



Tato stránka je prázdná a bílá.

Poněvadž by nebylo moc pěkné ponechat ji jen tak nevyužitou, můžete si krátit čas čtením tohoto textu. Pokud tedy nemáte chuť listovat dál a číst něco mnohem výživnějšího. Například taký úvodník...

Vaše redakce.

Na Drakkaru spolupracují:**Šéfredaktor:**

Roman "RomiK" Hora

Zástupce šéfredaktora:

Jozef "Joe" Kundlák

Redakce:

Petr "Acidburn" Bouda

Petr "Ilgir" Chval

Filip "Gran" Randák

Lukáš "Zayl" Dubský

Pavel "Goran" Veselský

Jaroslava "Tabytha" Auterská

Michaela "Miška" Merglová

Korektury:

Jaroslava "Tabytha" Auterská

Petr „Ilgir“ Chval

Jakub "boubaque" Maruš

Grafický design & sazba:

Jozef "Joe" Kundlák

Obálka:

Ecthelion

Časopis včetně svého obsahu
je šířen pod licencí:

*Creative Commons Attribution -
Noncommercial - No Derivative
Works 3.0 License.*



Úvodní slovo..... 4

Literární koutek

O Drakkově pokladu.....6

Smrt.....26

RPG obecně

Vliv demokratičnosti režimu
na hraní RPG 37

Historie a realita

Jeskyně, realita a mýty 42

Doplňky pro hru

Noví nemrtví II.....46

Zápis

Jak chutná moc..... 57

Recenze

Husitská trilogie
Andrže Sapkowského.....68

ÚVODNÍ SLOVO

JOZEF "JOE" KUNDLÁK

More šumí až po obzor, za ním zapadá krvavočervený kotúč slnka. Poletujúce čajky sadajú na vyprahnutý piesok a hľadajú zbytky po oddychujúcich turistoch. V diaľke sa črtá rybárska loď, vracajúca sa do neďalekého prístavu a niekoľko osamelých člnov a jacht bohatsších návštevníkov. A vy sa pozeráte na tú idylku z plážového lehátka, na očiach slnečné okuliare, ešte stále cítite vôňu opaľovacieho krému na svojich rukách a tvári, zmiešanú so slanou príchťou morskej vody. Bol to krásny deň, plný polihovania na pláži, obzerania dohnedá opálených okoloidúcich príslušníkov opačného pohlavia a popíjania chladených nápojov. Sem-tam nejaká tá zmrzlina. Aaaaachhhh...

Zrazu vás zu spánku čosi prebudí. Pozriete na hodinky... 04:31. Potom sa pomaly spustíte späť do perín. „Ešte mám hodinu na spanie. A potom... Via Italia!!!!“. Spokojne zavriete oči a tú hodinku si ešte podriemete. Potom vstanete, hodíte do seba ľahké raňajky (kto by mal chuť na slaninu a vajcia natvrdo pred dlhou cestou?), skontrolujete svoje veci v dvoch cestovných taškách a poďho ku dverám. A vtedy...

...vtedy si spomeniete, že ste na niečo zabudli. Horúčkovo pustíte veci z rúk a rozbehnete sa do obývačky ku knižnici. „Kde len je... tu nie je! Kde som ju dal???“ Prejdete do kuchyne, možno ste ju čítali pri večeri. „Ani tu...!“. WC? Nič. Kúpeľňa... nieeeee, čo by tam robila. Spálňa....? Pod posteľou nie. Na posteli... nie. V skrini...? Prehrabávate sa vecami, idete po poličkách, nič! NIČ! „Kde len môže byť?!? Ja sa snád'...!“. Znovu prejdete do obývačky a prehľadávate všetky možné úkryty a skrýše. Pod televízorom. Pri hifi súprave. Pod kreslami. Za radiátorom. Pod sedačkou. V rohu pri bare. Hore na skrinkách. Pod stolom....

TAM JE! Leží pod stolom, mierne zaprášená a dokrkvaná, ale je tam! Kľakáte si na kolená a načahujete sa za ňou. Ako keby k vám nechcela ísť, je hlboko „Ktorý blbec...“ hovoríte a naraz si spomeniete, že práve vy. Konečne na ňu dočiahnete, zachytíte roh, potiahnete ju ku sebe a vytiahnete von. Potom ju položíte na stôl, očistíte, vyrovnáte zalomený roh jednej zo strán a obzriete si ju. Už-už ju chcete zobrať a vložiť do cestovnej tašky, potom sa ale zarazíte...

„Naozaj ju mám brať? Mal by som si radšej užívať voľnosti a mora a slnka

a kamarátov, ostatne ideme štyria, takže bude sranda či už na pláži, alebo večer v meste... Na čítanie asi nebudem mať čas, to sa radšej pôjdem okúpať do tých lahodných vĺn. Frisbee som si pribalil??? Fuu, pribalil, dobre... Tak čo s tebou? Asi ťa nechám doma...”

Auto so štyrmi kamarátmi sa šinie diaľnicou niekde pred Klagenfurtom a talianskymi hranicami. Nálada je výborná, čakajú ich predsa dva týždne oddychu, zábavy a kúpania sa v priam tropických horúčavách. Kufor je plne naložený cestovnými a príručnými taškami, tróni tam malý súdok piva a všakovaké plážové vybavenie. Na jednej z tašiek je odopnutý zips bočného vaku a vykúka z neho roh knižnej väzby. Ako auto nadskakuje, taška sa posúva nabok, práve bočným vakom dolu. Po chvíli sa zvalí a kniha z nej vypadne. Okrem nej z vaku vykukne plastický sáčok a v ňom... kotúľa sa v ňom čosi hranaté, čosi s číslicami, čosi...

...definitívne...

Varovanie ministerstva zdravotníctva:

RPG hry porušujú základné právo jedinca na voľný čas, zakotvené v ústave článkom 164, odsekmi 3 a 4.

Akékoľvek porušenie týchto ustanovení sa trestá odňatím voľného času na dobu neurčitú.

O DRAKKOVĚ POKLADU

MICHAELA "MIŠKA" MERGLOVÁ

Les byl tichý a temný, noční stíny se prodloužily. Odkudsi dolehlo zavytí vlků. Měsíc zářil na černém nebi posetém hvězdami. Po cestě přicházel muž, měl na sobě plášť ze skvělé látky sepnutý stříbrnou sponou; jistě nebyl chudobný, ale přesto cosi v jeho chůzi ukazovalo pokoru a bázeň.

Sova zahoukala poprvé. Muž se zastavil a poklekl. V kruhu dvaceti kroků tu nerostly žádné stromy, ač kolem dokola to místo lemovaly husté smrky semknuté k sobě, jako by jim bylo chladno. Z trávy tu se tyčili obři, chladní a kamenní, postavení rukama bohů, kteří v těch dobách ještě kráčeli po zemi a rozmlouvali s lidmi. Mezi nimi, uprostřed kruhu, stálo černé lesklé lože pro umrlce, podobné podstavcům, na nichž spočívají padlí králové.

Muž sklonil hlavu, v ruce sevřel medailon se znakem svého boha a úpěnlivou modlitbou vzýval duchy lesa, aby ho ochránili před vším zlým. A té noci měsíční světlo dopadlo do středu kamenného kruhu na černé lože a tu, znenáhla, se na něm objevila spanilá žena. Ležela jako mrtvá, bílý prach noci jí spočíval na líčkách.

Sova znovu zahoukala. „Radobud,“ řekl tichý hlas; muž nezvedl tvář, neodvažoval se. Ucítit, jak se bělostné prsty bohyně z kamenného kruhu dotknuly vlasů v jeho týle a zamrazilo ho. „Čeho si žádáš, když přicházíš do mé říše?“

„Paní,“ promluvil a hlas měl pevný a silný, „tys ochránkyně lesa a všeho živého. Tys paní života a smrti nás nehodných. Tys ta, která dohlédne do mnoha konců a zná osudy lidí. Paní,“ řekl znovu, „má žena je samodruhá. Pověz mi, Paní, jaký osud čeká mé dítě. Prozrad' mi, jakou cestu má před sebou.“

Štíhlé prsty zmizely z jeho hlavy a vlasy pod tím dotykem zbělaly. Muž hleděl do země a cítil, jak ho v hrudi zebe studený vzduch, viděl obláčky dýmu, jak mu stoupají od úst, viděl drobný stín, jak Paní stála před ním, ale neodvažoval se vzhlednout. Nesměl.

„Vidím krev a smrt a v nich nový život. Tvůj syn dospěje rychle, nemaje matku ani otce. Bude chudý, nuzný a opuštěný všemi, jen hlad a bída budou mu nejvěrnějšími společníky.“

„Ach Paní,“ promluvil Radobud teskně, „jakou sudbu jsi to přiřkla mému synovi? Proč jen zlé čeká ho na jeho pouti?“

„Nebude zatracen,“ řekla Paní a její hlas byl ostrý za to přerušení a bodl Radobuda jako nůž. „Osud mu dá příznivou cestu, která ho dovede k bohatství tak skvělému, že nikdy nebude poražen v boji. Buď šťasten, Radobude, tvůj syn vykoná mnoho skvělých

činů.“

Sova zahoulala potřetí. Radobud klečel a cítil, že Paní odchází ke svému kamennému loži. Když les umlkl a tajemná záře měsíce sestoupila z kruhu, povstal. Kráčel zpět poklidně, bělavou hlavu nachýlenou k zemi. Od té noci nikdy nepromluvil. Bohyně Paní mu sebrala hlas, a tak nikdy nikdo nezvěděl, co mu v noci prozradila.

Brzy poté, co se Radobud navrátil z lesa, povila jeho žena dítě; syna, jak Paní předpověděla. A již tehdy na Radobuda dopadla tma oné věštby, kterou vyslechl, když jeho žena zemřela té zimy hladem a únavou. Krátce na to chlapec ochořel zlou nemocí a zdálo se, že se jeho čas nachýlil. Kořenářka vařila kouzelné bylinky, ale ani vzývání bohů a přinášení obětí chlapce neuzdravovaly. Radobud se velmi trápil, svíral ho strach ze ztráty jediného syna, a často v noci odcházel z domu; mnozí ho obviňovali ze spolku s temnými silami, hovořili o kletbě, která padla na jeho rod. Ale zima přešla a jaro se ohlásilo teplem a dlouhými dny a chlapec jako zázrakem náhle vstal z lůžka a uzdravil se. Lidé byli šťastní, jen Radobud sedával ve svém domě a hledíval k lesu, kde slyšel věštbu, již v duši proklínal.

Roky plynuly a chlapec, ač již byl dost starý, aby se mohl cvičit v boji s ostatními chlapci, nedovedl uzvednout meč. Nemoc se mu zajedla mu do duše a neměl tolik síly jako ostatní. Chlapci se mu často posmívali pro jeho neduživost a jednoho dne mu s jízlivostí dali jméno Drak.

„Na, siláku!“ zvolal na něho Marcos, nejsilnější z nich, a hodil mu dřevěný meč. „Uzvedneš meč, Draku? Dokážeš to? Drak! Drak! Drak!“ volal na něj a ostatní se přidali, když se Radobudův syn sklonil, aby hozený meč zvedl. Jeho slabé paže to však nesvedly a on utíkal celou osadou pronásledován zlými posměšky svých druhů. Od té doby mu už nikdo neřekl jinak.

Uběhlo devět zim od Drakova narození. Chlapec se často toulal po lesích a skrýval se před ostatními chlapci z osady až na samých hranicích s Černým hvozdem. Bělovlasý Radobud hledíval na svého syna, na jeho tenké paže a propadlou hrud' a ač nic nedokázal říct, přeci byl v jeho pohledu smutek a zklamání. Jednoho letního rána se Radobud vypravil s lovci na hon na kance. A tehdy dopadla na jeho rod zlá věštba podruhé. Lovci zvíře obklíčili a Radobud po něm první hodil kopí. To však minulo svůj cíl, jen sjelo po kančích šupinách a rozzuřený divočák zaútočil a vyrval mu vnitřnosti svými kly. Lovci zvíře zahubili, ale smrtelně raněného velmože už zachránit nedovedli. Padlého složili na nosítka z větví, tělo zakryli jeho pláštěm, jen tvář nechali odhalenou. Tak ho přinesli do osady a podali Drakovi otcův meč jako dědictví rodu. Chlapec nedokázal zbraň uzvednout a Marcos se mu začal smát a s ním i ostatní a Drak se s pláčem rozběhl pryč do lesa.

Běžel mezi stromy, strhal ze sebe šaty a byl nahý a bosý a křičel, jako by ho stíhala smrt. Tak utíkal, až padl únavou do mechu, kde usnul. Ráno vstal a zamžikal do

bledého slunce. Chvěl se po těle zimou, v břiše mu kručelo hladem a hynul žízní. Vydal se pomalu na cestu neznámým lesem, vše pro něho bylo děsivé a strastiplné. Šel den, lekal se stínů i volání ptáků, a pak se posadil u řeky, z níž hltavě pil vodu, a rozplakal se. Byl unavený, a tak se položil do trávy a usnul.

„Leží tu nějaké děcko,“ ozval se hlas, cizí a hrubý, který chlapce probudil.

„Lidské dítě? Co by dělalo na kraji Hvozdu?“

„Tady, podívej,“ zvonění kovu, těžký dusot.

Drak otevřel oči. Byli před ním dva jezdcí s nejspanilejšími koňmi, jaké kdy viděl. Jeden měl popelavou klisnu s překrásným prošivaným sedlem, druhý černého hřebce, temného jako noc, který neklidně hrabal kopytem a nezkrotně pohazoval hlavou. Oba muži byli vysocí a sliční, tváře s ostrými rysy a jasnými očima chlapci říkaly, že to nejsou obyčejní lidé z osad v okolí hor. Jeden z nich právě sesedal a šel k Drakovi blíž; a tu se v bojácném srdci chlapce rozžehl oheň zoufalství a on vystřelil jako šíp z luku a prosmýkl se kolem muže. Běžel ke koni a už byl skoro u něho, když se černý hřebec vzepjal. Polekaný Drak přepadl nazad, kde ho zachytily pevné ruce, pokusil se vytrhnout, ale sevření zesílilo.

„Hleďme, jaký malý hádek se z něho vyklubal!“ zvolal muž a obrátil chlapce čelem k sobě. „Napřed leží jako raněná zvěř, ale pak chce krást koně! Hej, Joki, co s ním uděláme?“

Joki se naklonil v sedle a jeho jasné oči probodly chlapce jako nůž. „Kdo jsi?“ zeptal se panovačně.

„Drakk,“ řekl chlapec pokorně, ale ve tváři měl vzdor.

„Drakk,“ ušklíbl se posměšně druhý, „vsadil bych se o novou zbroj, že bys neudržel ani sekýru na štípání dřeva.“

„Kde ses tady vzal, Drakku?“ pokračoval chladně Joki.

„Nevím,“ pokrčil chlapec rameny a roztřásl se chladem.

„Odkud jsi přišel?“

„Nevím,“ zakňoural Drakk.

Joki kývl hlavou. „Vezmi ho sebou, Karhu,“ oslovil druhého muže, „dáme mu najíst; třeba nám poví víc.“

Karhu nasedl lehce na koně a chlapce vzal drsně za rameno, až Drakk zakřičel bolestí. „Nefňukej, dítě,“ řekl ostře Karhu. „Myslíš, že nám bude k užitku?“ zvolal na svého druha, zatímco oba pobídl koně ke klusu. „Naříká jako baba.“

Joki se obrátil. „Možná jsou všechny děti lidí uplakané a slabé,“ odvětil hrdě. „Alespoň se něčemu novému přiučíme.“

Jeli daleko a dlouho. Když zastavili, byl Drakk otupělý a ospalý cestou, ani nevnímál, že ho někdo oblékl do bílé haleny, která mu visela až ke kotníkům, a husté medvědí kožešiny. Do hrdla mu nalili cosi horkého a posadili ho na zem. Hrál tam

oheň a chlapec slyšel v polospánku hlasy, ale nerozuměl tomu, co si povídají. Byl příliš vysílený. Pak ho někdo probral, oči mu svázali černou páskou a posadili ho na koně a vezli dál nekonečnou cestou. Už mu nebyla zima, už neměl hlad ani žízeň. Cítil se ospalý a polámaný, ale ze všeho nejvíce ho bolelo ponížení, jaké od Jokiho a Karhua utrpěl.

Všechno ztmavlo i za černou páskou, kterou měl na očích. Jeho společníci nebyli zábavní, celou cestu mlčeli, sotva kdy prohodili slovo, a když se pak Drakk probral, ucítil, jak ho čísi ruce podávají někomu jiného. Postavili ho na vratké nohy; neudržel se na nich a upadl. Opět ho zvedli, příliš silný stisk na rameni, někdo ho vedl tak rychle, až klopýtal. Už nebyli venku, vstoupili do jakéhosi stavení. Vítr tu nefoukal, země nebyla vlhká ranní rosou, cítil teplo, které ho ovanulo svým dechem. Tvrdé paže ho zastavily a násilím posadily. Sundali mu z očí pásku a on uviděl, že sedí v místnosti s dalšími muži, kteří byli tak chladní jako Joki a Karhu. Někteří si svázali plavé vlasy do copů, jiní je měli seřezané podle tváře, další měli hřívu tmavých, skoro černých kadeří. Povětšinou byli vousatí a světloocí, nelišili se od lidí. Někdo mu vrazil do ochablých prstů mísu horkého masa.

„Jez,“ poručil mu hrdý hlas, v němž poznal Jokiho. Drakk zvedl oči a polekal se. Pokoj, ve kterém seděli, vypadal strašlivě. Stěny byly z kostí, z lebek zvířat s vyhaslýma očima, žebra trčící ze zdí, hrůzné mordy mrtvých vlků vedle oken. Louče zasazené v kamenných obručích ozařovaly dlouhou chodbu táhnoucí se až ke obrovitým dveřím, které se podobaly zvířecí tlamě. Celé to místo bylo postaveno z mrtvých.

Drakk se roztrásl a obrátil se k mužům, kteří tu seděli bez jediné známky strachu. To hrozné místo, jako by je nelekalo, jako by oni sami byli požírači těch, z jejichž kostí byl vystaven ten hrad. Joki se posadil do kruhu mužů kolem ohně a teprve teď si ho chlapec mohl řádně prohlédnout. Byl vysoký a bledý, podél tváře mu padaly potem zvlhlé prameny tmavých vlasů uvolněné z copu v týle. Oblečený byl jako kníže a Drakk nikdy neviděl dosud tak skvostné odění; kazajka z pevné světlé kůže, ozdobená krásnými motivy spirál a spletených provazů. Cestovní plášť působil možná spoře, ale přesto ušlechtilé, jantarová jehlice, kterou se spínal, ukazovala na bohatství svého nositele. Na jedné ruce až po loket sahaly umě tepané kroužky ze stříbra a zlata, na druhé zas viděl náloketník a na prostředníku prsten z černého kamene.

„Jaká byla cesta?“ obrátil se k Jokimu tlumeně jeden z mužů, které Drakk neznal.

„Cestou od Dřevěného hradu jsme přejeli brod,“ Jokiho hlas byl unavený, ale klidný.

„Most byl stržený po dešti, museli jsme jet několik mil, abych mohli přes řeku.“

„Pošlu někoho, aby to spravil,“ přislíbil druhý, „jedete teď na Kamenný hrad?“

Joki přikývl a polkl maso, až mu šťáv kápala na předprseň zdobených šatů. „Ano.“

„Proč s tím chlapcem?“

„Našli jsme ho při cestě nahého a hladového. Nevěděl odkud se tam vzal,“ vytáhl od

pasu nůž se zdobenou rukojetí a ukrojil si kus masa. „Je to hádanka a můj otec má rád hádanky.“

„Slyšel jsem zprávy o nepokojích na kraji hvozdu; ze západu Šwerdských vrchů. Skřet Hiisi má prý flétu, která dokáže uspat vše živé v okolí, a tak dobyl mnoho míst.“

„Je to možné,“ pokrčil Joki rameny, „jsme na cestě čtvrtý den, nevím nic nového od té doby, co jsme s bratrem vyjeli,“ a jeho stříbřité oči se zabodly do Drakka, který je poslouchal. Chlapec se rychle sklonil zpět ke svému jídlu.

Další den opět vyrazili. Cesta byla úmorná a dovedla poutníky ke třetímu, Kamennému hradu. Když přijeli, zavedli nějací lidé Drakka do krásného pokoje. Dali mu dokonce nové šaty, takové, které padly na jeho vyhublou postavu, a byl přizván k hostině s pánem Suloinenen, vládcem říše elfů.

Když chlapce přivedli sluhové do hodovní síně, podivil se vši té nádheře a lesku. Ačkoliv byla noc, síň projasňovalo světlo z loučí jako sluneční svit. Stěny nebyly děsivé jako na Kostěném hradu. Zdi zdobily řezby a obrazy ze života lesních elfů, spatřil vysoké sochy z bílého kamene a překrásnou zdobenou zbroj, která vypadala tvrdě a přeci lehce. Jemná hudba a krásný zpěv rozveselovaly hosty, kteří spolu nehovořili, jak to Drakk vídal v otcově domě, ale tiše naslouchali té písni. Podél dlouhého stolu seděli elfové, někteří zavírali oči, aby k jejich sluchu lépe dolehla melodie, jiní hleděli do svých číší, někteří měli chmurné tváře obrácené ke stupínku, kde ve zdobeném křesle seděl ušlechtilý pán. Pěvec zpíval a jeho píseň byla temná a smutná:

*„Jak léta plynou, smutný čas, když zima se již plíží.
Tak příběh ten kdys stal se zde, když přišli lidé krutí,
je boje z vlasti vyhnaly a pustinou šli dlouze,
již hladoví tak došli sem, sem v zakázaný kraj.
Když vypálili vesnice a vyplenili každý dům,
sličná paní Moethin ve svém domě strádala,
neb byla sama, válka jí odvedla v dálku manžela.
Ve strachu o dítě své, dala chystat koně již,
tu v dálce vidí oheň plát. To přicházejí zbojníci
a pálí, bijí, co jim v cestě, křičí jako bouře sama.
Tak odešla a dítě své, je halíc ve svůj nuzný šat,
šla tmou a chladem strašných hor, překrásná paní Moethin,
sníh padal, ona kráčela, a vyty vlků přišlo z hor.
Tak stínu prchla v lesy ty, ve stěny skal, do strašných běd.
Ach, kdo pomůže Moethin? Dítě svoje bránila,
nesla je, sama klopýtá, a sníh ji halí v náruč svou.
Tak krásná paní Moethin zemřela v kraji divokém,*

*kde dítě i ji našli, tam mohyla je Moethin.
Nikdy hlas již nezazní, ni píseň více nerozpívá
koruny v lese. Moethin, ach, Moethin, ta krutá smrt,
ta hoře bědná, když tě štoali daleko, i s dcerou tvou
od domova pryč jako zvěř! To žádný příběh nevypoví.
Buď navždy v míru, Moethin!“*

Pěvec umkl a v síni se rozhostilo ticho. Pan Suloinen seděl ve svém křesle, ruce pevně sevřené na opěrkách a ve tváři zsinálý. „Možná umíš zpívat,“ promluvil pak a jeho hlas se odrazil od kamenných stěn, „ale zpívat takovou píseň v mém domě je troufalé, smělče.“

„Odpusť mi, můj pane,“ sklonil pěvec hlavu, „složil jsem tu píseň pro potěchu tvého sluchu. Nevěděl jsem, že tě pohněvá vzpomínka na ni.“

Okny zalomcoval vítr a světla v místnosti se zakývala. A pán domu se náhle zasmál, až všichni ucítili chlad. „Dobrá. Zahraj tedy něco veselejšího, ať se víno v džbánech nezmění ve slané slzy!“

Libý zpěv však umkl a všichni pohlédli ke dveřím, z kterých přicházel Drakk v doprovodu sluhů. Dovedli ho k místu přímo před pánovým trůnem a chlapec, před tím, než se posadil, poklekl a sklonil hlavu.

„Buď vítán v mém domě, Drakku,“ řekl pán Suloinen laskavě. „Jak vidím, pocházíš z dobrého rodu, když se klaníš před mým stolcem.“

„Pane,“ promluvil Drakk slabým hlasem, „nevím, jakého rodu jsem; nevzpomínám si, odkud jsem se sem dostal. Ale ať malý, chtěl jsem tě požádat o laskavost.“

Pán Suloinen se usmál a jeho šlechetná tvář se sklonila k chlapci. „Jaké máš přání, Drakku z neznámého rodu?“ zeptal se blahosklonně.

„Tvůj dům, pane, je skvostný a tví lidé laskaví. Dovol mi, pane, být ti sluhou. Jsem možná slabý a nedokážu uzvednout zbraň, ale dej mi jinou práci a já ji vykonám.“

Kolem stolu se ozval šum šeptajících elfů. Jaká to drzost od člověka, který sem byl přiveden pro pobavení pána Suloinena! Jaká hanebnost!

Pán Suloinen pozvedl dlaně a zjednal ticho mezi hovořícími elfy. „Jsi odvážný, malý Drakku, a toho si cením. Dám ti práci a dovolím ti zůstat v mém domě. Možná, že jsi slabý a neuzvedneš zbraň, ale znám mečíře, který svede vykovat meč lehký jako sokolí peří, a vyrobit pochvu takové moci, že pokaždé, když z ní meč vytáhneš, bude naostřen a připraven k boji. Budeš mi služebníkem, malý Drakku, a posloužíš-li mi dobře, dostaneš za odměnu takovou zbraň.“

Elfové hleděli zmateně na pána Suloinena a na malého chlapce, který si tak náhle a bez příčiny zasloužil nejvyšší poctu od pána. Když chlapce vedli do jeho komnaty, obrátil se k jednomu ze sloužících. „Proč se pán Suloinen hněval, když pěvec zpíval? Ta

píseň byla přeci nádherná!“

Sluha si položil prst na rty a vedl chlapce chodbou. Pak otevřel dveře a vstoupili do zvláštní síně. Byla kruhová a prázdná a ticho tu naplnilo každý kout. Ze stropu se táhly štíhlé sloupy z našedlého mramoru, z olistěné voluty se pnuly kamenné šlahouny rostliny, která obepínala celý sloup až k podstavci. Světlo sem pronikalo úzkými okny posazenými vysoko ve zdech a sbíhalo se do jediného paprsku, který dopadal na sochu uprostřed místnosti. Byla to krásná žena se smutnou tváří. Ruce měla vztažené k nebi, jako by se modlila. Světlo hladilo její tvář jemnými prsty a přičarovalo mramoru stíny a vrásky, až se zdálo, že se na studeném kameni rozlévá červeň po líčkách.

„Paní Moethin,“ promluvil sluha, „bývala ženou pána Suloinena. Když před lety do Černého hvozdu přišli lidé ze západu Šwerdských vrchů, byl pán s mladičkými princí daleko na východní straně své říše. Paní Moethin vzala svou dceru a uprchla s ní, ale obě zemřely v horách. Nikdo o ní nesmí hovořit, pánův žal je příliš silný.“

Tak se tedy stal Drakk sloužícím u elfího krále. Elfové říkali, že je to jen pánův rozmar, jen vrtoch, pro který si drží na svém hradě toho malého lidského chlapce. Pán Suloinen často vyjížděl do lesů se svými syny Jokim a Karhuem a celou družinou sličných elfů a Drakk často zůstával sám na hradě, aby připravil vše potřebné, až se jeho pán vrátí. Tak se naučil nalévat víno a připravovat pokrmů pro svého pána, připravoval mu lůžko ke spánku i oděni na den a noc. Pán Suloinen ho naučil psát a číst, aby Drakk mohl rozveselovat elfy při hostinách svým přednesem a zpěvem vlastních písní, naučil se hře na harfu, dovedl pánům vykládat veselé historky, jak mu pán Suloinen nařídil, a když měl volný čas, chodil se dívat na dvůr hradu, kde mladí elfové cvičili boj se zbraněmi nebo střelbu z luku.

Když uběhl rok, pán Suloinen na jedné z večerí zjednal ticho, aby mohl hovořit. „Rok uplynul od chvíle, kdy jsem přijal do svých služeb Drakka, člověka. Čeho jsem ti slíbil za rok tvých věrných služeb?“ otázal se laskavým hlasem.

„Můj pane,“ řekl Drakk a poklekl. „Slíbil jsi mi darovat meč, který by uzvedly mé slabé paže.“

Pán Suloinen tleskl do dlaní a ze dveří přistoupil k jeho pravici vysoký muž nesoucí meč ve skvostné pochvě. „Vždy jsi plnil, co jsem ti poručil, čestně a bez snahy mne podvést. Mnohokrát jsem ti dal možnost mne oklamat a okrást, ale ani jedinkrát ses o to nepokusil. Co jsem slíbil, proto splním. Tvé služby u mne byly dobré a ten meč ti náleží po právu,“ řekl a podal mu krásnou zbraň. Tak přišel Drakk k první z devíti cenností.

„Pověz mi,“ promluvil pán Suloinen, „nyní máš meč, po kterém jsi tolik toužil. Co dalšího by mohlo rozradostnit tvé srdce?“

Drakk pohlédl na meč a pak na ušlechtilého elfího krále. „Můj pane,“ řekl, „meč, který jsi mi daroval, je nejcenějším co mám, ale ačkoliv budu vládnout meči, přesto

nemohu po tvém boku do boje a to mne rmoutí.“

„Proč bys nemohl?“ zeptal se Suloinen.

„Protože tebe i tvou družinu chrání brnění pevnější než skála. Takové já ale mít nikdy nemohu, protože ho nedovedu uzvednout. V celé tvé zbrojnici, pane, se nenajde jediné takové.“

A pán Suloinen se usmál. „Dobrá,“ řekl, „znám zbrojíře, který svede udělat zbroj, kterou na ramenech neucítíš jako tíži, a k ní sponu, kterou když připneš na svůj plášť, žádná zbraň ti neublíží. Budeš mi panošem, malý Drakku, a posloužíš-li mi dobře, dostaneš za odměnu takovou zbroj.“

Tak se stal Drakk panošem u elfího krále. Vyjížděl na krásném koni po boku pána Suloinena, jeho dvou synů a družiny elfských knížat. Když rozbíjeli tábor, staral se o to, aby pánův stan byl dobře rozvinut, aby jeho zbroj byla vždy vyčištěná, zbraně nabroušené a hotové k dalšímu boji. Čistil pánovy boty i koně, naučil se jej osedlat a klidnit ho, když se navrátili zpěnění po lovu. Během dlouhých nocí, kdy se nestačili navrátit do hradu a přespávali pod širým nebem, rozdělával Drakk oheň a opékal nad ním maso z jejich úlovků. A když míval chvíli času, cvičil se v boji. Nejprve sám a poté, když ho jednou spatřil, jak neumě mává krásným mečem, se Joki uvolil, že ho naučí boji.

Tak uběhly právě dva roky, když se pán Suloinen se svými druhy vrátil z jednoho honu na krásnou hostinu. Zas si zjednal ticho mezi elfy a obrátil se k Drakkovi, který před ním klečel se svým skvostným mečem u pasu.

„Dvě zimy uběhly, které jsi byl v mých službách,“ řekl pán Suloinen vznešeně, „jaké odměny jsem ti přísahal dát?“

„Můj pane Suloinene,“ promluvil Drakk, „před dvěma léty jsi v této síni přísahal, že budu-li ti sloužit dobře, daruješ mi zbroj, kterou bych mohl nosit.“

Pán Suloinen opět tleskl do dlaní a po jeho pravici vystoupil sluha s nádhernou zbrojí. „Co jsem přísahal, také vyplním. Býval jsi se mnou v pustinách i končinách, kam jiní lidé ještě nikdy nevkočili. Často jsi měl možnost ublížit mě, mým synům nebo některému z mých knížat, ale ani jedinkrát jsi toho nezneužil. Zbroj je tvá po právu,“ řekl a předal Drakkovi zbroj, která byla lehká jako pírko, a sponu, kterou když připnul na plášť, stal se nezranitelným. Tak přišel Drakk ke druhé a třetí z devíti cenností.

„Řekni,“ promluvil pán Suloinen, „máš již zbroj i meč a tvůj plášť tě bude chránit před všemi ranami nepřátel. Co ještě by sis přál, abys se mnou mohl vyjet, Drakku?“

Drakk pozvedl hlavu. „Mám sice zbroj, můj pane, mám i meč, kterým mohu rozdávat rány, ale přesto s tebou nemohu do žádného boje, a to skličuje mu mysl.“

„Proč bys nemohl?“ zeptal se Suloinen.

„Protože žádný z tvých knížat do boje nepůjde prostovlasý. Všichni tvoji věrní mají přílby, které je ochraňují, já však nemám žádnou a ve tvé zbrojnici není jediná, která by

padla na mou hlavu. Nemám ani štít, kterým bych se mohl bránit zlým šípům, protože žádný z tvé zbrojnice nevydrží déle, než jedinou ránu mečem.“

A král elfů se usmál. „Dobrá, tedy,“ promluvil, „znám helmíře, který svede udělat přílby tak malé, že i na tvou hlavu padne a dohlédneš s ní dál, než který jiný člověk, a svede dělat i takové štíty, že nikdy nepuknou, i kdyby do nich sekyra udeřila. K tomu kopí tak mocné, že kdo jej vrhne proti nepříteli, nikdy nemine. Budeš mi rádce, mladý Drakku, a budou-li tvé služby dobré, odměním se ti za každý rok těmito dary.“

Tak se stal Drakk rádcem elfího krále. Víтал hosty, kteří na Kamenný hrad přijeli, přebíral zprávy od posílů pro pána Suloinena, sepisoval do knih vše, co se událo v Černém hvozdu a dlouhé hodiny rozprávěl se svým pánem o tom, co je třeba vykonat nebo upravit a pán Suloinen mu naslouchal a vážil si jeho rad. Drakk vážněl a moudřel, často se vypravoval mezi elfy, aby viděl jejich trápení a starosti, a vyprávěl o svých cestách pak pánu Suleinonovi. Brzy získal vážnost mezi elfy v Černém hvozdu a všichni říkali: „Hle, to je člověk, kterého pán Suloinen obdařil svou přízní.“

Léta běžela a třetí rok uplynul, když pán Suloinen uspořádal velkolepou hostinu. Pán elfů si zjednal ticho ve své síni a obrátil se k Drakkovi, který před ním poklekl se svým skvělým mečem, ve zbroji a plášti. „Po tři léta jsi mi dělal rádce,“ řekl pán Suloinen, „co jsem ti slíbil jako odměnu, mladý Drakku?“

Drakk předstoupil uhlazeně a mnozí se podivili. Vždyť to býval obyčejný chlapec, ukoptěné děcko lidí, a dnes stál před pánovým stolcem mladý muž v krásném šatu a v přízni krále, podobný elfím knížatům řečí i vzhledem. Drakk se změnil a ačkoliv jeho paže nikdy nebyly tak silné, aby mohly bojovat se skutečným mečem, naučil se rozdávat rány jako nikdo jiný v okolí. Vlasy měl černé a hladké, seřezané pod rameny a po vzoru elfího národa svázané do copu. Jen oči měl jiné než ostatní, měl je tmavé jako noc a bdělé i za nejjasnějších dnů. „Můj vznešený pane Suloinene,“ promluvil Drakk, „za mé služby jsi mi slíbil přílbu a štít, které by mne mohly chránit v boji po tvém boku, a kopí, které nikdy nemine svůj cíl.“

Pán Suloinen tleskl do dlaní a po pravici vystoupil sluha. Nesl přílbu, která byla tvaru dračí lebky s dlouhými lícnicemi, nádherný tepaný štít se znaky království pána Sulonena a štíhlé kopí z jasanového dřeva s hlavicí z rudého kovu. „Svou přísahu vyplním. Tvé služby si cením, Drakku, neboť pro mne byly velmi cenné. Chodil jsi mezi lidmi a znal jsi všechna tajemství mé vlády, ale nikdy ses nepokusil mne podvést a obelhat ve vlastní prospěch. Právem ti patří ta přílba a štít a skvělé kopí,“ řekl pán Suloinen.

Tak získal Drakk přílbu a štít, třetí a čtvrtou cennost z devíti.

„Pověz mi, Drakku, zda ještě něco schází tvému srdci?“

„Ne srdci, můj pane,“ promluvil Drakk, „ale paži. Mám zbroj i zbraně, které patří králům, ale má ruka ještě nezná dost válek a bojů, aby mohla chránit tvůj život tak

věrně jako meče tvých synů. Dej mi koně, můj pane, abych se mohl zapojit do bojů a abych poznal svět kolem svého království.“

„Dobrá,“ řekl pán Suloinen, „znám bojiště, kde nikdy nepřestávají vrány kojít svůj hlad. Na západě, tam, kde končí Černý hvozď, jsou divocí elfové a brání se útokům obrů. Jeď tam a bojuj po jejich boku a až ucítíš, že tvá paže zesílila tím bojem, a až tvá odvaha bude dosti veliká, tehdy se vrať a vyjeď se mnou po boku mých synů a knížat.“

Drakk tedy osedlal krásného koně a vyjel na západ, aby v boji získal zkušenosti a odvalu. Cesta na západ byla zlá a s každou milí, která za ním zůstávala, houstl les tmou a svíravou úzkostí. Cesty zarůstaly trním a kapradím, mlha se od země často neztratila ani po poledni a míjel na své cestě kamenné mohyly, z nichž cítil zlo. Tak dojel až na západ, kde se setkal s divokými elfy a bojoval po jejich boku s obry, skřety i zlými lidmi a naučil se mnoho z boje. Jeho kopí a meč byly nejstrašnějšími zbraněmi a brzy přicházeli k pánu Suloinenovi zprávy o hrdém nezranitelném válečníku ze západu.

Drakk si vydobyl úctu všech elfů a v bojích byl smělejší než jiní. Vrhá se vždy před a dál než jiní. Tak se stalo, že jednou pronásledoval vůdce tlupy skřetů a když ho dohnal, uštědřil mu zlou ránu. Skřet padl a vida, že je smrtelně raněn, obrátil se k Drakkovi. „To jsi ten člověk, o kterém tak hovoří všichni elfové s úctou?“ otázal se. „Ten, kterého Suloinen vzal do svého domu? Jaké je tvé jméno?“

„Jsem ten, o kom hovoří,“ přitakal Drakk, ale své jméno mu neprozradil, neboť v těch dobách panovala pověra, že kletba pronesená umírajícím, má mnohokrát větší moc.

„Tedy mne dostihl Suloinenův hněv,“ řekl skřet, „však jsem mu pobil mnoho elfů, aby měl právo mne nenávidět.“

To vzbudilo Drakkovu zvědavost, protože znal mnoho nepřátel svého pána, ale o skřetech nikdy neslyšel. „Kdo jsi, že by tě pán Suloinen měl nenávidět?“ zeptal se Drakk se zájmem.

„Hiisi mi říkali,“ odpověděl skřet a v Drakkovi se probudila vzpomínka na Kostěný hrad.

„Hiisiho flétna,“ řekl Drakk, „o té jsem slyšel. Kde je ta flétna?“

A skřet se zasmál. „Ukrytá.“

„Kde ukrytá?“

„Hluboko. Nikdo ji nenajde, ne Suloinen ani žádný kletý elf,“ a se slovy nenávisti na rtech zemřel. Tak tedy Drakk porazil Hiisiho, ale jeho kouzelnou flétnu, která měla moc uspat vše živé, co by slyšelo její zvuk, nenalezl.

Bojoval po boku elfů až do zimy a pak se jednoho dne rozhodl jet dál, dál na západ podél Šwerdských vrchů, aby poznal svět. Vydal se do neznámých končin, kam se ani ti nejodvážnější nevydávali. Vydal se do země zla.

Drakk jel podél hor a držel se severu. Lesy byly divoké a nespoutané, žádné cesty nebyly prosekány, ani zvěř tu nechodila. Kůň se bál jít dál, a tak ho Drakk musel vodit za uzdu a druhou rukou sekal mečem do kolem rostlých křovin. Šel tak po mnoho dní, byl hladový a ačkoliv byl vybaven skvěle do boje, nikdo mu zatím nezkrížil cestu. Když byl na cestě devátým dnem, uslyšel zvláštní zpěv, který se linul z dále. Drakk vedl koně, ale bílý hřebec se vzpínal se a kopal, nic nedbal na svého pána, který ho pobízel a domlouval mu. Drakk ho uvázal ke stromu a nasadil si na hlavu svou přílbu, aby pohlédl vpřed. Spatřil jen pár mil před sebou malou pěšinu, která se vinula po úbočí hor až k jeskyni v dutém kopci. Drakk se vypravil na cestu a brzy vstoupil na cestu, kterou viděl. Když kráčel, pod nohama mu praskalo kamenní.

Tasil tiše meč a s napřaženým štítem před sebou šel pomalu vpřed.

„Pojď dál, Drakku, synu člověka,“ ozval se vetchý hlas, když přistoupil ke vchodu do jeskyně.

Drakk se podivil tomu, kdo by mohl znát jeho jméno, a sevřel pevněji svůj meč.

„Nemám žádné zbraně a i kdybych měla, k ničemu by mi nebyly. Můžeš jít dál beze strachu, hrdinný reku, čekám tě už mnoho dní.“

Drakk vstoupil a spatřil tam u zapáleného ohně v roji much a komárů ženu. Byla podivná, vypadala staře, do tváře měla spadané vlasy bělejší než sníh, ale když pohlédl na její ruce, ve kterých přehazovala magické kameny, viděl, že jsou mladší, než by napovídal její hlas. „Kdo jsi, že znáš mé jméno?“ zeptal se. „A jak jsi věděla, že přijdu?“

Žena se zasmála a pak pohodila hlavou a závoj vlasů odhalil její tvář. Drakk se nepolekal, ale překvapení zakrýt nedokázal. „Ty,“ řekl, „znám tvou tvář. Znáš ji, jen nevím, odkud. Kdo jsi?“

Žena na něho hleděla jasnými očima a ve tváři byla pěkná, velmi pěkná. „Jsem vědma,“ řekla mu a rozevřela ruku s kameny. „Chceš znát svůj osud, lidský synu?“

Drakk se na ni zahleděl. „Co bys chtěla oplátkou?“

Žena pohodila kostnatými rameny. „Dej mi svého koně,“ řekla mu.

„Dobrá,“ přikývl Drakk.

Vědma zaklonila hlavu a rozhodila kameny. Kouzla a magie lesa přišly jí na pomoc. „Vidím velké bohatství, Suloinenův vazale, ale život krátký. Tvé jméno bude slavné, ale ty budeš spát spánkem věčným v duté mohyle.“

Drakk vyposlechl její věštbu a pak na ni ještě chvíli hleděl. „Přeci tvou tvář znám!“ zvolal náhle. „Moethin! Podobáš se soše té paní, kterou jsem viděl na Kamenném hradu. Ale musí to být klam, paní Moethin zemřela a pán Suloinen pro ni truchlí každým dnem.“

Vědma se zasmála. „Smrt by mi přál ten vznešený vládce říše elfů. Zem pod Šwerdskými vrchy dostal věnem a s prasaty mne posílal spát. Bohatství jsem mu přinesla a on mne dal vymazat ze všech písní. Dva syny jsem mu povila a on mne

vypověděl ze země. Vznešený je, jen co je pravda.“

„Lhářko!“ zvolal Drakk a tasil meč. „Pán Suloinen by si nikdy nevzal čarodějnicí jako ty!“

„Vzal nebo nevzal, nevzal nebo vzal. Když přišli zlí lidé, dal mne vyhnat z domu. Za věrnou lásku čeká vyhnanství a ani tebe, miláčka pána lesa, nemine jeho dvousečnost! Varuj se přátel, kteří jsou mocnější než ty sám. Pán Suloinen je zlo!“

Drakk se rozhněval a udeřil vědmu mečem. Rána ji zabila a Drakk se vylekal, co způsobil. Když se sklonil, všiml si skvostné kované truhly, která ležela ukrytá pod listím a seschlým mechem. Drakk ji vytáhl, ale otevřít ji nesvedl. Nalezl tam i prastarou knihu a protože se bál ji zanechat na tom místě, vzal si ji i truhlu a vypravil se pryč od toho místa. Tak získal Drakk pátou z devíti cenností, truhlu.

Bloudil dlouho sám a na své cestě nikoho nepotkával. Dostával se stále hlouběji a hlouběji do lesů, které byly temnější než tma. Nikdo neví, co se dělo s Drakkem v těch časech, kdy bloudil po těch krajích, ale vypráví se, že dlouhé tři zimy jeho drahocenná zbroj zahálela a po Drakkovi člověku, kterého přijal elfí král jako svého nejvěrnějšího služebníka, se slehla zem. Usadil se prý v divokém kraji, kde dlouho studoval z knihy, kterou vzal vědmě.

Stalo se, že když se pak po dlouhém čase Drakk objevil mezi lidmi v řídké se objevujících osadách, všichni se ho lekali. Jeho oči ještě více potemněly a ti, kdo je viděli, se jich báli a zaklínali se před ním jako před zlým duchem. Tváře mu zbledly, vlasy se prodloužily a zacuchaly se, když o ně nikdo nepečoval, šat zašel špínou a potrhal se. Chodíval pak po kraji zahalený v černém plášti a opíral se o své kopí. Kdo však na něho zaútočil, ten narazil na neporazitelného protivníka. Jeho štít vydržel každou ránu, šípy se odrážely od jeho těla, kyj jeskynních obrů mu neublížil, jeho meč svedl přeseknout kosti i kov, kopí dostihlo každého, kdo se dal na útěk, a ten, kdo se v boji zadíval do jeho očí, byl zatracen.

Ze severu se začaly šířit zvěsti o strašlivém čaroději, který budí hrůzu svým pohledem a rozsévá zmar a smrt, kam přijde. Ty zprávy přišly i do Černého hvozdu a pána Suloinena znepokojily. Každým dnem čekal na vzkaz od mladého Drakka, který už před lety vyšel do světa a dosud se nenavrátil. Poslední, co o něm věděl, byly zprávy od potulných elfů, kdy slyšel, že Drakk míří stále více na sever. „Otče,“ promluvil tehdy Joki, „já jsem tehdy chlapce přivezl, dovol mi tedy, abych ho našel a varoval ho.“

„Je-li čaroděj ze Šwerdských vrchů tak mocný, jak se proslýchá, jistě o něm již zaslechl,“ řekl pán Suloinen.

„Snad, ale pokud by ho potkal, bude mu k užítku lépe, budu-li stát při něm.“

A tak pán Suloinen svolil a vypravil Jokiho na cestu.

Drakk se vydal ještě hlouběji na sever. Tam nikdy nikdo nevstoupil, příběhy, které se

o tamních krajích vyprávěly, mluvily o strašných divošských kmenech, které svými rituály vzývají nejstrašnější síly temnot. K cestě ho však pohnulo něco jiného. V jedné z posledních vesnic skřetů, kde se zastavil, než šel, zaslechl, že troll, strážce močálů, ví, kde je ukrytá Hiisiho flétna. Drakk se vypravil na cestu krajem, který do té doby nepoznal žádný člověk. Cestou potkával velká zvířata, až jednoho večera narazil na tlupu ohavných skřetů, kteří po něm hned začali střílet šípy. A tehdy se Drakk rozhněval a tasil svůj naostřený meč Terävä. První ranou rozťal hrdlo prvního smělce. Druhou rozdrtil lebku jejich vůdci. Rozpráhl se potřetí a skřeti se rozutekli na úprk, vida, že jejich zbraně proti hrozivému cizinci nezmohou nic. „Varis! Varis!“ volali mnozí řečí elfů a znamenalo to vrána a oni prchali s tím slovem na rtech. Drakk se sklonil k zabitému skřetovi. Z rány ještě tekla teplá krev a Drakk se jí napil a rozhlédl se a viděl všechny nepřátele, kam prchají. „Ne,“ řekl s krví na tváři, „ne vrána. Drakk.“ Tak zahubil skřety a zahubil je krutě, na každého se snesla zloba jeho meče. Bylo to tehdy poprvé, kdy ho boj pohltil a Drakk ani nevěděl, co činí. A Drakk nalezl uspokojení v pustém zabíjení.

Joki zatím pátral, kde mohl, ale nikde nenalezal žádné zprávy o chlapci, který kdysi vyšel ze západu Černého hvozdu. Všude slýchal jen zprávy o zlém čaroději a čím dále k severu se Joki dostával, tím strašnější zprávy slýchal. „Jeho oči berou lidem duše,“ říkali jedni. „Má zbroj, kterou žádná zbraň nepronikne,“ povídali jiní. „Viděli jsme, jak ostrými zuby trhal hrdlo těm, kdo mu podlehli, je jako vrána ve svém černém plášti - pije krev padlých a bere jim oči, aby byli v podsvětí slepí,“ řekli mu skřeti v malé vesnici. To už byl Joki na cestě mnoho dní i nocí, jeho líce ztmavly vousy, šat mu ztemněl prachem cest a jen nebesky modré oči dávaly znát, že přišel z Černého hvozdu.

„Chlapec? Neviděl jsem žádného chlapce. Jen čaroděje,“ pověděl mu muž v poslední osadě, „je strašlivý. Nosí náhrdelník z kostí a kopí, který nikdy nemine cíl. Koho udeří svým mečem, tomu přetne kosti, šlachy i svaly.“

„Jak se jmenuje ten meč?“ zeptal se Joki.

„Terävä mu říkal, ano, tak nějak. To je něco cizího, neznám tu řeč.“

„Já ano,“ řekl Joki a to věděl, že už nikdy se k pánu Suloinenovi nenavrátil stejný Drakk, který od něj před lety odešel.

Drakk cestou k bažinám pobil mnoho nepřítel, jak praví legendy, každý, kdo mu vstoupil do cesty, padl stížen čepelí Terävä a Drakkova duše s každým zabitým temněla a odkrývaly se v ní stále temnější hlubiny. Příběhy, které se vyprávěly pak, když přešel Šedý pás pod horami, se jen šeptaly. Mučení. Zohavená těla. Démon.

Joki ho hledal už celý rok a pomalu ztrácel naději, že Drakka dostihne. Z každého místa, kam přijel, ho vyháněli, protože se báli cizinců. Často mu hrozili zbraněmi, nejednou ho hnali pryč loučemi a šípy. Joki tehdy už vůbec nevypadal jako šlechetný elf, ale jako tulák a trhan. Ztratil jiskru v očích, vlasy si seřezal, aby mu nepřekážely

dlouhé kučery, ruce zdrsňely. Často musel jíst syrové maso a zabíjet z nutnosti; tak se z Jokiho, krásného syna pána Suloinena, stal tmavý elf, kterého by nepoznal už žádný z jeho rodu.

Drakk došel k bažinám po dlouhém roce putování. Spatřil už z dálky obrovského trolla, který držel mocné kladivo a u pasu měl připnutý černý váček. Když Drakk přišel blíže, troll na něho pohlédl. „Ty jsi ten temný čaroděj,“ řekl troll, „slyšel jsem o tobě a čekal jsem, kdy přijdeš.“

Drakk přikývl. V jeho tváři už nezbylo nic z toho neduživého chlapce, z Radobudova syna. Temné čáry a kouzla, obřady a hovory s duchy zemřelých z něho udělaly postavu, které se lekal každý při samotném pohledu. Byl vyhublý, jako by ani nejedl, prsty měl štíhlé a dlouhé, ruce hubené a tvář úzkou a bledou jako smrt. Oči už zčernaly celé, celé je pohltily stíny, jen jediná stříbrná tečka v každém napovídala vždy kam čaroděj hledí. Když proto zdvihl víčka, troll se polekal, protože na něho hleděla prázdnota a hlubiny nedozírných konců.

„Slyšel jsem, že víš, kam kdysi Hiisi ukryl svou flétnu; sám prý střežíš kouzelnou věc. Chci ji,“ řekl Drakk panovačně.

„Můžeš ji chtít, ale mocný nebo ne, nezaleknu se tvých očí ani tvých slov. Porazíš-li mne, pak si můžeš vzít, co střežím, a povím ti o Hiisiho flétně. Ale dokud mne neporazíš, budeme se bít a přísahám ti, že nikdo ještě neodolal mému mlatu.“

Začali se tedy bít. Drakk byl obratný a rychlý, hbitě se prosmýkl kolem trolla a jeho černý plášť se kolem něho zvlínil a mával jako křídla havrana. Troll však udeřil Drakka poprvé a čaroděj se zabořil po kolena do země. Udeřil podruhé a Drakk zůstal v zemi po pás. „Hleď, čaroději, možná máš silné čáry, ale v boji se mi nevyrovnáš. Až udeřím potřetí, pukne ti hlava,“ pozvedl troll své kladivo vysoko k nebi a tu Drakk bodl mečem a rozťal trollovu silnou kamennou kůži a obr klesl k zemi.

„Porazil jsem tě,“ řekl Drakk bez lítosti, „pověz tedy, kde je Hiisiho flétna?“

„Sám ji najdi,“ odpověděl mu troll. „Přísahal jsem a nikdy to neprozradím.“

Drakk se k trollovi naklonil a v jeho tváři nebylo žádné milosrdenství. Dlouho trollovi šeptal, vyprávěl mu o utrpení zatracených duší, vyprávěl mu požíračích z temnot, o bolesti a bezcílné věčnosti.

„Na jihu odsud,“ promluvil troll, „v Lebenčné hoře je vtesána do skály leží zničená bašta krále trpaslíků. V ní Hiisi uschoval flétnu, ale jen ten, kdo porazí ducha zemřelého ji může mít.“

Když troll skončil, Drakk přistoupil sebral trollův černý váček a otevřel jej. Byl v něm medailon ve tvaru zlatého slunce a v něm zasazený obsidiánový měsíc, který bylo možné oddělit. Drakk znal příběh, který se k medailonu vázal a věděl také, jakou má cenu. Býval to šperk, který si nechal v dávných dobách ukovat kníže lidí od skřítků. Skřítkové na medailon použili pravé paprsky slunce i čern noci. Jen ten, kdo medailon

vlastnil celý, vládl silou přírodní magie a dovedl vařit nápoje, které mohly uzdravit všechny neduhy nebo naopak zahubit. Kdo by při vaření nápoje držel v dlani měsíc, ten dovedl uvařit nejsilnější jed, proti němuž nebylo léku. Naproti tomu ten, kdo svíral slunce, když vařil býlí, mohl tím nápojem uzdravit i na smrt nemocného. Drakk uschoval medailon na prsou a zamířil na jih. Získal tak šestou z devíti cenností.

V té době pán Suloinen stále silněji toužil po návratu svého syna, neboť uběhlo již pět roků od chvíle, kdy Drakk odjel bojovat po boku elfů, a bylo na sklonku druhého roku, kdy Kamenný hrad opustil i Joki. Pán Suloinen se velmi trápil, neboť zpráv ze západu přicházelo stále méně a vždy od poslů slyšel o čaroději ze Šwerdských vrchů. Tehdy temnota Drakka zcela pohltila a on vypaloval vesnice mocnými kouzly, hubil pro svou potěchu vše živé a tělům mrtvých nedal klidného odpočinku v mohyle, ale nechával je ležet napospas divoké zvěři. Zprávy byly zlé a děsivé a přešly i na východ hor, kde se lidé báli moci hrozného mága. Drakk zbortil nejednu dřevěnou tvrz, která stála na opuštěných divokých pláních, a Joki mu teď byl stále v patách, neboť stačilo jít po zhroucených domech.

Drakk došel až k plochému kopci Lebečné hory. K ní se vázaly pověsti, že kdysi dávno, ještě než kraj na západě hor zdivočel a to místo se stalo nebezpečné pro každou živou duši, tu bývali trpaslíci. Překlenuli rozbouřenou řeku mostem a vytvořili v nitru Lebečné hory překrásnou pevnost pro svého krále.

Čaroděj stanul na rozbitém mostě. Stavba to byla nádherná, ač teď jednotlivé kameny obrůstaly plazivé byliny a špína a tlející listí zahalily bílý kámen. Vstup do tvrze byl vyvrácený a vysoký, třikrát převýšil člověka, a mnoho věží vyrůstalo z kamene hory. Jak hrdý musel být ten národ, když stvořil takové místo! Jak krásné to muselo bývat v dobách, kdy tu vlály praporce trpasličího krále! Dnes borovice vyhlíží zbortěnou střechou strážní věže, okna jsou prázdná a jejich rámy zborcené.

Drakk vstoupil a našel tam obrovské síně a komnaty, v nichž ležely v prachu šperky nezměrné ceny. Jak ohromné asi bývalo to bohatství, když to, co Drakk našel, byly jenom zbytky, které tu zanechali rabové. Drakk zamířil k nejjasnější síni a tam se zastavil. Na postavci rovu trpasličího krále ležela perleťová flétna. Drakk pozvedl ruku, aby si ji vzal, když se před ním zjevil duch padlého Hiisiho. „Znovu se setkáváme, Drakku, synu člověka,“ řekl mu posměšně, „kam zmizela tvá pěkná tvář a uhlazenost šlechtitelských elfů? Jak moc jsi se změnil od chvíle, kdy jsem tě viděl naposledy.“

„Poslední, co si viděl na tomto světě, jsem byl já, a nic jiného, než mne, ani víc nespatříš,“ řekl Drakk. „Vydej mi svou flétnu.“

„Jen ten, kdo by mne porazil může zvát sebe pánem té flétny,“ odpověděl mu Hiisiho duch.

Drakk hodil po Hiisim své kopí, ale to jen prolétlo zemřelým. „Marně se snažíš, lidský synu, mne žádná zbraň nesvede zabít.“

Drakk tehdy svolal temné síly a bili se s Hiisim magií. Ten boj trval dlouhých devět dní a devět nocí a nakonec Hiisi padl poražen a jeho duch se změnil v prach. Drakk byl unavený tím bojem, lehl si proto na zem a usnul. Dalšího dne se probudil a cítil se velmi slabý. Vzal tedy kouzelnou flétnu, sedmou z devíti cenností, sebral své kopí a vyrazil na sever. Když odpočíval pak v noci v lese, probudilo ho praskání větví a kroky. Drakk otevřel oči, nasadil svou halmu a spatřil, jak se blíží shrbená postava. Vstal a zdvihl ze země své kopí. Někde nad hlavou mu zahoukala sova. Postava se přiblížila, už byla na dohled obyčejných očí. Drakk mrštil svým kopím a přicházející cizinec zavrával a padl po kmeni širokého jasanu vedle řeky na zem. Drakk vstal a vyšel pro své kopí. Měsíc odhalila mračna a Drakk se náhle zhrozil toho činu. Byla to prokletá noc, protože tehdy Joki, ztemnělý elf, konečně dostihl Suloinenova chráněnce.

Drakk poklekl k němu a vida strašlivou ránu a krev, valící se Jokimu z prsou, hořce zalitoval té rány. „Zdravím tě, Drakku, synu člověka,“ zašeptal umírající, „tak jsme se přeci ještě setkali před koncem.“

Drakk seděl u něho a tvář poprvé mu vládla lítost, jakou nepoznal od svého odchodu od pána Suloinena. Prvně od té doby, kdy opustil Černý hvozd, nevypadal jako strašlivý čaroděj, ale jako chlapec, který před pěti lety odešel ze západní hranice lesa. Dotkl se kopí, aby ho vytáhl a zacpal ránu, ztemnělý elf ale sevřel jeho ruku.

„Nechej ho tak,“ řekl tiše, „mé tělo krvácí a ani tvá moc čaroděje mne před smrtí neochrání.“

„Myslel jsem, že jsi další skřet, který se toulá tímto krajem,“ promluvil Drakk a jeho oči stále ještě nezalily slzy. „Nevěděl jsem, že mne hledáš.“

Joki pohnul hlavou a Drakk spatřil, jak moc se krásný elf proměnil tou cestou. „Můj otec tě postrádá. Jeď domů, Drakku, a podej mu zprávu o mé smrti. A až vyjedeš do boje po jeho boku, vzpomeň si na Jokiho, zabitého daleko od domova. Buď sbohem,“ a jeho oči se zavřely a více už nepromluvil.

Sova znovu zahoukala. Drakk dlouho seděl u jeho těla, dlouho s ním rozprávěl, jako by věřil, že ho mrtvý může uslyšet. A pak konečně vytryskly mu slzy a ze rtů se vydral řev bolesti. Vítr ho nesl přes hory, nesl ho podél bažin i údolí, kde stály padlé tvrze, nesl ho až do srdce Kamenného hradu v Černém hvozdu a to volání zoufalství vyplašilo ptáky v korunách, pasoucí se zvěř i kance v houštích na východě Šwerdských vrchů. Byl to křik tak strašlivý, že každá živá duše, která ho zaslechla, ustrnula hrůzou a lítostí. Lidé si šeptali, že do volal zmírající bůh, jiní říkali, že to byla trýzeň a zoufalství zmučené duše. Od té doby stála u vysokého jasanu mohyla. Ve kmeni bylo zaraženo kopí, ale nikdo ho nesvedl vytáhnout, jako by navždy srostlo se stromem.

Vedle mohyly protékala řeka a příběhy vypráví, že duše padlého elfa splynula s vlnami a naplnila je svou laskavou letorou, kterou pak proud přenesl do všech řek a říček v zemi. Od té doby se řekám říkalo Joki, podle Suloinenova syna, který zemřel sám v divočině rukou svého přítele.

Pán Suloinen chřádl každý dnem od chvíle, kdy slyšel ten křik. Zavolal proto Karhua, který již před časem nabízel, že se vydá po bratrových stopách, a tak, když ho otec oslovil, nezaváhal ani na okamžik, osedlal koně a vyrazil.

Drakk chodil krajem, bloudil a trápil se bolestí. Žádný nápoj mu nedal zapomenout na ten hrozný čin, žádné kouzlo ho nenechalo usnout bez myšlenky na mrtvého druha. Hrával na Hiisiho flétnu, ale ani její melodie mu nedala klid. Tak uplynul rok a příběhy o temném čaroději ze Šwerdských vrchů pomalu mizely. Nikdo nevěděl, co se s ním stalo, ale mnozí povídali, že právě jeho tělo v té mohyle pod jasanem.

Karhu zatím jel na sever a hledal zprávy o svém bratru. Mnozí si vzpomínali na vysokého elfa, který hledal mladého chlapce a tak ho cesta vedla dál na sever, do stále divočejších krajů.

Již sedm roků uplynulo od chvíle, kdy Drakk opustil Černý Hvozd. Potloukal se podél hor a směřoval k jihu. Tehdy mu pověděli v jedné osadě, že velký čaroděj ze Šwerdských vrchů zahynul v boji s ušlechtilým elfem, a jak to uslyšel, rozplakal se žalem a hanbou. Lidé nevěděli, proč pláče a jedna dívka mu pro rozveselení vyprávěla historku o dávno ztraceném prstenu Suoja. Pocházel prý z božského Draupniho, mýtického prstenu severského boha, ze kterého každé deváté noci skanulo osm takových prstenů. Suoja byl posledním prstenem, který byl z Draupniho, a podle vyprávěnek, ten, kdo si Suoja nasadil, porozuměl řeči zvířat a dovedl s nimi rozmlouvat a přikazovat jim. Suoja patřil dlouhé věky trpaslíkům, kteří žili daleko odsud. Pak ho však jejich král ztratil při jednom z bojů s Móinem, hrozivým hadem, a prstenu se zmocnil Móin. Protože se však obával toho, že by mu prsten mohl někdo sebrat, polkl ho a Suoja zůstal ukrytý v jeho útrokách.

Drakk ale plakal dál a v noci opustil své hostitele. Tak chodil dlouho sám, pomatený, až došel k malé říčce pod skalami. Posadil se u studánky a proléval hořké slzy. Tu se vody zavlňily a vystoupila z nich podivná postava. Tvář měla jak žena, ale tělo její bylo rybí. „Proč pláčeš, hrdinný mládenče?“

„Zahubil jsem přítele,“ řekl nešťastně, „který mi chtěl pomoci a já mu vnořil do hrudi kopí. Není odpuštění pro člověka jako já.“

Rybí žena na něj hleděla a pak promluvila: „Svého činu lituješ jako nikdo jiný. Daruji vzácný jednorozcův roh; když se z něho napiješ, tvá mysl se rozjasní a budeš opět šťasten. Dáš-li z něho však napít člověku, který má k tobě zlé úmysly, padne mrtvý, otráven silným nápojem v něm,“ řekla a podala mu krásný roh. Drakk do něho nabral vodu z říčky a jak mu řekla, tak se stalo. Když smočil své rty, žal ho opustil a zbyla jen

zlá vzpomínka. Zavěsil si tedy roh přes rameno a s osmou cenností z devíti se vypravil přes hory, aby našel prsten Suoja.

Šel dlouze a pomalu, cesta mu neubíhala. Vládl stále čarodějnou mocí, ale už se neopájel nikdy tmou tak jako dříve. V boji dobře zvažoval, zda někoho usmrtí, a když používal magii, pak jen ve chvílích, kdy ji potřeboval. Tak došel až ke skalám, kde měl podle zvěstí žít had Móin. Když šel Drakk k jeho jeskyni, dlouho přemýšlel. Jeho zbroj ho sice chránila před všemi zbraněmi, ale ani jeho skvělý štít nemohl chránit svého pána před jedem z dračího dechu. Vzpomněl asi na Hiisiho flétnu, kterou získal, a tak došel až ke vchodu, posadil se tam a dlouho hrál, dokud nepadla noc a on si nebyl jist, že Móin usnul.

Pak vzal meč a došel až k Móinovi. Zvíře spalo a kličky jeho těla obtáčely skály až hluboko do nitra země. Drakk si nasadil přílbu a zabořil meč do hadova břicha. Pokropila ho bílá krev, která páčila, a Drakk upadl do černého spánku blízko smrti. Když se probudil, slunce už svítilo. Móin byl mrtev a jeho krev rozleptala skály všude kolem. A pak Drakk uviděl zářit zlatý prsten jen kousek od sebe. Natáhl po něm ruku a nasadil si ho a v té chvíli porozuměl štěbetání ptáků zvenčí i vzdálenému zavítí vlka. A ti všichni povídali to samé: „Drakk zabil Móina, hanba mu! Jak podle ho uspal a meč do břicha vnořil, sám by hada nikdy nedovedl porazit. Drakk zabil Móina, hanba mu!“ Drakk si sundal prsten, poslední z devíti, a vydal se prohlédnout si hadovu skrýš. Objevil tu devět truhel se zlatými mincemi, devět hřiven stříbrných šperků a devět košů nejkrásnějšího odění, které kdy viděl. Na stole tu leželo sedm pohárů, všechny zlaté a přeci byl každý jiný, našel tu mnoho starobylých mečů a zbrojí, mnoho krásných prstenů, ale žádný takový jako Suoja. Drakk vzal vše, co našel v hadově jeskyni, a vypravil se na jih pod Šwertske vrchy, aby tam uložil svůj obrovský poklad.

Karhua zatím hledal svého bratra a pak jednoho dne došel až k mohyle. Pohlédl na kopí zabodnuté do stromu a ihned poznal tu zbraň. Vypravil se tedy zpět do Kamenného hradu, aby pánu Suloinenovi vypověděl, co viděl, ale na své cestě potkal tlupu lupičů, kteří se tam potulovali. Ti, vida skvostně oděného lesního elfa, se s ním dali do boje. Karhu se s nimi bil hrdinně, ale ani jeho síla a zbraň elfů nedokázali přemoci dvanáct protivníků. Lupiči Karhua obrali o cennosti a šaty a pak ho nechali v lese, aby raněný a beze zbraní čelil útokům divé zvěře. A legenda vypráví, že statečný elf prchal před divými vlky a proměnil se v medvěda, který je zahnal. Elfové od těch dob zvou medvěda Karhu, podle mladšího Suloinenova syna.

Drakk se dostal až na kraj Černého hvozdu. Konečně spatřil opět místa, která poznával a shledal, že se les změnil. Celých deset roků uplynulo od doby, kdy Drakk vyšel z těch míst, a hvozd od té doby zchradl a potměl. Cárky větví byly popadány kolem, ostré křoví se propletlo na cestách. Drakk vystoupil do jeskyně, kterou znal z dob svého dětství a složil tam ohromný poklad, který získal na své cestě. Ponechal

tam i přívěsek, prsten Suoja, svůj plášť se vzácnou sponou, meč ve skvělé pochvě, roh od paní ze studánky, štít i helmici, Hiisiho flétnu a truhlu, kterou kdysi sebral mrtvé vědmě, aniž kdy zjistil, co ukrývá.

Pak se sál, prostovlasý a oděný jen do obyčejných šatů vypravil pěšky do Černého hvozdu. Když došel na první hrad, podivil se. Dřevěný hrad, kde zastavil kdysi na cestě s Jokim a Karuem, zchátral a zbyly z něho ohořelé trosky. Vypravil se dál, na Kostěný hrad. Když se tu zastavil, viděl místo něho jen hromadu kostí, popadaných, jak se hrad zbortil. S obavami, co dalšího ho čeká, se vydal tichým mrtvým hvozdem dál. Když došel na kamenný hrad, s úlevou shledal, že jeho stěny stále stojí. Přesto ho obepínaly zlé popínavé byliny, stromy a mech vyrůstaly na jeho střechách a krásné síně ztmavly a zpustly. Drakk šel do pánových stájí a našel tam otrhaného elfa, který rval syrové maso zvířete svými zuby; když Drakk vstoupil, elf se příkrčil jako vyplašené zvíře.

„Nejdu ti ublížit,“ řekl Drakk, „přicházím z daleka a hledám pána Suloinen. Pověz, co se stalo lesu a kde je pán?“

Elf na něj hleděl velkýma očima a pak se chraplavě zasmál, až se Drakk polekal. „Bez uší jsi musel bloudit,“ řekl tvrdě, „když jsi neslyšel tu zlou zprávu, která pánu Suloinenovi zlomila srdce. Je tomu deset let, co odešel jeho chráněnc, člověk, na západ. Dlouho se nevracel, a tak se za ním vypravil pánův syn Joki. Z cest se ale už nevrátil a vydal se ho hledal mladší princ, Karhu. Jednoho dne řeka přinesla zprávu o jejich pádu. Tehdy se pán Suloinen zasmušil a vypravil posly, aby našli starou vědmu ukrytou v horách za hranicí Černého hvozdu. Vědma však byla mrtvá již mnoho let a když se pán dozvěděl, že strašlivý čaroděj ze Šwerdských vrchů, kterým se stal jeho chráněnc, padl, jeho srdce zchladlo a pán odešel a nikdo ho už neviděl. Od té doby les chřadne, knížata se mezi sebou přela o moc a dva hrady vypálila. Třetí ještě stojí, ale kdo ví, kde je konec všem vznešeným elfům; odešli na západ do hor nebo na východ mezi lidi. Jsi-li moudrý, odejdeš i ty.“

Drakka ta zpráva ranila a teprve teď uviděl, co zla způsobil. „Tolik se toho stalo za ten čas,“ promluvil tiše, „už nikdy nevyjedu do boje po boku svého pána. Pýcha mi zastřela oči a marnivost svázala ruce. Suloinene!“ zvolal a vztáhl ruce k nebi. Pak mu hlava spadla na prsa a on dlouho truchlil pro padlé.

Tak Drakk odešel z Hvozdu a příběhy vypráví, že hledal ve vzdálených krajích elfí knížata, která se rozprchla po celém světě. Tak našel Kunningase, plavého elfa, který po smrti Suloinena uprchl před vládychtivými knížaty do hor. Kunningas měl být Suloinenovým nástupcem, ale protože byl příliš mladý v době pánova zmizení, knížata ho chtěla zabít a zbavit vlády. Drakk ho pozdravil jako krále elfů a promluvil k němu krásnou řečí: „Pane Kunningasi, býval jsem mocný a vážený na dvoře pána Suloinena; kdysi jsem však jeho laskavostí pohrdl a pro mou domýšlivost zemřelo mnoho elfů.

Černý hvozd od té doby chřadne a nemá pána. Staň se králem elfů a já ti pomohu vystavět opět Dřevěný a Kostěný hrad, pomohu ti obnovit kamenný hrad a dám ti bohatství, které jsem získal za svých cest dalekými kraji.“

Kunningas na něj hleděl. „Ty jsi jistě Drakk, mocný čaroděj ze Šwerdských vrchů,“ řekl, „mnozí lidé říkají, že jsi lstivý. Proč bych měl věřit, že mne nezahubíš, když s tebou půjdu?“

„Pane Kunningasi,“ sklonil se před ním Drakk, „býval jsem zlý a přinášel jsem jen smrt a zmar. Byl jsem to já, kdo zahubil Suloinenova syna Jokiho, protože ve své zaslepenosti jsem nepoznal přítele. Ten čin mne dodnes tíží a rád bych očistil své jméno alespoň tak, že ti pomohu dostat, co ti právem náleží. Nabízím ti své služby čaroděje, válečníka a rádce, budeš-li si přát.“

Kunningas dlouho váhal a nakonec svolil, že se s Drakkovou pomocí pokusí znovu obnovit krásu Černého hvozdů. Drakk mu byl dobrým služebníkem, protože za léta služby u pána Suloinena se přiučil mnohemu potřebnému. Tak vystavili pomocí čar a magie opět Dřevěný a Kostěný hrad, zbavili Kamenný hrad špíny a zla a Kunningas pak usedl na Suloinenův stolec jako král elfů. Od těch dob všichni králové, co přišli po něm, přijímali jeho jméno jako svůj titul.

Černý hvozd znovu vzkvetl a Drakk slíbil, co přísahal. Hadův poklad daroval Kunningasovi celý, kromě sedmi pohárů, které si naplnil zlatými mincemi. Ponechal si i devatero vzácných věcí, které získal od pána Suloinena a na svých cestách. Do jeskyně přidal i překrásné šperky, které našel kdysi v padlé trpasličí baště, a ten nejnádhernejší z nich podal svému králi. Kunningas mu za jeho služby dovolil vyjet po jeho do boje a Drakk tak splnil svůj slib, že pojede s elfím králem.

Kunningas vládl dobře a spravedlivě a s pokladem nakládal vždy tak, aby byla v lese hojnost všeho. Drakk počkal, dokud ho všechna knížata elfů neuznala za svého vládce, a pak se vytratil. Naposledy ho viděli elfové, když jedno ráno předstoupil před svého krále. Kunningas pohlédl na svého věrného a pokýval hlavou. „Celých deset roků jsi mi byl věrným služebníkem a vždy jsi mi pomáhal s vládou a správou království. Pověz mi, čeho si žádáš za své věrné služby?“

Drakk poklekl a všichni elfové v síni Kamenného hradu utichli. „Můj vznešený pane Kunningasi,“ promluvil, „za svůj život jsem učinil mnoho zlého, co zahubilo mé přátele a ochránce. Dej mi proto loď,“ řekl, „loď, na které bych mohl odjet zítra před svítáním.“

A král Kunningas sklonil hlavu. „Jak si přeješ.“

Tak Drakk nastoupil do malé lodi a odplul na moře. Od těch dob ho nikdo neviděl, ale legendy říkají, že našel za mořem klid a odpuštění.

Konec

SMRT

ROMAN "ROMIK" HORA

Bůh je mrtev. Padl na válečných polích trhaných granáty. Pásky tanků rozdrtily jeho pozůstatky. Lebku si připjali vojáci na klopou vedle blesků zuřivosti. Fronta zbavila všechny lidskosti, ale jaká je cena života za frontou?

Co třeba v jednom mraveništi, malé vesničky s rudobílou vlajkou a černým křížem, jemuž byla zlomena ramena? Pojdme se do této vesničky podívat. První pohled vám neodhalí nic divného. Spousty domků, lidské hemžení, kouř z továren. Vesnička má dokonce i vlastní vlakové nádraží. Až druhý pohled nám vyjeví menší nesrovnalosti – okolo domků je ohrada z ostnatého drátu. Každých pár metrů je strážní věž, ze které vystrkuje svoji hlaveň těžký kulomet. To se k normální vesničce příliš nehodí. Však takhle není moc normální...

* * *

„Lidi jsou psi, dravci a hovada.“ Pravil vyhublý chlápek svému sousedovi.

„Máš recht, Jurgene. Dneska mi nějaká svině ukradla i ten kousek chleba, co jsem dostal.“ Souhlasil jeho soused. Oba leželi na jedné posteli, spolu s dalšími dvěma muži. Ani jeden z nich neměl přebytečná kila a proto se na postel pro jednoho vešli. Než mohl kdokoliv něco říci, vtrhla do místnosti hlídka dvou vojáků v uniformách. Jurgenův zrak padl na stříbrnou lebku na jejich čepicích. Zdálo se mu, že na něho mrkla. Zahnal mrazivý pocit v břiše a s ostatními se soukal z postele. Za vojáky vstoupil do místnosti i poddůstojník Liebeck.

„Všichni ven!“ Zařval Liebeck.

„Cožpak umějí jen rvát? Jsme taky lidi,“ pomyslel si Jurgen. Nahlas však neřekl nic, věděl, jak je to nebezpečné.

Jeden po druhém opouštěli blok. Jediným, na co dokázala většina z nich myslet, bylo neklopýtnout před uniformovanými. Jejich ruce uměly rozdávat tvrdé rány. Mnozí z nich to již poznali. V Liebeckově ruce se objevila pistole. Sama o sobě vzbuzovala strach, ale v ruce vraha Liebeckova formátu z ní měl strach i kápo celého bloku. Pokud se něco stane, on bude první, komu projde kulka hlavou. Popoháněl své spoluvězně a mnohdy bývalé přátele, kopal je a křičel na ně. Ani vojáci nezaháleli a každý si několikrát kopl. Venku už se shromáždila většina baráku – až na ty, kteří již neměli sílu chodit.

Všichni se nejistě rozhlíželi okolo sebe, Jurgen si všiml vystrašených pohledů a

rozzuřil se. „Jsou jak stádo kuřat. Jsou zlomení.“ Sám však nedokázal potlačit strach. „Proč nás vyhnali ven v noci? Co se děje? Někdo něco provedl a oni nás popraví všechny?“

Jeden z mužů se připlazil k veliteli svého baráku. Byl bez sebe. „Hans, Hans zůstal uvnitř. Udělejte proboha něco.“ Kápo, nejmohutnější chlápek ze skupiny jej kopl do hrudníku. Jednou, podruhé a potřetí. Sklonil se nad ním a zasyčel: „Drž hubu nebo nás pobijou všechny a já kvůli nějakému prašivému židákovi zhebnout nechci!“ Plácící muž ležel na zemi a chroptěl. Navíc již neměl sílu. Zevnitř baráku začali suše práskat vystřely.

Jurgena kápoova slova bodla u srdce. V tomhle baráku je mix židů, politických i kriminálních živlů. Židy nemá rád nikdo. Političtí se mezi sebou moc nestýkají. A kriminálníci? Těm je to jedno, vězení nebo lágr. Policajti nebo esesáci? V tom není v Německu roku 1944 velký rozdíl. Proud myšlenek byl přerušen objevením se důstojníka a jeho doprovodu, do koženého pouzdra uklízel pistoli.

„Slyšel jsem, že nějakí vězni reptají na přeplněnost baráku. Vidíte, jak jsem hodný. V baráku máte o trochu více místa. Vytahejte mrtvolky a nahlaste jejich čísla písáři, který dorazí za chvíli!“ To nebyla oznamovací věta, nýbrž rozkaz. Vědom si své moci, Liebeck se otočil a odcházel.

„Válka je již skoro vyhraná, Velkoněmecká říše triumfuje na všech frontách. Armády, které se vylodily ve Francii náš geniální vůdce s pomocí svých vojáků zatlačil do moře. A na Východní frontě? Slovanský podčlověk nedokáže vzdorovat německému vojákovvi. Vítězství bude již brzy naše...“ Táborový rozhlas vyřvával od rána do večera a vnášel neklid do srdcí mnoha vězňů. Ne všech. Byli i tací, kteří měli spojení na partyzány v okolí tábora a ti věděli své – letadla, která několikrát přelétla nad táborem nebyla německá...ale ruská.

Jurgen čekal na den, kdy se brána tábora otevře, v ní se objeví voják Rudé, bratrské, armády a řekne: „Soudruzi, jste volní. Přidejte se k nám a pomstěte se nacistům za všechna příkoří, smrt a týrání.“ Tak rád by vzal pušku a šel s Rudou armádou. Bohužel, tento sen se mu nevyplní. Jídla je pro vězně málo. On sám nemůže pracovat a proto již brzy zemře. Silnější vězni čekají na jeho jídlo, jeho místo na posteli.

Nemít přátele, strážníky, také zavřené již by byl dávno po smrti. Takhle měl alespoň nějakou ochranu. Co z toho, židů se bát nemusel. Ti byli na ráně jako první, ale kriminálních se bát musel. To byli vrazi a další, pro společnost nepřijatelní jedinci. Když byl mladý, přesně tenhle druh trestu pro tyto lidi navrhoval. Netušil, jak lehké je uvést to do praxe. Kdo to mohl tušit, když se mladý Hitler pokusil o puč? Kdo mohl tušit, že za pár měsíců bude venku a ještě silnější? Podobné otázky si Jurgen kladl často po svém uvěznění, avšak čím déle byl v lágru, tím méně. Nutnost přemýšlet

zastiňovaly jiné potřeby – jíst, přežít.

Ze strážnice se ozýval bujarý řev. Vojáci se zpíjeli do němoty, jako každý večer. „Jsou jen dvě možnosti,“ pravil Volod’a, „zpijou se do němoty a nebo se na nás vrhnou a budou bít jako tenkrát.“

Spoluvězeň se na něj podíval: „Nic nezmůžeme. Střelí kohokoliv. Já viděl jak skončil komisař našeho oddílu.“

„Grigoriji, však naši esesáky taky nešetří. Zajatci jdou na Sibiř, ale esesáci jdou ke zdi.“

„Však je nikdo nenutil vrazit k nám!“ Odpověděl Grigorij vztekle a otočil se na druhou stranu.

„Gríško, já to nemyslel špatně. Kamaráde, vždyť já jsem byl u toho, když jsme obklíčili oddíl ss-manů. Vzdali se. My je zajali. Došli jsme na louku a potom jsme je bili vším, co bylo po ruce. Kameny, pažbami pušek i bajonety.“ Volod’ova tvář se zasmušila. Patřilo jim to, nelitoval jich, ale sebe. Po tomhle masakru se jeho svět změnil.

Liebeck se postavil u stolu: „Kamarádi, spolubojovníci. Dnes jsem jich prásknul devět.“ Zvedl kalíšek s kořalkou a vyklopil jej do sebe. Odhodil kalíšek a hrdinsky se rozhlédl po ostatních. Všichni smrtihlavové se na něho podívali s uznáním.

„Já mám jen dva. Ale zato obuškem.“ Pravil jeden s knírkem pod nosem.

„A vy? Pane Mayere? Co vy?“ Otočil se Liebeck na muže s nejvyšší hodností. „Co váš blok?“

„Už mě to nudí, poddůstojníku. Mlátit vězně. Zpočátku to bylo zábavné. Denně jsem jich udělal několik. Ale teď? To nemá smysl. Šzírá mě touha. Chtěl bych se podívat na frontu. Bojovat a položit život za Vůdce. Na to jsem přísahal, Vůdce je mi svědkem.“ Mayer se vážně podíval po všech u stolu: „A víte co? Myslete si co chcete, ale Ivan nás tlačí. Až dojdou sem budeme to my, koho umlátí.“ V místnosti klesla teplota o mnoho stupňů a zmrazila náladu.

„Nás nedostanou.“ Rozhlédl se Liebeck kolem sebe. „Vůdce má novou zbraň. Západní fronta je skoro naše. A Ivan? Vyčerpá se. Uvidíte. A když ne. Já se chytit nenechám. Padnu v boji, jako dávný teutonský hrdina.“

Skočil do sena. Jindy a jinde by možná měl radost, že leží v seně, ale ne teď a ne tady. Sundal si helmu, utřel pot z čela a znovu ji nasadil. Zakouřil by si, ale neměl papír do kterého by zabalil machorku. Snad na statku před nimi, ale Němci jej jistě nevydají bez boje. Pevněji sevřel samopal, zkontroloval náboje a natáhl jej. Pomalu,

potichu. Cvaknutí uzávěru. Ten zvuk znal dobře, moc dobře. Kolikrát ho již slyšel? Tisíckrát? Víckrát? Až sem došel od Stalingradu. Dožd' vyhlásil osvobozenou válku – vítězství nebo smrt, ani krok zpátky. Nikdo neustupoval. Německé či ruské kulky, to není rozdíl. Pokud by padl německou rukou, jeho rodina neskončí na Sibiři.

Proplížil se seníkem až k oknu. Okolo statku bylo ticho. Viděl jednoho z vojáků, jak vyrazil dveře do vedlejší hospodářské budovy. Kromě hlavní budovy byl statek v jejich rukách. Co na ně asi čeká tam? To se již brzy dozví. Když tam nebude Tygr, dá se to zvládnout. Rychle vyběhl ze seníku, padl na zem a začal se plížit k hlavní budově. Statek se dostal do obklíčení, smyčka se stahovala – pomalu, ale jistě. A pak třeskl první výstřel. Peklo začalo.

Jeden jediný výstřel spustil lavinu. Na druhé straně se ozvala detonace – německý granát. I těch už slyšel vybuchnout mnoho. Stejně jako třaslavý zvuk německých samopalů. A teď se ozvalo hluboké bubnování těžkého kulometu. Zamířil do okna a začal střílet. Nikoho neviděl, ale potřeboval cítit svoji zbraň, potřeboval slyšet štěkot samopalu a dokázat si, že žije. Strach ustupoval a nastoupil pocit opojení. Klekl si na jedno koleno, začal mířit pečlivěji a vyprázdnil zbytek zásobníku do okna. Cvaknutí naprázdno bylo signálem k vytažení granátu. Pojistka odletěla stranou a granát letěl do okna. Světlo z pokoje se znásobilo a zhaslo úplně. Vyměnil zásobník a rozběhl se k baráku.

Společně s ním běželi další dvě desítky vojáků. Vzadu jich mohlo být stejné množství. Útočila celá jejich skupina. Ke dveřím dobíhal jako první. Připravoval se na jejich vykopnutí, vždy přemýšlel o kousek dopředu. Dveře se otevřely a v nich stanul mladý Němec. Na nic nečekal. Zmáčkl spoušť a díval se, jak sotva šestnáctiletý chlapec umírá. Čert ho vem. Doběhl ke zdi, ukryl se za ní a vytáhl další granát. Poslední. Za ním dobíhal Alexej. Běžel přímo proti dveřím a tak se nebylo čemu divit, že dostal dávku německých kulek. Andrej nejdříve nepochopil, proč tak poskakuje, došlo mu to o zlomek vteřiny déle. To už do chodby házel svůj poslední granát. Vyčkal detonace, skočil do dveří a začal střílet. Prázdné cvaknutí, odskočení ode dveří. Jiní dva vojáci na nic nečekali a vrhli se do stavení. Mechanicky znovu přebil, vojáci vbíhali do statku. Sesul se podél zdi na zem. Adrenalin opouštěl jeho tělo.

Ivan se nehodlal jen tak vzdát.

Odsouzený německý komunista Jurgen ležel nedaleko plotu. Báł se k němu přiblížit blíž, Němci byli poslední dobou nervóznější. Stačilo stát u plotu a kulomet na strážní věži se rozštěkal jako vzteklý pes.

Jurgen se díval na východ. Kdy už přijdou? Kdy obzor zrudne a rudá záplava vyvrátí panství nadlidí? Dožije se toho? Žaludek se mu svíral hlady. Dlouho již nevydrží. Má sotva pár dní života. Chtěl by je vidět, chtěl by je slyšet. Ale co když to

všechno byly iluze? Co když má pravdu táborový rozhlas a Němci jsou v Moskvě? Co když Londýn hoří? Chmurné myšlenky zaplašil. Nad hlavou jim létají ruská letadla. Podle partyzánů prý spojenci bombardují Berlín častěji, než si on mění spodky.

Chtěl by něco dělat, nějak pomoci. Soudruzi se v táboře organizovali. Šuškal o převzetí moci nad táborem a pobití stráží. Jenže to mohly být jen plané řeči. Nikdo nevěděl nic určitého a kdo by se staral o vězně, který se sotva postavil na nohy? Jurgen se zatvářil plačtivě. Co to s ním dnes je? Proč tolik přemýšlí? Možná cítí konec války, možná by chtěl žít. Anebo si právě uvědomil, že z tohoto pekla se on nedostane a jiní ano. Závist v něm zahlodala hrozivě, až se sám vyděsil. Začínala mu být zima. Podzim už brzy přejde v zimu. Kolikáté vánoce už prožije v táboře? Sedmé?

Otočil se do tábora a viděl dva ruské vězně, jak stojí za barákem, aby na ně nebylo vidět a něco si předávají. Co to sakra mají? Zkoušel se zaostřit, ale neviděl. Nejen jeho tělo se za ta léta v táboře stihlo zničit.

S námahou se zvedl a belhal se blíž. Když se dostal na vzdálenost, že rozeznal obličej obou vězňů, všimli si ho. Rychle se rozdělili, každý odešel na jednu stranu. Jurgen okamžitě pojal podezření. Otočil se a zašel do svého baráku. Za dveřmi padl vysílením. Ruce, které jej šacovaly, zda nemá nějaké jídlo, nevnímal. Stejně všechno snědl hned, jak to dostal.

Myšlenky pádily jako splašené. Co když na těch řečech o povstání něco je? Co když přišel na stopu něčeho velkého? Že by konečně došlo na jeho sny a měl možnost pomstít se Němcům? Jakmile si odpočinul, vypravil se do tábora. Nohy se mu třáslly, žaludek jej bolel a oči pálily. Očekávání jeho každodenní problémy jen zhoršilo. Pomalu bloumal táborem, vyhýbal se strážným a snažil se narazit na jednoho ze dvou vězňů. Po vysilující hodině měl konečně štěstí. Narazil na toho vysokého Rusa s nezdravě bledou pletí.

Rus se mu snažil vyhnout. Ale nepodařilo se mu to. Jurgen se na něho přilepil.

„Jsem Jurgen. Německý komunista.“ Takhle si to nepředstavoval. Děkoval si, že se rozhodl naučit rusky.

„A co já s tím mám co dělat?“ Odpověděl mu Rus.

„Chci vám pomoci. Je mi jasné, že něco chystáte. Viděl jsme tebe a toho druhého za barákem.“ Proč chodit okolo horké kaše?

„Viděl jsi, co jsi viděl. Ale to neznamená, že jsi něco viděl.“ Rus se na něho podíval pohledem plným pohrdáním, „vy, Němci, jste zvláštní národ. Rozvrátíte polovinu světa, vlastní lidi zavíráte a vraždíte jako zvířata...“

„Ale já jsem soudruh jako ty!“ bránil se Jurgen.

„Jsi to, co jsi. Jsi Němec. A navíc, i kdyby se něco chystalo, podívej se na sebe. Jak se ti klepou nohy. Udržel bys samopal? Přepřel s nožem esesáka?“

Jurgen neměl, co by řekl, měl vůli, měl silnou vůli. Urážka a pravda bolela jako

políček. Cítil, že se mu do očí derou slzy. Na takové jednání nebyl zvyklý do doby, než ho odvezlo gestapo.

„Podívej se, zmizni a nedělej problémy. A zapomeň na všechno, co jsme si řekli, co jsi viděl. Zapomeň. Za pár dní už budeš nejspíš stejně po smrti.“

Jurgen pocítil k tomuto muži silnou nenávist. Tohle není soudruh, tohle je převlečený nepřítel. Kulak, buržoust nebo podobná svině. Dobře mu tak, že jej Němci zajali a zavřeli sem.

Aniž cokoliv řekl, sklopil oči a odcházel. Šoural se pomalu, byl natolik vysílen a ponížen...

Volod'a se díval za odcházející troskou. Hlavou se mu honilo mnoho myšlenek. Život v táboře je tvrdý. To, že ponížil a urazil člověka, mu nevadilo. Politické neměl rád. Sám byl mladý a nevzdělaný. Ale přece, kdyby v Německu byli pořádní komunisté, nedostal by se Hitler nikdy k moci. A kdo mohl věřit vězni ze smíšeného bloku? To byly největší táborové svině. A proto musí zařídit, aby tento muž nežil ani těch pár dní. To, co připravují, je moc velké, než aby to ohrozil jeden jediný člověk. Na jejich ruském baráku se vybere jídlo a podplatí se kápo smíšeného baráku. Ten už to zařídí. Volod'a sledoval, kam Jurgen zachází.

„Hej Grigoriji,“ oslovil Volod'a svého přítele o několik desítek minut déle, „řekni všem, že bude potřeba vybrat nějaké jídlo.“

Grigorij tázavě pozvedl obočí.

„Jeden z vězňů nás viděl. Jak si mi dával ten zásobník.“ Volod'a se zamračil a potom pokračoval bezbarvým hlasem „Podplatím kápa jejich baráku aby toho starce vehnal do drátů a nebo umlátil.“

Grigorij se při slově stařec usmál. V táboře všichni vypadali staře po pár měsících. Kývl jen hlavou. Věděl, že Volod'a ví, co dělá. Začal obcházet některé vězně a šeptem s nimi mluvit. Někteří kroutili hlavou, ale po několika důrazných slovech kývli.

Volod'a se vypravil do baráku, který pohltil Jurgena. Uvnitř byla tma, ale kápa poznal. Rozhlédl se, ale mezi bytostmi podobnými hmyzu nikde neviděl Jurgena. Ale v tmě a mezi tolika živými mrtvolami tomu nepřikládal příliš pozornosti.

„Chlape, pojd' sem.“ Pravil ostřeji než chtěl. Kápo se dostavil, tvářil se výhružně.

„Chtít žrát?“ Volod'a si vybavil několik slov německy. Kápo kývl. Čekal co bude dál.

„Rudý Jurgen smrt. Víš který?“ Volod'a si vybavoval více a více slov. Všechno se naučil na frontě. První německá slova, která znal, byla „ruce vzhůru“.

Kápo kývl. Chvilí přemýšlel a potom pomalu řekl „Vím, který to je. Postarám se o to. Zítřejší jídlo. A ať to není nějaký švindl.“

„Neboj, poctivý obchod. Zabij co nejdřív.“ Volod'a se otočil a odešel. Kápo moc

nepřemýšlel, proč má někdo zemřít. Lidi v táboře umírají pořád. On se nají a to za jednoho vězně stojí. S trochou jídla to možná přežije. Někdo říkal, že Rusové se už blíží. Zpráv byla spousta. Moc jim raději nevěřil, ale co když jsou pravdivé?

Liebeck se posadil ve svém křesle. Poslední dobou měl v táboře podivný pocit. Každý den zabíjel několik vězňů, ale zdálo se mu, že jsou nezlomeni. Zdálo se mu, že někde to vše jako voda v hrnci. Bod varu byl blízko, ale ještě nenastal. Potřeboval by něco dělat. Zapálil si cigaretu a přemýšlel. Kouř převaloval na jazyku a labužnický vdechoval do plic. Zadíval se na obraz Vůdce na zdi. Hrdinný vůdce svého lidu. Muž, který šlápl na krk Francouzům, Britům i všem ostatním. Pravý muž na svém místě. Pociťoval nával hrdosti. Patří k jeho elitním jednotkám. Kolik je to let, co chtěl sloužit v osobní gardě Vůdce? Jenže teď je rád, že je tady – Leibstandarte Adolf Hitler prošla velkou částí Evropy. On se dostal do divize SS Tottenkopf a skončil zde, v táboře. Na frontě nějaký čas byl a než tohle skončí, znovu bude. Ale teď, teď slouží Říši tady a slouží svědomitě. Co je za podivným chováním vězňů?

Někdo zaklepal na dveře. „Dále,“ odpověděl znuděně a připravil si další cigaretu.

Vešel voják a vedl s sebou roztřeseného vězně. Z vězněva nosu vytékal pramínek krve. Liebeck pocítil hněv. Proč je ten převít v jeho kanceláři? Proč se dívá do země a třese se? Proč jsou všichni podlidi tak poníženi a vystrašení? „Co to má znamenat?!“ Vyštěkl.

„Pane, hlásím, že tento vězeň má prý informace o přípravě povstání“ pravil voják. Tvrdě a německy. Jak ta naše řeč krásně zní, pomyslel si Liebeck.

„Mluv!“ rozkázal vězni.

Vězeň, s pohledem upřeným do země spustil. Zprvu se zajíkal. Ale čím více toho řekl, tím rychleji mluvil. Pověděl vše. Co viděl, koho viděl. Řekl i to, že mají samopaly a granáty. Co na tom, že si nějaké detaily přidal. I kvůli pistoli by dostali Rusové kulku do týla.

Liebeck se díval na vězně. Lže nebo nelže? Vyřizuje si své osobní účty nebo ne? Ať tak či onak o několik vězňů méně nemůže uškodit. A jestli mluví pravdu... Voják stál stále vedle vězně. S ledovým klidem naslouchal zradě vězně.

Když vězeň domluvil, Liebeck přemýšlel. Vojáka vyslal pro úderný oddíl. Vězně zavřel ve své kanceláři. Dal mu přinést nějaké jídlo a odešel. Jurgen pocítil štěstí. Přežije, nezemře. Zalíbil se Liebeckovi a ten ho zemřít nenechá. Poprvé, po sedmi letech v táboře cítil, že něco udělal správně.

Dorazilo dělostřelectvo. Němci se zabarikádovali ve městě. To jim nebude nic platné. Děla je vyženou a potom, potom přijde čas i na pěchotu a tanky. Andrej se s hrdostí díval na tanky s rudou hvězdou. Od Stalingradu se situace hodně změnila. Vítězství

Rudé armády byla velká. Postup byl rychlý a brzy budou v Berlíně. Berlín, to slovo, to město. Všechny je lákalo jako sladkost vosu.

První dělo zadunělo. Ve městě se objevil první sloup kouře. Další a další zadunění. Dělostřelectvo se zaměřilo a na město dopadaly těžké granáty. Jak dlouho to bude trvat? Na civilisty si Andrej nevzpomněl. Myslel někdo na jeho příbuzné? Civilisti měli šanci uprchnout. Kdo ve městě zůstal, je nepřítel. Němci to v Rusku dělali stejně. Teď je čas jim oplatit stejnou mincí.

První z tanků zaburácel. Po něm začali startovat i další a další. Děla stále duněla. Vzduch byl plný kouře. T-34 se rozjely jako první. Následovaly je KV-2 a další, menší tanky. Andrej pomalu natáhl svoji zbraň, vychutnal si ten zvuk. Potom vyrazil za rojnicí tanků. Kdyby se uměl modlit, jistě by se modlil o jeden další den. Rudým bylo modlení vymláčeno z hlavy a navíc, v bojovém zápalu na to nezbýval čas. Šedí panáčekové se proměnili v nepřátelské vojáky. Tanky, děla a kulomety začaly zpívat svoji píseň smrti. Po chvilce se k nim přidali i další nástroje – pušky, samopaly a granáty pěchoty. Andrej šel v čele útoku. Teď jej ovládlo vzrušení, na nebezpečí zapomněl. Pokud má padnout, padne. Ale jako muž, ne jako zbabělec.

Celý barák byl v pohybu. Němci si odvedli Grigorije, Volod'u a asi deset dalších. Venku zapráskalo několik výstřelů a před barákem zůstali první mrtví. Následoval nástup. Odvedení chyběli. Jedno komando začalo převracet celý barák. Všichni, kdo věděli o ukrytých zbraních pochopili. Pohled na slunce, loučení se se životem je těžké. Zastřelí je nebo to bude horší?

Frigorii i Volod'a šli s ostatními k velitelství tábora. Mířili k Liebeckovi. To je zlé. Jen Volod'a tušil kolik udeřilo. Německý komunista, hajzl to je.

Před barákem zastřelili všechny ostatní kromě něho a Grigorije. Oni se s vojenským doprovodem vydali k Liebeckově kanceláři. Ten na ně čekal před kanceláří. Se strojenou úctou jim otevřel dveře. Za stolem seděl Jurgen. Leknutí jej donutilo vyskočit ze židle a postavit se do pozoru. Liebeck se jej zeptal, zda to jsou oni. Jurgen to potvrdil a byl propuštěn.

A nyní začala zábava pro Liebecka. Výslech měl rád. A s Rusy si mohl dělat, co chtěl. Ženevské konvence se na ně nevztahují. Ani jeden nic nepřiznal. Když už byl Liebeck unavený, pozval si dva vojáky na pomoc. Vězni se neudrželi na nohou a stále zapírali. Bylo to zbytečné – jejich spoluvězni již byly postříleni a zbraně ležely ve skladu. Grigorij zemřel jako první, když mu okovaná bota rozdrtila ohryzek. Volod'u umlátíl jeden z vojáků pažbou své pušky. Liebeck poručil vojákům ať uklidí jeho kancelář a odešel se podívat do skladu na zabavené zbraně.

Zpráva o masakru se brzy roznesla tábořem. Dokonce i to, že z velitelství vyšel jeden vězeň živý. Zprávy o přípravě povstání se staly pravdou, ale iluze byla zničena pevnou

rukou nacistických psů. Vojáci řádili jako utržení ze řetězu.

Jurgen šel pomalu. Cítil na sobě pohledy ostatních vězňů. Viděl mrtvoly postřílených Rusů. Viděl pohledy ostatních vězňů. Strach se mu usadil za zátylkem. Když se ozvalo první zadunění nadskočil. Svět se zastavil. Co to bylo?

Zadunění se začalo ozývat s pravidelnou přesností. To nebylo tak daleko. I Němci začali obracet pohled směrem k východu. Dunění ustalo, ale za chvíli začalo znovu. Jurgen přemýšlel co to je. Nemohl to nikam zařadit. Dunění z východu, rudá záplava...když mu to došlo, padl na kolena, hrabal v zemi a plakal. Plakal křečovitě, bez slz. Ty vyplakal už dávno.

Došel ke svému baráku a střetl se ve dveřích s kápem.

„Jurgene, pojd' sem ty soudruhu rudej.“ Poslušně k němu došel.

„Heleď se, komouši, já vím, co si udělal. A nabízím ti dobrý obchod. Buď do večera vběhneš do plotu a nebo se o tebe postarám já. Vás, soudruhy jsem nikdy rád neměl, ale to, co jsi udělal, je hnus. Nejradši bych tě zabil vlastníma rukama, ale nechci chytit prašivinu.“

Jurgen se díval na kápa s vytřeštěnýma očima. Smysl slov mu docházel pomalu. Zemřít? Ted'? A co ta děla? Chtěl něco říci na svojí obranu, ale nezmohl se ani na slovo. Záchrana je blízko, už jsou slyšet děla. Kápo si ho nevšímal. Odešel do baráku. Když chtěl vejít Jurgen, dva vězni mu zahradili cestu. Bylo mu do pláče, znovu.

Seděl venku a sledoval ostatní vězně. Pokaždé, když zadunělo dělo a některý z vězňů se podíval na východ, pocítil Jurgen bodnutí nenávisti. S tím, že dnes zemře se nemohl smířit. Viděl nákladní auto, které odváželo těla postřílených Rusů. Oni se již domů nepodívají. Proč najednou pocítil takový pocit uspokojení? Naslouchal koncertu děl, vychutnával si každý výstřel. Poslouchal pozorně a pak zaslechl i slabší detonace. Co by to mohlo být? Tanky? To již musejí být Rusové blízko.

Mezitím se v jídelně vojáků konala porada. Mayer si konečně mohl splnit svůj sen – fronta je nemine. Smrtihlavové konečně ukáží, že jsou elita stejná jako jejich kolegové bojující na frontách celé Evropy. Proslovů nebylo třeba. Všichni věděli, že musí odejít směrem na západ. Balení, kontrola výzbroje a čištění zbraní. Nálada v místnosti byla smíšená. Strach z neznámého, vzrušení z nadcházejícího boje.

Jediné, o co se strhla hádka, bylo rozhodování o soudu vězňů. Mnozí je chtěli postřílet, ale munice bylo málo. Nápad dostal Mayer. Kulometry ze strážních věží nedonesou, proč nevyplytvat všechny náboje? S tím souhlasili všichni. Před odchodem se do toho dají. Bude to rychlé. A co víc, splní svůj závazek vůči říši a vůdci.

Dne ubývalo. Slunce se sklánělo k obzoru. Jurgen se zvedl a vykročil směrem k drátům. Pozoroval hemžení okolo táborového velitelství. Esesáci něco chystají. Určitě

utečou jako tlupa zbabělců. Ušel kus cesty k plotu a znovu se posadil. Rozmyslel si to. Neumře, ne teď.

Uslyšel těžké kroky. Za ním stál kápo baráku a vyčkával.

Jurgen se zvedl a udělal pár kroků. Kápo za ním. Dráty byly blíž a blíž. Dunění bylo o trochu silnější. Zdálo se mu, že slyší i slabý zvuk samopalů. Škoda, že dnešek byl takový, jaký byl. Pocítil nenávisť ke všem a ke všemu.

Kápo se díval, jak se tělo mrtvého komunisty převaluje v drátech. Podíval se po strážní věži, co voják v ní. Ten seděl za svým kulometem a mířil jejich směrem. Kápo se pomalu vydal k baráku. Šel opatrně, nechtěl jistě nervózního Němce provokovat více. Už byl skoro u baráku, když se kulomet za jeho zády rozštěkal.

Tanky se valily krajinou. Vojáci se vezli na nich. Andrej se radostně rozhlížel. Vše vypadá dobře. Život je krásný a Německo je blízko. Už se těšil. Všichni věděli, že na německém území nebude nikdo vojáky hlídat. Andrej myslel na ženy. Od Stalingradu moc příležitostí nebylo. A Němky, to je prý něco jiného než Rusky. Alespoň Němci to tvrdili všude, kde se ukázali. Všichni jsou prý nižší rasou. Tak teď konečně pozná Andrej pozná, jak chutná žena vyšší rasy. Ale to až v Německu. Už brzy...

Na odpor moc nenaráželi, Rudá armáda se valila krajinou jako povodeň. Němci uvrhli Evropu do zmatku, Rusové do chaosu. Před nimi se otevírala další vesnička. Puch byl hrozný, tak hrozný, že tanky nezačaly ani střílet. A potom přišla mrtvá těla. Hordy mrtvých těl všude kolem. Všichni oblečení do stejných, vězeňských uniforem. A co hůře, v táboře, či co to bylo, byli i živý. A ti na tom byli hůře než mrtví.

Tehdy Andrej pochopil, že čehokoliv, čeho se dopustí na Němcích, nemusí litovat. Duši ztratil s prvním výstřelem, ale teď ztratil i svědomí. Rozhlédl se kolem, ale nikde nenašel dobrý cíl pro své kulky. Škoda, pomyslel si. Armáda v táboře pobyla krátce. Poté, co zjistili, že v táboře je spousta ruských zajatců, dostala se armáda do stavu vražedné zuřivosti. Do této doby bojovali s Němci, od této chvíle bojovali proti netvorům.

Všichni toužili narazit na Němce. Civilisty nebo vojáky. Na tom nezáleželo. Ženy, děti nebo starce. Kulka je pro každého. A když nejsou kulky, tak bajonety a pažby pušek. Na děti stačí kopance okovanými botami. Po několika dnech jízdy se jim přání splnilo.

Tanky s rudou hvězdou se valily otevřeným polem. Náhle jeden z tanků zastavil a vzplál zahalen do černého kouře. Z trávy se zvedl Němec v uniformě SS, odhodil nepotřebný panzerfaust a dal se na útěk k blízkému lesu. Nedoběhl daleko. Přeci jen je pravdou, že kulka letí rychleji, než muž běží. Z lesa se ozvala střelba. Andrej sklouzl za tank a odplížil s do dálky. Včas, tank, na kterém jel, byl zasažen panzerfaustem a vybuchl.

Natažení samopalu, pomalé. Vždy stejný rituál. Snad i dokonce věřil, že se mu podaří přežít. Tanky otočily své věže k lesu a začaly střílet v odpověď. Z lesa vyjel obrovský Tygr, nový prototyp – Konigstiger. V této fázi už nebyly německé tanky pro ruské překážkou. Proti ruským tankům vyjel jen jeden, jediný. To bylo rychlé a hořel. Němce, kteří neuhoreli v tanku našli ruské kulky.

Ozvalo se praskání ruských pušek a samopalů. Pěchota se dala do pohybu. Všichni běželi rychle k lesu. Německé kulky si vybíraly hroživou daň. Les byl blízko, velmi blízko. Před Andrejem se vztyčil Němec s hitlerovským knírkem pod nosem. Andrej neváhal, vypálil bez přemýšlení. Němcova prsa explodovala v rudém oblaku. Esesman klesl zpět do trávy. Rusové měli přesilu a nebáli se ztrát. Brzy dosáhli lesa a došlo k boji muže proti muži.

Již dříve se Andrej setkal s vojáky svazků zbraní SS. Vždy proti nim bojoval tvrdě a s úctou. Byli to dobří bojovníci. I nenávist cítil, zničili mu život. Bude se mít po válce kam vrátit? Prožil toho tolik.

V lese narazil na skupinku esesáků. Všichni měli zvednuté ruce a byli beze zbraní. Vyprázdnil do nich celý zásobník. Další Němec utíkal před ním. Rychle vytrhl granát a hodil jej po něm. Měl u sebe ještě dva. Nikdy nelitoval toho, že se zásobil vždy před akcí. Než dopadl granát, skosila Němce kulka jiného vojáka.

Liebeck se ukrýval za stromem. Samopal ležel kus od něho. Byl prázdný. Granáty už neměl. Zbývala mu pistole a nůž. Vyčkával. Uslyšel kroky. Vyklonil se a vystřelil. Zasáhl prchajícího německého vojáka. Zaklel a sám se dal na útěk. Běžel lesem a hledal vhodnou skrýš. Za sebou slyšel už jen ruskou palbu. „Mayer si splnil svůj sen, padl v boji,“ pomyslel si. „Já to zkusím přežít. Vráťím se domů, spálím uniformu a zkusím se nějak protlouct. Nikdo od nás neví, kde jsem byl za války.“

Utíkal lesem a přemýšlel jak bude žít, čím se bude živit. A když už se mu zdálo, že to vymyslel, srazila jej ruská kulka. Plíce se mu zalily krví. Padl na zem a vyrazil si dech. Bojoval o doušek vzduchu a nadechl se. Ucítil krev v ústech. „Ani to nebolí,“ pomyslel si. A pažba mu bolestivě rozdrtila hlavu.

VLIV DEMOKRATICHNOSTI REŽIMU NA HRANÍ RPG

LUKÁŠ "ZAYL" DUBSKÝ

Pokud se případný čtenář tohoto článku nezalekl ne příliš zábavně vyhlížejícího titulku, může na tomto místě získat stručné informace o nedemokratických režimech. Nedemokratické režimy patří k důležitým výzkumným disciplínám v rámci politologie. V tomto článku bych chtěl představit některé hlavní prvky totalitních a autoritativních režimů a především poradit Gamemasterům, jak tyto prvky zasadit do jejich RPG světa.

Na prvním místě musím prohlásit, že se zde nebudu zabývat problematickým pojmoslovím, které objasňuje rozdíly mezi různými typy režimů (jako jsou například tyranie, despotie, autarchie či absolutismus). Pro účely téhle práce by to bylo zbytečné. Zaměřím se proto pouze na dva pojmy, se kterými se pracuje v současných politologických diskusích o diktaturách. Jedná se o pojmy totalitní a autoritativní režim. Tyto dva pojmy se velice často zaměňují. Zvláště v médiích je pojem totalitní režim velice oblíben. Není divu – slovo totalitní je velice úderné a to je právě to, co novináři potřebují. Ovšem i z úst mnohých politiků slyšíme často věty ve stylu „ Po pádu totality v roce 1989...“. Tato věta je však zcela nesmyslná, jelikož komunistický režim, který v Československu byl v roce 1989 rozhodně nelze označit za totalitní. Možná si řeknete, že se jedná pouze o hru se slovy, ale myslím, že kdybyste člověka žijícího v autoritativním režimu přestěhovali někam, kde vládne tvrdá totalita, tak by vám nejspíš moc nepoděkoval. Skutečný totalitarismus můžeme v dějinách najít jen velice ojediněle – za typický příklad můžeme považovat Hitlerovu Třetí říši, Sovětský svaz za vlády Stalina, Kambodžu v období vlády Rudých Khmerů a ze současných států například Severní Koreu.

Autoritativní režimy patří také k nedemokratickým režimům, avšak obvykle je v nich mnohem menší míra represí a obyvatelům těchto zemí jsou zaručeny určité osobní svobody.

Ještě předtím než se pokusím uvést základní prvky totalitarismů do kontextu RPG her, musím čtenáře seznámit se dvěma přístupy ve vnímání totalitarismu. Převažující přístup zastupují tzv. modernisté. Ti tvrdí, že za totalitní lze považovat pouze diktatury od 20. století, jelikož předtím neměli diktátoři technické prostředky k tomu, aby si dokázali obyvatelstvo podmanit. Vyjímají tak ze skupiny totalitarismů všechny středověké absolutismy či starověké orientální despotie.

Vzhledem k tomu, že velká část her se zaměřuje na fantasy prostředí, bude pro nás důležitější přístup druhý, který zastávají tzv. primordialisté. Ti jsou přesvědčení, že totalitarismus je starý jako sám společenský řád. Pro primordialisty jsou důležité především psychologické kořeny totalitarismu. Tento přístup nám umožní aplikaci na celou škálu RPG světů – od klasického Dračího doupěte přes hry odehrávající se v současnosti až po světy zasazené ve vzdálené budoucnosti.

Jednotlivých klasifikací totalitních režimů je celá řada. Já se v tomto článku přidržím šestibodového katalogu hlavních rysů totalitarismu, který definovali američtí politologové Carl Joachim Friedrich a Zbigniew Brzezinski.

Prvním velice důležitým bodem je přítomnost určité oficiální ideologie, která prostupuje všechny sféry lidského života. Pokud hrajete ve světě inspirovaném současností či budoucností, můžete čerpat náměty z klasického románu George Orwella 1984. Lépe popsany totalitarismus snad nikde jinde nenajdete. Pro ty, jejichž světy jsou více mysteriózní, pak může být dobrou inspirací film Terryho Gilliana Brazil.

Ovšem i v klasických fantasy RPG lze tento bod využít v dobrodružstvích či taženích. Spíše než složitě vykonstruovanou ideologii je vhodnější použít náboženství. Takové náboženství si nelze představit jako nějakou sérii doporučení či rad. Musí se jednat o dogmatická a fanaticky uplatňovaná pravidla, která budou řídit životy všech lidí od bohatých šlechticů až po ty nejchudší rolníky. Ve fantasy světě může být zajímavé zaměřit tato pravidla například proti kouzelníkům, kteří by stáli na okraji společnosti a byli stíháni za svoji schopnost kouzlit. Ideologie ve fantasy RPG může být namířená třeba i proti nehumanoidním bytostem nebo některým konkrétním rasám (skřeti, orkové, ale i trpaslíci nebo elfové atd.). Důležité je, aby vedoucí představitelé státu (města nebo jiného uskupení) používali tuto ideologii či náboženství k legitimizaci svých nároků na absolutní moc. Pro GM by neměl být žádný problém vymyslet vhodné tažení. Navíc se zde nabízejí hned dvě varianty – družina může stát na straně náboženských fanatiků, či vést povstání proti nim. V druhém případě musí počítat s velmi ztíženými podmínkami a vysokou úmrtností.

Druhý základní prvek totalitních režimů je, že veškerý společenský život ovládá jedna masová strana. Stejně jako v předchozím bodě platí, že u fantasy her se bude jednat o církev. Tato církev musí splňovat určité nároky. V jejím čele by měl stát pouze jeden vůdce, který bude prostředníkem boha na zemi. Obvykle tuto funkci zastává král nebo jiný světský vládce země (kníže, císař atd.). V případě, že má církev takovou moc, že ani nepotřebuje požehnání nějakého světského vládce, může stát v čele země velekněz. Církev by kromě silného vůdce měla mít i propracovanou hierarchii. V

každém kostele by tudíž měli duchovní vědět, jaké mají pravomoce, komu jsou podřízeni a o čem mohou rozhodovat. Precizní hierarchie by ale neměla znamenat, že příslušnost k církvi bude jen pro „vyvolené“. Právě naopak. Pokud chce mít církev co největší moc, musí oslovit všechny vrstvy obyvatelstva. I když budou církevní představitelé hrát ve státě hlavní roli, je pravděpodobné, že budou mít k ruce i realizátory moci, jako jsou třeba starostové. Ti však nebudou mít reálnou moc, budou pouze vykonávat příkazy udělené duchovními. Hlavním mottem v těchto případech bývá „mimo církev není pravdy.“

Pro postavy bude důležité, aby měly kontakty s některými představiteli církve, protože jinak se k důležitějším úkolům nedostanou. Vesničané si třeba na zabití vlkodlaka vždy najmou radši dobrodruhy, jejichž umění je posvěceno církví, než rouhače, kteří si už ani nepamatují, jak vypadá kostel zevnitř. Na nižších úrovních se budou postavy setkávat spíše se světskými realizátory církevní moci.

Třetím bodem Friedrichova a Brzezinského katalogu je absolutní kontrola státu nad ozbrojenými silami. V kontextu výše nastíněných možností vlády je tato situace lépe představitelná ve státě, kde je oficiálně nejvyšším představitelem světský panovník. Ten může být zároveň nejvyšším velitelem celého vojska. U velekněze je obtížněji představitelné, že by stál v čele vojska táhnoucího do boje. V případě, že je v čele státu duchovní představitel, je vhodnější, aby armádě veleli vojenští důstojníci, kteří jsou ale pečlivě vybráni duchovními, tak aby nehrozilo, že se jednoho dne postaví armáda proti církvi.

Pokud budou chtít postavy vstoupit do armády, měly by aktivně podprovat církev, jinak nemají mnoho šancí na přijetí. Důležité je hráče upozornit, že vstupem do armády (nebo přímo do hierarchie samotné církve) se de facto vzdávají svobodného uvažování a všechnu svoji činnost budou muset podřídit zájmům církve. Pokud budou dobrodruzi stát proti církvi, budou členové armády jejich nejčastějšími protivníky. A vzhledem k tomu, že do armády nemůže vstoupit jen tak někdo, budou to poměrně silní protivníci.

Čtvrtý bod charakteristiky se trochu vymyká aplikaci na fantasy světy. Jedná se o totální kontrolu nad masovými sdělovacími prostředky. Takto definovaný bod je ve fantasy světě neuplatnitelný, jelikož prostředky masové komunikace v těchto světech GM obvykle nevyužívají. Přesto by se i v oblasti komunikace měli církevní představitelé pokoušet dosáhnout úplné kontroly. Mohou tedy například vylepovat různé pamflety a oznámení na veřejných prostranstvích jako jsou tržiště, náměstí či kostely. Velkou váhu při manipulaci obyvatelstva mohou mít oznámení o zrádcích a kacířích vylepené na hojně navštěvovaných místech. Zajímavým nástrojem teroru

může být třeba povinné sledování poprav zrádců či upalování kacířů a čarodějů. Takový krok vyvolá v lidech velký strach, ale u některých jedinců může veřejná exekuce vyvolat pocit hromadně sdíleného zážitku podobnému dnešnímu kinu či divadlu.

Divadlo je pak samostatnou kapitolou. Velkou váhu by měla hrát duchovní představení, která jsou předváděna v kostelech a jejichž obsah je ve shodě s oficiální ideologií. Žádná kamenná divadla by neměla být povolena a pokud nějaké bude existovat, tak bude velice přísně kontrolováno, co se v něm hraje. Při troše nepozornosti by se totiž takové divadlo mohlo stát vhodným nástrojem proti duchovenstvu. Světské hry by tedy měly být uváděny jen kočovnými kejklíři na tržištích či náměstích.

Podle pátého bodu katalogu existuje v totalitních režimech propracovaný systém fyzické a psychologické kontroly společnosti prostřednictvím tajné policie. Zde je znovu aplikace poněkud obtížná, ale jisté je, že i církve ve fantasy světě si je vědoma nutnosti mít na všech možných místech tajné agenty. Ačkoliv církve kontroluje téměř veškerý společenský život, jsou i místa, kde její vliv klesá. Mám tím na mysli především domácnosti a hospody. Zatímco do domácností se ani tajní agenti nemají šanci dostat, v hostincích může mít církve se svými agenty úspěch. Pro postavy to znamená, že si budou muset dávat hodně velký pozor, o čem se v hostinci baví a s kým se dají do řeči. Zvlášť velký pozor by si hráči měli dávat na hostinské, kterým dost často nezbyvá nic jiného než s církevními představiteli spolupracovat, protože jinak by jim hrozilo uzavření hostince. Z výše uvedeného vyplývá, že bavit se o tajných plánech nad dobrým pivem se často rovná pokusu o sebevraždu.

V terorizování obyvatel by měla hrát velkou roli i městská stráž. Jejím hlavním úkolem bude udržet ve městě pořádek, ale zároveň nahnat strach obyvatelům, aby tím už v zárodku zlikvidovali jakékoliv myšlenky na vzpouru proti vládnoucímu duchovenstvu. Z toho vyplývá, že rozhodně není vhodné vyvolávat ve městě nějaké nepokoje, protože právě městská stráž patří k elitním oddílům vojska. Navíc jejich pravomoci nejsou nijak přesně vymezené a na občasné úmrtí vězně při výslechu se nijak nehledí.

Posledním prvkem totalitních režimů je centrální řízení a kontrola ekonomiky. Tento bod je ovšem sporný a mnozí politologové nepovažují centrální řízení ekonomiky za podmínku, aby mohl být režim označen za totalitní. Na fantasy svět je velice těžké centrálně plánované hospodářství naroubovat. Církve jen těžko bude kontrolovat drobné rolníky hospodařící na svém poličku nebo trhovce, kteří se prodejem svého zboží jen ztěží užijí. Ovšem vliv na zásadní oblasti hospodářství si bude chtít udržet. Za zásadní oblasti ve fantasy světě lze považovat obchod s obilovinami, pivovarnictví

(případně vinařství), a pokud je země ve válce, důležitými se stávají i kováři a zbrojíři.

Těchto šest bodů jsem se pokusil aplikovat na režimy ve fantasy světech, které se podobají dnešním totalitním režimům. V úvodu článku jsem se zmiňoval i o režimech autoritativních. Ty zde nebudu nijak podrobně rozebírat. Pro všechny GM, kterým by se zdála hra v totalitarismu příliš tvrdá a pro hráče náročná, mohou zvolit právě mírnější formu diktatury, kterou představuje autoritarismus. Stačí, aby ve všech rozebíraných bodech zmírnili přístup vládnoucí skupiny, a vznikne jim celkem obstojně fungující autoritativní režim.

Pokud vás tento článek inspiroval k vytvoření světa postaveného na nedemokratických principech, prodiskutujte jeho využití nejprve se všemi hráči, jelikož ne každému musí takový svět vyhovovat. Hraní v totalitarismu klade na hráče vysoké nároky. Musí být přesní ve svém roleplayingu a také si musí vybudovat odolnost proti neustálému stresu plynoucímu z pronásledování (pokud nejsou na straně vládnoucí vrstvy). Velké nároky tato hra klade i na GM, protože bude muset mít velmi pečlivě propracované pozadí a strukturu církve, přestože velkou část těchto informací se hráči nikdy nedozví. Každopádně pokud se GM povede všechny prvky do svého světa integrovat, čeká na hráče mimořádný zážitek, který může ozvláštnit mnohdy stereotypní hru.

Pokud vás teorie nedemokratických režimů zaujala, pak vám mohu doporučit knihu **"Teorie a praxe totalitních a autoritativních režimů"** od politologů Stanislava Balíka a Michala Kubáta. Přestože se jedná o odborný text, je kniha velice čtivá a naleznete v ní mnoho užitečných informací, které jsem hojně využíval i při psaní tohoto článku.

JESKYNĚ - REALITA A MÝTY

PAVEL "GORAN" VESELSKÝ

Většina hráčů RPG si pod pojmem „jeskyně“ představí dungeon – podzemní doupe zлых stvůr, kde se dá stejně dobře zahynout, jako si vydobýt slávu a bohatství. Tento obraz sice má analogie v mytologii některých národů, ale s jeskyněmi byly spojovány i jiné asociace. A právě o různých způsobech, jak lidé o jeskyních uvažovali, je tento článek.

Jeskyně jako brána do podsvětí či lůno Matky Země

Nejbližší k pojetí jeskyně jako dungeonu je brána do podsvětí. Jeskyně je lidem dostupnou částí dolního světa, tedy podsvětí. To může v závislosti na kultuře nabývat různých konotací od spíše pozitivních (lůno matky země), přes neutrální (říše duchů předků hodných uctívání a pomáhajících, ale děsivých a potenciálně rozzlobených a nebezpečných), až po ryze negativní (nám dobře známé křesťanské peklo).

Pozitivní či neutrální obraz podsvětí, a tím pádem i jeskyní, je pravděpodobně nejstarší. Pro paleolitické lovce byly jeskyně častým útočištěm, proto byly spojeny s mateřským, ochranným principem. Nevíme, co tehdejší lidé sledovali malováním na skálu (notabene v odlehlých a špatně přístupných částech jeskyní), některé teorie však skalní umění považují za formu komunikace s nadpřirozenými bytostmi obývajícími svět za skalní stěnou, tedy ono mytologické podsvětí. S jeskynním prostředím bylo bezesporu spojeno mnohem víc rituálů – třeba zasvěcovacích (tuto roli mohly hrát třeba části jeskyní vyplněné CO₂) nebo léčitelských (člověka může uzdravit Matka Země – její moc je v jeskyni nejsilnější).

Ve Starém zákoně, a vůbec ve starověku před nástupem antiky, jeskyně také vystupují spíše pozitivně. Nejčastěji jako útočiště, ale mohou být i místem zjevení.

V antickém Středomoří už obraz podzemí a podsvětí trochu potemněl – podsvětí bylo děsivou říší mrtvých, odkud se dokáží vrátit jen největší hrdinové. Přesto se i podsvětním bohům přinášely oběti a stavěly chrámy – alespoň zčásti přetrvávala víra, že s duchy předků je důležité být zadobře. Mateřský princip symbolizovaný jeskyní je patrný v menší míře, třeba v motivu zrození boha/hrdiny v jeskyni. V jeskyních také sídlily věštkyňe, například známá Sibyla z Kum.

Zcela temný je „dolní svět“ v křesťanském pojetí. Jeskyně je peklu nejbližší, proto zde může ďábel nejnanežněji pokoušet smrtelníky. S pokušením však je možno bojovat a světci v takových zápasech vždy vyhrávají – sv. Prokop v jeskyni porazil ďábla, zapráhl jej do pluhu a nad jeskyní vybudoval klášter. Na památku podobných vítězných zápasů (či spíše odolání ďábelskému pokušení) se z některých jeskyní stávala poutní místa – vedle Prokopovy domovské Sázavy to v Čechách byly jeskyně ve Svatém Janu pod Skalou a v Prokopském údolí.

Jeskyně jako úkryt či obydlí

Jeskyně v pustině jsou ideálním úkrytem v době válek a pronásledování – nabízí ochranu před deštěm a zároveň bývají nenápadné a někdy i dobře bránitelné. Není divu, že už ve Starém zákoně je jeskyně nejčastěji zmiňována jako úkryt. U semitských národů bylo využívání jeskyní v poušti o to jednodušší, že byly tradičně vnímány jako země nikoho; toho později využívali poustevníci, kteří si v jeskyních nedaleko obdělávaných míst budovali příbytky.

Z archeologických dokladů využívání jeskyní většinou nemůžeme s jistotou určit důvod lidské přítomnosti, ale v novověku (kdy máme často k dispozici i písemné či epigrafické, tedy nápisové, prameny) je ukrývání v době války spolehlivě nejčastějším důvodem pro návštěvu jeskyně. Až v 19. století prvenství převzal turistický zájem o poznání krás vlasti. Poslední vlna využívání jeskyní a přechodu k ukrývání nastala za druhé světové války (v Českém Ráji se na jaře 1945 skrývalo přes sto uprchlých válečných zajatců).

Skalní dutiny nebyly obývány jen v době ohrožení. Ještě dnes žijí v jeskyních Veddové na Cejlonu, dříve jeskyně alespoň po část roku obývala i jiná asijská etnika. Ve střední Evropě byly v 19. století v pískovcových oblastech budovány skalní byty, kde trvale či přechodně žili chudí lidé.

Jeskyně byly využívány i k práci. V době kamenné se v nich těžily a následně zpracovávaly vhodné kameny a pro lovecký pravěk nálezy zvířecích kostí svědčí i o zpracování ulovených zvířat. Od středověku, ale hlavně v novověku byly jeskyně využívány buď jako základny dělníků v lomech či na větších stavbách (např. železniční trať Praha – Plzeň v úseku vedoucím Českým Krasem), nebo přímo jako dehtárny či jiné výrobní objekty (jedna taková dehtárna z 2. poloviny 13. století ležela na úpatí Malého Bezdězu).

Vedle různých veskrze bohulibých aktivit byly jeskyně využívány i lidmi mimo zákon. O loupežnících obývajících jeskyně se vypráví mnoho pověstí (s loupežníky a jejich zločiny jsou spojeny např. Mordloch a Klemperka na Kokořínsku) a doloženy jsou i z 20. století (např. v jeskyni u Liškova u Zubrnic se do roku 1906 skrýval recidivista Karel Ungermann a na přelomu tisíciletí sloužila jeskyně Diebskeller v Sasku zlodějům aut jako úkryt kořisti).

Obývány byly hlavně převisy a mělčí jeskyně. Využívání hlubších jeskyní je komplikováno vedle nedostatku světla i prouděním vzduchu v jeskyni. Pokud jeskyně není odvětrávaná, oxid uhličitý vzniklý hořením se po několika hodinách vrací k zemi, kde udusí oheň, ale i lidi kolem ohně sedící či ležící. V jeskyních s více vchody položenými v různých nadmořských výškách (a tudíž v místech s různou teplotou) probíhá ventarolový efekt: vzduch proudí v létě shora dolů a v zimě zdola nahoru. Ani zde nemusí být rozdělování ohně bezpečné. Oheň zapálený u vchodu jeskyně se stal vražednou zbraní v roce 1823, když se v jeskyni Gerontospilia na Krétě ukrývalo před Turky 370 Řeků. Turečtí vojáci před vchodem zapálili oheň a Řekové se ve svém špatně odvětrávaném úkrytu udusili. Takže pokud ve hře častěji navštěvujete podzemí, nezapomeňte, že v obyvatelné jeskyni (tj. takové, ve které se dá bez rizika rozdělávat oheň) by měl být průvan.

Pověry a pověsti spojené s jeskyněmi

Začali jsme starověkými mýty a skončíme těmi novověkými. S výše zmíněným efektem ventarol jsou spojena lidová kouzla ovlivňující počasí; lidé si nedokázali vysvětlit vítr vycházející z těchto „větrných děr“ (německy windloch), a tak jim přisuzovali nadpřirozený původ a schopnosti.

Ve všech oblastech, kde docházelo k řízení jeskyní, je či byl rozšířený zvyk podpírat stěny skal a jeskyní klacíky, ale i kládami nebo železnými traverzami. Řízení něco takového nemůže zabránit, proto je tento zvyk spíš ukázkou lidové magie než technickým opatřením.

Některými jeskyněmi se také prolézalo na znamení pokory a za odpuštění hříchů.

Pochopitelně nesmíme zapomenout ani na pověsti o nestvůrách (nejčastěji draci a obři) a pokladech jimi hlídaných. Tyto pověsti jsou leckde stále živé, o čemž svědčí událost v jedné vesnici ve Franckém Švýcarsku v roce 1972. Archeologové tehdy

prováděli výzkum v jeskyni údajně obývané velkým černým psem a na závěr výzkumu místní pověst o panně a psu ve značně odlehčené formě zdramatizovali. Místní znevažování mýtu rozlítlo natolik, že incident skončil rvačkou.

Doporučená literatura

Matoušek, Václav – Dufková, Marie, 1998: **Jeskyně a lidé**. Nakladatelství Lidové noviny, Praha.

Peša, Vladimír, 2002: **Člověk a jeskyně v novověku (1500-2000)**. Kuděj 4/1,2.

NOVÉ DRUHY NEMRTVÝCH PRO DRD II

PETR "ACIDBURN" BOUDA

V tomto pokračování nalezne PJ nové, silnější nemrtvé, kteří se vyskytují spíše individuálně, než že by tvořili nějaké větší smečky, jejich síla a zvláštní schopnosti tomu odpovídají. Přiznám se bez mučení, že v případě Vampyrického monstra bylo mým cílem vytvořit nestvůru, kterou je možné postavit do cesty postavám jak individuálně, tak v rámci celé smečky, takže i zkušené postavy budou při boji s monstrem cítit patřičný respekt.

V článku jsou zmíněna některá nová kouzla, která byla popsána v článku Nové druhy nemrtvých pro DrD, čtenář si je může najít v Drakkaru 2/2008. Jiná zmíněná kouzla (hyperprostor, rozptyl kouzla atd.) jsou popsána přímo v pravidlech Dračího doupěte. Vodní vosy jsou popsány v mém dobrodružství Zarkonda, které nedávno vyšlo v Pevnosti.

Krypt

životaschopnost : 5 + 6

útočné číslo : (+4 +4/ +3) = 8 / +3 (spáry) + zvl.

obránné číslo : (+2 +5) = 7

odolnost: 21

velikost : B

bojovnost: 10

zranitelnost : nemrtvý + C 1/2, H 1/2, ale N 0

pohyblivost : 10 /humanoid, ale neunavuje se

inteligence : 10

přesvědčení: zákonné zlo

poklady : 0/20

zkušenost : 300

Krypt je nemrtvý připomínající svým vzhledem mumifikovaného ghůla – vyzáblé tělo a dlouhé končetiny jsou obaleny vrstvami obvazů a bandáží napuštěných chemikáliemi bránícími rozkladu. Obvykle je krypt vyvolán nekromantem jako silnější verze mumie, může však povstat také samovolně z mumifikovaných pozůstatků nějaké silnější CP, např. v případě, že se někdo pokusí vykrást její hrobku. Krypt totiž ani po případném zániku svého pána nemá větší ambice (nepokouší se tedy budovat větší armády nemrtvých či terorizovat okolí), než udržet svou hrobku a své poklady před jakýmkoli živým narušitelem. O podzemí, které obývá, má krypt dokonalý přehled,

případné vetřelce bude nelítostně pronásledovat až na hranici jím obývaného podzemí, ale ne dále. Po smrti svého pána je 30% šance, že krypt upadne do kataleptického spánku.

Krypt je překvapivě obratný a velmi houževnatý, bojuje především svými pařáty a černým dechem (zbraň použije jen zcela výjimečně) a díky své relativně vysoké inteligenci je schopen v omezené míře kouzlit. Krypt dokáže vést všechny nemrtvé s nižší životaschopností. Jako všichni nemrtví je i krypt imunní vůči psychickým kouzlům, rovněž disponuje infraviděním na zhruba 30 sáhů.

Zvláštní útok: černý dech. Každé kolo dokáže krypt vydechnout na vzdálenost jednoho sáhu hnilobné plyny ze svého nitra. Je to past: Odl - 7 - nic/ nevolnost, ztráta 1k4 životů a ztráta koncentrace na 1k6 kol. Zasažená postava nemůže po tuto dobu zaostřovat vůli ani kouzlit, v případě boje má postih -1 k ÚČ a k OČ. Kromě toho je 40% šance, že se zasažená postava nakazí nějakou nemocí nebo bude otrávena (obvykle stačí nemoc mumii, lepra nebo něco podobného). Pokud si chce PJ vyhrát, doporučuji článek Magické nemoci od Jiřího Buchty, který vyšel v Dechu draka č. 3 a 4 z roku 2001.

Zvláštní schopnosti:

Ovládání nemrtvých - krypt dokáže udílet příkazy nižším nemrtvým (všem nemrtvým s nižší životaschopností), přičemž tyto příkazy nemohou být v rozporu s tím, co má nemrtvý sám za úkol od svého pána.

Černý oblak - pokud je krypt zničen, rozpadne se a přitom se z jeho nitra uvolní oblak plynu tvořený jak konzervačními chemikáliemi, tak rozkladnými procesy. Oblak má v průměru asi 1,5 sáhu, je to past: Odl - 9 - nic/ nevolnost, ztráta 2k6 životů a ztráta koncentrace na 1k6 kol. Kromě toho je 60% šance nákazy nějakou nemocí.

Vampyrická střela - toto kouzlo vyšle žlutě zářící kouli magické energie na cíl, přičemž střela bude svou oběť v omezené míře pronásledovat (sesílatel musí svůj cíl stále vidět). Zásah ubere oběti 3k6 životů, sesílateli se vyléčí zranění za polovinu takto ubraných životů).

Léčivá vlna - krypt může kouzlo seslat na ostatní, ale ne přímo na sebe.

Mračno hmyzu - krypt dokáže tímto kouzlem přivolat hmyz ze svého okolí a poslat jej na určenou oběť. Mračno hmyzu bude bojovat až do svého sebezničení a pro postavy bude velmi nepříjemným protivníkem, hmyz se totiž dokáže dostat pod zbroj, pokrýt určenou oběť jako živé prostěradlo apod. Protože hrobky a hřbitovy se hmyzem jen hemží, není žádný problém toto kouzlo seslat i několikrát po sobě.

Zmrtvýchvstalý

životaschopnost : 6 + 5

útočné číslo : (+3 + síla zbraně)

obránné číslo : (+1 + kvalita zbroje)

velikost : B

bojovnost: 11

zranitelnost : nemrtvý + C 1, G 1, H 1/2

pohyblivost : 10 /humanoid, ale neunavuje se

intelligence : 10

přesvědčení: zákonné zlo

poklady : zbroj a zbraň (pokud nebudou zničeny v boji).

zkušenost : 616

Zmrtvýchvstalý je duše mocného válečníka nebo dokonce krále, povolána nekromantem zpět do světa živých. Jen málokterý nekromant však tohoto nemrtvého vyvolá, protože existuje poměrně velká šance, že se zmrtvýchvstalý nakonec vymkne jeho kontrole. Zmrtvýchvstalý může být vyvolán z mrtvolý válečníka alespoň na 10. úrovni, přičemž válečník musel mít už za života zákonně zlé přesvědčení a poměrně vysokou inteligenci, v ostatních případech bude vyvolán mohylový gardista. Samovolně může zmrtvýchvstalý (vzhledem k uvedeným podmínkám) povstat jen zcela výjimečně, v takovém případě však bude mít poměrně velké ambice a dříve nebo později se pokusí shromáždit dost nemrtvých na ovládnutí svého nejbližšího okolí.

Zmrtvýchvstalý není zdaleka tak strašným protivníkem jako je lich. Zmrtvýchvstalý není ani velká, silná a odolná zombie (jakou je mohylový gardista), nemá totiž hmotnou, ale spektrální podstatu, a tak je mnohem bližší duchům nebo spektrům, postrádá však některé jejich vlastnosti. Zmrtvýchvstalý těží z výhod nehmotné podstaty (je jen velmi obtížně zranitelný, je neúnavný), nemůže sice procházet hmotnými objekty, ale může na sobě nést zbroj a může pohybovat předměty. Dále se zmrtvýchvstalý dokáže poměrně rychle pohybovat, protože se vznáší několik desítek coulů nad povrchem (nemá nohy v pravém slova smyslu), tak dokáže překonávat i vodní plochy, neumí však létat. Zmrtvýchvstalý vypadá impozantně, jako přízrak navlečený do šatů, pláště a zašlé zbroje (obvykle kombinace plátové a kroužkové či šupinové zbroje), třímající palcát, meč nebo bojové kladivo a velký štít. Obrysy původního těla jsou jen slabě viditelné, v noci či v mlze přízračné tělo září bílým světlem. Nejviditelnější jsou žlutě žhnoucí oči, kterým nic neunikne.

Zmrtvýchvstalý je obávaným nemrtvým, je především neúnavným bojovníkem, který dokáže zasazovat silné údery libovolně dlouhou dobu a který si navíc pomáhá několika kouzly a zvláštními schopnostmi. Nechávám na zvážení PJe, zda bude mít zmrtvýchvstalý i další zvláštní schopnosti, typické pro válečníka či šermíře, a náležitě tak upravit zkušenosti za zničení tohoto nemrtvého, protože v takovém případě už se bude jednat spíše o mocnou CP než o „nestvůru“. Rovněž nechávám na zvážení PJe, zda zbraně, štít a zbroj zmrtvýchvstalého budou kouzelné (rozhodně budou zdobené zlatými nebo stříbrnými ornamenty). Pokud bude zmrtvýchvstalý zničen, jeho

duch definitivně opustí svět živých a doslova se sesype na zem.

Zvláštní útok: dotek smrti. Zmrtvýchvstalý bude holýma rukama bojovat jen zcela výjimečně, obvykle pokud přijde o zbraně a nebude moci kouzlit. Dotek smrti má stejný efekt, jako zvláštní útok přízraku (PPP str. 103), upíjí tedy jednu úroveň a zároveň způsobuje i běžné zranění. Postavě, která zmrtvýchvstalého zabije, se upité úrovně opět obnoví, pokud je zmrtvýchvstalý zabit, postava s veškerou vysátou energií neumírá, ale musí se 6k10 dní léčit. Dotek smrti nemění zabité postavy na zmrtvýchvstalé nebo přízraky.

Zvláštní schopnosti:

Nemrtvý chlad – pokud se postava dostane do těsné blízkosti zmrtvýchvstalého nebo se dokonce dotkne jeho přízračného těla, zmocní se jí chlad a je možné, že omdlí. Je to past: Odl – 5 – nic/ omdlení na 1k6 kol a ztráta 1 až 3 životů. Pochopitelně se nepočítá kvalita zbroje oběti.

Síla podsvětí – zmrtvýchvstalý dokáže držet obouruční zbraň v jedné ruce a bojovat s ní bez postihu stejně efektivně, jako by to byla jednoruční zbraň.

Vyvolání nemrtvých – zmrtvýchvstalý může vyvolávat nemrtvé jako nekromant, tato schopnost je ale omezena jen na nižší nemrtvé, může vyvolat jen kostlivce, zombii a ducha.

Ovládání nemrtvých – zmrtvýchvstalý dokáže udílet příkazy některým nemrtvým s nižší životaschopností a svobodnou vůlí (konkrétně kostlivcům, zombiím, duchům, mumiím a mohylové gardě). U ostatních nemrtvých, podřízených cizí vůli, má zmrtvýchvstalý schopnost "zmam nemrtvého" (schopnost nekromanta z PPP str. 102), ale takto zmámený nemrtvý bude za svého nového "pána" bojovat až do vlastního sebezničení.

Pronikavý pohled – zmrtvýchvstalý vidí i neviditelné věci, stejně jako dokáže prohlédnout iluzi. Proto postavám nepomůže ani kouzlo neviditelnost, ani schopnost úkryt ve stínu, ani jakákoli iluze. nebo jim podobné schopnosti.

Léčivá vlna – zmrtvýchvstalý může kouzlo seslat na ostatní, ale ne přímo na sebe.

Zmrtvýchvstalý má obvykle 30 magů na den a ovládá následující kouzla: Nemrtvá zuřivost, Léčivá vlna, Neviditelná zbroj (PPE – postavy, str. 62), Kouzlo spánku (PPE – postavy str. 60) a Železná panna.

Upíří bludička

životaschopnost : 4

útočné číslo : 0 + zvl.

obránné číslo : 4

odolnost: 21

velikost : B

bojovnost: 10

zranitelnost : nemrtvý + C 1/2, H 1/2, ale N 0

pohyblivost :

inteligence : 4

přesvědčení: zmatené zlo

poklady : 0/20

zkušenost : 22

Upíří bludička je velmi specifický nemrtvý, připomínající svými vlastnostmi ducha nebo spíše elementála. Přirozeným způsobem vzniká, pokud se člověk utopí v bažině nebo močálu. Duch takto utopeného tvora, který se uvolní z bažiny spolu s hnilobnými plyny, okolo sebe vytvoří oblak z plynu (zhruba sáh v průměru) a začne svou novou, nemrtvou existencí. Upíří bludičku může vyvolat i nekromant, stačí mu mrtvola a hnilobné plyny uvolňující se třeba z rozkopaného hrobu, nebude to však dělat příliš často, protože s upíří bludičkou je skoro stejně těžké pořízení jako s duchem. Nekromant obvykle využívá upíří bludičku k neutralizaci nepřátelských kouzelníků (opravdu vychytanou kombinací je seslat kouzlo „Ticho“ okolo kouzelníka a vzápětí k němu hyperprostorem poslat upíří bludičku), jenže se snadno může stát, že pokud bude upíří bludička hladovět, začne vysávat svého pána, aby přežila. Upíří bludička komunikuje se svým pánem pouze telepaticky, poslechne jednoduché příkazy. Neovládá nemrtvé s nižší životaschopností ani nemůže být ovládána nemrtvými s vyšší životaschopností.

Upíří bludičku není možné zranit běžnými fyzickými útoky, naopak jedním ze způsobů, jak se jí zbavit, je seslání „rozptyl kouzla“, vzhledem k její magické podstatě.

Upíří bludička se skládá z hustého jádra a řídkého, mléčně bílého oblaku plynu ve tvaru koule, který v temnotě světélkuje (je velmi dobře viditelná i v infračerveném spektru, krollův ultrasluch ji však neodhalí). Upíří bludička umí létat, nevznese se však víc než osm sáhů nad povrch a nemůže létat příliš rychle, pohybuje se však zcela neslyšně (a nezanechává stopy). Proto obvykle láká svou kořist do bažin svým světlem, kde ji potom může snadno vysát, nebo napadá spící. Dokáže však být i schopným lovcem. Díky své nehmotné podstatě nemůže manipulovat s hmotnými objekty, ani jimi nemůže procházet (resp. může projít skrze mříže, nemůže projít zdí). Upíří bludička může hladovět, v takovém případě ztrácí každý den 4 životy až do doby, než najde kořist nebo se nerozplyne vniveč. Tento nemrtvý se vyskytuje osaměle, pokud by v jednom teritoriu existovalo více upířích bludiček, zakrátko by zbyla jen jedna.

Zvláštní útok: výboje. Upíří bludička dokáže vytvářet ve svém těle výboje, které mají stejné vlastnosti jako kouzlo modrý blesk (včetně dosahu).

Zvláštní schopnosti:

Vampyrická aura – upíří bludička pouhou svou přítomností upíjí životní energii

okolním tvorům. Vampyrická aura má dosah 5 sáhů, každý živý tvor ztrácí během pobytu v ní 1 život za kolo. Upíří bludička takto upité životy využívá ke své regeneraci, pokud už má maximální počet svých životů, převádí upitou životní energii na magenergii v poměru 1 život – 1 mag. Upíří bludička nemůže tuto auru ovládat vůlí (působí neustále).

Antimagická aura – přítomnost upíří bludičky zvyšuje pravděpodobnost neúspěchu při seslání kouzla o 5%. Dosah antimagické aury je 5 sáhů.

Odsávání magenergie – upíří bludička může namísto standardního útoku výboji začít odsávat magenergii oběti s největším počtem magů. Každé kolo takto dokáže odsát 1k6 magů, oběť může být vzdálena maximálně 3 sáhy, poté se proud magů proudících z oběti do bludičky přeruší.

Hyperprostor – tato zvláštní schopnost upíří bludičky funguje stejně jako kouzlo „Hyperprostor“ (viz pravidla pro postavy DrD). Použití této schopnosti stojí upíří bludičku stejný počet magů. Pokud PJ chce postavy potrápit, může bludička sesílat „Plošný hyperprostor“ a přenést tak sebe i svou oběť mimo dosah družiny.

Imploze – může se stát, že bludička akumuluje vyšší než maximální počet svých magů a nestihne je uvolnit. V takovém případě upíří bludička imploduje a uvolní veškerou svou magenergii v podobě záření. Implózi doprovází vznícení hnilobných plynů (působí zranění ohněm) a jednorázové odsátí až 50% aktuálního počtu magů oběti v dosahu 3 sáhů od upíří bludičky, přičemž veškerá takto odsátá magenergie je rovněž vyzářena.

Vampyrické monstrum

životaschopnost : 6 + 5

útočné číslo : (+3 +6 / +2) = 9 / +2 (spáry) + zvl.

(+3 +3 / +1) = 6 / +1 (kruhová ústa) + zvl.

obránné číslo : (+1 + 4) = 5 (beze zbroje)

velikost : B

bojovnost: 11

zranitelnost : nemrtvý + C 1, G 1, H 1/2

pohyblivost : 10 / humanoid, ale neunavuje se

inteligence : 6

přesvědčení: zákonné zlo

poklady : zbroj a zbraň (pokud nebudou zničeny v boji).

zkušenost : 324

Vampyrické monstrum je velmi nebezpečný nemrtvý, kombinující vlastnosti upíra a ghúla (nemá tedy nic společného s nestvůrou „Vampýr“ z PPP, str. 113). Je výsledkem experimentů nekromantů sestavujících z mrtvol nové nestvůry a nemůže

tedy nikdy vzniknout samovolně. Vampyrické monstrum je vytvářeno stejně jako masové panenky, ale výsledkem je nemrtvý se zcela odlišnými schopnostmi a účelem. Vampyrické monstrum je extrémně houževnatý a pohyblivý nemrtvý, který je sám schopen terorizovat široké okolí. Jeho hlavní nevýhodou je nesnášenlivost přímého slunečního záření a nutnost žít se krví živých tvorů. Při dlouhém vyhladovění vzrůstá jeho bojovnost a může tak představovat riziko i pro nekromancera, který ho sestavil a vyvolal.

Vampyrické monstrum je až 2 sáhy vysoký, šlachovitý nemrtvý s mrtvolně bledou pletí, s dlouhými spáry na ruce i na nohou, s protáhlou lebkou s krvavě rudýma očima a s okrouhlou tlamou vroubenou stovkami zubů tenkých jako jehly, která vypadá jako velmi krátký chobot. Vampyrické monstrum může používat jakékoli zbraně a zbroje, nemusí tedy útočit jen svými pařáty.

V jednom kole může vampyrické monstrum útočit spáry i svými ústy, ale pouze na jednu postavu.

Zvláštní útok: sání krve. Vampyrické monstrum má kruhová ústa s mnoha jako jehlami ostrými zuby. Tato ústa může protáhnout jakéhosi krátkého chobotu, kterým se přisaje podobně jako pijavice na kůži své oběti a začne jí sát krev. Takto odsátá krev zvyšuje počet životů vampyrického monstra o 2/3 celkového počtu životů odebraných oběti za kolo (počítá se jen útok ústy, počet takto získaných životů se zaokrouhluje dolů). Během tohoto útoku vampyrické monstrum svírá svou oběť, nemůže se tedy bránit na něj vedeným útokům, může svou oběť kdykoli pustit a přestat sát krev. Tento zvláštní útok použije jen v případě nouze nebo pokud je vampyrické monstrum vyhladovělé.

Zvláštní útok: útok skokem. Vampyrické monstrum skočí na svou oběť (pokud se rozběhne, má bonus +3 k ÚČ). Zároveň se snaží strhnout protivníka k zemi, je to past: Sil + Odl - 12 - nic/sražení. Sražená postava nemůže 1k6 kol bojovat, kouzlit ani vstát.

Zvláštní schopnosti:

Vampyrické monstrum působí **hrůzu svým zjevem**, je to past: Intelligence - 4 - nic / šok, přičemž bonus za inteligenci je vlastně postih (inteligentní postava má větší představitost). Šokovaná postava se pak snaží být od nemrtvého co možná nejdál po dobu 1 směny (veškeré své akce spotřebuje k útěku), zároveň není postava schopna s nemrtvým po dobu šoku bojovat. Postavu není možné v šoku držet.

Krevmrazící jekot - jednou za směnu může vampyrické monstrum zaječet. Je to past: Intelligence - 6 - nic / postih - 1 k ÚČ a OČ po dobu 5 kol všem živým bytostem v doslechu. Zároveň se po tuto dobu zvyšuje nebezpečnost pasti vyvolání hrůzy o 2. Každé další zavytí snižuje nebezpečnost pasti o 1 (postavy už ví, co mají čekat). Tuto schopnost využívá vampyrické monstrum obvykle těsně předtím, než se vrhne na svou

kořist.

Zpěv zoufalství – pokud dojde k boji s celou smečkou vampyrických monster, může se celá skupina (o alespoň 5 nemrtvých) začít jednohlasně smát. Tento smích je silný psychický útok na mysl živých tvorů v doslechu. Past: Intelligence + (Odolnost / 2) – 13 – nic / dočasné šílenství. Postava obdrží zranění za 1k6 životů a hod 1k20 určí další následky zpěvu zoufalství:

1-4 – pěna u huby – postava se začne svíjet a řvát a dostane se do stavu podobnému bojovému šílenství. Během jednoho kola boje spotřebuje veškeré své akce na to, aby napadla nejbližší cíl v dosahu, bez ohledu na to, zda jde o člena družiny nebo nestvůru.

5-8 – šok – šokovaná postava se snaží být od nemrtvého co možná nejdál po dobu 3 kol (veškeré své akce spotřebuje k útěku), zároveň není postava schopna s nemrtvým po dobu šoku bojovat. Postavu není možné v šoku držet.

9-12 – šílená hrůza – postava pod vlivem šílené hrůzy po dobu jednoho kola, spotřebuje všechny své akce a útoky na to, aby se sama zabila, tj. aby si způsobila co nejtěžší zranění.

13-16 – nadvláda – po dobu jednoho kola řídí veškerou činnost postavy vampyrické monstrum (tedy PJ). Mysl postavy se jakoby vypne, postava nad svými akcemi nemá žádnou kontrolu, jakmile nadvláda odezní, postava si nepamatuje nic z toho, co minulé kolo dělala.

17-20 – duševní rozštěp – stejný efekt jako kouzlo „Duševní rozštěp“ (PPE – postavy, str. 59).

Regenerace – pokud se v boji nepodaří vampyrické monstrum zabít (tedy odebrat mu všechny životy), zregeneruje se podobně jako kostlivec (PPZ str. 112), začne po 1k6 směnách znovu srůstat. Každou směnu se mu tak obnoví jeden život až do úplného vyléčení. K regeneraci nedojde na přímém slunečním světle.

Nesnášenlivost slunečního světla – vampyrické monstrum utrpí ztrátu 1k6 životů za každé kolo, kdy je vystaveno přímému slunečnímu záření.

„Jak vám říkám, výprava do Mrtvých močálů probíhala hladce jen do okamžiku, kdy moje družina – teď už tedy bývalá – uslyšela jekot, jakej byste klidně moh' považovat za kvílení Bánšů nebo hejkala. Srazili jsme se a čekali, co z toho jako vyleze, jestli nás to mine nebo nás čeká boj. Nemuseli jsme čekat ani minutu, když se zpoza pokroucených stromů vynořilo něco, co připomínalo ghůla s jakýmsi chobotem plným zubů. Nestvůra si nás prohlížela, pak naježila vlasy a napřáhla pařáty. V životě jsem nic podobného neviděl, tak kámoš Saitou vytáhl luk, že tu nestvůru zastřelí. No jako na povel se okolo nás začaly objevovat další podobný nestvůry, bylo jich aspoň vosum, obklopily nás a pak udělaly tu nejneuvěřitelnější věc, jakou by od nich mohl člověk čekat – ty zrůdy se začaly smát. Jednohlasně. Říkáš, že je to povídačka pro děti? A vod čeho mám

asi ty jizvy na zádech? Prostě – začaly se smát, až jsme si museli všichni zakrýt uši. A tehdy to začalo. Ondarovi vystoupila na rty pěna, zakoulel očima, zvedl meč a přímo přede mnou probodl našeho kouzelníka Kela. Jinak klidnej Saitou zahodil luk, otočil se na patě a zdrhnul kamsi do močálu a půlelfka Natálie se rozklepala jak vrbovej lístek, vyvalila voči, vytáhla dýku a prořízla si krk. Kvůli tomu smíchu zmagořili a zařvali všichni mí kámoši. Zaručuju ti, že do Mrtvejch močálů už mě nikdy nikdo nedostane.“

– Nikodimus, žoldněř a bojovník, zaslechnuto ve výčepu „U Meče a láhve“.

Nová kouzla:

Léčivá vlna

magenergie : 4 + X

dosah : 20 sáhů

rozsah : 1 - 5 tvorů

trvání : ihned

vyvolání : 1 kolo

efekt : Toto kouzlo lze seslat postupně až na 5 tvorů. Má podobu zlatavé záře, která cestuje od jednoho příjemce k dalšímu. Prvnímu tvorovi vrátí léčivá vlna $X + 1k6$ životů, druhému cíli $X/2 + 1k6$ životů, třetímu cíli $X/4 + 1k6$ životů atd. Pořadí příjemců určí kouzelník, platí, že jednotlivé cíle nemohou být od kouzelníka ani od sebe navzájem vzdáleny více než 20 sáhů. Pokud je X liché číslo, zaokrouhlují se všechny hodnoty dolů. Kouzelník nemůže seslat léčivou vlnu několikrát na stejný cíl.

Vampyrická střela

magenergie : 12 za první střelu, 10 za každou další

dosah : 15 sáhů

rozsah : 1 - 7 tvorů

trvání : ihned

vyvolání : 1 kolo

efekt : Toto kouzlo lze seslat najednou až na 7 tvorů, pro každého se však magenergie počítá zvlášť. Vampyrická střela má podobu zlatavé koule, která za sebou táhne asi půl sáhu dlouhý chvost (pro představu – ze letu vypadá jako kometa) a kterou může sesílatel navádět na cíl, takže střele je velmi těžké uniknout. Podmínkou však je, že sesílatel musí svůj cíl vidět. Po zásahu ubere vampyrická střela oběti $3k6$ životů a sesílateli se v ten samý okamžik doplní polovina takto ubraných životů (zaokrouhleno dolů).

Mračno hmyzu

magenergie : $4 + X + Y$

dosah : okruh o průměru 20 sáhů

rozsah : 1 tvor

trvání : dle dodané magenergie, Y je počet kol

vyvolání : 1 kolo

efekt : Tímto kouzlem k sobě sesílatel přivolá mračno hmyzu (hrobařici, pavouci, červi atd.), který se pak vrhne na jednu konkrétní oběť. Počet jednotlivých hmyzáků je roven trojnásobku dodané magenergie, kde X je počet takto dodaných magů. Jako modelový příklad, jak může mračno hmyzu vypadat, poslouží

Vodní vosy:

životaschopnost : 15

útočné číslo : 8

obranné číslo : 0

odolnost : 9

velikost : B – C

bojovnost : 14

zranitelnost : zvíře

pohyblivost : 4 / hmyz (na zemi)

14 / hmyz (ve vzduchu)

9 / hmyz (ve vodě)

inteligence : 1

poklady : nic

zkušenost : 600

Roj počítej jako jednu nestvůru, která v každém kole boje zaútočí na všechny postavy v dosahu. Běžně roj dosahuje asi počtu 80 jedinců, jejich přesný počet zjistíš, když zbylé životy roje vydělíš číslem 1,5.

Železná panna

magenergie : $2 + X$

dosah : 10 sáhů v průměru

rozsah : 1 tvor

trvání : do vyčerpání takto vytvořeného magického štítu, nejdéle však 1 den.

vyvolání : 1 kolo

efekt : Železná panna je podpůrné kouzlo, které slouží ke zmenšení fyzického zranění, způsobenému očarované postavě někým dalším (nemrtvým, golemem, drakem, elfem). Čím více vloží sesílatel do kouzla magů, tím více životů toto kouzlo pohltí, podmínkou však je, že se musí jednat o fyzický útok (kouzlo neodvrátí dech

draka, nezastaví ale ani vystřelený šíp). Kouzlo rovněž nezabrání zranění způsobenému třeba padající skálou (útok musí být veden nestvůrou). Za každý život, který bariéra kolem očarovaného cíle fyzických útoků pohltí, způsobí útočnickovi odpovídající zranění. Útočník má pocit, jako by těsně před zásahem cíle narazil do zdi.

Ticho

magenergie : $5 + X$, kde X je počet kol, po které kouzlo trvá

dosah : 15 sáhů

rozsah : sféra o poloměru 5 sáhů, statická

trvání : $1 + X$ kol

vyvolání : 1 kolo

efekt : Toto kouzlo vytvoří sféru o poloměru 5 sáhů, ve které není slyšet žádný zvuk – na postavu ve sféře ticha je možné zavolat, ale postava nic neslyší, ani sama nemůže promluvit, resp. otevírá ústa, ale nevychází z nich žádný zvuk. Jakmile postava sféru opustí, je opět vše normální (sféra tedy neputuje společně s postavou uvnitř). Toto kouzlo slouží především k jednoduchému znemožnění kouzlení (kouzelník zaklínadlo prostě nevysloví), ale může se hodit i k jiným věcem (ohlušení strážných a následný průnik do střežené vily).

JAK CHUTNÁ MOC

MICHAELA "MIŠKA" MERGLOVÁ

I.

Když jsme přijeli na Vilnius a předali jsme kněžnu Annu Danutu jejímu muži Vitoldovi, zdálo se, že se na nás konečně po dlouhé době, co jsme opustili Naražské panství, usmálo štěstí. Dostali jsme krásný pokoj, který si pochvala celá družina. Konečně jednou po čase žádné držení hlídek, usínání za ukolébavky vlčího vytí a sovího houkání a probouzení se s kostmi chřestícími zimou. Kdepak, konečně po dlouhých týdnech cesty jsme dostali každý vlastní postel. Nu, nevím, jestli bychom raději neputovali dál divočinou, kdybychom byli tušili, co strašného se nám přihodí.

Všechno to začalo už na té hostině. Byli jsme pozváni k večeři ve společnosti vybraného lidu. Hned na pohled nás upoutal drobný muž u stolu knížete Vitolda. Seděl po jeho pravici a nezdál se být místní, právě naopak. Šatem i mluvou, jak jsme zaslechli, byl cizinec. Ani druhý tajemný muž u stolu nevypadal přátelsky. Měl okrouhlou a poměrně zachmuřenou tvář a popíjel víno. Každou chvíli se zadíval na drobného zakulaceného cizince, jehož přítomnost ho očividně dráždila.

Jak jsme zjistili, jednalo se o mongolského vyslance chána Toktamyše ze Zlaté hordy a rytíř, který se na něho tak nevraživě díval, byl Konrád z Wallenrodu, jeden z hlavních křižáckých generálů. Mezi nimi seděl malý, ale mohutný Vitold, který si s bohorovným klidem proléval hrdlo vínem, a jeho žena, kněžna Anna Danuta, která teď, ve svých skvostných šatech a po koupeli, vypadal jako skutečná žena velmože. Dále pak Jeremiáš, neznámý člověk oblečený po vzoru kněží jednoho Boha.

Zábava byla značná a musím přiznat, že hladem jsme netrpěli. Ovšem zdálo se, že co trpělo, byl rozum mužů v naší družině. Pravda, ne všech, Sai s Arikelem se drželi zpátky a něco si povídali, ale Jeng s Angusem jakoby se zbláznili. U jednoho stolu totiž seděla žena s černými vlasy rozpuštěnými až po pás, s pohlednou tváří a ostrými rysy. Nu což, když se jim líbí takové, ať si jdou, pomyslela jsem si a bavila jsem se tím, jak maličký Jeng poskakoval s tou obryní při tanci a jak i Angus se pokoušel o nějaký tanec. Jak se ukázalo, černovlasá šlechtična tu nebyla příliš oblíbená, alespoň ne mezi ženským osazenstvem. Nemluvě o tom, že se za ní každou chvíli s pohrdavým výrazem otočila některá z přítomných dam, počtila nás svou návštěvou i samotná kněžna, aby si vylila svou zlost ze sličné svůdkyně. Zábavu trochu narušil mongolský vyslanec, když při živém hovoru podroušeně mávl rukou a srazil pohár rudého vína přímo na prsa křižáka Konráda. Nebylo by daleko k boji, kdyby byl nezasáhl kulatý Vitold, který oba rozhádané utišil a pádnými slovy okřikl Konráda.

Nu což, zatímco zábava byla v plném proudu, já jsem se rozhodla jít si do pokoje udělat rituál, kterým bych objevila možné nebezpečí, které by nám hrozilo od Konráda či Mongola. Ani jeden z nich se mi nelíbil, v Mongolově pohledu bylo cosi přímo nebezpečného, jakýsi záblesk posměchu, když si okřiknutý Konrád sedal zpět. A na pochybách mne nenechal ani křížákův dopálený výraz, ačkoliv se zjihle posadil ve své vínem zbrocené tunice a krotce si nalil pohár medoviny, vrhl n Mongola takový zlý obličej, že jsem si byla jistá blízkým svárem. Zvedla jsem ruce a chvíli jsem rozhazovala kameny, kreslila prstence a znamení. A pak mne navštívila vidina. Spatřila jsem Konráda, který nás navštěvuje, a viděla jsem i Mongola s jeho bodrou tváří. Oba přijdou. Pak vidina zmizela v kouři a mě rozbolela hlava. Když jsem pak spatřila postel, neodolala jsem. Udolal mne spánek a já jsem se položila do měkké deky.

II.

Následující ráno nás nepotěšilo. K našemu překvapení nás sluha zavedl do jídelny, která byla vyhrazena jen pro nás. Stůl byl prostřen bohatě - sýr, mléko, chléb, ořechy, tvaroh, paštika z masa a dokonce i malá jablka, scvrklá v zimě. „To si dám líbit,“ zamnul si ruce Angus a hrnul se ke stolu. Uviděla jsem Annu, která než se dotkla byt jen jediného kousku jídla, zvedla dlaň, podržela ji nad stolem a na chvíli zavřela oči.

„Není tu jed,“ řekla ve chvíli, kdy v Angusových útrobach zmizel první krajíc s paštikou.

„Dobře tak,“ kývl Angus a zdviženou rukou učinil k prostřenému stolu gesto, které křesťané nazývají požehnání.

Jeng se celou dobu usmíval, a tak jsme se ho pokusili vyptat na včerejší noc. Angusova tvář se stáhla a zdálo se, že náš rusovlasý skotský přítel závidí, ačkoliv prohlašoval, že paní Kristiana, ona černovlasá šlechtična, ho včera urazila, když řekla že neumí tančit. Nechtěla jsem mu odpovídat, že mluvila jen pravdu, protože pohled na tančení Anguse a Kristiany nás s Annou pobavil natolik, že jsem na hostině rozlila medovinu.

Naše „Krava“ se však jen smála a tvářila tajemně. „Dobrá noc, moc dobrá, co já vám povídat,“ mával rukama a polkl ořech.

Po chvíli jsme zaslechli kroky z chodby, které se blížily zcela očividně naším směrem. A mě konečně probleskla myšlenka, kterou jsem jim všem chtěla sdělit. „Včera jsem měla vidinu,“ řekla jsem rychle, kroky se přiblížili, „a viděla jsem, že nás přijde navštívit Mongol a Konrád.“

Sotva se na mě všichni podívali, už se na dveře ozvalo zabušení. „Dále,“ vyzvala Anna a ve stejnou chvíli jsem uslyšela Anguse, který vedle s plnými mluvidly tvarohu zahučel: „Dveřmi.“

Vstoupil muž v bílém šatu přepásaný jen jednoduchým opaskem. Jeho vzhled nás

však nemohl nechat na pochybách. Mohutný břich a začínající pleš. Konrád přišel.

„Dobré ráno,“ pozdravil nás vřele, nedbaje našich chladných a v případě Saie a Arikele i tupých (později jsem pochopila proč) pohledů. „Víte, včera jste jistě viděli, co se stalo, jak mě ten mongolský prašivec napadl. Já bych s vámi rád byl přáteli. Vy byste mne chránili před tím strašným Mongolem a já bych udělal něco pro vás, tak to přeci dělají přátelé. Je něco, co bych pro vás mohl udělat?“ vysypal ze sebe a přijal nabídnutou židli.

Rozhlédli jsme se po sobě.

„Byla by taková věc,“ ozval se Angus ve stejné chvíli, kdy já jsem s úsměvem přikývla: „Vlastně tu něco je.“

„Dáma má přednost,“ kývl Angus dvorně.

„Zaslechli jsme, že sem dorazil Ludovít Igorjič Pantělej,“ začala jsem.

„Ano, jistě,“ přikývl Konrád.

Zjistila jsem, že nejsou přáteli, jak jsem se obávala, a tak jsem Konrádovi vypověděla o naší strasti na jeho panství. O tom, jak Pantělej nechal zabít svého adoptivního otce a nás se pokusil otrávit. Jak jsem mluvila, koutkem oka jsem si všimla, že Arikel propnul se zachřestěním prsty a Angus vycenil zuby. Ne, opravdu na Pantělejův jed nemáme dobré vzpomínky. Požádali jsme Konráda, zda by Pantěleje mohl hlídat a v případě jeho nepřátelských úmyslů k nám nějakým způsobem uklidit z cesty, k čemuž se Konrád zavázal soubojem.

Pak se ozval Jeng, tlaskl do dlaní a zakřičel tak, až Konrád zbledl: „Vy být dobrá krava!“

Konrád vstal a my všichni jsme ztuhli, tak jako mnohokrát, když Jeng řekl „kravo“ někomu důležitému.

Začali jsme chvatně předcházet katastrofě, musím říci, že jsem v Konrádových očích v tu chvíli spatřila viselce s našimi tvářemi, nicméně poté, co jsem o Jengovi naznačila, že je pomatený, se jeho hněv přenesl na mě a bylo mi řečeno, ať si dávám pozor, že si žádáme příchod dominikána, který by pomatence v našem kruhu mohl upálit. Zdálo se, že jeho slova zapůsobila i na Jenga, protože náš šikmooký človíček z „daleké země, krásná země, Nippon!“ sice neměl příliš vyvinutý smysl pro přežití, ale teď zmlkl a tvářil se vážně.

Pak se chopil slova Angus. „Víte, hledám několik mužů, ono jich již tolik nezbylo. Angličané,“ začal a já si všimla, že se Anna pousmála. Konrád se uklidnil a začal poslouchat. Nevím proč se Anna tak chápavě usmívala, ale musím to od ní zjistit.

III.

Jak se ukázalo, odpoledne měl Jeng dostaveníčko se svou červovlasou kráskou. Samolibě se usmíval a nedalo se přehlédnout, jak se na něho Angus nepříjemně dívá.

Anna zřejmě neměla plány, a tak jsem ji vzala sebou a vyrazily jsme do města. Když jsme odcházely, všimla jsem si Arikela a Saie, kteří za sebou zavřeli pokoj. Oba se při tom usmívali.

Zamířily jsme po zasněžené cestě ode dvora, když najednou proti nám vyšel člověk. Potácel se a zdálo se, že mu v patách táhne smrt. Anna zajela rukou do pláště a přivřené oči mne nenechaly na pochybách, že si odměřuje podivného člověka a zjišťuje, jaké k nám chová úmysly. Když však přišel blíže, zjistila jsem, že není třeba obav. Byl to Chesus, můj známý z Bormanovy vesnice.

Anna ho neznala, protože v době, kdy jsme my vyrazili do vesnice, ji trápila nemoc a musela zůstat na Naražce, ale když jsem jí zmínila jméno, ihned si upamatovala na mé vyprávění. „Chesusi,“ oslovila jsem ho přátelsky, ale když se na nás podíval, bylo znát, jak moc se změnil. Propadlé líce, kůži napnutou a voskově žlutou, hubené bezkrevné rty, které se pořád třáslly a v očích šílenství a strach.

„Vás znám,“ ukázal kostnatým prstem, „znám vás,“ opakoval.

„Chesusi, co se ti stalo?“ zeptala jsem se.

„Dábel mne posedl. Zlý duch,“ odpověděl a něco pro sebe mumlal, roztřesenými prsty žmoulal růženec.

Anna se na mne shovívavě usmála; ano, myslela si o Dáblu a jednom Bohu totéž, co já. „Ale jak jsi na to přišel?“

„Zlý sen,“ odpověděl Chesus.

„Ty já mám také a nic mi není,“ vylétlo mi ze rtů dříve, než jsem si uvědomila, že by takové věci člověk neměl říkat na setkání svatým lidem.

„Ale nevidáš ženu v řece krve a neslýcháš větu ‚Zuby při porodu jsou prokletím pohanského rodu‘,“ tvářil se nepřítelně.

„To máš pravdu,“ přikývla jsem vděčně. „Chesusi, nevíš, kde bychom tady mohli najít felčara?“

„Jeremiáš,“ odpověděl Chesus, „léčí mne. To on říkal, že ta žena je válka. Pojdte se mnou, dovedu vás k němu,“ trhaně se vydal ulicí a nám nezbylo, než ho následovat.

IV.

Jeremiáš nám vysvětlil příčinu Chesusovy nemoci – kousnutí vampýra. Pověděl nám i o tom, co se povídá mezi lidmi – že dítě, které se narodí s již vyvinutými zuby, bývá pohozeno aby zemřelo. Častěji je však nalezeno a vychováno svými, tedy vampýry, vlkodlaky nebo jinou havětí tohoto druhu. Jinak nám ale poradil, jak se dostat k bylinářce, která by mi mohla prodat patřičný protijed, který sháním.

Cestou jsem se od Anny dozvěděla o Angusově zvláštním osudu. Náš Skot pocházel z bohaté rodiny a žil v hojnosti, dokud jeho otce nezabili spiklenci, za kterými se teď

Angus vypravil a po nichž pátrá.

V.

Když jsme se navrátili do hradu, byl akorát čas večere. U ní se jsme se rozhovořili o osudech nás všech, Sai pověděl, že pochází z Němec z jakéhosi Benlírna nebo Bírlena či tak nějak, ale vydal se cestovat, aby poznal svět. Jako pohana ho pak chytili rytíři, které hrdinně poslali do hrobu Arikel s Vladislavem.

Arikel nám řekl, že hodně cestoval a já jsem zachytila slabou vůni, která se táhla od něj a Saie. Vyptala jsem ho na ni a Arikel mi řekl o tom, jak cestoval až daleko na východ, kde získal věc, říkal tomu dýmka z vody a usmíval se při tom.

Pak se Angus obrátil ke mě a ptal se mne po původu mého jména. Musím říci, že mne překvapilo, že se ptá, ale po chvíli naléhání jsem mu to prozradila. Ostatně, proč dělat tajnosti.

Jeng se večere nezúčastnil a my všichni jsme tušili, co dělá s tou černovlasou Kristianou. Uprostřed večere vpadl do jídelní síně Chesus. Šat měl skropený krví, která mu tekla z nosu, očí i uší. „Dábel tu není,“ řekl tiše, ale jeho přítomnost umlčela všechny, a tak se ten hlas rozlehl až ke zdobné klenbě stropu. „Není tu dábel,“ ta slova už šeptal a pak náhle padl k zemi a byl mrtev.

VI.

Už jsem se chystala spát, když na mne kývl Arikel a vytáhl jakousi nádobu s obtočenou hadovitou rourkou. „Pst, Kaiku. Dáš si?“

Jenga jsme potkali až ráno, vypadal nadmíru spokojený a u snídani ani příliš nemluvil, jen občas prohodil nějakou tu „kravu“, ale na naše vyptávání oznámil všem přítomným jen: „Ty kravo, krásná noc“, načež všichni ztratili zájem. Nevím jak ostatní, ale má představivost se rozběhla na plné obrátky. Maličký Jeng a vysoká štíhlá Kristiana. Oh bohové... Přeci jen jsem měla však trochu zamlženo, protože Arikelova vodní dýmka, jak jsem se pak dozvěděla správný název, dělala s člověkem divy, něco jako ty houby, které jsem vařila vloni v létě.

Dveře opět přerušilo zaklepání a nám bylo jasné, kdo přichází. Mongol se ani neunavoval vyčkat vyzvání, ale rovnou rozrazil dveře a vstoupil. Byl bodrý a přátelský a mluvil s námi přirozeně a neškrobeně, což byla velmi příjemná změna. Upřímně, ještě jsem neviděla, aby někdo v domě šlechtice zařval „U kobylich kouli, jdu chcát!“ a vyšel z toho bez useknuté hlavy a střev rozvěšených po hradbách jako vodníkovy barevné stuhy na vrbách.

Mongol nám navrhl v podstatě totéž, co Konrád, s tím rozdílem, že po nás chtěl, abychom Konráda otráвили, kdyby dál Mongolovi škodil. Všichni mu to odkývali, Jeng s nejvíce „kravami“, a Mongol se odporoučel.

Nastalo ticho. A koho to démoni nechtěli, ve dveřích o chvíli později Ludovít. Zařinčelo železo, ale nezdálo se, že by to Pantěleje rozházelo. „Rád bych s vámi uzavřel příměří,“ řekl, ale obličej měl bledý, „já jsem teď snídal s Konrádem a viděl jsem, že u vás byl Mongol. Zapomene na naše sváry a bude dobře,“ začal.

Dost nepříjemně jsme ho poslali ke všem d'asům s tím, že si jeho nabídku rozmyslíme. Když odešel, nastalo opět ticho. „Mongol nám slíbil glejt a má pravdu, je blíže než německý rytíř,“ shrnula Anna.

„Konrádovi už jsme dali slovo,“ opáčil Angus, kterému se myšlenka jít proti Konrádovi očividně nelíbila, jak ukázal i dále v hádce s Jengem. Vzhledem k tomu, že už mám těch jejich hádek o to, kdo je „krava“, „pero“, „dežo“ (zřejmě něco z nipponštiny, jak jsem pochopila) a podobně poměrně dost, takže jsem na ně zavyla, aby ztichli, přičemž Jeng, jak je maličký, tak je drzý, začal žvanit, že jsem ukřičená a šílená „krava“.

„Jestli chcete řešit politiku, pojďme do pokoje, ale tady nás každý uslyší,“ zasyčela jsem mezi zuby.

Hašteřivý Jeng zase něco zabručel, ale dveře opět rozezvučelo klepání. Tentokrát problém. Janek, osobní komorník knížete Vitolda, který slyšel všechno, ale byl ochotný na to zapomenout za sedm dukátků, skrček jeden křesťanská, ten křížek na jeho krku jsem zatraceně dobře viděla.

„Mám ho sejmout?“ naznačil mi Arikel a natáhl ruku po zbrani.

Ukázalo se, že Janka nebude potřeba zabíjet. Pověděl nám dost informací, například to, že Vitold vyznává pohanství i přes to, že je křtěn. Začala jsem uvažovat, že tenhle přístup se mi líbí. Když jsme mu zaplatili, vytratil se.

„Arikeli,“ ozval se Angus cestou, když jsme šli k pokoji, „co děláš večer?“

„Proč?“

„Potřeboval bych tvůj doprovod. A Jenga.“

VII.

Sai, Anna a já jsme zůstali v pokoji, zatímco Arikel a Angus k večeru vyrazili za Jeremiášem. Jeng, jak jinak, si „vyprávěl o zemi Nippon“ se svou černovlasou.

O to větší bylo naše překvapení, když se Arikel vrátil jen krátce poté, co vyrazil. „Co se děje? Jak to, že nejsi s Angusem?“ zeptala se Anna.

Arikel se zatvářil tajemně, ale bylo znát, že ho něco šírá. „Měl jsem takové nutkání vrátit se.“

„A Angus?“

„Ten šel sám.“

Už jsme pomalu usínali, když se ozval křik a kolem našeho pokoje proběhla Kristiana. Černé vlasy rozhárané, oblečení jen narychlo oděné. „Zrzavý vlkodlak!

Zrzavý vlkodlak zabil Jenga! Rozsápal Jenga!“ ječela a běžela dál chodbou.

Všichni jsme se na sebe podívali. Zrzavý vlkodlak...

... a po chvíli vpadl do našeho pokoje ryšavý Angus se šaty od krve a tvář měl bledou. „Potřebuji schovat,“ řekl, „ta ženská mě viděla a jsem mrtvý.“

Lže, lže, lže, lže.... ozvalo se mi v hlavě.

„Angusi, co se stalo?“ zeptala se Anna chvatně, nikdo z nás se ještě nevzpamatoval ze šoku z toho, co zaječela Kristiana.

„Šel jsem ven na ten kopec a tam nikdo nebyl. Jenom nějakí dva žebráci, co mě měli zabít, ale vytáhl jsem z nich, že je najal chlap v plášti se sekyrou. Musíte mi pomoci, ta ženská mě viděla a já bych měl být mrtvý.“

„Lžeš,“ vstala jsem.

„Cože? Já jsem nic neudělal, oni mě napadli, to je pravda,“ blábolil Angus, ale i Anna vstala.

„Já mu taky nevěřím,“ řekla.

„Já ano,“ Arikel seděl překvapivě klidně a nezdálo se, že by ho jediná z těch zpráv vyvedla z míry. „Cestoval jsem s ním a věřím mu.“

Když jsem se rozhlédla, kde je Sai, zjistila jsem, že tu nikde není. Angus zatím přešel ke své židli a posadil se, ještě na mě nepřestal valit oči. „Říkám vám, že jsem tam byl, Jeremiáš mi poslal dopis, ve kterém chtěl, abych byl na tom vršku přesně o půlnoci,“ vytáhl lísteček ze záňadří a podával mi ho.

Přečetla jsem ho. „Jsi si jistý, že to psal Jeremiáš?“ nakrčila jsem obočí.

„To nevím,“ odpověděl Angus.

„Teď tady byla Kristiana,“ začala jsem ostře k Angusovi. Seděl vedle mě a moje podezření najednou začalo dávat smysl. „A mluvila o zrzavém vlkodlakovi, který rozsápal Jenga. Zrzavém, Angusi. Nechceš nám něco říct?“

„Jenga? Vlkodlak zabil Jenga?“ podivil se Angus.

Moje trpělivost přetekla. Únava a jeho tvář, která zářila nevinností mne vytočily k nepřičetnosti. „Na Jenga teď sere pes! Chci slyšet, jestli jsi vlkodlak, Angusi?“

Chvíli na mne zíral a pak se ulehčeně zasmál. „Co si to myslíš, Kaiku?“ zeptal se.

Podívala jsem se na Arikela. Ten vypadal dost znepokojeně.

„Jsi vlkodlak? Ano nebo ne, jiná odpověď není.“

Angus se na mě díval s nepochopením.

V tu chvíli se otevřely dveře a dovnitř vtrhl Sai. Byl zelený jako nezralé višně a sotva se posadil, předklonil se a doslova se vyzvracel z podoby.

„Sai, co se děje, jsi v pořádku?“ zajímala se Anna, která mu seděla nejbližší.

Sai seděl chvíli mlčky, roztřeseně ukázal ke dveřím a pak začal znovu zvracet. Arikel si od něho poodsedl.

Zalovila jsem ve svých věcech a vytáhla jsem roh jednorožce.

„Anno, půjč mi vodu,“ natáhla jsem se po čutoře a pak jsem nápoj podala Saiovi. Ten si otřel rty, zdálo se, že už konečně získává trochu barvu.

„Viděl jsem Jenga,“ prohlásil tiše.

„Jenga? Jak vypadá?“ zajímala jsem se.

„Je roztrhaný po celém pokoji,“ Sai se naklonil a Anna rychle uhnula; plavovlasý Němec našťestí nezačal znovu zvracet.

„Viděl jsi jeho hlavu?“

„Jeho hlavu? Je na posteli!“

„A oči, měl šikmé oči? Byl to určitě on?“

„Byl to on, to jsem ti ji měl přinést na stříbrném podnosu?“ odsekl Sai, opřel se nazad a zavřel oči.

„Jdu tam,“ vstala jsem, „Arikeli, jdete někdo se mnou?“

Arikel přikývl. Sai po chvíli vstal a šel s námi.

Kristianin pokoj nebyl velký, dveře byly zavřené. Když jsme do nich strčili, otevřely se.

Nebylo to hezké. Pochopila jsem, proč Sai zvracel. Nebýt v šoku, klekla bych na všechny čtyři a zvracela bych také. Jeng byla na posteli. A na zemi. A u okna a v koutě a omotaný kolem pelesti a dokonce i na stropě.

„Oh,“ vydechla jsem. V ruce jsem držela sax, ale v pokoji jsem se necítila dobře. Nebezpečí jakoby nás sledovalo. Zavřela jsem oči. Bleskla mi hlavou vidina, spatřila jsem rozesmátého Jenga, jak se otočil zády a najednou cosi seklo zezadu a jeho hlava zmizela...

„Pojďme pryč,“ řekla jsem, přemáhaje slabost. „Tady už nic nesvedeme.“

Vyšli jsme z pokoje a mířili jsme chodbou k našemu pokoji. V ruce jsem sevřela jílec saxu, který v té chvíli byl příjemnou váhou v dlani. Vzpomněla jsem si na Anguse, který se s Jengem nepohodl kvůli Kristianě, na jejich věčné hádky o „kravách“...

„Arikeli,“ řekla jsem tiše, „ať teď udělám cokoli, nezastavuj mě.“

Když jsme vešli, všichni zvedli hlavy. Posadila jsem se na svou židli vedle Anguse a plynule jsem ho chytla za krk. Než stačil cokoli udělat, držela jsem mu sax u brady.

„A teď kápni božskou,“ zavrčela jsem, „kdes byl v noci?“

„U Hovikovy kovadliny, kopec kousek odtud, už to říkal. Můžu vás dovést.“

„Anno?“ obrátila jsem se k ní, aniž jsem spustila z ryšavého Skota oči. „Mluví pravdu?“

„Anna zavřela oči a zaševelila rty. „Ano.“

„Jsi vlkodlak?“ ptala jsem se dál.

„Kaiku, to je nesmysl,“ začal se kroutit Angus.

„Viděla jsem Jenga a chci znát pravdu. Jsi vlkodlak? Ano nebo ne, žádnou jinou odpověď,“ odsekla jsem příkře.

Angus se najednou usmál a ucítila jsem jeho ruku na rameni. Na holé kůži mne zastudily ostré drápy.

„Ah,“ vydechla jsem, ale ruku jsem nesklonila, naopak. Bohové všemocní, sedím tu s vlkodlakem, který možná roztrhal Jenga. A ten vlkodlak se na mě ke všemu ještě usmívá! Došla mi slova. Zachránila nás Anna, která se chopila slova.

„Zabil jsi Jenga?“

„Ne.“ Odpověděl to tak pevně a samozřejmě, že by Anna ani nemusela zkoumat, je-li to pravda.

„Nelže,“ kývla hraběnka hlavou.

Sklonila jsem ruku se saxem a zbraň jsem uklidila. „Promiň, ale po tom, co jsme viděli,“ pokrčila jsem rameny.

„V pořádku. Příště ti tu ruku utrhnu,“ obrátil se ke mě Angus bez zášti.

Ozvalo se klepnutí na dveře a do pokoje vletěl škvírou dopis. „Co to je?“ zeptal se Sai. Vstala jsem a sebrala ho.

„Nepřečtu to. Kdo umíte lépe číst?“ zeptala jsem se.

Škrabopis nakonec rozluštil Sai. Měl Pantělejevův podpis a stálo v něm, že tohle proti nám nastrojila Kristiana, která je upírkou...

Po krátké poradě jsme vyrazili.

VIII.

Pantělejevův pokoj byl nedaleko. Zaklepali jsme. Chvilí ticho, a pak kroky a skulina, která odhalila Pantěleho nadraného jak peří. „Co je?“ zahlaholil a nám bylo jasno, kdo psal ten dopis. Kristiana.

„Co uděláme?“ zeptala jsem se vcelku zbytečně.

„Půjdeme za ní.“

Šli jsme všichni, Angus se přeměnil ve vlka, aby ho nikdo neviděl. Konec konců, měl být mrtvý.

Kristianin pokoj byl zavřený a když jsme otevřeli, spadly nám čelisti. Pokoj byl vyčištěný, voňavý. Nikde ani stopa po Jengových střevech nebo žaludku naší „kravy“. „Co to..“ začal Arikel, ale nedokončil.

Kristiana se ve své posteli napřímila a spustila křik.

Nejpohotověji zareagoval Angus. Jediným skokem byl u ní a přirazil jí hubu do polštáře. My ostatní jsme zavřeli dveře.

„Co uděláme?“ zeptal se Arikel.

Odpověď přišla sama. Zabušení na dveře a Vitoldův hlas. „Drahá? Děje se něco?“

Ztuhli jsme.

„Drahá, otevřete!“

Rozhlédla jsem se po ostatních. „Ach, pane,“ zasténala jsem vysokým hlasem,

„odejděte, nebylo mi jen dobře, rozbolela mne hlava.“

Uviděla jsem Kristianiny oči. Byly chladné a zle se umívaly. „Haha,“ zaznělo mi v hlavě.

Bušení na dveře bylo silnější. „Otevřete!“

Arikl chytl upírku a Angus se rozběhl držet dveře. Sice jsem měla lano, ale hodit ho z okna, když ta mizerná upírka svedla rozsévat slova do hlav i bez použití rtů, se jevilo jako bláznovství.

Dveře vypadaly vylomit se z pantů každým okamžikem. Není nám pomoci.

Najednou Angus zvedl hlas. „Pane, neničte si dveře,“ a otevřel je.

Takovou ránu do sanice, jakou dostal, jsem neviděla snad ani v žádné hospodské rvačce. Vitold držel sekyru, tváře rudé a výraz naprostého zděšení, když nás uviděl.

„Pane, dost,“ zvolala Anna, vida Anguse, který se jednou rukou opíral o zem a druhou si svíral raněnou čelist.

Vitold pozdvihl sekyru, ale pak ji nechal klesnout. Do pokoje vstoupila Anna Danuta, rozčilením skoro nedýchala a pak ukázala na Kristianu, která odtáhla Arikelovu ruku bez zjevné námahy.

„Vidíte? Říkala, jsem, že s ní není něco v pořádku!“ zvolala kněžna vítězně.

„Paní kněžno,“ Anna se zoufale obrátila k paní, „Kristiana je upírka a zabila Jenga. Krava je mrtvá!“

V kněžnině tváři se objevil chlad a pak zlost. „Pošlete pro otce Jeremiáše. Je vymítačem ďábla, pozná, zda jde o lež či spravedlivé nařknutí.“

Angus vstal a opřel se o stěnu. Nikdo z nás se ani nepohnul, kníže Vitold se tvářil zlostně a sekyra v jeho ruce byla pro nás dostatečnou hrozbou pro to neudělat nic ukvapeného. Kristiana ležela v lůžku a krotce se usmívala.

Otec Jeremiáš přišel v doprovodu dvou stráží, zřejmě ho vyvedli přímo z lože, jeho rozhárané roucho i neupravené šaty tomu nasvědčovaly. Posadil se u Kristiany a dobrou hodinu s ní rozprávěl. „To děvče je prokleté,“ obrátil se pak. „Leží na ní kletba vampýrů.“

„Kde je Jeng?“ ozval se Arikel, když černovlasou Kristianu vzali dva strážní.

Sladce se usmála, až příliš, takže jsme spatřili bílé zuby ostré jak jehly. „Pod postelí,“ zašvitořila.

„Ale proč?“ zeptal se Sai.

Strážní ji vedli pokojem a ona se zastavila jen na malou chvilku a zahleděla na něj. Viděla jsem její oči, zlé a kruté, její tvář, krásnou, ale chladnou. „Drakkův poklad,“ štekla to jako kletbu a pak ji vyvedli z pokoje.

Drakkův poklad...

„Když dovolíte, pane, půjdu si ošetřit ránu,“ řekl Angus k Vitoldovi, ten se na něho ani neotočil.

„Je tu dopis,“ kývla jsem hlavou, když jsem si všimla papíru na nočním stolku. Rozložila jsem ho. „Mistře, našla jsem Drakkův poklad. Je na...“ tohle nejde přečíst, přimhouřila jsem oči. „... pohanovu hradě?“

Vitold zbledl a my všichni rovněž. Pohan. Informace, kterou by nikdo neměl znát. Jsme mrtví, problesklo mi hlavou. Vitold mi vyškubl dopis z ruky a pak ho roztrhal a beze slova odešel.

Jenga jsme našli, jak Kristiana řekla. Nezúčastnila jsem se toho, když se vytahovaly jeho části zpod postele, protože po první noze jsem strávila čas vykloněná z okna a zvracející. Zanedlouho se ke mě přidal i Sai. „Střeva. Tři metry,“ zasténal a začal úporně dávit.

IX.

Sněžilo. Kalná obloha poslala Jengovi sněhové rozloučení a hlas otce Jeremiáše zněl ponurým šedým hřbitovem. „Byl přítelem všem v nouzi. Nikdy neopomenul podat pomocnou ruku.“

„A Kristiana mu ji samou láskou urvala,“ naklonila jsem se k Saiovi.

„Mlč, já jsem snídal,“ řekl tiše.

„Buď sbohem, Jang Jengu z Nipponu, tvé činy ani tvá tvář neupadne v zapomnění,“ s tím posypal Jeremiáš hrob.

„Na tu hlavu na posteli asi opravdu nezapomeneme. Jen mrknout a byla by živá,“ kývl Arikel s cynismem, který bych u něho nečekala.

„On byl dobrá krava,“ shrnul to Angus, když Jeremiáš odešel.

Stáli jsme kolem čerstvého hrobu, na který sedal sníh, a dívali jsme se do něho. Jeng odešel... v nedůstojném malém pytli.

A nás teď čekala zima v hradě, v jehož zdech jsme ztratili blízkého.

Vykročili jsme po cestě vzhůru a sníh nám křupal pod botami. „Kaiku,“ naklonil se ke mě Arikel, „půjdeme hrát se Saiem kostky. Přidáš se?“

„Budete mít dýmku?“

Sai s Arikel se na sebe ušklíbli. „Proč ne?“

Minuli jsme hranici hřbitova a před námi se otevřel dvůr hradu. Za zády nám zůstal nově vztyčený dřevěný kříž.

A po něm sjel pařát s dlouhými nehty. Ve tmě zazářily oči, chladně bílé a plné zloby. Již brzy...

Konec

HUSITSKÁ TRILOGIE ANDRZEJE SAPKOWSKÉHO

PETR "ACIDBURN" BOUDA

Téměř na apríla konečně vyšel závěrečný díl trilogie Lux Perpetua, se zpožděním asi šesti týdnů (přes řadu výmluv a problémů zásilkové služby Wales). Přiznám se, že po tak dlouhém čekání jsem ji přečetl za jediný den a je tedy čas na zhodnocení celé trilogie, v leccem podobné pentalogii Zaklínač, ale přece dostatečně odlišné. Srovnání se nicméně nelze vyhnout. Tato recenze je kompletní recenzí celé trilogie – nedochází tak k úletům v hodnocení jednotlivých dílů.

Hlavním hrdinou celé trilogie je Reynevan z Bělavy (Reinmar von Bielau), mladý medik, který je pravým opakem zaklínače Geralta z Rivie – neumí se ohánět mečem, nemá nadlidské reflexy ani nevidí ve tmě. Stejně jako Geralt však má slabost pro ženy a jisté magické nadání. Právě žena, Adála Štercová, je prvotní příčinou Reynevanových peripetií – když mu totiž zčistajasna vpadne do ložnice trojice bratrů Šterců, dostává se do velkých potíží, ze kterých se dostane jen šťastnou náhodou a svými konexemi – aby se vzápětí zapletl do problémů ještě horších. Po Reynevanovi jde zakrátko kde kdo – šlechtici z důvodů povýtce osobních, agenti inkvizice kvůli jeho kontaktům s husity, husité kvůli jeho kontaktům, raubitteri kvůli uloupeným penězům, lovci hlav kvůli odměně, Pomurnik kvůli jeho společníkovi Samsonovi.

Takto začíná děj prvního dílu, knihy Narrenturm. V jejím průběhu se čtenář seznámí s historickými reáliemi, hlavními postavami a celkovou situací ve Slezsku a přilehlých zemích, kde se děj trilogie odehrává. Celá trilogie je spíše historickým románem s prvky fantasy (nebo alternativní historií husitských válek), než fantasy v pravém slova smyslu, čtenář nicméně záhy pochopí, že skutečný život ve středověku měl k idylám rytířských příběhů opravdu daleko, obzvlášť v roce 1425, kdy už jsou husitské války v plném proudu a na jejichž pozadí se začíná celá trilogie rozvíjet. Sapkowski středověké Slezsko vykreslil opravdu dokonale a čtivě, stejně precizně, jako svět zaklínače Geralta. V celé trilogii se objevuje řada skutečných historických postav, běžně zde zaznívají latinské citáty z Bible či různých kronik, odkazy na skutečná (i apokryfní) literární díla. Každý díl trilogie uzavírají vysvětlivky¹ a komentáře autora

1 nicméně vysvětlivkám by neškodilo uvést i číslo strany, nejen číslo kapitoly, kde se ten který pojem vyskytuje.

k vybraným citátům, pojmům a místopisu použitým v té které kapitole. Je poznat, že Sapkowski má detailně nastudovány materiály týkající se husitských válek a středověku obecně, včetně klasických děl, jako je třeba Dantova Božská komedie nebo Shakespearův Macbeth. Pokud už se uchýlí k apokryfním dílům, anachronismům nebo záměrně zkreslí historii pro potřeby fabule, rovnou se k tomu přizná a vyloží i skutečné události. Čtenář se tak může i poučit o životě ve středověku a o husitských válkách, o kterých právě v naší zemi koluje – díky Palackému a následné komunistické propagandě – značně zkreslené a přehnané mínění². Szapkowski v této trilogii nešetří nikoho: ani Němce, ani Poláky, ani Čechy, natož pak inkvizici, církve nebo husity. Nic není černobílé, všude lze nalézt nejrůznější charaktery: od naprostých zkurvysynů po čestné a poctivé lidi. Mentalita středověku je zachycena poměrně přesně.

Nemám v úmyslu prozradit čtenářům této „recenze“ děj celé trilogie, nicméně z předchozího líčení je zřejmé, že o bůhvíjaký hepáč³ si nepůjde (ostatně autor naděje na happy end zamítne již v úvodu třetího dílu). Sapkowski se poučil z pentalogie Zaklínače a tak místo toho, aby po zahájení načrtl cíl questu, ke kterému bude hrdina a jeho družina směřovat (v Zaklínači to bylo nalezení Ciri), Reynevan nemá přesný cíl a celá trilogie obsahuje velké množství skutečných dějových zvratů, takže hrdina často směřuje z bodu A do místa B jen proto, aby mohl postupovat do místa C oklikou přes místo D a nakonec se dostal do místa E namísto původně předpokládaného místa C. Čtenář tak neví, co Reynevana o dvacet třicet stran dále potká a jak se příběh vyvine. Autor díky tomu drží dějové linie pevně v rukou a může tak řadu dílčích postav i příběhů včas ukončit nebo prostě zaříznout. Proto v závěrečném díle Lux Perpetua nenastává situace z Paní jezera, kde musel Sapkowski na 560 stranách vyřešit osudy asi třiceti hlavních postav, čímž došlo k jistému rozmělnění děje a celkového vyznění. Doba husitských válek je zlá, intriky, podrazy, bezohlednost a brutalita umožňují řešit vedlejší zápletky na přiměřeném počtu stránek. Několik zápletek si však Sapkowski ponechává v rukou celou dobu (například přepadení a uloupení vybraných peněz na boj proti husitům). Právě díky tomu⁴ jsem ovšem byl schopen odhadnout konec celé

² rozhodně nešlo o nějakou dobu rozkvětu - České země byly sužovány nájezdy husitů a křížových výprav, obchod upadal, docházelo ke znehodnocení měny a k hospodářskému úpadku, kterému bylo možno čelit jen loupeživými nájezdy do pohraničí okolních zemí, Slezska nevyjímaje.

³ hepáč neboli happy end. Tento poněkud sarkastický terminus technicus razí především Vladimír Šlechta, doporučuji tedy přečíst od něj nějaké pojednání zabývající se literaturou nebo dějinami. Jedno takové vycházelo na pokračování v Pevnosti na přelomu let 2007 a 2008.

⁴ a díky zkušenostem ze stylu vyprávění Sapkovského v Zaklínači. Dobře mi tak, sečtělému člověku.

trilogie už zhruba v půlce druhého dílu, jelikož Sapkowski obvykle nevytváří zbytečné postavy a pokud se jim v průběhu děje alespoň v odbočkách věnuje, pak budou hrát větší roli než náhodně se vyskytující epizodní postavy, které splní svůj účel a zmizí neznámo kam (např. mamun Malevolt v Božích bojovnicích).

Čtenář se tak snadno zorientuje v souvislostech, protože rozdělení děje do trilogie, vydávané nota bene v rozmezí šesti let (Narrenturm vyšel poprvé v roce 2002, druhé vydání pak v roce 2005 spolu s druhým dílem Boží bojovníci a konečně závěrečné Lux Perpetua vychází letos) nahrává i k onomu zařezávání již nepotřebných postav a dějových linií – ovšem k zařezávání poměrně logickému – čtenář si proto nemusí číst znovu předchozí díl a může rovnou začít číst další pokračování, situaci mu usnadňuje i vypravěčův úvod na začátku každého dílu. Zde je ovšem malý háček – zatímco Narrenturm a Boží bojovníci na sebe navazují hladce, návaznost mezi Božími bojovníky a Lux Perpetua už tak plynulá není a čtenáři trvá, než si určí přesné pořadí událostí a zařadí popisovaný děj do širších souvislostí. Navíc mám dojem, že Sapkowski opustil jeden dílčí nápad z Božích bojovníků a ponechal jej nedokončený, resp. blíže nekomentovaný. Opět – čtenář se může leda domýšlet, co se v mezidobí stalo – ale je škoda, že není děj alespoň lehce načrtnut.

Trilogie je podobná pentalogii Zaklánač mimo jiné i stylem výstavby a gradace příběhu. První díl je spíše rozjezdový a střízlivý, nic moc zásadního se neděje a čtenář se může pouze domýšlet, co se jak vyvine. Prostřední díl je plný akčních scén a příběh graduje rychlým tempem, střídají se postavy i okolní scénérie a konečně závěrečný díl opět poněkud zvolňuje své tempo a na velmi jednoduchém ději – hledání Reynevanovy milenky – směřuje k celkovému vyznění a řeší osudy většiny nosných postav. Jednotlivé díly se odehrávají v rozmezí let 1425 až 1430, úplný závěr pak rychle překoná další roky a děj definitivně končí až roku 1434.

Čtenář musí překonávat počáteční nedůvěru a poměrně nemastné neslané vyznění prvního dílu (čili totéž jako po přečtení Krve elfů a Času opovržení) a spoléhat se na to, že v dalších dílech to bude lepší. Magie v jednotlivých dílech začíná postupně přibývat, ale nemůžu se ubránit dojmu, že některé scény jsou vyloženy samoúčelně a slouží spíše k pobavení a odlehčení děje než k něčemu jinému. Sapkowski ovšem nedokázal eliminovat jeden klíčový nedostatek – deus ex machina – kterým si pomohl již v závěrečném díle Paní jezera. Dokonce mám dojem, že zde autor nelogickými nebo magickými intervencemi řeší problémy hrdinů, do kterých je sám předtím dostal. V Lux Perpetua je takovouto „bohyní ze stroje“ Rixa, postava, která se náhle objeví, pomůže a nakonec zmizí bez jakéhokoli bližšího vysvětlení. Chápu, že čtenář není blbec a může si ledacos domyslet, ale všechno má své meze a pan Sapkowski je zde překračuje s tím, že mu to snad čtenář odpustí.

Na druhou stranu je pravda, že každá postava má své limity, nikdo není všemocný a i z na první pohled přehledné situace může vyváznout jen se štěstím, nebo s pomocí svých druhů, nebo vůbec. Není zde družina hrdinů jako v Zaklínači, ale pouze Reynevan, Šarlej a Samson Medák, kteří si musí poradit sami, svou silou, svým rozumem. Některé postavy však nezaprou inspiraci Zaklínačem – třeba Samson Medák velmi připomíná Regise. A našly by se i další.

Dalším společným rysem jak Zaklínače, tak husitské trilogie je autorovo vypravěčské mistrovství a dokonalé využívání jazyka. Sapkowski neztratil nic ze svého sarkasmu a ironie, ostatně posuďte sami:

"Zrádci, čarodějové a husité se přece mohli skrývat kdekoli: za každým rohem, v každém koutě, v jakémkoli přestrojení. Podezřelý byl každý: sousedka, protože nechtěla půjčit cedník, kramář, protože vydal nazpět ořezaný skojec, stolař, protože nadával na faráře, farář, protože chlastal, švec, protože nechlastal...Podezřelý byl městský písař Albrecht Strubicz, neboť stonal a náhle se uzdravil. No a vrcholně podezřelý byl Hans Plichta, městský biřic, už podle ksichtu pijan, děvkař, úplatkář a vůbec křivák...Podezřelý byl jirchář, poněvadž smrděl, a žebrák, poněvadž smrděl ještě víc. A nejpodezřelejší byl žid. Protože byl žid. A všechno nejhorší přece pochází od židů. " – Lux Perpetua, str. 59

Takovýchto líčení je jen v Lux Perpetua minimálně pět a nejinak je tomu i v předcházejících dílech. Sapkowski ví, kdy má přibrzdit, kdy zvolnit tempo, kdy odlehčit atmosféru, kdy vložit citát, kdy použít vulgarismus. Popis nejružnějších střetnutí a bojových (i erotických) scén je na stejné dobré úrovni jako v celém Zaklínači, stejně jako vypointované dialogy a černý humor. Po této stránce nelze autorovi nic vytknout. Kvůli některým úsekům a myšlenkám se čtenář bude ke knihám vracet a neomrzí ho, byť Zaklínač byl na hlubší a zajímavější myšlenky bohatší), Sapkowski i v husitské trilogii glosuje události značně pozdější i současné⁵. Nechybí ani opakování některých motivů – smírčí kříže, ptáci, Věž bláznů a podobné symboly – tedy věc dobře známá již ze Zaklínače. Sapkowski prostě nepíše one-shot brakovou literaturu. Závěr Lux Perpetua tomu odpovídá – někdo přežije, někoho oklovají vrány. Nicméně, nečekal jsem, že několik klíčových momentů bude vyřešeno ještě velmi dlouho před vlastním závěrem celé trilogie – takže nakonec Sapkowski přece jen trochu překvapil.

Menší výtku bych měl rovněž k ukázkám na obálkách jednotlivých knih, které by měly čtenáře navnadit a zároveň poskytnout rámcový přehled o tom, v jakém duchu se

⁵ v Lux Perpetua několikrát glosuje terorismus pozměněným citátem Palackého: *kdyby nebylo terorismu, museli bychom jej vymyslet. Vždy v odlišných souvislostech. Sapkowski prostě rád provokuje.*

kniha ponese. Zatímco Narrenturm i Boží bojovníci mají ukázkou zvolenou zcela v souladu s těmito požadavky, Lux Perpetua má na obálce akční popis dobývání města, ale celé se nese v podstatně jiném duchu, a sice v hledání Reynevanovy milenky. Nicméně chápu, že nebylo snadné vybrat z knihy dostatečně výstižný citát charakterizující celkový děj. Korektury jsou téměř bezchybné (asi tři chyby v celé trilogii) a o kvalitě překladu Stanislava Komárka netřeba hovořit.

Suma summarum – Sapkowského husitská trilogie je velmi kvalitní literaturou, která není určena jen milovníkům klasické fantasy, ale která neurazí ani čtenáře historických románů. Pokud ji ještě nemáte, rozhodně si ji sežente, necelých 900 Kč tvrdé české valuty za všechny tři vázané knihy není zase tak moc. Navíc jde o uzavřený cyklus. Ačkoli některé momenty autor vyždímá až na dřeň, takže mohou působit ohraně (pět za sebou jdoucích zajetích Reynevana v Božích bojovnících), celek je velmi čtivý. Celou trilogii lze jen těžko zařadit do nějakého žánru – jde o fantasy, historický román, magický realismus, romanci nebo o alternativní dějiny – ale lze ji rozhodně doporučit. Sapkowski je prostě klasika. Jen škoda, že v ČR podobný český autor zatím neexistuje.