



OBSAH 43. ČÍSLA

Recenze

4 Project Dark beta



„Aljen“

Kickstarter už pomohol nejednému projektu, RPG nevynímajúc. Niekedy sa však objaví neznámy autor a zaujme viac ako známe mená či firmy. Nový prírastok do rodiny RPG je mechanicky novátorský a s tromi originálnymi prostrediami navrch.

Překlady

9 Pravidla detektivních příběhů



Redakce

Dvojici pravidlových systémů pro psaní detektivních příběhů sepsali W. H. Wright a R. Knox během „zlatého věku detektivky“. Mnoho z pravidel je poplatných době nebo nepoužitelných pro hraní RPG, mnohé jiné se nám naopak zdají inspirativní.

12 Pravidlo tří stop



Justin Alexander

Detektivky si v RPG vysloužily nelichotivou pověst, mají totiž tendenci změnit se v na-prosté katastrofy: postavy se točí ve špatném směru, nebo prostě nenajdou stopu, kterou mají, a celá hra se buď úplně zastaví, nebo vrávorá na okraji útesu.

Literatura

18 Detektivka II.



Argonantus

Minule jsme se zabývali detektivkou v čisté formě. Schematičnost detektivky začala ovšem plno autorů děsit. Poe s ní vydržel pouhé tři povídky; potom nápad opustil a začal ho rozpracovávat do jiných tvarů. A těch odvozených tvarů si všimneme dnes.

24 Detektivka kontra špionážní román



Vallun

Čím že se špionážní romány liší od běžných detektivek? Dovolím si Vám článkem nabídnout na tuto otázku odpověď.

Historie a realita

29 Nové postupy detektivovy – Psychologické profilování



Vallun

Detektivní seriály dnes mnohdy pozornost soustředí na divácky atraktivní metody vyšetřování. V jednom ze seriálů se loví pachatele pomocí psychologického profilování. Jelikož se jedná o relativně mladou disciplínu, jejíž vědecký status stále ještě není zcela nesporný, zaslouží si malé představení.

32 O vraždách a spiknutích v Amonově chrámu: Rylandův papyrus č. IX



Kamila Tomášková

Text papyru a článek ukazují, jak v Egyptě probíhaly majetkové a mocenské konflikty, jak se Egypťané dovolávali spravedlnosti a jak úspěšní, případně neúspěšní byli.

Doplnky

36 Mercijská královská služba



Ján „Crowen“ Rosa

V dnešnom článku, ďalšom zo série o Vysočine, nájdete vzorovú organizáciu z Mercijského kráľovstva, ktoré sa nachádza ďaleko na juh od Vysočiny.

Povídky

38 Tajemná loď a Tajemství hřbitova neboli Pomsta mrtvého muže

H. P. Lovecraft („Anonym“)

Deskové hry

43 Detektivní deskovky



Petr „ilgir“ Chval

Pokusím identifikovat styčné body detektivní literatury a detektivní deskovky, a tak odhalit, co dělá z deskovky detektivní hru.

ÚVODNÍ HAIKU

Otisky v blátě!
Aprílový šprým či past
na detektiva?

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 zpracovat, pokud to uznáte za vhodné. Nakonec finální verze článků podrobíme korekturám, zasadíme do slušivého kabátku a vydáme jako PDF dokument.

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

Uvažujete-li o tom, že byste také začali v Drakkaru publikovat, srdečně vás zveme do našich organizačních diskuzí.

Všechny použité ikonky pocházejí z game-icons.net.
 Jejich autorem je LORC, licence: CC BY 3.0.



napsal „Aljen“

recenze

PROJECT DARK BETA

Fenomén „Kickstarter“ už pomohol vyrásť nejednému skvelému projektu, RPG svet nevynímajúc. Fate Core, Sorcerer Upgrade, Chuubo, Circle of Hands, Numenera či ďalšie edície známych moločov ako je Shadowrun, Exalted a Call of Cthulhu. Niekedy sa však objaví aspoň mne úplne neznámy autor a dokáže zaujať svojim dizajnom či spracovaním viac ako známe mená či firmy. Nový prírastok do rodiny RPG, ktorý chcem predstaviť je mechanicky novátorský (nežehlí a neevoluje už zavedené RPG prístupy), s jasným dizajnerským zameraním podporeným perfektne rito-sadnúcimi mechanikami a s tromi originálnymi hernými prostrediami navrch.

Project Dark je súborom troch herných prostredí vybudovaných na spoločnom mechanickom jadre. Autor zatiaľ zverejnil len beta verziu pravidiel, v ktorej chýbajú detailnejšie vysvetlenia, menej podstatné kusy systému či konkrétne herné prostredie. Čo nám ale také odlišné od stoviek už existujúcich RPG systémov DARK slubuje?

Našťastie podľa prebehnutých testovacích hier nielen slubuje, ale aj prináša, hry plné zakrádania sa, trpezlivého vyčkávania a odvážnych podfukov v prevleku uprostred nepriateľov. Zloději, nájomní zabijáci či korporátni

agenti a vojenský prieskumníci, u ktorých nie je to najpodstatnejšie aký demidž vedia spraviť za sekundu, ale či splnia úlohu, misiu alebo plánovanú krádež s čo najmenším rozruchom.

Tiene, klam, odvážna akrobacia a otváranie zámkov šperhákmi či hackovanie mainframe zavesený na lane z vetracej šachty. Inšpirácia postaršou PC hrou Thief: The Dark Project či filmami Mission Impossible je viac ako zjavná.

Pridajme k tomu:

- Medzihru medzi misiami, kde identitu postavy na základe zanechaných stop hľadá detektív – inšpektor.
- Tri rôzne prostredia:
 - o magicko-technického Dark, kde v prastarom meste súperia šľachtické rody s obchodníckymi guildami a každú budovu či miesto obýva Genius loci,
 - o postapokalyptického Dark|Net, kde je elektrina vzácna a znepriatelené frakcie bojujú o next-gen technológie v ruinách mrakodrapov osvetlenými len klasickým ohňom,
 - o Dark|Planet, kde žije ľudstvo pod oceľovou oblohou v podruží inej rasy a jedinou záchranou je hnutie odporu bojujúce proti kolaborantom a mimozemšťanom uprostred rozpadajúceho sa ľudského a nepochopiteľného mimozemského sveta.

Postavy nie sú nejakí začínajúci zlodejčkovia, ale od začiatku sú to majstri tieňa, podvodu a parkúru. Na myseľ hneď príde Garrett, Meh'Lindi či Kára z WH40k a hrdinky seriálov Alias alebo Dark Angel. Zámer spraviť hru o zlodejoch - profesionáloch výborné podporuje nápad postaviť systém nie na klasických kockách, ale na pokrových kartách. Taktika ako, kedy a ktoré karty hráč použije patri spolu s neznalosťou presnej obtiažnosti a zmesou old či new school postupov k výrazným tvorcom napätia a atmosféry.

GM sa snaží verne stvárňovať živé a meniace sa prostredie a jeho reakcie na postavy, pričom ale nemá zabúdať na príbehovú coolovosť a to, že postavy sú vo svojom remesle borci. Finálnu hodnotu Obtiažnosti akcie spočíta súčtom dvoch čísiel. **Prekážka** predstavuje náročnosť uspieť v danej činnosti ako takej.

(Vyškriabať sa do druhého poschodia po fasáde budovy)

Opozícia zase vplyv aktívnej sily pôsobiacej proti zámeru postavy, ktorý obvykle zahŕňa robiť niečo nenapadne.

(Vyškriabať sa tak aby si patrolujúca stráž nič nevšimla)

Obtiažnosť musí hráč vo svojej akcii prekonať vykladaním kariet z ruky a sčítaním ich hodnôt. Neexistuje pritom tabuľka ktorá by definovala ako je čo náročné, takže výsledné číslo závisí výhradne od GMovho vnímania sveta. GM toto číslo hráčovi nehovorí, ale snaží sa mu adekvátne



slovne opísať prostredie a protivníka. Stupnica je približné od jednoduchej akcie s hodnotou 5 po ďaleko nadľudské záležitosti s hodnotou 15. Hráči a GM samozrejme môžu diskutovať ohľadom existujúcej fikcie a GM môže svoj názor na Obtiažnosť na základe iného uhla pohľadu zmeniť. Každú vyloženú kartu musí hráč opísať ako konkrétnu čiastkovú akciu postavy vo fikcii. Priveľa použitých kariet však zvyšujú šancu že si niekto všimne že sa niečo nekalé deje a možno sa o to začne zaujímať hlbšie. Netreba asi dodávať že fyzicky súboj je smrtiaci a začínajúce postavy sa mu naozaj snažia vyhnúť. Pustiť sa do férového boja so strážcom-veteránom v krúžkovom brnení je naozaj zlý nápad.

Príklady akcií: nepozorovane prejsť cez chodbu so slávičou podlahou, klepnúť nič netušiaceho strážcu obuškom a nehluchne zachytiť jeho padajúce telo, tiché vylomenie rubínov z očných jamiek sochy zabudnutého boha či hacknutie bezpečnostného systému bez vyvolania poplachu

Každý hráč ma svoj vlastný balíček kariet do ktorého si pri tvorbe postavy namieša karty pomocou bodového systému. Zvyšné karty okrem žolíkov z neho vyhodí. Farby pokrových kariet majú v systéme priradený konkrétny význam:

Čierne farby: predstavujú fyzické - navonok sa prejavujúce schopnosti

- Kríže - prudkosť/silovosť
- Kára - šikovnosť/obratnosť

Červené farby: predstavujú nefyzické - vnútorné schopnosti

- Piky - prefíkanosť/bystrosť
- Srdcia - odvaha/smelosť

Obrazy (Court)

Týmto kartám (J,Q,K) môže hráč priradiť niektorú zo Špeciálnych schopností. A tie dokážu v akcii pri ktorej ich kartu vyložíte kdejaké zaujímavé psie kusy. Použijete ich nielen na posilnenie štandardných mechanizmov ako je posilnenie efektu v prípade výhry či čiastočný úspech aj v prípade zlyhania akcie ale aj na rozličnú manipuláciu s už odhodnenými alebo ešte nevidenými kartami v balíčku, odhadovanie vlastností nehráčskych postáv (NPC) a unikátne bojové či šmelinárske schopnosti. Systém ich na vyber obsahuje 60 pričom každé z troch prostredí ma pravdepodobne ešte svoje vlastne.

Počas hry ma hráč na ruke 2 až 6 kariet, ktorých počet označuje nakoľko dobre je postava v prostredí ukrytá pred zvyškom sveta a je to presné číslo nazývané **Utajenie** (Stealth level), ktoré je dane okolím a situáciou. Konkrétnym Zónam ich priradí GM, keď si pripravuje a kreslí lokáciu (dom zbohatlíka, vládna budova archívu, mimozemská loď či drogový brloh) v ktorej sa misia bude odohrávať. Hráč si pri vstupe do zóny upraví počet kariet na ruke tak aby bolo rovné Utajeniu. Nie je problém dynamicky lokácie pridávať a modifikovať aj počas hry, pravidla sú na to dostatočne jednoduché a Zóny sú len veľmi schematické, nie nepodobné tým z Fate .

Zóna: v závislosti na požadovanej granularite prebiehajúceho príbehu môže ísť o časť miestnosti až celú štvrť veľkého mesta.

Ako to teda reálne pri hre vyzerá?

Počas hry, v situáciách keď je úspech nejakej akcie sporný a neúspech zaujímavý, hráč objasní svoj zámer - čo chce svojou akciou dosiahnuť. GM určí jednu farbu vystihujúcu akciu (napríklad Kríže ak pôjde o šplh) a hráč môže navrhnúť druhu (Srdce ako odvaha alebo Kára ako premyslený postup po chytoch). Takáto farba sa označuje ako Sadnúca akcii (Suit). Karty zvyšných dvoch farieb je možné tiež počas akcie použiť a ich hodnoty normálne počítať, nesie to zo sebou ale isté nevýhody.

Po ustanovení zámeru zamýšľanej akcie a GMovho opisu jej náročnosti hráč začne vykladať svoje karty z ruky. Opisuje ako ktorá karta vo fikcii napomáha jeho snahe dosiahnuť cieľ, pričom tie čo akcii "sedia" musí opísať adekvátne k ich farbe. Keď si myslí že súčet hodnôt kariet je väčší ako Obtiažnosť akcie, ukončí vykladanie a čaká na GMovo zhodnotenie akcie. Samozrejme ak sa pri tom čo robí nepotrebuje skrývať a nie je tlačný časom dokáže všetko v rámci svojich možností. Vtedy jeho akcie netreba mechanicky vyhodnocovať.

Prejsť cez osvetlenú miestnosť dokáže ktokoľvek.

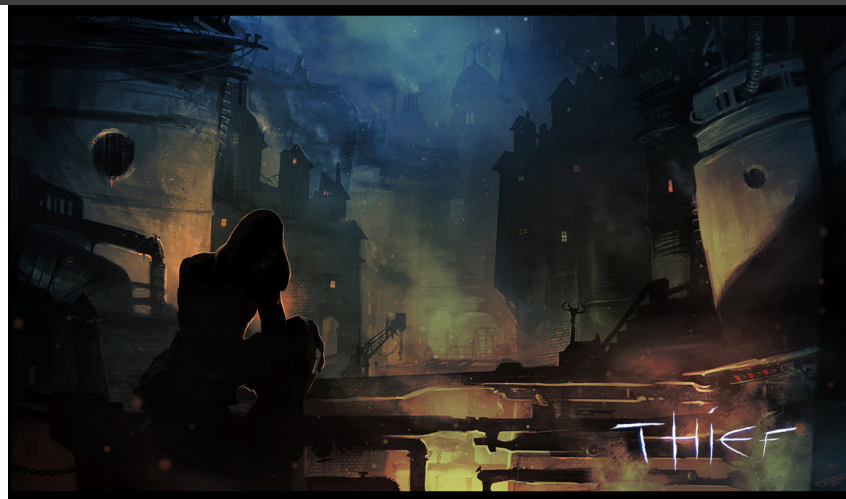


Prejsť cez osvetlenú miestnosť tak aby si to stráž či detektory v nej ani nevšimli, to už je úloha pre majstra.

Ak sa aj postave zamýšľaná akcia podarila, mohla počas nej spôsobiť neželané zvuky či pohyby a protivníci sa môžu pokúsiť zistiť čo sa to práve stalo. Počet vyložených kariet v akcii je označený ako **Miera Podozrenia** (Suspicion) a pre daného strážcu či detektor môže byť priveľká na to aby tichučké zvuky či pohyb zbadaný kútikom oka ignoroval. Vtedy počet kariet zostávajúcich na ruke hráča +1 (na konci ťahu si hráč vždy potiahne jednu kartu zo svojho balíka) určuje hodnotu, ktorú GM musí prehodiť s 1d6 kockou aby postavu našiel. Samozrejme sú tu viaceré triky s kartami a špeciálnymi schopnosťami kariet, ktoré tuto šancu či Mieru Podozrenia znižujú.

Súboj ako som už spomínal je nebezpečný a je múdre sa mu vyhýbať ako je to len možné. Vyhodnocuje sa rovnako ako iné akcie v hre: vyložené karty vs Obtiažnosť súpera. Zranenie reprezentujú štyri pre karty vyhradené miesta (Wound slots) na liste postavy (charsheet) označené ako :

Dobitý (Bruised), **Krívajúci** (Limping), **Zakrvavený** (Blooded) a **Zlomený** (Broken). V momente keď postava utrhne nejaké zranenie, vrchná karta z hráčovho balíčka sa položí na relevantný slot a zostane tam až kým sa postava nevylieči. Fikčné prejavy ako zanechané kvapky krvi či sto-



dominuself, CC BY-NC-ND 3.0, zdroj: deviantart.com

ny sú opäť ponechané na rozhodnutie GM a jeho diskusii s hráčmi. Po utržení štvrtej rany je postava mimo prebiehajúcu misiu a plne v rukách opozície. Vtedy sa vyplatí byť osamelým vlkom a mať nejakého partáka čo postavu z problémov vytiahne. Ako som spomínal, zaútočiť proti plne ozbrojenému strážcovi na férovku je jednoznačne zlý nápad. Ak sa však postava pripraví v tmavom kúte a prepadne nič netušiaceho strážcu, tak je jeho osud zrejme spečatený.

Nepríjemnou a plne plánovanou vlastnosťou tejto mechaniky je že balíček hráča je dlhodobo ochudobnený o „zranenú“ kartu a tak s ňou nemôže v budúcnosti počítať.

Ak aj súboj postava výhra, čo spraví s bezvládnym telom strážcu? Nebude ho časom niekto hľadať? Nevšimne si niekto chýbajúci obraz či mokré stopy na dlažbe? Nezacíti stráž nepatričnú vôňu vzácneho korenia schovanú v zlo-

dejovom batohu s ktorým prebehol cez zatuchnutú kryptu?

Tieto otázky a zamyslenia sa nad tým ako bude svet reagovať na konanie postavy sú v pracovnej náplni GMa (nič nebráni hráčom navrhovať zaujímavé komplikácie či uveriteľné vysvetlenia). Ten preberá oldschoolovú zodpovednosť za férovosť správania sa okolia postavy. Každý super je totiž iný a bude inak reagovať na to čo sa deje. Autor zdôrazňuje že práve takéto zmýšľanie o prostredí je pre Dark podstatné a sú nerozlučnou súčasťou hry. Podobné ad-hoc rozhodnutia majú dokonca prím pred tvrdými pravidlami, čo tiež nemusí každému vyhovovať.

Charakteristiky popisujúce NPC sú úplne iné ako pre hráčske postavy. Majú totiž okrem číselnej hodnoty aj slovný popis toho čo reprezentujú a prečo sú aké sú:

- **Tolerantnosť** – akú mieru divných zvukov či pohybov znesie kým nezačne pátrať po narušiteľovi
- **Vytrvalosť** – nakoľko vytrvalá je vo svojom úsilí
- **Odvaha** – nakoľko odvážna je čeliť divným zvukom z pivnice či narušiteľovi v otvorenom boji

Fanatický chrámový strážca alebo robot môže mať pri Odvahe popis: „Kacír-Narušiteľ chrámu musí byť zničený za každú cenu.“

... a bežný návštevník hotela zase:
„Výstrelý? To sa ma netýka, nech si to rieši
polícia ved' je za to platená.“

Tieto popisy slúžia GMovi aj ako poznámky na orientáciu vo svete a pomáhajú konzistentnému správaniu sa NPC. Tiež sa o ne môže oprieť keď bude zvažovať ako by dané NPC reagovalo na konkrétny podnet či sériu podnetov. Nie sú síce hráčom známe ale dajú sa vytušiť na základe GMových opisov či priamo zistiť pomocou špeciálnych schopností kariet.

Postavy majú aj ďalšiu mechanickú zložku a to **Zručnosti** (Skills). Nenájdete medzi nimi v iných hrach obľúbené Zakrádanie (Stealth) či Klamanie (Bluff), keďže u postáv sa predpokladá že sú v týchto oblastiach skúsené a systém obsahuje iný spôsob určovania ich majstrovstva (výber kariet a špeciálnych schopností do balíčka). Taktiež všetky ich zručnosti sú podfarbené ich povoláním a teda napríklad aj Zručnosti ako Umenie či Znalosť náboženstva v sebe zahŕňa hlavne to ako ich využiť či skôr zneužiť na svoje ciele. Zručnosti sú rozdelené do troch oblastí: **Znalosti** (Knowledge), **Fyzické** (Physical) a **Sociálne** (Social). O tých sociálnych ako je zvádzanie, zastrašovanie či pochlebovanie je v Beta verzii málo informácií ale vyzerá to že aj tu sa autor zamyslel a majú istý novátorský šmrnc hlavne v opisoch ako a kedy ich použiť. Najviac Zručností (12) je možno prekvapivo v oblasti Znalosti. Tie sa okrem štandardného prístupu (Klasická otázka či má postava šancu vedieť nejakú informáciu o svojom svete a do

akej miery.) uplatnia napríklad aj pri hľadaní cenných vecí – modifikujú hodnotu ulúpeného predmetu, pretože postava vie nielen rozoznať čo je cenné ale aj komu to neskôr čo najvýhodnejšie predať. Nie sú pritom vyjadrené, ako je to obvyklé jedným číslom, ale štyrmi okienkami, kde každé z nich ma svoj význam.

Sú to: **Talent** (Aptitude), **Vzdelanie** (Education), **Skúsenosti** (Experience) a vyjadrujú prečo je postava v danej Zručnosti dobrá. Tieto tri si môže hráč označovať v ľubovoľnom poradí či už počas tvorby postavy alebo neskôr pri levelovaní. Štvrté okienko **Úspešnosť** (Accomplished) si ale hráč môže označiť až keď má aspoň jednu inú úroveň a vyjadrí tým že postava je

na verejnosti touto zručnosťou známa. To jej zaručuje širší okruh kontaktov a uctievatelov ale na druhej strane nie vždy vhodnú popularitu. Takýmto spôsobom môžu mať dve postavy rovnakú celkovú výšku zručností, ale úplne odlišný jej fiktívny význam.

Vyštudovaný ale málo známy maliar s dlhoročnou praxou vs talentovaný samouk ktorý verejnosť zaujal svojou originalitou.
Zjazvený Bitkár z prístavnej krčmy vs učiteľ šermu slávneho dojo.

Zručnosti sa používajú pri hre nielen počas misie kedy je to mimochodom hlavne GMova starosť sledovať čo by daná zručnosť postave o situácii prezradila (Hráč sa nemusí na všetko výslovne pýtať, jeho postava ktorá je na scéne by mala mať všetky relevantné informácie ... ktoré môže mať.), uplatnenia sa ale pri každom plánovaní novej misie. Získavanie informácií, máp, zašťovanie alibi alebo podplácanie stráží. Za každú úroveň má postava nárok na jednu otázku v doméne konkrétnej zručností. To koľko čašu na prípravu a teda koľko použitia zručností však postava budú mať, to už je iná záležitosť.

Postava s vysokou hodnotou zručností Stavebný Inžinier (Engineering) si automaticky všimne tajný vcho vďaka zvláštnosti v stavebnom slohu alebo postava s vysokou hodnotou Boja na blízko (Combat) odhadne z chôdze strážcu jeho bojovú zdatnosť.



dominusef, CC BY-NC-ND 3.0, zdroj: deviantart.com

Za nové karty, vylepšenie špeciálnych schopností a zručností sa platí bodmi skúsenosti (Experience points) a to rovnako ako pri vytváraní postavy. Tie postava dostane za každú splnenú čiastkovú úlohu v misii a za každých nalúpených 1000g (čo je v základnom hernom prostredí dosť veľa). Týmto spôsobom si zväčšuje počet kariet a ich význam vo svojom balíčku a stáva sa stále viac a viac drsnejšia.

Maskovanie (Disguise) sa za niekoho iného má v Dark osobitné mechaniky. Na charsheete máte štyri vyhradené miesta pre karty kde si môžete vytvoriť separátnu „ruku“. Vo fikcii opíšete ako konkrétne ste sa zamaskovali a počas hry v prírodnej situácii môžete tieto karty použiť spolu s normálnou rukou kariet. Podzrievavý strážca si však bude na odhalenie že nie ste nevinný kuchtík potulujúci sa po vínnej pivnici hádzať 1d6 proti vašim zostávajúcim kartám Maskovania. Všetko závisí od toho čo je v danej situácii uveriteľné pre vašu skupinu. Ten istý strážca ak kuchtíka prichytí pri vypáčenom trezore sa už nejakými sladkými rečami vôbec nemusí dať učiťkať.

Dosiaľ najtajomnejšia časť hry - Inšpektorova medzihra sľubuje že v hre figurujú aj následky nepodarených misií a stupňujúcu sa hrozbu že bude postava a jej zločiny odhalené. Postava totiž na verejnosti len tak neprehlasuje že je majstrom zlodejom ale pravdepodobne žije dvojité život. Inšpektor skladá jej identitu pomocou kariet z balíka ktoré som ešte nespomenul - žolíkov. Na rozdiel od iných hier, v Dark ste naozaj neradi keď si z balíčka žolíka vytiah-

nete a skôr či neskôr sa to určite stane. Má nulovú hodnotu a ak ho budete sušiť na ruke bude blokovať vzácne miesto pre inú kartu. Takže ho časom vyložíte na stôl a v tej chvíli sa ho zmocni GM, ktorý ho môže kedykoľvek použiť na dve pre postavu nepríjemné veci:

1. Použije ho na zavedenie výraznej **Komplikácie** do prebiehajúcej misie:
 - **Stráž, ktorá mala byť na noc mimo dom sa nečakane vráti domov.**
 - **Duplikát kľúča od trezora ktorý si postava pred misiou zohnala nepasuje do zámky (predpokladá sa ale že to nie je koniec misie a pravý kľúč sa dá ešte počas nej získať).**
 - **Kozmická loď z ktorej bolo potrebné skopírovať lodný denník sa začína pripravovať na štart.**
2. Zoberie si vrchnú kartu z odhadzovacieho balíčka postavy a **Zablokuje** ju. Tuto kartu už postava do konca misie neuvidí a Inšpektor vďaka tomu aká je to karta a v akej situácii ju hráč použil získa stopu vedúcu k postave. Malou útechou je že blokujúci žolík sa do hry tiež vráti až po misii.

Takéto systémové použitie žolíkov znamená že ak pri akciách používate priveľa kariet aby ste mali čo najvyššie výsledné číslo, tak rýchlejšie prejdete cez balík a vytiahnete si žolíkov. Nevraviam o tom že ak ste naviac zranený a maskovaný tak je váš balíček kariet naozaj tenký.

A záverom

Predstavil som iba beta verziu pravidiel Dark a už len z nich mám fakt dobrý pocit. Obraz aký som si z nich, z informácií na Kickstarteri a z ďalších zdrojov utvoril ma naplňa veľkou chuťou vyskúšať si tento systém v praxi. Mix oldschool a newschool mechaník a pristupov v dosiaľ pramálo zčerených vodách profesionálnych zlodejov bude v spojení s tromi originálnymi hernými prostrediami aj so štartovacími dobrodružstvami a s dôsledným vysvetlením vo finálnej verzii určite pecka. Teším sa na ňu koncom leta.



dominuself, CC BY-NC-ND 3.0, zdroj: deviantart.com

Redakce
překlad

PRAVIDLA DETEKTIVNÍCH PŘÍBĚHŮ

V tomto článku můžete najít dvojici pravidlových systémů, které pro psaní knižních detektivních příběhů připravili W. H. Wright a R. Knox. Oba vznikly během takzvaného „zlatého věku detektivek“ ve dvacátých a třicátých letech, kdy tento žánr zažíval nebývalý rozmach a kdy psalo svá díla mnoho velikánů těchto příběhů. Mnoho z jejich pravidel je poplatných době nebo nepoužitelných pro hraní RPG... mnohé jiné se nám naopak zdály natolik inspirativní, že jsme se kvůli nim rozhodli text přeložit.

Dvacet pravidel pro psaní detektivních příběhů

Autor: S. S. Van Dine (pseudonym pro Willarda Huntingtona Wrighta), 1928

Překlad: Jonáš Ferenc, Jakub Maruš

(původně publikováno v American Magazine, září 1928; originál převzat ze stránek <http://gaslight.mtroyal.ca/vandine.htm>)

Detektivní příběh je druh intelektuální hry. Je dokonce něčím víc – je to sportovní zápolení.

Pro psaní detektivních příběhů jsou pak velmi jasná pravidla - možná nepsaná, avšak o nic méně zavazující. Každý uznávaný tvůrce literárních záhad se jimi řídí. Zde je tedy jakési Krédo, částečně založené na praxi všech velkých spisovatelů detektivních příběhů a částečně na apelu na autorovu čest a svědomí.

1. Čtenář musí mít stejnou příležitost vyřešit zločin jako detektiv. Všechny stopy musí být jasně vyřčeny a popsány.
2. Na čtenáře nesmí být použity žádné zlomyslné triky nebo podvody, kromě těch, které oprávněně použije zločinec na detektiva samého.
3. V příběhu nesmí být milostná zápletká. Problém, před kterým stojíme, je předvést zločince spravedlnosti, nikoli přivést láskyplný pár k svatebnímu oltáři.
4. Nikdy by se neměli ukázat jako pachatelé detektiv nebo někdo z oficiálních vyšetřovatelů. Je to čistý podvod, stejně jako nabídnout naleštěnou penny za pětidolarový kus zlata. Je to klamání čtenáře.
5. Pachatel musí být odhalen logickou dedukcí – nikoli dílem náhody či shodou okolností nebo bezdůvodným přiznáním. Vyřešit kriminální zápletku takovým způsobem je jako poslat čtenáře na marné hledání a poté, co neuspěje, mu říct, že jste

měli hledaný předmět celou dobu schovaný v rukávu. Takový autor není o nic víc než vtipálek a šprýmař.

6. Detektivka musí mít vyšetřovatele, a vyšetřovatel není vyšetřovatel, pokud nevyšetřuje. Jeho funkce je sbírat stopy, jež nakonec vedou k osobě, která odvedla onu špinavou práci v první kapitole. Pokud vyšetřovatel nedosáhne závěru skrze analýzu těchto stop, pak nevyřešil svůj problém o nic lépe než školák, který opíše výsledek matematické úlohy z řešení.
7. V detektivce prostě musí být mrtvola, a čím mrtvější, tím lepší. Žádný menší zločin než vražda nebude dostačovat. Tři sta stran je příliš mnoho pro zločin menší než vražda. Všechny čtenářovy těžkosti a energie, kterou do čtení vloží, musí být odměněny.
8. Problém zločinu musí být vyřešen zásadně přirozenými prostředky. Metody jako zjištění pravdy skrze spiritistické tabulky, čtení myslí, seance, hledání do křišťálové koule a podobně jsou tabu. Čtenář má šanci, když porovnává svůj důmysl s důmyslem racionalistického detektiva, ale pokud musí soupeřit se světem duchů, pak je poražen ab initio (již zpočátku).
9. Není místo pro víc než jednoho detektiva – jeden protagonista dedukce – jeden deus

ex machina. Vcítit se do mysli tří nebo čtyř, občas dokonce celé skupiny detektivů, kteří řeší problém, nejen rozptyluje pozornost a přerušuje přímou linku logiky, ale je to také neférová výhoda proti čtenáři. Pokud je detektivů více, čtenář neví, kdo je jeho společníkem v řešení záhady. Je to jako nutit čtenáře, aby běžel závod proti štafetě.

10. Pachatelem se musí ukázat někdo, kdo v příběhu hrál více či méně významnou úlohu – tedy, osoba, která je čtenáři známa a o kterou se může zajímat.
11. Pachatelem nesmí být sluha. Je to příliš jednoduché řešení. Pachatelem musí být osoba, která za to stojí – taková, která se běžně nedostane do podezření.
12. Pachatel smí být pouze jeden, bez ohledu na to, kolik vražd je spácháno. Zločinec smí, samozřejmě mít pomocníka nebo komplice, ale celá vina musí spočívat na bedrech jediné osoby. Veškeré rozhořčení čtenáře musí být umožněno koncentrovat na jedinou temnou osobu.
13. Tajné společnosti, comorry, mafie a podobně nemají v detektivním příběhu místo. Fascinující a skutečně krásná vražda je každým takovým nehorázným proviněním nenávratně zkažena. Samozřejmě, vrah v detektivce by měl dostat férovou šanci, ale

je daleko za hranicí poskytnout mu kochraně tajnou společnost. Žádný prvotřídní vrah s trochou sebeúcty by na takovou výhodu nepřistoupil.

14. Provedení vraždy a způsoby jejího vyšetřování musí být racionální a vědecké. Jinými slovy, pseudověda a čistě smyšlené i spekulativní techniky nesmí být policejním románem tolerovány. Jakmile autor zavítá do říše fantasmie, třeba ve stylu Julese Verna, je již mimo hranice detektivky, skotače v neprozkoumaných dálavách dobrodružných příběhů.

Pokud se čtenář po vysvětlení zločinu rozhodne znovu si knihu přečíst, měl by vidět, že toto vysvětlení na něj zíralo celou dobu

15. Pravda musí být v každý moment zřejmá – pokud je čtenář dostatečně důvtipný, aby ji viděl. Tím myslím, že pokud se čtenář po vysvětlení zločinu rozhodne znovu si knihu přečíst, měl by vidět, že toto vysvětlení na něj zíralo celou dobu a všechny stopy skutečně vedou k pachateli – a pokud by byl stejně chytrý jako detektiv, mohl vyřešit záhadu sám bez toho, aby otevřel závěrečnou kapitolu. To, že chytrý čtenář často skutečně vyřeší zločin sám, není třeba zmiňovat.
16. Detektivní příběh by neměl obsahovat dlouhé popisné pasáže, žádné literární laš-

kování s postranními liniemi, žádné pečlivé analýzy osobnosti, žádné „atmosférické“ odbočky. Ty nemají v záznamu o zločinu a jeho řešení místo. Zdržují akci a vnášejí do příběhu záležitosti nepodstatné por hlavní záměr, kterým je určit problém, analyzovat jej a přivést k úspěšnému rozluštění. Samozřejmě je ale potřeba dostatečné množství popisu a načrtnutí postav, aby kniha nabyla uvěřitelnosti.

17. Profesionální zločinec v detektivním příběhu nesmí být nikdy zatížen břemenem viny dřívějšího zločinu. Zločiny spáchané domovními zloději a bandity jsou záležitostí policejních oddělení – nikoli spisovatelů a geniálních amatérských detektivů. Skutečně fascinující zločin je ten spáchaný oporou církve nebo starou pannou, jež je známa pro své charitativní skutky.
18. Zločin v detektivním příběhu se nikdy nesmí ukázat jako nehoda nebo sebevražda. Ukončit odysseu vyšetřování takto antiklimatickým závěrem je ošálení důvěřujícího a laskavého čtenáře.
19. Motivy pro všechny zločiny v detektivním příběhu by měly být osobní. Mezinárodní intriky a politika náleží do jiné části fikce – do příběhů o špionech, kupříkladu. Ale



vražda příběh o vraždě musí být udržován *gemütlich* (tj. „útulný, pohodlný, nenucený“, pozn. překladatele). Musí odrážet čtenářovy každodenní zkušenosti a dát mu určitý průchod pro jeho vlastní potlačené touhy a emoce.

20. A (abych svému Krédu dodal kulatý počet bodů) na závěr uvedu několik věcí, jichž by se žádný detektivní příběh s trochou sebeúcty nikdy neměl dopustit. Byly použity tak často, že jsou známe všem čtenářům literárního zločinu. Použití je znamená přiznání autorovy neaptnosti a nedostatku originality.

a) Určení totožnosti pachatele na základě porovnání nedopalku cigarety zanechaného na místě zločinu se značkou cigaret, které kouří podezřelý. b) Falešná spiritualistická seance určená k vyděšení pachatele, aby se sám odhalil. c) Podvržené otisky prstů. d) Alibi docílené skrze figurínu. e) Pes, který neštěkal a tím pádem odhalil fakt, že narušitel byl známý. f) Závěrečné odhalení viny dvojčete či příbuzného, který je nevinný, ale vypadá navlas stejně jako podezřelá osoba. g) Injekční stříkačka a uspávací kapky. h) Spáchání vraždy v zavřené místnosti poté, co policie vtrhla dovnitř. i) Slovně asociativní test, který odhalí vinu. j) Šifra nebo zakódovaný dopis, který je rozluštěn vyšetřováním.

Deset přikázání (Desatero)

Autor: Ronald Knox, 1929

Překlad: Jonáš Ferenc, Jakub Maruš

(originál převzat ze stránek http://en.wikipedia.org/wiki/Golden_Age_of_Detective_Fiction)

1. Zločinec musí být zmíněn v rané části příběhu, ale nesmí to být nikdo, jehož myšlenky bylo čtenáři umožněno sledovat.
2. Všechna nadpřirozená a nepřirozená působení jsou zcela vyloučena.
3. Není povolena více než jedna tajná místnost nebo chodba.
4. Žádné dosud neobjevené jedy nesmí být použity, stejně jako přístroje, které by potřebovaly na konci dlouhé vědecké vysvětlování.
5. V příběhu nesmí figurovat žádný Číňan.
6. Žádná náhoda nesmí detektivovi pomoci, stejně jako nemůže mít nevysvětlitelné vnuknutí, které se ukáže být pravdivé.
7. Detektiv sám nesmí být tím, kdo spáchal zločin.
8. Detektiv je zavázán vyjevit všechny stopy, které objeví.

9. Společník detektiva, doktor Watson, nesmí před čtenářem zakrývat žádné myšlenky, které se mu honí hlavou - jeho inteligence musí být mírně, ale jen velmi mírně, pod intelektuální úrovní průměrného čtenáře.

10. Dvojčata a dvojníci obecně se v příběhu nesmí objevit, pokud jsme na ně nebyli včas připraveni.

Podle Knoxe detektivní příběh „musí mít jako svůj hlavní zájem odhalení záhady; záhady, jejíž součásti jsou jasně prezentovány čtenáři v rané fázi knihy a jejíž podstata je taková, že vzbuzuje zvědavost, která je na konci odměněna.“



napsal Justin Alexander

překlad

přeložili Jonáš Ferenc a Jakub Maruš

PRAVIDLO TŘÍ STOP

Překlad vznikl s laskavým svolením autora. Na rozdíl od zbytku časopisu tento článek **nepodléhá** licenci Creative Commons a **je vlastnictvím autora**. Původní článek můžete najít zde:

<http://thealexandrian.net/wordpress/1118/roleplaying-games/three-clue-rule>

Detektivní příběhy pro hraní RPG si vysloužily ne-lichotivou pověst, protože mají často tendenci změnit se v naprosté katastrofy: hráčské postavy se točí úplně ve špatném směru, nebo prostě nenajdou stopu, kterou mají, a celá hra se buď úplně zastaví, nebo vrávorá na okraji útesu. Hráči netuší, co mají dělat, a Vypravěč má dojem, že dělají něco špatně. Celý večer pak pravděpodobně skončí buď nudou, frustrací, nebo obojím.

Tady je typický příklad: Hráčské postavy navštíví místo vraždy a neprohledají prostor před domem, tím pádem nikdy nenajdou vlčí stopy, které se mění v lidské. Neuspějí v hodu na hledání, aby našly ukryté milostné dopisy, takže nezjistí, že oběma ženám se dvořil stejný muž. Najdou rozbitou krabici s nápisem „Dannerovo řeznictví“, ale místo toho, aby do onoho řeznictví zašli, po debatě se rozhodnou zajít na nejbližší jatka.

Následkem těchto problémů při hraní se mnoho lidí dobralo chybného závěru: Detektivky v RPG jsou prostě špatný nápad. V typické detektivce je kupříkladu hlavním hrdinou geniální detektiv. Hráči pravděpodobně nejsou geniálními detektivy. A tedy – detektivky jsou nemožné.

Nebo, jak mi to někdo kdysi vyložil: „Hráči nejsou Sherlock Holmes.“

Přestože je tento závěr nesprávný, je v těchto názorech trocha pravdy. Kupříkladu v případě „Studie v šarlatové“ vyšetřuje Sherlock Holmes na místě vraždy. Objeví malé množství popela v rohu místnosti. Pozorně je prohlédne a je schopen z toho vyvodit, že popel pochází z doutníků Trichinopoly (původem z Indie).

Tedy si ukažme, jak tento relativně nevýznamný příklad Holmesovské dedukce bude vypadat při hraní:

1. Hráči by museli nejprve prohledat místnost.
2. Popel by je musel zaujmout natolik, aby jej pozorněji prohlédli.
3. Potřebovali by uspět v hodu na dovednost, aby jej identifikovali.
4. Potřebovali by této znalosti využít k vytvoření správného závěru.

To jsou čtyři potenciální body pro selhání. Hráči nemusí prohledat místnost (buď protože na to nepomyslí, nebo protože jejich hody na dovednost jsou slabé), hráči nemusí prozkoumat popel (protože si nemyslí, že je důležitý), nemusí

uspět v hodu na zjištění, co je popel zač, nebo na základě zjištění mohou dospět ke špatnému závěru.

Pokud je správný výklad této stopy nezbytný k tomu, aby dobrodružství pokračovalo – pokud kupříkladu hráčské postavy musí jít do nejbližší prodejny s exotickými doutníky a začít se vyptávat – pak tato stopa funguje jako „štěrbina“ – buď hráči stopě porozumí a projdou skrz, nebo vrazí do zdi a zaseknou se.

„Štěrbiny“ v příběhových hrách jsou vždy velkým problémem, a je potřeba se jim vyhýbat, ale je jasné, že když dojde na detektivky, pak problém je ještě mnohem horší – každá stopa není jen jednou „štěrbinou“, ale najednou „štěrbinou“ mnohonásobnou.

Řešení je tu jednoduché – odstraňte „štěrbiny“.

Stopa z drobečků

Pro systém GUMSHOE (použitý ve hrách THE ESOTERRORISTS, FEAR ITSELF a THE TRAIL OF CTHULHU), se Robin D. Laws rozhodl odstranit koncept potřeby hledat stopy. V každé „scéně“ vyšetřovacího příběhu, je jedna „stopa“. Automaticky se předpokládá, že ji vyšetřovatelé najdou.

To odstraňuje tři ze čtyř „štěrbin“, přičemž ponechává pouze nutnost použít stopu, aby hráči došli ke správnému závěru (tedy závěru, který je posune do další „scény“, kde je jim předána další stopa). V případě systému GUMSHOE lze dokonce tento bod překonat skrze mechaniky (pokud hráči nasadí body z dovedností svých



postav, aby získali stále přesnější „závěry“ od Vypravěče).

To je způsob řešení problému skrze mechaniky hry. Přestože může být výsledkem herní sezení, které sleduje celou dobu strukturu detektivního příběhu, myslím, že selhává, protože nedává hráči onen pocit, jako by hrál detektivku.

Základní Lawsův omyl je, domnívám se, předpoklad, že detektivka spočívá v sledování „cesty z drobečků“, které sestávají ze stop. Zde je citace z eseje na toto téma:

Především bych namítl, že tyto obavy jsou bezpředmětné a vycházejí ze základního nepochopení. Cesta ze stop, nebo zápletky cesty z drobečků, není příběhem a nepředstavuje předskriptovanou zkušenost. Co se hráčské postavy rozhodnou dělat a jak budou vzájemně interagovat, jak řeší detektivní zápletku, to je příběh. Jak je zmíněno v pravidlech The Esoterrorist, během testování se ukázalo, že každá skupině měla z připraveného dobrodružství velmi odlišný zážitek, protože každý Vypravěč i hráči reagovali unikátním způsobem na situace, které dobrodružství nabízelo.

Ale, ve skutečnosti, tento typ jednoduchého „A vede k B, což vede k C a to k D“ není typickým prvkem detektivního žánru. Pro relativně jednoduchý protipříklad se vraťme k Sherlocku Holmesovi a Studii v šarlatu:



Watson: „To vypadá jednoduše,“ řekl jsem. „Ale co pak výška druhého muže?“

Holmes: „Výška muže může být v devíti případech z deseti určena z délky jeho kroku. Je to poměrně jednoduchá kalkulace, přesto vás nechci nudit detaily. Měl jsem délku tohoto kroku z hlíny venku a z prachu uvnitř. Pak jsem měl možnost své výpočty ověřit. Když člověk píše na zeď, instinktivně píše nad úroveň vlastních očí. A nyní, písmo na zdi bylo něco zhruba šest stop nad zemí. Bylo to snadné.“

Toto je jen malá dedukce v mnohem větším příběhu, ale určitě si všimnete, že Holmes ve skutečnosti sesbíral několik stop, prostudoval je a závěr vyslovil na jejich základě. A to je ve skutečnosti typická struktura detektivního žánru: Detektiv pomalu sbírá důkazy, až se nakonec vynoří výsledek. Jak to slavně vyjádřil sám Holmes: „Když vyloučíte nemož-

né, pak to, co zbývá, musí být pravda, byť je sebenepřavděpodobnější.“

Co je ale pravda, je to, že v mnoha případech je nezbytné, aby bylo nejprve učiněno mnoho menších závěrů, než bude sesbírán dostatek důkazů k tomu, aby byl případ vyřešen. Přesto, jak nám příklad ze Studie v šarlatové demonstruje, dokonce i ty nejmenší závěry mohou být založeny na několika důkazech, a ne jen jedné izolované stopě.

Toto pozorování nás neúprosně vede k řešení, které jsme hledali.

Pravidlo tří stop

Kdykoli připravujete detektivku pro své hráče, měli byste se držet Pravidla tří stop:

Pro každý závěr, kterého chcete, aby hráči dosáhli, vložte nejméně tři stopy.

Proč tři? Protože hráči pravděpodobně minou první, budou ignorovat druhou a dezinterpretují třetí stopu, než učiní nějaký neuvěřitelný logický skok, který je dostane tam, kam jste je chtěli vést.

Dělám si samozřejmě legraci. Pokud ale přemýšlíte o každé stopě jako o plánu (postavy najdou A, vymyslí B a půjdou do C), pak pokud máte tři stopy, pak nemáte jen plán - máte také dva záložní plány. A když si uvědomíte, že vaše plány nikdy nepřežijí kontakt s hráči, potřeba těchto záložních plánů je jasná.



V nejlepším případě samozřejmě postavy hráčů najdou všechny tři stopy. Na tom není nic špatného. Mohou tyto stopy použít k potvrzení svých podezření a podpoření svých závěrů (jako Sherlock Holmes).

V nejhorším případě by měli být hráči schopni použít alespoň jednu z nich k tomu, aby dosáhli správného závěru a udrželi dobrodružství v chodu.

A ještě důležitý tip: Z pravidla tří stop nejsou žádné výjimky.

„Ale Justine!“ slyším vás říkat: „Tahle stopa je opravdu zřejmá! Na tu hráči prostě musí přijít!“

Podle mých zkušeností pravděpodobně nemáte pravdu. Zaprvé, vy jste ten, kdo vytváří příběh hry. Vy znáte řešení celé záhady a to vás činí značně neobjektivní k tomu soudit, zda je něco zřejmé, nebo ne.

A i kdybyste měli pravdu, tak co? Mít nějaké stopy navíc nezpůsobí žádné problémy. Radši být připraven, než pozdě bycha honit.

Rozšíření pravidla tří stop

Pokud se nad tím zamyslíte, tak pravidlo tří stop je docela dobré mít na paměti, když připravujete jakoukoli hru.

Richard Garriot, tvůrce série počítačových her Ultima a hry Tabula Rasa, jednou řekl, že jeho práce jako herního designéra byla ta, aby zajistil, že bude existovat nejméně jedno řešení problému, ale bez toho, aby omezil hráče v tvorbě řešení vlastních. Kupříkladu, pokud jste

v Ultimě našli zamčené dveře, vždycky pro ně někde bude klíč. Můžete se jimi ale prosekát, vy-páčit zámek nebo přitáhnout dělo a ustřelit je.

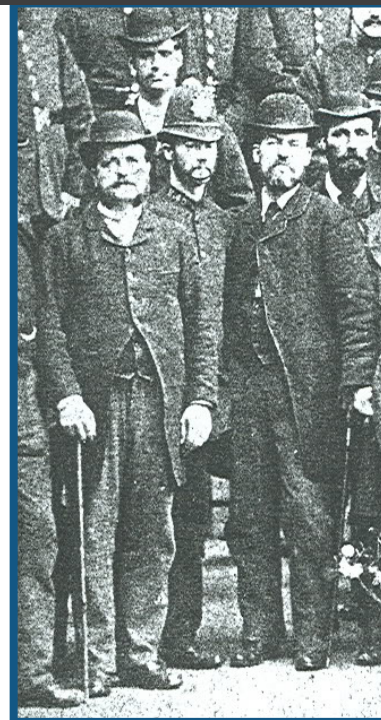
Warren Spector, který začal pracovat s Garriotem na Ultimě VI, později pokračoval tvorbou hry Deus Ex. Následoval v ní stejnou filozofii a mluvil o nadšení, které zažíval, když viděl někoho hrát svou hru a přemýšlel: „Počkat... tohle bude vážně fungovat?“

Když připravuji dobrodružství, snažím se tuto filozofii dotáhnout ještě o kousek dál: Ujistím se, že pro každý problém existuje nejméně jedno řešení a snažím se zůstat otevřený všem možnostem, se kterými hráči přijdou.

Pro každou „šterbinu“ ale musíte mít připravena nejméně tři řešení.

Kupříkladu řekněme, že existují tajné dveře, za nimiž je ukryt náhodný, ale ve výsledku nedůležitý poklad. Nalezení tajných dveří je problém, ale není to „šterbina“, takže je třeba přijít pouze s jedním řešením. V D&D je toto řešení jednoduché, protože je zapracováno do pravidel – tajné dveře je možné najít s úspěšným hodem na hledání.

Ale řekněme, že namísto náhodného pokladu by za tajnými dveřmi bylo něco nejvyšší důležitosti. Pokud má dobrodružství fungovat,



pak hráčské postavy musí tajné dveře najít.

Tajné dveře jsou najednou „šterbinou“, a proto se snažím zajistit, aby pro tento problém byla nejméně tři řešení. První řešení zůstává stejné – úspěšný hod na hledání. K tomu můžeme přidat poznámku v jiné místnosti, kterou je kultista instruován, aby „ukryl artefakt za sochu Ra“ (kde se nacházejí tajné dveře), stejně jako velmi poškozený deník tvůrce celého komplexu, který na dveře odkazuje, také druhé tajné dveře, které vedou do té stejné místnosti (to se počítá jako samostatné řešení protože zavádí

možnost druhého hodu na hledání), dále pravděpodobný scénář, kdy se hlavní zlosyn pokusí uprchnout skrze tajné dveře, případně možnost zajmout kultisty a vyslýchat je... a tak podobně.

Jakmile „šterbinu“ identifikujete, je vlastně docela triviální začít přidávat řešení, jako jsou tato.

Viděl jsem Vypravěče, kteří si stěžovali, že to dělá věci „příliš jednoduché“. Ve skutečnosti jsou to ale právě tyto alternativní možnosti, které většinou dělají dobrodružství více, nikoli méně, zajímavé. Podívejte se kupříkladu na naše tajné dveře: Předtím, než jsme začali přidávat možnosti, to byl pouze hod kostkou. Nyní jsou to dveře navrženy určitou osobou, využívá-

né kultisty a lze je potenciálně využít jako únik z komplexu.

Pokud začnete vrstvit tyto techniky z pravidla tří stop, pak zjistíte, že vaše scénáře začnou být ještě robustnější. Kupříkladu si vezměme vyšetřování vraždy, kde vrahem je vlkodlak, který vyhledá své bývalé milenky. Přijdeme se třemi možnostmi, jak určit osobu vraha:

1. Hlídat na ulicích malého městečka v noci při svitu měsíce v úplňku.
2. Odhalit, že oběti byly milenky jednoho muže.
3. Zajít k řezníkovi, kde vrah pracuje, a odhalit jeho přiznání k nočním můrám a hříchům napsané krví na zdech zadní místnosti.

Pro každou z těchto tří možností (je vlkodlak, je bývalý milenec, měli bychom zkontrolovat řeznictví) potřebujeme tři stopy.

Je vlkodlak: Vysledujte onu změnu vlčích šlápot na lidské. Velké stopy spárů na tělech obětí. Jedna z obětí vlastnila pistoli s nabitými stříbrnými kulemi.

Je bývalý milenec: Milostné dopisy psané tou samou osobou. Deník psaný jednou z obětí, který popisuje, jak ji její milý podvádí s druhou obětí. Fotografie toho samého muže, které měly oběti u sebe nebo doma.

Měli bychom zkontrolovat řeznictví: Rozbitá bedna s nápisem „Dannerovo řeznictví“ na místě jedné z vražd. Poznámka „sejdeme se v řeznictví“ zmačkaná a zahozená v koši. Po-

známka „setkat se s P v řeznictví“ v diáři jedné z obětí.

A teď máte připravené dobrodružství s devíti možnými cestami k úspěchu. A pokud si ponecháte mysl otevřenou myšlence „čím více stop, tím lépe“, když dobrodružství připravujete, pak najdete možností ještě více. Kupříkladu, jak jednoduché by bylo umístit odkaz na řeznictví do jednoho z milostných dopisů? Nebo zaplnit deník oběti položenými uhlovými skicami vlků?

Zábavné na tom je, že jakmile sami sobě povolíte přidávat hodně stop, pak jste si povolili také možnost přidat nějaké opravdu tajuplné a slabé stopy. Pokud je hráči vyřeší a odhalí, pak se budete cítit opravdu dobře, že jste je tam dali. Pokud je nenajdou nebo jim neporozumí, pak je to také v pořádku – máte hromady dalších stop, které mohou následovat (a když vyřeší záhadu, pak si hráči opravdu budou užívat ohlednutí za hrou a porozumění, co ty tajuplné stopy znamenaly).

Důsledek: Shovívavé hledání stop

Ono „čím více stop, tím lépe“ je velmi důležité. Je mi přirozené, že se při přípravě detektivky snažíte zadržovat informace. Je to logický sklon – přece jen, záhady a detektivky jsou určeny nedostatkem informací. Ale je tu rozdíl v tom mít hromady stop, a nechat vraha napsat svoji adresu na zed' krví obětí.

Myslím také, že snaha zadržovat informace nadělá víc škody než užitku. Kdykoli zadržíte

kousek informace, ve skutečnosti uzavíráte cestu možnému úspěchu. Tady se vracíme zpět ke Garriottově radě – pokud není důvod k tomu, aby dveře samy byly odolné na výstřel z děla, pak by měl být hráč odměněn za chytrý nápad. Nebo, pokud to podáme jinak – to, že byste neměli nechávat klíč k zamčeným dveřím ležet přímo před nimi, neznamená, že by nemělo existovat více možností, jak se za tyto dveře dostat.

Pokud máte toto na paměti, pak byste měli být vědomě otevření k shovívavému nalézání stop. Tím myslím to, že pokud hráči přijdou s nějakým chytrým přístupem k vyšetřování, měli byste být otevření tomu, dát jim užitečné informace jako výsledek jejich akcí.

Další možnost, jak o tom přemýšlet – neberte seznam stop, se kterým během své přípravy přijdete, jako svěřací kazajku. Namísto toho o něm přemýšlejte jako o záchranné síti.

Dříve jsem se při přípravě hry vždycky velmi upnul k obzvláště chytrému řešení nějaké situace. Citově jsem se angažoval v myšlence, že mí hráči objeví toto chytré řešení, se kterým jsem přišel sám. Výsledkem toho jsem měl tendence vetovat ostatní potenciální řešení, se kterými hráči přišli - přece jen, pokud by tato ostatní řešení fungovala, pak by nikdy neodhalili to mé, obzvláště chytré řešení.

Časem jsem se naučil, že je mnohem větší zábava, když mě hráči překvapí. Výsledkem je to, že se snažím myslet na své připravené řešení jen jako na poslední pomoc – a záchrannou síť, která se využije, když hráči nic zajímavějšího nevymyslí sami.



Abyste zůstali otevření shovívavému nalézání stop, musíte nejprve rozumět základům situace (Kdo je vlkodlak? Jak zabil oběti? Proč je zabil? Kdy je zabil?). Pak oceňte všechny neočekávané přístupy, které hráči mohou mít a přikloňte se ke kladenému výsledku, když se rozhodujete, zda mohou postavy najít stopu, o které jste předtím nikdy nepřemýšleli.

Důsledek: Aktivní stopy

(známý také jako Omlaťte jim je o hlavu)

Občas, přes veškerou vaši snahu, hráči skončí ve slepé uličce - netuší, co stopy znamenají, jednoduše některé stopy ignorují nebo stop využili k dosažení chybného závěru a nyní míří naprosto špatným směrem (pokud používám Pravidlo tří stop, pak zjišťují, že tento případ nastává většinou ve chvíli, kdy si hráči neuvědomí, že je tu ve skutečnosti záhada k vyřešení - ne každá záhada je přece jen tak zřejmá jako mrtvé tělo).

V takovém případě je užitečné mít záložní plán. Problém v tomto dobrodružství je, že hráčské postavy jsou příliš pasivní - buď protože nemají informace, které potřebují, nebo protože je používají špatným způsobem. Řešením proto je, aby se jim něco aktivního stalo.

Rada Raymonda Chandlera pro tento druh slepé uličky byla „Ať do dveří vejde chlápek se zbraní.“

Můj typický přístup patří ke stejnému druhu - padouch zjistí, že postavy jsou ty, které zločin vyšetřují, a pošle někoho, aby je zabil nebo uplatil.

Další dobrá řešení jsou „někdo další zemře“, nebo obecněji „stane se další část padouchova plánu“. To má ten aktivní prvek, že vznikne nová lokace nebo událost, se kterými mohou hráči pracovat.

Myšlenka všech těchto rad samozřejmě není jen „ať se něco stane“. Potřebujete, aby událost přinesla novou stopu (nebo ještě lépe, několik stop), které postavy posunou dál.

V nejhorším případě můžete vymyslet závěrečnou „propustku z vězení“, kterou můžete použít, aby se příběh nějak uzavřel bez ohledu na to, jak špatně se postavy zasekly. V případě naší záhady s vlkodlakem se v případě, že se postavy úplně zamotají, může vlkodlak objevit a pokusit se je zabít (protože se „dostávali příliš blízko“). Je to většinou mnohem méně uspokojujivé řešení, ale přinejmenším vás dostane ze špatné situace. Je to poslední záchrana, když všechny ostatní poslední záchrany selžou.

Důsledek: Falešné stopy se přeceňují

Falešná stopa je klasický prvek detektivek - všechny důkazy ukazují na X, ale je to úskok! Vrahem je ve skutečnosti Y!



Claude Attard Bezzina, CC BY-NC-ND 2.0
Zdroj: flickr.com

Když ale připravujete dobrodružství pro RPG, myslím si, že úhybné manévry se přeceňují. Nepůjdu tak daleko, abych řekl, že byste je neměli nikdy používat, ale půjdu tak daleko, že řeknu, že byste je měli používat jen s největší obezřetností.

Jsou pro to dva důvody:

Zprv, přimět hráče k tomu, aby došli ke správným závěrům už je beztak dost obtížné. Dávat jim tam falešné stopy situaci ještě ztěžuje. Co je ale ještě důležitější - ve

chvíli, kdy hráči dojdou k nějakému závěru, tak u něj mají tendence setrvat. Je pak extrémně obtížné je přesvědčit, aby tento závěr opustili a přesměrovaly důkazy na někoho jiného. (Jeden ze způsobů, jak je možné falešné stopy použít, je existence absolutního popření viny neprávem obviněného - kupříkladu vraždy pokračují i poté, co postavy zatknou podezřelého. Naneštěstí to, co pokládáte za „absolutní popření viny“, stojí stejně na vodě jako „opravdu zřejmá stopa, kterou nemohou prostě minout“.)

Zadruhé, opravdu není potřeba falešné stopy připravovat - hráči se o to téměř jistě postarají sami. Pokud nevyplníte své dobrodružství ničím jiným než stopami, které vedou



jasné a neodbytně k skutečnému vrahovi, pak vám mohu téměř zaručit, že hráči začnou podezřívát nejméně tři jiné lidi, než zjistí, kdo za tím opravdu stojí. Ke svým podezřením také velmi přilnou a začnou splétat komplikované teorie, které vysvětlí, jak důkazy, které mají, prokazují vinu vraha, kterého chtějí.

Jinými slovy – velký trik přípravy detektivního dobrodružství je snaha vyhnout se havárii automobilu. Přidání falešných stop je, jako byste opili hráče, předtím než je posadíte za volant.

Důsledek: Nic není nerozbitné

Nyní jste si pečlivě připravili dobrodružství, v němž vede k řešení několik cest a kde každý krok po cestě podporují tucty stop. Máte připraveny aktivní záložní plány určené k nasazení hráčských postav zase na koleje, pokud by se zasekli.

Ted' už se nic nemůže pokazit!

...proč vůbec říkáte tyhle věci?

Pravda je, že bez ohledu na přípravu se dříve či později vaše plány zvrtnou. Až se to stane, budete chtít být připraveni na možnost vymýšlet nové záložní plány přímo během hry.

Zde je citace ze skvělé eseje Bena Robbinse:

Normální zbraně nemohou zabít zombie. MicroMan nevěří Kapitánu Furymu. Jezeru přišera je ve skutečnosti Starouš Wiggins v gumové masce.

To jsou „Odhalení“. Jsou to věci, které chcete, aby hráči odhalili, aby mohli

volit správné řešení, nebo pochopili, co se ve hře vlastně děje. Odhalení posunují zápletku a činí hru dramaticky zajímavější. Pokud je hráči neodhalí (nebo je neodhalí ve správnou dobu), mohou pak rozbít hru.

Opravdu tuhle esej doporučuji k přečtení. Říká víceméně všechno, co jsem plánoval zařadit do posledního Důsledku, takže nebudu ztrácet čas a pokoušet se to přeformulovat, když už je to tak dobře napsané. Místo toho se spokojím s citováním kousku rady z článku:

Zapište si svá Odhalení – sepsání vašich odhalení dopředu vám ukáže, jak bude hra probíhat. Jakmile hra začne, věci začnou být trochu hektické – může se omylem stát, že padouch se objeví, přednese své ultimátum a pak zase zmizí, aniž si vzpomene, aby za sebou zanechal klíčovou stopu, která zavede postavy k jeho tajné základně. Pokud máte štěstí, uvědomíte si své opomenutí a můžete to nějak napravit. Pokud máte smůlu, pak si toho vůbec nevšimnete a strávíte zbytek hry přemýšlením nad tím, proč hráči mají tak odlišnou představu o tom, co se děje.

Jak jsem zmínil, jedna z možností, jak se tomu druhu problému vyhnout, je nemít „jednu klíčovou stopu“, na které celé dobrodružství stojí. Ale rada „napište si své odhalení dopředu“ je skvělá. Jak Robbins říká, „měl by to být spíš seznam nebo nakopávač, než celé vysvětlení“.

Co doporučuji, je vytvořit si seznam závěrů, ke kterým chcete, aby hráči došli. Pod každý závěr si sepište každou stopu, která je k tomu závěru může posunout (také to může sloužit jako dobrá kontrola, zda máte pro každý závěr opravdu dost stop, které je podporují). Jak hráči získají stopu, odškrtněte si ji (to vám umožní kontrolovat, jestli jsou oblasti, kde hráčům chybí pořád příliš mnoho stop).

Naslouchejte také pečlivě tomu, co si hráči říkají navzájem. Pokud dosáhnou nějakého závěru, můžete si ho celý odškrtnout ze svého seznamu (dejte si pozor, abyste ho neodškrtnuli ve chvíli, kdy ho hráči zmíní jako možnost, ale skutečně až ve chvíli, kdy jsou přesvědčeni o tom, že je závěr pravdivý).

Pokud vidíte, že hráči nenašli dost stop pro nějaký závěr, nebo ty, které našli, nerozluštili... pak je pravděpodobně na čase začít přemýšlet o dalších stopách, které můžete do průběhu zapracovat.

Závěr

Co z toho vyplývá, je jednoduché - **Připravte si více cest k úspěchu. Povzbudte hráčskou důmyslnost. Připravte si pojistky.**

A pamatujete na Pravidlo tří stop:

Pro každý závěr, kterého chcete, aby hráči dosáhli, vložte nejméně tři stopy.



napsal Argonantus

Literatura

DETEKTIVKA II.

V minulém díle jsme se zabývali detektivkou v čisté formě. Schematičnost detektivky začala ovšem plno autorů děsit. Připomínám, že Poe s detektivkou vydržel pouhé tři povídky; potom nápad opustil a začal ho rozpracovávat do jiných tvarů. A těch odvozených tvarů si všimneme dnes.

I.

Moje vlastní literární pokusy začaly právě detektivkami.

Otec si náhodou jednoho dne všiml, že při pohledu ze sousedova okna směrem k našemu domu je skrz náš dům vidět až na dům, sousedící z druhé strany. Ihned mne napadlo, jak by policii zmátlo, kdyby vrah někoho *zastřelil skrz jiný dům*. Impuls to byl tak silný, že mne ve věku deseti let donutil napsat detektivní povídku, dílo číslo 1. Dnes na tom vidím jedinou dobrou věc; metodičnost a logika příběhu mne hned napoprvé tlačila k přesnému tvaru short story s výraznou pointou, o kterou jediné šlo (kdo dával minule pozor, je to typická *howdunita*).

A jako správný sériový detektivkář jsem tento literární zločin ještě šestkrát zopakoval. Nápady všech případů se stejným detektivem (dokonale nezajímavým; nezáleželo na něm) už dnes nedám dohromady; povídky dávno nee-

xistují. Znáám jen názvy. Víám jen matně, že jedna z nich se týkala otrávené houslistovy kalafuny (jed se uvolňoval při hraní) a jiná byla filatelistický příběh o Převrácené lokomotivě (zcela bez souvislosti s Františkem Langerem, kterého jsem tehdy ještě neznal).

Potom se mi stalo to samé, co Poeovi. Přestalo mne to bavit.

Pochopil jsem, že sci-fi a nebo horor dávájí možnosti nekonečně větší.

II.

V éře sci-fi jsem se pojednou k detektivkám krátce vrátil. Uvědomil jsem si, že některé základní problémy detektivky reálie sci-fi automaticky řeší. Zpětně vidím, že mne při tom dost nadchl vzor Lemova pilota Pirxe.

Třeba na takovém Marsu v umělých stanicích s omezeným množstvím kyslíku jsou pohyb a množství osob přirozeně omezené a dohledatelné. Nehrozí, že by se vám do toho zapletli nějakí náhodní okolojdoucí. Druhá zajímavá věc je, že podobný svět je velice technický a potenciálně daleko nebezpečnější, než je jinak běžné; stačí povolit někde nějaký šroubek a můžete jiného snadno zabít. Ve vesmíru je prostě dokonalý terén, který by mohla Agatha Christie jen závidět.

Už jsem také uměl psát nepatrně lépe, takže jsem to dokázal rozvinout do třicetistránkové novelety. Taky v tom byla nějaké akce a charaktery se začaly rozvíjet alespoň trochu.

No, tentokrát mi to vydrželo jen přes dva příběhy, čísla 38 a 44.

Nedokázal jsem tehdy zjistit, v čem je problém, ale v dalším psaní, které se třeba také týkalo sci-fi, jsem zcela spontánně zamířil úplně jinam – k historii. Blížily se veliké věci, které smetly jak sci-fi, tak i detektivku.

III.

Podobnou Poeovskou vývojovou křivku udělal nakonec plno kacířů, kteří se už ve třicátých letech začali od schématu odvracet, neb jim bylo poněkud těsné. Vzali si z něj ale to dobré a nosné. Midewiwin pravila minule velmi přesně, že v detektivkách byl *příběh*; a to byla právě ta vzácná komodita, která zaručila detektivkám tak velký úspěch uprostřed socialistické pustiny. Protože povídání o tom, jak *Žena za pultem* bojuje s maloměšťáckými předsudky, sice nese místy formální znaky příběhu, ale jaksi to postrádá šmrnc – když to v libovolném stádiu opustíme, nemáme pocit, že jsme o něco zásadního přišli. Kdežto nechat běhat vraha po světě, aniž bychom ho odhalili, působí na většinu čtenářů jaksi nepřijatelně.

Takže pokud dokážeme ten dojem nepochopitelné záhady a příběhového drajvu úspěšně transplantovat jinam, máme vyhráno. Pokud jsem minule v podobném místě řekl, že si máte udělat mentální poznámku, tak jsme právě v tomto klíčovém bodě. *Schéma výstavby detektivního příběhu vůbec není špatné, ale rámec vyšetřování zločinu je velmi svazující.*

Asi nejilustrativněji a nejdříve začal tímto směrem uvažovat G. K. Chesterton. Patří mezi





moje literární velikány nejbližší a také nejvlivnější a stále váhám, zda bych mu neměl věnovat samostatné pojednání. Zatím tedy alespoň tento odstavec.

Chesterton, což byste asi neuhádli, začal jako básník, a to již roku 1900. Ale prakticky ihned zamířil jinam. Kromě literatury a zábavy ho zajímaly otázky mravní. Antonín Přidal připsuje Chestertonovi postřeh, že chápal detektivku jako *pokračování rytířského eposu*, kdy hrdina přijede na místo, vyřeší záhadu, přemůže zlo a vrátí věci do přirozeného stavu dobra.

Druhá klíčová Chestertonova myšlenka je obhajování všedních, banálních a samozřejmých pravd, obvykle mravních, na které se často zapomíná. „*Paradox je pravda, postavená na hlavu, aby upoutala pozornost.*“

Nevím, kdy a jak tohle všechno Chesterton přesně řekl, ale rozhodně od počátku budoval svoje podivně zmutované detektivky tímto směrem. Středověký vliv je hodně patrný na jeho úplně prvním a nejlepším románu *Napoleon z Notting Hillu* (1904), kde najdeme z detektivek jen nepatrné stopy; daleko spíš je to ten rytířský epos.

Ještě daleko zřejmější je detektivkový základ zvrácený v něco naprosto jiného v *Klubu podivných živností* (1905), což je jeho kniha číslo dvě. Je tu k vidění pravý Velký detektiv jménem Basil Grant. Je tu série poslepovaných povídek s pointami. Je tu vyšetřování zločinu. Ale všechno končí poněkud jinak, než se nabízí. Abych naznačil, o co může jít, uvádím spoiler jednoho z případů v knize:

Postarší major Brown se z příčin naprosto náhodných dostane do cizího domu, kde se děje plno podivných věcí. Potká dívku, která se nesmí k němu obrátit, dokud nebude šest hodin. Ze sklepa zaslechne hrůzný hlas volající: „*Majore Browne, jak zahynul šakal?*“ A při pohledu z okna zjistí, že v záhonu je kvetoucími maceškami vysázen nápis SMRT MAJORU BROWNOVI.

Vysvětlení všech úžasných záhad tkví v tom, že chudák major Brown přišel do domu omylem místo jiného Browna. A ten jiný Brown, který měl přijít původně, si všechny ty podivnosti objednal jako placené dobrodružství od Agentury pro dobrodružství a romantiku, která takové báječné zážitky poskytuje.

Že jde o nápad dosti vděčný, lze demonstrovat tím, že ještě skoro po stu letech posloužil ve filmu *Hra* od Davida Finchera, případně ve scifi *Total Recall*. Nepochybuji, že tvůrci Chestertonovu klasiku velmi dobře znali.

Klub podivných živností byl jen první v řadě případů, kdy to šlo s detektivkou tak nějak šejdrem. Následoval *Anarchista Čtvrtek*, *Povídky o dlouhém luku*, nebo konečně *Muž, který byl příliš živý*, což je kniha vysloveně nádherná. S přimhouřením oka bychom mohli uznat jako detektivku i soubor povídek *Klub zneuznaných mužů*. Ale i tady se ze zločinu co chvíli vyklube nějaké dobro, z vraha pozoruhodně sympatický chlapík a tak dále.

Později ovšem Chesterton tvořil už jen čisté detektivky. Čapek v minulém pokračování upozorňoval na velmi slavného otce Browna a méně slavného Horna Fishera. Je zvláštní paradoxní osud tohoto mistra paradoxů, že ty nejzajímavější a nejrozvratnější *antidetektivky* psal zejména na začátku své spisovatelské dráhy (do roku 1910), kdežto později byl stále usedlejší a konvenčnější, načež skončil jako předseda toho bájného Detektivního klubu, dbajícího na dodržování pravidel detektivky, o kterém byla řeč minule.

Kompozičně mistr uvízl na tom, že nikdy nedokázal vytvořit dramatický oblouk přes celou knihu. Vůbec mu chybí taková ta klidná germánská trpělivost patrná třeba u Tolkiena. Chesterton je prostě novinář, glosátor, sloupkař, povídkář. *Hravý jako štěně a chytrý jako delfín*, pokud mám parafrázovat jistou reklamu. Pár větami zamíří do nečekaných hloubek a jeho filosoficky laděný veselý epigram strčí do kapsy pět tlustých traktátů německé provenience. *Dva je tisíckrát jedna*, prohodí třeba o přátelství a zamilovanosti. Načež odtančí si hrát s něčím jiným.

Stopy Chestertonova díla jsou velmi patrné zejména na Karlu Čapkovi. Čapkova první kniha *Boží muka* (1917) se vydala po vysloveně Chestertonovských cestách... ovšem bohužel bez učitelovy nezodpovědné lehkosti.

IV.

Pokud se vydáme po stopě Chestertonova nápadu, že *detektiv je moderní varianta potul-*

ného rytíře, asi nám neujde, že to Karel Čapek v Marsyasu rozebíral pod heslem *Motiv výkonu*. Nicméně to sám moc nevyužil.

Využili to ale jiní. Zejména ta americká tradice, které si velmi všiml Škvorecký, zahrnující autory jako Dashiell Hammet a Raymond Chandler a daleko před nimi pulpový Nick Carter, vnímá celý problém detektivky velmi odlišně než klasičtí Britové. Takový Hercule Poirot sedí v křesle, nechá konat svoje *šedé buňky mozkové*, případně vede dlouhatánské výslechové dialogy s podezřelými a na konci všechny sežve do salonu, kde to všechno rozsvítí. Vrah je během vyšetřování jaksi pasivní; je mu dovoleno pro oživení pouze spáchat nějakou další vraždu. Ale rozhodně neudělá to, co se zdá být dost přirozené – neohroží samotného Poirota.

Praktičtější vrahové američtí na to jdou jinak. Jakmile zjistí, kdo je detektiv a že jde po nich, tak po něm střílejí stejně nekompromisně. V Americe mají všichni zbraně, takže co. Případně detektivovi namlátí. Případně mu namlátí policie, která je tak nějak třetí silou ve hře a její vztahy s Velkým detektivem bývají dost špatné. Takže americký příběh není partie bridže, kterou mezi sebou odehrají ctihodní gentlemani, ale opravdový zápas, ba dokonce i nedůstojná rvačka. Nepochybně to má k tomu pojetí rytířského eposu daleko blíže. A stejně nepochybně to na plátně daleko lépe vypadá – akční honička s auty je vděčnější než dlouhatánský výslech.

Pročež myslím, že právě pro tohle ty drsněji a američtěji pojaté detektivky časem na plátně převážily. V mnoha případech do té míry, že se detektivka až tak nějak vytratila a zbyla čistá akce. Zde by bylo asi namístě

**Vrah je během
vyšetřování
jaksi pasivní;
je mu dovoleno
pro oživení pou-
ze spáchat další
vraždu**

poznámenat, že *Bond, James Bond*. Padouši se s ním rozhodně nemažou, ale on s nimi také ne. Kdežpak nějaké to sezení v křesle a šedé buňky mozkové; rovnou odstřelit, když už má to povolení zabít. O detektivní pátrání v původním smyslu jde daleko méně; kdo je vrah většinou tušíme dost rychle. Ale honiček a rvaček je tu k vidění plno.

Z milionu napodobenin tohoto stylu lze uvést třeba slavné filmové série *Smrtonosná past* či *Smrtonosná zbraň*, kde jsou policajti vysloveně Bondovského chování.

Je zajímavé, že ani sám praotec Holmes se akce nijak nestránil; například výborně boxoval, jak se rozpomnělo až úplně nové filmové pojetí. Vůbec je ta idea detektivky coby *dobrodružství čistého rozumu*, kdy starší pánové jen tak lehce konverzují, možná opravdu jen historickým nedorozuměním vzniklým v těch londýnských klubech. Není žádný principiální důvod detektivní příběh oddělovat od dramatických situací a trvat na tom, že všechno zajímavé se stane jen v zákulisí.

V.

Jiná varianta odklonu od detektivky je vytvoření hybridu s *příběhem o strašidle*.

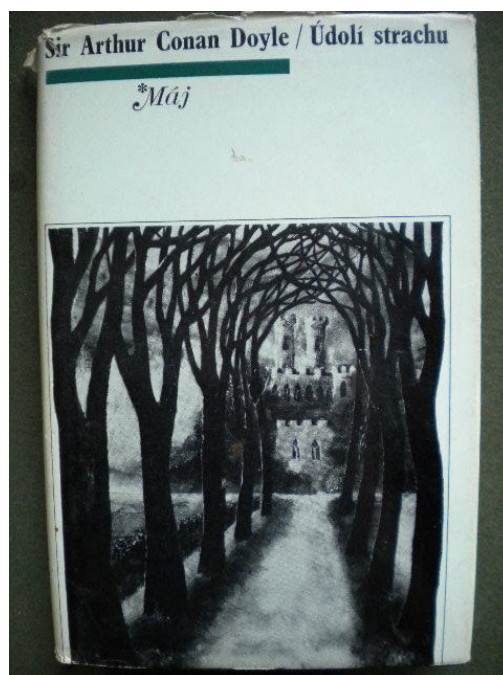
Ono to je vlastně nasnadě od počátku a začal s tím už Poe ve *Vraždách v ulici Morgue*. Zločin je sám o sobě věc temná a napínavá, a pokud se tato stránka věci zdůrazní, lze ve vedlejším plánu čtenáře ještě vystrašit. *Pes Baskervillský* a vůbec velká část Holmesových příběhů tohle téma dokonale využívá. Záhada je tak strašlivá a tajemná, že působí až nadpřirozeně. Nejen, že se Holmes s padouchem často popere, ale má často co do činění s něčím, co se vymyká veškeré představitelnosti. Například s *Upírem v Sussexu*. Nebo s *Ďáblovým kopytem*. Nebo se *Lví hřívou*. Následky jsou naprosto nepochopitelné a budí dojem, že tu zasáhlo cosi fantastického.

No, můžeme prozradit asi všeobecně známý spoiler – *nezasáhlo*. Právě Holmes je průkopníkem pravidla, že pravá detektivka je realistická a nadpřirozených zásahů se střeží jako jeptiška pornografie. Všechno to má realistické vysvětlení. Nebo alespoň rádo by realistické; se zamhouřením obou očí lze připustit, že snad možná...

Podobná strašlivá záповěď také přímo volá po tom, aby ji někdo porušil. Asi nikoho nepřekvapí, že to spáchal již jeden z Doylových současníků, jistý *Arthur Machen*. Machenovými detektivy jsou vědec Phillips a spisovatel Dyson. Ti vlastně nejsou reinkarnací Holmese a Watsona, nýbrž rovnou Dupina a jeho bezejmenného přítele. Machen stvořil tuto dvojici v odlišném



poměru sil; čekali bychom, že přírodovědec materialista Phillips bude Holmesem a spisovatelský bohém Dyson bude Watsonem, ale ono je to složitější. V obzvláště dlouhém textu *Třech Podvodníků* (1895) jsou oba celkem vyrovnanými pozorovateli událostí a jindy je silnějším právě Dyson, zcela v intencích světového názoru svého



stvořitele. Podstatné je, že u Machena je vyústěním případu politováníhodně často *nalezení strašidla*. Tedy úplně jiné paradigma než běžná detektivka: vypadá to nadpřirozeně, a fakt, je to nadpřirozené. Machenův vliv v Británii je málo probádaný, ale překvapivě silný – například Arthur Conan Doyle využil Machenovy nápady

ve dvou ze čtyř svých románů (*Pes Baskervilský* a *Údolí strachu*). A mám podezření, že Chester-tonův soudce Basil Grant myslí hodně podobně jako spisovatel Dyson.

Muž, který byl ale Machenem zasažen nejsilněji, což nijak netajil, vycházel zejména z těch nejodvážnějších Machenových vizí a odvedl detektivku naprosto jinam. H. P. Lovecraft. V takovém *Případu Charlese Dexter Warda* jsou ještě stále všechny atributy detektivky od počátku na svých místech; už to matoucí označení „případ“. Dexter Warda bychom mohli chápat jako ideální protipól Henryho Baskervilla – obě ty věci jdou proti sobě a zároveň se doplňují jako křivka nabídky a poptávky nebo Jin a Jang; jedno je nadpřirozeně vypadající detektivka, druhé je detektivně vypadající příběh o strašidle. Silně Machenovské rysy lze vypátrat u *Volání Cthulhu* a *Hrůzy v Dunwichi*, tedy u lovecraftovin úplně nejslavnějších. Pro toto pojednání je podstatné, že je oboje stále ještě z velké části detektivní případ, kdy hrdina po něčem pátrá a dopátrá se někde, kam se snad ani dopátrat neměl. A toto paradigma vlastně nikdy tak Lovecraftem zcela opuštěno nebylo, pokud vezmeme třeba *Stíny nad Innsmouthem*, *Krasy ve zdech* nebo konečně úplně poslední *Přízrak z temnot*.

VI.

Křížení detektivky a příběhu o strašidle je téma hodně vděčné a věřím, že by mi vydalo na samostatnou studii. Leč nechci přepínat trpělivost čtenářovu a poukážu jen na několik dalších

zásadních příkladů v době zcela nedávné nebo přímo současné.

Andrzej Sapkowski a jeho *Zaklínač*. Víc než kdo jiný je Geralt z Rivie tím epickým rytířem, co přijde, přemůže nestvůru a obnoví rovnováhu; ale také je zároveň často Velkým detektivem, Holmesem, který se kromě svých nadlidských šermířských schopností musí často dopustit i nějaké té důmyslné dedukce a odhalit záhadu. Mám dojem, že tento model povídky, spojující několik archetypů do neoddělitelného tvaru, byl velmi důmyslný a je věčná škoda, že ho autor předčasně opustil a zamířil jinam. Zmocnili se ho ovšem mnozí jiní.

Thomas Harris a jeho *Mlčení jehňátek*. On je to ze tří čtvrtin *příběh o strašidle*, ale formálně tu zbylo ještě plno rekvizit z detektivky. Sice se tu vlastně nic nevyšetřuje, protože my, čtenáři, všechno víme, ale pojetí těch pseudovyšetřovacích scén je neobyčejně novátorské. Pokud jsem o něco výše tvrdil, že honička v autech je napínavější než výsledek, potom je tohle velmi podstatná výjimka. Příběh stojí zejména na rozmluvách, které nesmírně fungují mimo jiné kvůli neodolatelnému pocitu, že jakákoli představa bezpečí je v případě tohoto strašidla iluzorní a Hannibal může Clarice Starlingovou nějak napadnout skrze tlustou skleněnou stěnu. A tento neblahý dojem se v průběhu děje jenom utvrzuje mnoha příklady.

Nápad prožívá inflaci zejména v současnosti, kdy jsou přesně takto chyceni – a není to nic platné – pánové John Doe, Joker, Bane nebo Clyde Sheldon. Už na to bylo poukázáno v *Pří-*



běhu o strašidle; zde je třeba zdůraznit, že je to vlastně také detektivka trochu jinak.

VII.

Pokud bude následovat seznam *Detektivek, které stojí zato číst*, potom se přiznám, že jsou ale spoň trochu neortodoxní úplně všechny. Obsahují kromě detektivky ještě něco navíc nebo se od pravidel detektivky odlišují ještě zásadněji. U některých lze vést dlouhý, učený a marný spor o to, zda to vůbec ještě je detektivka.

Pes Baskervillský – A. C. Doyle. Vlastně úplně nejdetektivkovitější detektivka ze všeho. Bližší pohled, který jsme věci již věnovali, ukáže, že je to celé podstatně složitější a že dědictví této geniální věci nebylo pokračovateli plně využito. Zejména, že je to detektivka s uměleckým efektem a atmosférou; na tohle málokdo pomyslel.

Opona – Agatha Christie. Poslední kniha, jakási závěť královny detektivek, která je skutečně svým způsobem geniální. Čistá detektivka, která se ale prolamuje někam úplně jinam a nechává za sebou kouřící trosky pravidel pátera Knoxe.

Devět hran (The Nine Taylors) – Dorothy Lucy Sayers. Ach, Sayersová. Když Christie, tak Sayersová; to máte jako Mercedes a BMW. Napsala toho nesrovnatelně méně a kvalita jejího psaní je pozoruhodně nevyrovnaná – od věcí nečekaně naivních až po velmi seriózní prózu. A k tomu duše hravého kotěte uvězněná v těle monstrózní velryby. Je hrozně těžké vybrat něco, v čem je vidět vše podstatné; hodně vděč-

ný je výbor povídek *Dobrodružný život milovníka starých tisků*. *Devět hran* je detektivka, kde je k vidění všechno možné od prostého venkovského života přes hledání pokladu až po atmosféru hororu, a kdo je vrah, to je při tom asi tak ze všeho nejméně důležité.

Kletba rodu Campbellů – John Dickson Carr. Detektivka podle pravidel, ale mihne se tu i strašidlo; a hlavně, nadevše je to velká sranda. Kombinace Skotska, whisky a strašidelné vraždy ve věži je čímsi neodolatelná. Vůbec bývá tenhle autor hodně fajn, když na něho narazíte.

Podezření – Friedrich Dürrenmatt. A vůbec celá řada mistrových her. Úžasné věci. Psychologie postav překvapuje a při tom je to vlastně jen dotažená detektivka. Mimochodem, v divadle je to samozřejmě lepší, než když se to čte.

Přelíčení a omyl – Anthony Berkeley. Tahle kniha byla ve své pradávce době nejstrašnější herezí možnou; prozradí vám totiž vraha hned na první stránce. Kupodivu, model detektivky naruby prokázal značnou životnost například v seriálu *Columbo*. Pokud tuhle knihu neznáte, nejspíš vás hodně překvapí.

Smrt je vždycky osamělá – Ray Bradbury. Pozdní mistrovo dílko; jako detektivka vás asi nesrazí ze židle, ale jako literatura je to jeden z autorových vrcholů.



Glenkill – Ovce vyšetřují – Leonie Swannová. Tedy ovšem... tahle dokonale ujetá magořina je vlastně geniální. Během četby se čtenář stane ovci a poté se promění zpět.

Vyšetřování – Stanisław Lem. Ony skoro všechny Příhody pilota Pirxe, jak byly dodatečně sebrány do sbírky, mají více či méně ráz detektivky, ale tohle je delší – je to detektivka čistá a ještě to bylo i pěkně zfilmované, kdybyste na to narazili. Natolik mne to zaujalo, že jsem to jistou dobu napodoboval. O tom tu řeč už byla.

Anarchista Čtvrtek – G. K. Chesterton. Nakonec vybírám z mnoha možností tohle, neb to stále ještě je detektivka. Po čem se v téhle důmyslné ptákovině vlastně pátrá, to lze zjistit jedi-
ně přečtením. Také neodolatelná kniha.

VII.

Detektivku při vlastním psaní jsem v tomto pojednání zanechal svému osudu v druhém odstavci. Ve skutečném životě se to stalo někdy v roce 1985. Tedy, viděno dneškem, přílišně dávno. Po mnohaletém pobytu v absolutním jinde, totiž sci-fi, fantasy a historii, jsem najednou zjistil, že se mi nezbadatelnými tajnými stezkami vrátila do klávesnice.



V případě *Sal Borelli* za jistý závan detektivky mohl nejspíš Lovecraft, na kterého to navazovalo. U Ochránce cesty se zase v dálce rýsoval stín Umberta Eca ve Jménu Růže, na což mohl upomínat počátek příběhu. Nebo možná i ten Sapkowski. I když to celé zamířilo někam úplně jinam. V obou případech to prošlo zcela bez povšimnutí, i mého vlastního.

Výbušná směs vznikla zejména po vzniku Argonanta coby titulního hrdiny v roce 2008 a ještě více, když se Argonantovské příběhy daly dohromady ve *Ztracených letopisech* (2011). Tady si toho už někdo všiml; Argonantus je vlastně také Velký detektiv. Není potulným rytířem, nemá geniální šedou kůru mozkovou ani svaly Jamese Bonda, a není dokonce ani velmistrem šermu, což by se v jeho světě zvláště nabízelo. Popravdě řečeno netušíme, zda umí vůbec vzít meč do ruky. Je to rozhodně více dobrodružství rozumu než síly; spíše Odysseus než Herkules.

Také svoje příhody nijak aktivně nevyhledává. Přesto za ním přicházejí podstatně častěji než u běžných lidí – občas to nařídí kníže, občas

někdo jiný, jindy to prostě vyplýne z okolností. Už to samotné je rys vysloveně holmesovský či poirotovský; leckoho asi už napadlo, že pobyt vedle velkého detektiva vlastně není moc bezpečný, zvláště pro epizodní postavy.

Postupem času se rysy detektivky spíše prohlubují, než vytrácejí. V *Andělu smrti* jde o zločin. *Sedm ryb* se rozebíhá jako detektivka. Mohli bychom to všechno označit jako jednotlivé *případy*, kde se objeví *záhada* a vyšetřuje se až k nějakému *řešení*.

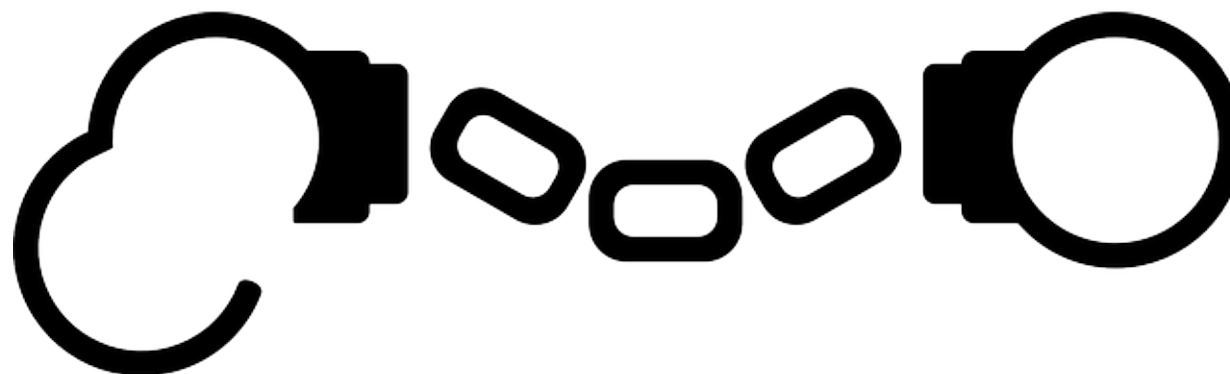
Na druhou stranu, nikdy se to pravou detektivkou nestane. Občas víme, kdo je vrah; nebo alespoň tušíme. Nelze spoléhat na to, že řešení bude *racionální* – tento pojem je pro lidi z 12. století něčím hodně odlišným od toho, jak mu rozumíme dnes. Děj prostě o detektivní pravidla obvykle ztratí zájem a zamíří někam úplně jinam.

VIII.

Myslím, že někde tady je to pravé a nejlepší dědictví detektivky.

Detektivka nám dala *pevnou formu, pravidla a řád*. Udělala na světě pořádek a zabránila nudnému blábolení o ničem, protože čtenáře zajímá, kdo je vrah a nemá čas na nějaké kravinu navíc. Seřadila vyprávění do logické struktury; záhada coby pointa má být odhalena na konci, jinak to ztratí energii předčasně.

Ale *příběh a jeho struktura je hlubší a základnější* než sama detektivka. Detektivka je odvozena od příběhu, nikoli obráceně. Napřed byl ten rytíř, co řešil epické dobrodružství, pronásledoval draka nebo zlého čaroděje, a teprve po něm přišel detektiv. Tohle si vzpomeňte, kdykoli budete mít pocit, že se porušením pravidel ctihodného detektivního klubu dopouštíte nějakého strašlivého kacířství. Pokud vám nějaká rekvizita detektivky překáží, protože chcete z nějakého důvodu použít nadpřirozené řešení, protože vás nebaví závěrečná vysvětlovací scéna, nebo dokonce chcete, ó hrůzo, předčasně propíchnout, kdo je vrah, pak směle do toho. A velcí duchové pánů Chestertona, Machena a Poea necht' vás provázejí.



Napsal Vallun
Literatura

DETEKTIVKA KONTRA ŠPIONÁŽNÍ ROMÁN

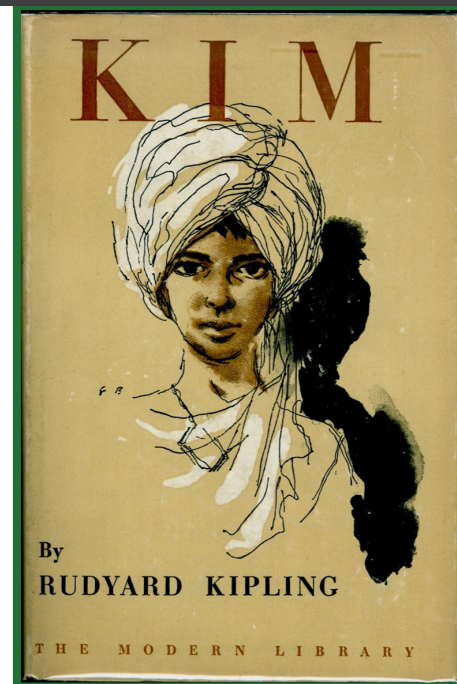
Když jsem přemýšlel, čím bych mohl přispět k detektivnímu speciálu, vzpomněl jsem si na gymnaziální hodiny literatury a s nimi i s každou novou profesorkou či profesorem opakovanou otázku, čím že se tedy mé oblíbené špiónážní romány liší od běžných detektivek. Nutno přiznat, že to byla prozíravá otázka, neboť dalším možným tématem (uvedeným přirozeně na prvním místě) byl Tolkien, což je samozřejmě téma, které během jedné jediné vyučovací hodiny prostě vyčerpát nelze. Aktualizovanou odpověď na tuto otázku si tedy nyní dovolím nabídnout i Vám.

Oba dva žánry, tedy jak detektivka, tak špiónážní román, vznikají téměř v téže době a prostředí. Konkrétně v anglicky mluvícím světě devatenáctého století. Na jeho počátku se z loupežnického románu vyvíjí detektivka, aby plných tvarů nabyla již v roce 1841 v díle Edgara Alana Poe, neboť za první dílo tohoto typu jsou považovány Vraždy v ulici Morgue právě z tohoto roku. Na konci téhož století pak vzniká dílo Rudyarda Kiplinga jménem Kim (vydáno v roce 1901), které bývá považováno za jednoho z předchůdců špiónážních románů.

Devatenácté století bylo stoletím páry, což, jak se na rozdíl od slavného českého filmu *Marečku, podejte mi pero!* domnívám, má svůj význam i pro literaturu, neboť zkrocení páry a další pokroky (nejen) ve vědě a technice daly lidem věc dosud takřka nevídanou – volný čas. Nastal tedy rozvoj volnočasových aktivit, mezi jinými třeba i sportu v dnešní podobě a samozřejmě také četby. Jak se rozšiřoval okruh čtenářů, doznal vývoje i průměrný představitel obce knihomilné, který se po práci chtěl

u četby odreagovat. Dochází proto k rozvoji dobrodružné literatury (především pro muže) a knihoven různých barevných variací (obvykle pro ženy). Tento rozvoj pak umožňuje diferenciaci žánru dobrodružného románu do řady subkategorií, jakými jsou právě detektivka či špiónážní román.

Zatímco Poeův příběh je již detektivkou se vším všudy, věnující se zcela vyšetřování dvojité vraždy v jednom pařížském bytě, Kim je špiónážním románem pouze zčásti, protože v sobě mísí více prvků a žánrů. Nelze dokonce ani říct, že by bylo možné použít špiónážní román coby hlavní charakteristiku díla, neboť tím je samotná Indie, kde se příběh tohoto románu odehrává. Kipling byl svým pobytem v Indii zasažen tak



jako mnoho dalších autorů, (ale nejenom jich: doživotní intenzivní vzpomínky na Indii si uchoval například i můj děda, který tam sloužil za druhé světové války. Ač byl ryze inženýrského založení, vyprávěl o ní s nebývalými emocemi) a promítl tyto zážitky do své tvorby.

Román Kim vypráví osudy dospívajícího chlapce, syna britského vojáka a domorodé matky, který cestuje po Indii v doprovodu tibetského lámy. Toho využije britská tajná služba a pověří jej řadou nejrůznějších úko-

lů. Aby měl šanci v nich uspět, je zároveň podrobován vzdělání a výcviku. S nadsázkou se tedy dá říci, že se špiónážní román rodí spolu se špiónem Kimem, celým jménem Kimballem O'Harou (to aby to nebyl zaměňován s jinými nedospělými Kimy z oblasti Dálného východu). I v tomto se však do románu promítá realita Indie na přelomu 19. a 20. století, neboť Kimovi protihráči jsou ruští agenti hrající svou Velikou hru o přístup Ruska k tzv. teplému moři. Tehdejší britská kolonie Indie zahrnovala mimo jiné i území dnešního Pákistánu, o nějž měla carská Moskva eminentní zájem, neboť Bospor a Dardanely byly kontrolovány Osmanskou říší, Dánské úžiny pak evropskými mocnostmi a cestu kolem Severního mysu zase rozmary počasí.





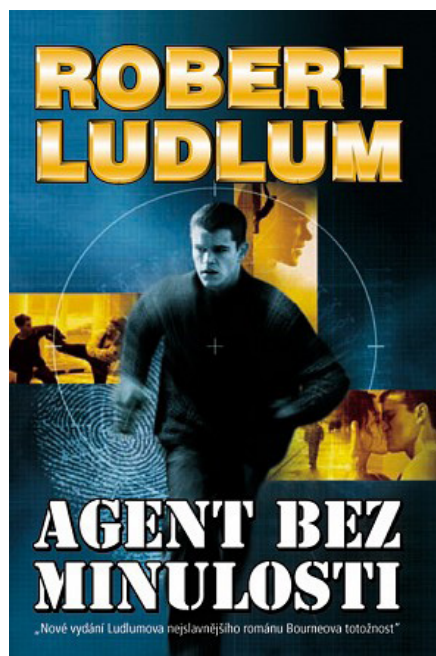
Nemá smysl, abych se podrobněji zabýval dějinami detektivky či detektivkou samotnou, neboť tomu se věnuje první díl Argonantovy zajímavé práce uveřejněné v 41. čísle DRAKKARU mnohem erudovaněji, než bych toho byl schopen já. Právě v návaznosti na tento článek se pokusím definovat, jak špiónážní román navazuje na své detektivní kořeny. Budu hovořit především o špiónážních románech klasického období, tedy z doby studené války a později. Předchozí tvorba, například pánů Wallaceho či Hiltona, náleží do kyplingovského přechodného období mezi dobrodružnými romány a špiónážními romány. Při tom je třeba mít na zřeteli, že špiónážní román je méně homogenním literárním útvarem než detektivka a dosud nedošel v oblibě – a rozšíření – tak daleko, aby nabyl jednoznačného vnitřního schématu.

Prvním z nesmrtelných a klíčových prvků detektivky je záhada, přesněji její odhalování. Přítomnost záhady je vlastní i špiónážnímu románu, ten se ovšem na rozdíl od detektivky tolik nesoustředí na její odhalování, ale pozornost je třeba věnovat i ostatním oblastem díla. Tétož aspektu se pak týká i druhý bod, v němž se pro detektivku záhady dělí na dvě základní varianty: *Kdo to udělal* a *Jak to udělal*. Pro špiónážní román je pak možná nejdůležitější otázkou *Proč to udělal*, ale ani původní otázky nemusí být bez významu. Smyslem zodpovězení všech těch otázek ve špiónážním románu pak obvykle je ochránit či prosadit zájem své strany. Odhalit konkrétního vraha a případně se domoci jeho odsouzení nemusí stačit k vyřeše-

ní problému. Ve špiónážním románu je obvykle třeba navíc identifikovat záměr protistrany a zmařit jej. Zločin, i tak strašlivý jako vražda, je obvykle jen počátkem řešeného problému, nikoliv problémem hlavním. Jako příklad může posloužit pokus vraždy dokonce spáchaný na hlavním hrdinovi (!) v klasickém díle tohoto žánru, Bournově totožnosti (u nás někdy vydáváno pod ne zcela šťastným názvem Agent bez minulosti) od Roberta Ludluma, kterým začíná jeden z nejspletitějších příběhů nejen v oblasti špiónážních románů. Naopak Forsythův Den pro Šakala je vlastně celý o tom, jak jedné vraždě zabránit. Na druhou stranu povaha špiónážních her umožňuje, aby hlavní zaporák vystupoval ve více po sobě jdoucích příbězích, neboť jen

málokdy se jej podaří vyřadit. V klasických špiónážních románech (vycházejících ze soupeření Západu s Moskvou v období studené války) pak lze některé záporáky (ale nejen je) ztotožnit se skutečnými historickými osobnostmi.

Určité rozdíly se vyskytují i ve třetím nesmrtelném a klíčovém prvku detektivky, a sice velkém detektivovi. Ve špiónážních románech se sice vyskytují významné hlavní postavy, z nich je třeba na prvním místě připomenout Clancyho Jamese Patricka Ryana, který to z policajtova studujícího synka dotáhne přes zraněného důstojníka námořní pěchoty a řadu funkcí ve výzvědných službách až na prezidenta Spojených států amerických. Ale ani Jack Ryan nečelí nepřátelům „Země svobody“ sám, maximálně s věrným dr. Watsonem – po jeho boku stojí řada téměř stejně mimořádných osobností počínaje tajemným a děsivým Johnem Clarkem-Kellym, jeho parťákem Dingem Chavezem přes zkušené operativce, manžele Foleyovi, až po významem zcela určitě nikoliv poslední dr. Cathy Ryánovou, Jackovu milovanou ženu a oporu. Naproti tomu Frederic Forsyth, uznávaný mistr žánru, má sice postavy, které prostupují více jeho díly (z nich nelze nezmínit sira Nigela Irvine, šéfa britské tajné služby Secret Intelligence Service), avšak v jednotlivých knihách je spíš v pozadí a větší pozornosti se dostává jiným, jako Jasonu Monkovi v Ikoně či Mikeovi Martinovi z Afghánců a Boží pěsti. V tomto ohledu je tak dílo Mistra vypravěče, jak se Forsythovi rovněž přezdívá, uvěřitelnější zejména v porovnání s americkými protějšky.





Čtvrté pravidlo pak praví, že čtenář nahlíží do detektivových myšlenek skrze dialog, obvykle vedený s průvodcem či pomocníkem. Ve špionážních románech se tento prvek vyskytuje taktéž, ale v citelně menším rozsahu. To lze vysvětlit řadou různých důvodů, z nichž mne napadá třeba jedno ze zlatých pravidel špionáže – čím méně lidí něco ví, tím méně jich to prozradí. Z tohoto hlediska je pak ne zcela taktické pořídit si věrného průvodce. Z jiného soudku lze vybrat skutečnost, že špionážní román nemá hru pro čtenáře na tak prioritním místě jako detektivka. Navíc hra se čtenáři špionážních románů nerespektuje tak jako samotní špioni žádná pravidla, ani to, že by mělo být možné vydedukovat správnou odpověď ze zmíněných stop. Přesto máme určitou šanci poodhalit myšlenky hlavního hrdiny skrze dialogy s nadřízenými či spojenci. Ovšem je třeba mít stále na paměti, že pro úspěch ve věci samé je někdy třeba klamat, samozřejmě s těmi nejlepšími úmysly, všechny okolo.

V pátém bodě pak Argonantus skrze strukturu příběhu nalézá těsnou souvislost detektivky a short story, ale i dalších útvarů kraších románů, jako jsou novely a novelety. Tento literární útvar je někdy využíván i autory špionážních románů, ale (jak sám název napovídá) obvyklejší je o něco delší útvar. Ve špionážním románu totiž většinou nestačí zodpovědět některou z otázek pana detektiva – *Kdo to udělal? Jak je to možné?* – ale následně je třeba ještě

spravedlnost prosadit. Tedy, spravedlnost je pojem spíše detektivkářský, ve špionážním románu by bylo třeba použít její nejširší definici, ale ani ta by nemusela vždy stačit. Samotné naplnění zájmů vlasti či zmaření zájmů protistrany je mnohdy nejsložitější či nejdůležitější částí celého příběhu, neboť se sice nemusí dbát na legalitu důkazů, tedy jejich použitelnost u soudu, ale do hry vstupuje celá řada jiných aspektů limitujících počínání našeho hrdiny – od globálního poměru sil přes omezené lokální zdroje až třeba po

potřebu utajení způsobů a možností získávání informací. Špionážní romány tak nabízejí dostatek prostoru pro vnitřní vývoj postavy a morální dilemata. Té první možnosti, po hříchu málo využívané, se odvážně chopil například John le Carré, spisovatel s mimořádným smyslem pro atmosféru a vystihnoutí situace. Ovšem pro mne bude vždy zapsán agentem, který jda prozkoumat vyzrazený bezpečný dům mudruje o smyslu své existence a jiných nesmrtelnostech chrousta. Netřeba podotýkat, že v takovém případě by se záhy projevila jeho vlastní smrtelnost. U jména John le Carré pak nelze nedoporučit i jednu na výsost klasickou detektivku *Vražda kvality*.

Již zmíněný Jack Ryan s námi frčí přes mnoho tisíc stran textu, avšak od počátku do konce zůstává stejný, neoblomný ve svých zásadách správného amerického vlastence, důstojníka, investora, manžela a otce. Jakkoliv

nepatřičný z hlediska „velké“ literatury se nám jeví, je třeba přiznat, že USA Reaganovy doby jej potřebovaly a trocha přímější zásadovosti a zdravého sebevědomí by se neztratila v západním světě ani dnes. Výrazně lépe si špionážní romány vedou ve druhé kategorii, tedy v morálních dilematech. Úvahám o morálce se nevyhneme nikde tam, kde jedná o zabíjení lidí, ale skuteční velikáni tohoto žánru dokázali nastínit problémy, které překračují hranice literatury. Za příklad může posloužit již zmíněná Ludlumova Bourneova totožnost, kde hlavní hrdina udiven svými ne zcela obvyklými schopnostmi přemítá, zda byl před ztrátou paměti padouch nebo hrdina, což nemůže nést než dále k úvahám o tom, jak moc paměť formuje charakter, jestli se můžeme její ztrátou stát lepšími lidmi a zda je správné vykonat trest nad člověkem, který si nepamatuje své provinění. Z jiného soudku pak pochází představa Lincolnovy rady, stínového spolku mocných a bohatých, která u Forsytha zachrání situaci umožněním jednání tam, kde ostatní prostředky běžných vlád selhávají. Naopak obdobná instituce u Ludluma spíš přispěje ke zkomplikování situace, neb trpí všemi neduhy řádných vlád – přesto je to zásah právě takové vlády, který situaci vyřeší.

Klíčový prvek detektivky č. 6 se týká vyšetřování, které probíhá dvěma základními způsoby, logickou dedukcí nebo psychologickou technikou. V sedmém pak je odhaleno, že detektivka je vlastně hádanka zadávaná čtenáři v literárně poutavém podání. Ve špionážních románech stojí tato hra až za vlastním příběhem,

což umožňuje autorům méně se držet pravidel a hrát se čtenáři hru poněkud drsněji. V poctivé detektivní hře autor omezí počet podezřelých, aby měl čtenář alespoň nějaký přehled a nemusel „hledat jehlu v kupce sena“. Na špiónském poli je počet účastníků omezen přirozeně. Není proto hříchem, když hybatelem věcí je strana, která není autorem na počátku vůbec zmíněna. Za doby studené války dosáhla redukce zúčastněných entit téměř absolutních rozměrů, což vedlo k oblibě Izraele, respektive jeho tajné služby Mossad, který sice stál na straně Západu, ale vždy měl na prvním místě zájem na přežití vlastní země, a pokud se rozhodlo, že je pro to nezbytné získat například vybavení, které nedokázaly zajistit kruhy sympatizantů v politice, zajistili jej agenti svými metodami. S pádem Sovětského svazu jako esenciálního nepřítele skončilo nejen bipolární dělení, ale umocnily se i vnitřní rozbroje na straně velkých hráčů, a tak je i pro špiónážní romány kandidátů na padouchy či hrdiny dostatek.

Na základě výše uvedeného srovnání si pak každý může sám udělat úsudek, zda je špiónážní román svébytný žánr nebo jen detektivka přesazená do atraktivních kulis me-

zinárodní špiónáže. Já osobně jej považuji za samostatnou žánrovou kategorii literatury už proto, že detektivky zvláště nemusím, kdežto špiónážní romány mne baví od okamžiku, kdy jsem poprvé otevřel Den pro Šakala. Nicméně se domnívám, že lze určit i další poněkud méně subjektivní důvody. Zatímco v detektivce jsou kulisy vládních budov a mocenských her maximálně snahou o oživení žánru, v němž již bylo napsáno téměř vše, tak pro špiónážní román jsou tak příznačným prvkem, že přímo definují druhé já špiónážního románu – technothriller. Technothriller sám má být americkým vynálezem, za jeho otce je označován Tom Clancy a případně i Michael Crichton s Kmenem Andromeda, ale odlišit je od špiónážního

románu jinak než mírou pozornosti věnovanou institucím státní moci není prakticky možné. Naopak bych připustil, že Tom Clancy je otcem military thrilleru, tedy napínavého čtení o vojenské problematice literárně technicky blízkého špiónážnímu románu. Zůstává však otázkou, zda lze takový útvar dostatečně odlišit od jiných, když vojenské prostředí je pro spisovatele vcelku vděčným zdrojem od nepaměti. Přesto Rudá bouře (v originále Red storm rising), zachycující horký,



tedy naštěstí alternativní, konec studené války, představuje dostatečně zásadní počín, aby si vymezení vlastního prostoru na literárním poli zasloužila. Totéž však platí o druhém Clancyho počínu v této oblasti, sérii knížek představujících jednotlivé významné prvky ozbrojených sil Spojených států – od Výsadkářů přes Bojovou perť až po skupinu Letadlové lodi se zvláštním přihlédnutím k atomovým ponorkám. Ostatně za vznik této série vděčíme právě vydavateli knihy Hon na Rudý říjen, který přiměl Clancyho vypustit tolik ponorkářských technikálií, že to vystačilo jako základ pro knihu Ponorka.

Čtenáři, zejména tomu, co přistoupil na hru a spolu s detektivem pátrá po vrahovi, přijdou vhod znalosti z oblasti přírodních věd a medicíny. Pro plný dojem ze špiónážních románů je vhodné disponovat poznatky z oblasti dějin moderní doby a mezinárodních vztahů. Pátrat po posledním členu Cambridgeské pětky, aniž

bychom věděli, kdo je to Kim Philby, je poněkud bezúčelné. Stejně jako těžko pochopíme varování nedopadnout jako Penkovskij, když nevíme, že tento elitní špión, který napomohl deeskalaci Kubánské krize, byl alespoň podle některých pramenů, za živa poslán do kremační pece.

S tím pak úzce souvisí i to, co nejvíce odlišuje oba žánry, a sice uvěřitelnost prostředí a vztahů v něm. Zatímco v detektivce je jedno, zda by v Midsomeru bylo ještě vůbec koho vraždit, tak

V detektivce je jedno, zda by v Midsomeru bylo ještě vůbec koho vraždit





špionážní román v ten moment začíná skřípat a drhnout. Proto například Peklo pro zvané je sice Sebastianem Faulksem řemeslně skvěle napsané dílo, ale mizerný špionážní román. Prostě nefunguje – volba a způsob využití prostředků nepřítele k dosažení cíle nedává smysl stejně jako některá rozhodnutí Bondových nadřízených. Konkrétněji, ovšem s nebezpečím vyzrazení obsahu díla, využít ekranoplán zapůjčený od SSSR za účelem pašování drog do Británie k útoku na SSSR ve snaze rozpoutat jadernou válku není smysluplné, neboť těmito stroji disponovala právě jen Moskva, tedy skutečný útočník by byl od počátku znám. Stejně tak vyslat spolu s Bondem na stejnou misi jinou agentku-nováčka, která o Bondovi ví, je nonsense ohrožující elitního operativce v případě jaderného ohrožení země. Z literárního hlediska je pak tato skutečnost naznačena až příliš nápadně. Bondovky sice oplývají zejména ve srovnání například s vážně se tvářící Ryanovou ságou vysokou mírou hravosti, avšak pokud má být dílo špionážním románem, tak je třeba udržet vnitřní realističnost, a to v obou uvedených případech.

Ač je James Bond prototypem prvotřídního elitního tajného agenta, tak samotné bondovky nejsou zrovna ideálními představiteli špionážních románů, neboť i ty vzniklé nejprve v knižní podobě jsou spíš kratší příběhy s proměnlivou kvalitou. Přesto v nich Ian Flemming dokázal vystihnout ideální charakter doby a pár dalších nápadů, jejichž přenesení na plátno působí přímo geniálně. Knižně vydané scénáře fil-

mů pak jsou, stejně jako poslední filmy s D. Craigem, vyloženy smutným počinem, alespoň tedy podle skromného názoru autora. Naopak lze doporučit, kromě již zmíněných pánů Toma Clancyho a především Frederica Forsytha (jehož Ikonu považuji za nejlepší špionážní román vůbec), knihy Kena Folleta, jehož výhodou je to, že své skvěle propracované příběhy zasazuje do různých prostředí, od viktoriánské Anglie až po dobu současnou – proto si lze vybrat to, co čtenáře opravdu zaujme. Bylo by hříchem u tohoto autora nezmínit, že soudku románů historických a nikoliv špionážních (sic!), dvojitul Pilíře země a Na věky věků, vyprávějící příběh o vzniku a životě katedrály v Kingsbridge – vskutku báječné čtení a s některými detektivními prvky.

Za sebe si tedy dovoluji shrnout, že detektivka a špionážní román jsou si žánry blízké, ale nikoliv totožné. Nelze však vyloučit, že jedním z kořenů současného špionážního románu byla snaha o nalezení neotřelého atraktivního prostředí pro detektivní zápletky. To se rozhodně podařilo, neboť prostředí zahrnující mezinárodní vztahy ve všech jejich formách, vrcholné vládní instituce, nejmodernější válečné stroje, ale i historické reminiscence je pro řadu čtenářů mimořádně přitažlivé. Povaha světa tajných služeb pak dovoluje bez přepínání uvěřitelnosti navozovat morální dilemata v běžném životě jednoznačně řešená normami trestního práva. Na rozdíl od dění ve skutečném světě pak tyto příběhy i přes veškerá úskalí obvykle dobře končí, což je jistě příjemné.



oblio, CC BY-NC-ND 3.0, zdroj: deviantart.com

napsal Vallun

Historie a realita

NOVÉ POSTUPY DETEKTIVOVY – PSYCHOLOGICKÉ PROFILOVÁNÍ

Dnes velmi oblíbené detektivní seriály již nestojí jen na osobnosti jednotlivých detektivů, jako je třeba Komisař Rex či Kojak, ani na spoustě akčních scén jako Odpadlík či Kobra 11, ale pozornost se soustředí na divácky atraktivní metody vyšetřování, na nichž jsou založeny série CSI či Sběratelé kostí. Tyto seriály jsou natolik oblíbené a vlivné, že členové soudních porot dostávají školení na téma, co je skutečně možné, co je ne-reálné vzhledem k nákladům a co vůbec ještě neumíme. Jedním z těchto seriálů jsou i Myšlenky zločince, v nichž se loví pachatele těch nejnebezpečnějších „civilních“ trestných činů pomocí psychologického profilování. Jelikož se jedná o relativně mladou disciplínu, jejíž vědecký status stále ještě není zcela nesporný, zaslouží si malé představení.

Rozvoj vědeckého poznání nemusí znamenat vždy jen rozšiřování použití rastrovacích mikroskopů, počítačů, satelitního snímání a

podobných technických udělátek umožňujících vyšetřování zločinů porovnáváním vzorků DNA, sledováním platebních karet nebo mobilních telefonů a dalšími postupy téměř magickými. Využití vědeckých metod při posuzování motivace pachatelů vedlo ke vzniku psychologického profilování, které tak představuje spojení obou základních vyšetřovacích technik, tedy logické dedukce a na druhé straně zkoumání pachatelovi motivace. K jejich vzájemným vztahům více praví Argonautus v článku Detektivka (I.) zveřejněném v jedenačtyřicátém čísle Drakkaru. To ovšem stále neodpovídá na otázku, co to vlastně psychologické profilování je a kdy a jak vzniklo.

Zkoumání motivace pachatelů ke spáchání trestného činu se, jako nejstarší případ užití psychologie, prováděla od dob vyšetřovatelského pravěku. Proto je jednou ze základních otázek při odhalování pachatele či pachatelů *cui bono*? Komu čin prospěl? Tím se samozřejmě nemyslí jen přímý majetkový prospěch, ale i jakákoliv jiná výhoda či uspokojená potřeba pachatele. Později se množství posuzovaných duševních aspektů trochu rozšiřovalo, avšak spíš z hlediska posuzování nebezpečnosti již dopadeného pachatele. Jako příklad lze uvést různé omluvy pachatelů odkazem na těžké dětství, citovou deprivaci a podobně.

V té době, tedy koncem 70. let 20. století, si však jeden agent FBI, školený vyjednávač jménem John Edward Douglas, všiml řady podobností mezi jednotlivými případy sexuální motivovaných násilných útoků včetně těch, kte-

ré skončily usmrcením oběti. Aby jim dokázal lépe porozumět, začal navštěvovat již odsouzené pachatele těchto strašlivých činů a vyzpovídal je. Z těchto poznatků se zrodily základy psychologického profilování. Podrobněji se lze s historií vzniku této disciplíny seznámit ve výborné knize Lovce duší, jejímž autorem je Douglas spolu s Markem Olshakerem. Tam se mimo jiné taktéž dočtete, proč byl celý život rád, že si rodiče na poslední chvíli rozmysleli mu dát druhé jméno Holmes.

Některých jednotlivostí si samozřejmě všimli již jeho předchůdci, ve výjimečných případech dokonce došlo k pokusům o sestavení profilu, jako příklad může sloužit Thomas Bond, chirurg Metropolitní policie Londýna, při pokusu odhalit nejznámějšího sériového vraha dějin Jacka Rozparovače. Tyto pokusy se však týkaly především posuzování dovedností pachatele a především nebyly natolik systematické, aby šlo hovořit o skutečném profilování. Pouze na okraj lze navíc podotknout, že tato činnost trpěla řadou předsudků poplatných své době.

Od doby svého vzniku se pod pojem psychologického profilování zařadilo více případů aplikace psychologických poznatků zejména z oblasti posuzování možného chování známých osob, jako třeba uchazečů o důležité pozice v zaměstnání nebo vrcholných představitelů cizích států. V užším slova smyslu se však psychologickým profilováním rozumí sestavení co nejpřesnějšího popisu osobnosti pachatele ze stop získaných na místě činu a v jeho okolí tak, aby napomohl jeho dopadení.





Z toho vyplývá, že tuto metodu lze použít u těch trestných činů, s nimiž je spojen dostatek stop umožňujících získání poznatků o osobnosti pachatele nebo přímo komunikace s pachatelem samotným. Mezi takové činy patří mimo již zmíněných sexuálních útoků především v sériové podobě zejména únosy a vydírání. Sestavení profilu a jeho další využití při vyšetřování rovněž vyžaduje nasazení týmu zkušených vyšetřovatelů, proto se nevyplatí u méně závažné trestné činnosti. Naopak sérioví vrazi představují ty nejnebezpečnější pachatele civilních, tedy jiných než válečných či teroristických, trestných činů, neboť jejich oběti se nezřídka počítají na desítky. Při únosech či výhružkách bombovými útoky či žhářstvím jsou v přímém ohrožení životy nevinných. To zase činí psychologické profilování atraktivní pro spisovatele či filmové a televizní tvůrce, a samozřejmě taktéž pro budování zápletek ve hrách na hrdiny.

Aby pachatel sexuálně násilného útoku naplnil své deviantní potřeby, upravuje místo, na němž se s obětí zdržuje, a aranžuje ho podle svých představ. Aranžováním v tomto případě rozumíme například změnu vzhledu oběti (účes, šaty apod.), napodobování specifického prostředí (škola, dětský pokoj pachatele), zakrývání stop po útoku či po činu vůbec apod. V těchto činnostech se významně projevuje obvykle ne zcela obvyklá osobnost pachatele

Psychologický profil ukazuje na určitý okruh pachatelů, nikoliv na konkrétního jedince

a díky tomu je vůbec umožněno sestavit jeho psychologický profil. Naopak požívání drog či alkoholu potlačuje osobnost pachatele a jím zanechané stopy nejsou obvykle použitelné pro sestavení profilu, i když samotná informace o závislosti pachatele může být rovněž významná. Kriminalisticky využitelný profil v ideálním případě obsahuje následující údaje (citováno podle Lucie „Amalasuntý“ Albrechtové):

- počet pachatelů činu
- fyzické charakteristiky pachatele (věk, pohlaví, rasa, typ postavy atd.)
- mentální typ pachatele (intelligence, emocionalita, praktické dovednosti, disciplinovanost, schopnost sebekontroly, vědomí rizika, schopnost plánovat, vyrovnat se s kritikou, stresem, komunikační dovednosti, celkový popis pachatelova psychického rozpoložení)
- údaj o vycházení s autoritami
- rodinný stav, partnerské vztahy (sexuální zkušenosti, vztahově-komunikační schopnosti, aj.)
- kariéra, vzdělání a zaměstnání (nápadné chování ve škole, dosažené vzdělání, praxe v oboru, postavení v rámci profese)
- předchozí tresty
- zvyklosti a aktivity ve volném čase (koníčky, sporty)
- chování pachatele před činem (chování bezprostředně před činem i předchozí

běžný způsob trávení času, užívání drog a alkoholu, stresové momenty, které činu předcházely)

- chování pachatele po činu (bezprostředně po něm i následující změna běžných vzorců chování)
- mobilita pachatele (disponuje-li řidičským průkazem a vozidlem)
- životní prostor a bydliště pachatele (vzdálenost bydliště od místa činu, charakter okolí pachatelova obydlí, soužití s rodiči, partnerem, či zda žije sám, ekologicko-psychologické vlivy na chování pachatele)
- závěr profilu by měl obsahovat doporučení pro další vyšetřování

Tyto údaje pak jsou dále využívány například k posouzení toho, jak bude pachatel reagovat na zveřejnění informací o vyšetřování, jak se bude vyvíjet frekvence jeho útoků, a poskytuje řadu dalších informací sloužících k vymezení skupiny osob, z níž nejspíše bude pachatel pocházet. Například vztah k autoritám je většinou ovlivněn vztahem k rodičům v dětství. Pokud jsou tedy na místě činu stopy svědčící o fixaci pachatele na rodiče, je pravděpodobné, že bude mít respekt k autoritám, který může vést až k tomu, že se bude chtít zapojit jako součást občanských hlídek do pátrání po pachateli. Nicméně konkrétní poznatky se z větší části příliš nezveřejňují, aby nesloužily jako pomůcka pachatelům. Řada z nich je totiž nadprůměrné intelligence, zajímají se intenzivně o policejní

techniky a skrze tyto znalosti výrazně komplikují možnosti svého odhalení. Při interpretaci psychologických profilů hraje velkou roli statistika, která říká například to, že 27% pachatelů sexuálně motivovaných násilných trestných činů má potřebu se vracet na místo činu či že více než 80% pachatelů sexuálně motivovaných vražd bylo před tímto skutkem vyšetřováno policií. Nicméně je třeba vždy vycházet ze statistik platných pro danou zemi, i když jsou v zásadě podobné, tak rozdíly mezi USA a evropskými zeměmi nezřídka přesahují i 10 procentních bodů. Poznatky z obou stran Atlantického oceánu se pak shodují na tom, že nejčastějšími společnými znaky pachatelů sexuálně násilných trestných činů jsou v dětství projevované krutost ke zvířatům, nezdravá láska k ohni a pomočování. Avšak ne každý, pro koho tato kritéria platí, musí být sexuální násilník.

U velké většiny pachatelů pak byl zjištěn takzvaný *cruising*, tedy zdánlivě bezcílné pojiždění autem po krajině sloužící, někdy k podvědomému, obhlížení terénu a vyhlédnutí obětí. Tato činnost se odehrává většinou v noci. Pachatelé, kteří provádějí *cruising* ve dne, tak obvykle činí v rámci svého zaměstnání. Tato činnost je ve své noční podobě natolik častá, že policejní orgány často provádí po setmění intenzivní kontroly vozidel. To nemusí být dobrá zpráva pro herní postavy, které se pro splnění svých úkolů potřebují pohybovat venku pod pláštěm tmy. Na základě psychologického profilu lze určit, které zveřejněné informace nejspíš přimějí pachatele ke změně „loviště“, na novém lovišti pak pacha-

tel obvykle provádí rozšířenou rekognoskaci prostředí, což jednak představuje činnost, při níž jej lze identifikovat, a za druhé oddálí další útok a tím získá policii více času k jeho dopadení. Těmto postupům, které vynucenou změnou chování pachatele napomáhají jeho odhalení, se souhrnně říká proaktivní strategie.

Právě na zkoumání tří druhů místa činu – za první lokalit útoků, kde se pachatel zmocní oběti, za druhé místa, kde dojde k naplnění jeho potřeb, a za třetí umístění těla oběti – a jejich vzájemných vztahů v rámci série útoků se zaměřuje v Evropě rozvíjená metoda geografického profilování. Ta dokáže zejména odhalit místo bydliště či jiný významný výchozí bod pachatele, ale také ze vzdálenosti jednotlivých míst útoků od sebe umožňuje vyvodit míru opatrnosti pachatele, z její náhlé změny pak lze hádat na jeho zoufalost či jinou změnu duševního rozpoložení. Geografickému profilování se, vzhledem k nízkému výskytu našťastí povětšinou teoreticky, věnují i příslušníci Policie České republiky. Propojení geografického a psychologického profilování vedlo Davida Cantera z University v Surrey k vytvoření tzv. facetové teorie, která se snaží systematicky rozčlenit jednotlivé poznatky a analyzovat jejich vzájemné vztahy.

Ačkoliv je psychologické profilování již vcelku rozšířenou metodou vyšetřování zejména u sériových vražd, tak jeho přijímání u soudu

Pachatelé bývají, jak ukazuje Hannibal Lecter, velmi často mimořádně inteligentní a důslední

jako důkazu o vině naopak rozšířené vůbec není. I velmi pečlivě sestavený psychologický profil totiž přinejlepším ukazuje na určitý okruh pachatelů, nikoliv na konkrétního jedince. Z tohoto pohledu pak může být maximálně důkazem nepřímým. Naopak by mohl být významným důkazem ve prospěch obhajoby, avšak takové použití není dosud zdokumentováno v judikatuře. Z hlediska přípustnosti v soudním řízení je na tom lépe forenzní psycholinguistika, která se zabývá posouzením vážnosti hrozby obsažené v komunikaci s vyděrači nebo únosci.

Jak bylo uvedeno výše, psychologické profilování je velice užitečným nástrojem, který napomáhá odhalení pachatelů mimořádně nebezpečných sériových vražd a podobných činů prostřednictvím systematické interpretace stop zanechaných samotnými pachateli nejen na místě činu. Tito pachatelé bývají, jak ukazuje Hannibal Lecter z *Mlčení jehňátek*, velmi často mimořádně inteligentní a neméně důslední, takže představují skutečně nebezpečného protivníka nejen pro orgány činné v trestním řízení, ale třeba i pro družinku ve hře na hrdiny. Kromě již zmíněné populárně naučné publikace Lovec duší a minimálně sledovatelného seriálu *Myšlenky zločince* lze doporučit i knihy amerického autora italsko-brazílského původu Chrise Cartera o detektivu Robertu Hunterovi, jen je třeba podotknout, že jejich naturalism dokázal zaskočit i autora tohoto příspěvku.



napsala Kamila Tomášková Historie a realita

O VRAŽDÁCH A SPIKNUTÍCH V AMONOVĚ CHRÁMU: RYLANDŮV PAPYRUS Č. IX

„Dva malí bratři přišli do chrámu pro svůj podíl obilí. Avšak čekali na ně muži s holemi, kteří děti obklopili a začali je bít. Chlapci se jim vysmekli a utíkali do svatyně poblíž. Vrahové je však pronásledovali a dostihli je na prahu kaple boha Amona. Děti byly na tomto místě ubity a vrahové jejich těla pohodili do skladiště v kapli.“

Tento (poněkud upravený) citát pochází z démotického Rylandova papyru č. IX. Jedná se o kopii stížnosti, jež byla adresována vysokému úředníkovi v Memfidě, administrativním centru celého Egypta. Stížnost popisuje velice dlouhý a komplikovaný rodinný spor táhnoucí se na přích několika generacemi (633–513 př. n. l.). Jablem sváru je právo na dědičný podíl výnosů z chrámu boha Amona. Text papyru a tento článek, který z něj vychází, ukazují, jak v Egyptě Pozdní doby probíhaly majetkové a mocenské

konflikty, jak se Egypťané dovolávali spravedlnosti a jak úspěšní, případně neúspěšní v této své snaze byli.

Egypt byl v době sedmého a šestého století př.n.l., kdy se události popsané na Rylandově papyru č. IX odehrávají, velice kosmopolitním státem – bohatství země lákalo mnohé, a tak se v Egyptě usazovali nejrozličnější národnosti: Libyjci, Núbijci ze Súdánu, Aramejci, Řekové, Židé (židovská komunita je doložena až na Elefantině) a další. Právě díky bohatství Egypta museli panovníci 26. dynastie čelit velice reálné hrozbě na svých východních hranicích – Asyrské a později Babylonské říši. Samotní sajtí panovníci byli úspěšní v obraně egyptské samostatnosti po mnoho let nejen díky své chytré diplomacii, ale i pomoci schopných řeckých žoldnéřů. Avšak postupně se jejich zdroje vyčerpaly a síla egyptského státu oslabil natolik, že v r. 525 př. n. l. už nebylo možné odrazit perské vojsko, které dobylo a obsadilo celý Egypt. Kdysi mocný stát se tak až do příchodu Alexandra Velikého stal pouhou provincií perské říše.

I. Petiese I.

Události, které nakonec vedly k výše zmíněné vraždě dvou dětí, začaly velice nenápadně, a to jmenováním hodnostáře Petieseho I. do významných správních úřadů Horního Egypta. Došlo k tomu okolo r. 660 př. n. l. Nedlouho poté Petiese zjistil, že chrám boha Amona v Teudžoj je zanedbáván a nedostává se mu prostředků. Teudžoj bylo v sedmém století př. n. l. pouhým

Kde se dočíst víc

- Ray, J.: Ve stínu pyramid: skutečný život ve starém Egyptě, Praha: Albatros 2003.
- Kemp, B.: Ancient Egypt. Anatomy of a Civilization, London: Routledge 2003.
- [Anglický překlad textu papyru.](#)

provinciálním městečkem, jehož dřívější sláva dávno upadla. Přesto však Petiese nelitoval namahy, aby Amonově chrámu pomohl. Zachoval se jako příkladný zbožný Egypťan a postaral se o jeho zvelebení a také o zlepšení jeho ekonomické situace. Zajistil chrámu prominutí daní, ustanovil řemeslníky, kteří měli vyrobit novou chrámovou výbavu, a povolal do Teudžoj kněží, aby se starali o každodenní chod kultu a chrámu. V neposlední řadě také chrámu zajistil pozemky, které jej měly zásobovat, a ustanovil své děti do funkce Amonových kněží.

Aby jeho činy nebyly zapomenuty, dal vyrobit sochy a stély, které měly jeho zbožné skutky navěky připomínat, a nechal je vztyčit v Amonově chrámu v Teudžoj. Jako odměnu za své skutky dostal také právo na část výnosů tohoto chrámu a titul Amonova kněze. V následujících letech Petiese I. věrně sloužil panovníkovi a staral se o záležitosti Horního Egypta. Díky své oddanosti získal mnoho kněžských titulů a s nimi související bohatství. Na konci svého života požádal o propuštění ze služby a vrátil se do městečka Teudžoj, aby poslední léta svého života strávil v klidu a ve společnosti svých dětí a vnuků.





Bohužel však nebyl klid Petiesemu dopřán. Protože se vzdal svých světských funkcí, přišel i o velkou část svého politického vlivu. Toho využili kněží boha Amona, kteří nebyli příliš spokojeni se sdílením chrámových výdělků s Petiesovou rodinou:

Má Petiese opravdu dál dostávat celou pětinu božího majetku? Máme přece toho zbabělce ve své moci!

Zrádní kněží využili Petiesovy nepřítomnosti a rozhodli se proti němu jednat. Když Petiese odcestoval na jih, nechali zabít dva malé Petiesovy vnuky ve chvíli, kdy tyto dvě děti přicházely pro dědičný díl chrámových výnosů:

Čekali na ně muži s holemi, kteří dva chlapce obklopili a začali je bít. Děti se jim vysmekly a utíkaly do svatyně poblíž. Vrahové je však pronásledovali a dostihli je na prahu kaple boha Amona. Děti byly na tomto místě ubity a vrahové jejich těla pohodili do skladiště v kapli.

Harvedža, otec chlapců, se vydal za náčelníkem Ma (libyjské oddíly starající se o bezpečnost v Egyptě) Takehim a nahlásil mu, co se stalo. Náčelník sebral vojáky a vypravil se s nimi do Teudžoj. K oddílu se později přidal také Petiese, který se urychleně vrátil ze své cesty. Podařilo se jim zatknout dva z kněžích zodpovědných za zosnování vraždy dětí a ti nakonec byli potrestáni samotným panovníkem. Ostatní obyvatelé

Teudžoj měli takový strach z Petiesovy pomsty, že z městečka dočasně utekli. Avšak ani touto krvavou událostí nebyl spor o podíl z chrámových výnosů vyřešen.

II. Petiese II.

O generaci později, v r. 592, se Amonovým kněžím naskytla další příležitost, jak zbavit Petiesovu rodinu dědičných příjmů z chrámu. Kněží velice chytře přesvědčili Petieseho II., aby se připojil k výpravě Psametike II. do Palestiny. Petiesovým soupeřům se podařilo díky úplatku přesvědčit významného hodnostáře z Herakleopole, blízkého regionálního centra, že Petiesův nárok na část výnosů z chrámu je falešný.

Rozzlobený Petiese II. se po návratu pokusil přednést svou stížnost faraonovi, ale nebyl přijat. A nakonec bylo dokonce rozhodnuto ve prospěch Petiesových protivníků. Petiese, nespokojen s výsledkem, požádal o pomoc své bohaté a vlivné příbuzné v Thébách:

Dali mu pět bedenů stříbra a jeho příbuzní mu dali dalších pět bedenů, dohromady deset bedenů stříbra. Řekli mu: ‚Běž k soudu s tímto mužem, který tě připravil o tvůj díl z chrámových výnosů. Až použiješ stříbro, které jsme ti dali, vrať se k nám a dáme ti ještě víc.‘ Nato se Petiese vrátil domů do Teudžoj a lidé, které potkal, mu říkali: ‚Nemá smysl chodit k soudu. Tvůj protivník je bohatší, než jsi ty. I kdyby jsi měl sto kusů stříbra, stále by tě porazil.‘

Na základě této rady se Petiese nakonec vzdal jakékoliv další snahy dovolat se spravedlnosti.

III. Petiese III.

Nedlouho poté, tentokrát však už v době perské nadvlády, se kněží pokusili učinit Petieseho III., vnuka Petieseho II., zodpovědným za nový úpadek a zchudnutí chrámu. Petiese III., v té době asi sedmdesátiletý stařec, byl zatčen a dopraven k výslechu do Herakleopole. Petiesův věznitel mu nebyl příliš nakloněn:

Nezbil jsem tě jen proto, že jsi starý muž a umřel bys.

Naštěstí se Petiesemu podařilo přesvědčit tamní hodnostáře o své nevině a jeden z Petiesových spojenců v Herakleopoli přislíbil celý případ vyšetřit.

Petiese se tedy s klidnější myslí vrátil zpět domů do Teudžoj. Avšak po několika dnech kněží zjistili, co vše o nich prozradil autoritám v Herakleopoli, a rozhodli se pomstít:

Přepadli mě, mého syna a mé čtyři bratry. Mučili nás a uvěznili nás v chrámě.... Irethoreru se svými bratry za námi přišel do chrámu, napadli nás a bili nás. Skoro mě zabili svými ranami. Pak nás odvedli do staré věže, která byla součástí chrámové brány, a hrozili nám, že nás zabijí.

V poslední chvíli si však jeden z kněží uvědomil, že takováto hromadná vražda by jistě vyvolala pobouření na vyšších místech a přiměl své společníky od vražedného plánu ustoupit:

Skutečně chcete za denního světla zabít tyto lidi? Určitě se o tom dozví správce i ti nejvýše postavení v Egyptě. Je tady šest lidí, které chcete zabít.

Zdá se, že pouze díky šťastné náhodě starý Petiese III. přežil mučení a bití. Trvalo ještě tři měsíce, než se zotavil. Ihned poté se vydal do Memfidy dovolat se potrestání útočníků. V hlavním městě se sedm měsíců snažil získat audienci u správce, zatímco jeho protivníci se mu v tom snažili zabránit. Nakonec byli kněží předvoláni do Memfidy a za jejich pozdní příchod jim bylo vyplaceno padesát ran bičem.

Dalšímu soudu a trestu se vyhnuli podplácením:

„Dáme tobě a tvým pěti synům část chrámových příjmů. Dej přinést papyrus a sepišme smlouvu.“ Úředník Sematavitajefnacht, syn Anchvennefera, nechal přinést papyrus a kněží sepsali smlouvu. Sematavitajefnacht poté šel za správcem a řekl: „Tito kněží už byli potrestáni a prohráli svůj případ. Pošli je pryč!“

Když se Petiese od Sematavitajefnacha, který se stále tvářil jako jeho přítel a rádce, dozvěděl, že kněží byli bez dalšího potrestání propuštěni,

byl zdrcen a rozplakal se. Jeho sedmiměsíční úsilí bylo k ničemu, ale nemohl už nic dalšího dělat. Vydal se tedy na cestu domů:

Přišel jsem na jih do Hérakleopolu a potkal jsem Nesirdieta a Ahmose, když cestovali po proudu na sever. Zeptali se mě: „Jsi Petiese? Jsi na cestě do Teudžoj? Neobtěžuj se, tvůj dům shořel!“

Petiese se tedy znovu vydal na cestu, aby pokračoval ve své stížnosti. Dosáhl však potrestání pouze jednoho z kněží, který dostal dalších padesát ran bičem. Brzy poté se Petiese musel vrátit zpátky domů do Teudžoj, kde se rozhodl podat další oficiální stížnost tentokrát podpořenou písemným vyličením všech událostí, které s rozepří souvisely.

Dochovanou kopii tohoto textu dnes známe jako Rylandův papyrus č. IX. Žádné další doklady týkající se výše popsaných událostí (zatím?) nalezeny nebyly a je možné se pouze dohadovat, jak Petiesova stížnost dopadla.

Závěrem

O přesnosti a výpovědní hodnotě Rylandova papyru č. IX. je možné v mnoha ohledech pochybovat, a to zejména vzhledem k účelu samot-

Majetek egyptských chrámů

Chrámy ve starém Egyptě byly významnými hospodářskými centry. V jejich vlastnictví se nacházely rozsáhlé obdělávací pozemky a kromě zemědělců a pastevců pro ně pracovali také řemeslníci a obchodníci. Chrámy mohly dokonce organizovat nákladné expedice do pouště za nerostnými surovinami. To vše tyto instituce získaly díky darům panovníků i soukromých osob a tyto dary byly samozřejmě vnímány jako dary samotným bo-
hům, kteří byli v jednotlivých chrámech uctíváni.

Není proto divu, že právo na chrámové výnosy, které se často pojilo s kněžskou funkcí, bylo ve starém Egyptě velmi žádané a jeho získání mohlo vyvolat velmi vážné spory. Kněžské funkce, přesněji s nimi spojené výnosy, mohly také často sloužit jako odměna věrným podřízeným, udělená panovníkem nebo jiným vlivným hodnostářem. V Rylandově papyru č. IX jsou výnosy kněžskými použity jako úplatek.

Přestože určitě existovali kněží, kteří se zabývali složitými teologickými problémy a sepisovali sáhodlouhá náboženská pojednání, většina „kněží“, kteří pracovali v chrámu, se zabývala spravováním rozsáhlého majetku chrámu a účastila se pouze vý-
konu čistě rutinních jednoduchých rituálů, případně organizace slavnostních procesí, která se konala u příležitosti významných náboženských svátků.

Obecně ve starověkém Egyptě náboženské funkce a funkce civilní administrativy velmi často splývaly a panovník měl právo kdykoliv chrámové bohatství přerozdělit podle svých přání a náboženských preferencí. Přestože Egypt bývá považován za teokratický stát, doklady nasvědčují spíše tomu, že v případě mocenských konfliktů se do čela státu nedostávali kněží, ale armádní velitelé.

ného textu. V podstatě se jedná pouze o pohled jedné ze stran sporu, který má svým obsahem naklonit čtenáře Petiesově věci. Je velice pravděpodobné, že Amonovi kněží, kteří jsou Petiesovými protivníky, by mnohé události vyličili v úplně jiném světle. Za připomenutí také stojí,



že velká část příběhu, který Petiese popisuje, se odehrála dlouho před jeho vlastním narozením.

Přes tyto připomínky však Rylandův papyrus č. IX poskytuje unikátní vhled do mnoha oblastí života egyptských kněží a hodnostářů, do fungování chrámové administrativy a v neposlední řadě do záležitostí spravedlnosti a práva.

Z textu je zřejmé, jak bylo dovolání se spravedlivého soudu v době sedmého a šestého století (a nejen tehdy) ve starém Egyptě obtížné. Na základě Petiesovy stížnosti se se dokonce zdá, že bez značných finančních prostředků nebo vlivných přátel to bylo téměř nemožné.

Korupce a úplatky jsou v Petiesově stížnosti chápány jako samozřejmost. Ani sami „hrdinové“ textu nepohrdnou finanční pomocí, která má sloužit k podplácení úředníků rozhodujících o jejich záležitostech. Velmi často víc než samotná fakta a výpovědi svědků hrají roli přímluvy mocných hodnostářů, kteří rádi ovlivňují události ve prospěch svůj a svých chráněnců.

Téměř žádná z postav textu nebere morální stránku svého jednání v úvahu a nejčastějším motivem jak hlavních aktérů textu, tak vedlejších postav je osobní zisk:

Správce polí nám řekl: „Připište mi část příjmů Amonova proroka v Teudžoj a pak vás budu podporovat ve všech vašich záležitostech.“

Zajímavostí je, že jednou z mála postav, které se v textu zachovají nezištně, je cizinec z Libye,

výše zmiňovaný náčelník Ma Takehi, jenž působil v čele regionálních bezpečnostních oddílů. Dokonce i v jeho případě je však možné podotknout, že na základě textu se pravděpodobně jednalo o přítele Petiesovy rodiny. V takovém případě by i Takehi měl ke svému jednání zřejmé důvody.

Popsané chování egyptských hodnostářů ostře kontrastuje s biografickými nápisy na stěnách hrobek velmožů a také s ideálem, který bývá často popisován v egyptských naučeních. V obou těchto literárních žánrech je vyzdvihována schopnost egyptských hodnostářů spravedlivě rozhodovat a soudit. Avšak stejně jako v naší současnosti se i ve starém Egyptě každodenní praxe od literárních ideálů velmi lišila.

Egyptští panovníci vládnoucí v době popisovaných událostí

(Podle Shaw, I.: Dějiny starověkého Egypta. Praha: BB Art 2003.)

26. dynastie (664–525 př.n.l.)

Psammetik I.	664–610 př. n. l.
Neko II.	610–595 př. n. l.
Psammetik II.	595–589 př. n. l.
Haibre/Apries	589–570 př. n. l.
Ahmose II.	570–526 př. n. l.
Psammetik III.	526–525 př. n. l.

První perská nadvláda, 27. dynastie (525–404 př.n.l.)

Kambýsés	525–522 př. n. l.
Dareios I.	522–486 př. n. l.



Jeff Dahl, CC BY-NC 3.0
Zdroj: Wikimedia Commons

napsal Ján „Crowen“ Rosa

Doplňky

MERCIJSKÁ KRÁĽOVSKÁ SLUŽBA

V dnešnom článku, ďalšom zo série o Vysočine, hernom prostredí pre Dračí Doupě II, nájdete vzorovú organizáciu z Mercijského kráľovstva, ktoré sa nachádza ďaleko na juh od Vysočiny. Mercijská Kráľovská Služba bola prvý krát spomenutá v článku Vetrnætr u Železného orla v DRAKKARE č. 33, na nasledujúcich článkoch o nej nájdete viac informácií.

Mercijská Kráľovská Služba

V Mercii, najväčšom a najmocnejšom kráľovstve na juhu Albionu, sú tri hlavné vojenské sily – Mercijská Kráľovská Služba, ozbrojené družiny šľachticov, a Slnecný Rád spadajúci pod Cirkev. Panuje medzi nimi krehká rovnováha, ktorá udržiava stabilitu v kráľovstve.

Mercijská Kráľovská Služba je polovojská výzvedná organizácia, ktorá podlieha priamo mercijskému kráľovi. Nie je dostatočne veľká, aby nahradila armádu, preto v stave ohrozenia musí kráľ okrem Kráľovskej Gardy povolať ozbrojené družiny šľachticov a požiadať o podporu aj Slnecný rád. Šľachta ani Cirkev nemajú na Kráľovskú Službu veľký dosah, je im trňom v oku, ale nemôžu s tým nič urobiť.

Symbolom Mercijskej Kráľovskej Služby je dvojhlavý orol na červenom pozadí, ktorého dve hlavy podporujú korunu, a v nohách zviazať kľúč. Koruna symbolizuje kráľovský rod, jedna hlava ochranu pred domácou hrozbou, druhá pred zahraničnou. Červené pozadie symbolizuje krv, ktorú členovia Služby prelievajú pri ochrane kráľa a kráľovstva. Kľúč symbolizuje moc Služby, ktorá má kľúč ku všetkým tajomstvám.

Ciele a dosah

Úlohou Kráľovskej Služby je ochrana vládnuceho rodu a Mercijského kráľovstva, zbieranie informácií o vladároch nepriateľoch v kráľovstve aj mimo neho. Hlavou Služby je vždy niekto z vládnuceho rodu, najčastejšie kráľov brat alebo strýko. V minulosti sa občas hlavou Služby stala žena, ale odkedy má Cirkev v kráľovstve silnejšie postavenie, veliteľmi Služby sú výlučne muži. Hlava Služby je jedným z členov kráľovskej Rady, spolu s veliteľom vojsk, najvyšším kňazom Cirkvi, predstaveným čarodejného Konventu a jedným zástupcom šľachty.

Jednou z predností Služby je vybudovaná rozsiahla sieť špehov, informátorov, spiachich agentov a spolupracovníkov, ktorí dokážu efektívne získavať informácie, pomocou siete rýchlych poslov poštových holubov koordinovať postup s vedením Služby, a vykonávať rôzne špeciálne úlohy, ktoré nespádajú pod Kráľovskú Gardu.

Hierarchia

Na čele Mercijskej Kráľovskej Služby je Plukovník, de facto druhý najmocnejší muž po kráľovi. Pod Plukovníkom sú dvaja Kapitáni, jeden zodpovedný za vnútornú bezpečnosť Mercie a kráľovskej rodiny, druhý za ochranu hraníc a odvracanie hroziaceho mimo kráľovstva. Každý kapitán má pod sebou Vrchných zvedov, ktorí sú zodpovední za jednotlivé oblasti v rámci Mercie a mimo hraníc kráľovstva. Na spodku hierarchie sú jednotliví agenti – informátori, špehovia a spolupracovníci. Agenti sa navzájom nepoznajú, ich kontaktom je seržant alebo niektorý z jeho blízkych spolupracovníkov. Väčšina seržantov sa navzájom nepozná, hlavne seržanti pôsobiaci za hranicami Mercie.

Oddiely a pomocníci

Služba nemá žiadne stále oddiely, tie si vždy tvorí a vyberá seržant podľa momentálnej situácie a misie, ktorú majú splniť, na základe špecializácie a schopností agentov. V relatívne krátkej dobe vie vytvoriť oddiel o veľkosti jednej až dvoch *hístok* (jeden až dva tucty (12–24) agentov), ak má čas na prípravu a misia si to vyžaduje, dokáže seržant vytvoriť oddiel o veľkosti *húfu* (až 60–70 agentov).

Agenti sú väčšinou veteráni z rôznych vojenských ťažení, družín šla-

**Jednou z predností
Kráľovskej Služby je vy-
budovaná rozsiahla sieť
špehov, informátorov,
spiachich agentov a spo-
lupracovníkov**



chticov, vyhodení adepti z Konventu, prípadne niektorí z mladších členov Konventu, lesníci, lovci, žoldnieri. Ich výzbroj je rôzna, podľa osobný preferencií. Okrem rôznych zbraní radi používajú siete či omamné látky pri únosoch, jedy, pasce a nástrahy pri eliminácii protivníkov, rôzne „náhody“ a „nehody“.

Pomocníci Služby sú viac kontakty ako členovia Služby, zvyčajne sa jedná o miestnych obyvateľov, ktorí za nejakú protislužbu, úplatok, vydieraním alebo pod hrozbou z času načas Službe nejako pomôžu, či už materiálne, poskytnutím informácie alebo úkrytu.

Rola v príbehu

Služba má v príbehu pomerne široké využitie, či už ako zadávateľ úloh pre postavy, spojenec, protivník, konkurent alebo hybná sila na pozadí spoločenských zmien, občianskej vojny alebo invázii v susednom kráľovstve.

Ak sa niektorá z postáv stane agentom Služby, získa výhody postavenia, ale zároveň sa jej bude veľmi ťažko odmietať priamy rozkaz od jedného zo Seržantov. Časom sa môže sama vypracovať na Seržanta, alebo dokonca Kapitána.

Zápletky

- K Službe sa doniesla informácia, že skupina šľachticov pripravuje povstanie proti kráľovi. Kto a prečo chce zvrhnúť kráľa?
- Na dvore rezidencie Najvyššieho kňaza ktosi pribil nožom mŕtvu krysu. Kto sa vyhráza hlave Cirkvi? Má to súvislosť s nedávnym ediktom, ktorý vyhlasuje Starých bohov za bludy?
- Služba dostala za úlohu nenápadný prieskum Vysočiny a získavanie kontaktov, ktoré môžu zaistiť diskkrétne dodávky zbraní a žoldnierov.
- V rámci Služby sa formuje malý oddiel, ktorý má za úlohu verbovať agentov s magickými schopnosťami pod príkazom úľného utajenia. Načo je Službe toľko veľa adeptov, kde ich získať, a ako nevzbudiť pozornosť Konventu?
- Mercia ovláda len veľmi málo pobrežia, a veľká časť tovaru, ktorý prúdi do kráľovstva, prechádza cez územia iných kráľovstiev, ktoré bohatnú na vyberaní cla. Služba má za úlohu zistiť, kto zo susedov je najpravdepodobnejší adept na inváziu a

ovládnutie územia s dôrazom na prístup k námorným obchodným cestám.

- Kráľ s podporou Najvyššieho kňaza vydali tajný príkaz na šírenie propagandy a diskreditovanie trpaslíkov, ktorí ovládajú veľkú časť baní a remesiel za účelom zhabania ich majetku. Ako sa k tomu postaví postavy, najmä neľudia? Aj keď by v družine nebol žiadny trpaslík, čo urobí elfovia alebo severania?
- Postavy boli poverené dohľadom nad vybudovaním nového hradiska Služby na hraniciach so Škretími horami.
- Hradisko bude zároveň tajným výcvikovým miestom agentov Služby s magickým nadaním.
- Kráľ vydal tajný dekrét, ktorým poveruje postavy diverznou činnosťou a očierňovaním Cirkvi, ktorá získava čoraz väčšiu moc. Kráľ chce vyrovnať sily, ale ideálne oslabiť Cirkev do bodu, keď ho bude musieť poslúchať.
- Postavy musia tajne presunúť vojnovú korisť na neznáme miesto na hraniciach. Pripravuje sa invázia suseda?



Gabriel Hildebrand
CC BY-NC-ND 2.5 SE
Zdroj: historiska.se

Položili jste si někdy otázku, co tvořil mistr hrůzy v dětských letech, někdy brzy po tom, co se naučil psát? V tomto čísle Drakkaru najdete odpověď!

Přinášíme Vám dvě povídky H. P. Lovecrafta s detektivním námětem, v nichž rozhodně nechybí Lovecraftovi tolik vlastní zneklidňující tajemno ne nepodobné tomu z jeho hororové tvorby.

Povídka *Tajemství hřbitova* vznikla v roce 1898 (Lovecraft tedy tuto povídku napsal coby osmiletý), *Tajemná loď* pak o čtyři roky později. Jedná se o jednu z Lovecraftových nejranějších prací, které doposud nebyly přeloženy do češtiny, ovšem dávají tušit, že nitky strachu ve čtenářově mysli má (a bude mít i nadále) H. P. Lovecraft pevně v rukou...

Přejeme vám příjemné čtení.

Translation © 2014

TAJEMNÁ LOĎ

*(Dlouhá verze)
od Anonyma*

Na jaře roku 1847 nastalo v malé vesnici Ruralville pozdvižení, když tam v přístavu přistála cizí briga. Neměla žádnou vlajku a její bok nenesl žádné jméno, takže všechno kolem ní budilo podezření. Přijížděla z Tripolisu v Africe a kapitán se jmenoval Manuel Ruello. Vzrušení vzrostlo, když náhle zmizel ze svého domu John Griggs, boháč z vesnice. To se stalo v noci 4. října. 5. října briga zmizela.

2. kapitola

Bylo to při osmém zvonění, když na fregatě U. S. Constitution velitel Farragut spatřil na západě cizí brigu. Neměla žádnou vlajku, žádné jméno namalované na boku a všechno kolem ní budilo podezření. Když ji pozdravili, vztyčila pirátskou vlajku. Farragut poručil vystřelit z děla, ale jen co vystřelili, pirátská loď zahájila útok. Když bylo po boji, velitel Farragut pohřešil jednoho muže jménem Henry F. Johns.

3. kapitola

Na ostrově Madagaskaru bylo léto. Domorodci sklízeli kukuřici, když jeden z nich zvolal: „Kamarádi! Já vidím loď! Nemá žádnou vlajku a žádné jméno není napsáno na boku a všechno kolem ní budí podezření!“ Domorodci se rozprchli na všechny strany, ale když se sešli na druhé straně ostrova, jeden z nich scházel. Jmenoval se Dahabea.

4. kapitola

Nakonec bylo rozhodnuto, že se něco musí udělat. Srovnala se jednotlivá svědectví. Bylo zjištěno, že tři osoby byly uneseny: bylo připomenuto zmizení Johna Griggse, Henryho Johna a Dahabei. Nakonec byla vypsána odměna 5000 liber za chycení Manuela Ruella, lodi, zajatců a posádky. Tu přišla do Londýna vzrušující novinka! Neznámá bezejmenná briga ztroskotala u souostroví Florida Keys v Americe!

5. kapitola

Lidé spěchali na Floridu a spatřili... Ocelový vřetenovitý předmět ležel klidně na vodě. Vedle něho vrak brigy. „Ponorka!“ vykřikl jeden. „Ano!“ křičel druhý. „Tajemství je rozřešeno,“ řekl moudře vyhlízejí-

cí muž. „V zápalu bitvy nastoupili nepozorovaně do ponorky a zajali tolik lidí, kolik se jim zachtělo. Nikdo je neviděl. A...“ „John Brown zmizel!“ zvolal hlas na palubě. A opravdu, John Brown byl pryč.

6. kapitola

Nalezení ponorky a zmizení Johna Browna způsobilo nový rozruch a by také učiněn objev. Na tomto místě je nutno připojit jeden zeměpisný fakt. Říká se, že u severního pólu existuje velký kontinent sestávající z vulkanické půdy, jehož část je přístupná cestovatelům a objevitelům, ale kontinent je pustý a neúrodný, takže není možné ho zcela prozkoumat. Říká se mu Země Nikoho.

7. kapitola

Na nejjižnějším konci Země Nikoho byl nalezen přístav a chata a všechny známky lidského pobytu. Rezavá tabulka přibitá na dveřích oznamovala ve staré angličtině „M. Ruello.“ To tedy byl domov Manuela Ruella. V domku se nacházel poznámkový blok Johna Griggsa, cestovní deník Constitution ukradený Henrymu Johnsovi a madagaskarský srp patřící Dahabeovi.

8. kapitola

Když už se chystali odejít, našli na stěně chatrče pružinu. Když ji zmáčkli, objevila se v boku díra, do níž hned vstoupili. Octli se v podzemní jeskyni, v níž se pláž svažovala k okraji černého zachmuřeného moře. Na moři plaval temný podlouhlý předmět – další ponorka. Vstoupili do ní a tam připoutaní k podlaze leželi Griggs, Johns a Dahabea, všichni živí a zdraví. Když se dostali do Londýna, rozdělili se – Griggs zamířil do Ruralville, Johns na Constitution a Dahabea na Madagaskar.

9. kapitola

Ale tajemství Johna Browna zůstalo dosud nerozřešeno. Přístav v Zemi Nikoho byl tedy pečlivě střežen v naději, že přijede ponorka. Časem opravdu přijela a s ní John Brown. Na 5. října byl připraven útok. Pátrající se rozdělili na pobřeží na skupiny. Konečně po jednom vystoupili z ponorky piráti vedení Manuelem Ruellem. Ke svému překvapení byli přivítáni rychlou střelbou.

10. kapitola

Rozuzlení

Nakonec byli piráti přemoženi a začalo se s hledáním Johna Browna. Nakonec byl dříve řečený Brown nalezen. John Griggs byl královsky přijat v Ruralville a byla uspořádána večeře. Dahabea se stal králem Madagascaru a Manuel Ruella byl popraven v newgatské věznici.

Konec

TAJEMSTVÍ HŘBITOVA NEBOLI POMSTA MRTVÉHO MUŽE

detektivní příběh od H. P. Lovecrafta

Kapitola 1. Burnsova hrobka

V malé vesničce Mainville bylo poledne a kolem Burnsova hrobu stála smutná skupina lidí. Joseph Burns byl mrtev; umíraje dal tento podivný příkaz: „Než mé tělo uložíte do hrobky, upustíte tuto kuličku na zem na místě označeném písmenem A.“ Pak podal malou zlatou kuličku faráři. Lidé jeho smrti velice litovali. Když pohřeb skončil, farář, pan Dobson, řekl: „Přátelé, nyní splním poslední přání zesnulého.“ Po těchto slovech vstoupil do hrobky, aby položil kuličku na místo označené A. Pohřební společnost začala být brzy netrpělivá a právník pan Cha's Greene vstoupil dovnitř, aby to tam prohledal. Brzy vyšel ven s vyděšeným výrazem v tváři a pravil: „Pan Dobson tam není!“

Kapitola 2. Tajemný pan Bell

Bylo půl třetí odpoledne, když zvonek na dveřích Dobsonova sídla hlučně zazvonil a sluha, který přistoupil ke dveřím, tam našel po staršího muže s černými vlasy a licousy. Ptal se po paní Dobsonové. Když k ní byl uveden, řekl: „Paní Dobsonová, vím, kde je váš otec, a za 10 000 liber vám ho přivedu. Jmenuji se pan Bell.“ „Pane Belle,“ odvětila paní Dobsonová, „prominete mi na okamžik, když se vzdá-

lím?“ „Zajisté,“ řekl pan Bell. Za chvíli se vrátila a pravila: „Pane Belle, já vám rozumím. Vy jste mého otce unesl a držíte ho kvůli výkupnému.“

Kapitola 3. Na policejní stanici

Bylo půl čtvrté odpoledne, když prudce zazvonil zvonek na policejní stanici v North Endu a telefonista Gibson se zeptal, co se děje. „Zjistila jsem, jak je to s otcovým zmizením!“ odpověděl ženský hlas. „Jsem paní Dobsonová a otec byl unesen. Pošlete Kinga Johna!“ King John byl slavný detektiv ze západu. V té chvíli přiběhl nějaký člověk a vykřikl: „Hrůza! Pojdte na hřbitov!“

Kapitola 4. Západní okno

Nyní se vraťme do sídla Dobsonů. Pan Bell byl poněkud zaražen jasnou klidnou řečí paní Dobsonové, ale když se vzpamatoval, řekl: „Nemluvte tak, paní Dobsonová, protože...“ Tu ho přerušil příchod Kinga Johna s revolvery v rukou, který zatarasil vchod. Bell se vrhl k západnímu oknu rychlostí blesku – a skočil.

Kapitola 5. Tajemství hrobky

Nyní se vraťme na stanici. Když se rozčilený návštěvník poněkud uklidnil, mohl vypovědět svůj příběh jasněji. Uviděl na hřbitově tři muže, kteří volali: „Belle, Belle! Kde jste, starouši?“ Chovali se velmi podezřele, proto je následoval a oni *vstoupili do Burnsovy hrobky!* Šel za nimi dovnitř, a když se dotkli nějakého pera na místě označeném „A“, zmizeli. „Kdyby tu tak byl King John,“ řekl Gibson. „Jak se jmenujete?“ „John Spratt,“ odpověděl návštěvník.

Kapitola 6. Hon za Bellem

Vraťme se znovu k Dobsonovu sídlu: King John byl překvapen Bellovým náhlým útekem, ale když se vzpamatoval, první jeho pomyslení bylo únosce chytit. Vystopoval ho na nádraží a zjistil ke svému zděšení, že Bell chytil vlak do Kentu, velkého města na jihu, mezi nímž a Mainville neexistovalo žádné telegrafické ani telefonní spojení. Vlak právě vyjel!

Kapitola 7. Černoch Hackman

Vlak do Kentu vyjel v 10.35 a kolem 10.36 vtrhl na mainvillské stanoviště drožek rozčilený, uprášený a unavený muž, který požádal černého kočího, stojícího u dveří: „Když mě vezmete do Kentu za 15 minut, dám vám dolar.“ „To nepude,“ vzpouzel se černoch. „Nemám pořádný koně a vůbec...“ „Dva dolary!“ zvolal cestující, jímž nebyl nikdo jiný než King John. „Tak jo,“ řekl kočí.

Kapitola 8. Překvapený Bell

Bylo jedenáct hodin v Kentu a všechny krámy byly zavřené kromě jednoho sešlého špinavého malého krámků na západním konci. Nalézal se mezi kentským přístavem a nádražím u trati mezi Kentem a Mainvillem. V přední místnosti spolu rozmlouvali chudě oblečený člověk nejistého věku a žena středních let s šedými vlasy. „Svolil jsem, že to udělám, Lindy,“ řekl. „Bell přijede v 11.30 a vůz je připravený vzít ho do přístaviště, kde odplouvá dnes večer loď do Afriky.“

„Ale co když přijede King John?“ ptala se žena.

„Pak je s náma ámen a Bell bude viset,“ odpověděl muž.

Tehdy se ozvalo zabušení na dveře. „Vy jste Bell?“ ptala se Lindy. „Ano,“ zněla odpověď. „Chytil jsem vlak v 10.35 a King John tam zůstal, takže je to olrajt.“ V 11.40 se společnost dostala do přístavu a v temnotě uviděli tyčit se loď. Na boku měla napsáno „Kehdive of Africa“, a zrovna když se chtěli nalodit, vystoupil z temnoty muž a řekl: „Johne Belle, zatýkám vás ve jménu královny.“

Kapitola 9. Soud

Nastal den soudu a dav lidí se shromáždil kolem lesíka (kde se v létě pořádaly soudy). Chtěli vyslechnout soud s Johnem Bellem obviněným z únosu. „Pane Belle,“ zeptal se soudce, „jaké je tajemství Burnsova hrobu?“

„Řeknu vám tolik,“ odpověděl Bell, „když vejdete do hrobky a zmáčknete jisté místo označené písmenem A, tak uvidíte.“

„No a kde je pan Dobson?“ zeptal se soudce. „Tady!“ ozval se hlas za nimi a *postava pana Dobsona samotného* se tyčila ve dveřích.

„Jak jste se sem dostal?“ zvolal celý zástup.

„To by byla dlouhá historie.“

Kapitola 10. Dobsonův příběh

„Když jsem sešel dolů do hrobky,“ vyprávěl Dobson, „byla všude tma, nic jsem neviděl. Nakonec jsem uviděl písmeno A napsané bíle na onyxové podlaze, a tak jsem na to písmeno hodil kuličku – okamžitě se otevřely padací dveře a vyskočil z nich nějaký muž. Byl to tenhle muž,“ řekl a ukázal na Bella, který se třásl na lavici obžalovaných. „Ten mě stáhl dolů do přepychově osvětleného a zařízeného bytu, kde jsem žil až doteď. Jednoho dne příběhl nějaký mladík a vykřikl: „Tajemství je prozrazeno!“ A byl pryč. Mne neviděl. Jednou nechal

Bell klíč položený bez dozoru, takže jsem si ho otiskl do vosku a příštího dne jsem brousil klíč tak, aby se hodil do zámku. Dalšího dne už klíč zapadl do zámku a den nato (což je dnes) jsem utekl.“

Kapitola 11.

Tajemství je odhaleno

„Proč vás zemřelý J. Burns žádal, abyste v hrobce položil na A onu kuličku?“ zeptal se soudce. „Aby mě dostal do neštěstí,“ odpověděl Dobson. „On a Francis Burns, jeho bratr, proti mně intrikovali po léta, ale neměl jsem tušení, jakým způsobem mi chtějí ublížit.“ „Zatkněte Francise Burnse!“ vykřikl soudce.

Kapitola 12.

Rozluštění

Francis Burns a John Bell byli posláni do vězení na doživotí. Pan Dobson byl srdečně přivítán svou dcerou, která se mimochodem stala ženou Kinga Johna. Lindy a její společníci byli posláni do věznice v Newgate na třicet dní jako pomocníci zločinného útěku.



napsal Petr „ilgir“ Chval

Deskové hry

DETEKTIVNÍ DESKOVKY

V detektivním vydání Drakkaru není samozřejmě možné vynechat deskovky. Detektivka jako téma deskové hry se totiž objevuje poměrně často. V následujícím článku se pokusím identifikovat styčné body, které existují mezi detektivní literaturou a detektivní deskovkou, a tak odhalit, co vlastně dělá z deskovky detektivní hru.

Narvat žánr do pravidel

Oproti vyprávěcím a rolovým hrám mají deskovky jeden zásadní rys, který je pro ně zcela určující: úplná svázanost pravidly. Pro deskovku platí, že hráči hrají (taktizují, plánují) pouze v rámci předem vymezených možností (pravidel, akcí). Co není povoleno, je zakázáno. Není zde místo pro subjektivní hodnocení, neboť úspěch a neúspěch hráčů je vyhodnocen dle kritérií daných autorem hry.*

Rovnou se tedy smířte s tím, že zážitek ze hraní detektivní deskovky se bude značně lišit od zážitku z četby Agathy Christie či E. A. Poea nebo od hraní detektivního RPG. Co tedy dělá detektivní deskovku tím, čím je? Podle mého názoru jsou to abstrakce určitých literárních prvků a jejich převedení do hry. Pokusil jsem se

je identifikovat a popsat, čímž mi vznikl tento seznam: logika, paměť, záhada, psychologie a akce.

Logika

Když Hercule Poirot zaměstnává své buňky sedé kůry mozkové, neprovádí nic jiného než logické dedukce. Pan Smith nemohl paní Jonesovou zavraždit, protože odešel z domu hned po večeři a v tu dobu bylo z horního pokoje slyšet, jak paní Jonesová hraje na klavír. Ledaže by v tu dobu na klavír hrál někdo jiný...

V deskových hrách je tento princip obvykle reprezentován tím, že hráči postupně odkrývají skutečnost na základě indicií, především vylučovací metodou. Prakticky je často využíváno distribuce indicií mezi hráče, takže každý z účastníků zná „kousek pravdy“. Tím odpadá nutnost vyčlenit jednoho z hráčů do nevděčné role „pana vševědoucího“, který by ostatním potvrzoval či vyvracel jejich dohady. Deskovka musí přinášet přímočařejší a snazší možnost rozuzlení, než na jaké jsme zvyklí z detektivek. V případě, že by odhalení bylo příliš komplikované, docházelo by k frustraci hráčů, jak se tomu děje například u *Mystické edice ČERNÝCH HISTOREK*.

Paměť

Každý čtenář detektivek ví, jak důležitou roli v příbězích hraje paměť. Výpovědi svědků, kteří si pojednou na něco vzpomněli, mohou zvrátit

* Pokud se setkáte s deskovkou, která se tomuto pojetí částečně vymyká, pak vězte, že se jedná o hybrida s jiným typem hry. Například *BYLO NEBYLO* si bere prvky vyprávěcí hry, slavná *DIPLOMACIE* je zase hrou částečně sociální a *WOMEN'S LIB?* či známé *městečko Palermo* se podobá komornímu LARPU. Hybridní hry jsou samy o sobě zajímavou kapitolou. Bohužel v tomto článku není prostor, abychom se jim mohli podrobně zabývat.

průběh celého vyšetřování. I čtenář samotný, pokud si chce četbu užít naplno, snaží se zapamatovat si zdánlivě nepodstatné podrobnosti, které mu autor nabídne v průběhu četby a jež se v konečném rozuzlení ukáží jako zásadní.

Na pozornosti a paměti je založena podstatná část detektivních deskovek. Pro hráče, kteří jsou frustrováni nutností pamatovat si řadu informací, ovšem existují i hry, v nichž se již odhalené indicie zaznamenávají veřejně.

Záhada

Co znamená pět pomerančových jader v anonymním dopise? Proč si vrah vybírá své oběti v abecedním pořadí? Tajemství a záhada jsou důležitou součástí detektivky. Významnou měrou se podílí na čtenářském zážitku, neboť přináší vzrušení a způsobují mrazení v zádech.

Přenést atmosféru tajemství a záhady do hry není lehké. Neexistuje herní mechanismus, který by to dokázal zaručit. Poměrně osvědčenou metodou je rozdání rolí zločinců (zrádců, netvorů...) mezi hráče (*THE WEREWOLVES OF MI-*



LLER'S HOLLOW). Atmosféru podezření a strachu si pak už vybudují oni sami. Nezanedbatelný je také vliv grafiky hry a třeba i použití tzv. color textů na kartičkách (ARKHAM HORROR). To vše ale předpokládá chuť hráčů podílet se na vybudování atmosféry a jejich kázeň.

Psychologie

Každý detektiv by měl být zároveň dobrým psychologem. Nejen aby dokázal odhadnout, zda někdo účelově mění výpověď, ale také aby se dokázal vžít do kůže zločince a odhalit tak jeho myšlení a plány.

Na principu blafování je založeno ohromné množství deskovek a zdaleka se nejedná jen o detektivky. Vzpomeňme například notoricky známý BANG! či oblíbenou hru BATTLESTAR GALACTICA. Pokud má být princip blafování skutečně plnohodnotným motorem hry, pak je třeba pečlivě vyladěných pravidel. Není totiž vhodné, aby jeden podařený blaf okamžitě vedl k rozhodující akci (například zastřelení postavy v BANGu) nebo aby blafování mělo naopak jen malý význam mezi dalšími mechanismy.

Akce

Detektivní příběhy velmi často obsahují scény zatýkání zločinců a ty se mnohdy neobejdou bez dramatických akčních scén, jako jsou honičky, přestřelky a brání rukojmích.

Existuje celá řada deskových her, které se soustředí prakticky jen na tuto složku příběhu,

a sice nahánění zločince po mapě území. Jedná se například o SCOTLAND YARD a jeho klony, o nichž byla řeč ve 36. čísle DRAKKARU. Tyto hry jsou rovněž založeny na logickém principu, kdy hráči dle indicií zpřesňují odhad polohy zločince.

Na závěr tohoto krátkého pojednání představím typického zástupce detektivních deskovek, hru LADY ALICE.

Lady Alice (logika, paměť, psychologie)

Mnozí z vás jistě pamatují prastarou hru LOGIK, která u nás byla k dostání již za socialismu. V této logické hře šlo o to, uhodnout soupeřem nastavenou barevnou kombinaci na základě pokusů a následných odpovědí ve smyslu výrazů pravda/nepravda. Na tomto jednoduchém principu kombinací a paměti jsou založeny detektivní hry, jako například LADY ALICE.

V této deskovce hráči reprezentují učedníky Sherlocka Holmese, kteří se snaží vyřešit krádež, totiž rozkrýt, co bylo ukradeno, v kolik hodin, na jakém místě a kdo je pachatelem. Hra ke každé kategorii nabízí přesně osm možností. Každý hráč je na začátku hry obeznámen s jedním faktem, který však nesmí ostatním sdělit. V průběhu hry hráči vznášejí své tipy (později už dedukce) a pomocí speciálních hlasovacích kartiček pravda/nepravda se postupně rozkrývá pravda.

LADY ALICE obohacuje tento poněkud suchý logický princip o prvek blafování. Hráči

totiž v průběhu hry přiřazují kladné a nulové bodové hodnoty konkrétním možnostem, přičemž cílem je nejen získat body, ale také zmást soupeře.

LADY ALICE je příkladem detektivní hry, v níž je příběh redukován na postupné rozkrývání předem určené konstelace v rámci velmi omezených možností. Díky tomu je hra poměrně rychlá, ovšem příběhově plochá. Hlavní porci zábavy zde přináší sociální prvek blafování.

Shrnutí

V tomto článku jsem se snažil identifikovat styčná témata mezi detektivní literaturou a detektivní deskovkou a také způsob, jakým se v deskovce projevují. Shrnul jsem je do pěti bodů: logika, paměť, záhada, psychologie a akce. Pokud byste rádi k tématu vyjádřili svůj názor, dodali vlastní pozorování či polemiku, těším se v diskuzi na stránkách RPG Fóra.



DRAKKAR

INTERNETOVÝ SBORNÍK ČLÁNKŮ O RPG HRÁCH

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz
Zapojte se do přípravy dalšího čísla v našich diskuzích.

REDAKCE

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora
Redaktoři: „Ecthelion²“, Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková
Korektury: Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková
Design a sazba: Jakub „boubaque“ Maruš II Obálka: „Ecthelion²“

Není-li uvedeno jinak, jsou použité obrázky v public domain
nebo jsou uživateli jejich práv autoři článků či členové redakce.

