



**DRAKKAR** 

číslo 35. – prosinec 2012

## Obsah čísla

### Pozvánka

- 4 **RPG Aliance je jako fénix**  
„RPG Aliance“

*Léto si teď můžete užít leda tak na jižní polo-  
kouli, zato Evropě budou vládnout třeskuté  
mrazy. Tehdy se my, organizátoři linie RPG Ali-  
ance, usadíme nad šálkem horkého čaje a se-  
stavíme program na únorový PragoFFest 2013.  
Protože RPGA se opět „vrací na scénu“.*

### Literatura

- 5 **Co je kompozice a práce s časem**  
Argonantus

*Minule jsem seriál o psaní zahájil otázkou situ-  
ace a důvodu, proč mají příběhy tendenci k ne-  
bezpečným, dramatickým a strašným situacím.  
Budeme pokračovat tím, jak naložíme s časem,  
který nám byl dán. Totiž s časem dramatickým.*

### Příběhy poháněné parou

- 14 **Rozhovor: O steampunku a laru**  
Redakce

*Ve světě českého laru zatím steampunk příliš  
rozšířený není, doposud se tu odehrály jen dvě  
hry. Vydala jsem se tedy za „sovi“, členkou or-  
ganizátorského týmu, abych se dozvěděla, co  
vlastně znamená pořádat steampunkový larp.*

- 17 **Teoretizování o steampunku nejen  
v kontextu českého filmu**

Ondřej Jan Kosnar

*Označení steampunk či steampunkový nabývá  
poslední dobou čím dál více na popularitě. Ne-  
jde přitom o rozšíření v úzké sociální či kultur-  
ní skupině, ale lze se s ním stále častěji setkat  
i v nejmasovějších médiích.*

- 21 **Jak se točí steampunk aneb parní svět  
amatérských filmů I. – Světem pulpu**

Barbora „Balú“ Lyčková

*Steampunk najdeme ve formě jednotlivých  
prvků v celé řadě komerčně produkováných fil-  
mů. S několika čestnými výjimkami však slouží  
téměř vždy jako kulisa a filmovým tvůrcům šlo  
jen málokdy o ztvárnění „steampunkového“  
příběhu. V případě amatérských filmů se však  
dostáváme do úplně opačné situace.*

### Povídky

- 25 **Dřevo**  
Petr Švarný

- 27 **Kousek víry**  
Pavel Vaško

### Překlad

- 33 **Rasy v D&D Next**  
„ShadoWWW“

*Světy Dungeons & Dragons představují boha-  
tou snůšku kultur a společností, království, cí-  
sařství a zemí, ve kterých žijí známé i podivné  
bytosti. Tvá postava je příslušníkem jedné z hu-  
manoidních ras.*

### Dobrodružství

- 41 **Dva týdny do vinobraní**  
Ctibor „korhul“ Brančík

*Fazulov je poklidná víska v Ostrožském kraji.  
Její obyvatelé se věnují hlavně pěstování vína a  
jeho popíjení. Loni se však mezi vinohrady stal  
zlý skutek, který obyvatelům dodnes nahání  
strach. Vezme družina práci, ze které se vyklub-  
be docela slušná šlamastyka?*

### Deskové hry

- 50 **Novinky z Essenu 2012**  
Petr „ilgir“ Chval

*Ve dnech se do Essenu sjely desetitisíce lidí  
z celého světa. Konal se zde totiž každoroční ve-  
letrh deskových her Spiel. Stejně jako loni, i ten-  
tokrát se s vámi rád podělím o dojmy z hraní  
několika novinek, které jsem si stačil vyzkoušet.*

## Úvodní slovo

Milé čtenářky, milí čtenáři!

Mikuláš s čertem a andělem se už se šli pomalu klouzat, ale přece jen pro vás něco za oknem (prohlížeče) nechali. S malým zpožděním, ale přece nakonec dorazila vikinská loď s notnou dávkou sladkostí. Dokonce jsme jich v dalekých krajích získali tolik, že jsme je ani všechny neunesli a část si jich budeme muset schovat na příště.

Jak jste si již jistě všimli v obsahu, dorazila pořádná sbírka článků o RPG i věcech okolo, takže jistě bude během dlouhých, mrazivých zimních večerů co číst:

Několika články jsme navázali na steampunkovou sekci z minulého čísla, Argonantus opět sepsal několik rad k psaní, ShadoWWW přeložil další část testovacích materiálů k D&D Next, abychom se mohli na novou edici pořádně těšit, Korhul dal dohromady dobrodružství odehrávající se na vinici a ilgir nám představí několik novinek v oblasti desek, které si vyzkoušel v Essenu na festivalu Spiel. Minout byste neměli ani pozvánku RPG Aliance na PragoFFest začátkem února – zvlášť pokud můžete nabídnout nějaký program – a nakonec (ale ne v poslední řadě) si můžete přečíst jednu krátkou a jednu ještě kratší povídku.

...a napříště se těšit na další články, z nichž část vás čeká už teď v archivu redakce.

A protože se blíží čas vánoční, tedy procházíme právě adventem, přejeme vám jeho šťastné, veselé a klidné prožití, a nakonec i hodně štěstí do nového roku – a máte-li v plánu hodně oslavovat, pak i zvlášť do Nového roku :-)

A začátkem února tedy zase napočtenou!

Za redakci Drakkaru

Jakub „boubaque“ Maruš



### Přispějte do Drakkaru

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

napsala RPG Alliance

Pozvánka

## RPG Alliance je jako fénix

*Léto si teď můžete užít leda tak na jižní polo-kouli nebo v tropech. Evropě budou brzy vládnout třesuté mrazy, zima se protáhne pode dveřmi, pevně chytí otěže teplot do svých studených rukou a nasměruje rtuť do červených čísel. Tehdy a jen tehdy se my, organizátoři linie RPG Alliance, usadíme nad šálkem horkého čaje a sestavíme program na únorový PragoFFest 2013. Protože RPGA se po účasti na letním GameConu v Mohelnici (otevřené hraní, přednášky, workshopy, mnoho nových přátel) a podzimním zamlženém spánku ze spáleného listí... „vrací na scénu“.*

Mikuláš se může se svým andělem a čertem jít třeba bodnout k nejbližšímu rampouchu. Sehnat dostatek schopných a ochotných lidí je vícedenní maraton, ne nějaký jednodenní běh ode dveří ke dveřím. Hospody a knajpy nevyjímaje! Někde se začít musí, možná na srazích, slezinách, fórech, v telefonním seznamu vlastního mobilu. Jestli zrovna nemusíte řešit dárky pro příbuzenstvo, kamarády a své drahé polovičky, zkuste popřemýšlet. „Osvobodte svou mysl.“

## Očisti se od minulosti a úpadku

Jak asi mnoho čtenářů z tzv. „staré školy“ ví (a pokud zrovna nemhouří oka pro šedý zákal), klasické

fantasy už tolik netáhne. To fantasy, které může nabídnou nejvíce možností. Děti v dnešní době vyrůstají rychleji, bez nutnosti fantazírovat, vše je jim doručeno až pod nos. „Klasická“ RPGčka jsou jiná. Vyžadují investice nejen časové a organizační, ale hlavně požadují intelektuální a tvořivou činnost. Bořit umí každý... Přidáte se k iniciativě, která chce (nejen) mladým ukázat, že česká a slovenská fantasy komunita žije a má co říct nejen dospělým, ale i mládeži a teenagerům?

## PragoFFest, říkáš?

PGF je, jak už název napovídá, pražským conem (z angl. convention – setkávání). Je to již tradiční akce pro příznivce světů fantazie. Může jít o fantastiku pocházející z filmu, čerpající inspiraci v seriálech, herní, literární i jinou, na PragoFFestu najdete od toho všeho dozajista víc než jen malý kousek. Program není zaměřený pouze na fantasy a horor, science-fiction a moderní technologie, ale věnuje se i historii a mytologii, záhadám, nevynechá ani mangu a anime. Kontroverzi se meze nekladou, zaujmout můžete i módní přehlídkou ve stylu steampunk a fotkami pokusů o kybernetické implantáty. RPG Alliance se loni ukázala v různorodém světle.

Nejjednodušší bude asi podívat se do diskuze na RPG Fóru, na web RPG Alliance ([rpg-alliance.cz](http://rpg-alliance.cz)) a na stránky samotného PragoFFestu ([www.pragoFFest.cz](http://www.pragoFFest.cz)). Ve stručnosti platí stále totéž: RPGA je skupina lidí, kteří chtějí českou RPG komunitu probudit z letargie a možná, možná i posunout o kus dál. Buď lidi seznámit mezi sebou navzájem, uspořádat společné akce, vytvořit něco unikátního

nebo jen obnovit aktivitu na scéně jako takovou. Nehrajeme si na profesionály, neděláme to pro peníze, nenutíme. Únor se teď možná jeví daleko, ale... Přicházíme v předstihu, abychom se mohli připravit.

Svět už je spálený dost, nyní je třeba tvořit. Povstaň s námi z popela.





napsal Argonantus

Literatura

## Co je kompozice a práce s časem

*Minule jsem seriál o psaní zahájil otázkou situace a důvodu, proč mají příběhy tendenci k nebezpečným, dramatickým a strašným situacím. Budeme pokračovat tím, jak naložíme s časem, který nám byl dán. Totiž s časem dramatickým.*

Jinde jsem tvrdil, že příběh a epika vůbec je typem časoprostorového umění. V takovém případě, bez ohledu na to, zda jde o vyprávění literární, divadelní, RPG nebo film, půjde vždy o celek, který se neustále proměňuje v čase. Práce s tímto uměním – dramatickým – časem je v těchto disciplínách možná úplně nejdůležitější věcí. Je tím, čím je pro malíře světlo. Kompoziční problémy práce s časem jsou docela záludné; málokdo je totiž dokáže pojmenovat, ale výsledkem je, že se produkt jaksi nelíbí.

Podotýkám, že postuláty zde řečené jsou většinou mými soukromými objevy, vzniklé přímo během aktuální práce, případně studiem prací kolegů. Omlouvám se proto všem, kteří tohle všechno dávno víte odjinud. A začněme tím nejobecnějším a nejzákladnějším.

Je důležité, co se děje, ale neméně důležité je, *kdy se to děje. Načasování informací* je mocný nástroj autora. Sdělení, že Darth Vader je otec

Luka Skywalker – teď už snad mohu tento spoiler prozradit – by ztratilo veškerý dramatický efekt, kdybychom ho dostali na samém začátku. Efekt je vytvořen pouhým načasováním – nic jiného v tom není. Pouvažujte o tom, že nějakou důležitou věc čtenáři *neřeknete*. Vytvoříte si tím situaci a překvapení úplně zadarmo.

Přesně tohle je také nejčastější důvod různých retrospektiv a flashbacků, návratů v čase uprostřed příběhu. Vyprávění událostí po pořádku, jak šly po sobě, je sice přirozené, ale není to vždy ideální pro zachování napětí, nejvyšší svátosti. Na začátku vám neřekli, kdo je vrah. Kdyby to řekli a vyprávěli příběh chronologicky jako rekonstrukci vraždy, byla by to nuda. Takže – vyprávět je třeba tak, *aby bylo dosaženo největšího efektu*. Což v drtivé většině případů znamená *to nejlepší nakonec*, jako pointu.

S tím úzce souvisí jiná známá věc, že *dramatický čas* je odlišný od reálného. Hrdina nepotřebuje na cestu do Paříže několik hodin, ale zmákně to ve filmu během pár vteřin. Nepotřebujeme vědět, co se dělo tu hodinu v letadle. Každý si to umí představit. Pročež hrdinové v příběhu také obvykle nespí, nechodí na záchod, nevaří, neperou prádlo, pokud to není přímo součástí příběhu a neděje se při tom něco zajímavého. *Zvažte, co opravdu potřebuje váš čtenář/divák/hráč znát*, co mu musíte odvyprávět, a co je zbytečná otrava. Všechno,

*Je důležité, co se děje, ale neméně důležité je, kdy se to děje. Načasování informací je mocný nástroj autora.*

co postavy dělají v dramatickém čase, má mít nějaký smysl. Je to součást expozice, čili vysvětlení samotné situace. Je to součást představení postav. Je to součást předvedení reálií. Vytváří to náladu. Zkrátka, k něčemu to tam je. Pokud ne, pryč s tím. Čas akvariálních rybiček, o nichž je známo, že se soustředí jen deset sekund, je drahý a važte si toho, že vám věnují vůbec nějakou pozornost. Nenuťte je ztrácet čas nesmysly.

Technicky lze ztracený čas řešit zcela brutálně. Uděláte něco jako velký odstavec, oddělený hvězdičkou – nebo čím – a rázem jsme někde jinde a na jiném místě, s jinými lidmi. Začne jiná *scéna*. Právě jako střih kamery ve filmu.

Normální vyprávěcí scény mají při tom jakousi přirozenou délku. Tuto délku je radno dodržet; příběh roztrhaný na desetiřádkové kousky působí roztržitěným a nepříjemným dojmem. Osobně mám zkušenost, že stránková vyprávěcí scéna je běžné minimum, od pěti stran začínají scénky delší, a udělat přes deset stran v kuse, aniž by byla vidět nastavovanost, už začíná být docela obtížné. Uměle spojit scény, které vám připadají moc krátké a kde se toho děje málo, lze snadno. V jediné scéně můžeme zdrtit mnoho dní a stovky kilometrů; *most* můžeme vytvořit třeba lakonickým konstатовáním, že „*takto uplynulo mnoho týdnů*“, případně, „*po mnoha mílích se mu zdálo, že...*“. Scény je nejlépe stříhat kvůli dramatické pointě, není nutný střih vždy, když nastane nový den.

Čtenáři také pár okamžiků trvá, než se zorientuje. Autor ví vše, ale měl by mít na paměti, že čtenář nikoli – on ten příběh ještě nezná. V klidné situaci je třeba trochu „najat kamerou“ – naznačit, kdo je na scéně a co se děje. Udělejte to rychle, většinou již během přímé řeči nebo děje, abyste nezdržovali – ale přesto to udělejte. Stejně účelný a někdy nutný je základní popis. Vy tu scénu znáte a vidíte ji před sebou – ale uvědomte si, že čtenář nikoli. Třeba je právě červen a tudíž teplo, nebo tam mají posuvné dveře, skrz které je vidět, což oboje je ve scéně něčím podstatné. Někdy to má vliv na srozumitelnost děje. A velmi často na atmosféru.

Každé pravidlo má samozřejmě výjimky a můžete ho záměrně porušit. Pokud vpálíte čtenáře rovnou doprostřed dramatické scény, kdy kolem lítají kufry, lidi křičí a tak podobně, a vynecháte i to, že jsou všichni v letadle, tak uvedete čtenáře do zmatku a paniky. Stejně zmatený bývá hrdina – a s ním i čtenář – pro probuzení z bezvědomí.

Nepřirozeně krátká scéna zase vyrábí zvláštní zrychlení, jakousi smrtící zkratku – na pár řádcích na jedinou oznámíte, že Karel je dávno mrtvý, takže vznikne záhada, kdo se za něho v předchozích scénách vydával. Tento efekt ale nemůžete opakovat příliš často.

Jinou bizarností je například Lovecraftovo *Hledání ztraceného Kadathu*, které tvoří jedinou scénu na sto stranách. Důvody, proč to tak je, zjistí čtenář při samotném čtení (tento spoiler asi ještě

nelze prozradit), nicméně pro tuto zvláštnost se to čte docela ztuha.

## Přirozená délka

Každý nápad na příběh má nějakou *přirozenou délku*, na jaké může být zpracován. Lze si to představit jako nádobu benzínu jisté velikosti, na kterou dojedete určený počet kilometrů. Přirozená délka není přesně daná na centimetr, asi jako když se vám podaří dojet se stejnými několika litry benzínu o dost kilometrů dál, protože jste měli lehkou nohu na plynu. Troufám si odhadnout, že příběh lze napsat delší nebo kratší asi o 50 %, než je jeho přirozená délka, aniž by si toho kdo všiml. Přeshvihnutí délky o 50 % tedy není problém vůbec. Dál už to ale pomalu problém být začne.

Celé dějiny literatury jsou plné případů prací, které měly být drasticky kratší. Řada novel měla nápad na povídku, řada románů měla nápad na novelu. Extrémní je dnešní doba, kdy přehazujete vidlemi stohy tisícistránkových fantasy ság. Vymyslíte snadno příklady příběhů, které jsou protažené o stovky procent. Originální *Tři mušketýři* mají asi 700 stran. Byli zfilmováni snad asi čtyřicetkrát a většinou vznikl svižný celovečerní film o 90 minutách. Což se v literární podobě obvykle rovná rozměru něco pod 200 stran. Můžeme tedy tvrdit, že *Tři mušketýři* jsou asi třikrát delší, než by přirozeně měli být. Zbytek knihy zabírá nuda. Podobně, ba hůře jsou na tom *Tři mušketýři po dvaceti*

*letech* a *Tři mušketýři ještě po deseti letech*. Je to kniha ještě asi dvojnásobně dlouhá, takže ji málokdo dokázal přečíst. Je notoricky známo, že autor se psaním živil a byl placen za stránku textu. Uměl psát mimořádně rychle, když chtěl – ale donutil se k mluvení o ničem, ke škodě příběhu.

Psaní se musí vždycky odvíjet od nápadu. Pokud nemáte nápad, *nepište vůbec*. Nebezpečí, že *nic nenapišete*, ve skutečnosti není pro svět žádným nebezpečím. Jedině, když ten nápad dorazí a shledáte ho dost silným, sedněte k mašině (nebo tužce, to je jedno), a napište ho. Už první vychrlená verze má nějakou délku. Ta je zajímavá a může to být právě přirozená délka, intuice v tomhle obvykle neselhává. Většinou vám úpravy přinesou právě těch 50 % nahoru nebo dolů. Zdrcující většina toho, co napíšete, jsou povídky nebo novely, a věřte, že příběhu tak bude nejlépe. Jen výjimečně se dostanete k hranici románu. V každém případě je třeba vycítit, že konec se blíží. Zkuste se zamyslet, ve kterém momentě už nejste s to záhadu a napětí dále udržovat a začíná to být nuda. Kdy jste vystříleli všechny náboje, vynesli všechny trumfy a pozabíjeli či provdali všechny postavy, které je rozumné pozabíjet a provdat. Zvažte, zda je moudré ještě pokračovat a nebude pro všechny lepší ukázat pointu a zabalit to.

Podotýkám, že někde okolo pomyslné strany 200 končí většina tvůrců filmů a divadla. Film má totiž také jasnou přirozenou délku – při jejím překročení uštvaní diváci usínají v kině. Stejně tak seance RPG má přirozenou délku. V mezičase máte spoustu času na zamyšlení, zda bude ještě pokračování, jaké, nebo zda to máte zabalit. Opravdu

Psaní se musí  
vždycky odvíjet od  
nápadu. Pokud ne-  
máte nápad, nepište  
vůbec.

přehnaně dlouhé RPG hry na způsob těch *Tří mušketýrů* nastávají vzácně, protože otrávení hráči nakonec zavraždí vypravěče a je pokoj.

## Délka celého příběhu

Přirozená délka díla už sama o sobě rozhoduje o tom, jaké má autor možnosti. Bez dalšího opisují tuto tabulku z anglické wikipedie, která se ukáže jako překvapivě užitečná:

- *Flash fiction*: Práce o méně než 2000 slovech (okolo 5 stran)
- *Short story*: Práce delší než 2000 slov a kratší než 7500 slov (5–25 stran)
- *Novelette*: Práce delší než 7500 slov a kratší než 17 500 slov (25–60 stran)
- *Novella*: Práce delší než 17 500 slov a kratší než 50 000 slov (60–170 stran)
- *Novel*: Práce delší než 50 000 slov (170+ stran)
- *Epic*: Práce delší než 50 000 slov (680+ stran)

Délky samozřejmě nejsou žádné dogma; snadno objevíme něco, co má všechny rysy flash fiction, ale má to 7 stran; stejně tak se mi daří často trefovat se do rozměru 6700 slov, i když to má všechny znaky novelety. Ale v zásadě jsou tyto přibližné a orientační délky dramaticky důležité, jak ještě uvidíme. Poznamenám dále, že české názvy nejsou moc ustálené (bohužel), takže se všeobecně používá termín *povídka* od *flash fiction* zhruba až po *no-*

*vellette*, tedy někde k 60 stranám, *novela* je zhruba *novella*, tedy víc než povídka a něco pod těch 200 stran, a dál je to obvykle *novel*, česky *román*, přičemž na další označení románových cyklů 680+, eposů a polylogií se už můžeme vykašlat. Ten, kdo někdy zkoušel psát do profesionálního časopisu, si do tabulky ještě může dopsat, že *normostrana* mívala asi 30 řádků po 60 úhzech, čili 1800 úhozů, takže taková normální A4, případně rozměry v těch úhzech, většinou včetně mezer. Všechnu vyčerpávající statistiku vám o vašem libovolném textu prozradí MS Word v menu *soubor > vlastnosti*.

Toto zkoumání obvykle velmi zajímá editora, který má v časopise omezené místo. Ale je za tím daleko víc. Ve skutečnosti různě dlouhé epické útvary mají tendenci se odlišně chovat a mají odlišnou kompozici, což se bohužel všeobecně neví.

## Flash fiction

*Flash fiction* u nás nese hromadu českých názvů, ale žádný všeobecný. Karel Čapek tomu říkal *podpovídky*. Od jiných krátkých útvarů, různých novových fejetonů, komentářů, sloupků a podobně se taková nejkratší epika liší tím, že i přes miniaturní rozměry obsahuje *úplný příběh*. Tedy *expozici* (předvedení situace, problému, o co vlastně jde), *vlastní vyprávění* a *pointu*. Velmi typickým znakem bývá, že útvar je často psán v jediném kuse jakožto jediná scéna. Pro studium tohoto žánru je poučné zkoumat anekdoty. Většina z nich totiž přesně takto vypadá; někdy má dokonce jen *expozici* a *pointu*, dvě věty, které mohou být třeba v tomto klasickém vzorci:

– Víš, co je to bílá myška?

– ???

– Lední medvěd, který přežil socialismus.

Pod anekdotu se už jít nedá. Slavné Čapkovy *Podpovídky* nebo Thurberovy *Bajky* jsou o kousek delší, ale vlastně jsou to také rozvinuté anekdoty. Boubaqueho *Bezejmenný hrdina* je v principu to samé, i když je kreslený. Přirozeně se tu daří humoru, hodně dobré jsou věci zamyšlené, nostalgické, někdy i mírně dojemné. Na volbu slov a pečlivost zpracování klade tento žánr velikánské nároky, protože je tu vidět každé slovo. Ač je to krátké, rozhodně to není nic pro začátečníky. *Flash fiction*, čili *pod pět stran*, láká opravdové specialisty a znalce, kdežto velká většina spisovatelů se z dobrých důvodů o tohle vůbec nepokouší.

Na miniaturním prostoru ovšem není možné *opravdové drama*. Vzbouřit větší city, mocnější pointu, ten dojem, který diváka srazí ze židle, to na pár stránkách nikdy nedosáhnete. Věřte mi, patřím k těm tisícům zoufalců, co to zkoušeli.

## Short story čili povídka s pointou

Tohle je česky *povídka* v té úplně nejtypičtější podobě. Předpokládám, že drtivá většina lidí, co se pokoušejí o umělecké psaní, začne s povídkami, takže tento útvar důvěrně znají. Povídka už na jistém minimálním prostoru dovoluje vyprávění trochu gradovat, předvést náznaky falešných rozuzlení, opakovat situace, a tím vším dosáhnout daleko drtivější pointu, než miniaturnější útvary. Povídku s pointou zřejmě vynalezl a hlavně literárně

probádal Edgar Allan Poe. K tomu, co napsal ve *Filosofii básnické skladby*, není prakticky ani po 150 letech mnoho co dodat. Nenechte se mást tím, že Poe mluvil o *básni* – jeho pravidla platí pro jakoukoli epiku podobné délky. Všimněte si třeba, že Poe považuje už za součást efektu skutečnost, že to čtenář přečte na jeden záťah. Tedy – během četby neodloží knížku a jeho myšlenky se nerozlétnou jinam. Jako když nahoře na kopci nandáte lyže a rozjedete se. Je to jedna zcela uzavřená jízda, kterou neradno přerušovat.

Tím je také vymezeno téma – v drtivé většině případů jediná hlavní postava, jediná událost, jediný problém. A jediná mocná pointa, ke které všechno míří. Bez pointy je to všechno k ničemu. Nic nesmí pointu přebít, zastínit nebo ohrozit; to je svatý grál povídkáře. Celé se to píše kvůli efektu v poslední scéně a někdy i větě.

Asi nemá cenu notoricky známé téma příliš pít – tohle každý ví.

Ale možná ne každý ví, jak moc souvisí síla a údernost pointy s délkou povídky. Pokud nemáte dost místa, nedokáže se čtenář do situace patřičně vcítit a efekt bude slabší. Podle mých zkušeností je těch teoretických 5 stran zoufale málo, to stihnete sotva expozici; čtenář si teprve sedl do židle, nalaдил se na vaši strunu a pochopil, o co hrdinům jde. Je to jako když zkoušíte skočit z místa bez rozběhu. Zkuste to rozvinout alespoň na 10 stran neboli 4000 slov, to je rozumné minimum povídky s pointou. Můžete zcela exaktně probádat, že třeba

Nic nesmí pointu  
přebít, zastínit  
nebo ohrozit;  
to je svatý grál  
povídkáře.

Bradburyho *Kostru* je o rozhodující trochu delší než třeba *Vítr*, a má to jasný vliv na výsledný efekt.

Na druhou stranu, asi tak po 20–25 stranách tento jednorázový efekt už dále neroste. Tam někde udává wiki-pedie horní délku short story, a má to naprosto jasné dramatické důvody. Pokud vám příběh na straně 25

vesele běží ještě mnohem dál, a něco byste chtěli ještě dodat, potom je pro vás Poe a short story možná nesprávná škola. A podotýkám, že pro vyprávěče RPG je umění pointy důležitá dovednost, ale rozhodně ne jediná. I oni míří v drtivé většině do další kategorie.

## Novelette čili dlouhá povídka

U nás prostě „dlouhá povídka“, vlastní slovo to nemá. Což je zatracená škoda. Převažuje mínění, že dlouhá povídka je prostě delší, než krátká, a jiného rozdílu tu není. Ve skutečnosti je tu leccos jinak. Poeova teorie jediné pointy tady selhává a je třeba vzít k ruce jiné mistry. Já to zkoumám nejraději s hodně názorným Lovecraftem nebo Barkerem, ale stejně vám může posloužit třeba úplně realistický Stephan Zweig. Potíž je v tom, že tito pánové – pokud vím – žádnou *Filosofii básnické skladby* nenapsali, takže to zase zbývá na mne.

Pokud přehlednu, že v tomto žánru je už místo pro více postav, více dějových linek, více úhlů kamery a jiné vychytávky, podstatné je to, co nazývám *uzel vztahů*. *Volání Cthulhu*, učebnicový příklad útvaru, začne vyprávěním o podivných snech

jistého výtvarníka. Potom přejdeme na zdánlivě naprosto nesouvisející vyprávění policejního inspektora. Potom ještě zprávu o nějakých námořnících. A nakonec – dnes snad už mohu tento spoiler prozradit – se ukáže, že to všechno souvisí. A je za tím ještě něco čtvrtého. Autor může svůj *uzel vztahů* popisovat od libovolného konce, vtip je v tom, že na konci dojde někam zaručeně úplně jinam, než začal. Děj tedy nemíří lineárně k pointě, pročez také tuto pointu neuhádneme ani náhodou. Vlastně – a to je to strašlivé kacířství – už o pointu vůbec nejde. Plno těchto povídek vesele existuje bez pointy, nebo s pointou vysloveně nedomrlou (zrovna *Volání Cthulhu*). Stejně tak vám ale nic nebrání na konec pěknou pointu umístit; výsledek může být i hybridem short story a novelety; někde mezi 20 a 30 stranami se to stejně moc nepozná.

Tato kategorie povídek 25+ už má prostoru tolik, že umožňuje vůbec nějakou práci s dramatickým časem. Autor short story se obvykle naučil vyházet všechno, co děj brzdí, aby se to řítilo jako utržený výťah až do konce. Autor novelety je na tom zásadně lépe. Jeho pomyslná „sjezdovka“ má už celou řadu odlišných svahů, někdy se hodně zvolní, někdy zrychlí. Lze také stříhat děj na jakési pomyslné minipovídky s mezipointami, každá o něco silnější, než ta předchozí. Velmi primitivní, ale poučný výtvar tohoto druhu je *Herbert West, Reanimátor*. Na něm to vidíte naprosto názorně.

Delší prostor vyvolává otázky úplně nového druhu. Například, kolik stran textu po expozici je třeba, aby pointa vynikla. Kam přesně máme umístit mezipointu. Co všechno má být čtenáři odhaleno a kdy. Poeovská zásada „všechno prozradit až



nakonec“ znamená „na konci úseku“ – kdybyste dali všechno na úplný konec, efekty se vzájemně vytlučou. Osvědčený model je vynášet karty postupně, každou o něco silnější. Jiná pěkná varianta je „double twist“ – odehrajete pointu, čtenář žasne, a text ještě chvilku pokračuje, načež ho dorazíte druhým překvapením.

Pokud chcete vyprávět RPG nebo natočit film, určitě studujte tuto složitější kategorii povídek. Toto hledáte, a nikoli pointu prostou.

## Novela a román

*Novella* o velikosti 60+ je česky *novela*. Naproti tomu, anglicky *novel*, čili 170+, je nejspíš ze všeho román. Což dělá ve věci totální zmatek.

Osobně si nejsem jist literární samostatností této kategorie. Novela (60+) se od dlouhé povídky (25+) liší téměř nepodstatně. Jen je všechno jaksi větší. Potřebujeme o něco zamotanější uzel vztahů, o něco mocnější napětí, o něco více králíků v rukávu. Hlavně pak silnější základní téma, které unese delší děj. Máme více prostoru na různé obrazy, dvojité konce a jiná překvapení. Jinak lze také vnímat novelu jako *podměrečný román*.

Novelu lze předvést na půdorysu *detektivky*. Zdrucující většina slavných detektivek jsou novely, počínaje *Psem Baskervillským*. Detektivka funguje dramaticky právě na tom, co čtenáři *neřekneme*. Tedy na *udržování záhady*. Záhada je dějově nesmírně vděčný prvek; je pro čtenáře jako zavěšená mrkev před oslem, neustále mu slibuje, že *už za chvíli* to bude vědět. A skutečně se dozví *něco*. *Všchno* ovšem vědět nesmí – to přijde až na konci.

„Dospělý“ román čili 170+ má potom obvykle více postav, více dějových linií a tak dále. Přesto je vše spojeno jedinou základní situací.

Je třeba odstranit jedno časté nedorozumění – *román, zejména velký román, není seriál*. Seriál totiž není komponován jako celek. Je to obvykle řetěz novel, nebo dokonce řetěz delších povídek, které na sebe navazují tématem nebo postavami, nikoli situací. Stejně tak nechávám stranou příbuzný román typu „*rodinná saga*“ či „*televizní seriál*“, kde jde opět o řadu novel nebo povídek, ale zamotaných do sebe a přes sebe. Než se vyřeší jedna zápleтка, jiná se už zase rozbíhá, takže máme vlastně stále něco nedořešeného; nicméně něco *jiného*, než před chvílí. Tento model „Jaroslav Dietl“ je nesmírně oblíbený. Není v principu špatný a můžete s ním udělat veliké štěstí (zrovna při vedení RPG), nicméně je dobré vědět, že umění kompozice a dramatického času vystačí s tím, co znáte z dlouhé povídky.

Tato kapitola míří jinam; pro zatvrzelé hledače kolosálních efektů a uměleckých dojmů, kterým straší v hlavě *velké scény*. K tomu se doberete jedině, pokud máte celý román spojený jedinou velkou a dostatečně mocnou *základní situací*. Ta může být ve své podstatě velmi jednoduchá. *Frodo musí hodit prsten do sopky, jinak záporňák Sauron ovládne svět*. To je celý problém, který se jako velkolepý oblouk klene nad celou kompozicí. Kdyby postavy celou dobu nezávazně tlachaly, problém základního napětí – že se celý svět propadá do tmy – přesto bude fungovat. Ty honičky, rvačky a bitvy tam pak už vznikají jaksi přirozeně už tím, že žádný soudný hrdina, který ví o hrozící katastrofě, to tak nenechá

a snaží se jednat. Takže, stejně jako u většiny jiných útvarů; *vybudujte mocnou základní situaci*, a pak má smysl se snažit o něco dalšího. Celý svět bude jak na nakloněné rovině, tlačení jasnou a nepřehlédnutelnou energií. Nebudete muset do ničeho uměle strkat – poběží to samo.

Plno autorů má potíže „přejít“ od povídek k románu. Předchozí řádky naznačují, že je to vlastně celé omyl – jednak existují ty dost důležité „mezistupně“, jednak jsou rozměry uměleckých děl dané základním nápadem od samého začátku, už v samotné konstrukci. Není pravda, že román vznikne slepením několika povídek. Já to kdysi zkusil a dopadl špatně. Spíše je slibná situace, že vám příběh, plánovaný jako noveleta, *preroste* již během psaní v novelu a nakonec na román; energie nápadu se ukáže být překvapivě mocná a další scény se jen hrnou. Zdánlivě jednoduchá základní situace *preroste* v *uzel vztahů*, který se ukazuje být docela složitý. Frodo má výpravu ve Středozemi komplikovanou nejen záporňáky, ale i samotným Prstenem; nejen svět, ale i on sám se propadá do stínu. Na prsten reagují další postavy okolo, kladné i zdánlivě kladné. Postavy okolo mají také vlastní plány. Zkrátka, *příběh má tendenci se velmi dlouho spíše komplikovat*, než rozmotávat. Je to takové *Hrnečku, vař*.

Přesto můžeme mít pocit, že situace je sice dobrá a silná, ale má z hlediska dramatického času jednoduché řešení. Frodo může řápat od bodu A, čili Dno Pytle, do bodu B, čili Hora Osudu, a hodí tam ten prsten, načež z toho vypadne maximálně delší povídka. Což rozhodně nechcete.

Detektivka  
funguje dra-  
maticky prá-  
vě na tom,  
co čtenáři  
neřekneme.

Takže je třeba ještě plno dalších věcí. Pokud máte to opravdu mocné téma, znalost terénu, sbírku zajímavých postav, situací a nápadů, máte šanci vyhrát. Román je velikánská bestie, která vás úplně sežere – všechno, co víte, znáte a zažili jste. Pokud bude mít stále hlad, chcípne nakonec z nedostatku potravy.

*Kompozice*, to jest dát ty všechny nesouvisející věci dohromady, je potom věda úplně jiného kalibru, než na menších formátech. Povídkář, který vymýšlí pointy, nemusí mít o skutečně kompozici románu ani ponětí.

Lehce do toho nahlédněme.

## Jak dojít dost daleko

Dejme tomu, že máte těch 170 stran textu, nápad má i nadále sílu jako hrom a máte dojem, že by to *ještě něco chtělo*. Postavy vás baví, máte je rádi a příběh obsahuje řadu neobjasněných zatáček. Zkrátka, *píšete román*, nedá se nic jiného dělat. Případně, vedete velikánskou kampaň RPG. A jen se děsíte, že máte málo děje mezi expozicí a finále.

## Takže lze použít manévr první – hodit do příběhu vidle.

Čtenář čeká, že se přejde přes hory a půjde dál k Anduině, jenže ouha, je tam Caradhras a přes hory to nejde. Je nutno jít dolem, přes Morii. A zase problém, je tam balrog. Už jsme vlastně u brány Mordoru, ale ouha, bránou se nedá projít, další zacházka a Odula navrch. A vždy je z toho dalších několik desítek stran příběhu.

K původní situaci se přidala situace nová. Případně ta původní situace z nějakého důvodu ještě přitvrdila. Tohle udělal každý gamemaster zřejmě milionkrát. Jenže u Tolkiena je zajímavé, jak velice jemně a pečlivě to provedl. Jeho *vidle* nejsou žádná blesková improvizace ve stylu *deus ex machina*, po které čtenáři, diváci a hráči rozčileně volají – „to sis na nás právě teď vymyslel!“ Vidle je třeba připravit v řádném předstihu, jemnými náznaky. A musí také pěkně ladit s okolím, takže nejdou rozeznat, že je tam někdo dal dodatečně. O balrogovi se leccos temně naznačuje už v Roklince. Víme, že trpaslíky v Morii něco vyvraždilo a je tam nálada pod psa. Nálada stále houstne, přízraky temní, až nakonec – to přijde. A efekt jako hrom. A dalších sto stran v suchu.

## Manévr druhý – rozhybejte to!

Věřím, že by se Tolkienovi nikdy nepovedlo sepsat takový tlustospis, kdyby byla Hora Osudu někde u Hůrky a všechny intriky se odehrávaly v Kraji na malém prostoru. Samotný přesun z A do B, které je docela daleko, dává vyprávění velikánské možnosti. Můžeme popisovat spousty věcí v krajině. Můžeme vysvětlit, jak se vůbec cestuje. Můžete přirozeně potkávat nové postavy – a jiné ztrácet. *Cesta tam a zase zpátky* je velice vděčný literární model a není náhoda, že se v románech podniká tolik výprav. Mapa vám dává možnost zobrazit děj přímo graficky; tady na tom kopci se stane tohle a tam u té řeky zas něco jiného. Dokonce vám samotný terén klade otázky – *takové pěkné jezero, a že by se tam nic nestalo?* Situace se přímo nabízejí.

Podotýkám, že obzvláště efektní je sledovat, jak se cizí postavy, zlé či hodné, hýbají také; máte na scéně více pohybujících se postav, musíte hlídat časové souslednosti, což je náročné, ale může to přinést nové zajímavé výsledky.

## Manévr třetí – podívejte se, co dělají ti zlí.

Tohle Tolkien použil jen velmi nepřímo. Byl si velmi dobře vědom, že opravdu strašlivé strašidlo je třeba nechat delší dobu lehce prosvítat stránkami knihy. Přesně tak to udělal s tím balrogem. U Tolkiena obvykle netušíme, co dělá zlá postava, když na ni právě nekoukají hrdinové. Protože je to příběh vyprávěný hobyty.

Je možné, že jste na tom jinak. Pravděpodobně nechcete prozradit, co všechno ti zlí nachystali. Ale můžete dělat *slepé poznámky*, kdy neprozradíte vlastně nic, a přesto dovolíte koukat na bezejmenného padoucha, jak někam jde a něco provádí (nevíme přesně, co). Tento *pohled Terminátorovým okem* je neobyčejně silný efekt a málokterý dnešní spisovatel thrillerů se ho vzdává.

Lovecraft na to šel v *Dexteru Wardovi* tak, že podstrčil hrdinům dopisy, které si ti zlí mezi sebou psali. A určitě připadnete na další možnosti. Záhada není nikdy tak zajímavá, jako když do ní umožníte trochu nahlédnout.

## Manévr čtvrtý – udělejte obrat.

Je to asi nejefektnější manévr. Obrat je *změna situace*. Z těch hodných jsou najednou zlí, nebo obráceně, po stu stran putování na jih najednou musíte

na sever, hlavní kladný hrdina je najednou mrtvý, případně zase oživil. To poslední je klasika a v Pánovi prstenů se to vyskytuje, opět to už snad můžeme prozradit. Mimochodem, *sama pointa mívá velmi často charakter obratu*.

Obrat je nesmírně nebezpečný manévr. Je tu největší riziko, že to přeženete a obecnost vám přestane věřit. Dojde k přerušení základního kouzla, kdy příběh působí na čtenáře tak, jako by sami byli v kůži hrdinů. Příklad „přetwistování“ příliš mnoha nebo příliš ostrými obraty byl například seriál *Lost*, kde se hodní a zlí měnili tolikrát, že většina diváků ztratila zájem. Jiný extrém je profesor Snape z *Harryho Pottera*, kde závěrečná snaha autorky vysvětlit, že to byla vlastně velice hrdinská postava, vyzněla nějak naprázdno. Takže obraty je nutno velice šetřit; je potřeba mnoha desítek stran, než si můžete dovolit něco podobného. Jediný výrazný obrat v celém románu může být akorát dost.

### Manévr pátý – udělejte odbočku.

To je samozřejmě nejjednodušší. Výhodou románu je, že tam můžete přihodit odstavce a detaily, které by jinak nemohly samostatně existovat. Hezký popis něčeho, něčí dramatickou řeč, zajímavou rozmluvu. Starý dopis. Výňatek knihy. Sen. Nápad. Portrét. Nedopsaný kus nějaké povídky. To, co nemá po pointu, funguje to jen jako částka něčeho většího, samostatně je to k ničemu a nějak vám to zbylo v hlavě. Pokud máte rozpoutané velké síly napětí, takový kousek něčeho, patřičně stylově vyladěný, tam zmizí bez problémů a ještě bude vypadat jako vítané oživení.

Pokud ovšem bude odbočka dlouhá nebo častá, román se vám rozsype.

V Pánovi prstenů je plno odboček, například příběh Faramira a Eowyn, nebo odchod elfů na Západ. Tolkiena bych ale v tomto vyzdvihl jako autora extrémně ukázněného, který nikdy nedovolil, aby mu odbočky rozbíjely tempo vyprávění nebo odvedly pozornost mimo základní téma. Přes kolosální rozměry Pána prstenů tu vládne přísný řád. Přebytná bitva u brodů Želíze – mimochodem hodně pěkná – skončila nakonec v *Nedokončených příbězích*. Nevedla k cíli, odváděla pozornost od hlavních postav, konkurovala jiným bitvám. Byla kompozičně navíc. Neseděla do tempa. Umíte si ale představit jiného autora, který by vystříhl celou bitvu z rozepsaného románu?

Totéž platí o *paralelních dějových liniích*. Mají právo na delší život jedině, pokud nějakým podstatným způsobem souvisí se základním tématem. Pokud jsou součástí základního uzlu vztahů.

Rozhodnout, jak daleko smíte odbočit, je složitá otázka, daná zkušeností a intuicí. Moji oblíbení autoři odbočují minimálně. V kratších útvarech vůbec.

### Manévr šestý – neřekněte to.

To už tu bylo řečeno; záhada může být vděčné základní téma celého příběhu. Ale nezapomeňme na to, že ji můžeme přihodit i dodatečně. Tolkien zatajil hrdinům tu Odulu. Mohl toho zatajit ještě daleko víc. Například hned na začátku mohl zatajit, kde je Hora Osudu a nechat po ní složitě pátrat.

## Jak držet tempo a zvyšovat napětí

Tohle je ještě jemnější umění kompozice a při tom jedno z nejdůležitějších. Jako má příběh přirozenou délku, tak má i přirozené tempo vyprávění, které je neradno příliš měnit. Dramatické události přicházejí v určitém odstupu.

Pokud dojde k dramatické epizodě příliš pozdě, čtenáře uspíme. Pokud bych hledal v Pánovi prstenů kompoziční chybu, pak je to jednoznačně začátek, prvních 100 stran *Společenstva*. To, co vtáhne čtenáře do příběhu, aby cítil pocity postav z první ruky, tedy expozice v dramatickém smyslu, nastává až u *černého jezdce na cestě*, jedné z nejdůležitějších scén celého románu. Mnohokrát jsem si všiml, že čtenáři Pána prstenů se dělí na ty, co došli k této scéně, a na ty, kteří to nezvládli – a následně odložili otráveně celou knihu.

Osobně doporučuji tuto vstupní dramatickou scénu, kde *situace přímo ohrožuje hrdiny*, ve vašem příběhu neodkládat. Dnes se nosí naopak něčím podobným začít, a pak to teprve vysvětlovat. Geniální příklad tohoto druhu je začátek *Dvou věží* v Jacksonově filmu. Dvě minuty – a bylo hotovo; diváci seděli v křeslech jako pění.

Vraťme se ale ke knize. Po *černém jezdci na cestě* začne ubíhat děj daleko akčněji, skoro v každé kapitole se stane něco dramatického. Vždy pečlivě odděleno nicneděláním. Příběh má jistý rytmus, jako všechno živé. To „nicnedělání“ je velice důležité. Jedna z nejčastějších chyb dnešních výtvorů bývá přesný opak toho Tolkienova začátku – *příliš mnoho dramatických scén, nacpaných těsně za sebou*. Spousta akčních filmů má být údajně

„jízda od začátku až do konce“, takže se od prvního do posledního okamžiku vybouchuje, padá, zápasí, střílí, řítí autem... a zhruba po deseti minutách takových scén v celku se přistihnu, že pomalu usínám. Přes tu neustálou akci – paradoxně právě pro ni – se celý děj strašlivě vleče. Dramatické scénky se umlátily navzájem, nebylo nám dopřáno se jich obávat.

Zkuste si představit, že Černokněžný král Angmaru přijde *ihned* na mohylových vrších, mezi ty duchy. Výsledek nebude dvakrát dramatictější, ale ten, že o jeden dramatický efekt přijdeme. V Tolkienově *Pánovi prstenů* tempo prostě funguje. I když se svačí, hovoří se o pověstech a cestuje, celou dobu víme, že svět se pomalu propadá do tmy. Vše, co postavy dělají, je tímto hrozným faktem podbarveno, takže na to dokážeme – stejně jako postavy – zapomenout sotva na pár okamžiků. A vrácení do „reality“ nějakou dramatickou scénkou je pak o to drsnější. Dramatické situace fungují na podkladu už beztak dost hrozných situací a vlastně ji ještě *zhoršují*. To je důležité; ať je situace sebedramatictější, vlastně nikdy nic nevyřeší. Úkolem dramatické situace je *zvyšovat napětí*, nikoli vyplňovat čas.

Mnohý autor by s tímto schématem vystačil. *Drama, dvacet stran tlachání, pak zase drama.* Takového Dana Browna nebo Michaela Crichtona můžeme přesně takto shrnout. Ve skutečnosti jejich drama obvykle základní situaci nezhoršuje – ale udržuje ji stále svěží.

*Ať je situace sebedramatictější, vlastně nikdy nic nevyřeší. Úkolem dramatické situace je zvyšovat napětí, nikoli vyplňovat čas.*

Tolkien je ovšem kompozičně opravdu vyšší level. Znalci tuší, že to vzniklo zčásti nezáměrně, ale jedna z fascinujících stránek jeho románu je několikeré *zvětšení měřítka*. Někde od Roklinky je to jasně patrné. Zvětšily se postavy. Zvětšila se nám rozloha terénu, kde se „hraje“. A *zvětšily se i rozměry dramatických pauz a situací*, jak snadno zjistíme. Než dojdeme k další dramatické scéně někde v Morii, uplyne plno stran textu. Nicméně ta scéna stojí opravdu za to; i nebezpečí se nám povážlivě zvětšilo a sráží všechny předchozí nástrahy do takových „hobitích“ rozměrů.

Výsledek změn a situací je, že po Morii *dramatické napětí dále vzrostlo*. Společenstvo je bez vůdce a základní situace se jeví podstatně hůře, než jak probleskovala zdálky ve Stínech minulosti. Totéž můžeme říci po obratu na konci první knihy. *Situace se dále zhoršila*. Frodo a Sam jsou na všechno úplně sami. Nemají už žádné supermany po boku. A po Dvou věžích můžeme uzavřít se stejným výsledkem: *Situace se ještě zhoršila*, i když by se nezdálo, že je to ještě možné. Frodo je mrtvý nebo zajatý a osud světa spočívá v rukou Sama, nejslabší postavy.

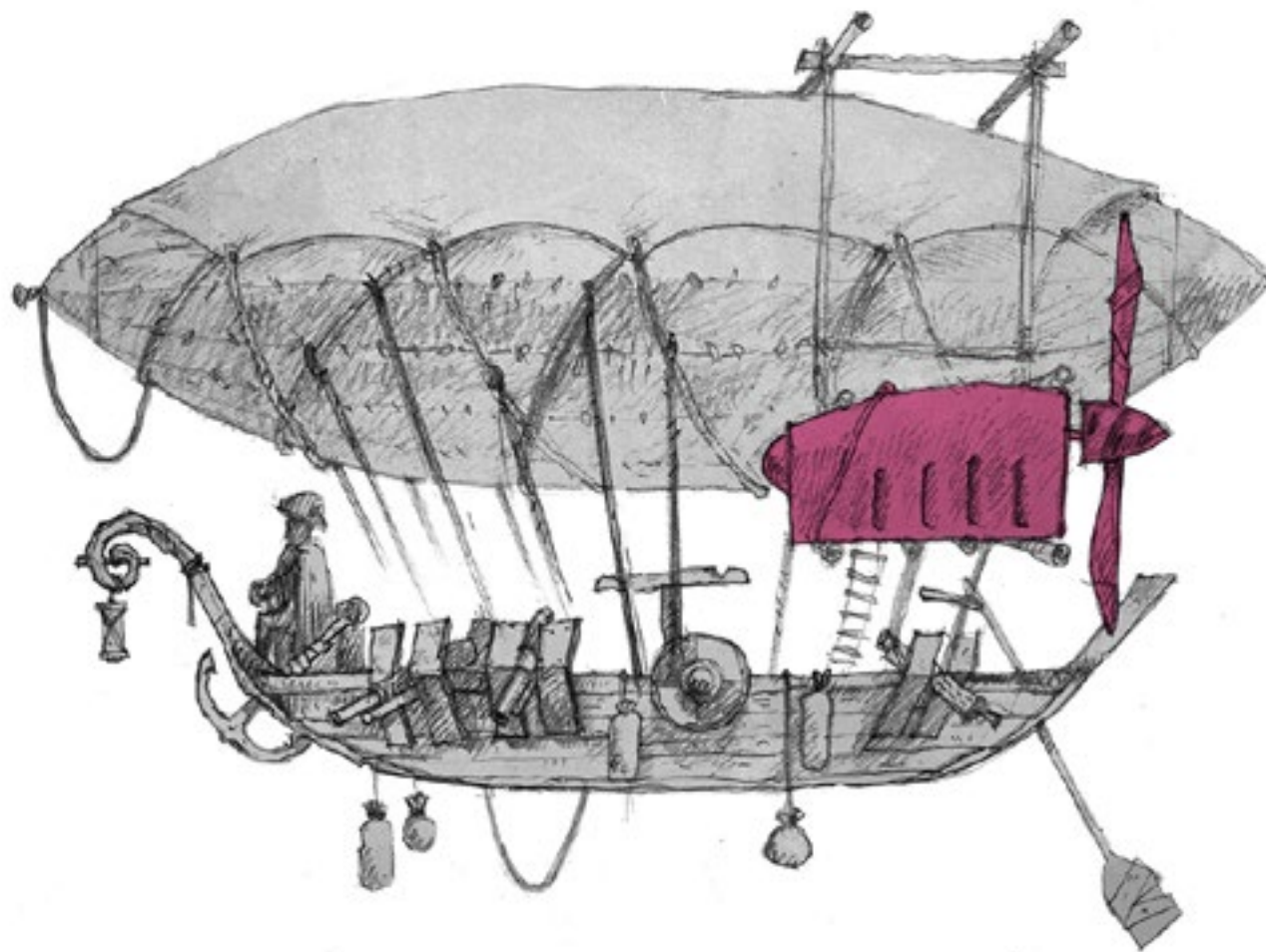
Když si to tedy shrneme, obzvláštní frajeřina kompozičního umění a střední části vyprávění je *gradace napětí*. Dokázat to na tisíci stranách se podařilo snad v tomto jediném mně známém případě. Duchové o trochu méně geniální udrželi napětí na tisíci stranách alespoň na konstantní – dost značné – úrovni.

Není to triviální úkol, jak se předpokládá. Duchům průměrným se tohle pravidelně nedaří a příběh se jaksí rozplizne. Trik s pravidelným střídáním napínavých a klidných scén je základní nástroj – ale vystačíme s tím tak do těch 200 stran. Tolkienův dokonalejší model velikost „žeber“ postupně zvětšovat a zvyšovat i drastičnost dramatických scén je daleko těžší. Zjistíte snadno, že „postupně se zhoršujících“ situací vymyslíte daleko méně, než konstantně dramatických. A zjistíte také, že držet situaci extrémně napjatou nelze příliš dlouho; přetažením vznikne podobný omyl, jako u té „neustálé akce“.

Připomínám, že nějaké objektivní měřítko toho, jak je situace opravdu zlá, neexistuje – jde jen o to, *jak ji vnímá čtenář*. Pokud třeba v první scéně hrdinu svážete, ve druhé ho svážete a zmlátíte, ve třetí mu zlomíte ruce, v další vypícháte oči, tak taková „gradace“ asi moc skvěle fungovat nebude, nehledě na to, že konstrukční výdrž hrdiny je omezená. Hlavní metoda přitvrzování je v *ošklivém překvapení*, něčem, co čtenář nečeká. Že bude barlog vytuhlá obluda se čekat dalo, ale že to vezme *takový* konec, to je poněkud zrada. Tato veleslavná scéna je dokonalá a vydá za finále normální knihy. Zkoušet takovou scénu překonat a v ději ještě pokračovat je vskutku hozená rukavice.

A pokud to nedokážete, skončete, pravím vám. Finále má být na konci a zbytek je jen mlčením.





## Příběhy poháněné parou

napsala redakce

Steampunk

## Rozhovor: O steampunku a larpu

*Steampunk si postupně získává stále více příznivců, kteří ho prožívají v mnoha podobách – ať už se jedná o kostýmy, kutilství, literaturu nebo třeba RPG. Ve světě larpu (Live Action Role Playing) – alespoň toho českého – však příliš rozšířený není, a doposud se tu vlastně odehrály jen dvě hry. Jedná se o dosud dvoudílný steampunkový příběh situovaný na Divoký západ, nazvaný *Tenkrát v Danielsu a Tenkrát v El Pasu*.*

*Za redakci Drakkaru jsem se tedy vydala za **sovi**, stálíci organizátorského týmu, abych jí položila pár otázek o tom, co vlastně znamená pořádat steampunkový larp.*

**Začneme tedy od píky – co pro vás, organizátory, vlastně „steampunk“ znamená?**

V momentu vymýšlení **larpu** jsme steampunk chápali hlavně jako sci-fi a fantasy zaměřený na novodobou technologii a páru (proto to „steam“). Prakticky to pro nás – jak hráče, tak organizátory – víceméně znamenalo prohánět se po Plzni (při prvním ročníku po pražském Břevnově) v kostýmech odkazujících na viktoriánskou módu s úpravami z prostředí Divokého západu. A střílet po sobě z takzvaných Nerf zbraní (pěnové špuntíky) na všechny strany.

**Divoký západ většinou není to první, na co si člověk při konfrontaci se steampunkem. Měli jste nějaký zvláštní důvod, proč hru situovat zrovna tam?**

Divoký západ hlavně proto, že po stránce výroby kostýmu jste spoustu problémů vyřešili posazením klobouku na hlavu. Pokud tam byl nějaký další důvod, tak si jím nejsem jistá. Pro mě jsme na Divokém západě proto, že je tam spousta etnik a entit, které se mohou zapojit do hry. Byli tu jak „praví Američané“, tak třeba sousedé z Mexika nebo opravdoví praví Američané (tedy Indiáni). Každý si tam našel něco svého; do naší kosmopolitní díry po granátu zabloudil mimo jiné i nějaký ten Prušák na zdravotní dovolené a jeho suita nebo překupník s čajem z daleké Číny.

**Pokud si správně vybavuji, před rokem a půl se příběh *Tenkrát v Danielsu* točil kolem objevení ropy, založení palírny whisky a pádu vzducholoď. Letošní pokračování se ale odehrávalo zcela jinde a jindy. Proč?**

První ročník byl taková naše pokusná myška v ohledu toho, jestli do akce tohohle typu vůbec někdo půjde, bude mít zájem o něco nového. A byl. A je. Zdá se. Hráči taky zvládli poměrně vysokou kostýmovou náročnost (alespoň dle mého názoru), a když jsme viděli tohle všechno, mohli jsme se do toho vrhnout hlouběji. Tak jsme letos přesunuli hru na nové místo a s myšlenkou na o dost divočejší Divoký západ než prve jsme vtrhli do El Pasa.

Jelikož šlo o druhý ročník steampunkové akce pořádaný naším týmem, řada lidí logicky před-



pokládala, že herní linie bude navazovat na první ročník. Posunuli jsme se ale o dvacet let do budoucnosti, dcera starosty narozená na prvním ročníku vyrostla v krásnou vlnadnou dívčinu ... a tak dále. Tím, že se děj posunul jen o relativně krátkou dobu, neutrpěli hráči, v případě, že chtěli nějak navazovat na své předchozí postavy z prvního běhu, takový šok (alespoň co se mi zdálo). Nakonec to dopadlo dobře – v El Pasu nebyla nouze o opilecké bitky, seriózní střelecké souboje, ani milenecké či manželské hádky, a místo si tu našel každý podivín či sériový vrah.

**Zpátky tedy k samotnému příběhu El Pasa. V předchozím Drakkaru vyšel článek o steampunkovém příběhu v RPG, který zkoumal, podle**

čeho se pozná, že je nějaký příběh steampunkový. V návaznosti na to by mě zajímalo, jestli jste – ve chvíli, kdy jste vymýšleli příběhové linie pro El Paso – uvažovali o tom, jestli budou „dost steampunkové“? Nebo se to odvíjelo hlavně od kulís, kostýmů a rekvizit?

O herních linkách si toho netroufám moc říct, ale slovy Zeldara [*hlavní organizátor, pozn. tazatele*] – „Primárně jsme si řekli, že chceme steampunkový svět, který bude jen lehce pozměněnou realitou našeho světa. Chtěli jsme ho udělat s rozumnou mírou steampunku, ale bylo to hodně o hráčích – jak moc steampunkové postavy si vymyslí. Na nich byl pak stavěný do velké míry děj.

Každopádně větší důraz jsme tu kladli na westernovou atmosféru larpu a steampunk je spíš

takové koření, které to udělá atraktivnější a zajímavější. Čistě steampunkový larp založený na futuristickém světě plném vynálezů by se nám líbil také, problém je, že na ten už se těžko simuluje prostředí a rekvizity, protože je těžké navodit pocit, že se odehrává třeba na vzducholodi a je tam spousta vynálezů, když to nebudeme mít jak reálně ztvárnit. Proto jsme zvolili raději jen reálný svět, ve kterém se sem tam objevily nějaké steampunkové prvky.“

**Co vás vlastně vedlo k tomu, uspořádat zrovna steampunkový larp?**

Zeldar se svým střídajícím týmem (který si netroufám jmenovat, oni vědí a snad mi odpustí, že z nich neudělám mediální hvězdy) dříve organizovali

Hellsing Larp (plus sem tam nějakou „nevýznamnou“ komorní akci) a časem se v něm přestali cítit dobře. Dějová linka se tam s lehkými obměnami začala opakovat a kluci si připadali, že už neodvádí adekvátní práci. Na Hellsingu se nějak zasekli, ale jejich vrtošivý myslí a ruce se nedokázali udržet v klidu. Zeldar s Regisem si vždycky s myšlenkou steampunkový akce na našem území pohrávali, jednou přestali mluvit ve Wonderlandu, vrhli se do reality a tadááá, dítko „Steampunk LARP“ je tu.

**Překvapilo mě, že převážná většina postav byla předpřipravená. Přijde mi to u nekomorních larpů celkem neobvyklé, většinou si hráči mají vymyslet postavy sami – proč jste se rozhodli pro tuto (mnohem pracnější) variantu?**

Kluci dost postav předpřipravili předem. Napsali jim příběhy tak, aby si mohla daná postava (co se týče doby a tehdejšího života) co nejlíp zařídit. Dnešní děcko (i dospělák) už skoro ani neví, co všechno bylo tenkrát za možnosti. Pro většinu to končí dámou s načančaným zadkem, pistolníkem a hokynářem, kterej má ve svém krámečku úplně všechno. K tomu, aby mohly fungovat redakce, železniční společnosti, národní garda, městská policie a další, jsme jim museli trochu napomoci usměrněním příběhu. Jak líp se to dá udělat, než se opravdu zamyslet nad každou postavou a vložit jí do ruky seznam možností, co všechno opravdu může vyvádět?

Nepsali jsme samozřejmě postavu úplně každému hráči, dost se nechávalo na jejich osobních zkušenostech, fantazii a dostkrát i odvaze. Vyskytl se i případ, kdy byla potencionální postava s pro-





pracovaným příběhem vložena do ruky hráči, který na ni šlápnul, což nám pak narušilo běh hry a pozabíjelo místa, kde na sebe měly navazovat dost podstatné linie – i to se občas stane.

**Když už jsme tu narazili na pistolníky, nemůžu se nezeptat na zbraně Nerf, které byly to jediné, čím se na akci střílelo. Pokud vím, tak tradiční střelnou zbraní městských larpů jsou airsoftky...**

Airsoftky nejsou vůbec vhodná zbraň do města. Když omylem hráč trefí kolemjdoucího pěnovým špuntíkem, nic vážnějšího se nestane. Když by byl náhodný civilista zasažen kuličkou, mohl by z toho být velký problém. Na softových akcích je povinnost nosit ochranné brýle, tady by silně narušovaly integritu akce a navíc po městě není dovoleno nosit realistické napodobeniny z důvodu nebezpečí všeobecného plašení, nebo jak že se to jmenuje. Prostě aby nebyla panika a dámy se nezačaly přejíždět kočárkama, jakmile by spatřily zbraň.

**Tak, a úplně na závěr – vloni sklídil Tenkrát v Danielsu nadšenou chválu, letošní El Paso se dočkalo spíše smíšené až kritické reakce. Ať už to bylo způsobeno čímkoli, jak jste se s tím, jako organizační tým, vyrovnali?**

Co se týče hodnocení hry a příběhu, víme, že máme co dohánět a dohánět hodláme. Přijali jsme konstruktivní kritiky od hráčů i externích pozorovatelů. Nějaká nedokonalost se vždycky najde, kolikrát třeba i sami hráči přecenění své síly a vrhnou se na postavu, která je příliš komplikovaná, nebo naopak my naordinujeme moc velké složitosti.

Když člověk organizuje tyhle akce (myslím, že ti z vás, co v tomhle mají prsty, mi určitě dá za pravdu), většinou v tom finančně zahučí a prožije rok (půlrok, míň... podle toho, jak je svědomitej) živoucího pekla, protože se na něj ze všech stran hrnou dotazy, připomínky, rejpaní. Pak přijde víkend sprintů, nedostatku spánku a silný kocovina. Ve finální den musí po všech uklidit a hned poslouchat „konstruktivní kritiku“ od kdejakého chytrolína, kterej zrovna ještě neodešel na vlak.

VŽDYCKY, VŽDYCKY je to ale ve výsledku neobyčejnej pocit. Opojněj a strašně naplňující. Alespoň pro mě. Sice nejsem tolik zasvěcená do tajů příběhu, ale takhle se cejtím i po akci, kde vstávám s prvním zákazníkem hospody a jdu spát s posledním. Tedy v některých případech klidně i dvě hodiny spánku za noc. Existence, který se v tomhle herním světě vyskytují, jsou ve většině případů báječný, stojí za to je za třikrát za rok potkat a mít z téhle setkání vzpomínky, o kterých pak vyprávíte třeba v práci, vypadáte jak exot, člověk z jiného světa a doby, kterej ale (někdo občas, někdo stále) chcete být.

Na závěr bych ráda uvedla číslo účtu, kam můžete zasílat své peněžní dary (208245007/0600 – do poznámky napište heslo!). Budou přičteny na Fond zkrachovalých organizátorů podivných akcí České Republiky. Nedostanete ani stužku, ani plyšáčka.

**Díky za rozhovor!**

A já díky za možnost odpovídat na otázky! Snad mě za to neukamenujou...





napsal Ondřej Jan Kosnar

Steampunk

## Teoretizování o steampunku nejen v kontextu českého filmu

*Označení steampunk či steampunkový nabývá poslední dobou čím dál více na popularitě. Nejde přitom o rozšíření v úzké sociální či kulturní skupině, ale lze se s ním stále častěji setkat i v nejmasovějších médiích.*

Úsměvným paradoxem je přitom fakt, že samotný termín *steampunk* a jeho všemožné variace umožňují velké množství sémantických čtení. To, zjednodušeně řečeno, vede k situaci, že se pojem vžil jako hmota, kterou lze dle potřeby tvarovat a ohýbat tak, aby se dala aplikovat na velice široké spektrum kulturních produktů. Dochází tak k případům, že se na jedné straně jako *steampunkový* označí film STEAMBOY, a na straně druhé například lednička, na kterou někdo přilepil dvě ozubená kolečka.

Jak napovídá název, bude se tento text zabývat filmem. Konkrétně pak filmem československým a českým, i když tato oblast není zcela dominantním tématem článku, ale spíše okruhem, který zaštiťuje širší oblast myšlenek. Nekladu si přitom za cíl stanovovat jakékoliv definice, ale spíše předložit soubor teoretických úvah, podnětů a námětů, které v ideálním případě napomůžou v uvažování o steampunku v kontextu filmu a v kontextu naší oblasti vůbec.

Před samotným začátkem uvažování o *steampunku* ve filmu je však třeba nejprve vymezit způsob, jak budu tento termín používat. Nebo spíše, jak o něm lze uvažovat. Může označovat jak žánr (v celé šíři témat, ke kterým se problematika žánru vztahuje), tak určitý estetický (myšleno v tomto případě jako převážně vizuální) soubor vlastností a prvků, nebo například subkulturu (lze-li v tomto případě vůbec toto označení použít). Ta vychází a čerpá z obou dvou předchozích oblastí a rozšiřuje je, mimo jiné, o sociální rozměr. Bude-li tedy tento článek pracovat s termínem *steampunk*, bude ho používat v prvním zmíněném významovém souboru, tedy v kontextu žánru. A to v rovině značně populární a obecné, neboť odbornější přístup by vyžadoval mnohem více prostoru a jiný druh periodika. Ostatní významová pole pak ponechám stranou, i když se o ně někdy více než otřu. Činím tak především proto, že by si každé z nich zasloužilo vlastní článek (či spíše jejich sérii) a také proto, že obě nějakým způsobem vychází právě z předpokladu žánru jako takového.

\*

V pokusech o populární žánrovou kategorizaci *steampunku* se lze nejčastěji setkat s tvrzením, že se jedná o subžánr *science-fiction*. Od tohoto přístupu se však odvíjí řada faktorů, jež ho problematizují a které problematizují postavení *steampunku* v kontextu žánrového uvažování vůbec.

Jedním z nich je nevyjasněný vztah *science-fiction* a *steampunku* jako takový. V západních tradicích, ze kterých ostatně *steampunk* pochází,

převažuje uvažování o žánrové problematice jako o kategorizaci do rozsáhlých systémů žánrů a subžánrů. Konkrétní díla jsou pak do nich zařazována na základě prvků a vlastností pro tyto žánry a subžánry specifických. I v těchto systémech by ale *steampunk*, definovaný jako subžánr *science-fiction*, měl dosti problematickou pozici.

Odhlédneme-li od skutečnosti, že ve zmíněných západních tradicích není ani žánr *science-fiction* zcela definitivně stanoven a budeme ho vnímat jako „čistý“ či „základní“ žánr, tedy jako jakousi normu, a *steampunk* jako odchylku od této normy (která si vůči ní ale uchovává nějaká základní pojítka), museli bychom ho často okleštit například o všechny nadpřirozené (tudíž *racionálně, ideálně vědecky neodůvodnitelné* či *nevysvětlitelné*) fantastické prvky. Takovým přístupem by se pak vyřadila některá díla, všeobecně vnímaná jako pro *steampunk* kanonická a podobně. Mnohem přijatelněji se tedy jeví zařazení *steampunku* jako samostatného *hybridního* žánru, spadajícího po boku *sci-fi* pod jeden velký zastřešující termín: *spekulativní fikci*.

Zmiňovaná *hybridnost* je pak pro *steampunk* klíčová: na rozdíl od jiných žánrů a subžánrů, postrádá totiž *steampunk* jakékoliv všeobecně přijímané a respektované prvky, které by ho jako *steampunk*, alespoň v základní rovině kategorizovaly. Jinými slovy: pokud bychom ho chtěli zařadit jako samostatný žánr, měl by blízko k dalšímu *hybridnímu* žánrovému útvaru spekulativní fikce, využívajícího mísení jiných žánrových tradic do nových, mnohdy velmi bizarních kombinací: *New Weird*.

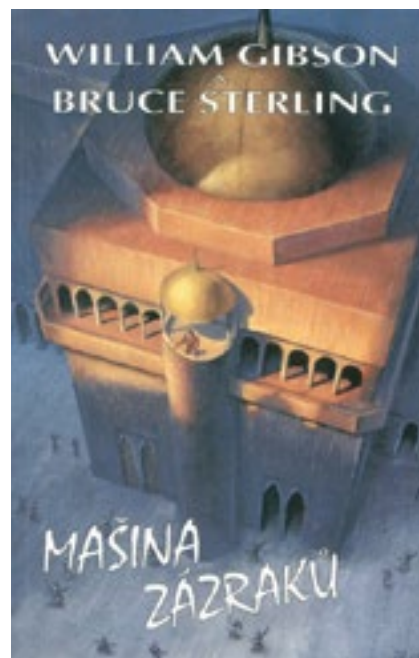
\*

Dalším významným tématem je pak fakt, že kořeny *science-fiction* sice sahají poměrně hluboko, nicméně *steampunk*, vnímaný v současném, od původního významu<sup>1</sup> značně odlišném, pojetí, se poměrně úzce váže na *cyberpunk*. A ten podmínky k tomu, aby ho bylo možno kategorizovat jako subžánr *sci-fi* splňuje.

Pro konstrukci svých fikčních světů využívá reálný svět jako referenční rámec ozvláštněný využitím fantastických prvků založených na *racionálně, ideálně vědecky odůvodnitelném* či *vysvětlitelném* principu. Onen vědecký rozměr je tu navíc vnímán nikoliv pouze v okruhu tzv. tvrdých věd (fyzika, chemie apod.), ale je rozšířen i o vědy měkké, jako jsou sociologie či antropologie. Důležitou roli hraje i úzká vazba k době a místě vzniku, tedy 70.–90. léta v USA, přičemž od kulturně-politické situace tohoto období se pak odvíjí témata cyberpunkem zpracovávaná. Výsledný celek, který utváří všechny tyto faktory, se sice v několika základních rámcích odráží od *science-fiction*, ale spojením všech jmenovaných prvků formuje unikátní tvar se specifickým souborem vlastností – subžánr. Vráťme-li se tedy k současnému vnímání termínu *steampunk*, které se váže především na **Gibsonův** a **Sterlingův** román *Mašina zázraků*, nelze tuto vazbu s *cyberpunkem* jednoduše ignorovat.

1 První použití K. W. Jeterem v souvislosti s označením románů *Brány Anubisovy* (Powers), *Homunculus* (Blaylock) a *Morlock Night* a *Infernal Devices*, jichž je sám autorem.

Lze jistě namítnout, že se vnímání termínu dávno posunulo jiným směrem, nicméně právě vazba na vědecko-fantastické kořeny je jedním ze základních stavebních kamenů toho, jak je s označením *steampunk* do dnešních dnů nakládáno.



V případě *Mašiny zázraků* jde o využití *cyberpunkových* principů zasazených do alternativně-historického rámce. Od původního **Jeterova** významu odtržené označení *steampunk* v tomto případě znamená spíše *cyberpunk* v jiné historické epoše. Jinými slovy, jde o fikční svět využívající jako referenční rámec historii světa námi vnímaného jako reálný, ozvlášťující jej o vzorec subžánru *cyberpunk* s vazbou na dané historické období.

Operoval-li tedy *cyberpunk* s vizí technologicky vyspělé budoucnosti, odvíjenou od situace v USA v 70. letech 20. století a z toho vyvstávajícími problémy, operuje *steampunk* prostředky na stejné či podobné bázi ve století 19.

Ostatní kulturní produkty pak s tímto předpokladem pracují na inspirační bázi. Tedy na jednoduchém předpokladu, že nemusí dodržovat všechny výše zmíněné podmínky, aby bylo možno produkt označit jako *steampunk*. Stačí se jimi inspirovat a využít například prvek technologického pokroku založeného na parním principu, přičemž sociální rozměr či fakt, že se vše odehrává na planetě Zemi v 19. století může vzít d'ás. A je to právě tento inspirační vzorec, který z velké části způsobuje současný zmatek v použití termínu a žánrovém vymezení.

V souvislosti s narůstající popularitou *steampunku* i mimo relativně malé skupiny fanoušků fantastických žánrů také dochází k jeho stále větší hybridizaci, kdy do sebe vstřebává okolní vlivy, jimiž je transformován a které případně sám transformuje.

S jistou nadsázkou lze říci, že podobná transformace probíhá u všech žánrů. Ale u žánru natolik mladého, jako je *steampunk*, jde o zhuštění tohoto principu do velmi krátkého časového úseku na obrovském, médii a internetem propojeném prostoru. Množství přístupů, které tak k pojmu *steampunk* začaly být v důsledku jeho „objevení“ širší veřejností vázány, vyvolává nezřídka pocit, že se pod jeden název dá „nacpat“ vlastně cokoliv.

\*

V našem historickém, sociálním a kulturním prostředí pak vyvstává ještě několik dalších problémů.

Jedním z nejvýraznějších je nulová historická tradice. Jak už jsem zmiňoval výše, steampunk vychází z oblasti angloamerické, konkrétně z USA. Snaha domestikovat u nás žánr, jehož původ je vázán k specifickým, pro naši oblast kvůli proměnlivým společenským a ideologickým požadavkům, atypickým podmínkám, vychází ze dvou základních principů: A) anglo-americký vliv je celosvětově neoddiskutovatelný, B) již zmiňovaná *hybridita* a pocit volnosti pramenící z nepřesně stanovených specifik. Jinými slovy, dochází k přesvědčení, že když nemá žánr přesně specifikované hranice a je zdánlivě velmi tvárný a transmediálně přenositelný, neměl by být s jeho aplikací problém i v prostředí s diametrálně odlišnými podmínkami.



Na druhou stranu není tento přístup ničím výjimečný ani v celosvětovém kontextu a v případech žánrů, které ony velmi konkrétní specifika mají. Vztaženo na film, je například *westernový* žánr tu více, tu méně úspěšně modifikován i v evropském prostředí. Ať už se jedná o italské *westernové* produkce (*spaghetti western*, jehož vliv na celkový vývoj žánru je neoddiskutovatelný), pokusy přenést ho do východoevropského prostoru (například maďarský *VÍTR JIM HVÍZDÁ POD NOHAMA* z roku 1976) či asijskou provenienci (*NEMILOSRODNÝ STŘELEČ*). Často při tom přebírá různorodé prvky a dochází k jeho modifikaci i v oblastech, ve kterých má velmi malou či žádnou tradici. Výrazný případ této modifikace je u nás například *science-fiction*, které s úspěchem dlouhodobě pronikalo a proniká i na území Československé a České republiky, přičemž zde nabývá velmi specifických podob.

Se *steampunkem* jako žánrem se tu však lze setkat až v rozmezí posledních pěti let, a to převážně v literárním kontextu. Důvody jsou jednoduché: 1) vazba *steampunku* na konkrétní oblast (tedy západ), 2) dlouhodobé odtržení našeho území od této oblasti a z toho plynoucí důsledky.

\*

Aktuálně tak dochází k situaci, ve které je zájemce o problematiku postaven před obrovský soubor již existujících možností, jak k ní přistupovat. Tyto možnosti jsou pak nejčastěji vázány na odlišné tradice a jiné kulturní podmínky, důsledkem čehož se jako *steampunkové* definují rozmanité kulturní produkty zpětně – aplikací aktuálních přístupů na

díla, jež vznikala bez povědomí o existenci žánru a tudíž bez uvědomělé vazby na něj a jeho potenciální specifika.

Třešničkou na dortu je pak fakt, že tato „zpětná žánrová identifikace“ probíhá velmi často pouze na základě vizuální stylizace. Jinými slovy: vychází-li něco z vizuální estetiky 19. století, je pro mnohé velmi lákavé označit to okamžitě jako *steampunk*. Vzducholodě, parní stroje všeho druhu, či obsese ochrannými brýlemi a ozubenými koly hrají v tomto směru výraznou a nejširší veřejností nejčastěji reflektovanou roli.

\*

Tento problém se vyskytuje i ve vztahu k filmu, protože označit cokoliv z české kinematografie jako *steampunkové*, je přinejmenším ošemetné. V naší kinematografii se uvědoměle *steampunkové* (tedy vědomě se k žánru hlásící) filmy zkrátka nevyskytují. To samo o sobě není velký problém, takových filmů je i v celosvětovém kontextu minimum a většina z nich je dílem amatérských produkcí. Jedinou možností jak o nich jako o *steampunkových* uvažovat, je tedy opravdu jejich zasazení do později vytvořených definičních kritérií a tázat se, zda-li by těmito kritériím odpovídaly a bylo je tudíž možné jako *steampunkové* označovat. Problém tkví spíše v tom, co jsem naznačil výše, tedy vytržení z kontextu a aplikace na zcela odlišné prostředí.

\*

Tím se tedy dostávám k myšlence naznačené v úvodu: Jak v kontextu našeho území nakládat s termínem



nem *steampunk*? A konkrétně ve vztahu k filmu? Jako příspěví k této otázce se proto v rámci svého textu pokusím o jakousi „pracovní“ definici *steampunku*, která by o některých českých kulturních produktech (v tomto případě primárně filmech) umožňovala, alespoň v základním rámci, uvažovat jako o *steampunkových*.

Vzhledem k prostředí, ze kterého termín a jeho užití pochází, budu i já částečně využívat anglosaskou žánrovou kategorizaci a zohledňovat celosvětovou oblast. A to především proto, že je reflexe *steampunku* na našem území stále velmi mladá a z největší části založená na přebírání západních vzorů a přístupů. Vytvářet tedy na základě nedostatečného výchozího materiálu jakousi generalizaci „českého *steampunku*“ by bylo zavádějící. Zároveň s tím se ale věnuji českému filmu, tudíž vědomé směřování na naši oblast a z toho vycházející zohlednění je v mém přístupu přítomno. V tomto kontextu je tudíž *steampunk* samostatný hybridní žánr, spadající pod žánrové uskupení *speculativní fikce*.

\*

Ohledně vymezení toho, co odlišuje fikční světy *steampunku* od ostatních hybridních žánrů podobného ražení, pak budu primárně vycházet ze souvislosti užití pro Gibsonův a Sterlingův román. *Steampunkový* fikční svět je tudíž svět využívající jako referenční rámec konkrétní historické období světa, námi vnímaného jako reálný, a který ozvláštňuje o vědecko-fantastické prvky s vazbou na dané historické období. Historickým obdobím je míněna

2. pol. 19. století, vědecko-fantastickým prvkem pak rozumím *fantastický prvek založený na racionálně, ideálně vědecky odůvodnitelném či vysvětlitelném principu*. Tento prvek pak posouvá možnosti toho, co je ve fikčním světě fyzikálně možné, tudíž v něm v tomto ohledu vytváří novou normu.

Otázeme-li se pak, zda je možné označit například film ADÉLA JEŠTĚ NEVEČEŘELA z roku 1977 jakožto *steampunkový*, odpověď bude znít *ano*. Film pracuje s fikčním světem, který jako referenční rámec využívá alternativní verzi Země v 2. pol. 19. století, do kterého dosazuje vědecko-fantastické prvky. Tyto vědecko-fantastické prvky se pak alespoň rámcově zakládají na předpokladu, že by tehdy bylo něco takového možné. Krom technického vývoje jde v tomto případě i o biologii a botaniku.

\*

Vztáhnu-li tedy takto vystavěný soubor definičních pravidel na fikční světy československého a českého hrané film, dostanu vzorek šesti děl, která sdílejí všechny definované podmínky: VYNÁLEZ ZKÁZY (1958), UKRADENÁ VZDUCHOLOŽ (1966), ADÉLA JEŠTĚ NEVEČEŘELA (1977), TAJEMSTVÍ HRADU V KARPATÁCH (1981) a TAJEMSTVÍ OCELOVÉHO MĚSTA (1978).

Není těžké si povšimnout, že kromě jednoho jde ve všech případech o adaptace románů *Julese Vernea* (onu výjimku pak tvoří film ADÉLA JEŠTĚ NEVEČEŘELA, která není adaptací Vernea, ale jejímž inspiračním zdrojem je braková literatura).

*Steampunkovost* těchto adaptací ale není tvořena pouze převzetím prvků fikčních světů svých literárních předobrazů, ale především ve využí-

tí inspiračních prvků i z fikčních světů jiných. Jde především o f. světy brakové a pulpové literatury (včetně té vědecko-fantastické).

Stejný přístup pak nalezneme i u ADÉLY, která sice neadaptuje konkrétní díla, ale jejím hlavním inspiračním zdrojem jsou brakové detektivky s Nickem Carterem. I zde pak dochází k využívání výše zmíněných prvků jiných fikčních světů. Teprve s jejich přítomností vzniká výsledný soubor: fikční svět filmu.

Jak jsem poznamenal na začátku, tento soubor úvah neměl a nemá za cíl nabízet definitivní tvrzení, ale spíše napomoci k uvažování o *steampunku* v českém kontextu a kontextu českého filmu. Vzhledem k potenciálu, kterým toto téma disponuje, rovněž nemůže a nechce obsáhnout vše, co by se dalo pod tuto pomyslnou hlavičku schovat. *Steampunk* v žánrovém a filmovém diskurzu je však bezesporu inspirativní téma, jehož limity rozhodně nekončí u počtu ochranných brýlí na filmové políčko.





napsala Barbora „Balú“ Lyčková

Steampunk

## Jak se točí steampunk aneb parní svět amatérských filmů

### Část první: Světem pulpu

*Steampunk, projevující se převážně po vizuální stránce, najdeme ve formě jednotlivých prvků v celé řadě komerčně produkováných filmů. S několika čestnými výjimkami – například známé anime Steamboy – však slouží téměř vždy jako kulisa a filmovým tvůrcům šlo jen málokdy o ztvárnění „steampunkového“ příběhu.*

*V případě amatérských filmů se však dostáváme do úplně opačné situace.*

Ve chvíli, kdy se sejde skupina nadšenců a rozhodne se natočit „steampunkový film“, vychází z ústřední premisy, že ve filmu bude tento žánr (styl, hnutí...) nějakým způsobem přítomen. Jak se s tímto předpokladem vyrovnají, to už je pak na jednotlivých skupinách točících fanoušků.

Drobnosti jako příběh, kostýmy či triky přijdou na řadu později. Produkce těchto projektů většinou probíhá podobně: scénář napíše hlavní iniciátor a hrají kamarádi-dobrovolníci; kostým si vyrobí každý sám a triky doladí doma na počítači. Něco si zaplatí tvůrčí skupina, částečně je projekt financován ze serverů jako [Kickstarter](#) či [IndieGo](#).

go, přímo určených ke shánění mecenášů. Občas nápad dokonce oslní nějaké profesionální či poloprofesionální studio, a to následně mladým filmařům vyjde v mnohém vstříc (například mnozí absolventi projektu [WhiteStone Protégé](#), kteří byli rok na praxi u studia *WhiteStone Motion Pictures*, mohli následně využít techniku a prostory studia pro vlastní filmy). A ačkoli existují studia, která své steampunkové filmy pojmají již relativně komerčně (*Macedonia Films*, *WolfClan Productions*, zmíněný *WhiteStone*, atd.), většina amatérských filmů je točena jen pro radost tvůrců a často se stane, že projekt nedojde dále než k traileru nebo prvnímu dílu plánovaného webového seriálu (výjimkou je seriál *RIESE*, který po prvních pěti dílech převzala americká televizní společnost *SyFy*).

Počítáme-li i tyto nedokončené projekty, byly k dnešnímu datu natočeny necelé tři desítky hraných amatérských steampunkových filmů; pokud byste záběr rozšířili i na animované příběhy, konečný počet by se ještě minimálně o polovinu zvýšil. Pro potřeby průřezového článku by se filmy daly členit několika způsoby, a s ohledem na přetrvávající téma *DRAKKARU* – „příběhy poháněné parou“ – jsem zvolila jejich rozdělení podle typu příběhu a témat, která v něm převládají. Není to rozdělení ideální, ale přehled snad díky němu bude moci navázat praktickými příklady na teoretický článek o steampunkovém příběhu v *RPG* z minulého čísla – a ukázat, jakými všemi možnými způsoby pak ve finále může takový steampunkový příběh vypadat. Poskytne-li některá ze zápletek inspiraci pro případného vypravěče či autora, který by chtěl steampunkový příběh vytvářet, ale neví, jak na to, tím lépe.

A protože třicet filmů není málo, dnes přichází na řadu jen první část článku, zabývající se převážně pulpovými filmy. Na další, zahrnující díla, která se pokouší o „hlubší“ poselství, se budete moci těšit v následujícím čísle.

### Vzducholodí po stopách dobrodružných románů

Pulpově či verneovsky laděná dobrodružství tvoří velkou část steampunkové literatury a nevyhnula se ani filmovému zpracování. Přímočarý akční příběh, do kterého se autoři občas – s větším či menším úspěchem – pokusí propašovat závažnější myšlenku, se ve steampunkovém prostředí odehrává většinou na palubě nějakého stroje. A zatímco v knihách to jsou stroje různé, například vlaky (*Bitvevník* Cherie Priestové), ponorky a lodě (*Ganymede* téže autorky, *Flaming London* Joea Landsdalea), nebo dokonce celá pojízdná města (*Kroniky hladových měst* Philipa Reevea), v amatérských filmech se držíme tradičních vzducholodí. Sledujeme příběh posádky, ať už se jedná o piráty, počestné obchodníky nebo „chaoticky neutrální“ dobrodruhy, kteří létají z místa na místo a prožívají jednotlivá dobrodružství, volně propojená hlavní zápletkou.

S jednou takovou posádkou se setkáváme v nízkorozpočtovém projektu australských fanoušků, krátkém filmu [AURORA](#). Kapitánu Emersonovi, veliteli vzducholodi, podle níž se film jmenuje, unesli otrokáři manželku. Když se o čtyři měsíce později posádka dostává v jednom přístavu konečně únoscům na stopu, začíná dobrodružný příběh, který rozhádanou družinku vede z jednoho konce

světa na druhý ve stopách zákeřného obchodníka s lidským masem LeMahra. Přestože je tu hlavním nosným prvkem příběhu hledání Emersonovy manželky, létání na vzducholodích a bitky plné krve a drsných hlášek, film si nalezne čas i na „hlubší“ témata – ať už se jedná o kapitánovo rozhodování mezi věrností k posádce a láskou k unesené ženě, nebo o samotné otrokářství, vůči kterému zastává posádka Aurory nijak nevysvětlený hluboce humanistický postoj. Tato témata však zůstávají jen velice jednoduše načrtnuta a zejména poté, co se film nesetkal s nijak příznivou odezvou angloamerické steampunkové komunity, je vyzdvižována spíše jeho pulpová tvář.

Dva příběhy, které sledují osudy posádek dvou vzducholodí, zůstávají prozatím ve fázi trailerů, které toho příliš neprozrazují. Oba filmy se odehrávají v alternativní postapokalyptické budoucnosti, ve které létají nad zničeným světem steampunkové stroje. V případě *AETHER DANCER* se jedná o přepravní vzducholod' pendlující mezi státy nově rozdělené Ameriky, v *BURNING SKIES: THE RISE OF AETHER*, filmu založeném na stejnojmenné RPG hře, je to vzducholod', jejíž posádka se snaží zabránit převozu falešné dodávky léku do nemocnice ve městě St. Louis.

Formátu jednotlivých volně pospojovaných dobrodružství využívá webový seriál *DIRIGIBLE DAYS*, ve kterém dosud vyšly tři epizody. Opět tu máme vzducholod', posádku i kapitána, tentokrát dokonce drsného Mexičana s kulometem místo jedné paže; opět tu je svět daleké budoucnosti, který se však od našeho 19. století tolik neliší (řadu postapokalyptických let přežila z nějakého

důvodu nejen technologie výroby vzducholodí, ale i vzájemná nevraživost mezi Mexičany a Američany). S každým dílem pluje vzducholod' Beatrix dál a její posádka musí řešit nové a nové zádrhele, nad kterými se neustále vznáší hrozba představovaná skupinkou pirátů, kterou naši hrdinové nevědomky urazili. A aby toho nebylo málo, v nákladním prostoru lodi sedí tajemný zajatec s plynovou maskou přes obličej. Detektiv z agentury Allana Pinkertona, který se na vzducholod' se svou kořistí vetřel, o něm tvrdí, že to je jeden z vyznavačů Cthulhu.

Přestože je fikční svět H. P. Lovecrafta obecně zasazen do 30. let 20. století, spojení mýtu Cthulhu se steampunkem není nijak neobvyklé. Většinou se jedná o prosté přenesení Prastarých či kultistů o několik desetiletí dřív, na základě předpokladu, že uctívání Cthulhu a spol. není jen záležitostí 20. století, ale táhne se od počátků lidstva. Pokud tato variace na steampunkový příběh někoho blíže zaujala, tak většinu z těchto hybridních příběhů, her a výtvarného umění stručně komentuje autor blogu *Daily Steampunk*, který má k oběma světům – ke světu steampunku i světu Lovecraftově – velmi blízko.

## Bez magie ani ránu: Steampunk fantasy

Kouzla a magie zaujímají zásadní místo v mnoha steampunkových knihách a povídkách, ať už zcela zjevně nebo jen okrajově (například různé alternativní pohony vzducholodí, od běžně přijímaného éteru přes látky s obskurnějšími názvy – aerium, hydrium – až po vzducholodě, které pohání kou-

zelná zvířata zosobňující jednotlivé živly), a patří mezi nejčastější motivy i v amatérských filmech. Nalezneme tu jak zajímavou variaci na historické fantasy, která se tématem drží mocenských bojů mezi uzurpátory trůnu, ale posouvá kulisy do doby připomínající 19. století, tak městské fantasy s okultisty a vyvoláváním duchů či metasvět, který trochu připomíná *Nikdykde* Neila Gaimana.



Seriál *RIESE: KINGDOM FALLING* začal jako amatérský webový seriál, který po prvních šesti dílech převzal televizní kanál SyFy a dotočil druhou řadu. Osamocená poutnice princezna Riese bloudí válkou rozervanou zemí doprovázena jen věrným vlkem Fenrirem. Velmi mlhavě si vybavuje noc, kdy byla celá její rodina zavražděna uzurpátkou trůnu, a než se jí vzpomínky zcela vrátí, raději se straní, koho může – ať už tajemné Sekty, usilující ji o život, nebo rebelů, kteří doufají, že je ztracená princezna dovede k vítězství nad krutým režimem. Steampunk zde reprezentuje vaderovsky funící mechanický pochop a kvasi-viktoriánské kulisy, a atmosféra seriálu velmi vzdáleně připomíná *Dunu*. Už tak nijak originální fantasy příběh završil

knižní prequel, který vyšel letos v červenci, a který vypráví o tom, jak Riese – princezna nespokojená se stísněným životem u dvora – musí volit mezi láskou k prostému chlapci a povinnostmi ke královské rodině.

V podobném duchu se nese i pětiminutový španělský úvod k jedné z kampaní místní indie RPG hry *Zhenoghaia*, LA SOMBRA DEL SYLFFE (Stín Sylffe). Španěle se s romantickou zápletkou ani s duševními pochody postav příliš nepárou – v kouzelném světě steampunku a elfů jde jen o mocenské boje mezi dvěma frakcemi a o svrnutí tajemné společnosti OCCULUM. Kratičký film a jazyková bariéra však udělala své, takže na tomto místě k příběhu už nic neprozradím; je to ale škoda, protože svět *Zhenoghaiy* působí – alespoň na první pohled – velmi promyšleně.

O pendlování mezi dvěma světy vypráví seriál *MANTECOZA*, taktéž teprve v počátcích. Vznikl nadvakrát – poprvé jako nadšenecké video z arizonského conu, které tvůrci po roce stáhli, a podruhé jako zcela přepracovaný a mnohem profesionálněji působící projekt, původní zápletkou se inspiroující jen lehce. Sebastian King je obyčejný úředník, jehož život se sestává z docházení do kanceláře, hlídání kleptomanské sestry, a přátelství s fantazákem-šermířem. Vše se ale změní v okamžiku, kdy najde prsten, který ho přenesení do kouzelné země Mantecoza, sužované čarodějem Barrem. Jak už to tak bývá, zjišťuje Sebastian, že byl vyvolen, aby zlého vládce zničil a zachránil kouzelný svět před zkázou. Z trailerů a anotací se zdá, že hlavní hrdina neustále mezi oběma světy přechází – ale opět, než bude projekt pořádně spuštěn (touto dobou

by měli dotáčet první sérii), těžko říct, jakým způsobem se příběh vyvine.

Do prostředí urban fantasy se posouváme s filmem *THE MECHANICAL GRAVE*, který se odehrává v New Yorku roku 1895. Při vyšetřování tajemné vraždy se na scéně ocitne několik postav, které by se nemohly jedna od druhé více lišit: policisté Roosevelt a Wayne, Emma Entwistle, nájemná vražedkyně, a mimo jiné i okultista Poe, automaton, v jehož těle dle duchu slavného literáta. Zajímavou vsuvkou jsou zde démoni a celkově okultisticky-rituální nahlížení na magii.

Poslední film, který inklinuje ke steampunk fantasy, právě vzniká v Německu a nese název *AIRLORDS OF AIRIA*. Mocichtivému vzdušnému pánu Karakovi se dostala do rukou zbraň, s jejíž pomocí by byl schopen ovládnout svět; jediní, kdo mu

v tom mohou zabránit, jsou policistka Lura a tlupa pašeráků. Kulisy působí na první pohled poněkud scifisticky (nepočítáme-li vzducholodě), ale jsou tu draci chrlící oheň a z nějakého důvodu se zdá, že film se bude odehrávat ve vojenském duchu. Což nám otvírá další téma, a to:

## Vojenské střety a historické události ve steampunkovém hávu

Pozměněné vyznění historických událostí (zejména těch, co se odehrály v 19. století) je další často využívanou premisou ve steampunkových dílech. Nicméně zatímco ve steampunkové literatuře se to alternativními historickými realitami jen hemží, amatérský film, využívající toto téma, existuje jen jeden – *ARMS RACE*.

Některé výše zmíněné filmy (například právě *THE MECHANICAL GRAVE*) sice využívají alternativní historickou realitu jako pozadí, na kterém se odehrává fantasy příběh, ale konkrétní historické střetnutí přetváří zatím jen první díl plánované web series, *ARMS RACE*. Jedná se o humorný steampunkový náhled na krymskou válku a pilotní epizoda toho o příběhu příliš neříká, kromě toho, že se v seriálu bude nejspíš jednat o krátké, vtipně pojaté situace z vojenského života. Samotný příběh je jednoduchý – Britové během vojenského střetu s Rusy zjistí, že se na nepřátelské straně pohybují obří kovové stroje ověšené kulomety. Srdnatí červenokabátníci se nejprve vytasí s šíleným steampunkovým kulometem, když to však na parního muže Ivanů nestačí, je třeba zbavit se nepřítele tradiční cestou a ke slovu přichází dynamit.





## Cesty časem a prostorem

Co se týče tradičních témat spojovaných se science fiction, ve steampunkových dílech se projevují většinou buď zasazením děje do postapokalyptického světa, nebo vystavením příběhu okolo stroje času. Je možné oba prvky kombinovat, což se děje například u RPG *AIRSHIP PIRATES*, které vychází z díla steampunkové kapely *Abney Park*, v amatérských filmech se však oba prvky objevují jen zvlášť. V postapokalyptickém světě se odehrává většina výše zmíněných dobrodružných filmů vyprávějících příběhy posádek vzducholodí (*DIRIGIBLE DAYS*, *THE RISE OF ÆSTER*, *AETHER DANCER*), přímo na stroj času pak narazíme třikrát.

*TELEPORT: A STEAMPUNK STORY* je kratičkový film, ve kterém se dvě archetypální postavy fantastiky (zmatený mladý vynálezce a vychytralý temný mág) rvou o teleportační přístroj. Pětiminutový souboj v čase i prostoru zakončují tradičním způsobem, který neztrácí na údernosti i přesto, že nikoho nijak zvlášť nepřekvapí. Jedná se o velmi vtipný krátký film, ke steampunkovým příběhům nám však nic moc neřekne.

Podobně na tom je i *TEMPUS FUGIT*, projekt, který tvůrci popisují jako „multiplatformní, místně vázaný příběh inspirovaný steampunkem, zahrnující film, instalaci, performanci a text“. V praxi to znamená, že je ústřední film promítán v místnosti, ve které jsou nainstalovány kulisy z natáčení. Vypráví o Temovi, synu fyzika, který z neznámých důvodů spáchal sebevraždu. Když chlapec získá od otce dlouholetého spolupracovníka Maxe stroj času, začne cestovat do minulosti a pokoušet se pochopit, co se tehdy vlastně stalo. Každá cesta si

však vybírá svou daň, a jak Tem postupně přichází na to, že viníkem otcovy smrti bude možná i Max, přestává pomalu stroj času ovládat.

Film má otevřený konec a po skončení projekce jsou účastníci vyzváni k tomu, aby se porozhlédli po místnosti a sami z nastražených indicií poznali, jaké motivy postavy příběhu poháněly. Ačkoli projekt působí zajímavě, o jeho steampunkovosti by se dalo pochybovat – vlastně jediné, co by mohlo být onou avizovanou inspirací, je měděný nátěr stroje času...

Posledním amatérským filmem, ve kterém se stroj času v určité podobě objevuje, je *MR. GUN*. Když dali tvůrci odkaz na své dílo na angloamerické steampunkové fórum *Brass Goggles*, první člověk, který jej shlédl, se začal dožadovat vrácení oněch osmi minut života, které filmu věnoval. Nicméně ačkoli *MR. GUN* rozhodně není žádným kinematografickým klenotem, premisa zápletky není k zahození; jen se na první zhlédnutí nedá pochopit. Sledujeme, jak bývalý odsouzenec Demetri přichází s jakýmsi kamarádem a jeho hloupoučkou přítelkyní k tajemnému, lehce excentrickému překupníku zbraní. Ten prchlivého zabijáka násled-



ně několik minut provokuje, jen aby ho na závěr proměnil v prach paprskem smrti. Ukazuje se, že zbrojmistr vlastní stroj, který vidí do budoucnosti; v něm spatřil, že se z Demetriho časem stane diktátor, který zaviní smrt milionů. Rozhodl se ho tedy – s ohledem na vyšší dobro – vyřídit.

## Závěr

Filmy, na které jsme dosud narazili, zahrnují z větší části to, co si většina lidí pod pojmem „steampunkový film“ okamžitě představí – tedy dobrodružství prožívaná hrdiny vzducholodí a fantasy příběhy ozvláštněné prvky a kulisami 19. století. Jak je ale vidět, i tato dvě témata lze uchopit mnoha způsoby, a doufám, že zmíněné filmy potvrzují, že koncept „steampunkového filmu“ není jen šablonou, ze které by padal jeden identický výtvar za druhým, ale že se v něm najde i prostor pro originalitu jednotlivých tvůrců. Ostatně, jak moc se jde odchýlit od dvou hlavních témat, ukazují i ony dva krátké filmy, zabývající se strojem času – tam není po fantasy či vzducholodích ani památka.

Zároveň se v této části článku jednalo o filmy s pulpovým příběhem, jejichž účelem bylo zejména pobavení diváka (krásným příkladem je *ARMS RACE*) a únik z reality (vlastně všechny...). *MR. GUN* byl zatím prvním filmem, který se alespoň okrajově otíral o společenskou kritiku, a pro dnešek jím kapitolu převážně pulpových filmů uzavřeme. V příštím díle nás čeká představení děl, která vypráví o krvavých revolucích, chamtivých uhlobaronech a (z nějakého zvláštního důvodu) třeba i o zneužívaných dětech – tedy děl, která se zabývají i nějakou hlubší myšlenkou... nebo se o to alespoň pokouší.



## Povídka

## Dřevo

Petr Švarný

V kamnech zapraskalo a malou světličkou se začalo šířit životodárné teplo. Kousek po kousku a píd' za pídí začalo vytlačovat chlad, jenž zdánlivě protkl vše, čeho se dotkl. Zima pronikající skrz okenice a kolem dveří, svírající obyvatele dnem a nocí i přes stěny domu, našla rovnocenného soupeře. Kapička potu stékající po spánku mi připomněla, že ještě musím vše uklidit. Naposledy jsem se podíval na mihotání plamenů v kamnech a jal jsem se strojit k odchodu. Doufám, že oheň vydrží dost dlouho. Oblečení jsem měl stále ještě propocené z dnešní práce.

Od dveří jsem vzal sekuru, vyklouzl ven, a co nejdříve za sebou zavřel. Těžká šedočerná oblaka zakrývala nebesa a jen místy byla proklána paprsky světla. I ony připomínaly krutost zimy. Jeden ozařoval vysokou věž těžební společnosti u povrchového dolu, jenž již spolkl polovinu našeho údolí. Druhý ho v tom podporoval zvýrazněním osamocení stromu na okraji těžební jámy, v místě, kde kdysi stával mohutný kopec. Další paprsky osvětlovaly velká rypadla hltaající krajinu kolem sebe, některé dodávaly městu na horizontu jakousi nadpozemskou zář. Pouze jeden pruh světla se vzpouzel a nechával malá, sněhem zapadlá políčka, aby si v třpytu a lesku hrála na šlechtu tohoto údolí. Brzy je však zahalil černý mrak, který doprovází nákladní vlak řítící se k dolům a jehož koleje přetínají pole jedním rovným řezem.

*Kolik to asi musí stát, vypravit takový vlak, používat všechnu tu techniku, pomyslí si, zatímco procházím kolem sadu s mladými stromky. Na začátku zimy byl o tolik větší a stejně to nepomohlo. Rozhlédnu se po kopcích, nyní holých kostrách dřívějších lesů. Děd říkal, že zde všude bývaly lesy. Prý lidé nechávali růst stromy i sto let a věděli, jak podstatné je stáří. Uměli si počkat a nebyli tak zbrklí jako dnes.*

Skláním se nad potokem a čistím sekeru. Ledová voda mi pálí ruce, ale nástroj očistit musím. Jako v práci. Měl jsem možná nějaké uhlí ukrást. Kdo by si toho všiml? V dolu pracuje mnoho lidí a já nejsem ničím nápadný. Měl jsem je ukrást. Ale kdyby mne chytli, tak za krádež uhlí hrozí i oprátka. Co by pak dělala má rodina beze mne? Co bychom my dělali bez otce za velké zimy v šestnáctém?

Nedokáži zahnat myšlenky na staré časy a oči se mi toulají po okolí, když zahlédnu baronův zámek s malou školkou smrčků. Ani baron není schopen a ochoten počkat si, až mu stromy vyrostou. Loňskou zimu skoro vše pokácel, a přitom ty stromy měly jen kolem dvaceti let. A letošní zima není o nic mírnější. Ale on to má lehké – když mu je zima, tak si koupí uhlí. Nedokázal jsem se soustředit a musel jsem na to myslet dále. Co máme dělat my? My si uhlí nebo pořádné dřevo nemůžeme dovolit. Jak mám rodinu udržet v teple? I děd se letošní zimy bál a říkal, že je těžká. Já ještě nikdy nezažil tak dlouhou zimu. Proč nemůžeme mít kolem staré lesy a museli jsme je všechny vykácet, aby se postavila železnice, aby si šlechta mohla jezdit ve vlacích, dělat výlety na parnicích a kdoví k čemu ještě všechno to palivo potřebují. I já si pamatuji, že jsme celou zimu vydrželi s jedním stoletým pařezem. Celá rodina. Ne jako teď, ne jako letos...

Až prudká bolest v ruce mne vrátí do skutečnosti. Vytáhnu sekuru i ruce z potoka a jdu nástroj vrátit do kůlny. Žijeme v těžkých časech, a stáří má svůj význam. Už si ho ale nedokážeme vážit tak jako dříve. Mé mladé stromky nehořely ani noc. Kdybychom na to mysleli dříve, aspoň před dvaceti lety, mohli jsme nechat ten velký kaštan a ten by hořel! S ním bychom zimu přečkali. Celých osmdesát let tu stál, pokladnice rodiny, ale

*my jsme ho prodali pro krásné vybavení, látky, brusle a konvici na kávu. K čemu je nám kávovar, když nemáme čím pod ním topit! A když jsme teď v zimě zkoušeli vše prodat, nemělo to smysl. Dřevo se cení nad zlato, uhlí se cení nad život, když mráz svírá hrdla. Děd to věděl, upozorňoval, však on byl ještě ze staré školy. Kolik mu vlastně bylo, uvidíme, ale myslím, že aspoň sedmdesát mu mohlo být. Doufám, že aspoň šedesát, jinak nevím, jak zimu přežijeme.*

Stále pronásledován vzpomínkami a chmurami jsem se vracel k domu, když tu jsem zaslechl svou líbeznou dceru: „Tatínku!“ Vběhla mi do náruče a já ji zvedl v radostném objetí. Hned spustila vyprávění, co všechno dnes zažily s maminkou, a já jen přitakával, ale nevnímal. Vidím svou ženu, jak přichází po cestě, brusle pověšené přes rameno, na rtech úsměv matky spokojeného dítěte, v očích smutek matky dítěte s nejistou budoucností. Když se naše pohledy setkají, mírně přikývnu a ona porozumí.

Jdeme dovnitř a obě jsou nadšené z toho, že je po týdnu chladu konečně potkalo trochu tepla. Když se rozezvučel kávovar, byly bez sebe radostí.

„Tatínku, kdy přijde děda? Děda má přece kávu rád a chci mu říct, jak jsme s maminkou bruslily!“

„Miláčku, děda musel odejít, letos ho už neuvidíme.“

„Ohhhh,“ byla smutná má dcera. Však jak prchavý je dětský smutek, za chvíli již se opět smála.

Já šel prohrábnout kamna. *Staré hoří déle a lépe, doufám, děde, žeš měl aspoň těch šedesát.*



## Povídka

## Kousek víry

Pavel Vaško

Slunce nemilosrdně žhnulo na stanové předměstí Kištry stojící u hradeb, které přístavní město obklopovaly ze tří stran. Kus do nich se tyčila skladiště, která mohla být v případě potřeby použita jako druhá hradba. Samotné město bylo z větší části tvořené hranatými domy z vepřovic, které měly ploché střechy. Uličky byly úzké, klikaté a tu a tam nějaká živější fasáda označovala chrám, palác či dům zámožného kupce. Omítky byly zdobené freskami nebo vykládané mušlemi. Na pohled zblízka si však nebožáci stojící ve frontě u jedné z bran museli počkat. Od té doby, co na východě zahájil Jehošua tažení Izraelců, byla bezpečnostní opatření značně posílena. Kmeny, které pod jeho velením postupovaly k moři, ignorovaly všechny zákony války, na místo braní do otroctví vyhlazovaly celá města a neušetřily ani nemluvněte.

*Z měst pak lidu toho, kterýž Hospodin Bůh tvůj dává tobě v dědictví, žádné duše živiti nebudeš, Ale dokonce vyhladiš je: Hetea, Amorea, Kanaan, Ferezea, Hevea a Jebuzea, jakož přikázal tobě Hospodin Bůh tvůj, Aby vás neučili činiti vedle všech ohavností svých, kteréž činí bohům svým, i hřešili byste proti Hospodinu Bohu svému.*

Takhle to zní celkem i poeticky, ale realita je mnohem špinavější, pomyslel si Bes. Ke své nelibosti již dvě hodiny stál frontu s lidmi, kteří čekali na odbavení od posílené stráže. Nad ostatními smrtelníky se tyčil o skoro půl metru výše a ti si od něj udržovali uctivý odstup. Vzhledem se

zase tolik od člověka nelišil, ale aura cizosti kolem něj byla patrná. Obr, který měl svaly na ruku silnější, než byla stehna urostlé stráže u brány, by budil pozornost, i kdyby nebylo jeho obličeje.

Rozpláclá široká tvář připomínala spíše oholeného lva než člověka. Byla protkána sítí jizev, řezáky přechuhovaly přes surové rty. Oči žnuly jak uhlíky a nebylo v nich nic lidského, z nepoddajné hřívy černých vlasů vyčnívaly zašpičatělé uši.

Když „černý lev“ konečně došel na řadu, byly z něj stráže značně nesvé. Netvor byl oděn jako bojovník, rozervaná zbroj z krokodýlí kůže vyztužená bronzovými cvoky vypadala, jako kdyby se utkal se samotným Dagonem. Tuto možnost ještě potvrzovaly lněné obvazy ztvrdlé černou krví, které prosvítaly v děrách zbroje. Navíc se opíral o obrovskou ztupeňnou bronzovou sekeru.

Nakonec se mu ale stráže podařilo přesvědčit, že je žoldněř, který by se rád nechal najmout na obranu města, nebo případně jako ochranka karavany. Bes vstoupil branou a okamžitě ho do nosu udeřily typické městské pachy: dým, výkaly, odpadky, pot, ale i dehet, koření a jídlo. Pokud se otočil vítr, zavanul od moře smrad z barviren a ze smetiště, kam barvíři vyhazovali prázdné škeble ostranek. Razil si cestu úzkými uličkami a hledal hospodu. Byl na cestě bez odpočinku už tři dny a zranění, jimiž měl poseté celé tělo, mu to neulehčovala. Přes veškerou svou nelidskou výdrž byl blízko zhroucení.

Zastavil se před slušně vyhlízející krčmou, jejíž majitel však byl jeho vzhledem nadšen stejně jako stráže u brány.

„Tam né,“ vytrhl ho z rozmýšlení jasný hlas. Otočil se a podíval dolů. Zespod se na něj šklebil malý chlapec. „Jediné, co bys tam dostal k večeři, je maso, které ten hyení syn nechává schválně na slunci. Dostal bys takovou sračku, že bys byl rád, že ti zůstaly kosti v těle. Noc bys strávil dílem na latríně a dílem na lůžku, které drží pohromadě jen díky tomu, že se v něm drží štěnice za ruce. A mezitím by ti ten šmejď vykradl zavazadla. Pojd' se mnou a nebudeš toho litovat.“ zakončil svou tirádu.



Konečně někdo, kdo se nebojí.“ pomyslel si Bes a vydal se za chlapcem, který byl náhončím pro celkem slušný podnik. Za useknutý kus šekelu si zde pronajal pokoj a velký džbán s octovou vodou. Když uhasil nejhorší žízeň, svlékl si zbroj a jal se ošetřovat zranění. Přes vyčerpávající pochod se většina z ran zatáhla, ale regenerace stále nebyla dokončena. Zranění vymyl vodou, pokapal růžovým olejem z tykve, kterou vyhrabal na dně tlumoku, a pak je překryl čistými lněnými hadry. Rozhlédl se po pokoji. Štěrbinová okna vedla na vnitřní dvorek a propouštěla tenké paprsky světla, kouř a vůni jídla z kuchyně. Sešel dolů a objednal si jídlo, čočku vařenou s pórky, smaženou chobotnici a džbánek hustého piva, které vysrkl slámkou.

„Měl bych jít okamžitě za ní,“ pomyslel si, ale nakonec byl rád, že se mohl zhroutit v pokoji na lůžko. Když se po dvanácti hodinách neklidného spánku probal, byl již prakticky zdravý.

„Měl bych vyrazit, ale je tu ještě jedna věc, kterou jsem si slíbil, pokud odtamtud vyvážnu,“ pomyslel si s úšklebkem. Z hostince vyrazil po hlavní třídě k chrámu bohyně Ašerat. V Kannánu každá svobodně narozená žena musela obětovat své panenství jako svatá prostitutka. Dokud jí nějaký muž za tu službu nezaplátil, nemohla se vdát.

Vstoupil do chrámu, kde ho uvítal kněz v purpurovém rouchu se stříbrným falickým náhrdelníkem. „Zdravím, rád bych vzdal poctu paní sňatků a vysvobodil nějakou dívku.“ „Dobrovolný dar je šekel.“ odvětil kněz.

Bes bez smlouvání zaplatil a dostal slonovinový kotouč s vyrytým falem. Vyrazil do nitra chrámu, jehož stěny pokrývaly fresky s erotickými motivy obložené santálovým dřevem. Na konci sálu se tyčila zlatá socha bohyně. Rozhlédl se po dívkách, které seděly na stoličkách ve výklencích podél stěn. Některé vypadaly schouleně a vystrašeně, jiné na něj mávaly. Krom nich zde byli tři muži, kteří si rovněž vybírali.

Došel k rozesmáté krásce, která byla podle barevného roucha z bohaté rodiny a hodil jí kroužek do klína. Beze spěchu se zvedla a on si

ji odvedl dlouhou chodbou do bočního traktu chrámu. Cestou minuli porodní komory, Ašerat nebyla jen bohyně panen, ale i matek.

Když ji opatrně položil na proleželý slamník, konečně se uvolnil. Zapomněl na prožitou hrůzu a mohl se konečně věnovat tomu, kvůli čemu mu smrtelnice přisoudily bezmála božský statut.

Ze sladké dřímoty ho vytrhnul kněz, který se tvářil velice provinile, protože se právě dopustil závažného porušení chrámové etikety. Bes nepotřeboval vysvětlení. Oblékl se a vyšel před chrám. Tam ho čekaly strážce vládce města a božstva konkurujícího Ašerat v jedné osobě. Dovedly ho až k paláci.

Byl uveden do jedné z přijímacích místností, která ústila do překrásné zahrady s rybníčkem. Posadil se na bohatě zdobený koberec k ebenovému stolku vykládanému perletí, výzdoba místnosti ukazovala na umělce až z dalekého Bab-ili.

Ze zahrady přišel smrtelný bůh tohoto města, padlý anděl, jako byl Bes sám.

Kora byla krásná. Antracitově černé vlasy zastřižené nakrátko podle nejnovější módy lemovaly oválný obličej, který vypadal, jako kdyby byl odlit z nejlepšího bronzu. Oči jí žhnuly jako roztavený elektron. Oblečená byla v bílém kaftanu lemovaném purpurem, na hlavě měla zlatou čelenku.

„Vidím, žes neudolal a zašel jsi ke konkurenci. Pořád stejný,“ usmála se na něj. „Ale předpokládám, žes mi přišel říct něco důležitého,“ zvažněla.

*Jen Ajského krále zajali živého a přivlekli ho k Jozuovi. Když byl Izrael hotov s pobíjením všech obyvatel Aje venku na poušti, kam je pronásledovali, dokud všichni do posledního nepadli ostrím meče, vrátil se celý Izrael do Aje a také tam je pobili ostrím meče. Všechny padlých toho dne bylo dvanáct tisíc mužů i žen – všichni obyvatelé Aje. Jozue totiž nespustil ruku s napřaženou šavlí, dokud nebyli všichni obyvatelé Aje vyhlazeni jako proklátí. Izrael si pro sebe nechal jen ukořistěný dobytek a zboží z onoho města, jak Hospodin určil Jozuovi.*

*Tak Jozue vypálil Aj a natrvalo jej obrátil v pustou hromadu sutin až dodnes. Ajského krále pak nechal až do večera viset na kůlu...*

*Když ty krále přiváděli, Jozue svolal všechny izraelské muže. Velitele bojovníků, kteří šli s ním, tehdy vyzval: „Pojďte sem, položte si nohu na šíji těch králů!“ Přicházeli tedy a stoupali jim na šíje.*

*Jozue jim řekl: „Nebojte se a nestrachujte, buďte silní a stateční. Takto Hospodin naloží se všemi nepřáteli, proti nimž budete bojovat.“ Potom je Jozue dal pobít a pověsit na pěti kůlech. Na těch kůlech pak viseli až do večera....*

*Tak Jozue dobyl celou tu zem se všemi jejími králi: hory i Negev, podhůří i východní srázy. Nikoho nenechal naživu; vše, co dýchalo, vyhladil jako proklaté, jak přikázal Hospodin, Bůh Izraele. Jozue dobyl vše od Kádeš-barné až po Gazu a od celého kraje Gošen až po Gibeon. Všech těchto králů i jejich území se Jozue zmocnil jedním rázem, protože Hospodin, Bůh Izraele, bojoval za Izrael.*

„Přestaň, mám vlastní zvědy a informace. Nemusíš mi tu opakovat jejich propagandu.“ přerušila jeho recitaci. „Pak se budeš muset sama podívat a přesvědčit se o vážnosti situace.“ odvětil Bes a natáhl ruku. Přijala ji a jejich mysli se protnuly.

Byla tam, cítila bolest z ran, jež nebyly její. Vyčerpání, které přimělo samotného Bese třást se. Temnotu osvětloval požár, pach krve a rozervaných vnitřností byl všude kolem. Ve světle planoucí střechy viděla, jak se několik lidí zformovalo do obraného postavení kolem kůlu, na kterém viselo naražené tělo. Poznala ho. Lamia, jedna z těch, kteří společně s ní a Besem přicházeli na zem za dnů, kdy člověk již byl vyhnán z Edenu. Užívali si s lidmi co to šlo, nekonečné orgie a plození dětí rozhodně nebyly vrchnosti po chuti.

A tak když se Světlonoš vzbouřil, dopadla pěst i na ně. Většinu z nich to dotlačilo právě ke spojenectví s ním. Malá část se však Války nechtěla zúčastnit. Zalezli do děr a počkali, až se bouře přežene. Když

byli Světlonoš a ti, co se dali jím přesvědčit, svrženi do pekla a nebesa se uzavřela, vylezli z úkrytů. Chyceni ve fyzických tělech se opět zařídili po svém. Lidé jim říkali Nephili. Mnozí je uctívali a všichni se jich báli.

Kolem ní stály v půlkruhu další čtyři postavy. Jak Besovy vzpomínky plynuly její myslí, věděla, co se stalo. Lamiino město bylo dobyto jedním z Jehošuových generálů a božstvo, které bojovalo po boku svých uctíváčů, nepřátelé narazili na kůl. Obyvatele vyhladili a nechali zde posádku.

Ta ovšem nebyla připravená na to, co přijde. V temnotě noci, kdy jsou lidské smysly slabé, přišla pětice Nephili. Podpálila střechu paláce a začal masakr. Všechny pět bylo zraněno a na pokraji zhroucení vyčerpáním, ale posádka byla téměř vyhlazena. Každý z nich zabil přes pětadvacet lidí. Poslední tři lidé se krčili u kůlu s Lamií.

Jeden z nich, podle oblečení Levita, jim vykročil vstříc. „Bezbožné nestvůry, ve jménu Jediného ustupte. Pán mi skrze svého služebníka dal moc nad vaši prokletou rasou. Zemřete stejně jako Og a všichni předchazející.“ Vztáhl ruku. Pociťovala bolest, jako by ji celou ponořil do vroucího oleje. Bes se však nezlomil v pase jako zbytek čtveřice a pomalým krokem, jako člověk v písečné bouři, vyrazil v před. Ztupená bronzová sekera obalená krví, drtí kostí a mozky padlých, švihla a srazila odvážlivce do prachu. Bolest pominula, dva zbývající lidé se dali na útěk a jednomu z nich se nakonec podařilo proklouznout. Všichni byli příliš vyčerpáni na jeho pronásledování.

Kora pustila ruku a přinutila se vrátit se do přítomnosti. Otřeseně zalapala po dechu. „Ano, jak vidíš, máme tu návštěvu shora. Podle síly, kterou tomu Levitovi jen tak na cestu propůjčil, ho tipuji na Cheruba. Což vysvětluje mnohé, kupříkladu to, že hradby Jericha nepadly jen kvůli zatroubení.“ pokusil se o vtip Bes.

*Stalo se pak, když byl Jozue na poli Jericha, že pozdvihl oči svých a viděl, an muž stojí naproti němu, maje v ruce meč dobytý. I šel Jozue k němu, a řekl jemu: Jsi-li náš, čili nepřítel našich? I odpověděl: Nikoli, ale já jsem kníže vojska Hospodinova, a nyní jsem přišel.*

Zacitovala Kora, když se jí vrátila barva do tváří. „Co ostatní?“ „Zdekovali se, nemá tady smysl zůstat a čekat na smrt. Hádes říkal, že se zastaví až v Mykénách, ať je mezi nimi moře. Mimochodem váženě jsi se za něj vdala?“ popíchl Bes. „Dávná historie. A co ty, kam míříš?“ odpověděla Kora. „Egypt nebo Kypr, to je jistota a je tam pěkně, jsou tam holky, víno, pivo. Pojď se mnou.“ navrhl jí. „Nikdy neopustím svoje lidi. Jestli jste si s Hádem nadělali do kaftanu, tak to je vaše věc,“ udeřila na Besovu ješitnost. „Dobřej pokus, ale co takhle kompromis. Pomůžu ti bránit město, ale v přístavu si nachystáme loď. A až pan šestikřídlý dorazí, tak se zdekujeme. No tak, buď rozumná, zůstalo nás už tak málo.“ odvětil překvapivě.

Kora k jeho úlevě přikývla. „Mám pro tebe úkol. Než přitáhnou, bude potřebovat vychytat vši v kožichu.“ Bes se ušklíbl, pověst o nevěstce Raab, která ukrývala Jozuovy špehy, se šířila rychle. Je možné, že někdo podobný je i zde ve městě. „Co mám udělat?“ otázal se.

Bes dopadl do prachu, jeho sekera a tlumok ho následovaly. Strážé, které ho vykopy z brány, přidaly salvu nadávek. Sročený hlouček lidí ho pobaveně pozoroval, vždy je pobavilo vyhození nějakého pobudy ze ctihodných městských hradeb do jejich stanového předměstí.

Bes se s klením zvedl a zahrozil strážím, čímž vyvolal další salvu smíchu.

Pak zamířil do úzké ulice mezi stanová plátna. Nějakou dobu bloumal mezi brlohy, aby měl jistotu, že se zvěst roznese. Nakonec vklouzl do páchnoucího stanu, ve kterém byla hospoda. Vzduch páchl spáleným jehněčím tukem, až se zvedal žaludek. Vedro bylo k zalknutí. Uprostřed stála bronzová nádoba naplněná uhlíky, kolem ní sedělo na rohožích půl tuctu lidí. Opékali na dlouhých měděných jehlicích kousky jehněčího tuku. V šeru se leskly zpocené obličeje, tři muži jen v bederních rouškách a tři ženy oděné jen v rozedraných lněných sukních. Nahé prsy měly špinavé od všudypřítomného prachu a o jejich profesi se nedalo pochybovat.

Za čtvrtku šekelu si zaplatil džbánek chcánek vydávaných za víno a společnost jedné ženštiny. Kupodivu byla celkem přitažlivá a pokud by se z ní oškrábal prach a popel, tak by byla i krásná. Jednu ruku měl ovinutou kolem jejích nader, druhou do sebe ládoval žluklý tuk a zapíjel ho břečkou. Přitom stačil proklínat biřice a vládce města.

„Co tě žere bratříčku?“ otázal se ho s opileckou rozšafností jeden ze zákazníků. „Ale, pech, sám Dagon se na mě hněvá. Vandroval jsem s karavanami přes celý Edom, ale s tím je konec. Poslední kšeft se zvrtnul a všichni skončili kaput. A já málem taky. Dověkl jsem se sem a doufal, že seženu práci. Se sekerou nejsem marnej a luk ovládám taky. Ale ty kurvy mě měly za zbojníka a málem i za vyzvědače.“ ulevil si Bes.

„Hm, možná by se s tou smůlou dalo něco dělat.“ zabručel chlapík. „Zůstaň tady do večera a vono se to vyvrbí.“ poklepal ho na rameno a odešel.

Čekal, čas vyplnil srkáním břečky a průzkumem koz. Navečer se stanové plátno rozhrnulo a vešel štíhlý chlapík s řezavými očima. Oblečen byl v šedivém kaftanu. „Tady kámoš mi řekl, že byste měli pro mě práci,“ ukázal Bes na štamgasta, který cizince následoval. „Drž hubu, tady Aširak se sice za tebe zaručil, ale je pořád možný, že skončíš jako večere pro šakaly,“ utnul ho cizinec. „Říkal, že nechováš právě vřelé city k vládci města. Potřebujeme, abys vylomil pár cihel. Máme domluvený pašování s kramářema, co maj sklad hned u hradeb.“ lhal mu cizinec, který byl podle slabého přízvuku bezpečně Žid. „Dostaneš tři stříbrné šekely.“

„Proč né,“ zamručel, věren roli tupého svalovce Bes.

Vyrazili, pochvilce bloudění došli ke stanu přiléhajícímu k hradbám. Uvnitř se již tyčila hromada vylámaných cihel. Bes se poslušně chopil sochoru a práce mu šla velice rychle od ruky. Když ji po několika hodinách dokončil, vyšel do chladného vzduchu před stan. Na nebi již byla hvězda Arisaraj, zvaná Zhouba karavan, kterou si smolaři pletou s Jitřenkou.

„Hotovo, teď odměnu.“ zachrčel Bes na cizince a Aširaka, kteří právě dokončili provizorní žebřík. „Všechno bude, ale ve zboží.“ uťal ho cizinec.



V díře, která stoupala šikmo skrz hradby do skladiště, vztyčili žebřík. Ten jim měl usnadnit vstup. První lezl cizinec, pak Bes a nakonec Aširak. Situace, ve které by past nepoznal jen idiot.

Bes si vyčíhal okamžik, kdy byl Žid již skoro nahoře a Aširak měl hlavu v úrovni jeho nohou. Chňapl po židových nohou a zároveň skočil dozadu. Aširakovi šlápl na krk a při dopadu se ozvalo suché prasknutí. Otřesený Žid se pokusil zvednout, ale nebylo mu to dopřáno.

Úder pěsti mu rozdrtil nos a poslal ho od bezvědomí. Bes ho spoutal jeho vlastním rozcupovaným kaftanem a prolezl skladištěm do města. Ještě než se rozednilo, dopadla pěst stráží na zbylé spiklence.

Shromážděný dav u hlavní brány byl složený ze všech tříd obyvatelstva. Všichni se přišli podívat na popravu zrádců a vzrušeně hovořili o nadcházejícím obléhání.

„Lidé Kištry, pohledte na smrt zrádců a varujte se jejich osudu. Město se chystá k obraně. Všichni z předměstí ať strhnou své stany a stáhnou se za hradby, nebo ať odejdou na vždy. Přisahám, že město udržím, nebo padnu s ním.“ Kořin proslov ukončilo vytí narážených na kůl.

„Egypt, ve Vesetu maj kardamonové pivo, co jsem ještě neochutnal,“ odpověděl Bes zadýchaný po tréninku. Kora byla sice slabší, ale neskutečně rychlá. Pokud by chtěla, tak ho svou šavlí vykuchá jako rybu. „Třeba to ale nebude potřeba, pokud On nedorazí, tak se město udrží,“ odpověděla Kora. „Hm, oni nepotřebují ve všem Boží pomoc, oni hluboce věří, že jsou vyvolení. To jim dává sílu, kterou tvoji lidé nemají. Oni prostě vědí, že musí vyhrát. Nepodceňuj sílu té víry. Pokud dostanou příležitost, tak ty hradby rozmlátí třeba holýma rukama bez ohledu na ztráty,“ pochyboval Bes. „Jistě, víra je mocná zbraň,“ řekla zamyšleně Kora.

Slunce se pomalu zvedalo a na planině mimo dosah luků se formovalo izraelské vojsko. „Podle informací špehů tam Jehošua není, možná máme naději,“ řekla mu před chvílí Kora, která stála vedle něj. Oděná byla ve zbroji z krokodýlí kůže, vyztužené bronzem. Zbroji, kterou se v Egyptě honosila Šadranská garda. „Možná,“ zabručel pochybovačně Bes a odešel

na své stanoviště na hradbě. Cimbuří bylo plně obsazeno každým, kdo unesl zbraň, ale jen málo lidí mělo bojové zkušenosti. To nebylo jediné, co mu dělalo starosti. Z izraelského tábora cítil záchvěvy povědomé síly.

Nejhorší obavy se naplnily, v čele vojska vykročil k hradbám jeden z Jehošuových generálů a za ním stál On. Ve sloupu světla vířily fraktální vzory jak od šíleného tkalce koberců a desítky geometrických vzorů se přeskupovaly každou vteřinu.

Generál vztáhl ruku, Bes pochopil a s hrůzou se rozběhl ke schodům z hradeb. Příliš pozdě. Nebylo to zemětřesení, bylo to prostě jako kdyby do hradeb udeřila ruka samotného Tvůrce. Pod Cherubovým úderem hradby doslova explodovaly v dešti drti z cihel a těl nešťastných obránců. Bes mohl děkovat své nelidské tělesné schránce, že zůstal v celku. Otřeseně lapal po dechu na hromadě suti. „Tohle je nečestné a nesportovní, a ty to víš,“ zaskuhral směrem k nebi. Zvedl se na nejisté nohy. V hradbách byla díra, že by jí prošlo stádo slonů, dobrá třetina obránců byla mrtvá nebo zraněná a zbytek byl k smrti vyděšený. Trubky a řev signalizovaly, že se sem řítí stovky příslušníků vyvoleného národa, aby rozsekaly zbytek.

Na bitevním poli vydrží každý plán je pět minut, ale jestli si myslíte, že vám to projde takhle snadno, tak se šeredně pletete. Pomyslel si a sevřel sekeru pevně v rukou.

Boj trval již více než hodinu, za tu dobu poslal Bes do Šeolu nejméně padesát lidí. Tělo měl pokryté tuctem zranění, ale žádné nebylo vážné. Horší bylo, že byl odříznut od přístavu a tedy od záchranné lodě. „Zapadl jsem až na dno latríny. Kurva! A já si tolik sliboval od té cesty do Egypta. Mám takou chuť na to pivo,“ nadával a prorubával si cestu k Ašeratině chrámu. Přišlo mu to jako nejlepší dostupné místo, ve kterém by ještě chvílku mohl vydržet.

V chrámu se ukrývaly ženy a děti v marné naději, že je dobyvatelé ušetří. Bes zabořil sekeru do zad bojovníka, který na schodech chrámu proklál těhotnou ženu. Soudě podle bronzové zbroje šlo o příslušníka

generálový gardy. „Hej, se mnou bojujte, vy prasojebáci!“ zařval Bes. Strašná urážka měla efekt, všichni gardisté se i s generálem otočili. Bes mezi ně vletěl jako kámen vymrštěný katapultem. Sekyra se dychtivě krmila lidským masem.

Konec konců, bude to dobrá smrt. Pro ženský a haranty jsem měl vždycky slabost. Pomyslel si.

Sekerou rozpoltil lebku jednomu odvážlivci, druhého nabodnutého na ukořistěný meč použil jak štít proti ostatním. Nepočítal ovšem s pomocí shůry. Zalilo ho oslepující světlo a nepředstavitelná bolest. Něco ho zvedlo do vzduchu, přes agonizující bolest vnímal cizí hlas. „Červe, jak se opovažuješ vstoupit mně do cesty. Zdechneš jako pes.“ Bes dopadl na zem. Vypadal, jako by ho přejel bojový srpový vůz. Jeho tělo byla jedna velká rána. Přervané šlachy ho nedokázaly zvednout ani do sedu.

Periferním viděním zahlédl, že se gardisté kupodivu otočili směrem od něj a nikdo ho zatím nejde dorazit. Příčinu zahlédl záhy, na náměstí dorazila Kora. Pohybovala se jako blesk, šavle vířila a lidé padali jako podseknuté klasy.

Cherub kupodivu nezasáhl. „Městské božstvo musí zemřít rukou člověka, aby se posílila víra,“ pochopil Bes. „Uteč!“ chtěl zařvat, ale z hrdla dostal jen zachrčení.

Gardisté se rozestoupili a do popředí se dostal tucet lučištníků. „Přibijte ji!“ zařval generál. První salvu dokázala díky své rychlosti z většiny odrazit. Po druhé měla v sobě už sedm šípů, které prošly zbrojí a zpomalily ji.

Generál s kopím vykročil vpřed, Cherub ho následoval v těsném závěsu. Kopí udeřilo jako kobra, přesto ho stačila Kora malinko vychýlit, takže o vlas minulo její zběsile bušící srdce. Generál s úsměškem sledoval, jak jí na rtech vyrazila krvavá pěna z rozervaných plic.

Cherub zaburácel jako válečný roh. „Dlouho jsem tě hledal, Koro Plameni propadlá, dnes se země očistí o dva červy. Tvé město i tvoji lidé

zemrou. A až se tak stane, budeš je následovat, ty, jež jsi přišla o všechno. Víra božích služebníků bude opět triumfovat.“

„Zabil jsi mé lidi, mé město a při Plameni, kterému jsem propadla, za to zaplatíš.“ zabublala Kora a vyrazila proti generálovi. Levačkou se přitáhla a kopí ji vylezlo ze zad, pravačka s šavlí se mihla a generálova hlava dopadla do prachu. Čepel pokračovala a zabořila se do sloupu světla. Cherub překvapeně vykřikl.

„Moji lidé zemřeli ve víře ve mě a v nenávisti k tobě. Sesbírala jsem ji. Tady je zloba všech, které jsi zahubil, ať tě pohltí.“ zalykala se Kora vlastní krví a přitom párala Cheruba vedví.

Gardisté s hrůzou sledovali, jak se anděl hroutí pod přívalem něčeho, co vypadalo jako zdeformovaná těla obyvatel ležících v ulicích města. Pak se dali na útěk a strhli sebou většinu vojáků.

V přístavu nastupovalo na dvě poslední lodě přeživší obyvatelstvo Kištry. Nebylo ho moc, město bylo mrtvé. K Besovi, který seděl na molu zafačovaný od hlavy až k patě, došla Kora. „V Egyptě opravdu zapadneš, mumie jedna báseň,“ zavtipkovala. „Ha ha, ohromná sranda, náhodou třeba se dostanu do tamního pantheonu. Božstvo bojovníků nebo tak něco,“ odpálkoval ji Bes. „Hm, soudě podle osádky tvé lodě to bude spíše ochranné božstvo dětí, žen a možná těhotných, che che,“ nevzdávala to Kora. Bes ji nechal, věděl, že tím přemáhá smutek nad svými lidmi.

„Vím, že je rozumnější se rozdělit, kopli jsme do vosího hnízda. Ale stav se za mnou někdy ve Vesetu. Z Kypru to není tak daleko,“ objal ji, když viděl, že stěží přemáhá pláč. „Přijdu, jak jen to půjde,“ řekla Kora.

„Tak teda nashledanou,“ rozloučil se Bes a vyrazil vstříc nové kariéře.

přeložil „ShadoWWW“

Překlad

## Rasy v D&D Next

*Světy Dungeons & Dragons představují bohatou snůšku kultur a společností, království, císařství a zemí, ve kterých žijí známé i podivné bytosti. I když jsou lidé nejčastějšími obyvateli herních světů, žijí po boku mnoha jiných humanoidních ras. Nejběžnější jsou trpaslíci, elfové a půlčíci; Dějmistr však může povolit i jiné rasy. Tvá postava je příslušníkem jedné z těchto humanoidních ras.*

Volba rasy ovlivňuje mnoho dalších aspektů tvé postavy, od vlastností, přes povolání a minulosti, až po specializace. Ustanovuje základní rysy, které trvají po celou kariéru dobrodruha tvé postavy. Svou rasu nemůžeš změnit, jako to můžeš udělat u povolání, nebo dokonce u specializace, takže vybírej pečlivě. Při tomto vybírání přemýšlej nad druhem postavy, který chceš hrát. Například půlčík by byla dobrá volba pro lstivého tuláka, trpaslík pro statného válečníka a elf může být mistrem mystické magie.

Popis každé rasy níže obsahuje informace, které ti pomohou s hraním role postavy dané rasy, včetně osobnosti, fyzického vzhledu a znaků společnosti. Tyto detaily jsou pouze podněty, které ti mají pomoci s přemýšlením o tvé postavě; dobrodruzi se mohou nejrozličněji odchýlovat od modelu svých ras.

## Člověk

Lidé mají krátký život, ale mají mnohem dalekosáhlejší vliv. Rychle se rozšířili po světech D&D. Většinou jsou potomky pionýrů, dobyvatelů, obchodníků, cestovatelů, uprchlíků či jiných lidí na pochodu. Výsledkem je, že lidské země jsou domovem nejrozličnějších obyvatel – fyzicky, kulturně, nábožensky i politicky odlišných. Robustní i jemní, se světlou i tmavou pletí, okázalí i upjatí, primitivní i civilizovaní, nábožní i bezbožní, lidé se pohybují na široké stupnici.

### Různorodí ve všem

Lidé jsou nejprizpůsobivější a nejambicióznější ze všech ras. Mají nejrozmanitější chutě, morálku, tradice a zvyky. Ostatní jim dávají za vinu, že mají malý respekt k historii, ale vzhledem k jejich krátké době života a neustále se měnícím kulturám mají lidé přirozeně kratší kolektivní paměť než elfové, půlčíci nebo trpaslíci. Mohou plánovat do budoucna, ale většina lidí žije plně současností – takže dobrodružný život jim padne dobře. Lidé jako jednotlivci i skupina jsou přizpůsobiví oportunisté a stojí na vrcholu politických a sociálních změn.

### Široce různorodí

Lidé, se svými sklony k migraci, dobývání a strogými životy, jsou fyzicky různorodější než ostatní běžné rasy. Neexistuje typický člověk: Jednotlivec může být vysoký 5 až bezmála 6 stop (150 až 180 cm) a vážit 125 až 250 liber (55 až 115 kg), ačkoliv muži jsou obvykle vyšší a těžší než ženy.

Lidské odstíny pleti se různí od téměř černé až po velmi bílou a barva vlasů od černé po blond (kudrnaté, vlnité nebo rovné); muži mohou nosit řídké i husté vousy. Mnoho lidí má v sobě kapku nelidské krve, jejich rodokmen vede někde k elfům, orcům či jiným předkům. Členové této rasy se upravují nebo oblékají okázale či netradičně, nosí nezvyklé účesy, bizarní oblečení, tetování, piercing a podobně. Lidé dospívají zhruba v patnácti letech a zřídka se dožívají být jen jediné stovky let.

### Druzí nejlepší přátelé všech

Tak jako žijí se všemi ostatními, stejně se druzí se členy ostatních ras. Vychází téměř s každým, i když s mnohými si nemusí být příliš blízcí. Lidé často působí jako velvyslanci, diplomaté, smířčí soudci, obchodníci a nejrozličnější funkcionáři.

### Stále se měnící společnosti

Lidské země se často ocitají ve víru nových myšlenek, společenských změn, inovací a vůdců a neustále jdou kupředu. Členové déle žijících ras pohlíží na lidskou kulturu jako na vzrušující, ale trochu únavnou, nebo dokonce popletenou. Lidští vůdci jsou velmi mladí ve srovnání s politickým, náboženským a vojenským vedením déle žijících ras. Dokonce i ve společnostech, kde jsou konzervativní tradicionalisté, se lidské instituce mění z generace na generaci a přizpůsobují a rozvíjí se rychleji ve srovnání s institucemi ostatních ras.

I když někteří lidé mohou být xenofobní, celkově jsou jejich společnosti inkluzivní. Lidské země



vítají relativně velký počet nelidí ve srovnání s podílem lidí, jež žijí v nelidských zemích.

## Kulturní detaily

**Přesvědčení:** Lidé neinklinují k žádnému konkrétnímu přesvědčení. Jsou mezi nimi dobří i zlí.

**Náboženství:** Lidé nemají žádné hlavní rasové božstvo, ale (ne)uctívají dle svého výběru. Někteří lidé jsou nejzapálenější a nejhorlivější přívrženci dané víry, zatímco jiní jsou největší neznabozi široko daleko. Pelor, sluneční bůh, má v lidských zemích nejvíce stoupenců, ale rozhodně nemá tak ústřední postavení jako Moradin v trpasličím panteonu nebo Corellon Larethian v elfím panteonu.

**Jazyk:** Lidé mluví obecnou řečí. Obvykle se učí i jazyky ostatních obyvatel, se kterými jednají, včetně těch pokoutných. Lidé s nadšením okořeňují svou řeč přejatými slovy z jiných jazyků: orčími kletbami, elfími hudebními výrazy, trpasličími vojenskými slovními obraty, a tak dále.

**Jména:** Jména lidí se značně liší. Bez sjednocujícího panteonu, jenž by byl prubířským kamenem jejich kultury, a s tak krátkými generacemi se lidská společnost rychle mění. Lidé, kteří jsou mnohem různorodější než ostatní kultury, nemají žádná skutečně typická jména. Někteří lidští rodičové dávají svým dětem křestní jména z jiných jazyků, například trpasličtiny nebo elfštiny (s víceméně správnou výslovností).

## Lidé jako dobrodruzi

Lidé, kteří vyhledávají dobrodružství, jsou nejmělejší a nejambicióznější členové smělé a ambiciózní

rasy. Usilují o to, aby si v očích svých druhů vydobyli slávu tím, že nashromáždí moc, majetek a věhlas. Lidé, víc než ostatní rasy, mohou bojovat spíš za určité věci, než za teritoria nebo skupiny.

## Rasy

Jako člověk máš všechny následující rysy rasy.

**Úprava vlastností:** Počáteční hodnota jedné tvé vlastnosti se zvyšuje o 2 a hodnoty všech ostatních tvých vlastností se zvyšují o 1.

**Velikost:** Střední.

**Rychlost:** 30 stop.

**Jazyky:** Umiš mluvit, číst a psát obecným jazykem.

## Elf

Elfové jsou prastarou, mocnou a dlouhověkou rasou, jejich vášně sahají hluboko. Ve skrytých hvozdech žijí v pevných společenstvích, ale s ostatními humanoidy se volně prolínají a ti jsou u elfů vždy vítáni, avšak ne v elfí domovině. Elfové mají zálibu ve věcech, které jsou přirozeně a jednoduše krásné. Jsou známí svou poezií, tancem, písněmi, znalostmi a magickým uměním. Ale když se jejich lesní domovy octnou v nebezpečí, projeví svou tvrdou, bojovou stránku, ukáže se jejich zručnost s mečem, lukem a válečnou strategií.

## S dlouhodobým výhledem

Elfové jsou častěji spíše pobavení než nadšení, spíše zvědaví než dychtiví. Se svou dlouhověkostí berou události s nadhledem, zůstávají rezervovaní a

nedotčení banálními okolnostmi. Když si ale elfové vytyčí cíl, dokážou se na něj zaměřit a být neúprosní, ať už jde o dobrodružnou výpravu nebo naučení se nové dovednosti či zvládnutí nového umění. Přátele a nepřátele si dělají pomalu, a ještě pomaleji jim odpouští. Malicherné urážky přezírají a za vážné urážky se mstí.

## Štíhlí a půvabní

Elfové jsou zhruba stejně vysocí jako lidé, ale mezi jedinci jsou větší rozdíly. Někteří měří méně než 5 stop (150 cm) a někteří více než 6 stop (185 cm), jsou však štíhlí, váží jen 100 až 145 liber (45 až 65 kg). Muži jsou téměř stejně vysocí jako ženy a jen o málo těžší. Elfové mají zpravidla bledou pokožku, tmavé vlasy a tmavě zelené oči. Nemají vousy ani ochlupení. Se svým nadpozemským šarmem a jemnými rysy se zdají lidem i mnoha ostatním rasám překrásní. Elfové se rádi oblékají do prostého, pohodlného oblečení, nejlépe pastelově modrého a zeleného, a líbí se jim jednoduché, ale elegantní šperky. Elfové dosahují dospělosti ve 110 letech a mohou žít déle než 700 let.

## Hrdí, ale ne chladní

Elfové mají velká očekávání a tento fakt neskrývají. Na lidi se dívají jako na nekultivované, na půlčiky jako na usedlé, na gnómy jako na poněkud nicotné a na trpaslíky jako na zcela nezábavné. Na půlelfy nahlíží s určitou lítostí a na půlorky s neutuchající nedůvěrou. Ač mohou být elfové povýšení, obecně jsou milí a laskaví i na ty, kteří nedosahují jejich úrovně (což zahrnuje každého, kdo není elf).

## Skryté lesní říše

Většina elfů bydlí v lesních sídlech, z nichž žádné nemá více než 200 obyvatel. Jejich dobře ukryté vesnice jsou postaveny mezi stromy, se kterými splývají, takže škodí lesu jen nepatrně. Elfové loví zvěř, sbírají potravu a pěstují zeleninu. Jejich dovednosti a magie jim umožňují soběstačnost, aniž by museli mýtit a orat. Jsou nadanými umělci, zhotovují prvotřídní šaty a umělecké předměty. Jejich kontakt s okolím je obvykle omezený, i když někteří elfové mají spokojený život ze směnného prodeje řemeslných výrobků za kovy (těžba pro ně není zajímavá).

Elfové, kteří se vyskytují mimo domovinu, jsou obvykle potulní bardi, oblíbení umělci nebo toulaví mudrci. Lidští šlechtici se uchází o služby elfích učitelů, aby cvičili jejich děti s mečem.

## Kulturní detaily

**Předvědčení:** Elfové milují svobodu, různorodost a seberealizaci, takže silně tíhnou k jemnějším aspektům chaosu. Obecně si cení a chrání svobodu druhých jako svoji vlastní a častěji jsou spíše dobří.

**Náboženství:** Ze všech nejvíc uctívají Corellona Larethiana, Ochránce Života. Elfí legendy praví, že tato rasa byla stvořena z jeho krve prolité v bitvách s Grúmšem, bohem orků. Corellon je patron magických věd, umění, tance a poezie, a také mocný bůh válečník.

**Jazyk:** Elfština je plynulá s jemnou intonací a složitou gramatikou. I když mají bohatou a rozmanitou literaturu, mezi ostatními tvory jsou nejznámější jejich básně. Mnoho bardů se učí elfsky, aby

si přidali do svého repertoáru elfí balady. Jiní si je pamatují jen z odposlechu. Elfí písmo je stejně plynulé jako mluvené slovo a píše se jím také v sylvánštině, jazyce mnoha lesních bytostí, a temnobecné řeči, kterou mluví drowové a jiní podzemní tvorové.

**Jména:** Elfové se považují za děti, dokud se neprohlásí za dospělé, což je někdy po stých narozeninách. Během dětství jsou nazýváni „dětskými jmény“. Když se elf prohlásí za dospělého, vybere si současně dospělé jméno, i když ti, kteří ho znali dříve, ho mohou dál nazývat jeho dětským jménem. Dospělé jméno každého elfa je vytvořeno jedinečně, avšak může odrážet jména ctěných jedinců nebo jiných členů rodiny. Navíc má každý elf rodné jméno (příjmení), které je obvykle kombinací elfích slov. Někteří elfové, kteří cestují spolu s lidmi, překládají svá příjmení do obecné řeči, zatímco jiní používají elfí verzi.

*Mužská dospělá jména:* Adran, Aelar, Aramil, Arannis, Aust, Beiro, Berrian, Carric, Enialis, Erdan, Erevan, Galinndan, Hadarai, Heian, Himo, Immeral, Ivellios, Laucian, Mindartis, Paelias, Peren, Quarion, Riardon, Rolen, Soveliss, Thamior, Tharivol, Theren, Varis.

*Ženská dospělá jména:* Adrie, Althaea, Anas-trianna, Andraste, Antinua, Bethrynn, Birel, Caelynn, Drusilia, Enna, Felosial, Ilenia, Jelenneth, Keyleth, Leshanna, Lia, Meriele, Miale, Naivara, Quelenna, Quillathe, Sariel, Shanairra, Shava, Silaqui, Theirastra, Thia, Vadiana, Valanthe, Xanaphia.

*Příjmení (překlady do obecné řeči):* Amastacia (Hvězdný květ), Amakiir (Drahokamová květina), Galanodel (Šepot luny), Holimion (Diamantová rosa), Liadon (Stříbrný vějíř), Meliamne (Pata

dubu), Nailo (Noční vánek), Siannodel (Měsíční potok), Ilphelkiir (Drahokamový květ), Xiloscient (Zlatý plátek).

## Elfové jako dobrodruzi

Elfové se vydávají za dobrodružstvím kvůli toulání. Díky své dlouhověkosti se mohou bavit průzkumem a objevováním celá staletí. Nelíbí se jim tempo lidské společnosti, které je uspořádané den po dni a změny přichází v rámci desetiletí. Elfové vyhledávají povolání, které jim umožní volně cestovat svým vlastním tempem. Rádi také procvičují svou bojovou zdatnost nebo získávají větší magickou moc a povolání dobrodruha jim to umožňuje. Někteří mohou být rebelové, obvykle proti nespravedlivému útisku, zatímco jiní mohou být šampioni spravedlivých věcí.

## Rysy

Jako elf máš všechny následující rysy rasy.

**Velikost:** Střední.

**Vidění za šera:** Pokud v okruhu 30 stop kolem tebe není světlo, ale je v něm šero, vidíš v něm normálně, a pokud je v něm tma, vidíš v něm jako za šera.

**Elfí výcvik se zbraní:** Když útočíš s dlouhým mečem, krátkým lukem či dlouhým lukem, se kterým umíš zacházet, zvětší se kostka zranění dané zbraně o jeden stupeň: z k6 na k8 a z k8 na k10.

**Zostřené smysly:** Máš výhodu k ověření naslouchání, hledání nebo postřehu.

**Nesvázanost:** Jsi imunní vůči (stavu) okouzlení a všem účinkům, které by tě uspali.

**Tranz:** Elfové nespí. Místo toho hluboce meditují 4 hodiny denně. (Taková meditace se v obecné řeči nazývá „tranz“.) Během meditace můžeš dle potřeby snít; takové sny jsou ve skutečnosti mentální cvičení, které se staly během let výcviku zpětným promítáním. Toto odpočívání je stejně prospěšné jako 8 hodin spánku u lidí.

**Jazyky:** Umíš mluvit, číst a psát obecným jazykem a elfštinou.

**Podrasa:** Zvol si podrasu. Zde jsou popsány dvě podrasy: lesní elf a vznešený elf.

#### LESNÍ ELF

Zatímco vznešení elfové jsou vážní a civilizovaní, lesní elfové jsou přesný opak. Nesvázaní, vrtošiví a náladoví. Žijí v sylvánských lesních zemích nedotčených civilizací. Někteří mají úzké vztahy s okolními rasami, ale jiní mohou být xenofobní, uzavření do sebe, jež se dokonce i v malých městech cítí nepříjemně a nepohodlně. Lesní elfové nemají vrozenou magii jako vznešení elfové, ale mají zvláštní schopnost pohybovat se nepozorovaně divočinou.

**Úprava vlastností:** Tvoje počáteční hodnota Obratnosti se zvyšuje o 1.

**Rychlost:** 35 stop.

**Grácie lesních elfů:** Můžeš se pokusit skrýt, i když jsi jen slabě zahalený listím, hustým deštěm, padajícím sněhem, mlhou nebo jinými přírodními jevy.

#### VZNEŠENÝ ELF

Vznešení elfové byli první rasou, která ovládla mystickou magii a mnoho dnes používaných kouzel má

původ u dávných elfích kouzleníků. Stalo se to již dávno a stále z toho mají prospěch, téměř každý vznešený elf ví něco o magii. Vznešení elfové jsou obezřetní a rezervovaní, vážnější a soustředěnější než jejich lesní příbuzní.

**Úprava vlastností:** Tvoje počáteční hodnota Inteligence se zvyšuje o 1.

**Rychlost:** 30 stop.

**Trik:** Vyber si jedno drobné kouzlo ze seznamu kouzelníkových kouzel. Toto kouzlo znáš a umíš ho seslat. Tvá magická vlastnost je pro něj Inteligence.

#### PŮLČÍK

Drobní půlčící přezívají ve světě plném větších tvorů díky tomu, že zůstávají bez povšimnutí, a kromě toho se vyhýbají provinění. Vypadají neškodně, a tak se jim dařilo po staletí přežívat ve stínu velkých říší a na okrajích válek a politických sporů. Někteří půlčící žijí tiché a mírumilovné životy v odlehklých zemědělských společenstvích, zatímco jiní utváří kočovné skupiny, jež neustále cestují, vábí je otevřená cesta a široký obzor, objevování divů nových zemí a jejich obyvatel.

#### MILÍ A ZVĚDAVÍ

Půlčící jsou líní, vřelí a srdeční. Udržují rodinná a přátelská pouta i pohodlí krbu a domova. Jsou praktičtí a přízemní, starají se o základní potřeby a prostá potěšení a ve skrytu duše občas sní o zlatě či slávě. Dokonci i dobrodruzi z jejich řad putují do světa obvykle kvůli společenství, přátelství, toulelosti nebo zvědavosti. Milují objevování nových

věcí, třeba i jednoduchých, jako jsou například exotická jídla nebo nevšední styl oblékání.

#### MALÍ A PRAKTIČTÍ

Půlčící měří asi 3 stopy (90 cm) a jsou spíše obtloustlí, váží 40 až 45 liber (18–20 kg). Mají brunátnou pleť a zpravidla hnědé nebo pískově hnědé vlnité vlasy. Jejich oči jsou hnědé nebo oříškové. Muži často nosí dlouhé kotlety, ale vousy jsou u nich vzácné a kníry téměř nevidané. Rádi nosí prosté, pohodlné oblečení světlé barvy. Půlčící dospívají ve dvaceti a většinou se dožívají poloviny druhé stovky.

#### SPLYNUTÍ S DAVEM

Půlčící se snaží vycházet s každým. Jsou zběhlí v zapadnutí do společnosti lidí, trpaslíků či elfů, umí být užiteční a vítaní. Ačkoliv s ostatními pracují ochotně, často si vytváří skutečné přátele jen v rámci své rasy. Svým přátelům však dokážou být neskonale věrní, bez ohledu na to, jestli jde o půlčíka či někoho jiného, a dokážou projevit pozoruhodnou prudkost, když jsou ohroženi jejich přátelé, rodiny nebo společenství.

#### PASTÝŘKÁ ZDVOŘILOST

Většina půlčíků žije v malých, mírumilovných společenstvích s velkými farmami a udržovanými háji. Nikdy neutvořili své vlastní království ani neovládli rozsáhlejší oblasti mimo své tiché kraje. Nikdy mezi sebou neuznávali žádné šlechtice ani královskou krev, místo toho následují vedení rodinných staře-



šinů. Tento důraz na rodinu a společenství umožnil půlčikům udržet si tradiční způsoby po tisíce let, vzestupy a pády říší na ně neměly dopad.

Mnoho půlčiků žije mezi ostatními rasami, kde tvrdě pracují a poctivost jim nabízí hojné odměny a hmotné zajištění. Některá společenství půlčiků berou cestování jako způsob života, jezdí s vozy nebo se plaví s lodkami z místa na místo a neudrží žádný stálý domov.

## Kulturní detaily

**Přesvědčení:** Půlčici jsou vesměs zákonně dobří. Jsou zpravidla dobrosrdeční a milí, nenávidí pohled na utrpení jiných a v žádném případě netolerují útlak. Jsou také velmi spořádaní a starosvěšší, opírají se především o své společenství a staré způsoby.

**Náboženství:** Předním božstvem půlčiků je Yondalla, Požehnaná, ochránkyně této rasy. Žehná těm, kteří dbají jejího vedení, brání své rody a starají se o své rodiny. Jejich nižšími bohy jsou Yondalliny děti ztělesňující půlčické ideály: společenství, pohostinnost a zemědělství.

**Jazyk:** Půlčici mluví svým vlastním jazykem, jenž používá obecné písmo. Ačkoliv půlština není tajná, tak půlčici se zdráhají se o ni podělit s ostatními. Na rozdíl od trpaslíků a elfů píšou jen velmi málo, takže nemají bohatou literaturu, ale slovní tradici mají velmi silnou. Téměř každý půlčik mluví obecnou řečí, kterou se domlouvá s obyvateli země, ve které žije, nebo přes kterou cestuje.

**Jména:** Půlčik má křestní jméno, rodinné jméno (příjmení) a eventuálně jednu přezdívku. Pří-

jmení jsou často přezdívky, které se natolik ujaly, že přechází mezi generacemi.

**Mužská jména:** Alton, Ander, Cade, Corin, Eldon, Erich, Finan, Garet, Lindal, Lyle, Merik, Milo, Osborn, Perin, Rýd, Rosko, Velbi.

**Ženská jména:** Andrya, Bréa, Calia, Cora, Euphemia, Jiliana, Kitria, Lavinia, Lida, Merla, Neda, Paela, Portia, Seraphina, Šaena, Tryma, Vania, Verna.

**Příjmení:** Kartáčobral, Dobrosud, Zelenoláhev, Horal, Svalilskopce, Šibeničář, Čajolístek, Bodláko-trn, Hoďvaloun, Podvětev.

## Půlčici jako dobrodruzi

Půlčici se obvykle dávají na dráhu dobrodruha, aby chránili své společenství, podpořili své přátele nebo prozkoumali širý svět plný krás. Dobrodruh pro ně není ani povolání, jako spíš příležitost nebo někdy nutnost. Půlčici jako dobrodruzi jsou odvážní a věrní společníci, kteří v souboji spoléhají spíš na nenápadnost a šalbu než na magickou moc.

## Rysy

Jako půlčik máš všechny následující rysy rasy.

**Velikost:** Malá. Jako Malý tvor nemůžeš používat těžké zbraně.

**Rychlost:** 25 stop.

**Půlčický výcvik se zbraní:** Když útočíš s dýkou, krátkým mečem nebo prakem, se kterým umíš zacházet, zvětší se kostka zranění dané zbraně o jeden stupeň: z k4 na k6 a z k6 na k8.

**Štěstí:** Když provádíš hod na útok, ověření nebo záchranný hod a padne ti výsledek, který se ti nelíbí, můžeš si hodit znovu a použít starý, nebo nový výsledek. Máš-li k danému hodu výhodu či nevýhodu, hodíš si znovu jen jednou z kostek. Tento rys můžeš využít dvakrát denně.

**Hbitost půlčiků:** Můžeš se pohybovat srz místa s nepřátelskými tvory, kteří jsou větší než ty.

**Jazyky:** Umíš mluvit, číst a psát obecným jazykem a půlštinou.

**Podrasa:** Zvol si podrasu. Zde jsou popsány dvě podrasy: korba a tichošlápek.

## KORBA

Korbové obecně postrádají touhu objevovat svět, mnozí z nich se cítí spokojení v rámci svého společenství, žijí prosté životy a necítí potřebu odcházet. Avšak houževnatě stráží své domovy a rodiny, takže někteří se stávají bojovníky.

**Úprava vlastností:** Tvoje počáteční hodnota Charismatu se zvyšuje o 1.

**Nebojácnost:** Když jsi vystrašený, můžeš provést akci k ukončení účinku vystrašení, který na tebe působí.

## TICHOŠLÁPEK

Tichošlápci se roztrousili široko daleko, a tak jsou nejběžnější podrasou ve světech D&D. Toulají se častěji než ostatní půlčici a častěji žijí spolu s jinými rasami nebo vedou potulný život. Jsou z nich znamenití tuláci.

**Úprava vlastností:** Tvoje počáteční hodnota Obratnosti se zvyšuje o 1.

**Přirozená nenápadnost:** Můžeš se pokusit skrýt, i když jsi jen zahalen tvorem, který je pouze o jednu třídu velikost větší než ty.

## Trpaslík

Uplynulo již mnoho věků od doby, kdy trpasličí království vládla světu. Jejich nejmohutnější pevnosti, zapuštěné do mlžných hor, dávno padly do rukou šera. Velkolepé zdi nyní leží v sutinách, pobořené obléhacími stroji útočníků a balvany obrů. Tam, kde kdysi trpasličí horníci kutali ve skále chodby a dřeli v kovárnách, se teď potulují orci a goblini. Pohádkové bohatství, pro něž jsou slavní, bylo vyplněno nepřáteli z hlubin. A přesto trpaslíci přežili. Pamatují si svou prastarou slávu. A dychtí po pomstě proti nepřítelům, kteří je pokořili.

Svět zná trpaslíky pro jejich dovednosti v boji, jejich schopnost ustát fyzickou či magickou bolest, a jejich znalost tajemství země. Jsou proslulí svou tvrdou prací a hltavým pitím ohromného množství piva. Jejich prastará, tajuplná království, vytesaná do srdcí hor, jsou pověstná svými úžasnými poklady.

## Lpící za každou cenu

Nebojují bezhlavě ani bojácně, ale přiměřeně odváženě a urputně. Mají silný smysl pro spravedlnost, který ovšem může zajít až k posedlosti po pomstě. Gnómové (kteří s trpaslíky vychází dobře) mají rčení: „Jestli lžu, ať urazím (nebo naštvu) trpaslíka.“ Trpaslíci si vysoce cení zlata, drahokamů, šperků a uměleckých předmětů zhotovených z těchto cenných materiálů, ale jejich láska k těmto věcem se může snadno změnit v chamtivost.

## Nízci a statní

Trpaslíci jsou vysokí jen 4 až 4 a půl stopy (120 až 140 cm), ale jsou také podsadití, takže trpaslík váží v průměru téměř stejně jako člověk. Muži jsou o něco vyšší a znatelně těžší než ženy. Pleť trpaslíků je zpravidla světle až tmavě hnědá a jejich oči jsou tmavé. Mají obvykle černé, šedé nebo hnědé dlouhé vlasy. Trpasličí muži si velmi váží svých vousů a pečlivě si je pěstí. Trpaslíci si potrpí na jednoduché styly vousů, účesů a oblečení. Trpaslík se stává dospělým zhruba ve čtyřiceti a může se dožít více než 400 let.

## Nedůvěřiví

Trpaslíci se moc nesmějí, nežertují a cizinci jsou jim podezřelí, ale k těm několika, kdo získají jejich důvěru, jsou velkorysí. Jejich oblíbené rčení zní: „Rozdíl mezi známostí a přátelstvím je asi sto let.“ Lidé, se svou krátkou délkou života, těžce budují skutečně silná pouta s trpaslíky. Nejlepší takové přátelství je často mezi trpaslíkem a člověkem, jejichž rodiče a prarodiče se měli rádi. Trpaslíci vychází dobře s gnómy a obstojně s půlčíky. Nedomáží se ocenit jemnost a umění elfů a považují je za nepředvídatelné, vrtkavé a roztěkané. Avšak během věků našly tyto dvě rasy společný postoj proti orkům, goblinům a gnolům. Díky mnoha takovým společným tažením si elfové vysloužili u trpaslíků zdráhavý respekt. Půlorkům trpaslíci obecně nedůvěřují a tento pocit je vzájemný. Přesto trpaslíci nebývají předpojatí a dávají jedincům příležitost se ukázat.

## Rody a království

Ačkoliv jejich nejmocnější a nejslovutnější království padla, menší trpasličí království přežívají mezi kamennými vrcholy hor. Zde trpaslíci dolují drahokamy a vzácné kovy a kovájí skvostné předměty. Bohatství, které nemohou najít v horách, získávají obchodem. Nemají rádi lodě, takže podnikaví lidé a půlčíci často obchodují s trpasličím zbožím podél vodních tras. Spolehliví členové ostatních ras jsou v trpasličích sídlech vítáni, ale některé prostory jsou zapovězené i jim. Hlavní jednotkou trpasličí společnosti je rod a společenského postavení si trpaslíci velmi cení. Dokonce i trpaslíci, kteří žijí daleko od svých království, v sobě chovají svou rodovou příslušnost a vztahy a poznají spřízněné trpaslíky. Trpaslík bez rodu je ten nejhorší osud, co ho může potkat.

Trpaslíci jsou v ostatních zemích zpravidla zbrojíři, platnéři, klenotníci a řemeslníci; někteří jsou obchodníci. Trpasličí osobní strážci jsou proslulí svou odvahou a oddaností a za svou službu jsou dobře placeni.

## Kulturní detaily

**Přesvědčení:** Trpaslíci jsou obvykle zákonní a mají sklon k dobru. Trpasličí dobrodruzi a trpaslíci v cizích zemích to však často vyvrací, protože nezapadají dobře do trpasličí společnosti.

**Náboženství:** Hlavním božstvem trpaslíků je Moradin, Kovář duší. Je stvořitelem této rasy a od svých stoupenců očekává, že budou pracovat na zlepšení jeho lidu.

**Jazyk:** Trpaslíci mluví trpasličtinou, která má svoje vlastní runové písmo. Trpasličí abeceda se používá (s drobnými změnami) pro gnómštinu, gigantštinu, goblinštinu a orčtinu. Trpasličí literatura obsahuje rozsáhlé dějiny království a válek během tisíciletí.

Mnoho trpaslíků umí také jazyky svých přátel (například lidí a gnómů) a nepřátel (včetně goblinů a orků). Někteří se učí také prvotštinu, podivný jazyk živelných bytostí.

**Jména:** Trpaslíkovo jméno podle tradice přiděluje stařešina rodu. Každé řádné trpasličí jméno se používalo a opětovně používá po generace. Trpasličí jméno patří rodu, ne jedinci. Pokud se mu trpaslík zpronevěří nebo ho zahanbí, rod mu jméno odejme. Každému, komu je takto odňato jméno, je zákonem zakázáno používat namísto něj jakékoliv trpasličí jméno.

**Mužská jména:** Adrik, Alberich, Baer, Barendd, Brottor, Dain, Darrak, Eberk, Einkil, Fargrim, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Oskar, Rangrim, Rurik, Taklinn, Thoradin, Thorin, Tordek, Traubon, Travok, Ulfgar, Veit, Vondal.

**Ženská jména:** Artina, Audhilda, Bardryna, Dagnala, Diesa, Eldetha, Falkrunna, Gunnloda, Gurdisa, Helja, Hlina, Kathra, Kristryda, Ildea, Liftrasa, Mardreda, RTiswynna, Sannla, Torbera, Torrga, Vistra

**Rodová jména:** Balderk, Dankil, Gorunn, Holderhek, Loderr, Lutgehr, Rumnaheim, Strakeln, Torunn, Ungart

## Trpaslíci jako dobrodruzi

Trpaslíci, kteří si zvolí život dobrodruha, se pro něj mohou rozhodnout z náboženské horlivosti, lásky ke vzrušení, nebo z prosté dychtivosti. Dokud jejich úspěchy přináší čest rodu, získávají jejich činy úctu a prestiž. Porážení obrů a získávání mocných kouzelných zbraní přináší s jistotou obdiv ostatních trpaslíků.

## Rysy

Jako trpaslík máš všechny následující rysy rasy.

**Velikost:** Střední.

**Rychlost:** 25 stop. Tvá rychlost se nesnižuje nošením těžké zbroje, se kterou umíš zacházet.

**Vidění za šera:** Pokud v okruhu 30 stop kolem tebe není světlo, ale je v něm šero, vidíš v něm normálně, a pokud je v něm tma, vidíš v něm jako za šera.

**Trpasličí nezlomnost:** Jsi imunní vůči zranění i ostatním účinkům způsobených jedem.

**Trpasličí výcvik se zbraní:** Když útočíš se sekerou či kladivem, se kterými umíš zacházet, zvětší se kostka zranění dané zbraně o jeden stupeň: z k4 na k6, z k6 na k8, z k8 na k10, z k10 na k12 a z k12 na 2k6.

**Znalost kamene:** Když jsi pod zemí, víš, v jaké hloubce se asi nacházíš a jak znovu najít svou cestu. Pohledem umíš rozpoznat stáří opracování kamene a umíš celkem dobře odhadnout, jaká kultura ho opracovala.

**Jazyky:** Umíš mluvit, číst a psát obecným jazykem a trpasličtinou.

**Podrasa:** Zvol si podrasu. Zde jsou popsány dvě podrasy: horský trpaslík a kopcový trpaslík.

## HORSKÝ TRPASLÍK

Horští trpaslíci v dnešním světě jsou potomky vládců z mocných citadel. Tito prastarí trpaslíci studovali a ovládali runovou magii, učili, jak řádně velebit trpasličího otce Moradina, a jako první se naučili kovat ocel. Těch několik, co zůstalo v pevnostech, stále střeží své říše se zuřivou vytrvalostí.

**Úprava vlastností:** Tvoje počáteční hodnota Moudrosti se zvyšuje o 1.

**Mistrovství zbroje:** Umíš zacházet s lehkými a středními zbrojemi. Když máš na sobě střední nebo těžkou zbroj, získáváš bonus +1 k Třídě zbroje.

## KOPCOVÝ TRPASLÍK

Kopcoví trpaslíci obsadili Podhůří, vysočiny a jiné nerovné země, kde kvůli zlatu a drahokamům kutali do země, tak jako většina trpaslíků. Z velké části se vyhnuli zkáze a válkám, které způsobily kolaps starých trpasličích království a díky tomu žijí v hojném počtu.

**Úprava vlastností:** Tvoje počáteční hodnota Odolnosti se zvyšuje o 1.

**Trpasličí nezdolnost:** Všechny kostky tvé Vitality se zvyšují o jeden stupeň: z k4 na k6, z k6 na k8, z k8 na k10, z k10 na k12, a z k12 na 2k6. Na 1. úrovni získáváš 1 život navíc. Když se ti zvýší úroveň, určíš své životy ze stejně zvýšené Vitality (nebo jednoduše na každé úrovni získáš 1 život navíc).



# Doplňky pro DrD II



**Dračí Doupě II**

...legenda se vrací



napsal Ctibor „korhul“ Brančík

Dobrodružství

## Dva týdny do vinobraní

*Fazulov je poklidná víska v Ostrožském kraji. Její obyvatelé se věnují hlavně pěstování vína a jeho popíjení. Loni se však mezi vinohrady stal zlý skutek, který obyvatelům dodnes nahání strach. Vezme družina zdánlivě jednoduchou práci, ze které se však vyklube docela slušná šlamastyka?*

Dobrodružství se bude motat kolem závěrečné fáze pěstování vinných hroznů. Ještě než se pustí majitelé do sbírání, je potřeba nechat víno v posledních hřejivých paprscích babího léta dozrát. Ataké pohlídat, aby nenechavé ruce sousedů, přesporních a jiných ptáček vykutálených nezpůsobily úbyt na úrodě.

Je na vás, zda budou postavy místními mladíky, procházející družinou, která si jde za svým úkolem, ale nemá při tom zas tolik na spěch, nebo začátečnickými dobrodruhy, kteří teprve hledají svůj první kšeft. Pro všechny tyto případy se, myslím, dobrodružství hodí.

Dobrodružství bylo testováno s pěti postavami okolo čtvrté úrovně. Hraní zabralo šest hodin, nicméně nebyly vyčerpány zdaleka všechny vedlejší zápletky, které jsou naznačeny v textu.



## Úvod

Úvodní scéna dobrodružství by mohla vypadat asi takto: Dveře největšího statku ve vsi se otevřely se slabým zavržením a na náves se vykolébal starosta Fazulova, kolem huby ještě mastné od oběda. Za ním poskakoval malý vychrtlý mužík, který měl okolo krku veliký buben s poněkud volnou blánou. Starosta se postavil pod obecní lípu ke studni. Stařecci a stařenky, co si tam po obědě byli posedět, natočili uši směrem k pánovi starostovi. Ten pokynul bubeníkovi, který zpoza třmenu vytáhl zastrčené hůlky. Začal nerytmicky bubnovat na buben a obcházet náves. Ta byla docela veliká, navíc buben příliš nezněl, takže svolávání trvalo nějakou tu chvilku. Starostovi se začal razit pot na lysém čele. Vytáhl z kapsy šátek a jal se ho utírat. Po nějaké chvilce se přece jen sedláci i celý zbytek obce sešel. Bubeník přestal se svoláváním a starosta si odkašlal.

*„Tož, svolal sem dnes obec, protože obecní rada sa včera večer u mňa ve sklepe rozhodla, že nastau čas zarazit horu. Jak ale všeci z vás dobře vijú, naši hotaře už po loňsku dēuat hlídání nechcú. Rada teda rozhodla, že mosíme vybrat hotařů nových, a to z řad obyvatel obce aj přesporních (starosta může významně mrknout směrem k družině, jestliže nejsou z místní chasy). Tady Jencka,“ podíval se přitom na bubeníka, „pošlu dnes do Suchého Pola, aby dovedl drába Bolemíra, který nám pomože s výběrem.“*

*„Jo abych nezapomněl, rada sa také usnesla na tem, že sa hotařom vyplatí půltucet grošů předem jako závdavek a další tucet po otevření hory, jako zbytek mzdy. Kromě toho dostane každý flašku loňského vína z obecního vinohradu raz za tři dni.“*

Starosta se už už poroučel z návsi, ale Jencek mu ještě něco zamumlal do ucha. Starosta se tak ještě otočil k přítomným: *„Take abych nezapomněl, zájemci o hotařské právo nech sa hlásijú zajtra skoro ráno tady. Bude kvůli temu znova bubnované!“*

Nyní je čas na to popsat si celou ves. Fazulov leží na vyvýšené rovině mezi řekou, která teče v zákrutě nějakých pět mil na jih od dědiny, a několika nízkými pahorky v bezprostředním sousedství na severu. Prochází jí málo využívaná cesta, která vede na západ do dědiny jménem Taláby, na sever do Zrzova a na východ do Mikulska. Nejbližší městečko poblíž je právě Suché Pole, které je vzdáleno kolem třiceti mil.

Ves je tvořena zástavbou soustředěnou kolem podlouhlé návsi. V jejím středu stojí mohutná lípa a několik dalších stromů. Kolem jsou rozmístěna sedátka. Vedle nich je také obecní studna s vahadlem. Nejbližší lípy jsou tři největší sedlácké statky. Jsou to jednopatrové domy, v průčelí dvoje okna a velká vrata, kterými projede i vůz plně naložený senem, když je potřeba. Směrem od středu návsi velikost domů klesá. Kolem tří cest, které vedou z dědiny, už stojí jenom pár domků s malým záhumenkem. Na dvoře každého stavení jsou misky,

kam se sype hrách a fazole a nalévá mléko či víno pro domácí duchy. Kolem vesnice se rozprostírají pole a zelnice.

Na již řečených pahorcích se pak rozprostírají vinohrady patřící fazulovským vinařům. I ten poslední domkař tu má pár svých hlav a taky sklep, kde víno skladuje. Ty jsou umístěné ani ne čtrvrt hodiny chůze na jih od dědiny směrem k řece v místě, kterému se říká Výmol. Je to totiž poměrně prudký svah, kterým se klikatí kamenitá cesta, podél níž jsou v terénu zapuštěné jednotlivé sklepy. Ve vsi je taky šenk, který patří starostovi. Otvírá ale jen večer a místní jsou i tak spíš zvyklí chodit večer do sklepů. Nicméně před vinobráním už je loňského vína pomálu, takže se bere za vděk i pivem z města.

Postavy tedy mají půl dne a večer na to, aby se pídily po informacích. Starostův čeledín Jencek, zvaný taky Potahovák, vyjede brzy z dvoukolákem taženým valachem směrem na východ do Suchého Pole pro drába Stránského. Pokud by se postavy chtěly svézt, bude se je snažit odmítnout, na scéně se může ještě objevit starosta, který jakékoli vození se na jeho voze odmítne zcela striktně.

Postavy bude nejspíš zajímat to, proč loňští hotaři o službu nestojí. Každý z vesnice jim bude schopný říct asi toto:

„Loni sa stalo, že v noci na službě hotaře uslyšeli z vinohradu hlasy a kroky. Tož sa tam vydali a načapali tam trech ludků, jak řežů hrozny a dávajů jich do noše. Tož vzali kolky a vyběhli na nich. Enomže ti malí pazgřivci sa proplétli pod hlavama a zdrhli. Kromě toho jedného, co si tu

nošu zapomněl zdělat, a tak sa mezi slůpkama zasékl. Tož na něho chlapi vletěli a kolkama ho mydlili. Enomže to jaksi přehnali, to víte ludkové sú spíš jak děcko, to nemožete take řezat moc. No zkrátka z něho dušu vytlúkli. Tož vykopali pod ořechem jamu a tam ho hodili, enomže to neměli ti kopáli dělat. Každý ví, že aj když je to ludka, je to mrtvý a do země sa mosí dat s požehnáním, zvlášť dyž umře takto, že ho někdo zabije, bar aj po právu. No zkrátka jak sa to dozvěděl starosta, tož poslal do Suchého Pola pro kňaza. Dyž dojel, šli na to místo, ale ať kopali jak kopali, už toho mrňůsa nenašli. No to bylo druhý deň po tem, co ho zabili. Kňaz aspoň na tem místě dal oběť Žírnovi, ať vinohrad před zlým ochraňuje. Ale asi už bylo pozdě. Další noc šli totiž hotaře zase hlídat. No a ráno jich pod tím ořechem našli dobitých a Bořiš, ten to nepřežil vůbec. Dolámaní byli, jako by jich někdo kolkem mlátíu celú noc, ale přežili to. Akorát si nepamatovali, co sa jim v noci stalo. No jasné, že duch toho ludky sa jim pomstil. No a oni sa bójá, že na nich letos dojde znova. Šak celý rok ani do svojého vinohrada nešli. Neokopané to majú, zálistky neudělané, eště jim to fčil oidium zežere a nemosá letos ani sklep otevírat.“

Místní mají z vinohradů docela strach, což je potřeba vykreslit třeba tím, jak příběhu v hospodě všichni naslouchají a trnou při zmínce o duchovi. Už několikrát se prý stalo, že se tam strhla v noci z ničehonic vichřice a vinohrady poničila. Nebo se tam prý samy přemísťují balvany a pod ořechem,

kde došlo k onomu mordu, to leckdy vypadá jak po boji. V noci se tam proto nikdo nevydává. Přes den ale prý chrání každého, kdo do vinic vkročí, Žírnova svatyně.

Hotaři, kteří přežili, se jmenují Šebek a Radek. Všichni mají domky na okraji vesnice, jsou ženatí a mají každý několik dětí. Po Bořišovi zbyla na světě vdova a tři děti. Všichni patří k těm chudším obyvatelům vesnice, proto se ostatně hlásili do služby, aby si mohli něco přivydělat. Pokud se jich budou postavy vyptávat na onu noc, kdy dostali co proto, nebudou o tom chtít mluvit. Sdělí, že si nic nepamatují, že se do vinohradu jít bojí, že v noci by tam ani jeden z nich nevešel. „Ani za kopu grošů!“ A nakonec ještě dodají, že každý, kdo by chtěl hotaře letos dělat, ať počítá s nejhorším, protože duch jejich kamaráda tam bude strašit už napořád, to je jisté.

Večer se mohou postavy vydat do šenku. Pokud se ohlásí u rychtáře se zájmem o hotaření, je možné s ním vyjednat nocleh na seně ve stodole (noc je ještě relativně teplá...). Co se týče sortimentu, tak v šenku bude pivo, nějaká ovocná pálenka, režná a na jídlo maximálně klobása, uzené maso a kus špeku s cibulí a chlebem, možná i nějaké to vajíčko. Zkrátka žádný zájezdní hostinec. Místní mají všechno, co potřebují, doma a hospoda plní spíš společenskou funkci.

Od obyvatel je možné se dozvědět jednak informace o poměrech na vesnici o úrodě vína (komu začalo „žrat hrozny oidium“, komu vinohrad už zjara pomrzl tak, že má hroznů málo, kdo ještě nestihl promyt bečky atd.) a taky o povšechné informaci o okolním světě. Hlavním tématem bude to, jestli

vypukne vojna mezi Ostředkem a Pomořím, i když pomořanský král nějak ne a ne sehnat vojsko. Páni se prý do války moc nehrnou.

## Ráno

Pokud se postavy rozhodnou přihlásit o úřad hotařů, ráno je už bude na rynku čekat starosta spolu s bubeníkem. U povozu budou stát čtyři drábi a na voze bude sedět kněz Věroslav ze Suchého pole, aby požehnal vinohradům večer při slavnosti.

Zkouška pro hotaře má podobu takovou, že postavy budou bojovat s vybraným drábem pomocí dřevěné tyče (vinohradnického kolku) a to do prvního zásahu. Která postava drába trefí dříve než on ji, získá hodnost hotaře. Starosta ji pozve na oběd a dá jí poučení o horenském právu a povinnostech hotařů. Postavy mohou využít toho, že se na rynku srotí dav. Drábové nejsou mezi lidmi příliš oblíbení, protože sem jezdí vybírat berně. Jakýkoli pokus postav o to je zesměšnit bude kvitován publikem a může narušit morálku protivníků. Sami drábové sem původně přijeli namlátit hubu nějakým vesničanům, a pokud se proti nim postaví nebojácní dobrodruhové, už se jim nebude chtít se nějak přemáhat v boji. Proto není třeba čerpat jejich sudbu až dokonce, ale v případě nápadité akce odměnit hráče úspěšným zásahem.

## Co když se postavy nechytanou?

Je možné, že postavy prostá finanční odměna nenaláká. Nebude než zahrát jim také na city. Ihned jak přijede do vsi kněz, přihrne si to k němu vdova po zemřelém hotaři v doprovodu svých ušmudla-

ných a uplakaných dětí. Začne jej žádat o to, aby pomohl duchu jejího manžela, který straší ve vinohradě, spočinout. Začne mluvit o tom, že i na obětiny dá těch pár grošů, co jí zbývá, jen aby měl její nebohý muž klid. Kněz se však bude ošívát, viditelně se mu nebude do celé věci chtít:

*„Duch tvého muž je klat z vůle bohů, Galino, za to, že nespravedlivě jiného zabil. Třebaže to byl potulný ludka. Proti moci bohů, coby prostý posel jejich vůle, nic dělat nemohu.“*

Kněz se bude snažit se z celé věci vymluvit. Postavy mohou zjistit, že má strach se s duchem pustit do křížku. Může taky tvrdit, že by potřeboval požehnaní od velekněze. Zkrátka bude se chtít z celé věci vyvléct. Pokud se jej budou snažit přemluvit, mohou mu z nesnází pomoci drábové, kteří družinu odbudou s tím, že kněz je tady od žehnání vinohradům a když říká, že duch zahnat nejde, tak má asi pravdu. *„Protože kdo jiný by to měl vědět, že ano.“*

Zvláště pokud se postavy zapojí do diskuse s knězem, obrátí se vdova po Bořišovi na postavy, zda by jí ony nemohli pomoci. Nabídne jim nějaké skrovné peníze a pokud není družina příliš velká, tak i nocleh ve svém stavení či sadu.

Pokud postavy zareagují na tuto motivaci, bude to pro PH znamenat mnohem víc improvizace a změnu v pořadí jednotlivých epizod tohoto dobrodružství. V podstatě bude nutné dát mnohem větší důraz na pozdější dějovou linii napojenou na příchod ludků (viz níže). Pokud se postavy vůbec nenechají najmout na roli hotařů, můžete

jim jejich snahu o vyřešení problémů s duchem ztížit tak, že hotaře budou vykonávat drábové ze Suchého Pole, se kterými se starosta, byť nerad, dohodne. Jakýkoli pohyb ve vinohradech se tak stane dost obtížným.

## Oběd u starosty

Jak už bylo řečeno, starosta postavy, které uspěly v souboji, pozve k sobě na oběd, stejně jako dráby a kněze. U oběda může být, dle toho jak probíhal souboj s dráby, zajímavá atmosféra a nějaké to špičkování. Starosta dá postavám u špeku a sklenky vína poučení o tom, co bude jejich služba obnášet. Je to plašení špačků, vyhánění děcek a jiných lidí, kteří nemají na vinohradech co pohledávat. **V podstatě po zarazení hory smí do vinohradu jen hotař a jiné osoby poddanského stavu pouze v jeho doprovodu.** Tresty za porušení horenského práva jsou dost kruté (například *„Kdožkoli by cestu šeu a do vinohradu, nejsúc jeho, pro hrozen nebo cokoliv jiného rukú sáheu, pak by tam vkročiu, o nohu přijíti má. A jestliže by ceuým životem do vinohradu vstúpiu a z něho něco vzau, a bude tam přistižen, hrdlo tratí, leč by jináč slavný súd ustanoviti ráčiu“*).<sup>1</sup> Nicméně hotaři nejsou ti, kdo je mají vynášet (na druhou stranu naložení zloději pár ran kolkem je zcela běžná věc). Jejich povinnost je případné narušitele hlavně chytit a předvést před obecní radu, která má právo záškodníka odsoudit

1 O příkazech a zákazech horenského práva se můžete něco málo dovědět také z tohoto videa (cca od 9. minuty se čte horenské právo).

(v případě trestu, který má vykonat kat, je odsouzenec odeslán do města, kde je tento vykonán). Hroznů se nesmí tknout nikdo vyjma těhotných žen a nemocných osob, které si mohou za doprovodu hotaře jeden hrozen pro sebe utrhnout. Vartovat se musí na všech tratích ve dne i v noci, protože místní i přespolní jsou schopní z cizího brát a ani nemrknou a ještě budou na zloděje sami nadávat. Starosta jim může dát tip na některé sedláky, kteří by se mohli o něco pokusit.

Pokud hotař neplní svoje povinnosti, může být zbaven úřadu, nebude mu zaplacená mzda a v případě, že by byl sám krádeží hroznů nebo ničení vinohradu nápomocen, tak bude potrestán stejně jako zloděj sám.

## Zarážání hory

Večer proběhne obřad zarážání hory. Dorazí guslaři odněkud z přespolních dědin (můžete si pustit nějakou cimbálku na pozadí). Součástí obřadu je vztyčení kůlu na okraji návsi, na němž je zavěšená láhev loňského vína a kytice polního kvítí, kterou předtím požehná kněz. Po té hotaři složí svůj slavnostní slib a starosta společně s drábem vyhlásí horenské právo a všem zopakují jeho artikule.

Hotaři také dostanou svůj první úkol. Uhlídat láhev na zaražené hoře. Je totiž tradicí, že se místní i přespolní chasa bude snažit na kůl vylézt a flašku ukrást. Zároveň se můžou postavy dát do řeči a snažit se získat si další sympatie u místních obyvatel a obyvatelek. Pokud se budou chtít hráči skutečně pustit do interakce s obyvateli vesnice, využijte fantazii hráčů a nechte je vymyslet jednot-

livé obyvatele vesnice a jejich charaktery a složité předivo vztahů, které se mohou „na dědině“ vytvořit. Kdo koho nesnáší a pomlouvá? Který sedlák je známý jako největší „kanec“ okolí? Která postava má za sebou záhadnou minulost? Atd.

## Vartování

Od následujícího dne budou mít hotaři za úkol vartovat v hoře. Jejich povinností, jak už bylo řečeno, by mělo být hlídat vinohrady bez ohledu na denní dobu a počasí. Opět využijte své hráče a načrtněte si mapku okolí. Vinohrady se budou nacházet na svažitém terénu otočeném k jižní straně. Nebudou to jenom vinice. Ve většině vinohradů bude stát nějaký strom, který dává stín pracujícím, ořešák nebo jiná dřevina s rozložitou korunou. Ve vinohradech mohou být rozmístěni strašáci proti špačkům, ale také ochranná znamení proti nenechavcům. Mezi vinohrady může mít své místo taky kaplička či svatyně boha úrody (a může jít o magické zřídlo) nebo kříž či jiná podobná drobná sakrální stavba. Ve trati můžou být vinohrady dobře obdělané, ale také role, o které se nikdo nestará, protože majitel je nemohoucný nebo nedávno zemřel a ještě se nerozhodlo, kdo polnost zdědil. Samozřejmě jsou také remízky z trnek a jiných pichlavých keřů. Můžou se tu nacházet zarostlé rokle, kde se kdysi sesunul svah za velkých dešťů. V bezprostředním okolí vinic pak můžou být pole, pastviny nebo les. Sami jistě dokážete vymyslet další prvky, které se budou hodit do rustikální krajiny.

Nuže postavy by měly zajistit, že vinohrady budou neustále pod dohledem. Rozlohu vinic tak

přizpůsobte tomu, kolik jich je, aby to pro ně byl zvládnutelný úkol, u kterého se ale můžou zapotit. Hlídnání má trvat cca čtrnáct dní, proto můžete vsunout několik krátkých vedlejších zápletek, dle vlastní chuti:

- Jeden ze sedláků zkusí hotařům nabídnout úplatek za to, že jej nechají nabrat si trochu hroznů z obecního vinohradu. Bude argumentovat, že dřív nebo později za nimi budou chodit i jiní, že je to normální a ať se nenechají dlouho přemlouvat, že on jim dá ze všech nejvíc peněz. Když pak postavy na věc kývnou, můžou se dostat mezi mlýnské kameny, protože se o jejich plánu dozví někdo třetí a hrozí, že je udá. No ale to už je tak zápletko na samostatné dobrodružství.
- Za jedním z dobrodruhů začne během jeho služby chodit nějaká sličná dívka z vesnice. Požádá hotaře o pár hroznů z vinohradu? Nezaměstná tahle avantýra postavu natolik, že se nedokáže věnovat hlídání a část cizí úrody tak zmizí z vinice? A nebylo to celé vlastně nalíččené jako past?
- Postavy uvidí, jak parta čeledínů bezostyšně krade při měsíčku ve vinohradě. Při honičce se ale ukáže, že to jsou přespolní. Vtrhnou hotaři do vedlejší vsi a přivedou odtud se slávou zloděje nebo raději přenechají celou záležitost starostovi?
- Přes poledne prý obchází vinohrad polednice. Oproti té z pravidel bude mít v ruce ostrý vinohradnický nůž. Hotaře, který by si k polednímu schrupnul, bez milosti napadne za to, že



přestal hlídat svěřenou trať. Naopak těm, co službu poctivě vykonávají, může i pomoci při honění zlodějů.

- Na vinohrad se snese obrovské hejno špačků. Dokážou je postavy spojenými silami zastrašit a zabránit tak zkáze letošní úrody?

## Ludkové

Služba už se blíží ke konci. S tím se ale také nezadržitelně blíží výročí velkého mordu. Asi tak jeden až dva dny před tím můžou postavy zahlédnout, jak se v okolí vinohradů potulují nějakí ludkové. Nebudou vstupovat dovnitř, ale bude zřejmé, že jsou na výzvědách.

Tady je na místě uvést, že takovíto potulní ludkové nemají v kraji dobrou pověst. Věnují se sice nějakému tomu řemeslu v podobě drobného kovářství, sem tam přivezou nějaký zajímavý artikl z dalekých krajín, takže s nimi občas někdo něco zobchoduje. Většinou mají ale pověst zlodějíčků a podvodníků, jejich vědmy jsou zase považovány za nebezpečné čarodějky. Pan Evarist ze Suchého Pole tuto „verbež“ na svém panství nerad snáší a jak se dozví, že jím táhnou, posílá na ně dráby, aby je rychle vyhnali z jeho újezdu.

Postavy se můžou pokusit některé z nich chytit a zjistit, co mají za lubem. Neměl by to pro ně být moc velký problém, ale můžete z toho udělat trošku náročnější střet (ludkové jsou malí, budou se snažit kličkovat mezi remízky a probíhat srnčími stezkami, kam se mohutnější člověk hned tak nevejde).

Pokud nějakého ludku chytí, tak ti je budou varovat, že za tři dny se má zjevit duch jejich mrtvého

souputníka a že by se postavy měly držet stranou a umožnit ludkům, aby ho zbavili kletby. Podle toho, jak se situace vyvine, mohou ludkové dokonce dobrodruhy pozvat do svého nedalekého tábořiště v lese, aby si pohovořili s jejich čarodějkou. Nebo nechte postavy, ať tábor ludků hledají samy.

Ludkové postavy vlídně přijmou a skromně pohostí. Hlavní slovo v jejich osadě má stará čarodějka Viola. Ludka Mervin z jejich tlupy byl tady před rokem zamordován při krádeži ve vinohradě. Jejich cílem je na výročí Mervinovy smrti vysvobodit jeho ducha. Nešťastník totiž nebyl pohřben v souladu s tradicí ludků a nedostal se tedy mezi předky. Ludkové chtějí na místo vyrazit asi v pěti lidech, přinést si vlastní obřadní bůžky a sošky a další propriety, zapálit svíce a provést rituál, který bude trvat asi dvě hodiny. Je možné, že se při něm duch zjeví a než pozná své příbuzné a známé, bude chtít se všemi bojovat. Pokud se čarodějka dozví o smrti hotaře, bude tvrdit, že se najisto objeví i jeho duch a oba dva budou chtít bojovat také spolu. V tom případě bude nutné, aby na místě byl přítomen také někdo z příbuzných hotaře, aby ducha uklidnil (popřípadě je možné, aby nějaká z postav předstírala, že je onou osobou) a nějaká jeho osobní věc, aby mohl být symbolicky pohřben. Na to bude Viola dosti naléhat, protože jinak bude hrozit, že celá akce selže.

## Výročí mordu

A je tu samotné finále dobrodružství. Viola a s ní pět jejích druhů v noci dorazí k vinohradům – a to ať už se s postavami dohodli nebo ne. V případě, že

ne, budou ozbrojení noži, praky a obušky a budou se snažit proplížit se na místo, kde došlo k mordu. V případě, že ho postavy budou hlídat, pokusí se je vylákat do tmy a dostat jednu po druhé, než aby se pustili do nejistého přímého střetu. Viola jim může pomoci nějakým kouzlem.

Jakmile se jim podaří obsadit místo, kde je hrob, rozmístí své modly, zapálí svíce a vonné lampy a začnou provádět rituál. Viola začne volat Mervina (a to dost hlasitě), aby přišel mezi své příbuzné. Ludkové budou samozřejmě neklidní, jakýkoli šelest ve vinohradě bude hrát na jejich nervy napjaté k prasknutí (a totéž se dá očekávat u postav, pokud se podaří dostatečně vykreslit atmosféru tmavé podzimní noci). Komplikace samozřejmě nastane, pokud postavy nedokáží přemluvit (popřípadě unést nikoho z příbuzných zemřelého hotaře. Na volání Violy se totiž brzy přičítá mezi zúčastněné duch ludky následovaný duchem onoho hotaře a začnou mezi sebou souboj pomocí větrné magie, při které si sami příliš neublíží, zato ale bude nebezpečno pro kohokoli v jejich blízkosti. Viola a ludkové se budou snažit voláním a připomínáním skutků a zážitků z jeho života snažit upoutat pozornost Mervinova ducha. O to stejné by se měly pokusit postavy a v případě, že neseženou vdovu nebo sirotka, měly by využít své kejklířské schopnosti a dovednosti. Těmi mohou ostatně podporovat jak ludky, tak „svoji“ stranu.

To vše by bylo samozřejmě ještě jednoduché, jenže v momentě, kdy bude celá akce v nejlepším, je načas přivést na scénu další aktéry. V nedaleké vsi zatím virvál ve vinohradě vzbudí jen štěkající psy, ale shora na kopci se začne ozývat trou-

bení rohu a rozčilené hlasy, mezi nimiž vynikne velitelské volání drába ze Suchého Pole. Jednotka asi sedmi drábů se začne šikovat a pročesávat vinohrad. Pro postavy i ludky dost nepříjemná věc. Postavy by neměly být nachytané při tom, že do vinohradů ludky pustili. Ludkové budou chtít téměř za každou cenu dokončit rituál. Na druhou stranu drábové jsou přece jen dezorientovaní a bude jim nějaký čas trvat, než se na „místo činu“ propracují.

Udělejte celou scénu napínavou. Ať se postavy klidně rozdělí. Jedna polovina nechť jde zdržet dráby tím, že nemají dle horenského práva ve vinohradě co dělat a pak je dezorientovat ve složitém terénu. Ta druhá může pomoci odeklít duchy a pak odvést ludky oklikou kolem drábů do bezpečí (vinohrady už za dobu služby znají jako své boty). Ale samozřejmě hráčům nic dopředu nepodsouvejte a nechte je vymyslet vlastní (ne)fungující řešení. **Hráči by neměli zapomínat, že jejich postavy jsou v podstatě úřední osoby a ani drábů se bát nemusí, protože horenské právo platí pro všechny osoby poddanského stavu bez rozdílu.**

Může samozřejmě nastat situace, kdy se postavy rozhodnou ludky pochytat a předat je spravedlnosti. Uspějí-li v tom, nechte přesto ve vinohradech zjevit duchy, kteří jim dají co proto, ať je nějaké vzrůšo.

Celý závěrečný střet tak bude víceméně asi spíš sociální konflikt. U duchů bude potřeba získat jejich pozornost, udržet ji a následně u nich vyvolat vzpomínky na jejich život. Pak dojde k jejich symbolickému znovupohřbení a tím duchové zmizí. Dráby bude také jistější zmást a zdržet, než se s nimi dát do boje. Přece jenom mrtví strážní by se

špatně vysvětlovali i hotařům, zvláště pokud bude někdo důkladněji pátrat na místě činu. Ale myslím, že dobrodružství nechává možnosti otevřené jakýmkoli možnostem.

## Závěr

Vše bude záviset na tom, jak se postavy z celé šlamastyky dostanou. Ideálně se jim samozřejmě podaří zbavit prokletí oba duchy, následně dostat ludky do bezpečí a ještě očernit před starostou dráby ze Suchého Pole za narušování horenského práva. V případě opravdu velkého selhání postav jim naznačte, že by se možná ani neměly hlásit o odměnu a raději rychle zmizet, protože hotaři, kteří neplní své povinnosti, jsou trestaní stejně jako ti, před nimiž mají vinici strážit.

Jestliže bude starosta Fazulova s jejich prací spokojen, bude je čekat slíbená odměna a pozvání na slavnostní otevření hory. Může jim být nabídnuta také námezdní práce při vinobraní za nějaký ten groš navíc.

Zajímavou variantou může být závěrečný pokus starosty odepřít postavám alespoň částečně odměnu a poukázat na některá jejich selhání během služby (pokud k nim dojde). Také vesničani budou postavám závidět jejich odměnu a určitě starostovi napráší, kdy a kde viděli postavy pospávat pod ořechem nebo sedět do rána ve sklepech a popíjet namísto hlídání. Takovéto závěrečné smlouvání by mohlo být pěknou tečkou za celým dobrodružstvím, při němž si můžete zároveň připomenout všechny hlavní dějové body a skutky postav před závěrečným udělováním zkušeností.

## Slovníček pojmů ostrožského vinohradictví a vinařství

Pokud si budete chtít dobrodružství okořenit, můžete použít některé výrazy z nářečí ostrožského lidu, které se váží k pěstování vína a jeho popíjení.

**Bečka** – Sud.

**Demižón** – Nádobka charakteristického baculatého tvaru se zužujícím se ústím, která slouží k přechovávání vína. Vyrobená z hlíny, často opletená proutěným obalem s uchem kvůli snazší manipulaci.

**Hlava** – Jeden keř révy vinné.

**Hora** – Toto slovo má více významů. V tom prvním může jít o viniční trať, tedy soubor vinohradů na jednom, většinou pojmenovaném místě. V tom druhém, přeneseném, se jedná o dřevěný kůl, který se staví ve vsi u příležitosti zarážání a otevírání hory. To jsou rituály dané horenským právem. Označují období těsně před vinobraním, kdy se již neprovádí žádné práce ve vinohradě a kdy je komukoli kromě majitele a hotařů zakázáno do vinohradů chodit.

**Horenské právo** – Jedná se o privilegium vysazovat vinohrady a pěstovat a prodávat víno. Z toho plynou práva a povinnosti nejen vsi jako takové, ale i jejím obyvatelům. Zahrnuje nejen výše zmíněná privilegia, ale také povinnost odvádět z úrody dávky vrchnosti.

**Hotař** – Hlídač vinohradu, vynucuje horenské právo.

**Kolek** – Palice, která slouží nejen k podpírání hlav vinohradu, ale také jako univerzální náčiní pro dotýkání se věcí, na které nechcete sahat holýma

rukama nebo jako zbraň vhodná jak pro útok, tak pro obranu. Malý kolek se nazývá žgolek.

**Košťer** – Může se jednat buď o osobu, která je pověřená degustací vína nebo o hliněnou či skleněnou nádobu, popřípadě vyrobenou z tykve. Její funkce je podobná pipetě. Nahoře je rozšířená část ve tvaru baňky s objemem kolem 0,3–1 l, na které je shora umístěn náústek a dole trubice. Používá se k nabírání vína z demižónů a sudů. Trubice se ponoří do tekutiny a náústkem se vtahuje vzduch, přičemž podtlak vhání kapalinu do baňky. Zakrytím náústku prstem se podtlak udrží na nezbytně dlouhou dobu, než se víno trubicí naleje do lahve, pohárku nebo jiné nádoby.

**Košťovačka** – Malý pohárek určený k degustaci vína ve sklepe.

**Mestovnica, mestůvka** – Nástroj používaný k promíchávání a mačkání hroznů před presováním. Jedná se o palici s rozšířeným tupým koncem, která je poměrně těžká, proto s ní většina lidí manipuluje dvěma rukama. Mestůvka je menší varianta.

**Mláto** – Již vylisované slupky z bílých hroznů.

**Oidium** – Název byl převzat z elfštiny. Plíseň napadající hrozny, způsobující jejich uhnívání.

**Pres** – Slovo pochází z trpasličtiny. Jedná se o lis na hrozny. Vyrobený ze dřeva, může mít buď podobu dvou kladin, z nichž jedna je nasazena na šnekový hřídel a spouštěna, popřípadě rámu, na jehož horní straně je opět šnekový hřídel se zavážím. Rozmačkané hrozny se umísťují do koše z latí, mezi nimiž jsou úzké štěrbin. Shora se tato nádoba utěsňuje dvěma půlkruhy ze dřeva, z polen

se dostaví hranice až k přítlačné desce (závaží nebo kláda, která se poté spouští dolů a tím vyvolává tlak). Mošt pak teče štěrbinami v koši do výlevky a do připravené nádoby. Jedna dávka hroznů se presuje až natřikrát, přičemž poslední presování může probíhat i přes noc.

**Rmut** – Rozmačkané hrozny červeného vína, včetně stopek a slupek, které se nechávají prokvasit, aby víno získalo rudou barvu.

**Sirka** – Vada vína, tzv. přesíření. Vzniká nadměrnou dávkou síry v knotech, kterými se vykuřují sudy kvůli stabilizaci vína po jeho prokvašení. Podle horenského práva je přesíření vína a jeho následný prodej trestán likvidací celých zásob.

**Smítání** – Též zálistky. Vytrhávání nadbytečných listů na kmíncích a tažních.

**Sotúrek** – Slaměný obal na lahev s vínem (nebo jiným nápojem).

**Špaček** – Pták, kterého je dle horenského práva třeba potírat, neboť „*Mračna týchto fógľů sedajů na vinohrady hůř než kobyľky na obilé a než člověk stihne pokošťovat pohárek loňského červeného, je po úrodě.*“ Mezi povinnosti hotařů patří kromě hlídání vinohradů před zloději také plašení špačků, což se děje většinou tleskáním, bubnováním a jiným povykem. Vinohrady bohatých šlechticů a měšťanů mohou hlídat sokolníci. Ve vinohradech za tímto účelem stojí také spousta polních strašáků.

**Tažeň** – Šlahoun révy vinné který plodí hrozny.



**Trachtěř** – Trychtýř. Nálevka na tekutiny.

Vědro – Mimo to, že se jedná o nádobu, je to také jednotka, kterou se měří vydatnost sklizně. Příklad: „*Starý Vlkůš měl letos dvanáct věder bílého vína, o dvě míň než loni.*“

**Vinohrad** – Synonymum pro vinici. Tj. soubor hlav na pozemku patřícím určitému vinaři.

## Cizí postavy

### Starosta Fazulova Radvan Miklica

**Charakteristika:** 1 (znalost okolí, vyjednávání, odhad lidí)

**Hranice:** Tělo 4, Duše 5, Vliv 6

**Sudba:** 7

Starosta obce je obyvateli docela oblíben, když si odmyslíme každodenní běžné spory, které má s úřady čas od času každý. Je to nejbohatší sedlák ve vsi a patří mu kromě velkého gruntu taky šenk na návsi, který otevírá večer po celodenním pachtění na poli. Je to pracovitý člověk, kterému se povedlo přiznat se do dobré rodiny. To je tak snad jediná věc, kvůli které si ho občas jiní bohatí sedláci dobírají. Ale přece jenom už má své roky a tak mu jeho šedivým prořídilým vlasem porostlá hlava a dnes již trochu zavalité tělo, (ze kterého je ale přece jen poznat, že v mládí to byl docela fešák), dodávají dostatek důstojnosti na to, aby se tyto pomluvy nešířily zase tak nahlas.

## Kněz Věroslav

**Charakteristika:** 3 (Kletby a požehnání, ochranné obrazce, jednání s lidmi)

**Hranice:** Tělo 4, Duše 6, Vliv 7

**Sudba:** 8

Věroslav je knězem v chrámu boha Žírna v Suchém Poli. Spolu s dalšími třemi kolegy má na starost okolní vsi, které pod chrám spadají. Je tak často na cestách po okolí – navštěvuje vesnické svatyně, žehná úrodě a dobytku a vykonává další zcela běžné obřady. Na téhle periferii se nepotkává ve své službě s žádným vzrušením a dobrodružstvími. Nemusí se zabývat démony a běsy, kteří by přímo ohrožovali životy věřících. A je za to rád. Stačí mu dobře a v klidu sloužit bohům a jejich úradkům.



## Viola – ludkovská čarodějka

**Charakteristika:** 4 (hlavně Hadačství, Omamné látky, Kletby a požehnání, Jendání s nadpřirozenými bytostmi, Ovlivňování pocitů)

**Hranice:** Tělo 4, Duše 7, Vliv 8

**Sudba:** 15

Viola je stará bába, kterou však mají všichni ludkové a to nejen z její tlupy v úctě. Je opravdu drobná, vypadá už hodně sešle. Většinu času bafá z dýmky, kterou si strká do šterbiny po vypadlých předních zubech. Je přátelská a vlídná, ale když se s ní člověk baví, má tendenci zaposlouchat se do jejího sugestivního hlubokého hlasu. Oblečená je do pestrých rudých a oranžových látek, nechybí kovové ozdoby v podobě probitých grošů a celá řada jiných tretek jako je muří noha zavěšená na krku spolu s dalšími podivnými amulety. Jako čarodějka je však Viola dosti pověřčivá a vše co činí, činí s ohledem na vyšší moc, která podle ní řídí kroky všech lidí, ať to chceme nebo ne.

## Velitel drábů – Bolemír

**Charakteristika:** 4 (Bojovnické dovednosti; ZS: Cit pro zbraň – meč, Přechtení soupeře, šampión, Osobní strážce (vůči svým méně zkušeným kolegům z jednotky))

**Hranice:** Tělo 8, Duše 5, Vliv 6

**Sudba:** 12

## Drábové

**Charakteristika:** 2 (Bojovnické dovednosti, přidělit jim ZS bojovníka, aby byli odlišeni mechanicky, Boj ve skupině).

**Hranice:** Tělo 6–7, Duše 3–4, Vliv 3–5

**Sudba:** 8

Drábové jsou ve službách Evarista ze Suchého Pole, což je pán, který vlastní tvrz v řečeném městě a také četné statky v okolí tohoto města, včetně Fazulova jako takového.

Bolemír tak čas od času projíždí krajem a kontroluje statky svého pána, vybírá berně a vůbec dohlíží na to, aby poddaní nedělali žádné hlouposti. Jeho služba v tomto kraji není moc náročná. Občas proženou pár potulných ludků na hranice sousedního panství, ale jinak nic světoborného. Mezi obyvateli ale není moc oblíben pro svoje občas zbytečně odměřené chování. Taky když se opije, má tendence začít všem rozkazovat a být vesměs dost nepříjemný. Jeho posádka ho jako velitele respektuje, leč jsou to nezkušení mladíci, kteří si tuhle službu vybrali spíš proto, že neměli vlastní pozemky, na kterých by mohli hospodařit. Bolemír však svoji službu bere velice vážně. Je to muž staršího středního věku, vysoké postavy s šedinami v černých vlasech s ostře řezanými rysy v obličeji. Nosí u sebe meč jako odznak svého úřadu, čímž si dodává potřebné sebevědomí.



# Deskové hry



napsal Petr „ilgir“ Chval

Deskové hry

## Novinky z Essenu 2012

*Ve dnech 19. až 21. října zažilo Porýní pozoruhodně teplý a slunečný víkend. Mnoho místních jistě vyrazilo do přírody nebo aspoň do parku. Krásné počasí ale nebylo tím hlavním důvodem, proč se v uvedenou dobu sjely do Essenu desetitisíce lidí z celého světa.*

*Konal se zde totiž každoroční veletrh deskových her Spiel. Stejně jako loni, i tentokrát jsem se ho zúčastnil osobně a rád se s vámi podělím o dojmy z hraní několika novinek, které jsem si stačil vyzkoušet.*

Na veletrhu jsem strávil část soboty a neděle, tedy dny, kdy je na místě největší nával. Stačil jsem si zahrát sedm různých her, což považuji za úspěch, vzhledem k tomu, že téměř vždy je nutné čekat na

uvolnění stolu. Hry jsem vyhledával podle seznamu, který jsem si připravil předem pomocí stránek [boardgamegeek.com](http://boardgamegeek.com). Při zkoušení deskovek mě čekala jak příjemná překvapení, tak zklamání. Nyní následují minirecenze čtyř novinek, které ve mně zanechaly největší dojmy.

### Myrmes

Vydavatel: Ystari, Rio Grande Games, Asmodee

Autor: Yoann Levet

– profil na BGG

Hra MYRMES těží ze zvýšeného zájmu o mravenčí téma, které se objevilo například u hry *ANTICS!* (2010), jež si vysloužila i určitou pozornost českého publika. V roli královen ovládáte mravenčí kolonii, chováte larvy, produkuje bojovníky a posíláte dělníky na průzkum okolí mraveniště. Hra běží na mechanice worker-placement a využívání různých (vzájemně se podmiňujících) možností při budování mravenčího hnízda.

Mezi kladné stránky tohoto počínu patří jeho vyváženost, snadná uchopitelnost a svižné tempo partie. Hlavním záporem je skutečnost, že tato hra nepřináší nic moc nového. Stejně jako řada dalších euroher trpí MYRMES slabým vztahem mezi fikcí a mechanikami. Kdybychom si na místě mravenců představili středověké řemeslníky a vojáky, nic moc by se nezměnilo. Místo hlíny, listů a kamení by se získávalo dřevo, jídlo a... kamení. Místo cestiček z feromonů by se budovaly cesty skutečné. A takových her už tu bylo (a nejspíš ještě bude) víc, než bychom si přáli.

### Slovníček pojmů

**Alfa player syndrom** – častý problém kooperativních her. Při hraní se může stát, že nejzkušenější (nebo nejaktivnější) hráč převezme kontrolu nad hrou a diktuje ostatním, co mají dělat, aby dosáhli co nejlepších výsledků. Tento problém se podařilo odstranit například v deskovce *Space Alert* od CGE.

**Analysis-paralysis syndrom** – problém některých komplexních strategických her. Před hráčem stojí v každém tahu příliš velká škála možností. To vede k tomu, že hráč při snaze najít (vypočítat) tu optimální variantu velmi dlouho přemýšlí, což hru neúměrně natahuje.

**Eurohra** – kategorie her vzniklá z „německých her“, která stojí za nárůstem hraní deskovek v rodinách. Vyznačuje se nekonfliktním tématem, mechanikami značně abstrahujícími realitu, relativně stravitelnými pravidly, malým vlivem náhody a velmi malou možností vzájemného škodění mezi hráči.

**Hexový plán** – herní plán (mapa) složený z pravidelných šestiúhelníků. Každé pole na mapě tedy sousedí se šesticí dalších, což nabízí více možností pohybu, než čtvercová síť.

**Worker-placement** – mechanika často užívaná v eurohrách. Hráči rozmísťují omezený počet žetonů akcí (dělníků) na pole (zdroje), jež spouštějí různé efekty. Limitovaný počet akcí hráče nutí, aby v každém kole pečlivě volili zdroje, které využijí, ve snaze o dosažení co nejlepšího výsledku.







## Robinson Crusoe: Adventure on the Cursed Island

**Vydavatel:** Portal Publishing, Z-Man Games

**Autor:** Ignacy Trzewiczek

– [profil na BGG](#)

Kooperativní hry se dnes těší rostoucí popularitě, protože deskovky hraje stále více lidí, kteří neradi soupeří se svými kamarády. V kooperativce s tématem pustého ostrova se vžijete do role trosečníků, kteří se snaží nejprve přežít a posléze i něco zažít (záleží na scénáři) – uniknout z ostrova, odhalit jeho tajemství či eliminovat kmen kanibalů. Hra vás na první pohled zaujme množstvím komponentů a stylovou grafikou. Ať už své dobrodružství prožijete jako bodrá kuchařka nebo ostřílený válečný veterán, garantuji vám autentický zážitek. Mechaniky vycházejí přímo z fikce, proto jsou poměrně intuitivní. Pravidel je ovšem mnoho, takže jejich vysvětlování nějaký ten čas zabere.

Systém worker-placement má v této hře dvě základní varianty – u každé z činností, které váš hrdina provádí, se můžete rozhodnout, zda ji budete vykonávat dle zásady „dvakrát měř, jednou řež“ (v tom případě bude úspěch automatický) nebo ji uspěcháte a vystavíte se riziku, že se něco pokazí (výhodou ovšem je, že tímto způsobem toho stihnete udělat dvakrát víc).

Ve hře tohoto typu samozřejmě nesmí chybět karty událostí. Zmije, která kousne jednoho z trosečníků, studený vítr věštící přicházející zimu a podobně. Efekt karty (účinky zmijího jedu, sněhová vánice) se spouští až poté, co se karta ve hře objeví podruhé. Její první výskyt je pro hráče pouhým varováním, které jí přidává na atmosféře.

Hra trpí obvyklým neduhem kooperativních her – alfa player syndromem. Pokud se s tím však dokážete vyrovnat a máte rádi atmosférické hry, pak je ROBINSON CRUSOE hrou pro vás.

## Slavika

**Vydavatel:** Rebel Games

**Autor:** Marcin Welnicki

– [profil na BGG](#)

*Tuto hru jsem si koupil.*

Poláci patří mezi největší producenty (a konzumenty) deskovek ze zemí bývalého východního bloku, proto i letos zaujímala v Essenu polská vydavatelství významné postavení. Hrou, která musela každého kolemjdoucího upoutat výjimečně povedeným artworkem, byla SLAVIKA. Autoři vsadili na

téma boje hrdinů se slovanskými monstry (např. rusalka, hejkal, sudičky), které je jistě pro západní svět atraktivní.

Ve hře ovládáte jeden z klanů, jež společnými silami potírají netvory hroící zaplavit svět Slaviky. Nejedná se ovšem o kooperativní hru: Kromě hrdinů hráči ovládají i netvory, což jim dává velké taktické možnosti. Cílem hry proto není pouze zničit síly zla, ale získat pro svůj klan co nejvíce kořisti a slávy v boji proti nim.

Středobodem hry jsou lokace (les, močál apod.), které se během partie postupně zaplňují hrdiny a monstry podle toho, jak je hráči vykládají. Ve chvíli, kdy je některá lokace zaplněna po stanovený limit, dochází k vyhodnocení a (v případě vítězství hrdinů) k rozdělení bodů. Poměrně jedno-



duchý systém je obohacen zvláštními schopnostmi hrdinů a netvorů, které ze hry dělají taktické orgie hraničící s analysis-paralysis syndromem.

Čím více hráčů se hry účastní, tím menší kontrolu má nad vývojem každý jeden z nich. Tato hra tedy zjevně není určena pro fanoušky euroher, kteří zažívají frustraci pokaždé, když jim někdo překazí plány. Za zmínku stojí překrásné grafické provedení, které dává této poněkud suché strategické hře zvláštní atmosféru. Jistě se najde mnoho zákazníků, kteří si Slaviku pořídí jen kvůli obrázkům...

## Wilderness

*Vydavatel:* FryxGames

*Autoři:* Daniel a Thomas Fryxelius

– [profil na BGG](#)

### *Tuto hru jsem si koupil.*

Na závěr jsem si nechal specialitu od rodinného švédského vydavatelství FryxGames. Tři bratři a jejich otec se před časem pustili do vytváření her a Wilderness je jednou z prvních, které se dostaly až do Essenu. „Divočina“ reprezentuje poměrně malou skupinu her s tématem survival. Jedná se tedy o vyřazovací hru „kdo s koho“. Tento typ her je mnoha hráči neoblíben – málokoho baví po smrti své postavy jen přihlížet, jak ostatní hrají dál. Wilderness se s tímto problémem snaží vypořádat nastavením, které způsobuje, že postavy mají poměrně tuhý kořínek, a proto je obtížné je zabít. Navíc pro vítězství není nutné vyřadit všechny soupeře, ale stačí dojít do cíle jako první. Může se tedy stát, že partii přežijí všechny postavy. Po několika parti-

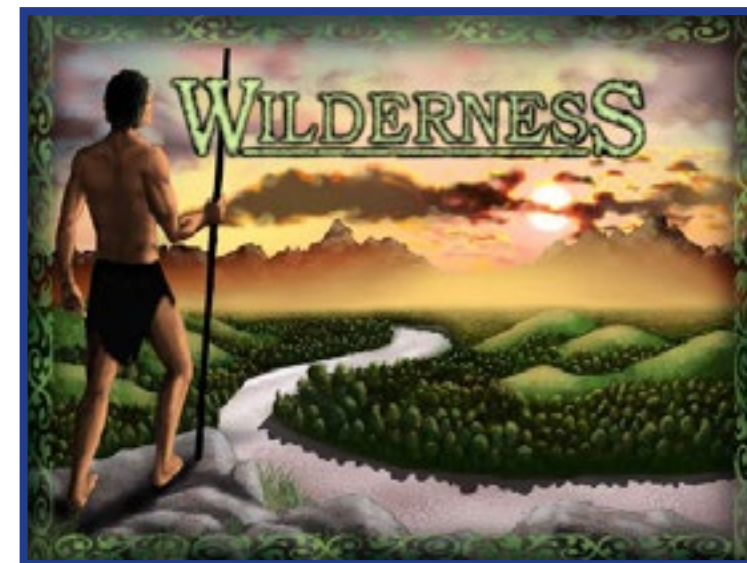
ích můžu říct, ne vždy to funguje – občas se prostě stane, že jeden hráč vypadne v první třetině hry a dál už jen přihlíží.

O čem samotná hra je? Ve Wilderness se vžijete do role cestovatelů, kteří se z nějakého důvodu ocitli uprostřed divočiny. Zcela bez prostředků, pouze s mlhavou představou směru, kterým se mají ubírat. Kondici vaší postavy představují tři stupnice: žízeň, hlad a vyčerpání. Ve chvíli, kdy se vaše vyčerpání dostane na maximální hranici, hra pro vás končí. V každém tahu můžete spotřebovat určité množství energie (dané aktuálním stavem vyčerpání) na pohyb, hledání potravy, odpočinek a podobně. Hra funguje na variabilním hexovém plánu složeném z velkých trojúhelníků (každý trojúhelník se skládá z 21 hexů). Každý hex představuje určitý typ terénu se specifickými vlastnostmi. Hledat potravu je například možné jen v lese a ve stepi. Na poušti vám každým pohybem roste žízeň a v močálech je zase snadné chytit nějakou tu chorobu. Krajina je uspořádaná tak, že během partie se budete muset poprat se všemi druhy terénu.

Postup směrem k vesnici (cíl) vám mohou znepříjemnit vaši soupeři. Každý hráč totiž disponuje kartami, z nichž každou je možno použít dvěma způsoby – buď pomoci sám sobě, nebo uškodit protihráči. Kromě soupeřů se na plánu mohou vyskytnout divoká zvířata (vlk, medvěd, had), která v případě střetu dokážou postavu snadno zabít. Proto je lepší se jim obloukem vyhnout. Dalším faktorem ovlivňujícím průběh hry je počasí a střídání dne a noci. V noci či za mlhy je snadné zabloudit, za bouře zase není možné pořádně se vyspat. Vítězem se stává hráč, který svou postavu dovede

do vesnice jako první nebo hráč, který zůstal jako poslední naživu.

Wilderness zaujme především jednotou mechanismik a fikce. Pravidla rostou přímo z příběhu, proto jsou intuitivní a logická. Průběh je velmi realistický – ať už se plazíte pouští, abyste nakonec zahynuli u otráveného pramene, nebo si vás někde v nočním lese podá smečka vlků, vždy budete osud své postavy cítit na vlastní kůži. Poněkud horší je to s vyvážeností a vlivem náhody ve hře. Může se stát, že zemřete kvůli pár nepodařeným hodům kostkami. Hra je určena pro 3–8 hráčů, podle mé zkušenosti je potenciál zábavnosti naplněn od 5 hráčů výše. Dle svých vlastních slov vytvářejí bratři Fryxeliové hry pro velký počet hráčů především z rodinných důvodů – mají ještě další bratry a sestry.





# DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách

Vaše články uvítáme na [drakkarlod@centrum.cz](mailto: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, „Ecthelion<sup>2</sup>“

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

Design a sazba: Jiří „Markus“ Petruš, Jakub „boubaque“ Maruš II Obálka: „Ecthelion<sup>2</sup>“

