



číslo 22. – říjen 2010

2 DRAKKAR

POCHMURNÁ MĚSTA

Obsah

2 Úvodní slovo

Ecthelion²

Téma čísla

4 Dystopie

Marek Vanžura

6 Antiutopie a dystopie:

ošklivé světy, za které si

lidé můžou sami

Josef „Faskal“ Novák

16 Antiutopie a dystopie:

doporučená literatura

Josef „Faskal“ Novák

21 Utopie

Marek Vanžura

23 Iljič Ramírez Sánchez

(alias Carlos či Šakal)

Ecthelion²

28 Ľudia v tieni

Ján „Crowen“ Rosa

35 Boje ve městě

„Jarilo“

Mimo téma

38 Rollenspiele: rolové hry

v Německu

„Scolex“

41 Minirecenze: CthulhuTech

Petr „Pieta“ Jonák

Deskové hry

44 Zahrajte sa s nami: Android

Petra „Baelara“ Kopáčová

Dodatky

52 Dobrodružství: Noční můra Klo-kočkova

„Sparkle“

62 Povídka: Královo přání

Michaela Merglová

Úvodní slovo

Vážení čtenáři,

vítejte u říjnového čísla Drakkaru. Prázdniny jsou za námi, zase začala škola a venku už podzimní vítr žene červené a zlatavé listí. Podzimní mlhy, deště a noční mrazy nás vyhánějí z divočiny venku (která byla předmětem minulého čísla) do tepla k počítací, proto si můžete zpříjemnit dlouhé večery četbou o pochmurných městech, jejichž zákoutí ukrývají nejeden úžasný příběh. Snažili jsme se sestavit číslo tak, aby vám tyto články přinesly inspiraci pro vaše hry a mohli jste je co nejvíce využít.

Na začátek přichází oznámení, že Drakkar ve spolupráci s Petrem „ilgirem“ Chvalem vyhlašuje soutěž o novou hru společnosti Czech Board Games, která nese název VERONA. Máte tak možnost získat jednu z prvních kopií této hry, navíc podepsanou přímo autorem! Takže neváhejte a hněd, jak úvodník dočtete, rychle nalistujte podmínky soutěže a zapojte se!

Po delší době se v Drakkaru opět objevuje povídka (tentokrát od Mišky). Důvodem, proč se několik posledních čísel muselo obejít bez ní, není to, že bychom povídky zařazovat nechtěli (právě naopak), ale to, že po shánění článků ohledně RPG už povídky nějak nestíháme. Takže jsem moc rád, že se nám podařilo alespoň tentokrát povídku zařadit. Scolex se v první části svého článku věnuje hraní za našimi humny – přesněji herní scénou v Německu, která je nám blízká geograficky, ale většinou se o ní moc neví. Můj krátký článek o teroristovi zvaném Carlos Šakal je spíš inspirační vložka představující prostředí studené války na Západě.

Pro své hry můžete přímo využít materiály z dalších článků – Jarilo se věnuje zápletkám, které se ve městech dají ode-

hrát, zatímco Crowen pokračuje ve své tradici a představuje postavy, které se ve vašich pochmurných městech mohou objevit. Perfektně oba články doplňují dystopické materiály od Faskala a Marka Vanžury, které představují pochmurnou vizi světa a měst jako takových. Jsou skvělým rozborem temné budoucnosti a neocenitelnou pomůckou při tvorbě takových světů.

V pravidelných sekčích časopisu se Pietova minirecenze věnuje spojení dvou naprosto nesouvisejících věcí, které představuje anime a mýtus Cthulhu – výsledkem je hra CTHULHUTECH... zda a jak to lze skloubit, se už dočtete na příslušné stránce.. Z deskových her se Petra Kopáčová velice podrobně věnuje hře ANDROID (není bez povšimnutí, že Petra je pravděpodobně jediným člově-

kem, který od začátku psaní pro Drakkar napsal skutečně do každého čísla). Jako příloha se tentokrát objevuje fantasy dobrodružství od Sparkle, ve kterém se vyšetřují podivné události na hřbitově a mizející dívky.

Přejeme vám příjemné čtení. Za připravený tým Drakkaru,

Jonáš „Ecthelion“ Ferenc

Drakkar je internetový sborník článků o RPG hrách, založený na jaře 2007. Každé dva měsíce veřejně vyhlašujeme téma příštího čísla a vyzýváme vás, čtenáře, abyste nám posílali své články. Ty poté podrobíme korekturám, zasadíme do slušivého kabátku a vydáme jako PDF dokument.

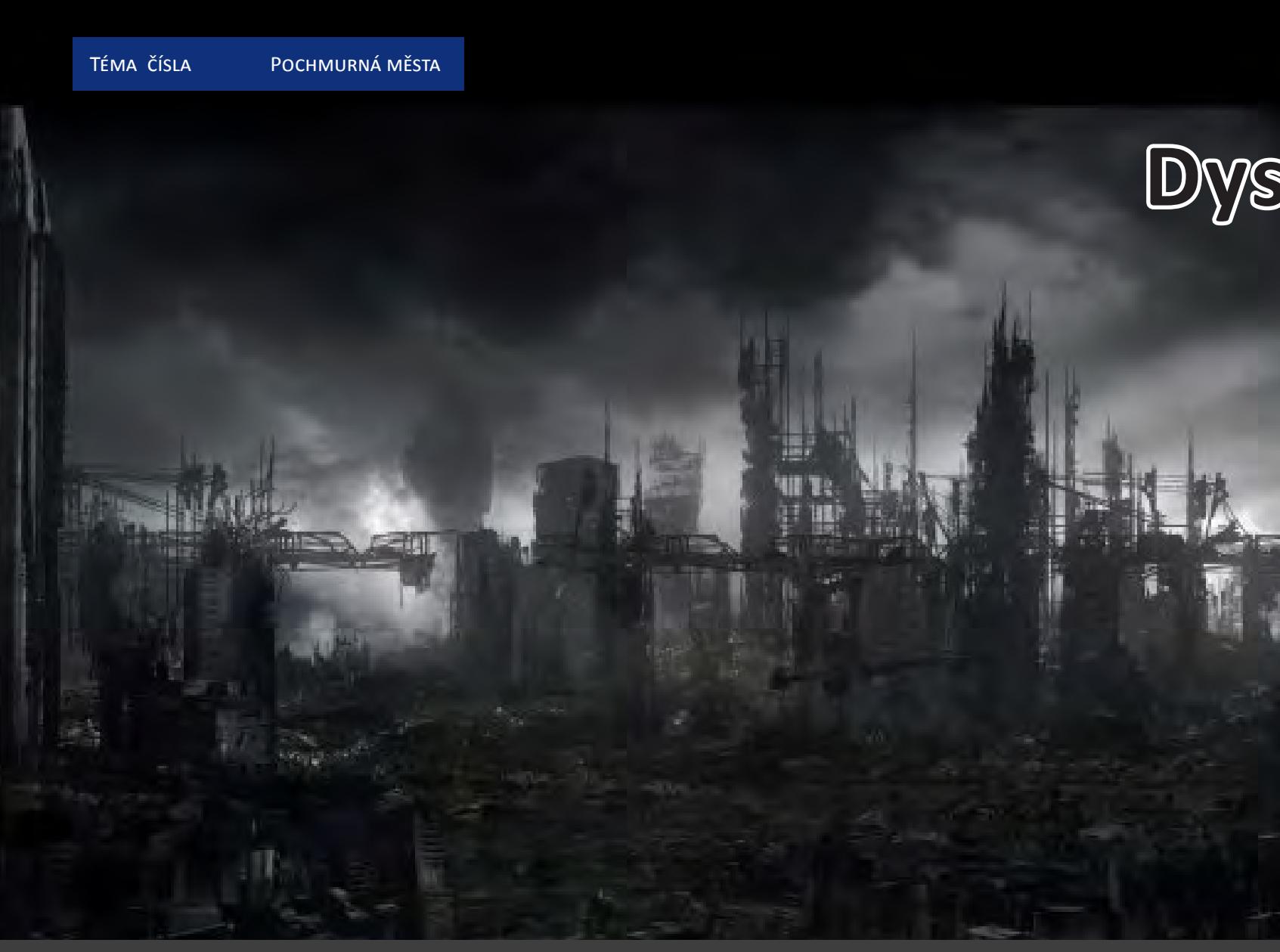
Na tomto místě bychom chtěli poděkovat všem z vás, kteří jste kdy přispěli vlastním článkem. Bez vás by se tento projekt nemohl nikdy uskutečnit.

Uvažujete-li o tom, že byste také začali v Drakkaru publikovat, srdečně vás zveme do našich [organizačních diskuzí](#). Téma příštího čísla se dozvíte tamtéž.



TÉMA ČÍSLA

POCHMURNÁ MĚSTA



Dystopie

napsal Marek Vanžura

Dystopie je nepochybně pochmurným mís-tem. A to ani nemusí být provázena mračny napuchlými bouřkou, ani přikryta oblakem radioaktivního spadu. Ne. Dystopie je po-chmurná již ve své podstatě. Může být pravé poledne, kdy vysoko na obloze pluje zlatavý kotouč a svou plnou silou rozpaluje šedé be-tonové ulice, ale zde, v místě zvaném Dys-topie, budete pocítovat neustálé mrazení v zádech, a ať se budete otáčet sebevíc, zdroj chladu nenaleznete. Zdroj chladu je totiž za-hnízděn přímo ve vás a zároveň je všudypří-tomný. Je jím strach. Ano, i navzdory sluneč-ním paprskům rozpalujícím asfalt, budete stále cítit pochmurnost.

Avšak nelekejme se předčasně. Dystopie není nic jiného, než svět dítěte hrajícího si na pískovišti. Představme si krásné nedělní dopoledne, maminky se svými ratolestmi si užívají tepla na dětských hřištích. Avšak zde, na dětském pískovišti, se začíná rodit dystopie. Každé malé dítě si rádo staví pískové hrady či celá písková města. Stejně tak i dítě z našeho vyprávění, nazvěme jej třeba Orwellem, na jménu nezáleží. Není to však obyčejné dítě. Díky svému výtvarnému nadání si z píska postavilo město, které je výjimečné v mnoha směrech. Náš malý Orwell si patrně libuje v pořádku, vystavěl město krásně geometricky: ulice tvoří půvabné koridory, rozlehlá náměstí obklopená vysokými, nepřekonatelnými zdmi, jsou přístupná jen jedinými dveřmi. Nechybí zde ani domy vybavené obrovskými okny kvůli bohatému prosvětlení, do kterých ale také jde dokonale vidět. A na tento překrásný svět dozírá pozorné oko našeho milého dítka.

Ale stavět město jen tak pro nikoho? To by přece nebylo rozumné. Což si samozřejmě uvědomil i náš prozírávý Orwell.

Hle, hned vedle pískoviště je půvabné mraveniště. Nejsou snad vhodnější občané než čilí, uniformní a poslušní mravenci, kteří s radostí vykonávají všechny rozkazy. To už náš malý staviteľ natahuje ruku a hrstí mravenců zabydluje svůj důmyslně vypracový svět. Mravenci svět zpočátku milují, není divu – vždyť je tam toho tolik nového. Vše si prohlíží, objevují krásy města.

Ale po jistém čase je stále stejný pohyb v těsných koridorech a monotónní život přestane bavit, a tak zkouší překonat zdi, touží nahlédnout i za ně, touží po volném pohybu, po svobodném jednání. Tu však zasahuje veliký správce města. Vždyť on je pro mravence bohem, on říká, co mají a co nemají dělat, tak jaképak přelézání zdí. Navíc jenom on ví, co je pro mravence dobré. Není tedy zbytí. Do vedle stojícího kyblíčku si malý Orwell přinese vodu a každého neposlušného mravence, který si dovolí opustit povolené prostory, nemilosrdně spláchne zpět. Zpočátku se

to zdá být tím nejlepším řešením, ale mravenců, kteří jednají proti jeho vůli, je příliš mnoho. Tu mu však probleskne hlavou, že si přece nenechá zničit svět, který tak pracně vybudoval a chvatně se porozhlíží po ostatních dětech na pískovišti. Poblíž si hraje několik malých chlapců, jak sám ví, již značně emočně otupělých, kterým nedělá žádný problém utrhat mouše nožičky, tak co by nezvládli ukořírovat město mravenců. Tihle kluci budou správnou volbou.

Malý Orwell si je rychle přivolává a rozmiňuje je pečlivě nad celým městem, aby dohlíželi na jeho mravence a v případě nějakého výstředního chování je potrestali. S tímto podpůrným a všudypřítomným dozorem město funguje jedna radost. Po několika tvrdých trestech na neposlušných mravencích se ostatní již chovají přesně podle přání a nařízení malého Orwella. Je to ale krásný svět, že? Jistě je báječné být tímto Orwellem. Avšak má to jeden háček. Vy jste jedním z mravenců!

Vítejte v Dystopii.



TÉMA ČÍSLA napsal Josef „Faskal“ Novál

Antiutopie a dystopie: ošklivé světy, za které si lidé můžou sami

Dystopie a antiutopie jsou umělecká zpracování světa, ve kterém vládnou totalitní systémy, lidé žijí v nesvobodě a útlaku a jakékoli projevy vlastní vůle jsou potlačovány. Dystopie jsou protiváhou utopických představ o dokonalé lidské společnosti – dystopie jsou vizí odporného světa, ve kterém si lidé způsobují své utrpení sami.

Ne všechna umělecká díla popisující odporné světy jsou dystopie či antiutopie. Dystopie a antiutopie jsou spíše teoretické úvahy o uspořádání světa zahalené do poutavé podoby. Od jiných beletristických děl se dystopie a antiutopie odlišují – často až vědeckým – způsobem analýzy lidské společnosti. V mnoha případech se dokonce stalo, že autor zapomněl na děj i hlavního hrdinu a pouze popisuje hrůzy zplozené svou fantazií. Dystopické prvky je možno nalézt napříč celým spektrem literatury, ale nejvíce znatelné jsou dystopické prvky v dílech autorů, kteří se nechali inspirovat existujícími totalitními systémy, či dokonce svými osobními zkušenostmi s nimi. Totalitní systémy se tak staly reálnými kořeny dystopií.

Tyto zlé vyhlídky naší budoucnosti, jež nám dystopie nabízí, jsou tedy bohužel často inspirovány skutečnými událostmi, jak tomu je u Orwella, kterého ovlivnil stav v Rusku, Anglii a zážitky z Barmy, nebo Zamjatina a jeho obav z rozmachu sovětské moci, či zážitků českých autorů s komunismem. Jako odstrašující příklad byl předložen i fašismus, východ-

ní náboženství, kapitalismus, ekologie, drogy, genetické manipulace, manipulace s lidskou myslí, feminismus a další.

Aby bylo možné dílo hodnotit jako antiutopii či dystopii, musí se autor dostatečně zabývat teorií výstavby světa a věnovat adekvátní prostor popisu společnosti. Dystopie se od antiutopií liší pouze v jediné zásadní věci: dystopie popisují sklenici plnou z 50 % jako poloprázdnou, zatímco antiutopie jako poloplnnou.

název „u-topia“ (nemísto), který je složen z předpony „u-“ (zápor) a výrazu „topos“ (místo). Tedy místo, které neexistuje a existovat nemůže – protože je dokonalé. Čas od času se vyskytuje výraz „eutopie“, který zní v angličtině jako „utopie“. Předpona „eu-“ značí „dobrý“, takže „eutopie“ je „dobré místo“. Výrazy utopie a eutopie se často považují za synonyma, ale je mezi nimi drobný rozdíl: Utopie představuje svět ideální, eutopie svět dobrý. Je dobré se nad tímto rozdílem zamyslet.

Antiutopie je reakcí na nerealizovatelnost utopií. Předpona „anti-“ (další zápor) dělá z anti utopí místo nanejvýše skutečné se všemi nedostatky, které realita může obsahovat. Výraz antiutopie pochází z Anglie (předpona je latinská) – a ačkoli se nabízí vysvětlení, že je tomu tak proto, že se čtou především anglické knihy, příčinu bychom měli hledat spíše v tom, že v Anglii žilo (z více důvodů) mnoho specialistů na antiutopie a dystopie.

Dystopie je místo nanejvýše odporné, už podle názvu. Ke kořenu „-topos“ se přidává předpona „dys-“ („špatný“);

Jazykovědné okénko:

„Jazyk v sobě skrývá obrovské, a i když ne bezmezné možnosti. Utopit se. Až pochopíte, že toto slovo může být odvozeno od slova utopie, lépe porozumíte škarohlídství mnoha futurologů.“

– Stanislav Lem, FUTUROLOGICKÝ KONGRES

Utopie představuje dokonalý svět, nejlepší, jaký může být. Kořeny tradice popisování překrásných měst můžeme pro náš kulturní okruh najít už ve starém Řecku. Ostatně, odtud pochází

předpona opět řecká, odtud obtížně stravitelné „y“). Tato předpona je přímo hodnotící, takže je z názvu přímo patrné, že jde o „špatné místo“. Aby to nebylo jednoduché, synonymum dystopie je také kakopatie.

Rozdíly mezi utopií a dystopií

Při čtení knihy, ať už byla dystopická, nebo antiutopická, postupně odhalujeme odporný svět plný útlaku a nesvobody, ve kterém by soudný člověk nechtěl žít – svět zlých tyranů, všemocných korporací a lidí s vymytými mozky. Ovšem jiný pohled se naskytne, pokud knihu otevřeme náhodně. Posuďte sami:

„Svět venku vypadal i přes zavřené okno studeně. Na ulici vítr vířil prach a útržky papíru, a třebaže svítilo slunko a obloha byla ostře modrá, zdálo se, jako by nic nemělo barvu kromě těch všudypřítomných plakátů. Tvář s černým knírem shlížela ze všech nároží, kam oko dohlédlo. Jeden visel na průčeli domu hned naproti. Velký bratr tě sleduje, hlásal nápis a tmavé oči

hleděly upřeně do Winstonových.“ ... „*Daleko odtud se snesl mezi střechy vrtulník, chvílkou se vznášel jako moucha masařka a obloukem zase odletěl. Byla to policejní hlídka, co strká lidem nos do oken.*“

– George Orwell, 1984

„Venku v zahradě byla hodina her. Šest nebo sedm set nahých chlapcečků a děvčátek běhalo v teplém červnovém slunci a pronikavě vřískalo na trávníku, házelo míčem nebo sedělo mlčky na bobku po dvou nebo po třech pod kvetoucími keři. Růže rozkvétaly, v houštích tloukli dva slavící svá sóla a v lipách kukala kukačka, i když už nezcela čistě. Vzduch kolem naplněvalo bzučení včel a helikoptér.“

– Aldous Huxley, NÁDHERNÝ NOVÝ SVĚT

Nejjednodušší (a nejjistější) je pro neozbrojené oko sledovat atmosféru díla: pokud je prostředí veskrze odporné a temné, jde o dystopii, pokud je veselé a příjemné, jde pravděpodobně o antiutopii, i když oba světy můžou být podobně hrůzné. Při letmém pohledu antiutopie

může velmi dlouho působit jako čistá utopie. Avšak utopistické dílo bývá prodchnuto upřímným optimismem a vidinou lepších zítřků, antiutopie se tak ale jenom snaží tvářit. Antiutopie spolu s dystopií s sebou nesou strach z budoucnosti a také – strach ze změny.

Rozdílu mezi dystopií a antiutopí je sice více – především logika výstavy by příběhu a motivace hrdiny (záminka autora) ke zkoumání systému a hledání pravdy – ale žádný z nich není tak univerzální a směrodatný jako celková atmosféra díla. Hlavní rozdíl mezi dystopií a antiutopí je tedy v tom, z jakého úhlu pohledu se autor na společnost dívá: konkrétní společnost může být popsána tak, aby její uspořádání vyznělo dystopicky, utopicky nebo antiutopicky. Záleží pouze na tom, kam se upíná pozornost autora. Z tohoto pohledu je obzvláště poučná například Hiltonova kniha ZTRACENÝ OBZOR, která popisuje legendární údolí Shangri-La. Jeden z hrdinů ji popisuje jako všechno, odkud nejde odejít, kterému vládne skupina šílených mnichů, zatímco druhý ji vnímá jako ideální místo k životu, které nechce nikdy opus-

tit, a akcentuje duševní vyrovnanost vůdců, kteří to „přeci myslí dobře“.

Rozdíly mezi antiutopií a dystopií jsou do jisté míry analogické k rozdílným přístupům k feťácké problematice v literatuře – stačí srovnat díla feťáků (W. S. Burroughs, A. Huxley) a díla „zrazující před užíváním drog“. V obou případech hrdinové bývají trosky v odporném světě, ovšem v prvním případě se s ním dokáží vyrovnat (nebo se alespoň sunou sestupnou spirálou dolů pomalu) a (ze začátku) se své sny snaží plnit (uvezl bych REKVIEM ZA SEN od Huberta Selbyho, ve kterém sny hrdinů postupně mizí pod nánosem závislosti); v druhém případě je život ve všech ohledech zničený a odporný a důsledně všechno v jejich okolí je špatné a zkažené (MY DĚTI ZE STANICE ZOO). První z těchto přístupů je daleko zajímavější.

Podoba hrdiny

„Nepříšly pokyny z Moskvy. Tři kola neháziš.“

– Deskovka Soudruhu nezlob se, v pozici generálního tajemníka.

Protagonista v dystopických a antiutopických dílech má kromě klasické „hrdinné úlohy“ (obvykle zanedbávané) také úlohu, řekněme... didaktickou. Musí čelit všem nástrahám dystopí, je ovládán státem a jeho víra v systém a vládnoucí stranu bývá testována a následně jsou podrobně analyzovány jeho reakce. Zatímco utopie se tolik nevěnují pocitům jednotlivce, antiutopie a dystopie se pokouší analyzovat, jak se občan v „dokonalém“ státě cítí.

Typický dystopický hrdina je občan dystopie a je už dlouhodobě zpracováván odporností systému. Je proto otupělý a odevzdaný, obává se sledování natolik, že se podvědomě vyhýbá čemukoli, co vybočuje z průměru, jen aby na sebe neupozornil. Od ostatních obyvatel se ale přesto odlišuje – pozoruje a všímá si. Takže ve chvíli, kdy se stane něco neobvyklého, dokáže se vyburcovat z apatie a pokusí se jednat. Obvykle netrpí výčitkami svědomí, pouze se bojí, že to, co dělá, je nezákoně a tedy špatné.

Typický antiutopický hrdina je opět občan totalitního státu. Daří se mu dobré, je spokojený, nic jej netrápí. Tedy –

jistou dobu. Má totiž jeden zásadní nedostatek – sklon k přemýšlení. Navíc, když je k přemýšlení vyprovokován, snadno podléhá pochybám, které znamenají konec pro jeho dosavadní poklidný život. Má ovšem výčitky svědomí – je přesvědčen, že je „nemocen“, protože to, jak doposud žil považuje za správné. Tato představa u něj může přetrvat i velice dlouho.

Třetí typ hrdiny, obvyklý především v antiutopiích, je „cizinec zvenčí“, což je prvek převzatý z utopií. Tento hrdina, obvykle nazývaný „divoch“, pochází ze společnosti, která nepoznala „krásy“ popisovaného systému, a je proto provázen po světě a ten je mu představován. Tento hrdina bývá obvykle naivní a systému se upřímně diví – ať už jej obdivuje, nebo kritizuje.

Několik poznámek...

Povolání hrdiny: Hrdina bývá pro svou práci předurčen. Je na ni připaven psychicky i fyzicky – jeho povoláním je totiž sloužit dystopii a udržovat její chod, protože „střední třída“, ze které hrdina pochází, je právě ta, která dystopický či antiutopický systém drží při životě.

Manželka hlavního hrdiny je často cílem jeho nenávisti – představuje všechno špatné na průměrném občanu dystopie a je uváděna jako exemplární příklad.

Základní stavba dystopického příběhu

Dystopická díla se nejčastěji drží následujícího schématu:

1. Vhození do odporného světa

Je popsán běžný den hrdiny, jeho materiální nouze, nespokojenosť a frustrace a také nezlomná pasivita. Hrdina je konfrontován s neustálým odposloucháváním, sledováním a propagandou, je s tím ovšem smířen.

2. Odhalování pravdy

V životě hlavního hrdiny dojde ke zvratu – potká ženu (dobrá, může být i jiný zvrat, ale je to naprostá rarita) – který jej donutí začít uvažovat, případně i vzpomínat na minulost před příchodem dystopického systému. Začne si klást otázky a uvědomuje si, že doposud byl slepý. Relativně často se v této fázi setká s odbojem. Pokud výše zmíněná žena

do odboje nepatří, tak se do něj spolu pokusí zapojit. V tom případě je v této části děje poměrně obvyklá romantická odbočka.

3. Odhalení pravdy

Hlavní část „příběhu“, ve kterém buď některá z vedlejších postav (často nadřízený) dlouhým monologem poučuje hrdinu o podstatě světa, nebo se autor nesnaží vůbec a hrdina si všechno někde přečepte. Pro tuto část je také typické množství autorových úvah. V Orwellově 1984 je v tomto bodě zajímavé volená kompozice: hrdina čte moudrou knihu, a když se dočte až těsně před finální rozuzlení, knihu odloží a jde spát. Následně k němu vtrhne tajná policie a zatkne jej. Naštěstí mu to o mnoho stránek později jeho mučitel dopoví.

4. Trest

Za kladení otázek je hrdina potrestán (mučení, výplach mozku, ...) a je mu řečeno, že to, co se dozvěděl v části „3“ není pravda, a/nebo že je to ještě horší. Rozuzlení se může lišit dystopie od dystopie, obecně ale platí, že vážně myšlená dystopie vrací hrdinu do části „1“,

jenom navíc zlomeného.

5. Bonus – dodatky

Často se stává, že se autor (proti své vůli?) věnoval příběhu a uzavřel jej, ovšem za cenu toho, že čtenáři nesdělí vše, co měl na srdci. V tom případě se na konci knihy objevují autorovy doslovy a komentáře vysvětlující další fakta, která se ve třetí části neobjevila. Nenápadněji je možno v průběhu díla postupovat pomocí poznámek pod čarou/vysvětlivkami. Nejslavnější je zřejmě Orwellův jazykovědný dodatek v knize 1984 nebo s odstupem napsaný BRAVE NEW WORLD REVISITED od Huxleyho.

Základní stavba antiutopického příběhu

„Nezkoušejte své problémy řešit.
Spalte je.“

– Ray Bradbury, 451°F

1. Probuzení do krásného světa

Tato fáze má dvě základní podoby: hrdina antiutopie prochází světem a je nadmíru spokojen, a to se vším, co vidí. Čtenář může být udiven jeho smířeností

s podivným světem (a pasivitou), protože hrdina tvrdí, že „lidé emoce nepotřebují“, „otroci jsou přeci nižší rasa“, „ty kamery jsou proti teroristům“, (nebo co vlastně konkrétní antiutopii hyzdí), ale hrdina má odpověď na všechno. Druhá podoba je provázení „divocha“/cizince skrze antiutopii a předvádění krásy tohoto světa. V tomto případě divoch obzvláště rychle přeskakuje do:

2. Odhalování pravdy

Fáze velmi podobná dystopiím, snad jenom s větším množstvím námětů. Divoch upřímně žasne a některé věci nechápe a přijdou mu jako skvrna na jinak dokonalém světě.

V této fázi se také obvykle zamiluje.

3. Odhalení pravdy

Stejně jako je tomu u dystopií, i tady je věnován poměrně velký prostor úvahám a myšlenkám autora. Divoch konstatuje, že to není svět pro něj a v mnoha ohledech to bylo lepší u něj doma (v džungli, ve vesnici, na skládce pod městem), a také, že lidé kolem něj jsou slepí a nevnímají nedostatky svého světa.

4. Trest

V tomto ohledu se antiutopie výrazně liší od dystopií, protože se zaměřují na dokázání nerealizovatelnosti utopistických představ. Hrdina je „potrestán“ tím, že přestane být bezmyšlenkovitě šťasten, protože pozná tíživou pravdu. Obvykle se nabízí možnost zapomenout na poznání (hypnóza, drogy, ...), ale hrdina odmítá a odchází do „divočiny“ (vrací se)

Znaky dystopií

„Z věku uniformity, z věku osamocení, z věku Velkého bratra, z věku doublethinku – zdravím vás!“

– George Orwell, 1984

Dystopie a antiutopie jsou zajímavou sondou do toho, čeho se dobová společnost, v čele s autorem, bála.

Dystopie a antiutopie se dají vnitřně rozčlenit mnoha způsoby, například podle toho, jestli za stav společnosti může jediná příčina (odporný kapitalismus/komunismus/nedostatek emocí), nebo je příčin více, případně je možné je rozdělit podle snahy autora najít řešení,

nebo podle mnoha dalších kritérií

Existuje velké množství rysů, které jsou pro dystopii typické.

Mezi nejdůležitější patří:

I. Vzpomínky na totalitu

„Teď je zavřený tatínek, a až vyrostu, půjdu také do vězení.“

– Dítě v Solženicinově SOUOSTROVÍ GULAG

Jeden z nejvlivnějších směrů dystopií (a ten nejčastěji zmiňovaný) v mnoha učebnicích je přímo inspirován reálnými totalitními systémy. V našich krajinách mají největší váhu obžaloby komunismu (ostatně, dodnes spousta lidí kontroluje, jestli nemá pod postelí komunistického agenta). Jako příklad je možné uvést Zamjatinovo My, které bylo psáno jako reakce na Ruské revoluce, tedy před plným rozvinutím sovětských zvěrstev a Orwellovy knihy 1984 a FARMA ZVÍŘAT psané v jejich plném rozkvětu.

Ač mezi dystopie žánrově nezápadají, je třeba na tomto místě krátce uvést literaturu faktu a další beletrie. Nelze opomenout Solženicyna a jeho

SOUOSTROVÍ GULAG, z našeho prostředí Arthura Londona – DOZNÁNÍ, a REPORTÁŽ PSANÁ NA OPRÁTCE Julia Fučíka, které mají autobiografický charakter.

Také v literatuře, která byla psána jako reakce na světové války, případně nástup fašismu je možné najít jisté dystopické prvky. Jedná se především o vybraná díla Karla Čapka, nebo také o dílo ROMEO, JULIE A TMA od Jana Otčenáška či PETRA A LUCII Romaina Rollanda. Poměrně zajímavé jsou i satiricky pojaté knihy, jako například ČERNÍ BARONI Miloslava Švandrlíka nebo TANKOVÝ PRAPOR od Josefa Škvoreckého.

V drtivé většině případů autor do dystopií promítá své šrámy na duši, nebo to, co jej trápí. To bývá nejčastěji:

II. Válka

– Znáš smysl téhle války? Myslím, proč ji vlastně vedeme? Není kvůli zemi, protože všechno je spálené, zničené a znečištěné. Není kvůli penězům, protože nezbylo nic, za co je utratit... Tak proč? Kvůli náboženství?

— Proč bojujeme? Přece abychom vyhráli.“

— Aha, už to chápu.“

– Webkomiks Gone with the Blastwave

Válka je přítomna v mnoha dystopických dílech, obvykle však ne přímo, ale jako hrozba na v pozadí. Nezáleží příliš na příčině války, ani na nepříteli a dokonce ani na tom, jestli vůbec existuje nějaká druhá strana v konfliktu. Válka je pro dystopii požehnáním: vytváří strach mezi obyvatelstvem a spoluvtváří materiální nouzi. Nehledě k tomu, že bombardování dodá dystopickému městu potřebný kolorit (natolik potřebný, že když není, kdo by shazoval bomby z vlastní iniciativy, musí se toho ujmout vláda). Jenom zřídkakdy se hrdinové dostávají do centra válečného konfliktu a válka je pro ně něco abstraktního. Hrdina ostatně bývá ozbrojen jen málokdy a ozbrojené složky jsou čistě v moci státu. V antiutopiích a akčních dystopiích je možná variace: hrdina na začátku příběhu ztratí příslušnost k státním složkám (Bradbury, 451°F), které jej začnou pronásledovat (bohužel dystopická linie se často ztrácí v nánosu akce, viz EQUILIBRI-

UM). Toto je ale poměrně vzácné, vzhledem k podobě typického antiutopického hrdiny, který je bezmocný a pasivní. Ozbrojené složky a policie splývají v šedou anonymní masu. Zajímavá výjimka z pravidla, že hrdinové nejsou vojáci, je webkomiks Gone with the Blastwave. Toto dílo je důkazem, že i dystopie může být humorná.

III. Apokalypsa.

„Ale k čemu byl člověku rozum a střízlivost a rovnováha ve městě, jehož ulice byly posety mrtvolami?“

– Ivan Kříž, „Pravda o zkáze Sodomy“

Nejen válka, ale i mnoho dalších vlivů, může způsobit zničení civilizace, což vytváří živoucí půdu pro vznik dystopie. Antiutopie se v postapokalyptickém světě vyskytují také, ale až od jisté úrovně restaurace světa. Apokalypsa jako taková se v díle příliš nerozebírá (extrémní případ byla CESTA Cormaca McCarney, ve které nepadne jediná skutečně vysvětlující řádka). Umělecká díla zaměřující se důsledně na popis apokalypy se zase

nezabývají vznikem či popisem dystopické společnosti (ale nezřídka dystopické prvky obsahují) – chybí jim zaměření na popisování společnosti. Z této oblasti je nesporně velmi zajímavá série počítačových her FALLOUT.

Přeci jenom bych rád upozornil na jednu z forem apokalypy: degeneraci, ať už duševní, či fyzickou. V nějakém podobě a různé míře se vyskytuje ve většině dystopií a antiutopií. V dystopiích se degenerace vyskytuje obvykle fyzická (technicky nejde vždy o „degeneraci“, ale výsledek je stejný) – nemoci, podvýživa, stres dlouhodobě formuje populaci po dlouhou dobu a přináší s sebou i degeneraci duševní, která je lépe vidět v antiutopiích. Duševní úpadek má mnoho příčin – vychází z rozdělení na kasty, ve kterých jenom nejvyšší mají možnost se rozvinout, z vlivu špatných fyzických podmínek, a hlavně – z cíleného působení některého dystopického prvku – vymývání mozku reklamami, hesly, potlačováním svobodného myšlení. Další význačné katastrofy jsou v dystopiích katastrofy ekologické/působení ekologů, nástup politického/ekonomického

systému, který se autorovi nelibí, nebo vláda systému, se kterým autor nesouhlasí (feminismus, například).

IV. Kastovní systém

„Věřím v sílu, věřím v jednotu. a pokud tato síla, tato jednota v cílích, vyžaduje uniformitu myšlenek, slov a skutků, budíž tak.“

– Alan Moore, „V jako Vendetta“

Pro dystopie i antiutopie je neodmyslitelný striktní kastovní systém. Na vrcholku moci je bohorovný vůdce, atď už je to Velký bratr, Velká sestra, Dobrodítel, Otec, Ford (z NÁDHERNÉHO NOVÉHO SVĚTA). Jde o slovní hříčku: byl vzýván slovy „Our Ford“, což byla narážka na „Our Lord“-„Hospodine“). Není potřeba, aby vůdce existoval fyzicky, nebo byl živý – je především abstraktní symbol a stává se předmětem náboženského uctívání.

Vůdce má svůj protipól – „nepřítele“, který je vládou cíleně démonizován. Často jde o spoluzačlunatele dystopie z dob, kdy „se to ještě myslelo dobrě“. Obzvláště poučně byl veřejný nepřítel popsán v knize PRAVDA O ZKÁZE SODOMY

Ivana Kříže.

Na druhém stupni je vládnoucí třída, která je tím, kdo má v rukou skutečnou moc ve státě. V dystopiích je tato třída zlá, v antiutopiích se snaží vládnout spravedlivě, ale nedáří se jí. Po většinu děje bývá skrytá, ke konci se vynořuje některý z nižších členů.

Na třetím stupni jsou „státní zaměstnanci“, kteří udržují chod dystopie. Z nich (případně z bývalých státních zaměstnanců) se nejčastěji rekrutuje hrdina příběhu. Je potřeba poznamenat, že na tuto kastu je vyvíjen největší psychický tlak a požadavky. Pro stabilitu dystopie je tato třída nejslabším článek.

Na posledním stupni je masa „prolétu“, kteří mají vymyté mozky. Jsou ještě o něco pasivnější než hlavní hrdina a zcela postrádají schopnost myslet – pouze se řídí pokyny strany. K tomu mohlo dojít mnoha způsoby: utlučení prací, degenerovanost, či nepřetržité vymývání mozků reklamou a médií. Emoce nižších kast jsou potlačovány a tyto kasty jsou nuceny k sebeobětování se systému.

Pro snadnější ovládání je žádaná jejich uniformita – v oblékání, chování i

myšlení. Příčin bývá několik: odstranění jmen a individuality (Zamjatin – „MY“), strach a materiální nedostatek + centrální plánování (1984), drogy (EQUILIBRUM). Autoři (hlavně utopií a antiutopií) se často přiznávají k obdivu eusociálního hmyzu, jako jsou mravenci a včely – jedinec je nevýznamný, důležitá je pouze společnost. Jednou z nejstrašidelnějších věcí vyplývajících z uniformity je odosobnění. S oblibou se předvádí ve formě přetechnizování – „vláda strojů bez emocí“ a strachu, že něco bez emocí převeze lidskou úlohu.

V. Město

*There's a hole in the world
like a great black pit,
and the vermin of the
world inhabit it,
and its morals aren't worth
what a pig could spit,
and it goes by the
name of London.
At the top of the hole
sit a privileged few,
making mock of the vermin*

*in the lower zoo,
turning beauty into filth
and greed. I too
have sailed the world and
seen its wonders,
for the cruelty of men is
as wondrous as Peru.
But there's no place like London!*

– Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street (No Place like London)

Symbolom dystopií je město. Odporné, zpustlé, šedé, a nebo naopak čisté, skleněné a sterilní (často v případě antiutopie). Jenom málo dystopií/antiutopií se bez něj obejde (KUKLY od Wynchama jsou vzácnou výjimkou – jedná se tam o venkovskou „novopuritánskou společnost“ ve sci-fi prostředí“). Město totiž umožňuje koncentrovat lidi a snadněji na ně dohlížet. V hlubokých lesích se individualita pěstuje mnohem snáze, než v městě plném lidí (a fízlů, kamery a bonzáků).

S městem se pojí fenomén sledování občanů, což se jim vysvětluje jako nutnost jejich ochrany. Nebo hůře nutností jejich ochrany před nimi samými.

Nejhorší variantou však je, když se jim to vysvětlovat nemusí a oni to dělají dobrovolně. Občanné se stávají udavači buď z přesvědčení, že je to správné nebo proto, že se domnívají, že je to nezbytné. V geniální knize *My* jde sledování tak daleko, že celé domy jsou skleněné: občané ani nic skrývat nechtějí. „Něco skrývat“ jim přijde až neslušné a také ani nemají co skrývat, protože jsou naprosto identičtí. V antiutopiích převládá dobrovolnost ve sledování, v dystopiích je to nepříjemné oko někoho cizího, ať už ve formě hlídek, kamer, otevřání dopisů, ... a nebo tím, že cenzor vidí přímo dovnitř mysli občanů.

VI. Dropy a pohled dovnitř cizí mysli

„Jak je možné, že celá lidská duše se skrývá uvnitř lebky, že se celý náš vnitřní život odehrává v tak malém prostoru, že by v něm trvale nevydržela ani myš?“

– Vojtěch Cepl, O myši

Jedno z nejdůležitějších témat pro antiutopie jsou drogy. Pro literární potřeby

mohou být brány jako čistě obchodní komodita a tedy zdroj ekonomického útlaku. Také jako vysvětlující příčina devastace společnosti (jak ukazuje například ZPĚV DROZDA od Waltera Tevise). Mnohem užitečnější je ale použití drog pro manipulaci s lidmi – pokud se vytváří bezduché zombie (EQUILIBRIUM), jde o dystopii, šťastné bezduché zombie (NÁDHERNÝ NOVÝ SVĚT – A. Huxley) značí antiutopii. Klasický případ „drogy“ manipulující lidskou mysl jsou lotosy z Homérovy ODYSEY. Zajímavá použití jsou i „drogy pravdy“ (KALLOCAIN Karin Boyarové) a drogy měnící charakterové vlastnosti (výtečný TEMNÝ OBRAZ od Philipa K. Dicka), nebo naprostá šílenost popsaná v knize SNÍH Neila Stephensonova (tato kniha je zajímavá ve více ohledech). S drogami se někdy pojí přesunutí knihy do surreálné roviny (Dickova specialita, případně Stanislav Lem – FUTUROLOGICKÝ KONGRES).

V drtivé většině případů jsou ovšem drogy zástěrka pro něco jiného: pro strach z ovládání lidské mysli. Z toho, že totalitní systém nebude člověka jen zneužívat, ale že se mu to ještě bude líbit.

Svorně se toho obává mnoho autorů, K. Boyová na tom založila knihu a Orwell pointu 1984. Do tohoto konceptu zapadá ještě většina kyberpunku s vládou počítačů a prastarý koncept dnes nazývaný „mozek v láku“, popisující, že vše je jenom šalba a mámení.

VII. Náboženství

„Náboženství je opium lidstva.“

– Karl Marx

Dříve extrémně oblíbené (než lidi začala zajímat ekonomie a drogy), dnes ve své čisté podobě poněkud upadající téma dystopií. Víra bývá pouze záminkou pro vytvoření teokratické společnosti a následný útlak občanů. Vůdce má v takovýchto dystopiích klasickou podobu: abstraktní princip, jehož vůli vykonává skupina vyvolených. Je pravděpodobné, že brzy dojde ke vzniku dystopií, které reflektují medializovaný konflikt „křesťanského“ a „islámského světa“, kde však náboženské rozdíly budou pouze symbolem rozdílnosti kultur. Vynikajícím příkladem díla, jehož ústředním téma-

tem je útlak plynoucí z náboženství, je PRAVDA o zkáze SODOMY od Ivana Kříže, ve kterém je postupem děje stále více osobní svobody lidí v moci nejvyššího velekněze.

Další problém, který spadá do této kategorie je strach z racionalizace – obava, že lidé ani při své nejlepší snaze nejsou schopni ovlivnit osud a vytvořit si tak dokonalou společnost vlastními silami.

VIII. Rodinné uspořádání

– Muži nikdy neudělali nic dobrého!

– A co Albert Einstein?

– Albert Einstein byla žena
– A William Shakespeare?

– Zřejmě myslíte Vilmu
Shakespeareovou.

– film Sexmise

Jedna z hlavních snah totalitních systémů je zničit fungování rodiny. Rodina totiž představuje ostrůvek svobodného myšlení. Rodina totiž může být cíl, ke kterému se upírají lidské tužby – a tak

soupeří s úplnou oddaností systému. Je zajímavé, že antiutopie jsou obvykle v pokročilejším stavu rozložení rodiny, než dystopie.

Dystopický přístup odráží především pokusy totalitních (a želbohu nejenom jejich) společností převychovat dítě podle svých představ – k naprosté důvěře a oddanosti systému. Antiutopie obvykle popisuje už rozbitý rodinný systém a popisuje důsledky tohoto stavu. V tomto případě je člověk naprostě osamocen a celý jeho život od narození po smrt je ovládán pouze společností (v dystopiích se s oblibou rozvíjí literárně vděčný milenecký vztah, v antiutopicí zase vzniká navzdory systému). Je zajímavé si u dystopií a antiutopií všimmat titulování vůdců.

Rozbíjení rodiny má sloužit k zastavení nedůvěry – a to i mezi nejdůvěrněji sblížené osoby. Nejdále pokročily společnosti podobné Huxleyho NÁDHERNÉMU NOVÉMU SVĚTU, ve kterém lidský vývojový cyklus vypadal následovně: oplodněním ve zkumavce (=> naklonování nižších kast) => přesun do lávky pro embryonální vývin => vyndání z lávky

=> učení ve školách, kondicionování (důsledky Pavlovových pokusů na psech a behavioristický přístup se v dystopiích a antiutopiích objevuje mohutně) => začlenění do společnosti (jak ilustruje tamní šlágr: „Jak rád bych se vrátil do lávky své“).

V Zamjatinově My neexistovaly partnerské vztahy, každý člověk měl právo na libovolnou osobu opačného pohlavní, který byl sexuálně připraven (během doby určené k sexu se dělo něco neviditelného – zatáhly se žaluzie v domech, do kterých bylo jinak zcela vidět). Dystopické přístupy jsou jednodušší (ovšem na druhou stranu – děti udávající své rodiče jsou značný úspěch) a v zásadě jsou podobné „experimentům“ jako Hitlerjugend a Pionýr (a další, doplňte sami). Vztahy jsou nechtěné, děti se ráději posílají na výchovu pryč od rodičů. Sex se popisuje jako „služba straně“. Podrobné rozpracování dystopické rodiny bylo v 1984 a KALLOCAINU K. Boyeové, nebo 451°F:

„Strčím děti na devět dní z deseti do školy. Jsou doma tři dny za měsíc a to je docela dobré snesu, není

to vůbec nic strašného. Posadíte je do televizního pokoje a otočíte vypínačem. Je to jako když člověk pere; napete prádlo do pračky a přibouchnete víko.“

– Ray Bradbury

Do této kategorie patří i feminismus – někteří autoři se obávají samotné emancipace („Běda muži, jemuž vládne žena“), někteří považují feministické hnutí za totalitní, což se odráží i v jejich tvorbě. V nich jsou muži buď postaveni na nižší úroveň (Páral – ZEMĚ ŽEN), nebo naprostě eliminováni a zůstává pouze zmanipulovaná vzpomínka na ně (film SEXMISE).

Pohled z druhé strany, kdy ženy jsou pouze prostředkem k rozmnožení rodu, je v dystopiích poměrně vzácný. Pokud je toto téma zpracováváno, obvykle se nejedná o dystopie v pravém slova smyslu. Dystopické prvky – sledování, dělení do kast, postapokalyptický svět – je ale možné najít například v knize PŘÍBĚH SLUŽEBNICE Margaret Atwoodové, ačkoli se jedná spíše o výjimku.

IX. Ekonomika a materiální podmínky

Děti ve škole dostaly za úkol napsat slohovou práci na téma Chudá rodina. Dceři milionáře nejprve dlouze přemýšlily a potom začaly psát: Byla jednou jedna chudá rodina. Otec byl chudý, matka byla chudá. Chudá byla i jejich služka, šofér a zahradník. I jejich kuchař byl chudý.

Neměli bychom redukovat problematiku ekonomiky na komunismus x kapitalismus, ale už to udělali autoři, tak se toho držme (souvisí to také s tím, že ekonomické problémy jsou akcentovány až v relativně nedávné době). Byly zpracovány panické obavy z prosazení centrálního plánování (1984 a mnoho dalších) i přebujelého kapitalismu.

V tomto bodu se dystopie a utopie zásadně odlišují. V dystopii je běžný občan na hranici chudoby, bez přístupu k jakémukoli luxusu. Tímto nedostatkem značně trpí, což vede k nemocem, depresím a dalším problémům. Vysvětlení závisí na tom, jestli autorovi leží v žaludku komunismus, nebo kapitalismus.

V antiutopii se typický hrdina topí v

luxusu a má vše, po čem jeho srdce touží. Hrdina si ovšem na rozdíl od ostatních uvědomuje, že mu v životě navzdory materiálnímu zabezpečení něco chybí.

Samostatnou skupinou jsou korporace, které se vymkly jakékoli kontrole. V kyberpunku se zaříl výraz megakorporace. Je prakticky nemožné najít kyberpunkové dílo, které by tyto dystopické prvky neobsahovalo.

X. Mimozemšťané a podobné entity ze sci-fi

Čas od času se stane, že za dystopický systém nezaložili lidé, ale nějaká vnější síla a systém je ovládaný jinými bytostmi (pro přemýšlení: Proč to nijak nekoliduje s tím, že si za to lidé mohou sami?). Toto téma je oblíbeno u Philipa K. Dicka (HRÁCI Z TITANU a další), významné je i obzvláště povedené dílo LIMES INFERIOR od Zajdela. Obecně je toto téma využíváno poměrně málo, protože se „neopírá o vlastní zážitky“ a soukromé obavy autora. Na druhou stranu existuje celý subžánr sci-fi, který se věnuje „plíživé invazi“, ovšem zřídkakdy se jedná o čisté dystopie. Z jiného okruhu literatury sto-

jí za přečtení NONSTOP Briana Aldise, ač jako čistě dystopické nebylo zamýšleno.

A když už je tady to sci-fi: dystopie a antiutopie je jsou žánrově „social fiction“, které se se sci-fi značně protíná. Ze sci-fi si berou techniku a obavy z ní nafukují do dystopických podob. Antiutopie jsou bližší klasické sci-fi: popisují důsledky možných změn společnosti a možné dopady. Dystopie jsou mnohem častěji „hořce groteskní“ a laděné do podoby noční můry.

XI. Média a cenzura

„A teď se podíváme za Sidem a Brendou, kteří mají potíže, protože je soused obvinil z hromadění potravin... Na jedničce totiž začíná další díl seriálu ,člověk se musí smát‘“

– Alan Moore, V JAKO VENDETTA

Další z obzvláště důležitých témat je ovládání médií. Ty vládní jsou nositeli jediné pravdy, jakékoli jiné jsou přísně zakázané (Pamatujte, poslouchání zahraničního rozhlasu se trestá smrtí), a co je velice důležité – média poskytují

zábavu širokým masám (pokud nejsou drogy) a zbavují je potřeby samostatně myslet, což začíná už ve škole, která je nenaučí přemýšlet, pouze je zavalí bezvýznamnými trivialitami.

„Když nechceš, aby byl člověk nešťastný z politických problémů, neukazuj mu rub i líc otázky, aby se tím netrápil: ukaž mu jenom jednu stránku. Anebo ještě lépe, neukazuj mu nic. Nech ho zapomenout, že je něco takového, jako válka. I když je vláda neschopná, ožralá, i když si pomáhá z úzkých šroubováním daní, to všechno je v pořádku, jen když o ní lidé nepřemýšlejí“

– Ray Bradbury, 451°F

S médií přichází i mohutnější cenzura. Cenzurováno je úplně všechno – osobní komunikace, umělecká díla (často se navíc postupně zjednoduší, až z nich zmizí vše smysluplné), vědecká fakta, na cokoli si vzpomenete. Cílem totalitních společností je vytvořit v lidech instinktivní autocenzuru, která státu ubírá značné množství práce. Ve již zmiňovaném KAL-LOCAINU bylo lidem vidět až do mozku, v Orwellově 1984 byl popsán pokus redu-

kovat jazyk způsobem, ve kterém není vůbec možné myslet na zakázané věci. V My se protagonista považuje za nemocného, když pociťuje pochyby.

Zajímavý námět k úvahám je kniha UBAVIT SE K SMRTI Neila Postmana, který popisuje tendence ve vývoji médií k ztrátě skutečné informační hodnoty. Jde o zajímavou četbu, pokud přehlédneme jeho technofobii.

Vznik a zánik dystopie

„Nám zbývá naděje, my byli jsme a budem.“

– Karel Kryl, Tak vás tu máme

Totalitní společnost vzniká velice snadno. Problém je ji udržet. V nejjednodušším případě se někdo skutečně mocný rozhodne, že systému a moci rozumí lépe než ostatní a prostě jej převezme. Ve složitějším – a zajímavějším – případě si lidé dystopii vytvoří sami. Ostatně, NSDAP v Německu a Komunistická strana u nás byly zvoleny v demokratických volbách. Tento postupný způsob vývoje v dystopii je velice zákeřný, protože je obtížné jej zpozorovat – jednotlivé změ-

ny jsou příliš jemné (znáte to s tím vařením žáby?). Stačí si projít Anglii a všímat si všudypřítomných kamer a nápisů „... pro vaši bezpečnost“, abyste se přestali divit, proč je tolik dystopií situováno právě tam. Tímto způsobem se práva (v antiutopii společně s povinnostmi) přesunou někam do abstraktna, odkud se obtížně získávají zpátky. Krásný příklad postupného vzniku totality byl v knize PRAVDA O ZKÁZE SODOMY, ve které byly všechny mezikroky logicky vysvětlené, správné a nevyhnutelné.

Je otázka, jestli je možné dystopie efektivně rozbít. Na jednu stranu jsou příklady z reality, ve které se ukazuje, že totalitní systémy jsou méně stabilní a jsou schopny se rozpadnout vnitřním tlakem. Ovšem v literární podobě bývají popisovány stabilnější společenské struktury – pokud autor dovolí dystopii rozpadnout se, tak ji zřejmě vymyslel špatně. Dystopická společnost je zaštítěna hned z několika směrů: byrokracie zajišťuje, že osoby, které mají nějakou moc, jsou odděleny od ostatních lidí (v antiutopiích to může být proto, že výkonné složky to můžou „myslet dobře“

a takto se nic nedozví); jedinec sám nic nezmůže – pokud se postaví systému, ukáže se jako podivín a v lepším případě jej rozdupe dav. Výjimkou jsou díla, ve kterých je hrdina ozbrojen a nebezpečný. V jakou frašku se to může obrátit je možno vidět v mnoha případech (namátkou filmy EQUILIBRIUM, AEON FLUX, ULTRAVIOLET,...)

V antiutopiích a některých dystopiích je poměrně častá „morální výhra“ protagonisty, která sice antiutopii přímo nezmění, ale ukáže ostatním její neduhy a možnost změny. Obvykle ale hrdina prostě a jednoduše odejde.

Vztah dystopií k realitě

Nejlepší politický vtip je ten, na který si ještě po deseti letech vzpomenete, a tak se mu smějete, že se až za mříže popadáte.

Je vhodné si položit otázku: „nakolik jsou realizovatelné změny popisované v dystopiích?“. Do značné míry. Už jsme si lecčím prošli, ale společnost spoustu zapomněla. O německých koncentračních táborech se všeobecně mluví, o ruských

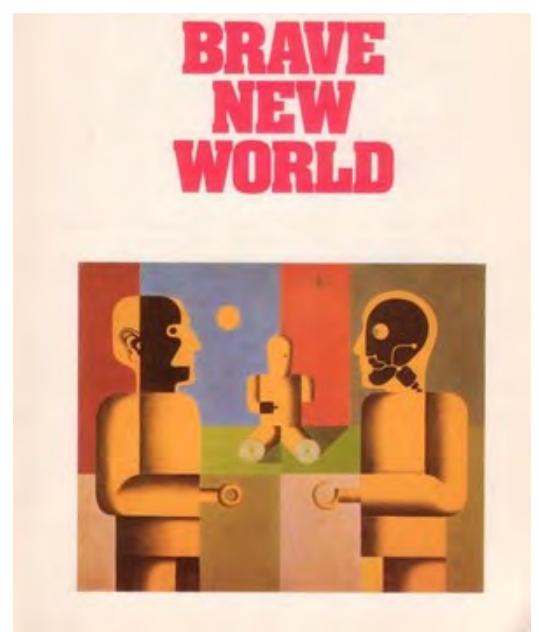
alternativách prakticky ne. Stačí si také uvědomit, kolik velkých genocid proběhlo v době relativně nedávné a kolik z nich je ve všeobecném podvědomí lidí.. Je také dobré se zamyslet nad problematikou cenzury a sledování.

Je potřeba připomenout, že dystopie a antiutopie představují pouze úhel pohledu. To, co nám dnes připadá nesnesitelně dystopické, může být – nebo bude – považováno za normální. Já osobně se však domnívám (podporován například Postmanovým UBAVIT SE K SMRTI), že vzniku dystopií není třeba se příliš obávat – v případě dystopií je nadcházející hrůznost příliš zjevná, než aby byla reálná. Antiutopie jsou se svou plíživostí mnohem reálnější. Je mnohem pravděpodobnější, že lidé přenechají svou svobodu a práva někomu jiného z... lenosti. A nechají sebou manipulovat. Přenechají veškerou práci strojům a ztratí důvod přemýšlet. Stanou se otroky techniky. Jak bylo zlomyslně řečeno ve STALKEROVI: „Technika lidem umožňuje méně pracovat a více žrát.“ Pokud bych přidat svou vlastní obavu, pak to by to byl strach z toho, že se lidé stanou po-

dobni onomu lvu v kleci, který má vše, co potřebuje, spoustu žrádla a samic, ale přesto se za tou mříží tváří tak nějak smutně.

Poděkování

Rád bych poděkoval lidem z RPG fóra za dlouholeté rozebírání dystopií, Marku Vanžurovi za závažné diskuze nejen o dystopiích a Raven za korektury, podněty a celkovou podporu.



TÉMA ČÍSLA napsal Josef „Faskal“ Novák

Antiutopie a dystopie: doporučená literatura

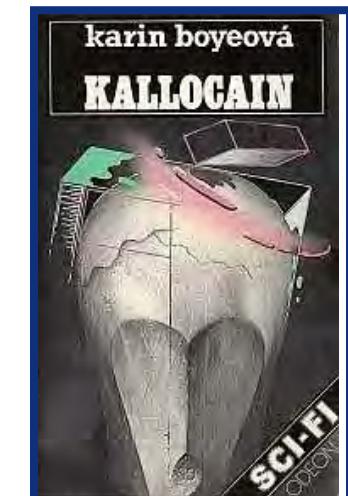
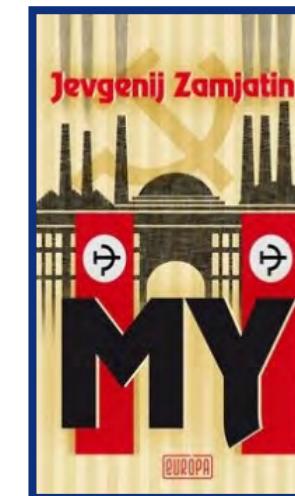
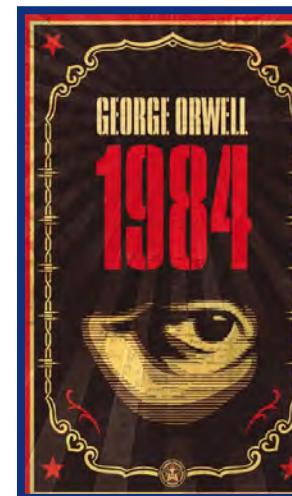
Vytvořit seznam dystopií a antiutopií je obtížné. Už jenom proto že mezi utopií – antiutopií-dystopií neexistuje pevná hranice, ale postupný přechod. A kam řadit díla alegorická a paměti či cestopisy? Rozhodl jsem se vybrat několik knih ze své četby, které se všeobecně považují za dystopické/antiutopické, letmo je rozeberu a pak vyberu několik zajímavých děl, které subjektivně řadím do této kategorie, nebo bych na ně chtěl upozornit, protože jsou důležité pro studium dystopií.

Vytvořit seznam dystopií a antiutopií je obtížné. Už jenom proto že mezi utopií – antiutopií-dystopií neexistuje pevná hranice, ale postupný přechod. A kam řadit díla alegorická a paměti či cestopisy? Rozhodl jsem se vybrat několik knih ze své četby, které se všeobecně považují za dystopické/antiutopické, letmo je rozeberu a pak vyberu několik zajímavých děl, které subjektivně řadím do této kategorie, nebo bych na ně chtěl upozornit, protože jsou důležité pro studium dystopií.

Jádro dystopií a antiutopií

Orwell, 1984 (z roku 1949)

Popisovat dopodrobna 1984 je jako nosit kamery do Londýna, proto jenom několik poznámek. Příběh je velmi jednoduchý: hrdinovi se nelibí svět kolem něj, tak začíná přemýšlet, proč je tak špatný. Pozná dívku, která uvažuje stejně. Začnou se tajně scházet, ale jsou chyceni a dopadne to s nimi špatně. Tato kniha je základem moderních dystopií a pravděpodobně také nejznámějším příkladem tohoto typu literatury. Najdete tam vše: kastovní systém, uniformitu lidí, vymýšlení nepřátele, vymývání mozku, strach,



nejistotu a bezvýchodnou situaci hlavního hrdiny i společnosti.

Obvykle se tvrdí, že 1984 je o sovětském Rusku. Jsem přesvědčen, že důležitějším inspiračním zdrojem byl například jeho pobyt v Barmě, ale především – anglická společnost (ty scény s nadprodukci čokolády proběhly v Anglii v reálu; architektura ministerstev je tam v reálu také k vidění)

Navzdory tomu, že Orwell příliš psát neumí a jeho výstavba příběhu je zvrácená, je 1984 velice zajímavou četbou. Obzvláště pokud čtete mezi řádky.

Zamjatin, My (1921)

První velká moderní antiutopie, popisující totalitní stát vytvořený podle přísné logiky.

Zajímavostí je autorova fascinace matematikou a jazykem: postavy jsou pojmenovány písmenem a číslem, přičemž ženy jsou samohlásky a muži souhlásky. Postavy se také dělí ve své otevřenosti podle toho, jestli písmeno, které je reprezentuje, je v abzuce stejné, jako v latince, nebo ne. Lidská individuálnita je kromě „jmen“ setřena i přísným

řádem – všichni vstávají ve stejnou minutu a každé sousto skousnou předepsaným počtem skousnutí. Nanejvýše zajímavý je pokus o převrat: při veřejných volbách nehlasují pro svého vůdce, jako to dělá jednohlasně celá populace, ale proti. Ráno je v novinách, že byl vůdce, Dobrodítel, opět jednohlasně zvolen. A hlavní hrdina si za „trest“ zvolí operaci mozku, která jej zbaví pochyb a vrátí do původního blaženého stavu nevědomosti. Tato operace je plánována i pro zbytek populace.

Oblíbenou formou státního sledování je tzv. „panoptikon“: vězení, ve kterém je vidoucí sic neviděný pozorovatel a pozorovaný, který si nemůže být jist, že je pozorován.

Drobná zajímavost: tato kniha je vůbec první, kterou sovětský režim zakázal. A ještě – Orwell i Huxley tuto knihu velice pravděpodobně četli (Orwell určitě – psal na ni recenzi) a v zásadě ji vykradli (Orwell prakticky kompletně).

Vřele tuto knihu doporučuji – mezi autory dystopií vůbec není zvykem dobré psát. Tato kniha je intelligentní, čtivá a plná propracovaného symbolismu.

Karin Boyeová, KALLOCAIN (1940)

Poslední ze tří všeobecně uznávaných dystopií je KALLOCAIN, kniha napsaná švédskou autorkou, která krátce po dokončení této knihy spáchala sebevraždu. Není divu. Kniha popisuje „drogu pravdy“, která má zajistit absolutní poslušnost občanů státu. Je v mnoha ohledech děsivější a propracovanější než Orwellovo 1984 a po formální stránce mnohem lépe napsaná.

Jde o „překrásnou“ dystopii se vším, co je potřeba – totalitní společnosti, úplnou kontrolou státu nad vším, odosobněním, dětmi udávajícími své rodiče... Děj knihy se zaobírá zavádění dalšího opatření – kontrolou nad myslí. Hrdina je antiutopického typu – je oddaný straně a nechce se mu věřit, že se kolem děje něco špatného.

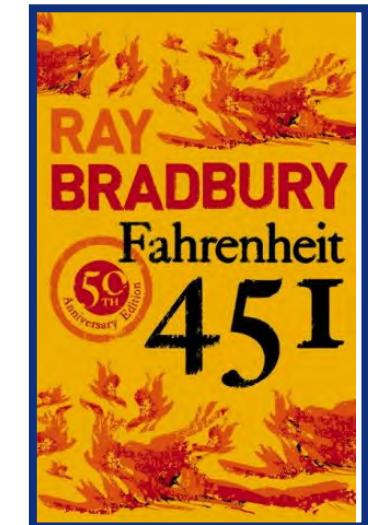
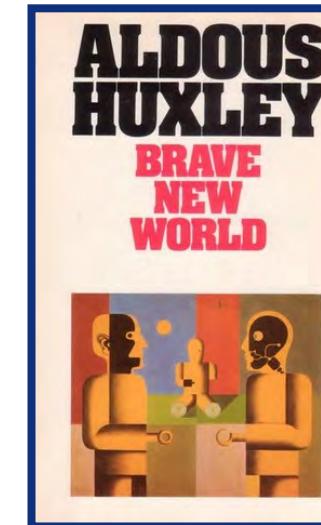
Aldous Huxley, NÁDHERNÝ NOVÝ SVĚT (nebo nešťastně KONEC CIVILIZACE) (1932)

Pravděpodobnější nejznámější antiutopie je NÁDHERNÝ NOVÝ SVĚT, který je především parodií. Paroduje utopie (konkrétně

Wellsovy), obdiv k technice, americkou kulturu.

Společnost NÁDHERNÉHO NOVÉHO SVĚTA je výslovně pokročilá – technika umožňuje život bez práce, lidské rozmnožování je předáno čisté laboratorní technice a počet lidí byl redukován na 2 biliony, takže všichni žijí v přebytku. Nebo aspoň ti, na kterých záleží.

První zajímavé téma této knihy je reprodukční biologie – množení probíhá klonováním (technicky to není „klonování“ v dnešním slova smyslu, ale umělá indukce více jednovaječných dvojčat – tedy spíše rostlinný způsob klonování), a kasty jsou vytvářeny už v „lahvích“ tím, že jedinci s menším potenciálem jsou vytvářeni mentálně retardováni, aby jim „nevadilo pracovat“. Na složitější úkony jsou přestováni odborníci s vyšší inteligencí. S produkcí souvisí (nebo vlastně nesouvisí) i další téma: sexuální nevázanost – protože existují dokonalá antikoncepce (po-



dávané „po americku“ formou žvýkaček). K nevázanému sexu jsou občané vedeni už od útlého dětství. Koncept rodiny a vztahů je chápán jako něco nemravného. Druhé velké téma NÁDHERNÉHO NOVÉHO SVĚTA jsou drogy – v knize jsou postaveny do negativního světla (v kontrastu se zbytkem Huxleyho tvorby) Nahrazují také náboženské a mystické prožitky (ne náhodou se droga jmenuje sóma).

Jedna z linií knihy sleduje osudy „divocha“, člověka, který nebyl vychován v oné dokonalé společnosti, je schopen svobodného přemýšlení a citu.

Ray Bradbury, 451°F (1951)

Jedna z nejuznávanějších antiutopií. A má nejoblíbenější. Hlavní linie popisuje zakazování a pálení knih, hlouběji je ovšem zajímavá analýza kultury – konzumního života, politické korektnosti, ztráty individuality, moci médií.

Tato kniha je mezi dystopiemi a antiutopiemi výjimečná v tom, že autor skutečně umí psát a dílo není jenom odborná stat zahalená do podoby románu. Bradburymu se povedlo vytvořit komplexní dílo protkané promyšlenou symbolikou.

Další doporučená literatura

- Jules Verne – autor více antiutopií
- Herbert G. Wells – hlavní osobnost předorwellovské antiutopické literatury. PRVNÍ LIDÉ NA MĚSÍCI, úchvatně popisuje představu rozdělení do kast. STROJ ČASU a další patří mezi všeobecně známé utopie.
- Pro předwellsovské antiutopie/utopie doporučuji anglický článek [THEMES IN UTOPIAN FICTION IN ENGLISH BEFORE WELLS](#).

- Jack London – ŽELEZNÁ PATA představuje jednu z prvních moderních dystopií. Je zjevné, že Orwell se touto knihou v mnoha ohledech inspiroval. Bohužel mi nepřijde příliš povedená.
- George Orwell – FARMA ZVÍŘAT. Byl bych nerad, kdyby tato kniha byla zastíněna 1984. Už jenom proto, že je v mnoha věcech zajímavější. Jde o alegorii sovětské revoluce. Naleznete tam prakticky všechno, co v pozdějším 1984.
- Kurt Vonnegut – MECHANICKÉ PIANO. Autor i dalších dystopií.
- John Wyndham – i když v díle tohoto autora lze nalézt dystopické prvky poměrně často, jediná z jeho knih, která mi přišla skutečně dystopická, jsou KUKLY. V ní je popsána nukleárně-postapokalyptická rurální společnost ovládaná náboženskými fanatiky. Hlavní zdroj strachu obyvatel je církevní boj proti mutantům (protože Bůh stvořil člověka k obrazu svému. Ne jako šestiprsté rouhačství.)
- William S. Burroughs – mistr dysto-

pií. Velká část jeho díla má dystopické prvky.

- Philip K. Dick – další mistr dystopií. Prakticky všechno, co napsal, je velmi dystopické. Vřele doporučuji především „SNÍ ANDROIDI O ELEKTRICKÝCH OVEČKÁCH?“ (BLADE RUNNER, ehm) o dystopické společnosti, ve které jsou stroje „lidštější“, než lidé, TEMNÝ OBRAZ ve kterém je hrdina zároveň sledován i sledující, KDYŽ MRTVÍ MLÁDNOU, která popisuje ničení knih z jiné strany než Bradburyho 451°F, MUŽE Z VYSOKÉHO ZÁMKU a VYKOLEDENÝ ČAS – jedny z jeho nejlepších knih.
- Ursula K. Le Guin – SMRTONOSNÉ SNY
- Ira Levin – STEPFORDSKÉ PANÍČKY jsou příjemně netradiční antiutopie, jehož děj se odehrává v nepochopitelně spořádaném městě. Zdroj strachu jsou nelidsky... dokonalé ženy v domácnosti. Kromě tohoto díla bývá často doporučován „TEN DOKONALÝ DEN“.
- William Gibson – zástupce kyberpunku, doporučuji především SPRAWL TRILOGY s NEUROMANCEREM

v čele. Také doporučuji nepřehlédnout jeho povídky.

- Margaret Atwoodová – PŘÍBĚH SLUŽEBNICE je až učebnicovým příkladem dystopií. Na společnosti, ve které jsou ženy naprostě degradovaný, jsou ukázány všechny znaky dystopií.
- Frederik Pohl – OBCHODNÍCI S VESMÍREM
- Robert A. Heinlein – HVĚZDNÁ PĚCHOTA se slavnými brouky. Jednak je to zvláštní fašistický stát, druhak brouci podle některých výkladů představují komunisty (*hive mind* a tak), CIZINEC V CIZÍ ZEMI – o konzumní společnosti narušené vpádem nové církve (docela divoké, mimochodem)
- Isaac Asimov – KONEC VĚČNOSTI. O upravování historie lidmi, co to „myslí dobře“
- Janusz A. Zajdel – LIMES INFERIOR, mé oblíbené dílo z kategorie ufounských dystopií, ve kterém je nesvobody ukryta velice povedeně.

Další knihy související s dystopiemi a zajímavosti

- Cormac McCarthy – CESTA. I když jde především o psychologické drama, prvky dystopií jsou zde velmi intenzivní.
- Ken Kesey – VYHOŘME HO Z KOLA VEN. Psychiatrická léčebna v dystopickém podání
- L. Frank Baum – ČARODĚJ ZE ZEMĚ Oz Na jednu stranu se jedná o typickou dětskou knihu, ale na druhou stranu lze knihu vykládat jako politickou alegorii.
- Anthony Burgess – MECANICKÝ POMERANČ. Zařazení tohoto díla mezi dystopie je diskutabilní, ale rád bych jej doporučil pro jeho poutavou atmosféru.
- Walter Tevis – ZPĚV DROZDA. Spíše romantický příběh z poutavě popsaného dystopického světa.

České dystopie a antiutopie

- Vladimír Páral – ZEMĚ ŽEN. Pokud nemáte rádi Párala, v této knize najdete vše, co na něm nemáte rádi.

Kniha je příkladem dystopií, které vznikly „mimozemskou invazí“, díky které vznikl na zemi feministický systém – skutečními původci tohoto stavu jsou však militantní feministky a podlézaví muži. Kniha obsahuje několik málo zajímavých momentů, ale autorova schopnost psát ji značně degraduje.

• Bohumil Hrabal – PŘÍLÍŠ HLUČNÁ SAMOTA. Další ze série antiutopií o likvidaci knih – hlavní hrdina při svém povolání ničí knihy, které nikoho nezajímají, nebo jsou zakázané systémem. Spoustu si jich ale zachraňuje a ukládá ve svém bytě. Velice čтивá knihu.

• Egon Bondy – ŠAMAN. Naprosto úchvatný popis totalitní společnosti v paleolitické osadě pohledem šamana. Kniha popisuje povrchní obyvatele šamanovy osady, Vůdce, tajnou policii a věnuje se také zmanipulovaným procesům. Hlavní hrdina cítí blížící se konec světa, ale nemá s kým by o tom v tlupě omezenců mohl hovořit. Děj se poněkud ztrácí v autorových úvahách.

- Karel Čapek – R.U.R. Příběh o pádu lidské civilizace poté, co lidé předali práci (a povinnosti) robotům. Za zmínku stojí i – VÁLKA S MLOKY a další jeho díla.
 - Ludvík Vaculík, MORČATA. Odhlédnu od svých mohutných osobních antipatií k tomuto autorovi a upozorním na jedno jeho velice zajímavé dílo, tedy MORČATA. Jde o dystopii psanou formou knihy pro děti, ve které si hrdina pořídí domů – morčata. Jeho vztah k morčatům odráží vztah systému k němu. Hrdina svá morčata pozoruje, dělá na nich pokusy a je fascinován jejich netečností. Až bych řekl, že jeho neschopnost je vyprovokovat k činnosti způsobuje, že ve svých experimentech postupuje stále dále, až do sadistických úrovní. Oceňuji především absurdnost situací a vtipně popsanou dystopickou společnost.
 - I formálně je kniha poměrně zajímavá: autor zkouší různé způsoby vyprávění, práci s odbočkami v ději a prolínání jednotlivých linií.
 - Ivan Kříž – PRAVDA O ZKÁZE SODOMY.
- Dlouhá a extrémně obtížně čitelná kniha, která vám o hrdinech občas prozradí něco, co jste rozhodně vědět nechtěli. Je ovšem zcela výtečná v popisu vzniku totalitního systému ze systému rozumného. Postupem času stále více oceňuji popis zmanipulovaných procesů, vymýšlení neexistujícího nepřítele, kvůli kterému se občané dobrovolně pasují na otroky vládců, manipulace davem a jeho fanatizaci.
- Jiří Gruša – MIMNER, ANEB HRA O SMRAĐOCHA Experimentální próza, která popisuje svět řízený naprostě nelogickými zákony. Jde o popis absolutně cizí kultury z pohledu cizince, který se – řadou omyleů – dostává stále na vyšší a vyšší post a zároveň se asimiluje s kulturou. Onen národ se sestává z lidí, kteří nejsou schopni (neumí...) pocítovat emoce, což vyúsťuje v absurdní společenské vztahy a „morální hodnoty“.
- Jan Ámos Komenský – LABYRINT SVĚTA A RÁJ SRDCE. Jako předchůdce moderních antiutopií považuju alegorické příběhy. Kromě cizokraj-

ných (Jonathan Swift – GULIVEROVY CESTY a další) se vyskytuje zajímavý příklad i u nás a to LABYRINT SVĚTA A RÁJ SRDCE. V této knize je popsána společnost, která je deformovaná svým „odklonem od Boha“. Hrdina je provázen průvodci, kteří před ním realitu skrývají, ale on – jako hrdina antiutopie – dokáže koutkem oka zahlédnout pravdu. A protože je světem znechucen, odchází. Vřele doporučuji první část knihy.

Další doporučení:

Franz Kafka – PROCES

Komiksy

BATMAN: DARK KNIGHT RETURNS, GHOST IN THE SHELL, JUDGE DREDD, TRANSMETROPOLITAN a mé oblíbené V FOR VENDETTA a WATCHMEN

Filmy

Rád upozornil pouze na:

- EQUILIBRIUM – slepenec 1984, Matrixu a 451°F, v poměrně poutavém provedení, ale bez vlastní myšlenky a s běčkovou akcí.
- GATTACA – film o genových manipu-

lacích, příběh ani vědecké detaily za moc nestály

- REPO! THE GENETIC OPERA – dystopie v podobě muzikálu. Zajímavé, i když formálně nepříliš dobré.

Další online zdroje

- [HTTP://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/LIST_OF_DYSTOPIAN_FILMS](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_dystopian_films)
- [HTTP://SNARKERATI.COM/MOVIE-NEWS/THE-TOP-50-DYSTOPIAN-MOVIES-OF-ALL-TIME/](http://snarkerati.com/movie-news/the-top-50-dystopian-movies-of-all-time/)

Další studium

Diskuze o dystopiích na RPG fóru:
[HTTP://RPGFORUM.CZ/FORUM/VIEWTOPIC.PHP?F=108&T=4561](http://rpgforum.cz/forum/viewtopic.php?f=108&t=4561)

Články obecně:

[HTTP://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/DYS-TOPIAN_NOVEL#DYSTOPIAN_FICTION](http://en.wikipedia.org/wiki/Dystopian_novel#Dystopian_fiction)

[HTTP://WWW.UTORONTO.CA/UTOPIA/LINKS.HTML](http://www.utoronto.ca/utopia/links.html)

Dystopie:

[HTTP://TVTTROPE.SORG/PMWIKI/PMWIKI.PHP/MAIN/DYSTOPIA](http://tvttropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Dystopia)

[HTTP://TVTTROPE.SORG/PMWIKI/PMWIKI.PHP/MAIN/CRAPSACKWORLD](http://tvttropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/CrapsaccharineWorld)

Antiutopie:

[HTTP://TVTTROPE.SORG/PMWIKI/PMWIKI.PHP/MAIN/CRAPSACCHARINEWORLD](http://tvttropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/CrapsaccharineWorld)

Seznamy na wikipedii:

- [HTTP://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/LIST_OF_DYSTOPIAN_LITERATURE](http://en.wikipedia.org/wiki>List_of_dystopian_literature)
- [HTTP://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/LIST_OF_DYSTOPIAN_FILMS](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_dystopian_films)
- [HTTP://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/LIST_OF_DYSTOPIAN_MUSIC,_TV_PROGRAMMES,_AND_GAMES](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_dystopian_music,_TV_programmes,_and_games)



TÉMA ČÍSLA

napsal Marek Vanžura

Utopie

Utopie a pochmurná města? Každý, kdo rozumí slovu utopie, a to je skutečně snad každý, si nyní jistě pokládá otázku, proč jsou utopie zařazeny mezi pochmurná místa. Na první pohled zde skutečně nemají co dělat, avšak na následujících rádcích se pokusím ukázat, že sem vcelku opravně patří. Pojďme si tedy nyní ukázat, jak to s těmi utopiemi opravdu je.

Abychom se mohli pustit do nějaké analýzy a vůbec rozpravy nad utopiami, je potřeba si říci, co přesně „utopie“ znamená. Vezměme si na pomoc etymologii. Kořenem je řecké slovo „topos“, které znamená „místo“ a předpona „u“ znamená „ne“, tedy „utopie“ je jakési „nemísto“. Jinými slovy, jedná se o takové místo, které neexistuje. Neexistuje pro svou dobrotu. Je natolik dokonalé, že neexistuje. A proto je třeba o něj usilovat.

Tímto jsme si sice nadefinovali, co to utopie je, ale stále není patrné, jakou má souvislost s pochmurnými místy. Takhle to spíše vypadá, že jsme se jim ještě více vzdálili. Avšak není tomu tak. Neboť máme-li představu něčeho nedokonalého, či jsme v přímé interakci s něčím nedokonalým, přirozeně máme snahu vidět daný jev v situaci, kdy by byl dokonalý. Jde tedy o jakési relační vztah, kdy taková podoba systému, který má chyby a mezery, v nás evokuje podobu systému, který chyby postrádá a je dokonalý. Jinými slovy, nedokonalý stav je takový, který v sobě skýtá těžkosti, se

kterými se musíme vypořádat, a proto máme potřebu se jej zbavit a nahradit jej stavem dokonalým. Je zajímavé, že v opačném případě nemáme potřebu hledat systém s chybami. Pakliže někdo namítne, že dystopie vzniká mnohem více než utopií, je to tím, že dystopie na nedostatky systému upozorňuje explicitně, mnohdy je dovádí až do absurdna, kdežto utopie kritizuje implicitně, proto se dystopie může jevit jako účinnější. Dalo by se říci, že těhneme k dokonalým stavům, ve kterých máme snahu ustrnout, a tak není divu, že vznikají utopie.

Vidíme, že provázanost utopií s pochmurnými místy je poměrně těsná. Nicméně dalším rozborem zjistíme, že jsou si vzájemně ještě mnohem blíže.

Srovnáme-li totiž utopická díla z různých let, jistě si všimneme, že reprezentují dobu, v níž autor vize žil. Dovolím si tvrdit, že utopie nemá nějaký konečný ideál, stav, který by již byl dokonalý, tedy jakousi nejčistší utopii.

Dle mého názoru se utopie vyvíjí, vždy reaguje na aktuální negativní jevy a snaží se ukázat, jaký by byl svět bez nich. Snaží se ukázat svět očištěný od všeho negativního. A postupně, jak se daří některé negativní jevy vymýtit a jak se objevují jiné, stejně tak se mění utopie. Protože se s každým novým přiblížením k ideálu utopie objevují stále nové obtíže a na nový systém se nahlíží v novém světle, představa utopie se proměňuje.

Reaguje přímo na negativní jevy ve společnosti a snaží se ukazovat, co zlepšit, aby se dosáhlo dokonaleho světa. Možná právě odtud vznikl název utopie, tedy nemísta, žádného místa, neboť stejně tak, jak se neustále systém vyvíjí, tak se vyvíjí (odsouvá) i představa ideálu, oné utopie. A protože se jedná o jev dynamický, a jak jsme si již řekli, patrně bez konce, tak i žádoucí ideál se stále posouvá. Je proto třeba na utopii nahlížet jako na dynamický systém, který poukazuje na

„Všechny utopie mají společný styčný bod: snahu ukázat dokonalý svět.“

pochmurná místa společnosti a světa obecně, a snaží se vytvořit takový svět, který by byl nedostatků oproštěn.

Pakliže máme tuto definici, toto vymezení, již patrně všichni vidíme, že utopie z roku 1400 se bude velmi zásadně lišit od utopie z roku 2000. Samozřejmě, že budou mít společný styčný bod – tím je snaha ukázat dokonalý svět. Avšak dokonalý svět v relaci se světem roku 1400, respektive 2000. Obě utopie budou odrážet stav světa, ve kterém vznikly, a proto je více než možné, že na čtenáře z roku 2000 by mohla utopie jeho o 600 let staršího kolegy působit pochmurně. Analogicky by tomu mohlo být teoreticky i obráceně. Vidíme tedy, že z pozitivně míněné vize se může při splnění pár podmínek stát něco, co by mohlo být noční můrou. A není to jen čas, který má moc proměnit podobu vize, může to být kupříkladu i kultura. Představme si utopii, která vznikne v podmínkách západní civilizace a srovnajme ji s utopií, jak by ji mohli pojímat afričtí Křováci. Kultuře vlastní vize by byly utopiemi, avšak vzájemně by se moh-

lo jednat o dystopie, naprostě děsivé představy.

Shneme-li si vše výše řečené, dojdeme k poznatku, že utopie, antiutopie či dystopie mají jeden velký ústřed-

ní bod – kritiku společnosti, světa, tj. systému, ve kterém autor žije. Liší se jen způsobem, jakým ke kritice dochází.



TÉMA ČÍSLA

napsal Ecthelion^2

Iljič Ramíréz Sanchéz (alias Carlos či Šakal), narozen 1949

Tento článek shrnuje působení teristy Carlose, který ilustruje mezinárodní terorismus sedmdesátých a osmdesátých let.

Jeden z nejznámějších teroristů dvacátého století, který byl aktivní v sedmdesátých letech. Toto období bylo velice zajímavé z hlediska her, které by se zde daly hrát. Jde o skutečný propletenec teroristických skupin, agentů ze Západu i Východu, žoldnéřů, ozbrojených skupin, povstání a revolucí.

70. léta

V Západním Německu v této době fungují levicové ozbrojené skupiny (*Rote Armee Fraktion, Bewegung 2. Juni, West Berlin Tupamaros* a další), které hlásají ozbrojený boj proti Američanům, imperialismu a vlastnímu státu (ve kterém spatřují směřování k nacismu). Podnikají bombové útoky a atentáty na představitele německého státu a jsou propojeni s palestinskou PFLP (Lidová fronta pro osvobození Palestiny) a většina z nich prodělala výcvik v palestinských táborech v Jordánsku. Takže v Evropě fungují propojené levicové buňky a městské gerily, které spolupracují s Palestinci s podporují je arabské levicové režimy. Ty jim poskytují zdroje a úkryty (v Iráku, Sýrii, Libii a Palestinci ovládaných územích

v Jordánsku a Libanonu). Další zdroje získávají od tajných služeb ze sovětského bloku a především Stasi, která teroristy zásobuje zbraněmi a penězi, navíc většina teroristů získává úkryty za Železnou oponou (často v Praze nebo Budapešti).

V Evropě pak dále funguje Mossad, který v Evropě likviduje významné teristy, kteří se zde ukrývají, kontrarozvědky dalších států. V rámci operace Gladio budují Spojené státy v západní Evropě (často neutrálních zemích) tajnou armádu, která má bojovat proti komunistické invazi gerilovým způsobem až budou armády NATO poraženy. Často jsou v jejím rámci vyzbrojovány teroristické a separatistické skupiny. V Belfastu hoří ulice a IRA bojuje s vládou, baskická ETA provádí útoky proti Frankovu Španělsko a funguje ultrapravicová neonacistická organizace Paladin group, která najímá žoldnéře (bývalé nacisty a důstojníky SS) pro pravicové autoritářské režimy a jeho komanda smrti používají diktátoři proti opozici a významným protivníkům. Získávají zdroje v Latinské Americe a od neonacistických organizací ze Západu.

Dosud jsme také v období, kdy ne-

platí zásada, že s teristy se nevyjednává – takže unášením rukojmí a letadel teroristé často získají to, co chtějí. To je podněcuje v další aktivitě a útocích... jedná se prostě o ideální prostředí pro špiónážní a konspirační hru.

Carlos

Mladý Iljič Sanchéz se narodil ve Venezuele v rodině leninisticky zaměřeného právníka (jeho dva mladší bratři se jmenovali Lenin a Vladimir). Vyrůstal ve své rodné zemi, v sedmnácti letech se zúčastnil letního tábora u Havany, který organizovala kubánská tajná služba a zaměřoval se na guerrilový boj. Když se Sanchézovi rozvedli, matka jej vzala do Anglie, kde studoval na univerzitě, než v roce 1968 nastoupil na Univerzitu



Šakal

Tuto přezdívku Carlos získal podle postavy z románu Fredericka Forsytha Den šakala, kde je zabiják známý jako Šakal (Le Chacal) najat k vraždě prezidenta De Gaulla. Mylně se předpokládalo, že u sebe Carlos měl kopii této knihy.

Patrice Lumumby v Moskvě (známé jako místo, kde sovětská rozvědka lanařila zahraniční komunisty do svých služeb). Z ní byl vyhozen v roce 1970 a hned z Moskvy odletěl do Bejrutu, kde se přihlásil k Lidové frontě pro osvobození Palestiny (PFLP) a podstoupil vojenský výcvik v jejích táborech. Jako *nom du guerre* si zvolil jméno „Carlos“.

Během Černého září (když jordánský král zničil palestinský stát ve státě na svém území a vypudil Palestince do Libanonu, kde ihned rozpoutali občanskou válku) bojoval jako řadový voják a údajně si získal dobrou pověst v bojích. V roce 1973 se vrací do Evropy a pracuje pro PFLP – provedl nezdařený atentát na Josefa Sieffa (židovského bankéře a viceprezidenta Britské sionistické fe-

derace), je zodpovědný za nepovedený pokus o odpálení auta před londýnskou bankou a tři výbuchy automobilů před pařížskými redakcemi novin, které byly obviněny z pro-izraelských postojů. Je podle všeho zodpovědný za granát vržený do jedné z pařížských restaurací, který zabil dva lidí a třicet dalších zranil. Stejně tak se zúčastnil pokusu o sestřelení dvou letadel pomocí RPG na letišti Orly u Paříže. Jeho působení ale končí v roce 1975, kdy se pařížské policii podařilo chytit jeho kontakt z PFLP a zjistit jeho identitu. Policisté se ho pokusili zatknutou u něj v domě během večírku, který pořádal, ale dva detektivy zastřelil a podařilo se mu přes Brusel uprchnout do Bejrutu.

Nájezd na OPEC (20. prosinec, 1975)

Toto byla operace, která Carlose proslavila snad nejvíce. V čele šestičlenného komanda (složeného ze tří Palestinců a dvou německých teroristů – Hanse-Joachima Kleina a Gabriele Kröcher-Tiedemann) podnikl útok na sídlo OPEC ve Vídni, kde zajali přes šedesát rukojmích. Po vyjednávání s rakouskou

vládou se ta uvolila odvysílat ve státních médiích jejich komuniké a dala jim letadlo, ve kterém teroristé a čtyřicet dva rukojmích, odletělo do Alžíru. Odsud letadlo odletělo do Bagdádu, kde bylo třicet rukojmích propuštěno a poté zpět do Alžíru, kde byl propuštěno zbytek rukojmích, a teroristé dostali azyl.

Dodnes není jasné, zda za útokem stála PFLP nebo někdo jiný. Některá vo-

dítka míří k Saddámu Husajnovi (kterému zvýšení cen ropy, který útok vyvolal, pomohlo financovat válku proti Íránu) nebo Muhammaru Kaddáfímu. PFLP nebyla s výsledkem spokojena, protože Carlos dostal rozkaz popravit dva ministry, kteří se zasedání OPEC účastnili. Podle všeho za ně arabské státy zaplatily miliony dolarů, které si Carlos ulil pro sebe. PFLP jej za to vyloučila.



Organizace arabského ozbrojeného boje

Po vyloučení si založil vlastní organizaci – Organizaci arabského ozbrojeného boje – složenou z německých, syrských a libanonských teroristů a nabídl její služby tomu, kdo dá víc (PFLP, Stasi, rumunská Securitate – ta si je najala na vraždy rumunských disidentů a zničení Rádia svobodná Evropa). V roce 1982 podnikla skupina nezdařený útok na francouzskou atomovou elektrárnu a o nějakou dobu později byli dva členové skupiny ve Francii zatčeni. Carlos poté odpálil sérii bomb proti francouzským cílům, aby si vynutil jejich propuštění, ale vláda odmítla. O rok později podnikl dva bombové útoky na vlaky TGV, po kterých zesílil tlak na východoevropské režimy, které Carlosovi poskytovaly útočiště (po dva roky žil Carlos v luxusní budapešťské čtvrti). Byl odříznut od většiny svých arabských zdrojů a pod nátlakem Francie byl vyhoštěn z Maďarska a poté, co byl v několika státech odmítnut, získal útočiště v Damašku. Syřané mu ale oplátkou zakázali podnikat teroristické útoky. Později byl ale vypuzen i ze

Sýrie, našel dočasný azyl v Jordánsku a později se ukryl v Chartúmu v Súdánu. Súdán ho později v roce 1994 vydal do Francie, kde byl odsouzen za své zločiny na doživotí.

Závěr

Carlos byl jedním z nejznámějších teroristů tohoto období a na jeho osudu lze ilustrovat dobu, ve které žil, prosyčené terorismem, atentáty a tajnými konsipracemi ve stínu hrozby atomové války. Pro více informací o studené válce, které můžete využít ve svých hrách, můžete nahlédnout do toho tématu, které se mu věnuje: <HTTP://RPGFORUM.CZ/FORUM/VIEWTOPIC.PHP?F=118&T=6273>.

Pozn. – Jako ilustrace použité u článku jsou použity záběry z filmů „Baader-Meinhof Komplex“ a „Munich“.



TÉMA ČÍSLA napsal Ján „Crowen“ Rosa

Ľudia v tieni

Témou tohto čísla Drakkaru sú pochmúrne mestá. Aké by to boli pochmúrne mestá, keby v nich nežili všelijaké živly a nebujnelo podsvetie. Pokúsim sa vám priblížiť niekoľko NPC, ktoré môžete použiť počas väšej hry, či už ako protivníkov, kontakty, priateľov alebo na podfarbenie atmosféry. Snažil som sa, aby sa väčšina NPC dala využiť takmer v každom prostredí od fantasy, scifi, cyberpunku, postapokalypse až po súčasnosť.

Tridsať päť NPC som aspoň zhruba rozdelil na niekoľko kategórií, aj keď niekedy nebolo zaradenie konkrétnej NPC ľahké alebo jednoznačné: obchod s bielym mäsom, organizovaný zločin, podpora zločinu a drobný zločin. Nenájdete tu žiadne číselné štatistiky, predpokladám, že každý šikovný PH, GM či PJ si čísla ľahko a rýchlo doplní.

Obchod s bielym mäsom

Pasák

Nenápadný chlapík v koženej bunde, ošúchaných nohaviciach a vysokých topánkach. Na vyholenej hlave má tetovanie orla, niekoľkodňové strnisko neúspešne maskuje jazvu na ľavom líci, spomedzi pichľavých očí vytŕča niekoľkokrát zlomený nos. Občas prejde po ulici, skontroluje rajón a zase zapadne do baru. K svojim dievčatám nie je práve nežný, ale keď majú problém, tak neváha vytiahnuť z vrecka nôž a veľmi vášnivého zákazníka poštekliť pod rebrami. Tak ako on kasíruje dievčatá, aj jeho kasírujú iní.

Pouličná šľapka

Žena na dne spoločnosti, ktorá nemá iný spôsob, ako by si zarobila na živobytie, či už dobrovoľne alebo nasilu. Vyzývavo oblečená vo vysokých čižmách, sieťovaných pančuchách, minisukni a o 3 čísla menší blúzke, dlhé vyčesané vlasy obohatené príčeskom jej padajú na ramená. Ani hrubá vrstva mejkapu však nezakryje stopy času, alkoholu, zúfalstva a množstva zákazníkov. Tak ako väčšinu dievčat na ulici, aj ju vytlačili z bordelu mladšie, krajsie a menej použité kolegyne. Zbierka chorôb, jaziev na duši i tele, ani závislosť na alkohole či drogách ju nerobia veľmi atraktívnu a tak svoje služby ponúka rovnakým zúfalcom, ako je sama, za veľmi nízke taxy.

Topless tanečnica

Mladá študentka alebo osamelá mamička, po nocích si

privyrába tancovaním v pánskych kluboch hore bez, ale tancom to končí. Zvodne vypracované opálené telo sa vlní pri tyči alebo nad barom, prípadne za sklenenou stenou či v kletke, namaľované oči zvodne klipkajú mihalnicami na zákazníkov, zmyselné perly posielajú vzdušné bozky. Neodbytným rukám prípitých chlapov sa vie šikovne vyhnúť, ak jej niekto zastrčí mincu či bankovku za nohavičky, nechá ho potešiť sa dotykom.



Prostitútka

Iba o stupienok vyššie v hierarchii ako dievča z ulice, prostitútka si tiež zarába na živobytie najstarším remeslom.



Nemusí však postávať na ulici, ale čaká na zákazníka v nočnom klube alebo nevestinci. Podobne ako šlapka, ani ona si svoju prácu nevybrala dobrovoľne, donutili ju životné okolnosti. Je mladá a ešte na nej nevidno stopy jej životného štýlu, pokiaľ sa jej niekto nezahľadí do očí. Dlhé rozpustené vlasy lákajú pohľady mužov podobne ako poloohalené poprsie a vypasované nohavice, viac odhalujúce ako zahaľujúce. Ak sa jej opýtate tie správne otázky a máte čím za informáciu zaplatiť, niekedy sa nechá uniesť a vyzradí niečo, o čom by radšej hovoriť nemala. Veľká časť prostitútok je držaná v nevestincoch proti svojej vôle ako otrokyne a k poslušnosti sú nútené kombináciou bitky, vyhrážok a drog.

Kurtizána

Mladá, šarmantná, dobre oblečená a viditeľne bohatá, taká je kurtizána. Na rozdiel od šlapiek a prostitútok si svoje zamestnanie vybraла dobrovoľne, môže si svojich zákazníkov z radosť bohatých kupcov, obchodníkov, politikov, šľachticov, mafiánov či dôstojníkov vyberať, prípadne sa necháva dlhšiu dobu vydr-

žiavať bohatým sponzorom, s ktorým sa ukazuje na verejnosti a reprezentuje ho svojou krásou a šarmom. Niektoré kurtizány pracujú ako špehovia pre tajné služby či boháčov, ktorí majú dosť peňazí na takúto formu získavania informácií.

Bordel mama

Vyslúžená prostitútka, ktorá mala viac šťastia, ako väčšina ostatných dievčat. Ostala v nevestinci a stará sa o jeho prevádzku, o dievčatá, vedie účtovníctvo a krotí surových pasákov. Zbité dievča nemôže predsa pracovať a neprináša zisk. Trochu pri tele, stále sa oblieka, ako keby mala o 10 či viac rokov menej.

Otrok

Otrok je na najnižšom stupienku v hierarchii spoločnosti, musí vykonávať zväčša ťažkú prácu pod hrozbou násilia či smrti, za svoju prácu nedostáva plat, len jedlo a chatrné ubytovanie spolu s množstvom ďalších neštastníkov. Otrhaný, nestrihaný, neholený, spod strniska sa na svet derie pochudnutá tvár a zapadnuté oči, v ktorých by ste márne hľadali vôľu žiť.

Otrokár

Obchodník s ľudským neštastím. Organizuje skupiny lovcov otrokov, ktorí pre neho lovia a zaobstarávajú otrokov, ktorých ďalej predáva. Zákazníkmi bývajú nelegálne továrne, plantáže, bane, nevestince a privátne háremy. Tučný chlapík s dvojitou bradou, na každom prste zlatý prsteň, nesympatický už na prvý pohľad. Bodyguardi sa od neho nepohnú ani na krok, človek nevie, či pre to, aby mu pomohli do schodov či do auta, alebo preto, aby ho ochránili.

Lovec otrokov

Bývalý legionár, ktorý sa po rozpustení jednotky dal na dráhu zločinu. Loví otrokov – mužov, ženy i deti bez rozdielu, podľa toho, čo si u neho objednajú. Mohutná postava, vidno na ňom, že sa nebojí konfliktu ani ťažkej fyzickej námahy. Bradu má na krátko zostrihnutú, začínajúcu plešinu maskuje krátkym zostrihom, na svet sa pozera bezcitnými ľadovými očami. Stále v strehu, jedna ruka je vždy neďaleko noža alebo pištole. Na spacifikovanie neposlušného otroka používa bič, obušok alebo taser.

Organizovaný zločin

Pešiak

Bitkár, vyhadzovač, sval, výkonná sila – nech ho nazvete akokoľvek, nič to nemení na skutočnosti, že pešiak je úplne dole v hierarchii organizovaného zločinu. Mohutný, svalnatý, nie príliš inteligentný a rád pôsobí iným bolest. Vykonáva príkazy šéfov a veľmi sa nepýta prečo, najprv udiera a až potom hovorí. Vyrastal na ulici, chvíľu sa živil ako zápasník v nelegálnych arénach, až kým si ho nevšimol miestny boss a neponúkol mu miesto v svojom gangu. Taká ponuka sa neodmieta.

Strelec

O stupienok vyšie ako pešiak, strelec si už svoje v gangu odslúžil a volajú ho už len na lepšiu robotu. Kedysi slúžil pri milícii, ale malý plat, veľká buzerácia a pri-zabitý seržant ho vyhnali na opačnú stranu barikády. Vysoký, šľachovitý, pohľad mu stále blúdi po priestore a hľadá cieľ. Zaslúžil si povolenie nosiť strelné zbrane na akcie a občas mu zveria velenie nad niekoľkými pešiakmi. Prvý zastrelený

obchodník, ktorý sa obrátil so žiadostou o pomoc na milíciu, sa mu niekoľko týždňov zjavoval v nočných morách, ale po niekoľkých prestrelkách s konkurenčným gangom a ďalších zárezoch na pažbe si už jeho tvár ani nevybaví.

Osobný strážca

Stráži veľkého šéfa, na rozdiel od strelcov a pešiakov má aj trochu viac rozumu, vždy uhladený, mlčky stráži šéfa, stavia sa medzi neho a dav alebo prípadných osamelých strelcov, svojím zjavom vzbudzuje rešpekt a strach. Prestrelenú ruku má ešte stále zavesenú na páiske po poslednej akcii, pri ktorej zachránil šéfovi a jeho milenke krk, ale to mu vôbec nebráni vykonávať si svoju prácu.

Vodca gangu

Prepracoval sa na vrchol svoju brutalitu, odhadom na ľudí, schopnosťou kombinovať, uzatvoriť spojenectvá a potom ich zrušiť, podľa toho, čo sa mu momentálne hodilo. Má pod sebou partiu tvrdých chlapov, ovláda niekoľko štvrtí v meste a potichu si brúsi zuby na titul pána mesta. Dobre oblečený v kvalitných oblekoch, drahých topánkach, dáva

na obdiv šperky aj milenky. Švihácky účes jemne poznamenávajú začínajúce šediny, ktoré ale ešte nevidno v krátkej zastrihnutej briadke. Ak treba alebo je v ohrození, neváha protivníkovi rozbiť nos alebo vystreliť dieru do čela, omyly, zradu a neposlušnosť kruto trestá.

Pán mesta

Menší vodcovia gangov mu zobú z ruky, boja sa ho, nenávidia ho a chceli by ho nahradíť, ale zatiaľ na to nemajú gule. Pán mesta má všetkých pod palcom, všade má svojich ľudí a zradcov exemplárne trestá. Svojou šikovnosťou a peniazmi sa mu podarilo dostať do spoločenskej smotánky, kde má veľa stykov a veľa vplyvných priateľov, ktorí na oplátku nad ním držia ochrannú ruku. Mierne pri tele, stále sa snaží udržať si kon-

díciu, pevnú ruku aj mušku, ale pohodlný život sa na ňom podpísal a už nie je v takej forme, ako kedysi. Ale na všetko má svojich ľudí, ktorí sa za neho spotia, zašpinia si ruky krvou a urobia, čo im prikáže. Svoju moc nedáva najavo tak okato ako vodcovia gangov, drží sa skôr v úzadí, odkiaľ potáhuje za nitky a spriada intrigy a temné plány.

Díler

Menší chlapík s fúzikmi a odtrhnutým (odhryznutým?) uchom, zvyčajne postáva niekde na rohu mimo dohľad gardy,



posedáva na stoličke pri bare alebo sa len tak nezávæzne prechádza. Snaží sa obliekať aj tváriť nenápadne, ale tí, ktorí vedia, koho hľadajú, ho vždy nájdu. Nikdy u seba nič zakázané nemá a aj tak vždy zoženie to, po čom duša narkomanu piší. Občas musí veľmi dotieravému narkomanovi nožom či pištoľou vysvetliť, že nie je charita, ale do fyzického súboja sa púšťa len veľmi nerád. Ak to potrebuje, vždy vie, kde nájde pári ostých chlapcov, ktorí neváhajú niekoho skopať do bezvedomia za pári drinkov a pári drobných.

Chemik

Pestovateľ a varič rôznych omamných látok, drog a jedov. Jemne vyšinutý chlapík, veľmi o seba nedbá, mastné vlasy má zopnuté do vrkoča, v ľavom kútku cmúla vždy prítomnú cigaretu a pokožku na rukách ma flíkatú od popálenín a chemikálií. Na slnko veľmi nechodí a jeho zamestnávatelia ho v tom veľmi nepodporujú. Gurmánskym vrcholom je pre neho pizza z donáškovej služby prípadne doplnená lacným vínom či pivom.

Autičkár

Mladý chalan s prerastenou šticou, šiltovkou so šiltom vzadu, zlatou reťazou okolo krku a prsteňom s lebkou na ľavom prostredníku. Akékoľvek auto otvorí za pári sekúnd, vyberie si z neho všetko cenné, aby to rýchlo streli a mal na drogy, chľast, baby, kredit na telefón a nový iPhone, potom auto posunie ďalej. Pracuje na objednávku a ukradne auto podľa zadania, ktoré už majiteľ nikdy neuvidí.

Mechanik

Šikovný mechanik so zlatými rukami, cez deň opravuje autá vo svojej autodielni, po večeroch vyrába falošné kľúče od áut, zlegalizuje kradnuté auto, vymení motor, zmení číslo karosérie, prestrieka nanovo a vytuninguje tak, že originálne auto nikto nespozná. Ruky má večne od oleja a v montérkach aj spáva.

Zabávač

Úlisný menší chlapík s umostenými vlasmi a pivným pupkom, chodí v ošúpanom starom saku a tesilových nohaviciach. Pozná správnych ľudí a vie, čo si masy žiadajú. Organizuje nelegálne zábavky pre vyvolených: hazard aj zápasy ľudí aj

zvierat, pri ktorých neplatia žiadne pravidlá, pravidelne tečie krv a praskajú kosti a porazený často dodýcha. Vie pobaviť davy a dobre na tom zarobiť, čo na tom, že niekto pri tom vykrváca. Kto by aj hľadal fešákov a bezdomovcov, čo sa pre pári korún alebo dávku drogy ochotne pobjíjú, lebo nemajú čo stratiť.

Účtovník

Postarší prešedivený pán so začínajúcou plešinkou, oblečený v na mieru ušitom obleku, z ktorého vytŕča značková košeľa s drahými manžetami. Rozpráva potichu, pomaly a rozvážne, ale všetci mafiáni ho počúvajú. Vie o každej zarobenej sume, každej neodvedenej dani, nič sa pred ním neutají. Jeho mozog je výkonný počítač, ktorý vie bleskovo spočítať aké-

koľvek sumy, dane, odvody, percentá a bonusy. Ak povie, že niekto v pohode môže platiť 10% zo zisku bez toho, aby musel zavrieť firmu, je to tak a úbohý podnikateľ sa z toho nevyhovorí. Ľudia si ho už nevedia predstaviť ináč, ako s príručným elegantným koženým kufríkom, ktorý ukrýva rôzne knihy, výkazy a súvahy a malý počítač. S číslami vie čarovať, prelieva peniaze hore dole tak, že daňová kontrola nikdy nič nenájde a všetky čierne peniaze sú po určitom čase zlegalizované.



Podpora zločinu

Prevádzca

Pohraničník, ktorý kvôli malej výplatke a hráčskej vášni skízol na cestu úplatkov, až sa na to prišlo a vyhodili ho z práce. Výcvik, skúsenosti a znalosť hranice a pohraničia, ktoré nadobudol, sa roz-hodol využiť vo svoj prospech. Pod rúškom tmy, odetý do nenápadného šedo-zeleného maskovacieho odevu, so zbraňou v ruke, prevádzca cez hranicu zelenú každého, kto o to má záujem – zločincov, pašerákov, nelegálnych imigrantov, ľudí na útek alebo aj ľudí v tajných službách, ktorí si neželajú, aby sa vedelo o ich pohybe medzi krajinami. Postavou nijako nevyniká, keď je unavený, začne krívať na ľavé koleno, ktoré si kedysi zranil pri úteku pred svojimi bývalými kolegami na hranici.

Nezákonny lekár

Obyčajní doktori musia každé násilné zranenie, či už bodné či strelné poranenia, nahlásiť na políciu, prípadne viest podrobne záznamy o plastických operáciách. Tento lekár sa však s nie-

čím takým nenamáha, pre mafiánov je k dispozícii aj v noci či cez víkendy a vždy sa postará, aby sa ich zranení druhovia vylízali z utŕžených šrámov, ak je to možné. Sem tam musí podplatiť nemocničný personál, ak je zranenie väzne a nedokáže ho ošetriť vo svojej súkromnej ambulancii. To sa však stáva zriedkakedy, pretože si za tú dobu, čo pracuje pre mafiu, zariadił špičkové chirurgické pracovisko. Okrem ošetrovania zranení sa špecializuje na plastic-kú chirurgiu, cez deň herečkám, prostítukam a zhýralým paničkám vyrába väčšie kozy, menšie nosy, plnšie pery a štíhlnejší zadok, po nociach mení výzor hľadaných nájomných zabijakov, mafiánskych bossov alebo daňových podvodníkov tak, že by ich ani vlastná mať nespoznala.

Skorumpovaný policajt

Bezcharakterný dôstojník, ktorý si slabý štátny plat prilepšuje štedrými odmenami od mafie a zločincov. Predá hocičko, informáciu o záťahu, meno tajného agenta alebo utajeného svedka, prístup do policajného archívu, policajné vybavenie, zariadi zmiznutie dôka-

zu, nevierohodnosť svedectva (ved' kto by už veril narkomanovi) alebo kontakt na spriateleного sudcu či právnika. Šedé kruté oči, ktorých pohľad nikto neznesie, vyzerajú, že nikdy nemrknú. Občasné boxovanie nielen s vrecom v telocvični, ale aj s hlavou svedka či konkurenčného gangstra, ho udržiava v kondíciu, mohutná postava naznačuje, že kedysi závodne boxoval za policajný klub.

Výrobca bômb

Terorista, ktorý kedysi veril, že bojuje za správnu vec. Prešiel mnohými výcvikovými tábormi, najprv oficiálnym vojenským, potom mnohými polovojen-skými, partizánskymi či teroristickými, teraz pracuje pre toho, kto je ochotný zaplatiť za jeho znalosti výbušní. Bomby pod autá, listové bomby, autá plné trhavín, ktoré zabijú mnoho desiatok ľudí na preplnenom trhovisku, to všetko má pravdepodobne na svedomí on. Zjazvenú tvár zdobia ryšavé fúziky, mozoňatých prstov má iba 8, dva mu chýbajú na ľavej ruke. Nejaký hajzel bol ešte šikovnejší ako on a zabudoval do bomby, čo ho čakala v jeho vlastnom aute, zá-

kernú poistku proti zneškodneniu svojho výtvoru. Výbuch prežil, dotyčného našiel a vybavil si to s ním. Policajti ešte o týždeň zoškrabovali zvyšky krvi a mozgu z okolitých budov.

Nájomný vrah

Po vypršaní zmluvy s armádou sa ne-namáhal podpísť novú, už ho nebaivilo sústavne sa nechať buzerovať. Vrátil sa domov, ale zistil, že normálna práca ho už nebaví a chýba mu adrenalín akcie a pohľad na bezmocné obete cez mie-ridlá jeho zbrane. Vysoký, šľachovitý, ale nie chudý, na prvý pohľad vidno, že sa v jeho tele ukrýva obrovská energia. Špecialista na zabíjanie rôznymi zbraňami od škrtiacej struny, noža, jedov až po odstrelcovacie pušky, za svoju robo-tu si nechá dobre zaplatiť a obeť, ktorej meno a fotku dostane spolu s peniazmi, prakticky v ten moment umrela, aj keď ešte stále chodí po svojich.

Právnik mafie

Výrečný, ale stručný, nahodený v značkovom obleku, navořaný drahou voňavkou, jazdí v najdrahších limuzínach a po jeho boku sa vždy nachádzajú (silikóno-



vé) krásky odeté v kožuchoch a obťažkane šperkmi. Ked' sa jeho klienti dostanú do problémov, vždy im dobre poradí, vyzná sa v práve, alebo lepšie povedané, v dierach zákonov a ešte sa nestalo, že by jeho klienta odsúdili.

Priekupník

Potrebuješ niečo kúpiť? Potrebuješ niečo predáť? Priekupník je ten správny človek na správnom mieste. Kradnutý či pašovaný tovar, zbrane, drogy, doklady, dokáže zohnať čokoľvek. Nikdy neob-

túzia dostatočne na to, aby zaplatili, nič nie je problém pre pašeráka previeť cez hranice či kontrolné stanovištia. Tvári sa ako počestný obchodník, avšak v jeho lodiach, kamiónoch či dodávkach je vždy okrem oficiálne deklarovaného tovaru aj pašovaný kontraband, väčšinou dobré ukrytý v tajných komorách či priečinkoch. Nik iný tak dobre nepozná rôzne možnosti, ako dostať tovar dnu či von zo stráženej oblasti. Život na hrane sa na ňom podpísal, nepokojné oči behajú

choduje priamo, iba cez svojich zástupcov, žiadna zákazka nie je príliš malá ani príliš veľká. Ešte nikdy si nestretol toho istého zástupcu viac ako raz.

Pašerák

Kde je dopyt, tam je aj ponuka. Ked' ponuku obmedzuje zákon, dopyt sa nezmenší, akurát ho musí upokojiť pašérák. Drogy, alkohol, zbrane, čokoľvek je zakázané a ľudia po tom

hore dole a hľadajú aj najmenší náznak problémov či policajnej uniformy, je vo forme, aj keď v poslednej dobe mu začalo rásť bricho. Problémy rieši peniazmi, sľubmi a vyhrážkami radšej ako násilím, na to si platí iných.

Falšovateľ

Typický knihomoľ s hrubými okuliarmi na nose, neupravenými vlasmi a dlhými takmer pavúčimi prstami, ktoré dokážu vyrobiť akýkoľvek dokument, ktorý si zákazník objedná a zaplatí. Falošné listiny, zmluvy, pečate a pečatidlá, pasy, doklady, elektronické záznamy, nič nie je nemožné. Pri dostatočnej motivácii (rozumej dostatočne vysokej odmene) dokáže vyrobiť človeku úplne novú identitu aj s historiou – bankové účty, faktúry, lekárskie záznamy, školské diplomy, pokuty za rýchlu jazdu alebo členské v charite, všetko zdokladované od narodenia až po súčasnosť.

Drobny zločin

Bezdomovec

Smradlavý, zarastený a vlasatý chlap, u ktorého sa veľmi ľahko odhaduje vek.

Môže mať čosi vyše tridsať, ale pokojne aj hodne cez šesťdesiat. Motká sa po uliciach so svojimi pokladmi v igelitových taškách, ak má šťastie, tak si svoj skromný majetok vezie v ukradnutom nákupnom košíku, kým mu ho niekto silnejší na ulici nezoberie. Občas natŕí ruku alebo plastový pohárik a pýta si páru minci od okoloidúcich občanov. Fláša lacného čuča mu trčí z vrecka ošúchaného, nepraného a snáď miliónkrát zaplátaného kabáta, v kútku úst dymí ručné šúlaná cigareta. Ak máš pre neho páru drobných alebo škatuľku cigaret, je dobrým zdrojom informácií, čo sa deje na ulici. Neprítomnosť bezdomovcov v určitej oblasti je varovným signálom pre každého, kto vie čítať znamenia ulice.

Fet'ák

Troska, čo kedysi bývala človekom a teraz za dávku drogy urobí čokoľvek. Na vlastnom ani cudzom živote mu nezáleží, musí dostať dávku do svojho vychudnutého zničeného tela, na ničom inom nezáleží. Vlastnú babku zabil, keď mu nechcela dať úspory, a zakopal v lese za domom, nik ju nehľadá, lebo bývala na samotе a susedom povedal, že ju odvie-

zol do domova dôchodcov. Bezprizornými vodnatými očami sleduje svet okolo, ale na prvý pohľad vidno, že mu beží iný film, ako ostatným ľuďom.

Pouličný zlodej

Živí sa drobnými krádežami na ulici, najradšej sa pohybuje na mestach, kde je veľa ľudí – trh, stanica, obchod, preplnený autobus. Natlačí sa na človeka alebo do neho „nechtiac“ drgne a peňaženka, mobil, hodinky, kabelka či náramok v okamihu zmenia majiteľa. Oblieka sa nenápadne, vie takmer čarovne splynúť s davom, jeho tvár je nevýrazná, tuctová, ľažko zapamätateľná. Vo vrecku nosí vystreľovací nôž, keby ho náhodou niekto prichytil a jeho rýchle nohy by ho sklamali. Väčšina slušných občanov cívne a nechá ho utieť, keď uvidia žabikláč v jeho ruke.

Vlamač

Chlapík okolo štyridsiatky, čierna brada pomaly začína šedivieť, na svet sa pozerať cez silné okuliare. Základom odomykania zámkov sa naučil v base, keď ho zavreli za dlhy, ktoré poctivou prácou vo svojej zámočníckej dielni nevedel splá-

cať. Keď sa dostal z chladku von, zistil, že je oveľa jednoduchšie zobrať si niečo, na čo musel zarobiť iný človek, ako si na to zarobiť sám. Vyhliadne si dobre obléčeného a viditeľne bohatého človeka, niekoľko dní ho sleduje, zistí, kde býva, kedy chodí do práce a kedy sa vracia domov. Keď má všetko odsledované, už si len vyberie deň a príde si z bytu odnieť všetko, čo je malé a má veľkú cenu. Bežné aj bezpečnostné zámky prekoná ako nič, občas sa zapotí pri otváraní trezoru, ale berie to ako výzvu a zábavu a nie ako prekážku.

Lupič

Hrubý krk, niekoľko dní neholené strnisiko, tmavé prasacie očká zazerajú spod hustého obočia, na holej hlave sa skvie tetovanie. Vyhliadne si svoju obeť na málo frekventovanom alebo tmavom mieste, kde je malé riziko, že mu niekto jeho lúpež prekazí, a násilím si zoberie, čo chce. Nelegálny revolver v ruke, armádny nôž za opaskom, boxer a náhradný zásobník vo vrecku bundy mu dodávajú guráž pri prepadoch. Občas sa mu zamáli prepadávať náhodných chodcov v noci alebo obchodníkov na cestách



a sám alebo so svojimi kumpánmi prepadne poštu, banku alebo prepravcu peňazí.

Falošný hráč

Veselý žoviálny chlapík, pekne upravený švihák podľa poslednej módy. Svojím šarmom a humorom si vie ľudí ľahko získať natoľko, že sa mu zabudnú po-

zerať na prsty, čo ich často stojí nemalé peniaze. Výpočet pravdepodobnosti ovláda lepšie ako profesor matematiky a keby spísal pravidlá a triky pri rôznych kartových hrách, museli by to vydať ako niekoľkozväzkovú sériu kníh. Občas sa nájde niekto, kto ho prekukne, a potom mu ostáva už len útek alebo spoľahlivý derringer ukrytý v rukáve.

TÉMA ČÍSLA

napsal „Jarilo“

Boje ve městě

Několik inspiračních nápadů, jak využít města ve vašich hrách nebo jaké příběhy kolem nich lze vystavět. Každá možnost obsahuje uvedení do situace a námět, co by se v ní dalo hrát.

Ochránci krále

Obrana města padla. Útočníci se valí přes hradby rozbořené katapulty a magií nepřátelských čarodějů. Obránci se rozprchli do ulic a na hradbách pevnosti zůstávají jen Ti nejvěrnější. Je však jisté, že i tato poslední bašta odporu proti nečekané invazi zanedlouho padne a proto je nutné dostat krále do bezpečí! Jenže kudy? Pokusíte se využít panujícího zmatku ve městě, probít se ulicemi ven a pak se ztratit v kopcích, které tak dobře znáte? Nebo využijete lákavé možnosti tajné únikové chodby z pevnosti? Není však jisté, zda někdo nezradil a nevstoupili byste tak do smrtelné léčky. Pak je tu ještě třetí možnost, staré městské stoky tvoří síť hustých tunelů, kterými se lze s trochou štěstí dostat k řece či zcela mimo město. Stoky jsou však ponurým a neprobádaným místem, ve kterém alespoň podle povídaček

„Jediný štěstí pro toho papaláše a jeho rodinu bylo, že mají pod bejvákem super odolný a těžko lokalizovatelný kryt.“

přebývají slizká stvoření a krys velké jako lovečtí psi.

žánr: fantasy

úkol: dopravit do bezpečí krále z jeho pevnosti v právě dobytém městě, na výběr je více variant kudy se vydat – přímo městem, únikovou chodbou, o jejímž utajení lze pochybovat nebo spletitými a temnými stokami pod městem

lokalita: Právě dobyté město, hradby jsou na mnoha místech

poškozené, brány také, obránci se snaží uprchnout, útočníci začínají rabovat, některé domy hoří, ulicemi pobíhají skupinky ozbrojenců i civilistů a obyvatelé stok se těší na vydatné hodování, až boje utichnou...

Operace IRENA

„Poslouchejte, zabijáci, řeknu to jenom jednou, takže dávejte pořádnýho bacha, abyste to nepokonili. Jistej

vysoce důležitej senátor považoval za neskonale moudrý a zábavný pořídit si rodinný sídlo hned vedle čínského distriktu, takže je vám asi jasný, co se po vypuknutí povstání stalo. Jediný štěstí pro toho papaláše a jeho rodinu bylo, že mají pod bejvákem super odolný a těžko lokalizovatelný kryt. Podle všeho v něm přečkali jak úvodní kobercový nálety, tak všechny ty slídící komanda šíkmovokejch. Na nás teď je vytáhnout toho kravařáka i se starou a fakanama z tý díry a pokud možno v celku je dopravit zpátky na orbitu.

Budem si muset dávat pořádnýho mazla, všude se tam pohybujou patroly povstalců, z vejkovejch budov to maj pokrytý odstřelovačema a průzkum nám hlásí i pár kusů obrněný techniky. Další milá věc je ta, že budeme v solidním časovém presu, protože velení chce celou oblast totálně anihilovat pomocí termonukleárních pum, jestli se nestihneme včas dostat na místo vyzvednutí, tak máme definitivně po ptákách a o to já rozhodně nestojím, je vám to jasný?“

„Hoooah!“

žánr: military SF

úkol: v nepřátelské oblasti nalézt a dopravit do bezpečí senátora s rodinou před tím, než se oblast stane terčem termonukleárního náletu

lokalita: velké město zpustošené krvavou a dlouhou válkou mezi Koloniální správou a čínskými povstalci, některé části města byly již bombardovány, výsledkem je změť ulic, propadlých silnic, zbořených budov a mostů, v oblasti



hlídkují pěší i motorizované jednotky včetně odstřelovačů a obrněné techniky.

Poslední hradba

Při pohledu ven přes hradby vás všechny zamrazí. Zdánlivě nekonečné řady nepřátelských jednotek, krytá beranidla, žebříky i obří katapulty tažené válečnými nosorožci. Slabším povahám se při tom pohledu rozklepou kolena, ale město nesmí padnout! Hradby jsou vysoké a pevné, k dispozici máte sudy s vařícím olejem, naostřené kůly, hromady kamení, u výpadové branky se chystá jízda a vše z povzdálí sledují čarodějové z kapituly. Máte zodpovědnost za jeden celý úsek a jejen na vás, jak se na nepřitele připravíte a co všechno proti němu použijete.

žánr: fantasy, historická hra

úkol: ubránit za každou cenu přidělený úsek hradeb před nepřátelskými jednotkami

lokalita: hradby a jejich okolí, k dispozici jsou různé obrané prostředky, včetně sudů s horkým olejem, naostřených kůlů, oštěpů, výpadové branky, střílen a další.

Nechtěná návštěva

Měl to být rutinní monitorovací let nad uzavřenou oblastí. Pořízení fotografií a videozáznamu je standardní součástí průzkumu měst, na něž je uvalena karanténa třetího stupně. Do této oblasti nemá bez zvláštního povolení, které uděluje náčelník generálního štábů, nikdo přístup. A i tak se jedná o bezpečný přelet ve vojenském letounu v bezpečné výškové hladině. Jenže občas se musí porušit předpis, aby se pořídily lepší snímky. Nadřízení vám to přímo neřeknou, ale naznačí. A prémie jsou za to více než přijatelné. Stačí chvíli hučet do pilota a podstrčit mu pář kreditů a lahev něčeho tvrdšího, případně pravou mletou kávu, po

které jdou oceloví ptáci jako diví.

Jenže tentokrát se něco zvrtlo. Poslední, co si pamatujete, je zakvílení výstrahy, zaklení pilota a pak už jen tma. Probrali jste se ke svému údivu jen lehce zranění ve značně poškozeném letounu, který se podle všeho zřítil přímo doprostřed města. Víte moc dobře, že je zle. Hlavou vám proběhnou fotografie a nahrávky z instruktáží a přednášek. Vysoký stupeň mutace, nové formy organismů, extrémně agresivní prostředí, neznámé množství virů a jedů...

žánr: scifi, survival horror

úkol: přežít a dostat se pryč ze zakázané oblasti

lokalita: Město, na které byla před mnoha lety vyhlášená karanténa, dle oficiálních prohlášení kvůli rozšíření vysoce nebezpečné nemoci, město je uzavřené, celou oblast střeží armáda, která nikoho nepouští dovnitř a jakékoliv pokusy o únik z oblasti vždy umírá střelbou. Ve městě se nachází zmutovaní lidé, podivné bytosti a organismy. Ale skutečně všichni lidé zmutovali

nebo zahynuli? Je všechno tak, jak se na první pohled zdá?

Zběsilý lov

Město hoří, plameny z hradeb a budov šlehají vysoko mezi tmavá oblaka a přes průlomy do města proudí zástupy pěšáků. Kroužíte na vyvernách nad tou spouští a pátráte po svém cíli. Dobyt město nebyl prvořadý úkol, váš pán chtěl hlavně zajmout důležitého kněze, který má být klíčem k řadě otázek a problémů, jimž vaše řše celí. Obránci si toho jsou vědomi a tak můžete počítat s tuhým odporem elitních oddílů lovců, kteří budou útěk kněze krýt všemi možnými způsoby. Sám kněz také není žádný holobrádek a má kolem sebe početnou skupinu nejvěrnějších služebníků a ochránců. Mezi sloupy dýmu a žhnoucími plameny zahlédnete malou skupinu s postavou v bílém rouchu uprostřed. To je váš cíl. Lov začíná...

žánr: fantasy

úkol: dostihnout a zajmout představeného kněze rádu bohyně Triss

lokalita: právě dobýté město, hořící



domy, elitní nepřátelští lučištníci a jezdci na gryfech, k tomu všemu řadový vojáci a civilisté.

Brouk

Už více než rok trvá obléhání města brouky. Na frontu jsou neustále posílány nové, čerstvě dorazivší oddíly vojáků, kteří se v půli cesty míjejí s evakuacními mašinami plnými raněných. A také s nákladáky, jejichž korby jsou plné černých neforemných pytlů.

Také byste rádi bojovali v první linii, jenže místo epických bitev s hnusnými emzáky máte za úkol patrolovat ve vnitřní oblasti. Nuda. Z dálky k vám doléhají zvuky bitvy a vy procházíte

opuštěné budovy a ulice. Zrovna kontrolujete jednu z rozlehlých podzemních garází, když jeden z vás objeví zapomenuté auto. Veterána. Model dávno neexistující značky ještě ze Země, kterému se přezdívalo brouk, zachechtáte se nad tím, někdo navrhne, že si konečně můžete do nějakého brouka vystřelit. S chutí do zaprášeného ale jinak nepoškozeného auta kopneš špičkou kanady, když se ozve hlasité prask a vy se náhle proboříte podlahou kamsi do hlubiny.

Kolem vás je tma a všechny vás do nosu udeří silný charakteristický zápach.

žánr: military SF

úkol: zjistit kam jste se dostali a co se děje

lokalita: broučí tunely, které hmyz tajně hloubí a vrtá již více než půl roku pod obrannými valy až do středu města, na strategických místech vysazuje matky, které kladou vajíčka, z nichž se zakrátko vylíhnou čerství bojovníci. Co bude lepší – pokusit se najít cestu zpět k vlastním jednotkám na povrchu a varovat je, nebo se na vlastní pěst pustit do průzkumu a likvidace brouků?

MIMO TÉMA

napsal „Scolex“

Rollenspiele: rolové hry v Německu

O hrách z anglofonního světa máme v tuzemsku docela dobré povědomí. Ale napadlo Vás někdy, jaké hry jsou oblíbené třeba v Polsku? Kdy byla vydána první německá hra? A jak je na tom herní scéna v Japonsku? Nedají se za jazykovou bariérou objevit herní klenoty? Připravili jsme si seriál, ve kterém spolu prozkoumáme německou, polskou, maďarskou ale možná i japonskou herní scénu. Řekneme si něco málo k historii, představíme si nejzajímavější tituly a zkusíme pro jednotlivé hry najít společné rysy charakterizující národní hráčský vkus. Začneme s Německem.

Rollenspiele

Němci jsou pověstní svou pečlivostí, pracovitostí a pilností. Po tvrdé a poctivé dřině si musí člověk rádně odpočinout a relaxovat - nejlépe aktivně.

I v tom jsou Němci důslední a svůj volný čas využívají stejně efektivně jako pracovní dobu. Není tedy náhodou, že Německo je světovou velmocí deskových her. Spolu s nejvýkonnější evropskou ekonomikou a potenciálním trhem osmdesát miliónů obyvatel by Německo mohlo být zemí zaslíbenou pro zajímavé herní tituly. Na následujících řádcích se o tom zkusíme společně přesvědčit.

Midgard

První původní německá hra na hrdiny (první hrou v německém jazyce se stal překlad TROLLS AND TUNNELS) byla vydána roku 1981 a nese jméno MIDGARD a nepříliš překvapivě spadá do žánru tolkienové fantasy. Vzešla z podomácku vytvořené hry EMPIRES OF MAGIRA sepsané a zveřejněné Jürgenem E. Frankem v roce 1977.

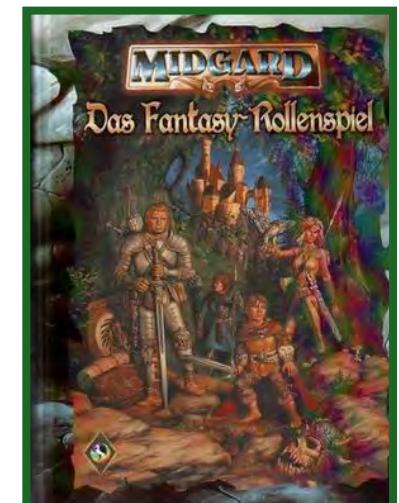
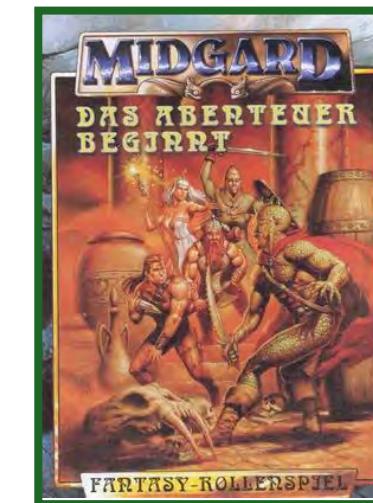
Původně byl MIDGARD zasazen do

knižního fantasy světa Magira, ale kvůli problémům s licencí museli autoři tento svět opustit a vytvořili velmi podobný pojmenovaný stejně jako hra – Midgard.

I když je hra označována jako class & level a postava si volí typ dobrodruha (*Abenteurertyp*) a postupuje ve stupních (*Stufe*), v jádru se jedná o dovednostní systém. Tvorba postavy začíná volbou typu dobrodruha a rasy, kde si hráč vybírá z klasické sestavy: člověk, elf, hobit, gnóm, trpaslík. Ne všechny typy dobrodruha jsou dostupné pro každou rasu. V základní příručce nalezneme asi pětadvacet typů dobrodruhů. Celkově je tvorba postavy komplexní, obsahuje desítky charakteristik a hojně se využívá náhody. Pro postavu se určuje její profese, výška, hmotnost, zda je pravák nebo levák, pohlaví, hmotnost, zda

strávila život v divočině nebo ve městě, vzdělání, různé druhy odolnosti, ale i původ, majetek nebo víra.

Úloha *Abenteurertyp* spočívá především v tom, že určuje, jak snadno se postavě budou učit dovednosti s tím, že každá postava může umět libovolnou dovednost. Stupeň postavy hraje spíše symbolickou roli a představuje její celkovou životní zkušenosť. Pokud postava utratí dostatek bodů zkušenosť (lehrpunkte) například za dovednosti, zvedne se její stupeň, hodnota některé základní vlastnosti a počet bodů zdraví a únavy.



Ve hře se užívá k100 na atributové hody, které se podhazují, k20 na dovednosti hody, kde se k hodu přičítá hodnota dovednosti a přehazuje se většinou číslo dvacet, a k6 určuje zranění.

Hra je stále živá a v roce 2004 se dočkala zatím posledního čtvrtého vydání

pod Pegasus Spiele. V současnosti se o ní starají především fanoušci skrze vydavatelství Midgard Press.

Zajímavostí je, že herní podoba i u nás populárního sci-fi rodokapsu Perryho Rhodan využívá rovněž systému MIDGARD.



Engel

Pokud bychom měli vyjmenovat herní téma, která jsou pro německé hráče srdeční záležitosti, budou to jistě andělé a apokalypsa. Okřídlené bytosti nebo kataklyzma planetárních rozměrů jsou ústředním motivem hned několika her na hrdiny. Ve hře ENGEL (Anděl) se do konce setkáme s oběma.

Hra je zasazena do prostředí postapokalyptické Evropy roku 2654, vzpamatovávající se ze dvou pohrom biblických rozměrů. První katastrofou byla morová rána, která vyhladila většinu dospělé populace. Nedlouho po té se na zemských pólech objevili dva žhnoucí pilíře. Polární ledovce roztály, hladina světových oceánů se zvedla a Zemi postihla druhá potopa světa. Zdecimovaná evropská civilizace ztratila kontakt s okolním světem a navrátila se do středověkého zřízení.

V čele feudální společnosti stojí andělská církve se sídlem Roma Æterna v Itálii. Novým symbolem víry se stal anděl, ochránce civilizace, posel boží. Některé osady nesouhlasí s nadvládou církve, odvrhávají se a zakládají samostatné

státy a používají předpotopní technologie, což je považováno za herezi. Heretici však nejsou jediným nepřitelem církve.

Hlavní záporák *Herrn der Fliegen* (Pán Much) má jinou představu o podobě světa, a to bez lidské civilizace. Jeho hlavní zbraní jsou *Traumsaat* (Snová semena) a hmyzí démoni, kteří vypadají jakoby vylezli z nejhorších nočních můr.

Poslední, kdo stojí mezi *Traumsaat* a zbytkem civilizace, jsou andělé - hráské postavy. Boj není jediným posláním andělů. Mezi jejich úkoly také patří řízení politické situace, jednání s odtrženými státy a upevňování víry.

Každý hráč si vybere řád, ze kterého jeho anděl pochází. Řády jsou pojmenovány po archandělech z židovské mytologie: řád Michaela, Rafaela, Uriela, Garbiela a dalších. Pro každý řád je určeno jeho domovské město, speciální schopnosti, řádová barva, role ve společenství, podstata (povaha) ale i vzděšně manévry. Například Michaelité pocházejí z Říma, jejich řádovou barvou je bílá, podstatou stoický klid a milosrdenství a dovedou se telepaticky spojit s ostatními anděli.

Původní německá verze hry je postavena na systému Arkana, který využívá k vyhodnocování činností tarotových karet. Postavy v tomto systému jsou popsány seznamem předností a slabin. Volitelně je možné hrát i v systému d20. V anglickém překladu byl systém Arkana vypuštěn a výchozím a jediným systémem se stal d20.

Po fyzické a grafické stránce byla na knize odvedena kvalitní německá práce. Kniha je krásně vysázená, obsahuje tématicky vydařené ilustrace a dohromady perfektně podtrhují celkovou náladu hry.

Hra se dočkala mnoha rozšíření, jmenovitě příruček pro jednotlivé řády, ale i pro další strany nebo bestiáře *Traumsaat*.

Nakladatelství Feder & Schwert se věnuje především fantastické literatuře, ale v minulosti vydávalo i překlady her od firmy White Wolf. Engel byla tady jejich prvotina na poli her na hrdiny a není náhodou, že se nese v duchu her od WW. Vydavatelství WW se rozhodlo v rámci přátelské spolupráce hru *ENGEL* přeložit a vydat i ve státech. Hra se v

Americe nesetkala s očekávaným přijetím a její vydávaní bylo ukončeno.

V současnosti vydává Feder & Schwert překlady *WARHAMMER 40K* a *WARHAMMER FANTASY*. Původně měli ve svém edičním plánu zařazenu i D&D 4e, ale nakonec byla dohoda s *WIZARDS OF THE COAST* zrušena.

Degeneration

Další hrou, se kterou se v krátkosti seznámíme, je opět variace na postapokalyptické téma označované jejími autory jako *primal punk*.

Píše se rok 2073 a masivní selhání počítáčů způsobuje výpadek obranného systému Země. Na povrch dopadá roj meteorií, ničí svět a zůstávají po něm hluboké krátery. Po nějaké době se okolo kráterů objevují houbovitě struktury, nové druhy hmyzu, virů a bakterií. Ale i nový druh člověka, homo degenesis, psychonaut, vybaven nad lidskými schopnostmi. Psychonauční slouží síle Prime, která stojí i za biologickými procesy v okolí kráterů.

Vlastní hra se odehrává v roce 2585. Svět je nazýván Eshaton a rozkládá se

na části Evropy pokryté ledem a severu rozkvetlé Afriky. Civilizaci tvoří třináct organizací – kultů. Každý z kultů zastupuje nějakou doménu lidské činnosti. Spitalier zajišťují zdravotní péči, Chronisten mají na starost sběr dat, starověkých artefaktů a udržovaní komunikace.

Schrotter prohledávají trosky a nalezené poklady prodávají Chronisten. Z Afriky přicházejí obchodní expedice vedené Neolybier, ale i útočné výpady kmene Geissler.

Svět je rozdělen do sedmi kultur, jejichž charakterystika jsou silně inspirová-



ny současnými evropskými státy. Kultury, ze kterých můžou postavy pocházet, jsou: Borca (Nemecko), Franka (Francie), Pollen (Polsko), Balkhan (Balkán), Hybrispania (Španělsko), Purgare (Itálie) nebo Africa (sever Afriky).

Základ postavy je dán výběrem kultury, kultu a konceptu – ty určují, co bude postava umět a jaké bude její vybavení. Koncept přestavuje prostředí, v jakém postava vyrostla, a jak byl ovlivněn její život. V knize nalezneme například koncepty: bolest, závist, víra nebo úpadek.

DEGENESIS je poháněn systémem z vlastní dílny KatharSys. Abychom v tomto systému zjistili, zda postava uspěla v činnosti, vezmeme hodnotu příslušného atributu a určíme obtížnost vykonávané činnosti. Hodnota atributu bude sloužit jako horní hranice hodu a obtížnost započítáme jako dolní hranici. Následně hodíme dvěma desetistěnnými kostkami a jejich součtem se budeme snažit trefit mezi mezi tato dvě čísla. Pokud má postava sílu 10 a obtížnost byla stanovena na 5, postava uspěje, pokud jí na kostkách padne součet 5-10. Systém

bývá často kritizován za přílišné zdědušování, množství chyb a znevýhodňování začínajících postav. Pravidla jsou asi největší slabinou celé hry.

První představení hry příliš velký rozruch nevyvolalo. *DEGENESIS* byla zastíněna tituly jako *ENGEL* nebo *ENDLANDS*. Autor hry Christian Günther se však nenechal nezájmem odradit. Do projektu přizval vynikajícího ilustrátora srbského původu Marko Djurdjeviće, hru kompletně přepracoval a nové vydání způsobilo roku 2004 zasloužený poprask.

Zájemce o anglickou verzi musíme vyzvat k trpělivosti. Překlad první edice začal v době, kdy autorské vydavatelství Sighpress spadal pod FanPro. Během přesunu ke Catalyst Labs byl překlad pozastaven a jediné co z něj vzešlo byl osekáný *quickstart*. Než se překlad znova rozjel, začali práce na druhé německé edici. Ta by se po svém dokončení měla dočkat i anglické mutace.

Jestliže se chcete o hře dozvědět více, přečtěte si výbornou Bifiho recenzi v desátém čísle DRAKKARU.

Elyrion

Elyrion nás zavede do fantastického světa protkaného magií – Athirû. Do pestrého světa hrdinské fantasy okouřené střelným prachem, párou a jinými technologicky pokročilými výdobytky, se kterými se v běžném fantasy neseštíkáme. Svůj počin autoři označují jako *steamfantasy*. Vlastní hra se odehrává na rozlehém kontinentě Audakia pokrytém džunglemi, vyprahlými pouštěmi, ledovými pustinami, ale i sopečnými pláněmi.

Už od svého vzniku se zmítá Athirû ve sváru dvou sil Elyrion a Anhjôrai. Elyrion představuje harmonii a život, Anhjôrai chaos a destrukci. Podle toho, jaká ze sil má právě navrch, nastávají časy rozkvětu a prosperity nebo zkázy a války. Téměř veškerý technologický vývoj, který vznikne v čase rozvoje, je následně zničen. Obyvatelstvo tak zůstalo uvězněno někde mezi středověkem a viktoriánským obdobím obohaceným o magii. Děj hry se odehrává krátce po období zkázy nazývaném Čas odplaty.

Postava může pocházet z jedné ze sedmi ras rozdělených do třinácti náro-

dů obývajících kontinent. Na výběr jsou andělům podobní prastaří Alben, několik národů lidí, děti hor trpaslíci, nomádští okrové, magicky stvoření lidé, ochránci přírody koboldi, ale také moudří a silní dvounohým vlkům podobní Carnide.



Základ postavy je popsán sedmi atributy (*Attribute*) a dovednostmi (*Fertigkeiten*). Hodnota atributu se použije jako základ pro výpočet dovednosti. Postavy nemají povolání, pouze úroveň.

Dále se pro postavu určí její dar a slabina. Dar přestavuje speciální, často pasivní schopnosti, která ve určitých situacích zajistí postavě bonus. Obvykle začíná postava hru se dvěma dary. Pokud by chtěla dary tři, musí je vykompromenovat tím, že si vezme jednu slabinu.

Další kategorií vlastností jsou talenty umožňující postavě používat dovednosti speciálním způsobem – stopovat pod vodou, střílet poslepu.

Hra obsahuje i systém hrdinských bodů (*Heldentumspunkte*). Používáním bodů může postava zvýšit svoje šance v hodu, snížit zranění nebo následky kritických neúspěchů. Na tomto systému je zajímavé, že body jsou rozděleny do dvou zdrojů: odvaha (*Mut*) a obětování (*Opferbereitschaft*). Body z odvahy může postava používat pro svoji potřebu, ale i na podporu spřátelených postav nebo proti nepřátelům. Body oběti nesmějí být použity pro vlastní užitek

postavy.

Ve hře se používá dva-cetistěnná kostka, kterou se podhazují předpoklady postavy, většinou dané dovedností. Rozdíl mezi hodem a předpokladem se nazývá úspěch a používá se třeba k určení zranění nebo délce trvání kouzla.

Součástí hry je i propracovaný systém magie, zahrnující čtyři magické školy: sesílaní kouzel, spontánní magie, vyvolávací magie a rituální magie.

Co nás čeká příště?

V dalším díle seriálu dokončíme povídání a Elyrienu, představíme si autory a vydavatelství, které za ním stojí. Z her se můžete těšit na OPUS ANIMA, DAS SCHWARZE AUGE nebo ARCANE CODEX. Na závěr zhodnotíme celkovou německou situaci.



MINIRECENZE napsal Petr „Pieta“ Jonák

Minirecenze: Cthulhu-Tech

Matthew Grau, Fraser McKay, Wildfire 2007

Co získáte, když zkřížíte lovecraftovský horor a anime?

Kdo ví, ale určitě to bude mít příliš mnoho chapadel.

Psát o téhle hře je těžké, protože kombinuje dva žánry, které nemají opravdu nic společného. I když se to autorům docela daří, stejně mám průběžně pocit, že vzápětí někdo vyskočí zpoza rohu a zakřičí „apríl!“ Rozhodně jsem takový dojem měl celou dobu, co jsem knihu četl, a mám dojem, že autoři si v tomhle tak trochu sami pod sebou řezou větev, protože kniha samotná není vůbec humorná.

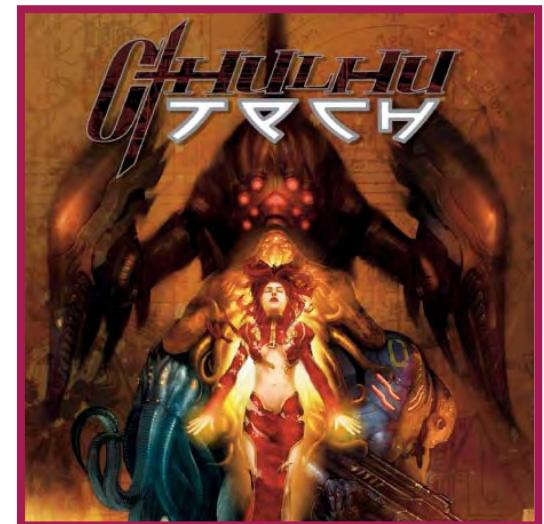
Lovecraft a jeho stvoření staví na vtipném pocitu toho, že je něco strašně špatně, na nepředstavitelných měřítcích skutečnosti, na šílenství, které je cestou i koncem cesty. Anime, a konkrétněji mecha, žánr bojových robotů, je o lidech odhodlaných bojovat, o velkých překážkách a velkých obětech, o velmi lidských vztazích postav v neskutečně napjatých situacích, o naději a změnách, které přinese hrstka odhodlaných.

Jak to jde dohromady? Kupodivu docela dobře, i když pochopitelně každý ze žánrů něco ztratí. CTHULHUTECH má dost plíživého šílenství, ale i odhodlání a naděje. Válka je konstantou, je stále a je všude, a v týlu se rozmáhají kulty a spol-

ky lidí, kteří propadli druhé straně. Piloti obřích nablýskaných bojových strojů jeden den budí úctu a respekt, když před zraky shromážděných civilistů vyráží do boje proti velkému nepříteli, a druhý den kdesi daleko za frontou, odříznuti od spojenců, utíkají před něčím, co má mnohem víc očí, než by se slušelo. Utíkají, ale proto, aby protivníka vylákali do pasti, takže za chvíli z něj bude mnohem víc vnitřností, než by se slušelo. A pak krátký oddech, něco vítězné euforie, a zpátky do války, která nemůže dopadnout dobré.

Je to hra plná extrémů a paradoxů na mnoha úrovních, nejen v žánrech, které spojuje. I když na první pohled snad ani není možné, aby kombinace Lovecrafta a anime fungovala, funguje, možná proto, že spojujícím prvkem je tu válka, která docela dobře kombinuje naději a beznáděj, odhodlání a šílenství.

CTHULHUTECH se odehrává v buďoucnosti, ve které evidentně hvězdy jsou už téměř správně, a různé mrtvé, spící či skryté entity se neklidně převálují na svých ložích. Lidé došli ve svém chápání světa daleko za kvantovou teo-



rii, až do teorií, kterým porozumí jen pář lidí na celém světě, a nikdo z nich není úplně příčetný. Vedlejšími produkty této teorie jsou téměř neomezený zdroj energie a také pozornost našich vesmírných sousedů, kterým se lidé s takovým potenciálem příliš nezamlouvají. Počkejte pář desítek let, přes meziplanetární válku s uměle vytvořenou rasou, která se nakonec stala našimi téměř jedinými spojenci, přes oživení mrtvého boha, neklid podmořských děsů, které připravují probuzení svého vlastního boha, a skončíte někde tam, kde je CTHULHUTECH – na

Zemi, na které oceány i nebe nad hlavou jsou smrtelně nebezpečné a kde lidé se drží na těch kontinentech, které ještě neztratili, a bojují s nepřitelem na všech stranách.

Hráčům jsou k dispozici dvě rasy, lidé a nazzadi, jejich bývalí nepřátele a překvapiví spojenci, a sedm základních typů postav: od obyčejných vojáků, magi-techniků, špionů a učenců přes piloty mecha a piloty engelů, hodně tajemných, hodně velkých a více či méně živých bojových strojů, po úplně divné tagery. Tohle je tak trochu problém, protože téměř není způsob, jak dostat dvě postavy různých typů spolehlivě a dlouhodobě do jednoho příběhu. Hra sama popisuje přes deset různých stylů hry, od docela nebojových příběhů z týla a ústředí až po několik různých možností válečných dramat. Je jasné, že se autoři snaží víc popsat svět než dát jasný návod, co a jak hrát, dát hráčům a vypravěči nástroje a vizi spíš než jasné pokyny.

Osobně mi jako nejzajímavější možnost přišli tageři, což jsou lidé a nazzadi, kteří prošli rituálem (nepříliš jasného původu) a přijali symbionta (také nepříliš

jasného původu), o kterém je jasné především jedno – vůbec nemá rád nepřátele, se kterými teď lidé bojují. Symbiont jim umožňuje se přeměnit do bojové formy – silné, odolné, a na pohled nijak nerozlišitelné od typického nepřítele. Tageri vedou svoji svatou válku proti věcem, které se pokouší převlékat za lidi, skrytí před všemi, protože jejich vlastní lidé je odsoudí od pohledu a nepřátele je tolik, že příliš se odhalit by znamenalo skončit. Tageri jsou zajímavou kombinací obrovské osobní moci kombinované s potřebou tuto moc udržet v tajnosti.

Druhá nejlepší věc jsou engelové, obří bojoví roboti sjednocených pozemských sil. Tedy, propaganda vám bude tvrdit, že to jsou roboti. Skutečnost je taková, že jde o výsledky genetických a magických pokusů, stvoření z DNA lidí a [cenzurováno], že pod roboticky vyhlížejícím brněním se skrývá živá tkáň a matné vědomí se svými vlastními emocemi, a že jejich piloti je ovládají přes implan-

tované [cenzurováno] zajišťující empatické spojení. Piloti a jejich stroje mají k sobě velmi blízko, a nikdo nedokáže řídit stroj jiného pilota; pokud pilot omdlí nebo zemře během bojové akce, jeho engel se o sebe postará sám podle svých instinctů – zničí to, co považuje za hrozbu, uteče před tím, co nedokáže zničit, a nedá se s ním domluvit. Piloti engelů

jsou nejelitnější složkou pozemské armády, a málokdo ví, že kromě hrůz války na jejich vědomí útočí i duševní spojení s organismem, který

nemyslí ani trochu lidsky.

Během čtení knihy jsem moc nevěděl, co si o tom všem myslit. Různé druhy postav nejsou příliš kompatibilní – engel i „obyčejný“ bojový mech rozmaně cokoliv menšího včetně tagerů, řada typů se bude snažit skrývat to či ono před lidmi zvenku, čili jinými potenciálními postavami, a vůbec jsem měl dojem, že ať by se tahle hra hrála jakkoliv, je tam obrovské množství zajímavých možností, které se promrhají – a když říkám mož-

ností, tak tím nemyslím jen nápady, ale také stránky a stránky povídání o různých bojových strojích, o nepřátelech (srovnatelné úrovně), o organizacích... Na konci knihy je vzorové dobrodružství, ve kterém se v jednom příběhu postupně angažuje vojenská jednotka, jednotka mecha a buňka tagerů, a na závěr jsou krátké odstavce nápadů na další dobrodružství – které mají téměř všechny nějakou souvislost se sebou navzájem a vzorovým dobrodružstvím, přestože každé se týká úplně jiných postav. Mám dojem, že přesně tohle je pointa CTHULHUTECHU – řada dobrodružství, řada pohledů na dění na světě, úspěchy i neúspěchy, zrady a smrt a vítězství, reakce různých spolků a organizací, možná až dokumentární pohled, ve kterém i hráčské postavy se můžou jen mihnout a přenechat místo dalším hráčským postavám. Takovou hru bych si v CTHULHUTECH zahrál.

P.S.: Jo, a má to systém. Nezaujal ani v dobrém, ani ve špatném. Vlastnosti, dovednosti, výhody a nevýhody. Duševní vyrovnanost jako atribut. Poměrně brutální pravidla pro boj s někým výrazně jiných rozměrů. Tak.

„Na první pohled snad ani není možné, aby kombinace Lovecrafta a anime fungovala.“



Deskové hry

DESKOVÉ HRY
napsala Petra „Baelara“ Kopáčová

Zahrajte sa s nami: Android

Svet sa zmenil – zločin nie. V tejto epickej (rozmermi a množstvom kartónových komponentov) doskovke budete sledovať odhalovanie viníkov vraždy na pozadí politických machinácií, korporátnych sporov a všadeprítomnej konšpirácie a vyšetrovanie zločinu odrážajúce sa v životoch detektívov, ktorým do definitívneho dna veľa nechýba. Klasický noir v netradičnom prevedení prináša Fantasy Flight Games.

Flaša bola pred pári hodinami plná. Potiahol som si z cigarety a rukou prehrabol vlasy.

Potrebujem ostrihať, Kate som sa viac páčil s krátkymi vlasmi – ale koho to už dnes zaujíma, však, Ray? Kate je nakoniec preč. Odišla ešte počas Vojny, zmizla ako všetko, na čom ešte záležalo. Ako Keene, ako Parsons, ako všetky moje sny. Flaša je poloprázdna.

Sekretárka zazvonila, aby upútala moju pozornosť. Stlačil som niekoľko tlačidiel a objavila sa správa od komisára: "Kapitán (no to je pekné, kapitánom nie som dobrých pári rokov), na toto potrebujem vonkajší názor. Obvyklá sadzba. -Dawn" To už je niečo – peniaze (nájomné je nezaplatené) a čo je ešte lepšie – záhadá. Prípad je dobrý – lepší ako sedieť v tme sám s mojimi kostlivcami.

Zložka obsahovala nejaké fotky – kriedový obrys, miesto činu – a vtedy som uvidel obeť a zovrelo mi žalúdok. Zavrel som oči a bol tam – Keene, vyzerá zmätený a ustráchaný. Bol mŕtvy 6 hodín, keď som ho našiel. Ale vyzeral vydesený, k smrti vydesený. Sústred' sa na prípad Ray – zabudni na Keena, vyrieš záhadu.

Ruka sa mi trasie, keď si naliievam ďalší pohár whisky. OK – vrah stál tu, obeť tamto... Niečo nie je v poriadku s miestom činu...

Sekretárka zazvonila "Ray? Hej, Ray, si tam?"

Kate, krásna, plavovlasá Kate. Červené perly, ako čerešne či marťanské pivo. "Ray? Hej, Ray, som v meste, malí by sme zájsť na večeru, pohovoriť o starých časoch."

Whisky sa rozliala po stole.

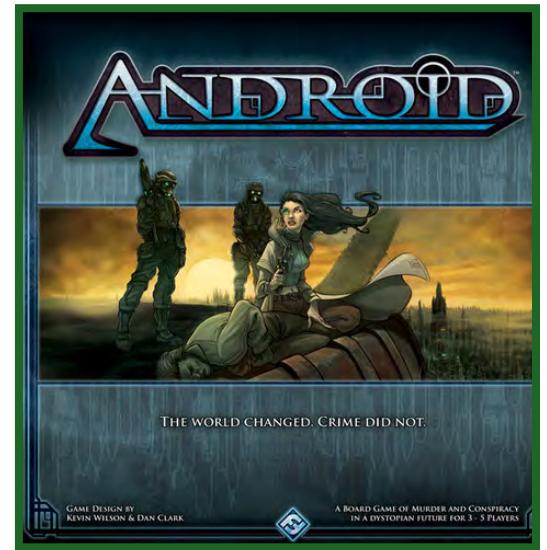
Vítam vás pri predstavení ďalšej hry, u nás pomerne neznámeho Androida. Ak ste typ, ktorý stráca prehľad v hre a záujem o ňu po 10 minútach, otočte stranu a nenechajte sa okradnúť o čas,

ak ale máte radi zložité hry s množstvom pravidiel alebo ak si aspoň užijete prepracovanú grafiku či máte radi noirové poviedky, čítajte smelo ďalej.

Základné informácie

ANDROID je stolová hra pre 3-5 hráčov na cca. 3 hodiny.

Jedná sa o atmosferickú detektívnu hru spojenú s odhalovaním konšpirácie na Zemi a Mesiaci v dystopickej budúcnosti. Na pozadí zločinu sa naviac odvíjajú a uzatvárajú súkromné tragédie jednotlivých detektívov – hráčov. Tí v hre súťažia nielen o úspešné uzavorenie prípadu (teda usvedčenie toho podzrivého, ktorého majú vtipovaného od



začiatku), ale aj o úspešné (alebo aspoň nie celkom katastrofálne) rozuzlenie ich osobného pálčivého problému.

Mechanicky je táto hra kombináciou manažmentu zdrojov, kariet, kontroly ostatných hráčov a strategicj (v podstate) hry. Jediným náhodným prvkom v hre je postupnosť kariet v jednotlivých balíkoch, karty sú ale dostatočne rozdelené na typy tak, aby ste mohli počítať s nejakým efektom. Na úspech v tejto hre teda potrebujete hlavne dobre poznať efekty jednotlivých kariet, komponentov a efektov v hre, vedieť odhadovať, čo sa vám oplatí a neoplatí robiť a hlavne si dobre rozmyslieť každý krok a každú kartu, ktorú hráte či beriete.

Čo nájdete v krabici?

Mnoho, mnoho kartónu. A kartičiek. A žetónov. Plnoštou krabice sa ANDROID dá porovnať s AGRICOLOU (ktorá ale na rozdiel od ANDROIDA je plná dreva). Keby sa hneď ANDROID nedal hrať (čomu človek občas ľahko začne veriť), má dostatok zaujímavých komponentov, aby to vynahradili. Podme sa teda na ne pozrieť postupne

Hrací plán

Hrací plán má rozložený veľkosť polovičce Texasu a hra pre piatich hráčov by ho dokázala využiť celý (hoci je stále menej priestorovo náročná ako ARKHAM HORROR so všetkými rozšíreniami). Po- zostáva z väčej časti z mapy samotnej, no nájdete na ňom aj mapu Konspirácií a počítadlo dní.

Ostatné komponenty

Prizrite sa jednoduchému náčrtku na nasledovnej strane, kde je zobrazený úbohý zbytok ostatných typov komponen-tov:

Hoci všetky z nich sú pre hru významné, popíšem z nich len tie najdôležitejšie:

Karty detektívov – popisujú detektívov vo všeobecnosti, ich startovaciu pozíciu a pozíciu všetkých ich pridružených osôb, počiatočných stôp a počiatočné benefity. Na druhej strane karty je atmosférický text, popisujúci kus životného príbehu detektíva. Vyzdvihuje jeho utrápenú dušu (alebo, ehm, čip).

Kedže sa nejedná o práve najtransparennejšiu hru, dôležitým komponen-

tom sú aj karty tipov pre hráčov jednotlivých detektívov – na čo sa majú sústredit, koho majú či nemajú šancu spomaliť či prekaziť mu plány a na koho si majú dávať pozor.

S detektívmi úzko súvisia aj štyri typy kariet:

Svetlé karty – udalosti, ktoré sú pre detektíva prospešné (ale predznamenáva-

jú problémy v budúcnosti ostatných), **Temné karty** – udalosti, ktoré detektívoi spôsobujú problémy,

Karty osobného príbehu – každý detektív okrem odhaľovania stôp odhaľuje a rieši aj vlastné problémy, ktoré sa vyhodnocujú a posúvajú počas hry,

Špeciálne karty detektívov – temné spomienky, dlhy, záchvaty agresivity,





pomalý zostup do šialenstva či Direktívy – osobná tragédia každého detektíva sa točí okolo niečoho iného.

Karty zločinov obsahujú popis zločinu (aj s atmosférickým prozaickým vstupom), rozmiestnenie podozrivých, špeciálne akcie a prípadné doplňujúce pravidlá.

Karty podozrivých sú v podstate len záznamníky toho, aké stopy boli proti ktorému podozrivému doteraz pozbiehané. Rozdelenie typov stôp u každého podozrivého na Silné (zahodí sa najnižšie hodnotená stopa), Normálne a Slabé (zahadzuje sa najvyššie hodno-

tená stopa) len pridáva tejto hre ďalšiu úroveň aspektov, s ktorými sa dá ďalej pracovať.

Karty viny a neviny – keďže právo už dávno vie, že nie je dôležité, čo sa naozaj stalo, ale čo sa podarí dokázať, detektívi už od začiatku tušia, kto je či nie je páchateľom a počas hry sa snažia dokázať jeho vinu alebo nevinu zbieraním „vhodných“ stôp. Ak sa na konci preukáže vina alebo nevina podozrivých v súlade s kartičkami viny alebo neviny rozdanými náhodne na začiatku hry, hráč získava nie celkom nepodstatný počet bodov.

Skladačka konšpirácie – tri typy skladacích kúskov na vyskladanie siete konšpirácie, ktorá je rozohraná na pozadí zločinu – Minulosť, Službička alebo Svetlo či temnota.

Službičky – spoločenské, policajné, korporátne či službičky z ulice – každé vám otvárajú iné dvere a dávajú iné výhody (a prípadne hrajú úlohu v konšpirácii).

Asi najprekvapivejším komponentom celej hry pre mňa ale boli autička detektívov – nápadité riešenie rozličnej rýchlosťi.

Priebeh hry

Na úvod – po rozobratí detektívov a rozložení plánu a komponentov je prezentovaný zločin, bezprostredné stopy a umiestnenie podozrivých. Taktiež detektívi ťahajú z balíka Viny a Neviny – potiahnuté karty im určia, o vinu či nevinu ktorých podozrivých sa majú snažiť. Spôsobu, akým sa dokazuje vina, sa budem venovať neskôr.

Hra je rozdelená do dvoch týždňov po šiestich dňoch – teda do 12 kôl. Uprostred a na konci hry (teda po 6. a 12. kole) sa vyhodnocuje priebeh osobného príbehu detektíva.

Počas každého dňa má ťah každý detektív a počas každého ťahu má detektív určitý počet hodín, ktoré môže využiť na presuny po mape, sledovanie stôp, ťahanie či zahadzovanie kariet a hranie kariet, ktoré má na ruke – každá z týchto činností stojí 1 hodinu času. Ďalej sa dajú využívať špeciálne akcie lokácie, na ktorej sa detektív nachádza – napríklad získavanie službičiek, za ktoré sa dajú získavať napríklad priepustky, dá sa za nich naplánovať nájomný vrah, či ich



necháte na koniec hry na body.

Cestovanie

Detektív sa počas jednej hodiny môže presunúť na lokácie, ktorá sú v dosahu jeho vozidla (teda ak pri zapichnutí jedného cípu autička do štartovacej lokácie je cieľová lokácia na dosah druhého cípu). Výnimkou je iba „Mesačný výtah“, v ktorom presun na každé ďalšie stanovište trvá hodinu, keďže autom sa vo výtahovej šachte cestuje dosť nepohodlne.

Zbieranie dôkazov

Za 1 hodinu taktiež môžete vyšetriť sto-

pu a nájsť vodítko na ďalšiu stopu – tá však nikdy nie je „pohodlne“ blízko, takže na jej sledovanie budete musieť pekne dlho cestovať. Každá stopa môže mať dva dopady – buď sa bude týkať objasnenia viny/neviny podozrivého alebo odhalí zapletenie niektorého z veľkých hráčov (korporácie, polícia, celebrity či fanatické pseudocirkevné sekty) do vraždy – odhalí teda ďalší kúsok v konspirácii. Voľba efektu stopy je len a len na vás.

Vina/nevina podozrivých

Ak sa rozhodnete stopu použiť ako dôkaz v prospech či neprospech niektorého z podozrivých, potiahnete si stopu s jej váhou náhodne z vrecúška (od 5 do -5, a teda či je pritiažujúca alebo poľahčujúca). Stopu potom môžete previazať na ktoréhokoľvek podozrivého – musíte však mať na pamäti fakt, že jednotlivé typy stôp nie sú u podozrivého ekvivalentné – je predsa málo pravdepodobné, že hacker „pozabudol“ zničiť záznamy bezpečnostnej kamery, rovnako ako to, že by očitého svedka čohokoľvek páchaného „zlatým chlapcom“ Thomasom nemumlčali peniaze. Na konci hry sa otočia

všetky stopy na podozrivých a spočíta sa celková vina podozrivých – ten, proti komu svedčí najviac inkriminujúcich dôkazov je vinný a ostatní sú nevinní.

Ak bol usvedčený podozrivý, ktorého ste mali usvedčiť, dostanete na konci hry 15 bodov. Ak je nevinný ten, o ktorom ste si to po celý čas mysleli, získate len päť bodov.

Odhalovanie konspirácie

Tri spomínané typy kúskov skladačky konspirácie sú rôzne ohodnotené podľa sprievodného efektu.

Minulosť – počas vyšetrovania narazíte na pozitívne či negatívne udalosti z osobného života niektorého z detektívov (vrátane seba), mechanicky môžete naložiť pozitívnu či negatívnu Minulosť ktorémukoľvek hráčovi,

Službička – pri vyšetrovaní získate službičku podľa vlastného výberu,

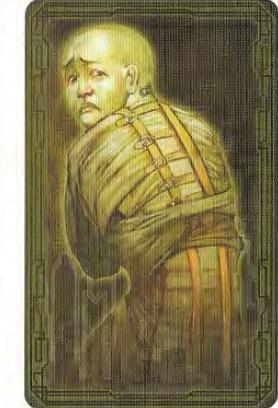
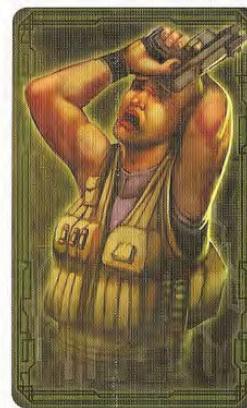
Svetlo či temnota – našli ste stopu, ktorá niektorého z detektívov uvrhne do radosti alebo depresie – mechanicky ktoréhokoľvek detektíva vrátane svojho môžete posunúť na stupnici Svetlo-Temnota do niektornej extrémnej polohy.

Ak sa rozhodnete odhaľovať konspiráciu, máte dve možnosti – budete „kopáť hlbšie“, v tom prípade si otvoríte možnosť ukladať pri najbližšej príležitosti „hodnotnejší“ kúsok skladačky, alebo budete priamo sledovať niť konspirácie, v tom prípade umiestíte kúsok, na ktorý máte aktuálne nárok, do skladačky a posuniete sa k naj slabším kúskom Minulosťi.

Konspiračná skladačka má význam na konci hry – ak neprerušená línia vedie na konci od centra konspirácie k niektorému z veľkých hráčov, naznačuje to, že je tento do konspirácie – a teda aj zločinu – zapletený a spôsobí to konkrétny efekt – ak sa napríklad ukáže, že do konspiruje starosta, za každú politickú službičku dostanete o bod viac. Má význam vytvárať aj viacero ciest k tomu istému veľkému hráčovi, keďže efekt sa násobí podľa počtu rôznych neprerušovaných ciest, ktoré k nemu vedú.

Detektívi

Detektívi sú podivná skupinka – zmietaň vlastným vnútrom aj okolitým svetom s problémami, ktorým nedokážu utieť. Podme sa na nich pozrieť bližšie:



Rachel Beckman – zbankrotovaná lovkyňa ľudí

Rachel je oficiálny lovec ľudí – živých, či mŕtvyh. Je asi dvakrát silnejšia než bežný muž a váži o 50 kíl viac, než na čo vyzerá – čiastočne kvôli tréningu, ale hlavne kvôli semilegálnym cyber-implantátom. Túži po samostatnosti, hlavne finančnej, no tá jej stále uniká. Ak sa jej podarí chytiť vraha, bude zabezpečená do konca života – a možno splatí aj dlhy svojho otca, ak ju pekne poprosí.

Racheliným problémom sú peniaze – čím viac ich má, tým sa cíti bezpečnejšie, no čím ich má menej, tým hlbšie

upadá do zúfalstva – a peniaze majú vždy škaredý zvyk sa rozkotúlať skôr, než by ste si želali.

Louis Blaine – skorumpovaný policajt

Louis, na rozdiel od Rachel, svoje problémy s peniazmi vyriešil už dávno – úplatky za prižmúrenie oka, poplatky za „ochranu“ a ďalšie ilegálne príjmy, ktoré sa u policajného dôstojníka len tak ponúkajú, sú na dennom poriadku. To rieši konto – ale nerieši to svedomie. Špinavé peniaze mu ruinujú manželstvo a špinavé svedomie ruinuje jeho samého – jeho výkyvy nálady sú legendárne

a veľmi nebezpečné. Zlom prišiel, keď počas „jobu“, na ktorý dozeral, zabili jeho partáka – ale ako sa očistiť z 20 rokov špinov a ako pretrhať putá, ktoré ho viažu k podsvetiu s tým, čo všetko vie?

Louis bojuje za udržanie rozpadávajúceho sa manželstva a za odpútanie sa od podsvetia, hlavne od šéfa mafie pána Li a jeho nájomných vrahov.

Floyd 2X3A7C

Floyd začína jednoducho – je dobrý malý bioroid, ktorý koná, ako mu jeho programovanie prikazuje. A to mu pomáha. Floyd si je ale taktiež vedomý, že jeho doslova vrodené tri direktívy,

akokoľvek nápomocné, sú preňho klietkou – klietkou, v ktorej dobrovoľne sedí. Naviac dnešná spoločnosť upiera bioroidom to, čo Floyd po svojich debatách s Otcom Michaelom považuje za najdôležitejšie – dušu. Tak prečo ich chrániť?

Floydovým požehnaním aj preklíatím je jeho programovanie. Počas hry bojuje sám so sebou, či ich poruší alebo nie – ak áno, dokáže sa vyrovnať s následkami?

Caprice Nisei

Caprice je v niečom podobná Floydovi – podobne ako on je umelou bytosťou. Jej

matkou a otcom je Jinteki Corp, je totiž vypestovaným klonom. Jinteki na Caprice testuje experimentálne psychické schopnosti, ktoré jej pomáhajú vo vyšetrovaní. Neblahým efektom po dlhodobom vystavení látkam, ktoré ich vyvolávajú, je však pomalý a ťažko udržateľný zostup do šialenstva.

Caprice je budúcnosťou Jinteki – nesmie zlyhať, inak Jinteki príde o svoju česť, a to by pre Caprice znamenalo len jedno – smrť. Nielen jej vlastnú, ale aj smrť jej „sestier“ – ďalšiemu experimentu Jinteki – kruhu myšľou prepojených klonov, ktorého je súčasťou. A to by nezniešla celkom určite.

Raymond Flint

Ray je geniálny detektív. S minulosťou. Ťažkou minulosťou. Počas vojny bol oslavovaný pilot až do momentu, kedy pri jednej z akcií jeho vinou zahynul jeho najlepší priateľ a jeho seržant sa strátil za nepriateľskými líniami. Nikdy si to neodpustil. Začal piť – najprv trochu, potom čím ďalej tým viac – potreboval čoraz viac, aby utýranú myseľ uspal alkoholom. A to ho stálo to posledné, čo ho ešte držalo nad vodou – jeho lásku Kate.

Raymond je čoraz viac pohrúžený do seba a spoločnosť mu robia len jeho bolestivé spomienky, ktoré zaháňa alkoholom. Teraz žije už len nádejou, že seržant Parsons je stále nažive a že ho jedného dňa nájde.

Svetlé a temné karty

Na karte každého detektíva je 5-bodová stupnica – od bielej cez stupne šedej až po čiernu. Táto stupnica naznačuje, v akom momentálnom psychickom rozpoložení je detektív a tento mechanizmus je zdrojom obrovskej kompetitívnosti v hre. Je totiž nemožné „zostať stát“. Každý hráč si totiž táhá svetlé karty svojho detektíva, no temné karty všetkých ostatných okrem svojho. Na zahranie svetlých kariet musíte platiť temnými bodmi, teda ak chcete, aby vášho detektíva postretlo šťastie, musí byť takmer na dne a tam ho dostanete len tak, že škodite ostatným – teda na nich hráte ich temné karty. Tak isto oni hrajú temné karty na vás – a verte mi, nie je to príjemné.

Každá karta má nejakú cenu, ktorú musíte zaplatiť – teda o koľko bodov sa

musíte posunúť do temnoty, ak hráte svetlú kartu, či do svetla, ak hráte kartu temnú. Ak sa o tento počet bodov nedokážete posunúť – smola, karta sa nedá zahrať.

Osobné príbehy a minulosť

Na začiatku hry si potiahnete, ktorý z vásich osobných príbehov sa bude odohrávať – zvyčajne jednu z dvoch možností v prvom týždni a ďalšiu v týždni druhom. Každý príbeh má štyri rôzne vyhodnotenia. Na sledovanie, či sa vám vodí v osobnom príbehu dobre alebo zle, a teda aj určeniu toho, kam bude váš príbeh smerovať ďalej, slúžia žetóny Minulosť – pozitívne a negatívne. Získavajú sa odhalovaním konšpirácie alebo ako efekty kariet či špeciálnych efektov. Ak na konci týždňa prevláda pozitívna minulosť, váš príbeh sa odvíja dobre a hra vás odmení – ak nie, nuž, povedzme, že sa budete tváriť ako hrdina a nebudeste plakať – teda aspoň nie pred ostatnými. Vaše sny a túžby budú ale definitívne zdupané do zeme.

Ukončenie hry a vyhodnotenie

Na konci hry sa spočítajú body za vinu/nevinu podozrivých, ktorých ste si na začiatku hry potiahli, vyhodnotenie vášho osobného príbehu, službičky, ktoré máte aktuálne na ruke a aplikujú sa modifikátory z odhalenej konšpirácie. Hráč, ktorý má najviac bodov, vyhráva (a ostatní ho za to budú aspoň dve hodiny intenzívne nenávidieť).

Záverom

V tomto predstavení hry som zámerne zjednodušila niektoré veci a niektorým komponentom a pravidlám som sa nevenovala vôbec. Snáď sa mi však podarilo vám ukázať aspoň nosné mechanizmy a témy ANDROIDA.

ANDROID je rozhodne zaujímavá hra – tému, prevedením, počtom rôznych možností a rôznych prístupov a stratégíí. Nie každému však sadne do hry vstanané škodenie iným a škodenie iných vám. Komplexnosť a dĺžka tejto hry zase spôsobuje, že rozhodne nie je oddychová – na jej hranie musíte mať čistú hľadisko.

vu, pevné nervy a byť plne sústredení. Ďalším problémom je nečinnosť ostatných hráčov počas ľahu jedného, čo sice znamená dostatok času na premyslenie ďalšieho ľahu, často to ale len znamená nudu.

Kedže ANDROID neboli zatiaľ preložený do niektorého príbuzného jazyka, nie je celkom jednoduché si ho zahráť, v každom prípade vám ho ale vrele odporúčam skúsiť – keď už pre nič iné, tak pre skvelé prevedenie a pre sprievodné texty, ktoré tvoria vynikajúce „noir“ príbehy.

„Teraz by ste to o mne nepovedali, ale za Vojny som bol pilotným esom. Mal som to najkrajšie dievča... Potom, jedného dňa, sa to všetko posralo. Priateľov zabili, moje dievča ma opustilo a mňa chytala triaška už len keď som uvi-del lietadlo.“

Ray zavzdychal.

„Nalej mi dvojitú, ešte si pamätám svoje meno.“

Verona – novinka na deskoherňom trhu

Česká deskoherňa spoločnosť (Czech Board Games) vydá během října novou deskovou hru, jejímž autorem je stálý přispěvatelem DRAKKARU Petr „il-gir“ Chval. Hra nese název VERONA, podle dějiště nesmrtného příběhu o lásce a nenávisti z pera Williama Shakespeara. Ve hře se ovšem s žádným romantickým příběhem nesetkáte – zbyly zde pouze sváry a pletichy mocných aristokratických rodů.

Jako hráč se vžijete do role představitele jedné z rodin, jež vládnou městu. Vaším úkolem bude dostat svůj klan na vrchol, samozřejmě na úkor svých soupeřů. Pro získání vlivu budete muset uplatit dosavadní správce klíčových míst, k vyšachování protivníků z jejich pozic budete používat záladné intriky či přímočaré násilí. Otestujete svou schopnost odhadnout, kam ve vhodné chvíli soustředit svou snahu, a kde naopak ustoupit, aby vaše překapivé vítězství dopadlo na protivníky o to tvrději.

Soutěžte o Veronu!

U příležitosti vydání VERONY přináší DRAKKAR svým čtenářům výjimečnou příležitost stát se jedním z prvních majitelů této hry. Stačí pouze správně vyluštit soutěžní tajenu a řešení na redakční e-mail.

Na co se můžete těšit?

Hra obsahuje rozměrný herní plán s barevnou mapou města ve stylu italské renesance, dvě sady ilustrovaných karet budov a úkolů, množství dřevěných žetonů a dalších komponent. Na vzhledu hry pracoval talentovaný kreslíř a grafik Prokop Smetana. Podrobná a čitivě sepsaná pravidla jsou samozřejmostí. Výherní krabice bude navíc opuncována vlastnoručním podpisem autora.

Podmínky soutěže

Pro účast v soutěži stačí poslat e-mail s tajenkou do 6. 11. 2010 na redakční adresu drakkarlod@centrum.cz. V předmětu zprávy musí být uvedeno „Verona“, zpráva musí obsahovať celé jméno soutěžícího. V případě více

správných odpovědí rozhodne o výherci redakce DRAKKARU losem. Vítěz bude požádán o fyzickou adresu a výhra mu bude doručena poštou. Vítěz obdrží Veronu nejpozději do vydání příštího čísla DRAKKARU (začátek prosince 2010), kde bude zároveň zveřejněno jeho jméno. Soutěž se nesmějí účastnit členové redakce.

Chcete vědět více?

Více informací o Veroně a o České deskoherňi společnosti najdete na www.czechboardgames.com



NOVÁ STRATEGICKÁ HRA
VERONA
OVЛАДНІ МІСТО
А УКАЖ СОУПЕРУМ,
КДО Є ТАДЫ ПАНЕМ!
Napínavá hra pro 2-5 hráčů.
Dokážeš odhadnout moc svých přívrženců a své finanční možnosti?
Ve které části města přítyrdit, a z jaké naopak ustoupit?
Překvapiš své soupeře intrikánským úskokem!

Říjen 2010
www.czechboardgames.com

Jak se jmenuje oblast, v níž leží Verona? (česky)

Jaké kostky jsou použity ve hře Verona?

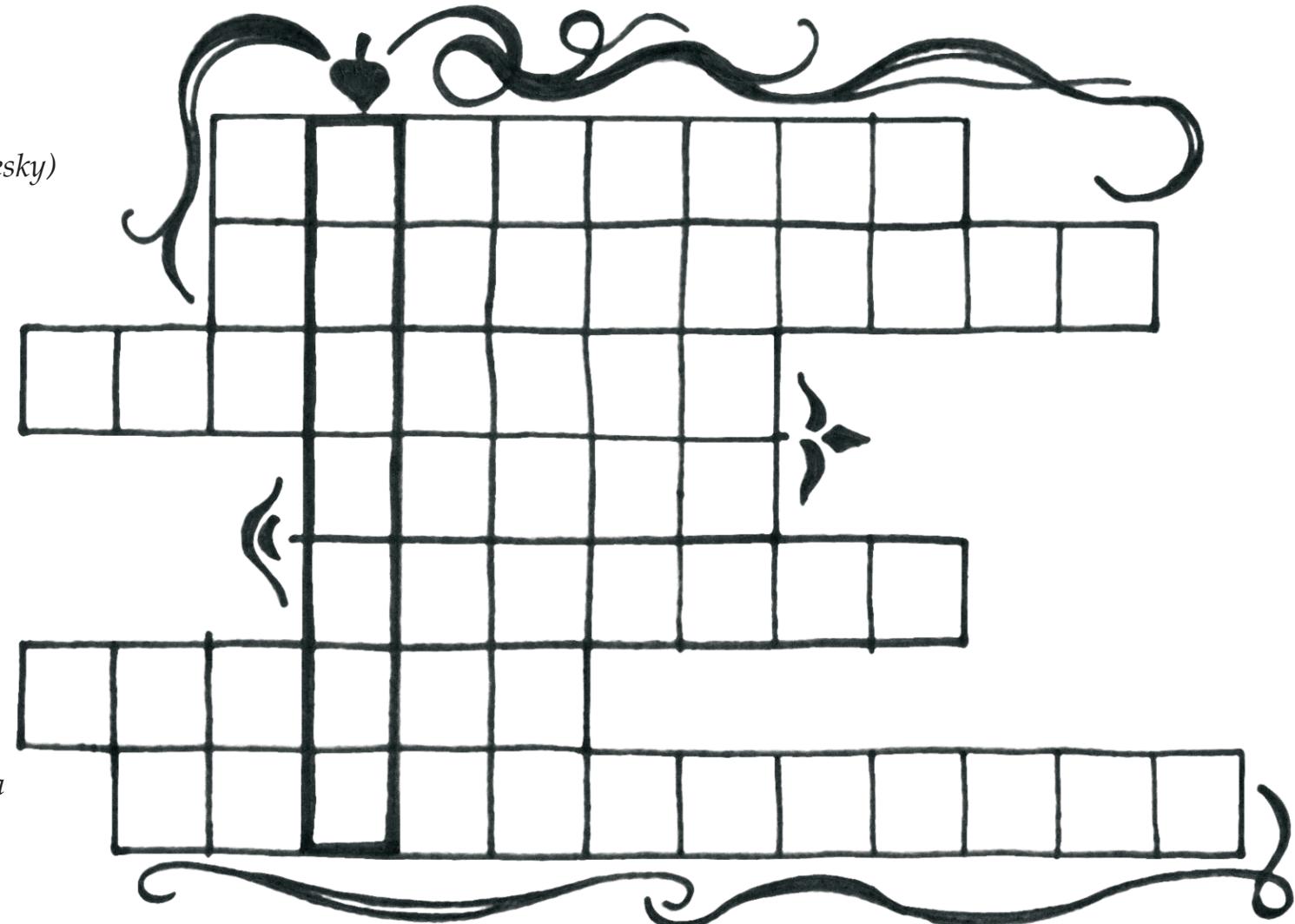
Jméno nejlepšího Romeova přítele (italsky)

Řeka protékající Veronou

Kněz, který oddal Romea a Julii (italsky)

Hra, kterou CBG vydala v loňském roce

Která akční karta ve hře Verona je označena symbolem probodnuté panenky?



DOBRODRUŽSTVÍ

napsala „Sparkle“

Noční můra Klokočkova

Systém: původně DnD 4ed, ale může být použito i pro jiné

Setting: fantasy

Doporučená úroveň družinky: 1-5

Upozornění: Obsahuje spoilery pro hráče

Poznámka: jména míst a NPC ať si každý upraví sám, já používám pro své lidské království „staročeská“ jména

Dobrodružství se odehrává v království Záhorském, které je z většiny tvořeno lidmi. Je to klasické fantasy království, s jednou zvláštností:

Nekromancie zde není formálně zakázána, pro její provozování ale musíte být členem Nekromantické gildy a do držovat její přísný kodex: brát mrtvoly pouze z opuštěných hrobů popř. koupit z centrály (ta většinou získává mrtvoly za úplatu od chudých lidí, kteří jim ještě za života odkážou ostatky – nebo aspoň takto to formálně prezentují) a nekromancii provozovat pro výzkumné či pracovní účely (zombie na těžké manuální práce v dolech apod.). Nekromantická gilda je králem tolerována, protože nemilosrdně likviduje neautorizovanou konkurenci v oboru, a tak čistí říši od různých padouchů efektivněji, než kdyby se o to starala královská garda. Chování gildy v historii oscilovalo od neutrálního po zlé, podle toho, kdo byl zrovna ve vedení. Současný šéf je spíše neutrální (účel světí prostředky) a jeho zájmy si vcelku neodporují se zájmy říše.

Konkrétně se dobrodružství odehrává v regionu Velké Skály, což je jeden z

nejchudších a nejzaostalejších regionů země, protože byl před šedesáti lety zpustošen armádou severního souseda. Sousední klerofašistický „zákoně dobrý“ stát vytáhl s ohromnou armádou na barbary na jihu a vzal to přes Záhorské království. Než se jeho obyvatelé stihli rozhodnout, že je nechají v klidu projít, tak už jim paladinové zpustošili jeden region. Barbaři pak paladinům nakopali zadek, takže je klid, ale vztahy se severním sousedem jsou chladné.

Družinka začíná v městě Kněžnin Hrob (dále KH). Je to královské správní město severo-východu říše, čtvrté největší v říši. Náleží pod něj i region Velké Skály, je však na okraji zájmu správců z KH.

Práci družince zadává radnice KH.

Úvodní informace

Příšly divné stížnosti od starosty Dolní Lhoty, vesnice na západě regionu Velké Skály, že na legendárním Starém hřbitově pár dní cesty od Lhoty byli viděny nějaké oživlé mrtvoly. Je to divné, protože Starý hřbitov byl před šedesáti lety

„očištěn“ procházející klericko-paladinskou armádou, byly na něm provedeny nějaké rituály, aby se tam nedala provozovat nekromancie. Veškeré výzkumy, které tam od té doby Nekromantická gilda prováděla, indikovaly, že všechny mrtvoly na hřbitově byly opravdu nevratně „znehodnoceny“.

Radnice Kněžního Hrobu to chce nejdřív nechat vyšetřit neoficiálně (proto najme družinku), aby se to co nejdříve dneslo do hlavního města, protože pak by se do toho začala míchat Nekromantická gilda a to se jí nehodí.

V KH lze sehnat velmi hrubou mapu Velkých Skal. Je to region, kde je skutečně mnoho pískovcových skal, a jen málo obyvatel (kdo mohl, ten se po válce odstěhoval). Pokud je družinka vyšší úrovně, lze přidat hrozbu uprchlých hrdlořezů schovávajících se ve skalách, popř. dát nějakého hrdlořeza jako vedlejší úkol. Rychtář v KH může dát k nahlédnutí seznam uprchlých zločinců, který si družinka může opsat, než tam pojede.

Z KH do Velkých Skal vede vcelku slušná cesta a Dolní Lhota je cca týden cesty od KH. Jinak ale družinka příliš

podrobnou mapu Velkých Skal nemá. Hřbitov má být úplně někde mimo civilizaci, na severním okraji hlavního skalního masivu, zatím tam nelze podle mapy trefit.

Příjezd do Dolní Lhoty

Malá vesnice na cestě z KH na východ do hor k trpaslíkům. Náleží už do regionu Velké Skály, ale je na jižním okraji, kde je ještě relativně civilizace. Nicméně oproti tomu, co by indikovala mapa, kterou družinka má, je tu ještě o něco méně civilizace, a vesnice vypadá poloopuštěně a sotva přežívající.

Na dotaz o mrtvolách na hřbitově starosta vypráví: Poprvé se tento problém objevil asi před deseti týdny, kdy jistý pocestný šel ze západu na východ a vzal to kolem Starého hřbitova, kde spatřil nějaké oživlé mrtvoly. Pochopitelně utekl. Po cestě to nahlásil v Dolní Lhotě a pokračoval dál k trpaslíkům. O tři týdny později jakási skupinka tuláků, která šla pro změnu na druhou stranu, byla na tom hřbitově napadena mrtvými. Podařilo se jim utéct a nahlásit to v

Dolní Lhotě. Vše nasvědčuje tomu, že první svědek se s těmi druhými neznal, že to bylo nezávisle na sobě. Pak to starosta šel oznámit do KH, na radnici to zaprotokolovali, ale žádné vojáky na prošetření neposlali. Což je tu ostatně obvyklé, že oficiři z Kněžnina Hrobu na nás pečou. Lhotečtí mají strach jít na ten hřbitov.

Starosta se ovšem zmíní ještě o jedné velmi zajímavě věci. Region Velké Skály býval chudý celou dobu od té války, ale posledních šest let to šlo tuplem z kopce, protože se ve skalách začaly ztrácet ženy a dívky. Asi tak čtyři ženy za rok, což je mnohem více, než bývaly předtím obvyklé ztráty lidí. Tak se spousta lidí z regionu ze strachu sbalila a vypadla pryč. Proto taky jsou ty vesnice takové polomrtvé.

V Dolní Lhotě se dá doplnit mapa Velkých Skal. Na Starý hřbitov se z Dolní Lhoty jde velmi špatně, muselo by se prolézat po okraji skalního masívu, protože když se půjde spodem, tak se tam pak nedá vylézt. Takže v konečném důsledku se ta cesta může dost protáhnout a prostě celkově ji nedoporučují. Druhá

možná cesta je skrz Horní Lhotu, která je cca jeden a půl dne cesty od Dolní, po hlavní cestě směrem na východ, už prakticky ve skalách. Tam se dá pak uhnout z hlavní cesty a vzít to skrz průsmyk na sever do panství Klokočkov, a po cestě uhnout doleva a projít to na hřbitov skalními rozsedlinami (v Horní Lhotě by měli mít mapu této cesty). Třetí cesta je pryze severu z Klokočkova. Ale to je už hodně velká zacházka.

Co vám zde řeknou o panství Klokočkov: Jedno z mála ještě fungujících panství ve Velkých Skalách, i když je taky dost chudé a kolem kromě skal nic není. Ty vesnice pod něj formálně spadají.

Další zajímavé místo: Veselá Lhota, vesnice ve skalách půl dne cesty od Hor-



ní Lhoty. Měla by být opuštěná, protože před dvěma lety se kompletně vylidnila, když ji lidé opustili kvůli těm mizejícím ženám. V tuto chvíli už funguje jen Dolní Lhota, Horní Lhota a Klokočkov.

Nyní záleží na družince, jak se rozhodne. Je možno jít rovnou na hřbitov, nebo to vzít po cestě nejdřív omrknota další obydlí. Následuje popis nejdelší varianty, přímočařejší varianty putování si z ní odvodte. Pokud družinka půjde rovnou z Dolní Lhoty na hřbitov, dejte si

záležet, aby ta cesta byla opravdu náročná. Může ji ztížit padající kamení, útok dravce, šance zabloudit. Hráči se nevyhnou překonávání překážek a hodům kostkou. Měla by to být ta nejnepříjemnější možná cesta na hřbitov.

Příjezd do Horní Lhoty

Ještě smutnější díra než Dolní Lhota. Obklopená pískovcovými skalami ze všech stran kromě jihu. Bývala prosperující, protože je na hlavní cestě, ale co se začaly ztrácat ty ženy, tak to šlo z kopce. Zde vám k tomu povídí o něco víc, protože se ztratilo víc místních. Byly to mladé dívky i zkušené matky, všechny se prostě nevrátily domů, když byly někde ve skalách, některé šly jen kousíček od vesnice. Svědci nebyli. Nahlašovalo se to do KH, před třemi lety přijelo pár vojáků to vyšetřovat, nic nezjistili, odjeli.

O Klokočkově

Panství od války nebylo nijak bohaté, ale drželo se. Vedl ho tvrdý a ostřílený, ale spravedlivý vévoda Jakub. Jenže když se začaly ztrácat ty ženy, tak se vévoda s

rodinou sebral a panství nadobro opustil. Zůstala tam pouze jeho matka, paní Irma, která nechtěla opustit půdu, a hrstka jejích poddaných. Měla by to být dáma starsí padesáti let.

Doplňení mapy

Na severovýchod – cesta do Veselé Lhoty cca půl dne. Na sever – cesta do Klokočkova cca 1,5 dne. Na sever jako by do Klokočkova a po pár hodinách odbočit do skal a skrz průsmyky na Starý hřbitov (podle mapy doplněné v Horní Lhotě už se dá vcelku slušně trefit na ten hřbitov) cca 3 dny.

Pokud družinka půjde omrknot Veselou Lhotu, najde opuštěnou vesnici. Vypadá vylidněna přirozenou cestou, doba zhruba odpovídá. Nic cenného nelze nalézt, neb už to dávno všelijací pocestní vybrakovali.

V tuto chvíli jsou dvě zásadní možnosti: Jít nejdřív do Klokočkova nebo nejdřív na hřbitov. Předpokládám, že většina družinek půjde nejdřív na hřbitov, tak vemu nejdřív tuto variantu.

Cesta na hřbitov

Pokud dobrodruhové promluvili s lidmi v Horní Lhotě a nechali si od nich doplnit mapu, neměli by zabloudit. Pokud jim stačila mapa z Dolní Lhoty, měli by si házet, jestli nezabloudili. Možno vložit nějaká střetnutí, ale tak, aby to nezmátilo hlavní linii.

Příchod ke hřbitovu

Hřbitov je obecnán vysokou zdí, která je ale na mnohých místech narušena, takže se dá lehce přelézt.

Hřbitov svou rozlohou spíš připomíná pořádný sad nebo menší oboru. Je opravdu veliký. Když koukáte přes zed, vidíte, že z druhé strany je zem mnohem níže, cca o tři metry níže než z druhé strany, takže se tam bude namáhat slézat. Vypadá působivě. Celé území je pokryto jakýmsi černým práškopope-



lem nepřirozeného původu. Jako kdyby to nějaký obří bagr vybagroval 3 metry pod zem a potom to kompletně přejel jakýmsi očistným čímsi. Země je rozrytá a občas z ní čouhají zbytky nějakých krypt, a všecko je to pokryto tou divnou černou škvárou. Průzkum bude na celý den.

Asi po hodině prozkoumávání lze narazit na první vcelku čerstvé stopy. Jsou to stopy humanoida, ale takové divné. Mohy by to být stopy nemrtvého. Sledování stop odhalí, že tam je skutečně zombie. Prochází se tam a zdálky na družinku nereaguje. PJ nechť si hodí k8, co bude nemrtvý dělat (je tam celkem 8 zombie, takže jde jen o to, kterého potkají hráči jako prvního)

- 1-3: zombie bude družinu ignorovat a bude se bránit, pouze pokud bude napadena
- 4-6: zombie zaútočí, pokud se k ní někdo přiblíží na 3 metry
- 7: zombie zaútočí, pokud se k ní někdo přiblíží na 6 metrů
- 8: zombie zaútočí, pokud někoho uvidí / uslyší / ucítí

Zombie 1-3 jsou od pohledu ženského pohlaví, u 4-6 stačí nějaká dovednost, aby to taky někdo poznal, u 7 je to velmi těžké poznat, u 8 to poznat nelze.

Po zneškodnění zombie její ohledání: šaty na sobě neměla, jen jakýsi pytél, a na ruce měla uvázaný provázek s kamínkem a na něm vyrtá značka 1-8 (podle toho co si PJ hodil). Tento provázek s kamínkem je vcelku čerstvé výroby.

Postupně by měla družinka najít a zneškodnit všechn 8 zombie. Možno i poslat skupinku zombie naráz (typ 1-3 bude útočit, jakmile někdo zaútočí na ostatní zombie z té skupinky). Nicméně bude jich celkově 8 a každá bude mít na ruce svoje číslo.

Pak už je jen otázkou času, kdy družina objeví proražené místo ve zdi. Je zatarasené nějakým primitivním zátarasem z větví a klád a dolů do hřbitova z něj vede rampa. Zvenku od tohoto místa vedou stopy kamsi na severovýchod do skal.

Stopy jsou to humanoida či humanoidů. Je jich vícero tam a zpět, plus stopy po tahání nějakých předmětů. Stopování: stopa vede do skal, kde se větví.

Část stopy (pěší) vede doleva, výraznější (pěší + tahání předmětů) doprava.

Když se dáte doleva, po chvíli dojdete k malému táborišti. Vypadá to, že tam táborí jedna osoba, ale momentálně tam není. Má to tam vcelku zabydlené, jako kdyby se tu zdržovala ne dny, ale spíše týdny. Lze nalézt kromě klasických věcí typu nádobí a přikrývka taky nějaké zkumavky, reagenty na rituály, nějaké spisy o magii, nějaké knížky. Pokud tomu někdo rozumí, zjistí, že jde o nějakou nekromancii, ale spíše začátečnickou. Dál už stopy nevedou.

Zpět na rozcestí a opačným směrem: stopy vedou skrz několik průrev, které byste asi jinak nerekli, že se dají prolézt, až vykouknete z průrvy a uvidíte následující výjev: uzavřeno mezi skalami je takové přirozené prostranstvíko, uprostřed něj je odkrytá jáma cca 3x3 m. Do jámy není moc dobře vidět. Vedle jámy je vytažená mrtvola zabalená v jakémusi pytli, nad ní se sklání postava v kápi, nožem rozřezává ten pytél, vedle má rozložené zkumavčíky a jakési nekromantické serepetičky.

Střetnutí s nekromantem

Nekromant si družinky zatím nevšiml, ale jakmile někdo vyleze z té průrvy, tak ho zaregistrouje. Družinka by neměla být schopná se nekromantovi dostat nenápadně do zad (pokud se o to bude snažit, tak ho třeba upozorní kouzelná ochrana). Ve chvíli kdy naběhnete dovnitř na to prostranství, uvidíte, že v jámě jsou opravdu další mrtvoly (ale o něco níže, nad nimi evidentně byly další, které už tam nejsou). Nekromant vypadá následovně: člověk, mládenec kolem dvaceti let, průměrné výšky, postavy i vzezření. (Pokud se družinka předtím v KH dívala na ty popisy uprchlých zločinců, tak žádnému z nich neodpovídá.) Když na něj naběhnete, bude vypadat vyděšeně, ustoupí ke zdi, bude se bránit tím nožíkem a fňukat stylem „já je nezabil, já je nezabil, prosím nechte mě, ony už tu byly, já vám to vysvětlím“.

Byla by dobré odehrát to tak, aby ho družinka nezabilila, jinak se připraví o podstatnou část zábavy z dobrodružství. Pokud by hráči trvali na tom, že ho opravdu zabijí, je možné udělat to, že se

kouzlem přemístí na skálu, odkud na něj nedosáhnou, ale on se odtamtud taky nedostane, a budete muset začít vyjednávat. Nicméně dobrodružství se dá úspěšně dohrát i bez něj, ale nebude to taková zábava.

Co měl nekromant u sebe:

- magickou a rituální knížku, z níž vypívá, že je na druhé úrovni, umí základní kouzla a následující rituály: tvorba zombie (nejprimitivnější verze), upozornění na vetřelce, detekce mrtvol, detox (odstranění alkoholu a THC z těla), bezpečný sex.
- základní oblečení, ne moc čisté
- Odznak Nekromantické gildy. Vypadá, že je pravý, nicméně neměl ho příspědený na oděvu, jak byste asi čekali, ale měl ho v kapse.
- nekromantické náčiní
- pytlík, v němž jsou různé drobné předměty, které evidentně patřily tém mrtvolám. Nic cenného. Jsou tam nějaké knoflíky, kapesníky, kousíček sametové červené stuhy, rozbitá brož.
- brašnička s lektvary a svitky – ale ta

je neviditelná, zhmotní se jen, kdyby družinka zabila jejího majitele. Jsou v ní 4 léčivé lektvary, 4x neviditelnost, 2x doplnění many, magické energie (podle toho, co se ve vašem settingu používá).

• pytel marihuany :-)

Pokud na něj družinka přestane útočit, popř. ho zneškodní a někam odtáhne, aby z něj dostala, co je zač, odehraje se konverzace, na které se může PJ hodně vy rádit.

Aby byla větší zábava: Jestli někdo v družince umí čtení myšlenek, tak to nepovolte (vymyslete si třeba že nekromanti mají proti tomu nějakou ochranu), aby si družinka nemohla být nikdy úplně jistá tím, jestli mluví pravdu nebo ne. Úspěšný hod na vcítění by něco mohl prozradit ale ne všechno.

Nekromant se tváří vyděšeně a zoufale. Říká, že se jmenuje Bohdan a je z hlavního města. Před půl rokem dokončil nekromantickou školu, a nechtělo se

mu pokračovat jako většině spolužáků ve vědecké / laboratorní kariéře v tep líčku v hlavním městě. Starý hřbitov ho vždycky fascinoval, když se o něm učili, tak se po skončení studia vypravil do terénu, až před třemi měsíci skončil tu. Chtěl vyzkoušet, co je na tom pravdy, že ten hřbitov byl zpráškován a už se tam

nedají použít žádné mrtvoly. Na místě zjistil, že je hřbitov opravdu zlikvidován, ale když zkoušel rituál na detekci mrt-

vol po okraji hřbitova, něco to zachytilo. Vydal se po stopě a našel tady to místečko a zahrabanou jámu s holkama. Tak jámu otevřel a začal zkoumat, co v ní je. Byly v ní ty holky v pytlích, a asi si někdo dal záležet na jejich balení, protože byly slušně zachovalé, tedy vhodné pro nekromantické pokusy. Tak se rozhodl, že tu chvíli zůstane a bude se zdokonalovat ve svém umění. (Klidně se nebojte hrát ho fakt co nejroztomilejší: „No mě napadlo že bych je možná měl asi tó... nahlásit, ale víte, no... když to

byl tak úžasnej matroš, já vím že vy to neoceníte, ale na takovýmhle matroši se můžu toho tolík naučit, chápete tohle je opravdová praxe!! Ne ty vypreparovaný vyvoněný mrtvolky, co jsme dostávali doma v labině na pokusy... kdyby viděli spolužáci, co jsem tu našel, tak puknou závistí, hihi...“)

Když se mu zmíníte, že jste mu zneškodili všech osm výtvorů, co měl uschované na hřbitově, bude dost zdrcený, slzy na krajíčku (nééé, taková škoda, ta poslední se mi povedla už o dost líp než ty první, ale ještě jsem je potřeboval dopozorovat, fňuk... vy jste to fakt udělali? fňuk).

Bohdan nabízí podělit se o to, co zjistil o těch holkách. Vypadá to, že se celkem vyzná v patologii. („já jsem si náhodou patologii na rozdíl od většiny spolužáků zapsal, víte ona byla volitelná... chápete, nekromanti a mají patologii jenom jako volitelnou?? Dneska nekromant buď dostává už vypreparovaný matroš z labiny nebo chodí s asistentama, ale sám už pitvat neumí... to je hrozně trapný že jo, a takhle to tam u nás vypadá, já jsem nechtěl taky takhle

dopadnout, tak jsem šel do světa"). Stáří mrtvol vesměs několik let, nahoře byly novější, nejmladší přibyla asi měsíc před jeho příchodem. Příčiny smrti u těch starších už moc nepoznal, ale přišlo mu, že mohly být různorodé (některé holky byly výrazněji mechanicky poškozené, jiné nikoli).

Poznámka: rituály, které umožňují přečíst z mrtvoly, jaké byly okamžiky její smrti, jsem obecně ve svém settingu zakázala. Přišlo mi totiž, že pak by se každá vražda v zemi spolehlivě prokázala a někdo by se neodvážil zabít. Ale jestli to někdo z družinky umí, a trváte na tom, že to použije, pak ať zjistí, že není vidět nic. Asi ty holky měly pásku přes oči když je někdo vraždil.

Pokud u těch mrtvol Bohdan něco našel, stádal si to do toho pytlíku, který pak nosil u sebe. Většina holek byla bez šatů, některé měly spíš cary než celé šaty, a tam se občas našel nějaký knoflík / kapesník. Tu stuhu měla jedna z nich v ruce.

Jak se ty mrtvoly na to místo dostaly

Bohdan říká, že on se tam dostal stejnou

cestou jako vy, ale že z druhé strany objevil na skále ještě jakési nenápadné schůdky, které možná byly původně přirozenými dírami ve skále, ale byly trošku uměle poupraveny někým jiným. Když vylezl nahoru, nenašel tam vysloveně cestičku, ani stopy, ale minimálně místo, kudy se dalo pohodlně odejít. Zkusil tudy jít chvíli, ale pak se vrátil. Vypadalo to, že ho to vede na sever, kde by se měl po čase napojit na starou cestu Starý hřbitov – Klokočkov. (Toto mohla družinka objevit i sama důkladným ohledáním prostranství s mrtvolami).

Pokud řeknete Bohdanovi, co vy víte o tom mizení holek, vypadá, že o tom nevěděl. Když šel poprvé na Starý hřbitov, tak se vyhýbal civilizaci a ty zvěsti se k němu nedostaly. Takže když objevil ty mrtvoly, netušil ani, jestli se po nich pátrá.

Pokud se budete zajímat, jaktože se Bohdan mohl hrabat v těch mrtvolách a nechytit sněť nebo tetanus, tak vám poví, že to je nějaká drastická procedura, kterou absolvoval na začátku studia, že do nich lili jakési sajrajty a studenti, kteří to přežili, získali na tyto věci imu-

nitu. Procento úmrtnosti adeptů neprozradí :-)

Proti nařčení z nekrofilie (předpokládám, že někoho to určitě napadne :-)) se Bohdan tvrdě ohrazuje. Říká, že nekromanti nejsou nekrofilové, že to jsou pověry, že ve skutečnosti se za nekrofilii okamžitě vyhazuje z gildy. To, že se nekromanti včetně něj staví k těm mrtvolkám dost cynicky, je věc jiná, že se s tím nějak musejí umět srovnat, a že většina starších nekromantů jsou alkoholici. On to řeší tak, že hulí trávu. :-)

Co družinka může v tuto chvíli udělat s Bohdanem?

- Zabít ho (pokud ho budou podezírat ze lži a domnívat se, že ty holky zabil, možná by mohl PJ zopakovat, že jestli Bohdan skončil školu před půl rokem a předtím byl v hlavním městě minimálně tři týdny cesty odtud, tak nemohl vraždit ty holky několik let staré, a že se to dá v hlavním městě ověřit).
- Vzít ho s sebou, aby pomohl vypátrat vraha těch holek.
- Pustit ho, ať zmizí a už se tu neukazuje. Pokud zároveň spálíte ty zbylé

mrtvoly, tak bude hodně smutný :-) ale poslechně vás. Pokud tam ty mrtvoly necháte, tak bude předstírat, že mizí, ale bude se tam snažit vrátit jakmile bude mít jistotu, že jste vypadli.

- Sebrat ho a jít s ním rovnou do KH předat ho úřadům, aby se ověřilo, co říká. Pokud to uděláte, tak vás cestou bude Bohdan velmi intenzivně prosit, abyste ho pustili a ověřili si to případně pak, protože když půjde domů přes úřady, tak se mu budou všichni v gildě posmívat, jak neslavěně skončila jeho touha po samostatnosti. Družinka si vypořádá s barvitým vyprávěním o tom jak je ta gilda zdegenerovaná, jak většina mladých nekromantů nakonec zkysne v laboratořích nebo psaním teoretických traktátů, že jsou tam všichni zpochodlnělí, že většina jeho spolužáků si neumí ani sama uvařit jídlo, natož přežít v přírodě, že většina jeho spolužáků jsou rozmaření druhorození ze šlechtických rodin, které nikdo nevyhodí, protože rodiče sponzorují školu, zatímco on je chudý a bez sti-

pendia by to nemohl studovat, atd... Pokud to s ním nazpět vezmete přes Dolní Lhotu, místní hostinský ho pozná jako člena školní nekromantské výpravy, která tam procházela před pár lety a on to přehnal s pitím a poblil hospodu. Když dojdete až do KH ověřit si info o Bohdanovi (ať už s ním nebo bez něj), dozvíte se, že vesměs mluvil pravdu až na jednu věc: tu školu nedokončil, těsně před státnicí byl vyhozen, protože opsal část diplomové práce. Takže finální část tajemství výroby zombie, kterou dostávají až úspěšní studenti, mu bylo školou upřeno. Evidentně se vypravil do světa rozhodnutý doučit se to sám, a díky holkám od Starého hřbitova se mu to povedlo. Před odchodem z domova ukradl odznak gildy, připravený použít jen v krajní nouzi. (Pokud ho předáte úřadům, přijede si pro něj pak gilda, budou naštvaní za ten odznak + neautorizovanou nekromancii, ale na druhou stranu budou v údivu nad tím, že se ten rituál fakt doučil sám, že to vyžaduje mimořádný talent, a že by ho byla škoda, tak ho vemou na milost zpět

do gildy, když už nebude dělat krviny.) Nicméně úkol tímto vyřešen není, stále se nepříšlo na vraha těch holek. Úřad v KH tam teda družinku pošle zpátky.

Dále pojedu podle varianty, že jste mrtvoly spálili, Bohdana nasměrovali domů (odcházel směrem průsmyky k Horní Lhotě) a půjdete se podívat, kam veden severní východ z jámy. Ostatní varianty se od toho dají odvodit.

Cesta do Klokočkova

Když vylezete nahoru po schůdcích, zjistíte, že tam se skutečně dá pohodlně jít po vršku skály, z něj pak přejít na vedlejší skálu atd., až se dostanete na místo, kde skála končí ve svahu a tam normálně seskočíte a můžete jít dál nahoru. Tato štreka se dá absolvovat vcelku v pořádě s mrtvou holkou na zádech, není tam potřeba nikde zvlášť lézt kromě těch schůdků na konci. Když se dáte dál na severovýchod, asi po hodině a půl se dostanete do údolíčka s potůčkem a tam objevíte patníky, které indikují, že tudy vedla kdysi frekventovanější cesta z

Klokočkova ke Starému hřbitovu a dál do pohraničí. Podél potůčku už se dostanete pohodlně ke Klokočkovu cca za den.

Příchod do Klokočkova

Před tvrzí je pár chalup, na poli někdo seče obilí, nedůvěřivě se na vás dívá pár vesničanů. Tvrz vypadá ne moc udržovaně. Bránu nikdo nehlídá. Uvnitř je kovárna, stáje s pár kořimi, a barák. Pacholek vás zaregistruje, vypadá udiveně, že někdo cizí přišel, a půjde vás ohlásit paní. Po nějaké době vyjde ven chlápek cca 40 let, zachmuřený ne moc hezký obličej, představí se jako majordomus Marcel a že vás uvede k paní. Všimnete si, že majordomus má vlasy svázané červenou sametovou stuhou vesměs stejnou, jako byl ten kousek, co měla u sebe jedna z mrtvých holek.

Paní vás uvede v salonku pro hosty, je to dáma velmi pěkně upravená, na svůj věk zachovalá. Zajímá se, co je družinka zač a co ji sem přivádí. Majordomus se kolem ní ochomýtá, jinak jste zaregistrovali akorát kuchařku. Celkově je v tvrzi dáma, majordomus, stará ku-

chařka / služebná, kovář a pacholek. V okolí dalších 10 vesničanů v produktivním věku. Dáma pozve družinku na večeři a nabídne přespání. Pokud někdo umí hrát bridž (nebo podobné záležitosti, které máte v settingu) tak si s ním dáma chce večer zahrát.

Když večeříte s dámou, ozve se z venku hluk. Vypadá to, že se v tvrzi sročují vesničané a něco se tam děje. Když vylezete ven, zjistíte že nějaký vidlák přivlekl do tvrzi Bohdana (tj pokud jste ho už zabili nebo odvlekli do KH tak tuto událost vypusťte), má ho svázaného, vláčí ho po zemi a div neuškrtí provazem, a křičí, že našel černokněžníka schovávajícího se ve skalách a že to on určitě je zodpovědný za mizení holek, a vesničani už se ho chystají kamenovat. Bohdan se brání, že je člen Nekromantické gildy a že tu je na výzkumu a že za nic nemůže. Když vylezete ven, začne se k vám hned hlásit, že vás zná, že se s vámi potkal před pár týdny po cestě z KH, že můžete dosvědčit, že je nevinný. Když uvidí Marcella s tou stuhou, je na něm vidět trochu úlek a o to víc vás prosí, abyste dosvědčili, že jste ho potkali po cestě a že je to, co tvrdí.

Když to uděláte a on ukáže ten odznak, tak paní Irma rozhodne, že mu věří a poručí vesničanům, ať ho pustí. Omluví se mu za vesničany, že jsou poněkud nedůvěřiví k cizincům kvůli těm ztraceňným ženám, a taky ho pozve na večeři a nabídne přespání.

Ted' už je na družince, aby zkoušela usvědčit někoho z Klokočkova z těch vražd. Stuha indikuje, že majordomus s tím má něco společného, ale není ještě jasné, co přesně a jestli je do toho zapletená i paní Irma. Bohdan může poskytnout lahvičky s neviditelností popř. nějakou radu, když bude družinka tápat.

Principiálně jede o to, že:

Do vražd těch holek je zapleten majordomus (hlavní pachatel), paní Irma, pácholek a 4 vesničani. Zbytek osazenstva Klokočkova něco tuší, ale má strach. Ve sklepě tvrze je mučírna, kde jsou důkazy toho, že tam ty holky mučili a dělali s nimi jakési pseudo-rituály (více níže). Jedna z možností je tedy objevit mučírnu. Je možno vyrazit v noci na průzkum tvrzi, ale počítejte s tím, že majordomus

bude cca jednou za hodinu kontrolovat, jestli jste v postelích. Ve vašich pokojích je tajné okénko, kterým se dá šmírovat z chodby; jste schopní ho objevit, pokud budete své pokoje důkladně prohledávat. Když budete pak pozorovat, co se děje za okénkem, zjistíte, že vás z druhé strany majordomus kontroluje cca jednou za hodinu. Možnost je teda akci sfouknout rychle, popř. poslat na prohlídku jen někoho a vystlat postel, aby to zdálky vypadalo, že v ní někdo je.

Mučírna je ve sklepě a mělo by se do ní dát dostat pomocí schopnosti družinky (tj. pokud nemáte nikoho, kdo umí otvírat zámky, dejte možnost najít klíč např. v kuchyni na háku, když je kuchařka pryč). Šance, že se dostanete do mučírny, aniž by se někdo v tvrzi vzbudil, by tu být měla, i když ne stoprocentní. Majordomus bude chodit kontrolovat pravidelně i vchod do mučírny, takže pokud družinka za sebou zase nezamkla, popř. nezamaskovala vlopání (tj. je poznat že se tam někdo dostal) tak majordomus dojde pro kumpány a napadne družinku. Tak jako tak je nakonec bude družinka asi chtít přemoci v otevřeném střetu,

jde jen o moment překvapení. Je nutné počítat s tím, že v tvrzi jsou ostražitější, když je tam návštěva.

V mučírně to vypadá, že mj. sbírali krev těch holek do nějaké nádoby a pak s tím cosi prováděli. Jsou tam nějaké popisky rituálů. Nicméně pokud tomu někdo v družince rozumí, tak zjistí, že jsou to jen nějaké nesmysly, které nemůžou fungovat. Pokud některé pachatele v boji omráčíte, a budete je pak vyslýchávat, tak Marcel vám nic nepoví (bude jen blábolit nesmysly), Irma taky zkouší, ale z těch vesničanů se dá něco vymámit, ti si budou chtít zachovat život. Vypadá to, že Marcel je rodilý místní, který byl před deseti lety v cizině v nějaké válce. Tam mu asi poněkud hráblo. Když se vrátil zpět, tak z něj udělali majordoma, ale velmi brzo se v něm začaly ozývat násilnické sklony. Nejdříve jim zkoušel odolávat, ale nakonec ho jednoho dne zcela ovládly a on surově zavraždil jednu z děveček. Paní Irma na to přišla, ale on na ni měl velký vliv a namluvil jí, že z její krve vyrobí nějakou látku s omlazujícími účinky. Ona mu uvěřila, nechala se zlákat a začala mu ty vraždy krýt. Ve skuteč-

nosti on nic takového neuměl, a ani to neměl v plánu. Čtyři uplacení vesničané pomáhali s krytím a občas vypomohli i s nějakým únosem, ale vraždy se děly jen dole v mučírně, kam chodil jen Marcel a paní. Mrtvoly se pak „rituálně“ balily do pytlů a Marcel je nosil na to místo u Starého hřbitova kde je házel do jámy.

Další varianta

Druhá možnost, jak usvědčit pachatele, je něčím je vystrašit, pak je sledovat a čekat, až udělají nepředloženost. Lahvičky s neviditelností, které máte od Bohdana, by v tomto mohly hodně pomoct. Pozor, velmi záleží na tom, co řeknete, když přijdete do Klokočkova!! Pokud povíte Irmě, že jste přišli od Starého hřbitova, tak až vás uloží spát, půjde zaúkolovat jednoho vesničana, aby se šel pro jistotu podívat na tu jámu, jestli jste ji neobjevili. Vy pak můžete sledovat vesničana a sejmout. Pozor, pokud ho necháte jít se podívat na jámu a nejdříve za ním, tak on ve chvíli, kdy zjistí, že jáma byla objevena, se nebude vracet zpět, ale vezme nohy na ramena a uteče úplně pryč z regionu a už ho nechytíte!

Pokud se zmíníte Irmě o těch zvěstech o zombiích na hřbitově, bude se tvářit, že o tom nic neví (tyto zvěsti se k ní skutečně nedonesly) a hned, jak vás uloží spát, pošle někoho na obhlídku jámy (asi jí dojde, odkud by ti nemrtví mohli pocházet).

Vesničanovi bude trvat cesta k jámě méně než den, protože to tam zná a bude spěchat. Když se nebude dlouho vracet a vy stále budete v tvrzi, Irmě dojde, co se asi stalo a pokusí se vás s Marcem a zbylými vesničany do toho zapletenými napadnout, když to budete nejméně čekat.

Ideální varianta je, že řeknete Irmě, že jste byli na tom hřbitově ještě s někým dalším (Bohdan si může vymyslet nějaké kolegy z gildy), že jste tam objevili ty mrtvé holky a že je druhá část vaší družinky odvezla do KH na rozbor, kde z nich místní klerici / nekromanti zkusí vytáhnout nějaké informace. V tu chvíli, až vás Irma uloží spát, tak se sejde s Marcem a budou se bavit o tom, jestli opravdu z těch mrtvol jde něco vytáhnout, a budou zvažovat, zda se nemají sbalit a pro jistotu pláchnout někam da-

leko. Jelikož jsou pověřiví a magii nerozumí, tak dostanou strach, a až vy další den z tvrze odjedete, tak se ona, Marcel a ti kumpáni sbalí a budou prchat z Klokočkova. Když si družinka na ně pochází někde za tvrzí, tak je pak může napadnout a zajmout.

Pokud necháte s Irmou vyjednávat Bohdana, tak se postará o to, aby ji překně vyděsil „...tak jsme ty mrtvoly společně vytáhli ven. Profesor říkal, že z nich dokáže zjistit, kdo je zabil, protože to prý nějak jde, pokud jim vrah neuřízne hlavu. Tenhle vrah o tom naštěstí nevěděl, tak jim hlavu neuřízl. Tak je profesor vzal do města do laboratoře. Někdy v tuhle chvíli už počítám, že má zjištěno, kdo to byl a budeme to řešit, nebojte paní“.

Přímočará varianta

Samozřejmě to jde vyřešit jednoduše tím, že Irmu a majordoma napadnete rovnou, jakmile uvidíte stuha a získáte podezření. Až zpětně se přesvědčíte, že podezření bylo správné. Když pak prohledáte tvrz a najdete tam tu mučírnu. Nicméně příběh je schválně koncipován

tak, že to podezření je celkově vratké (stuha mohla být náhoda, i když je to nepravděpodobné, plus i kdyby to náhoda nebyla, není jasné, kolik obyvatel tvrzi je do toho zapletených) a útok na šlechticnu bez důkazů si koleduje o průsvih. Já osobně bych družince dala méně zkušeností, pokud to vyřeší tak, že napadne majordoma s Irmou na základě vágního důkazu (stuha) a jen díky štěstí (že tam ta mučírna opravdu byla a Marcel s Irmou byli vrazi) bude za hrdiny.

Boj s majordomem a spol.

Boj samotný si navrhněte sami, podle toho, jaký hrájete systém. Principiálně Marcel je bojovník o něco lepší než průměrný člen družinky, vesničani jsou o něco horší nebo nestejno, Irma neu mí bojovat vůbec. Marcel bude bojovat, dokud nepadne, vesničani budou utíkat, pokud to začne být pro ně nepříznivé, Irma bude zkoušet prchat ihned. Bylo by fér upravit obtížnost střetu, pokud by jedna ze stran využila většího momentu překvapení.

Po usvědčení pachatelů

Pokud budete mít pachatele zajištěny, budete je moci odvézt do KH k řádnému procesu. Paní a Marcel budou zatvrzelí, ale ti vesničané budou ochotni svědčit před soudem. Stejně tak zbytek osazenstva Klokočkova vám bude děkovat, že jste je osvobodili z noční můry a budou ochotni taky jít k soudu a dosvědčit to málo, co věděli. Po cestě do KH (ať už s pachateli nebo bez nich) potkáte profesora z Nekromantické gildy se dvěma pomocníky. Evidentně to v KH neututlali tak dlouho, jak by chtěli. Profesor měl namířeno do Klokočkova a odtamtud na hřbitov zkoumat ty zombie. Pokud máte s sebou Bohdana, tak ho pozná a diví se, co s vámi dělá. Bohdan by rád abyste ty nemrtvé zapřeli, že to byla jenom nějaká fáma. Ale pokud profesorovi jinak řeknete pravdu o zbytku (že jste tam našli ty mrtvoly) tak se dovtípí, co tam asi Bohdan zkoušel. Bude na vás tlačit, dokud bud' vy, nebo on nekápne božkou o těch zombiích. Profesor se bude hodně divit, jak Bohdan dokázal udělat zombie, když byl vyhozen ze školy. Dozvíte se, že tu

školu teda nemá dokončenou. Profesor si ho vezme stranou a bude od něj chtít vidět, jak teda dokončil ten rituál. Pak si Bohdana vezme k sobě a nekromanti vás jdou doprovodit do KH a dořešit ten případ u rychtáře. V KH se nekromanti poradí, co s Bohdanem a rozhodnou se, že když má takový talent, tak by ho byla škoda, a vezmou ho zpět do gildy, když už nebude dělat kraviny. Za což vám on pak poděkuje.

Rychtář v KH je mile překvapen, že jste vyřešili úplně jiný případ, který už je tam trápil dlouho, a dá vám tučnou odměnu. Bude se tvářit, jak strašně moc je tížily ty vraždy a jak na tom garda v KH usilovně pracovala, i když vy víte, že tam byli jen jednou a celkově na ten region dost kašlou. Když se v tom budete vrtat, tak rychtáře naštvetete.

Pokud vám utekl jeden z vesničanů – spolupachatelů (ten co ho Irma vyslala zkontolovat jámu a už se nevrátil) můžete ho v KH nahlásit a oni ho dají na seznam uprchlých zločinců (a může se použít pro nějaké další dobrodružství).

Bohdan vám zůstane jako kontakt v hlavním městě (pokud jste ho moc ne-

naštvali).

Varianta: nejdřív Klokočkov pak hřbitov

Pokud se z Horní Lhoty vydáte nejdřív do Klokočkova a pak až na hřbitov, hodně se změní. Bude hlavně záležet na tom, co povíte paní Irmě.

V Klokočkově potkáte Marcela se stuhou ve vlasech, která vám v tuto chvíli ještě nebude nic říkat. Pokud družinka přímo nepůjde prozkoumávat sklep, neměla by zaregistrovat v Klokočkově nic dalšího divného.

Pokud se před Irmou zmíníte o tom, že jdete na hřbitov, ale ne o těch zombiích, nechá vás tam normálně jít, a vyšle za vámi Marcela s kumpány na kontrolu té jámy. Pokud se zmíníte i o těch fámách o nemrtvých, bude překvapená, bude se tvářit vyděšeně a nechá vás tam jít. Ona skutečně o těch fámách nevěděla, a jakmile vypadnete směrem k hřbitovu, vyšle Marcela i s vesničany obhlídnout to. Marcel netuší, že u těch mrtvol se nachází kus jeho stuhy (jedna z těch holek mu kus urvala, když s ní zápasil, ale to bylo už dávno a nějak to

tehdy nepostřehl) tak tam jde.

V každém případě, pokud po ní budete chtít doplnit mapu, že byste to vzali tou severní cestou, tak vám mapu doplní, ale bude se vás snažit přemluvit, abyste to vzali radši zpátky tou prostřední cestou přes průsmyky, že to je bezpečnější (potřebuje vás zdržet a na jihu budete dál od té jámy). Ale vy v tuto chvíli nevíte jak ta severní cesta vypadá, tak nevíte, že to je podezřelé.

Když dorazíte na hřbitov, potkáte zombie a uslyšíte odněkud za hřbitovem křik. Narazíte na Bohdana, jak se brání vesničanům vedeným Marcem. Oni se šli podívat k té jámě a našli ho tam, tak ho napadli. Mělo by být družince jasné, že Bohdan je ten nekromant, co vyvolával nemrtvé, ale bude se snažit tvrdit, že nikoho nezabil a prosit vás o pomoc. On už v tuto chvíli ví, že vesničani budou asi pachatelé, když viděl Marcelovu stuhu, ale vy jste ještě neviděli tu druhou stuhu u té holky, takže nevíte. Pokud zpazifujete Bohdana tak, že se pak dostanete k pytlíku s tou stuhou, a otevřete ji tak, že Marcel to bude vidět, tak vás jeho tlupa napadne. Pokud je pak bu-

dete vyslychat, budou se snažit všecko svést na Irmu. Budou si vymýšlet, že to je, která je zaklela, a že ten nekromant (Bohdan) je její kumpán. Můžete si pak dojít pro Irmu a Bohdan se bude z toho snažit vykecat (má sice alibi že odešel z hlavního města teprve před půl rokem, ale nechce, abyste si to ověřovali před úřady – viz výše).

Pokud jste v Klokočkově neřekli, že jdete na hřbitov, Marcel a spol se tam neobjeví a vše se odehraje podle původní varianty.

Královo přání

napsala Michaela Merglová

„V tom jsem viděl, jak se tam cosi pohnulo a tam na tom kopci stál veliký obr, ramena široká, tvář ohyzdnou a rozeřval se, až jsme mysleli, že ohluchneme. A v tom okamžiku se Topi rozjel kupředu a vrazil do boku své kopí, až nestvůra zaječela...“

Pochvalný křik mnoha hrdel a pak řinčení korbelů, jak muži jásají.

„Přineste ještě jeden džbán!“ zvolal ryšavý bojovník, který příběh vyprávěl, a pak udeřil pěstí do stolu, „a hudbu, hudbu!“

Z rohu místonosti zazněly písňy a zpěv. Celou hostinu pozoruje král a usmívá se, vesele rozpráví se svými druhy, pije medovinu. Vedle něj na trůnu sedí žena, má dlouhé plavé vlasy a je smutná, velmi smutná, ale král si jí nevšímá.

„Můj pane?“

Král, který až dosud pozoroval celou tu bujnou hostinu, se obrátil. Stála tam dívka, byla mladá a pěkná, rusé vlasy si spletla do copu a na paži měla zlatý náramek; pamatoval si ji, pamatoval si i to, jak jí ten náramek daroval. Byla to část kořisti, kterou získal se svou družinou při jedné výpravě, a tenhle náramek byl obzvláště pěkný pro mladou hezkou dívku.

Usmála se na něho a podávala mu roh medoviny. „Připij na zdraví,“ řekla a nehleděla na královnu, která s bolestí ve tváři pohlédla jejím směrem.

Král upil z rohu a pak kývl hlavou. „Dobrá medovina,“ řekl a otřel si tvář, „sladká a teplá, jak má být. Přines ještě.“

Když dívka odešla, podíval se na královnu, ale ta už tam neseděla; odešla z hodovní síně, aniž si toho všimla.

Psi štěkali, lidé se veselili a noc pokročila. Dívka se posadila králi u nohou a na jeho přání mu vyprávěla o svém domově.

Vyprávělo se, že kdysi dávno, dříve než se stal králem, putoval jako mladý muž cizí krajinou, která byla nepřátelská a plný divokých lesů. Tam šel a jedně noci uslyšel křik. Rozběhl se po cestě a doběhl až k místu, kde stromy ustoupily velikému palouku. Nebe se odkrylo a on uviděl v záři měsíce obra, ramena mu obrůstal zářivý mech, ve kterém proleskovaly drobné mušky, hlavu měl lysou jako kámen. Táhl za ruce ženu a ta křičela a volala o pomoc. Jak to spatřil, hmátl k opasku, tasil meč a vrhl se proti zrůdě.

Obr ženu pustil a dal se do boje se smělcem; devětkrát obr zarazil mladého muže do země až po pásy a devětkrát on se ze sevření země vymnil a uštědřil obrovi takovou ránu, až se před jeho očima objevily hvězdy. Tak spolu bojovali celou noc a nad ráнем, když podeváté ranil obra, mu tento vyrazil meč. Už se černovlasý loučil se životem, když nejednou mu padl zrak na širokou větev, která mu visela nad hlavou. Vytrhl ji ze stromu a jak ji napřáhl před sebe, mizející měsíc ji postříbřil a zaostřil její hrot; z větve se stal meč. Černovlasý se jím rozmáchl a skolil obra jedinou ranou. Došel k té dívce, kterou zachránil, ale byl velice unavený a usnul, než na ni stačil promluvit. Když potom probudil, zjistil, že dívka už tam není, ale třebaže to dosud nevěděl, zachránil dceru krále a mělo se mu za to brzy dostat velké odměny.

Tak se z větve stal jeho slovutný meč Viileä a on s ním odešel z lesa vstříc velkým činům.

V jitřním vánku se vlnily pláště mužů, kteří sedali na nádvoří na koně, kopiníci klidnili své koně, třímalí zástavu, která se chvěla ve větru. Opodál stojí ženy, které se s nimi loučí, ale nepláčou. A ten, který je z nich nejsilnější, ten s černými vlasy, který má přes ramena zlatem lemovaný rudý plášť a na hlavě posazený zlatý obrouček koruny, to je jejich král. Drží se za paži, jako by mu jí projela jakási bolest.

„Pospěšte!“ zvolal jeho rádce a mávl rukou. Muži sedají do sedel, koně neklidně přešlapují.

„Můj pane?“ ozval se tichý hlas.

Král otočil hlavu. Stála tam královna v hezkém šatu, ruce ovinuté kolem břicha a kolem očí vrásky starostí. „Neřekneš mi ani sbohem?“ zeptala se slabě.

Mlčky se vyhoupl do sedla, jako by ji neslyšel a přitáhl koni uzdu. Pohlédl vysoko, kde na ně z věže shlížela mladičká dívka s rusými copy, a pak pohlédl zpět na královnu. „Poviň mi syna,“ řekl jen a pak pobídl koně. Vyjel mezi nimi jako první z bran, rudý plášť za ním vlál, opásaný svým skvělým mečem Viileä, o kterém se vyprávějí legendy, a na řemeni na prsou pověšený svůj pověstný zdobený roh Hiljainen. Družiníci vyjeli za ním a vjeli křepce na cestu, která se stáčela.

Lidé v osadě na něho ukazovali a pokyvovali hlavami. Na hradě zůstaly jen ženy a královna pohlédla k té vysoké věži, ale tam nikdo nebyl, nikdo se z ní nedíval.

O králově rohu se vyprávělo mnoho příběhů. Říkalo se, že když porazil obra, vypravil se do hor najít krále, aby mu nabídl své služby. Při své cestě jednoho dne

procházel horským průsmykem a spatřil v dálce jelena s černým parožím. Rozběhl se za ním a stíhal ho dnem i nocí, kdy mu zvíře unikalo, stíhal ho bouří a chladem, kdy mu pod plášť padal ledový sníh a kdy mu vánice rvala od úst tiché modlitby.

Tak stíhal krásného jelena po dvanáct dní a dospěl na vrchol bílé hory a zase dolů do údolí. Třináctého dne se zastavil u horské bystriny a už si zoufal, že jelena nikdy nedostihne, když pak uviděl, jak se zvíře zastavilo na vyvýšených kamenech a vztyčilo hlavu.

Natáhl luk a zamířil, jelen stál k němu způli postavený bokem a neviděl ho. Tak černovlasý vypustil šíp a v té chvíli jelen zatroubil tak silně a krásně, až mladému lovci vrhkly do očí slzy. Zastavit šíp už ale nemohl. Šíp proklál jelenovo srdce a skolil krásné zvíře k zemi, jeho krev pokropila kameny a říká se, že na nich tehdy poprvé vyrostly zakroucené lístky, kterým se ve říká jelení jazyk.

Tak přistoupil k padlému zvířeti a uviděl, že tam, kde dopadlo jeho tělo, vykvétají bílé kvítky, jejichž okvětní lístky vylétají do vzduchu jako sníh a sedají mu do vlasů. Posvátný jelen padl a on obětoval jeho maso bohům. Nevzal si z něho nic, jen uřízl kus z jeho paroží a na své cestě za králem si z něj vyrobil skvostný zdobený roh Hiljainen, na který když zadul, lidé cítili v očích slzy jako on tenkrát, když zastřelil nádherného jelená.

Přešel podzim a na počátku zimy se z lesa vynořil jezdec na hnědém hřebci, hnal ho, až zvířeti stříkaly zpěněné sliny a hlína odletovala od kopyt. Dojel až k hradu, kde seskočil ze sedla, aby přinesl královnu velikou zprávu o vítězství. Ale tu královna neslyšela.

Druhého dne dorazil na vrcholek kopce král se svými věrnými a zastavili tu. Král měl jizvu nad okem, dosud byla nezhojená a bylo vidět, že králova družina zažila

zlé časy; muži byli pohublí, mnozí z nich zle potlučení a ranění, někteří s sebou vezli prázdné koně po těch, kteří během boje padli. Byla to jistě přeukrutná řež. Král ukázal na hrad, ale ten se neleskl tím zlatem, které viděl prvně, když přijel do těchto míst. „Pohleďte,“ řekl, „jsme zpět. Vztyčeť praporce.“

A tak vyjeli po svahu a projízděli kolem vesnice, kde lidé nevítali svého krále jako vítěze, ale plakali a naříkali. Krále to vyděsilo a popohnal koně, aby byl rychleji na hradě.

Přijeli na nádvoří a kopyta koní zaklapala na kamenech. Král sesedl a uviděl, že z oken jsou svěšené černé vlajky a že lidé hradě jsou ve smutečním šatu. „Co se stalo?“ zvolal v obavách.

V ústreytu mu vykročil mladý rác a poklekl mu u nohou. „Můj králi,“ řekl, „tvá paní zemřela, když rodila tvé dítě.“

Král se nadechl, ale jako by ho ten žal dosud nezasáhl. „A dítě? Povila mi syna?“

„Králi,“ řekl rác a jeho tvář se zkřivila, „povila ti syna, ale dítě, jako by bylo svázáno s matkou příliš úzce. Když se narodilo, vinulo se k jejím mrtvým prsům, aby z nich sálo život a třebaže ho kojila žena, která porodila téhož dne, a třebaže se o něj starala, dítě náhle zemřelo té noci jako královna.“

Král zvedl ruce k nebi a z hrdla se mu vydral bezmocný křik vztek a zoufalství. Nikdo se neodvážil k němu přijít, nikdo se neodvážil na něho promluvit. Král bez jediného slova zanechal na dvoře koně a dlouhým krokem vyrazil do nitra hradu.

Tak přešel hory a lesy a jednoho dne, když sestupoval po širokém lysém kopci, se posadil na kámen, aby si zde odpočinul, a uviděl nádhernou záři. Když si zastínil

rukou oči, viděl, že to světlo přichází z velikého kamenného hradu, kde žil starý král. Vypravil se tam a jak jel po cestě, míjel vesnici a viděl, že lidé pláčí a naříkají. Zapamatoval si to a šel dál.

Dorazil až na hrad a tam, ve veliké síni ho přivítal starý král. Mladý hrdina se nejprve podivil tomu, jak chudá je ta síň, protože slýchával příběhy o velké slávě a mocném panovníkovi.

„Je tomu již dlouho, co má země strádá,“ pověděl mu král, „Obři chodí po lesích a kradou koně a když někdo vstoupí mezi stromy, zabijí ho, elfové a víly lákají malé děti do svých drápů a kradou je jejich matkám, aby jim děti sloužily, trpaslíci v horách žíznivě dolují zlato z žil této země a okřídlené bestie se spáry od krve svírají můj lid. Nabídł bych ti medovinu, ale moje sklepy vyschly před dávnými časy. Dal bych přinést pohoštění pro tebe jako mého hosta, ale sýpky jsou prázdné a obilí jsme letos ani nezaseli.“

„Přišel jsem a nabízím ti své služby válečníka,“ řekl mladý hrdina.

„Přijal bych rád,“ odpověděl mu král, „bohové vědí, jak potřebujeme hrdinu, když se nám všichni vyhýbají, ale nemám ti čím zaplatit, v této zemi už nezbyla odměna pro chrabré srdce.“

V té chvíli vstoupila dívka a černovlasý ji poznal. Měla hebkou tvář, jasné oči a splývavé vlasy a v jejím pohledu bylo cosi tvrdého, jak ji naučil život v těchto nehostinných krajích. Jakmile ho zahlédl, ukázala na něho překvapeně. „To jsi ty,“ řekla, „který jsi v lese zahubil obra?“

„Já,“ odpověděl jí, „a vzpomínám si na tebe.“

Král na mladého muže hleděl s překvapením a pak ušlechtilé kývl hlavou. „Jsem ti vděčný,“ řekl, „že jsi zachránil život mé dcery; vyprávěla tu, co se stalo, ale všichni jsme mysleli, že to byl zásah bohů.“

„Nejsem bůh,“ řekl, „ale nabízím ti východisko z údělu tvé země. Zbavím tě zla, které ji sužuje, ale chci, abys mi dal za ženu svou dceru.“

Všichni v síni se ulekli, protože znali sílu lásky, kterou otec choval ke své dceři a dobře věděli, že mnozí z těch, kdo žádali o její ruku, pohořeli na úkolu, který jím král zadal.

Král vstal a chvíli mlčel. „Při svém stolci ti přísahám, že ti dá dám její ruku,“ řekl tvrdým hlasem, „když zbavíš tento kraj od severu na jih, od západu na východ všech strastí, které ohrožují můj lid. Potom ti smí podat ruku, když bude sama chtít.“

A mladý muž se vesele zasmál. „Přijímám.“

Zvenčí se ozval úder smutečních bubnů a průvod se posunul. Lidé v tmavém šatu stáli kolem hranice navršené na zeleném kopci, vítr od moře sem nesl slaný studený vzduch a na tvářích všech, kdo tu stáli, byl vidět veliký smutek. Bubny utichly a štíhlý muž s tmavou kápí přistoupil ke králi a podal mu zapálenou pochodeň.

Král ji bez slova přijal a pak za pláče žen přiložil oheň k olejem prolitému dřevu. Stálo tam mnoho žen a některé padaly na kolena s rukama vztaženýma k nebi a s pláčem volali jméno mrtvé královny. Ale král tam stál nepohnutý, zahalený v tmavém pláště, s tváří chladnou a netečnou a díval se, jak hoří tělo zahalené v pěkných šatech. Díval se, dokud jeho mrtvou ženu nepohltil kouř a oheň docela. Až potom se obrátil a následován mnohými z průvodu odcházel za zvuků

bubnů. Ženy tam ležely v hořkém pláči, dokud hranice neshorela docela, ale to už tam král nebyl.

Uběhlo celé léto a on procházel krajem a svým skvělým mečem pobíjel tvory, kteří působili strázně lidem. Tak usekal hlavu obrům, kteří se usadili v lesích, vystrnadal z hor trpaslíky, kteří pili mízu země, elfy a víly odehnal od lidských sídlišť pryč ze země, zahubil velkou žábu na prameni, která se usadila u řeky a usekal ve velikém boji křídla šupinaté příšerě.

Brzy začali lidé vyprávět veliké příběhy, bardí je roznesli po celém kraji a zpívalo se o něm daleko v nížinách i v horách. Jednoho dne, když byla jeho práce skončena, uklidil meč Viileä, uschoval svůj roh Hiljainen a vypravil se do královny síň, z níž odešel.

Když vešel, překvapila ho noblesnost a krása, s kterou se tu setkal. Už žádný král v otrhaných šatech, stíny a pavučiny na sloupech a zatažená okna před hrozbou zvenčí. Seděl tam honosný muž a blahosklonně mu nabídl pohostinství. „O tvém meči,“ promluvil král, „se pěje na východ i na západ. Jsi velmi silný a tvým pažím dlužím vděk za to, že dnes má moje země hojnou všechno, na co před nedávnem ani nepomyslela. Skláním se před tebou,“ a starý král se mu uklonil s rukou na srdeci.

„Jsem rád, že tvá země znova vzkvétá, králi,“ promluvil hrdina, „a přišel jsem si pro svou odměnu, kterou jsi slíbil před rokem, když odcházel.“

Král pokýval hlavou a promnul si oči. „Dám ti, co si budeš přát,“ řekl, „zlato a stříbro trpaslíků, krásné koně z mých čistých stájí nebo sluhy, který ti bude věrný. Dám ti cokoliv, ale ne mou dceru.“

Hrdina zlobně vstal. „Ty, hrdý král, se odvážuješ porušit své slovo, které jsi dal, odpíráš mi to, co jsem si právem zasloužil, a nahrazuješ to dary, které jsem ti já

sám vydobyl svým mečem?“ zvolal. „Při svém stolci jsi mi slíbil, že mi ji dás za ženu,“ řekl, „a pokud odmítneš, vyzývám tě k boji.“

Král se nezalekl jeho slov, naopak, jeho tvář se stáhla hněvem a chtěl už zvolat příkaz na své vazaly, aby zbavili smělce života, když tu se za ním objevila světovlasá dívka a položila mu ruku na rameno. „Otče,“ řekla tiše, „přísahal jsi; když porušíš svůj slib, ztratíš vážnost mezi lidmi a když prolješ krev nevinného ve své síni, budou na tebe navždy ukazovat a mluvit o tobě s pohánou. Už nikdy nesetřeš tu hanbu ze svého jména.“

Mysl starého krále se znovu vyjasnila a on viděl svou pomýlenost. „Bohové, aby prokleti den, kdy jsem to přísahal,“ řekl, „ale dobrá, nezlomí slovo, které jsem ti dal. Pokud má dcera chce, smíš si ji odvést jako svou ženu.“

Dívka pohlédla na svého otce a pak na nataženou ruku černovlasého hrdiny. „Chci,“ řekla a sevřela jeho dlaň.

„Budiž tedy tak,“ řekl starý král.

Vyprávělo se pak o veliké a nádherné svatbě, na kterou přišli všichni lidé, kterým hrdina pomohl.

Pomalu se šeřilo, přicházela noc, ale z králova domu se neozývalo hýřivé veselí, jako jiné dny, když se navrátil z vítězné bitvy. V hodovní síni sice řinčely korbely a ozýval se zpěv, ale žádný smích. Dnes se v držel smutek za mrtvou královnu.

Král seděl na svém stolci a díval se po svých vazalech, kteří vyprávěli tlumenými hlasy o tom báječném vítězství, o velkých činech, které vykonali. Jen málokdo se ale odvážil pohlédnout na krále; ten se rozhlížel po síni s chmurnou tváří a zamračenýma očima a nikdo nevěděl, co mu běží v myšlenkách.

„Můj pane,“ řekla jemným hlasem dívka a pohlédla na něho modrýma očima pod zlatými řasami.

Pohlédl na ni a naklonil se k ní. Jemně mezi prsty promnul jednu z jejích rusých kadeří. „Přinesla jsi mi medovinu?“ zeptal se.

Přikývla a podala mu roh naplněný po okraj. „Můj pane,“ řekla, zatímco pil, „ne-truchli už. Tvá země je plná smutku, ale i radosti z vítězství a královna by jistě...“

„Už dost,“ přerušil ji náhle a tvrdě a mrští nedopitým rohem do rohu místo, až na něho mnozí pohlédlí. Dívka se polekala.

„Netruchlím,“ usekl a tleskl do dlaní a siň ztichla. „Ještě jednu píseň!“ zvolal zvučně. „Radostnou, ať oslavíme vítězství!“ Pak pohlédl na dívku, ale v jeho očích nebylo nic z toho, jak na ni hleděl, než odjížděl. „A ty,“ řekl pak k ní chladně, „mi dones ještě medovinu. Dneska chci pít a veselit se.“

Pak se od ní odvrátil a začal hovořit se svým rádcem; dívka vstala a s hlavou vztyčenou došla pro další medovinu. Veršotepec začal hrát další píseň.

Když mu podala medovinu, král se na ni už nepodíval, prohlížel si pěknou plavovlásku v rohu místo a mlčel.

Dívka se na něho dívala s nadějí, ale za celý večer se jí nevěnoval a když pak vstal ze svého stolce, viděla, jak došel k té plavovlasé a cosi jí říkal. Plavovlásku se zasmála a on pak vykročil chodbou ze síň a ona ho následovala.

Starý král byl kromě dcery bez dědiců a třebaže kdysi míval syna, bylo tomu už dávno, co zemřel v kolébce jako malé dítě. Co přišel do hradu mladý hrdina, začalo se šeptat mezi lidmi, že ne starec, ale mladý muž by měl vést jejich zem, která pod vládou toho starého upadla. Starý král slyšel dobře, co si lidé povídají, a čím více

se jeho švagr vyznamenával skvělými činy, tím více ho hladalo vědomí toho, že jeho lid reptá, tím více se mu v srdci objevoval hněv. Jednoho dne, kdy už to nemohl dál snášet, se rozhodl k zoufalému činu. Dal poslat do hor věrného služebníka a ten tam nasbíral květiny, které když se povařily nad ohněm, měly děsivou moc smrti. Ty květy přinesl sluha králi a král z nich připravil jed tak prudký, že pouhý doušek by usmrtil i nejsilnější muže. Ten nápoj dal vpravit do číše svého švagra při jedné hostině a čekal.

Černovlasý přišel na hostinu a byl unavený, takže neviděl, jak lačně královny oči sledovaly, kdy se dotkne číše. Jeho žena však spatřila, jak se otcovy oči černě lesknou, a tak úmyslně rozlila svou číši.

„Dej mi napít své medoviny,“ obrátila se k manželovi a ten jí bezelstně podal nápoj. Král se ulekl, když uviděl, jak jeho dcera sevřela bílýma rukama tu číši, vyskočil a zvolal: „Nepij to!“

Zarazila se a náhle celá síň hleděla nechápavě na starého krále. Dívka vstala a vylila část z té číše na zem; přiskočil tam pes a jak se napiil toho nápoje, padl mrtvý k zemi. Pak položila pohár zpět na stůl a lidé v síni se začali rozhněvaně překřikovat, ale černovlasý zvedl ruku, aby zjednal klid. „Králi,“ řekl hrdě, „tys věděl o jedu v té číši?“

„Věděl,“ řekl král a v jeho očích dál dřímal zloba, „protože to byla moje ruka, která ho tam sama nalila.“

Všichni strhnuli nad tím hrozivým doznáním viny.

„Proč? Čím jsem se zprotivil tvé přízni, pane?“

Král sestoupil ze stupňů svého trůnu a zlobně obcházel stůl. „Kdysi jsem byl mladý a měl jsem stejně silnou paži jako ty; každé nebezpečí v mé zemi jsem zdrtil s odvahou a lidé mne milovali, pěli o mě písň a oslavovali každé mé vítězství. Ale přízeň je vrtošivá a když přešel čas slavných činů, zapomnělo se na ně a dnes už si nikdo nevzpomene na jediný z nich. Býval jsem milován lidmi, ale s tvým příchozem, se ke mě obrátili zády ti, které jsem po celý svůj život chránil, a vlastní dcera vyměnila lásku k otci za lásku k tobě. Proto tě nenávidím a kdyby to svedly moje paže, vrazil bych ti do srdce dýku,“ s těmi slovy se natáhl po otrávené číši a než mu stačili zabránit, vypil její obsah jedním dechem.

Starý král zemřel v nenávisti a s hněvem na rtech. Pohřbili ho a lidé dlouho mluvili o zlém králi, který nenáviděl mladého zachránce království a chtěl ho připravit o život nejpodlejším možným způsobem. Vyprávěli, jak se sám chytil ve své pasti a jak s hanbou nakonec sám vypil ten jed.

Mladého hrdinu pak provolali králem.

Noc byla chladná a venku skučel vítr, jako by šeptal o nějaké hrozbě, která byla zatím neznámá. Král nespal, ležel na lůžku z nejlepších houní a kožešin a mlčel. Dívka vedle něj se na něho dívala a čekala, co jí řekne.

„Můj králi,“ řekla a hleděla na něho s oddaností, „slyšela jsem o tom strašlivém boji, který jsi svedl a o tom velikém obrovi, kterého jsi zabil.“

Král neodpověděl.

„Ten boj musel být zlý, když při něm zemřeli tví spolubojovníci, říkají, že nikdo není tak odvážný jako ty a...“

„Jdi,“ řekl najednou.

Zarazila se. „Můj pane?“

„Řekl jsem: ,Jdi.“

Dívka vstala a nejistě nahmatala své šaty.

„A už se nevracej,“ dodal pak. Nepohlédl na ni. A plavovlasá zmizela s pláčem ze dveří. Mlčel a díval se do noci.

Konečně tak lidé měli krále, který byl silným vůdcem. Mladý král kolem sebe shromáždil nejlepší bojovníky celé země, vyjížděl s nimi na lov do lesů a vždy, když se objevilo nebezpečí, zažehnal ho svým mečem Viileä. Vyprávělo se mnoho příběhů o tom, koho porazil a jak. Historky si předávali lidé ze všech krajů a vesnic.

Lesy byly bezpečné a každý mohl sesbírat dřevo bez obavy, že by tu narazil na obra, který by ho zabil. Z mýtin zmizely víly a elfové a děti si zase volně hrály na polích a krajích lesů. V žádné řece nežila jediná obluda a draci zmizeli na sever. Kutání trpaslíků jednou provždy ustalo, lidé si postavili vlastní doly nebo přebraly ty, které malý národ kdysi vytvořil.

Na starého krále se jednoho dne zapomnělo. Lidé už si nevpomněli na jméno a brzy ho neznali více než jako toho starce, kdo chtěl úkladně zabít jejich krále. Země byla bezpečná a lid šťastný.

Stáje bývaly v noci dobře střežené, přesto sem ale pronikl černovlasý král nezpozorovaný ničím okem. Vzal si tiše svého šedého hřebce a vyjel na jeho hřbetě tak tiše, až se zdálo, že kůň ani nemůže došlapovat kopyty na zem.

Král jel a byl zachmuřený, na čele vrásku smutku. Tak vyjel z hradu podél spící vesnice a vjel do tmavého lesa.

Koňská hříva se stříbřitě leskla ve svitu měsíce, kopyta se bořila do měkkého kapradí a mechu, vznešený král jel na jeho hřbetě jako přízrak noci.

Zastavil náhle koně uprostřed mýtiny a rozhlížel se kolem sebe. „Niamalath!“ zvolal, ale odpověď mu byla jen ozvěna jeho vlastního hlavu a zahoukání vyplášné sovy, která se snesla z větve o kus dál.

Jel dál, dál štval koně do svahu, kde kvetly temně modré květy, tak temné, až připomínaly čerň nejtemnějších nocí.

„Niamalath!“ zvolal znovu, ale les byl tichý a třebaže se jeho volání neslo daleko, nedonesl mu vítr žádnou odpověď.

Král sesedl a uvázal koně k velkému stromu. Pak se vypravil pěšmo sám dál, do nitra lesa. Hrozivé stíny stromů otvíraly své tlamy a natahovaly pařáty, aby ho sevřely, ale on šel dál beze strachu.

Volal to jméno ještě mnohokrát, neslo se mechem a kapradinami, kde kdysi bydlívali drobní skřítki, ale dnes na nich jen seděla rosa. Král šel dál a zoufale volal to jméno a ani nedoufal, že ještě někdy nalezne ten strom. A pak zavolal zoufale to jméno naposledy, klekl na zem a tvář si zakryl dlaní.

Strom, u kterého klečel, byl vysoký a náhle se zachvěly jeho větve, snad se jimi prohnal vítr. Král klečel v mokrému mechu a náhle ucítil, jak se něco dotklo jeho ramene. Otočil tvář a uviděl, jak jedna z olistěných větví pohladila jeho rameno. Zvedl hlavu a obrátil se k tomu stromu a spatřil, jak z kmene vychází světlá záře podobná měsíční.

„Niamalath?“ zašeptal.

Kmen stromu se pohnul, s tichým praskotem se otevírá, jako by propadal do sebe a náhle z něj vystoupila dívka. Vlasy má z listí dubu, oděná je v šatech z kůry a pavučin a je krásná.

Udělala několik kroků a zastavila se. Pak pozvedla k nebi bílou paži a očima barvy šerých vrb pohlédla na klečícího krále.

„Buď pozdraven, králi,“ řekla tichým hlasem, v kterém zněla výčitka, „je to už tak dávno, co jsi tu byl naposledy. Tvé vlasy prošedly a dříve byla tvá paže silnější než je ted.“

„Nikdo z lidí nemladne,“ vstal. „Jen ty zůstáváš netčená časem.“

„Možná,“ řekla a měla smutný hlas, takový, jaký by měl les, když ho kácejí. Dívka udělala několik kroků, jako kdyby to bylo už dávno, kdy chodila naposledy. „Mohl jsi být také. Mohl jsi se mnou pít vodu z pramene a odejít do země mladí, až by přišel čas.“

Král mlčel.

„Slýchám o tobě často od ptáků v mých korunách,“ řekla s hlavou skloněnou k zemi a pak na něho pohlédla, až sklonil oči.

„Bijce obrů,“ řekla a pomalu ho obchází v kruhu. „Ochránce před nestvůrami z lesa.“

Zavřel oči a překryl je dlaní.

„Šlechetný a hrđý, milosrdný k věrný, nesmiřitelný a tvrdý k nepřátelům. Máš vše a víc, co by si mnozí mohli přát. Pověz, proč jsi tedy přišel?“

„Má žena zemřela při porodu,“ řekl.

„Vím,“ utnula ho a posadila se na zem do bílého mechu. Jemně ho prohrábla dlaní a pak v její tváři uviděl smutek. „Tvá žena byla krásná,“ pokračovala, „a laskavá a měla moc hezký hlas. Ale byla nešťastná.“

„Jak to víš?“

„Často chodila do lesa a plakala u kmenů stromů,“ řekla a zvedla hlavu. „Kvůli tobě, kvůli těm dívкам, které tě obklopovaly. Utrápilo ji to.“

Jeho čelo se s bolestí stáhlo. „Nesuď, když neznáš celou pravdu,“ řekl tiše.

Bylo tomu už devátým rokem, co král vládl v zemi, ale jeho žena mu stále ještě nepovila dědice. Porodila dvě dcery, ale jedna z nich zemřela na počátku zimy svého narození, druhou stihla zlá nemoc ve věku pěti let. Král byl zamyslený a mezi lidmi se šeptalo, že je prokletý, že nemůže mít syna.

I přes to, že královna stále nebyla samodruhá, ji král nezapudil, stále žila po jeho boku a on nepohlédl najinou, třebaže bylo v jeho království mnoho překrásných dívek.

Jednoho dne přišla ke králi šťastná novina, že je jeho žena samodruhá a král se zaraďoval nad tou novinou. Lidé po celé zemi obětovali bohům, aby se králově narodil vytoužený syn a král samotný nechal bohům dát ty nejskvělejší úlovy, ty nejkrásnější věci ze svých pokladů.

Pak ale přišla ze západu zlá novina, přechod přes řeku strhlí lidé sousedního krále a v hranicích zuřil nepokoj. Nebyla jiná možnost, král musel odjet a zjednat mír. Tak opustil královnu a odjel na západ se svou družinou. Doma zanechal nejlepšího z bojovníků, aby spravoval zemi a postaral se o bezpečí a klid samodruhé královny.

Tak minul podzim a zima a král se vracel na hrad. Se svými bojovníky stanul na kopci a uviděl zlatou záři, jak si jeho královna česala vlasy a zaradoval se, že se s ní znova shledá. „Nevyvěšujte prapory,“ řekl, „ani neposílejte dopředu zprávu, že už jedeme. Chci královnu překvapit, bude mít radost, až se vrátíme,“ řekl a tak vyjeli po svahu a král hnul koně vpřed. Rudý plášt' vlál ve větru, černé vlasy a na nich posazená koruna.

Projeli vesnicí a lidé vítali svého vítězného krále. Ten jako první vjel do bran hradu a seskočil z koně. Nechal ho stát na nádvoří a radostně vstoupil do své síně, aby se přivítal s královnou a se všemi na svém dvoře. Královna v síni nebyla, a tak vyšel po schodech do jejího pokoje, kde přebývala nejčastěji.

Lidé vyprávěli, že když král otevřel dveře a spatřil královnu a svého nejvěrnějšího bojovníka, jeho srdce, které milovalo jen královnu, v té chvíli puklo a nikdy už nezahořelo pro žádnou ženu. Za cizoložnictví dal svého druhu popravit a jeho tělo ještě dlouhou dobu viselo na hradbách pro výstrahu všem. Trest královny král zvažoval dlouho; věděl dobré, že i kdyby mu povila syna, vždy se najdou tací, kteří budou tvrdit, že dítě není jeho, a i když mu královna odpřísáhla, že neležela s někým jiným a dítě, které nosí pod srdcem musí být dítětem krále, neuvěřil jí. Nechal ji zavolat do své síně, ale nepohlédl na ni.

„Proč?“ zeptal se jen.

„Zatímco ty jsi odjízděl dobývat slávu a vítězství, já jsem strádala doma dlouhými dny strasti, když jsem nevěděla, jestli se vrátíš na štítě nebo živý ke mě,“ řekla tiše. „Nemůžeš mít za zlé srdci ženy, že v tísni zbloudila, když jsi byl daleko a já tu byla dlouho sama a on mi nabídl nejprve utěšení ve smutku, pak přátelství...“

„Dost,“ přerušil ji. „Teď jdi, už myslím, že jsem vyslechl dost.“

Král nechal královnu žít a nezapudil ji, třebaže to mnozí čekali. Dovolil jí, aby žila na hradě, ale od té doby s ní sotva promluvil a lehal s jinými dívками. Tak se stalo, že potrestal svou nevěrnou ženu.

„Nesoudila jsem tě,“ pohladila slabě mech a z jejích dlaní šlo stříbrné světlo, „ani jsem neřekla, že jsi jednal zle. Vím dobře, čím se proti tobě provinila a vím, že ses zachoval šlechetně, jak by se možná jiný nezachoval. Tvá žena zemřela, proč jsi tedy přišel?“

„Máš velkou moc,“ řekl, „a dovedeš plnit přání. Má zem potřebuje dědice.“

„Kdybys byl zvolil mne, dala bych ti syna,“ odpověděla mu a vstala. „Ale měl jsi tehdy jiné přání a to jsem ti splnila. Chtěl jsi být slavným králem pohled' dnes, nenajdeš v zemi nikoho, kdo by tě neznal.“

„Znají jen mé činy,“ řekl trpce, „i když sundám korunu, lidé mne poznávají a vítají jako hrdinu. Všichni mi pochlebují, tleskají, vyprávějí příběhy, ale nikdo mne nezná. A jediná, která mne znala, mne zradila a je mrtvá.“

Potřásla hlavou a její vlasy pročesal vítr, některé z lístků se rozlétnuly kolem. „Sláva je dar a prokletí zároveň. Dala jsem ti, co sis vyžádal, a už tehdy jsem tě varovala, ať jsi rozvážný. Sláva s sebou přináší samotu a nepochopení.“

„Niamalath,“ řekl, „pohled' na mou zem. Vzpomeň si, jak byla pustá a nehostiná, když jsem přišel, plná zla, které ohrožovalo mé lidi. Já jim zajistil bezpečí, ale bez syna má země uchڑadne a všechny mé činy upadnou v zapomnění tak jako starý král. Dej mi syna, který by udržel můj rod.“

Hleděla na něho a pak se v její tváři objevila smutná vráska. „A teď ty pohlédni kolem sebe a vzpomeň si, jaký byl tento les, když jsi přišel. Přebývali tu elfové a

skřítci v kapradí, po loukách tančily víly mnohem dříve, než sem vstoupili lidé. A ty, ve své nenasytne pýše, ve své touze po slávě a moci, jsi vyhubil les, uvěřil jsi lživým povídačkám o zlých lesních lidech, kteří kradou děti, vyhnal jsi skřítky, zapudil jsi elfy a kromě mě tu už žádná víla není. Proč ti mám pomoci, když jsi můj dar obrátil proti mému rodu? Proč ti mám pomoci zachovat tvou krev, když bys zplodil jen další utrpení pro mé soukmenovce?"

„Moji lidé prosili o bezpečí, jen jsem je bránil. Nikdy jsem ti nechtěl způsobit bolest, Niamalath,“ řekl tiše.

„Já vím,“ kývla a došla ke stromu. Opřela se dlaněmi o kmen, jako by přemýšlela, sličnou hlavu zvednutou k chřadnoucí koruně, oči zavřené. Tak tam stála ozářená bílým světlem měsíce, zatímco král, černovlasý prosebník s laskavou tváří smutnou strastí, tam stál o kus dál ve stínu a mlčky čekal, jako by očekával rozsudek.

„Daleko v horách, kde teče stříbrná řeka a kde jsou řídké a drsné lesy, žije stará žena,“ promluvila pak, „má bílé vlasy a je slepá, ale přesto vidí hluboko do duší vil a elfů a lidí. Je to Siva, přadlena osudů, a poradí ti, když za ní půjdeš. Pověz, že přicházíš mým jménem. A poslední rada, kterou ti dám – navštív místa těch, které jsi vyhnal.“

Zvedl oči, aby jí poděkoval, ale ona už tam nebyla. Jen strom smutně zakýval korunou a tam, kde předtím stála víla a dotýkala se země, rozkvétal bílé mech. Král se položil na zem a s hlavou v bílých kvítících mechu usnul. Nad hlavou mu šuměl svou tichou píseň starý dub.

O králi se říkalo mnoho dobrých věcí, hovořilo se často o laskavosti ducha, o uvážlivosti jeho činů, o spravedlnosti, s jakou trestal zločince, o oddanosti zemi

a lidem, o dobratě, ale i krutosti, s jakou nemilosrdně dokázal stihnout ty, kteří se protivili jeho zákonům. Ale pak se vyprávělo ještě něco a každý člověk v zemi slyšel ten příběh mnohokrát a mnohokrát ho vyprávěl. Byl to příběh o potrestání Juveho, svůdce královny.

Juve byl králově druh a povídalo se, že má nejkrásnější tvář z mužů v celé zemi. Ostatní bojovníci se mu proto často smáli, ale pravda byla taková, že ve skrytu se ho báli, možná více než krále. Juve vládl silnou paží a jedinou ranou svedl srazit na kolena divokého kance. Jednou, když s králem vyjeli bok po boku na lov, vyzánila jim v ústrety divoké svině, která bránila mládata. Pod králem se splašil kůň, jinak věrný sivák, a shodil svého pána ze sedla. Král se kutálel borůvčím a svině by mu byla rozpárala vnitřnosti mohutnými kly. Ve chvíli, kdy už král čekal ránu, seskočil Juve z koně a mohutným rozmáchnutím usekl svini hlavu.

Od té doby byl král Juvenu vděčný a lidé ho měli v oblibě, protože zachránil jejich krále. Ten mu důvěroval a mnoho věcí mu ponechával na starosti. Když proto odjel do bojů, bylo pro něho jasnou volbou, koho nechá doma, aby spravoval zemi a bránil čest královny. Když se však vrátil a zjistil, co se přihodilo, stalo se to, o čem lidé hovoří jen šeptem.

Říká se, že srdce krále puklo nejen kvůli královně, která ho zradila, ale i kvůli Juvenu, který mu do té doby byl jako jeho syn a bratr. Všichni znali sílu Juveho paže a lidé ho měli rádi, a tak všichni doufali, že ho třeba král jen vyšle na hranice do vyhnanství. Ten ale v hněvu poručil, aby Juveho nechali uvázat k velkému vrásčitému stromu, prořízli mu hrdlo a nechali ho tam přivázat, dokud nezemře. Král se nepřišel podívat na tu popravu, ale mnozí přišli a viděli Juveho, krásného Juveho s ryšavými vlasy, jak šel, ruce mu svázali za záda a provazem mu obtáhli tělo a přivázali ho kolem stromu.

Jeden z králových bojovníků vytáhl dlouhou dýku za pasem. Juve viděl v očích všech, že nikdo z nich mu nepřeje smrt, která ho čekala. Nadechl se a promluvil k nim. „Pochybíl jsem a za to přijde trest a ten je spravedlivý, protože ho určil náš král. Povězte mu můj zármutek nad tím, co jsem udělal, a povězte mu, že jsem litoval,“ s těmi slovy zaklonil hlavu a zavřel oči.

Tak mu prořízli hrdlo a Juve zemřel. Tam, kde jeho krev skropila zem, se tráva zelenala prolitým mládím a povídalo se, že kmen stromu, kde byl uvázán, se vyhlaďil jako kmínek mladého doubku, který ještě ohýbá vítr.

Bylo to poprvé, kdy lidé říkali, že král udělal špatné rozhodnutí. Protože třebaže všichni milovali krále, stejně tak rádi měli kdysi Juveho, i přes to, co udělal.

Bylo ráno, studené červánky se převalovaly nad obzorem. Král seděl na svém stolci a přemýšlel, tvář měl zamýšlenou, oči tmavé a propadlé. Pak vstal a přešel síní, jeho kroky doznívaly v ozvěně v šeru.

To ráno si nechal král osedlat koně a jeho věrní bojovníci se pozastavovali nad tím, že jim nic neřekl. „Můj pane,“ ozval se Topi, „kam chceš jet? Bitvu jsme vyhráli a bude trvat dlouho, než se z toho podolšíti obři vzpamatují!“

„Musím jet do hor,“ řekl král.

„Proč?“

Král se zastavil a hleděl na ně. „V noci jsem měl sen,“ řekl, „a v tom snu bylo vidění. Zjevila se mi tam královna a říkala mi, abych jel do hor, že tam najdu to, co hledám.“

Bojovníci se na krále dívali v pochybách a nejistotách. „Mohl to být zlý duch, který tě chce odlákat,“ ozval se jeden z nich.

„Obři znají kouzla,“ řekl jiný, „seslali na tebe jistě nějakou zlou vidinu. Nejezdi, králi.“

„A nebo pokud musíš, vezmi sebou někoho z nás, všichni jsme tě vždy věrně provázeli.“

Král pokýval hlavou. „Dobrá,“ řekl a obrátil se k muži, který byl mezi družiníky nejstarší. Byl to muž, jehož vlasy už na mnoha místech překryla pavučina dlouhých zim, a černovlasý si pamatoval, že ještě předtím, než se sám stal králem, tento muž sloužil starému pánovi.

„Pojedeš se mnou ty, Veso,“ řekl. Síň zašuměla.

„To není příliš moudré, pane,“ ozval se silný rudovousý lamželezo, „Vesa už není nejmladší, meč i sekyru drží pořád dobře, ale kdyby tě přepadli, neubrání tě. Vezmi s sebou mne, unesu kopí a štít a půjdu pěšky tak jako tvůj kůň,“ udeřil se pěstí do hrudi, „o síle mé paže nemůžeš mít přeci pochyby, když jsem s tebou prošel už tolik bitev.“

Král se opásal svým mečem a zapnul si plášť. „Už sem rozhodl,“ řekl pevným hlasem, „vy ostatní zůstanete tady a budete hlídat hrad. Vezmu si s sebou sokola a kdyby se něco přihodilo, pošlu po něm zprávu. A stejně tak vy.“

Vyšli ze síně a venku vál studený vítr, léto už ustupovalo. Připravení koně stáli na nádvoří a jejich postroje voněly senem a hřívý malinami. Bojovníci se shlukli kolem krále a snažili se ho ještě přesvědčit, aby vzal na cestu někoho dalšího, ale černovlasý král s temnýma očima byl neoblomný. Nechal přinést zásoby, které jemu s Vesou vydrží na dlouho, a pak se vyhoupl břitce do sedla.

„Můj pane,“ ozval se tichý hlas a muži se rozestoupili. Král uviděl dívku, tu hezkou plavovlasou dívku. Na paži měla zlatý náramek. „Neřekneš mi ani sbohem?“

A on se náhle rozvzpomněl a viděl v jejích jasných modrých očích cosi, co věděla jen ona. Došla až k jeho koni a on se sklonil a přede všemi ji políbil. „Toto je má paní,“ zvolal na nádvoří, „ať se jí nedotknou ničí rty ani ruka, když tu nebudu.“

Všichni se zasmáli, ale ve vzpomínkách je bodla smrt sličného Juveho. „Buď sbohem,“ řekl a pak se naklonil tak, aby to nikdy jiný nemohl slyšet, a něco jí pošeptal. A dívka odstoupila, usmála se a zvedla ruku na pozdrav.

Král pobídl koně, prach od kopyt se zvedl do vzduchu a černovlasý král vyjel ze bran hradu. Jel jako první a rudý plášť za ním vlál. Vesa se mu mlčky držel v pátečích a jak projízděli vesnicí, lidé na krále ukazovali a šeptali si.

Král chodíval často po kraji a říkalo se o něm, že naslouchá lesní zvěři, jejímž jazykem svede mluvit, a že posílá po kraji ptáky, aby si vyslechli příběhy, které běží krajem, a aby mu je přilétli vypovědět zpět.

Jednoho dne se od sojky, od žalobnice, dozvěděl, že v jedné vesnici si lidé stěžují na svého krále a pomlouvají ho. Bylo tomu už mnoho zim, co byl jejich pánum, a syn, dědic trůnu, který by zajistil klid, stále nebyl na světě. Královna byla samodruhá, ale kdo ví, komu to dítě patří, zda králi nebo pěknému Juvemu. A možná právě proto ho král nechal popravit tak přísně, říkali.

Král ucítil, že když projíždí vesnicí nebo chodí jiným krajem, všichni na něj hledí a klaní se mu, protože nosí na hlavě korunu, zlatý kroužek posazený na vlasech. Proto se jednou rozhodl, že si ji sundá, oblékne obyčejný šat prostých lidí a vypraví se do jedné osady ve společnosti svého družiníka Vesy, aby společně poslouchali, co si o králi lidé vypráví.

Začernili si tváře hlínou, zbraně uschovali pod potrhané pláště a odstrojili pěkné koně, dali jim moly prozraňá sedla a ze stájí si vzali chromé dvě herky, které je sotva dovezly tam, kam chtěli. V té vesnici se muselo přihodit něco zlého, to viděli už z dálky. Všichni lidé byli tmavě odění, měli smutné nepřístupné tváře a na slovo byli skoupí. Vesa s králem se rozdělili, Vesa šel ze západu, král z východu. Společně se dostali do osady a začali se vyptávat místních, co se jím přihodilo.

„Tohle místo prokleti bohové,“ řekla jedna stařena Vesovi, ale víc mu nepověděla, jen spěchala daleko od něho.

Král odešel do lesa a tam začal rozprávět se zvířaty, aby zjistil, co se ve vesnici děje.

„Nejkrásnější z mužů pocházel odsud, z tohoto kraje,“ pověděla mu žluna, „a od té doby, co ho nechal král zabít, je ve vesnici tma. Jeho matka spílá králi a královně a lidé říkají, že nechala z lesa přijít zlé zvíře a to ubližuje lidem, zabíjí jejich děti, vraždí ženy, které chodí na býlí, a rozpárá každého muže, který se ho pokusí ulovit.“

Když se Vesa s králem sešli, rozhodli se, že zajdou za tou ženou, aby zjistili, je-li skutečně pravda, co vypráví les. Vstoupili do jejího domu a ona jím laskavě nabídla své pohostinství. Mluvili s ní a ona s nimi hovořila mile a přívětivě.

„Zaslechl jsme, že král nechal zabít vašeho syna,“ řekl Vesa a ženina tvář se zachmuřila.

„Ano, je to tak,“ řekla, „ať je proklet ten den, kdy Juve odešel, aby sloužil tomu falešnému králi.“

„Já jsem slyšel,“ ozval se Vesa, zatímco král mlčel s očima skloněnýma, „že ho král potrestal, protože mu Juve svedl ženu.“

„I kdyby, pak to není jen Juveho vina,“ řekla hlasem z jedu, „a mého syna měli všichni rádi, tak proč ne král? Vždyť mu mnohokrát můj syn prokázal služby, kterých se jiný neodvážil zhosit, a zachránil mu život. Proč tedy král jeho nechal zemřít zlou smrtí a ani mu nedopřál odpočinku v ohni či v zemi a vystavil jeho tělo ve vší hanbě na své hradby, zatímco královnu nechal milostivě na svém hradě bez trestu? Jestliže je spravedlivý, pak se ptám, kde spravedlnost v tomto jeho rozhodnutí?“

„Možná se unáhlil,“ řekl Vesa.

„Jaký to potom může být král, když v hněvu dělá takové soudy? Který člověk by zabil druhého slepě ovlivněný svojí touhou po pomstě?“

„Nemiluješ svého krále?“ zeptal se Vesa.

„Nenávidím ho víc, než zrůdu, která se usadila v našich lesích, a kdyby stál přede mnou, vrazila bych mu do prsou meč, aby umíral takovou smrtí jako můj syn.“

„Potom tas meč,“ řekl náhle král, který až dosud seděl tiše, „a pomsti svého syna.“ A tu odhodil své přestrojení a stanul přední v celé kráse a ušlechtilosti a podával jí jílcem svůj meč. Hleděla na něho v úžasu a strachu.

„Jestli si myslíš, že jsem se k tvému synovi zachoval neprávem, potom přijmu z tvých rukou trest,“ řekl vážným hlasem.

Žena sevřela v prstech jílec meče a napřáhla se, aby bodla. Vesa ztuhnul hrůzou, když viděl, že tam jeho král stojí bezbranný a vydán napospas ženě, která se chystá ho zabít.

Namířila meč proti jeho hrudi a už už rozdíralo ostří královu tuniku, když se razila. Pustila meč a ten zazvonil na zemi. „Nemohu,“ řekla a padla mu k nohám, „nemohu.“

Král poklekl vedle ní a vzal její tvář do dlaní a jak tam klečel, vypadal jako uzdravitel nemocných, smutné oči hleděly na tu ženu a sluneční světlo mu nakreslilo korunu do tmavých vlasů.

„Který člověk by zabil druhého slepě ovlivněný svojí touhou po pomstě?“ to byla tvá slova, řekl, „a já teď lituji, z celého srdce lituji toho, čeho jsem se dopustil na tvém synovi. Hněv mi ovládl mysl a přinutil mne soudit přísně tam, kde jsem měl být shovívavý. Tvůj syn se proti mě provinil tak, že jsem to nemohl odpustit, ale já měl přihlédnout k tomu, že to byl on, kdo mi zachránil život a vždy byl nejvěrnějším po mém boku. Proto ti přísahám, že hned zítra, až se vrátím na svůj hrad, nechám sejmout jeho tělo a pohřbit ho jako největšího z bojovníků se vší slávou a poctami. Snad alespoň to upokojí trochu tvůj žal.“

Žena pokývala hlavou a pak se zamyslela. Král jí pomohl vstát a pak, když byl na odchodu z toho domu, zavolala na něj. „Nechal jsi tu meč, králi,“ řekla a on se otočil.

Švihla mečem a ten ho zasáhl po tváři a roztažil mu obočí. „Mé srdce krvácelo ztrátou syna,“ řekla a podala mu zpět meč, „tvé ztrátou přítele. Ty ses pomstil na mém synovi krví, já krví na tobě. Jsme si vyrovnaní, králi. A věz, že krev z tvé tváře zacelí ztrátu Juveho v obou našich srdcích.“

Tak odešel král z toho kraje a druhého dne dal sejmout Juveho tělo z hradeb a pohřbil ho v zemi v mohyle obložené kameny. Rána nad obočím se mu zacelila v jizvu, která se však nikdy docela nezhojila. Prý to byla stejná rána, jakou choval

v srdci, protože třebaže rána po ztrátě přítele se zacelila, ta po ztrátě ženy zůstala navždy hluboko vryta.

Hory byly vysoké a král s Vesou zastavili celkem třikrát, než dojeli k úpatí hory. Za svou cestu nepromluvili, Vesa mlčel, protože dobré věděl, že pokud krále něco sužuje, pak se mu svěří sám i bez vyptávání.

Král zastavil koně v kamenitém údolí a sesedl. „Víš, co je tohle za místo, Veso?“ zeptal se unaveně.

„Starý důl trpaslíků,“ řekl Vesa neklidně.

„Jak je to dlouho, kdy tu žili poslední trpaslíci? Devět zim?“

„Devět, tak dlouho, jak jsi králem.“

Král pokýval hlavou. „Vzpomínáš si ještě na starého krále? Toho, který byl v zemi přede mnou?“

„Jen matně.“

„Jak se stalo, že se mu v zemi usadili trpaslíci a víly a obři?“

„Stárl,“ řekl Vesa a pokýval prošedivělou hlavou, „a s věkem jeho paže ochabla a protože neměl dědice, nebyl v zemi nikdo, kdo by ji zbavil zla. Tak sem přišla všechna ta stvoření.“

Černovlasý král pohladil dlaní holou skálu a pomalu kolem ní obcházel a hledal, kudy se vstupovalo do starých dolů. „Pověz mi, Veso, proč neměl král syna? Neměl ženu?“

„Měl,“ odpověděl Vesa, „ale ta mu porodila jen jediné dítě, dceru. Potom už žádáne dítě neměla a král byl příliš slabý na to, aby ji zapudil a vzal si jinou. A když si

pak uvědomil, že jeho země chátrá a potřebuje dědice, bylo už pozdě; jeho žena byla příliš stará a ani mladé dívky mu už dítě nedaly.“

Král pokýval hlavou a pak se dotkl jakéhosi výstupku ve skále a zvláštně se usmál. „A vzpomínáš si na nějaký z jeho činů?“

„Činů?“ Vesa se poškrábal na bradě a pak se jeho tvář rozzářila. „Pamatuj si, jak tě chtěl otrávit.“

„Otrávit,“ král zavřel oči a zatlačil výstupek hluboko do skály. Ta se zachvěla a v místě, kde stála kamenná stěna, se objevil tmavý vchod. „Vezmi světlo a pojď,“ pobídl ho král a začal sestupovat po tmavých schodech.

Jak scházeli níže a níže, cítili chlad, který se jim vtíral do morků kostí. Chodba se dál sužovala a vedla nízkým tunelem, král i Vesa se museli přikrčit, aby vůbec dokázali projít. O šaty se jim zachytávaly staré potrhané pavučiny, prach jim sedal na ramena.

Tak šli dlouho a když pak došli až na konec chodby, otevřela se před nimi veliká skvostná síň s pilíři, které se leskly zlatem, se stropy vykládanými diamanty a se stříbrnými podlahami.

„Tohle místo bývalo kdysi slavné,“ řekl král k oněmělému Vesovi.

„Tys tu už byl, králi?“ zeptal se ho Vesa a prohlížel si tu nádheru, kam dohlédly v matném světle jeho očí.

„Ano byl,“ kývl král hlavou a pomalu vykročil vpřed, pod nohou mu skřípaly stříbrné dlaždice a jeho kroky se nesly ozvěnou do všech koutů té nádherné síně.

„Kdysi jsem vstoupil do téhle síně s mečem v ruce.“

Zlatá záře louče se zastavila na vysoko položeném stolci. Byl puklý a z opěradla někdo uštípl hlavu malého lva.

„Slyšel jsem vyprávět příběhy o tom, jak jsi porazil velkého vůdce trpaslíků,“ řekl Vesa vzrušeně a oči mu zaplály, „říká se, že Viileä narazil na přetěžkého soupeře, když se srazil s královým velikým kyjem.“

„Lidé mé země volali po pomstě, protože trpaslíci tězili zlato v jejich zemi a jejich kladiva dělala hluk, který se nesl zemí i vzduchem. Tak jsem sem přišel a vyzval jsem jejich vůdce, aby odešli,“ řekl král, jako by neslyšel Vesova vyprávění, „aby se mnou bojoval o to, kdo z nás bude mít vládu nad dolem. Trpaslík byl starý a dobrý bojovník, ale tehdy jsem zvítězil a trpaslíci opustili doly. Ale lidé sem nepřišli. Ani jediný z nich.“

„Pod zemí mohou žít takové příšery jako trpaslíci, ale ne lidé, ti potřebují světlo a vzduch, ne výheň ohňů a pach kouře.“

Král pokýval hlavou, ale čelo měl zamračené a stažené vráskou starosti. „Půjde me,“ řekl pak.

Vesa se otočil ke králi a nechápavě se na něj zadíval. „Proč jsme sem tedy chodili, pane?“

„Proč? Zavzpomínat na staré časy, Veso, zavzpomínat na staré časy.“

Král seděl ve síni a často naslouchal novinám ze své země od poslů, kteří procházeli kolem jeho hradu. Tak se stalo, že jednou dorazil posel z rodné vesnice Juveho a podal králi zprávu a zlém stvoření, které se usadilo v tamním kraji a pustošilo les. Král tu novinu vyslechl pozorně a pak pokýval hlavou: „Slyšel už jsem o tom zlu, které se tam usadilo,“ řekl král, „ale nemohl jsem se tam vydat; příliš mnoho

větších starostí leželo na mých bedrech. Ale teď, když už mne netíží žádná větší zátež, ti mohu slíbit, že ještě dnes vezmu své bojovníky a vyjedeme tvému kraji na pomoc.“

Jak slíbil, tak i udělal. Vzal osm svých nejvěrnějších silných paží a společně se vydali na cestu do vesnice, aby ji zbavili zla. Když tam dojeli, viděli už z dálky černé šaty a smutné tváře místních vesničanů. Král s bojovníky se zastavili a vyptávali se mezi lidmi.

„Zjevuje se jen v noci a má podobu strašlivého hada,“ říkali jedni a popisovali strašné zvíře, které kličkami obtočí tělo své oběti a rozmačká ji

„Obchází kolem cesty a kdokoliv se přiblíží, toho rozsápá,“ vyprávěli jiní a mluvili o velikánském šedém medvědovi s mordou tesáků a krvavými drápy.

A pak tu byli ti, kteří se jen dívali, pozorovali bojovníky a krále z povzdálí a nic neříkali.

Král pak zvedl paži a všichni vjeli do lesa. Hvozd možná nebýval tmavý, ale teď stromy podél cest zčernaly, jako by se jich dechem dotkl oheň, tráva zežloutla jako popálená jedem. Nejprve se drželi cesty, ale když jeli už dlouho, zastavili a rozdělili se – tři muži jeli nalevo od krále, tři napravo a dva spolu s ním. Tak král dorazil až na rozcestí, o kterém jím nikdo z lidí nepověděl, cesta se tu rozdělovala na tři stezky a tak se král rozhodl, že se opět rozdělí se svými muži. „Můj pane, zaduj na Hiljainen a přivolej zbytek družiny,“ nabádali ho jeho druhowé, „nejezdi sám.“

Král ale rozhodl, že bude nejlépe, když vyrazí každý svou cestou: „Bylo by to zbytečně zdlouhavé hledání a beztak už se den krátí a brzy přijde večer. Když všichni tři ve zdraví přejdeme po cestě a nenajdeme nic, co by připomínalo příšeru, sejdeme se tady, než padne noc.“

Tak se tedy rozdělili podruhé, král jel přímo po cestě a tak dorazil na šedavý pavouk, který přetínala řeka. Náhle spatřil, jak k němu běží postava; král tasil meč, ale když přiběhla blíž, sklonil paži. Byla to žena, tvář měla špinavou a vlasy rozhrárané, roztrhané šaty a v očích hrůzu. „Ach, pane!“ zvolala. „Pomoz mi!“

„Co se přihodilo?“ zeptal se.

„Strašlivá nestvůra mne napadla, když jsem šla k řece umýt prádlo. Zachraň mne, pane!“ Padla mu k nohám a třásla se.

Král ji zvedl za ramena a hleděl jí do tváře. „Kde je ta příšera?“

„Tam, tam u řeky!“ řekla žena, ale král se zarazil.

„Jdi za mne a skryj se,“ řekl, „půjdu k řece.“

Dívka ustoupila za něho a on udělal několik kroků. Pak zaslechl, jak za ním něco tiše prasklo a uskočil stranou právě včas, aby uviděl, jak se po něm rozehnala dívka za ním velikou větví.

Jakmile spatřila, že ji odhalil, ustoupila o krok. „To ta příšera,“ mluvila, ale teď už viděl v její tváři faleš, „přinutila mne!“

Král v té chvíli zadul na svůj mocný roh Hiljainen a strhal z té příšery její přestrojení, takže před ním stanula rudá saň.

„Špatně sis zvolil, králi,“ řekl drak se zlým smíchem, „všechny tvé druhy jsem pobila a žádný ti nepřijde na pomoc. A já teď pomstím svou lásku.“

Král se dlouho bil se saní a žádný z bojovníků nepřicházel, až krále posedla trudo-myslnost. Devětkrát devět ran uštědřil bestii a ona drápala, kousala a dštila oheň a král se při každém útoku cítil slabší a slabší. Tak padl najednou na kolena, jeho

nohy už nedokázaly udržet váhu těla, cítil víčka a olověnou tíhu na nich a smutné hlasy svých bojovníků, kteří volali mrtvými hlasy z dálky.

Drak se napřáhl, aby králi zabořil do těla mohutný spár. A v té chvíli, kdy byl blízko smrti, se v králi zjevila veliká síla a on s výkřikem vstal. Viileä zpíval strašlivou písni smrti a ta byla hrozivá. Ostří z měsíčního svitu rozčalovalo vzduch, vyhnulo se veliké mordě tesáků a zabořilo se do místa, kde se spojovaly dvě lesklé šupiny. Čepel se zabořila hluboko do těla saně a probodla tepající srdce.

Saň zařvala strašlivým výkřikem a ve smrtelné křeči její drápy sjely po králově paži. Tak padla saň z hlubokého hvozdu a král, vyčerpaný tím strašlivým bojem, klesl vedle ní.

Oheň zapraskal. Vesa přinesl dřevo a složil ho na zem, kde seděl král. Ten byl zamračený a zahalený do svého pláště a do tmy a mlčel.

„Viděl jsi ten močál?“ zeptal se král.

„Jistěže,“ přikývl Vesa, „veliká neprostupné blata, kudy vede cesta, kterou nikdo nezná.“

„Dříve tam žili obři,“ řekl král a opřel oči do ohně.

„Pravda, málem bych na to zapomněl. Brali lidem koně a žrali je a když tam někdo šel, zabili ho. Zlatá doba, žes přišel, ať ti žehnají bohové, toho příkroří, co působili všem, než jsi je vyhnal.“

„Lidé tehdy říkali, že až obři odejdou, vysuší mokřiny, aby tam mohly být pastviny, na kterých by páslí své koně,“ řekl král a oheň v jeho očích zaplápolal a pak pohasal a jeho oči byly najednou prázdné jako rozbity džbán. „Nikdo sem ale nepřišel.“

„Kdo by sem také chodil, pane,“ řekl Vesa smírně a přihodilo dřevo na oheň, „je tu puch a komáři, možná to svedli snášet takové příšery jako obři, ale lidé potřebují vůni květin a ne bzučení nad hlavou.“

Král se opřel týlem o kmen stromu a na černých vlasech se mu zaleskla duhová tma. „Kdysi jsem vyhnal trpaslíky z dolů, obry z bažin a vály z lesů a cítil jsem, že vše dělám pro lidi, kteří ke mě upínali své naděje. Proč mám teď pocit marnosti, Veso?“

Vesa se zadíval do králových smutných očí a pokrčil rameny. „To nevím, pane. Vždyť tě lidé milují pro to, co jsi pro ně vykonal,“ řekl mu, ale král potřásl hlavou.

„Starý král pro lidi kdysi také vykonal mnoho,“ řekl, „a dnes už si na něj nikdo nevzpomene jinak než ve zlém.“

„Ale tebe lidé milují,“ zdůraznil znovu Vesa, jako by jeho pán nechtěl porozumět jeho slovům.

„Jeho také milovali, a přesto se k němu obrátili zády tak, jak se obracejí ke mě.“

Vesa se chystal něco říci, ale král ho umlčel jediným pohledem.

„Myslís, že jsem hluchý? Že jsem ještě neslyšel ty posměšky, ta jména, která mi dávají? Slaboruký. Stárnoucí a bez dědice. Prázdná nádoba.“

„To jsou jen lži, pomluvy, které stíhají každého,“ řekl Vesa, ale jakkoliv chlácholivě zněl jeho hlas, zdálo se, že král je ještě zachmuřenější, než byl.

„Pověz mi, kdo jsem,“ řekl pak král

„Jsi můj král,“ řekl Vesa, jako by nerozuměl, na co se ho pán ptá.

Král si sňal z černých vlasů zlatý prstenec koruny. „Kdo jsem teď?“

„Jsi ten, kdo zabil draka v hvozdru,“ řekl Vesa, „ten, který vyhnal zlé příšery z naší země.“

Král pokýval hlavou a pak se na dlouho odmlčel a jen se díval do ohně. Vesa mlčel, protože viděl unaveného muže, který má bedrech více úkolů než svede unést, a tak svého krále doposud nikdy neviděl a zarazilo ho.

„Deset zim jsem vládcem této země,“ řekl král a znaveně se uložil na zem k ohni, „a vše, co jsem dosud udělal, jsou jen obrazy zmaru a zbytečnosti.“

„Nerozumím ti, pane? Jakého zmaru?“

Král mávl rukou. „Vzbud' mne, až bude měsíc přímo nad námi,“ řekl a usnul.

Lidé šli lesem, protože slyšeli strašlivý křik a nalezli tělo svého krále. Tak ho odnesli do vesnice a viděli, že ranění na jeho ruce je velmi zlé; ztratil mnoho krve a spal v horečkách po jedu mnoho dní. Místní proto vyhledali bylinářku, kterou dávno odehnali z vesnice a vyžádali si její pomoc. Tak zaříkala nad králem a ten se s jejím uměním uzdravil. Probudil se zpět k životu, ale ruka, která byla raněná, oslábla a zčernala. Snad to byl nějaký jed nebo kletba, která ji stihla.

Král se probral a rozhlízel se, ale lidé v domě nebyli. Vyšel proto ven, ale tam se mu všichni vyhýbali.

„Kde jsou моji bojovníci?“ zeptal se pak, když zastavil blízko u pole jakéhosi muže, ale ten mu neodpověděl.

„A ta saň, kterou jsem porazil?“ ptal se dál dívky, ale ona od něho s křikem utekla.

Lidé se k němu točili zády, pohledy upírali k zemi. Klaněli se mu jako králi, ale mlčeli, jako by jim vyřízli jazyky.

„Co se přihodilo! Přikazují vám, řekněte mi to!“ rozkřikl se pak a chtěl tasit meč, ale slabá paže pustila jílec, sotva ho vytasil z pochvy.

Tu se k němu lidé přitočili, jedni sebrali meč, druzí ho vedli do tichého domu, kde ho usadili ke stolu, nalili mu do číše medovinu, nepochybňě jedinou, kterou měli, a pak mu někdo řekl, co se stalo. Prozradil mu, že to nebyla saň, kterou našel vedle něho, že tam ležela dívka. Moc hezká dívka a také laskavá, lidé si ji pamatovali, jak opustila vesnici, když Juve šel sloužit ke králi. Jeho bojovníky našli lidé roztroušené po lese; všichni byli mrtví, jako by je někdo porazil jedinou ranou jako dobytek. Lidé mu neřekli, jak zemřeli, všichni se báli králova hněvu. Ale šeptali si. Byla to rána silná, možná od spáru nějakého zvířete. Možná od meče.

Král vzal svého koně a odjel z té vesnice, jak brzy mohl, a když mu mizela z dohledu, viděl pohledy těch lidí, kteří ho vyprovázeli. Slyšel, jak si šuškají. O té mrtvé dívce. O padlých bojovnících. O tom, jak král nechal zabít Juveho. Juve byl příliš oblíbený mezi lidmi, říkali, a byl silný. Proto ho dal zabít. A proto zemřeli ti lidé v lese. Byli příliš silní. Tak silní, že se mohli postavit králi.

Putovali dál krajem, který byl stále divočejší a pustší. Koně se často bořili do měkké půdy, která rozbředla podél cest, jejichž popraskané kameny byly kluzké a ostré. Kam oko dohlédly, lemovaly zem kopce a skály, ostré vrcholky vzdálených hor se rýsovaly proti nebi. Míjeli i osady, kde je lidé vítali a mnozí z nich poznávali svého krále, třebaže neměl na hlavě nasazenou korunu. Ženy přibíhaly ke koním, hladily je po hřívách, dotýkaly se králových dlaní a když jim políbil ruce, volaly, jako by to mělo být požehnání a lék na všechny strasti. Černovlasý král se zdál být unavený, měl smutnou tvář, černé vlasy mu padaly po lících pokrytých vousem a když mu ve vesnicích podávali vodu v míse a placky, přijímal jejich pohoštění s vděkem a s laskavým slovem.

„Hodně se tu změnilo,“ řekl král tiše, když projížděli jedním krajem, kde byly vykácené lesy, ale žádný dům, „býval tu hvozd a támhle dole, kde řeka protíná údolí, tam stály domy, pár dřevěných baráků omazaných košatinou.“

„Skutečně?“ zvedl Vesa zaujatě obočí. „Tahle země dřív nepatřila ke království, připojil jsi ty.“

„Ano,“ kývl král.

„Ty domy asi lehly popelem při některém z bojů, možná odsud lidé odtáhli. Záleží na tom?“

„Narodil jsem se v jednom z těch domů,“ promluvil král, „ve stejný den jako malý medvěd jedné medvědice. Ve stejné noci, kdy nebe křížovaly blesky a na okna bubnoval déšť. Ten medvěd rostl jako já a když jsem byl ve věku chlapce, přepadal lidi z osady; můj otec zaplatil životem, když šel jednou lovit, a nejinak mnoho dalších. Tak jsem se vypravil po stopách svého otce do srdce hvozdu a našel jsem jeskyni, kde medvěd spal.“

„Co jsi udělal?“

„Byl jsem chlapec a meč jsem v té době sotva uzvedl. Když ale zvíře vylezlo, roztočil jsem kámen v praku a trefil jsem ho kamenem do oka tak, že ho to zahubilo. Měl jsem štěstí.“

„Prozřetelný osud vedl ten kámen,“ řekl Vesa.

Král pokrčil rameny a pobídl koně vysoko do skal po strmé cestě. „Byl to den, kdy jsem se z chlapce stal mužem. Zabil jsem první nestvůru,“ ale řekl to bez radosti.

Tak projeli až na hranice země, kde se po kopcích proháněl studený vítr ze severu a nesl s sebou píseň vyhnávaných vil, hromové bubnování obrů a dunění kladiv

trpaslíků. Země tu byla studená a tvrdá a třebaže byl podzim, král i jeho bojovník cítili chlad v kostech a s každým ráнем se budili prokřehlí.

Jednou nad rámem král vstal a vzal koně za uzdu.

„Nepojedeme?“ zeptal se Vesa udiveně.

Král pomalu stoupal do kopce, jehož svah pokryvaly odkvétající květy podzimu a kapky schnoucí vláhy, a mlčel. Zastavil se až na vrcholu, hladil siváka po hřívě. „Tady to je,“ řekl.

Vesa vystoupal za ním a pohlédl dolů do údolí, ze kterého se zdvihala vysoká šedá skála. „Co?“

„Vědma, k níž jdu,“ řekl a podal Vesovi uzdu, „postarej se o něj, vrátím se brzy.“

„Pane,“ Vesa ho poplašně chytil pevně za rameno a král se otočil. „Pane, tohle už není naše zem. Stojíme na hranici, za tímhle kopcem už nevládneš.“

Král pokýval hlavou.

„Tady žijí vyhnanci, všechny ty zrůdy z lesů a hor. Za kým tady chceš jít?“

„Za vědmou,“ řekl král.

Vesa ho pustil. „Uhranul ti někdo snad rozum, pane? Co můžeš žádat od takových jako oni? Vždyť tě zahubí sotva překročíš hranice. Poslechni mne, v tvém krásném království je jistě mnoho vědem, které ti pomohou najít to, co hledáš.“

„Ale to, co hledám, neleží v mé království!“ zvolal král s hněvem. „Copak jsi neviděl, jakou zemí jsme projízděli? Pustou, prázdnou a zanedbanou! Takové zemi vládnu od té chvíle, kdy obři a víly odešli, ale nechci už jí vládnout déle! Vládnu lidem, kteří mnoho chtějí, ale nic nakonec neudělají, jen hamízně chtějí

víc a víc, jako jsem chtěl já! Nevidíš, jak ta zem strádá? Nevidíš, jak lesy zčernaly, mokřady se rozrostly a ve skalách jak jen padá prach? Jdu sem, protože musím, Veso, jsem král té země a nemohu vydržet už jediný pohled na ni!“

Vesa o krok ustoupil. „Co to říkáš, pane?“ podivil se. „Copak ty chceš, aby se ty obludy vrátily?“

A král neodpověděl. „Pohlídej koně,“ řekl jen, „a čekej, až se vrátím. To ti přikazuju jako tvůj král,“ a pak se pomalu vypravil i dolů ze svahu.

Když se král navrátil na svůj hrad, často vyjížděl ve společnosti bojovníků na lov nebo jen po krajině, ale vyprávělo se, že už se nezastavoval ve vesnicích jako dříve. Nepochodil prostovlasý, aby hovořil s lidmi. Královna byla dokonce zavřená ve věži a proslyhalo se, že ani s ní král nehovoří. Jen se utápel v medovině, v hýřivých veselích ve své síni a v klínech žen, které byly krásné a tak podobné jedna druhé, že už ráno si nevzpomněl jejich jména.

Jedni říkali, že je to proto, jak se k němu otočili zády ti, kterým v té vesnici s tmavým lesem pomohl. Protože v boji se saní ztratil sílu v jedné paži, ochabla a i když s ní svedl meč uzvednout, už to nebyl on, kdo rozdává nejsilnější rány v bojích a při lovu. Přicházeli jiní, mladší a silnější a král si to uvědomoval, a tak stále častěji upínal své naděje k samodruhé královně, která se zavírala ve věži, aby nemusela snášet pohled na svého muže v náruči jiných žen.

Jiní říkali, že to v tom lese nebylo, jak král tvrdil. Říkali, že se jen chtěl zbavit mladších a silnějších, kteří mohli ohrozit jeho moc, proto je vylákal do lesa, kde je zabil. Viděla ho při tom ale dívka a on, aby zachoval její mlčení, ji proklál mečem. Ona však stačila ještě před smrtí vyřknout kletbu a jeho paže od té doby chřadla.

Lidé ho měli rádi. Ale cítili, že doba velkého krále a jeho činů odchází. Že jeho sláva uvadá.

Král pomalu kráčel po kopci dolů a pak uviděl dva vysoké stromy. Zdálo, že jsou popálené z té strany, odkud přicházel. Zastavil se u jednoho z nich a pohladil ho po ztmavlé kůře. Před nohy se mu zabodl zlatý šíp a král uslyšel napínání tětivy.

„Co chceš?“ zvolal najednou hlas, velmi ostrý, pružný a mladý, ale král nikoho neviděl, i když se rozhlížel kolem sebe.

„Hledám Sivu, přádlenu osudů,“ zvolal král.

„I kdyby tu byla, s tebou by nehovořila. Jdi pryč, nechceme tě tu!“

Král zvedl ruce nad hlavu. „Jsem tu v míru!“ zvolal.

„Lidé nechodí nikdy v míru!“ odpověděl mu ten hlas. „Jdi odkud jsi přišel!“

„Jdu s požehnáním Niamalath!“ zvolal král. Jeho hlas odpovídal v ozvěnách, ale nikdo další k němu nepromluvil. A pak zaslechl hlas, tisíce hlasů, které vycházely z nitra té hory. Dlouho bylo ticho a pak uslyšel kroky a spatřil, jak k němu přichází někdo podivný. Nebyl to člověk ani vlk, byl z obojího půl. Jednu nohu s chodidlem lidským, druhou chlupatou a zakončenou tlapou. Kulhal a měl na sobě sukniči a tuniku, v ruce držel předlouhý nůž se stříbrnou čepelí, druhou tlapu měl přikrčenou a jedno oko se mu lesklo zlatě.

Mezi lidmi bys byl vyvrhelem, pomyslel si král. Smáli by se ti a házeli po tobě kamení. A tady tě oblékli do krásného čistého oblečení a váží si ti.

„Vědma říká, abys vstoupil do země, ale napřed tu musíš zanechat vše, co neseš za zbraně.“

Král se zarazil, ještě nikdy nikomu nesvěřil svůj meč a proto se zdráhal dát ho teď té podivné bytosti před sebou.

„Jinak nesmíš dál,“ řekl mu vlčí muž před ním.

Král odepjal opasek a podal mu ho. Vlčí člověk ho přijal a pak o kus ustoupil. „Následuj mne,“ řekl.

Prošli od stromů dál ke skále a když se král otočil, uviděl, že stromy, které ze strany jeho království vadly, tady kvetou.

Zastavili před skálou a vlčí muž mu pokynul. „Jdi,“ řekl jen a podivně se zasmál.

„Uvnitř je vědma?“

Vlčí muž pokrčil rameny a o kousek ustoupil. A král ho najednou hledá očima, ale už tam náhle nikdo nestojí. Nezmizel. Jako by odešel nikým neviděn.

Král se nadechl a pomalu vykročil kupředu. Pod nohamu mu šustilo kamení, ozvěna jeho kroků se nesla chodbou a ta pokračovala hluboko do nitra skály. Šel dál a tma houstla, už ani neviděl světlo z místa, odkud vyšel.

Zdálo se mu, že kráčel celou věčnost a po celou dobu slyšel podivný šepot odkudsi před sebou. Dotýkal se rukou stěny a kráčel dál a dál. Náhle se zastavil. Skála před ním končila. Hlas, které slyšel, se ozývaly z dálky za tou stěnou. Přejíždí prsty skálu, hledá výstupek, okraje dveří, cokoliv, ale tam není nic. Jen kámen. A hlas z nitra kamene.

Král se posadil na zem podél stěny a spánkem se opírá o vlhkou stěnu skály. Má zavřené oči. Nepromluvil. Nezavolal vědmu, nezačal vykřikovat ani vztekle bušit pěstmi do stěny. Jen si smířeně sedl a čekal.

Šepot se slévá v jediný hlas a pak se ho náhle zastřený hlas zeptal: „Proč jsi tu?“

„Hledám Sivu, přadlenu osudů,“ zašeptal král.

„Proč?“

Otevřel oči a uviděl, že tam, kde byla veliká stěna náhle nic není. Přicházelo odtamtud bledé světlo a v jeho záři viděl postavu. Není vysoká ani nízká a nevidí její tvář, protože je zahalená závojem. Stála blízko něj a přeci daleko a viděl jen její ruce, které se tiše pohybovaly.

„Kdo jsi?“ zeptal se.

Postava otočila zahalenou tvář jeho směrem. „Přál sis mluvit s přadlenou; mluv tedy. Proč jsi přišel?“

Král sklonil tvář. „Má žena zemřela a bez dědice můj rod zanikne,“ promluvil, „celou cestu sem jsem tě chtěl prosit, abys mi dala dědice, abys požehnala lůnu té dívky, s kterou lehávám, aby mi porodila syna. Ale během té cesty jsem viděl, co jsem způsobil, co všechno udělala má touha po slávě a co z mé slávy zbylo.“

„Co si tedy žádáš?“

„Žádám si čas, abych mohl napravit, co jsem udělal,“ řekl.

„Čas?“

„Čas. Dej mi čas, abych mohl dojít k obrům a nabídnout jim, aby se navrátili zpět do mokřadů. Abych mohl vyhledat trpaslíky a říci jim, že doly strádají bez jejich kladiv. A abych mohl najít elfy, aby se zase navrátili do lesů, které jsou bez nich pusté a prázdné.“

„Všechny jsi vyhnal.“

„Chci je přivést zpět,“ řekl král.

„Proč?“

„Protože tam patří.“

Hlasy se vydělily znovu ve zvláštní šepot a ten se nesl celou skálou a král slyšel tisíce hlasů, každý jinak zbarvený.

„Ještě nedávno jsi bojoval s obry a zabíjel jsi je pro neplodnou zem; myslíš, že tě uvítají jinak než ránu?“

„Ve slušných královstvích jsou poslové a prosebníci přijímáni s úctou,“ řekl král.

„A i kdyby pro mne neměli než ránu, přijmu to.“

„Dobrá,“ ozval se hlas a v něm zněl smích, „dám ti čas, o který prosíš. Dvě měsíční noci dostaneš, abys mohl dojít k trpaslíkům, vílám a k obrům, po dvě měsíční noci se smíš zdržet v této zemi, aniž by na tebe kdo směl vztáhnout ruku. Pokud uspěješ, vrátíš se do své země a tam se navrátíš v okamžiku, kdy jsi ji opustil. Když ale nepřesvědčíš jediný z národů, propadneš jím životem a pak ať si s tebou učiní, jak zasloužíš. Přijmeš to?“

Král se nezarazil, nezamračil se v pochybách nad těmi slovy, nesnažil se ji obeilstít. Kývl ušlechtilé hlavou a jeho černé vlasy se zavlnily. „Přijmu.“

„Dobrá,“ řekla vědma. „Pak tedy jdi...“

Jdi...

Jdi...

Jdi...

Ozvěna pomalu mizela a když král znovu otevřel oči, byla před ním černá skalní stěna. A tak vstal a vykročil zpět.

A tak jednoho dne, když král cítil, že jeho moc upadá, rozhodl se, že se projede po své zemi. Rozhlédl se po svých bojovnících a vyvolil toho nejstaršího ze svých řad. „Pojedeš se mnou,“ řekl mu.

„Kam, můj pane?“ zeptal se ho bojovník a král jen mávl rukou a zahrnul tím celou svou zem.

„Chci se podívat na to, co jsem za svého života vydobyl,“ řekl král a tak si nechali osedlat čerstvé koně, přichystat dosti jídla na cestu a vyrazili. A jak král projížděl tou zemí, viděl, že místa, kde žily bytosti, které tvrdě vyhnal, zpustla a zarostla. Míjeli vesnice a v každé slyšeli lid, jak reptá. Tak jeli po mnoho dní a král se rozhodl, že třebaže stříbro už protkává jeho vlasy, přeci jen nalezne v paži dost síly na to, aby napravil, co zlého způsobil.

Tak se vypravili až k hranicím té země, kde sídlila mocná čarodějnica. Král k ní přišel a dlouho s ní hovořil ve skále. Ta čarodějnica byla velice mocná a darovala králi čtyřlistek. „Ten ti přinese ochranu, když budeš chodit po této zemi,“ řekla mu, „uvadne však za dva dny a potom už tě nebude chránit před nikým, kdo by ti tu chtěl ublížit.“

Král jí poděkoval, rozloučil se s ní a vypravil se hluboko do nitra hory, aby tam nalezl vyhnaného krále trpaslíků.

Přes stráž přešel snadno; hovořil s překrásným ptáčkem, prosil ho a pták se posadil před vchod před stráže a volal: „Zrada! Zrada! Poletěte za mnou a spatříte zrádce, zrada!“ a tak je odlákal daleko do lesů.

Král vstoupil do nitra hory a nespáten došel až k trůnnímu sálu trpaslíků. Mnozí se podivili a zhrozili, když ho tam uviděli, tasili zbraně a volali po pomstě na lidském králi. Vládce trpaslíků byl na vážkách, zda vyhovět přáním svých poddaných, pak ale spatřil čtyřlistek na králově šatu a porozuměl tomu, že král nepřichází ve zlém, protože jinak by si nevysloužil ochranu od přadleny osudů. Zjednal proto ticho ve své síni a vyzval krále, aby promluvil.

„Vznešený pane trpaslíků,“ poklonil král, „přicházím za tebou s prosbou a pokorou. Jsem králem lidí a před lety jsem tebe a tvůj lid zahnal daleko od dolů, kde jste žili dlouhá léta. Dovol mi, abych se ti omluvil za to příkoří a nabízím ti smír.“

„Jaký smír mohou nabízet lidé?“ zeptal se trpaslík podezřívavě, ale král se nenechal zviklat.

„Nemusíš se obávat, dnes tu nejsem jako dobyvatel,“ řekl král, „chci ti nabídnout, aby jste se navrátili do svých dolů v mé zemi; lidé vás nebudou sužovat ani vám ubližovat a stejně tak vy nesmíte na žádného z nich vztáhnout ruku, jinak vás po právu stihne trest.“

„Nepopíram, že tyto doly jsou chudobné a ruda je slezlá v malých žilkách, které jsou hluboko v zemi,“ řekl trpaslík, „ale lidé nikdy nic nechtějí jen tak. Když se vrátíme, co budeš chtít od nás?“

„Jedou ročně mi na můj hrad pošlete to, co vytěžíte poslední den v roce,“ řekl král. Trpaslík se zamyslel. „Jsou to krásná slova,“ řekl, „a souhlasil bych a na svou čest ti přísahal, že i v poslední den v roce budeme těžit s takovým odhadláním jako jiné dny, ale rád bych měl důkaz, že nelzeš a nevedeš nás do léčky. Daruj mi něco do zástavy a já ti daruji něco svého. Dej mi svou korunu a já ti dá dám svojí.“

Král se zamyslel a pak sňal zlatý kroužek ze své hlavy. „Budiž,“ řekl a podal ho trpaslíkovi. Ten sňal svou korunu zdobenou zlatem a stříbrnými ornamenty a tak si vyměnili koruny, podali si ruku a zapomněli na sváry a král odešel z jejich síní. Tak minul první den.

Venku pršelo. Děšť a vichr bičovaly zemi, z nebe se do ní zakusovaly blesky. Byl by blázen ten, kdo by v takovém počasí někam chodil nebo vyjízděl, a přeci se po cestě hnul chvatně jezdec. Měl zjevně dost naspěch, purpurový plášť bily těžké dešťové kapky, bláto cesty se rozstříklo kolem koňských kopyt. Jezdec se přivinul ke koňské šíji a cítil napětí zvířecích svalů, vypnutou šíji, zběsile cválající kopyta.

Jezdec projel řídkým mlázím, kde se mu z cesty rozutekly dvě rezavé veverky, a na chvíli přitáhl koni uzdu. Zastavili na nízkém kopci, odkud byl pohled dolů na skály. I přes hromující déšť byly slyšet zvuky z nitra hory, zvuky dýmajících ohňů, rozpálených pecí a kladiv neúnavně bijících do kamene. Trpaslíci se vrátili.

Jezdec kývl hlavou, jako by to bylo něco, na co čekal, a pak slovem znova pobídl koně. Zvíře minulo skalní stěnu a zamířilo po široké brázdě, kudy lidé z blízké vesnice obvykle vodili dobytek z polí, k místům, kterým se navyklo vyhýbat. Půda tam i v dobách sucha bývala vlhká a i tehdy, kdy jinde zem byla jako troud, tady se propadala pod nohama a byla zrádná. Říkalo se tomu kraji močály, ale ve skutečnosti to byla stará vřesoviště a kdysi přes ně bývala cesta, kterou znali jen obři, co tam žili.

Když kůň přijel blíž, vzepjal se a zůstal stát, dobře znal tu cestu a věděl, že není bezpečná. Jezdec pohlédl před sebe a uviděl, jak tam na velikém kameni sedí obr. V ruce držel větev a loupal z ní kůru, jako by si z ní chtěl vyrobit

hůl, a kdo by se dobře podíval, všiml by si za jeho opaskem měšce. Průvodce po zrádných stezkách, tedy i obři se vrátili.

Jezdec obrátil koně a zmizeli pod štíhlými olšemi, dál, hlouběji v lese.

Druhého dne zamířil k obřím mokřadům. Cestu přes ně nalezl snadno, chytil malého komára a poprosil ho, aby ho provedl k vůdci obrů. Tak stanul náhle před nimi a mnozí se chápali svých mlatů a kyjů, aby krále ubili k smrti, volali svého vůdce a hladově chtěli pomstu za všechno зло, které jim lidé způsobili. Ale vůdce uviděl ten zelený čtyřlístek a zamyslel se; přadlena by jistě nepodarovala svou přízní někoho z lidí marně, a tak pozvedl ruku a udeřil mlatem několikrát do země.

„Přišel jsi sem a nezastírám, že tě nevidíme rádi,“ řekl, „ale přicházíš v míru a bez zbraně a jako takovému se nesluší ti ublížit. Mluv, co máš na srdci.“

Král se před ním uklonil. „Jsem tu dnes s prosbou a s omluvou, pane obrů,“ promluvil, „jel jsem svou zemí a spatřil jsem místa, kde jste žili a viděl jsem je opuštěná a zpustlá, až usedalo srdce. Přijel jsem prosit o odpuštění za to, co zlého jsem tobě a tvému lidu způsobil, a prosím tě, abyste se navrátili do mé země. Nikdo z vás nebude krást nic, co náleží lidem, a nesmíte jim ublížit a stejně tak oni. Kdokoliv to poruší, toho stihne stejný trest. Budete moci vodit lidi přes nebezpečné stezky a chtít od nich peníze.“

Pán obr se zamračil. „Je to léčka,“ zavrčel, „proč bys měl chtít, abychom se vrátili?“

„Protože má země je bez vás chudá a to místo, kde jste nyní, není ani z poloviny takové, jako vřesoviště, kde jste bývali dříve.“

Obr pokrčil rameny. „Možná. Možná to místo bývalo lepší. Ale kdybychom se chtěli navrátit, co budeš chtít od nás?“

„Jednou ročně mi pošlete na hrad to, co vyberete posledního dne v roce.“

Obr se zamyslel. „Mluvíš hezky a rád ti uvěřil, dokonce bych přísahal, že poslední den v roce budeme pracovat tak, jako ostatní dny, ale už jsem tolíkrt zažil zkla-mání z nesplněných slibů, že si žádám záruku. Daruj mi něco svého a ti dám něco mého.“

Král se zamyslel. „Mám meč,“ řekl, „je slavný a nádherný a když zavoláš toho vlčího muže, který strážil hranici, přinese ti ho.“

Tak zavolali vlčího muže a ten donesl králův meč. Obr mu na oplátku dal svůj, silný meč Aamusumu a řekl: „Tento meč, dokud bude v úschově na tvém hradě, bude zárukou toho, že tvé slovo je platné a stejně tak bude tvůj meč Vileä zárukou toho, že nikdo z mých neporuší posvátný slib. Když ano, pak ty smíš tím mečem popravit hřišníky z mých řad a já zase z tvých.“

Tak si potřásl rukou a král odešel s novým mečem, aby vyrazil k elfům. Minul druhý den.

Kůň zařehtal, když jezdec sesedl, ale jeho pán se k němu naklonil, aby ho utišil. Uvázal hřebce k blízkému stromu, kde mu strnulé olistěné větve skýtaly alespoň trochu přístřeší, a pak vykročil do zalesněného svahu.

Šel a náhle se mu nad hlavou zaklikatil blesk. Zvedl tvář. Zlatý proud světla se prosmýkl nebem a udeřil do vysokého stromu jen kousek od něho. Veliké větve zchvátil oheň, který se syčením uhasinal, když na něj dopadaly dešťové kapky. Poutník o několik kroků pokročil blíž, pak se náhle ozvalo praštivé lomození a za hřmotu bouře a výkřiku zmírajícího stromu se od kmene stromu odštěpila veliká část a ta se zřítila k zemi. Do vzduchu se vznesl oblak strhaného listí, třísek a kůry, země se zachvěla, jak polom dopadl.

Muž potřásl hlavou a šel dál a za ním se ozýval nářek deště, smutný pláč nymfy padlého stromu.

„Niamalath!“ zvolal, ale v hukotu bouře a burácení deště nebylo jeho hlas takřka slyšet. Strhl si kápi z tváře a po vlnitých vlasech, které byly černé jako temnota sama, stékala děšť, kapky zrosily jeho tvář, ale král na to nedbal. Přiložil si ruce k ústům. „Niamalath!“

Niamalath...

... malath...

.. lath...

A tak jako předtím mu odpověděla jen ozvěna. Prošel až tam, kde zemi pokrývaly měkké kopečky mechů. Květla a nasávala plnými doušky tu vodu, která se lila proudy z nebes. Král si klekl na zem a přejel po něm dlaní. „Proč neodpovídáš?“ zeptal se tiše.

Zvedl se a pohlédl na vysoký dub. Pak si slabě povzdychl a odepjal si pásek, který měl pověšený přes prsa. Hiljainen, jeho roh, zazářil v noční tmě a pak zmatněl, jako by jeho perlet' setřela noc. Vstal a pověsil ho na blízkou větev. Pak se otočil a pomalu vykročil zpět po zelené trávě.

Král během večera druhé noci zašel za vílami do jejich lesa a tam zastavil malé lišče. „Doved' mne k vílí paní,“ poručil mu a lišče ho provedlo skrytou stezkou mezi kapradinami až k překrásnému palouku, kde víly tančily, a on byl uchvácen.

Sledoval je dlouho, až zapomněl na své poslání a najednou spatřil měsíc na nebi a uviděl, že jeho čtyřlístek počal uvadat. Tak vyskočil ze svého úkrytu v trávě a víly se polekaly a běžely se schovat ke své paní. „Vznešená paní vílího pokolení,“ oslovil

ji s rukou na srdci. „Přišel jsem s prosbou a omluvou, ale můj čas se kráti. Vyslyš mne prosím.“

Paní dlouho váhala; viděla sice čtyřlístek na jeho plášti, ale byla nedůvěřivá a liknavá. Když mu pokynula, aby začal hovořit, měsíc už uvadal a nad horami se rysoval obrys slunce.

„Paní, přišel jsem tě prosit, abys odpustila, čeho jsem se dopustil na tvém národu. Prosím tě, aby ses navrátila zpět do luk a lesů mé země; nikdo ti tam neublíží, nikdo nevztáhne ruku na jediného z všeho rodu a pokud ano, pak já sám provinilce ztrestám po právu.“

„Rozhlédni se,“ řekla paní, „tys nás vyhnal ze své země, která byla zelená a úrodná, sem, do této pustiny. A pohled – zatímco tvá země zarůstala býlim a křovinami, my jsme zde našli nový domov. Proč bychom teď měli opouštět krajinu, kterou jsme se naučili milovat?“

Král se rozhlédl po shromážděných vídach; mnohé z nich držely v rukou květy. „Mohu vám nabídnout jen to, co jste opustili – starou zemi, kde byste mohli žít v lesích jako dříve.“

„Aby nás lidé nenáviděli a pak po tvé smrti vyhnali zpět sem?“ zeptala a se paní vil. „Cením si tvé omluvy, králi lidí, ale nepovedu svůj lid tam, kde není žádán. Bud'sbhem.“

Nikdo nevěděl, co udělal král, aby přivedl vídly zpět.

Nikdo nevěděl, co řekl královné, když se k ní naklonil a šeptem prasklých rtů jí cosi pověděl.

Nikdo neznal tajemství krále.

Říkalo se, že zašeptal jediné slovo.

Jediné jméno.

Ale možná to byly jen pověry. Když odešel z toho kraje a navrátil se zpět do své země, vídly a skřítki byli zpět v lesích jako dříve.

„Už odcházíš?“ ozval se tichý hlas. Král se otočil.

Stála tam vída. Na sobě světlý šat z mlhy a pavučin, ze svitu sladkého jarního slunce, z polibků pampeliškového chmýří, z kůry stromů a květů měchu. Dlouhé vlasy z medových lístků podzimního doubsku se jí vlní po zádech a v rukou držela Hiljainen.

„Přišel jsem ti poděkovat,“ řekl, „a omluvit se ti. Nikdy jsem to neudělal a zasloužíš si to ode mne nejvíce ze všech. Dodnes litují toho nešťastného šípu.“

Niamalath přejela po zdobených ornamentech rohu a pak k němu vzhlédla. „Patřil mi,“ řekla tiše, „daroval mi ho kdysi starý král, když si přál syna. Když jsi mi ho tehdy zastřelil, plakala jsem celé dny.“

„Neřekla jsi mi, že tě starý král žádal o syna.“

Pokrčila rameny. „Proč bych ti to říkala,“ zvláštně se usmála, „když byl mladý, zachránil mne před vlkem a přál si ode mne zlato a já jsem mu ho dala. Až když zestárl, přišel prosit o dítě. Přivedl krásného bílého jelena jako obětinu.“

„A tys mu syna nedarovala,“ řekl zvláštním tónem. Nebyla v tom výčitka. Jen zvláštní tvrdost.

Vída pokrčila rameny. „Darovala. Přál si ode mne dítě a to jsem mu dala. Neřekl mi, že chce syna.“

Král se zvláštně usmál. „Buď sbohem, Niamalath.“

„Odcházíš?“

„Vracím se do svého domu. Udělal jsem, co jsem slíbil – přivedl jsem zpět obry, víly i trpaslíky a napravil jsem tak křivdy, které jsem způsobil.“

„A tvůj roh?“

„Tvůj jelen, kterého jsem zahubil, je poslední křivda, kterou jsem chtěl napravit. Přijmi ode mne ten roh jako dar,“ řekl.

„Uschovám ho tu. Pro tvého syna.“

Pohlédl na ni a ona se poušmála. „Jed' domů,“ řekla tiše, „čeká tě.“

Tak král přivedl z vyhnanství zpět ty, kteří od věků patřili k zemi. Lidé ho za to milovali, protože s jejich příchodem byly cesty lesem průchodnější, močálů už se nikdo nemusel bát a nikdo neměl nouzi o zlato ani bohatství. Každý se měl dobře, trpaslíci lidem prodávali zbraně, zbroje a krásné předměty, které se rodily z jejich pecí. Víly ukazovali lidem, jak pěstovat rostliny, jak se o ně postarat a jak léčit zvířata. Obři prováděli cizince po zrádných cestách a pomáhali lidem sušit mokré slatinu, aby tam mohly být pastviny pro koně.

Když se pak král vrátil z cest, odjel jednoho dne do lesa. Sám. Ztratil tehdy svůj přeslavný roh Hiljainen. A když pak přijel zpět, slyšel v domě dětský pláč a viděl, že dívka, krásná dívka, se kterou se loučil, když opouštěl dům, aby přivedl zpět vyhnané bytosti, mu povila dítě. Dědice. Syna.

Vládl moudře a dobře až do své smrti. Byl to ten nejlepší král, kterého si lid mohl přát.

Slabě sklonil hlavu a pak pomalu vykročil ze svahu zpět ke koni. Neotočil se. Ani se tam už nikdy nevrátil. Když pak odcházel po tom svahu, hladil mu tvář jemný vítr, který voněl po sedmikráskách. Kožené boty se šlapovaly vysokou zelenou trávu a čerstvý mech, stromy kolem šuměly korunami. Stála a dívala se na něho. Černovlasý král, hrdý, krásný, silný.

Mohl s ní pít z pramene věků a získat věčný život.

Mohl s ní být šťastnější, než si dokázal kdo představit.

Mohl si kdysi přát cokoliv a to by mu byla tehdy splnila.

Přál si slávu. A nakonec si ji dobyl sám.

DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz

Zapojte se do přípravy dalšího čísla v [našich diskuzích](#).

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora || Redaktoři: Jakub „boubaque“ Maruš, „Ecthelion²“

Korektury: Petr „Ilgir“ Chval, Jakub „boubaque“ Maruš, „Thera“ || Design a sazba: Jiří „Markus“ Petrů, Jakub „boubaque“ Maruš, alef0

Obálka: „Ecthelion²“

