

DRAKKAR



Č. 70 | BŘEZEN 2019



OBSAH 70. ČÍSLA

O hraní obecně

4 Postava jako potměšilé zrcadlo hráčovy duše

„Sadako“

Postava je křeslo v pokoji tvořeném prostředím, DM a ostatními hráči, skrz které hráč prožívá příběh. A já jsem na svoje křesla poměrně náročná; musí být pohodlná, musí se mi líbit a musí přežít moje občas velmi brutální zacházení. Aby bylo lépe vidět, co se vlastně snažím sdělit, rozhodla jsem se jít formou příkladu.

Literatura

7 Užitečnost upíra pro analýzu archetypů

Argonantus

Fantastická literatura je od počátku prokleta opakováním. Mrtvá hraběnka znovu ožije a hrdina zjistí, že má nadpřirozené schopnosti. Posmívala se tomu už Jane Austenová a stvořila parodii. A podobné odmítání trvá; nejenže jsou ty fantastické historky nereálné, ale navíc jsou také stejné. Jak se tomuto problému vyhnout? A máme se mu vůbec vyhýbat?

Historie a realita

15 Námořníci boha sedmi tváří

„Paul“

Článek o slovanských pirátech plavících se na chladných vodách Baltu, kteří jsou dnes poněkud přehlíženi a ve známosti ustupují před těmi skandinávskými. Ovšem z historického střetu vítězně vyšli právě Ránové, Pomořané, Obodrité a Lutici, tedy plavci z pobřeží dnešního Polska a Německa. A já vám nyní ukážu, jak k tomu došlo.

Materiály a doplňky

20 Mimoskzemská rasa: Sirény

„Antharon“

Sirény sú tajomné stvorenia z hlbokých morí, ktoré žijú smutným životom, snívajú o ďalekých svetoch. Postupne sa rozšírili do všetkých kútov galaxie, najmä vďaka podnetom získaným od iných rás.

22 Postava: Kapitán Algernon Galaway

„Ecthelion²“

Ostřílený námořní vlk a veterán tuctu námořních střetnutí, který se cítí nejistěji na palubě lodi na rozbouřeném moři, zatímco na suché zemi se pohybuje nejistým krokem. Postava pro Příběhy Impéria.

24 Náhodná tabulka: Piráti!

„Quentin“

Zadání tabulky od redakce bylo Piráti. Kdykoli tedy při hře někdo zařve: „Piráti na obzoru!“, hodte 1k12.

ÚVODNÍ HAIKU

**Co zmůže moře
árie pějící v noc,
která je jak den?**

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.

napsala „Sadako“

O hraní obecně

POSTAVA JAKO POTMĚŠILÉ ZRCADLO HRÁČOVY DUŠE

Když jsem byla před časem dotázána, jaké články o RPG bych ráda četla v Drakkaru (a jestli nechci takový napsat), dlouze jsem se zamyslela. Nejdřív jsem to chtěla odmávnout, že teoretické články o RPG stejně téměř nečtu, a tedy bych je neměla ani psát, ale pak jsem se zamyslela nad tím, co jedna z veledůležitých složek mé zábavy při hraní – tvorba a následné hraní snad až maniakálně komplexních postav. Protože postava je přesně to křeslo v pokoji tvořeném prostředím, DM a ostatními hráči, skrz které hráč prožívá příběh. A já jsem na svoje křeslo poměrně náročná; musí být pohodlná, musí se mi líbit a musí přežít moje občas velmi brutální zacházení. Aby bylo lépe vidět, co se vlastně snažím sdělit, rozhodla jsem se jít formou příkladu – jednotlivé části rozeberu na jedné ze svých dlouho hraných postav. A malé upozornění: vůbec se nebudu věnovat číselným statistikám, užitečnosti ve hře a tak dále, zabývám se postavou z čistě narativního hlediska.



Kým chci být?

Říká se, že hráči mají tendenci své postavy opakovat, či dokonce hrát pořád sami sebe. Toto tvrzení není úplně nepravdivé – člověk rád hraje něco, co ho baví a co pro něj není zároveň příliš extrémně náročné, zejména v dlouhodobější kampani. Z tohoto úhlu pohledu je trochu nemoudré vybírat postavu, o níž vím, že pro mne bude náročná. Na té židli budu sedět možná několik let, neměla by být moc ostnatá. Můj oblíbený pohodlný archetyp je hyperaktivní divný mág s tragickou minulostí, hromadou obskurních vědomostí, bez výjimky bisexuál či homosexuál; umožňuje-li to hra, tak navíc ještě elf, se silně vyhraněným postojem k náboženství a velmi antisystémový typ. Může to vypadat jako kupa poměrně zvláštních požadavků, ale jsou ve skutečnosti velmi dobře přenositelné mezi jednotlivými herními prostředími, jen si je nutno uvědomovat, jakým jazykem konkrétní svět promlouvá. To, co je v klasické fantasy mág, může být ve viktoriánské Anglii umělec s mystickými sklony a v současnosti nebo budoucnosti programátor či hacker. Jen je nutno vědět a důkladně se zamyslet, koho chci hrát, ideálně si též položit otázku proč. Já si potrpím na extrémy a extrémní kontrasty a jedním ze zásadních požadavků, jaký mám na své postavy, je fakt, že musí být něčemu silně v opozici. Mimo jiné proto, že tohle nastavení generuje takřka nepřetržitě nějaký typ napětí a určitého vnitřního konfliktu postavy, což ji interně burcuje k akci, kterou následně externě ventiluje. Tedy – zeptejte se

sami sebe, co rádi hrajete, co byste rádi hráli a proč – a taky se podívejte na to, co jste hráli do teď. Opakují se vám některé typy postav? Nebo je to naopak každý pes jiná ves? Z jakého důvodu jsou stejné, z jakého důvodu jsou různé? Odpovědi na tyto otázky vám dodají klíče k základům vaší postavy.

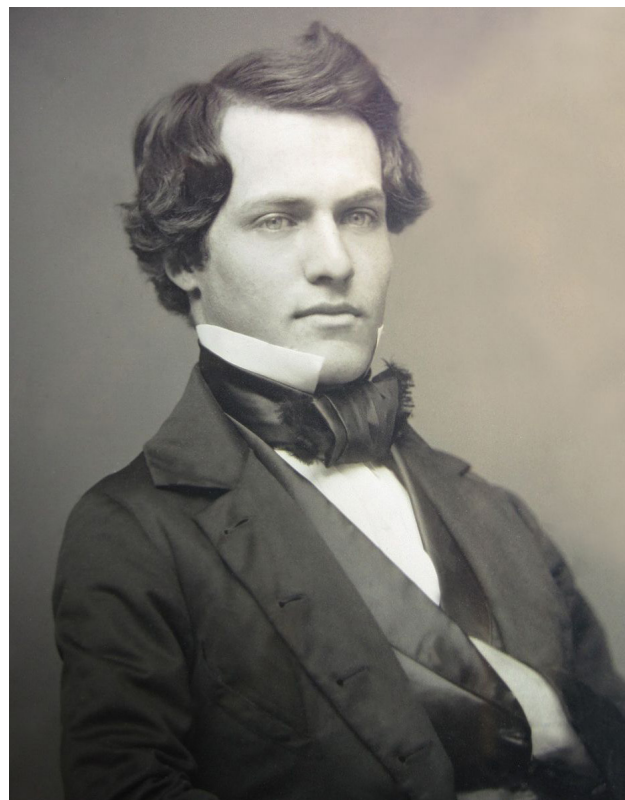
Kde vlastně jsme a jak se tam hodím?

Setting – či prostředí –, v němž se hra odehrává, je jedna z položek, které by měly určovat, jakou postavu si vlastně člověk složí. A další důležitou složkou je žánr. Hrajeme hrdinský epos ve Středozemi nebo frašku z Divokého západu? Pochoptelně, může být, že si zrovna někdo touží zahrát cestovatele časem a vesmírem, který bude čnět všude, nicméně i pro toto jsou žánry vhodnější a méně vhodnější a pro potřeby článku se hodlám zabývat případem, kdy hráč chce, aby jeho postava do prostředí organicky zapadla. To v žádném případě neznamená, že s ním nemůže kontrastovat, ale je dost rozdíl, je-li postava divná v rámci světa, nebo z něj trčí jak kopí z mrtvoly. Proč je určení settingu tak podstatné? Svět nám totiž určuje, jakým jazykem bude postava mluvit, na jaké symboly bude reagovat, kým může v jeho rámci být, dává nám kategorie a hranice, v nichž můžeme stavět.

Jeden ze settingů, ve kterém hraju, se jmenuje Super Steam a jsou to ve své podstatě steampunkoví superhrdinové v lehce rozvinutější viktoriánské Anglii. Pro zjednodušení

všeho, zejména zapojení oblíbených historických postav, bylo řečeno, že je to devatenácté století bez bližšího určení, tedy se nám tam mohou potkávat lidé, kteří se reálně potkat spíš nemohli, ať už se jedná o osoby existující historicky či literárně. Žánrově se pohybujeme někde mezi gotickým románem a penny dreadful (český ekvivalent je morzakor, ale nevím, není-li tento termín ještě nesrozumitelnější). Jak si tam naimportovat elfího mága, když tam jsou jenom lidé a magická povolání (pomineme-li superschopnosti, ale ty mají všechny hráčské postavy a také některá NPC) neexistují?

Vlastně velmi jednoduše. Postava má být vzdělaná – bude to aristokrat, kdo jiný se tehdy mohl snadno dostat ke vzdělání. Poloviční Ir, ať má v sobě trochu zdravé pověrčivosti, alkoholismu a není to anglická leklá ryba. S aristokratickým původem se snadno spojí některá traumata (studená výchova, odporná střední škola), která používám k vybudování některých vzorců chování. Výstřednost zajistí povolání malíře, neb zhýralý, lehce vyšinutý umělec je báječná kostra, na kterou se dá navěsit kdeco. A protože Sadako ráda čte divné staré věci, bude i on číst divné staré věci. Nerada hraju rodinné vztahy a čím víc traumat, tím líp – tedy měl milovanou sestru, která mu zemřela na chrlení krve, otec ho nesnáší, matka zešílela po sestřině smrti. V nějakém realistickém dramatu by asi takhle zrůdička působila trochu nepatřičně, ale na plochu gotickým románem inspirovaného RPG se perfektně hodí. A co se týče elfovitosti – nikdo a nic mi nebránilo popsat fyzicky postavu de facto jako elfa



bez špičatých uší (tato má preference je pohříchu estetická, zmiňuji ji proto, že si lidé mohou potrpět na různé zvláštnosti a že není důvod si je nedopřát i v místě, kde vlastně neexistují, jen je nutno postupovat trochu kreativně). Co jsem se snažila říci – podívejte se na své požadavky, podívejte se na vaše prostředí a zkuste svá přání přeložit do jazyka onoho prostředí. A to včetně jména postavy. Já používám takřka výhradně *mluvící* jména, tj. taková, která popisují či označují nějaký zásadní povahový rys postavy, často poměrně komplexně. Výše zmiňovaná zrůdička

sluje prvním jménem Tristram, což je kombinace velšského Drust (vzpoura) a Triest (zármutek), tj. akcentuje sklony k melancholii a antisystémovosti, dále upomíná na částečný velšský původ jeho matky a naráží taktéž na slavný román Tristram Shandy, jehož hlavní hrdina mimo jiné taky strašně zmateně vysvětluje věci. A jelikož je to správný aristokrat, má těch jmen několik a k tomu ještě superhrdinskou přezdívku, všechno podobně šíleně promlouvající – ve skutečnosti ne ke spoluhráčům, ale ke mně. Když něco pojmenujete, dáte tomu určitější tvar, přesnější obraz, snáze se potom upomíná, kdo a proč to vlastně je. Slovo – a tedy i jméno – je svého druhu kouzlo, kterým vytváříte nějakou část světa, v tomto konkrétním případě vaši postavu.

Po čem touží moje postava?

Máme prostředí a postavu, která do něj snad nějak zapadá. Jaká bude její motivace? Ve hře je určitě nějaká metazápletko, ať už to je tradiční záchrana světa nebo něco méně ambiciózního, zkrátka nějaký cíl, na kterém budou všechny postavy a příslušná NPC spolupracovat. Já jako hráč vím, že chci hrát – ale co chce moje postava? Dobrá, asi skoro nikdo nechce, aby skončil svět, ale nějaká osobnější motivace pramenící z toho, co je postava zač, to celé osladí. Po chopitelně, zrovna tohle je něco, co se dá velmi snadno pořídit až někde cestou později ve hře; postava není neměnný dřevěný panák a je v pořádku, pokud nějak reaguje na situace, které se na ni valí. Kupříkladu výše zmiňovaný Tristram,

který jestli něco nenávidí, tak je to křesťanský bůh a britské Impérium, skončil ve státní službě v postavení de facto svatého/anděla a ani nemrkl, protože se cestou šíleně a osudově zamiloval do svého Impéria oddaného kolegy. Mnou původně plánované zaječí úmysly úniku z oficiálních složek nebyly realizovány, neb mi tohle přišlo jako skvělý vývoj. A prvotní motivace byla extrémně jednoduchá a bývá u mých postav velmi častá – zvědavost, protože hráč samotný je zvědavý za půl galaxie. Jedna z mých nejoblíbenějších činností v jakékoli hře je průzkum prostředí a dalších postav a přicházení věcem na kloub. Tedy – motivace do začátku vlastně nemusí být vůbec nijak zašmodrchaná a hluboká, stačí něco, co rezonuje ve vás, bude vás to bavit hrát a čím zároveň můžete bez obav vybavit svého avatára. Další střípky a přání se dají zařídit cestou podle toho, co potkáte a kam se budete chtít s postavou vyvíjet.

Charakterové vady, osobité črty, nesnesitelné zlovyky

Nastává čas posledních kosmetických úprav. Každý člověk se skládá ze snůšky vlastností,

které dohromady tvoří jedinečný obraz. Já totéž velmi ráda dopřávám i svým postavám v RPG, neb nejružnější drobnosti pomáhají postavu jasně identifikovat v hloučku jiných. Chcete něco a jste na to příliš líní, nebo to v naší realitě nelze uvést v život? Baví vás něco hrát, ale rozhodně by vás to nebavilo žít? Od toho (nejen) tady jsou RPG. Tristram umí spoustu jazyků, protože Sadako by ráda uměla spoustu jazyků, ale je hrozně líná. Strašně moc a komplikovaně mluví, používá šílené analogie a zběsilé metafory, protože mě takhle baví hrát. Je nesmírně teatrální a patetický, protože mi to do toho prostředí gotického románu a k němu samotnému velmi sedí a líbí se mi malovat slovy lehce přepjaté obrazy. Taky si odtáhne do postele cokoli, co vypadá jako zajímavý muž, protože mě i GM to takhle baví hrát a je to mimo jiné skvělý způsob zjišťování informací, které se jinak zjišťují velmi obtížně. Je asi důležité znát míru takových drobností, aby to jednak nepilo krev okolí a jednak nebilo do očí jako charakterové změny profesora Snapea, nicméně to je něco, co záleží na GM, spoluhráčích a samotném prostředí hry; musíte odhadnout, co projde nebo se domluvit či zeptat, když si nejste jisti.

Závěr

K výše zmíněnému bych už jen dodala pár odkazů, které používám jako nástroje pro tvorbu jmen postav a nejsou to náhodné generátory fantasy jmen. Především, že nejsem lingvista ani nic podobného, takže nevím, nakolik jsou na níže uvedených stránkách přesní.

- www.behindthename.com
jména a jejich význam, velmi dobré pokrytí od Afriky, přes Evropu až po Asii
- www.etymonline.com
etymologie slov v současné angličtině aneb přes francouzštinu a starořečtinu až k indoevropským kořenům

napsal Argonantus

Literatura

UŽITEČNOST UPÍRA PRO ANALÝZU ARCHETYPŮ

Fantastická literatura je od počátku prokleta opakováním. Mrtvá hraběnka znovu ožije a hrdina zjistí, že má nadpřirozené schopnosti. Posmívala se tomu už Jane Austenová na počátku 19. století a stvořila parodii. A podobné odmítání trvá; nejenže jsou ty fantastické historky nereálné, ale navíc jsou také stejné. Nečtěte to a vraťte se k Dostojevskému.

Jak se tomuto problému vyhnout? A máme se mu vůbec vyhýbat?

I.

Klišé je obávaným nepřítelem vypravěče. Vymyslíte dějový obrat, třeba tu nečekaně obživlou hraběnku; a v dalším ději vyjde najevo, že hraběnka ostatním postavám nenápadně vysává krev. Pak si nevyhnutelně uvědomíte, že *tohle už tu párkrát bylo*.

Musí proto následovat zásadní otázka: *Je to opravdu jenom klišé, nebo je to archetyp?*

Odlišit tyto jevy je nesnadné, protože na první pohled jde o úplně to samé.

Podstatný rozdíl vězí v tom, že klišé je povrchní a krátkodeché; něco, co se vám zalíbí díky efektnímu vzhledu, ale také vás stejně rychle omrzí. Archetyp naproti tomu stále vyvolává efekt, i když ho znáte. Nějakým divem funguje. I po desáté.

Wikipedie praví, že archetyp v literatuře je symbolický model, soustava myšlenek a představ, které se během historie neustále vrací nebo jsou trvale přítomny a působí se stejnou emocionální intenzitou. Archetyp se jako vzorec reality nemění, mění se však jeho ztvárnění, které akcentuje jiné významové vrstvy vzhledem k době a prostředí, ve kterých dílo vzniká.

Nevyčerpatelným zdrojem archetypů jsou lidové pohádky, které je možno odkrývat a rozkládat na jakési hlubší sdělení a významy, nicméně vždy opředěné tajemstvím, neboť každý archetyp je v podstatě nedefinovatelný a nevyjádřitelný. Právě proto je potřeba narace, příběhů a mýtů, abychom se skrze ně dostali k archetypům do osobní blízkosti. Nepůsobí totiž na racionální složky osobnosti, ale spíše na její nevědomou, archaickou složku, kde vyvolávají určitou rezonanci, neboť jsou v nás již určitým způsobem přítomny. Skrze naraci dochází k jejich oživení. (kráceno)

Toto vyjádření mi připadá velice výstižné. Odkaz na pohádky je důležitý; archetyp souvisí zjevně

s dětskou myslí, s prvními silnými zážitky, které na tomto světě získáte. Při koupání v rybníce jste se zamotali to rákosí a prožili jste panický strach, že se už nikdy nevymotáte. Nesmysl, řekne si rozum dospělého. Jenže to někde v dolních šuplících vaší mysli stále leží, a pak na vás nečekaně zafunguje obměna situace se spoustou chapadel, které stahují hrdinu do hlubin. Je to notoricky známé a opakované, ale stále se najde někdo, na koho to platí. Potom z toho má *takové to mrazení v zádech*. A pokud toho dosáhnete, pak vězte, že to je přesně to slavné umění, o které všichni usilují.

Druhý znak, kterým poznáme archetyp, je to, že vede obvykle do mytologického dávnověku. Není to něco, co napadlo někoho poměrně nedávno, ale něco, o čem si vyprávěli už ve starém Řecku, nebo alespoň ve středověku. Vypráví se to stovky let, a stále existuje důvod, proč to vyprávět znovu. Módní klišé boj s časem nakonec vždy prohraje. Archetyp drží dál.



Naším dnešním průvodcem světem archetypů bude hrabě Dracula. Poprvé spatřil světlo světa v roce 1897. O upírech se už vědělo dávno před ním, v literatuře se zjevili díky Polidoriho lordu Ruthvenovi skoro o sto let dříve. Ze starších upírů stojí snad ještě za zmínku Le Fanuova lesbická upírka *Carmilla* (1871). *Dracula* mezi nimi na první pohled nevynikal; byl to několikátý román nevýznamného irského spisovatele, nijak zvlášť dobře napsaný. Původní náklad 3000 kusů ne-

svědčí o tom, že by vydání byla epochální událost. Lze předpokládat, že řada současníků to vůbec nezaznamenala. Kult upíra všech upírů se začal rodit až dodatečně, díky filmu. Za což mohl hlavně ten první z roku 1922, který dokonce neměl autorovo svolení a vznikl tak trochu pirátsky. Potom se móda upírů periodicky vracela, aby někdy ke konci 20. století přerostla v upíří lavinu. Připomenu jen nejznámější opusy paní Meyerové *Stmívání*, *Interview s upírem* Ann Riceové, sérii her *World of Darkness* a upírobijce jménem *Blade*.

Vysvětlení upířího úspěchu se samo nabízí; nade všechno ostatní je to hromada skvostných archetypů, ze kterých si tvůrci další mohli bez nesnází vybírat.

A ze kterých si vy sami můžete směle vybírat, při psaní nebo při hře, neb je to veřejný majetek.

II.

Takže vzhůru do toho.

Upíráská mytologie byla kanonizována v románu *Dracula*, nicméně **archetyp návratu nemrtvých** je mnohem starší. A to i s tím podstatným vysáváním krve, které vlastně udržuje nemrtvého při životě. Protože krev byla v dávnych dobách synonymem života. Třeba v *Neplachově kronice*, 14. století, se praví:

Když byla probita třemi olšovými kůly, krev z ní tak velmi tekla jako z hovada nějakého. Předtím spolkla svůj šlojír až do

polovice, a když se z úst vytáhl, byl všecek krvavý. Byvši probita, vždy ještě z hrobu vstávala a lidi hubila. Měla tedy být spálena, ale hranici nemohli nikterak zanítit, až jim staré ženy poradily, aby užili k zážehu šindele ze střechy kostelní. Jakmile shořela, přestala lidi trápit.

Archetyp lze tedy pojmout jako krvavou řezčinu na způsob toho Neplacha. Touto cestou jde třeba jedna z nejlepších epizod *Písně ledu a ohně* jménem *Hardhome*.



Bram Stoker na to ale šel úplně jinak a podle mne zajímavěji. Dracula vysával svoje oběti tiše a nenápadně, takže si často ani dlouho nevšimly, že je něco v nepořádku.

Mina Harkerová vypráví, že:

Když jsem došla téměř až na konec schodů, byla jsem už tak blízko, že jsem i v mihotavých stínech mohla rozeznat lavici s bílou postavou. Nad dozadu zakloněnou Lucy se opravdu sklánělo něco dlouhého a černého. Vyděšeně jsem zvolala: „Lucy! Lucy!“ a ta postava zdvihla hlavu a z místa, kde jsem byla, jsem zahlédla bledou tvář a rudé žhnoucí oči. Lucy neodpověděla a já jsem běžela dál k vchodu na hřbitov. Když jsem tam vběhla, octl se mezi mnou a lavicí kostel a asi na minutu jsem ztratila Lucy z očí. Jakmile jsem byla za kostelem, mrak

již přešel a měsíc svítil tak jasně, že jsem ji uviděla, jak sedí s hlavou spočívající na opěradle lavice. Byla zcela sama, široko daleko ani stopa po něčem živém. Sklonila jsem se nad ni a zjistila, že dosud spí.

Je možné, že to celé byl jen sen a šálení zraku. A ty dvě dírký na Lucyně krku, hmotný důkaz, možná způsobila Mina svojí neobratnou manipulací se špendlíkem, jak sama vysvětluje.

Později, když už Lucy přece jen něco tuší, vede s Van Helsingem tuto debatu:

„Vy nechcete usnout?“

„Ne, bojím se.“

„Bojíte se usnout? Proč? Vždyť je to dobrodiní, po němž všichni touží!“

„Ach, kdybyste na tom byl jako já, tak ne! Kdyby pro vás byl spánek předzvěstí hrůzy!“

„Předzvěstí hrůzy? Co tím probůh chcete říci?“

„Nevím, ach nevím. A to je právě to strašné. Všechna ta slabost mě zmáhá ve spánku a já už se děším pouhého pomyslu na spaní!“

Je to **archetypální strach z bezmoci ve spánku**; z toho, že v noci se s námi děje něco a my nevíme co. Napadne to kdejaké dítě, a proto se také děti někdy bojí usnout. *Noční můra v Elm Street*, to je cvičení na tohle téma, kupodivu také vlastně Draculovské. Úplně nejstarší mně známý upír se nachází v *Izaiášově proroctví* a bývá

překládán *Kralickou Biblí* také jako *noční přeluda*, a v některých verzích jako *lamia*, což je starořecké strašidlo, které bere matkám děti a pije jim krev. Ostatně přesně takto končí Lucy Westenrová v tom *Draculovi*. Za povšimnutí stojí také řada výtvarných zpracování nočních můr, jak nám je předvádějí obrázky, odkázané [wikipedií](#). V těchto kalných vodách s oblibou lovil nejen Lovecraft, ale opravdu kdejaký autor hororů. Zapomenuté to není ani náhodou a funguje to skvěle.

III.

Ve střední části románu se potom odehraje souboj Van Helsinga s Draculou o Lucy Westenrovou. Je to vzor mnohem pozdějšího veleslavného hororu *Exorcista*. Bojuje kněz a ďábel, oběť je naprosto pasivní a je jen objekt pokusů o ovládnutí z obou stran. Všechny další postavy jsou odsunuty do rolí bezmocných statistů. A je v tom další **archetyp, strach o pacienta a boj o jeho život i duši**, neb se s ním děje něco nepochopitelně strašného. Zaručeně to zažil v nějaké podobě každý, a proto to funguje také, i když je to nedějové a nehrdinské. Horor totiž může být klidně statický a nehrdinský.

Podstatou zápasu je při tom odhalování informací. Upíra totiž v této větvi příběhu nepotřebujeme přemoci hrubou silou jako draka – což ostatně není moc snadné – ale je třeba ho **archetypálně odhalit a přelstít jako zlého čaroděje**, zjistit, kde má slabé místo. Forma dopisu a deníku, kterou je román *Dracula* napsán, nám nenápadně cloní skutečnosti, které chtěl autor před čtenářem schovat.

Samozřejmě opět leckdo vzpomene na Lovecrafta v *Případu Dextera Warda*. Ano, tam jsou k vidění ty samé dopisové techniky, a není pochyb, odkud vítr vane. *Pozorování strašidel skrze dopis*, toť jádro Stokerova vynálezu, který je nakonec pro horor možná stejně významný, jako ten upír.

Významu informační roviny si je vědom nejen autor, ale i hrdinové románu. Pečlivě si čtou vzájemně svoje deníky a dopisy, opisují je a kopírují. Evidují si všechno, co zjistili, jako nějaká policie. Je to tedy vlastně detektivka.

Bizarním vrcholem této detektivní formy vyprávění je situace v samotném závěru knihy. Zde zůstanou postavy při pronásledování upíra bez plánu někde na pobřeží Rumunska. Do toho vpadne dokument „*Souhrnné zhodnocení Miny Harkerové*“. Vypadá to jako něčí reálné poznámky, řešící problém. Třeba studentův záznam přednášky. Jako kdyby se tu zjevil sám Sherlock Holmes a jedné postavě věnoval trochu svého pověstného rozumu.

V důsledku toho nám detektivka na chvíli úplně sežrala horor. Je to také naprosto mimo dosavadní charakter Miny Harkerové, do té chvíle trochu ufnukané viktoriánské ženy. Mám podezření, že je to kouzlo nechtěného, a že autor, který zjevně moc neznal pokračování, sem v jakémsi hnutí mysli vrazil vlastní úvahy. Výsledek dává tušit, jak mohl vypadat *Dracula* úplně jinak, kdyby se potenciál tohoto stylu domyslel někde na začátku. Už by to asi nebyl horor plný pocitů, ale racionální studená temná detektivka, připomínající Thomase Harrise.



Technické překlápění detektivky v horor a zpátky je poučná záležitost. Z hlediska podstaty vyprávění jde o něco jiného – v *hororu se bojíme a v detektivce pátráme* – ale přesto tu je příbuznost a v případě potřeby můžeme vyprávění posunout k té formě, kterou zrovna potřebujeme.

IV.

Archetypální podstata hororu Dracula je křesťanská. Vylézá to najevo zvláště v té střední části; Van Helsing a jeho parta mávají kříži a lepší spáry dveří hostiemi. A ještě patrnější to je v rozhodujícím střetnutí ve 23. kapitole, kdy upíra zaženou na ústup vlastně jen pomocí křížů. Což je pro mnoho dnešních čtenářů tak trochu zklamání.

Dejme tomu, že upír žije díky tomu, že krade cizí krev; to má svoji jednoduchou logiku.

I když biolog a lékař by měli asi plno výhrad. Jako čtenář mohu být velkomyslnější a připustím to, v rámci fikce. Podobně přijatelné se mi jeví být přivolávání vlků, nebo to, že upíři z nějakého důvodu – nejspíš chemického – nesnáší česnek. Ale to, že upíra zastaví kříž nebo hostie, a to už na dálku, bez přímého dotyku, to znamená připustit další složitou soustavu předpokladů. Hlavně je třeba uvěřit v Ježíše Krista. Jinak to nedává sebemenší smysl. Že by čtenář mohl nebýt věřící, to si irský autor zjevně vůbec nepřipustil.

Obávám se dokonce, že by s tím mohl mít problém i leckterý dnešní křesťan. Ona je to spíš taková divná magická parodie na křesťanství. Dnes se obvykle bere kříž či hostie jako symbol, samy o sobě nějaké zázračné vlastnosti nemají. Při napadení se ostatně většina křesťanů všech věků nepokouší bránit křížem a berou do ruky daleko užitečnější sekeru nebo pistoli.

Nemělo by ale být přehlédnuto, že i po setření toho trochu podezřelého pámbíčkářského nátěru celé historky najdeme uvnitř všeho daleko solidnější starý **archetyp; boj o lidskou duši**. Můžeme ignorovat definice a dumání, jak to s nesmrtelnou duší vlastně je, a zda je to monopol křesťanů, buddhistů nebo nějaké další víry. Jádro nápadu je srozumitelné i pohanům; *jsou horší věci než smrt*. Například ta představa, že i po smrti budu vraždit další oběti, je hodně nepřijemná. Barkerovo *Věčné zatracení*, jdoucí přesně po téže trase, ukazuje, že i dnes je to zajímavá cesta.

V.

Potom je tu ještě **archetypální rovina čiré erotiky**.

Pozdější věky mají technicky jasno, co upíři přesně dělají; prostě se vám zahryznou do tepny a sají krev, někde napůl cesty mezi klíštětem a dravou šelmou. U Stokera tohle tak jasné ještě není, a podle mnoha náznaků v citované scéně napadení Lucy Westenrové si lze domýšlet leccos. Oběť je vždy malátná či dokonce spící; pročež moc přesně neví, co se dělo.

Útok upíra zahrnuje vždy velmi intimní přiblížení. V první takové scéně – útoku tří Draculových nevěst – se rovnou mluví o *líbání*. Těžko lze vymyslet starožitnější a romantičtější nápad než možnost *zemřít polibkem*. Upír je pro oběť zjevně lákavý a žádoucí, stejně jako zároveň děsivý; a taky trochu zakázaný; což je podstata vši erotiky ve velkolepé zkratce. Z tohoto archetypu žijí celé generace dalších autorů, s Clivem Barkerem v čele.

Ve výsledku je z toho třeba takováto scéna:

Plavá dívka klesla na kolena a upřeně na mě hledíc sklonila se nade mnou. Čísel a z ní uvážená smyslnost, současně vzrušující a odpudivá, a jak dívka natáhla krk, dokonce si olizovala rty jako zvíře, až jsem v měsíčním světle viděl odlesk slin na šarlatových rtech a rudém jazyku, povystrčeném mezi bílými ostrými zuby. Níž a níž se skláněla její hlava, až mi její rty sklouzly pod ústa a bradu, jako by mi chtěly utkvět

na hrdle. Vtom se zarazila a já slyšel, jak si jazykem mlaskavě olizuje rty a zuby, a na krku jsem ucítil její horký dech. Pak mě začala svědit kůže na hrdle asi tak, jako začíná svědit pokožka, když se víc a víc blíží ruka, která ji bude hladit. A už jsem cítil měkký, chvějivý dotek jejích rtů na neobyčejně citlivé kůži hrdla. Současně se mě dotkly tvrdé špičky dvou ostrých zubů a zarazily se. V mdlém vytržení jsem zavřel oči a čekal — čekal s bušícím srdcem.

Je jasné, že tohle viktoriánský čtenář mohl vnímat jako pornografii. Věřím, že zejména díky takovýmto scénám získal román pověst čehosi skandálního a neslýchaného.

VI.

Vraťme se k Draculovým proměnám. Poprvé padne slovo *upír* vedle slova *vlkodlak*, což je kupodivu pokládáno za synonymum. Dnešního čtenáře to jistě zaskočí. Dracula je popisován jako román o upírovi, ale on by to stejně tak bez problémů mohl být román o vlkodlaku. Neb jeho příchod se děje v podobě psa, a jedno z úplně prvních nadpřirozených kouzel je přivolání smečky vlků, což se vícekrát opakuje. Draculovi je vytí vlků nejmilejší hudbou; a ti vlci ho všichni poslouchají na slovo. V jednom místě Dracula použije běžného vlka jako beranidlo k rozbití okna; postup hodný RPG hry.

Jenomže kromě této vlkodlačí roviny může být Dracula i netopýr. A později se ukáže,

že v dosahu své moci ovládá živly: bouři, mlhu, hrom; také poroučí menším živočichům — krysám, sovám, netopýrům, mŕám, liškám a vlkům. Dokáže se zvětšit nebo zmenšit a mizí i nepozorovaně přichází podle svých potřeb.

Autorovi šlo evidentně o něco jiného, než o nějaké konkrétně stanovené zvířecí podoby, do kterých se může jeho strašidlo měnit. Je to další **archetypální příběh, ve kterém se dívka mění ve všechno možné, aby unikla svému osudu**, třeba na „*takú holubičku a já ti uletím na Uherskú stranu*“, jak se praví v jedné písničky, a její milenec se mění zase podle potřeby v orla, aby ji dostihl a přemohl. Nebo je ona v pevné hradní věži a on pronikne dovnitř oknem jako zlatý déšť, což je v příběhu o *Danaé a Diovi*. Zkratka, ať ona zkouší uniknout, jak chce, on ji stejně nakonec dostihne a uloví, neb sexuální pud je strašlivě mocný a nakonec to dopadne pokaždé stejně – „*a ty musíš býti má, lebo mi tě Pánbůh dá*.“

Přesně jako Lucy Westenrová, která podlelehla Draculovi, jak jsme viděli v deníku Miny Murrayové. Lucyiny další pokusy o únik jsou tím marnější. Je jeho, všechno je ztraceno, a další děj tento hrůzný osud už jen potvrzuje. Viktoriánova noční můra.

I když necháme plavat tu mileneckou rovinu archetypálního mýtu, má tahle **pohádková archetypální neodvratnost** zvláštní sílu i v jiných směrech, a pokud na ní natrefíte, nebudete toho litovat. Za užitečný pokládám opět způsob vyprávění, jakým je to podáno; to nejdůležitější se vlastně už stalo na samém začátku, kdy čtenář moc nedával pozor a ještě to úplně nechápe, a další děj jen pomalu potvrzuje a rozšiřuje čtenářovu povědomost o tom, o co šlo. Pointa byla na začátku, a na konci se k ní ještě rádi s překvapením vrátíte.

Z hlediska dnešního upírského dogmatu byla tato pohádková rovina poněkud zapomenuta. Třeba to, že běžné zbraně na upíra nefun-

gují, což se zdá naznačovat třeba případ z *Neplachovy kroniky*. Mrtvého prostě nelze – naprosto logicky – zabít podruhé, bojuje pořád dál jako *Terminátor*, nelze ho zastavit jinak, než úplným zničením integrity těla nasekáním nadrobno, spálením, nebo probodnutím srdce kulem. U toho Neplacha to důkladné *trojí přibití* dokonce naznačuje, že jde prostě o pevné zafixování mrtvoly k půdě. Zkrátka, když likvidujete upíra, rozhodně to nemáte podcenit a nechat nějaké náhodě.

Úzce příbuzný je **archetyp pronásledovatele, kterého nelze zničit**. Velmi známá příšera ze snů, dětských i pozdějších. Dost přesně je to ten *Terminátor*. A je to mnohonásobně děsivější, než to, co předvedl originální *Dracula*, kníže všech upírů, který se trapně rozpadl po dvou zásazích obyčejnou zbraní. Stejně tak je určitým zklamáním poněkud prozaická metoda ničení upírových rakví, kterou van Helsing užívá po velké části zápasu. Člověk má pocit, že proti biblickému archetypálnímu strašidlu by bylo vhodné nasadit stejně osudové metody boje. Autor tu nebyl důsledný ve vlastních nápadech a zdá se, že sám moc netušil, jak se nezničitelného upíra vlastně zbavit.

VII.

Jako z jiného románu působí linie zápisů doktora Sewarda. Lze v tom vidět Frankensteinovský **archetyp vědce, který objevil něco, co neměl**. Doktor Seward pozoruje blázna Renfielda, který trpí divnou mánií, že chce pozřít co nejvíce



životů. Takže loví mouchy, těmi krmí pavouky, těmi krmí ptáky, a nakonec je sní. Celkově lze říci, že tahle linie je především podivná a k románům místy skoro nepatří. Hodně adaptací ji také úspěšně vynechalo, třeba hodně povedený český Hrabě Drákula, model 1970.

Skutečná funkce Renfielda v příběhu je, že je **archetypálním heroldem hlavního nepřítele, který ohlašuje jeho příchod**. Podobně jako mívá podobného ohlašovatele každý šlechtic, a tím spíše král, pak to dobový zvyk přenáší automaticky na všechny významné bytosti a božstva. Ani Ježíš z Nazaretu nevpadl do děje jen tak, ale byl řádně ohlášen Janem Křtitelem. Renfield právě tak vykřikuje „Přichází to! Přichází to!“ A strašidlo vsutku přichází do všední reality Londýna, k nám sem domů. Už není někde daleko v Transylvánii, ani někde v daleké galaxii, ale tady, u mne a u vás.

Renfield také je zodpovědný za nejpřekvapivější místo v celém románu, které zřejmě neuhádnete, takže vám o něm schválně nic neřeknu.

Podobnou ohlašovací funkci má v románu i starý námořník Swales, posedlý hroby a pohřbíváním. **Archetyp zdánlivě nepodstatného tlachání starého blázna** je od té doby další oblíbený vyprávěcí manévr, vlastně doslova okopírovaný třeba v Lovecraftových *Stínech nad Innsmouthem*.

Jen tak mimochodem za starým námořníkem následuje další **archetypální strašidelná loď, kterou řídí mrtví**. Kdo nevěří, že to může fungovat ještě dnes, nechť zhlédne *Piráty z Ka-*



ribiku, kde je to podstatný a vlastně jediný zdroj energie celého vyprávění. Nic víc v tom za ty kolosální stamiliony dolarů vlastně není, než tato jednoduchá klasika. A poznamenám ještě, že v drtivé většině adaptací Draculy celá pozoruhodná odbočka se Swalesem a s lodí zmizela, případně je jen letmo zmíněna.

VIII.

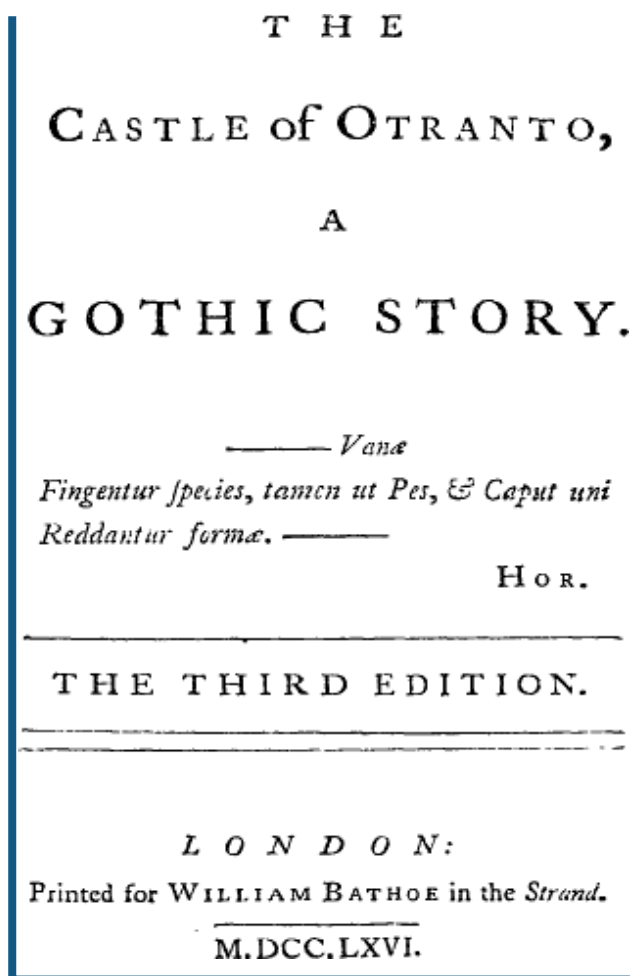
První čtyři kapitoly románu Dracula lze chápat jako skvělou samostatnou povídku, která nemá zcela záměrně konec. Její funkcí je expozice pří-

běhu i nálady; představuje nám Dracula osobně. Jakýsi prequel Draculy, propojený postavou vypravěče Jonathana Harkera. Je asi ze všeho nejznámější a scény odtud se nejlépe pamatují. Kdyby z toho udělal autor samostatný jednoduchý příběh tím, že by to nějak zakončil, i tak by udělal pro svět dost.

Odpověď, proč tohle tak pěkně funguje, je další **archetypální téma gotického románu**, kde se **hrdina plíží chodbami strašidelného hradu**.

Tohle téma by jistě vydalo na samostatný článek, takže jen encyklopedicky. Má se za to, že tento typ literatury vynalezl pan Horace Walpole roku 1764 jako zřejmě úplně první model zábavné, pokleslé, brakové či jinak kritizované a zavrhané literatury. Ta kritika propukla již kolem roku 1820, kdy gotický román oficiálně zemřel, a vydržela skoro dvě staletí. Navzdory ní ovšem je gotický román předchůdcem hororu, zamilovaného románu, historického románu a detektivky, a tím nepřímo i jejich vnuků, tedy fantasy, sci-fi a vesmírné opery, a tedy vlastně úplně kdečeho, co se dnes doopravdy čte.

To podstatné, čím se „gotický“ román liší od opravdového středověkého rytířského románu je založeno na omylu; jsou to ty tísnivé chodby a interiéry, které jsou dlouhé, temné a za rohem na vás může něco číhat. Tohle všechno se totiž ve středověké architektuře prakticky nevyskytovalo. Středověké hrady byly naprosto přehledné jednoduché stavby, často s jedinou místností, do které jste mohli vejít a zase vyjít; a k dopravě se používaly dřevěné vnější pavla-



če, ochozy na hradbách a schodiště, případně nádvoří. Řetěz mnoha propojených sálů je naopak pozdější architektura zámecká, nejméně renesanční, ale spíš barokní a klasicistní. Taktéž dlouhé kryté chodby na hradbách nebo v nich jsou důsledkem vynálezu střelného prachu, kdy vznikla potřeba, aby na střelce nepršelo. Pan Walpole si zkrátka kdysi na začátku neuvědomil, že Zámek Otranto vypadal ve středověku v době

křížáků podstatně jinak, než v době, kdy o něm psal a viděl ho.

Svět zná málo tak úspěšných a konstruktivních omylů. Literatura byla takto obohacena o úplně nové pocity a dojmy, které nejenže náramně fungovaly na Walpoleho současníky, ale báječně fungují dodnes. Stačí si uvědomit, že je tu vlastně řeč o podstatě *dungeonu*, mnohem později vylepšeném panem Howardem v *Šarlatové citadele* o strašidelné fantastické prvky. A i zdánlivě kosmické strašení ve *Vetřelcích*, kde se hrdinové plíží dlouhými chodbami, je stále jen obměnou tohoto geniálního vynálezu.

IX.

Nyní další prastarý **archetyp, zvaný v anglosaské literatuře Damsel in distress**, česky nejspíše Dáma v nesnázích. Jde o to, že původní dokonale pasivní princezna, kterou je třeba zachraňovat, stojí skromně někde v koutku, případně je dokonce přivázaná řetězem, aby nerušila (*Andromeda*), a veškerý děj a vše zajímavé nám obstará akční hrdina – rytíř.

Dracula je jedno z prvních dobrodružství, kde si autor postupně uvědomuje, že tato pozice je neudržitelná. V jednom místě je Mina Harkerová až ponižujícím způsobem z dalšího dobrodružství vyhnána. Leč, jak jsme viděli, ve finále se vrací v plné slávě a vlastně to celé zachrání. Žena se uplatní jako naprosto rovnocenná zejména v tomto detektivním typu vyprávění, kde jde daleko víc o znalosti než o nějakou sílu svalů.

Dnes už by se zdálo, že jde o dávno vyřešenou věc, po zjevení hrdinek jako Xena nebo Ripleyová. Ječící neschopné blondýny jsou dnes naprosto z módy. Přesto se ještě občas vyskytne starožitně pojaté vyprávění, kde třeba *Spiderman* zachytí padající Mary Jane, která se nezmotá na víc než na to ječení.

Řekl bych, že to je všeobecně na ústupu, a od dnešních hrdinek se očekává zatraceně víc. Například mohou nabídnout to, co už zvládla Mina Harkerová, **archetyp duchovního propojení s nepřítelem**. Nějak prostě ví, co se právě děje v hlavě nejstrašidelnějšího strašidla. Samozřejmě ne neustále, ale občas; jsou to malá okénka, kterými lze do plánů nahlédnout. Může za to věštba, prokletí, kouzlo; v tomto případě je to důsledek jejího nakažení upíří nemocí. Něco podobného zvládl také *Harry Potter* a byla to jedna z podstatných rovin celého příběhu. Vůbec to není nezajímavá možnost.

X.

Archetypů lze objevit ve starých vyprávěních spoustu dalších. I mimo působení upírů.

Naprosto nejdůležitější otázka je, **co s tím archetypem udělat, když ho najdeme**.

To je právě to, co se od nás jakožto vypravěče požaduje. Chytily jsme zlatou rybu, ale teď jde o to, nenechat si ji uplavit. A je to něco dost těžkého; chce se po nás vyřešení paradoxu z úvodu. Že totiž archetyp sice každý zná, ale měl by zafungovat úplně nově.

Úplně dokonalá varianta je **objevit nějaké provedení, které tu ještě nebylo.**

Řekněme, že máme toho nezničitelného pronásledovatele ze snu. Co s ním, aby působil nově?

Dokonalý příklad je *Terminátor*. Nezničitelné strašidlo je ve skutečnosti robot z budoucnosti. Je nezničitelný, protože je prostě z kvalitní oceli. Když to takto jednoduše odhalíte, vypadá to až dětinsky naivně. Je to všeobecně známý a vyzkoušený přístup science fiction; racionalizace nápadu, a to klidně ad absurdum, nebo dokonce těsně za hranice možností reálné vědy a techniky. Pokud ale budete přesní, výsledek se dostaví.

Mohli byste na to také jít metodami fantazy. Postavíte to na starobylosti, nadsmyslové zkušenosti, mytologii. Nic moc nevysvětluje, na rozdíl od scifi; naopak, čím neurčitější, tím lepší. Vylezla by vám z toho jiná potvora, stej-

ně zajímavá. Třeba Velký Cthulhu, pokud budete maximalisti. Nebo Balrog, pokud budete skromnější.

Nebo na to půjdete přes dětské školní vzpomínky. Ten topič, kterého jste se jako dítě strašně báli. A je z toho Fredy Krueger.

Potíž je, že všechno tohle už nové není, ježto to někdo použil, jak je právě citováno. Takže to musíte vzít a pojmut malinko jinak, nějak, jak to ještě užito nebylo. Nebo jak to obvykle užito sice již bylo, ale použil to někdo v obskurním zapomenutém díle v roce 1867. Nebo to užito bylo i častěji, ale vlastně malinko jinak. Ostatně, kolik běhá po světě napodobených *Draculů* a *Terminátorů*, to asi nikdo nespočítá. A některé varianty jsou tak vzdálené a nečekané, že zase začínají mít svoji vlastní cenu.



Druhá varianta je **puristické provedení**. Vychází z toho, že nové může být také to, co se dokonale zapomnělo. Čehož skvělý příklad jsou ty variace na plížení v gotickém románu. Samozřejmě že to každý zná. Od chvíle, kdy byla podobná architektura stavěna, tedy zřejmě někdy v renesanci, tak se lidé z nejrůznějších důvodů plíží chodbami nebo nepřehlednými místnostmi. Kde někdo nebo něco může číhat za rohem. I kdyby se jednalo jen o dětskou hru, stejně je to napínavé. Protože topologický tvar interiéru je daný, nemůžete vyrazit, kam byste chtěli; a protože za ten zatracený roh prostě nevidíte.

Takže když vezmete hrdinku – ježto o holky se lidi víc bojí, to nám zůstalo z archetypu *damsel in distress* – a necháte ji plížit se dlouhou a hlavně klikatou chodbou, kde se může skrývat za každým rohem něco děsného, a provedete to naprosto čistě, beze všech zbytečných nesmyslů, vězte, že to bude výtečně fungovat.



Napsal „Paul“

Historie a realita

NÁMOŘNÍCI BOHA SEDMI TVÁŘÍ

Za poněkud podivným nadpisem se skrývá článek o slovanských pirátech plavících se na chladných vodách Baltu, kteří jsou dnes poněkud přehlíženi a ve známosti ustupují před těmi skandinávskými. Ovšem z historického střetu vítězně vyšli právě Ránové, Pomořané, Obodrité a Lutici, tedy plavci z pobřeží dnešního Polska a Německa. A já vám nyní ukážu, jak k tomu došlo.



Začal bych ale jménem článku, přece jen vám dlužím vysvětlení. Nevybral jsem jej náhodou, vztahuje se k bohovi Ránů Rujevítovi, jehož jméno znamená totéž, co pán Rujány. A právě Ránové se do historie zapsali jako největší ze slovanských nájezdníků.

Nebudu se ale věnovat jen jim – bylo by to nespravedlivé vůči ostatním, kteří opouštěli své domovy a vydávali se na moře, kde se živili ohněm a mečem. Pomořané tak organizovali největší z nájezdů, ze kterého dodnes mrazí, Luticové zase pomohli udržet jednomu normanskému vévodovi korunu Anglosasů a Obodrité s nájezdy začali. Sami sebe nazývali chasnici, mezi Dány pak byli známi jako Vindové nebo prostě vikingové – piráti.

Lodě pohanů

Historie plaveb

Slované začali vyrábět lodě hned, když se dostali na mořská pobřeží, ačkoli to byly z počátku jen dlabanice z jednoho kmenu. Později se konstrukce stávala složitější a na moře vypluly první plnohodnotné koráby.

Nejprve sloužily neválečným účelům: vyplouvali na nich rybáři a obchodníci, později se začaly měnit na nástroj války, když na nich muži odplouvali společně s Dány a Nory bojovat na západ do vzdálené Anglie. Poslední období v historii slovanské mořeplavby byly nájezdy na pobřeží Jutského a Skandinávského poloostro-

va. Tehdy i obávaní Dánové, před nimiž se třásla celá Evropa, poznali na vlastní pěst strach.

Konstrukce lodí

Slovanské lodě se vzdáleně podobaly lodím Skandinávců, při nájezdu na Konungahelu si je dokonce místní spletli s loděmi vlastních lidí. Mohlo by se tedy zdát, že se jednalo o kopii starší severské konstrukce, jenže zdání klame. Lodě Slovanů byly samostatnou skupinou lodí, seveřany zvanou vindaskip, mající nad svými protějšky ze Skandinávie řadu výhod.

Jedním z mála společných znaků je malý ponor plavidla. Tam, kde byl ponor malý u drakkarů, šli slovanští loďaři ještě dál: ponor dosahoval nejvýše půl metru, lodě tehdy mohly plout i do mělčích vod a jejich plavci si nemuseli dělat hlavu s překážkami na řece nebo mělčinami a kosami zrádného Baltu.

Dalším společným znakem je dřevo, ze kterého se lodě obou národů vyráběly – převážně to byl dub. I zde však podobnost končí: Slované vycpávali mezery mezi prkny mechem a místo zelených hřebíků používali dřevěné kolíky o průměru 9–15 mm.

Co se možnosti přepravy týče, uvezly vindaskipy až pět tun nákladu (a stále si zachovávaly ponor okolo 50 cm), nebo okolo 50 válečníků s dvěma koňmi. Podle Snorriho Sturlusona uvezly válečníků 44, což se stalo hlavním faktorem při odhadování síly slovanských nájezdů: počet lodí se vynásobí číslem 44 a před výsledek se přidá slovo maximálně. Nikdo se nestará

o to, jestli některé z lodí byly prázdné, protože ta bohatá kořist se prostě neměla kam jít, nebo jestli někdo stavěl lodě podle jednotného plánu.

Z experimentů s replikami lodí se dá usuzovat, že za den urazily až 77 mil s použitím plachty a vesel, do významného obchodního centra v Dánsku, Haithabu (také Hedeby, dnes již nestojí, v blízkosti Šlesviku) trvala cesta čtyři dny a do vzdáleného Novgorodu dobří plavci dopluli za týden.

Námořníci

Důvody námořních cest

Jak jsem již psal, zprvu se pobaltští Slované vydávali na cestu za obchodem a teprve později za kořistí. Obchod ani v té době ale neustal a Adam Brémský ještě v druhé polovině jedenáctého



století píše o Wolinu jako o místě, kde se dá najít vše, co je pokládáno „za příjemné či vzácné“.

Válka se ale do kronik vryla většími písmeny. Obodritská knížata se vydávala na moře, aby získala peníze na zaplacení daní, vybíraných od nich velmoži z Říše. Biskupu Geroldovi si tak postěžoval obodritský kníže Přibyslav, což zaslechl i mnich Helmold, který celý rozhovor zapsal do své kroniky.

Tady je hlavní rozdíl mezi piráty z řad severanů a Slovanů: první jmenovaní se na moře vydávali mimo jiné proto, že jejich země je nebyla schopna uživit všechny. Zakládali tedy kolonie v nových zemích, jako Danelaw ve východní Anglii, nebo severské državy na pobřeží Irska. Kvůli tomu si nemohli dovolit naprosté zničení dané země. Slované novou zemi nepotřebovali. Snad i proto se kronikáři zmiňují o zemích zničených Venedy a po deset let neobývaných. Dnes někteří historici soudí, že v polovině dvanáctého století padla třetina dánské populace pod meči slovanských nájezdníků.

Sídla pirátů

Pobřeží od polského Kolobřehu po holštýnský Oldenburg muselo být poseto desítkami menších osad, samot o pár zemnicích a větších hradišť, ze kterých vyplouvali Slované na své nájezdy. Já se zde zaměřím jen na dvě nejvýznamnější střediska pirátů.

Rujána ve svém středu ukrývá vesnici Ralswik skrytou za na konci dvojitého zálivu fungující jako dokonalý skrýš. Zde nejspíš kotvila



flotila Ránů, která je tak proslavila a právě tady se našly trupy lodí, díky nimž o lodích Slovanů víme praktické věci o jejich konstrukci. O významu Ralswiku svědčí mimo jiné i nalezená pohřební loď skandinávského vikinga a mince z mnoha zemí tehdejšího světa.

Dále na severozápad, na poloostrově Wittov ležela na skalním ostrohu nad mořem slavná Arkona. I dnes budí pozůstatky jejího valu úžas, jen rozloha se zmenšila oproti časům Svantovitových kněží asi na třetinu, když se kus křídového útesu zřítíl do Baltského moře. Mys je mnohému našinci známý díky majestátnímu plátnu Alfonse Muchy, které, bohužel nezobrazuje realitu tak, jak by mělo.

Arkona neměla kvůli výšce útesu vlastní přístaviště, zato se v ní však nacházel další symbol dávných Ránů: svatyně čtyřhlavého boha Svantovíta. Ta se do popředí politiky polabských Slovanů dostala po pádu své „sestřenice“,

svatyně v Retře a posledních sto let její existence tak do ní proudily dary ze zemí na pobřeží Balta a třetina veškeré kořisti Ránů připadla jejich čtyřhlavému bohu.

Právě zde byl chován posvátný bílý kůň používaný při věštách, kdy měl překračovat kopí položená na zemi, když klopýtnul, místní opustili od úmyslu, ať už byl jakýkoli.

Proti samotné Arkoně se snažili zakročit mnozí. Jindřicha Lva však zklamalo počasí a Erik II. nedokázal ztéci její dvacet dva metrů vysoké hradby. Dobýt ji se podařilo až Valdemaru I., dánskému králi, nejspíš v roce 1168. Požár hradeb a následná kapitulace znamenala konec pohanství na Rujáně a přijetí kříže. Dnes je tato událost mnohými vykládána jako konec slovanství, rodné víry, starých bohů a podobných věcí s tím, že z jejich obránců se stávají noví Nibelungové v hořící síni hunského krále.

Dalším velkým sídlem pirátů byl Štětínský záliv. Dříve oblast patřila do kmenového svazu Luticů, později ji dobyli Pomořané. Na pánu však moc nezáleželo, místní po celou dobu vyráželi na širé moře za kořistí. V oblasti byla tři velká sídla: Wolin, Volgast a Štětín.

Ve Štětíně, po kterém je záliv pojmenován, ctili boha Triglava a odehrávaly se zde podobné věštby jako na Arkoně. Jen kůň byl černý a klopýtnutí na jednom z devíti položených kopí znamenalo, že se Štěčané nevydají na nájezd na hřbetech koní, ale buď pěšky, nebo na lodích. O tom rozhodla další věštba.

Ve Wolinu a Volgastu byl ctěn Jarovít. Ve Wolinu měli jeho kopí, ve Volgostu pak jeho štít.

Byly to relikvie vytahované jen v čase války a popis štítu nám může přiblížit, jak vypadaly štíty Slovanů. Ale o tom až za chvíli.

Výzbroj pirátů

Snad nejpočetnější zbraní ve slovanském vojsku byla sekera, jednoduchá na výrobu a efektivní v boji. Dnes se zažil trend, že na rekonstrukcích ustupuje před meči, které jsou hojnější. Tento jev však nezobrazuje historii úplně věrně: meč byl znakem bohatství bojovníka a vládce, proto jej drželi v rukou slovanští bohové, jako byl třeba Rujevít. Kopí byla rovněž hojná.

V druhé ruce měl slovanský pirát většinou štít. Z několika zpráv co máme o tvarech štítů, se dá usuzovat, že měly tzv. jízdní držení, tedy na zední straně byly dva řemeny, kterými se provlékala ruka. Další řemen sloužil k přehození štítu přes rameno.



Prameny se zmiňují o tom, jak Pomořané dokázali udělat ze štítů zeď tak pevnou, že dokázala vydržet i jízdní útok. Existence této formace nám ukazuje vojenský um, disciplínu a organizaci pomořanských vojsk.

Další zbraní, o které se kroniky zmiňují, a kterou dokázali Slované mistrně ovládat, byl luk. Jednalo se o jednoduchý, byť oproti těm saským prodloužený, luk. Polabští Slované nebyli v kontaktu s žádným kočovným etnikem, takže na rozdíl od svých jižních příbuzných nepoužívaly luky reflexní. To ale neznamená, že by byly jejich luky méně nebezpečné. Naopak.

Dánský letopisec Snorri Sturluson se například ve svém letopisu u útoku na Konungahelu zmiňuje o slovanském ostrostřelci krytém skupinou bojovníků se štíty, jehož likvidace si vyžádala spoustu dánských životů.

Většina zbrojí byly ty kroužkové, ovšem rozhodně nebyly výsadou všech. Poskytovaly poměrně dobrou ochranu proti sečným ranám, ale kopí a šípy ze silnějších luků je dokázaly prorazit. Jejich nevýhodou byla jejich konstrukce: při silnějším úderu se síť kroužků rozbila a kroužky se mohly zarávat do těla. Proti tomu se bránilo dalšími vrstvami látky nošenými pod zbrojí.

Obyčejní bojovníci byli odkázáni na kožené pancíře a košile s našitými kusy kůže. Helmy se nosily kuželovitého tvaru, méně majetní bojovníci měli helmy jednoduchého tvaru, zevnitř vystlané slámou, bohatší, jako družiníci knížat, je měli z kvalitnějšího kovu, s nánosníkem a zesílené kříži. Mohli je nakoupit od Skandinávců, nebo je sebrat mrtvým. Podobnou helmu máme

i u nás: je jí helma svatého Václava, prokazatelně severského původu.

Umění mořeplavců

V této části článku se budu věnovat některým pozoruhodným plavbám, velké části české veřejnosti zela neznámým. A dovolím si trochu zpřeházet vžití role v raném středověku.

Slované na Islandu

Samotný nadpis hovoří za vše, a ač se to zdá skoro nemožné, je zde velká šance, že se tak opravdu stalo a Slovanské lodě přistály u islandských břehů. Má ale pravdu? Posud'te sami.

V islandské Knize osídlení se píše o muži zvaném Natfarri, jehož přezdívka v překladu znamená „Noční chodec“. Ten zakotvil v zátoce pojmenované po něm a založil si tam usedlost. Nějakou dobu v ní žil, jenže si ji nezabral v duchu skandinávského práva a proto o ní přišel. Právě to, že byl v právní oblasti neznalý, a že je v knize uvedena jej jeho přezdívka a nikoli pravé jméno je pro polského profesora Urbańczyka jasným důkazem, že Noční chodec byl Slovan.

Dobře, jednoho bychom měli. Ale máme ještě nějaký další důkaz? Možná. Na Islandu se totiž našly základy budov z vikinského věku. Ovšem ani jeden z nich nevypadá jako základy typických severských budov. Tyto byly zahloubené z části do země a byly velice malé. Nikdo nedokázal spolehlivě vysvětlit, k čemu sloužily, až výše zmiňovaný profesor přišel s tím, že to jsou domy slovanských kolonistů.



Slované v Anglii

Zanechme tedy spekulací o slovanských výpravách na Island a přejdeme k jiným, které máme doložené písemně.

Slavný cestovatel Ibrahím Ibn Jakúb ve svém cestopise píše, že se plavci z pobřeží Baltu vydávají na daleké cesty na sever, kde se občas srážejí s plovoucími horami ledu. Jenže to není jediná zmínka. Helmold například píše, že se obodritský kníže Gotšalk vydal na cestu do Anglie, kde bojoval po boku Dánů. Jistě nejel sám, spíše se svou vlastní družinou.

To je ale cesta malé hrstky, která se ještě navíc vrátila zpět do své země. Ačkoli celá zpráva svědčí o tom, že se Obodrité dostali do Anglie, některým to jako důkaz stačit nebude.

Proto se podíváme blíže na jednoho z největších králů raně anglické historie. Knuta Velikého. Ačkoli to byl Dán, který přijel na ostrov plnit, byl Anglosasy prohlášen za jejich krále. Otcem byl známý král Dánů Sven Vidlivous, matka je nejistá. Uvažuje se o dceři polského

vládce Měška. Myslíte, že by šla takto významná osoba z Polska do cizí země sama, bez ochrany alespoň hrstky otcových družiníků?

Ale je tady ještě jedna zpráva. V první polovině 12. století píše anglický mnich Vitalis, vlastním jménem Orderik, své Církevní dějiny. K roku 1069, tedy kdy nový král Anglie Vilém Dobytel vládł tři léta, píše, že se mu nově nabytý trůn pokusil vzít dánský král Sven II. Na pomoc novému králi Anglosasů přispěchali i Luticové, příslušníci slovanského kmene z dnešního Západního Pomořanska.

Jejich přítomnost svědčí o tom, že věděli, kam plují a nějak se museli o blížící se válce dozvědět. Rovněž museli mít nějakou motivaci, aby na moře vůbec vypluli. Mohly jí být peníze ... nebo snaha ochránit své příbuzné za Severním mořem.

Konungahela 1136

Konungahela byla sídlo dánského krále Erika II. Pamětihodného a jedno z nejbohatších měst ve Skandinávii. Ležela přibližně 10 km od ústí řeky Göte, spojující je s mořem. Ačkoli to tehdy bylo hlavní město Dánska, dnes je na území Švédska, nedaleko dnešního Göteborgu.

A právě to, že zde sídlil dánský král, se Konungahela stalo osudným.

Roku 1136 se město stalo cílem největšího nájezdu západních Slovanů. V jeho čele stanul kníže Pomořanů, Ratibor I. Nevíme přesně, proč byl nájezd zorganizován, pravděpodobně kvůli dánsko-německému spojení, které bylo na-

mířeno právě proti polabským Slovanům. Měl tedy nejspíš pomoci rozbít toto spojení a uškodit Dánům.

Jen Pomořané by takto náročný úkol nezvládli. Dobýt pevnost, o které se mluvilo jako o nedobytné a zasáhnout krále Erika tam, kde to nejvíce bolí, byl úkol nad jejich síly. Proto se spojili s Rány (kteří mimochodem byli později terčem odvetného úderu) a ostatními slovanskými knížaty. Dohromady dali mezi 650 a 700

loděmi. Podle moderních historiků to znamená sílu 29 000 mužů, já však soudím, že je toto číslo přehnané, neboť některé lodě musely být prázdné kvůli kořisti a jiné zase musely vézt alespoň nějaké zásoby na desetidenní cestu.

V průběhu dlouhé plavby se slovanskému loďstvu postavilo to dánské, nápor spojených kmenů ale neudrželo a pohanští bojovníci si připsali první vítězství. Následovalo plenění pobřeží až po cíl jejich cesty – chloubu Dánska.

Ještě před tím, než došlo k útoku na město, rozdělil kníže Ratibor flotilu na dvě části, každá z nich se měla přiblížit k městu po jednom říčním ramenu. Zde nastal kritický moment celé akce.

Místní, kteří se dověděli o blížící se slovanské flotile, se na její příchod připravili. Několik obchodních lodí, které tou dobou byly v přístavu, ozbrojili a další se rozestavili podél říčního břehu. Plán byl jasný. Střetnout se s nimi na řece za podpory střelců stojících na břehu. Plán by to byl dobrý, Dánové ovšem nepočítali s počtem nepřátel.

Ačkoli se jim zpočátku dařilo, Slované se na paluby bývalých obchodních lodí dostali, některé z nich zapálili a i přes těžkou palbu se vyloďili. Osud města byl zpečetěn.

Ale vyrabování města by nebylo tak velkým úspěchem, kdyby nepadl i hrad chránící jej z pevniny. Zatímco v podhradí nájezdníci

rabovali, místní, kteří se stihli stáhnout za jeho hradby, se připravovali na obranu. Kníže Ratibor projevil jistou velkorysost: nabídl obráncům možnost vzdát se s tím, že mu vydají pevnost a sami svobodně odejdou. Odmítli.

Brána pevnosti byla prolomena následujícího dne. Obránci odmítli knížecí nabídku vzdát se, o nějaké milosrdnosti ze strany dobyvatelů nebylo proto ani řeči. Všechny, které nemohli vzít do zajetí zabili na místě a vše, co nemohli vzít s sebou nebo nemělo cenu, spálili. Konungahela se nikdy ze slovanského nájezdu plně nevzpamatovala.

Konec chasníků na Baltu

Od poloviny dvanáctého věku začínají slovanská knížata přijímat křesťanskou víru a zavrhuje staré bohy. Roku 1168 padá Arkona, poslední velká a mocná svatyně starých bohů a ránské loďstvo se dostává mimo hru. Přibyslav, syn slavného Niklota, končí svůj boj proti Říši o patnáct let později a do země Obodritů a Luticů se hromadně stěhují němečtí osadníci, jejichž způsobem obživy již nejsou nájezdy. Pomoří si podrobil polský král a z místních si udělal poddané připoutané k půdě. Počátkem třináctého století už není nikdo, kdo by vyplouval na moře, aby se živil nájezdy. Jedna kapitola slovanské historie se uzavřela.



napísal „Antharon“

Materiály a doplňky

MIMOZEMSKÁ RASA: SIRÉNY

Sirény sú tajomné stvorenia z hlbokých morí, ktoré žijú smutným životom, snívajúc o ďalekých svetoch. Postupne sa rozšírili do všetkých kútov galaxie, najmä vďaka podnetom získaným od iných rás.

Fyziológia

Sirény sú krehké morské tvory s anatómiou, ktorá najviac pripomína naše obojživelníky, presnejšie mloky alebo axolotly. Telo majú štíhle, zakončené silným chvostom. Ten je ich hlavným spôsobom pohybu. Ich štyri končatiny sú určené hlavne na zmeny smeru a presné pohyby vo vode. Hlava je široká s veľkými ústami s radom ostrých zubov, oči sú veľké a citlivé, hlavným zmyslom je však čuch a echolokácia.

Pokožku majú mäkkú a priesvitnú, cez kožu vidno vnútorné orgány. Kostra i základná stavba orgánov odpovedá amfibiámom z konca našich druhohôr. Z hlavy sa rozprestierajú veľké vonkajšie žiabre, ktoré pripomínajú mexických axolotlov. Pri zvýšenej aktivite sa tieto žiabre rozprestrú ako závoj, aby dokázali prefiltrovať viac kyslíka a sfarbia sa syto červenou farbou okysličenej krvi.

Ich mozog je veľký a veľmi vyvinutý. Nachádzame v ňom napríklad centrum pre echolokáciu, zväčšené majú tiež spánkové centrum a niekoľko ďalších centier, o ktoré sa ľudská veda doposiaľ príliš nezaujímal.

Kultúra

V prípade sirén je len veľmi ťažké hľadať znaky civilizovanej kultúry, ako ju poznáme my. Ich život je absolútne nematerialistický. Oceán im poskytuje všetko, čo potrebujú pre život. Živia sa predovšetkým medúzami a mäkkýšmi, niekedy si však doprajú aj rybu. Prežívajú prevažne v plávajúcich príbytkoch, ktorých základom sú kostry veľkých rýb, či schránky obrích ulitníkov. Na tieto schránky občas vešajú chaluhy a pozostatky morských tvorov, pre ozdobu i praktické využitie. Tieto schránky sa potom vznášajú v pomalom prúde nekonečného oceánu.

Komunikácia medzi sirénami prebieha na viacerých paralelných úrovniach a má oveľa väčšiu hĺbku ako ľudská. Sirény kombinujú tanec a spev s telepatickými vlnami, ktorými dokážu doslova odovzdať spomienku inému tvorovi. Taktiež dokážu tieto spomienky veľmi efektívne čítať, ak si ich cieľ práve na niečo spomína.

Práve spomienky sú to najvzácnejšie, čo sirény majú. Majú dokonalú fotografickú pamäť a ich mysle sú studnicami poznania. V miernom a štedrom svete hlbokých oceánov nepotrebujú nič iné, materiálne vlastníctvo pre ne nemá žiadnu cenu.

Pôvod

Sirény pochádzajú pôvodne z nekonečných oceánov mesiaca Europa, schovaných hlboko pod ľadovou krustou. Tu žije väčšina týchto tvorov v harmónii ako rodina. Ako sme však povedali, sirény sa postupne rozšírili do celej galaxie. Na zemi sa legendy o sirénach povrávali už dávno pred vynikom vesmírnych korábov. Ako je to možné? Musíme si povedať niečo o Snílkoch a Cestovateľoch.

Cestovatelia

Každá siréna má úžasné tajomné nadanie cestovať svetom pomocou teleportácie. Stačí jej spomenúť si na nejaké miesto kde predtým bola, a v mihu oka sa tam ocitne. Nie každá z nich je však odvážna natoľko, aby cestovala na miesta, kde sama nikdy nebola. Sirénam, ktoré toľko odvahy majú, hovoríme Cestovatelia. Vydávajú sa na ďaleké miesta a zdieľajú medzi sebou spomienky na veci, ktoré tam videli. Táto subkultúra sa navzájom podporuje a nepretržite spoznáva nové a nové časti univerza. Vždy, keď sa Cestovatelia stretnú, vymenia si spomienky medzi sebou a pozvoľna tak vytvárajú sieť nadradených sirén, ktorých znalosti sú omnoho bohatšie ako u iných jedincov.

Zdá sa, že táto forma získavania vedomostí je dokonalá a bezproblémová, avšak do tejto kultúry sa občas dostávajú aj spomienky úplne nové a nepreskúmané, a práve tie delia Cestovateľov od bežných smrteľníkov. Odvážni Cesto-

vatelia milujú risk a vrhajú sa objavovať miesta v objaviteľských výpravách. Ak je spomienka skutočná, cestovateľ sa vráti plný nových vnemov, a začne ich zdieľať s ostatnými. V opačnom prípade ho nikto neuvidí, nikdy viac.

Najdôležitejším predstaviteľom subkultúry Cestovateľov je Atlas. Prastarý cestovateľ, ktorý už videl dosť a rozhodol sa zostať doma. Ak Cestovateľ príde domov, vymení si s ním svoje spomienky a Atlas znova zaspí. V počítačovej terminológii by sme ho mohli popsiať ako centrálny aktualizčný server. V prípade, že Atlas zomrie, vďaka priebežnej výmene má aspoň jeden z Cestovateľov vždy najnovšie spomienky. Tie môže odovzdať novému kandidátovi na pozíciu Atlasa, alebo sa ním sám stať.

Snílkovia

V predchádzajúcej kapitole sme spomenuli, že spomienka nemusí byť skutočná. Ak sa takáto spomienka dostane medzi spomienky Atlasa, môže viesť k sledu nešťastných úmrtí. Kde sa však tieto spomienky berú?

Každý tvor sníva a sirény nie sú výnimkou. Väčšina tvorov sa však zo snov prebudí a vytesní ich z mysle ako nereálne obrazy. Iste, stále si na ne vie spomenúť, avšak má pri nich pomyselnú značku, že sa jedná o fantáziu.

Snílkovia sú opakom cestovateľov. V rámci kultúry sirén ide o subkultúru zbabelcov. Snílkovia sa boja cestovať a miesto toho si vo svojich predstavách fabulujú falošné spomienky a sny. O tie sa potom delia medzi sebou a spoloč-



ne prežívajú zážitky, ktoré sa nikdy nestali. Táto subkultúra je pre sirény veľmi malígna a väčšina sirén sa preto snílkov stráni. Ich spomienky môžu zabíjať.

Orákuly

Práve v tomto kulte však nachádzame tých najjedinejších členov spoločnosti. Všetky tvory snívajú a sirény sú citlivé na telepatické správy. Niekedy sa stane, že sen je taký silný, že jeho projekciu zachytí niektorý zo snílkov. Citlivých snílkov nazývame orákuly. Nie je však možné zistiť, kto je skutočná orákula a či sen, ktorý snívala, je postavený na spomienke skutočne prežitých udalostí. Znie to komplikovane a neisto. A práve preto tu máme Cestovateľov.

Cestovatelia, ktorí sú odvážni, putujú na miesta, kde nikto nikdy nebol, s cieľom vrátiť sa a darovať vnemy z tohto miesta ostatným. Skutočne odvážni sú však tí, čo cestujú na miesto, ktoré vôbec nemusí existovať. Väčšina týchto šialencov sa teleportuje na miesta, z ktorých

niet návratu. Jedinci, ktorí však objavujú cestu na vzdialené svety, tí čo sa z nich vrátia živí, získajú nehnúcu slávu.

Sirény na Zemi

Presne takto sa sirény dostali aj k nám. Našťastie, naše moria sú pre ne nepríťažlivé. Tlak je nízky, teplota vysoká, majú pocit, že vybuchnú. A všade sú nebezpečné tvory. Pre niektorých Cestovateľov je však toto miesto neprekonateľné. Záplava farebných vnemov sa dostáva do citlivých myslí sirén a tie v extáze prežívajú príbehy ľudí i planktónu. To za trochu nepohodlia stojí.

Kontakt s ľuďmi po stáročia neprichádzal do úvahy.. Sirény potrebujú vysoký tlak hlbokých morí a odjakživa prichádzajú s temnou reputáciou. Vraví sa, že lákajú námorníkov, a tí sa vrhajú za ich sladkým spevom do spenených vln mora. To, samozrejme, nie je pravda, keďže ich spev by predsa nemohli počuť. Lákajú ich telepaticky. Vraví sa, že v momente smrti sa človeku pred očami prehrá celý život...

napsal Ecthelion²

Materiály a doplňky

KAPITÁN ALGERNON GALAWAY

Ostřílený námořní vlk a veterán tuctu námořních střetnutí, který se cítí nejjistěji na palubě lodi na rozbouřeném moři, zatímco na suché zemi se pohybuje nejistým krokem. Jeho silné paže a hrud' zdobí tetování orientálních draků a jeho zachmuřený pohled budí respekt. Na rozdíl od důstojnické šavle nosí u pasu jako ostatní členové posádky nebezpečně vyhlížející palaš, se kterým se oháněl už jako poddůstojník.

Svou kariéru začínal jako člen posádky v rámci západoafrické eskadry, která měla za úkol lapat otrokářské lodě, které se pokoušely propašovat svůj opovržením hodný náklad do amerických přístavů. Vyznamenal se zde, když při jedné z šarváték zachránil svého kapitána, když palašem stál ruku s pistolí muži, který chtěl vystřelit na velícího důstojníka. Během nasazení na Dálném východě už byl zástupcem velitele HMS Ajax a účastnil se tažení proti jihočínským pirátům. Jeho loď byla v eskadře, která rozprášila pirátskou flotilu Šap-ng-tsaje, a Galaway byl vždy první v čele výsadek, které obsadily a pak potopily nepřátelské džunky. Následujících deset let byl Ajax umístěn v rámci eskadry v Hong Kongu a udělal si nepřátele mezi tajuplnou čínskou or-

ganizací Rudého lotosu, když zmařil několik jejich zlověstných plánů v kantonech. Během druhé opiové války už byl kapitánem Ajaxu a vedl ho do bitev proti čínskému námořnictvu i dělostřeleckých duelů s přístavními pevnostmi.

Zatímco HMS Ajax je po dlouhém nasazení na téměř rok umístěn do londýnských doků ke generální opravě, kapitán Galaway je na velením nařízené dovolence (první od doby, kdy se

stal námořníkem), aby si odpočinul a byl připraven vyplout, až bude jeho loď hotova zvednout kotvu. Bydlí tak v Londýně u přítele své rodiny spolu se svým čínským sluhou Žengem. Každý den v docích kontroluje, jak pokračují opravy jeho lodi a také je častým návštěvníkem čínské čtvrti v Londýně. Zvěstem, že jej fanatičtí vrahové Rudého lotosu následovali až do Londýna, se jen ušklíbá.



Aspekty

HMS Ajax

Ta loď je víc součástí kapitána Galawaye, než si on sám připouští. Zná každý její kout a dokáže ji vést vstříc vlnám, větru i bouři. Přestože je teď v opravě, byla by stále teoreticky schopna vyplutí. Její posádka je na polovičním platu, a přestože mnozí odjeli domů za rodinami, hodně jich je v Londýně a okolí... a pokud jejich kapitán zavolá, jsou hotovi následovat ho do pekla a zpět.

Ženg

Byl původně jedním z pirátů Čuj A-pooa, ale Galaway ho po zajetí zachránil před oprátkou, takže se stal jeho sluhou a od té doby jej následuje jako věrný pes. Vypadá jako nenápadný málomluvný Číňan s dlouhým copem a jinak vyholenou hlavou, ale zdání může klamat. Ovládá mistrně bojová umění a dokáže přehodit přes hlavu hromotluka dvakrát většího než je sám. Pro svého pána vyřizuje různé pochůzky, ale je připraven zmařit všechny pokusy o jeho život.

Opiové vize

Na Dálném východě vyzkoušel tak jako mnozí jiní opium. Zjistil, že jeho požití u něj nevyvolává euforické stavy jako u ostatních, ale podivné sny a vize, které mají tendence se často naplnit. Naučil se naslouchat varování, která takto dostává a naučil se respektovat věci běžným zrakům skryté. Často se vyhnul ráně, která by jej jinak připravila o hlavu, protože ji ve vizi už viděl padnout.

Dovednosti

◆◆◆ Přírozená autorita

Kapitán Galaway je zvyklý vydávat rozkazy o kterých se nedebatuje. Jeho slovo je zákon a jeho autorita absolutní.

◆◆ Palaš

Ohání se jím už dlouhé roky a držel ho v nejedné šarvátce na palubě i na zemi.

◆◆ Námořnictví

Vedení lodi v bitvě i na mořích, stejně jako znalosti, které získal za léta služby.

◆◆ Sny a vize

Opium v něm probouzí schopnost vidět cesty a možnosti, které mu nejednou pomohly.

◆ Orientační smysl

Dokud vidí hvězdy nebo má po ruce kompas, Galaway se jen málokdy ztratí.

◆ Znalost Dálného východu

Byl tam umístěn přes dvacet let, takže se dokáže domluvit v několika zdejších jazycích a zná tamější kulturu i zvyky.

◆ Vyjednávání

Málokdy se mu chce, ale když se mu zlíbí, umí starý mořský vlk být více než ucházejícím diplomatem.

napsal „Quentin“

Materiály a doplňky

NÁHODNÁ TABULKA: PIRÁTI!

Zadání tabulky od redakce bylo Piráti. Kdykoli tedy při hře někdo zařve: „Piráti na obzoru!“, hodte 1k12. Případná nehodící se jména vyměňte za vlastní.

1. Černý rytíř

Sir Altair Marchogion, První rytíř, Princovrah

Kapitán, platonicky zamilován do princovy snoubenky, kdysi mladého tyrana zavraždil, aby zabránil znásilnění o svatební noci. Původně čestný rytíř je nyní královskou odměnou odsouzen k životu na moři. Posádka respektuje jeho bojové schopnosti, ale je vidět na první pohled, že nesdílí jeho rytířský kód.

2. Královna vlků

Camilla z Umbraccu, Bledý kanibal

Posádka sestává pouze z žen. Nikdy se nevrací na pevninu. Nikdy nevyhrožují, nikdy nevydírají. Hned taranují, kradou a vězní. Muže zkonsumují, ženy přijmou jako otrokyně, nějnižší v hierar-

chii jejich posádky. Krvácení způsobené zuby Camilliny prokleté šavle dokáží zastavit jen její sliny.

3. Karnival

Anna Bardem, Šermující poeta

Začínají každý přepad jako přidržené pasivně agresivní pozvání na mejdan. Sváží svoji loď s přepadenou a hodují. Vypijí všechno víno, snědí zásoby, něco málo pokradou a agresivně flirtují se vším, co se hýbe. A přestože z jejich návštěvy nikdy hrozba násilí plně nevymizí, na první pohled se opravdu chtějí hlavně bavit.



4. Poslední trůn

Marion Stellgard, první dáma Svobodných ostrovů

Majestátní galéra doprovázená třemi kogami. Státnický postoj, nehybné brokátové šaty a vševídnoucí ptačí oči dělají z Lady Marion zneklidňujícího vyjednavče. Námořníci vyděšením setkáním s její flotilou často přistoupí na její nenásilné požadavky. Postupně tak ovlivňuje podobu obchodu ve zdejších mořích ve prospěch svůj a svých ostrovů.

5. Centurion

Lloyd Clayton, profesor automatiky z elbské univerzity

Jakkoli malicherný spor vědec s děkanem má, bylo mu to dost na to, aby vyměnil univerzitní zdroje za vlastní. Centurion je gigantická železná loď vybavená nejrůznějšími vynálezy; lodní harpuny, plamenomety, teleskopické plachtové konstrukce, magnetické šípólapy, raketové akcelerátory apod. Hlavním projektem ovšem stále zůstává automat; mechanický člověk.

6. Hrdlořezova pomsta

Starý Beacher, nejkrutější ze všech pirátů

Legendární loď duchů. Poloprůsvitná, doprovázená mrtvolnou auroou slabosti a úzkosti. Vynoří

se z hlubin a prolne přepadenou lodí, včetně posednutí jednotlivých námořníku dávno mrtvými duchy. Oslavují nová těla karnálními požitky; jídlem, pitím, sexem, násilím, a když je to omrzí, zakončí své řádění sebevražedným nájezdem na Zintaru, přístavní město, ze kterého kdysi vypluli.

7. Krogalianský kolos

Ker'saka Rükka, nejrychlejší čepel na jih od Edsbynu

Elegantně tvarovaná, bronzem pobitá karavela, s permanentně skasanými plachtami. Namísto větru či vesel ji pohání krogalianský titán, oceánská bestie připevněná k lodi dvěma předními kotvami. Přestože je většina pirátských přepadů na strachu založená nenásilná transakce, Ker'saka vyžaduje z každé lodě jednu lidskou oběť pro svého titána.

8. Světloň

Lord Graham Andarnon, samozvaný paladin

Mladý kapitán je extrémně efektivní námořník a válečník s dokonale alabastrovou pletí a havra-

ními vlasy. Je pevně přesvědčen o božím právu čisté lidské rasy na vlastní kontinent. Neopustí palubu přepadené lodi, dokud nebudou všichni nelidští pasažéři sterilní, a dokud neulehne s nejkrásnější ženou na lodi. Nikdy nelže a neporuší svoje slovo.

9. Sultánův věštec

Kapitán neznámý

Fata morgana legendární pirátské lodi z dalekého jihu. Zjeví se jen na moment. Všichni, kteří na ni pohlédnou, budou následující noc snít o své smrti. Budoucnost je ovšem touto znalostí změněna a je jen na nich, jak s varováním naloží.

10. Líheň

Claata i Sökka, Matrona z Kaatu, sedmý prst krále pod horou

Kly a bodce trčí ze všech stran, zkamenělá kotrlice na přídi, kožené plachty, chaotické bubny a davy pomalovaných skřetů. Vedeni morbidně obézní matronou, goblini napadají lidské lodě rachejtlemi, katapultovanými berserky, horkovzdušnými balony z nafouknutých ryb,

nespolehlivou časoprostorovou magií a nezřízeným nadšením pro chaos.

11. Diplomatico

Elric Faelorn, dítě staré krve (tzn. půlelf)

Jejich mohutná karaka garantuje přirozený respekt, a zatímco Elric, telepat, zdržuje nebo odvádí pozornost, jeho bratr Solfir, obdařený schopností teleportace, vykrádá podpalubí. Oba soutěží o přízeň Delyth, půlelfí krásky, telekinetika a prvního důstojníka. Oni jsou zloději s „dobrým“ srdcem, ona je psychopatický hrdlořez.

12. Sentinel

Mortimer Craven, korzár ve službách královny

Bitevní loď dlouho sloužila jen jako lovec pirátů a sabotér valintijsko-iskandarského obchodu, ale v posledních letech si lord Craven dovoluje příliš. Technicky sice nepřepadá, pouze rekvíruje ve jménu královny, ale i tak je postrachem pobřeží. S některými kapitány o jejich náklad hraje šachy nebo pořádá duely tréninkovými zbraněmi.

DRAKKAR

INTERNETOVÝ SBORNÍK ČLÁNKŮ O RPG HRÁCH

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

REDAKCE

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

Redaktoři: „Ecthelion²“, Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková

Korektury: Jakub „boubaque“ Maruš

Design a sazba: Jakub „boubaque“ Maruš || Obálka: „Ecthelion²“

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

