Jiný způsob vnitřního udušení představuje oxid uhelnatý, produkt nedokonalého spalování. Jeho nebezpečnost spočívá v tom, že se váže na hemoglobin v červených krvinkách asi 400x silněji, než kyslík. A taky se 400x pomaleji pouští. Takže při vystavení člověka oxidu uhelnatému jeho krev postupně začne ztrácet schopnost vázat kyslík. Podobný účinek mají i některé sloučeniny dusíku (dusičnany v hnojivech, například), které jsou nebezpečné hlavně pro děti.

Jde o relativně běžnou otravu, která byla spojována se špatně fungujícími

kamny – pokud nemají dostatečný přístup ke kyslíku, produkují jedovatý oxid uhelnatý, který zůstává v místnosti. Při správném spalování vytváří relativně bezpečný CO_2 (který je nebezpečný tím, že je těžší než vzduch a dokáže zaplňovat špatně větrané dutiny – známé případy jsou z vápencových jeskyní a dolů, kde se ve velkém produkuje a ukládá, vytvářející jámy s nedýchatelným vzduchem). V dnešní době jsou časté otravy spojované s auty, obzvláště pokud jejich motor běží v uzavřeném prostoru (byť moderní auta mají relativně nízké emise oxidu uhelnatého). Také je to jeden z důvodů, proč je tak nebezpečné „nadýchat se kouře“. Velice rychle dochází ke ztrátě vědomí z nedostatku kyslíku, zasaženého člověka je nutno vynést na čerstvý vzduch (bez toho, aby se zachránce sám otrávil) a v případě nutnosti dát umělé dýchání. Lékařské ošetření spočívá v podání čistého kyslíku (vzduch jej obsahuje 21 %, vydechovaný vzduch při dýchání z úst do úst asi 16 %).

Významně použitá a doporučená literatura

- <http://www.atsdr.cdc.gov/> (Agency for Toxic Substances & Disease Registry) – zevrubná anotace jedů
- http://www.itg.be/evde/47_Medical_problems_caused_by_plants.htm – velice dobrá práce o jedovatých rostlinách
- http://vydavatelstvi.vscht.cz/knihy/uid_isbn-80-7080-548-X/pages-img/095.html – učebnice toxikologie na ČVUT
- Patočka, J. a kol.: Vojenská toxikologie. Praha, Grada 2004.
- <http://www.toxikon.cz> – stránka Dr. Patočky, velmi podrobné informace
- <http://www.biotox.cz> – česká stránka o jedech, doporučuji.
- <http://botanika.wendys.cz> – velice poutavě zpracované (jedovaté) rostliny
- <http://www.erowid.org/> – stránka o psychotropních rostlinách
- <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ToxicTropes>

RECENZE

napsala Sparkle

Recenze: Kouzlem a mečem

KOUZLEM A MEČEM je nová česká fantasy hra na hrdiny, která vyšla o Vánocích r. 2010 v nakladatelství Mytago. Je vytvořena podle zahraniční hry DUNGEON SQUAD, na niž se podařilo ujednat licenci. Tato recenze však nebude srovnávat KOUZLEM A MEČEM s originálem. Naopak, budu se snažit hodnotit hru z pohledu koncového českého zákazníka, kterého zajímá kvalita výsledného produktu. To, jestli přednosti a chyby hry byly už v zahraničním základu či jsou dílem až české mutace, mu může být jedno.

Základní informace

Hra je vydávána jako malá krabička velikosti A6, v níž najdeme knížečku s pravidly, knížečku se vzorovým dobrodružstvím, dřevěné podstavce na figurky, papírové figurky, 1 deník postavy a sadu kostek (k4, k6, k8, k10, k12 a k20). Z pohledu na kostky v krabičce je zřejmé, že systém se s klasickou k6 nespokojí, a proto je určitě dobře, že hra vyšla v tomto formátu. Myslím si, že pokud nějaká hra vyžaduje určité komponenty, měly by k ní být přibaleny, jinak to komplikuje situaci začínajícím hráčům. Tím spíš, jelikož systém vyžaduje nestandardní typy kostek. Takže formát chválím. Jen mi možná chybí v knížce s pravidly zmínka, kde obstarat nové nestandardní kostky, pokud by se hráčům nějaká ztratila. V balení je sice letáček na Fantasyobchod.cz, ale lidem to nemusí dojít (obvykle se přiložené reklamní letáky přehlíží), kromě toho na Fantasyobchodu se k těm kostkám taky nedá proklikat úplně intuitivně.

Obě knížky v balení hry jsou formátu A6, knížka s pravidly má 40 stránek, vzorové dobrodružství Goršanakův ná-

vrat má 50 stránek. Ke grafické a estetické stránce vyvedení hry se vrátím na konci recenze.

Úvodní kapitola

Úvodní kapitola je na 5 stránek a obsahuje vysvětlení, co je RPG obecně, jak vypadá hraní KOUZLEM A MEČEM (dále KaM) a co k tomu budeme potřebovat. Jakkoli u většiny českých RPG, které se mi kdy dostaly do ruky, jsem s úvodními kapitolami spokojena nebyla, zde budu pět jen samou chválou. Na těch pěti (či vlastně čtyřech bez ilustrací) stránkách je naprosto dostačujícím způsobem vysvětleno, o co jde při hraní RPG – musí to pochopit snad každý. Co obnáší hra na hrdiny, to se opravdu dá nastínit čtyřmi větami a pak hned hupsnout na ukázkou. Ukázečka do první kapitoly si nemá hrát na nic inovativního, musí z ní být i úplnému laikovi jasné, jak ovládání postavíček hráči funguje, což ta v KaM splňuje do puntíku. Pokud máme ambice hráče vychovávat k narativnímu způsobu hraní či jánevim k čemu, opravdu se tak nemusí dít v úvodní kapitole; v KaM tam najdeme větu „Cílem hry je dobře se pobavit



u společně vytvářeného příběhu“, což je v této fázi naprosto dostačující.

Dvě drobné výtky k úvodní kapitole však přece jen mám: nesedla mi věta „Není lehké popsat, jak hra na hrdiny probíhá“. Když prezentujeme svůj produkt, přece nebudeme říkat zákazníkům, že je to vlastně složité prezentovat! Dále, v celé knížce jsem nenašla zmínku o tom, že (případně jak) se to dá hrát i ve dvou lidech. Na krabičce je na-

psáno počet hráčů 2 až 7, ale ukázkový příběh laboruje s vícečlennou družinkou a i dál knížka jede automaticky s vidinou družinky. Vybavuju si, že tenhle problém jsem mívala kdysi už se starým DrD a když mi tehdy kamarád navrhl, že mi bude Plovat dobrodružství jen pro mě, koukala jsem na něj jako puk, že to přece nejde, že na to je potřeba družinka. Musel mě dlouho přesvědčovat, že to má smysl zkusit. Přitom v KaM by stačilo přihodit dvě věty o tom, že i když je pouze PJ a jeden hráč, dá se s tím užít spousta zábavy, případně hráč může hrát za víc hrdinů.

Tvorba postavy

Hra operuje se třemi vlastnostmi – síla, hbitost a inteligence. Proč ne, mělo by to stačit na pokrytí většiny aktivit družinky. Vlastnosti jsou popsány na stranách 8 a 9. Nejdřív je zde napsáno, jak se k tomu mají přiřadit kostky plus příklad; pak až popis jednotlivých vlastností, k čemu slouží. Možná by bylo lepší, kdyby to bylo prohozené. Příklad, kde se píše „Pokud chcete vytvořit postavu zloděje s čarodějnými schopnostmi, při-

řadíte kostku k12 hbitosti, k8 inteligenci“ je matoucí, dokud jsme ještě neviděli popis vlastnosti inteligence, kde je rozepsáno, že se využívá na kouzlení i na jednání s lidmi. Dále drobná chybička – „Síla je zapotřebí ke všem druhům soubojů“ – zde je potřeba dodat, že jde pouze o souboje na blízko; docela dlouho mi trvalo, než jsem se ujistila, že při vyhodnocování střeleckého souboje se opravdu síla nikde nepoužívá. Jinak větších výtek nemám.

Po popisu vlastností následuje kapitola o vybavení a schopnostech s přiřazenou kostkou. Systémové výtky nemám, ale některé formulace jsou matoucí. „Na začátku si každá postava vybere dvě **položky** s přiřazenou kostkou. ... Mohou to být například zbraně, zbroje nebo kouzla.“ Dále však výklad kompletně opouští slovo „položky“ a přechází na výraz „vybavení“: „Každá postava u sebe může mít nanejvýš 4 kusy **vybavení**, které má přiřazenou kostku“. Musela jsem stránku přečíst asi 3x, než jsem se ujistila, že opravdu položka = vybavení a že i naučené kouzlo = vybavení (ono je to tam pak níže napsané, ale až po těch

zmínkách o vybavení a položkách). Myslí, že se mělo zůstat u „položky“; přece jen, zvyknout si na to, že naučené kouzlo je „vybavení“, může být pro hráče problémem.

Další nepříliš šťastný výklad nacházím hned na další stránce u popisu zbraní na blízko

a zbraní střelných. Nejprve jsou popsány zbraně na blízko, kde jsou již nastíněna nějaká pravidla toho, jak se to

bude používat v boji. Dále jsou zbraně střelné a zde je napsáno: „Ize jimi způsobit takové zranění, jaké padne na jejich kostce, avšak jen v polovině případů...“ Tato věta indikuje, že zbraně fungují tak, že dávají zranění rovné hodu na jejich kostce. U zbraní na blízko toto však napsáno není. Je tam napsáno pouze že „zbraně způsobují zranění v boji“, avšak ne ta konkrétní mechanika, že počet zranění = hod na zbraňové kostce. V tuto chvíli se tím ještě čtenář nemusí trápit,

Její hlavní předností je přímocílost a jednoduchost; na nic si nehraje, má záběr na širokou cílovou skupinu, tvorba postavy trvá krátce, je vhodná pro nováčky.

protože v knížce je ještě kapitola „Boj“, kde by se všechna tato pravidla měla logicky zrekapitulovat. Bohužel toto se neuděje. V kapitole „Boj“ na str. 20 je pouze obecná mechanika, že hozené číslo na kostce zbraně = počet zranění, ale už se tam znova nepíše o tom, že střelné

zbraně zasahují jen na sudé číslo, a že zbroj redukuje zranění jen na sudé číslo. Pravidla pro boj jsou tedy rozstrkána do dvou kapitol a je nutné je z toho poskládat.

Ještě se trochu zastavím u odstavce „Životy“: „Jakmile počet životů klesne na nulu, postava upadá do bezvědomí a není-li co nejrychleji ošetřena (například ji jiná postava nevyлéči kouzlem nebo ji nepodá léčivý lektvar) umírá. Životy lze vyléčit kouzlem, léčivými lektvary, svitky nebo spánkem.“ Chybí mi tu nemagické ošetření – stabilizace umírajícího. Když mi kamarád padne v boji do bezvědomí a já neumím magii, napadne mě jako první, že ho zkusím stabilizovat skrz nor-

mální medicínu. Toto v KaM nelze? Vypadá to, že ne. Na konci knížky v ceníku vybavení jsem našla aspoň léčivou mast, která jednorázově vyléčí k6 životů, ale možnost stabilizovat umírajícího bez ní tu nikde není. Což o to, my zkušený hráči si s tím poradíme, řeknu že ho chci zkusit stabilizovat a PJ mi řekne „hod' si na inteligenci / hbitost“, ale už živě vidím toho mladičkého PJe, který bude svým ovečkám trvat na tom, že když to není v pravidlech, tak to prostě nejde.

Jak hrát

Ve třetí kapitole s názvem „Jak hrát“ najdeme konečně jádro systému. Matematické aspekty RPG systémů mě vcelku míjejí, takže na rozpitvání algoritmů a spravedlivosti pravděpodobnostní křivky si musíte počkat na jiného recenzenta. Ale i tak se nemůžu zbavit dojmu, že systém, kde já hází kostkou na počet udělených zranění a zároveň soupeř hází kostkou na počet zredukovaných zranění, vede k příliš nepředvídatelným výsledkům. Měla jsem pocit, že světovým trendem je spíše toto odbourat (házím pouze já na počet zranění a oponentova

redukce brněním je buď fixní číslo, nebo je zabudována v množství jeho životů). Ono to docela frustruje, když se vám povede na kostce hodit vysoký počet zranění a jásáte, aby vás následně zchladilo oznámení, že soupeř si taky hodil maximum a neudělali jste mu nic.

Dále se mi zdá, že vzhledem k velikosti kostek je počet životů hrdinů i monster vcelku malý. Postava má 15 životů a „průměrná nestvůra“ skřet 10 životů. Když se trefuju do skřeta a mám meč k10, může se přihodit, že mu uberu deset procent životů či se netrefím vůbec, ale taky je tu možnost, že ho zabiju jednou ranou! Můžete namítat, že je to daň za jednoduchost systému, ale já mám stále pocit, že by se vliv náhody dal zmírnit.

Na druhou stranu chápu, že jsou lidé, kteří vysoký vliv náhody považují za přednost systému. Je dost možné, že v cílové skupině pro KaM bude takových většina; pak mé výtky tímto směrem nemají opodstatnění.

Co mi však v systému hry jednoznačně nesedlo, je pravidlo kritického neúspěchu při hození jedničky. Toto pra-

vidlo je popsáno příliš vágně (natolik, že s ním méně zkušený PJ bude těžko pracovat) a postrádá jakoukoli návaznost na zbytek hry. Dokonce se s některými odstavci v knížce bije. Strana 25, Konfikty: „Nejprve je potřeba shrnout, o co v konfliktu jde – uvědomit si, co je v sázce a co bude následovat, jaká je cena za úspěch a neúspěch ... například konflikt typu „otevřeš dveře nebo se ti to nepovede?“ je nudný, mnohem zajímavější zní „otevřeš dveře, aniž bys na sebe upoutal pozornost skřetů?“ Tohle mi nedává smysl, pakliže je tu pravidlo o kritickém neúspěchu při jedničce. Cena za neúspěch je přece jedna věc a cena za kritický neúspěch je věc druhá. „Nudný“ konflikt typu „otevřeš dveře nebo se ti to nepovede?“ má přece v sobě zabudované „upoutání pozornosti skřetů“, pokud padne ta jednička! Naopak bych měla problém konstruovat konflikt „při úspěchu otevřeš dveře a při neúspěchu upoutáš pozornost skřetů“, protože mi není jasné, co by se mělo dít, pokud by v takto daném konfliktu chudáci hodili jedničku. To by skřeti byli upoutáni a zároveň by měli jeden volný útok či co? Na další straně je sice návrh, že by konflikt

mohl vypadat tak, že „dveře otevřeš ať padne úspěch či neúspěch, ale pokud to bude neúspěch, upoutáš zároveň pozornost skřetů“, ale i tak to neřeší problém s kritickým neúspěchem. Naopak hrozí, že málo zkušený PJ rigidně se držící rad v této kapitole bude družinku hodně šikanovat, pokud by stavěl konflikty dle příkladu výše a ještě by jim padaly jedničky.

V odstavci „Zlepšování postavy“ na straně 22 autoři zapomněli napsat možnost zlepšit si základní atribut. Tuto možnost jsem objevila až v ceníku vybavení na str. 39. Asi jen technická chyba, že to ve „Zlepšování postavy“ vypadlo.

Pán jeskyně

K této kapitole nemám výtky, snad s výjimkou následující formulace: „*Jednotlivé hráče baví ve hře zpravidla něco jiného... nebojte se před samotným hraním společně pobavit, co koho baví a láká*“. Problém je, že většina hráčů (hlavně nových) nemá zatím vůbec ještě jasno, co že je v té hře vlastně baví a i ti, co už vnitřně pociťují své preference, je většinou neumí zformulovat. Já si

vybavuju, když jsme začali hrát dračák, že jsme na začátku chtěli hrát „cokoliv“, protože jsme byli rádi, že vůbec něco hrajeme a že se parta přátel může scházet. A až časem jsme si začali ujasňovat, co koho vlastně baví. Pokud se PJ zeptá svých oveček „co vás baví, co byste chtěli hrát“, tak mu většinou budou krčit rameny a kloudné informace se z nich nedostanou. Pokud má tato dobře míněná rada pro PJe mít kýžený efekt, je potřeba PJovi říct, že se musí ptát konkrétně „Bavilo by vás víc A nebo B?“, případně tam hodit nějaký příklad toho, jak se ptát.

Bestiář

Bestiář musí být v každém slušném RPG; zde autoři naštěstí nezaspali a předložená plejáda nestvůr je velmi slušná. Jediná drobnost (která může přerůst ve velký problém, pokud se tam nějaký čtenář zasekne), je ve zjevně chybném popisu útoku u nestvůr „krysa“ a „vlk“. Zatímco ostatní nestvůry mají nejdřív uvedenu kostku na útok společnou pro celý typ a pak u každé nestvůry zvlášť kostku na počet zranění, u krysy a vlka

je na místě popisu kostky na počet zranění slovo „útočí“, které se jinde v textu používá pro kostku útoku. Bohužel tyto dvě nestvůry jsou jedny z prvních, na které v bestiáři narazíte, takže to může čtenáře opravdu slušně zmást. Já osobně jsem se tam zasekla asi na 20 minut, kdy jsem se neustále vracela do pravidel pro boj, abych se ujistila, zdali jsem boj pochopila správně a co znamenají ty popisky u monster. Nijak mi to neulehčil fakt, že na začátku bestiáře není nikde zrekapitulováno, jak bojují nestvůry. (Že bojují stejně jako hráčské postavy, jsem si musela odvodit sama, a nebylo to jasné automaticky.)

Závěr knihy

Nezbytný ceník vybavení je v závěru knihy přítomen a dále zde nalezneme popis základních lektvarů. Když se dívám na lektvar s jedem, dochází mi, že mi v bestiáři chybí obyčejný člověk (přece jen, dost by mě zajímalo, jestli se tím jedem dá usmrtit, nebo ne).

Na konci základní knížky je jednostránkové shrnutí (podle něj samotného se to však hrát nedá) a tím knížka končí.

Goršanakův návrat

V balení hry je ještě vzorové dobrodružství GORŠANAKŮV NÁVRAT. Jde o pěkné „oldschool“ dobrodružství hrdinů proti skřetům. Je rozdělené na tři části a hráčům vystačí poměrně na dlouho. Neměla jsem čas si ho zahrát, takže nedokážu říct, jestli to prolézání kobkami v třetí

kapitole už nebude poněkud monotónní. Dobrodružství hodnotím jako velmi dobré, s jednou výhradou: je tu naprostá absence vyžití pro hráče, kteří mají rádi sociální a konverzační stránku hraní. Ne, neberu námitku, že jde o oldschool prolézání kobek – i do takového dobrodružství se to zakomponovat dá. Namátkou si vybavím dobrodružství KEEP



ON THE SHADOWFELL pro D&D 4e: taky je to nechutný „dungeon crawl“, přesto se v tom sklepení občas najdou místnosti, kde je oponent, který se dá umluvit. Nebyl by takový problém do každého ze tří „dungeonů“ v GORŠANAKOVÉ NÁVRATU hodit aspoň jedno střetnutí, kde se dá využít roleplaying a sociální dovednosti na překonání překážky (zastření soupeře, přemluvení někoho ke spolupráci, odvrácení hněvu našťvaného ducha...).

Grafika

Jako poslední jsem si nechala zhodnocení grafické stránky hry. Zde bohužel příliš dobrého říci nemohu. Obrázky ve hře mi totiž přijdou velmi nepovedené. Přijde mi to škoda o to víc, že kreslíř je evidentně technicky zručný a na jiném místě, v jiném formátu a jinak vsazené do textu by ty obrázky mohly vypadat dobře. Ale takto, černobílé, tmavé a maličké, v kombinaci se stylem kreslíře to vypadá nehezky. Bohužel obrázek na krabičce není o moc lepší, i když je barevný. Naproti tomu obrázky v GORŠANAKOVÉ NÁVRATU jsou v naprostém pořádku – jsou kreslené úplně jiným stylem, který se

tam hodí, nepůsobí to nijak rušivě a celkový výsledek vypadá dobře. Výhradu mám i ke kostkám – čísla na nich jsou vyvedena v jakémsi zřejmě „starobylém“ stylu, což bohužel vede k tomu, že jsou hůře čitelná (zvláště ta na dvacetistěnce). O provedení papírových figurek také škoda mluvit (nabízí se otázka, jestli mají smysl, když ke hře není přiložen čtverečkový papír, kde by se ty podstavečky vešly do jednotlivých čtverečků?).

Celkový dojem

Jakkoli se z předchozího textu může zdát, že produkt má příliš mnoho much a celkovým dojmem je zklamání, je nutné si uvědomit jednu zásadní věc: tuto hru opravdu nelze hodnotit podle kritérií zkušeného a náročného hráče RPG. Toto je hra cílená na začátečníky, na hráče, kteří nechtějí do tohoto hobby inves-

tovat příliš času a energie, a na lidi, kterým nevadí vyšší podíl náhody při hře.

Toto je hra cílená na začátečníky, na hráče, kteří nechtějí do tohoto hobby investovat příliš času a energie, a na lidi, kterým nevadí vyšší podíl náhody při hře. A v tomto směru mohou říci, že hra obstála.

A v tomto směru mohou říci, že hra obstála.

Její hlavní předností je přímočarost a jednoduchost; na nic si nehraje, má záběr na širokou cílovou skupinu, tvorba postavy trvá krátce, je vhodná pro

nováčky. Dokonce se mi vkradla do hlavy silně kacírská myšlenka, že toto by mohlo být pasováno na nástupce DRAČÍHO DOUPĚTE 1: feeling starého Dračáku to má, nové poznatky to taky reflektuje (zjednodušení, odbourání zbytečných mechanik...), dokáže to oslovit cílovku 10-15 let, je to vydané v dobrém formátu a cena do 300 Kč je rozumná.

Hlavními nedostatky jsou některé matoucí formulace v textu pravidel a nepovedená grafika, což může navodit dojem příliš „amatérské“ produkce hry. Přijde mi to škoda o to víc, když uvážím, že na-

prostá většina mých výtek je k formulacím textu, které se daly uhladit, pokud by se na text před vydáním podívalo o pár lidí navíc.

Závěrem přeji *Mytagu*, aby se jim podařilo tento povedený produkt rozšířit do co nejvíce obchodů a k co největšímu počtu nových zákazníků. Český trh takovou hru potřebuje.

RECENZE

napsal Petr Hrdlička

Recenze knihy: Level 26

Mládeži do 65 let nepřístupno.

Drsný příběh propojující text, internet a film, o vrahovi, který nezná meze.

Tato záhadná kniha se ke mně vlastně dostala náhodou. Jako žert s neprůhledným obalem z tvrdého kartonu s náznakem zipu mi byla věnována nedávno k narozeninám.

Hned zkraje mě upoutala už jen jménem svého tvůrce. Anthony E. Zuiker jako stvořitel slavného fenoménu CSI: to je již sama o sobě skoro garance kvality.

Téměř od začátku jest čtenář vržen do děje stejně surově, jak surový je motiv. Rozhodně nedoporučuji tuto knihu ukazovat slabším povahám. Rozhodně se dá říci, že SAW série je v porovnání s tímto, jako srovnávat pohádku o Šípkové Růžence a Zlatý kolovrat Karla Jaromíra Erbena.

Sám děj, dalo by se říci, je klišoidní kliše hned na první pohled. Detektiv elitní jednotky FBI honí brutálního vraha, na kterého nejsou tabulky, a tak byla vymyšlena další příčka úrovně pro nový typ deviace – úroveň 26 – level 26. Opět další náznak kliše a snaha autorů o navození jiných očekávání ve čtenáři. Vrah bohužel panu FBI zdrhne a on odchází do výslužby. Náš sadistickoúchylný si jen

tak pro rentu s taškou na kolečkách chodit nechce a pokračuje ve svém řádění. Vlastně dá se těm 30ti letům vražd, znásilňování, mučení, sekání, drcení, řezání a upalování obětí říkat řádění? Skřípal, ah pardon, náš vrah, by rozhodně nesohlasil. Tento samozvaný anděl a bůh jen čistí náš Augiášův chlév od těch hříšníků, kterých je po světě požehnaně.

S matematickou precizností, stoickým klidem, gumovým tělem, čtyřmi a půl kostkami másla, bílým latexovým oblečkem a dokonalým čichem rozehraje smrtelnou hru, při které dojde k mnoha a mnoha ohavnostem. Děsíte se otočit další stránku, ve strachu, že opět bude naplněna hořícími knězi v zamčeném kostele či znásilněnými chlapci. Kniha i přes toto má tak silné charisma, že ji musíte číst dále a dále, protože jak jste jednou začali, tak už nedokážete žít s pocitem, že venku běhá pan Skřípal – jistota, že ho detektiv Dark dostane, je pro vás nyní stěžejním cílem.

Dějem nás provází nejen mladý vyléčený alkoholik

aneb odešlý detektiv Dark, či jeho bývalé současné nadřízený a kamarád Riggis, ale i pohledná manželka Sibbi, ministři a bezejmenní agenti schopni vraždit vlastní lidi, aby náhodou neuniklo na veřejnost nic z vyšetřování.

Podle mého názoru je na této knize, respektive trilogii, nejzajímavější originální myšlenka propojit knihu, film a digitální fenomén poslední doby – internet. V některých textech jsou umístěny kódy, které po registraci na webu www.level26.com a jejich zadání spustí natočené pasáže zmiňované v knize. Tento další rozměr vám dodá nový strach a nový pocit nejistoty. Opravdu žijete bez hříchu? Až usnete, zkuste se raději nebudit, pokud vaše svědomí není svaté...



MIMO TÉMA napsal Petr „ilgir“ Chval

Nemrtví a revenanti (nejen) severských ság

Oživé mrtvoly, jež se různými způsoby a z různých důvodů navracejí od bran smrti zpátky mezi živé, jsou velice vděčným námětem příběhů. Moderní popkultura se ho úspěšně zhostila a neustále jím zaplňuje knihy, filmy i počítačové hry. Hordy zombies bezhlavě útočící na vše živé či mocní upíři tahající za nitky světa lidí se staly jakými moderními „archetypy“, bez nichž si mnozí už ani nedokážou představit horor na téma nemrtvů.

V tomto článku ovšem nebudu rozebírat moderní podoby příběhů o revenantech, neboť těch čtenář najde všude kolem dostatek. Zaměřím se naopak na ty nejstarší příběhy, které nám odhalují samotnou prapodstatu složitěho vztahu živých a mrtvých, jenž se formoval na úsvitu naší kultury. Věřím, že čtenář bude až překvapen, kolik zdánlivě novodobých představ o nemrtvých má své hluboké kořeny v myšlení našich dávných předků.

Z názvu článku je patrné, že jsem se rozhodl částečně omezit téma na okruh severského světa, tedy Islandu a Skandinávie. Ve skutečnosti se ale nejedná o takové zúžení, jak by se mohlo zdát, neboť většina dochovaných záznamů zmiňujících návraty mrtvých pochází právě z této kulturní oblasti. Severské ságy jsou velice bohatým zdrojem na tyto informace. Mnohem spolehlivějším, než lidová slovesnost, jež je z většiny interpretována určitými vypravěči (u nás je to například K. J. Erben) a pro vědecké zkoumání by musela být zpětně reinterpretována.

Důvody návratu mrtvých a jak tomu zabránit

Už v antickém světě najdeme představy, jež provázely Evropu po celý středověk i novověk a jsou dodnes dobře zachovány v lidském podvědomí. Antický člověk věděl, že mrtvý se za určitých okolností může vrátit mezi živé, a že takový návrat je narušením řádu světa, tzn. něčím špatným. U tohoto bodu bych se rád zastavil. Revenanti byli (až na speciální výjimky, o nichž se ještě zmíním) vždy považováni za zlé. Mrtvý mezi živé zkrátka nepatří, nemá tu své místo a v zájmu zachování pořádku a zdravého rozumu musí být odstraněn. Až moderní doba se svou zálibou v relativizacích vyrobila hodné Edwardy a začala zkoumat jejich vnitřní hnutí. Starověký ani středověký člověk nic takového neznal. Proto nás nesmí překvapit, že lidé se svými nemrtvými příbuznými často jednali velmi rázně a nemilosrdně:

„Zásahy proti navrátilcům ze záhrobí však nemusely být vždy drastické. Mnohdy stačilo jen odstranit příčinu jejich nespokojenosti.“

Ve vesnici Amarasti na severu župy Dolj (Rumunsko) synové zesnulé ženy rozřízli svou matku vedví, neboť obcházela po okolí.

Kniha o osídlení Islandu vypráví o dvou bratrech, Asmundovi a Aranovi:

Když Aran zemřel, Asmund do hrobky nechal přivést koně, psa a sokola a nakonec tam vstoupil sám, s tím, že bude u svého bratra po tři dny přítomen. Nicméně Aran vstal, roztrhal koně, psa i sokola a pozřel jejich těla. Nakonec se vrhl i na Asmunda. Ten byl ovšem připraven, usekl mu mečem hlavu a jeho tělo zpopelnil.

Zásahy proti navrátilcům ze záhrobí však nemusely být vždy tak drastické.

Mnohdy stačilo jen

odstranit příčinu jejich nespokojenosti. Ano, nespokojenost je to správné slovo. Nemrtvým se stával ten, kdo vlastní vinou či vinou okolí neodešel usmířen; s vyrovnanými účty. Nejjednodušší možností, jak přivolat zpět mrtvého, bylo

nezajistit mu řádný pohřeb. Tento rituál se vyžadoval už u Etrusků a Římané jej přejali. Pohřební rituály bývaly složité a nákladné. Často se vyskytovalo opakování nebožtíkova jména, což je vlastně univerzální forma zaříkávání (používaná i proti démonům). Římané dokonce budovali i prázdné hrobky pro mrtvé, jejichž těla se nenašla. Pohřební rituály bez přítomnosti nebožtíka se udržely ve Francii v případě mrtvých, kteří padli za obět moři.

Nepohřbení mrtví se často vraceli ke svým příbuzným a přátelům a dožadovali se pohřbu. Toto téma nalezneme i v mnoha pověstech z našich krajů, kde ovšem už jsou mrtví redukováni na pouhá nehmotná zjevení či sny. Tato postupná redukce se táhne dějinami Evropy zásluhou církve, pro niž lidové pojetí revenantů z masa a kostí představovalo neřešitelný problém.

Další skupinou navrátilců jsou oběti zločinů, nejčastěji vražd. Důvod jejich návratů je jasný – snaží se dosáhnout potrestání viníka a dosažení spravedlnosti. V novějších verzích pověstí se tito mrtví zjevují živým a podávají svědectví

(Král Hamlet). V těch nejstarších pramenech (typicky v severských ságách) ovšem neváhají vzít spravedlnost do vlastních rukou.

V sáze o obyvatelích údolí Svorfud se dozvídáme:

Klaufi byl zavražděn svou manželkou a jejími bratry. Stáli ho a jeho hlavu uložili k nohám. Po své smrti a pohřbu však vstal, odebral se ke svému bratranci a vše mu pověděl. Došlo k bitce mezi oběma rodinami, do které se mrtvý Klaufi zapojil tak, že svou hlavou rozdával úderů na všechny strany. Jeden z vrahů z bitky unikl, ale i jeho později našli na poli probodnutého zbraní, která patřila Klaufimu.

Známé jsou i případy žárlivých mrtvých, kteří hlídají svou družku i po smrti a v případě nevěry se jí mstí:

James Tankerlay, někdejší farář v Kirby, byl pochován naproti kapitule v Bylandu. Navykl si chodit každou noc až do Kirby a vyrazil oko své bývalé konkubíně. Opat nechal vykopat jeho rakev a pověřil Rogera Waynmana, aby ji odvezl do



Gormyre. Když ji házel do jezera, volí málem uhynuli hrůzou.

Přestože to text výslovně neuvádí, domníváme se, že mrtvý farář napadl svou konkubínu, protože si začala s jiným mužem. Způsob likvidace neposlušné mrtvoly je těž příznačný – zesnulý byl odvezen k jezeru a vhozen do vody. Voda jako očištný prvek byla spolu s ohněm často užívána jako ochrana před možným návratem mrtvých. Ještě dnes se

setkáváme s tvrzením, že upíři nejsou s to překročit proudící vodu. Kombinace zpopelnění a následné vsypání do vody je sice pohanský způsob pohřbu, ale v jisté formě a pro jisté účely jej převzali i křesťané (vzpomeňme na Jana Husa). V textu si ještě povšimněme poznámky o volech. Mrtvý se své likvidaci brání. Nemůže sice povstat, protože mu v tom brání denní doba, ale aspoň se udělá tak těžkým, že je k jeho přepravě potřeba páru volů a v poslední chvíli ještě postihne dobytek nevysvětlitelnou hrůzou. S oběma prvky se hojně setkáváme v mnoha pramenech. Například sága o Snorri Godiovi popisuje, jak Arnkell naložil s mrtvolou svého otce Thorolfa:

Přikázal všem, aby se k Thorolfovi nepřibližovali, dokud mu neuzavře oči, uši a nosní dírky. Vzal Thorolfa za ramena a musel vynaložit všechny síly, aby jej sesadil s křesla, Zabalil mu hlavu do plátna a upravil jej podle pohřebních zvyklostí. Poté nechal prorazit zeď za sebou a vynést tudy tělo. Zapřáhli voly do saní, uložili na ně Thorolfa a vezli ho vzhůru na Thorsardal.

Kladl jim odpor, než došli na místo, kde měl být pohřben.

Výše popsaný rituál již není likvidací oživlého mrtvého, ale souborem preventivních opatření, která měla zabránit jeho případnému návratu. Uzavření tělesných otvorů zabraňovalo uniknutí ducha z těla (později, s nástupem křesťanství, mělo naopak zabránit posednutí těla duchy zvenčí), pytel přes hlavu chrání pozůstalé před uhranutím (stejný původ má i zvyk zavazovat oči odsouzencům před popravou) a odvezení těla dírou ve zdi (která pak byla zpětně zazděna) má za účel zabránit mu v návratu stejnou cestou. Nutno podotknout, že Thorolf se tak snadno nedal a ještě dlouho svým pozůstalým znepříjemňoval život.

Každý ví, že prevence je účinnější než zpětné řešení problémů. Nejjednodušším způsobem, jak udržet nebož-

„V Anglii se až do devatenáctého století sebevrazi připevňovali kulem do hrobu vykopaného na rozcestí. Tato poloha měla usnadnit odchod mrtvého do říše zesnulých, neboť rozcestí byla vnímána jako brány mezi světy.“

tíka v hrobě, bylo mechanicky jej tam připevnit, nejlépe kulem. V moderních interpretacích se někdy vyskytují malé kolíky, kterými jen stačí probít srdce upíra, aby byl zneškodněn. Takové polovičaté řešení by naši předkové nepřijali. Bylo třeba dosáhnout toho, aby mrtvý v hrobě skutečně „držel“ – tedy důkladně zatlouct kůl do země. Stejný účel mělo i zatěžování mrtvého kameny. Spojitost se stavěním mohyl z kamenů je zřejmá. V oblastech, kde bylo obtížné vykopat hrob, je kamen-

né mohyly zcela nahradily. V Anglii se až do devatenáctého století sebevrazi připevňovali kulem do hrobu vykopaného na rozcestí. Tato poloha měla usnadnit odchod mrtvého do říše zesnulých, neboť rozcestí byla vnímána jako brány mezi světy. V christianizovaném Grónsku byl kvůli řídkému osídlení problém s pohřbíváním – kněží přicházeli k mrtvým s

mnohadenním zpožděním. Vznikla tedy praxe pohřbit mrtvého do neposvěcené půdy a přibít ho do hrobu kulem. Poté, co kněz dorazil, kůl byl vytažen a půda posvěcena. Kůl zde slouží jako provizorní opatření, jak udržet mrtvého v hrobě.

Poslední velkou skupinou mezi revenanty jsou zločinci, kteří pro svou vinu nemohli opustit svět živých. Již byla zmínka o sebevrazích, jejichž nárok na pokojný odpočinek se drasticky zhoršil vlivem církve. Osud nemrtvého mohl ovšem potkat i svatokrádežníky, podvodníky, zrádce a jiné zločince. Lidové pověsti jsou plné ohnivých mužů, kteří na zádech tahají mezní kameny, jež zaživa přemísťovali ve snaze přivlastnit si půdu. Ohnivá podoba jim byla později přiřknuta v souvislosti s kultem očistce a má vyjadřovat muka plamenů, jimiž nebožtíci trpí.

Pro úplnost dodejme, že nemrtvými se stávali kromě zločinců, jejich obětí a špatně (nebo vůbec) pohřbených rovněž nepokřtěné děti, ženy, které nepřežily porod či šestinedělí a snoubenci zemřelí těsně před svatbou nebo po ní. Všude tam, kde byl náhlou smrtí nevhodně

přerušen předpokládaný běh života, bylo nabíledni, že se mrtví se svým odchodem jen tak nesmíří.

Moc a chování mrtvých

Stalo se to o svátcích Jol; bylo krásné vánoční počasí a lidé strávili venku celý den. Nazítří Thorgils a jeho muži ulehli brzy. Už spali, když do chýše hlučně vpadl Jostein se svou družinou. Hned si šli lehnout, ale sotva byli v posteli, někdo zaklepal na dveře. Jeden z Josteinových společníků vyskočil s výkřikem: „To je určitě dobrá zpráva!“ Vyšel ven, zešílel a k ránu zemřel. Totéž se opakovalo i příští noci. Jeden z mužů přišel o rozum a tvrdil, že se na něj vrhl nebožtík ze včerejška. Josteinovu družinu zachvátila epidemie a šest mužů zahynulo. Pak nemoc zasáhla i Josteina. Jeho tělo pohřbili do písku a Thorgils nařídil svým přátelům, ať se mají na pozoru...

Po svátcích Jol se všichni mrtví začali ukazovat po okolí. Thorgilsova žena Thorgerd onemocněla a ze-

mřela. Brzy ji následovali všichni zbývající Josteinovi muži. Strašidelných zjevení přibývalo, navštěvovala především Thorgilse. Došlo to tak daleko, že nikdo nemohl chodit ven. Thorgils dal tedy spálit mrtvolu na hranici a strašidla od té doby nikomu neublížila.

V tomto klasicky stručném úryvku ze SÁGY O LIDECH Z FLOI nacházíme hned několik typických znaků pro chování revenantů. Zaprvé, zemřelí se snaží přivést k branám smrti další lidi. Smrt se šíří jako mor. Ve vystupňované podobě se tento jev transformuje do fenoménu „Pekelných lovců“ – družiny zemřelých, která projíždí krajinou a každý, kdo ji spatří, během krátké doby zemře. Zemřelí se k družině připojují a ta tak stále roste.

Zadruhé, nemrtví se objevují v zimě, nejlépe v období Vánoc, které jako přelom roku slavili už pohané. Zvláště na severu jsou noci velice dlouhé a bezpečná doba pro pobyt venku je tedy mizivá.

Zatřetí, mrtví se snaží vylákat živé ven – tam, kde je jejich moc větší. I když existují hojné záznamy i o ožvlých mrtvých, kteří vnikli do příbytků, vždy je

patrná snaha dostat své oběti do noční tmy. Zvláště, došlo-li k boji.

Začtvrté, strašidla severských ság útočí především na muže vysokého postavení – velmože a vůdce družin. Na nich také leží zodpovědnost za to, jak se s revenanty vypořádají:

Thorgils se vyptával na příčinu a dozvěděl se, že nedávno zesnulý Björnův otec straší po okolí a všichni z něj mají strach. V zimě často slýchal, jak zvenčí kdosi buší na střeche. Jednou v noci vstal, vzal sekeru a vyšel ven. Před dveřmi spatřil veliké zlé strašidlo. Pozvedl sekeru, ale zjevení uprchlo směrem ke svému hrobu. Thorgils je pronásledoval, strašidlo se tedy otočilo a čelilo mu. Zápasili tělo na tělo, protože Thorgils upustil sekeru. Bojovali urputně a zuřivě, až rozryli zem pod svýma nohama. Konečně se ukázalo, že Thorgilsovi je dáno žít déle. Strašidlo se svalilo na záda a Thorgils na něj. Vydechl si, vzal sekeru a uťal strašidlu hlavu, řka: „Teď už nikomu neublížíš.“ A opravdu, už ho nikdo nikdy nespatriil.

Spojení jako „obcházet“ či „strašit po okolí“ se v souvislosti s revenanty vyskytují více než hojně. Mrtvý nemá pokoj, a proto bloudí po místech, kde pobýval zaživa. Je mu zapovězeno spočinout v lidském příbytku, což ho spojuje s tuláky, psanci a jinými vyvrheli společnosti. Člověk, který nemá své místo (ve fyzickém i společenském smyslu), není ve středověkém světě vítán. Je tedy jasné, že obcházení a bloudění mrtvého je něco, čemu by měla být učiněna přítrž.

Úryvek se rovněž zmiňuje o tom, že nemrtvý Björn vyhlížel jako „veliké a zlé strašidlo“. Motiv nadměrné velikosti se vyskytuje velmi často. Souvisí s ní rovněž nadlidská síla, díky které jsou revenanti strašlivými soupeři i pro nejskvělejší válečníky:

Hörd se rozhodl vykrást hrobku Sotiho. (...) V přitími Hörd a Geir spatřili člun obtížený poklady. Na přídě seděl Soti, strašlivý na pohled. Promluvil na nevítané hosty, a když se Hörd dotkl jeho zlata, strhl se nelítočný zápas. Hörd cítil, jak se mu trhá maso od kostí. Geirovi se naštěstí podařilo rozsví-

tit pochodně. Sotva na Sotiho dopadlo jejich světlo, síly jej opustily a zřítíl se na zem.

Jak je z textu patrné, světlo a žár jsou účinnou zbraní proti ožvlým mrtvolám, a nemusí se zdaleka jednat jen o světlo sluneční. Dokládá to i následující úryvek, který popisuje boj Ljotofa a Skidiho proti revenantovi Klaufimu:

Ljotof volal na pomoc Skidiho. Skidi zaslechl jeho křik a s třemi muži chtěl vyrazit ze svého domku nedaleko místa potyčky. Ale za dveřmi byl Klaufi. Ljotof vzal rozžhavené poleno, zarazil ho do stříšky nade dveřmi a podařilo se jim vyjít ven. Klaufi zmizel, a tak mohli Ljotofa osvobodit.

Na závěr této kapitoly uvedu několik příkladů, které svědčí o tom, že zdaleka ne všichni nemrtví se chovají podle jednotného schématu (vrhnout se na vše živé). Mohou prokázat člověku svou vděčnost, či vykazují jakýsi smysl pro humor. Všechny tyto příběhy jsou ovšem mladšího data, kdy do nich zasáhl vliv křesťanství a invence vypravěčů.

Jeden muž pokaždé, když šel přes hřbitov, odříkával za zemřelé žalm De Profundis. Jednou ho pronásledovali nepřátelé a on se uchýlil na hřbitov. Mrtví okamžitě vstali, každý vzal do rukou nástroj příslušející jeho povolání, a bránili jej tak zdatně, že zděšení protivníci se museli dát na útěk.

Tato příhoda je nejspíš zlidovělou formou exempla – nástroje, jímž žebraví mniši popularizovali očištění a význam modliteb za mrtvé. Do tématu očištění nebudu příliš zabíhat, neboť je velice široké a s revenanty nesouvisí úplně úzce. Postačí jen sdělení, že církev postupně dostala velkou část zjevení mrtvých pod svou kontrolu právě jeho prostřednictvím. Živým se ukazovali mrtví, kteří trpěli v očištění a prosili je o pomoc, vzácně jim prokazovali i protislužby. Nešlo už o revenanty z masa a kostí, ale spíše o prchavé přeludy, přítomné často jen ve snech.

Všichni si mysleli, že starý holič je jednou pro vždy pochován, ale když se vesničané vrátili ze hřbitova, nebožtík se na ně zubil z okna

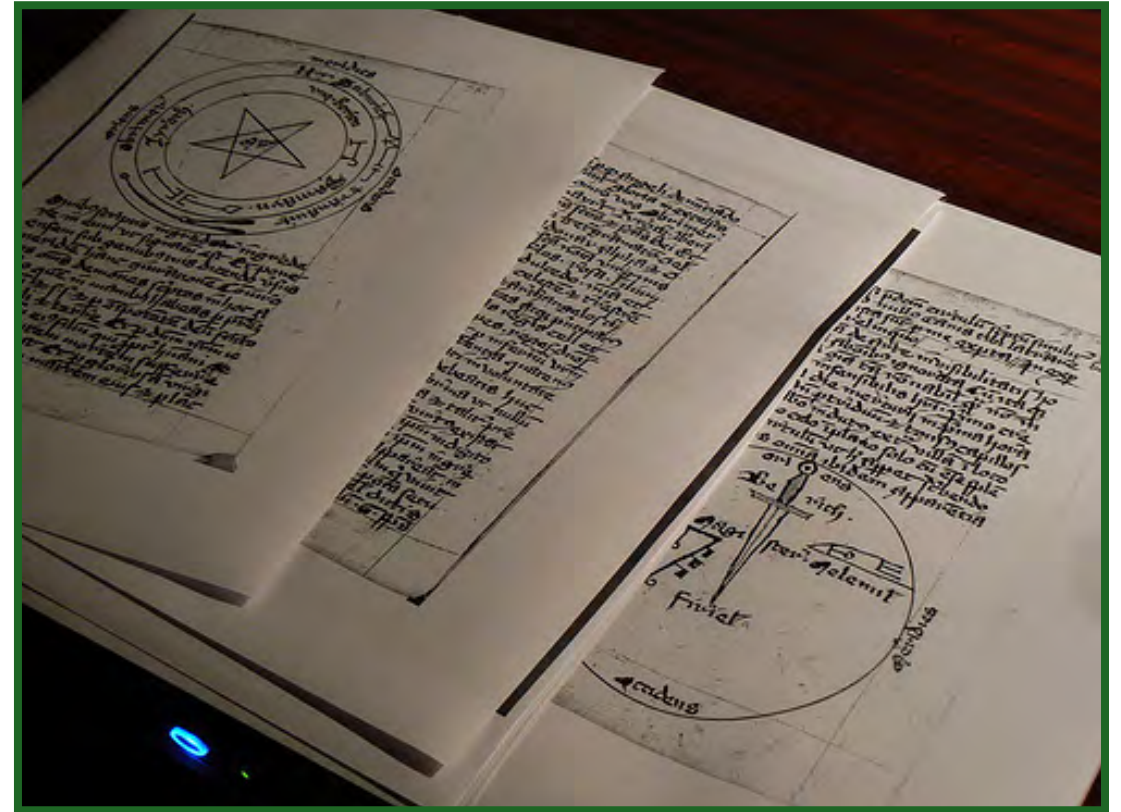
svého domu. Dědicům to nepřípadalo zrovna k smíchu, a tak se vydali pro pastora.

Návrat nebožtíků ne vždy znamená zlé znamení a někdy není třeba se kvůli němu znepokojovat. Ve Skandinávii byla rozšířena tradice pohřebních hostin, jednalo se často o velmi nevázané slavnosti, které vymizely až s rozšířením křesťanství:

Thorodd a jeho společníci zahynuli na moři. Když se tu zprávu dozvěděli na Frodē, Kjartan a Thurid pozvali své sousedy na pohřební hostinu. Nalévali jim pivo, určené pro slavnost Jol. Ale již prvního večera, sotva se lidé posadili, vstoupil do síně statkář Thorodd se svými druhy. Všichni byli celí promáčení. Lidé je přátelsky uvítali, neboť se soudílo, že je dobré znamení, když utonulí navštíví vlastní pohřební hostinu.

Čarodějné ožívání mrtvol

Dnes máme slovo nekromantie spojené s ožíváním mrtvých za účelem získání poslušných sluhů či vojáků. Jak je ale



známo, původně toto slovo označovalo věštění za pomoci zemřelých (*nekrós* = mrtvý, *manteia* = věštění). V průběhu středověku navíc bylo toto slovo zkomo-leno jako nigromantia a stalo se synonymem pro černou magii obecně.

Ožívání mrtvých kvůli věštění je jevem nesmírně starým a rozšířeným. Najdeme je v BIBLI (Saul přivolává ducha Samuela v Endoru) i v ODYSSEE (Kirké věští Odysseovi pomocí duchů zemřelých).

Ve většině zdokumentovaných případů se jedná o přivolávání duchů, tedy nehmotných entit, nikoli ožívování fyzického nebožtíka. Nicméně i tyto případy se vyskytují. Nejvíce středověkých písemných dokladů o nekromantii pochází opět ze severských ság. Na tomto místě je nutné zdůraznit, že přivolávání mrtvých bylo vždy vnímáno jako velmi riskantní podnik. Lidé si dobře uvědomovali, že mrtvým je tento způsob rušení krajně nepříjemný, a již před příchodem křesťanství jej považovali za morálně problematický. Angantyr ze Ságy o Hervör kárá svou dceru za pokusy o ožívování mrtvých:

*„Hervör, dcero má,
proč vyslovuješ runy zla?
Svoláváš na sebe prokletí.*

*Musíš být šílená, smyslu zbavená,
když chceš probouzet mrtvé ze spaní.“*

Někdy ovšem nebylo zbyť, třeba když mohli mrtví pomoci v objasnění vraždy. V Sáze o lidech z Faerských ostrovů vyvolává Thrand duchy zabitých, aby usvědčil Thorgrima ze spáchání zločinu. Nechává rozdělat oheň, sestavuje čtvercový obra-

zec z prken označených malými čtverečky (vždy po devíti). Do místnosti postupně přicházejí tři mrtví. Jejich podoba svědčí o tom, jak zemřeli. První dva se utopili a zmrzli, poslední, Sigmund, byl zavražděn, neboť se zjevuje zkrvavený a bez hlavy.

Island je místem, kde mají prastaré tradice dosud velkou sílu. Jón Árnason ještě v 19. století popisuje rituál k oživení mrtvého:

Na kus papíru krví napište pozpátku otčenáš. Potom vyryjte runy na dřevěnou hůl a s těmito dvěma věcmi se o půlnoci vydejte na hřbitov. Přistupte k libovolnému hrobu; je však opatrnější vybrat si hrob menších rozměrů. Hůl položte na hrob a koulejte jí tam a zpět. Přitom odříkávejte otčenáš pozpátku, jak je psáno, a k tomu několik kouzelných formulí, které kromě čarodějů zná jen málokdo. Strašidlo zatím pomalu vstává – trvá to dlouho. Strašidla se nechávají hodně prosit a říkají: „Nech mě odpočívat v pokoji.“

Tato ukázka nese znaky pozdějších vlivů – překroucené modlitby používali středověcí černokněžníci, kteří se rekrutovali z řad neukázněných kleriků. Církvní struktura byla ve středověku značně přebujelá, existovalo mnoho stupňů svěcení a typů úřadů. Výsledkem bylo, že mnozí klerikové byli jen málo zatíženi prací, a nechávali se snadno svést ke studiu zakázané literatury.

Cenným dokumentem je v tomto směru tzv. MNICHOVSKÝ RUKOPIS, příručka démonické magie z 15. století. Obsahuje kapitolu o ožívování mrtvol za účelem získání služebníků. Popisuje magický prsten, který po nasazení na ruku mrtvého ožíví. V prstenu je zakleto šest démonů – každý mrtvolu ožíví na jeden den. Je tedy jasné, že tento způsob oživení nemá nic společného s duší (tedy skutečnou osobností) zemřelého. Tělesnou schránku oživují ďábelské bytosti, což je zcela v souladu s učením církve, která posmrtné návraty lidí na zem připouštěla jen nerada.

Závěrem

Je patrné, že revenanti raného středověku nejsou žádné přeludy, ale

bytosti z masa a kostí, jež si i po smrti zachovávají svou osobnost. Navracejí se, mají-li s živými nevyřízené účty, byli-li ze života vytrženi náhlou a tragickou smrtí či nedostalo-li se jim řádného pohřbu. Jsou to bytosti, s nimiž je možné hovořit či zápasit. Je možné se proti nim bránit různými prostředky, ale zdaleka nejvýhodnější je provést opatření přímo na mrtvole, když přes den leží v hrobě. Probití kůlem, useknutí hlavy, zpopelnění, vhození do vody – to jsou nejčastější metody likvidace neklidných nebožtíků.

Uměle oživení nemrtví tvoří jinou a menší skupinu. Jedná se buď o duchy přivolané ze zasnění za účelem věštění, nebo o tělesné schránky ovládnuté demony. V obou případech je toto ožívování velmi riskantní a morálně problematické.

POZNÁMKA: všechny texty psané kurzívou jsou úryvky z dochovaných písemných památek a byly převzaty z knihy Claude Lecoteux: PŘÍZRAKY A STRAŠIDLA STŘEDOVĚKU.

MIMO TÉMA

napsal Ecthelion^2

[Příběhy Impéria] Platy a ceny ve viktoriánské Anglii

V tomto článku najdete příklady platů a cen různých věcí ve viktoriánské Anglii (v polovině 19. století).

Na následujících řádcích můžete nalézt přehled, kolik mohli jednotliví lidé vydělat peněz, za co je mohli utratit a co si zhruba mohli dovolit koupit. Nejde o vyčerpávající výčet všech profesí, ale tím ani nemá být. Snažili jsme se vytvořit materiál, který by vám pro představu přiblížil celkovou situaci ve viktoriánské Anglii a třeba vám pomohl ve vašich hrách.

Poznámka: Jde o údaje, které platily kolem roku 1860, ale obecně se dají použít pro celé devatenácté století. Ceny a platy jsou uváděny ve formátu libry/šilinky/pence, přičemž platí, že 12 pencí dává dohromady 1 šilink a 20 šilinků je 1 libra.

Platy dle jednotlivých profesí

Nejnižší platy byly v Anglii v této době na venkově mimo velká města, především v zemědělství. Zde mechanizace práce (využívání secích strojů namísto ruční setby a podobně) a lepší postupy práce způsobily velký nedostatek pracovních míst mezi venkovským obyvatelstvem. Průměrný roční příjem **rolníka** zaměstnaného v zemědělství činil kolem 29 *liber*. Ostatní členové rodiny vytvářeli svou vlastní práci (sezónní sklizeň jablek, vý-

pomoc, draní peří, praní) dohromady příjem v úrovni jen čtvrtiny platu dospělého muže (otce rodiny). Průměrná rodina tak měla na venkově rozpočet kolem 36,5 *liber* ročně. Podle dobových pramenů pracující rodina potřebovala roční příjem okolo 50 *liber* (nejméně 18-21 šilinků týdně), aby nějak vyšla, a mezi 57-78 *librami* ročně (22-30 šilinků týdně), aby si zajistila určitý komfort. Na venkově si mohli lidé část nákladů snížit pěstováním vlastního jídla, ale stejně je vidět, že většinou žili z ruky do úst (a o nějakém spoření peněz nemohlo být řeči).

Na venkově tak bylo ohromné množství lidí, kteří se sami těžkou dřinou na políčkách, která rodí s bídou sem tam něco, mohli jen těžko uživit. Technická revoluce jim vytvořila unikátní podmínky pro uplatnění. Velká Británie navíc měla náskok v tom, že obyvatelé nebyli připoutáni k půdě – nevolnictví zde bylo zrušeno již 1574. Naproti tomu třeba v Rakousku-Uhersku až v roce 1781 a to tak muselo dohánět britský náskok. Rozvoj železnice vytvořil podmínky pro snadný přesun těchto lidí, protože cesta nebyla drahá (jízda vlakem stála často pár pencí) ani obtížná (stačilo nastoupit do vlaku a za



několik hodin byl venkovan v Londýně). Ve městech vznikly nové továrny, které potřebovaly ohromné množství pracovních sil, aby krmily výhně a poháněly průmyslovou revoluci.

Vznikají první milionová města a dochází k prudkému rozmachu některých menších měst, která využila blízkosti dostatečných zdrojů pracovních sil a ve kterých vznikly rozsáhlé průmyslové závody. Příkladem mohou být třeba města Manchester, podobně jako v Rakousku-Uhersku Brno, kde obrovský vzestup zaznamenal textilní průmysl.

V důsledku rozvoje průmyslu vznikly na okrajích tehdejších měst rozsáhlé tovární závody (slévárny, textilky a podob-

ně) a v jejich těsné blízkosti i dělnických kolonií a čtvrtí. Ty často stavěla přímo továrna, aby zajistila přísun pracovních sil. Kvůli neexistujícímu systému městské dopravy v počátcích industrializace se dělník mohl dostat do práce jen pěšky, a proto musel bydlet v těsné blízkosti závodu. Nově vzniklé byty v dělnických čtvrtích byly malé, tmavé a postrádaly často i základní hygienické standardy. Převládají pavlačové domy (kam se dá umístit hodně nájemníků) a těsné, na sobě namačkané rodinné domky často přiléhající přímo ke zdi továrny. Bydlení a životní podmínky v těchto nových čtvrtích byly často otřesné, přesto sem mířili lidé z venkova s nadějí za novým životem.

I obyčejný **dělník** si totiž vydělal (sice za velice těžkou práci s velkým rizikem zranění nebo smrti) zhruba dvojnásobek platu rolníka na venkově. Tím pádem si dělníci mohli dovolit i jisté střípky komfortního života, které dnes považujeme za samozřejmé. Právě v tomto období vzniká typicky anglická vášeň pro čaj (který byl předtím výsadou šlechty a boháčů), který si mohou dovolit pít i poměrně chudí lidé. Dělníci si mohou dovolit občas koupit cigarety nebo celkově kouřit

tabák, který byl jejich třídě dříve zoufale nedostupný.

Pracovalo se deset hodin denně, a to šest dní v týdnu (jen neděle byla volným dnem). Dělník si vydělal zhruba tři a půl šilinku na den, které si strčil do kapsy a musel s nimi nějak vyžít. Pracovník s vlastním náradím (lopata, krumpáč) a holínkami si za den mohl jako **kopáč** vydělat o necelý šilink více a kvalifikovaní dělníci jako například **tesaři, zedníci** nebo **kováři** si mohli přijít až na dvojnásobek jeho platu. Inženýr, který vyměřoval stavby a rozdělával práci, pak bral ještě o šilink více než oni, což mu zajistilo na tu dobu velice slušný plat (ve výši 110 liber na rok).

Zhruba polovinu platu dělníka (a tedy podobně jako na venkově velice málo) vydělávali **nádeníci** nebo další nekvalifikované síly, které se většinou najímaly na jeden den tak, že si předák vybral několik mužů ze shromážděné skupiny a ti získali na den práci a plat. Ostatní museli žebrať, krást nebo živořit, protože z velké většiny neměli vlastní byt a přespávali v nocle-

hárnách. Pokud si za den nevydělali dost peněz, nemohli si dovolit jídlo a museli spát na ulici (i v mraze a sněhu). Jejich příjem byl nestálý a nepravidelný, což jim neumožňovalo vytvořit si stabilní život a třeba i nějaké úspory. Dělník měl sice práci trochu jistější, ale pokud třeba přišel do práce pozdě, vzali na jeho místo někoho jiného a velmi snadno se mohl ocitnout na dlažbě.

Lidé, kteří dělali specializované práce, na které je třeba se zaškolit (**vozka, telegrafní úředník, námořník, písař**), sice nebrali o tolik peněz více, ale měli práci trochu jistější. Většinou byli placeni na týden. Ani oni ale neměli rozhodně jistotu, že nemůžou ze dne na den skončit na dlažbě, protože na jedno místo čekalo na ulici nejméně pět dalších. Jistotu stálého platu měli lidé nižších tříd jen v **námořnictvu** nebo **armádě**. Tam příjem velmi záležel na hodnosti, protože strážník si musel vystačit s příjmem, který zhruba odpovídal nádeníkovu (ale měl zdarma plat a ošacení), ale takový kornet (důstoj-

nická hodnost, po reformě z roku 1871 druhý poručík) již mohl počítat s platem zhruba dvou set liber ročně, což už byl velice dobrý příjem. Není proto divu, že mladé dívky spatřovaly v mužích v uniformě (a důstojnících především) dobrou partii a na všech plesech se kolem nich točily sukně.

Domácí služebnictvo mělo většinou mnohem jistější práci (pokud služka nerozzlobila pána nebo nerozbila cenné talíře), nicméně sloužící byli ve službě v podstatě neustále. Šlo o celodenní službu a volno měli většinou sloužící jen jeden večer (často čtvrtek) v týdnu. Výše postavení sloužící (kočí, kuchaři, major-domové) si mohli vydělat podobně, nebo i více než dělník (navíc bez rizika zranění, těžké práce a navíc se stravou a bytem). Většina pokojských, služek a sluhů si ale vydělávala jen almužnu (možná pár liber ročně), protože se jim od platu odečítalo ubytování a jídlo. Byli tím v podstatě závislí na libovůli svého zaměstnavatele, protože neměli žádné větší úspory, a kdyby přišli o práci, ocitli by se na ulici bez prostředků.

„I obyčejný **dělník** si totiž vydělal (sice za velice těžkou práci s velkým rizikem zranění nebo smrti) zhruba dvojnásobek platu rolníka na venkově.“

Zde je třeba si uvědomit, že zde uvedené platy nemusely vždy odpovídat skutečným – ve větších městech (a Londýně zvláště) bylo obrovské množství nezaměstnaných a pracovních míst pro ně málo. Zaměstnavatelé si tak mohli dovolit dávat mnohem nižší platy, protože jejich zaměstnanci byli rádi, že sehnali alespoň nějakou práci. Například Bob Cratchit (z knihy VÁNOČNÍ KOLEDA od Charlese Dickense),

„Uvedené platy nemusely vždy odpovídat skutečným – ve větších městech bylo mnoho nezaměstnaných a pracovních míst málo. Zaměstnavatelé si tak mohli dovolit dávat mnohem nižší platy.“

pracující jako **pomocný písař**, si domů nosil jen patnáct šilinků týdně, přestože šlo o kvalifikovanou práci – musel nějak uživit svou rodinu, byl proto rád i za tyto peníze od pana Ebenezera Scrooge.

Čím vyšší společenské postavení člověk měl, tím samozřejmě jeho příjem byl vyšší. Příslušníci rozrůstající se **nižší střední třídy** – drobné buržoazie, jako byli například řídící učitelé, novináři, majitelé krámků a obchodů – mohli vydělavat troj- až šestinásobek platu dělníka.

Vzdělaná **střední třída** (právníci, doktoři, vikáři) měla již na tu dobu velmi slušný příjem, který mohl dosahovat až 800 liber ročně (což znamenalo patnáct dělnických platů). Jen velice úzká skupina obyvatel pak měla mnohem vyšší platy – bankéři a velkoobchodníci mohli mít na tu dobu astronomické příjmy ve výši až 10 000 liber ročně. Ještě nad nimi pak stáli představitelé staré šlechty, která měla v rukách soustředěnu většinu majetku a žila jen z nájmu a

rent. Oproti bankéři si tak mohli připsat až trojnásobný zisk ročně.

Příklady jednotlivých platů jsou konkrétně uvedeny níže (libry/šilinky/pence):

- **Nádeník** 0/1/0 za den (25£ ročně)
- **Dělník** 0/3/9 za den (55£ ročně)
- **Kopáč** 0/4/6 za den
- **Tesař, zedník, kovář** 0/6/6 za den
- **Inženýr** 0/7/6 za den (110£ ročně)
- **Vozka** 0/10/0 za týden

- **Telegrafní úřednice** 0/8/0 za týden
- **Námořník** 0/15/0 za týden
- **Námořník na parní lodi** 0/16/4 za týden
- **Střelec** 25/0/0 ročně
- **Kornet** 200/0/0 ročně
- **Domácí služebnictvo** 40-75/0/0 ročně
- **Nižší střední vrstvy** 150-300/0/0 ročně
- **Střední třídy** 300-800/0/0 ročně
- **Velkoobchodníci a bankéři** 10 000/0/0 ročně
- **Nejbohatší vrstvy** 30 000/0/0 ročně

Ceny

Kolem tří čtvrtin Angličanů nikdy nedržel v ruce librovou minci, natož papírovou bankovku, které zůstávaly výsadou vyšších vrstev. I gentlemani u sebe většinou měli na ulici pouze šilinky a pence, protože za ně pořídili v podstatě vše, co k běžným výdajům potřebovali (pokud si šli koupit něco konkrétního nebo třeba sázet, vzali si samozřejmě nutný obnos s sebou).

Se zavedením mechanické textilní výroby (v Anglii závody v Manchesteru, v Rakousku-Uhersku v Brně, ale i jinde) se ve viktoriánském období velice zlevnil textil a oblečení. Kdokoli si tak mohl pořídit **nedělní šaty** (sváteční) za 2 libry a deset šilinků a **pracovní oblek** za rovné 2 libry. **Svrchník** jej přišel na 1 libru a 15 šilinků, **vesta** na 2 šilinky a 6 pencí, **flanelová košile** na 3 šilinky a **pár manžetových knoflíčků** na 8 pencí. **Pár ponožek** stával 1 šilink a 10 pencí a **pár bot** pak kolem 10 šilinků a 6 pencí. Pokud by se mu na nich prošoupaly podrážky nebo potřebovaly spravit, taková **oprava bot** u obuvníka stála zhruba 6 šilinků (což je stále levnější než kupovat nové, proto byla většina bot spravována často mnohokrát). Obyčejná **čepice** přišla kolem 2 šilinků a 6 pencí, zatímco **pěkný hedvábný klobouk** mohl stát zhruba 7 šilinků a 6 pencí. **Deštník**, který je pro většinu výše postavených lidí v Londýně nutností, jej přišel na 7 šilinků a 6 pencí.

Co se týká stravování, velká část Londýňanů (a to včetně těch nejchudších) preferovala hotová jídla v různých restauracích než přípravu vlastních jídel. Většina z nich totiž neměla, kde by si jíd-

lo mohla uvařit. Pokoje nebo byty v nuznějších čtvrtích neměly kuchyni, pokud přespávali noclehárně, pak tím spíše ne. Postupně se tato situace s výstavbou nových domů zlepšovala, ale především chudí lidé stále jedli venku. Za *penci a půl* se dalo pořídit **jídlo v irském hostinci** nebo vývařovně. Nějaké **hutnější jídlo**, co trochu zasytilo, bylo pak k dostání okolo *tří pencí*, kde byl už v ceně řídký vývar, pivo a jídlo s masem. K tomu k pití připravená **káva** je za *penci*, stejně jako džbánec tmavého **piva** nebo čtvrtka pinty **ginu**. Pokud si chtěl člověk u oběda přechřst čerstvé **noviny**, stály ho zhruba 2-3 *pence* (k čemuž si nějaký čtvrták nebo dva přidal na ceně i kamelot, který je prodával – ten totiž žil pouze z dýšek a těch několika drobných na výtisk) a **týdeníky** (jako například *Illustrated London News*) stávaly kolem 6 *pencí*.

Ceny ubytování se velice lišily podle místa bytu a druhu domku nebo bytu. Velká část nejchudších obyvatel přespávala v noclehárnách (na které museli přes den vydělat) nebo přímo na ulicích a nábřežích. Podnájem **pokoje v East Endu** vyšel zhruba na *šest šilinků* týdně, zatímco pronájem komfortního **řadové-**

ho domku vhodného pro rodinu s nejméně jednou služebnou mohl klidně stát až *100 liber* ročně (tedy zhruba *dvě libry* na týden).

Výdaje

Na závěr zde uvádíme reálný roční příklad výdajů londýnského kvalifikovaného úředníka. Vydělává 150 liber ročně (což není na tu dobu vůbec špatný příjem), bydlí v pronajatém bytě se svou rodinou, služebnou a platí si prادلenu, která rodině pere prádlo.

Výdaj	libra/šilink/pence
Pronájem	25/0/0
Daně	5/0/0
Služebná	7/0/0
Uhlí (5 tun)	6/5/0
Svíčky a dřevo	2/0/0
Čaj	7/16/6
Cukr	6/14/2
Máslo a vejce	9/12/0
Maso	18/6/0
Ryby	2/0/0
Zelenina	5/0/0
Pivo	6/10/0

Pradelna a její jídlo	6/13/0
Žehlení a mandlování	1/0/0
Oblečení	23/6/0
Církev a charita	3/10/0
Doktor	5/0/0
Různé výdaje	1/8/0
Kratochvíle	1/19/4
Úspory	6/0/0
Celkem	£150/0/0

Pokud se podíváte na údaje nahoře, vyplynou z nich některé zajímavé věci, na které bych rád upozornil. Poměrně drahé je například uhlí – pro velký dům nebo byt ho bylo třeba tak tunu na měsíc, takže úředník z příkladu topil jen v zimě a jinak měl v bytě chladno. Plat služby potvrzuje to, co bylo zmíněno nahoře – kromě stravy a bytu dostávala jen kapesné, 7 liber za rok není nijak mnoho. Zajímavá je třeba dnes již ne tolik běžná položka výdajů na církev a charitu (patřilo k bontonu darovat na chudé a věnovat se charitě), nebo jak málo dokázal uspořit (pokud by ztratil zaměstnání, rázem by se ocitl na dlažbě). Celkově je myslím nedostatek vlastních úspor poměrně charakteristickým rysem viktoriánské společnosti jako celku.

Závěr

Většina číselných údajů, které jsou v tomto článku uvedeny, se v průběhu devatenáctého století samozřejmě velice měnily. Dělník si za stejnou práci v roce 1820 vydělával necelé dva šilinky, zatímco v roce 1865 to již byly tři šilinky a devět pencí, kolem roku 1900 to již bylo šilinků šest. V návaznosti na to se měnily i ceny a ostatní výdaje. Bylo by ale nemožné udělat takový přehled pro každý rok a řekl bych, že to ani není potřeba. Pro zjednodušení si myslím, že je možné použít zde uvedené údaje pro hry **PŘÍBĚHŮ IMPÉRIA** v podstatě po celé viktoriánské období a nebude to chyba.

Přejeme vám příjemné hraní! Bůh ochraňuj královnu!

Zdroje

- <http://www.victorianweb.org/economics/>
- <http://www.oldbaileyonline.org/static/Co-image.jsp>
- <http://www.broughtysands.co.uk/sutherland-wages-prices.htm>

MIMO TÉMA

Ján „Crowen“ Rosa

Mŕtvi nevedia plávať

Súhrn nápadov a materiálov pre postapokalyptický zombie setting v blízkej budúcnosti.

Tento článok je doplnok určený pre nový WORLD OF DARKNESS¹, jedná sa o súhrn rôznych materiálov a nápadov. Pôvodne som všetky tieto materiály napísal pre moju zombie kampaň MŔTVI NEVEDIA PLÁVAŤ, ktorá mi bola inšpiráciou aj pre jeden z príspevkov do RPG Kuchyne – DIABLOV ŠEPOT. K plnému pochopeniu pravidiel pre zombie odporúčam prečítať si kapitolu o zombie v príručke ANTAGONISTS. Pri hre okrem základnej príručky a antagonistoch určite využijete aj ARMORY RELOADED (ak je aspoň taká dobrá, ako stará ARMORY, tak sa máte na čo tešiť) a DOGS OF WAR (hlavne ak chcete hrať bojovejšie zameranú hru).

Krátke zhrnutie situácie

Moja kampaň MŔTVI NEVEDIA PLÁVAŤ je postapokalyptický zombie setting v blízkej budúcnosti, v ktorom zvyšky ľudstva prežívajú na malých ostrovoch, rôznych lodiach od malej plachetnice cez luxusné jachty, výletné lode až po lietadlovú loď alebo tanker, ropných plošinách a

1 ďalšie podrobnosti možno nájsť v recenzii na <http://wod.rpg.sk/?q=node/50>.

podobne. Voda ich chráni pred zombie a zároveň im poskytuje obživu, avšak za ovocím, zeleninou, pitnou vodou a všetkým, čo potrebujú (lieky, zbrane, oblečenie, nástroje, knihy, náhradné diely, benzín ...), sa musia vydávať na zombie zamorenú pevninu a čoraz hlbšie do veľkých miest. Okrem zombie neexistujú žiadne iné nadprirodzené bytosti – upíry, mágovia, vlkodlaci...

Mŕtvi...

Nižšie si popíšeme niekoľko nových aspektov a slabostí pre zombie, ktoré môžete použiť vo vašej hre (nielen) vo *Sвете Темноты*. Pre presné pravidlá tvorby uombie si prečítajte príslušnú kapitolu v knihe WOD: ANTAGONISTS. Názvy vlastností som neprekladal.

Aspekty

Absorpcia

Ak zombie príde o končatinu, môže zobrať končatinu z iného mŕtveho tela (mŕtvoly alebo zombie) a priložiť na miesto pôvodnej končatiny. Telo po pár momentoch zareaguje a absorbuje novú

končatinu, takže ju zombie môže používať ako predtým.

Zombie si môže týmto spôsobom nahradiť jednu stratenú končatinu denne za každý bod Absorpcie.

Pri Absorpcii ***** sa nemusí jednať o končatiny toho istého biologického druhu.

Volanie Mŕtvych

Zombie môže svojím hlasom privolať iné zombie aby sa pridali k lovu alebo hostine. Dosah *Volania mŕtvych* je 20 yardov (alebo metrov, podľa toho, aké jednoty používate) za každý bod Sily.

Mrchožrút

Aby zombie „prežila“ krátkodobý nedostatok čerstvého mäsa, zje aj mäso z tela mŕtveho viac ako 24 hodín. Strata *Fyzickej integrity* sa spomalí v závislosti od počtu bodov v tomto aspekte podľa nasledujúceho pravidla:

- 1 – 1 bod za (Odolnosť) dní
- 2 – 1 bod za (Odolnosť) týždňov
- 3 – 1 bod za (Odolnosť) mesiacov

Slabosti

Špeciálna diéta

Aby zombie prežila, musí sa živiť určitou časťou ľudského tela. Môžete určiť jednu časť za každý bod v tejto slabosti: mozog, pľúca, pečeň, obličky, kostná dreň.

Zombie

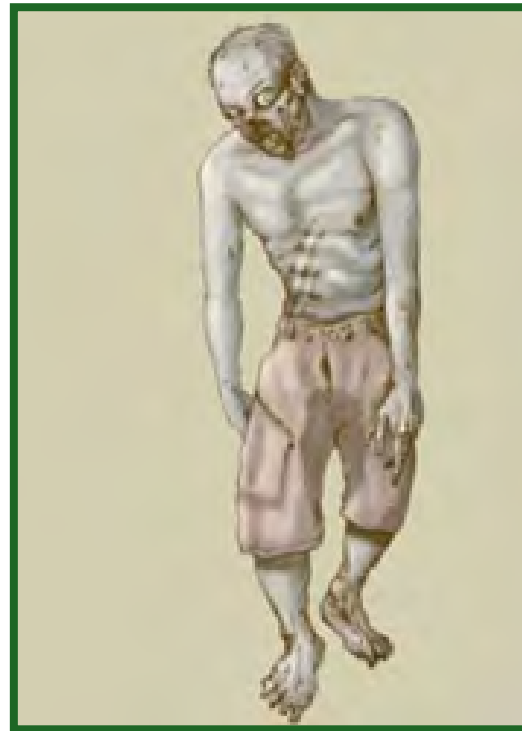
Zombie – chodec

Z diaľky vyzerá *chodec* ako človek, ktorý sa len tak prechádzza, ale po chvíli si uvedomíte, že jeho pohyby vyzerajú nejako čudne, vyzerá ako chodiaca bábka a nie človek. Ak máte smolu a dostanete sa do jeho tesnej blízkosti, zistíte, že čo z diaľky vyzerá ako človek, zblízka vyzerá ako hnijúca mŕtvola s (niekedy veľmi desivými) zraneniami od zubov, nechtov alebo nejakých ostrých predmetov.

Chodci sa pri hľadaní jedla potulujú len v malom okruhu okolo jedného miesta. Svetlo, hluk alebo vôňa ich môžu prilákať k ľuďom.

Zombie – Chodec

(15 bodov)



Power: 4

Finesse: 2

Resistance: 3

Health: 5

Initiative: 2

Physical integrity: 5-10

Size: 5

Speed: 6

Vulnerability: Brain damage

Contagious: 2

Preservation: 2

Special attacks: bite, entangle

Sensitivity: human

Death's voice

Quick movement: 1

Zombie – chytrák

Chytrák vyzerá ako polozjedená-polozhnitá mŕtvola, ktorá má v ruke nejaký nástroj, chodí po uliciach, skuvíňa a hľadá viac jedla. Nikdy neprestane hľadať jedlo a vždy prenasleduje najbližší zdroj jedla (čítaj nablížšiu živú bytosť, či už človeka, alebo zviera). *Chytráka* priťahuje zvuk, svetlo alebo pohyb, ale na vôňu/zápach nereaguje.

Chytrák dokáže používať jednoduché nástroje ako napríklad bejzbalovú pátku, páčidlo, či sekeru a dokáže ním, aj keď nemotorne, zaútočiť na svoju korisť. Dokáže sa vyšplhať po rebríku, otvoriť si dvere (nedokáže však prekonať zamknuté dvere, teda odomknúť ich, alebo rozobrať skruky) a vyriešiť jednoduché



problémy. Ak uvidíte pár chytrákov pohromade, utekajte, ukryte sa a dúfajte, že si všimnú niekoho iného.

Zombie – Chytrák

(15 bodov)

Power: 3

Finesse: 4

Resistance: 2

Health: 2

Initiative: 1

Physical integrity: 5-10

Size: 5

Speed: 7

Vulnerability: Brain damage

Limited intelligence

Death's voice

Preservation 2

Quick movement: 1

Sensitivity: human, animal

Special attack: bite, haymaker

Hunger Attack: kyj 2B, páčidlo 3B, nôž 1L, sekerka 1L, požiarnicka sekera 3L, mačeta 2L, ľadová sekera 2L, skrutkovač 0L, rýľ 1B

Zombie – Spáč

Spáč na prvý pohľad vyzerá ako (väčšinou brutálne zmasakrovaná) mŕtvola ležiaca na mieste svojho posledného boja. Nehýbe sa, potichu čaká na okoloidúcich neopatrných ľudí. Útočí zákerne bez zvuku, svoju obäť vždy prekvapí. Priveľa dobrých ľudí zahynulo v dobrej viere, že len prechádzajú popri obyčajnej mŕtvoľe.

Zombie – Spáč

(10 bodov)

Power: 2

Finesse: 1

Resistance: 2

Health: 7

Initiative: 1

Physical integrity: 5-10

Size: 5

Speed: 1

Vulnerability: brain damage

Preservation: 3

Special attack: bite, haymaker

Tough



... a živí

Okrem nových aspektov pre zombie popíšem aj niekoľko predností, ktoré môžete využiť pri tvorbe postáv v (postapokalyptickej) zombie hre.

Prednosť: Lovec zombie (* až ***)

Medzi nami žijú aj takí ľudia, ktorí sa neboja chodiacich mŕtvol a opúšťajú

bezpečie úkrytov, aby lovili a zabíjali zombie. Lovci zombie sú najstatočnejší zo statočných, dokážu prežiť v divočine odkázaní sami na seba, a pri love zombie využívajú všetko, čo nájdu a dá sa proti nim použiť.

Lovci zombie vedia o nich všetko, ich zvyky, známky prítomnosti, i to ako ich definitívne zničiť. Majú nervy zo železa a neboja sa *hlasu smrti* – strašného stonania chodiacich mŕtvol, ktoré privádza ľudí do šialenstva.

Predpoklady: Occult (zombies) **

Drž si mŕtvych od tela (*): Lovec zombie presne vie, ako sa má vyhnúť kontaktu so zombie a ako sa pred nimi ukryť. Môže použiť *Okultizmus (zombie)* namiesto Nenápadnosti, pokiaľ sa snaží ukryť pred zombie.

Stopovanie mŕtvych ():** Lovec zombie veľmi dobre pozná vzory správania a známky prítomnosti zombie. Môže si pridať *Okultizmus (zombie)* do banku kociek vždy, keď sa snaží objaviť zombie.

MacGyver je tvoje druhé meno (*):** Lovec zombie dokáže vyrobiť improvizovanú zbraň použiteľnú proti zombie takmer zo všetkého, čo nájde



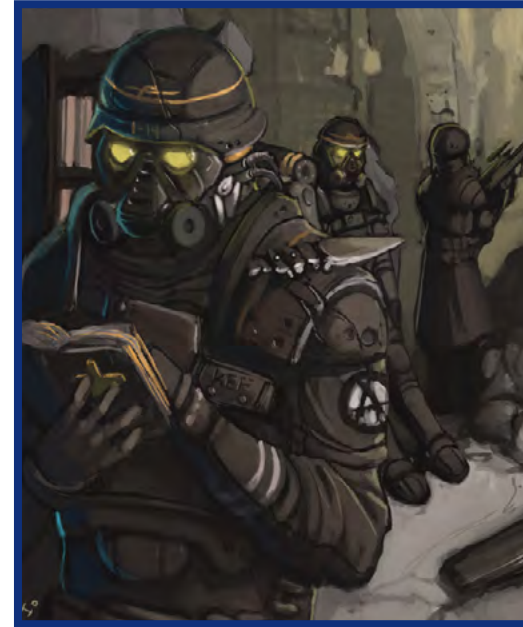
alebo vlastní. Môže si pridať *Okultizmus (zombie)* do banku kociek vždy, keď sa snaží vyrobiť zbraň proti zombie.

Nervy zo železa (*):** Lovca zombie je zvyknutý na stonanie mŕtvych, ich stony po nejakom čase majú na Lovca len malý účinok. Môže si pridať *Okultizmus (zombie)* do banku kociek vždy, keď sa snaží odolať *hlasu smrti*.

Bojový štýl: **Zombie komando (* až *****)**

Každá komunita má niekoľko členov, ktorí ju ochraňujú pred vonkajšími hrozbami, nech už sa pod tým pojmom ukrýva čokoľvek. Najpoužívanejšie pomenovanie skupiny, ktorá bojuje s mŕtvymi, je **Zombie komando**.

Títo ľudia sú trénovaní na boj so zombie a ovládajú tie najlepšie metódy eliminácie nebezpečenstva. Sú napoly obdivovaní a napoly obávaní ostatnými členmi komunity, ale každý ocení prítomnosť členov jednotky **Zombie komando**, pokiaľ sa postarajú o jeho bezpečnosť a udržia ho nažive.



Predpoklady: *Dexterity (***), Resolve (***), Firearms (***), Weaponry (***), Occult (zombie) (**)*

Improvizácia (*): **Zombie komando** bojuje v ruke s čímkoľvek, čo nájde, len aby prežil. Postava nemá žiadny postih pri používaní improvizovaných zbraní.

Drž zuby od seba ():** Ak sa **Zombie komando** náhodou ocitne v pästnom súboji so **Zombie**, presne vie, čo má robiť, aby si udržal hladné zuby od tela a

nenechal sa pohryzť. Pri **Obrane** použite vyššie z **Dôvtipu** alebo **Obratnosti**, ak sa ocitnete so **Zombie** v súboji na päsť.

Vždy mier na hlavu (*):** **Zombie komando** v boji vždy automaticky mieri na hlavu **Zombie**. Modifikátor postihu pri snahe o zasiahnutie hlavy **Zombie** je menší o 2, ak má postava špecializáciu aplikovateľnú na použitú zbraň.

Chrán svojich blížnych (**):** Poslaním **Zombie komando** je ochraňovať slabých a bezmocných pred **Zombie**. Aj keď sú zranení, bojujú dlhšie, ako obyčajní ľudia. Môžete použiť jeden bod **Sily Vôle** na ignorovanie postihov za zranenie do konca scény.

Drvič lebiek (***):** **Zombie komando** vie, ako správne udrieť do hlavy. Ak sa pokúša zasiahnuť hlavu humanoidnej **Zombie**, nepričítajte **Zranenie** zbrane do útočného banku kociek (avšak pravidlá „9 a znova“ a „8 a znova“ stále platia v prípadoch, kedy by sa uplatnili aj normálne). V prípade úspechu namiesto toho pridajte hodnotenie **Zranenia** zbrane ako extra úspechy. Toto pravidlo sa dá aplikovať pri použití zbraní na

blízko, ktoré majú veľkosť aspoň 2 (meč, sochor, rýľ, požiarnická sekera ...).

Nevýhoda: Použite jeden bod Sily vôle pri každom útoku. V tomto prípade použitie bodu Sily vôle nepridá tri kocky do banku kociek pri útoku.

Bojový štýl: Morský Vlk (* až *****)

Morskí vlci – piráti, mariňáci, námorníci, rybári a podobne – sú zvyknutí bojovať na nestabilnej rozkolísanej palube lodi a dokážu používať predmety, ktoré denne používajú, ako zbrane.

Predpoklady: Seamanship (**) (namiesto Drive), Survival (**)

Námornícka chôdza (*): Morský Vlk je zvyknutý na večne sa pohupujúcu palubu. Pri pohybe na palube je jeho postih menší o Námorníctvo.

Ulov rybu ():** Morský Vlk dokáže bojovať s rybárskym hákom bez postihu za improvizovanú zbraň. Pri úspešnom útoku znehybní protivníka na jedno kolo. Protivník môže použiť pravidlá pre bitku pri pokuse o vyslobodenie sa z rybárskeho háku. Každý neúspešný pokus

o vyslobodenie sa spôsobí postave jedno smrteľné zranenie.

Z mojej siete sa nevyšmykneš (*):** Morský Vlk dokáže použiť rybársku sieť ako zbraň – hodí ju na protivníka aby ho znehybnil. Ak uspeje s útokom, protivníka sa mu podarilo zamotať do siete. Uväznená postava musí naakumulovať 5 úspechov v hode na Vyrovnanosť + Obratnosť, aby sa jej podarilo vyslobodiť zo siete.

Voda je môj druhý domov (**):** Morský Vlk sa vo vode cíti ako ryba, dokáže bojovať pod vodou s nožom alebo harpúnou. Postih za boj pod vodou sa znižuje o Námorníctvo.

Geiša [Profesionálna spoločníčka]

Geiša je skoro štyridsať ročná ale stále nádherná drobná žena. Pochádza z veľmi starej rodiny, v ktorej boli ženy top class gejšami a muži najlepšími osobnými strážcami pre šľachtu. Aj muži aj ženy mali excelentné vzdelanie a schopnosti čo sa týka umení, filozofie, jazykov, umenia lásky i umenia vojny, boli dokonalí



spoločníci vládnucej triedy.

Alistair Conway, kapitán jachty Vivien, zachránil Geišu z rúk otrokárov len niekoľko mesiacov po vypuknutí Zombie nákazy. Otrokáry ju zajali len pred niekoľkými dňami, Geiša mala stále na sebe svoje pôvodné červené hodvábne kimono, jej pôvodného pána otrokári zabili. Po záchrane požiadala kapitána Conwaya, aby ju zaviezol naspäť do Japonska,

chcela zistiť, či niekto z jej rodiny prežil vypuknutie nákazy. Kapitán odmietol, keďže sa práve nachádzali v karibiku, ale Geiša ho presvedčila, aby jej vrátil jej katanu, dal jej pištoľ s jedným nábojom, a vysadil ju na najbližšej pláži, kde mu ukáže dôvod, prečo by ju mal odvieť do Japonska. Po vysadení na pláži Geiša vystrelila do vzduchu a čakala. Po chvíli sa na pláži objavilo asi desať – dvanásť Zombie a posádka jachty Vivien zažila niečo, čo ešte nevideli. Geiša zaútočila na Zombie a v priebehu niekoľkých sekúnd zoťala hlavy všetkým Zombie bez toho, aby ju čo i len škrabli. Keď sa znovu ocitla na palube, znovu požiadala kapitána Conwaya o odvoz do Japonska, ako odmenu mu sľúbila, že jeho a celú jeho posádku naučí umeniu vojny a stane sa jeho spoločníčkou. Povedala, že v ich rodinnom sídle sa nachádzajú ďalšie majstrovské kúsky ako vlastní ona, a ak nik z jej rodiny neprežil, kapitán Conway a jeho posádka si ich môžu zobrať. Samozrejme, že kapitán Conway po tomto pôsobivom predstavení súhlasil a vydali sa na plavbu do Japonska.

Geiša

Concept: Geiša, Virtue: Faith, Vice: Pride

Attributes:

Intelligence ***, Wits ***, Resolve **, Strength **, Dexterity ****, Stamina **, Presence ***, Manipulation **, Composure **

Skills:

Mental: Academics **, Medicine *, Politics **

Physical: Athletics (Swim) **, Brawl ***, Firearm (Pistol) *, Stealth (Shadowing) **, Weaponry (Katana) **

Social: Empathy **, Expression (Art of Love) **, Persuasion **, Socialize ***, Subterfuge **

Other traits:

Merits: Ambidextrous ***, Fighting Finesse **, Japanese Fencing ****, Two Weapons ***, Languages: Japanese *, English *, Chinese *, Arabic *

Health 7, Willpower 4, Size 5, Speed 11, Defense 3, Armor 0, Initiative mod 6, Experience 100, Morality 6.

Equipment: Katana (Attack 3L, Size 2L), Tanto (Attack 2L, Size 1S)

Boban Jukovic [snajper, žoldnier]

Boban je veterán juhoslovanských vojen z deväťdesiatych rokov dvadsiateho storočia. Po narukovaní ho vycvičili za snajpra a krátko po upísaní sa do profesionálnej armády vypukla vojna v Juhoslávii. Počas vojny sa mu relatívne darilo, dosiahol 26 potvrdených zabíj protivníkových dôstojníkov. Po vojne krátko pracoval u polície v špeciálnej jednotke, potom vstúpil do súkromnej bezpečnostnej agentúry, kde vydržal až do Zombie epidémie.

Boban je majster svojho umenia s vynikajúcim zrakom a pevnou rukou, veľmi trpezlivý, dokáže čakať na svoju príležitosť celé dni bez toho, aby ho objavil nepriateľ. Nie je veľmi zhovorčivý, ale tých pár ľudí, čo ho poznalo pred vojnou v Juhoslávii tvrdia, že to kedysi bol veľmi veselý a spoločenský chlapík. Nik nevie, čo sa mu prihodilo, ale teraz je Boban samotár a nevyhľadáva spoločnosť iných ľudí. Je spoľahlivý, urobí, za čo dostane zaplatené, ale má svoj morálny kód a nezoberie každú prácu. Ne-



vydrží dlho na jednom mieste, niektorí o ňom hovoria, že niekoho hľadá.

Na pravom predlaktí má Boban vytetované meno Jelena, avšak nikto nevie, kto to je a Boban ignoruje všetky otázky na túto tému ako keby ich ani nepočul. Boban má skoro 190cm, atle-

tickú postavu, krátke prešedivélé vlasy a studené modré oči.

Helen of Troy

Helen of Troy je malá jachta s jedným sťažňom a dvomi plachtami. Je 12 yardov dlhá a 3 yardy široká, má viac ako 20 rokov ale stále je vo veľmi dobrom stave, pretože jej kapitán, John McGuinness (45) sa o ňu veľmi dobre stará. V podpalubí sa nachádza malá kuchyňa, bývalá strojovňa prerobená na sklad (pretože kvôli nedostatku benzínu sa neoplatí mať motor), kapitánova kajuta (s lodným sejfom a malú tajnou skrýšou) a dvomi kajutami pre posádku (2 a 3-posteľová). V sklade sa nachádzajú náhradné plachty, laná, nástroje, rybárske náčinie, nádrž s pitnou vodou, nafukovací čln s veslami, záchranné vesty a všelijaké staré haraburdie a drobnosti postrebné na udržanie jachty v chode. V prednej časti jachty sa nachádza tajná skrýša, ktorú posádka využíva na pašovanie tovaru. Nie je veľmi veľká, tak akurát aby sa vnej ukryla jedna dospelá osoba.

Kapitán John McGuinness je škótsky pirát a pašerák a otrokár, bývalý výsadkář, mohutný muž s malým bruš-



kom, červenými vlasmi a divokými očami. Rozpráva s veľmi silným škótskym prízvukom a nadáva ako pohan. John je brutálny bezohľadný muž, zabije bez mihnutia oka. Jeho posádka pozostáva z troch mužov: Hugh Gallagher (31), Jimmy Calhoun (23) a Pete Humphrey (27). Sú to typický námorníci, krátkovlasí, tváre pár dní neholené, samá jazva. Jimmy je sadistický maniak a rád sa pozerá na bolesť iných, predovšetkým žien, a Hugh, Johnov pobočník, ho musí držať veľmi nakrátko, aby nezmrzačil otrokyne. Pete sa zamiloval do silného alkoholu a je vždy ochotný dobre zaplatiť za kvalitný starý alkohol.

Helen of Troy: yacht, Durability 2, Size 20, Structure 22, Maximum Speed: current wind speed, Safe Speed: 1/3 of

Maximum Speed, Handling 1, Occupants 1+5, Cost ****, hidden compartment – 3 to find, hidden compartment in captains cabin – 4 to find.

John McGuiness: môžete použiť štatistiky SWAT officer-a zo základných pravidiel WORLD OF DARKNESS CORE RULEBOOK (strana 206), zmeňte Drive za Seamanship ****.

Hugh, Jimmy, Pete: môžete použiť štatistiky Gangbanger-a zo základných pravidiel WORLD OF DARKNESS CORE RULEBOOK (strana 205), zmeňte Drive za Seamanship *.

Nápady na dobrodružstvo

To je ale krásavica, však?

Jej meno je Sheila a je veľkou láskou Gunnara Peterssona, súčasného šéfa miestnej domobrany na Orknejských ostrovoch. Gunnar je masívny blondavý chlapík, ktorý na univerzite v Stockholme hrával rugby, šéfoval miestnemu motorkárskemu gangu a vyspal sa takmer s každou študentkou, ktorá pred ním neušla. Skôr, ako ho stihli vyhodiť z univerzity, vypukla Zombie nákaza, ktorá ukončila Gunarove pekné študentské dni aj jazdy na motorke.

Gunnar miluje motorky a aj niekoľko rokov po rozpade civilizácie a Zombie epidémii sa snaží poskladať funkčnú motorku, ktorú láskyplne volá Sheila. Už mu chýba len niekoľko súčiastok a dostatok benzínu, aby sa zase mohol voľne preháňať s vetrom vo vlasoch po opustených cestách.

Gunnar ukazuje postavám fotku kompletnej motorky vytrhnutú z akéhosi starého motoristického magazínu a hovorí: „Potrebujem ešte novú spojku, zadnú diskovú brzdú, prevodovku, predné svetlo a nádrž na benzín. A samozrejme benzín, čím viac, tým lepšie. Za všetko vám dobre zaplatím alebo sa vám pokúsim zohnať vybavenie, ktoré potrebujete, prípadne sa vám odvdáčim protislužbou.“



Krátke nápady na dobrodružstvá

- V komunite sa šíri zápal pľúc, musíte zohnať antibiotiká.
- Ste na starej ropnej plošine. Pokazil sa hlavný filter odsoľovacieho zariadenia vyrábajúceho pitnú vodu, musíte doniesť nový.
- Na malý ostrov zaútočili otrokári a uniesli vášho známeho alebo príbuzného. Musíte ho zachrániť.
- Tento rok bola zlá úroda, musíte sa vydať na cestu a doniesť nové sadenice, ináč nebude čo zasadiť a komunita bude hladovať alebo zahynie.
- Krupobitie rozbilo sklá na sklenníkoch, musíte zadovážiť náhradu.
- Kanalizácia zlyháva a na ostrove nie je nikto, kto by to zvládol opraviť. Musíte nájsť a dovieť niekoho, kto sa v tom vyzná.
- Ostrov obsadili piráti a držia starostu a jeho rodinu ako rukojemníkov. Musíte ich oslobodiť a vyhanť pirátov z ostrova.

- Počas posledného útoku pirátov ste prišli o mapy a navigačné prístroje, musíte si zaobstarať nové.
- Statkár Michelson zaberá čoraz viac pôdy vo svoj prospech a získava veľmi silné postavenie vrámci ostrovej komunity, používa čoraz brutálnejšie metódy na presadzovanie svojej vôle. Musíte ho zastaviť, kým nie je neskoro.
- Na ostrove sa po vyše dvoch rokoch objavili skupinky zombie na viacerých miestach a podarilo sa ich zvládnuť len za cenu značných strát na životoch. Ako to, že sa tu objavili? Ako sa dostali na ostrov? Je to náhoda, že sa objavili odrazu na viacerých miestach?
- Na tankeri začína byť málo miesta a je stále ťažšie vyloviť dostatok rýb na nasýtenie celej populácie. Musíte nájsť a vyčistiť ostrov, kde by sa časť posádky mohla usadiť.
- Na obzore spozorovali obrovskú loď, ktorá vyzerá, že sa plaví s vetrom a morskými prúdmi, aj keď nemá žiadne plachty. Musíte sa vybrať

preskúmať, čo je to zač a či by sa dala nejako využiť.

- Na vrtnej plošine prepukla nákaza, musíte evakuovať čo najviac ľudí do bezpečia.
- Ktosi rozbil všetky solárne panely na ostrove, zistite kto a zožente nové, ináč nebudú mať ostrovná nemocnica, odsoľovacia stanica a sklenníky elektrinu.
- Inžinier von Geiger platí za každú knihu obsahujúcu vedomosti o technológiách, biológii, medicíne atď ktorú ešte nemá vo svojej zbierke slušnú odmenu. Niektorí si spočítali, že musí mať zárobky peňazí a tovaru, ktorými za knihy platí. Skupina neznámych útočníkov prepadla von Geigerovu knižnicu. Von Geigerova ochranka (prípadne postavy, ktoré v ochranke pracujú) útočníkov zahnali, ale z knižnice zmizli vzácne knihy, truhlica so zlatým pokladom, zásoby liekov a originál vojenských nábojov z čias pred Zombie epidemiou. Von Geiger ich chce naspäť, útočníci nemohli ujsť ďaleko, v noci bola na mori silná búrka.

Inšpirácia na záver

Dúfam, že sa vám článok páčil a že vás inšpiruje k zombie hre. Ako ďalšiu inšpiráciu ku zombie hrám odporúčam nasledovné:

Knihy

- Max Brooks, THE ZOMBIE SURVIVAL GUIDE
- Max Brooks, WORLD WAR Z
- Robert Kirkman, THE WALKING DEAD
- 28 DAYS LATER: THE AFTERMATH

Filmy

- NOC OŽIVLÝCH MŔTVÝCH (NIGHT OF THE LIVING DEAD), 1968
- ÚSVIT MŔTVÝCH (DAWN OF THE DEAD), 1978
- DEŇ MŔTVÝCH (DAY OF THE DEAD), 1985
- NOC OŽIVLÝCH MŔTVÝCH (NIGHT OF THE LIVING DEAD), 1990
- ÚSVIT MŔTVÝCH (DAWN OF THE DEAD), 2004
- ZEMĚ MŔTVÝCH (LAND OF THE DEAD), 2005

- DENÍK MŔTVÝCH (DIARY OF THE DEAD), 2007
- SÚMRAK MŔTVÝCH (SHAUN OF THE DEAD), 2004
- 28 DNÍ POTÉ (28 DAYS LATER), 2002
- 28 TÝDNŮ POTÉ (28 WEEK LATER), 2007
- RESIDENT EVIL (2002)
- RESIDENT EVIL: APOKALYPSA (RESIDENT EVIL: APOCALYPSE), 2004
- RESIDENT EVIL: ZÁNİK (RESIDENT EVIL: EXTINCTION), 2007
- RESIDENT EVIL: AFTERLIFE (2010)

Internet

- http://en.wikipedia.org/wiki/Zombie_apocalypse

MIMO TÉMA napsal Stanislav „Scolex“ Nowak

Rollenspiele: rolové hry od Prometheus Games

V předminulém čísle jsme vám přinesli vhled do německých RPG, jež se často vyznačují pochmurnou atmosférou a velmi stylovým prostředím. Velmi časté je postapokalyptické téma a řešení otázek kolem života a umírání. Seznámili jsme vás s hrami Midgard, Engel, Degenesis a Elyrion. Tentokrát se podíváme poněkud blíže na produkty nakladatelství Prometheus Games.

Závěr minulého dílu seriálu byl věnován originální steampunk fantasy hře ELYRION. Povídaní o této hře by nebylo úplné, kdybychom se neseznámili s jejími autory a nepověděli si o vydavatelství, které za ním stojí. Původně vzniklo Prometheus Games jako hobby projekt dvou RPG nadšenců a za účelem přípravy hry Elyrion na vydání.

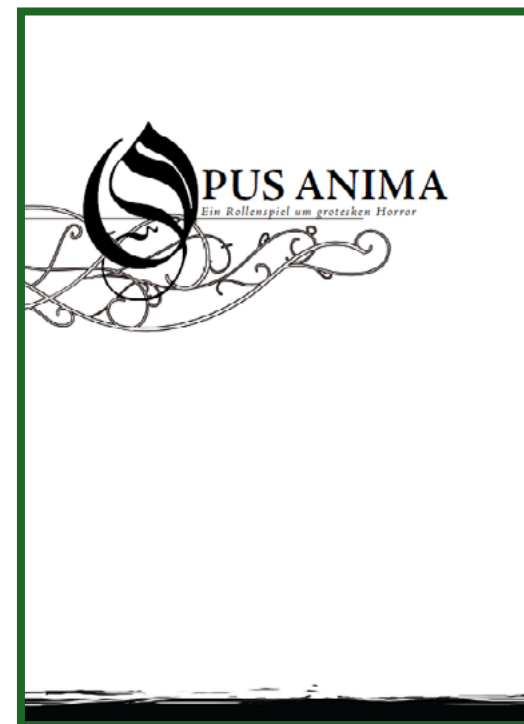
Psal se rok 2006 a vydavatelství společně založili Christian Loewenthal a Marcel Hill. Nedlouho po té se ukázalo, že příprava a vývoj hry si žádá mnohem více času a prostředků, než se původně předpokládalo. Rozhodnutí věnovat se svému hobby na plný úvazek a profesionálně bylo nasnadě. V říjnu 2007 byl dokončen a k vydání připraven první produkt vydavatelství Prometheus Games hra ELYRION. Další úspěch sklidili hned následující rok s hrou Ratten!.

Dnes patří Prometheus Games mezi zavedená úspěšná herní vydavatelství s pestrým portfoliem. Stalo se domovem i pro jiné hobby projekty, například OPUS ANIMA nebo NORNIS. Rovněž zakoupili licenci na německé verze her SAVAGE WORLD a Scion.

Opus Anima

OPUS ANIMA je hra o ztrátě duše a jejím následném hledání. V herním světě OPUS ANIMA se míchá horror, tragédie a epické božské pozadí s šílenými vynálezy, roztodivnými postavami a svěbytným černým humorem. Postavy budou prožívat příběhy ve světě, kde se snoubí bizarní vize Tima Burtona, Dickensův obraz viktoriánské Anglie, děsivé prostředí gotického horroru Mary Wollstonecraft Shelleyové (autorka FRANKENSTEINA) s temnou atmosférou filmu MĚSTO ZTRACENÝCH DĚTÍ režisérů Marc Caro a Jean-Pierre Jeunet. Sami autoři označují toto spojení jako groteskní horror.

Hra nás zavede do světa inspirovaného 19. stoletím nazývaném Kurip-Aleph. Velká katastrofa před dvěma sty lety rozdělila planetu na několik od sebe oddělených celků. Z centra původní koule začal unikat plyn nazývaný *ether*. V něm plují kusy roztržštěné planety, nazývané Kry. Mnoho z nich je navzájem propojeno masivním ocelovým rámem. Převážná většina ker spadá pod nadvládu císařství Faliaskoog.



Jednotlivé kry jsou charakteristické svým prostředím. Například Ryont je oblast plná rozeklaných a nebezpečných sutin ruin. Naproti tomu Schelberg je tichým a zdánlivě mírumilovným univerzitním státem.

Po katastrofě přestala na Kurip-Aleph fungovat elektřina, ale místo ní objevili obyvatelé sílu páry. Pára pohá-

ní všechny představitelné a nepředstavitelné přístroje a je dokonce možné si je nechat implantovat do vlastního těla. Pro parou pohanene přístroje je společné, že mají víceméně svou vlastní vůli a v případě Mechandros (roboti pohánění párou) dokonce i osobnost.

Hra nabízí dva druhy postav: Maata nebo obyčejného člověka. Pokud si hráč zvolí Maata, ujme se kdysi běžného obyvatele oloupeného o jeho duši. Před jistou smrtí zachránil postavu některý z Nestárnoucích (*Zeitlosen*), což jsou prastaré bytosti bez přímé moci nad materiálním světem. Jen díky tomu, že Nestárnoucí věnoval postavě část svojí duše a energie, přežila uloupení duše. Ovšem za všechno se platí. V tomto případě byla cenou poskvrna (*Matel*). Prokletí nemocného boha se přeneslo na postavu

„Svět, kde se snoubí bizarní vize Tima Burtona, Dickensův obraz viktoriánské Anglie, děsivé prostředí gotického horroru Mary Wollstonecraft Shelleyové (autorka FRANKENSTEINA) s temnou atmosférou filmu MĚSTO ZTRACENÝCH DĚTÍ režisérů Marc Caro a Jean-Pierre Jeunet.“

a přeměnila ji do podoby, kdy před ní běžní smrtelníci utíkají s křikem. Pouze jediná věc dokáže Maata vyléčit – jeho vlastní duše. Pátrání po ztracených částech duše se stává osobním posláním každého Maata. Teprve tehdy, když získají a spojí všechny kousky, stanou se

opět sami sebou. S každým nalezeným kouskem si postava uvědomí část sama sebe.

Pátrání po vlastní duši však není jediným úkolem Maata. Za svou záchranu si žádají Nestárnoucí od postav účast v nekonečném boji proti lupičům duší Lavator.

Tvorba postavy je poměrně přímočará. Hráč volí pro postavu jednu z pěti ras. Buď jedná o lidi, uměle na práci sestrojené Abara, z důvodu nemoci zmutované potomky lidí Brunad, ještěrkovité Sanherib anebo Tel'Pathar, pololidské

bytosti s dílem genetického materiálu z vyhynulého mimozemského druhu.

Pokud hráč hraje za postavu bez duše, musí si zvolit jednu ze sedmi cest (*Weg*). Každý z Maata následuje cestu Nestárnoucího, který ho zachránil tím, že mu

poskytl náhradní duši. Cesta představuje svou svébytnou filozofii, způsob chování a rituály. Rovněž postavě poskytuje mystické schopnosti. Ve své podstatě je cesta způsob, jakým postava přistupuje ke své poskvrně a vypořádává se s ní, a stejně tak způsob, jakým z ní čerpá energii.



Popíšeme si několik cest. Ti, kdo následují cestu mrtvých (Der Tote), setrvávají v tlejícím těle nebožtíka. Co je však jednou mrtvé, již znovu nemůže zemřít.

Slepí (Der Blinde) jsou uvězněni v nekonečné tmě. Noc se stala jejich spojením, nedívají se skrze své oči, ale energii.

Ztracení (Der Verlorene) přišli o svou vlastní osobnost. Ale kdo může být lepší v napodobování osobnosti jiných lidí, než ten, komu nepřekáží jeho vlastní? Každá z dalších cest si nese své postižení.

Postavy jsou popsány sedmi atributy tak, jak je známe z jiných her (síla, obratnost, pohyblivost, postřeh, vůle, charisma a moudrost) a sadou dovedností, které jsou rozděleny do dvou skupin: komplexní a intuitivní. K hodům se používá mince, ale je možné použít libovolný jiný generátor náhody se dvěma stavy se stejnou pravděpodobností (například šestistěnná kostka, kde rozlišujeme sudá a lichá čísla). Jeden stav bude platit za úspěch, druhý za neúspěch. Pokud se postava snaží uspět v činnosti, vezme hráč počet mincí odpovídající součtu příslušného atributu a dovednosti. Aby postava uspěla, musí být počet úspěchů

na mincích vyšší než obtížnosti zkoušky. Když zkouška vyžaduje komplexní dovednost, kterou postava neovládá, automaticky neuspěje.

V soubojích se používá takzvaný PAI-system. Každé kolo hráč hází počtem mincí odpovídající hodnotě útoku postavy, který je určen některým z atributů a bojovou dovedností. Získané úspěchy tajně rozdělí mezi obranu (Parade), útok (Angriff) a iniciativu (Initiative) a následně se porovnávají s tím, jak je rozdělil protivník.

Už objem knihy budí respekt. Téměř čtyři sta stran decentní černobíle sazby spolu s ilustracemi groteskních postavček perfektně dokresluje celkovou náladu hry. Téměř všechen text a ilustrace jsou dílem jiného člověka – Felixe Merrikata.

Hra je volně dostupná ke stažení a minimálně stojí za prohlédnutí.

Ratten!

Jak již název hry napovídá, hráči se chopí rolí čtyřnohých hlodavců – krys. A nejsou to jen tak obyčejně krysy. Prošli

mutací, žijí v klanovém uspořádání nazývaném roty (Rotten) a společně obývají Rattenburk. Ten však není nic jiného, než obrovské opuštěné obchodní centrum plné rozmanitého zboží. Roty si podle svých potřeb zabraly různé části obchodního domu. Většinu času spolu žijí v roty v míru, ale stačí drobný svár a vypukne boj na život a na smrt.

Krysy se sdružují do rot podle toho, jakou mutací byli zasaženy. Mutace jsou velmi rozmanité, některým krysám narostly žábry a tlapky se jim změnily na na ploutve, jiným vyrostlo na zádech obrovské ucho a mají tak neuvěřitelně citlivých sluch, dalším nepřírozně zesílily šlachy a svaly. Každý z klanů sleduje svou vlastní filozofii a poslání. Brandratte jsou náboženští fanatici, uctívají lidi jako bohy a vše, co stvořili, považují za svaté. Scharfzähne postavily svou kulturu na boji a jejich moc spočívá ve fyzické síle. Laboratorní krysy (Laborratten) hrají úlohu vědců a jejich poslání je odhalování tajemství artefaktů.

Z hlediska mechanismů rota odpovídá povolání, tak jak ho známe z jiných

her na hrdiny. Poskytuje tedy krysám různé mechanické výhody a přednosti.

Krysy jsou od přírody inteligentní stvoření ale ty v RATTEN! oplývají skutečným intelektem. Hra tak nabízí velice zajímavý a barvitý svět viděný z krysího pohledu. Hlodavci mají svou vlastní



mytologii, legendy a pověsti o tom, co se stalo, kam zmizeli lidé, jaké je jejich životní poslání. Různé předměty lidské denní potřeby, jako třeba holicí strojek, považují za mocné artefakty a snaží se odhalit jejich tajemství.

Jediným nebezpečím nejsou artefakty v podobě pastí na krysy nebo příslušníci jiné roty, ale občas do Rattenburku pronikne i kočka, pes nebo had.

Při tvorbě krysy si hráč vybírá jednu ze sedmi rot. Dále je krysa popsána čtyřmi atributy (rychlost, chytrost, síla, sociál), odvozené vlastnosti (zuby), talenty (vrozené schopnosti, třeba dýchání pod vodou) a triky (ty se krysa učí během života).

Základní mechanismus je velice jednoduchý. Pro překonání překážky se určí dva odpovídající atributy (v rozsahu 0–3), jejich hodnoty se sečtou, hodí se příslušným počtem šestistěnných kostek. Z nich se vyberou dvě nejvyšší čísla, ta se sečtou a přidá se k nim hodnota nějakého talentu. Celkově toto číslo musí být větší než překonávaná obtížnost.

Původně hra pochází od tvůrců Projekt Kopfkino, ale aby se jí dostalo větší

pozornosti a péče vzala si na starost propagaci a vydání Prometheus Games.

Jedná se o minimalistickou hru o 72 barevných stranách, brožovaného formátu A5. Ilustrace krys jsou roztomilé a snad by mohly patřit i do dětské literatury, kdyby hlodavci nebyli znetvoření ohavnými mutacemi.

Hned po svém uvedení sklidily krysy obrovský úspěch a jedná se o jednu z nejprodávanějších her v Německu vůbec.

Nornis

Poslední hrou, o které si dnes povíme, aby byl náš přehled portfolio Prometheus Games úplný, bude NORNIS.

Jedná se o typickou fantasy dobrodružnou hru odehrávající se ve světě Aveon. Najdeme zde téměř vše, co bychom od hry tohoto typu očekávali: roztočivé rasy, báječné nestvůry a ztracené poklady, vše doplněno propracovanou kosmologií a panteonem bohů.

V čem se hra liší, je pojetí povolání. Každá z postav si vybere jedno z magic-



kých nadání – cest umožňující přístup ke speciálním schopnostem.

Asi nejvýznamnější devizou hry je propracovaný komponentní systém magie. Sesílatelé kouzel mají k dispozici techniky (*Techniken*), aspekty (*Aspekte*) a oblasti (*Gebiete*) v případě mága a šamana nebo duchy (*Gaben*) pro kněze.

Pomocí těchto vlastností dokáže zásadně měnit působení a efekty kouzel.

Systém je postaven na podhazování dvanáctistěnnou kostkou.

Hra se dostala do podvědomí německé scény především díky neúnavné podpoře a obětavé práci jejích tvůrců.

Příště uvidíte

V příštím závěrečném dílu dojde i na očekávané DAS SCHWARZE AUG, představíme si další postapokalyptické RPG HERIDIUM a ARCANE CODEX z žánru temné fantasy.

DOPLŇKY A NÁPADY

napsal Jakub
„boubaque“ Maruš

Aréna pro DnD 4e: Zvonice

Od tohoto čísla bychom vám rádi v Drakkaru přinášeli pravidelně zajímavé doplňky a nápady pro hru. Tentokrát jsme pro vás připravili „arénu“ pro Dungeons & Dragons 4. edice, v níž se utkají tři hrdinové s hrozbou, která se objevila ve zvonici starého kláštera.

Zmožení hrdinové přišli načerpat síly do kláštera. Mniši se o ně dobře postarali, ošetřili všechny jejich rány a nechali jim celé odpoledne k odpočinku...

Hrdiny, kteří v přidělené cele usnuli, probudil děsivý výkřik. Postupující stmívání a podivný klid hrdiny zneklidnil ... přestože určitě nezamykali, jejich cela byla zamčená – zevnitř. A v místnosti nikdo další nebyl. Vyšli ven a nacházeli jen pozotvínané prázdné cely, po mniších jako by se slehla zem... v tu chvíli se ozval úder zvonu. Hrdinové zvedli hlavy a v jemně osvětlené zvonici, jediném světelném bodu v dohledu, uviděli záblesk plamene...

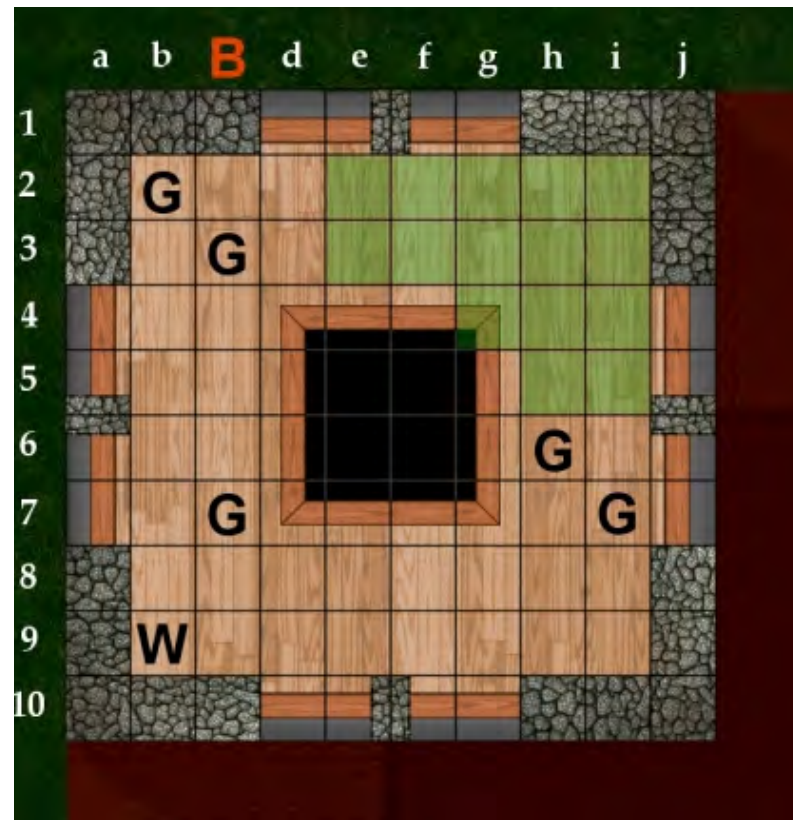
Úder zvonu ještě jednou rozčlchl tichý vzduch, ale tentokrát mnohem tišším hlasem, jako by oznamoval konec jedné naděje. Hrdinové se na sebe podívali... Odpověď na svou otázku musí nalézt ve zvonici.

Aréna, kterou jsme pro vás připravili, je prostorem pro bojový encounter podle pravidel DUNGEONS & DRAGONS 4. edice, s trochou úprav však toto setkání můžete využít i v jiných hrách. Arénu jsem vytvořil před několika měsíci, inspiraci k ní jsem však získal v jednom [Quentinově příspěvku na RPG fóru¹](http://rpgforum.cz/forum/viewtopic.php?p=194351#p194351), následně jsme v ní odehráli přes RPGF jeden bojový encounter (jak hra proběhla, si můžete prohlédnout [v příslušném tématu²](http://rpgforum.cz/forum/viewtopic.php?f=90&t=7055)).

Aréna je poměrně těsná, proto je

1 <http://rpgforum.cz/forum/viewtopic.php?p=194351#p194351>

2 <http://rpgforum.cz/forum/viewtopic.php?f=90&t=7055>



určena pro tři hráčské postavy na třetí úrovni, které mají každá v držení dva magické předměty (jeden do 3. úrovně, jeden do 5. úrovně). Hodnocení encounteru je 540 XP, proto by pro tři postavy na třetí úrovni měl být standardní až

lehce obtížný. Protivníci jsou k nalezení v základním MONSTER MANUALU, proto uvádím jen jejich názvy a stranu:

- Hobgoblin Grunt (5x), MM s. 138 (5x38 = 190 XP)
- Hobgoblin Warcaster, MM s. 140 (150 XP)
- Fire Bat, MM s. 27 (200 XP)

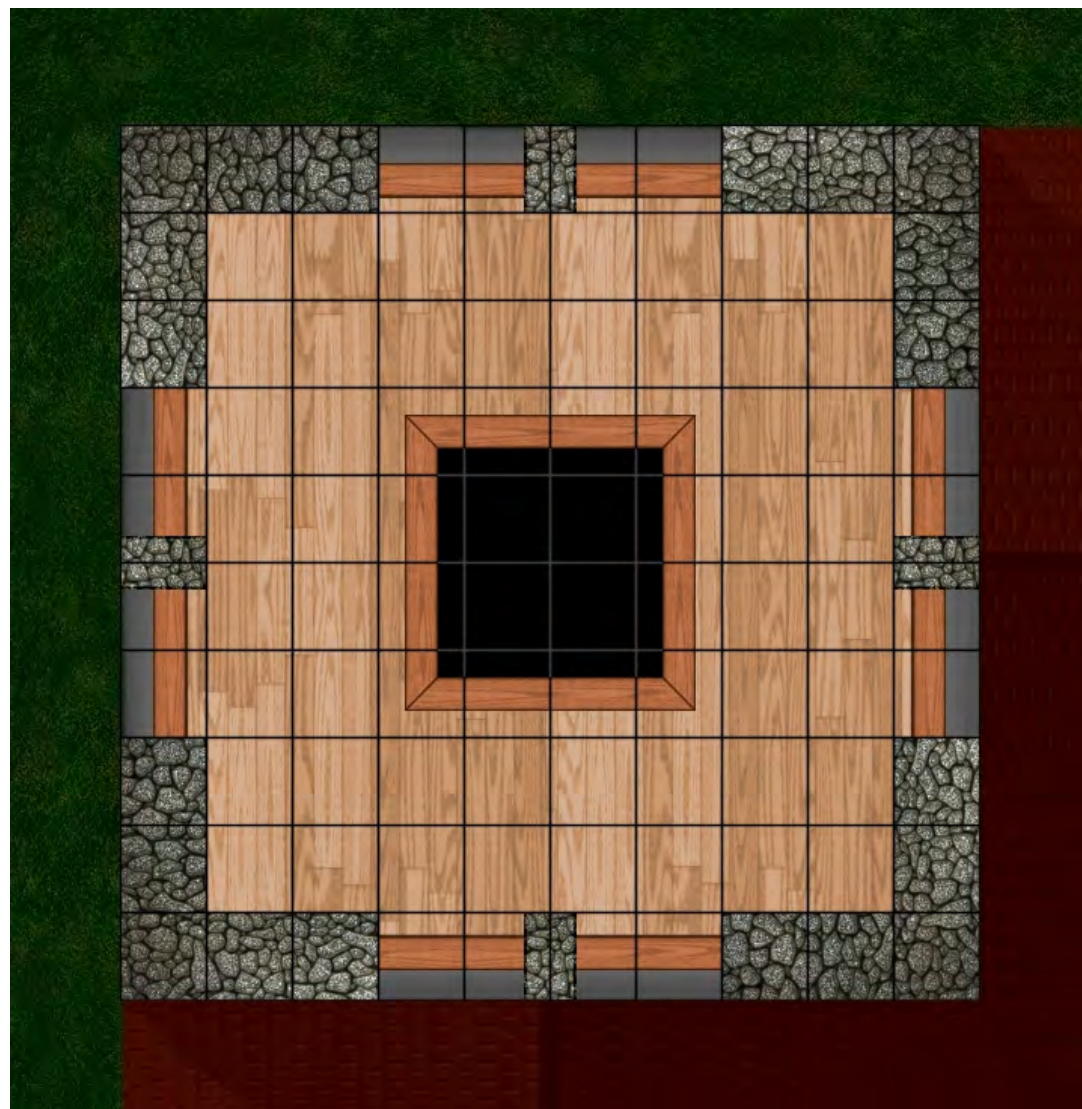
Pozice protivníků a hráčských postav záleží na vás, já jsem zvolil rozestavení, jaké je vidět na obrázku, hráče jsem nechal umístit postavy libovolně do zeleně vyznačené plochy. Ohnivý netopýr začíná mimo zvonici a tím i zorné pole hráčských postav. V pravém horním rohu místnosti je (zavřený) poklop, kterým postavy do zvonice přišly. V každém rohu je na zdi také držadlo na pochodeň, umístění pochodně do držadla stojí jednu minor akci, osvětlení funguje podle běžných pravidel. Pochodeň odhozená na zem může zapálit dřevěnou podlahu!

Zvláštní pravidla pro tuto arénu

- Zábradlí, jak nad dírou ve zvonici, tak u každého okna, je *difficult terrain*. Hráčské postavy a silnější nepřátelé, pokud by měli přepad-

nout, se zábradlí vždy zachytí (postaví se „do prázdna“) a mohou jako *standardní akci* vylézt zpět na zábradlí. Visící postavy mají -4 k zásahu, do AC se jim nepočítá bonus za dexterity, musí se vždy alespoň jednou rukou držet (tj. nemohou například používat obouruční zbraně), vylézání se počítá jako pohyb (kvůli *attack of opportunity*).

- Kdo stojí na zábradlí uprostřed zvonice, může jako *move* akci udeřit do zvonu – všichni účastníci *encounteru* získávají do začátku jeho příštího kola stav *dazed* (stav končí na začátku kola postavy, která udeřila do zvonu, a proto ona jím již nebude zasažena).
- Není možný pohyb přes pilíř mezi dvěma okénky na jedné straně a podobně není možný ani pohyb zpřed jednoho okénka na zábradlí druhého (na malém obrázku např. A5 a A6 nejsou *adjacent*, stejně jako B5 a A6). Plošné efekty mohou sahat za roh, ale blast nesmí začínat na poli, které je pro postavu takto označeno jako *ne-adjacent*.



Deskové hry

DESKOVÉ HRY

napsala Petra „Baelara“ Kopáčová

Zahrajte sa s nami: Párty hry

Silvester sa už síce minul, ale povedzme si otvorene, na párty sa vždy nájde dôvod.

Je podvečer. Nad chatou/stanom/hotelom zapadá slnko a blíži sa večer. Von by ani psa nevyhnal a vy ste odsúdení na večer s kolegami naplnený rozhovormi... o PRÁCI! A to vás šéf presviedčal, že sa budete baviť a na prácu ani nepomyslíte.

Vy však spravíte to, na čo nik nemyslel, a za čo získate nových kamarátov či aspoň viac-ako-len-kolegov (alebo aspoň vyselektujete suchárov a ehm “prehnanych pracantov”) – vytiahnete hru.

Nič ťažké a zložité – pravidlá musíte vysvetliť do 5 minút. Hráte s nehráčmi a chcete im ukázať hru naozaj pre každého – teda párty hru.

Párty Alias

Albi, 2009, 30 minút

PÁRTY ALIAS je jednou z hier z rodiny Activity (skôr filozofickej rodiny, ale predsa). Hráčov znesie v podstate akýkoľvek počet, ak sa dokážu rozdeliť do nejakých nejednočlovekových skupín.

Princíp je jednoduchý – na základe farby políčka, na ktorom stojí figúrka vašej



skupinky, si potiahnete kartičky jednej z aktivít. Za daný časový limit má vaša skupinka uhádnuť čo najviac kartičiek, za ktoré dostane príslušný počet bodov, posunie sa na nové políčko a pokračuje ďalší tím. Na každej kartičke je viac slov/pojmov, z ktorých hádate len to s číslom políčka, na ktorom stojíte a pri každej aktivite sa ťahá viacero kartičiek (presný počet je na prehľadovej kartičke).

Všetky úlohy sú stavané tak, že jeden z tímu (vždy niekto iný) vysvetľuje, ukazuje, či vedie a ostatní hádajú alebo

dopĺňajú. V tímoch, ktoré sa menej poznajú berte ohľady na nesmelých alebo zakríknutých ľudí, ktorí sprvu budú mať problém predvádzať šarady – ale po pár kolách sa osmelia, žiaden strach.

Aké rôzne úlohy hra obsahuje?

- Vysvetľovanie – na kartičke je slovo, ktoré máte ostatným vo svojom tíme vysvetliť – samorejme sa musíte vyvarovať použitia slova s rovnakým základom (napríklad lesná škôlka).
- Zoznamy – na kartičke je písmeno, alebo skupina písmen. Ako skupina máte za časový limit povedať aspoň 20 rôznych slov začínajúcich na toto písmeno.
- Šarady – predvádzajúci môže povedať, či ide o povolanie alebo zviera a to potom bez použitia slov alebo zvukov predviesť tak, aby to ostatní pochopili (napríklad fyzioterapeut alebo elektrikár, alebo hit každej párty – inseminátor).
- Osobnosti – moja najobľúbenejšia kategória, v ktorej sa háda známa (plusmínus) osobnosť – svetová alebo

bo národná, a môže byť reálna ale aj fiktívna. V tejto kategórii je najdôležitejšie, aby ľudia, ktorí hrajú, boli aspoň z rovnakého štátu, keďže asi málokomu z bratov čechov a moravákov by niečo povedalo meno Tomáš Maštalír (na druhej strane sme s ním mali problém aj my, a to sme boli okolo stola všetci Slováci).

- Verše – na slovo na kartičke máte vymyslieť prvú vetu (končiacu na to slovo), napríklad Pes – Dal som nažrať psovi, a tým má doplniť druhú vetu tak, aby vznikol verš, napríklad Ukryl sa mi v kroví.

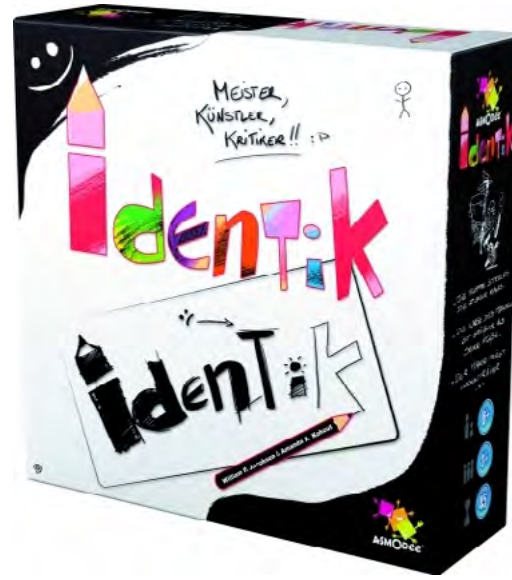
PÁRTY ALIAS asi nie je najoriginálnejšia z párti hier, v každom prípade sa pri nej ale dobre zabavíte vy aj vaši priatelia.

Identik

W. Jacobson, A. Kohout, 2006

3-10 hráčov, 45 minút

Na toto predstavenie budete potrebovať: papier, ceruzku a gumu. Nasledujúce slová čítajte iba raz, nevracajte sa k nim. Vašou úlohou bude na základe poskytnutých informácií nakresliť obrázok,



samozrejme ideálne čo najrýchlejšie.

Takže pripravte sa, pozor...

Centrálnym elementom obrázka je štvornohé zviera, ktoré sa pečie napichnuté na tyči nohami hore, nemá hlavu a z nôh mu vidno len konce kostí. Tyč, na ktorej sa pečie, je podopretá ďalšími dvoma tyčami, na jednej strane zepichnutými do zeme, na druhej strane sa končiacie rozvetvením v tvare V – tu podopierajú tyč so zverom. Pod opekaným mäsom nie je oheň, ale deväť za-

pálených sviečok. Z mäsa stúpa vôňa. Na mäse stojí balerína tvárou doprava v pozícii "lastovička", ruky má rozťahnuté a jednu z nôh zvihnutú vysoko dozadu. Má zavreté oči a vlasy má v drdole. Má čierne vlasy. Napravo od baleríny je slnko.

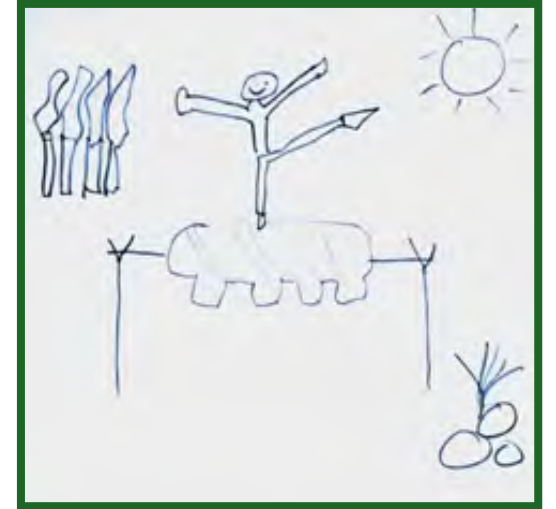
(Minúta určená na opis ubehla.)

Tak, vaše veľdielo je dokončené, čas hodnotiť. Pozrite sa na svoj výtvor a za každú podmienku, ktorú ste splnili, si pridajte jeden bod.

1. Baletka stojí na jednej nohe na kuse mäsa.
2. Na obrázku sú viditeľné kosti.
3. Zo slnka vychádza najmenej šesť lúčov.
4. Jedna z baletkiných nôh je bližšie k hornému okraju obrázka ako slnko.
5. Baletkine nohy sú menšie ako aspoň nejaký plamienok sviečky.
6. Z mäsa stúpa para.
7. Na baletkinej hlave sú viditeľné vlasy.
8. Na zemi je vidno trávu.
9. Baletkine zrenice nie je vidno.
10. Pod mäsom je aspoň sedem sviečok.

Gratulujem, máte za sebou prvé, hoci sprostredkované, kolo IDENTIKU.

Váš obrázok (aspoň v reálnej hre) by mohol vyzeráť napríklad takto:



Z faktu, že mäso je nápadne podobné hornej čeľusti lebky nejakého piráta, že baletka vyzerá ako... nuž tak, ako vyzerá a sviečky sú skôr podobné nožom ako by ich namaľoval Dali poviem len to, že je to v poriadku. Práve v tom spočíva jadro zábavy – štvornohé zvieratá vyzerajú celkom rovnako – líška, lev, pes alebo kôň – kto by si s tým lámal hlavu? Postavy

sú zo zásady „paličkoví panáčikovia“, nič iné sa nestíha kresliť. Že vznikajú osoby bez tváre – nuž, o tvári mi predsa nikto nič nepovedal, hovorilo sa len o obočí.

To je ale všetko v poriadku. Nemá to byť dokonalé. Nemá to byť ani len tak-tak. Má to byť amatérske, nedokončené, detské – nazvite si to ako chcete.

Predpokladám, že ste získali okolo 5 bodov (podľa popisu ste viac mohli získať len so šťastím). Teraz si predstavte, že obrázok popisuje jeden z vašich priateľov, obrázok nikdy nevidel a má na jeho popisovanie minútu. A vy máte tú istú minútu na nakreslenie obrázka – takže musíte počúvať, vyhodnocovať a kresliť zároveň. Koľko bodov by ste asi tak dostali, keď nik z vás až do Veľkého Odhalenia netušil, aké sú kritériá?

Toto je celý princíp IDENTIKU. Jeden opisuje, ostatní kreslia, potom sa odhalia kritéria pre body a každý obrázok sa oboduje. Hráč, ktorý popisuje, dostane bod za každú podmienku, ktorú aspoň niekto nakreslil. A ešte drobnosť – všetky obrázky sa porovnávajú s originálom (a navzájom).



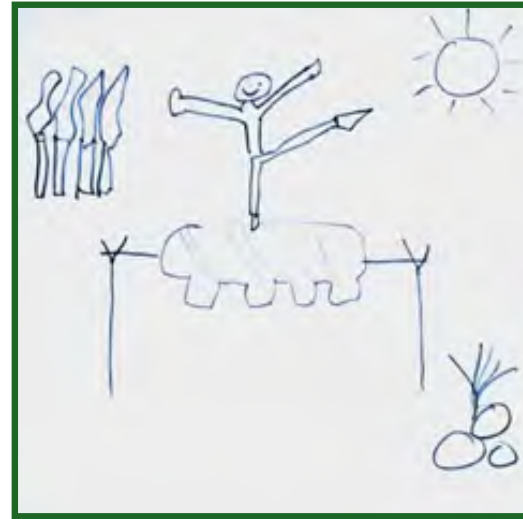
Aké obrázky v hre nájdete?

Uletené. Prekvapivo komplexné. Rozhodne sa nedajú nakresliť za minútu tak, aby pokrývali všetky potenciálne kritériá a niekedy je veľký problém ich za minútu čo len stihnúť popísať.

Čomu učí IDENTIK deti aj dospelých?

IDENTIK vás učí niekoľko zásadných vecí.

Najprv rozmýšľať a zhodnotiť obrázok, až **potom rozprávať**. Kľúč k úspechu leží v postupnom a správnom popisovaní obrázka, správnej identifikácii centrálnych



nych prvkov a elementov (Na celý obrázok nakreslite strom, pod ním ležia štyri psy...), identifikácii podstatných informácií (Golfista sa díva doprava, golfová palica mieri doľava...). V tom leží kľúč k úspechu – inak sa vám ľahko stane, že začnete bezhlavo popisovať že „na obrázku je kapitán blablabla“, po pol minúte pridáte, že „vedľa neho stojí žena v šialenom klobúku“ a o ďalších 20 sekúnd, že ju kapitán drží okolo pliec. Čo všetko môže z takého popisu vziť? Muž s ženou napravo, muž s ženou naľavo – väčšinou je kapitán trpaslík, keďže ho kreslia všetci ako súčasť obrázka, nie ako

ústrednú postavu. A prekvapivo – choťbotnice, teda aspoň chápadlá – ako inak nakreslíte v posledných troch sekundách, že muž, ktorý mal predtým ruku normálne vedľa tela, ju má zrazu na ženiných pleciach? Jednoducho tak, že mu ruku predĺžite ad absurdum, zakrúťte veľmi podobne, ale bude ju mať naozaj okolo jej pliec (Na čo by asi geniálne kritérium bolo „Mužova ruka na ženiných pleciach je najviac trikrát taká dlhá, ako jeho druhá ruka.“).

Vizualizovať a spracovávať informácie pre zobrazenie – určovať, aké veľké kresliť veci, ako ich nasmerovať a vôbec, ako ich nakresliť, aby aspoň pripomínali to, čo hovorí popisovač a zároveň tým minúť minimum času? Učí vás sa **zamýšľať nad podstatou** vecí, nad ich **definujúcimi črtami** (či je to kanvica, telefón alebo noviny položené na stole), aby tomu, kto bude obrázok hodnotiť, bolo jasné aspoň približne, čo má tá machuľa reprezentovať.

Tieto zručnosti, ktoré dnes málokto trénuje a čo je ešte horšie málokto učí, sú pre mňa najväčším prínosom IDENTIKU – je pre mňa hrou, ktorá stála za každým

V každom prípade, toť IDENTIK – zahrajte si ho, určite neoľutujete ani vy, ani vaši priatelia.

Nick Kellet; 2006

3-8 hráčův

Uhádnete, čo z vyložených darčiekov urobí vašim spoluhráčom radosť? Buďte si istí, že to nie je také ľahké.

GIFT TRAP je výborná spoznávacia hra pre starých aj nových známych. Povedzte si v skratke, ako funguje.

Ako to funguje?

Najprv si každý z hráčov vyberie farbu – dostane úhladný balíček žetónov darčkov, hodnotiacich žetónov a kartičiek na rozšírenú hru a samozrejme svoje “figúrky” – zabalený a rozbalený darček.

Každé kolo potom prebieha v niekoľkých fázach.



1. **Ukážte darčeky:** z vybraného balíka darčkov (v každom balíku sú darčeky podobnej ceny/hodnoty) vyložíte na hrací plán stanovený počet.
2. **Nakupujte:** každý hráč si rozmyslí, ako by rozdelil tieto darčeky medzi ostatných hráčov – každý darček len raz a, samozrejme, chcete aby sa čo anjviac páčili.
3. **Darujte:** každý rozdelí ostatným hráčom žetóny s číslami darčkov.
4. **Hodnotte:** každý vezme svoje hodnotiace žetóny a rozdelí ich na darčeky podľa toho, ako sa mu páčia. Máte 4 žetóny – **Super** (3 body), **Dobré** (2 body), **OK** (1 bod) a **Ani náhodou** (-4 body). Darčkov je väčši

nou viac ako žetónov, takže niektoré darčeky zostanú neohodnotené (a majú hodnotu -1 bod).

5. **Odhalenie a Bodovanie** – každý potom ukáže a vysvetlí svoje hodnotenie darčiekov a “rozbalí” si svoje darčeka. Za každý darček obdarovaný dostane „**GET**”, teda “dostávacie” body a darujúci dostane „**GIVE**”, teda “dávacie” body (môžu byť aj záporné).

Aké darčeky nájdete v hre?

Darčeky sú rozdelené do 4 kategórií podľa ceny (ak sa niektorým z nich vôbec cena určiť dá).

Žlté: najlacnejšie, obyčajné veci (pekelné ťažké rozdávať) – nájdete tu veci ako plyšový had, elektrický skrutkovač, elektronické zvieratko (aka

tamagoči), poukážku na sedenie v soláriu, gýčovú záchodovú dosku alebo záhradného trpaslíka (áno, tiež by som si vybrala skrutkovač).

Červené: v tejto kategórii nájdete aj skvosty ako denne jeden lístok do lotérie po dobu jedného roka, kúpeľ v mor-





ských riasach (pozor, nie v mori :)), pár pávov alebo lekcie v lukostreľbe.

Modré: táto kategória pre väčšinu nás bežných smrteľníkov láme hranicu „toto by som si želal, ale viem, že to nikdy nedostanem“, takže aj hra sa trochu mení. Medzi iným sa tu vyskútuje prvé vydanie vzácnkej knihy (Originálny Shakespeare),

jazdenie na bugine v Dubaji, váš vlastný domček na pobreží, trojdenné safari v balóne nad južnou Afrikou či cesta Orient Expresom.

Čierna kategória je miestami už celkom mimo akékoľvek hodnotenie – večný život? Odpustenie všetkých hriechov? Ale nájde sa aj niečo pre materiálnejšie založené povahy.

Chceli ste sa napríklad stať štatistom vo westerne? Vlastniť celý ostrov? Nechať si vymeniť elektrické rozvody v byte či dome? Alebo vás láka stať sa ľudskou delovou guľou? Svadba snov, prstene s diamantmi či „dokonalá žena“, na obrázku sexica s vrtačkou – pre každého niečo.

A pre tých, ktorým by toto všetko nestačilo (50 obojstranných kartičiek v každej

kategórii) sú k dispozícii aj rozšírenia so 100 obojstrannými kartičkami, každé hrateľné aj ako samostatná hra so zjednodušenými pravidlami (už si brúsime zuby na Čiernu „tabu“ edíciu).

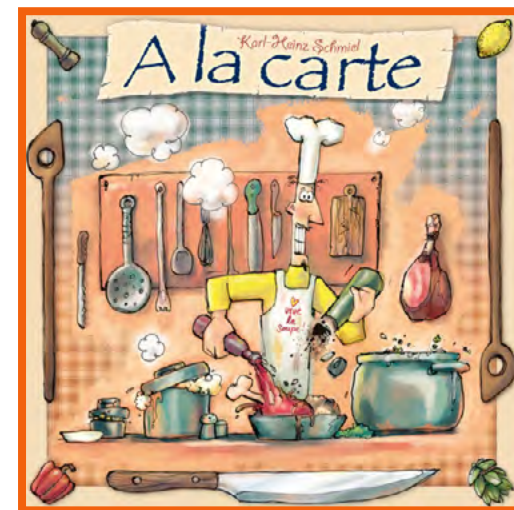
GIFTTRAP má z môjho hľadiska jediná chybu – bodovanie je tam naozaj navyše. Služi síce ako limit ukončenia hry, už sa mi ale stalo, že sme nevedeli dohrať, lebo sa nik nedostal na výherné políčko. Inak je to ale vynikajúca a zábavná hra a z vlastnej skúsenosti poviem, že som sa o mnohých svojich priateľoch a známych dozvedela veľa nového a výnimkou nie je ani moja polovička (kto by kedy povedal, že túži po zlatom Budhovi alebo po návšteve ElvisConu?)

A la carte

Karl-Heinz Schmiel, 1989

2-4 hráči, 30 minút

Nové vydanie starej ale jarej hry je síce len pre 4 hráčov, ale zaručujem, že dívať sa budú všetci. Nie je na trhu totiž veľa hier, ktoré by mali tak doslova rozkošné komponenty, ako táto – ok ok, možno je to tým, že som žena, ale stále...



Rozkošné komponenty (alias Čo nájdete v krabici?)

4 kovové panvičky (naozaj kovové!), 4 kartónové sporáčky (naozaj sporáčkovité!) kopec receptov – žetónov s prísadami a obrázkom, prísady/korenia v 4 koreničkách, výlevky (!), smetný kôš (!), servírovacie podnosy na úspešné recepty, kávový stolík a žetóny kávy.

Princíp hry

Vyberiete si recept (4 kategórie podľa náročnosti). Recept obsahuje množstvo korení, ktorý je na jeho prípravu po-



trebný a teplotu sporáka, pri ktorej bude uvarený. Prepísknite čokoľvek z toho a recept ste pokazili – šup s ním do koša.

Vo svojom kole máte tri akcie (reprezentované vareškami). Akciou môže byť:

Pokus nasypať korenie do jedla (striktne popísané, že to musí byť jeden pohyb), ale **pozor** – nie je to také jednoduché – korenie ide von z koreničky buď vôbec, alebo vo väčšom množstve, než by ste si želali. Kým prvý prípad akurát spíli akciu, druhý prípad spôsobí, že ste pokazili celé jedlo a môžete ho vyhodiť. V lepšom prípade vysypete s korením aj soľ (v každej koreničke je 5 zrníek soli), čo síce nepokazí jedlo, ale zabráni vám

získať zaňho kviezdičku (o tých neskôr)

Zdvihnutie teploty na sporáku – jednoduchý hod kockou, koľko vám padne, o toľko zdvihnete teplotu na sporáku. Teplota sa nedá znižovať inak ako vynulovaním sporáka pri výbere nového receptu. Ak si hodíte „kávu“, zoberiete si jeden žetón kávy z kávového stolíka.

Cieľom hry je čo najskôr pripraviť dokonale (teda bez extra soli) tri jedlá (teda dostať 3 hviezdičky), prípadne vyhrať hráč, ktorý ako prvý pripraví päť receptov. V najhoršom prípade, keď to nejde nikomu, sa spočíta skóre, keď sa minú všetky recepty.

Káva – sú špeciálne bonusové akcie, napríklad ďalšie tri akcie, bonusové body na konci hry, či výmena sporáka aj s panvicou s niektorým z protihráčov. Hrať sa môže jedna káva za kolo.

A LA CARTE je jednoduchá hra na čisté pobave-



„Breakfast Fidel“ alebo raňajky šampiónov

nie. Pri troche predstavivosti je to aj hra na rozvinutie zručnosti pre deti, keďže ale obsahuje naozaj veľa naozaj malých nebezpečných kúskov, pre až také malé deti zase nie je. Napriek vysokej cene je to ale rozhodne zaujímavý kúsok pre milovníkov nezvyčajných až uletených hier. Tak dobrú chuť!

Záverom

Na pultoch obchodov je dnes niekedy ťažké si vybrať stolovku. Hlavami nám krúžia otázky ako „Stojí to za tie peniaze?“, „Koľkokrát to asi budem hrať?“ či „Takúto strategickú onaniu si so mnou nik nezahrá...“.

Pri párty hrách však tieto otázky môžete zahodiť za hlavu – ak máte priateľov, ktorí nie sú úplne proti akejkoľvek hre, párty hry sa určite uživia – sú zábavné, pomôžu uvoľniť atmosféru hoci aj na firemnom teambuildingu a naviac sa o svojich priateľoch, známych či kolegoch dozviete často veľmi nečakané veci. Toto nie sú stolovky pre fajnšmekrov, ani géniov, toto sú stolovky pre ľudí v najširšom slova zmysle. Tak neváhajte a bavte sa!

DESKOVÉ HRY

napsal Peter „Peekay“ Kopáč

Výlet do Verony

Rozmerná krabica tejto stolovky slúbuje „súperenie pomocou dražieb, odhadovanie naplánovaných intríg a plnenie tajných i verejných úloh“ – to všetko v záujme neúprosneho honu za mocou nad stredovekým mestom. Ako sa však majú veci naozaj?

Vždy, keď sa na našom trhu objaví nová stolná hra, chcem o nej vedieť viac – obzvlášť, ak sa jedná o víťaznú hru zo súťaže *Českej deskohernej spoločnosti*. Preto keď vyšla VERONA (ktorej autorom nie je nik iný ako Petr Chval, jeden zo stabilných členov redakcie DRAKKARU), neváhal som a pozrel som sa jej na zúbky trochu bližšie.

Krabica a jej obsah

Prvá vec, ktorá každému padne do oka, je nadštandardná veľkosť krabice. Toto je rozhodne hra, ktorú si na poličke všimnete (pravdepodobne preto, že z nej bude vytrčať). V krabici nájdete okrem samozrejmych pravidiel veľkú mapu (vytlačennú na tvrdom kartóne, čo je jednoznačne plus), hrácke zásteny, žetóny mincí rozličných denominácií, drevené kocky prívržencov v piatich farbách, tri osemstenné kocky a kôpku kariet. Tu sa pozastavím, aby som podotkol, že hra vyšla trojjazyčne (česky, nemecky a anglicky). To znamená na prvý pohľad hrubší zošit s pravidlami a hlavne to, že karty, ktoré obsahujú texty sú v krabici trojnásobne – jedna sada pre každý z jazykov. Hlavným

dôvodom asi bude možnosť distribuovať jeden náklad na všetkých trhoch, mňa osobne to ale vcelku potešilo. Občas totiž máme hravé návštevy z ďalekých krajov, a vtedy sa takéto niečo môže hodiť.

Komponenty sú celkovo adekvátne. Farby sú vybrané dobre, nesplývajú ani pri umelom osvetlení (možno s výnimkou oranžovej a fialovej, ktoré sa trochu podobajú). Škoda, že zásteny nie sú od seba navzájom aspoň farebne odlišené, uľahčilo by to orientáciu počas hry. Karty by si asi zaslúžili trochu hrubší materiál či plastovo-vrúbkovaný finiš, dosť sa s nimi pri hre operuje a obávam sa, že sa pri intenzívnom hraní rýchlo opotrebojú.

Hra v skratke

Hrací plán predstavuje mesto, rozdelené na jednotlivé ulice. Tieto ulice sú jednak usporiadané do štvrtí, jednak zafarbené podľa toho, kto ju má pod správou: cirkev, cechy, knieža či nik. Prítomnosť v uliciach dáva hráčovi

zisk, keďže jeho stúpenci vyberajú od mešťanov výpalné. Takto nadobudnuté zdroje potom môže hráč investovať do ďalšieho rozvoja svojej kriminálnej siete. Na konci hry sa sieť každého hráča oboduje a kto má najviac, vyhráva.

V meste sa nachádza deväť budov, ktoré je možné za určitých podmienok ovládnuť (väčšina z nich sa získava prevahou stúpcov v konkrétnej štvrti či uliciach konkrétneho správcu). Na začiatku každého kola sa sprístupní



jedna budova, ktorá sa bude na konci kola udeľovať. Ak sa neudelí (napríklad kvôli rovnosti v sile viacerých hráčov), ostáva k dispozícii do budúceho kola. Každá z budov má jednak bodovú hodnotu na konci hry, jednak poskytuje nejaký trvalý efekt. Efekty niektorých budov sú veľmi silné až hru rozhodujúce (pozerám sa na teba, Kláštor), preto tre-

ba pri hre veľmi pozorne sledovať, aké budovy sa budú prideľovať a snažiť sa ich získať čo najviac.

Na začiatku hry dostanú hráči karty s tajnými úlohami – počet závisí od počtu hráčov, pohybuje sa od 4 kariet pri plnom počte hráčov do 7 kariet pri hre vo dvojici. Na každej karte úlohy sú napísané tri mená ulíc – ak sa podarí hráčovi v

ktoromkoľvek momente ovládať všetky tri, vyloží kartu s úlohou pred seba. Niektoré úlohy vtedy poskytujú ďalší bonus (ako presun stúpenca či okamžitý peňažný zisk), každá je za víťazné body. Nezáleží pritom na to, či neskôr hráč stratí kontrolu nad niektorou z ulíc, body mu останú.

Hráči ovládajú ulice umiestňovaním svojich stúpenčov – a tu leží ťažisko celej hry. Každý hráč má k dispozícii sadu plánovacích žetónov, ktoré sa v každom kole ukladajú na jednotlivé ulice (lícom nadol, teda tajne). Keď majú všetci hráči uložené žetóny (a teda naplánované akcie), ide sa postupne po uliciach a akcie sa vyhodnocujú.

Žetónov je dokopy deväť a ponúkajú akcie štyroch druhov:

Bluf (3 ks): nerobí nič, okrem potenciálneho zmätenia súpera, ktorý vidí, že ste do ulice naplánovali akciu.

Korupcia (3 ks): jediný spôsob, ako na mapu pridávať svojich stúpenčov. Stojí peniaze.

Násilie (2 ks): pokus o zlikvidovanie súperovho stúpenca overenými metó-

dami. Vyžaduje prítomnosť vlastného a cudzieho stúpenca v tej istej ulici.

Intriga (1 ks) – najsilnejšia, ale aj najmenej vypočítateľná akcia v hre. Môže mať tri formy: *zastrašovanie*, *udanie* alebo *vražda* (každá s osadenstvom cieľovej ulice pracuje inak).

Ak sa v jednej ulici stretne viacero akcií korupcie či násilia, prebehne medzi zainteresovanými hráčmi tajná dražba (či už peniazmi, alebo vojenskou silou) o to, ktorá akcia sa bude vykonávať.

Intriga zaujíma zvlášť postavenie. Ak sa stretnú v ulici dve intrigy, obe okamžite zlyhajú. Inak sa intriga vyhodnocuje prvá, pred akýmkoľvek inými akciami. Pomocou troch špeciálnych plánovacích kariet (každý hráč má vlastnú sadu) intrigán tajne vyberie, ktorú z intríg sa pokúša vykonať. Zároveň sa všetci súperi so záujmami v danej ulici snažia svojimi plánovacími kartami uhádnuť intrigánov zámer. Ak ktorýkoľvek z nich uhádne, intriga neuspее. Inak sa vykoná a zruší všetky ostatné plánované akcie v danej ulici.

Hra končí v momente, keď je ovládnutá piata budova. Víťaz je pritom urč-



ný spočítaním bodov, ktoré sa získavajú tromi spôsobmi: budovami, ovládaním ulíc, a plnením tajných úloh. Body za ulicu sa počítajú trochu zložito, keďže hra neobsahuje žiadne počítadlo bodov na kraji mapy ani nič podobné. Pritom ulica je hodná iný počet bodov, keď ju ovláda iba jeden hráč, ako keď v nej majú stúpcov viacerí. My sme na počítanie bodov použili peňažné mince, ukladané k jednotlivým stúpencom. Inak by asi bolo potreba na spočítanie bodov použiť papier (pravidlá v tomto ohľade neponúkajú žiadne tipy).

Grafická úprava

Hra je graficky veľmi na úrovni – ilustrácie sú bohato zastúpené a pekné. Pestrofarebnosť plánu sčasti hrá proti prehľadnosti, nie je vôbec problém prehliadnuť stúpenca či dvoch. Susednosť ulíc je na niektorých miestach trochu sporná, celkovo ale plán plní svoju úlohu uspokojivo.

Karty úloh na mňa pôsobia dojmom, akoby mali pôvodne obsahovať niečo viac, ale v priebehu vývoja hry boli zredukované. Každá z kariet zjavne

reprezentuje iného občana mesta, ktorého je možné si splnením tejto úlohy nakloniť na svoju stranu... toto je ale sprostredkované iba odlišnými portrétmi s podpismi na jednotlivých kartách. Orientácii v úlohách by určite napomohlo, keby toto meno zadávateľa bolo použité ako nadpis. Týchto kariet totiž budete mať na ruke nemálo a je častokrát problém ich od seba navzájom rýchlo odlišovať – väčšinou musíte čítať názvy ulíc a hľadať ich na hernom pláne. Toto hráčov zaťažuje a spomaľuje hru. Keby sa na karte vyskytoval aj nejaký citát či náhodný fakt o zadávateľovi (čo je zač, aké má ciele?) určite by to pomohlo hre pôsobiť menej abstraktne a trochu atmosférickejšie.

Knižka pravidiel

A tu sa dostávame k najväčšej slabine hry. Pravidlá sú napísané nejasne a zbytočne komplikovane. Čo je však najhoršie, niektoré kľúčové veci v nich vôbec nie sú spomenuté a treba si ich domýš-

ľať. Našťastie na stránke hry je k dispozícii FAQ aj opravená verzia pravidiel, ktoré tento problém sčasti riešia – nájst ich však nie je úplne jednoduché (papierové pravidlá neobsahujú linku na stránky hry a meno hry je trochu nejednoznačné na pohodlné vyhľadávanie na internete) a viem si ľahko predstaviť, že niekto, kto si

hru kúpi v obchode a nebude iniciatívne hľadať nové vydanie pravidiel sa pri riešení sporných bodov poriadne zapotí.

Pravidlá uvádzajú dĺžku hry 60 minút, čo sa mi zdá byť trochu podhodnotené. Bežná partia nám trvala 90 minút, na vysvetlenie pravidiel a predvedenie kľúčových princípov bola potrebná

ďalšia polhodina.

Hrateľnosť

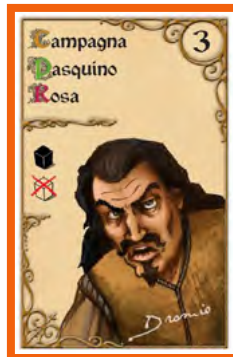
Pri prvej hre budete celkom určite pociťovať veľmi silný pocit preťaženia a paralýzy, spôsobenej neschopnosťou rozhodnúť, čo je pre vás v danej situácii vlastne dobrý ťah a čo nie. Dôsledky

rozhodnutia sa totiž nezriedka ukážu až o niekoľko kôl neskôr a rozhodovať sa treba podľa veľmi veľa faktorov.

Problematickým na sledovanie sú aj tajné úlohy. Predstavte si, že máte na ruke päť kariet, na každej tri mená ulíc. Prvé písmeno mena ulice síce určuje štvrt (toto chválím a veľmi to pomáha), ale aj tak musíte vlastne po každom zisku ulice kontrolovať všetky svoje ešte nesplnené úlohy v snahe zistiť, či náhodou niektorú z nich nemôžete vyložiť. Určite je to aj vecou zvyku a oboznámenia sa s mapou, no počítajte, že minimálne spočiatku týmto strávite nemálo času.

Naučiť sa správne vyhodnocovať rôzne kombinácie akcií, ktoré môžu nastať tak tiež nie je jednoduché – pravidlá síce obsahujú rozsiahly príklad, ten však na zložitosti neuberá. Kombinácia tajnej dražby, hádania skrytej karty a hodov kockami v jednej hre tiež pôsobí až zbytočne prekomplikovane.

Keď prekonáte všetky tieto úskalia (čo môže trvať aj niekoľko zahratí) a máte spoluhráčov na rovnakej úrovni, hra rozhodne poskytuje zaujímavý zážitok – takmer pri čomkoľvek čo robíte sa musíte snažiť



„dostať do hlavy“ protivníkom a zariadiť sa podľa toho, čo budú (podľa vás) robiť.

Verdikt

Ak by som mal hru zhrnúť jednou vetou, znela by takto:

„Komplexná, pozične-blufovacia hra pre skupinu náročných hráčov, ktorým nevedí odhodiť rukavičky stranou.“

Pravidlovo ide o náročnú hru s mnohými vrstvami komplexity, v ktorej musia všetci hráči naozaj „ísť naplno“, aby plne vynikli. Preto by som rozhodne odporúčal hrať vo vyrovnanej zostave, kde všetci hráči majú porovnateľné skúsenosti – nováčik bude v partii so skúsenými harcovníkmi ako jahňa predhodené vlkom. Element „ja viem, že ty vieš“, ako aj odhadovanie súperových plánov, podstatné pre správny pôžitok z tejto hry, totiž pri nerovných súperoch dosť stráca na zábavnosti a ľahko môže viesť ku frustrácii.

Na záver musím VERONE vyčítať dve veci. Prvou sú pravidlá, viažúce sa na centrálnu štvrt. Musieť si pamätať, že na začiatku hry nesmiem dávať do cen-

trálnej štvrti prívržencov je zbytočná záťaž, ktorá navyše pracuje proti druhému pravidlu o centrálnych uliciach – a síce, že ich kontrola prináša zisk navyše. Cieľom tohto pravidla pravdepodobne bolo zameranie ohniska konfliktu do stredu mapy, mám však dojem, že tento účel nespĺňa. Omnoho šťastnejším riešením by sa mi javilo toto dosiahnuť umiestnením viacerých budov do centrálnnej štvrti, či zvýšeným výskytom jej ulíc na kartách úloh.

Druhým, v mojich očiach veľmi závažným nedostatkom, sú pravidlá pre hru dvoch hráčov. Na jej začiatku sa umiestňuje rovnaký počet prívržencov a hráči majú k dispozícii rovnakú sadu plánovacích žetónov. To spôsobuje, že v porovnaní s partiou v pln(š)ej zostave je mesto na začiatku priam vyľudnené a naplňa sa pozvoľna. Rozbeh je pomalý, kolá odsypajú, budovy v ponuke či u hráčov sa hromadia a nie je zriedkavým javom, že hra skončí práve v mo-

mente, kedy sa ešte iba začínajú rysovať napínavé boje o nadvládu. Obzvlášť ak patríte k hráčom, pre ktorých využitie akcie Násilie predstavuje najhmatateľnejší zdroj zábavy a napätia v hre, budete sa pravdepodobne znenazdajky príduvším koncom hry cítiť podvedení. Tento nedostatok vnímam ako veľmi hmatateľný

a prekvapuje ma, že naň pravidlá nemyslia. Pritom je pomerne jednoduché ho odstrániť. Len tak z hlavy mi napadajú hneď dva spôsoby: buď ukončovať hru, až

keď bude zabratých viac budov (pravdepodobne 7), alebo dať každému hráčovi dve sady plánovacích žetónov a dvojnásobok počiatočných stúpecov – tým by sa mesto naplnilo prívržencami omnoho rýchlejšie, dialo by sa viac konfliktov, hra by bola dynamickejšie (a poskytovala by zážitok omnoho bližší partii so štyrmi hráčmi, kde je o konflikty a napätie omnoho menšia núdza).

„Komplexná, pozične-blufovacia hra pre skupinu náročných hráčov, ktorým nevedí odhodiť nabok rukavičky.“

Takže, je VERONA hodná vašich peňazí? V mojich očiach je to podobný prípad ako AGRICOLA – pri plánovaní svojich ťahov musíte myslieť hodne dopredu a je ťažké odlíšiť dobrý ťah od zlého (alebo takého, ktorý je síce dobrý, ale môže počkať do ďalšieho kola). Ak niečo vyhodnotíte nesprávne, Verona vás nepotopí až tak brutálne – v hre sú zabudované mechanizmy, vďaka ktorým sa dokážete spamätať. Na druhú stranu, vplyv na to ako veci dopadnú tu často má nielen, čo sa snažíte robiť vy a čo robia súper, ale aj náhoda – zlý hod kockou, uhádnutá intriga či súper, ktorý zhodou okolností zobral pri tajnej dražbe do ruky 47 peňazí, keď vy ste zobrali 46. **Hra vie byť namáhavá až vyčerpávajúca, pretože musíte spriadať plány niekoľko kôl dopredu, počítať s mnohými premennými a priebežne svoju spleť pavučinu neustále upravovať.** Preto, aj keď sa iste nájdu výnimky, vo všeobecnosti môžem túto hru s čistým svedomím odporučiť iba naozaj serióznym hráčom. So správnym zložením spoluhráčov poskytuje zaujímavý zážitok – pred kúpou sa ale musíte sami seba spýtať, ako často sa vám podarí túto zostavu zvolať.

Strach a chvění

Radim Trčálek

Pod vyhrnutou sukní se zabělelo krajkoví spodničky.

„Jste necuda, hraběnko. Kdyby vás tak viděl manžel!“

Pohodila havraními vlasy a vytáhla si okraj sukně do poloviny stehen. „Můj choť zde ale není,“ zašeptala. „Jenom vy!“

Nemrava jedna; to zde mám jen sedět a pozorovat, jak si přede mnou, opřená o stůl, zadek vyšpulení, vyhrnuje sukní?!

Mé kanape zavržalo; rychle se napřímila a otočila tvář. Zpod rozpuštěných pramenů na mě svítily její oči. Neřekla ani slovo, na kámen ztvrdlý obličej byl dostatečně výmluvný. Zase jsem se posadil.

„Hrajete si se mnou,“ postěžoval jsem si.

„Ano,“ zapředla. Znovu se levačkou opřela o stůl, pravá ruka, stále svírajíc látku, pokračovala nahoru. Ve svitu blikajících svíček jsem již za pár okamžiků viděl její kulatý zadek, skryt jen lehkým bělostným prádélkem. Pustila sukní; svésila se dolů, ale zachycená v pase tvořila kolem bílých půlek divadelní oponu.

„Co bude teď?“ hlesl jsem.

„Tíše,“ zasyčela. Dál se mi upřeně dívajíc do tváře, uchopila lem spodničky a počala ji stahovat dolů. Pod ní se odhalila již jen kůže. Polkl jsem na sucho, neschopen slova. Ta bestie se kochala pohledem, jak trpím, ještě se uculujíc... Ale to divadlo za to stálo!

„Mám pokračovat?“ optala se.

„Jistěže.“

„Jen nechci, abyste se cítil ponížen.“

Mrcha, seděl jsem tam jako jelimán, neschopen slova, sáhnout na ni zakázáno, bez síly ji odmítnout, zadržet... A ona vyjádří starost, zda se necítím ponížený!

„Pokračujte, prosím.“

Pohodlněji se rozvalila, břichem a řadry si lehla na stůl. Okraj prádélka uchopila prsty obou rukou a pomalým pohybem se obnažila: napřed zadek, poté až po kolena i nohy. Nic podobného jsem nikdy nezažil. Bestie!

Nechala mě kochat se, trpět, toužit. Hladil jsem ji aspoň očima, když mi nebylo dovoleno více. A to ještě nebylo vše.

Pomalů, velmi pomalů, si začala hladit stehna. Nejprve pravou nohu, pak levou, nakonec obě. Ruce se posunovaly výš, až spočinuly na hýždích. Kroužila po nich způsobem, jakým lazebníci natírají vonnými oleji údy a záda. Nakonec zajela prsty i mezi půlky. Mazlila se dlouho, klín se jí brzy třpytil vlhkostí a mně nezbývalo nic, než se dívat. Z úst jí vyřázely tiché povzdechy, prozrazující její pocity. A pak...

Rázným pohybem nahmatala prádlo a vytáhla si ho zpět do pasu. Byl jsem překvapen, neschopen slova. Ona se zatím narovnala, sukně spadla ke kotníkům, skryla mi výhled na její nohy. Prstem ukázala na dveře a stroze rozkázala: „Běžte!“

„Co-cože?“ vykoktal jsem ze sebe.

„Běžte. Opusťte můj dům!“

„To nemyslíte vážně! Děláte si legraci?“

„Nedělám. Odejděte.“ Chladněji nezněl snad ani rozkaz důstojníka u raportu.

„Nechápu...“

„To ani nemusíte,“ zamračila se. „Ted', pokud budete tak laskav, opusťte dům.“

Tohle nebyla součást milostných hrátek, myslela to vážně. Zvedl jsem se a opustil pokoj. Pozdrav byl úmyslně opomenut, nepromluvil jsem ani na komořího, který mi podal věci a vyprovodil mě před dům. Až v drožce, vezoucí mě domů, jsem negentlemansky zaklel.

Prvního mrtvého našli koncem měsíce. Zасыпán sněžným popraškem, který přineslo nečekané noční ochlazení, ležel na dvorku pavlačového domu.

„Zemřít musel před půlnocí, Roberte,“ sdělil jsem svému policejnímu praktikantovi.

„Proč myslíte?“

Ukázal jsem na tělo. „Šaty a obličejem je přimrznut do bláta. Mráz přišel až v brzkých ranních hodinách. Jsem si jist, domů jsem se vracel až o dvanácté, zima se teprve roztahovala ulicemi.“

Robert poklekl vedle těla, uchopil nešťastníka za vlasy a pokusil se zvednout jeho hlavu. Nešlo to. „Máte pravdu, inspektore, je přimrzlý.“

Obhlédl jsem okolí. V průjezdu na ulici stál dav čumilů, většina pavlačí domu byla vyzdobena zvědavými obličejí. Na dvoře kůlna, stará pumpa, dřevěný plot

a u něj naskládané harampádí nanošené během dlouhých let. Mezi těmi krámy tělo, kabát bez zjevné stopy poškození, nikde ani kapka krve. „Kde je soudní lékař?“ Odpovědí mi bylo ticho a několikeré pokrčení ramen. „Už tu měl dávno být,“ zavrčel jsem. „Poslali jste pro něj?“

„Jistě,“ přisvědčil poblíž stojící vrchní strážmistr. „Vzkázali jsme mu stejně jako vám. Někde se musel zdržet.“

Beztako vyspává opici, napadlo mě. Chlast a kurvy, nic jiného nezná. „Už aby toho ožralu někdo vystřídal!“

„Prosím?“ reagoval na mé mručení pod vousy Robert.

„Nic. Pošlete pár mužů, ať se optají po partajích, zda někdo něco neviděl!“

Vrchní strážmistr nečekal na pokyn praktikanta, sám se iniciativně otočil a vyrazil rozdělit práci mezi své lidi.

Rozhlédl jsem se po sněhu, stop bylo na dvorku mnoho, ale všechny jistě čerstvé, nanejvýše hodinku staré. Pod stříškou u kůlny stála opřená březová metla. „Vemte ji, Roberte, promeťte trochu sněh.“

Můj pomocník brzy očistil kus půdy kolem těla. Ano, v deštěm rozmočené hlíně uvízlo kromě obličeje toho nešťastníka i mnoho stop – mráz je dokonale zakonzervoval.

„Co to znamená, pane komisaři?“

„Někdo sem to tělo přitáhl, Roberte. Podívejte, tudy jej vlekli po zemi. Klatě, stop je zde ale spousta, mnohé jistě ještě ze dne.“

„Lidé si sem chodí pro vodu k pumpě,“ opáčil Robert. Mávl jsem rukou. V kapse jsem nahmatl váček s tabákem a dýmku, posadil se na lavičku kousek opodál a začal si chystat kouření. Od úst mi stoupaly první obláčky a tiché nadávky na doktora, když Robert cosi našel mezi krámy u plotu. „Co to máte?“

„Brašnu. Koženou.“ Uvolnil zámek na kabele a otevřel ji. „Lékařskou, myslím. Je tu spousta instrumentů, co používají doktoři.“ Vydal se s nálezem za mnou. Stačil mi jediný pohled na ušpiněný monogram...

Přiběhl jsem k tělu, poklekl, uchopil oběma rukama hlavu a potáhl. Z nebožáka se s páravým zvukem odtrhl kus kůže přimrzlé k hlíně. Do obličeje mi zíraly dvě bledé oči.

„Doktor,“ vydechl Robert.

„A my tu na něj čekáme, aby ohledal tělo, než s ním budeme hýbat. Pomozte mi, Roberte, obrátíme jej.“ Uchopili jsme doktora za šaty, šlo to ztuha, kalhoty i kabát byly ke konci hodně potrhané, ale co na tom záleželo. Když jsme tělo překulili, zůstal v zemi jeho otisk a v místě krku přimrzlý motýlek. Po krvi na hlíně ani památky.

„Zabili jej jinde, krev měl již zatuhlou“ konstatoval praktikant, při zběžném obhlédnutí mrtvol. Přikývl jsem hlavou; košile i vesta doktorovi chyběly, těsně pod hrudním košem se na nás šklebila obrovská krvavá díra. „Myslíte,“ obhlížel ránu Robert, „že mu vyřezali srdce?“

Ohmatal jsem zranění. „Spíš vytrhli, Roberte. Nezdá se, že by byla svalovina prořezaná.“

Můj pomocník uznale písknul. „Ten někdo musel mít ohromnou sílu.“

To musel. Člověk by řekl, že nadlidskou.

Lidé v domě vraždy nic neviděli, nic neslyšeli. Dalo se to čekat, přesto jsem doufal...

Dopoledne jsme navštívili doktorův byt. Odpovídal jeho způsobu života – staromládenecký. Trochu nepořádek, trochu uklizeno, spousta prázdných lahví od alkoholu. Jak jsem řekl, doktor byl ožrala, ale když se hodil do gala, byl z něj pohledný pětáctýřicátník. To mu vždy vydrželo jen do té doby, než sáhl po další sklence.

Prohrabali jsme mu skříně – stopa žádná.

Zachránila nás jeho domácí. Jak se ukázalo, byla typickou klepnou, všetečnou až běda.

Výslech vedl Robert, stará paní seděla naproti němu u stolu v kuchyni. Ze začátku to nevypadalo, že bude něco vědět.

„A co dámské návštěvy?“ optal se po úvodních otázkách můj praktikant.

„Nó... pár jich bylo.“ To mě zajímalo, otočil jsem se od okna a začal pozorně poslouchat.

Ženskou nebylo třeba pobízet, pokračovala sama. A ráda. „Doktor měl v ženských zálibu, ale vždy si vodil slušný. Ne náky coury vod červený lampičky, víme? Nikdy jsem ale neviděla žádnou vícekrát jak jednou dvakrát. Doktor na city nebyl. Ale poslední dobou...“

Odmlčela se. Tuhle hru na kočku a myš nesnáším. Vždyť byla celá dychtivá nám to říct, tak proč ty průtahy? Robert na sobě nedal nic znát a hrál její hru: „Ano? Je vaší povinností nám říct vše, co víte!“

„Poslední měsíc si žádnou nepřivedl,“ usmála se domácí. „Asi se nám zamiloval.“

„Jak to můžete vědět, třeba jste si jeho návštěv jen nevšimla?“

Domácí vypadala málem dotčeně. „Vím to určitě! Mám přehled! Po pavlači kolem mých oken neproklouzne ani myš, abych o ní nevěděla.“

„Aha,“ ušklíbl se praktikant. „A tu osudovou ženu jste neviděla? Neznáte její jméno?“

„Viděla, pane inspektor. Nóbl paní. Byla tu jen jednou, asi před měsícem. Za zdí, doktor bydlí hned vedle, víte, se napřed ozývalo jen chichotání a pak nějaké vzdechy. Rozumíte mi, že? Ta ženská pak ale rychle odešla. Chápejte, hodně rychle!“

Robert povytáhl obočí, otočil se směrem ke mně. Pokrčil jsem rameny, poslední poznámce jsem taky nerozuměl.

„Odešla předčasně,“ vysvětlovala honem domácí. „Víte, doktor, když se dostal do varu, byl hrozně hlučný, ale tenkrát nic. Ani ji nebylo moc slyšet. Odešla určitě dřív, než k tomu došlo.“

„Aha,“ pokýval hlavou Robert. „Už je mi to jasné.“ Sklonil se nad zápisníkem a udělal si poznámku.

Domácí zatím pokračovala: „Doktor se pak musel opít. Strašně zuřil. Vyváděl, křičel. Nadával a klel. Velmi vulgárně a nevhodně. To bych nerada opakovala.“

„To nemusíte,“ usmál se Robert. „Postačí nám, když jen popíšete, jaký byl obsah toho, co říkal.“

„No, nadával, že jako s ním ta ženská pěkně mává a že toto mu ještě žádná neudělala a že kdyby se to dozvěděl její manžel, roztrhne ji jako hada. Jo, nazýval ji hraběnkou...“

Přestal jsem poslouchat, v uších mi zašumělo. Hraběnka Urbanová; milenka bez citu, mnohé mužské srdce puklo její vinou.

Robertovi se nešlo svěřit, kam jdu. Jak to vysvětlit? Styděl jsem se.

Seděl jsem v salóнку pro hosty, popíjel čaj a čekal.

Když přišla, pořádně ve mně hrklo. Bůh je mi svědkem, že krásnější ženu jsem nikdy nespatřil. Po žádné tolik nikdy netoužil.

Rychle jsem se postavil. „Dnes jsem tu úředně.“ Pozdrav by byl možná vhodnější, já byl ale stále uražen.

„Škoda,“ ušklíbala se. Gestem odvolala komořího, přistoupila ke stolu. Přiskočil jsem, přisunul jí židli – dobré vychování zvítězilo – pak se posadil naproti ní.

„Tak povídejte, komisaři, co máte na srdci?“

„Znala jste doktora Broučka?“

„Ano.“

„Jak moc dobře?“

Zamrkala. „Na co přesně se ptáte?“

„Byli jste milenci?“

„Na to nebudu odpovídat.“ Vstala ze židle; rychle, rázně, snad chtěla odejít.

„Někdo jej zavraždil, ta informace je podstatná pro vyšetřování! Byla jste jeho milenkou?“

Otočila se zpět. Nedalo se poznat, zda je, či není překvapená. Vždy se tvářila tolik chladně. „Kdo vám to prozradil? Jste nediskrétní!“

„Takže byla.“ Další otázka byla těžká. „Prováděla jste mu to, co mně?“

Tvář jí ozdobil úsměv.

„Tedy ano. Jste tak bezcitná.“

„To je stanovisko vyšetřovatele vraždy, inspektore?“

„To je mé stanovisko, hrome!“ Zvedat hlas nebylo profesionální, ale stalo se.

Rozčilovalo mě, jak se pořád usmívala.

Obešla stůl; až ke mně. Sehnula se, dekolt přímo před mé oči, ústa pootevřená... „Toužím po vás,“ zašeptala. „Teď. Hned!“ Přitáhla obličej ještě blíže k mému, lící se otřela o můj spánek, pak o nos a rty. V obličeji jsem cítil její teplý dech. „Prosím.“ To slovo mě zalechtalo na ušním lalůčku.

Nešlo odolat, sáhl jsem jí na prs. Zmáčkl ho, prohnětl. Pak jsem zvedl oči k jejímu obličeji a pustil se jí, jako by měla lepru. Smála se, bestie. Náramně ji to pobavilo.

„Vy mrcho!“ zasyčel jsem a odstrčil ji.

Začala se smát nahlas, až se v pase prohýbala. Trvalo to dlouho a já musel sedět a čekat. Nemohl jsem odejít, bylo třeba položit ještě jednu otázku.

Konečně skončila. Opřela se o zeď mezi okny, v obličeji stále pobavený výraz.

„Váš muž? Mohl doktora zabít ze žárlivosti?“

Popadl ji další záchvat smíchu. Mohl znamenat cokoli, ale nemínil jsem tam zůstat již ani minutu. Raději jsem se zvedl a odešel.

Cestu jejich palácem jsem znal, vydal jsem se k východu bez komořího. U dveří býval vždy někdo, koho bylo možno požádat o kabát, buřinku a hůl. Taky že ano, pod schody jsem uviděl starou služebnou. Seschlá jako křížala, zdálo se, že tam na mě čeká. Vykukovala zpoza dveří a když spatřila, že jdu sám, hrnula se ke mně.

„Ano?“

„Jste v nebezpečí, pane,“ zaskřehotala.

„Já, proč, kde, kdy?“ Opatrně jsem se začal rozhlížet. Že by žárlivý hrabě?

„Jen modlitby vás zachrání, prostě Boha.“

„Jste šílená.“ Nemínil jsem tu trhlou ženskou dál poslouchat. „Kde mám věci, mohla byste mi je donést?“

„Prosím, poslouvejte, nezahrávejte si s...“

Umlčely ji kroky. Z vedlejší místnosti vyšel komoří, ve dveřích za ním stál mladý jinoch. Služebná stáhla hlavu mezi ramena a zmizela, jako by se jich bála. Zhodnotil jsem je kritickým pohledem: starý prošedivělý chlap s licousy až po

bradu a subtilní, uhrovitý hošík sotva odrostlý dětství. Mně od nich jistě žádné nebezpečí hrozit nemohlo, v zápase bych je oba lehce přemohl.

„Přejete si své věci?“

„Ano, odcházím.“

Dával jsem si na ně pro jistotu pozor, ale ani gestem nenaznačili, že by chtěli zaútočit. Mladíček stál stále ve dveřích do vedlejší místnosti a mračil se, komoří mě obskakoval. Nechal jsem si od něj dokonce pomoci do kabátu a ani této příležitosti nevyužili. Pak jsme se jen rozloučili a já odešel.

Jsou zakázky, které je lepší nebrat. Tahle byla jedna z nich. Ale kdo to mohl tušit?!

Sledovat manžely podváděných paniček bylo pro Filipa Bílka denním chlebem, posel by hladý, nebrat takovou práci. Tohle nebylo jiné, žárlivá paní, nevěrný choť. A jaké to vzalo obrátky!

Vchod do domu byl tmavý – připomínal tlamu obřího molocha, vstoupit do něj znamenalo být spolknut a pozřen.

Filip nebyl strašpytel, ale události posledních dnů jej několikrát vylekaly. Musí navštívit kostel, musí se poradit s farářem...

Mosazná klika zastudila do dlaně, v chodbě nebylo vidět ani na krok. Zbraň ukrytá v kapse nedávala takový pocit bezpečí, v jaký doufal, když si ji pořizoval.

Schodiště osvětlovaly mřížované kužely světla procházející skrz okenní tabule. Zarazil se v půli kroku, něco nebylo v pořádku. Nešlo o skřípavé zvuky

vycházející z prkenných schodů při každém kroku, ani o nezvyklé ticho v okolních bytech. Ze tmy se ozývalo sípění. Pevně sevřel litinové zábradlí opocanou dlaní a nastražil uši.

Nic. Pokud jej prve nešálil sluch, někde v horních patrech stojí někdo, kdo při Filipově zastavení raději zadržel dech.

„Je tam někdo?“ Za roztřesený hlas by si nejraději vlepil políček. Odpověď žádná.

Vyčkal ještě chvíli, přemýšlel, co udělat.

Z úvah jej vytrhl zvuk praskajících prken, tentokrát to ale nebyl on. Někdo jiný. Někdo, kdo se rozběhl z nejvyšší etáže schodištěm dolů.

Filip věděl, kdo to je. Několik posledních dnů jej straší ve snech. Několik posledních nocí jej tajně sleduje ze stínů.

Netvor. Ďáblem posedlý netvor!

Filip Bílek se otočil a dal se na útěk.

K druhé vraždě došlo další noci. Pan radní Cvejn zesnul jistě bolestivou smrtí; našli jej děti hrající si v odsvěceném kostele, který přišel zbourat.

Obličej policistů, co viděli tělo, byly nezvykle bledé, ty děcka jistě prožijí ne jednu noční můru.

„Kristepane,“ přežehnal se Robert, když jej uviděl. Ruce i nohy vyvrácené z kloubů a odtržené od těla. Válely se v místech, kde kněží sloužili bohoslužby. Torzo trupu stálo na zbytcích oltáře. Oči vytřeštěné, ústa zacpaná roubíkem z kusu hadru, snad odtrženém z šatů, po kterých nebylo nikde ani památky.

Poblíž mrtvoly postával drobný muž s lékařskou brašnou. Když nás spatřil, pokynul nám na pozdrav pozvednutou buřinkou. „Dobrý den, jsem doktor Kvas. Byl jsem najat jako nový soudní lékař.“

„Rád vás poznávám, jsem inspektor Dlouhý, tohle je policejní praktikant Robert Háma. Co nám k tomu můžete říct, doktore?“

„Nic moc. Tělo jsem ohledal, jistě umřel někde jinde, není zde ani památky po krvi. Dobu smrti odhaduji kolem půlnoci, přesnější budu až po pitvě. Příčinu úmrtí vidíte sami.“

Prohodili jsme ještě pár slov a pak se rozloučili.

„Co myslíte,“ optal se Robert, když doktor odešel, „jaký bude?“

„Horší než ten minulý být nemůže. Alespoň z něj nebyla cítit kořalka.“

Začali jsme se věnovat práci. Tehdy ještě nic nenasvědčovalo, že obě vraždy spolu nějak souvisí. Obhlídka místa činu nepřinesla nic podstatného. Pro další informace jsme museli k radnímu domů; čekal nás nepříjemný výslech jeho ženy.

Radní byl nehezky tloušťák, jeho manželka měla také mnoho kil nadváhy. Když jsme ji zpravili o úmrtí mažela, skácela se k zemi jako přezrálá hruška. Museli jsme s Hárou počkat celou hodinu, než se dostavil rodinný lékař a dal jí uklidňující injekci. Pustil nás za ní jen na okamžik a důsledně hlídal v pokoji, zda jeho pacientce nebudeme klást otázky, které by ji rozrušily. Po chuti mi jeho přítomnost nebyla, ale pokud jsme chtěli vdovu Cvejnovou vyslechnout, museli jsme toho prošedivělého chlapíka s cvikrem na očích strpět.

Manželka radního ležela na sofa, přikryta vlněnou dekou. Přisunuli jsme si k ní s Robertem židle a posadili se.

„Paní Cvejnová,“ začal opatrně Robert, „nemáte tušení, kdo by to vašemu choti mohl udělat?“

Za námi se ozval doktorům rozčilený povzdech, vdova naštěstí odpověděla klidně: „Ne, nevím.“

„Vzpomeňte si, prosím, neměl pan radní nějaké nepřátele. Nestěžoval si, že má potíže na úřadě, nevydíral jej někdo, neměl váš muž nějaké tajemství?“

Po poslední větě paní Cvejnová zbledla, ale v odpověď jen zavrtěla zamítavě hlavou. Robert na něco kápl, musel si jejího bílého obličeje také povšimnout a hned se optal: „Pokud na vašeho chotě někdo něco věděl, měla byste nám o tom povědět. Chcete přeci najít jeho vraha?“

„To by stačilo,“ zahučel za námi doktor. „Pacientka je unavená.“

„To je v pořádku, Richarde. Mohl byste, prosím, odejít?“

Nechtělo se mu, staříkovi, ale přikývl a zvedl se k odchodu. Mezi dveřmi prohodil, že bude čekat v chodbě, stačí prý jen zavolat. Když za ním zaklaply dveře, úlevou jsem si oddechl. Takové garde při výslechu nemáme zapotřebí.

Oba jsme se s Robertem podívali na ležící ženu. „Budete diskrétní, inspektore?“ optala se.

„Jistě. Ani já, ani zde Háma nevyzradíme nic, co by pošpinilo vaši rodinu.“

Chvilku snad zvažovala, zda své informace vyzradit, ale nakonec přeci jenom spustila. „Dala jsem svého muže sledovat. Soukromým detektivem. Zdálo se, že se mi přestává věnovat jako ženě, chápete?“ Odmlčela se.

Robert ani nehlesl, diskrétní rozhovory vedu vždy já. Otázka ale nepadla, čekal jsem, až spustí sama.

„Ten detektiv něco objevil,“ nakousla Cvejnová pomalu. „Můj muž— měl milenkou! Šlo o hraběnku Urbanovou.“

A kruci, podruhé! Krev mi vzkypěla v žilách při vzpomínce na tu couru.

Optal jsem se ještě na jméno detektiva, kterého si paní Cvejnová najala. Udala Filipa Bílka; s Robertem jej oba známe, schopný chlap. Ten by si nevymýšlel nepodložené informace. Bylo třeba znovu navštívit hraběnku. Nechtělo se mi do toho, ale teď, na základě stopy, tam se mnou aspoň mohl můj policejní praktikant. V jeho přítomnosti se, doufal jsem v to, musela hraběnka chovat dle společenských norem.

Srdce mi tlouklo až v krku, nechtěl jsem ji znovu potkat. Povinnost je ale povinnost. Když nám komoří oznámil, že paní není doma a promluvit si můžeme jen s panem hrabětem, spadl mi kámen ze srdce. Aspoň prozatím jsem se rozhovoru s tou bestií vyhnul.

Když jsme následovali komořího do pracovny jeho pána, pošeptal mi Robert nenápadně do ucha: „Proč se po vás ten chlap tak divně koukal?“

Divně se koukal? Nevšiml jsem si; přeměřil jsem staříka pohledem a vzpomněl si na varování té trhlé služebné. Chtěl jsem dát pokrčením rameny Robertovi najevo, že nemám tušení, ale neučinil jsem tak. Ze dveří, které jsme právě míjeli, vystoupil jinoch, v náruči pěkný sloupek knih. Poznal jsem v něm onoho mladíka, který na mě tak podezřele zíral při mé poslední návštěvě zde. Jak mě

uviděl, jal se opět mračit. Bylo to tak do očí bijící, že se Robert optal: „Děje se něco, mladý muži?“

Reakce žádná. Komoří se otočil. „Á, mladý pán. Chcete pomoci s těmi knihami?“

S odpovědí se mladík nenamáhal, místo toho se drze optal: „Kam je vedete?“

„K vašemu strýci, pane Konráde,“ odpověděl lokaj. „Pojďte pánové,“ pokynul nám.

Když jsme zahrnuli za roh, vyzvídal jsem z komořího: „To je pana hraběte synovec nebo jaký má k němu vztah?“

„Ano, potomek jeho bratra.“

„Co zde dělá, potkávám jej již podruhé.“

Zaregistroval jsem Robertův pohled – povytažené obočí, ale neřekl nic. Komoří se podrbl na licousech a usmál. „Mladý pán Konrád je z venkova, zde ve městě navštěvuje školu. Pan hrabě svému bratru nabídl, že po dobu studia u něj může jeho synovec bydlet. Žije tu již několik let, ale brzy bude plnoletý, pak si snad najde vlastní byt.“

Dál jsme nemluvili, mlčky nás zavedl do přijímacího salónku a zavřel za sebou dveře.

„Již jste tu někdy byl?“ optal se hned Robert.

„Ano, hraběnku znám.“ Víc jsem mu říct nehodlal a nebylo to ani možné, do místnosti vešel hrabě Urban. Nedívím se, že si jeho žena hledá milence. Obličej zdobil nahoru zvednutý rypák a černý plnovous, chlupy mu rostly i na krku a hřbetech rukou – vypadal jak kanec. Mohutný a zavalitý.

„Co si přejete pánové?“ vyhrkl chraplavým barytonem a usedl ke stolu. „Komoří říkal, že jste od policie.“

„Ano, jsem inspektor Dlouhý, tohle je policejní praktikant Háma. Vyšetřujeme vraždu pana radního Cvejna.“

„Ano, o tom jsem slyšel, smutné. Pana radního jsem ale znal spíše zběžně, nevím jak vám mohu pomoci.“

Ucítil jsem Robertův pohled, ale nebylo proč chodit kolem horké kaše. „Byl milencem vaší ženy.“

Hrabě nehnul ani brvou. Nevím, zda nebyl z šoku schopen jakékoliv reakce nebo pro něj ta informace nebyla novinkou, každopádně na to nic neřekl. „Rozuměl jste mi?“ optal jsem se pro jistotu.

Jen přikývnul. Mrknul jsem koutkem oka po Robertovi a pokrčil rameny. Raději jsme mlčeli.

Hrabě se po malé chvilce nečekaně optal: „A to je všechno?“

„Nepřekvapuje vás to?“

„To neříkám, inspektore.“

„Ale ani nepopíráte.“

Neodpověděl. Vstal, došel k barovému stolku, ze kterého vytáhl láhev se zlatavým mokem a jen jednu skleničku. Nezdvořák, buran!

„Co jste dělal včera v noci, hrabě?“

Pomalu odšrouboval vršek a nalil si.

„Chcete tím, inspektore, naznačit, že jsem podezřelý?“

„Ze žárlivosti zabil nejeden muž,“ opáčil jsem.

Jedním douškem koňak vypil, hlasitě polkl. Pak skleničku postavil rázně na stůl, tak tak že ji nerozbil. „Nemám vám co říct, pánové. Prosím, odejděte!“

Ta stará babizna na mě opět čekala. Zahlédl jsem její obličej v pootevřených dveřích do jedné z místností; sotva spatřila, že nás vyprovází komoří, zmizela. Byl jsem tomu spíš rád, to její poslední žvatlání nedávalo smysl.

Ale překvapila mě. Venku na ulici jsme s Robertem nasedli do policejního kočáru a chystali se dát povel k odjezdu, když se ozvalo zaklepání na dvířka odvrácené od paláce hraběte. Vykoukli jsme s Robertem z okýnka, stála tam. Přes šaty, prozrazující, že se žíví jako služebná, přehozený tmavý plášť, rozhlížela se po ulici. Když spatřila naše obličeje, zvolala tlumeným hlasem: „Musím s vámi mluvit!“

„Proč? Kdo jste?“ optal se praktikant, ale otevřel dvířka. Stará služebná, nečekaně na vyzvání, ihned nastoupila.

„Jedte,“ zachrčela skřehotavým hlasem. „Prosím jedte, ať nejsme nápadní. Nechci aby věděli, že jsem s vámi mluvila.“

Robert zatloukl holí na stěnu kočáru. Ozval se povel kočího, šlehnutí bičem a vůz se rozkodrcal po kočících hlavách.

„Tak copak jste nám chtěla?“ optal se můj pomocník služebné.

„Nemám moc času, musím být brzy zpět. Zastavte v další ulici, ať to nemám daleko.“

Robert se po mně ohlédl, přikývl jsem. Stačilo pár povelů malým okýnkem a kočí vyplnil naše přání.

„Jste ve velkém nebezpečí,“ spustila stařena. „Jde vám o život!“ Dívala se při tom na mě, nebylo to příjemné, po těle mi přejel mráz. „Do paláce již nechodte,“ pokračovala služebná. „A modlete se, aby vás to minulo. Až to začne, vyhledejte kněze.“

„Nejsem věřící.“ Nevím, co mě to napadlo, byla to velmi iracionální odpověď. Ale já měl dojem, že ta žena mluví o něčem jiném, než bylo naše pátrání. A její slova byla určena mé osobě.

Jestli byl Robert mou reakcí překvapen, nedal na sobě nic znát. „Palác, předpokládám, budeme muset navštívit znovu,“ řekl. „Jde o vyšetřování a naše stopa vede k hraběcí rodině.“

„Ne!“ vykřikla služebná a poprvé se na praktikanta podívala. „On tam nesmí!“ Oči vytřeštěné, natažený prst ukazoval mým směrem. Ocejchovala mě strachem, tohle nebylo normální.

Já ani můj kolega jsme se nezmohli na slovo. Stařena zašátrala v kapse, natáhla se pro mou ruku a do dlaně mi vtiskla drobný předmět, který vytáhla.

„Tohle noste. Snad vás to ochrání, když se odmítáte obrátit ke Kristu. Příliš silné to ale nebude, Dábla to na dlouho neodradí.“

Zvedl jsem ruku, na dlani mi ležel malý křížek na jemném řetízku.

„Umírají popořadě, uvědomte si to!“ Nepatřilo to opět především mým uším? Mělo to dávat smysl?

Služebná pak otevřela dvířka a zavrčela, že již musí jít. Čiperně vyskočila na ulici a pospíchala pryč. Ani neodpověděla na Robertův pozdrav.

„Vy chápete, o čem ta ženská mluvila, inspektore?“

Neodpověděl jsem, dál si prohlížeje křížek.

„Ta její poslední poznámka, inspektore, mluvila o těch vraždách? Mohou mít spojitost?“

Drahý Roberte, buď si jist, že mají. Vím jakou, milenci hraběnky umírají. A já byl jedním z nich!

Pohled na náprsní hodinky mu prozradil, že minula jedenáctá hodina. Všichni tři muži se klepali zimou, od úst jim pravidelně stoupaly obláčky páry.

„K čertu, to je ale zima,“ postěžoval si první z policistů snad posté a prohrábl si svůj mroží knír. „Kolik je hodin, pane praktikant?“

„Do půlnoci zbývá necelá hodina, pánové.“

„To tu zmrznem, pane Háma,“ drkotal zuby druhý z policistů. „Čekají nás ještě tak tři, čtyři hodinky, vidíte?“

„Ne, pokud se něco stane.“

„Snad by to bylo lepší, trocha pohybu nás zahřeje.“

Zatím nic nenasvědčovalo, že by se něco zvláštního mělo dít. Bylo jasno, ale tenký srpek měsíce nedokázal dostatečně ozářit kouty, kam nedopadlo měkké světlo plynových luceren. V paláci hraběte Urbana, který byl za vysokou zahradní zdí, kterou tři muži hlídali, vidět jen skrz holé koruny stromů, zhasly poslední světla před hodinou. Hlídka se schovávala v průjezdu domu naproti, v hlubokém stínu. Dávali pozor především na malou branku, kterou šlo prostory paláce nepozorovaně opustit mimo hlavní vchod. Ten hlídal inspektor Dlouhý s dalšími muži.

Najednou lucerna nad zahradní brankou prskla, zeď přikryla tma. Měsíc vrhal na chodník pod ní tmavý stín. Prsk, prásk – zhasly další lucerny v ulici a pokračovalo to, dokud se celé okolí neutopilo ve stínech a slabém, bledém světle, vrhaném měsícem.

„Kýho čerta,“ zaklel policista s knírem. „Jak můžou zhasnout všechny lampy v ulici najednou? To se mi...“

„Pst,“ umlčel jej policejní praktikant Háma.

Ve tmě pod zdí něco skříplo, jistě branka. V tmavém stínu se dala sotva rozeznat tmavá silueta postavy.

„Policie, stůjte a prokažte se!“ vykřikl Háma, a vyběhl se svými muži z úkrytu. Strážníci, obušky v rukou, začali neznámého obkličovat.

„No tak, kdo jste, vyjděte na měsíc!“

Odpověď jim byl strašný řev. Neznámá osoba, zahalená do pláště, se vrhla na kníratého policistu. Ten se ohnal svou zbraní, ale útočník se svižným předřepnutím ráně vyhnul, bleskurychle postavil, popadl uniformovaného muže za ruce

a hodil jím proti zdi. Zahalený zločinec musel mít obrovskou sílu, policista byl statný chlap a snažil se vzepřít, přesto neměl sebemenší šanci. Ozval se náraz a křupnutí, k zemi se sesulo jen bezvládné tělo, nechávající na omítce tmavou šmouhu.

Druhý strážmistr využil příležitosti, kdy se protivník zaobíral jeho kolegou a udeřil jej obuškem do hlavy zakryté kapucí pláště. Jeho rána byla velmi prudká, účinku se přesto nedočkal. Neznámý se otočil a počastoval protivníka sérií tří silných úderů na hlavu. Po prvním zásahu spadla strážmistrový přilba z hlavy, z ruky pustil obušek; druhou ránu dostal na sanici, z úst mu vylétly zuby, kost zakřupala. Třetí úder jej zasáhl do spánku a poslal v mdlobách k zemi.

Vyřídit oba uniformované muže mu trvalo pár okamžiků. Háma sotva stačil vytáhnout pištalku a služební revolver, který mu byl na akci přidělen. Hlasitě písknul a zacílil. Vystřelit již nestihl. Jeho protivník k němu neuvěřitelnou rychlostí přiskočil, strhl mu ruku se zbraní a zahryzl se do paže. Policejní praktikant ve výkřiku vyplivl pištalku, vytrhl se nepříteli, zbraň zarachotila o zem. Paže jej neskutečně bolela, ránu si chytil dlaní zdravé ruky, ucítil krev prosakující přes prokousnutý rukáv. Točila se mu hlava, nohy trásly. Udělal pár kroků zpět, pak klopýtl a dosedl na zem. Postava s kapucí se k němu pomalu přibližovala. Slyšel její sípavý dech – stále blíž a blíž...

Z pocitu hrůzy jej vysvobodily mdloby.

Pískání!

„Chlapi, rychle!“

Čtyři páry nohou dusající po dlažbě.

„Stůj! Policie!“

V uličce tma jako v ranci.

„Tam, u zdi! Jak jsou vrátka.“

Temný stín, před chvílí se nad někým skláněl, se svižně vzdálil do tmy, vidět jej již nebylo.

V běhu jsem zaregistroval tři bezvládná těla – ležela na ulici bez hnutí. Ten parchant dostal Roberta, prolétlo mi hlavou. Na sentiment nebyl čas, hlavně ho dostihnout. Žádala si to spravedlnost. Já si to žádal! Neměl jsem zájem, si celé dny hlídat záda.

Policisté za mnou se opozdili, snad se sklonili nad těly kolegů, ztratili drahocenný čas. Ale já byl rozhodnut to nevzdat. Zahnul jsem za roh a spatřil sledovaného, jak mizí ve vchodu do dvora nejbližšího domu. Všude tma, štěstí, že jsem jej spatřil. Přelétl jsem pohledem nejbližší lucerny: copak dnes zhasly v celém městě?!

Když jsem vbíhal do vrat, nikdo z kolegů pořád nebyl na dohled. Čekat na ně nešlo, ten parchant se mohl ztratit.

Dvůr byl prázdný, za dřevěnou ohradou šlo slyšet dusání. Vyskočil jsem na nejbližší bednu, vyhoupl se na stříšku nějaké kůlny a zhlédl malou zahrádku. Mezi holými jabloněmi kličkoval tajemný neznámý. Vytáhl jsem revolver a zamířil.

„Stůj!“ zvolal jsem. „Budu střílet!“ Ani nezpomalil, navíc proběhl nějakou branou a ztratil se mi z dohledu. Koukl jsem přes rameno, pořád nikde nikdo. Strážníci jistě běželi dál ulicí netušíc, kde jsem. Vzduchem se nesl pískálek, byly

příliš daleko. Zalitoval jsem, že taky jednu nenosím. „Tady!“ Div mi nepraskly hlasivky, přesto by bylo bláhové doufat, že by mě někdo z kolegů mohl uslyšet a najít.

Přeskočil jsem raději plot a vydal se skrz zahrádku. Pod nohama mi šustilo listí. Kdyby konečně napadal pořádný sníh, bylo by aspoň trochu vidět. Ale poprašek, který pokryl město, dávno rozfoukal vítr a rozšlapali lidé.

Za brankou byl další dvůr, ale po tom, koho jsem hledal, ani památky. Přesto jsem tušil, že zde nejsem sám. Ne, byl jsem si jist.

Zmátlo mě to. Mohl utéct, mohl. Zdržel jsem se a on mohl nepozorovaně zmizet. Proč tak neučinil?

Ruce se zbraní natažené, připraven k výstřelu, začal jsem opatrně propátrávat okolí. Králíkárna – zvířata zděšeně dupou, rozpadlý žebříňák, hromada starých fošen...

„Proč hledá zajíc vlka?!“

Poskočil jsem strachy. Odkud se ten skřehotavý hlas ozval? Začal jsem se zděšeně otáčet, znělo to tak blízko. Odhodlání vystřídal strach. Oči pátraly po cestě pryč, průchod na ulici byl najednou tak daleko. Po čele mi stékaly krůpěje potu a zachytávaly se v obočí. Deset kroků, pět – postupoval jsem odhodlaně, pohledem zkoumal okolí, hledal svého protivníka. Pak mě polkl stín – byl jsem v průchodu. Otočil jsem se a rozběhl přímo k světlejšímu obrysu pootevřených vrat na ulici. Byl jsem tak blízko, když...

Něco mě uhodilo do hlavy, zatmělo se mi před očima. Další úder – do ruky se zbraní. Pekelně to zabořilo, přesto jsem revolver nepustil. Ohnal jsem se levačkou, zasáhl toho bastarda, podařilo se mi ho odstrčit.

Bum zaburácel v sevřeném prostoru první výstřel. Krátký záblesk osvětlil celý průchod, něco jsem zahlédl nalevo od sebe. Otočil jsem tím směrem hlaveň. Prásk, prásk, prásk... Střílel jsem jak šílený. Záblesky mi odhalovaly mého nepřítele, vždy byl o krok napřed. Světelný efekt mi šálik zrak, tmavá postava se pohybovala trhaně jako ve filmu v biografu. Šest nábojů je příliš málo, za chvíli má zbraň cvakala naprázdno.

Nevím, zda jsem zasáhl, ale ta bestie byla stále při síle. Ozval se strašlivý, nelidský řev, až uši zaléhaly. Mrštíł jsem revolverem nazdařbůh do tmy a vyběhl na ulici. Třísknutí dveří a zvuk běžících nohou mě nenechaly na pochybách. Ta zrůda mě pronásledovala! Dovolil jsem si ohlédnout se přes rameno. Stíhal mě běs, černá postava v plášti, kapuci přes tvář. Nedostávalo se mi dechu, klopytal jsem v šíleném úprku, tak rychle jsem snad nikdy neběžel. Ty strašné kroky za mnou byly přesto blíž a blíž.

Možná náhoda, možná osud určovali směr, ze spleti ulic se proti mně pojednou vynořila vysoká stavba – vitrážová okna, portál a nad ním věž.

Kostel. Chrám nejsvětější trojice. V oknech slabé světlo!

Přiběhl jsem ke vchodu a začal lomcovat klikou. Mohu děkovat všem svatým, bylo otevřeno...

Vzbudili mě brzy zrána. Ležel jsem na kanapi přikryt dekou a snil neklidné sny o děsech z horoucích pekel. Jeden pohled na nástěnné hodiny mi prozradil, jak krátkou chvíli jsem spal. Košile propocená, tvář porostlá nevzhledným strništěm, ale nebyl čas se upravit. Nehledě na to, že na služebně náhradní šaty nemám. Po včerejší akci jsem, k smrti unaven, usnul v kanceláři.

Strážmistr mi oznámil nalezení další mrtvolky. Ihned jsem vyjel na místo činu.

Pohled na zubožené tělo mě utvrdil, že jde o další vraždu v našem případě. Prázdnými očními důlky na mě hleděl Filip Bílek – soukromé očko, mistr tajného sledování. Ortel mu napsala paní Cvejnová, když jej nechala pátrat po milence svého chotě.

Chtě nechtě, musel jsem opět navštívit hraběcí pár. Pálily mě dvě otázky, pro každého z nich jedna, a na obě jsem znal odpověď. Byl jsem si jist.

Na hraběnkou jsem hodlal udeřit přímo, manžel o její nevěře stejně věděl. A ani hrabě se z rozhovoru nemohl vykroutit, v náprsence mi leželo předvolání k výslechu. Byl jsem odhodlán pro něj klidně poslat četníky s pouty, mně již bylo všechno jedno. Ať si je hrabětem, kolik chce!

Jaké bylo mé překvapení, když mi komoří oznámil, že hraběcí pár brzy zrána odjel neznámo kam, hodina příjezdu ohlášena nebyla. To mě nemohlo odradit, chtěl jsem se vším skoncovat.

Chytnul jsem komořího za vestu a zacloumal s ním. Tvář mu ozdobil vyděšený výraz, takové chování ode mě nečekal. „Tak mi budete muset odpovědět vy!“ zahřímal jsem na něj. Nedal jsem mu čas reagovat a hned křičel dál: „Copak dělal pan hrabě včera v noci, ha?! Nešel náhodou někam?! Neopustil palác? Kolem

jedenácté odsud někdo odešel zadem přes zahradu! Poranil tři policisty! Nebyl to náhodou váš pán?!”

Komořímu cvakaly čelisti. Nevím, jestli strachem ze mě, nebo tím, jak jsem s ním trásl.

„Ne— nechte mě, já nic nevím. Včera večer jsem spal. Pu— pusťte mě. Budu si stěžovat!“ Poslední větu vykřikl. Uvědomil jsem si, jak hloupě se chovám. Přestal jsem s ním cloumat, pustil vestu, dokonce jsem se mu ji pokusil urovnat.

„Takže jste spal. Byl někdo vzhůru?“

„Nevím,“ pokrčil rameny. „V domě se zhaslo kolem desáté. Já sám ulehl jako poslední, domem již nikdo nechodil.“

Co jsem čekal? Přesně tohle se předešlou noc dělo. Sám jsem byl svědkem, když kolem desáté potemněla všechna okna.

„Dobře,“ přikývl jsem, „zeptám se ještě na jednu věc. Týká se hraběnky.“ Byl jsem již klidný, rozčilení mě přešlo. „Paní hraběnka měla hodně milenců... Nic neříkejte, to již víme! Nemá smysl to popírat. Mě zajímá, byl jejím milencem také pan Filip Bílek? Soukromý detektiv, nižší blondák, kolem třice...“

„Znám pana Bílka,“ přerušil mě komoří, „neobtěžujte se popisem.“

„A?“

„Když to chcete vědět, byl jejím milencem. Stejně jako ti ostatní. Stejně jako vy!“ Jeho vrásčité obličej mu rozkrojil široký úsměv sahající po oba licousy. Snad si myslel, že mě usvědčil. Na jeho obviňování jsem ale nebyl zvědavý, koho mají řeči obyčejného lokaje?!

„Kdo, kromě nás dvou, byl ještě milencem, vaší paní?!” Má přímost jej zchladila, úsměv mu zmrzl na tváři. Vychutnával jsem si ten pocit a sledoval, jak se začal mračit. „Jen ti mrtví a vy!“ vyrazil ze sebe. „Byl jste poslední, Bílek před vámi, před ním radní Cvejn a první váš doktor. Umíráte podle pořadí, pane inspektore! Vy jste na řadě!“

Bastard. Nakonec to vítězství urval pro sebe.

Cestou z paláce jsem potkal mladého Konráda Urbana. Zahalený do kabátu, sotva mě uviděl, zrudnul a začal se mračit. Když jsem byl pár kroků od něj, zastoupil mi cestu a zasyčel: „Zase jste obtěžoval paní hraběnku Urbanovou?“

„Odstup, jsem policejní inspektor!“

„Na to vám kašlu, já jsem zase z hraběcí rodiny!“

„Mlíko ti teče po bradě, cucáku. Naposledy: odstup!“

Z očí mu sršely blesky, rty pevně semknuté, ruce zatnul v pěst. Došlo mi, na co myslí a rozesmál jsem se. Zmátlo jej to.

„Čemu se smějete?“

„Miluješ couru! Víš, kolik měla milenců?! Je to kurva, nohy roztahuje na každého, kdo se omete palácem. Její pičku viděl kdekdo ve městě.“

Otevřel ústa, snad chtěl něco říct, ale jen lapal po dechu. „A vy také, co?!“ vyrazil konečně ze sebe.

Pokrčil jsem rameny jakoby se nic nedělo a odstrčil ho z chodníku. Nestál mi za další rozhovor. Neschopen slova, najednou mi vůbec nebránil v odchodu. Opustil jsem ho s pocitem uspokojení.

Dobrá nálada mě brzy přešla. Seděl jsem v kanceláři a hrál si s malým křížkem, co mi jej dala služebná z paláce. V hlavě mi zněla její slova: Spásu hledej v kostele! Šťěstí, že si včera večer nebyl farář jist, zda zhasnul ve svém chrámu svíce. Kdo ví, jestli bych byl živ?!

Celý den jsem přemýšlel, kdo může být vrah. Vedle obličeje hraběte Urbana se kolem oběda natrvalo usadila tvář mladého Konráda. Ten hejsek miloval hraběnku a vášně s ním pořádně cloumaly. Najednou jsem si nebyl jist, který z nich je můj hlavní podezřelý.

Od obou mě odrazovala jedna věc a tím byl včerejší zážitek. Hrabě byl v dobách svého mládí jistě statný, ale dnes mu rostlo panděro a neumím si jej představit, jak prchá ulicí a já ho nejsem schopen dohnat. A to vyžle? Copak by Konrád přepral tolik chlapů?

Opět jsem si vzpomněl na starou služebnou. Babizna jedna, co myslela těmi řečmi? Co mělo to tlachání o démonech a modlení znamenat?!

Oči mi opět spočinuly na křížku. Je tak malý, pomyslel jsem si. Copak může něco tak drobného pomoci před...

Před čím?

Zvedl jsem se ze židle, oblékl si sako a kabát, nasadil buřinku a chystal se k odchodu. Ale ještě než jsem vyšel na chodbu, sebral jsem ze stolu přívěšek a připnul si ho na krk.

Hrabě Urban supěl do schodů a znechuceně si prohlížel dům. Tma, úzké chodby, zašedlé stěny. Tolik jiné, než schodiště jeho paláce. Ale inspektora navštívit musel, jeho neuváženému chování bylo třeba učinit přítrž! Musí jejich rodinu přestat spojovat s těmi vraždami! Dost bylo výslechů jeho ženy! Městem se již nesly nechutné řeči...

Před inspektorovým bytem se na chvíli zastavil, potřeboval vydechnout. Pak se ohlásil jedním, rázným úderem hlavicí své hole do dveří. Na výzvu nečekal, zmáčkl kliku a vstoupil.

Okamžitě jej obestřela nelibá vůně, nevětraná místnost zapáchala potem, lihovinou a arómatem laciného tabáku. Hrabě pokrčil nos a přikročil ke stolu, kde, otočený zády k němu, seděl inspektor Dlouhý.

„Mohu dál?“

Žádná odpověď. Hrabě Urban přistoupil k nehybnému muži a položil mu ruku na rameno. Opatrně s ním zatřásl.

Inspektor Dlouhý vyskočil ze židle jako pružina. Agresivně do hraběte strčil, ten divže neupadl. „Co tady chcete?“ rozkřičel se.

Hrabě si policistu pátravě přeměřil pohledem – upoceně vlasy, zarudlé oči, úlekem sotva popadal dech...

„Musel jste usnout... Nechtěl jsem vás vyděsit...“

„Co chcete?!“ zakřičel opět Dlouhý. „Kdo vám dovolil vejít?!“

Hrabě byl agresivitou inspektora velmi vyveden z míry. Nechápal, co jej tak podráždilo, vše připisoval alkoholu. Přemýšlel, zda raději neodejít, ale zvítězil pocit nadřazenosti. „Nekřičte po mně, jsem vysoce postavený muž! Mohlo by vás to mrzet!“

Policista nijak nereagoval, jen se stále víc a víc mračil. Hrabě pokračoval: „Přišel jsem kvůli ženě! Již nesmíte pokračovat...“

„Tak je to tedy!“ přerušil jej inspektor Dlouhý. „Vy za tím vším jste! Ale mě ne! Já se nedám vykuchat jak ryba!“

Hrabě Urban couvl ke dveřím. Z muže před ním šla hrůza. Tvář mu zkřivila nepěkná grimasa, křičel, div si nestrhl hlasivky, prskal, vztekal se... A přibližoval. Vysoký, svalnatý, na vrcholu sil! Zcela zjevně šílený nepochopitelným vztekem a alkoholem!

Bylo třeba jednat. Kousek opodál, v rohu místnosti, stála roztopená kamna. U nich uhlák, lopatka a...

Pohrabáč!

Hrabě udělal dva rychlé kroky a sehnul se pro provizorní zbraň. „Stu— stůjte!“ pohrozil, hlas mu přeskakoval. „Už ani kro— krok! Budu se bránit!“

Policista jako by jej neslyšel, přihrbený, zhluboka oddechoval, podivně vrčel. Pak se bleskurychle vymrštil vpřed, jedním krokem byl u hraběte, popadl jej za zápěstí, ruku s pohrabáčem se snaže zkroutit sokovi za záda. Hrabě začal pištět jako podsvinče – strachy, bolesti, inspektor bezslovně řval. Cloumali sebou, naráželi do zdí, policista brzy získával navrch. Počal protivníka tlačit do kouta,

kde žhnula rozpálená kamna. Urban se kroutil, snažil vyprostit, ale marně. V poslední chvíli se mu podařilo vytrhnout ruku ze sevření a, skroucený nad kamny, se zapřel o zeď. Dlouhý jej volnou dlaní popadl za vlasy a začal tláčit tvář na plotýnku.

„Né!“ zařval hrabě. Jeho výkřik přerušila strašlivá bolest. Ucítil hrozný zápach, smrad škvířícího se masa a pálených vlasů. Před očima se mu zatmělo, zašmátral volnou rukou kolem sebe, něco nahmatal.

Mávl tím předmětem po Dlouhém a zasáhl. Sevření jeho mučitele povolilo a on se svalil k zemi. Pustil, co držel v ruce a sevřel si pálící tvář. Na zem dopadla lopatka.

„Ty bastarde!“ zavyl inspektor, drže si krvácející hlavu. „Já tě zabiju!“

Hrabě Urban se po kolenou doplazil ke dveřím, popadl kliku a otevřel. S úpěním se protáhl na chodbu a začal prchat po schodišti.

„Mně neutečeš, slyšíš?!“

Hrabě se pokusil volat o pomoc, ale bolestí a hrůzou nedokázal vydat ani hlásku. Nebylo na co čekat, musel pryč. Vyběhl na ulici, za sebou slyšel zděšené volání nájemníků a výhružky svého pronásledovatele. Snad by mohl zastavit, snad by mu někdo pomohl... A možná by to bylo poslední, co by v životě učinil. Raději prchat a to rychle.

Rozběhl se vymrzlou ulicí, směr vybíral náhodně, nepřemýšlel nad ním, nemohl popadnout dech, Dlouhého stále v zádech.

Honička skončila nedaleko, na nábreží řeky zarostlém vysokými olšemi a bezovými keři. Vyčerpaný hrabě zakopl a svalil se obličejem k zemi. Inspektor byl za

okamžik u něj, skočil mu na záda, popadl jej za hlavu a udeřil s ní o zem. Nosní přepážka křupla a hraběte zalila teplá krev.

„Nikdy, nikdy, nikdy...“ Inspektor řval, křičel, chroptěl, nakonec již jen sípal. Stále to samé slovo, s každým jeho vyřknutím udeřil hlavou nebožáka o zem. Nekřičel sám, Urban v jeho sevření sebou mlel a sténal bolestí. I on nakonec utichl, to byl již Dlouhý pocákán krví, v rukou držel bezvládné tělo, pod kterým teplá krev rozpíjela sněžný poprašek. Lebka hraběte dávno pukla a její obsah se vysypal do spadaného listí.

Inspektor se svezl na zem, ležel vedle své oběti, od úst mu vzhůru stoupaly obláčky dechu. Smutný den pro zákon, smutný den pro právo. Pozdě si uvědomil, čeho se dopustil. Zděšený se dal do usedavého pláče, trhal si vlasy, bil bezmocně pěstmi do hlíny.

Věděl, co musí udělat. Po mnoha minutách vstal a zamířil do ulic.

Nemohl jsem to stále pochopit. Přesvědčoval jsem sám sebe, že šlo o sen. Ale zakrvácené ruce byly usvědčujícím důkazem. Stal se ze mě vrah, bezcitná zrůda, co podlehla amoku a zmasakrovala nevinného.

Kam jinam jsem mohl jít...

„Dobrý večer, Roberte.“

„Dobrý, inspektore, děje se něco?“

Můj mladý pomocník sloužil noční. Po zranění mu nadřízení nedali více, než jedno odpoledne volna. Ovázanou paži zavěšenou v šátku, podivně na mě zíral. Mé ruce, krev na nich – nemohl si nevšimnout.

Ztěžka jsem usedl na židli naproti němu, židli, kam sedávají vyslýchaní. „Zabil jsem ho.“

„Koho?“

„Hraběte Urbana, zabil jsem ho.“

Napřed se usmál, snad si myslel, že jde o vtip. Kéž by. Vypověděl jsem mu všechno, ničeho jsem nezamlčel. Normálně bych byl zavřen do vazby, četníci by šli najít a ohledat tělo, následoval by zápis výpovědi... Nic z toho neproběhlo. Robert riskoval kariéru, ale odmítl běžný postup. Chtěl napřed vše obhlédnout sám, pořádně propátrat místo činu a snad mi i nějak pomoci.

Dovedl jsem jej tam. Řeka šuměla za vysokými stromy, mávl jsem rukou do tmy. „Tudy, mezi keři.“

„Tak pojďme,“ vyzval mě a vykročil. Ani jsem se nehnul. „Vy nepůjdete?“

Zavrtěl jsem hlavou. „Vidět to znova? Ani náhodou!“

Robert mi zmizel z očí, prozrazovaly jej jen zvuky šustícího listí a zář svítlny. Vrátil se po chvíli, z jeho tváře nebylo co vyčíst. „Myslím,“ promluvil pomalu, „že byste se měl jít podívat. Prosím.“

Neochotně jsem ho následoval, mířil neomylně vpřed, přesně tam, kde jsem svou oběť utloukl. Kužel světla dopadl na tělo, srdce mi v tom okamžiku poskočilo v hrudi, ale pak...

„Ne... Co to... To nechápu?!“

Tělo hraběte bylo pryč, místo něj mrtvola psa. Zle ubitého, jakoby mu někdo omlátil hlavu o zem.

Nechápavě jsem pohlédl na praktikanta, ale nebylo na něj skrze tmou vidět. Posvítil si na mě. „Co vy na to?“

„A co jako?“

„Tohle není hrabě Urban.“

„Ne, to není.“ Robert opět posvítil na mrtvé zvíře. Musel jsem mu připadat jako blázen. „Já jej ale zabil!“ vykřikl jsem po chvíli. „Pamatuji si to jasně, zabil jsem ho...“

„Měl byste jít domů a odpočinout si, inspektore. Doprovodím vás.“

„Nevěříš mi, Roberte? Nejsem blázen!“ Začal jsem běhat po nábřeží, prohrnoval všechny keře, obcházel jeden strom za druhým. Nikde krev, nikde tělo, jen tam, co leželo zvíře. Ta špetka sněhu, co napadal, byla beznadějně rozšlapána lidmi mezi listí – ze stop se nedalo vyčíst nic. Robert za mnou postával celou tu dobu coby stín, ani mi moc nesvítíl. Neustále mě nabádal, abych šel domů, že mě doprovodí. „Proč o mě máš takovou péči!“ utrl jsem se na něj v křiku. „To tělo tu někde musí být! Bylo tu! Někdo ho odtáhl, slyšíš? Schovali ho, chtějí, abych...“ Rozhodil jsem rukama.

„Aby co?“ rozkřičel se na mě Robert. „Úplně vám přeskočilo, nechápu vás! Buďte rád, že to dopadlo takhle! Raději být za blázna, než mít na svědomí vraždu!“

„O to ti jde, ano!“ Konečně mi vše došlo. On to byl, on! To Robert ukryl tělo, byl tu první, zatímco já čekal v ulici, odklidil Urbana, nejspíš do řeky a nahradil zdechlinou psa. Chce ze mě udělat duševně chorého! Chce mě nahradit na mém postu! A co já vím, třeba je také tajným a žárlivým milencem hraběnky...

„Nepřibližuj se. Přísahám bohu, jestli uděláš ještě krok, zabiju tě stejně, jako toho parchanta Urbana.“

Víc říct jsem nestihl. Otočil jsem se a začal prchat do tmy. Ani se mě nepokusil dohnat.

Dveře mého bytu klaply, opřel jsem se o ně čelem a otočil klíčem v zámku.

Napadlo mě, že něco není v pořádku. Po pachu spáleniny ani památky, navíc zde byla neskutečná zima. Kamna dávno vyhasla, okno pootevřené... Nepamatoval jsem si, že bych větral.

Přejel jsem pohledem celou místnost, oči mi padly na postel. Duchna byla podivně natřepána, vysoká, přesto rozestlaná. Zvedl jsem pohrabáč a takto vyzbrojen došel po špičkách k loži. Napřáhl se a strhnul peřinu na zem.

Tak tak jsem zabránil ráně, ruka s pohrabáčem mi klesla podél těla. Ležela tam – krásná, rozkošná ve svém spánku... Hraběnka Urbanová. Nikdy jsem po ní kom tolik netoužil, nikdy k nikomu necítil takový vztek.

Chřípí se jí dmulo, potichu oddechovala. Usedl jsem na kraj postele a opatrně s ní zatřásl. Pootevřela oči, zamrkala a pak se posadila.

„Usnula jsem?“

Nasadil jsem odměřený tón a uhodil na ni: „Co tu děláte?“

„Byl zde strašný zápach, musela jsem větrat. A pak mi byla zima, tak jsem si přehodila pokrývku přes ramena a čekala na vás. A vy jste stále nešel a nešel...“

Byla jiná. Prohlížel jsem si její tvář a hledal tu změnu. Šlo ale o chování, tohle nebyla ledová královna. Žádná pýcha, po povýšenosti ani památky. V posteli mi ležela polekaná a zmatená princezna.

„Ale proč jste přišla?“

„Bojím se... Ne, nesmějte se, prosím. Já musím vědět, co se to zde děje! Byla jsem hloupá, namyšlená, chovala se nehezky ke svému muži, k vám i jiným a teď mi to osud vrací i s úroky.“

„Ty vraždy?“

Hlava jí padla do dlaní, prsty si prohrábala havraní kadeře. „Každý, na kom mi záleželo, je mrtvý. Každý, s kým jsem si zahrávala je mrtvý. Měla jsem řadu milenců, nežije již ani jediný, s výjimkou vás.“

Zdálo se, že bude plakat. Poposedl jsem blíž k ní a vzal ji kolem ramen. „To bude dobré.“

Napřímila se a pohlédla mi do očí. Ty její byly čokoládově tmavé. „Musíte utéct.“

Zavrtěl jsem hlavou a sklonil se k její šíji. Neucukla, vychutnala si můj polibek.

„Zabijí vás, musíte z města.“

Brada, tvář, víčka, čelo – ta místa jsem ochutnával drobnými polibky. Pak jsem vzal do úst její horní ret a přešel po něm jazykem. Dlaní jí hladil krk.

Objala mě kolem ramen a přitiskla se ke mně. „Copak se nebojíte?“

Drahá hraběnko, hroty vašich bradavek mě tlačily do hrudi, vaše pleť chutnala tak krásně, to se muž nebojí ničeho. Nahmatal jsem její kotník a postupoval po noze vzhůru – až k nohavičce spodničky. Zajel jsem rukou na holou kůži.

Hraběnka mi nebránila, a když jsem dosáhl kolena, povolila sevření a vpustila mě dál. Až do klína.

Ach bože, jsou sny, které se vyplní.

Má milénka se zajíkla a skrz vzdechy tiše promlouvala: „Něco se vám stane, tuším to, bojím se o vás. Zabijí vás nějakým hrozným způsobem. Vyrvou srdce jako Broučkoví, urvou údy jako radnímu...“

Má morbidní hraběnka; kousal jsem ji do ušního lalůčku, cucal prs vytažený z dekoltu, prsty třel rozkrok...

„...vyškrábou oči a hlavu roztlučou o zmrzlou zem...“

„Co – cože?“ Překvapeně jsem se odtáhl – dlaň stále uvězněnou mezi jejími stehny, pohlédl jsem jí do tváře a zhroutil se.

Princezna? Mrcha! Démon! Posedlá čarodějka!

Oči najednou bledé, pod kůží se rýsovaly namodralé žíly, tvář staženou děsivou grimasou! A ty zuby... Měla jich plnou pusy, rty roztažené hluboko k lícím! Málem jsem omdlel z puchu, kterým byl prosycen její dech.

Začal jsem rvát, pokusil se vytrhnout z jejího sevření. Mé prsty uvězněné hluboko pod její sukní, mi začalo něco žrát. Bolelo to k zešílení, cítil jsem, jak mi zuby, které jí vyrostly ve vagíně, začaly okusovat maso z kostí. Odporně špičaté nehty mi zaryla do ramennou a snažila se si přitáhnout můj krk k vyceněným tesákům. Zapřel jsem se volnou dlaní o její čelo a bránil se, co mi síly stačily. Byla silnější.

V posledním okamžiku mi zpoza košile vyklouzl řetízek s křížkem. Cukla. Zkusil jsem využít situace, povolil odpor, poddal se jejímu tahu a udeřil ji čelem do tváře. Něco zakřupalo, o zem zarachotily zuby.

Zavyla bolestí, povolila stisk. Konečně jsem uvolnil svou pravačku z jejího klína, postel a zeď ostříkla crčící krev, poslední články prstů byly nadobro pryč.

Řval jsem já, řvala ona. Tlamu jí zdobily škvíry po vyražených zubech, z nosu tekla načernalá krev. Vrhla se na mě. Byl to nelítostný boj, zápas o holý život a já ho prohrával. Krvácel jsem z mnoha kousnutí, umdléval, křičel, ona běsnila.

Vyrazení dveří neslyšel ani jeden z nás. Zrovna jsme se zmítali u otevřeného okna, nevnímali okolí, soustředili se jen jeden na druhého. Strčit do ní a vyhodit ji ven na ulici nebyl takový problém.

Dopadl jsem vyčerpáním na prkennou podlahu a zvedl pohled.

Stáli tam – mí zachránci. Policejní praktikant Robert Háma a nový soudní lékař Kvas.

Nebylo to vymítání, ne to pravé. Ale pád ze čtvrtého patra je také způsob. Otázkou zůstává, zda trvalý? Křížek od služebné raději nesundávám.

Radim Trčálek, Jiráskova 1816/41, 755 01 Vsetín

radim.trcalek@seznam.cz, tel: 732 789 988

napsáno: 12.2.2006, naposled změněno: 9.1.2007

DRAKKAR

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

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora II Redaktoři: Jakub „boubaque“ Maruš, „Ecthelion²“
Korektury: Petr „Ilgir“ Chval, Jakub „boubaque“ Maruš, „Thera“ II Design a sazba: Jiří „Markus“ Petrů, Jakub „boubaque“ Maruš, alef0
Obálka: „Ecthelion²“

