



# DRAKKAR

Č. 47 | PROSINEC 2014

## OBSAH 47. ČÍSLA

### Comics

#### 3 Bezejmenný hrdina

Redakce

VII. a VIII. díl

### Recenze

#### 4 Čerstvě dočteno

„Skenderax“

Dve minirecenzie stolných RPG: Mindjammer a Aether Sea.

### Historie a realita

#### 7 Středověké reálie pro tvorbu fantasy světů

Ecethelion<sup>2</sup>

V tomto článku se pokusím o shrnutí vybraných středověkých reálií, které by mohly posloužit jako inspirace pro vaše vlastní hry a tvorbu fantasy světů. Byly sbírány hlavně pro potřeby hráčů, kteří se stali vládci panství (v rámci tématu Středověk a reálie na RPG fóru), a obsahují údaje, jež by měly pomoci s jejich správou. Pokud stojíte o „více středověkou atmosféru“ ve vašich hrách, tento článek je určen právě vám.

### Literatura

#### 13 Sci-fi – o co tenkrát šlo v tom Zlatém věku a po něm

Argonantus

Tentokrát není třeba – na rozdíl od příběhů o strašidlech nebo u historické fikce – prodírat se neprobádanými pustinami, protože o sci-fi bylo napsáno plno odborných pojednání, a dokonce i knih. Například Ondřej Neff jich sepsal několik podstatně lepších a zajímavějších než je jeho vlastní umělecké psaní. Klasická sci-fi je známá, sepsaná a ocedulkovaná, převázaná mašlí a uložená do police. Vězte, že to, kam se dnes vydáváme, je prohlídka muzea.

### Povídky

#### 21 Zrcadlo

Zdislava Pavlůsková

Do vánočního čísla zařazujeme také speciální povídku od třináctileté autorky, hrdinskou fantasy s alenkovskými motivy o (ne)splněných přáních.

## ÚVODNÍ HAIKU

**Studený sníh,  
vítězně vikingové  
vrací se z války**

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

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

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



připravila redakce

Comics

# BEZEJMENNÝ HRDINA



Díl VII. Mlha



Díl VIII. Bolestné vzpomínky

napsal Skenderax

Recenze

## ČERSTVĚ DOČTENO

*Krátke recenzie dvoch stolných RPG.*

### Mindjammer

Pod názvom MINDJAMMER nájdete nielen pravidlá sci-fi RPG, ale aj samostatnú novelu od Sarah Newton. A k jej menu sa nevzťahuje len literárna tvorba, ale aj autorstvo vynikajúcich fantasy RPG pravidiel FATE LEGENDS OF ANGLERRE.

Najprv som sa pustil do knihy. Nie je to síce najlepšia sci-fi, ktorú som kedy čítal, ale je dostatočne dobrá na to, aby dokázala vtiahnuť do herného prostredia a vybudovať základ, na ktorom sa ľahko uchytiť pravidlá.

Po prečítaní knihy som otvoril pravidlá. Sú postavené na FATE CORE a tak tí, ktorý sú v nich zbehlí preletia prvých sto strán rýchlosťou svetla. Odporučil by som sa však pozastaviť nad rasami a povolaniami, ktorým je venovaná jedna kapitola. Je tam tiež návod, ako si vytvoriť vlastnú rasu.

Okrem aspektov, vedomostí a trikov, získavajú postava i tzv. extras. Tie môžu byť psychické, rasové, v závislosti od techu alebo kultúry. Extras je niečo, čo postava dokáže i napriek tomu, že by bolo za iných okolností pre ňu nemožné. Nie je to však zadarmo: platí sa za ne určitým množstvom trikov, vedomostí, alebo aj

kombináciou trikov a aspektov. V texte hry som napočítal 52 príkladov extras, a ako zarytého fanúšika Call Of Cthulhu som nedokázal odolať Chápadlám (Tentacles).

**„Stoja jeden aspekt a jeden trik. Môžu byť mechanické alebo prirodzené. Ich výhoda sa prejavuje hlavne v boji nablízko a nevýhoda v tom, že sú ľahko viditeľné.“**

Autorka sa veľmi pekne vyhrala s poslednou kapitolou určenou pre hráčov – s Technológiami, ktoré indexovala od 0 po 11+. Na prvý pohľad to vyzeralo trochu kostrbato, ale potom som otočil stránku a našiel som takmer 300 príkladov technológii od zbraní, brnení, vylepšení a zlepšení, až po Mindjammer a obchodnú loď. Všetko toto je hráčom k dispozícii po dohode s Rozprávačom.

Extras i technológia sú určite jedna z vecí, s ktorými sa dá pekne pohrať pri tvorbe i hraní postavy. Myslím, že ak by bolo možné venovať úvodné sedenia len tvorbe postáv, bola by to určite zábava pre všetkých zúčastnených (vrátane Rozprávača).

Hráčom je teda venovaných niečo vyše 160 strán. A ako som spomínal, od FATE CORE sa pravidlá líšia len veľmi málo. Trochu ich upravujú na hranie sci-fi, a trochu ich rozširujú o Extras a Technológie.

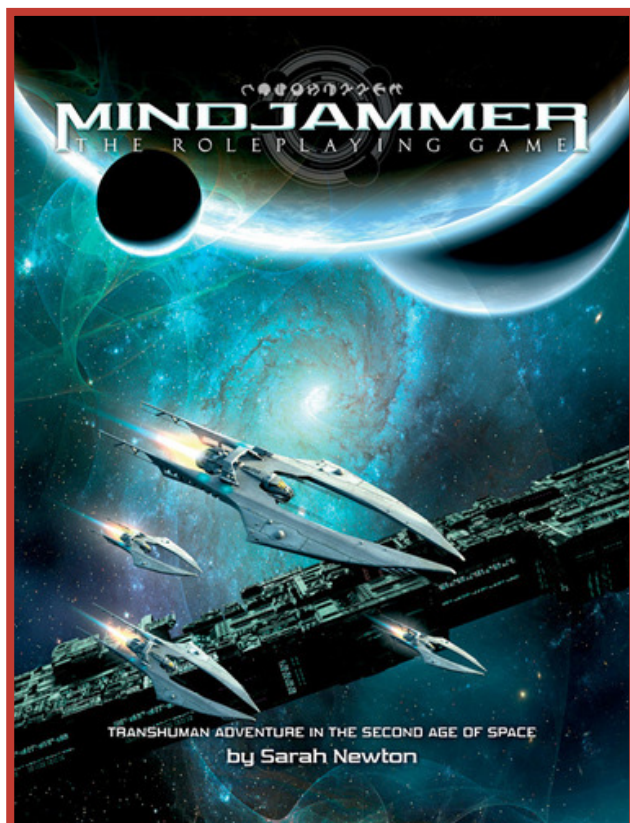
Zvyšná časť knihy je venovaná prevažne Rozprávačovi. Je to 340 strán, na ktorých je obsiahnuté ak nie všetko, tak aspoň veľmi veľa z toho, čo by GM pri hraní sci-fi mohol potrebovať.

Ihneď prvá kapitola po pokece ako viesť hru, sa venuje Mindscape (nie mindspace!). Mindscape je kolektívny komunikačný kanál a každý je vybavený implantátom na jeho používanie. Takmer každý. Je to neobmedzené úložisko dát, externá pamäť i virtuálna sieť. Dajú sa v nej hľadať informácie, útočiť na ľudí i stroje. Je to virtuálny svet, ktorý má jednu zvláštnu nevýhodu. Informácie sa v ňom pohybujú maximálne rýchlosťou svetla. Ak vesmírna loď cestuje z lokality do lokality rýchlejšie ako svetlo, tak nastáva nesynchronný stav. Tento jav odstraňujú špeciálne lode – Mindjammers – ktoré neustále cestujú medzi svetmi a synchronizujú stav Mindscapu. Takto podaný virtuálny svet mi trochu svojim settingom pripomína Matrix zo SHADOWRUNU. To dáva príležitosti na hackovanie, boj s virtuálnymi sentinelmi, falšovanie dát, získavanie zabezpečených údajov a podobne.

Svoje nesporné miesto v sci-fi majú vesmírne lode i pozemné stroje. Niekoľko kapitol sa venuje ich vytvoreniu podľa predstáv hráčov alebo GM – aspekty, triky, výzbroj, rýchlosť, priestor, cestovanie v N-priestore, 2-priestore i 3-priestore (zoradené podľa rýchlosti). Pravidlá tiež obsahujú niečo menej ako 70 pekne rozpísaných príkladov i s obrázkami a mapami lodí i pozemných strojov ako roboti a tanky, ak by tvorba lodí bola mimo hrácke záujmy. Samozrejmosťou je i popis súboja medzi nimi. Takto má družina nielen možnosť sa previesť medzi planétami, ale i zažiť skutočný súboj lodí, zahrať si obchodné kampane, či špionážne alebo pirátske misie, a to podľa dizajnu lode. Pre-

kvapením sú ukážky v príkladoch: nájdete tam bunker, vzdušné mesto a podobne.

Ďalšiu krásnu kapitolu tvoria organizácie. Ich tvorba, ich manévry, konflikty i súboje. Organizácie získavajú podľa svojej veľkosti istý



## Mindjammer

Sarah Newton, 2014

- [stránka hry](#)
- [ukážka zdarma](#)
- [recenzia od Game Geeks na Youtube](#)

počet bodov schopností (skill points), ktoré si potom rozdelia medzi vedomosti (19 na výber), triky (každá vedomosť má aspoň 1–2 triky) a samozrejme extras, ktorých som napočítal 21. Hranie na organizácie, či už sú hrdinovia ich členmi, alebo sa len dostali s nejakou do sporu, môže výrazne skrášliť príbeh, dodať mu náboj i atmosféru. A aby som nezabudol, organizácie majú vzhľadom na veľkosť i svoje armády.

Čo by to bolo za medzihviezdne dobrodružstvo, keby v ňom chýbali slnečné sústavy, exotické tvory, rasy a rôznorodosti dobrodružstiev. RPG MINDJAMMER sa venuje i tomuto a poskytuje Rozprávačovi veľké množstvo pomocných tabuliek a príkladov. Rovnako tak radí i v tom, ako zahrať rôzne žánre od obchodných až po napríklad cyberpunk.

Poslednou vecou v pravidlách, o ktorých sa len okrajovo zmienim, je Commonality. Je to príklad príklad sci-fi prostredia pre dobrodružstvá, v ktorom bola písaný román Mindjammer. Pravidlá sú však popísané dostatočne užitočne na to, aby v nich bolo možné odohrať aj iné druhy sci-fi prostredí. Viem si hravo predstaviť Asimovu Nádáciu, Warhammer 40 000, Vesmírnych Vikingov, Starcraft, či Hviezdne vojny...

Pravidlá MINDJAMMERU sú skutočne masívne a dajú sa čítať niekoľkokrát, pričom vždy nájdete nové a nové inšpirácie pre dobrodružstvá. Dá sa z nich však vypichnúť niekoľko strán, použiť pripravené príklady lodí, strojov, zbraní, planét a organizácii, a dobrodružstvá môžu začať. Ako je dobrým zvykom u FATE CORE, grafické spracovanie je veľmi pútavé, pravidlá sú spraco-

vané prehľadne a všetky tabuľky sú zhrnuté na konci knihy.

## Aether Sea

V gréckej mytológii je aithér zosobnenie čistého „horného vzduchu“, ktorý dýchajú bohovia.

AETHER SEA je herné prostredie pre FATE ACCELERATED (i FATE ROZCESTÍ), v ktorom si hráči zahrajú hrdinov, aithérplavcov, ktorú cestujú a zažívajú dobrodružstvá medzi planétami vznášajúcimi sa v aithéru.

Samotné pravidlá majú približne 30 strán. Zvyšných 12 strán je naplnených ukážkovým dobrodružstvom (It's Only an Elven Moon). Všetko je to podané pútavo a jednoducho, ako je štandardom v pravidlách rodiny FATE. Odlišnosť od FAE pozostáva v troch hľadiskách: rasách, mágií a lodiach.

Hráči si vyberú pri tvorbe postavy jednu z rás – človek, goblin, ork, trpazlík, elf, trol. Hlavným rozdielom je „rasový“ prístup ku riešeniu problémov, ktorý dáva postavám nezanedbateľnú výhodu: ak si postava hodí mizerne (-1) a menej, v hre sa to prejaví ako nevalný hod (0). (Ostatné výsledky hodov sa však nemenia).

V svete AETHER SEA môže kúzliť každý, kto tomu venuje aspoň jeden Stunt. Sú tri hlavné smery: Animation, Evocation a Alteration, ktoré umožňujú prístup ku iným ... efektom. Ak postava venuje kúzleniu len jeden trik, kúzlo vie použiť iba na prekonanie prekážky alebo získanie výhody. Je to však pomalé kúzlenie. Ak



použije dva triky – štýl mágie a tzv. cantripping, bude si môcť kúzla pripraviť. Tretím spôsobom vytvorenia kúzelníka v AETHER SEA je obetovanie jedného aspektu a jedného triku, čo vedie k rýchlemu kúzleniu. Nevýhoda sa prejaví v prípade neúspešného zoslanie: kúzelník utrpí magický spätný ráz s negatívnymi dôsledkami.

Lodiam venovali autory 9 strán pravidiel. Vytvorili tak jednoduchý, intuitívny spôsob, ako vytvoriť Aithérloď v zmysle pravidiel FAE (dve priemerné (+1) prístupy, dva nevalné (+0) a dva mizerné (-1)). Rovnako ako prístupy u postáv,

loď získa aspekty, triky a body osudu. Súboj lodí sa tak zmení v súboj dvoch (a viacerých) tímov postáv voči sebe. Tímov preto, že záleží na každom člene posádky, ako súboj lodí dopadne.

AETHER SEA sú pekným herným prostredím verným jednoduchosti pravidiel FAE, ktorý na mňa pôsobí cestovateľsko-steampunkovým dojmom. Ale keďže ide o pravidlá FAE, každý si ich môže uspošobiť na svoj obraz, či na svoju éru, v ktorej chce hrať.

Kniha je dostupná na internete za dobrovoľný príspevok.



## Aether Sea

Edward Turner, Evil Hat Productions, 2014

- [stránka na Patreon](#)

- [Aether Sea na Drive Through RPG](#)

napsal Ecthelion<sup>2</sup>

Historie a realita

# STŘEDOVĚKÉ REÁLIE PRO TVORBU FANTASY SVĚTŮ

*V tomto článku se pokusím o shrnutí vybraných středověkých reálií, které by mohly posloužit jako inspirace pro vaše vlastní hry a tvorbu fantasy světů. Byly sbírány hlavně pro potřeby hráčů, kteří se stali vládci panství (v rámci tématu Středověk a reálie na RPG fóru), a obsahují údaje, jež by měly pomoci s jejich správou. Pokud stojíte o „více středověkou atmosféru“ ve vašich hrách, tento článek je určen právě vám.*

Středověké údaje jsou obecně značně neúplné, nejasné a v mnoha případech záznamy chybí. Proto, přestože jsem se snažil soustředit především na období zhruba 10.–11. století, používám v textu údaje z více časových období (desátého až patnáctého století). Nejde tak o žádnou přesnou historickou sondu, jako spíš o sebrané středověké údaje, které mohou pomoci při tvorbě a hraní vašich fantasy světů.

## Království

Následující údaje se dají použít jak pro nezávislá území, tak pro dostatečně velká panství (kte-

rá potřebují úředníky ke své správě). Menší léna většinou tak složitou správu nepotřebovala, v případě zemanských lén v podstatě všechno měl na starosti sám zeman a jeho rodina (protože si nemohl dovolit zaměstnat víc lidí a správu několika málo vesnic byl schopen zvládnout sám).

## Vláda v zemi

**Král** (tedy vládce samostatného území) potřebuje k běžnému provozu několik důležitých osob. Na prvním místě je to **kancleř**, který stojí v čele kanceláře (má na starosti pečeti a listiny, vede písaře a notáře v rámci kanceláře – což byli téměř bez výjimky kněží jako jediní vzdělanci tehdejší doby), **komorník**, který se stará o příjmy, výdaje a finance jako takové – stojí v čele komory (zprvu to byla skutečná komora, kde byly na podlaze a v truhlách uloženy peníze, později to byl také název úřednického orgánu) a u zemského soudu vybírá pokuty. Daně a poplatky od poddaných má většinou na starosti (včetně jejich výběru, kdy objíždí vesnice s doprovodem a na voze) **podkomoří**. Důležití úředníci jsou také **purkrabí** (správcové hradů) a **maršálek**, který stojí v čele knížecího zbrojného doprovodu.

## Vojsko, počet obyvatel a rozloha

Pro hraní je důležité znát **vojenské síly** jednotlivých království a území, protože bitva může být zajímavým zpestřením hry nebo může být přímo součástí zápletky. K tomu je potřeba se

Všechny ceny v článku jsou ve středověkých českých groších. Na základě porovnání cen a ceníků lze pro zjednodušení říct, že středověký groš odpovídá zhruba 2–2,5 herním grošům v DrD 2. Neplatí to naprosto vždy, ale v zásadě je možné to pro hraní v DrD 2 použít.

podívat na **rozlohy území** a **počty obyvatel**. Pokud se budeme bavit o našem středověku nebo fantasy, které se odehrává v oblastech zhruba na úrovni české kotliny, pak lze pro zjednodušení říct, že území zhruba o rozloze Čech (tedy 52 065 km<sup>2</sup>) bude mít kolem *půl milionu* obyvatel. Morava, která je zhruba poloviční (22 348 km<sup>2</sup>), měla zhruba polovinu obyvatel, tedy *čtvrt milionu*.

Jde o údaj z roku 1100, ale počty obyvatel během středověku i historie obecně velice kolísaly. Mezi lety 400–1000 byly počty obyvatel stabilní na nízké úrovni (udržoval se stálý malý počet obyvatel), mezi lety 1000–1250 došlo díky změnám v zemědělství k populační explozi a počty výrazně rostly, 1250–1350 se pak udržovaly na nové vysoké úrovni, než mezi lety 1350–1420 došlo k ostrému propadu počtu obyvatel, který se stabilizoval až v období 1420–1470 zase na nízké úrovni. Poté se až do šestnáctého století počet obyvatel postupně a stabilně zvyšoval. V roce 1250 (na vrcholu populační exploze) bylo v Čechách asi 830 000 lidí, na Moravě opět zhruba polovina tohoto počtu.

Abych se nyní vrátil k otázce počtu vojsk: po prostudování více zdrojů jsem si pro sebe udělal zjednodušující rovnici, která říká,

že země může postavit do války maximálně 1 těžkooděného jezdce asi na 110 obyvatel, 1 lehkooděného jezdce také na 110 obyvatel a 1 pěšáka asi na 55 obyvatel. V případě českého království kolem roku 1100 to tak vypadá na asi 7 000 těžkooděných jezdců, 7 000 lehkooděných a 13 500 pěších z Čech a Moravy. Jde o největší možné vojsko po svolání celé zbrojné hotovosti, což se stávalo jen velmi výjimečně (tedy okolo 27 000 mužů). Takovou armádu bylo velmi náročné zásobovat a udržet v poli, proto historicky české vojsko v tomto období čítalo zpravidla okolo 15–18 000 bojovníků.

## Daně

Poddaní neplatili daně z příjmu, jak je dnes zvykem, ale daň z majetku. To byla hlavní daň – byly i další, menší, jako mimořádné v případě královské svatby nebo války, které vyrovnávaly ztrátu v pokladně. Později se vymýšlely i fiškvntálie jako daň z komína nebo daň z okna... ale to je spíše až hudba daleké budoucnosti. Pro účely zjednodušení se dá počítat jen s **daněmi z majetku** (myšlena je půda a domy) a **mimořádnými daněmi**.

Většina lidí byla v poddanském postavení, a museli tedy jako poddaní platit za půdu, kterou obdělávali vrchnosti, jež půdu vlastnila. Platil se úrok z půdy (renta), a to dvakrát do roka – na sv. Jiří (24. dubna) a na sv. Havla (16. října). Tehdy se ve vsi objevil šlechtic s doprovodem nebo jeho úředník, který vymáhal svou rentu. Ta byla stanovena přesně a zapsána v úředních knihách. Její výše se tak neměnila



(a to třeba i několik desetiletí, protože co je psáno, to je dáno), takže vesničané odváděli stále stejně bez ohledu na to, jestli byla dobrá úroda, nebo špatná.

Forma, v jaké se odevzdávala renta, byla velmi závislá na období. Zpočátku používali mince v podstatě jen obchodníci a všechny platby daní se prováděly formou části výrobků nebo výpěstků. Okolo začátku čtrnáctého století se ale skoro všechny platby již prováděly za pomoci mincí.

## Vesnice

Průměrná vesnice by mohla být osada o zhruba deseti staveních, přičemž ve stavení sídlí sedlák s rodinou (vlastní rodina, podruzi a selky) o zhruba deseti lidech. Na uživení jedné rodiny bylo třeba jednoho lánu pole (grunt), menší ro-

diny si mohly vystačit s půllánem. Byli i chalupníci (měli jen chalupu a menší políčko), půllánici a později i čtvrtlánici (grunt se drobily a díky mechanizaci a lepším způsobům pěstování plodin byly větší výnosy, které uživily i z menšího pole více lidí, takže zhruba v období 19. století již byl celistvý grunt spíše výjimkou), ale lán se považuje za jednotku, která uživí sedláka s rodinou a zvířectvem. Velikost lánu se v průběhu doby dost měnila, ale ve středověku šlo zhruba o 8–9 hektarů půdy.

Jedna vesnice tak mohla mít mít ve svém těsném okolí něco mezi 5–10 lány plužiny (obdělávatelné půdy). Veškerá pole musela být dostatečně blízko od domu, aby byla práce efektivní a vyplatilo se tam ráno vyrazit a večer se vrátit zase domů. V našich podmínkách je ta vzdálenost zhruba jeden kilometr od jádra vesnice. Vesnice jsou tak za ideálních okolností od sebe vzdáleny 2 km. Pokud si vezmete mapu a nakreslíte si kolem starých vesnic kruhy o poloměru 1 km, tak zjistíte, že to funguje – je to základní struktura naší krajiny. Vesnice vznikaly v příznivých podmínkách v určitých shlucích (platily zde ony vzdálenosti 2 km mezi nimi), kterým se říkalo župy. Mezi těmito osídlenými oblastmi se rozporostíral neprostupný les a člověk mohl jít mnoho kilometrů, aniž narazil na nějakou vesnici, stavení... nebo živáčka.

Vesnice mohli vlastnit jednotliví šlechtici, kláštery a podobně. Nejčastěji je ale spravovali vladykové, rytíři a zemani (drobná šlechta) – takový šlechtic mohl vlastnit jednu vesnici, ale nejčastěji šlo o dvě až tři. Sídlil na dvoře, ke kte-



rému náležely dva lány, a asi v polovině případů byl dvůr doplněn i tvrzí. Před husitskou dobou tvořilo jednu farnost (o kterou se staral jeden kněz) asi 7–9 vesnic.

## Lánový statek (okolo roku 1409)

Cena takového statku, k němuž náležel lán pole, byla asi 30 kop grošů. Na statku byli 4 koně, 6 krav, 9 sviní, 15 ovcí, 20 slepic, vůz, 2 brány a pluh s výbavou. Pokud byl ideální rok, tak mohl takový statek ročně vydělat okolo 420 grošů (prodaná hřibata, telata, vejce, kuřata a obilí). Část příjmů šla hned církvi (desátek) a statek potřeboval pro udržení v chodu každoročně nejméně 226 grošů (renta, prasklé kolo od vozu, nové nástroje, jako byly nože, pila, sekera a pluh, podkovy, prošoupané boty, nové oblečení a příkrývky), nepočítaje v to platy podruhům a děvečkám (ty nebyly velké, většina jich byla ve službě hlavně za stravu a byt, ale přeci jen je třeba na ně pamatovat).

Statkář tak mohl i něco málo vydělat, ale pokud byla neúroda, sucho nebo pomřela část zvířectva, mohl skončit úplně ve ztrátě a půjčkami od sousedů nebo židů pokrývat chybějící peníze. Za ty naskakovaly úroky a vytvářely další ztráty. Renta zůstávala stále stejná bez ohledu na to, jaká byla úroda. Cena zemědělských produktů se taktéž nezvyšovala (a jejich prodej byl pro vesničany v podstatě jediný zdroj příjmů) a nástroje a řemeslné předměty, které potřebovali, byly stále dražší (řemesla se specializova-

la). Navíc mince byly stále horší (snižoval se obsah drahých kovů v nich), takže za stejný obnos se dalo pořídit stále méně.

Většina sedláků žila z ruky do úst, a pokud snad i některý dobrý rok měli zisk, schovávali ho stranou, aby další rok mohli pokrýt nedostatek. Sedlák většinou nemohl nijak zvlášť zbohatnout, ale když se oháněl, mohl uhájit život a vychovat děti. Většina lidí víc nežádala.

## Domácí zvířata

Výnosy obilí byly velmi malé, takže všechna myslitelná půda byla oseta – neexistovaly tak pastviny v pravém slova smyslu. Existovala i společná půda (občina), na které se část dobytku pásala, ale jinak se ovce, krávy a prasata krmily, kde to šlo. Především v lese, kde zvířata vyhrabávala žaludy, okusovala větvičky a podobně (a v lese a hájích se krávy pásly až někdy do 18. století – představy širých pastvin ve středověku se nezakládají na pravdě – všude byl les, a co se mu vyrvalo ze spárů, bylo oseto). Ovce byly poměrně nenáročné, těch bylo vždycky dost, dobytek pak byl náročný na píci a péči, ten už představoval solidní majetek. Prasata se také chovala (byla však chlupatá jako divoáci a byla mnohem menší než dnešní pašáci).

Nebylo možné přes zimu shromáždit dostatek píce, aby přežila všechna zvířata. Proto se ta zvířata, jež sedláci nemohli přes zimu uživit, porazila, jejich maso se nasolilo a muselo vydržet další rok. Dobytek a ovce se totiž nechávaly na maso (pokud nezchromly nebo nepřestávaly být k užitku, neporážely se), ale krávy na mléko a ovce na vlnu. Z mléka se pak vyráběly domácí sýry.

## Sklizeň a polní práce

Zhruba v jedenáctém století dokázal orač se starším typem pluhů, který se tehdy používal, zorat jednohektarové pole asi za osm hodin (s českým hákem, který se používal předtím, to dokázal za 14 hodin, tedy od úsvitu do soumraku, a pokud by tutéž práci dělal motykou, tak by mu trvala 50 dní). Obilí se žalo srpy, kosy byly spíše na sekání trávy. Důvodem bylo to, že při sklizni srpy se zrna méně vydrolovalo (a byly



menší ztráty, což je důležité vzhledem k malé výnosnosti). Jednohektarové pole dokázalo 21–28 ženců se srpy sklídit za den (po několika staletích, když se už sklízelo kosami, dokázalo stejnou práci zastat 5–7 ženců a 5–7 dalších žen muselo odebírat obilí a vázat ho do snopů).

Mlátilo se přeháněním dobytka po udusané ploše – tzv. humně, později už cepem. Mlácení cepem byla kolektivní práce, najednou museli mlátit dva tři mlatci nebo i více, což nutilo dodržet přesný rytmus úderů (cepy si musely „povídat“). Lidé si pomáhali mumláním rytmických říkadel. Vymlácené obilí se dávalo na hromadu, prohazovalo se lopatami (tzv. vějicemi) a čistilo na sítech. Potom se skladovalo v obilních jámách (hluboké díry v zemi) nebo obilnicích (velké nádoby), později se obilí ukládalo ve velkém ve špýcharech (sýpkách).

Na mouku se mlelo jak doma na ručních mlýncích, tak ve vodních a větrných (u nás se kupodivu používaly častěji, než bychom si dnes mysleli) mlýnech. Zatímco na ručním mlýnku se dalo semlít za den 20 kg pšenice, vodní mlýn (ten byl zpravidla jen na panském a mlel za úplatu – mlynář si nechával část úrody) pak dokázal semlít stonásobek – 20 až 25 centů za den.

## Daně a renta

Vesničané platili vrchnosti (tomu, od koho si půdu pronajímali) dvakrát do roka pevně určenou rentu (daň z pronájmu). Jaká byla výše renty, hodně záleželo na tom, kde půda byla a jak byla dobrá, ale v zásadě lze říct, že **z lánu půdy**

se odváděla renta zhruba ve výši jedné hřivny stříbra – tedy **60 grošů** (kopa). Osady v chudých pohraničních nebo horských oblastech mohly platit méně (třeba jen patnáct grošů z lánu), ale kopa grošů představovala zhruba průměr.

## Zakládání vesnic

Pokud postavy nevědí, co s penězi a zlatem, které vynesly z kobek a zapomenutých jeskyní... mohou se rozhodnout založit vesnici. Zní to dost podivně, ale jedná se o dobrou investici, která jim zajistí stálý příjem... a vnese do hry dost zajímavých zápletek, které jsou s vesnicí spojeny.

Osobou, která vesnici zakládala a vyměřovala, byl **lokátor**. Zpravidla býval šlechtického původu, protože vstupní investice k založení vesnice nebyla malá a takovou sumu měli po ruce většinou jen šlechtici (a v našem případě dobrodruhové). Stávalo se, že se několik lokátorů spojilo, dali dohromady peníze a založili osadu společně. Lokátor uzavřel smlouvu s vrchností, která vlastnila půdu (král, kníže, biskup a podobně), a byl zodpovědný za její plnění (v případě nesplnění smlouvy museli lidé, kteří se za lokátora zaručili, zaplatit značné sumy peněz pokuty – v případě újezdu u Ledče nad Sázavou v roce 1252 to třeba bylo 30 hřiven stříbra). Musel pak v určené době vyměřit a rozdělit půdu a sehnat a na této půdě usídlit potřebný počet nových osadníků. Těm musel také poskytnout do začátku hotové peníze nebo osivo, dobytek a nářadí – aby překlenuli období, kdy nemohou

potřeby pokrývat z výnosů sklizně. Postavy mohou přímo vybrat místo pro vesnici, nebo jen poskytnout peníze a samotné konkrétní úkony nechat na někom jiném.

Odměnou za založení vesnice (a tedy tuto investici) pak byly tzv. svobodné lány – tedy lány, ze kterých se nemusela platit renta, a veškerý výnos šel majiteli. Často také část výnosu z vesnice šla přímo lokátorovi (kupříkladu renta z každého šestého lánu, případně každý pátý denár vydělaný z vesnice a podobně). Kromě toho se často stával lokátor rychtářem (fojtem) a mohl získat i další práva (právo provozovat krčmu, právo provozovat mlýn a podobně). Postavy tak získají pravidelný (a nemalý) příjem – což se hodí, protože jinak se většina zlatáků dobrodruhům rozteče mezi prsty – určité společenské postavení... a do hry se dá zavést hromada zápletek, která řeší „jejich“ vesnici, protože postavy si svou osadu musí chránit a vylepšovat.

## Město

Centrem města býval farní kostel (do 19. století často i s hřbitovem), v okrajových částech, ať už u hradeb, nebo za hradbami, se usazovaly žebavé řády (pokud ve městě byly) a nejednou stál jejich kostel s klášterem přímo v městské hradbě a byl tak součástí opevnění (žebavé řády nesměly mít u svých klášterů věže a ve městě jim chyběla i hospodářská část). Mlýny, lázně, špitál s kostelem, herberky a katovna (domek kata, který byl ve veřejném opovržení a nikdo jej nechtěl za souseda) stávaly za hradba-





mi. Často za hradbami vznikla i kaple nebo kostel s dalším hřbitovem, když kapacita farního hřbitova nedostačovala.

Protože většina měst měla právo hrdelní (právo vynášet a provádět rozsudky smrti), mívala za hradbami (často na návrší za městem) popraviště se šibenicí a kolem na lámání. Takovému popravišti se říkalo „Šibeníční vrch“, „Šibeňák“, „Na Spravedlnosti“, „U Stínadel“ a podobně. Cestou na popraviště stála kamenná boží muka, aby měl odsouzenec cestou možnost naposledy se kát. Výjimečně se popravy stětím prováděly přímo na náměstí, ale popravy oběšením vždy na Šibeníčním vrchu, protože mrtvola se nechávala viset pro výstrahu... a nikdo nestál o rozkládající se mrtvolu na náměstí. Na náměstí tak stávaly běžně jen pranýře pro lehčí odsouzence (později před radnicí, ale radnice jako takové se stavěly až od 14. století). Občas bývaly za hradbami i střelnice „ku ptáku“ s vysokou žerdí, kde se konaly závody měšťanů

ve střelbě kuší do hliněných nebo dřevěných ptáků.

Na jeden městský dům (městiště) připadalo zhruba deset obyvatel. Deset domů zabíralo plochu nějakých 0,6 hektarů (vzato obecně, samozřejmě to významně záviselo na místních podmínkách), takže město s nějakými tisíci obyvateli (a tedy asi 100 domy) se bude rozkládat na ploše plus mínus 6 hektarů.

Domy tehdy neměly čísla, ale odlišovaly se domovním znamením – tepaným, vyřezávaným nebo kamenným. Hostince (a později třeba lékárny, u kterých se nám to docela často zachovalo) se jmenovaly často právě podle domovního znamení. Máme tak třeba „dům U Kamenného zvonu“, „dům U Černé matky Boží“, „dům U Černého orla“, „dům U Bílého beránka“, „dům U Modrého lva“ ... a podobně. Později se podle těchto domovních znamení začali nazývat i lidé – „Janek od Zvonu“, „Česta od Bílého orla“ etc.

## Hradební systém města

Městské hradby se skládaly z několika částí:

- **vnitřní hradební zeď**, zakončená zubatým cimbuřím a na vnitřní straně ochozem pro obránce, později s vnější vysazenou (obvykle hrázděnou) chodbou, tzv. podsebitím (otvory v podlaze mohli obránci „bít pod sebe“ – svrhávat balvany, trámy a lít vřící olej, pokud se nepřítel dostal k patě hradeb)
- následoval pruh země pod hradbami nestejně šíře, tzv. **parkán**, chráněný parkánovou zdí, za kterou se mohla krýt přední řada obránců
- **parkánová zeď** (pokud na této straně nebyl rybník, řeka nebo terénní sráz) vyrůstala z vyzdřeného, většinou vodního městského příkopu, na jehož vnější straně býval navršen ještě val nebo násep, zesílený popřípadě dřevěnou palisádou nebo polským plotem (kůly vyplétanými proutím)

Vnitřní zeď zpevňovaly hradební věže (ve 13. století většinou kruhové, ve 14. století hranolové), které umožňovaly boční střelbu. Úsek hradeb mezi dvěma věžemi se nazýval kurtina. Vjezd do města chránily věžovité brány (zpravidla věž s průjezdným přízemím, méně často dvě věže po stranách průjezdu) opatřené padací mříží (tzv. hřebenem). Brány se zpravidla nazývaly podle města nebo země, k nimž se jimi vyjíždělo (Pražská, Vídeňská, Slezská, Saská, Říšská) nebo podle výrazných znaků (Bílá, Zelená, Vyso-



ká, Odraná, Horní, Dolní a podobně). V linii parkánu před branou leželo tzv. předbrání s padacím mostem (obvykle širším pro povozy a užším pro pěší), stejně tak přerušovaly hradby kromě hlavních bran ještě branky či fortny ke mlýnům, lázním a k vodě celkově. Někdy mívál vlastní branku i kat.

## Řízení a správa města

Město vedl **rychtář**, kterému vládce svěřil do rukou správu věcí veřejných, udržování pořádku, řízení městského soudu a shromažďování poplatků (za svoje zásluhy se jím v minulosti často stával lokátor města). Zájem měšťanů pak hájila **městská rada** v čele s **purkmistrem**, kde většinou zasedalo **12 konšelů**. Městská rada jednala obchodní a veřejné otázky (historicky pak měla spory s rychtářem o rozložení pravomocí a získala nakonec správu města celou pro sebe, zatímco rychtář se pak staral jen o dodržování práva a trestání viníků).

Měšťtí konšelé jsou zástupci měšťanů, které si měšťané mezi sebou vybrali, aby je zastupovali při jednáních s rychtářem a vládcem a prali se za jejich zájmy. Předchůdcem sboru konšelů byl tzv. **sbor přísežných** (nejváženější měšťané, kteří směli svědčit u soudu – viz níže), který zasedal při soudu a pomáhal rychtáři soudit. Později se sbor přísežných začal scházet i mimo soudy, aby probírali důležité problémy obce a města a později si vymohli práva rozhodovat o některých věcech přímo... až se postupně řízení města z velké části koncentrovalo do

jejich rukou. Konšelé nebyli za svou službu nijak placeni a v podstatě šlo pouze o představitele majetných obyvatel (cechů a kupců).

Ne každý, kdo ve městě bydlí, je jeho občanem (členem obce) – to jsou jen lidé, kteří zde vlastní městiště (tedy, koupili si zde pozemek a postavili si tu dům), nebo soukupové (lidé, kteří jsou spolumajiteli, spolupodílejí se na vlastnictví městiště). Služky, podruzi, tovaryši, pacholci a další nebyli měšťany – neměli výhody měšťanského stavu a byli pouze trpění, byli takzvaně „chudí“ (myšleno je chudí na právo).

Na to, aby člověk mohl zastávat veřejné funkce (být konšelem a zastupovat obec) nebo mít určitá práva, se musel prokázat dostatečným majetkem. Pokud chtěl člověk například svědčit u soudu, musel mít majetek v hodnotě 10–20 kop grošů. Takže za konšely byli vybíráni nejbohatší (nejváženější měšťané).

## Daně

Systém vybírání daní byl ve městě trochu jiný než na venkově. Daně měšťanů byly individuální a byly určeny na základě příjmů – každý do společné kasy (tedy „ku dobru obce“) přispíval na základě svých možností určitým dílem. Takže ti nejbohatší přispívali nejvíce a tak se zároveň v konšelské radě snažili, aby tyto prostředky byly vynaloženy účelně (nebo tak to alespoň mělo fungovat, korupce samozřejmě bujela vždy a všude).

## Závěr

Děkuji všem, kteří se dočetli až sem a doufám, že vás článek trochu pomohl a snad z něj i něco při vašem hraní využijete.



napsal Argonantus

Literatura

# SCI-FI: O CO TENKRÁT ŠLO V TOM ZLATÉM VĚKU A PO NĚM

*Tentokrát není třeba – na rozdíl od příběhů o strašidlech nebo u historické fikce – prodírat se neprobádanými pustinami, protože o sci-fi bylo napsáno plno odborných pojednání, a dokonce i knih. Například Ondřej Neff jich sepsal několik a považují je za podstatně lepší a zajímavější než jeho vlastní umělecké psaní. Klasická sci-fi je díky těmto badatelům známá, sepsaná a ocedulkovaná, převázaná mašlí a uložená do police. K věčnému spánku, zřejmě. Vězte, že to, kam se dnes vydáváme, je prohlídka muzea.*

## I.

Pokud čekáte, že na tomto místě poznamenám, že sci-fi vymyslel Edgar Allan Poe, tak se nemýlíte. Tento Koperník – či snad rovnou Cimrman – lehkých literárních žánrů samozřejmě pomyslel i na vědeckotechnické zápletky. Ostatně, čím jiným je taková *Jáma a kyvadlo* než úplně vydestilovanou hardcore sci-fi, kde technické rekvizity naprosto ovládají scénu. Nebo *Pád do Maelströmu*, kde je pointou aplikace fyzikální poučky. Nebo takové *Na slovíčko s mumií*, což je

skoro futurologie. *Muž, který se rozpadl* a *Fakta v případu pana Valdemara*, což je zase prvotní cyberpunk. Poe jako obvykle předběhl kdekoho a kdeco, ale po pár pokusech ho to přestalo bavit a šel vynalézat něco jiného.

V tomto případě ale ti zdatní Fordové, kteří vynález zpopularizovali, dorazili daleko dříve, než tomu bylo třeba u detektivky. Už v polovině 19. století se objevuje Jules Verne, který vyhlásil heslo, že „udělá totéž pro geografii co Dumas nebo Hugo pro historii.“ A udělal; sepsal plných dvaadesát románů svých *Podivuhodných cest*.

Pokud se ptáte, kde je v jeho nápadu psát o geografii sci-fi, pak je dobře si uvědomit, že v polovině 19. století na obloze nic nelétalo, lidské tělo se nemohlo pohybovat více než sedmdesátikilometrovou rychlostí, neb by to bylo pro něj smrtelné, a síť železnic připomínala oblečení striptýzové tanečnice. I cestování po Evropě na větší dálku bylo nesamozřejmé, když si vzpomeneme na úžas všech nad příjezdem *Hraběte Monte Christa*, když dorazil kočárem z Říma do Paříže na minutu přesně. Cestovat do exotických míst potom bylo už samo o sobě dobrodružství, připomínající dnešní cesty do vesmíru.

První mistrův román *Pět neděl v balónu* z roku 1863 představuje dobrodružnou cestu přes Afriku balónem, nic více a nic méně. Ta vědeckofantastická fikce spočívá v podstatném detailu, že cestovatelé umí s balónem stoupat a klesat pomocí plynového hořáku; a protože v každé výšce – údajně – vane vítr jiným směrem, stačí si vybrat tu příslušnou výšku a jedete, kam chcete.



Tady zaražme. Případ této prvotní sci-fi je totiž ve své jednoduchosti pozoruhodně náznorný. *Vědecky podložený vynález umožňuje vyprávět něco, co by důsledně realisticky vyprávět vůbec nešlo.* Tedy – autor není žádný šarlatán, nevymýšlí si, nýbrž využívá vědu. Což je docela zásadní důvod pro *uvěřitelnost příběhu*. V roce 1863 každý věděl, že výprava napříč Afrikou je kolosální akce na hranicích proveditelnosti, se spoustou lidí, ozbrojenců, slonů a tak podobně. Vernův výlet tří badatelů, trvající pouhých pět neděl (považte!), je naprosto fantastický; projedete všechny atrakce Afriky ve zrychleném tempu a vyzobáte si jen to nejzajímavější. Ale přesto zůstává vědecky podložený.

Stav věcí se během Vernova života začal postupně proměňovat. Železnic prudce přibý-



valo, parníky byly větší a spolehlivější, technici si stále více pohrávali s myšlenkou létajících strojů. To se později stalo obecně jakousi konstantou dějin sci-fi; *technický pokrok pronásleduje literaturu a staví před ni stále smělejší výzvy.*

Verne takto hozenou rukavici přijal a v dalších knihách přitvrdil. Cestuje se taky *Do středu Země*, a to stále v souladu s tehdy rýsojícími se poznatky vědy o dutošvětosti. Nebo *Ze Země na Měsíc*, kdy se opět použije hypermoderní technika, totiž obrovské dělo. U pozdního Verna vedlo stupňování těchto myšlenek k na-prostým šílenostem, například k cestě v románu *Na kometě*, kde gravitační pole komety přitáhne různé části Středozemního moře i s náhodně vybranou partou lidí – krajina je kupodivu vcelku a nedotčená – a takto přestěhovaní lidé na kometě procestují celou Sluneční soustavu. Takový román uzná jako fantastický asi každý i dnes.

Na Verna a jeho psaní se lze dívat celou řadou způsobů. Kdysi dávno, v době sci-fi, převládal zejména jásot nad tím, *jak skvěle Verne předvídal technické vynálezy.* Je k diskusi, jak moc se mistr trefil v cestování pomocí gravitačního pole komety, případně, proč se nepoužívá jeho ekologicky geniální cestování balónem z prvního románu, nebo kde k čertu zůstal viset vynález automobilu. Spíše jsem měl odedávna problém s tím nápadem, že by úlohou beletrie vůbec mělo být nějaké vědecké předvídání budoucnosti.

**Snáze projde trik, který se mihne na plátně pár sekund a divák nemá moc šanci ho studovat.**

Jiný pohled chápal Verna prostě jako *dobrodružnou literaturu pro kluky*; něco jako Karla Maye nebo Foglara. I tady se obávám, že v soutěži s novější, mnohonásobně rychlejší, napínavější a všeobecně zdařilejší konkurencí Verne poněkud ztrácel dech už v době, kdy nad ním jásala Neffova kniha. Dnes je to ctihodná muzeální veteš.

Ale v době zcela současné postmoderny se zjevil ještě jeden moment, ve kterém je Verne neodolatelný i dnes a se kterým on sám zaručeně nepočítal. Je to totiž *ukázkový steampunk.*

Právě to, co mu připadalo oslnivé ultramoderní, ty mocné kovové nýty, parní válce, elektrické Bunsenovy články, dělo, co vystřelí maníky na Měsíc, ponorka, kde je okno jako z obývacího, a létající koráb s lesem vrtulí, to by mohl ocenit leccjaký náš současník. Už filmy Karla Zemana z let padesátých si toho přesně všimly. A asi nejkouzelnější patinu a styl má jeho vlastně málem realistická *Cesta kolem světa za osmdesát dní*, kde posledního dne, poslední hodiny a minuty, kdy ručička hodin ještě neodbila osmou, vejde na scénu Phileas Fogg a se svým klidným úsměvem praví: „Zde jsem, pánové.“

## II.

Povinné putování trasou muzea sci-fi pokračuje zastávkou u H. G. Wellse. Abychom ocenili jeho přínos, je třeba si povšimnout znovu toho po-

roku vědy v zákulisí. Wells žil o trochu později než Verne, technika v jeho době už byla úměrně mocnější. A co více, vylepšení rotačky panem Williamem Bullockem r. 1865 a používání laciného dřevitého papíru, zvaného v Americe nikoli náhodou *pulp*, vyvolal na přelomu století lavinu levného čtení z časopisů. Přibýlo čtenářů, přibýlo autorů, všechno se změnilo v průmysl a bylo to všude k mání. I v českých zemích. Propuklo to, čemu dnes říkáme *space opera*, kde neznámé obludy z vesmíru věznily mimozemské princezny podezřele lidského vzhledu. S Marsem se roztrhl pytel zejména po údajném objevu kanálů na Marsu v roce 1877. Nejméně do třicátých let dvacátého století se zcela vážně uvažovalo o tom, že Mars je obydlen Martany. Symetricky k tomu si samozřejmě všimli autoři i Venuše a postupně došlo i na další tělesa sluneční soustavy. Edgar Rice Burroughs, vynálezce Cartera na Marsu a Tarzana, byl asi nejslavnější a nejdůležitější z těchto autorů. S nějakými vědeckými vysvětleními si vážně hlavu nelámal; chtěl, aby to bylo napínavé, dobrodružné a zábavné. Což bylo.

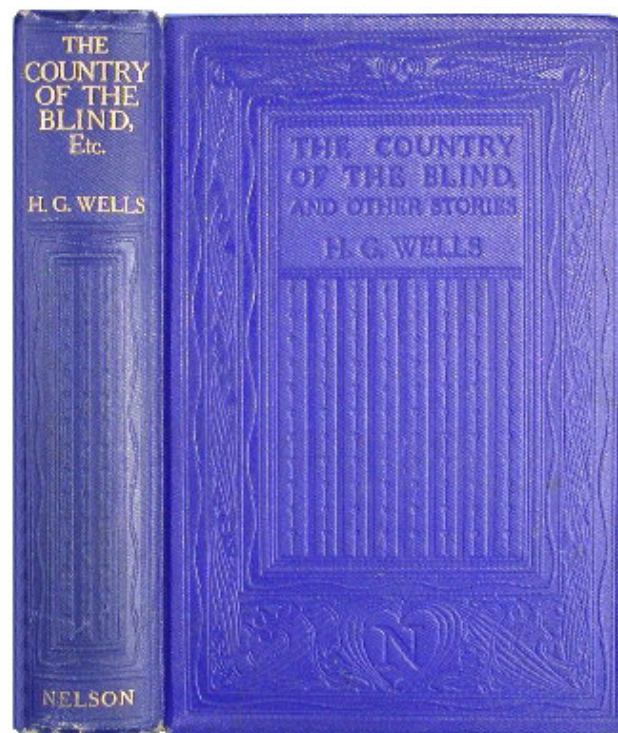
V tomto směru je Wells podstatně blíže k Vernovi. Někaké vědecké vysvětlení u něho najdeme vždy, třebaš chatrné. Když cestování časem, tak *Stroj času*. Když *První lidé na Měsíci*, tak kouli s řízenou gravitací. Když *Neviditelný*, tak změnou buněčné struktury. Wellsova invence byla při tom značná a rozpracoval vzorce pro sci-fi nejrůznějšími směry.

A co je obzvláště důležité, Wells byl daleko lepší spisovatel než většina jeho konkurentů



široko daleko, včetně Verna. Měl cit pro kompozici, pro uměřenost, pro jazyk. A velice přesně si uvědomoval, na rozdíl od Verna, že v té vědě vždycky zbude malinko fikce; není to úplně čisté užití vědy, ale té vědě je třeba vždycky malinko *dopomáhat* nejrůznějšími kouzelnickými triky. Radí například *velmi rychle rozvíjet příběh, dokud fikce trvá*. Čili přesně totéž, co výrobci filmových triků; snáze projde trik, který se mihne na plátně pár sekund a divák nemá moc šanci ho studovat. Jinak by mu totiž možná došlo, že v té balonové Vernově zápletky vítr v různých výškách *nevane* všemi směry a *nemůžeme* si ho proto vybírat jako v jízdním řádu. Stejně tak je sice fyzikálně možné udělat tak veliké dělo, že jím dostřelíte až na Měsíc, ale rozhodně nepočítejte s tím, že to nějaký cestovatel uvnitř projektilu přežije. No a s dalšími zde popsanými zápletkami je to zjevně ještě daleko horší. V zásadě tedy lze zobecnit, že *vědecká fantastika byla od začátku malinko iluze a trik*; nikdy neexistovalo nic důsledně vědeckého. Jinak by to přestala být fantastika a byl by to realismus. Wells si toto uvědomil zřejmě jako první a nadlouho jediný.

Mezitím totiž sci-fi literatura vytvořila zvláštní typ inženýrských maniaků, kteří tvrdě vyžadují, aby bylo všechno *vědecké*. Ježto mám toto školení z dávných dob rovněž, musím přiznat, že mne vždycky štvaly *Hvězdné války* s neodpovědným kraválem motorů ve vakuu nebo s absurdním šermováním laserovými paprsky. Měl jsem i značné problémy vydýchat *Vetřelce*, kde členové posádky porušují snad veškeré rozumné zásady karantény. To, že tam někde



na dně vyprávění vždycky nějaká ta fikce musí zůstat, to jsem slyšel velmi nerad. A stejně tak by se mi tehdy nelíbilo zjištění, že ten údajně zásadní rozdíl mezi sci-fi a fantasy a vydělení space opery z tohoto „meziprostoru“ je vlastně hodně nejasné a iluzorní, pokud jdeme do detailů.

Ale zpět k Wellsovi. Ve směsi jeho románů a povídek všeho druhu, tedy pravých sci-fi, nebo spíše fantasy, najdeme opravdové perly. Oceňuji například geniální *Zemi slepců*, která je zrovna málem realistická a k tomu jakožto literatura naprosto skvělá. Podobně fascinující záležitost je *Válka světů*, nedávno zfilmovaná Spielbergem jako docela běžná dnešní sci-fi,

ovšem s tím podstatným detailem, že byla napsána 1898 a Spielbergův film se od předlohy odchyluje velmi nepatrně. Celý pozdější kolosální podžánr *invazní sci-fi*, kdy Zemi napadají nejrůznější mimozemské příšery, vychází z této zakladatelské knihy. *Den trifidů*, jedna z nejslavnějších sci-fi tohoto druhu, se leckde blíží k plagiátu *Války světů*, aniž by to kdy komu vadilo.

### III.

Asi nemá smysl příliš rozebírat ještě docela rozsáhlý prostor, který se rozevírá mezi Zlatým věkem a Wellsem. Je plno autorů, kteří by stáli za povšimnutí. Zmíním jen letmo jakéhosi Karla Čapka z Československa, u kterého se díky divadelní hře R.U.R. často zdůrazňuje vynález slova *robot* (které mu ovšem poradil bratr Josef). Nebo nějakého Lovecrafta z Providence, který sepsal dost vzorovou invazní sci-fi jménem *Barva z vesmíru*, později hojně popisovanou. Bylo toho daleko a daleko víc; sci-fi představovala rostoucí příval, nejasně promíchaný s horou daleko nezodpovědnějších pulpových šíleností, detektivek, hororů a kdovíčeho ještě.

Pravý *zlatý věk sci-fi* je často odvozovaný od působení *Johna W. Campbella* coby šéfredaktora časopisu *Astounding Stories*. Nastoupil do tohoto ctihodného úřadu roku 1937. Kromě fenoménu *Astounding* samozřejmě existovala i nejrůznější zdatná konkurence, často s trochu odlišným zaměřením. *Weird Tales* s partou lovecraftiánů. *Amazing Stories* s Hugem Gernsbacem, oboje o pár let starší než *Astounding*. Nemá

ale cenu popírat, že Campbell byl mezi všemi propagátory sci-fi inspirující osobnost. Především uměl sám dobře psát; za všechno zejména slavný hit *Who goes there?*, později vícekrát zfilmovaný jakožto *Věc*. Campbell dost důsledně trval na tom, aby otištěné povídky měly jisté literární kvality. Pozvedl pulpový časopis *Astounding* už tím prostým trikem, že platil za povídky mnohem víc než konkurence a stal se tak jakýmsi exkluzivním hájemstvím a elitní značkou. Také měl *Astounding* podstatně vyšší náklad, přes 100 000 výtisků. Za to Campbell vyžadoval kvalitu a také určitý styl myšlení. Definoval žánr sci-fi prostě tím, že pokud by něco opravdu nevyhovovalo jeho přísným nárokům, tak to neotiskl. Právě od něho se stalo hlavním pravidlem, že zápletky může být třeba hodně šílené, ale přesto musí mít věrohodné vědecké vysvětlení. Při tom odlišoval míru té vědeckosti; přísnější byl ve fyzice, neb to je věda tvrdá a jasná, benevolentnější u věd tehdy začínajících, což byla prý třeba sociologie nebo parapsychologie. Pokud to autor opravdu dobře napsal, prošlo ledacos z hlediska vědy dost nepřijatelného.

Pokud jsem měl možnost číst typické povídky z *Astounding*, byly opravdu hodně technické. Campbell ovšem už tehdy prosazoval příběhy, kde základem příběhu nejsou vynálezy a stroje, ale lidé a kde věda nutí postavy k typicky lidským reakcím. To se uvádí neprávem jako charakteristické pro mnohem pozdější proud ve sci-fi.

Campbell měl přitom opravdu výtečné chvilky na odhalování literárních talentů. Seznam

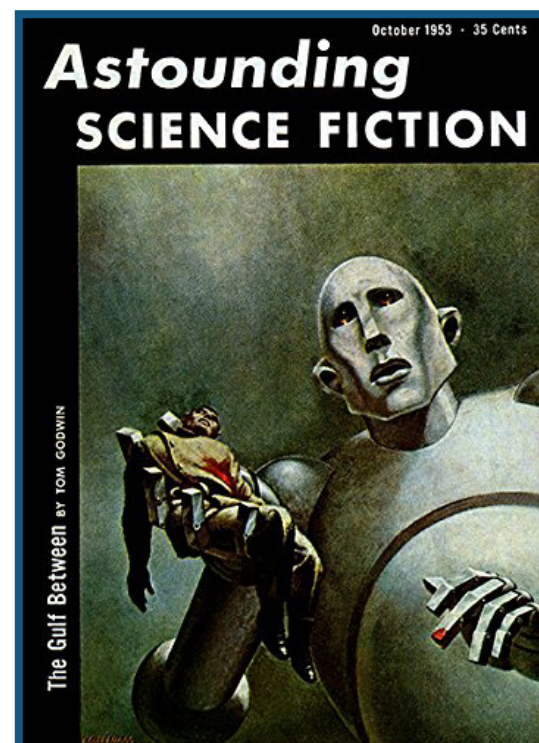
velikánů, kteří psali do *Astounding*, se velmi podstatně kryje se seznamem vel mistrů sci-fi, jak byli ex post jmenováni v sedmdesátých letech.

#### IV.

Ve skutečnosti to nebylo jen tak, že nějaký pan redaktor sezval partu lidí a vytvořil žánr. Bylo za tím daleko víc. Technický pokrok celou dobu autorům sci-fi tiše přitakával v tom, že nový moderní věk je opravdu jiný než ten starý. Technooptimistická vyprávění o cestování létajícími stroji přes oceán se stávala po Lindbergově přeletu realitou. Automobil už nebyla žádná sci-fi. Pračku nebo myčku nádobí si mohl leckdo koupit do bytu a zeměkouli rozsvítila elektrická síť. Věčný boj realistické literatury, posmívající se pulpovým přišerám s vykulenýma očima, čili *Bug-eyed monsters*, narážel na častý fakt, že údajně fantastická vyprávění sci-fistů se stále více blížila všední realitě. A to i v těch nepřijemných proroctvích. Chmurná vize Wellsovy *Války světů* došla dost děsivého naplnění hned dvakrát.

No a pak přišel ten *vesmír*. O vesmíru psával občas i praotec Verne a praotec Wells. Bylo to celkem logické pokračování toho cestování po zeměkouli, jak již bylo předvedeno. Oba praotcové takto dospěli na Měsíc. Tohle všechno ale bylo ničím proti poprasku, který strhly první pokusy s raketami v letech dvacátých a vize cest do vesmíru, kterými se vážně začali zabývat vědci za druhé světové války. V čele vývoje byli v tomto směru Němci, za nimi Američané a postupně se přidávaly i další země. Ukazovalo se, že vesmír je mnohem blíže a je dostupnější, než se zdálo. A tento trend stále sílil, úměrně k dalším pokusům.

Podle Asimova skončil Zlatý věk spolu s *Astounding* v původní podobě někdy kolem roku 1950. Já jsem proti tomu přesvědčen, že duch *Astounding* žil nejméně do roku 1970; v tomto smyslu je čas do roku 1950 spíše předehra. Vypuštění Sputniku v roce 1957 Rusy, Gagarin v roce 1961 a cesta Američanů na Měsíc v roce 1969 zvrtila postupně rostoucí zájem o sci-fi v úplné šílenství. Pravověrný sci-fista, kterého měli někdy v roce 1930 za blázná, musel v době Apolla zažít naprostý triumf. Podobám, že z té zlaté generace se toho dožili prakticky





všichni. Málokdy se stane, že se dostane nějaké intelektuální skupině tak dramatické satisfakce. Všechny ty rakety, kosmolety, atomové bomby, lasery a jiné divy se nejenže dařilo realizovat, ale dokonce se staly tím úplně nejdůležitějším pro přežití civilizace. V tomto paradigmatu viděno, Hitlera porazil radar a ruské raketomety, Japonce porazily atomovky a křehkou rovnováhu světa v šedesátých letech držely rovněž atomovky a rakety. Kennedyho patetické prohlášení o cestě na Měsíc, že „*neexistuje nic důležitějšího*“ dává v tomto světle úplně jiný smysl. Západu i Východu bylo jasné, že když se na cestě technického úprku zastaví, ten druhý je předežene a smete do zapomnění. Takže v „kosmické košíkové“ rozhodně nešlo jen o nějakou „předraženou turistiku“, jak se tomu posmívali zlí novináři, ale o něco, co považovala celá epocha za úplné jádro svého přežití. Mimochodem, zajímavě tohle téma oživil současný Nolanův film *Interstellar*.

## V.

Přesto je třeba zdůraznit, že mezi realistickou čili vážnou literaturou na straně jedné a mezi fantastickou, kde sci-fi uchopila vládu a stala se nadlouho synonymem pro fantazii všeho druhu, ležela železná a hodně vysoká zeď.

Nobelova cena pro autory sci-fi byla nemyslitelná věc. Ostatně, nebyla udělena za sci-fi dodnes. Oscara pro nejlepší film dostal až *Pán prstenů* v roce 2003 a to nebyla sci-fi. Kritik, který se vážně zabýval sci-fi literaturou někdy ve třicátých letech, si kopal hrob pro svoji od-

bornou pověst. Věci došly dokonce tak daleko, že školy, církve a jiné mocné instituce organizovaly občas likvidování „brakové“ literatury z knihoven, a to jak v Americe, tak v Evropě. Před začátkem války došlo i na občasné pálení knih. Dnes máme spojeno podobné barbarství s Hitlerem a Stalinem, ale ono se tiše zapomnělo na to, že ani ty nejsvobodnější země v tomhle nebyly tak úplně bez viny.

V jádru sci-fi byl tedy také určitý odboj a protest. Za záchranu fantazie jako takové, kterou moderní věk prohlásil za méněcennou. Za cíle, které si „vysoká literatura“ úplně přestala klást; totiž například napínavost a zábavnost. V tomto směru stála sci-fi na společné frontě s detektivkou nebo s hororem.

Fenomén, který pracovně nazývám *Bradburyho válka*, propukl už ve čtyřicátých letech, v padesátých začal nést jisté výsledky a v letech šedesátých, právě v rámci vrcholu kosmického šílenství, už bylo na západní straně pomalu dobojováno. Kritici začali váhavě uznávat, že literatura, která oblibou a prodejností drtí už léta tu oficiální, má v sobě také i jisté kvality. Sci-fisté byli z fantastických žánrů ti první, co byli postupně vzati na milost, jejich knihy začaly vycházet v pevné vazbě a bylo o nich možno psát bez nebezpečí, že se recenzent znemožní.

Asi nejdramatičtější projev tohoto „objevení“ sci-fi na naší straně barikády je kniha *Labyrint*. Vyšla v neuvěřitelném roce 1954, v době, kdy nesmělo vycházet prakticky nic rozumné-

## Fenomén, který pracovně nazývám Bradburyho válka, propukl už ve čtyřicátých letech.

ho. Příčinou bylo samozřejmě to, že i Rusové měli rakety a zájem o vesmír; a občas nějaký ten soudruh napsal sci-fi a zřejmě se někde v zákulisí diskutovalo o tom, zda to náhodou není naopak téma velice socialistické a žádoucí. Kniha působila jako naprostá bomba ještě o dvacet let později, kdy jsem ji rukou nedospělého lovil z naší knihovny a četl. Pozoruhodná je na ní i Hoffmeisterova předmluva a pozoruhodné je i výtvorné provedení, nikdy později neopakované.

Po Labyrintu ovšem u nás zavládlo ticho na dalších mnoho let. V tom tichu se okrajově mihly již zmíněné filmy Karla Zemana, vydával se Jules Verne a občas nějaký ten sci-fi autor, který měl kdovíproč výjimku. K tomu osamělý film *Ikarie XB1*, který se mnohem později stal názvem pro slavný český sci-fi časopis. Na reprezentativní výbor povídek číslo dvě se čekalo až do roku 1967, kdy vyšel Tunel do pozítří. Ale to už, jak jsem naznačil, byl jiný věk; věk Apollo, věk, kdy se Stanley Kubrick stal s *2001: Vesmírnou Odyseou* ikonou a kdy byla *Bradburyho válka* věc prakticky vyřešená na západě i na východě. V sedmdesátých letech se i u nás kapající pramínky sci-fi pomalu měnily v povodeň, právě jako se to stalo v Americe v letech padesátých. Už se to prostě smělo a sci-fi psal kdejaký jouda. I já sám.

Na západě mezitím zlatý věk skončil, sci-fi se začala drasticky měnit a na nebi zablikaly nové hvězdičky, Tolkien, fantasy a tak podobně. Ale to už do tohoto příběhu nepatří.



## VI.

Fenomén jménem *Star Trek* patří do této úvahy částečně, zejména prvními třemi sériemi, odstartovanými z roku 1966. To ostatní je vesměs daleko pozdější a projevuje více či méně výrazné znaky reforem sci-fi. Bez ohledu na to, že seriál vznikl spíše na konci zlatého věku, nebo ještě spíše po něm, je přímo bytostnou esencí stylu té nejpravověrnější možné sci-fi, se všemi výhodami i špatnostmi.

1. Je to ve *vesmíru a v budoucnosti*. V té době viděli autoři budoucnost jasně – bude se imrvé cestovat odněkud někam, na palubě kosmických lodí.
2. Když chce autor radikálně změnit prostředí a ukázat svět, kde je to úplně jinak, pak je to na *nějaké jiné planetě*. A jsou tam *mimozemšťani*. Vesmír bez obydlených planet a mimozemšťanů není pro závěr zlatého věku myslitelný. V té době se už ani neřešilo, zda budou mimozemšťani objeveni, ale jen to, kdy a kde k tomu dojde.
3. Příběh je budován jaksi *shora*. Řeší se *lidstvo jako druh*. Centrem příběhu nebývá hrdina jakožto individuum, ale kolektiv, společenstvo. I když je na palubě Enterprise jen pár maníků, je nám jasné, že jsou to reprezentanti *celého lidstva*. Pokud selžou oni, pravděpodobně vymře celá civilizace. Hrdina je při tom nejčastěji technický typ, vědec, inženýr, kosmonaut, ale také často

obyčejný člověk. Rozhodně žádný superhrdina. Jde o dobrodružství rozumu, ve kterém je třeba utáhnout někde nějaký důležitý šroubek; rozhodně ne o nějaký projev síly nebo válečného umění.

Tento pohled na věc se, mimochodem, nakonec úplně kryje s názory té „vážené“ moderní literatury, jak se utvářela od třicátých let do let šedesátých. Je zvláštní paradox v tom, že ve snaze o uznání a závažnost se sci-fi postupně začala v leccm podobat svému protivníkovi.

4. Příběhy jsou přímo *apologií tolerance, nenásilí, míru* a podobně. Zlí mimozemšťani jsou v zásadě nepřijatelní; většinou jde o nějaké nedorozumění. Latentní strach ze studené války se tu skrytě vyjevuje na celé čáře; je tam to, co bychom chtěli slyšet; že ti bolševici to vlastně nemyslí tak zle a je to jen nedorozumění. *Make love, not war*. Prostě: šedesátá léta ve vší dětské naivitě.
5. Současného diváka přímo fascinuje zvláštní *statičnost* příběhů. Ona se vůbec, počínaje tím úplně prvním Vernem, docela podstatná část všech sci-fi děje v jakémsi dopravním prostředku, kde vám nezbývá než sedět v křesle a očekávat, co se stane. Může probíhat jakési technické drama, kdy je v dopravním prostředku bomba, někdo po vesmírné lodi střílí, je povolený někde ten šroubek, který v realitě sedmdesátých let vystihuje legendární hláška *Houstone,*

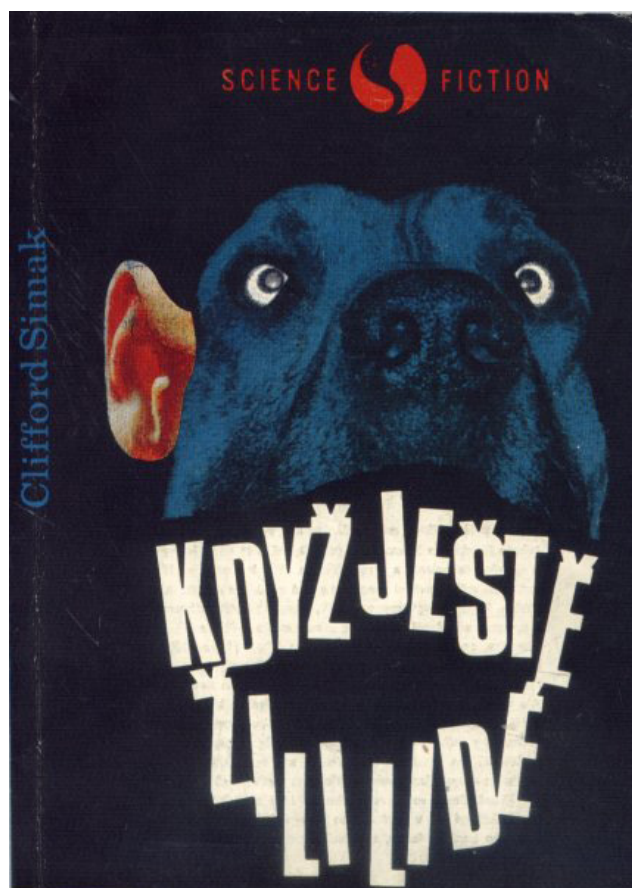
*máme problém*. Přesto ve všech těchto případech sedí posádka pevně v křeslech a o věci pouze konverzuje. Občas se povídá s nějakými mimozemšťany jakýmsi videotelefonem, případně se někdo teleportuje někam a tam se pro změnu stojí a tlachá dál.

Celé by to fungovalo daleko přesvědčivěji jako rozhlasová hra; vizuální dojem je vlastně dost zbytečný a rušivý. Naprosto to není náhoda, protože *2001: Vesmírná Odyssea* vypadala úplně stejně a *Ikaria XB-1* také. Vypadala by tak i většina zfilmovaných Clarků a Asimovů.

6. A pokud, zcela výjimečně, postavy z křesel vstanou a jdou do akce, je z toho často *komedie*.
7. *Věda v tom není žádná*. Jako fakt ne. Je až úžasné, jakou trajektorii urazila původní Vernova technická zápleтка, založená na nějakém docela pravděpodobně vypadajícím vynálezu, ke zvláštní sebeparodii Star Treku, kde se létá pomocí neznámých technologií, vykřikují nesmyslné technické pokyny a vystupují mimozemšťané, kteří se v principu moc neliší od těch pulpových krásných princezen. Z vědy zbyla jen dojemná víra, že někde ve vesmíru musí být tutově nějakí mimozemšťani a že když umístíme bizarní jiný svět na jinou planetu, je vědeckost zápletky zachráněna. Možná si užije psycholog, zkoumající duši autorů díla a fanoušků.

## VII.

Zatím jsem popisoval fenomén zlatého věku a klasické sci-fi jako poměrně homogenní masu autorů s podobnými nápady a podobným myšlením. Skutečnost byla samozřejmě o dost složitější. Chrlit v této souvislosti závěje jmen, která se proslavila v té nejslavnější generaci zlatého věku, asi nedává smysl. Nakonec jich ale pár připomenu; jakýsi pomyslný světový sci-fi



top ten. A pokud se chce někdo hádat, že jsem zapomněl někoho dalšího a důležitého, pak má pravdu.

**Isaac Asimov.** Nějak jsem nepochopil, proč se právě on stal největší hvězdou. Mám podezření, že je to trošku případ Dana Browna; byl v pravý čas na správném místě. Respekt mu vydobylo asi už to, že má vědecké vzdělání. Stal se nejvyšším guru přes člověku podobné roboty čili androidy a jeho vynález „zákonů robotiky“ tomu dodal šlávu. Pokud si přečtete jeho knihu *Já robot*, víte vše. *Nadaci*, údajně nejlepší sci-fi všech dob a všech věků, snad už ani číst nemusíte.

**Arthur C. Clarke.** Pokud ne Asimov, tak Clarke je tím největším bohem sci-fi. Umí psát o kus lépe než Asimov, což se projevilo v některých slavných povídkách jako *Devět miliard božích jmen*. Mnoho z nich je opravdu skvělých. S romány to už tak slavné není; v delší ploše vás čeká modernizovaný Wells nebo Verne, případně Star Trek. Zajímavé bývaly vizionářtější věci, jako nejslavnější *2001: Vesmírná Odyssea*, ale ty zase trpí určitou ukecaností a dost pomalým dějem.

**Robert Heinlein.** Další obrovský kult. Autor takových věcí, jako *Starship troopers*, tedy akčnějších a ironických drsnářen, i mírumilovnějších, jako *The Door into Summer*. Hrdinové jsou méně mátožní a tím sympatičtější. Není to špatné, ale nějak mne to nikdy nesrazilo ze židle.

**Clifford D. Simak.** Je zajímavý tím, že je českého původu. Pohodové, často i dost poetic-

ké věci, cvičení v toleranci všeho druhu. Nic pro drsnáky. Kniha *Když ještě žili lidé*, co u nás vyšla v nehlubším komunismu, je hodně dobrá.

**Phillip K. Dick.** Jeden z těch, které má snad ještě cenu číst. Jeho světy jsou těžce paranoidní a pochmurné a zfilmování jeho předlohy se ukazuje být patent na nejdůležitější sci-fi filmy, vzniklé ovšem v daleko novodobější úpravě, zlatému věku bytostně cizí – *Blade Runner*, *Total Recall*, *Minority Report*, *Impostor*, *Screamers*, *Next*. Časem ovšem i tady odhalíte modus operandi a začne vás to zmáhat.

**Brian W. Aldiss.** Považuje se za jakéhosi dědice celé té slavné generace vel mistrů. Ve skutečnosti psal nejlepší věci na začátku, jako *Nonstop*, který jsem zařadil do svého absolutního osobního top ten, na konci spíš opisoval sám sebe.

**Alfred Bester.** Kdyby nic jiného ze sci-fi, román *Demolished man* byste vynechat neměli. V tom se shodují s Ondřejem Neffem; ohromující kniha, jakýsi pravzor pozdějšího cyberpunku.

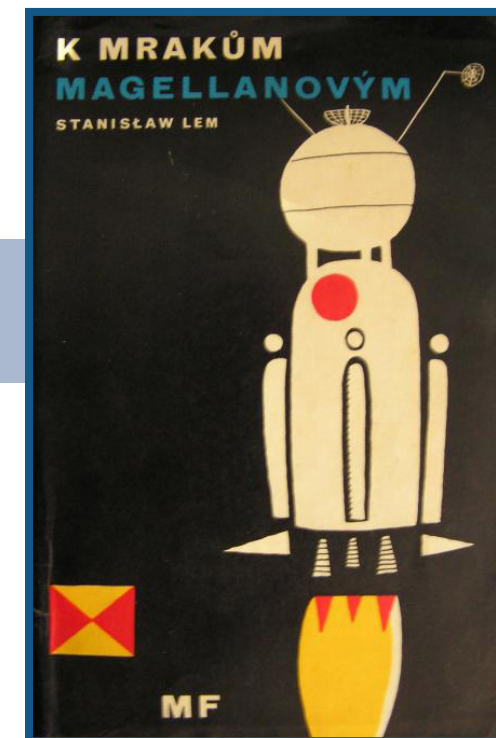
**Ray Bradbury.** Čekali jste to a muselo to přijít. Tento člověk při tom do seznamu patří nejméně ze všech. Sci-fi psal jen v tom smyslu, že mu to pan Campbell z nějakého důvodu na začátku uznal. Ve skutečnosti je to většinou fantasy a zatraceně často také realismus. A občas čistý horor. Technicky úplně jiná liga než všichni ostatní; a také si ho odedávna všímali spisovatelé vážné literatury. *Martánská kronika* a *451 stupňů Fahrenheita* jsou jeho nejslavnější delší věci, oboje cvičení na téma *Bradburyho válka*. Také si asi všimnete, že podobně jako

jeho učitel Poe měl s větším rozměrem problému a jen stěží mu to drží pohromadě. Jednotlivé dílky těchto skládaček jsou ovšem jako povídky výborné. Povídek stvořil za veledlouhý život mnoho stovek. Hlavní jeho problém je, že z té laviny výtvorů je těch geniálních jasná menšina. Ovšem pokud jsou geniální, tak potom jsou opravdu bez konkurence.

**Kurt Vonnegut.** Trochu podobný případ. Také ho uznávala vysoká literatura dřív než všechny ostatní. Právý opak Bradburyho – cynický, drsný, sarkastický. Takové věci jako *Sirény z Titanu* nebo *Jatka číslo 5* určitě stojí za čtení i dnes.

**Stanisław Lem.** Říkalo se, že ve východním bloku se dělí sci-fi na Stanislava Lema a na

to ostatní. Dodávalo se, že Lem je ta zajímavější polovina. Půjdu ještě dál; možná by to šlo tvrdit i o úplně celé světové sci-fi s podobným výsledkem. Lemovi roboti jsou mnohem lepší, než Asimovovi, vize mnohem smělejší a chytřejší než Clarkovy, paranoia umí být stejně šílená jako u Dicka a tak dále. Jen porazit Bradburyho v poezii, to by asi Lem nedokázal.





## ZRCADLO

*Zdislava Pavlůsková*

„Adriano! Grahaam je ve velkém sále a čeká se jen na tebe!“ zakřičel Will, malý černovlasý chlapec s povýšeným chováním. Rozhlédl se po místnosti, kam vstoupil, a u okna uviděl malou sedmiletou holčičku se špinavou panenkou v náručí.

„Grahaam, on už se vrátil z cest? Proč mi to nikdo neřekl?“ zeptala se Adriana a posadila si panenku na klín.

„A proč by ti to někdo měl říkat?“ zeptal se chlapec chladně. „Hni sebou, Grahaam nebude čekat věčně!“ dodal ještě a zamířil do Velké síně.

Adriana si povzdechla. Na tvrzi, kde žila, ji nikdo neměl rád. Všichni jí říkali „privandrovalec“. Stráže ji našly před pěti lety u vrat. Nikdy nepoznala své rodiče. Lidé ji přehlíželi a děti si s ní nechtěly hrát. Ale Grahaam byl jiný. Měl ji rád a ona zase jeho. Proto ji tak mrzelo, že jí zatajili jeho příjezd. Mlčky šla do Velké síně. Když vešla, oheň v krbu příjemně hřál a dřevo vesele praskalo. Před krbem byla rozestřena medvědí kožešina a u ní stála dubová židle. Na ní seděl statný rytíř. Vlasy a vousy měl bílé jak mléko, zpod huňatého obočí

mu jako hvězdy zářily oči, co toho musely tolik vidět a zažít. I když byl starý, pořád měl velkou sílu a bezpočet zkušeností. Proto byl taky pořád na cestách – stále ve službách krále. Ale vždycky si našel čas vykládat dětem příběhy o dávných hrdinech a jejich odvaze.

„Tady jsi. Už jsem pro tebe chtěl jít,“ řekl pobaveně a poposedl si na židli. V síni bylo šero a do oken bubnoval déšť.

„No, když už jsme tu všichni, tak můžu začít vyprávět. Co vy na to?“

Děti si místo odpovědi sedly na podlahu kolem Grahaama. Ten se s úsměvem podíval po svém malém obecenstvu a začal vyprávět. Vyprávěl o mladém dobrodruhovi, který díky své odvaze a důvtipu přemohl draka, co sužoval vesnici. Vyprávěl o krásné a silné dívce, která pomohla svému pánu porazit strašného nepřítele... Když dovyprávěl všechny příběhy, tak Adriana odešla z Velké síně a jen tak bloumala po tvrzi. Bylo jí smutno. Tolik toužila po svých rodičích. Tolik toužila po tom, aby ji někdo uznával, aby ji někdo bral na vědomí. Zabraná to těchto myšlenek vešla do dlouhé úzké chodby. Zastavila se a zamýšleně přimhouřila oči.

„Zvláštní,“ pomyslela si, „tuhle část tvrze jsem ještě neprozkoumala.“ Došla až na konec chodby. Na levé stěně bylo v černém rámu zašlé zrcadlo a hned vedle velké kovové dveře. Zkusila je otevřít. Nepohnuly se ani o píd'. Vzdala to a zadívala se na zrcadlo. Stoupla si před něj a sledovala v něm svůj obraz. „Být tak velitelkou, o které vyprávěl starý Grahaam,“ pomyslela si. Představila si, že už není malou holčičkou, ale krásnou a silnou ženou. Místo svého starého oblečení viděla úžasnou stříbrnou zbroj, místo odřené panenky držela v ruce jemně tepaný jednoruční meč. Najednou dostala chuť pokusit se znovu otevřít ty kovové dveře. Stoupla si před ně, položila dlaně na chladný kov a zatlačila. Dveře se jako na povel rozevřely a Adrianu zalila zlatá záře.

Když opět mohla vidět kolem sebe, vykřikla překvapením. Stála u stromu a všude kolem byly stany a vyhaslá ohniště. Adriana strnula. Z jednoho stanu vylezl voják v lehké kožené zbroji s lukem a toulcem plným šípů na zádech.

„Ach, velitelko,“ vyhrkl překvapeně, když jeho pohled padl na vyděšenou Adrianu. „Jste v pořádku? Mohu vám nějak pomoci?“ zeptal se zdvořile.

„Ne, děkuji,“ odpověděla, a nedbajíc vojákova nechápavého pohledu, utekla. Doběhla až za poslední stan a tam spatřila jezírko.

„Proč mi říkají velitelko? Copak nerozeznají malou holku od dospělé?“ ptala se sama sebe.

Došla k jezírku a tam spatřila svůj odraz. Oči se jí rozšířily úžasem. Místo špinavého obličeje s nezdravě bledou barvou kůže na ni hleděl někdo jiný. Žena s černými vlasy zkroucenými do uzlu, s očima modrými a hlubokými tak, že by se v nich leckterý muž mohl utopit, žena s bílou pletí s lehce narůžovělými tvářemi a se rty rudými jako krev. Okouzleně vzdychla a zjistila, že i její hlas zní dospěleji a příjemněji. Mezitím, co zkoumala svou tvář, k ní došel voják a tlumeně zakašlal, aby na sebe upozornil.

Když se Adriana otočila, řekl: „Má paní, mám vám vyřídit vzkaz krále Marica. Máte přijít do jeho stanu. Chce s vámi probrat nadcházející bitvu.“

„Dobrá, zaveď mne tedy ke králi.“

Když procházeli mezi stany, přemýšlela. Co se to se mnou stalo? To zrcadlo asi nebylo obyčejné a splnilo mi mé přání. Jak jinak by se z malé bezvýznamné holky stala dospělá žena, která je velitelkou vojska? Z přemýšlení ji vyrušil hlas.

„Jsme tu, velitelko, král vás očekává.“

Adriana pokračovala již sama ke vchodu do královského stanu. Strážé, které hlídaly před stanem, se postavily do pozoru, když ko-

lem nich procházela. Vešla dovnitř a rozhlédla se. Stan nebyl uvnitř nijak přepychově zařízen. Uprostřed stál dlouhý stůl, na něm mapa a na ní dvě řady černých a červených vlaječek. „Naši vojáci a nepřátelé,“ napadlo Adrianu. U mapy stál svícen s pěti svíčkami, jejichž vosk přetekl až na stůl. Na stole bylo rozloženo ještě několik knih a džbán s vínem.

„Konečně jste tady!“ ozval se král Maric od stolu.

„Můj pane, voják, kterého jste poslal, mi doručil váš vzkaz. Omlouvám se, že jste musel čekat.“

Král nad tím mávl rukou: „Nejste tu kvůli omluvě, jste tu proto, že jsem si s vámi chtěl promluvit o našem nepříteli Wulfgarovi. Má silné vojsko, ale to naše není o nic slabší. Bude to dlouhá a těžká válka, tak jako všechny války.“

„Všechny ne, existují i případy, kdy dva znesváření vládci uzavrou mír,“ vyhrkla Adriana a pomyslela si, jak je zvláštní, že před chvílí byla malá holka a najednou je z ní dospělá bojovnice, co s králem plánuje útok na nepřítele. Osud je vážně umělec.

Z myšlenek ji vytrhl králův hlas: „Jsem si jistý, že nepřítel si je vědom síly našich vojsk, ale musím brát v potaz i váš názor. Podle toho, co jsem se dozvěděl od svých špehů, je náš nepřítel náruživý bojovník. Dobrá tedy, budeme bojovat do posledního dechu. Vojáci spoléhají na vaše velení. Osud království je ve vašich rukou. Můžete jít, velitelko.“

Adriana vyšla ze stanu a odpovědnost za tolik životů ji až srážela k zemi. Je před ní bitva a nemůže to už nijak změnit.

Vydala rozkazy. Celé vojsko se shromáždilo na pláni, kde už čekal i král Wulfgar se svými muži. Sama se vyhoupla do sedla vrátníka, kterého jí přivedli. Vyjela v čele svého vojska. Nebe ztemnělo, mraky ztěžkly a na suchou rozpraskanou zem dopadly těžké deště.



vé kapky. Ve větvích stromů se ozýval křik havranů, kteří poznali, že se blíží bitva. Těšili se, jak budou hodovat na tělech padlých.

Adriana se dívala na nekončící zástupy nepřátel a nedala na sobě nic znát. Ale uvnitř cítila, jak ji i vojáky šírá chorobný strach. Sevřela pevněji jilec svého meče. Druhou rukou chtěla přitáhnout otěže. Ale nemohla. Ucítla, že v ruce má ještě něco navíc. Povolila stisk ruky a uviděla ve své ruce malinký předmět. Držela svou malou odřenou panenku. V kroužkové rukavici vypadala tak křehce.

Najednou měla silný pocit, že jí něco chybí. Pocit, že jí někdo ukradl něco, na co rozhodně neměl právo. Podívala se na usmávající se panenku a na svůj meč v druhé ruce. Zrcadlo! To je ten zloděj. To je ten intrikán, který ji vtáhl do tohoto světa. Adrianě došlo, o co ji zrcadlo připravilo. Vzalo jí část jejího života. Ukradlo jí ty roky, kdy se z dítěte mění na dívku a z dívky na ženu. Ukradlo jí její budoucí zážitky. Vzalo jí část života a na oplátku dalo válku a strach.

Najednou jakoby procitla její dětská mysl a ona se znovu podívala na své nepřátele. Potom na své vojáky. Kapky deště stékají po vyděšených tvářích. Havrani křičí ve větvích. Opravdu chce válku? Opravdu chce mít krev padlých na svých rukou? Chce, aby rodiny přišly o své otce a muže? Adrianě se zalily oči slzami.

„Ne,“ zašeptala, „tohle já nechci. Chci mír!“ Tiše zavzlykala a přitiskla si panenku na hrud'. Meč se zařinčením spadl na zem.

„Velitelko, podívejte! Od nepřátel přijíždí vyjednávač,“ zavolal lučištník, který byl v řadě po její levici. Když se posel dostal k Adrianě, domáhal se slyšení u krále. Dostalo se mu ho.

O chvíli později před vojsko vyjel král Maric na koni a oznámil všem toto:

„Král Wulfgar přemýšlel o smyslu a užitku, jaký by byl z této války. Ví, že jeho vojsko je silné, ale ani naše není nejslabší. Věří, že

je možné předejít velkým ztrátám na životech. Král Wulfgar navrhl příměří a já, král Maric, jsem souhlasil!“

Mezi vojáky zavládlo veselí. Budou se moci vrátit ke svým ženám a dětem. Všichni se vrátili zpět do tábora. Adriana šla ke stromu, kde pro ni vše začalo. Usedla a opřela se o něj zády. Zjistila, že se jí stýská po tvrzi, po Grahaamovi, a dokonce po všech dětech. Z oka jí po tváři stekla slza. Dopadla na kořeny stromu. Listí ve větvích se zatřepetalo, přestože nefoukal žádný vítr. Adrianu přepadla únava a usnula.

Když se vzbudila, všude kolem ní bylo šero. Uvědomila si, že leží na chladné podlaze. Vstala a rozhlédla se. Na levé stěně bylo staré zašlé zrcadlo, na kterém byla dlouhá prasklina.

„Jsem zpátky! Jsem doma!“ vydechla. Rozběhla se do Velké síně.

„Ale ale, moje malá holčička nemůže spát?“ zeptal se Grahaam, který stále ještě seděl u krbu. Adriana mu vylezla na klín, pevně ho objala a řekla:

„Můžu ti vyprávět jeden příběh? Je o malé holčičce, co se s pomocí zrcadla dostane do svého nesplněného přání. Potom ale zjistí, že ani nechce, aby se splnilo.“

„Tak to si nechám povyprávět!“ odpověděl Grahaam se zájmem. Adriana se usmála a pustila se do vyprávění.

# DRAKKAR

INTERNETOVÝ SBORNÍK ČLÁNKŮ O RPG HRÁCH

Vaše články uvítáme na [drakkarlod@centrum.cz](mailto:drakkarlod@centrum.cz)  
Zapojte se do přípravy dalšího čísla v našich diskuzích.

## REDAKCE

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora

Redaktoři: „Ecthelion<sup>2</sup>“, Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková

Korektury: Tereza „Raven“ Tomášková

Design a sazba: Jakub „boubaque“ Maruš II Obálka: (Public Domain)

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

