



2 DRAKKAR

REVOLUCE!

číslo 25. – duben 2011

Obsah čísla

3 (Editorský) sloupek

El Comandante

*Vykecávání se revolučního vůdce Drakkaru na téma, jak to bylo se starým Drakkarem úplně naho*no, ale teď po revoluci, krátkém období utažení opasků a přechodné pětileté fázi to bude už jen sluníčkový.*

5 Jubilejné 25. číslo Drakkaru – čo sa za posledné 4 roky urodilo?

„NewOrc“

Zajímá vás, co všechno se v Drakkaru za 4 roky jeho existence objevilo? Tušíte, že někdy v Dakkaru vyšel nějaký článek, ale nemůžete ho najít? Pak je pro vás jako dělaný tento článek, shrnující vše podstatné, co se v Drakkaru objevilo.

Jak podpořit Revoluci

8 Revoluce snadno a rychle

El Commndante

Jste mladí, toužíte následovat vznešenou myšlenku a jste odhodláni ji prosadit i silou, ale také jste mladí, nezkušení a v mnohém jistě naivní. Tato praktická příručka vám ukáže, jak se stát revolucionářem z povolání. Go pro!

15 Návrat do zapomenutých podzemí

„El Siniestro“

Jste už unavení z příběhových her, narativních technik, premis, nebo třeba i z hluboké imerze? Chcete zase jednou vyrazit do jeskyně jako tehdy v sedmdesátých letech? Tento článek vám řekne, proč byste měli a jak na to, aby to za to stálo.

Revoluční výbor hodnotí

27 Stars Without Number

„al-Icon“

Jednoduchý systém okoukaný ze starého Dungeons and Dragons a aplikovaný na sci-fi prostředí, to celé zadarmo. Co víc si přát? Například dalších téměř dvě stě stran nápadů, rad pro vedení hry anebo náhodných tabulek se zápletkami. Přečtěte si to!

29 Sorcerer – pekelně dobrá hra

„Yeekap“

Pokud jste někdy slyšeli, že Ron Edwards píše neuvěřitelně arogantně a sotva se to dá číst, pak je to zřejmě pravda. Tato recenze vám ale ukáže, proč i přesto má smysl a význam hru Sorcerer číst a samozřejmě také hrát.

Kultura musí bejt!

34 Tři kameny

Michaela „Miška“ Merglová

Pohádka o mladém rybáři, mlčenlivé dívce a smrti. Nebo to není jen pohádka?

Co souvisí s Revolucí jen volně

56 Přírodní jedy

„Pascal“

Pokračování miniseriálu o jedech, který začal v minulém čísle Drakkaru anorganickými jedy. Tentokrát se podíváme na zoubek živým tvorům – v několika případech doslova. Nechte si ujít tento zajímavý a erudovaný článek.

70 Hraniční země

„Cerberus“

Přetištění sto padesát let starého článku, který i dnes velmi aktuálně poukazuje na problematiku zemí, které nepatří do světa smrtelníků, ale nelze je považovat za součást Férie. Povinná četba pro dějepisce Příběhů Impéria.

Moudrost osobností Revoluce

- 73 **Rozhovor se Skavenem,**
vůdcem nakl. Mytago
„Cerberus“

Zajímá vás, jak jednoduché či složité je u nás vydávat RPG a fantastickou literaturu? Jiří Reiter se s námi půodělil o svoje zkušenosti a přdestřel nám plány svého nakladatelství Mytago do příštích let.

Trénink strategického plánování

- 76 **Civilizácia Sida Meiera – dosková hra**
Dušan

Našlo by se asi jen málo těch, kteří nikdy nehráli na PC Civilizaci. A ještě méně těch, kteří by o ní aspoň neslyšeli. Proto se na její deskovkářskou podobu netrpělivě čekalo. A stálo to napětí za to? Inu, to se dozvíte v této recenzi.

Bratři a sestry,

naladte si televizi, co vidíte? Revoluci. Podívejte se do novin, co vidíte? Revoluci. Vyhlédněte z okna, co vidíte? Revoluci zatím ještě ne, ale ani to nepotrvá dlouho. Revoluce zkrátka otřásá světem, a tak jsme se i my v Drakkaru rozhodli, že půjdeme s dobou. Vítejte tedy u dalšího, v pořadí už pětadvacátého a tentokrát pěkně revolučního čísla.

Plánovali jste někdy uspořádat vlastní revoluci, povstat proti zkorumpovaným režimům se zbraní v ruce? Víme, že ano, a proto vám přinášíme podrobný návod, jak na to. Z právních důvodů je psán tak, aby vyzníval jako herní pomůcka, ale věříme, že jej budete moci snadno zkonvertovat do reálného života. Hned v následujícím článku se pak věnujeme okrajovějšímu, přesto však důležitému tématu: poslední dobou se mezi hráči RPG rozmáhá trend „vracet se k začátkům“, zahodit všechny vyprávěcí serepetičky a zase jednou prolézat jeskyně. Někteří rádoby znalci tento trend pojmenovali „renesancí“, je přitom nad slunce jasné, že jde o „kontra-revoluci“, a proto jsme pověřili jednoho ze svých reportérů, aby vás zpravil o podrobnostech.

Drakkar tedy ode dneška drží krok s dobou a věnuje se aktuálním tématům – to je však jen první z řady revolučních změn, které jsme provedli. Tou druhou podstatnou změnou je, že Drakkar odted bude vycházet včas. První den nového měsíce.

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.

(REVOLUČNÍ) SLOUPEK



Už jste si možná všimli, že za tímto číslem stojí jiný redakční tým než ten, který vám Drakkar přinášel dosud. Nehleďte za tím spiknutí, je to výsledek prosté sázky. Opakovaně jsme si u redakce stěžovali, že časopis vydává pozdě, jen abychom byli odpálkováni slovy: „Není to sranda, dělat zadarmo, zkuste si to sami.“ Slovo dalo slovo a my jsme se vsadili, že tento měsíc zkusíme vydat konkurenční číslo, ať se uvidí, kdo je dochvilnější a kdo kvalitnější. Ergo toto revoluční číslo s revolucionářskou redakcí nových, neokoukaných autorů.

Na starém Drakkaru nám rovněž vadila jeho RPGfórum-centričnost a chronické ignorování veškeré zpětné vazby. Náš Drakkar je proto mnohem otevřenější. Přestože většina z nás se na RPG fóru pohybuje, a má maličkost je dokonce jedním ze zakládajících členů, vždy jsme spíš jen pozorovali z ústraní. Dnes konečně vystupujeme ze stínů, abych zpřetrhali okovy staré, zpráchnivělé tyranie indie-teoreticko-teroristické kliky pseudoznalců.

Během přípravy tohoto čísla jsme pročetli všechny diskuze ke Drakkaru na všech serverech, bez diskriminace, sestavili si seznam

veškeré konstruktivní kritiky a pak zakomponovali vaše připomínky.

Všechny najednou.

Doufáme, že se vám Drakkar s upraveným designem a v novém formátu (A4 na šířku, pro snadné tisknutí) bude líbit. Máte-li nějaké připomínky, pište je prozatím na adresu staré redakce, jsme domluveni, že nám je přepošlou.

Až za několik dní vyjde „klasický“ Drakkar od zpráchnivělých veteránů, věříme, že v hlasování o směřování časopisu do budoucna podpoříte naši vizi.

Viva La Revolución!

Za revoluční Drakkar,
El Comandante



autor: „NewOrc“

Mimo téma

Jubilejné 25. číslo Drakkaru – čo sa za posledné 4 roky urodilo?

Musím sa priznať, že keď sa na začiatku roku 2007 objavili prvé diskusie na www.rpgforum.cz o založení nového časopisu venovaného RPG hráčom, bol som dosť skeptický – Dech Draka pomaly ale isto umieral a presunul sa do Pevnosti čoby pár stránková príloha, fanziny typu Šavlozubá Veverka si pamätajú len tí najstarší RPG nadšenci, predpokladám, že nikto pod 20 ani nevie, o čom hovorím :-)

Našťastie môj skepticizmus nebol na mieste. Jubilejné 25. číslo Drakkaru vychádza na 4. výročie (prvé číslo vyšlo v Apríli 2007) a zároveň otvára piaty ročník.



Krátke bla bla bla na úvod...

Drakkar je jeden z mála projektov na českej a slovenskej scéne, ktorý vydržal pri živote tak dlho, a zo mňa sa po čase stal viac menej pravidelný autor článkov pre Drakkar.

Aký obsah vlastne priniesli minulé čísla? V Drakkaroch vyšli rôzne poviedky, recenzie filmov, knížiek, RPG aj stolových hier, historické pojednania, reportáže a rozhovory, herné doplnky a preklady zahraničných materiálov. Najprv Drakkar vychádzal

ako zbierka rôznych materiálov, po asi roku sa začalo s tematickými číslami – pred každým vydaním sa vyhlásila téma čísla, a autori sa mohli (ale nemuseli) inšpirovať a napísať niečo k danej téme. Rozoberali sa napríklad prohibícia v USA, postapokalypsa, horor, draci a jaskyne, mýty a legendy, skryté svety, divočina, trochu teórie pribudlo v číslach venovaných českému a slovenskému hernému dizajnu a plánovaniu a príprave.

Na nasledujúcich riadkoch sa pokúsím predstaviť články, ktoré ma

zaujali, a ktoré môžete využiť pri hre. Okrem toho spomeniem aj recenzie rôznych domácich aj zahraničných RPG, keby ste chceli vyskúšať niečo nového.

Herné doplnky

Láska Lesa – Drakkar č. 1 – krátke fantasy dobrodružstvo odohrávajúce sa na sídle bohatého elfského obchodníka s koňmi, ktorého syn sa zamiloval do dryády, a jeho otec sa bojí jeho život.

Hranie v dobe bronzovej – Drakkar č. 1 a 2 – komu by sa zachcelo hrať v dávnej dobe bronzovej, Goran napísal zaujímavú sériu článkov o hraní v dobe bronzovej, zbraniach a zbroji z tejto doby a aplikáciu pravidiel pre DrD+.

Tajemství – Drakkar č. 4 – ukážkové dobrodružstvo k DrD+ z Gameconu 2007. Postavy sa prebudia vo väzení, navzájom sa nepoznajú, ale vedia, že ak neutečú, zomrú.

Mesto v bažinách – Noireau – Drakkar č. 4 – popis mesta v močariniach s pár nápadmi, čo sa tam dá robiť, a niekoľkými novými protivníkmi popísanými v systéme DrD.

Gladiátori – Drakkar č. 5 – dlhý článok o tom, ako hrať gladiátorov vo

fantasy svete, obsahuje aj nové zbrane s ich systémovým popisom pre DrD.

Nové druhy nemŕtvych pre DrD – Drakkar č. 7 a 8 – niekoľko nových protivníkov pre hráčov DrD, článok obsahuje aj niekoľko nových kúziel.

Ghost in the Shell – Drakkar č. 9 – vynikajúci článok o tom, ako hrať v cyberpunkovom svete Ghost in the Shell z Japonska blízkej budúcnosti.

30. léta, prohibice a noir – Drakkar č. 9 – článok od autorského dua Ecthelion², v ktorom rozoberajú systémy vhodné na hranie v tomto historickom období, námety na príbehy, bangy, popisy miest, gangov a udalostí.

Degeneration – Drakkar č. 10 – recenzia a preklad pravidiel pre rýchly štart v tejto vynikajúcej a nádherne ilustrovanej nemeckej postapokalyptickej hre. Pri postapokalyptickom hraní taktiež pomôže článok z tohto Drakkaru s názvom Svet po pohrome.

KOCMOC – Drakkar č. 11 – sci-fi herné prostredie z alternatívnej budúcnosti, v ktorej sa Sovietsky Zväz nerozpadol, Zem zničila atómová vojna, a ľudstvo prežíva na blízky

planétach, asteroidoch a vesmírnych staniciach.

Troglodyte terror – Drakkar č. 13 – dobrodružstvo písané v *DUNGEONS AND DRAGONS 4E*, určené pre postavy na 3. alebo 4. úrovni. Odohráva sa vo svete *Forgotten Realms*, v časti Northdark.

Děsi ve vsi – Drakkar č. 13 – stolová hra o desoch starej doby, ktorí sa ukrývajú v malej dedinke na začiatku priemyselného veku.

Království prokletých – Drakkar č. 13 – alternatívne prostredie pre hru *VENDETTA* z autorskej dielne Echthelion².

Západné pobrežie – Drakkar č. 14 – asi najrozsiahlejší herný doplnok uverejnený v *Drakkare*, opäť od dua Echthelion². 40 strán textov a informácií o fantasy svete Západného pobrežia.

Houses of the Blooded – Drakkar č. 16 – preklad kapitoly pre Rozprávača.

Séria článkov o NPC – Drakkar č. 18, 19, 20, 22 – články o príprave a použití NPC aj s niekoľkými príkladmi.

Play Dirty – Drakkar č. 21 a 23 – séria článkov od známeho autora Johna Wicka (*LEGEND OF THE FIVE*

RINGS, ORKWORLD, 7TH SEA) o tom, ako si pri hre zašpiniť ruky a použiť špinavé triky na hráčov :-)

Krvavé pohraničí: Využití knižního prostředí pro hraní RPG her – Drakkar č. 21 – vynikajúci článok o tom, ako hrať v knižnom prostredí *Krvavého Pohraničia*, ktoré vo svojich knihách popisuje Vladimír Šlechta.

Noční můra Klokočkova – Drakkar č. 22 – fantasy dobrodružstvo pre DND 4E.

Zima ve Vínladnu – Drakkar č. 23, Nástrahy Severu – Drakkar č. 21 a Nemrtví a revenanti (nejen) severských ság – Drakkar č. 24 – tri články plné inšpirácie pre vikingské alebo severské fantasy RPG.

Biele Peklo – Drakkar č. 23 – sci-fi adaptácia českého RPG *PRÍBEHY IMPÉRIA*. Zažite príbehy vesmírnych mariňákov Jej Veličenstva. Článok obsahuje adaptáciu pravidiel, vzorové postavy a dobrodružstvo s mnohými alternatívami a radami, ako toto prostredie/dobrodružstvo prispôbiť iným hrám.

Mŕtvi nevedia plávať – Drakkar č. 24 – prostredie pre *WORLD OF DARKNESS*, popisuje hranie v zombi apokalypse, vylučuje všetky nadprirodzené rasy z WOD (upírov,

vlkodlakov, mágov...), je to boj ľudí a zombie.

Zvonice – Drakkar č. 24 – aréna pre DND 4E.

Recenzie RPG systémov

Cadwallon – Drakkar č. 2 – fantasy hra na pomedzí taktickej figúrčkovej hry a stolného RPG

Dreaming Cities – Drakkar č. 2 – výlet do oblasti mestskej fantasy

Icar – Drakkar č. 3 – voľne dostupné sci-fi RPG

Inquisitor: Battle for the Emperor's Soul – Drakkar č. 4 – taktické RPG zo sveta *Warhammeru 40000*.

JAGS Revised – Drakkar č. 5 – univerzálny RPG systém dostupný zadarmo, je naň urobených niekoľko nadstavieb, napríklad horor.

Usagi Yojimbo Role Playing Game (Autumn Moon Edition) – Drakkar č. 6 – RPG vytvorené podľa japonského komiksu o samurajovi bez pána – róninovi, v ktorom postavy predstavujú antropomorfné zvieratá.

Og – Drakkar č. 11 – hra o (ne)schopnosti ľudí v praveku plnom dinosaurov, mamutov a iných potvor a čiernom humore prameniacom z týchto neschopností. Ja buch chľapatá vec.

FATE – Drakkar č. 11, 12 a 13 – univerzálne RPG dostupné zadarmo, dočkalo sa aj slovenského a českého prekladu.

Hot War – Drakkar č. 12 – recenzia a zápis z hrania hry, ktorá sa odohráva v 50. rokoch 20. storočia, keď sa zo studenej vojny stala horúca. Ďalší zápis z hrania *HOT WAR – Project Breather* – sa nachádza v *Drakkare* č. 17.

Dirty Secrets – Drakkar č. 12 – investigatívna hra s noirovým nádychom.

Dungeons and Dragons, 4. edícia – Drakkar č. 14 a 15 – čo dodať, DND snáď ani netreba predstavovať, najrozšírenejšie RPG v známom vesmíre :-). Toto číslo zároveň obsahuje aj predstavenie rôznych svetov pre DND - *Dark Sun*, *Dragonlance*, *Planescape*, *Ravenloft*, *Forgotten Realms* a *Ebberon* a preklad dobrodružstva s názvom Pohanía.

Střepy snů – Drakkar č. 15 – české univerzálne RPG s dôrazom na príbeh, v *Drakkare* č. 20 k nemu vyšlo predstavenie sci-fi prostredia z trestaneckej planéty.

Tribe 8 – Drakkar č. 15 – mýticko-postapokalyptické RPG.

Wraiths – Drakkar č. 16 – špiónážna hra bez rozprávača, v ktorej

postavy predstavujú bojovníkov elitnej jednotky špecializovanej na boj v tyle nepriateľa, prieskum a prácu v utajení.

Dračí doupě po 20 rokoch – Drakkar č. 16 – trochu kontroverzná recenzia – obhliadnutie späť za legendou československej RPG scény.

Heaven and Earth – Drakkar č. 17 – hra o surrealizme, horore a absurdite, odohrávajúca sa v malom americkom mestečku, hra plná tajomstiev.

Nightlife – Drakkar č. 17 – už sme tu mali mestskú fantasy (DREAMING CITIES), teraz tu máme mestský horor. Postavy sú deti noci, prekliaty, strachy a prízraky. Hra vyšla ešte pred prvou edíciou *VAMPIRE: THE MASQUERADE*.

Over the Edge – Drakkar č. 17 – kultové konšpiračné psychedelické RPG z pera autora hier ako sú DND3E, ARS MAGICA, UNKNOWN ARMIES...

Dračí Doupě Plus – Drakkar č. 17 – rozbor DrD+ 5 rokov po vydaní

Pendragon – Drakkar č. 18 – recenzia hry z prostredia artušovských ság.

Príbeh Impéria – Drakkar č. 18 – príbehovo orientované české RPG s fantastickými ilustráciami, páchatelia sú zase Echthelion². Vstúpte

do magického sveta viktoriánskeho Anglicka, kedy sa Britské Impérium rozprestieralo takmer na všetkých kontinentoch Zeme. V *Drakkare* č. 24 vyšiel článok o platoch a cenách vo viktoriánskom Anglicku.

Kult – Drakkar č. 18 – ďalšia hororová hra s vynikajúcim grafickým spracovaním.

Scion: Hero – Drakkar č. 18 – hra o zástupcoch bohov na zemi.

Play Unsafe – Drakkar č. 18 – PU nie je hra, ale teoretický text o tom, ako zlepšiť vaše hranie.

Star Wars Roleplaying Game – Drakkar č. 19 – ďalšia hra, ktorá podobne ako DND nepotrebuje komentár.

Anima Prime – Drakkar č. 20 – RPG vhodné pre fanúšikov žánru anime.

Nemecké RPG – Midgard, Engel, Degeneration, Elyrion, Opus Anima, Ratten, Nornis – predstavuje séria článkov v *Drakkaro* č. 22 a 24.

CthulhuTech – Drakkar č. 22 – kríženec lovecraftovského hororu a anime.

Polaris – Drakkar č. 23 – RPG hra bez rozprávača pre 3–5 hráčov, je to hra o rytieroch severu v mýtickej až snovej krajine.

Hero's Banner: The Fury of Free Will – Drakkar č. 23 – netradičné RPG o dopadoch rozhodnutí postáv na ich život a životy ich rodiny a potomkov.

Teória RPG a rôzne úvahy

Teórii RPG je venovaná podstatná časť *Drakkaru* č. 15, nájdete tu články o tvorbe hry a dobrodružstiev a zhodnotenie tvorby a vydania hry autormi STŘEPOV SNŮ a PRÍBEHOV IMPÉRIA. Ďalšie teoretické články môžete nájsť v *Drakkare* č. 3 (Pravidlá tvorby magických systémov), *Drakkare* č. 5 (Ako vytvárať RPG dobrodružstvá a svety), *Drakkare* č. 8 (Vplyv demokratickosti systému na hranie RPG a Jaskyňa, realita a mýty), *Drakkare* č. 11 (Vráťte kockám ich význam I), *Drakkare* č. 16 (Ako zahrať mýtus, Hranie v slovanských rozprávkach, pokračovanie článku o hrách starej školy a minimalistickom dizajne z čísla 15), *Drakkare* č. 17 (Obyčajní neobyčajní ľudia, Záludnosti skrytých svetov), *Drakkare* č. 18 (Byť nastupujúcim rozprávačom, Horor), *Drakkare* č. 19 (Ohromné vesmírne a planetárne bitky, Military SF), *Drakkare* č. 20 (Sen a šialenstvo v RPG), *Drakkare* č. 21 (Trollovia), *Drakkare* č. 22 (články o utópiach,

antiutópiách, dystópiach a iných -iách)

... krátke bla bla bla na záver

Ako môžete vidieť z predchádzajúcich riadkov, za posledné štyri roky sa v *Drakkare* objavila halda vynikajúcich článkov a *Drakkar* podľa mňa doslova napĺňa predsavzatie byť časopisom pre hráčov a fanúšikov RPG bez rozdielu systému a preferencií hrania. Objavilo sa v ňom zopár prekladov zahraničných textov a veľa pôvodnej tvorby, či už dobrodružstiev, prostredí pre rôzne hry alebo teoretických textov či zamyslení sa nad rôznymi aspektmi RPG hier.

Dúfam, že *Drakkar* prežije ešte najmenej štyri roky, a v tom mu môžete pomôcť aj vy, ak sa rozhodnete zaradiť medzi 50 autorov, ktorí doteraz prispeli svojimi článkami. Nie je nič jednoduchšie, ako pozrieť sa do tejto sekcie RPG fóra: <http://rpgforum.cz/forum/viewforum.php?f=204> a zistiť, čo nového sa pripravuje do budúcich čísiel *Drakkaru*. Priamo na stránkach *Drakkaru* je krátky článok o tom, ako prispieť svojím textom do *Drakkaru*: <http://drakkar.rpgplanet.cz/napiste-clanek> Dúfam, že rozšírite rady autorov. •

autor: El Comandante

Téma čísla

Revoluce snadno a rychle

Cítíte se utlačovaně? Usilujete o vyšší cíl? Máte chuť bojovat za spravedlnost, svobodu, národní hrdost? Pak tento manuál revolucionáře je právě pro vás. Možná bojujete za rovnoprávnost dělnické třídy, možná vás žene pocit národní méněcennosti, možná toužíte po životě v utopické komuně, možná chcete osvobodit Ålandy tam, kde jiní zklamali, možná jste těšší separatisté. Na tom nesejde. Tato příručka garantuje svržnutí kryptofašistických buržoazně komunisticko-autoritářských tyranských pseudorežimů nejpozději do šesti měsíců.



Městský partyzán je člověk, který nekonvenčními prostředky bojuje proti vojenské diktatuře. Je to revolucionář a vášnivý vlastenec, jenž bojuje za osvobození své země a je přítelem lidu a svobody. Přesto však není zločinec. Zločinec touží po osobním prospěchu a nerozlišuje mezi utlačovatelem a utlačovaným, pročez je mezi jeho oběťmi spousta nevinných. Oproti tomu městský partyzán sleduje politický cíl a útočí výhradně na vlády, velké společnosti a zahraniční imperialisty.

– *Minimanuál městské guerrilly*

Když 4. února 1974 unesli členové Symbionistické osvoboditelské armády devatenáctiletou Patty Hearstovou, dceru známého milionáře, veřejnost se poprvé seznámila s požadavky těchto bojovníků za svobodu černého lidu, rovnost a harmonii. O dva měsíce později symbionisté přepadli banku v San Francisku a Spojené státy obletěly snímky brainwashované Patty Hearstové, která mávala puškou a křičela na rukojmí. Osvoboditelská armáda měla nového rekrutu.

Nepodařená vloupačka o měsíc později přivedla policii až do skrýše

symbionistů. Pět členů armády (bez Patty, která shodou okolností trávila čas jinde) se dalo na útěk, ale nakonec byli nuceni opevnit se v náhodně vybraném domě na kraji města. Následovala několikahodinová bitva proti 400 policistům, na jejímž konci bylo 9000 vystřelených nábojnic, 19 ukořistěných zbraní, shořelý dům a pět mrtvých revolucionářů. Zbylí členové armády byli zatčeni o pár dní později.

Byli to žabaři. Je na čase, aby to někdo udělal pořádně.

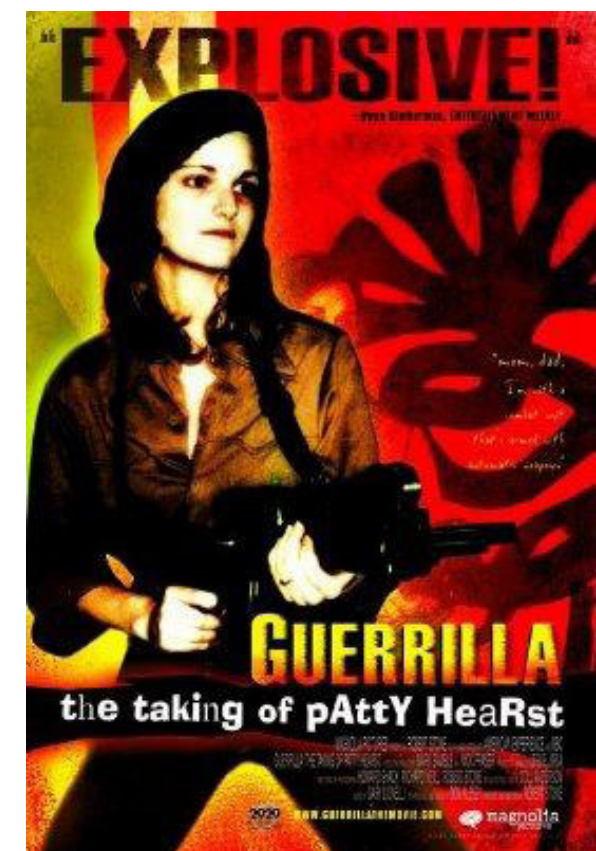
Přípravná fáze

Takže jste se rozhodli uspořádat revoluci. Gratulujeme. Revoluce jsou dneska v módě a naštěstí se můžeme inspirovat cennými zkušenostmi dřívějších bojovníků za svobodu ... nebo harmonii ... nebo práva lachtanů. Ono je to jedno. Dokud se nebojíte vzepřít se nespravedlivému zřízení se zbraní v ruce, tato příručka je pro vás.

V první řadě sežeňte tak dva, tři, možná dokonce čtyři kamarády, kteří sympatizují s vaší věcí. Ujasněte si, za co vlastně bojujete, a sepište manifest. Nemusí být dlouhý, stačí pár vět, jen abyste si měli co pověsit na nástěnku v operační centrále.

Nakreslete si logo. Bez loga to daleko nedotáhnete, lidé si vás musejí ztotožnit s nějakým vizuálem a vy na většině fotografií budete skryti v kuklách nebo omotáni v keřích. Jestli vás nic nenapadá, rudé hvězdy se zkříženými samopaly jsou celkem populární, i když poslední dobou trochu vycházejí z módy.

Na závěr zhodnoťte sami sebe a objektivně si přiznejte své



schopnosti. S největší pravděpodobností jste sice avantgardní ex-studenti uměnovědy nebo balkánské historie, ale nezufovejte! Každý něco umíme. Ten, kdo chodil do střeleckého kroužku, se stane správcem zbrojnice, ta, která jednou namalovala plakát pro kamarádovu kapelu, se stane vedoucí propagandy a tak dále. Je důležité stavět na svých silných stránkách.

A revoluce může začít. Na tomto místě předpokládáme, že neudržíte žádné společenské kontakty – manželé a přítelkyně vás opustili, rodina na vás kouká jako na blázny, sousedé vás mají za podivíny. Tak či onak jste ve sračkách, protože jinak byste nepořádali revoluci. Nastěhujte se tedy společně do hispánského ghetta, kde vás nikdo nezná, a můžete to rozjet.

Fáze 1: postranní sloupek

Žádná revoluce se neobejde beze zbraní, a jejich obstarání tedy bude vaším prvním cílem. Chladné zbraně se válejí na každém rohu, ale sehnat palné zbraně už nebude tak snadné. Ani se nesnažte přepadnout místní policejní stanici či vykrást kasárna, to by vaše revoluce rychle skončila. Vykrádat obchod se zbraněmi též



nebývá dobrý nápad, právě proto že tyto obchody bývají plné zbraní a lidí, co jimi disponují. Držte se při zemi.

- *Akce:* přepadněte hlídkový vůz policie a přemožte oba policisty. Obtížnější, ale s trochou štěstí najdete v kufru brokovnici. *Problém:* policisté.
- *Akce:* infiltrujte místní mysliveckou komunitu, vytipujte si oběti a potom jim v noci vybrakujte domy. Snazší, ale výzbroj je celkově méně užitečná. *Problém:* policie umí vyšetřovat vloupačky. Nenechejte na místě činu důkazy.
- *Akce:* vybrakujte v místní samoobsluze regál s tvrdým pitím. Molotovovy koktejly. *Problém:* zbraně jsou nápadné a lákají nežádoucí pozornost na ulici. Nikdy se nenechte vidět se zbraní,

nejste-li připraveni střílet.

Malé zbraně, jako jsou pistole a revolvery, mají výhodu v tom, že je s sebou můžete vzít prakticky všude. Velké zbraně jako pušky a brokovnice mají skvělou palebnou sílu, ale vyžadují dlouhý kabát, který obzvláště v letních měsících může být nápadný. Nejlepším přítelem revolucionáře je proto samopal, např. československý Škorpion. Sbližte se s ním, bude to přátelství na celý život.

Budete rovněž potřebovat **auto**. Nikoliv vaše staré, poctivě registrované na vaše jméno, ale nové a kradené. Až budete na parkovišti vybírat, vybírejte podle úložného prostoru (VW Van je stále populární volba), ale i nenápadnosti.

- *Problém:* ukrást auto není sranda, když to neumíte. Pozor na alarmy a náhodné kolemjdoucí.

Budete-li muset, rozestavte hlídky.

- *Problém:* auta se obecně velmi snadno stopují, jakmile se v nich necháte spatřit při trestné činnosti. Auto můžete opustit a vyměnit za jiné, ale nejspíš v něm zapomenete nějaké důkazy. Existují lakovny, ale lakéři jsou lidé a mohou vás prasknout. Obecně auta jsou nezbytná, ale zrádná. Nejlepší je zverbovat vlastní mechaniky.

Revoluční činnost je pak samozřejmě nutné **financovat**. Zapomeňte na legální cestu, to byste se nikam nedobrali. Na přepadení banky si ještě nějakou dobu nechte zajít chuť.

- *Akce:* přepadněte obrněný bankovní transport. Vysledujte jeho trasu a připravte past. *Problém:* pozor na kufříky s barevnými kapslemi.
- *Akce:* uneste dítě milionáře, imperialisty, velkostatkáře či amerického topmanažera a žádejte výkupné. *Problém:* bohatí lidé bývají napojeni na podsvětí.
- *Akce:* sklidte své políčko a začněte prodávat „cigarety“. Hodně štěstí.

Ihned po zahájení činnosti budete

chtít **zverbovat** nové členy. To je důležitá, ale nebezpečná činnost, při které se odhalujete veřejnosti. Začněte se porozhlížet zejména ve

Nevyhnutelné ztráty

Dřív nebo později nevyhnutelně někoho zabijete. Možná uniformovaného vojáka, možná uniformovaného poštáka, možná náhodného kolemjdoucího při přestřelce s policií, každopádně poteče krev. To je podstatou revoluce.

Pamatujte: problémy začnou teprve ve chvíli, kdy zabijete policistu, vojáka, politika, zkrátka někoho „z nich“. Teprve tak si vás začnou všimnout.

Zabíjet civilisty sice není moudré (nebudou vás mít rádi), nicméně v zásadě to nevádí. Spadl vám omylem Molotovův koktejl do kočárku? Jejda! Budou vás označovat za teroristy, uspořádají celostátní pátrání, vašimi portréty polepí stožáry... ale ve skutečnosti to budou dělat jen kvůli novinářům a přitom si budou hřát nohy v teple nad kávou a koblihami. Zabijte jednoho z nich a máte na krku zásahovku.

Navíc to dítě z kočárku můžete vždy prohlásit za hrdinného mučedníka revoluce.

Když oni mohou hrát špinavě, vy musíte taky!

levičáckých, liberálních nebo militantních kruzích. Mezi takové patří:

- Literární, umělecké a jiné diskuzní spolky při univerzitách
- Historičtí šermíři
- Hippies, environmentalisté a cvičitelé jógy
- Feťáci
- Muzikanti
- Motorkářské gangy
- Neonacisté (nemíchat s historickými šermíři)
- a mnohé další

Postupujte obezřetně. Nejdříve začnete navštěvovat skupinová setkání, poté si domluvíte osobní schůzky s nadějnými kandidáty a hovoříte o závažnosti [vložit téma]. Přesvědčte je, že nechtějí nečinně přihlížet a pak je pozvěte na schůzku s „podobně uvažujícími lidmi“. Jako alternativní postup se osvědčil sex a emocionální připoutání důvěřivých jedinců.

U nových rekrutů si poznamenejte jejich výrazné dovednosti a rozdělte je do **mužstev** podle přidělené práce (např. propaganda, průmyslová sabotáž, sklizeň a distribuce...). Z vás jako zakládajících členů se v tuto chvíli stávají **kapitáni**. Gratulujeme. Každý kapitán si vezme

na starost jedno mužstvo. Jelikož s každým člověkem roste nebezpečí odhalení, ideální velikost mužstva by neměla překročit 5 členů.

- *Problémy:* lidé často udržují nadbytečné a zrádné emocionální vazby k jiným jedincům.

Vaší největší starostí však bude vaše **skrýš**, která slouží k uchovávání výzbroje a přespávání. V začátcích je ideální operovat z bytu pronajatého na falešnou identitu v nejhorší části města, kde sousedy nezajímáte. Časem, až rozšíříte své operace, budete chtít vybudovat síť vedlejších skrýší, ale zatím postačí jedna. Naplánujte si nouzové východy a buďte ve střehu. Do skrýše nesmí nikdy vejít nikdo zvenčí, a pokud přece vejde (např. rukojmí), nesmí odejít.

- *Problém:* do skrýše vejde někdo zvenčí.



Nyní zbývá to nejdůležitější: **dát o sobě vědět**. Masová média jsou přehlčena zprávami o kraších burz a nově narozených pandách, a abyste do nich pronikli, musíte udělat něco šokujícího. Připravte si své nejlepší kostýmy, vyrobte si velkou vlajku, jež se bude vyjímat na obrazovce, naučte se plynule recitovat svůj manifest a dejte se do akce.

- *Akce:* uneste letadlo. *Problém:* na místě přistání vás budou čekat.
- *Akce:* uneste dceru milionáře, vymyjte jí mozek a přesvědčte ji, ať se k vám přidá. Lze spojit s financováním (viz výše).
- *Akce:* ideální je samozřejmě jít přímo ke zdroji. Obsaďte televizní stanici v hlavním vysílacím čase!

Fáze 2: titulní stránky

Dobrá, máte vybavení, máte finance, máte pár mužstev nadšených revolucionářů, máte pozornost policie a hlavně máte konečně nějakou reputaci a lidé o vás vědí. Je na čase rozjet to ve velkém.

Destrukce a sabotáž jsou ideálním prostředkem, jak získat podporu veřejnosti. Pamatujte, že revolucionář musí vždy být v iniciativě. Jakmile

přejdete do obrany a nečinnosti, revoluce je prohraná. Udeřte vždy tam, kde vás nejméně očekávají.

- **Akce:** vloupejte se do drůbežárny, jež dodává maso nadnárodním řetězcům restaurací, vypustěte slepice z klecí, pochytejte je

Nenechte nikoho napospas

Nastane chvíle, kdy někdo ze zakladatelů či z mužstva bude při akci zraněn – bude mít například prostřelenou česku a nebude moci rychle utíkat. Co s ním?

Pozadu jej nechat nemůžete, protože jakmile by zraněného lapla policie, vytáhla by z něj identity všech revolucionářů, s nimiž se stýkal, a adresy všech skrýší, které navštívil.

Zastřelit ho nemůžete, protože to by vyvolalo spirálu nevole a rebelle ve vlastních řadách.

Do nemocnice ho vzít nemůžete, protože nemocnice doslova křičí slovem Odhalení!

Nejllepší tak je zřídit si ve skrýši vlastní minikliniku nebo zverbovat sympatizujícího soukromého lékaře. Zde však nastává jiný problém, a sice jak shánět zdravotnický materiál diskrétní cestou.

Není snadné být revolucionářem.

a rozdejte je hladovějícím dětem.

- **Akce:** podpalte McDonald's a místo činu zasypte letáky upozorňujícími na zlo globalizovaného kapitalismu.
- **Akce:** přepadněte textilní továrnu a propusťte asijské námezdní pracovníky, kteří dřou v nelidských podmínkách (bonus: právě jste získali spoustu levných „dobrovolníků“).

Brzy zjistíte, že váš počáteční **arzenál** přestává dostačovat. Jistě, stará flinta po dědečkovi a dvě Uziny bez nábojů stačily v naivních začátcích, teď ale potřebujete ozbrojit více revolucionářů. Zbraně se nejlépe získají pomocí zbraní.

Ideální zbraně pro bojové akce už nejsou malé samopaly, ale útočné pušky a brokovnice. Přestože existují všelijaké moderní zbraně s rozmanitými udělátky, nepodceňujte kouzlo klasického Kalašnikova – jak se jednou vyjádřil jistý znalec, siluetu Kalašnikova každý rozezná a okamžitě si ji spojí s revolucí. Steyr AUG může být nákrásně efektivnější, ale když ho recepční v bance bude považovat za plastovou hračku, je vám efektivita k ničemu. Ze stejných důvodů lze doporučit klasické ananasové granáty.

- **Akce:** v přestrojení za policisty (potřebujete uniformu) infiltrujte policejní stanici a ze zbrojnice vynoste všechny zbraně.
- **Akce:** narušte vojenské cvičení záložníků. Ať mají pro jednu živé nepřátele! Plus: záložníci na cvičeních střílejí slepou municí. **Mínus:** takto seženete zbraně, ale ne municí.
- **Akce:** vyhrabte špínu na manažera chemičky a pomocí inkriminujících fotografií jej přimějte vyvézt z továrny dvě kolečka Semtexu.
- **Problém:** pravděpodobně se to neobejde bez zranění (viz rámeček Nenechte nikoho napospas).

Dřív nebo později musíte **přepadnout banku**. To je náročná akce plná strážníků, sirén a videokamer, ale obraz žádného revolucionáře by bez vykradené banky nebyl kompletní. Bonusové body za to, když pak bankovky rozházíte do větru v chudinské čtvrti (samozřejmě jenom zlomek, zas nebuďte blázni).

Nezapomeňte u toho mávat vlajkou.

Problém: svědci. Nejlepším sledovacím nástrojem policie jsou svědci. Je paradoxní povahou práce revolucionáře, že akce musejí často být veřejné a viditelné, ale zároveň nesmějí zavést vyšetřovatele až k vaší osobě a skrýši. Proto dbejte na hojné používání kukel, masek, falešných knírů, paruk atd. (Ale pozor, prodáváč v obchodě s kuriozitami se tím stává svědkem!) Pokud se přece jen někdo stane nepohodlným svědkem a spatří vaši skutečnou tvář či zaslechne vaše jméno, nastává otázka, co s ním. Je možné, leč nebezpečné, jej unést do skrýše a pokusit se

jej zkonvertovat, případně jej jednoduše odstranit. Zrádná situace nastává ve chvíli, kdy svědkem je policista – volba mezi odstraněním a únosem je volba mezi dvěma zly (viz rámeček nevyhnutelné ztráty).

„Je paradoxní povahou práce revolucionáře, že akce musejí často být veřejné a viditelné, ale zároveň nesmějí zavést vyšetřovatele až k vaší osobě a skrýši.“

Nastává čas opustit starou skrýš v nájemním bytě a přestěhovat se do **opuštěné továrny nebo skladiště** na kraji města. Průmyslové lokace jsou nápadnější a hůře se tají, potřebujete

tedy krytí okolních obyvatel – pokud jste pracovali dobře, v tuto chvíli by to už neměl být problém. Výměnou za to získáte větší soukromí, prakticky neomezený prostor a hlavně možnost libovolně si skrýš přestavovat, upravovat a opevňovat. Detekční systémy, bezpečnostní kamery, protitankové zátarasy, ostnaté dráty – to vše vás připraví na nevyhnutelné odhalení a následnou bitvu s policií.

- **Akce:** nakreslete si plán své nové skrýše a sedněte si nad něj. Naplánuje bezpečnostní prvky, opevněná místa, střelecké pozice, pasti, zóny smrti. Rozmyslete si několik únikových cest.

Vždy předpokládejte, že jakoukoliv trestnou činnost lze dříve nebo později vystopovat až k vaší skrýši. Proto nikdy nejezděte z akce přímo do skrýše, místo toho si zřídte systém meziskrýší, které dokážete rychle opustit a prostřídat. Nebezpečné činnosti jako držení rukojmí či schůzky se třetími stranami by nikdy neměly probíhat v hlavní skrýši.

- **Problém:** ať se budete snažit sebevíc, k hlavní skrýši vždy povede

nějaká linka. Policie může vystopovat vedlejší skrýše a pak sledovat kohokoliv, kdo z nich odchází.

V tuto chvíli jste známí a populární. Pravidelně okupujete přední stránky novin, pubertální mládež nosí trička s vašimi stylizovanými portréty (prodej suvenýrů je dobrý způsob relativně legálního financování), lidé si přes kopírák opisují váš manifest a potutelně si ho předávají. O nové rekruty není nouze, takže si můžete pečlivěji vybírat. Neudělejte tu chybu, abyste se soustředili mladé, bojechtivé muže. „Mladí, bojechtiví muži jsou nejlevnější komodita, těch je vždycky dost,“ nechal se kdysi slyšet jeden profesionál a měl pravdu.

Místo toho vyhledávejte profesionály, kteří něco umí – automechaniky, lékařky, advokáty, popové hvězdy.

dy. Začněte si budovat síť **spících agentů**, kteří nejsou přímou součástí žádného mužstva, pokračují ve svých soukromých životech a pracují pro vás v ústraní. Spící agent-soudce se vám bude hodit, až se jednoho dne dostanete před soud.

„Vyhledávejte profesionály, kteří něco umí – automechaniky, lékařky, advokáty, popové hvězdy.“

Navzdory mylným představám není vaším cílem v této fázi získat maximální popularitu. Kdepak, vaším hlavním cílem je **vyvolat široké represe vůči civilnímu obyvatelstvu**, výrazně zhoršit životní podmínky běžných lidí a hodit to na hlavu vládní garnitury. Doufáte-li někdy v lidové povstání, musíte vrazit klín mezi občany a vládu.

- **Akce:** uneste dceru milionáře (všimněte si, že únosy jsou populární nástroj) a žádejte výkupné v potravinách rozdaných místním chudým. Tím ukážete, že vláda nepomáhá občanům, dokud ji k tomu nedonutíte.
- **Akce:** uspořádejte demonstraci, na kterou přijde spousta lidí – potřebujete obecně srozumitelné téma, např. zrušení školného nebo snížení DPH na základní potraviny. Nasadte do davu provokatéry, kteří vybičují policii k brutálnímu zásadu.
- **Akce:** ukořistěte policejní uniformy těžkooděnců a běžte demonstrace potlačovat sami!

Fáze 3: vlastní rádiová stanice

Třetí a závěrečná fáze revoluce začíná ve chvíli, kdy se vám podařilo udělat

spoluobčanům ze života peklo... a ideálně jste přesto chápáni jako bojovníci za spravedlnost. Na ulicích se bez vašeho přičinění objevují graffiti vašeho loga, odbory samy od sebe stávkují, ve městě se nedostává základních potravin (protože jste vloni během sklizně vypalovali statky imperialistických velkostatkářů). Situace je zralá na vzplanutí, stačí jen dodat rozbušku.

Zatímco obstarávání ručních zbraní již máte nacvičené, přichází nový problém: jak získat těžkou techniku. Nedělejte si iluze, že někdy postavíte bojeschopnou armádu, nicméně i jediný tank T-72 nastříkaný revolučními barvami může mít obrovský efekt na morálku.

- **Akce:** udělejte si dovolenou! Proklouzněte letištními kontrolami, na Kajmanských ostrovech kontaktujte ruského překupníka se zbraněmi, který se snaží zbavit se dosluhujícího Hindu s poslední ostrou raketou, a potom stroj nějakým záhadným způsobem propašujte do země.

Pozor – nepodlehnete velikášství a nesnažte se vést skutečnou válku. Městská guerrilla se mísí mezi civilní obyvatele, bojuje agresivně, ale převapivě a krátce, po akci okamžitě

mizí do ústraní. Udržte si strukturu zakladatelů a jejich mužstev a ne snažte se mít přímou kontrolu nad bojůvkami. Dodávejte lidem skrytě zbraně a ideologii, ale nechte je pracovat samostatně bez přímého vedení – protože až je úřady pochytají, nepovede k vám žádná stopa. Pokuste se zřídit loutkovou „revoluční radu“, která bude vzbouřencům velet vašim prostřednictvím, ale od které se můžete kdykoliv odstříhnout.

Vzhledem k tomu, že nepřítel bude vždy v převaze jak početní, tak technické, konvenční válku nemůžete vyhrát. Soustřeďte se na jeho

demoralizaci a dezorganizaci. Vyhýbejte se přímému boji, místo toho útočte na nechráněné cíle – zejména velícího protiteroristické operaci uneste z rodinné oslavy narozenin, bombou skrytou v automobilu odpalte hlouček rozesmátých policistek vracejících se po službě domů. Jakmile se začne tradovat, že služba ve vládních silách je rozsudkem smrti, máte vyhráno.

Pokud vás samy od sebe kontaktují zahraniční bezpečnostní agentury, rozehrajte divadlo. Nabídnou-li vám dodávky zbraní, ochotně jim odkývejte jakékoliv požadavky, beztak

je potom nemusíte plnit. Pokud vás zahraniční bezpečnostní agentury nekontaktují, stáhněte se do pozadí a nechejte zmasakrovat část nezávislých revolucionářů, jež nemáte pod kontrolou. Šance je, že si toho všimne OSN a nasadí sankce proti vaší vládě. V tu chvíli obnovte boje a těšte se větší morální síle a mezinárodní podpoře.

Improvizujte. Bohužel v tuto chvíli naše *praktická* příručka již nemůže poskytnout konkrétnější rady, jelikož v praxi se zatím žádná městská guerrilla do této fáze nedopracovala. Nasbíráte-li osobní zkušenosti, sepište je prosím formou instruktážního dopisu a předejte je do rukou našeho kontaktu.

V Grozném na náměstí Jednoty je v domě s oprýskanou omítkou u výjezdu na Nuradilovovu ulici taková sklepni hospůdka bez označení – poznáte ji podle toho, že nad schody do sklepa visí zrezivělá rudá hvězda. Ptejte se po Solomonovi.

Co to sakra bylo?

Stručně? Námět na hru.

Revoluce jsou nějak v módě a tento článek je myšlen jako zdroj inspirace pro krátkou kampaň. Revoluce se na první pohled může zdát jako příliš neuchopitelný, veliký cíl, ale přitom je to téma velice hratelné a svižné. Pro stolní RPG je velmi příznivé, že revoluci lze rozsekat do spousty malých, jasně uchopitelných, a přitom velmi odlišných akcí, které pak lze odehrát jako akční scény nebo krátká dobrodružství. A jelikož revolucionáři se neustále pohybují na hraně nože a za hranou zákona, Vypravěč má k dispozici prakticky nepřeborné množství drobných problémů, kterými může postavy překvapit.

Pár poznámek k tomu, jak jsem si hru představoval:

Asi se nepokoušejte hrát *divadelně* nebo *narativně*. Samozřejmě že roleplaying musí být a každá z postav by měla mít vlastní osobnost, ale zase to nepřehánějte a nesnažte se rozehrávat osobní dramata hlavních postav (pokud vám postava do pár her nezemře, děláte něco špatně). Střídejte chvíle plánování, kdy hráči vystupují z role postav a společně vymýšlejí celkovou strategii, s krátkými akčními scénami, kde každý hraje za vlastní postavu. Asi něco jako když

Syndrom 4chan

Jedna z nejdůležitějších voleb před hrou je, kde a kdy se bude vaše hra odehrávat. S prostředím je to jednoduché – libovolná, třeba i smyšlená, země, dostatečně malá na to, aby celou revoluci mohla obstarat skupina hráčských postav s pomocníky. Ideální je, když se většina důležitých institucí soustředí do jednoho velkoměsta (Praha) a pak je v okolí rozházeno pár menších měst na doplňkové akce.

Co ale období? To hlavní rozhodnutí je, zda budete hrát už po vynálezu moderních komunikačních technologií, jako jsou mobilní telefony a internet, nebo před ním. Moderní technologie nejen komplikují hru, ale i mění povahu revoluce. Ne nadarmo byl zlatý věk městských guerrill mezi 60. a 90. léty.

Pokud se rozhodnete pro internet, používejte ho jako okrajový nástroj, ať se vám hra nezvrhne v prolézání Shadowrunovského matrixu. Naštěstí dokáže být internet úžasně neužitečný. Na provokativní, extrémistické názory je tam každý zvyklý, za přeposlaný citát z manifestu si vysloužíte maximálně tak „WTF lol?“ a na fotografii policejní brutality vám lidé odpoví leda „jasnej fake“.

Nepřeceňujte internet. Je dobrý na zkoumání aktuálních nálad, ještě tak možná na svolání demonstrace, ale tu hlavní práci je nutné odvést v ulicích. Rukama.

máte v počítačové hře dva režimy – mapu světa, kde hrajete ve velkém měřítku, a potom misi, kde hýbete jednotlivými panáčky.

Revoluce je především hra o omezených zdrojích, a v žádné fázi hry by se nemělo stát, že revolucionáři mají dostatek všeho, co potřebují. Vybavení se omezuje celkem snadno a zejména v začátcích chcete, aby každá postava byla vděčná, když bude mít vůbec nějakou palnou zbraň, nehledě na stáří a model, a aby hráči počítali každý zásobník. S postupem hry bude ukořistěných zbraní více a přestanou být tak vzácné, na druhou stranu však bude nutné vyzbrojit více lidí. Neprůstřelné vesty, uniformy, falešné identity, plastická trhavina, nepojízdný tank – to vše jsou vzácné zdroje, které si musí postavy zasloužit a potom si je hýčkat. Vybavení chcete mít vždycky tak málo, aby nešlo každou postavu vyzbrojit na 100 %.

Postavy jsou zdroj jako každý jiný. Počáteční postavy zakladatelů-kapitánů by měly být na jednu stranu dost aktivní, aby s nimi hráči mohli vyrážet do akčních scén, na druhou stranu ale relativně neschopné. Každý hráč pak má k dispozici mužstvo až pěti postav, se kterými nakládáte podobně jako s inteligentními předměty – mají vlastní, leč plochou identitu, hráč je

může částečně ovládat, ale Vypravěč mu do toho může kdykoliv vstoupit a překvapit ho. Kdykoliv umře hráčská postava, což by se mělo stávat relativně často, hráč „povýší“ jednoho člena mužstva a začne hrát za něj.

Možná nejdůležitějším zdrojem jsou **dovednosti**. Postavy, které něco vážně umí, by měly být vzácné – revolucionáři v pokročilé fázi hry by měli mít právě jednoho lékaře, právě jednoho hackera, právě jednoho zámečnicka. Revoluce je týmová hra a ztráta cenné osoby (= dovednosti) by měla bolet. Nepodlehnete tomu, abyste povolili všehoschopné hlavní postavy. „Zabili vám jediného člověka, co uměl zacházet z výbušninami? To je pech. Pořád můžete zkusit odpálit ten most, ale je velká šance, že poletíte spolu s ním.“

Tomu všemu je zapotřebí podřídit volbu systému. Systém na jednu stranu musí být dost jednoduchý, aby vám umožnil vytvořit postavu během dvou minut, zároveň ale dost krutý na to, aby postavy trestal. Dovednosti by měly hrát obrovskou roli a postavy bez nacvičené dovednosti by měly mít malou šanci na úspěch. Důrazně nedoporučuji „vyprávěcí“ hry typu FATE – ze zkušeností mám ověřeno, že postavy v nich bývají schopné vyřešit jakoukoliv situaci a že umřít je prakticky

nemožné. Zní to možná paradoxně, ale mnohem víc se vám osvědčí nějaké staré, nemilosrdně simulační hry. GURPS ne, ten není jednoduchý.

Snažte se při hře udržovat atmosféru nadsázky, ovšem spíše než do absurdní frašky ji tlačte do brutálního černého humoru. Bolest by měla být častá, stejně tak smrt. Revolucionáři by se měli pohybovat na hraně selhání, pozatýkání, mučení. Neúspěšné hody kostkou by měly celkem snadno končit želízky na rukou a zuby vyraženými o obručník, v horším případě klidně létajícími končetinami.

Vezměte si papír, nadepište ho Černá kronika a poctivě zapisujte smrt každé postavy, včetně členů mužstva. Napište jméno, datum a příčinu úmrtí, krátký komentář či epitaf.



A neberte to moc vážně. Běda tomu, kdo bere revoluci vážně. •

Zdroje inspirace

Článek byl sepsán na základě následujících zdrojů (v angličtině):

- **Liberal Crime Squad** je textová hra, v níž jako skupina militantních levičáckých liberálů bojujete proti silám konzervatismu, jenž válkuje Ameriku. Je to obrovská psina a nijak nezastírám, že tento článek je především pokus o převedení LCS do stolního RPG. Zahrajte si to.
- **Symbionese liberation army**: kterého blázna napadne uspořádat ozbrojenou revoluci v USA? Tihle pošuci byli tak roztomile vyšinutí, že se jim nedá nefandit. Škoda, že je postříleli.
- **The Littlest Jackal** je povídka od Bruce Sterlinga, ve které ruská mafie a jeden italsko-argentinský terorista pořádají separatistickou revoluci na švédsky hovořících finských Ålandách, kde jsou lidé tlustí a spokojení a nikdo o revoluci nestojí.
- **Minimanuál městské guerrilly** je vážně míněná příručka marxistických revolucionářů. Vtipné čtení.
- Zprávy ze světa

autor: „El Siniestro“

Téma čísla

Návrat do zapomenutých podzemí

Jste už unavení z příběhových her, narativních technik, premis, nebo třeba i z hluboké imerze? Chcete zase jednou vyrazit do jeskyně jako tehdy v sedmdesátých letech? Tento článek vám řekne, proč byste měli a jak na to, aby to za to stálo.



Původně jsem měl v plánu pro DRAKKAR vytvořit „jeskyni“, nebo též „dungeon“, jak říkají hráči DUNGEONS AND DRAGONS. A to takový, který by reprezentoval určitou estetiku a styl původních modulů TSR¹ z doby první edice DUNGEONS AND DRAGONS na přelomu 70. a 80. let. Čím dále jsem postupoval v přípravách (prvotní náčrty, poznámky a nápady, hledání inspirace v původních produktech a pročítání článků a diskuzí o tvorbě „těch správných“ old school dungeonů), tím více jsem si začal uvědomovat, jak náročný úkol to je. A to jak z hlediska kreativity, tak z hlediska času. Veškeré sny, ideály i romantické představy musely ustoupit realistickému zhodnocení. Buď proces uspíšíš na úkor kvality a nebo jej odsunout do reálnějšího časového

horizontu. A protože jsem od přírody puntičkář a perfekcionista, zvítězila nakonec druhá možnost.

Nicméně jen tak jsem to nechat nemohl. Jestli mi můj zájem o kořeny DND něco přinesl, tak to je nejen hlubší pochopení mnoha elementů této hry, ale zejména uznání práce původních tvůrců. Protože jestli něco dnešní doba a současné generace mnoha mladých RPG hráčů opravdu podceňují, tak je to právě skutečná hodnota všeho, co se s kořeny DND pojí. U mnoha mladých hráčů dnes nalezneme v lepším případě nepochopení a v horším případě předsudky či opovržení vůči takovým herním prvkům, jako jsou: počítání naložení, naslouchání u dveří, prolézání nekonečných podzemí, hledání pokladů, odškrabávání oleje a mnoha dalších,

kteří se pojí s čímsi, co se dnes odznachuje za starou školu². Tyto elementy se přeci v očích současných hráčů nemohou rovnat mnohem hodnotnějším a sofistikovanějším herním prvkům, na kterých jsou postavené ať už story games, nebo herní styl, který by šel označit jako hard core roleplaying. Proto se v tomto článku se pokusím nastínit, proč například klasický *dungeon crawl* (tedy herní styl spojený s prolézáním podzemí), hraný v duchu staré školy, je nejen hodnotným ale i unikátním a zábavným stylem, je-li pojat určitým způsobem. A to nejen po herní stránce, ale i po té estetické. Je to stejná výzva jako hra postavená na hlubokém příběhu nebo hereckém ztvárnění postavy.

Vítejte ve světě temných chodeb, jež osvětluje mihotavé světlo dohořívající pochodně a z dálky se line tajemný zápach a záhadné kapání vody, které může znamenat cokoliv. Vítejte na místě, kam po mnoho

let žádná noha nevstoupila, neboť smrt zde číhá na neopatrné zvědavce, kteří si myslí, že zapomenutá podzemí jsou místem, kde lze snadno dojít bohatsví. Vítejte ve světě, jenž zprostředkovává herní styl, který jeden z jeho zastánců vystihl slovy: „*We don't explore characters, we explore dungeons*“. Ono když se nad tím člověk zamyslí, proč by dungeon nemohl být stejně tak sofistikovaný, jako promyšlená postava? A pokud tomu tak je, v čem by zaměření na jeskyni mělo být méně hodnotné, než zaměření na postavu?

Co je to vlastně dungeon?

V průběhu let se koncept publikovaných dobrodružství vyvíjel s tím, jak se měnily estetické i herní preference hráčů a herních designerů. Ze zapomenutých podzemí plných pastí a nekonečných labyrintů se dobrodružové přesouvali na méně rozlehlá místa, která již obklopovala divočina a živý svět. Klíčovou ingrediencí

- 1 Tactical Studies Rules, původní vydavatel DUNGEONS AND DRAGONS 1E a 2E
- 2 Tento fenomén již v jednom z minulých čísel drakarů velmi dobře nastínil Bifi, jeho články naleznete například zde:
 - [První část](#)
 - [A pokračování zde](#)

dobrodružství přestalo být výhradně místo (local-based adventure) a začala jím být událost (event-based adventure) a setkání (encounter), nebo jejich kombinace. Více politiky, více měst, více rozmanitosti, větší svět, více cizích postav a zdánlivě i více příběhu a dobrodružství. O důvodech proměny tohoto paradigmatu můžeme spekulovat. Nápadným faktem však zůstává, že položíme-li si vedle sebe klasické moduly jako TOMB OF HORRORS, CASTLE OF AMBER, EXPEDITION TO THE BARRIER PEAKS, či QUEEN OF SPIDERS na jednu stranu a moduly jako CITY OF THE SPIDER QUEEN, RETURN TO THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL, THE FORGE OF FURY nebo THE SUNLESS CITADEL na druhou stranu, praští nás do očí, kolik se toho změnilo. Kvalitativní hodnocení přenechám jiným a spíše se zaměřím na to, co se ztratilo, nebo z původní doby zůstalo jen v obrysech a náznacích, ač je to potenciálně stále hodnotným zdrojem inspirace. Rozdíl je totiž opravdu velký, minimálně stejně velký jako mezi DUNGEON MASTEREM a NEVERWINTER NIGHTS, v určitých ohledech i větší.

Přestože jsem sám v době, kdy jsem hrál DnD 3E, nebyl ten typ dungeon mastera, u nějž by dungeon byl primárním zdrojem dobrodružství,

pro mnoho DMů i v moderních edicích DUNGEONS AND DRAGONS tomu tak být nemusí a proto ztráta orientace na dungeony není tím klíčovým důvodem, který od sebe nutně dělí staré a nové edice. Je to spíše ve změně přístupu k dungeonu jako takovému, k jeho úloze, designu a estetice.

Jedním z prvních zajímavých postřehů, na které jsem narazil v začátcích svého bádání o starém DND, bylo celkem praktické rozdělení základních schémat dobrodružství

a jejich hlavní rozdíly. Protože se tento článek zabývá dungeony, pominu takové pojmy jako sandbox, adventure path apod... které by samy o sobě vydaly na výživný článek, a zastavím se u méně oficiálních, přesto neméně užitečných pojmů, které rozdělují to, co nazýváme jako dungeon, na dva až tři druhy. Proč dva až tři druhy? Protože se dostáváme již na pole subjektivní a orientační.

Pod pojmem dungeon si většina hráčů představí nějaké podzemí obsahující různé chodby a místnosti,

nestvůry, pasti a poklady, v lepším případě propojené nějakým příběhem, legendou či aspoň tématem. Zde však představa většiny hráčů skončí, neboť dnes už dunegony nejsou tolik vyhledávanou a proto ani tolik prozkoumanou a popisovanou částí rolových her, mnohdy dokonce ani her na hrdiny :-). Projdeme-li si však diskuze, blogy a nebo i publikované produkty staletých dinosaurů a veteránů, kteří stvořili nebo prozkoumali desítky, ne-li stovky dungeonů a stále tvoří určitou, ač již ne tak velkou komunitu, zjistíme, že s takovým dungeonem se to má daleko složitěji a zajímavěji. Vypůjčím si teď některé, spíše intuitivní a neoficiální termíny od podobných lidí a pokusím se tedy rozdělit dungeon na tři základní typy, které se ovšem budou trochu překrývat. A sice: doupě (lair), jeskyně (dungeon) a megajeskyně (megadungeon).

Doupě je nejjednodušší formou podzemí. Může se jednat o sklepení hostince zamořené přerostlým hmyzem nebo jinou havětí, může se jednat o hrobku pod chrámem, kde číhají nemrtví a střeží tajemný sakrofág, či malou jeskyni v horách, zpola zatopenou vodou, kterou obývá obří oliheň, skalní troll a pár medvědů. Jedná se o jednoduchý model spojující



několik prostor, obývaných jednou nebo menším počtem nestvůr, ukrývající nějaký poklad. Vše sjednotí jedním tématem nebo motivem. Tento koncept, obvykle v kombinaci s několika dalšími doupaty, nějakým okolím, zápletkou a událostmi, tvoří častý základ moderních publikovaných dobrodružství.

Jeskyně je již o něco komplexnější záležitost a lze do ní zařadit i mnoho původních modulů. Jedná se o rozsáhlé a spletité místo s mnoha místnostmi a výzvami, které mívá nějaké pozadí nebo příběh a jehož odehrání zabere více než jedno sezení. Může mít i několik pater s různorodou tematikou a postavy se do něj mohou vracet. Z klasických reprezentantů můžeme uvést třeba moduly jako CASTLE AMBER nebo TOMB OF HORRORS.

Poslední typem je **megajeskyně**, jejíž definice je nejproblematictější, ač je tento termín zejména mezi hráči první edice DND hojně používán. Nelze totiž říci, že megadungeon je pouze mnohonásobně větší jeskyně. No, teoreticky by to asi říci šlo, ale pro většinu pravověrných hráčů by to nebyl ten správný megadungeon; stejně tak, jako jím pro ně nejsou některé moderní pokusy o něj. Megadungeon bezesporu

musí být rozsáhlý, tím je myšleno nikoliv několik desítek, ale minimálně několik stovek místností. A na rozdíl od klasické jeskyně není designován jako část dobrodružství, nebo jedna v řadě epizod, ale jako celá kampaň. A to zejména z hlediska tvorby vyžaduje hodně odlišný přístup, než jaký vyžaduje doupe a z části odlišný přístup, než jaký vyžaduje jeskyně. Způsobem, jakým se tvoří megadungeon, těžko vytvoříte doupe, na to máte prostě málo prostoru, ale celkem dobře jím můžete vytvořit i větší jeskyni. Jestli to tedy ve finále bude jeskyně nebo megadungeon, se možná někteří budou dohadovat. Nás zatím bude muset uspokojit velmi vágní fakt, že způsobem, jakým mnoho z nás dělá jeskyně, by funkční a uspokojivý megadungeon nevznikl. A to je prodele mě právě to místo, které odděluje moderní a klasické moduly. Z mnoha zřejmých důvodů je oficiálně publikovaných, ortodoxních megadungeonů málo a nejvíce zástupců nalezneme spíše v odkazech na kampaně původních tvůrců DND (například Gygašův legendární CASTLE GREYHAWK – neplést s později vydaným modulem od TSR, jehož tvůrcem však Gygaš nebyl, a který s původním CG neměl moc společného) a hráčů, kteří zůstali této myšlence věrní. Z oficiálních modulů se

tomuto konceptu nejvíce blíží již zmínovaný EXPEDITION TO THE BARRIER PEAKS nebo WHITE PLUME MOUNTAIN. Případně některé moduly vydávané legendární tvůrčí skupinou známou jako Judge Guild, jejichž kvalita si vysloužila pozhnání i původního TSR, ještě za doby Garyho Gygaxe. Zejména tedy moduly DARK TOWER nebo THE CAVERNS OF THRACIA, které se dočkaly díky studiu Necromancer Games i revize do d20 podoby. Konec konců Necromancer games je mezi hráči známý jako stylově nejbližší estetice starých modulů a i oni samy se pyšní sloganem „3E rules, 1E feel“. Proto není divu, že některé jiné, již vyloženě jejich autorské tvůrby pro třetí edici, mají k tomuto konceptu blízko, konkrétně moduly RAPPAN ATHUK a MAZE OF ZANE. MAZE OF ZANE je zajímavý rukopisem jednoho z posledních aktivních tvůrců spojených s původním DnD, Robertem Knutzem, jehož i některé další moduly rozhodně stojí za zmínku, ať již starší MORDENKAINEN'S FANTASTIC ADVENTURE, které vzniklo ve spolupráci s Gygašem a nebo novější CASTLE EL RAJA KEY či legendární BOTTLE CITY. Velmi vypovídajícího reprezentanta toho, co se myslí pojmem megadungeon, najdeme také na poli současné nezávislé produkce a je jím velmi oceňovaný modul STONEHELL

DUNGEON.

Tolik stručně k typologii s mírným přesahem do historie a bibliografie. Jak už jsem ale říkal, je to rozdělení vágní a nepřesné. Teoreticky je možné se dohadovat, co je a co není megadungeon či jen „dungeon“. Mnoho rysů mají společných, v některých se liší spíše zdánlivě formálně (popisy jednotlivých místností v megajeskyni jsou z praktických důvodů zpravidla mnohem stručnější, obvykle jedna nebo dvě věty, což od DMA vyžaduje větší míru improvizace a fantazie, pokud není autorem). Jiné jsou podstatnější (souvisí zejména s designerskými požadavky na dlouhodobě zábavné hraní a určitou estetikou, kterou daný přístup začne produkovat). Prozatím řekněme vyšší míra komplexnosti designu, která svým způsobem může v ideální podobě vytvořit něco více než jen jeskyni. Vlastní univers či svět, ač ohraničený kamennými, skleněnými či jinými stěnami. Co přesně si pod tím představit, vysvětlím v následující části článku, který se bude věnovat rozboru klíčových elementů, na nichž je design megadungeonu postaven. Mnoho z nich můžete v určité míře aplikovat i při tvorbě klasického dungeonu, ne na vše však budeme mít dostatek prostoru, což

je na první pohled detail, ale vzhledem k emergetním projevům, které mají v rozsahově větším megadungeonu více prostoru, to může být detail podstatný.

Hraní dungeonu v duchu staré školy

Celkem přehledný úvod na téma staré školy, zejména v kontextu DND, napsal v některém z minulých čísel Drakkaru Bifi v již zmiňovaném článku. Nebudu tedy ztrácet čas obšírným rozepisováním stylu hraní, jaký se pojí se starou školou, ale aspoň v bodech připomenu několik klíčových prvků, které je potřeba mít na paměti, při snaze pochopit design „old school“ dungeonu:

- Řešení se častěji hledá v rámci fikce („poliji ten zámek kyselinou“ nikoliv hodím si na odstranění pastí). Nezapomínat že v úplně prvním vydání DND ještě neexistoval zloděj a v pozdějších nebylo úplně jednoznačné, jak složité pastí může hodem kostkou odstranit - a tedy hledání a odstraňování pastí se muselo řešit opravdu v rámci fikce). Tato tradice bude hrát při designu mnoha místností velkou roli.
- Zkušenost postavy není v první

řadě odrazem její úrovně, ale zkušeností hráče z minulých her.

- Zkušenosti se udělují jak za zabité nestvůry tak za každý zlaťák pokladu s tím, že poklady tvoří převážný zdroj. Nevyplatí se tedy bojovat s každou nestvůrou ale spíše efektivně „prolázat“ dungeon, získávat výhody a hledat poklady.
- Příšery jsou velmi nebezpečné a zrádné a bezhlavý střet může znamenat zbytečnou smrt. I přerostlá včela se dvěma životy vás může zabít jediným bodnutím svého jedovatého žihadla, ač sama při tom zemře. I postava na první úrovni může při troše neopatrnosti potkat smrtícího Beholdera.
- Příšery jsou navíc mnohdy ostrážité a agresivní. V mnoha klasických modulech nalezne věty typu: „V místnosti je šest zombií, které od pohledu zaútočí“. Pokud je něco podobného napsané u většiny nestvůr, může to na první pohled působit trochu nudně. To je ovšem to, kde se mentalita moderních hráčů liší od těch starých. Pro moderního hráče by něco takového mnohdy znamenalo, že se v každé místnosti bojuje a nedá se nic dělat.

V původním DND by to ovšem nebylo tak jednoduché a podobná metoda „vyčištění“ celého dungeonu by znamenala rychlou smrt družiny. Moderní hráče by to možná frustrovalo a podobný druh dungeonu, kde vše útočí na potkání, v kombinaci se systémem nepodporujícím hrdinské hraní, by herní sezení považovali za nefunkční. Pro starou školu, která tolik nespoleská na přímočará řešení, zejména v rámci mechanik a neočekává vysokou míru rovnováhy, jako spíše hledá řešení, to ovšem nutně znamená opatrnější přístup a adaptaci rizikům v rámci možných podmínek. Větší opatrnost, důraz na průzkum a bezpečné získávání informací o svém okolí, vhodné vybavení a vymyšlení různých plánů a pastí, které s minimálním rizikem dosáhnou kýženého výsledku. Konec konců, za mrtvou nestvůrou přece nedostanete tolik zkušeností, jako za poklad, který třeba hlídá (pokud vůbec nějaký hlídá). Proto se v první řadě vyplatí rizikům se vyhýbat a ne je překonávat.

- Okolí je nepřátelské, všude pastí, nestvůry a jiné nástrahy a proto je velký důraz na opatrnost



a rozvahu. Na druhou stranu, prostoru na plánování není neomezeně, protože zdroje jako světlo a olej, jídlo, voda, lano, mapa, apod... nejsou samozřejmostí, tím spíše, když se hraje na hlídání času, naložení, rychlost, vzdálenosti, překvapení, apod... Chce to tedy být efektivní.

- Hraní probíhá s tak říkajíc s vyšší mírou detailu, jakoby více plynule. Křížovatka tyou T není jen mapovací termín, je to reálné místo, ke kterému se pomalu blížíte aniž tušíte, co je za rohem.
- Vypravěč je v první řadě soudce.

Spravedlivý a důvěryhodný. Nespoléhá se na to, že postavy ušetří, ani se neočekává, že je bude vraždit nebo šikanovat za každou cenu. Je sice autorem překážek, ale není to on, kdo stojí proti hráčům. Přihlíží k pravidlům, ale selský rozum a vnitřní logika má přednost.

V tomto kontextu nejen že podoba původních pravidel a modulů dává větší smysl, ale zároveň to naznačuje, jak precizní design i přístup hráčů je k uspokojivé hře potřeba. To je možná jedna z příčin, proč se podobný herní styl masově nezachoval do dnes. Hraní podle staré školy a dungeon jsou propojený systém, v němž vše musí dobře fungovat, jinak se to celé rozpadne. Hráči začnou být frustrováni, nebo se hra promění v nudu. Je to takový kruh, kdy design dungeonu a pravidel vyžaduje určitou adaptaci, která generuje určitý herní styl, který ovšem potřebuje adekvátní prostředí a podněty. Pokud bude dungeon špatně udělaný, nejen že to povede k nudě nebo frustraci, ale zároveň mnoho elementů pravidel přestane mít smysl nebo vyšumí, protože je nebude potřeba využívat. Mnozí z nás to dobře znají, a proto jsme postupně upustili od používání pravidel

pro naložení a postupně přestali hrát dungeon crawl, který jsme nakonec vyhodnotili jako něco překonaného. Styl pro malé děti nebo nevyzrálé hráče. Z toho pohledu to ale tak trochu vypadá, že to klidně může být i úplně naopak. Druhým extrémem zase může být neschopnost adaptace hráčů na podmínky hry. Ať už proto, že nechtějí či nejsou trpěliví, nebo proto, že nerozumí jak. Ale věřte, že to nevěděli ani první hráči a přesto se to naučili, dungeon a jeho pravidla je to naučil. Proč by ti dnešní měli být jiní, pokud se takové výzvy nebojí?

Design dungeonu

V předešlé části jsme si vysvětlili, že styl hraní, který bývá někdy označován jako old school, je přímo závislý na konkrétním způsobu, jak designovat dungeon. Takovýmto způsobem nadesignovaný dungeon by zároveň měl v kombinaci s patřičným systémem, pokud tomu jsou hráči otevření, generovat herní styl, který by bylo možné označit za starou školu. Ač se na mnoha místech vedou diskuze o tom, která verze DND nebo jiného podobného systému či retroklonu je jak moc old school, větší roli, podle mých zkušeností, hraje podoba druhů rodů. Ač třeba přítomnost zloděje nebo absence kouzelných střel

může hrát roli, i když minimalismus „White Boxu“ může být intuitivnější a vhodnější pro starou školu (a zejména pro začínající hráče v tomto stylu je určitě užitečné zvolit i co nejnavodnější kombinaci pravidel), než třeba Advanced edition, konečné slovo bude mít vždy design dungeonu a Dungeon Master. I se zlodějem mohou být v dungeonu překážky, které prostě hodem kostkou na odstranění mechanismu nevyřeší. Skutečná kreativita bude vždy nad systémem a jeho elementy, protože fikce nemá žádné pevné hranice. To je skutečný oldschool, ne podle jakých pravidel hraje, ale jak hraje. Myslete na to, když budete hrát, i když budete tvořit dungeon. Old school se nedá uspokojivě imitovat, musíte jej prostě „vygenerovat“.

Pro vypravěče to znamená několik věcí. Základní věci jako zkušenosti a znalost systému, soudnost, spravedlnost, dobrý odhad, improvizace a fantazie pomineme a zaměříme se na samotnou tvorbu dungeonu, na klíčové elementy, které by ve vhodné vzájemné kombinaci měly vytvořit ideální podmínky pro hráče. Začnu od obecných věcí a na jejich základě budu postupovat více do hloubky. V první řadě je potřeba nezapomínat na systém, myslím v tom ohledu,

z jakých prvků se skládá on, těm totiž při designu dungeonu vytváříme odezvu. To nám pomůže zejména naladit přemýšlení na tu správnou vlnu. Ty podstatné už jsem zmínil, jsou jimi zdroje: naložení a vybavení, rychlost, světlo, překvapení, jídlo, zkušenosti za poklady, apod... Všechny nabízejí potenciální rizika a výzvy. Co když bude poklad těžký, co když budou muset postavy plavat, nebo před někým utíkat? Zejména méně zkušeným vypravěčům se vyplatí prolistovat si pravidla a psát si poznámky, co by se dalo využít. Pokud vás nic nenapadá, zamyslete se, které vybavení nebo pravidlo se málo používá a zamyslete se, jakou úlohu ve hře vlastně má. Samo o sobě vám to začne generovat elementární prvky dungeonu. Zdá se vám, že naložení nehraje roli? Dejte do dungeonu propadlo se skluzavkou, která vede do hlubokého jezera. Nebo chete-li naložení zkombinovat i s pohyblivostí, může vás to inspirovat k tomu, že část dungeonu bude třeba nestabilní a může se začít řídit, přetížené a pomalé postavy budou muset honem rychle něco vymyslet, nezjistí-li toto riziko včas. Zdá se vám, že postavy vždy bojovaly s kde čím? Ne všechny nebezpečné nestvůry musejí střežit poklad, na druhou stranu ne každý poklad musí střežit nestvůra,

některé poklady mohou být jen dobře schované nebo těžko dostupné. Další náměty dostanete během hry, když budete sledovat, jak hráči hrají. Přece jen, jednotvárné a předvídatelné chování zkušený architekt dungeonu předpokládá, zejména pokud je to třeba geniální čaroděj. Kdyby každý trouba dokázal vykrást dungeon, na postavy hráčů by zbyly jen samé holé sály a vykradené hrobky. Říkal jsem, že hráči se učí hraním a ty nejdůležitější zkušenosti nezískávají

postavy, ale hráči. Pro dungeon mastera to platí taky. Berte to tak, že ten titul master byste si měli zasloužit :) Dungeon ze staré školy by měl být opravdu designován, ne jen ladem skladem naházen, to dokáže průměrný internetový generátor. Kdyby to bylo tak jednoduché, nebyl by dobře udělaný dungeon taková vzácnost.

Následující řádky neberte jako nějaké dogma, ale spíše jako souhrn tipů, jejichž hlavním úkolem je nastavit vaš přístup a tvořivost do žádané

polohy. Rozhodně není nutné vše brát jako jedinou možnost, ani není nezbytné použít úplně vše.

Elementy dungeonu

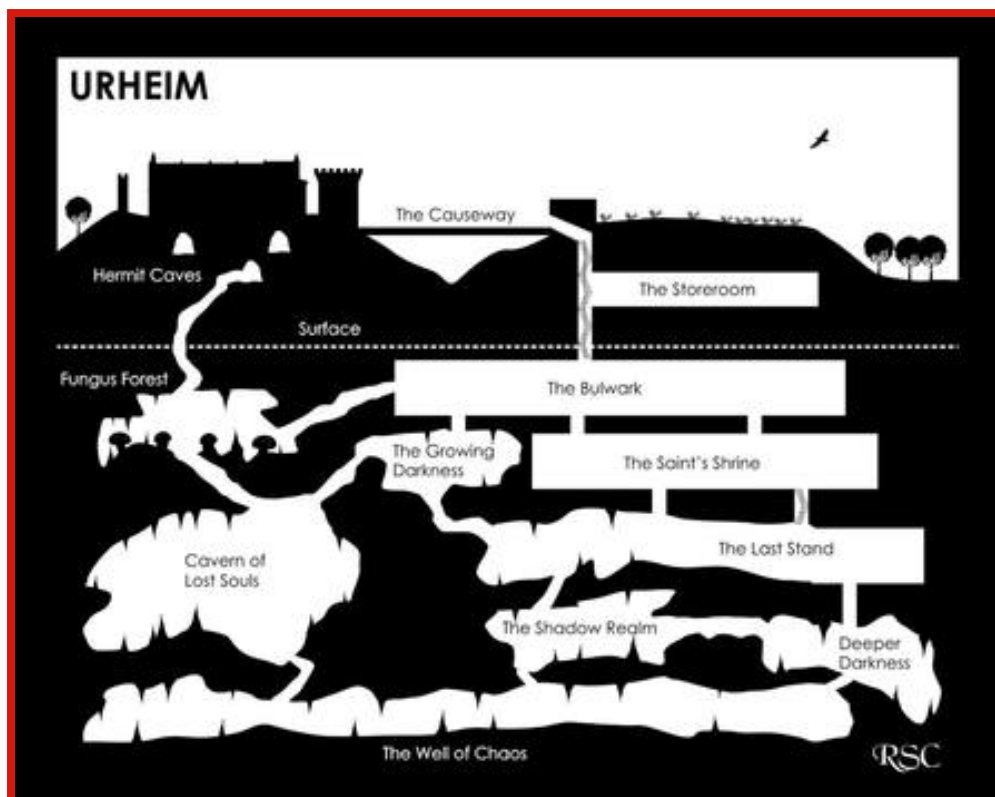
Na začátku je dobré si vědomit, jaké druhy prvků v dungeonu vlastně máme. Ty nejpodstatnější jsou ty herní. Což jsou elementy, které z hraní na hrdiny dělají hru. Například to, že brána je zaseklá, je herní element. Druhým častým prvkem je element estetický, ten vzniká jako kreativně vyjádřený důsledek již zavedené fikce. To, že je brána tepaná trpasličí práce, je element estetický a zrovna taková je proto, že jsme kreativně vyjadřili to, že brána nějaká prostě být musí. Aby ve fikci nějak v nějaké podobě existovala. Někdy však mohou tyto dvě kategorie splývat. Zejména díky tomu, že řešení často probíhá v rámci fikce a vyprávěč během hraní nerozhoduje jen na základě mechanik, ale i na základě zdravého rozumu. Estetické herní elementy tak mají neustále potenciál být i elementy herními, pokud je tak začne někdo používat a naopak. Zejména u megadungeonů, kde jsou popisy strohé, jsou estetické elementy zaprvé důsledkem kombinace improvizace a její obhajoby a zadruhé zasazením herních elementů do popisu

dané části dungeonu. Při samotné tvorbě dungeonu se nám však toto rozdělení bude ještě hodit i v něčem konkrétním.

K tomu, abychom vyvodili konkrétní, klíčové elementy dungeonu, je dobré si nejdříve ujasnit, jaké máme cíle. Dungeon by měl vždy splňovat dva základní požadavky:

- Dungeon je místo hodné prozkoumání. Měl by tedy mít nějaký styl, může ukrývat tajemství a odměny, musí být originální, komplexní a nepředvídatelný.
- Dungeon je výzva pro postavy i hráče. To neznamená jen monstra a pasti, ty samy o sobě bez vhodného použití omrzí. Proto si uvědomte, že samotná podoba dungeonu by měla být výzvou a tento jev má během designu přednost před vším ostatním, co jej jen vyplňuje.

Jak tyto cíle naplnit a jak nám vědomost těchto cílů během tvorby pomůže, vysvětlím teď trochu oklikou. Zejména zkušení designéři systémů nebo dobrodružství si již určitě všimli, že některé elementy nebo principy lze použít i ve velmi odlišných hrách, při velmi odlišných preferencích



a cílech. Mnohdy totiž nejde o to co, ale jak nebo proč. Říkám to proto, že při tvorbě dungeonu jsem si všiml jedné podobnosti, na kterou jsem narazil kdysi, v počátcích tvorby Střepů snů. Ač jsou Střepy snů v mnoha ohledech velmi odlišné od první edice DND, tvorba herního obsahu u nich může být podobná. Nebo aspoň jedna z možností, jak tvořit herní obsah. Na začátku mnohých článků o tvorbě dungeonu byste se mohli dočíst spoustu užitečných rad: máte vymyslet, kde se dungeon nachází, jaké má obyvatele a jakou má minulost. Následně se zamyslet nad tím, co obyvatelé jedí a pijí a co obvykle dělají, jakou má dungeon vnitřní ekologii a tímto způsobem (příčina -> následek + další souvislost -> další následek) byste vygenerovali realistický a konzistentní dungeon. Vše by mělo svůj důvod a místo a s velkou pravděpodobností by všechny takto vytvořené dungeony byly jednotvárné a předvídatelné. Pamatujete si, jak jsem říkal, že hráčům se předvídatelné chování může vymstít, protože s ním tvůrce dungeonu počítá? Platí to i obráceně. A taky jsem říkal, že dungeon má být nadesignován, má-li být opravdovou výzvou. Musí být designován, nikoliv simulován. Přesto chápu, že někteří vypravěči těžko snesou přístup: „tři trolové

v místnosti s džbánem“ - co tam dělají a proč, to nikoho nezajímá. Nebo ikonický příklad „místnost je 10 x 10 metrů velká a uvnitř spí obří drak!“. Proto se při tvorbě dungeonu doporučuji oprostít od logického simulování a použít kreativní tvorbu. Podstatou kreativní tvorby je najít jiné než obvyklé řešení nebo vysvětlení. Představte si klasický simulační přístup dungeonu jako $A+B \rightarrow C$. „A“ může reprezentovat třeba nestvůry „B“ jejich potřebu pít a „C“ tedy zákonitě dává nějaký zdroj pitné vody. Kdo ale říká, že zrovna tihle trollové musejí pít? Pakliže ve hře neklademe důraz na předpokládatelnou interpretaci jevů, ale hledáme vlastní kreativní interpretaci, zjistíme, že takřka cokoliv lze zkombinovat takřka s čímkoli a takřka cokoliv lze takřka čímkoli vysvětlit. Touto metodou tedy dojdeme nejen k originálním prvkům v dungeonu, ale ještě tím dungeonu dáváme osobitý styl. Schválně se teď zkuste podívat na ty dva nelogické příklady, které jsem napsal. Drak je „A“ a malá místnost je „C“. „B“ potom bude například porušení fyzikálních zákonů, třeba v podobě nějaké magie nebo skryté dimenze či iluze. Těžko byste takový výsledek získali strohou simulací přírodních zákonů a stereotypů. Jestli je něco pro estetiku většiny zajímavých dungeonů ze

staré školy typické, je to jistý nádech bizarní nebo podivné atmosféry, která má velmi blízko k pulpu nebo braiku. Osobně se domnívám, že pokud výše zmíněná změna přístupu není původní příčinou, minimálně produkuje velmi podobný výsledek. Sami si to zkuste u Trollů. Trollové jsou „A“ a džbán je „C“. Zkuste se zamyslet, jaké „B“ by mohlo džbán vyvodit jako důsledek. A nebo možná trolové jsou „C“ a džbán je „A“. Fantazii se meze nekladou. Inteligentní džbán který rodí trolly je určitě originální, skýtá mnoho potenciálu. Nebo nevím, třeba vás napadne úplně něco jiného. Tímto způsobem můžete vytvořit mnoho estetických elementů hry, které vám zároveň umožní kombinovat rozličné další elementy, ať už herní nebo estetické, které by k sobě třeba normálně nepasovaly, nebo nedávaly smysl. Je to jako koláž s vlastní interpretací, která tvoří další části koláže. Samozřejmě nic se nesmí přehánět. Pokud nechcete tvořit vyložený blázinec nebo cirkus, použijte tuto metodu, jen když to má opravdu smysl, nebo když budete zdárnivě v koncích. Ale dost abstraktního teoretizování, pojďme ke konkrétnějšímu a praktičtějším elementům.

Pozadí megadungeonu

Pozadí dungeonu vytváří nejen kontext a nějaké dějové zázemí pro dungeon, nebo pocit skutečnosti, ale je také zdrojem informací a různých vysvětlení, proč věci v dungeonu jsou tak jak jsou. Může hráčům pomoci při řešení některých překážek nebo naopak může nějaké překážky implicitně nastavovat. Do designu dungeonu se tento prvek může dostat několika způsoby, které si rozebereme na dalších řádcích. Mějte ale stále na paměti, že v první řadě je cílem design, nikoliv fikce. Není potřeba zbytečná podrobnost, spíše účelná použitelnost. Na druhou stranu, projev historie hraje roli nejen v čistě herní rovině, ale i v rovině zábavy, protože dělají z hraní jeskyně něco víc, než jen bezduché prolezání místností a zabíjení nestvůr. Proto nepoužívejte historii výhradně jako potenciální zdroj řešení, ale i jako zdroj estetický, který jednotlivé části jeskyně spojuje a dává jim určitou identitu.

Tvůrce – tvůrce může být v dungeonu přítomen, v tom případě bude asi na některé jeho funkce i dohlížet. Může o postavách vědět a nemusí. Nemusí mít nutně vše pod kontrolou. Také může být již dávno mrtev nebo neznámo kde. Dungeon mohl ovládnout jiný zlosyn, nebo nastala

anarchie. I když tvůrce dungeon již neobývá, některé jeho myšlenky, nebo původní smysl dungeonu, mohou být v jeho designu otisknuty.

Svědectví – svědectví může pocházet od jiných obyvatel dungeonu, ať již nepřátelských, přátelských nebo neutrálních. Nemrtví mohou stát na stráži a vykonávat sto let starý příkaz. Goblini z prvního patra se obávají jít dolů, aby nevzbudili hněv svého pána. Mluvící dveře mohou pamatovat, co se v dané oblasti obvykle dělo, nebo jakou historii dungeon prožil.

Legendy – kolem dungeonu mohou vznikat mnohé legendy. Konec konců, mohly přilákat i samotné dobrodruhy. Některé mohou být pravdivé, některé jen z části a některé mohou být zcela smyšlené. Ten druh informací může postavám pomoci se připravit, ale může je i zmást. Některé moduly mají seznam určitého počtu legend, z nichž některé jsou pravdivé a některé ne, hodem kostkou lze potom určit, na kterou zrovna postavy narazily. Legendu mohou znát vesničané v nedalké krčmě u cesty na kraji lesa nebo podivný poustevník žijící v blízké jeskyni. Mohou být zapsány v knize uložené v knihovně, nebo v polo zašlých runách na stěně místnosti.

Důsledky – historie dungeonu může mluvit i nepřímo v následcích událostí. Po temném kultu mohly zůstat zlovolné oltáře a obětní náčiní. Po magických experimentech zmutovaní obyvatelé nebo záhadné efekty. Po předcházejících dobrodružích vzkazy nebo varování, ostatky či zapečetěné místnosti.

Stopy – stopy jsou drobné předměty, které mohou souviset s minulostí dungeonu, fajfka starého čaroděje, pláněk pasti, která byla v dungeonu použita, zapomenutý kouzelný prsten, který spouští nějaký efekt v dungeonu, klíč od zakázané komnaty, apod...

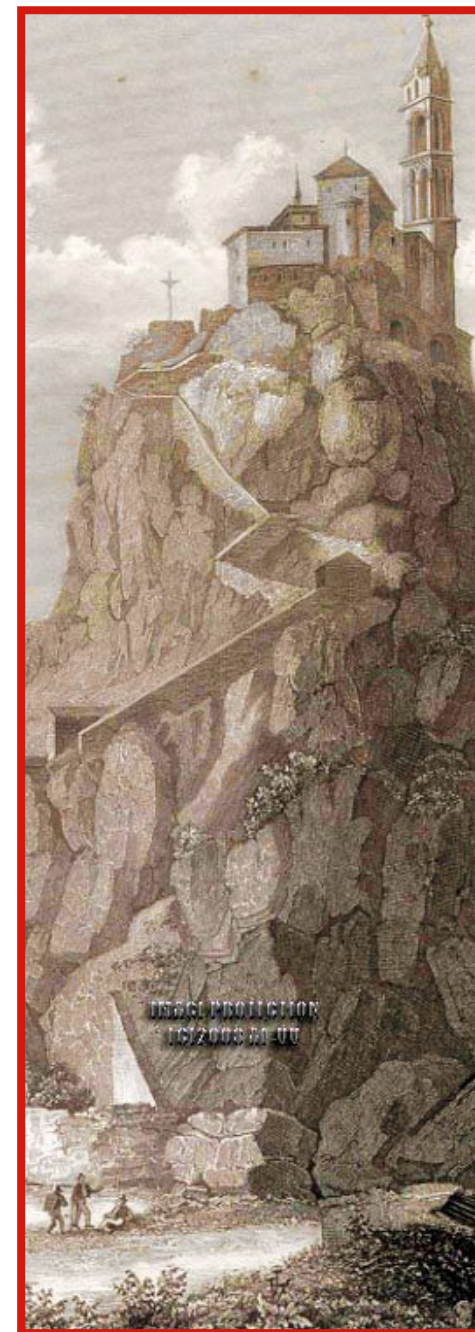
Okolí a přístup

U legend jsme zmínili, že důležité informace se mohou nacházet i v okolí dungeonu. Proto je dobré alespoň povšechně okolí promyslet, případně načrtnout. Užitečné je zejména zvážit některé možnosti:

Základna a spojenci: Zejména u rozsáhlejších dungeonů je pravděpodobné, že je postavy budou opouštět a vracet se do nich, z toho důvodu je vhodné do okolí umístit nějaké místo, které mohou postavy využít jako své útočiště, bezpečné místo s určitým přístupem k nějakým

zdrojům. Může se jednat o malou osadu, zájezdní hostinec, klášter, zříceninu, strážní věž nebo vojenský tábor, kmen divochů, nebo jen chatrč zdejšího podivína. Ne vždy se musí jednat o sofistikovaný prvek civilizace, ne vždy musí být zařízení s místními obyvateli přímočaré nebo jednoduché (zejména, pokud se třeba dozví, že je postavy potřebují, nebo že ty rance na zádech jsou plné zlata). V tomto ohledu je důležité určit, jakou hrozbu blízký dungeon pro zdejší obyvatele představuje, a tedy jakou míru podpory jsou ochotni poskytnout. Podstatné je také rozmyslet přístupnost zdrojů. Počínaje základními, jako jsou potraviny, voda, olej, nebo zbraně, přes cizí postavy, pomocníky a jinou námezdní sílu, až po lektvary, nebo zaklínadla. Zejména to poslední doporučuji silně omezit nebo úplně vypustit. Pokud budou mít postavy jednoduše přístupné léčení či obnovování třeba ztracených úrovní nebo vysátých vlastností, výrazně to ovlivní jejich strategii v dungeonu.

Samozřejmě ale není nutné, aby v okolí každého dungeonu takové místo bylo. Může být i zajímavé, pokud postavy budou v pusté divočině odkázány samy na sebe. Ne vždy musí být takové útočiště obydleno



živými bytosmi (stejně dobře mohou posloužit duchové zemřelých, mluvící socha apod...). Pokud však obydleno nějak bude, je vždy dobré promyslet dostupné informace (viz. legendy).

Předvoj: V okolí jeskyně nemusejí sídlit jen potenciální spojenci. Vzhledem k povaze místa a jeho tvůrce je naopak možné, že povrch podzemního sídla, nebo okolí tajemné věže, budou hlídat různí agenti zla, špehové nebo samotní obyvatelé jeskyně. At už se bude jednat o chátrající tvrz, blízkou jeskyni nebo třeba jen tábor skřetů. Taková místa bývají obvykle utajena a neměla by být dostupná bez jakéhokoli pátrání. Na druhou stranu jejich případné odhalení by mělo hrát nějakou roli v pozdějším hraní. Ať už zjednodušený přístup k určitému typu zdrojů, zpřístupnění užitečné informace, prostředky použitelné při pozdějším průzkumu jeskyně nebo zvýšení bezpečnosti v okolí dungeonu. Podobné místo může poskytovat i jeden z alternativních přístupů do jeskyně, ale o tom více dále. Při vytváření tohoto typu místa je nutné brát v úvahu zejména dvě věci: poměr velikosti vůči hlavní jeskyni (je asi zřejmé, že většina těchto míst bude rozsahově odpovídat doupěti, maximálně

menší jeskyni, v opačných případech už stojí za zvážení spíše propojení s hlavním dungeonem), a úloha při průzkumu jeskyně, jak z hlediska obyvatel jeskyně vůči hráčům, tak z hlediska hráčů vůči jeskyni, pokud toto místo objeví. Nesmíme zapomínat, že chceme něco více než jen simulaci uvěřitelného okolí, designujeme dobrodružství. Někdy mohou taková místa sloužit také jako takový trénink na to, co postavy čeká v hlavní jeskyni. Místo, kde získají nějaké lepší vybavení a nějaké zkušenosti. V takovém případě by dané místo mělo být z hlediska pátrání přístupnější.

Speciální variantou může být místo s nepřímou vazbou na hlavní jeskyni. Sídlo nestvůr, které dezertovaly, přesto znají nějaké informace. Nebo zcela nesouvisející místo, které však čirou náhodou ukrývá nějaké související tajemství nebo zapomenuté pojítko. Nakolik bude takové místo nepřátelské nebo nebezpečné, záleží na vypravěči, ale nějaké výzvy by bezesporu obsahovat mělo.

Nesouvisející a náhodná setkání: Jak už to ve staré škole bývá, ne vše musí mít nutně svůj smysl nebo nutnou souvislost. Zejména u rozsáhlejších dungeonů mohou v okolí existovat naprosto nesouvisející

místa, která přesto skrývají nebezpečí a třeba i nějakou odměnu. Zároveň okolí dungeonů obývají rozličná stvoření a nestvůry a proto nesmí být nouze ani o různá náhodná setkání. Ač na první pohled náhodná setkání mohou působit jako ředění dynamiky, jedná se o důležitý prvek ve staré škole. Ovlivňuje totiž tok a množství zdrojů, což postavy tlačí k větší míře efektivit a plánování (například četnost přesunů po okolí, nebo volba konkrétní trasy, pátrání po okolí, či vůbec způsob pohybu, apod...). V rámci funkčnosti je samozřejmě vhodné mít pravidla pro náhodná setkání určená předem (jak často se ověřuje, jaká je pravděpodobnost a jaké typy setkání mohou nastat). Nemusím snad připomínat, že ne všechna náhodná, nebo nesouvisející setkání, musejí být nepřátelská a u těch nepřátelských by měly úvodní podmínky vycházet z chování postav a hráčů (kdo koho překvapí a kde). Některé nestvůry nebo skupiny mohou mít i určitou taktiku, vzhledem k jejich znalostem charakteru prostředí.

Přístupové cesty: Velmi důležitou roli také hraje samotný přístup do jeskyně. V dobře designovaném dungeonu, jak si také ukážeme ještě na některých dalších elementech, hraje velkou roli možnost volby a její

následky. Je obrovský rozdíl v tom, jaké chování a taktiku u hráčů vyvolá interakce s lineárním dungeonem oproti dungeonu spleťtému, s mnoha možnostmi, jak v něm postupovat. Tento rozdíl fatálně ovlivňuje, jak velkou cenu mají během hraní informace, odhad a intuice a zároveň klade na postavy zodpovědnost, ale i prostor svobodného rozhodnutí. Pakliže k hlavní jeskyni povede více než jedna cesta a bude mezi nimi rozdíl (ať v rozložení náhodných setkání, nebo v obtížnosti nebo přístupnosti, tak zejména v dalších možnostech, které otevírá), staví to hraní jeskyně do pozice, kdy na každém rozhodnutí opravdu záleží a to již od začátku. A jakmile na něčem záleží a má to své následky, stane se to důležitou součástí hraní. Některé cesty mohou být naprosto bezpečné, jiné chráněné, hlídané, nebo aspoň sledované. Některé cesty mohou skýtat přírodní překážky, jiné mohou nabízet třeba nějaké varování. A pomineme-li čistě herní rovinu, i čistě z hlediska zábavy je opuštěná pevnost, ke které vede z jedné strany klikatá cesta po úzké skalní římsě střežená divokými harpyemi, z druhé strany polozozpadlý most, který se může každou chvíli zřítit a případně vysoká skalní stěna, po které se dá vyšplhat, mnohem zábavnější než osamocená věž uprostřed

pustiny. I pro samotného Dungeon Mastera je zábavné sledovat, jakých možností hráči využijí, nebo jaké si sami vytvoří a jakým způsobem svou cestu jeskyní vlastně tvoří. Kromě přístupových cest je zejména důležité mít do samotné jeskyně několik vchodů. Zvláště, pokud každý vchod povede do jiné části, která skýtá rozličné překážky, zdroje, odměny a další možnosti postupu. Je samozřejmě zřejmé, že u takového designu by ta nejpřímější cesta neměla být ta nejjednodušší. Na druhou stranu ne všechny ostatní cesty by měly být jednoduše dostupné. Padací brána může být zaseklá, hradba může být pokryta nebezpečnými rostlinami, boční můstek může hlídat hlídka, únikový východ může být ukrytý, větrací šachty mohou být zamaskované a může z nich vyčazet nebezpečný plyn, druhá vrata mohou být z části zasypána nebo zamčena. Také není dobré všechny ostatní vchody schovat, aby postavy vůbec nenapadlo nějaké další možnosti hledat. Proto je také dobré nezapomínat na různé návodné, i když ne nutně úplné jednoznačné stopy. Zajímavou alternativou může být na první pohled úplná absence evidentních vstupů. A už jsem zmiňoval, že ne všechny vstupy musí nutně vést do prvního patra? Každopádně počet vstupů by

měl samozřejmě odpovídat rozsahu dungeonu. Je zbytečné, aby do dvoupatrové jeskyně vedlo jedenáct vstupů. Na druhou stranu deseti patrový dungeon určitě zasluhuje něco více než jen dva vstupy.

Celkové rozložení

Celkové rozložení hraje při designování jeskyně elementární úlohu. V mnoha ohledech mnohem větší, než výběr nestvůr nebo magických pokladů. Podobně jako u přístupů a vstupů má totiž přímý vliv na to, jakým způsobem se budou postavy v jeskyni chovat. A to díky tomu, že rozložení jeskyně jim vlastně otevírá možnosti nebo rýsuje hranice, co všechno mohou dělat a jaká rozhodnuté přicházejí v úvahu.

Rozložení hraje roli v mnoha rovinách, vertikálních i horizontálních, dotýká se obtížnosti různých částí jeskyně, ale i přístupnosti různých oblastí. V první řadě je dobré si uvědomit, že se starou školou nebyla v rozložení dungeonu typická ani linearita, ani pravidelnost. Ne všechny části dungeonu musejí být stejně dostupné. Některé nemusí být dostupné vůbec, aspoň ne přirozenými prostředky. Přístup do některých částí může být podmíněn

něčím dalším (klíčem, znalostí hesla, spuštění nějakého mechanismu, vyřešení hádanky, či splnění jiného úkolu). Kapitola samo o sobě je čisté rozložení hlavních spojovacích tahů a jednotlivých částí dungeonu³. Ale pojďme si ty klíčové prvky rozebrat trochu podrobněji.

Sekce: Pod tímto trochu neohra- baným termínem se skrývá myšlenka rozdělení jeskyně na několik oblastí. Ač se toto rozdělení může týkat celého dungeonu, aplikujte tato pravidla i v horizontální rovině, na úrovni jednoho patra. Takové patro by totiž mělo být něco více než jen série propojených místností. Abychom toho dosáhli, musíme brát v úvahu, že různé části jednoho patra mohou sloužit ke konkrétním účelům. Mohou je obývat různé typy nestvůr nebo mohou být zcela opuštěné. Mohou se odlišovat stylem architektury nebo typem překážek. Některé mohou sloužit vyloženě jako past, ze které bude obtížné se dostat, pokud do ní postavy vstoupí. Dokonce mohou být i různě staré. Některé mohou být celkem rušné, jiné pusté. Některé části mohou být vytvořené přírodními procesy, jiné umělé.

Druhá důležitá věc, kromě funkce, je propojenost. Různé sekce mohou být různě propojené, některé třeba jen jedním, těžko přístupným vchodem, jiné mohou nabízet více možností, které vedou do různých stran nebo místností, podobně jak jsme to řešili u přístupových cest. Propojení může být výhradně pomocí hlavních tahů, které slouží právě k efektivnímu propojení jednotlivých sekcí, některé však mohou být již propojené jen málo využívanými a dostupnými chodbami, nebo kombinací obojího. A samozřejmě, k propojení lze využít i jiné prvky než klasické chodby. Například teleporty, posuvné plošiny, nebo jiné, sofistikované mechanismy apod.

Celkově se zamyslete nad tím, jakým způsobem budou které sekce jak dostupné, a které budou vzájemně propojené. Nemusím snad připomínat, že propojené mohou být i sekce, které bezprostředně nesousedí. Snažte se, aby rozhodnutí, kterým směrem se postavy vydají, hrálo roli již v rovině rozložení dungeonu. Tedy aby vše mělo své následky na budoucí možnosti postav, nebo pořadí těchto možností. Toho dosáhnete

³ Celkem podrobný popis typologie i rozložení [nalezneme zde](#).



nejlépe tak, že v rámci jednotlivých sekcí bude vše různorodě propojeno (používejte více dveří nebo chodeb vedoucí z jedné místnosti a celkově podporujte větší volnost pohybu). Oproti tomu na hrubším měřítku, tedy na úrovni sekcí a pater však pohyb omezte. Ne z každé sekce by neměla vést spojnice do všech ostatních částí jeskyně. V kombinaci s vhodným rozložením témat, překážek a odměn tímto dosáhnete jednoho z elementárních prvků, který je pro starou školu charakteristický.

Patra: Pro jednotlivé úrovně platí v mnoha ohledech to stejné, jako pro sekce. V rámci jednoho patra je pohyb volnější, ale samotná patra nejsou propojena na všech možných místech. Určitě by mělo existovat více než jeden způsob přesunu z jednoho patra do jiného a to v různých částech jeskyně, čímž zpřístupníte různé sekce v různých úrovních mezi sebou. Zároveň ne vždy musí být propojena jen sousední patra (a pamatujte, že postavy vždy nemusejí poznat, že míří hlouběji, než si samy myslí). Potom bude jen na postavách, jaké pořadí a jakou cestu zvolí a nakolik to bude dobrá volba. Podobně, jak tomu bylo u chodeb, ani zde se neomezujte na pouhé schody, coby základní propojení pater. Stejně

dobře vám poslouží různé výtahy a kladkostroje, ale i propadla, propasti, skluzavky apod.

Při mapování vícepatrové jeskyně je i vhodné kromě půdorysu zmapovat průřez z boku, pomáhá to při orientaci a přehledně to ukazuje, co je jak vzájemně propojeno.

Poslední věc, která se týká pater, je tématičnost a obtížnost. Různá patra mohou a nemusí být různě tematická. Klidně je možné, aby všechna tři patra měla klasické zděné stěny, pokud máte dostatek zajímavých nápadů, jak je zaplnit. Tento postup dá identitě jeskyně větší intenzitu. Na druhou stranu různě tematizovaná patra jsou mnohdy atraktivní a dodávají jeskyni jistou dynamiku na úkor fádnosti. Jedno patro může být zamrzlé, jiné inspirované orientální atmosférou. Kromě nestvůr, architektury, dekorací a celkového vizuálního stylu mohou hrát velkou roli i zvuky, pachy, pocity a jiné druhy vnímání. Na druhou stranu, nesnažte se nic přehánět, ať vám nevznikne vyložený blázeň, pokud to tedy není záměrem. Ze začátku je určitě vhodné pravidlo střídmosti, že méně je někdy více. Protože čím více změn a variability bude, tím méně závažně budou působit. Chce to najít ono pověstné Tao, cit pro ideální

rovnováhu, kterou každý Dungeon master získává zkušenostmi. Estetice se ještě trochu budu věnovat později, při rozboru textury. Rovnováze prvků zase při rozboru překážek, nástrah a pokladů. V tomto ohledu ale již nyní zmíním, že obvykle bývá jedno patro designováno na určité úrovni postav. Nicméně jsme ve staré škole a proto na to není vždy úplně spoleh. Jednak to samozřejmě bude jen přibližné a navíc, nikdy není na škodu do některých částí umístit trochu neadekvátní hrozbu, které se dá ovšem vyhnout. Více o tom však v pozdější části článku.

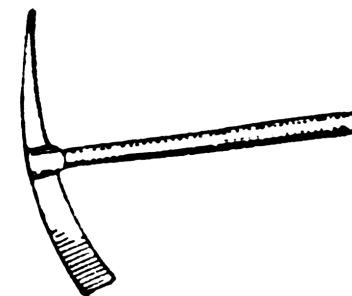
Prémiová místa a zkratky: Velmi opomíjeným elementem, přitom velmi zábavným, jsou prémiová místa. Může se jednat o efektivní a bezpečné zkratky nebo i o těžko přístupná či ukrytá místa, která skrývají nějakou výhodu či poklad. Ta slouží jako odměna pro hráče, kteří toto místo objevili. Může se třeba jednat o samostatnou sekci či patro malého rozměru, do kterého vede tajná chodba nebo třeba teleport. Uvnitř může čekat klasický poklad, magický předmět, ceněné zdroje, informace, bezpečí nebo jiný jednorázový či omezeně se opakující efekt (léčení, doplnění zaklínadel, zvýšení vlastností, bonus k hodu, apod...). Jen

u opakovatelných efektů mějte na paměti, že nesmíte hráčům dát příliš, jinak byste tím narušili celou podstatu staré školy a hráčům degradujete všechny výzvy a jeskyně začne být nudná. Z tohoto důvodu se snažte většinu prémiových oblastí designovat jako jednorázové záležitosti, pokud nebudete mít závažný důvod k opaku.

Prázdné místnosti: Prázdné místnosti jsou, zejména v moderním designu, jeden z nejméně pochopených elementů. Přitom mají hned několik důležitých funkcí. Jednak, vzhledem k míře nebezpečí jsou prázdné místnosti prostorem pro oddech či místem, který dává hráčům prostor plánování či vymýšlení. Zároveň ovlivňuje plynulost mnoha zdrojů a tím má vliv na chování postav. V souvislosti s tím i hrají roli v tom, že cílem výpravy není prolézt každou místnost, což výskyt prázdných místností, v kombinaci s dalšími prvky podporuje. Dále, prázdné místnosti lze využívat za běhu, jako prostor pro doplnění aktuálně potřebného zásahu ze strany Dungeon Mastra. Můžete vytvářet i prostor pro zapojení nové postavy. Nebojte se proto některé místnosti v případě potřeby něčím zaplnit. Také pamatujte na to, že i když máte místnost designovanou

jako prázdnou, nemusí to nutně znamenat holé stěny. Poměr prázdných a obsazených místností bývá obvykle někde v rozmezí 1:2 až 2:1.

Nepravidelnost, rozměry a poměry a mapování: tento element hraje primárně estetickou úlohu. Old school je typický nelinearitou a nepravidelností. Místnosti ani sekce nemusejí být pravidelné ani stereotypní. Nebojte se pracovat s různými geometrickými tvary, výklenky, ale i slepými chodbami. Pamatujte na to, že hráči dungeon většinou mapují, minimálně je to v jejich zájmu, protože mapa je jedním ze zdrojů, který může sloužit při překonávání překážek a řešení problémů. A neplatí to jen při boji a pohybu, ale i při hledání tajných vchodů a postupně. Nikdy však nezapomínejte, že všeho moc škodí, a příliš složitý dungeon na mapování může být spíše otrava, než zábava, ať bude mít sebe víc retro vizáž. Trochu se tohoto problému dotkneme příště, když se zamyslíme nad prvkem labyrintu.



To je pro tuto chvíli vše. Další pokračování nalezne snad v příštím díle Drakkaru. Na co se můžete těšit? Trochu blíže se podíváme na úlohu realismu a herní rovnováhy. Neopomineme i tradiční prvky jako jsou poklady, nestvůry, pasti či hádanky. Také se zamyslíme nad tím, jak vtisknout jeskyni život a jak ve hře funguje textura. V neposlední řadě také probereme, jaký estetický potenciál skýtají různé podivnosti a bizarnosti. Představíme si i pár ikonických prvků, jako tajemné bazénky, kuchyně či teleporty. A nakonec si představíme pár užitečných odkazů a publikovaných produktů. V případě zájmu o nějaké jiné prvky se nebojte napsat do diskuze, která k tomuto článku bude založena a já se vynasním se jím v rámci možností také věnovat. Ti, které se mi podařilo alespoň trochu nadchnout si mohou čas zkrátit prvními pokusy o náčrt vlastní jeskyně :-)

autor: „al-Icon“

Recenze

Stars Without Number

Jen čas od času se stane, že v relativně specifickém odvětví obskurní subkultury, jakým bezpochyby Old School Renaissance ve vztahu k rolovým hrám je, se vyskytne projekt, který svým zpracováním a užitečností přesahuje hranice dané nějakým škatulkováním na hnutí a odnože. STARS WITHOUT NUMBER od Kevina Crawforda je právě takový projekt.



Asi nejsnazším popisem SWN je old school hra ve sci-fi (pokud si nejste jisti pojmem *old school*, viz Bifiho článek v...patnáctém a šestnáctém čísle *Drakkaru*). Hra je postavena na stejném systému, jako staré DUNGEONS AND DRAGONS, takže se hází šesti druhy kostek, postavy mají povolání a úroveň, hit pointy a záchranné hody... všechno to tam je. A ačkoli je v SWN základní DND systém důmyslně doplněn mimo jiné o elegantní systém dovedností napojený na tvorbu postav skrz volbu dvou tématických balíčků (sociálně laděného pozadí (background) a s povoláním spojeného výcviku (training)), spočívá na počátku zmiňovaná výjimečnost v něčem jiném.

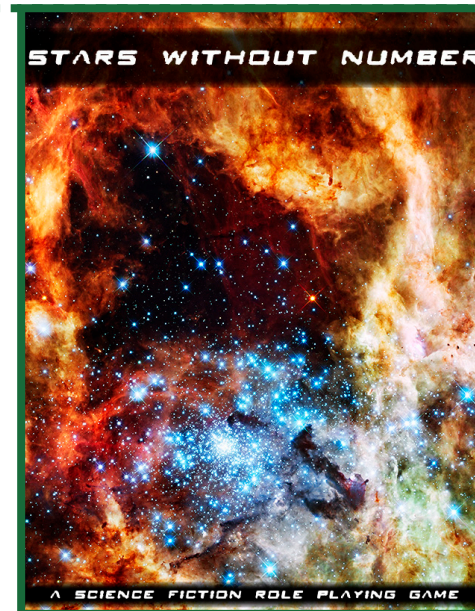
Autor SWN se totiž nespokojil s „pouhou“ další revitalizací starého dobrého DND, ale navíc přihodil velmi užitečný, ale přitom stručně a elegantně podaný návod na tvorbu sci-fi sandboxu. Svět SWN je totiž obrovskou říší, která se po globální katastrofě rozpadla na jednotlivé systémy a planety, a teprve nyní se začíná postupně vzpamatovávat. Na mnoha světech klesla úroveň technologie, byla ztracena schopnost budovat lodě schopné mezihvězdného letu, v izolaci vznikly podivné kultury, nepravděpodobná spojení a absurdní situace. A je na hráčích, aby ten podivný vesmír nespočetných ztracených světů prozkoumali.

V základní knize je sice uveden jako příklad jeden vesmírný sektor,

ale mnohem zábavnější a uspokojivější (díky materiálům, které Crawford poskytuje) je vytvořit si vlastní. Příručka vypravěče obsahuje návod, který kombinuje stručný popis mechanismů fungujících ve světě SWN, jako například mezihvězdného obchodu, úrovní technologie a vlastností mocenských frakcí, a náhodných generátorů, které tyto mechanismy využívají.

Můžete si tak během chvíle náhodně „naházet“ svět včetně typu atmosféry, velikosti populace, úrovně zachovaných technologií a zvláštních rysů (tzv. tagů). Pokud jsou údaje o klimatu a populaci světa užitečné, skutečnou inspirací jsou ony zvláštní rysy, které obsahují zárodky pro mnoho dobrodružství a zajímavých situací. Každý rys je navíc rozepsaný na několik řádků, v nichž se dočtete, jací jsou pro něj typičtí nepřatelé a spojenci, komplikace, rekvizity a místa.

Jako příklad mějme rys Studená válka. Jeho popis říká: „*Planetu ovládají dvě (či více) velmoci, jejichž vzájemné nepřátelství je těsně na hranici otevřené války. Nepřátelství může mít ideologickou podstatu, nebo může být důsledkem boje o kontrolu nad místními zdroji.*“ Typičtí nepřatelé jsou: podezřívavý velitel



Stars Without Number

Kevin Crawford, 2010

Sine Nomine Publishing

rozvědky, domorodci obviňující mimozemšťany z kooperace s nepřitelem, femme fatale. Možní spojenci jsou: apolitický obchodník s informacemi, agent druhé strany, neprávem obviněný občan a politik typu „je to zmrda, ale je to náš zmrda“. Komplikace jsou: policení razie, izolované bojůvky a paranoia. Navrhované rekvizity: vládní „černý seznam“ zrádců, tajné vojenské plány, obří sklad

zbraní budovaných v přípravě na válku. A konečně místa: zaplivaný bar v neutrální zóně, politický mítink, izolovaná oblast, kde se válčí.

Rysů je šedesát, a mnohdy poskytují různé výklady, takže máte spoustu kombinací, které vám během chvilky umožní vytvořit zajímavý svět s vlastními konflikty a zajímavou „příchuť“. Mimo to SWN obsahuje podobně řešený generátor

mimozemských ras a druhů, obří tabulku zápletek dobrodružství (která pracuje právě s pojmy jako Spojenec, Nepřítel či Rekvizita z tvorby světa) a tabulky pro rychlou tvorbu politických frakcí, náboženství, architektur a jmen. Systém politických frakcí navíc umožňuje simulovat na určité strategické makroúrovni boj o moc probíhající na pozadí činností postav, které se do něj časem mohou zapojit;

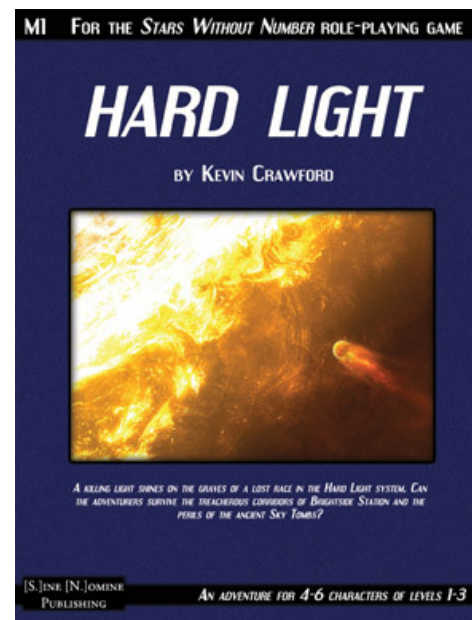
frakce v něm mají vlastní atributy a „aktiva“ jako politické štváče, maršálky, flotily, zabijáky či mesiáše.

Ten korpus tabulek, generátorů a přidružených systémů je právě tím, pro co se vyplatí si SWN přečíst, už jen kdybyste je měli využít pro jiný systém. Za tu cenu to je jasná volba (SWN si můžete z [RPG.Drive](#) Thru.stáhnout zdarma). Pokud navíc chcete hrát sci-fi hru, která může být

podobně pulповá jako Perry Rhodan a přitom mít atmosféru a minimalistická pravidla starého DUNGEONS AND DRAGONS, a ještě jste se nerozhodli o pravidlech, stojí SWN za zvážení. Pokud tenhle text čtete, protože čekáte na nějaké číselné hodnocení, říkám čtyři z pěti. •

Sine Nomine Publishing:

<http://www.sinenomine-pub.com/>



Vaše minirecenze v Drakkaru

Rubrika Čerstvě dočteno, v tomto čísle bohužel neobsažená, uvádí krátké recenze na rozmanité RPG hry, které pojí pouze jediná věc: někdo si je právě přečetl a dostal chuť sepsat své postřehy.

Tato rubrika je jakási hozená rukavice pro vás, čtenáře. Rozhodnete-li se ji přijmout a také něco napsat, s velkým potěšením vaše minirecenze vydáme. Stačí vlastně jen málo: až si příště přečtete další RPG hru, shrňte své myšlenky na jednu nebo dvě stránky textu a pošlete nám je.

Budeme se na vás a vaše recenze těšit u příštího čísla.

autor: „Yeekap“

Recenze

Sorcerer – pekelné dobrá hra

Bližší pohľad na to, čo je vlastne na tejto sprofanovanej indie-hre také úžasné a prečo je omnoho viac ako iba špecializovanou hrou na faustovské príbehy.



Úvod

SORCERER je zvláštna hra. Získala si nemálo povedomia ako jedna z prvých rolových hier vydaných samotným autorom na vlastné náklady a mnoho ľudí ju propagovalo už kvôli tomuto. Rovnako nemálo ľudí ju presne pre toto odsudzuje ako „prehypovanú bublinu“ či „nič zvláštne“. No a potom existuje skupina ľudí, ktorí Sorcerera považujú za geniálnu hru a niečo jedinečné, bez ohľadu na ideologické konotácie, ktoré so sebou nesie. Ako sa to teda s ním má naozaj?

Bez hanby priznávam, že SORCERER je jedna z najhoršie napísaných kníh pravidiel, akú poznám. Členenie

textu je v mnohých ohľadoch veľmi zvláštne, pravidlá sú neraz napísané nejasne, všetky súčiastky tej istej myšlienky treba zbierať z troch rozličných miest knihy, a aby sa človek dobral k základným konceptom a myšlienkam, musí sa stať majstrom v čítaní medzi riadkami (alebo stráviť mnohé hodiny skúmaním [autorových fór¹](http://www.indie-rpgs.com/forged/index.php?board=7.0)). Autorov špecifický, umelo intelektuálny až naduto povýšenec-ký štýl celej situácii rozhodne nepomáha.

Kombinácia týchto faktorov spôsobuje, že ak sa rozhodnete preniknúť do hry poriadne, nejaký ten piatok vám to potrvá. Podľa mňa však rozhodne investovanú námahu

neolútujete a o tom sa vás budem snažiť v tomto článku presvedčiť.

Čo je v knihe?

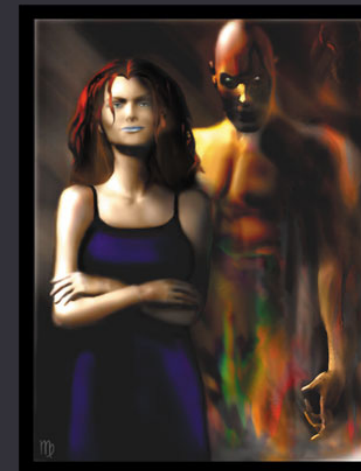
Pretože málokto pozná pravidlá SORCERERA, dajme si najprv krátky prehľad toho, čo sa vlastne v knihe dočítate:

Vyvolávač (v originále „Sorcerer“) je niekto, kto k sebe úmyselne pripúta démona a tým získa prístup k nadprirodzeným schopnostiam. Od bežného človeka sa líši iba tým, že má jednak vedomosti, ktoré mu toto umožňujú urobiť, jednak po niečom túži dostatočne na to, aby sa na takýto krok rozhodol. Všetky schopnosti ale stále ovláda spútaný démon, ktorý ich vyvolávačovi iba prepožičiava. Démoni pritom majú svoje potreby a túžby – to je cena, ktorú vyvolávač platí za ich služby. Ak tieto potreby a túžby nie sú naplňované, démon bude postupne čoraz vzpurnejší, až sa raz vzbúri - s viac či menej fatálnymi následkami.

SORCERER má klasické delenie hráčskych zodpovedností, od rozprávača sa teda čaká, že investuje čas do prípravy hry, vymyslenia nehráčskych postáv a podobne. Existuje však jedna výnimka, ktorá dáva hráčom do ruky väčšiu moc ako by

sa sprvu zdalo. Vyvolávač sa totiž môže pokúsiť vyvolať akéhokoľvek démona si zmyslí – keď tak učiní, jeho herné štatistiky určí hráč. Nie je teda obmedzený nejakým zoznamom „existujúcich démonov“ z knihy či z pera rozprávača. V knihe existuje zoznam schopností, ktoré môžu

SORCERER



(An Intense Role-Playing Game)

Sorcerer

Ron Edwards, 2001

Adept Press

¹ <http://www.indie-rpgs.com/forged/index.php?board=7.0>

démoni mať, ale väčšina z nich je napísaná dostatočne voľne na to, aby sa pomocou nich dal namodelovať (takmer) ľubovoľný démon. Správnu kombináciu potom vznikajú tematickí démoni – napríklad démon lykantropie, vampirizmu či v podstate čohokoľvek iného.

Hra používa tzv. poolovú mechaniku – každý hod obsahuje viacero kociek rovnakej veľkosti. Už tu ale začínajú zaujímavé vlastnosti: prvou z nich je, že počet strán kociek nie je daná pravidlami. Namiesto toho autor hovorí „použite aké kocky chcete, kým budú všetky rovnaké“ a vysvetľuje, aký dopad bude mať počet strán zvolenej kocky na to, ako sa bude hra správať.

Druhou zaujímavou vlastnosťou základnej mechaniky je, že sa nikdy nehádza proti pevnému cieľovému číslu. Všetky hody sú vyhodnocované voči inému hodu, resp. najvyššiemu číslu, ktoré tento iný hod obsahuje. „Počet úspechov“ je množstvo kociek vo vašom hode, na ktorých padlo vyššie číslo ako na najvyššej

protivníkovej. Ak je nasledujúci hod činnosťou, ktorá s predošlou priamo súvisí, dostávate tieto úspechy ako bonus vo forme kociek navyše. Kocky navyše tiež hráč dostáva za nápadité akcie či zaujímavé opisy ... a uspieť bez nich je neraz veľmi ťažké. Základná mechanika je ale zaujímavá aj tým, že vždy je možné uspieť, nech má protivník akokoľvek navrch – z takýchto momentov potom vychádzajú vskutku nečakané zvraty v hre.

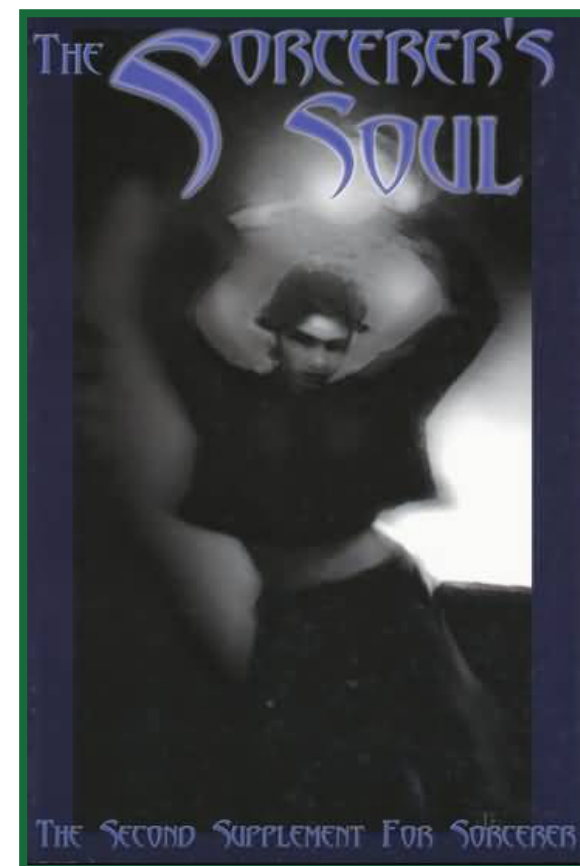
V hre platí pravidlo „1 úspech = 1 bonusová kocka = 1 postihová kocka“. Dopad akejkoľvek akcie takto viete zohľadniť do ľubovoľnej inej, ak

to dáva zmysel v rámci prebiehajúceho deja (a nie je pritom treba riešiť pravidlá ako „máš bonus +2 za útok na ležiaceho“). Zaujímavo sa tento koncept používa aj pri väčších konfliktoch – tu SORCERER nepoužíva iniciatívu či dopredu určené poradie kola. Namiesto toho najprv všetci účastníci nahlásia svoje akcie (a potom ich môžu voľne upravovať vzhľadom na to, čo nahlásili ostatní) a keď sú všetci spokojní, hodí sa kockami.

Výšky hodu potom určia poradie, v ktorom sa akcie dejú. Ak je pritom cieľom niekto, kto ešte neuskutočnil svoju akciu, môže ju zrušiť a brániť sa plným počtom kociek (ktoré si tým pádom prehodí), alebo sa bráni iba jednou kockou (ktorú hodí bokom). Pôvodný hod tak ostáva pred ním a keď sa dostane na rad, je normálne vyhodnotený (netreba nič prehadzovať). Prípadné postihy, ktoré utrážil ako dôsledok akcie mierenej na neho potom vďaka konceptu voľnej zámeny bonusovej a postihovej kocky budú pridané cieľu do jeho obrany. Je to elegantný systém, aj keď vyžaduje trochu zvyku a odnaučenie „hráčskych zvykov“ - keďže v momente, kedy nahlasujeme akcie, nevieme v akom poradí pôjdeme, nefungujú triky s odkladaním akcií, „ja pôjdem až po tebe“ a podobne.

Postava je popísaná pomocou piatich štatistík: *Výdrž*, *Vôľa*, *Identita*, *Vedenie* a *Ľudskosť*. Výdrž a Vôľa hovoria o celkovom telesnom a duševnom potenciále postavy. Identita popisuje, čím sa postava normálne živí, čo zvláda a nakoľko je v tom dobrá. Vedenie je špeciálna charakteristika, ktorú majú iba vyvolávači. Hovorí práve o tom, nakoľko rozsiahle sú ich vedomosti o démonoch a práci s nimi. Ľudskosť je najdôležitejšou

„Namiesto toho autor hovorí, použite aké kocky chcete, kým budú všetky rovnaké a vysvetľuje, aký dopad bude mať počet strán kociek na správanie hry.“



štatistikou vôbec, preto sa jej teraz budeme venovať dôkladnejšie.

Ľudskosť je to, čo démoni nemajú a o čo vyvolávači pracujú s nimi pričádzajú. Konkrétny význam sa bude líšiť od hry ku hre – môže ísť napríklad o pridržovanie sa nejakého ideálu či dodržiavanie určitého rebríčku hodnôt. Vždy je to však niečo v protiklade k tomu, čo reprezentujú démoni a zdroj ich moci.

Pri Ľudskosti je dôležité si uvedomiť, že SORCERER v skutočnosti nie je hotovou hrou, ale súpravou „urob si svoje RPG“ - predtým ako začnete hrať, musíte si zodpovedať niekoľko veľmi zásadných otázok o tom, čo sú démoni zač, ako vyzerajú rituály na prácu s nimi, a čo je presne Ľudskosť. Tieto odpovede budú mať veľmi hmatateľný dopad na ducha vašej hry – ak Ľudskosť zadefinujete ako dodržiavanie starozákonných Desiatich božích prikázaní, zločinmi proti

nej budú činy, ktoré môžu byť úplne bežné v hre, kde kritériami Ľudskosti sú pravidlá modernej kapitalistickej spoločnosti.

Posledným dôležitým konceptom, ktorý je v knihe zavedený, je tzv. **bang**. Tento termín neskôr prebrali zo SORCERERA aj iné rolové hry a prešiel do všeobecného používania, častokrát sa však pritom stráca najpodstatnejšia časť jeho významu. Čo to teda je? Bang je podnet, ktorý si rozprávač pripraví a použije, keď chce aby hráč reagoval. Ide o nešpecifický zárodok situácie, napríklad „Zazvoní ti telefón a povedia ti, že tvoja dcéra je vo väzení.“ Rozprávačovi pritom nejde o vyprovokovanie nejakej konkrétnej, dopredu pripravenej reakcie – cieľom je umožniť hráčovi vykresliť svoju postavu vo svetle situácie, ako presne ju vykreslí však musí byť ponechané na ňom.

Druhou podstatnou vlastnosťou je, že bangy si rozprávač pripravuje nešpecifické, navzájom nezávislé a dostatočne „voliteľné“ aby mohol ktorýkoľvek z nich pri hre použiť či nepoužiť. V predošlom príklade napríklad naschvál nie je určené, kto postavu informuje, ako znie obvinenie ani či je dcéra naozaj vinná. Zmyslom tejto voľnosti je sloboda pri použití pripravených bangov – ak

sa niektorý v danom momente hodí, použije ho. Ak prejde celé sedenie bez toho, aby sa naskytla vhodná príležitosť, bang ostane nepoužitý a hre to nijako neublíži. Taktiež nevádi, ak bang „vyšumí“ – nevyprovokuje reakciu od hráča. Aj takýto následok je vlastne reakciou, vykreslením postavy a rozhodnutím.

Pochopenie práce s bangami je dôležité pre správne fungovanie Sorcerera – umožňujú totiž rozprávačovi urobiť si prípravu, ktorá zároveň pomáha jemu, neobmedzuje slobodu hráčov a nezrúti sa ako domček z kárát, keď hráč urobí niečo nepredvídateľné (napríklad vyvolá démona, ktorý mu umožní vidieť do minulosti, prechádzať cez steny či podobne).

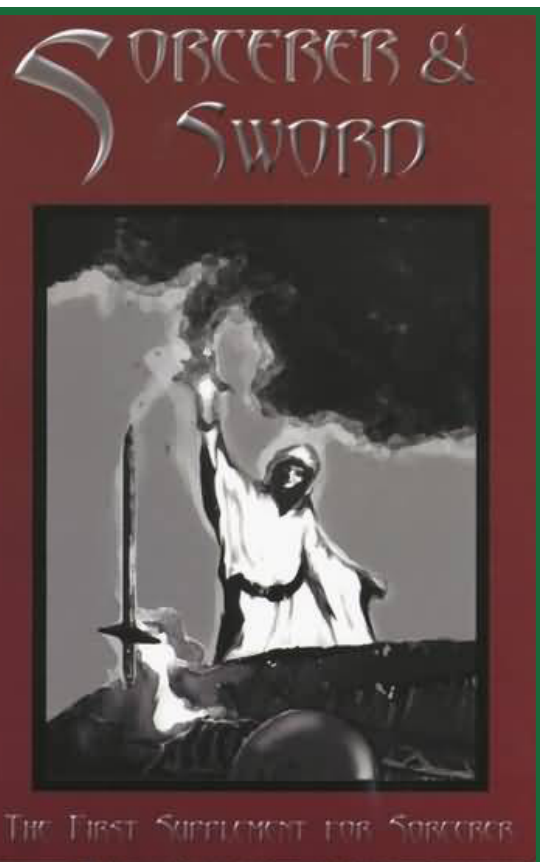
Čo v knihe nie je?

Keď si budete čítať príručku (či zhrnutie v predošlých odsekoch), vaše myšlienkové pochody pravdepodobne budú vyzeráť takto nejako: „Ok, ok, vyvlávam démonov aby som niečo dosiahol, ok, minimalistický popis postavy cez deskriptory, poolový systém, jasné, jasné, jasné, prenášanie úspechov, jasné, konflikt, zranenia cez postihy, jasné, bangy, ok, koniec. OK, a čo je na tom teda také výnimočné?“ Do značnej miery budete

mať pravdu – kniha síce naznačuje, že sa bude v hre dať odohrať aj niečo viac ako klasický faustovský príbeh, ale táto idea nie je ani zďaleka rozpísaná do hĺbky, ktorú by si zasluhovala.

SORCERER totiž vo svojej podstate nie je hra o démonoch z pekla, ktorí sa chcú zmocniť ľudských duší. Iste, dá sa tak hrať a vzorové rozpracovanie v knihe takto do značnej miery aj vyzerá. V tomto ohľade bol ale autorov výber termínov veľmi nešťastný. Väčšina ľudí si pod slovom „démon“ predstaví obyvateľa pekla, inteligentnú, hmatateľnú a malevolentnú entitu. Pritom démonom v SORCEREROVI môže byť čokoľvek, poskytujúce vybranému jedincovi moc, schopnosti či možnosti na úkor jeho príslušnosti ku zvyšku ľudstva.

Podobne termín „Ľudskosť“ má pre väčšinu z nás jasne daný význam, od ktorého sa budeme odkláňať iba s obtiažami. Ľudskosť je pritom v hre určená ako tie aspekty, ktorými sa „otrlý vyvolávač“ bude líšiť od ľudskej masy na uliciach kvôli svojmu rozsiahlemu kontaktu s démonmi. Táto definícia potom zase bude mať vplyv na to, akú formu bude mať v hre Vedenie o démonoch a rituály na prácu s nimi. Ak sú démoni klasickí kresťanskí obyvatelia pekla,



SEX AND SORCERY



THE THIRD SUPPLEMENT FOR SORCERER

Vedenie bude znalosť kresťanskej dogmy. Ak sú to trebárs paraziti a nemoci neznámeho pôvodu, Vedením budú skôr obskúrnejšie poznatky z exobiológie, medicíny a podobne. Významy démonov, ľudskosti a vedenia spolu určia, čo bude hlavnou témou hry, okolo čoho sa budú točiť konflikty a dilemy pre postavy.

Aby ste si urobili predstavu, ako veľmi odlišní od bežného ponímania môžu byť démoni v SORCEREROVI,

popíšem ako vyzeralo nastavenie jednej našej hry. Hra bola zasadená do blízkej budúcnosti, pričom boli učené prelomy do genetiky, umelej inteligencie a robotiky. Kybernetické implantáty dosahujúce až presahujúce funkčnosť ľudských orgánov, ktoré nahrádzajú sú k dispozícii tým, ktorí vedia kde ich hľadať. *Démoni* reprezentovali jednotlivé implantáty a iné „robotické vymoženosti“ – od náhradných čuchových buniek až po androida nerozoznatelného od človeka. *Ľudskosť* bola definovaná ako sila emócií, ktorých je človek schopný. Ako postavy strácali ľudskosť, postupne sa ich pohľad na svet stával čoraz bezcitnejším, chladnejším a odmeranejším, až sa z nich postupne stali stroje s trochou živého mäsa, neschopné akejkoľvek ľudskej emócie.

Naviazanie démona je metaforou pre disfunkčný vzťah – ide totiž o dlhotrvajúci záväzok, ktorý zo svojej podstaty nikdy nie je vyrovnaný. Vyvolávač môže démonovi kedykoľvek uložiť príkaz, ktorý tento musí splniť. Démonovo prežitie v našom svete navyše závisí od toho, ako vyvolávač naplňa jeho potreby – až keď dlho nie sú naplnené, získa démon dostatok moci na to, aby sa vzbúril vyvolávačovej nadvláde.

Ďalší dôležitý poznatok je, že vyvolávač nie je definovaný tým, že má k sebe pripútaného démona. Je ním každý, kto vie o existencii démonov a ako s nimi pracovať. Rovnako dobre to teda môže byť nielen šialený kultista, podrezávajúci panny o polnoci na oltári na počesť temným silám, ale trebárs aj budhistický mních, cestujúci po krajine a vyháňajúci zlých duchov, ktorí terorizujú dedinčanov. Tento koncept je detailnejšie rozpracovaný v prvom rozšírení *Sorcerer and Sword*, ktoré ešte spomeniem.

Dajme si zopár príkladov, ako môže vyzeráť hra *SORCERER* – začneme tými zjavnejšími a postupne sa dostaneme k príbehom, o ktorých by ste možno nečakali, že sa budú dať výborne odohrať práve v *SORCEREROVI*:

- *Supernatural* – pomerne jasná voľba. Dvaja bratia, bojujúci proti nadprirodzeniu. Vďaka svojim vedomostiam o okultných záležitostiach nedokážu viesť normálny život, sú pokladaní za bláznov, ostrakizovaní až lovení políciou ako šialení vrahovia. V neskorších sériách priamo uzatvárajú dohody a dlhodobé vzťahy s rozličnými nadprirodzenými bytosťami.
- *The Exorcist* – taktiež klasický scenár s pekelnými bytosťami,

ale tentokrát pohľad z „opačnej strany ihriska“ – postavy filmu sú vyvolávači, ktorí sami s démonmi nepaktujú a svoje Vedenie využívajú na to, aby ich vyhánali z nášho sveta.

- *Dexter* – sérioví vrahovia sú zvláštnou kategóriou ľudí, ktorí vedia o tienistých stránkach ľudskej prirodzenosti viac ako ktokoľvek iný. Dexter, snažiaci sa udržať vratkú rovnováhu medzi potrebami svojho „temného pasažiera“ a normálnym rodinným životom je výborným príkladom vyvolávača.
- **Portrét Doriana Graya** – obraz umožňuje Dorianovi žiť úplne bez toho, aby sa na ňom podpísali a odzrkadľovali následky jeho činov. Táto neprirodzená sloboda ho vedie do postupnej špirály sebazničenia. To sa stáva cenou, ktorú za toto oslobodenie ňu platí.
- *Stepfordské...paničky* – muži v Stepforde obetovali svoju ľudskosť vo vzťahu k ženám výmenou za pohodlie, ktoré im poskytuje vždy poslušná a výkonná „manželka“.
- *Resident Evil* (hlavne 2. diel) – smrteľne nebezpečný vírus a vedci, experimentujúci s ním

pri plnom vedomí toho, čo môžu pre celé ľudstvo pôsobiť.

Rozšírenia

Zopár slov venujem aj rozšíreniam, ktoré ku hre existujú. Autor napísal tri rozširujúce knihy a každá z nich sa venuje okrem pravidiel pre SORCERERA aj inej problematike:

- *Sorcerer and Sword* je štúdiou pôvodných literárnych diel žánru Sword and Sorcery a venuje sa štýlu prípravy a hry, ktorého cieľom je čo najbližšie sa priblížiť pocitu z čítania týchto diel
- *The Sorcerer's Soul* rozoberá žánr tvrdáckych detektívok („hardboiled detective fiction“) z pera Raymonda Chandlera, Dashiella Hammeta a ďalších. Vysvetľuje techniku máp vzťahov a ukazuje, ako s ich pomocou pretaviť knihu do scenára pre hru bez toho, aby postavy boli násilne prevádzané reťazou rozprávačom podhadzovaných stôp.
- *Sex and Sorcery* sa venuje problematike mužsko-ženských vzťahov, dynamike zmiešaných herných skupín a dopadu sexuálneho napätia medzi hráčmi na hru. Taktiež rozoberá typicky

mužský a ženský príbeh a ukazuje, ako pracovať s témami ako je ochrana komunity či materský inštinkt.

Rozširujúce knihy od Rona Edwardsa odporúčam prečítať si každému, nielen záujemcom o SORCERERA. Obsahujú mnoho zaujímavých myšlienok a postrehov, často aplikovateľných pri hraní ľubovoľnej rolovej hry.

Posledné knižné rozšírenie nepochádza z pera Rona Edwardsa, má ho na svedomí Judd Karlman a jedná sa o vskutku unikátnu knihu. Volá sa *The Dictionary of Mu* a ide o postapokalyptické fantasy prostredie na hru, podané veľmi netradičným spôsobom. Celé je totiž vystavané ako zápisky (čiastočne šialeného) kronikára, ktorý vytvára slovník o veciach, ktoré pozná. Keď som knihu prvýkrát chytil do ruky, bol som zmätený a až zistenie, že ju treba čítať odzadu ma doviedlo k poznaniu, ako ju vlastne pri hre používať.

Okrem štyroch rozširujúcich kníh existujú pre SORCERERA takzvané „mini-doplňky“ – krátke PDF súbory (bežný rozsah 20–40 strán, aj keď

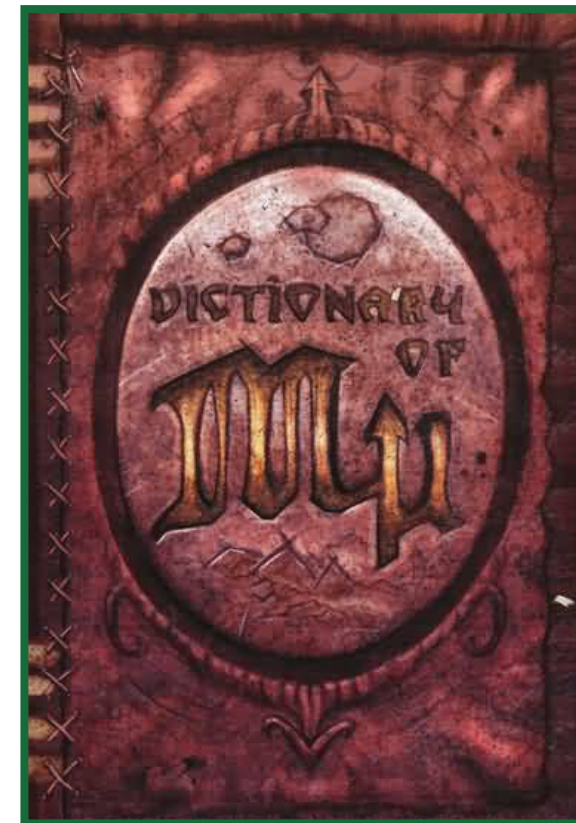
existuje aj *táto monštrozita*² – 144 strán, viac ako samotné pravidlá!), ktoré obsahujú konkrétnu prípravu herného sveta a prípadné pravidlové úpravy s ním spojené. K dispozícii je viacero zaujímavých mini-rozšírení, od humorných krotiteľov nadprirodzena (*Demon Cops*) cez šialencov, strácajúcich kontakt s realitou (*Schism*) až po vlkodlakov, snažiacich sa ovládnuť svoje zvieracie pudy (*Urge*).

Záver

SORCERER rozhodne nie je jednoduchá hra na zvládnutie, a ešte dlho potom, ako si budete myslieť že ste strávili a internalizovali všetky podstatné časti budete pri hre narážať na situácie, ktoré vám dajú zabráť. Niet preto divu, že sa tejto hre nedostáva uznanie, ktoré si zaslúži. Trochu nádeje že sa toto v budúcnosti možno zmení mi dáva aj skutočnosť, že sa (už niekoľko rokov) pripravuje kniha menom *Play Sorcerer*, ktorej ambíciou je pochopiteľnejšie podať základné aj pokročilejšie koncepty hry.

Na záver iba podotknem, že

SORCEREROVI vďačím za nezabudnuteľné herné zážitky. Svojou flexibilitou a eleganciou sa zaradil medzi mojich najväčších favoritov a ak mu dáte šancu, možno osloví aj vás. •



² http://www.rpgnow.com/product_info.php?products_id=80912

Tři kameny

Michaela Merglová

Slepený mokrý písek rozhrnula příď staré loďky. Chvíli se ozývalo syčení sítě vlečené vodou a tiché zaklení, a pak na břeh vystoupil rybář. Nesl s sebou koš s rybami, který byl povážlivě prázdný, jen na dně proutí ležel malý pohublý slaneček, jehož mrtvé oko se dívalo k ošklivě ocelovým mrakům.

Uvázal loď k zaraženému kolíku v zemi a vydal se po zeleném rozkvétajícím kopci, na jehož ploském vršku stál nevelký kamenný domek. Vítr foukal směrem k otevřenému moři a rozhrnoval tmavé vlny v zátoce. Loďka se slabě pokyvovala. Rybář došel pomalu k domku a zastavil se na prahu, aby se podíval zpátky k moři. Voda se tříštila na skalách pod kopcem a jakoby se mu moře samotné vysmívalo, jakási ryba vyskočila nad hladinu, její šupiny se na slunci zaleskly jako roztopené stříbro a zase zmizela ve vlnách.

S tichým povzdechem se otočil zády a vešel do domu. Neviděl tak černá mračna blížící se od západu k pobřeží, a ani nevěděl, že se dnešní noci stane něco podivného, co změní jeho život.

Hospoda byla poloprázdná. Venku kvílel vítr a kromě několika osamělých pijáků kolem starého Harla to všichni zabalili časně a vyrazili raději domů. Mezi prázdnými borovými stoly procházela pěkná rusovlasá děvečka, občas se zastavila, aby otřela neviditelné smítko z desky prosáklé pivem. Harl ji skrytě pozoroval a usmíval se pro sebe.

Když zaskřípaly dveře, Harl zvedl hlavu ověncenou stříbrnou svatozáří šedivých vlasů a jeho tabákem zežloutlé zuby se odhalily v ošklivém úšklebku.

„Hleďme, Eywindr,“ zvolal posměšně, „tak co, už jsi ulovil konečně tu svou velkou rybu?“

Rybář na něho pohlédl lhostejným a unaveným očima. „Skoro,“ zabručel a sesunul se na židli dál od světla petrolejky, do jejíhož stínítka narážely zmatené mury. Vypadal jako rozbitý hadrový panáček, kterému loutkař přerezal provázky.

„Hej, Eywindře, kdy mi přineseš ty kraby?“ ozval se jiný piják a jeho hlas byl doprovázený pochvalným smíchem jeho druhů.

„Až nebudou vlny,“ odpověděl Eywindr a zvedl hlavu k děvečce, která k němu pomalu přicházela.

„Malvin jich dneska přinesl plný koš!“

Eywindr si halekání přestal všimnout.

„Co to bude dneska?“ zeptala se děvečka tiše a její hlas byl studený a odmítavý.

„Jedno pivo, Lair,“ řekl.

„A máš čím zaplatit?“

Potrásl kudrnatou hnědou kšticí. „Dneska byl špatný den, napiš mi to na účet. Ale zítra zaplatím.“

„Už druhý měsíc říkáš tohle,“ zamračila se.

„Měl jsem díru v síti.“

„Tak si ji sprav!“ odsekla a za hvízdání a roztroušeného potlesku Harla a jeho kumpánů odešla. Za chvíli se vrátila jako nasupený mrak, udeřila korbelem, až pivo vyšpláchno na odřený stůl, a bez jediného slova zmizela zase v útrobách hospody, než stačil rybář promluvit.

Eywindr si prohrábl solí slepené vlasy a provinile pohlédl na bílou opadající pěnu. Pokud zítra bude klidné moře, vyjede až k jeskyním mořských hadů, tam vždycky bývá hodně rybek schovaných ve stínu skály. Přinese pak večer Laiře nejpěknější úlovek, co bude. Nechtěl si ji pohněvat a tohle ho mrzelo. Ale moře k němu poslední měsíce bylo macešské a v sítích mu zůstávalo sotva tolik, aby neumřel hladý sám. Poslední měsíce. Možná roky. Od té doby, co velká ryba převrhla jeho loď...

Dopil pivo a zalovil v kapsách, aby zaplatil, než si uvědomil, že v nich nemá nic, než díry. Starý zvyk, který přetrval i v dobách nouze. Vstal a ucítil na sobě pohledy všech místních. Dřív byly plné lítosti a soucitu, později lhostejnosti a teď už v nich zbývalo jen opovržení a výsměch. Harl se ze tmy uchechl.

„Dobrou noc,“ řekl rybář tiše a vytratil se do večerní tmy.

Byla zima, vítr zostřil a zesílil, nesl s sebou pach rybiny a soli. Obloha zčernala tak, že na ní nevyšla dnes jediná hvězda. Ušel sotva pár kroků, když na něho dopadly první kapky deště.

„Z deště pod okap,“ povzdechl si tiše, když vykročil domů, a zahalil se do starého pláště prožraného moly. „Z deště pod okap.“

Blesky se proháněly po obloze jako zběsilí jezdci a dunivé hromy nedovolily rybáři usnout. Převaloval se v dolíku pod oknem ve starých příkryvkách, drkotal zuby a nakonec vstal. Roztopil oheň a nechal namodralé plameny, aby pomalu stravovaly navlhle dřevo. Pak sundal z háku u dveří těžký naolejovaný plášť a klobouk se širokou krempou a vyšel ven.

Z výšky viděl jen pohyb v zátocě, ale silné úder vln o skaliska a ostré syčení deště stačily k tomu, aby si dokázal představit, jak bude pobřeží vypadat. Nohy se mu bořily do rozmáčené hlíny a zbičovaná tráva na cestě mu klouzala pod nohama, šel proto opatrně; pád z vysokých břehů do vody by znamenal smrt, protože šedá skaliska čnící z moře lemovala skoro celé pobřeží.

Sešel až na písčité břeh. Voda citelně stoupala a kolík vražený do země hrozil utrhnout se každou chvíli. Zpěněné moře se mu sápal po nohou, když s hekáním a funěním vytahoval loďku výš ke skalám, z dosahu chamtivých mořských dlaní. Několikrát upadl a studený déšť a mořská voda mu zmáčely šaty pod kabátem. Až přijde domů, posadí se k ohni a dá si něco teplého do žaludku. Polévku z chaluh, nejspíš...

Křížem přes oblohu se zaklikatil opalizující blesk a na okamžik ozářil celou zátoku jasným pronikavým světlem. Rybář přivřel oči a zamrkal. Zdálo se mu, že uviděl v písku vyvrženou obrovskou rybu. Leskla se slanou vodou.

Popotáhl provaz, aby ho ovázal ke zkřivenému stromku na skalách a pak udělal několik kroků k tomu místu, kde viděl rybí tělo. Možná to byla ta velká ryba, kterou jednou chytil do sítí, ale byla tak silná, že mu roztrhala síť a převrhla loďku. Možná ji moře vyplivlo, aby mu konečně ukázalo svou štědrost.

Ucítil, jak se mu pod nohama převalují kamínky, které moře strhávalo zpátky do svých útrob. Zastavil se, když viděl přímo před sebou velký stín a sklonil se, aby se podíval, co to je. Oblohu nad jeho hlavou znovu rozčísil zlatavý paprsek blesku. A rybář uviděl, že to není ryba.

V písku před ním ležela žena, jak ji moře vyzvrátilo. Na těle a ve vlasech měla zachycené řasy, alabastrové ruce odřené pískem, zlaté vlasy...

„Bože,“ zašeptal a vítr mu serval slova ze rtů. „M-Meredith?“ Opatrně se sehnul a dotkl se jí. Měla studenou kůži, až se polekal, že je mrtvá, ale pak se náhle pohnula pod jeho dotykem.

„Žiješ... neboj se,“ drmolil a rozvazoval si chvatně promrzlými prsty plášť. „Vezmu tě domů.“

Zahalil ji do svého pláště a tak opatrně, jak svedl, ji zvedl do náruče. Byla lehoučká jako pápěří, jako by nic nevážila. Srdce mu divoce bušilo. Vyrázil domů.

Oheň slabě přeskakoval, a když rybář rozkopl dveře, vítr zatančil mezi plameny a skoro je uhasil. Složil ji na zem na beráncí houni a vyčerpaně klekl vedle ní. Byl promrzlý a zmáčený, ale přesto cítil hřejivé teplo někde uvnitř. Vrátila se mu. Vrátila se.

Opatrně z ní sundal vlhký kabát a odhrnul zlaté vlasy z její tváře. Ucítil, jak se ho náhle zmocňuje zima a zklamání.

Nebyla to ona. Jak si vůbec mohl myslet, že by to mohla být ona? Dívka na zemi byla mnohem menší, droboučká jako dítě, nahá, jen na pažích a na břiše jí zůstaly kousky řas, stejné, jaké měla zapletené ve zlatých vlasech. Kůži měla bílou jako hedvábný papír, na nohou krev, rty promodralé zimou. Byla tak jiná, když ji teď viděl v matném světle ohně, tak rozdílná, že ani nechápal, jak si to mohl myslet...

Potřebuje teplo. Teplo a jídlo, pomyslel si najednou a omámeně vstal. Bolely ho klouby a cítil malátnost a únavu, přesto přinesl osušky, do kterých ji opatrně otřel, a pak se natáhl pro své příkrývky. Schoulila se do klubíčka jako kotě a zůstala ležet se zavřenýma očima. Opatrně z ní sundal přilepené řasy a zachumlal ji do příkrývek. Zůstala ležet bez hnutí, jen občas se slabě zachvěla zimou.

Chvíli seděl vedle ní, jako by čekal, že otevře oči a promluví, ale když viděl, že usnula, přiložil do ohně a vstal.

Svlékl ze sebe mokré šaty, vytáhl z truhly čisté a ošklivé zaprášené příkrývky. Položil se na své místo pod oknem, zabalil se do zatuchlinou páchnoucí deky a zadíval se na stropní trám obšitý pavučinami.

Možná její loď v bouři ztroskotala na širém moři a šťastné vlny ji donesly sem, do zátoky. Možná spadla do vody. Zeptá se jí za úsvitu.

Když zavíral oči, slyšel příjemné praskání ohně a hučení bouře, která pomalu ustávala.

Ráno se probudil brzy, slunce ještě nevyšlo. Cítil ve vzduchu slaný pach po včerejší bouři a také slabou spáleninu, jak oheň dohořel. Matně se rozpomněl na včerejší noc, na to, jak šel vytáhnout loďku z vln a našel v nich dívku. Možná se mu to jen zdálo, pomyslel si. Dívky na pobřeží obvykle neleží jako mušličky, ne tady v zátoce. Otevřel oči, protřel je rukama a převrátil hlavu k místu, kde stál krb.

Ležel tam balíček příkrývek. A v něm schoulená dívka. Viděl hebké zlatavé prameny vlasů na beráncí kůži.

Vstal a cítil ztuhlé svaly šíje a bolavé paže, jak tahal loď. Spustil nohy na zem, podlaha žalostně zaskřípěla, a pomalu došel k zachráněné neznámé. Když se u ní zastavil, otevřela oči a vyděšeně se na něj zadívala.

„Neboj se,“ řekl tiše a posadil se vedle ní. Ucukla. „Našel jsem tě v noci na pobřeží a vzal tě do svého domu. Není ti nic?“

Dál se na něj dívala. Pak se její modré oči zalily slzami a dívka se rozplakala.

„Ne, neplač,“ snažil se ji utiшит a opatrně pohladil příkrývky tam, kde tušil její rameno. „Jsi v bezpečí, nic se ti už nestane.“

Dívka se zabalila silněji do příkrývek a odvrátila se od něho.

Chvíli se na ni díval a cítil se beznadějně. „Najdu ti oblečení,“ řekl pak a vstal, „půjčím ti svou košili. V ošatce na stole je zbytek chleba, bude tvrdý, ale když ho namočíš ve vodě, přijde k chuti. Voda je ve džbánu na polici. Musím jít ven chytat ryby, ale vrátím se, ano?“

Dívala se na něj usazenýma očima a rybáři připadalo, že neví, co říká. Možná mu nerozumí... Po okolí bylo několik ostrůvků, možná byla z některého z nich...

„Jídlo,“ ukázal na balíček a pak na svoje rty, kterými zahýbal, jakoby žvýkal. Bezradně rozhodil ruce. „Musím už jít. Vrátím se, ano?“

Když odcházel, cítil na sobě její pohled. Chudinka. Možná ztratila rozum ve vlnách. Kdysi slyšel o námořnících, kteří se topili tak dlouho, že pak zapomněli, kým vlastně jsou a zůstaly z nich nesmyslně blábolící trosky dívající se na obzor.

Na pobřeží se slétali rackové. Všude kolem páchly vyplavené řasy, ve kterých byly zamotané drobné rybky, korýši, škeble. Bílé peří racků se vznášelo ve zkalených vodách. Odvázal loďku, naložil koš a sítě a nechal se unášet vlnami. Ty byly dnes překvapivě klidné.

Když ho vlny donesly do středu zátoky, rozhodil sítě. Kdo ví, třeba dnes bude úlovek bohatší než včera. Nevšiml si, že na kraji skály, kde měl dům, stojí plavovlasá dívka, zahalená v jeho košili, a pozoruje ho.

Už se šerilo, když se vrátil na břeh. Úlovek nebyl o mnoho lepší než předchozí dny. V jeho sítích sice skončilo pár ryb, ale žádná z nich pomalu nestála za to, aby z ní něco uvařil. Zastavil se i u jeskyněk, ale jako by se všechny rybky rozprchly, když na ně padl lodní stín. Našel ale několik lastur a až se vyloupou, bude z nich dobrá polévka.

Uvázal loďku opět k dřevěnému kolíku a pomalu vykročil zpátky domů. Když zaslechl křik racka, otočil se. Jeden z mořských ptáků se zachytil v řasách a tloukl křídly a křičel, jak se snažil z nich dostat. Nakonec se vodní tráva přetrhla a racek zmizel nad skalisky.

Rybář si všiml, jak se pod převrácenými řasami něco zalesklo, a tak došel blíž a sklonil se.

Zalovil prsty mezi slizkými zelenými výhonky a překvapením se mu otevřela ústa, když mu do dlaně sklouzla velká perla. Pravá perla, velká jako menší ořech. Zíral na ni, jako by nevěřil svým očím, až konečně sevřel prsty a vstal. Nikdy předtím, nikdy v životě perlu nenašel. Jen jedinkrát našel nádhernou perleťovou lasturu, ale rozbouřené moře mu ji zase vzalo. Ale nikdy ne perlu. Zamyšleně sebral koš a vydal se po cestě k domu.

Cizí dívku našel sedět na kraji útesu. Měla vlnité vlasy, které se leskly, jako by byly ze zlata, jasné modré oči a bledoučkou průhlednou pleť. Když si všimla, jak přichází, vstala. Měla na sobě jeho košili, kterou jí tam zanechal a ta jí sahala až do půlky stehů. Byla maličká, hubeňoučká, křehká. Chvěla se.

Usmál se na ni.

„Pojď dovnitř,“ pobídl ji a položil koš na stranu. „Venku je zima, nachladíš se.“

Kývala hlavou. Vstoupil do domu a položil koš na stůl. Dívka ho následovala a posadila se na zkřížené nohy, zatímco šel rozvěsit mokré sítě ven.

Vrátil se a zastihl dívku, jak drží v rukou jednu z lastur. Dvě další jí ležely u nohou a ona držela v rukou...

„Perly?“ vydechl.

Otočila se na něj s tajemným, dětsky spokojeným úsměvem a přespala si tři perličky z ruky do ruky, jako by to byly její hračky.

Jediná taková, jediná taková perla by stačila, aby zaplatil všechny dluhy, které měl. A ona držela v rukou tři a nezdálo se, že by pro ni měly zvláštní cenu.

Posadil se vedle ní a nahmatal v košíku poslední škebli, kterou dnes vylovil. Dívka si ji od něho vzala a položila si ji na pravou dlaň. Prsty

druhé ruky potom přejela po místě, kde se misky spojovaly a bylo to, jako by otevírala zámek. Škeble se sama otevřela a v ní se zaleskla modrá perla.

Dívka ji vytáhla a s úsměvem ji přidala k ostatním. Perly. Dívka, která z ústřic vytahuje perly. Eywindr seděl vedle ní a němě se díval, jak si hraje s perlami. Už slyšel o takových dívkách, o dívkách, jejichž království je plné perel, lastur a ryb. Mořské víly.

Potřásl hlavou a najednou si všiml, že na zemi, na podlaze, tam, kde dívka prošla, je krev. Pohlédl na její zkřížené nohy. Chodidla měla celá krvavá.

„Jsi zraněná,“ řekl a vstal, „přinesu vodu a obvazy.“

Vyšel ven a odhrnul ze sudu s dešťovou vodou napadané listy a mokrou travu. Pak ji nabral do džbánu a když vešel, viděl, že dívka stojí a ve tváři je zaražená, jako by nevěděla, co se děje.

„Neboj se,“ jemně ji posadil na postel. I teď ucukla, jako by jí jeho dotyk nebyl příjemný. Opatrně zvedl její nohu ze země a otřel krvavé chodidlo vlhkým hadrem.,

„To je divné,“ zamumlal pro sebe, „žádná rána... jen krev...“ Potřásl hlavou a jemně jí ovázal obě nohy. „Odpočni si,“ řekl, „půjdu do města prodat úlovek. Přinesu jídlo.“

Pomalů se položila na jeho slamníku pod oknem a usmála se jako bezstarostné dítě.

Vstal. Najednou ucítil, jak ho chytila za lem košile. Otočil se. Dívala se na něj a pak rozevřela dlaň, ve které se leskly čtyři perly.

„Mám... chceš, abych si je vzal?“

Přikývla. Znovu ten úsměv a pak mu vysypala do dlaní čtyři perly, které vyndala z otevřených lastur.

Prohlížel si je a pak se smutně usmál a vstal. „Musím dolů do města,“ řekl a ani nemyslel na to, že k ní mluví, „odpočiň si. Až ti bude lépe, vezmu tě s sebou.“

Dívala se na něho a pak si všiml, že krátce potřásla hlavou. Pak si přejela přes oči a zatřásla hlavou.

Zarazil se. „Nechceš, aby tě někdo viděl?“

V modrých očích se objevila slaboučká záře a ona po chvíli váhavě přikývla. Posadil se na židli vedle stolku a chvíli se na ni zamyšleně díval.

„Já se jmenuji se Eywindr,“ řekl pak, „jsem rybář. Jaké je tvoje jméno?“

Chvíli se na něho jen dívala a pak potřásla hlavou a sklonila oči.

„Co... proč... ne-nevzpomínáš si? Zapomněla jsi?“

Znovu potřesení hlavou a tentokrát si všiml, že se jí po tvářích znovu koulejí slzy, jako včera večer.

„Ne, neplač, prosím, neplač,“ sklonil se k ní, aby se jí dotkl, ale i tentokrát ucukla. Bezradně se na ni díval s rukama svěšenýma. Pak ho něco napadlo. „Jsi němá?“ zeptal se. „Někdo ti vzal řeč, že nemůžeš mluvit?“

Zvedla uslzené oči a kratičce smutně kývla hlavou. Schoulila se do přikrývek stranou od něj, opřená hlavou o stěnu. Cítil, jak se mu sevřelo hrdlo smutkem, když ji tak viděl. Tiše si povzdechl a vstal. „Brzy budu zpátky,“ řekl jen a pak odešel z domu.

Hospoda byla stejně prázdná jako předchozí den. Laira právě čistila korbely a Harl se svými přáteli seděl jako vždy u světla. „Hej, Eywindře! Kde jsou ti moji krabi, hm?“

„Moc velké vlny,“ zabručel a zavřel úpějící dveře, „možná zítra.“

„Pche!“

„Co to bude dneska?“ zeptala se Laira, když došla ke stolu, kde se děl. „Zase pivo?“

Přikývl. „Dneska zaplatím.“

„Copak, našel jsi tu svou velkou rybu?“ zeptala se přezíravě a odhrnula si z tváře rusou kadeř.

„Možná,“ řekl zamyšleně. Zalovil v kapse.

Zaslechl za sebou skřípání židlí, jak se Harl a ostatní překvapeně začali zvedat, jakmile na stole zazvonily zlaťáky. Laira překvapením otevřela ústa a zírala na lesklé mince.

„Tos dneska ulovil poklad?“ ozvalo se od stolu věrných pijanů, ale nikdo se tentokrát nezasmál.

Eywindr potřásl hlavou a omluvně pokrčil rameny. „Našel jsem škeble a v jedné byla perla.“ Není to zas až taková lež, pomyslel si. Nakonec, v jedné byla perla. A také ve druhé, třetí i čtvrté, ale to už nikdo vědět nemusí...

„Pch, mizerný štěstí,“ odplivl si Harl na podlahu. Jeho hlas přetékal záští a závistí, ale Eywindra to netěšilo.

„Přinesu ti tvoje pivo,“ řekl tiše Laira, posbírala mince a zmizela mezi korbely. Za chvíli se vrátila a Eywindrovi neuniklo, že si učísla vlasy a že korbel je dnes plný až po okraj, přes který přetékala hustá pěna.

Napil se a chvíli se zamyšleně díval na desku špatně udělaného starého stolu. Na něco si vzpomněl. „Lairo?“ řekl.

Harl se na něj závistivě podíval, když k němu dívka došla a naklonila se k němu tak, že mu umožnila překrásný výhled do výstřihu. „Hm?“ usmála se, až ho zamrazilo.

„Já... chtěl jsem se zeptat. Kdybych chtěl koupit šaty, hezké šaty, kam bych měl jít?“

Překvapeně zamrkala. Očividně to nebyla otázka, kterou od něho čekala, ale pak se vzpamatovala. „No, Kalla dělá moc pěkné šaty, ale...“

Jediným douškem vyprázdnil korbel a otřel si bradu rukávem. „Děkuju ti.“

„Za málo,“ ohlédla se pak za ním, když klaply dveře a on odešel.

Seděla u té stěny stejně, jako když odcházel. Oči měla zavřené a spala. Došel až k ní a jemně, tak, aby ji neprobudil, ji pohladil po sametově hebkých vlasech.

„Kdopak jsi, maličká?“ zašeptal.

Nebe už posely hvězdy a na hladině se leskl srpeček měsíce. Posadil se na kámen na útesu a nechal trávu, aby ho lechtala na nohou. Díval se na moře. Za tmy bylo indigově temné, podobné veliké kaluži černé tuše, kterou čeřil jemný vítr. Obrovské. Tajemné. Kruté...

Zatřásl hlavou. Některé věci je lepší nechat zapomenuté.

Neslyšel klapnutí dveří, ale najednou tam stála vedle něj. Zvedl hlavu. Měla na sobě šaty, které jí přinesl, vítr na skalách jí slabě cuchal zlaté vlasy a ona se dívala na hvězdy.

„Neměla bys chodit,“ řekl tiše, ale bez výčitky, „nechci, aby tě to bolelo.“

Pohlédla na něj a usmála se. Pak se posadila vedle něj a sevřela si kolena rukama.

„Líbí se ti šaty?“ zeptal se.

Přikývla a zase sklonila hlavu.

„Odkud jsi?“ obrátil se k ní po chvíli, když ho ticho mezi nimi začalo tížit.

Otočila na něho hlavu a pak pomalu ukázala dolů ze skály.

„Moře,“ řekl, „jsi z nějaké země za mořem, z ostrova?“

Zatřásla zlatou hlavou a důrazněji ukázala dolů. „Z moře? Přišla jsi z moře?“

Přikývnutí.

„Tvá loď ztroskotala...?“

Pak ukázala na měsíc a druhou rukou nakreslila do vzduchu vlnky. Zvědavě se na ni díval, zdálo se, že mu něco vypráví, i když nemá hlas. Sevřely se mu útroby.

„Země pod vodou?“

Další kývnutí.

„Jsi mořská víla.“ Tentokrát se neptal a ona nepřikývla.

Znovu začala kreslit do vzduchu...

Viděl měsíc a hvězdy, které rozsvěcely tmu ve vodních hlubinách, a dívku, která často vyplouvala ke skalám, aby se dívala, jak září. A pak jednoho dne spatřila muže, který na loďce brázdil neúrodné vody malého zálivu. Byl smutný a mrtvý jako ty neúrodné vody. Rozhazoval sítě tam, kde se mu ryby vysmívaly. Bezútěšně, den za dnem plynul a jeho tvář byla pořád stejná.

Zarazila se a dívala se na něj, její tvář byla zmatená a nejistá. Ukázala na něho a pak si přejela bříšky prstů po tváři. Slzy...

Eywindr se tiše nadechl. Dívala se na něj, jako by očekávala, co jí řekne. V modrých očích byla zvědavost. Pamatoval si, že takové oči mívala i ona... kdysi...

„Míval jsem ženu,“ řekl a zamrkal na noční oblohu, „ale moře mi ji vzalo.“

Viděl, jak se její obočí stáhlo. Byla v tom lítost, která ho zamrzela. Ukázala na moře, jako by se ho ptala.

Přikývl. „Ano,“ řekl, „moře.“

Sklonila hlavu. Mlčel, přestože si přál říct něco, co by ji potěšilo. Přál si přivinout ji k sobě, ale neudělal to. Seděli vedle sebe na útesu ztracení a osamělí.

Když se probudil, zaslechl zvenčí skučení větru na skaliskách a tiché dunění dešťových kapek. Otevřel oči a rozhlédl se. Oknem sem pronikalo bledé nemocné světlo, jak mraky z oceli zakryly slunce. Kamenný krb byl plný popela, který bude třeba vymést. Na zemi byly rozličné stopy v místech, kde večer přišel a nechal kapat slanou vodu a kde zaschla krev maličké mořské vílky. Ve vzduchu páchli včera ulovení sledi.

Nebyla tam, na zemi na beráncím rouně ležely přikrývky, zmačkané a zchumlané v balíčku, ale ona v domě nebyla. Vstal a protřel si unaveně oči.

Opustila ho. Odešla. Zase sám v prázdném tichém domě z chladného kamene. Cítil se sklíčený a okradený a nevěděl proč.

Vyšel ze dveří a rozhlédl se. Déšť byl jemný a vlezlý, ale přes noc musely spadnout těžké kapky, keře kolem domu polehaly a květiny se dotýkaly ušpiněnými okvětními plátky hlíny. Rozmrzele vykročil k pobřeží.

Řekl snad něco, co neměl? Ptala se ho, proč je smutný, a tak jí to pověděl. Možná je ale dobře, že odešla. Když byl v její blízkosti, nebyl tak smutný. Pamatoval si moc dobře, jaké to je, jaké to bylo, když někoho ztratí... Když Meredith řekla ano, byl tím nejšťastnějším člověkem na zemi. Postavil pro ni malý dům z kamene a dřeva, obětoval všechno, všechny peníze, které měl, jen aby ji udělal šťastnou. A když tehdy pověsila do oken sušené květiny a zapálila krb, cítil se... jak se vlastně cítil?

Dokázal si vůbec ještě vzpomenout? Dokázal vůbec být šťastný? Tehdy byl šťastný. Dny byly světlejší. A když ho opustila, všechna radost se ze světa vytratila. Dny potemněly, opustil dům, voňavé býlí, teplý krb a útulné stěny mu začaly připadat jako vězení. Odešel od lidí a každý den se díval na moře, které nenáviděl...

A teď mu moře poslalo malou mořskou vílu. Proč? Chce si s ním znovu zahrávat?

Došel k ohybu cesty. Všechny pochyby a chmurné myšlenky zmizely jako obláčky páry nad hrncem. Byla tam. Neopustila ho. Neodešla.

Stála na pláži, bosé nohy se jí bořily do rozměklého písku. Ruce měla vzpažené k nebi a točila se dokola, jako kdyby chytala déšť do dlaní. Smála se a bylo to prvně, co ji viděl se smát. Zlaté vlasy jí slepil déšť a až teď viděl, že se jejich konce dotýkají jejích boků. Její bledoučká tvář byla růžová jako první poupata růží. Zářila.

Zůstat stál opodál a díval se na ni, jak tančí s deštěm.

Pak se zastavila a spatřila ho a její úsměv se rozšířil, jako by na něho čekala. Zvedla ruce a znovu se zatočila. Zvedl hlavu. „Déšť,“ řekl.

Spustila ruce a pak ukázala na oblohu a na něho.

„Ne,“ zasmál se, „nepřivolal jsem déšť.“

Naklonila hlavu a nakrčila lehce obočí.

„Neumím to,“ řekl. Všiml si, že v písku byly krvavé stopy, které omýval déšť a slaná voda. „Musím na ryby,“ řekl, „ale zase se večer vrátím.“

Doběhla k němu, bledou ručkou se dotkla lehce jeho ramene. Překvapeně se otočil. Spojila ruce jako v prosbě.

„Chceš jet se mnou?“ zeptal se překvapeně a pohlédl na třpytivou hladinu moře.

Přikývla.

„To nejde, maličká,“ potřásl hlavou a ve tváři se mu objevil smutek jako předchozího večera, „nejde to.“

Dívala se na něj a v očích se jí objevila ublíženost. Proč? Proč ji nechce vzít s sebou?

„Žena na lodi přináší neštěstí...“

... ale ona ho prosila tak dlouho, až svolil. Do sítě se mu chytila velká ryba, taková, jakou nikdy předtím neviděl. Protrhala jeho síť a naklonila loď. Na palubu se přelily veliké vlny, převrhly loďku do zpěněné vody. Křičel, volal ji a hledal ve vysokých vlnách...

Malá mořská víla potřásla hlavou a znovu sepnula ruce v prosbě.

„Dobrá,“ řekl tiše a začal smotávat lano, které loďku jistilo. Když si byl jistý, že je dost daleko, zabručel si pro sebe: „Tebe mi snad moře nevezme.“

Vlny byly neklidné a silné, naháněly loďku ke skalám. Když se dostali na otevřenější moře, rozhodil síť. Voda šplouchala o boky loďky, ve vzduchu křičeli ptáci a vůně rybiny a řas jim naplnila chřípí. Déšť ustal, ale kouřová mračna nezmizela a stínila dál bledé slunce. Nad hlavami jim poletovali rackové a občas některý v nich proletěl tak nízko, že skoro cítili dotyk jeho křídel na tváři.

Dívka byla nakloněná nad hladinou, dotýkala se jí dlaní a tiše broukala jakousi melodii. Zadíval se na ni. Měla zavřené oči a usmívala se a melodie té písně se nesla kolem loďky jako slabý opar.

Ucítil chvění pod lodí, jako by kolem nich proplouvala ryba, velká silná ryba. Malá víla hladina vodu, hrála si s ní a on viděl v její tváři stesk.

„Stýská se ti po... světu tam dole?“ zeptal se opatrně.

Otočila k němu bílou tvář a zvláště se usmála. Byla tak krásná jako žádná jiná dívka, kterou kdy spatřil a ucítil najednou strach. Byla tak

křehká a slabá... Najednou zatoužil, aby řekla ne. Aby potřásla hlavou. Aby zůstala.

Sklonila se znovu k hladině a přejela po ní dlaní.

„V mém.. v mém domě bys mohla zůstat, kdybys chtěla,“ řekl tiše.

Nepodívala se na něj, ani nepřestala zpívat.

Zavřel oči a povzdychl si. Co znamenalo to mlčení a tajemné úsměvy? Odkud jsi, maličká, a proč jsi tady? Zůstaneš? Kdo ví...

Když vytahoval síť, byla těžká, že ji skoro nedokázal udržet. Plná ryb. Koše u pobřeží naplnili krabi. Škeblí vytáhl nespočet. A v každé z nich byla perla.

Plamínky v krbu zmodraly, až vyhasly docela. Stíny v místnosti se roztančily, jako by jim skučící vítr zvenčí zpíval do rytmu. Usnula, spala na šedavém beránčím rouně zabalená v přikrývkách, jako když ji přinesl té noci za bouřky do svého domu.

Kolem ní ležely různé oblé kamínky a střípky mušliček, které našla na pobřeží a přinesla si je s sebou.

Dnes neusnul. Seděl vedle ní na šedavém beránkovi a díval se na ni. Odešel do města prodat úlovek a když se vrátil, už spala. Jak zavřel dveře, nadzvedla hlavu, jako by si nebyla jistá, kdo přišel, v jejích očích viděl záblesk nejistoty. A pak ho uviděla. Usmála se, zavřela zase oči a usnula.

Sklonil se k ní a slabě ji pohladil po zlatých vlasech. „Zůstaň se mnou,“ zašeptal do nočního ticha. „Nechci, abys odešla.“

„Přináší každý den koše ryb.“

„Eywindr? Eywindr Hlupák? To je nesmysl, ta zátoka byla vždycky chudá na ryby, proto tam nikdo jiný nikdy nelovil!“

„Je to pravda! Každý den přijde a nese koš ryb, zarovnaný koš sledů, sardinek a lososů. A také přinesl kraby.“

„Já jsem slyšel o perlách.“

„O perlách?“

„Prý nosí k Aermemu každý den jednu perlu a každá z nich je krásnější než ta předchozí.“

„Hloupost, kde by přišel k perlám v zátocě?“

„Kdo ví?“

Ebisea klečela na zemi a hledala náušnici, která se jí ztratila, když zaslechla těžký zvuk mosazného klepadla. Vstala a zlostně seběhla po schodech k dubovým dveřím, aby je rázně otevřela.

Stál tam Eywindr. Pořád měl tu postavu hadrového panáka stojícího v poli, byl vysoký a ramenatý, ale hubený, tvář měl jako čárku. Přesto vypadal lépe než jindy. „Ebiseo,“ řekl tiše.

„Pojď dál,“ kývla a nechala ho přejít práh.

Dům byl šerý, jak se smrákalo. Chodba úzká, jak ji pamatoval, schody křivější a kuchyně na konci chodby maličká, přecpaná věcmi, ale vydrhnutá dočista.

Tam ho posadila na židli a sama vytáhla odkudsi láhev z kouřového skla, na jejímž dně se leskla medově hnědá tekutina.

„Proč jsi přišel?“ zeptala se a vytáhla zuby korkovou zátku.

„Potřebuju... s někým mluvit,“ řekl a podepřel si hlavu dlaní.

„Já o tobě slyšela vyprávět docela dost,“ nahodila a zkušenou rukou rozlila kořalku do pohárků a jeden z nich pak přistrčila před něj.

Ebisea byla porodní bába, která pomohla na svět snad všem dětem, jež se za posledních sedm let narodily ve vesnici. Postavu měla

jako ostatní ženy, silné ruce odřené prací, široká ramena i boky. Měla ale snědou opálenou kůži, černé vlasy, které neskrývala v šátku ani síťce a nechávala je volně viset přes ramena. Oči měla temné jako noc a pod okem jizvu, o které nikdy nemluvila. Měla pověst tvrdé ženy, takové, jejíž políček porazí tele a jejíž ostrý nabroušený jazyk vetkne ránu důstojnosti každého, kdo si to zaslouží. Neměla manžela a nikdo se nezajímal proč.

„Co jsi slyšela?“

„Tak různě,“ pohodila rameny a přitáhla si vlněný šál, „historky o perlách, koších plných ryb... Malvin prý bledne závistí a ostatní rybáři zrovna tak.“

Eywindr přikývl, ale nepromluvil, namísto toho si přihnul kořalky. Pálila v krku jako požár a vehnala mu do očí slzy.

Posadila se naproti němu. „Povídá se, že jsi uhranul sítě ostatním rybářům.“

Hluboký povzdech a zaskřípění prázdného pohárku po stole, jak ho přistrčil směrem k ní. Bez mrknutí oka mu dolila.

„Bál jsem se, že z toho budou takové řeči,“ povzdychl si.

„Zas to přejde,“ mávla klidně rukou, „víš, jak to chodí. Chvíli se ti daří, všichni o tom mluví, závidí a nakonec je to přestane bavit a najdou si něco jiného, o čem budou klevetit.“

„Vzpomínáš si, jak mi moře sebralo Meredith?“ řekl a zatočil pohárkem v prstech.

Přikývla a její tvář zvažněla. „Tehdy ses sebral a odstěhoval ses od lidí.“

„Nenáviděl jsem od té doby moře, ale teď...“ potřásl hlavou.

„Teď?“

„Mám tajemství, Ebiseo,“ řekl tiše, „a mám pocit, že mě šírá a ničí každý den a musím ho někomu říct, ale nikdo ho nesmí znát,“ sevřel si hlavu dlaněmi.

„Nikomu ho nepovím,“ položila dlaň na hřbet jeho ruky.

„Šel jsem v bouřce uvázat loď a našel jsem na pláži dívku. Vlny ji vyvrhly, myslel jsem, že je to Meredith, ale nebyla.“

„Dívku?“ zeptala se.

„Je krásná, Ebiseo,“ zvedl hlavu a v očích se mu zaleskl oheň, „tak krásná.“

„Jak se jmenuje?“

Pokrčil rameny. „Je nemá. Ale od té doby jsou moje sítě plné ryb. V každé lastuře je perla a v koších krabi,“ sklonil oči. „Můj dům přestal být prázdný.“

„A ty?“

Zamrkal a sklonil hlavu.

„Co je zač?“

Eywindr se lehce zasmál. „Je to víla. Moje malá mořská víla.“

„Možná je to dar moře, Eywinře. Možná přišel čas se s mořem usmířit, a proto ti poslalo ji, aby zacelila ránu, kterou máš v srdci.“

„Bojím se,“ zašeptal.

„Proč?“

„Protože jsem už moc dlouho neměl nic, co by mi někdo mohl závidět. Co bych mohl ztratit,“ odmlčel se a dlouze si přihnul kořalky.

Ebisea se usmála a nenápadně sklídila pohárek z jeho dosahu. „Vezmi ji sem, do města. Za týden bude velká oslava letního slunovratu.“

„Ne,“ zatřásl hlavou, „budou z toho řeči.“

„To budou stejně,“ pokrčila rameny. „Jak dlouho myslíš, že potrvá Harlovi nebo někomu takovému, než se jednou půjde podívat se na skály a uvidí ji? Nemůžeš schovávat dívku věčně, zvlášť ne, když pro ni kupuješ šaty u Kally. Lidé si domyslí. Vezmi ji do města, a nebo odjed, to je jediná rada, kterou ti mohu dát.“ Vstala a uklidila láhev do zdobené kredence.

Eywindr sklonil hlavu. „Asi bych měl jít, vid’?“

„Možná. Stav se příští týden, přijede Mora s Anisem.“

„Myslel jsem, že tu Anis byl před pár týdny?“

„Byl,“ přikývla, „slíbil mi, že přiveze ten nový tkaloun, když už tu mám podlahu z prken. A Mora přiveze určitě broskve ze zahrady, mívá je velké jako pěst a sladké jako med; když přijdeš, pár ti jich dám.“

Kývl hlavou a vstal. „Děkuju, Ebiseo,“ řekl.

„Pořád jsi zachmuřený,“ doprovodila ho ke dveřím, „měl by ses usmívat, prší na tebe štěstí. Je to jako pohádka.“

„No právě,“ usmál se smutně. „Jen se bojím toho konce.“

Ebisea se zasmála. „Šťastně až do smrti ti nestačí?“

„Kdysi jsem slyšel podobnou pohádku,“ řekl, když mu otevřela dveře „a ta končila hodně jinak.“

Květiny dnes voněly a medonosné včelky poletovaly kolem levandulového keře. Ještě nebyla tma, když se vracel, ale slunce už zmizelo a jemná zlatá svatozář na západě pomalu opadala.

Dům byl čistý, hliněná podlaha zbavená smetí, krb vymetený. Seděla na ovčím rouně a když přišel, došla ke stolu a sundala látku z ošatky s chlebem.

„Uklidila jsi tady,“ všiml si květin, které narovнала do staré vázy a postavila k oknu.

Přikývla, pak se prosmýkla kolem něj a vyšla ven. Ohlédl se za ní. Posadila se na bílé kameny na skále a pozorovala moře a racky. Tam sedala nejčastěji, smutnýma očima se dívala na místo, které kdysi bylo jejím domovem.

Ukrojil si chleba a naředil víno a pak pomalu vyšel za ní; dveře nechal otevřené, mury sice vletí dovnitř přilákané tlumeným světlem krbu, ale jemu nevadily a ona si je ráda nechávala posadit na ruku a ony často létaly kolem ní, jako by věděly, kdo to je.

Lidské šaty zakryly její tělo, ale její duši změnit nedokázaly, pomyslel si. Pořád touží po moři.

„Chybí ti moře?“ zeptal se tiše a posadil se vedle ní.

Kývla hlavou, ale nepodívala se na něj, její modré oči zůstávaly upřené na klidnou hladinu.

„Nechci, abys tu byla nešťastná,“ řekl těžce. „Co pro tebe mám udělat?“

Zvedla ruku a pohladila jeho rty a pak se usmála. Vzal ji za ruku. Neucukla jako dřív. Ukázala na moře. A začala mu vyprávět příběh. Příběh o malé mořské víle, která viděla smutného rybáře a zatoužila být s ním, aby už nebyl smutný. Proto šla k čarodějnici, která žila v temné jeskyni hluboko, hluboko u mořského dna a darovala jí svůj krásný hlas zamčený v lastuře. A čarodějnice jí za to dala lidské nohy, ve kterých cítila bolest s každým krokem...

Její brady se náhle dotkly jeho prsty a zvedly ji. Naklonil se k ní a na bílém útesu ji políbil.

„To není možný, nesmysl!“

„Přisahám, že to jsem viděl!“

Malvin se otřepal jako pes a z dlouhých, sytě zlatých vlasů se na podlahu vysypala zrnka bílého písku.

Harl se ošklivě ušklíbl. „Hej Lairo, ještě jedno pivo sem!“ mávl rukou.

Zlatovlasý rybář počkal, až mu rudovláska přinese korbel a zamračil se. Postavila před něj pivo bez jediného pohledu a odešla dřív, než stačil něco říct. „Tohle snad není pravda!“ vyprskl a vztekla vzal pivo a upil z něj. „Dokud jsem měl plné sítě, natřásala se přede mnou a teď se může přetrhnout pro toho hlupáka!“

„Ženské vždycky chodí za tím, kdo má zrovna peníze,“ zašklebil se holohlavý Gald po Harlově pravici. „Tak to bylo, je a bude.“

„Cos to povídal o tom jeho štěstí?“ otočil se k němu Harl.

Gald zakroužil pivem v korbelu. „Jak sem řek, vyplul na moře a taková malá hubená holka začala zpívat. V té chvíli se všechno kolem něj zavlnilo a on vytáhnul sítě plný ryb.“

„Malá hubená holka?“ ozval se Malvin.

„Hm.“

„Jak vypadala?“

„Vlasy jako ty,“ ukázal na něho Gald, „bledá jako stín, malá. Viděl jsem je z dálky, nechtěl jsem, aby Eywindr zmerčil, že ho sleduju.“

Harl se podíval na Malvina, na jehož tváři se rozlil zamyšlený výraz. „Na co myslíš?“ zeptal se.

Malvin upíral nepřítomný pohled na špinavou podlahu. „Pamatuju si jednu pohádku, co mi vyprávěla bába,“ řekl pomalu a prsty přejížděl po hraně stolu sem a zase zpátky. „Ta pohádka byla o rybáři, který chtěl

vylovit velkou rybu a místo ní našel jednou v sítích mořskou vílu, co mu svým zpěvem lákala ryby k lodi.“

„Myslíš, že je to víla?“ Harl vycenil špinavé křivé zuby a zalovil prstem v díře po jednom z nich.

Malvin pokrčil rameny a v očích se mu objevil podivný lesk. „Nosí mu štěstí a plné sítě ryb,“ otočil hlavu.

Harlova tvář se roztáhla v širokém úsměvu. „Lairo?“ zvolal, aniž by otočil hlavu od Malvinovy tváře. „Ještě jedno pivo.“

Její tvář byla jako obraz, spanilá a jemná, tam, kde se jí slunce dotýkalo, se její kůže slabě červenala jako růžové okraje mraků při východu slunce. Měla zlaté řasy a maličké, skoro neviditelné pihy kolem nosíku. Zlaté vlasy měla rozprostřené po polštáři jako závoj nevěsty a když se jich dotkl, cítil, jak jsou měkké a hebké.

Byla tak nádherná, když spala, tak nádherná, až ho z toho bolelo srdce.

Její víčka se zachvěla a pak pomalu ospale otevřela oči.

Díval se na ni a pak se usmál. „Dnes jsou ve městě oslavy slunovratu,“ řekl a obtáhl prstem jemně její tvář. „Od rána se sjíždějí do města obchodníci z celého kraje a pak večer se všichni sejdou pod šedolistým dubem za vesnicí, zapálí velký oheň a budou kolem něj tančit a zpívat, dokud se slunce nedotkne obzoru a znovu nevyjde. Pije se medovina a jí se ryby osmažené nad ohněm v kouři. Jestli chceš, půjdeme tam spolu. Dám na tebe pozor a koupím ti ten nejkrásnější dárek, jaký si vybereš.“

Zavřela oči a potřásla hlavou.

„Nechceš?“ zašeptal smutně. „Nerad tě tu nechávám samotnou a já jít musím.“

Vstal. Dívala se na něho, jak se obléká. Po širokých nahých zádech mu přebíhalo světlo slunce tlumené stíny keřů, které se venku pohybovaly ve větru. Byl vysoký jako mladý topol a něco se v něm změnilo. Už to nebyl shrbený smutný rybář. Stál přímo, s hlavou zvednutou, na tváři spokojený úsměv člověka, který se raduje z drobných věcí, jež mu život přinese. Vlnité vlasy mu padaly do tváře, ale jemu to nevadilo.

Byl šťastný. Srdce rybáře se uzdravilo.

Došel k ní a lehce ji políbil do vlasů. „Vrátím se brzy,“ řekl a přejel prsty po lokýnce jejích vlasů.

Na okamžik ho zachytila, její prsty se slabě dotkly předprsň jeho šatů. Rozevřela druhou ruku a zvedla ukazováček, jako by ho vábila k sobě. Pak ukázala na sebe a ruku zase sklonila.

Eywindr se zasmál. „Přinesu ti první hezkou věc, kterou uvidím,“ řekl. Pak se zvedl a odešel. Malá mořská víla zůstala sama.

Kolem velkého ohně byly rozestavěné lavice, na kterých seděli lidé. Smrákalo se a vítr, který vyhazoval z ohně snopy jisker, byl suchý a studený.

Rozhlédl se. Viděl páry tančící na veselou skočnou hudbu, viděl rusovlasou Lairu, jak prochází kolem s džbánem teplé medoviny, která sladce voněla a měla šalebnou moc omámit lidské smysly. Viděl dívku s chlapcem, jak se kradou od ohně do přití borového háje. Spatřil Ebiseu, která právě klevetila s jakousi ženou, jež chovala v náruči dítě.

Opodál postávaly rozložené vozy obchodníků, kteří se pokoušeli ještě prodat poslední zboží. Eywindr procházel kolem nich, když se mu najednou postavila do cesty žena. Byla malá, mladá, tvář měla snědou jako Ebisea, vlnité, uhlově černé vlasy jí vykukovaly pod barevně prošívaným šátkem. Šaty hýřily barvami a když se pohnula, náramky na ruce falešně zvonily. Cikánka.

„Kampak, mladý pane?“ zeptala se hebkým hlasem. Zadíval se do její tváře. Byla hezká, v záři ohně a přití večera, ale byla to laciná krása, příliš ostrá a příliš vyzývavá.

„K ohni,“ řekl a obešel ji.

„A dárek pro maličkou vílu už máte?“

Zastavil se a strnule se otočil. Rozevřela dlaň. „Předpovím vám budoucnost,“ řekla, „a k tomu přidám ten nejpěknější dárek.“

Eywindr se zamyslel jen na chvíli. „Odkud o ní víš?“

„Jak jsem řekla,“ usmála se cikánka, „předpovídám budoucnost.“

Sáhl do kapsy a cvrnkl jí minci. „Poslouchám.“

Cikánka sáhla do kapsy a z ní vytáhla tři kameny. Jeden červený a temný jako krev, druhý bílý a světlý jako kosti, třetí černý jako nejtěnější hlubina. „Tohle je dárek,“ řekla a nasypala kamínky do váčku, který mu vsunula do kapsy. Pak vzala jeho ruku do dlaní a zadívala se na ni. „Vidím sítě plné ryb,“ řekla zastřeným hlasem, „květiny ve džbánu na stole a zlaté kadeře hezoučké dívky.“

„Řekla jsi, že předpovíš budoucnost,“ zamračil se.

Cikánka se jen usmála a pokračovala. „Vidím muže, tři muže. Jeden má vlasy řídké a bílé jako květinový věneček kolem hlavy. Druhý má vlasy zlaté jako sluneční záře kolem poledne. A ten třetí je nejistý, vlasy má hnědé jako letokruhy dřeva. Tři muži a jedna dívka, vidím je jít po cestě k domu na útesu.“

Eywindr jí vytrhl ruku a rozhlédl se. Náhle ucítil prázdno, holou hrůzu, olověné ostří strachu v žaludku. Harl ani Malvin ani Gald... žádný z nich tu nebyl... Nikdo z těch, kteří se na něho se závistí dívali v hospodě každý večer. Nikdo z těch, kdo ho za jeho zády žárlivě pomlouvali slovy nenávisti.

A on ji nechal samotnou. Nechal ji v tom domě samotnou.

Ebisea obrátila hlavu a uviděla Eywinra, který se najednou otočil a rozběhl se pryč, jako by vzpomněl na něco důležitého.

„Nikdo o ní neví. Nikdo se to nedozví.“

„A Eywindr?“

„Počkáme, až odejde na večerní slavnost a potom ji odvedeme ke mně.“

Spustila bosé nožky z lůžka a drobnými krůčky došla ke krbu. Vytáhla pár třísek z dřevníku, aby nakrmila plamen, a zaslechla zvenčí kroky. Otočila se. Dveře zaskřípaly.

Na prahu stáhl muž. Byl vysoký jako Eywindr, ale měl zlaté vlasy po ramena, na sobě košili a prošivanou vestu a zvláště se usmíval.

„Tady jsi, malá rybko,“ řekl a jeho hlas zvonil škodolibou radostí.

Vstala a zamračila se. Kdo byl ten muž? A kde je Eywindr? Odkud o ní ví?

„Neutíkej přede mnou,“ postoupil k ní, „vím, že mluvit nedokážeš. A to je dobře, protože nedokážeš ani křičet.“

Ublíží jí. Chce jí ublížit...

Prosmýkla se kolem něho rychle a hbitě jako prchající kořist a vyběhla ze dveří ven. Někdo ji najednou chytil v pase a smýsl s ní hrubě na zem, až ucítila, jak se do dlaní zadřely drobné kamínky.

Zvedla tvář a spatřila postavu, která jí zastínila západ slunce. Byl to muž, křivé zuby vyceněné v úsměvu, špinavé pocuchané vlasy spuštěné do zvrásněné tváře. Díval se na ni a ten pohled nebyl ani trochu hezký.

Zlatovlasý vyběhl z domu za ní, přiskočil k ní a než se stačila

zvednout, chytil ji za ruce tak silně, až jí vhrkly do očí slzy. Chtěla ho kousnout, ale udeřil do tváře, až se jí před očima rozsvítila bílá světla.

„Neper se se mnou,“ ušklíbl se, zatímco jí nějaký třetí muž začal omotávat zápěstí provazem, který řezal jako tisíc nožů. „O to víc tě to bude bolet.“

„Hej Malvine,“ ozval se křivozubý muž, „pěkný úlovek. Myslím, že ještě pěknější, než Gald popisoval.“

Malvin se ušklíbl a zvedl dívce hrubě bradu. „A ještě pěknější, když se zlobí,“ řekl a usmál se na ni.

Vzpourně se mu vytrhla a plivla mu do tváře. Rána do tváře ji povalila na zem, až cítila v nose vlhkou hlínu. Rozplakala se.

„Až si ji zacvičíš, doufám, že nám nezapomeneš tu dnešní pomoc,“ řekl Harl.

Malvin na něho vrhl rychlý pohled a pak se na jeho tváři objevil ošklivý úsměv. „Možná za nějaký čas.“

„Měli bychom jít,“ ozval se Gald, který právě dovázel uzel na provazu a pokusil se dívku jemně zvednout, „nelíbí se mi to.“

„Nemusí,“ Harl ho odstrčil a prohrábl dívce vlasy, „my s Malvinem a tady zlatíčkem si vystačíme klidně sami. Vid', zlatíčko?“ nechal proplout její vlasy mezi prsty a pak si k nim přivoněl. „Sůl a řasy,“ řekl.

Nepodívala se na něho. Cítila bolest a strach.

„Pojďme, než se vrátí,“ vybídl je Gald.

„Proč by se vracel, je ještě brzo,“ mávl Malvin rukou. „Vstaň!“ poručil dívce a hrubě ji zvedl na nohy. „Uvidíme, jak se ti bude líbit u mě doma.“

Vykročili podél útesu.

Eywindr běžel, ve vlasech vítr a v srdci strach. Už z dálky uviděl dveře svého domu, byly otevřené dokořán. S chvějícím se srdcem vběhl dovnitř, volal ji, ale nebyla tam. Dům byl prázdný. Jeho dům byl znovu prázdný. Nedokázal ji ochránit...

... viděl ji, bojovala s vlnami, uviděl její ruku, zlaté vlasy zmáčené vodou, které se na chvilku vynořily nad vzbouřenou hladinu. Chtěl plavat k ní, ale moře mu sebralo síly, v plicích cítil štiplavou vodu, ve svalu únavu. Nedokázal to, nedokázal zvednout ruce, odrazit se od vody, doplatit k ní. Vlny se přelily přes její hlavu a ona zmizela už navždy. Nedokázal to... nedokázal ji ochránit...

Běžel podél útesu, až se ocitl na kopci, ze kterého uviděl tři postavy vlekoucí malátnou dívku. Nevšimli si ho, vynořil se náhle odnikud jako duch a srazil Harla vši silou na zem. Ve spáncích mu bušila horká krev, slyšel nějaký výkřik a pak ho zasáhl kopanec do žeber, ale nevšiml si ho. Ruce svíral na Harlově krku, v prstech cítil chvění a divoký tep a toužil zabít, zabít je všechny. Něčí loket ho udeřil ze strany do tváře tak silně, až pustil Harlův krk a odkutálel se stranou.

Gald něco křičel, Harl se převaloval na zemi, kašlal a sípal. Eywindr viděl přeskakující barevná světla před očima, ale něco ho donutilo uhnout stranou. Malvinova noha dopadla na prázdnou zem tam, kde byla předtím Eywindrova tvář a zlatovlasý rybář zavrával.

Eywindr vyskočil na nohy a spatřil malou mořskou vílu. Klečela na zemi, kde ji držel Gald. Jednu tvář měla rudou, jak ji Malvin udeřil a po lících se jí řinuly horké slzy, celá se chvěla strachem. Harl klečel na všech čtyřech a vypadalo to, že bude zvracet. A pak se čas zastavil.

Malvin skočil dopředu na Eywindra, jeho pěst ho udeřila do břicha, kudrnatý rybář se zlomil v pase, o krok ustoupil...

Moře se lámalo o skály a kolem se rozléhalo hučení vody a volání racků, které prořízl ostrý krátký výkřik. Malvin stál na místě zkamenělý hrůzou.

Galdova tvář zesinala. „T...t...ty... tys ho... tys ho...“ brebentil vyděšeně.

Malvin pomalu došel na kraj útesu, za kterým Eywindr zmizel a zhrozně pohlédl dolů. Bílá skaliska vyčnívala z dunících vod jako vavrové prsty.

„Do... do prdele,“ Gald se zatřásl. „Vidíš ho?“

„Ne,“ řekl Malvin. Jeho hlas byl teď tichý a roztřesený, třebaže se snažil to zakrýt. Skaliska byla nehybná a temné vody kolem nich zpěněné do růžova. Malvin odvrátil hlavu. „Jdeme,“ řekl a pohlédl na dívku. Ta klečela na zemi, jako by do ní udeřil blesk. Po tvářích jí stékaly slzy a kapaly po bradě a její pohled probodával Malvinovu duši tisícem obvinění. Vrahu, šeptala mu, třebaže nemluvila. Vrahu...

Harl nezvracel, ale opíral se hlavou o zem, ještě pořád přiškrcený a slabý.

„Jdeme!“ vykřikl Malvin, rázně došel k sedící dívce a tvrdě ji zvedl. „Vstaň, ty mořská děvko! To všechno je kvůli tobě! Slyšíš? Kvůli tobě!“

Přikrčila se, jak čekala, že ji znovu udeří.

„Malvine,“ řekl Gald tiše, ale zlatovlasý rybář si ho nevšiml. Oči měl zaslepené bodavým strachem a bezmocným vztekem.

„Kdyby nebylo tebe, nikdy by se tohle nestalo!“

„Malvine,“ Gald mu položil ruku na rameno. „Co budeme dělat? Vždyť tys ho zabil...“

„Drž hubu! Drž hubu, drž hubu! Já vím! Ví, že jsem ho zabil, kurva!“ zařval Malvin a tvář se mu zkřivila. „Prostě teď půjdeme ke mně, tuhle couru strčíme pod zámek a něco vymyslíme. Harle!“ štěkl.

Harl se pomalu zvedal ze země a doklopytal ke skále. „Nikde nevidím tělo,“ zakašlal, „nejspíš ho to stáhlo dolů...“

Malvin potřásl hlavou, aby zapomněl na zrzávou vodu, na výraz Eywindra, když sklouzl, na ten výkřik... zamrazilo ho v kostech.

„Jdeme!“

Zavřeli ji do malého vlhkého sklepa. Byla tam tma a zima, vzduch páchl zatuchlinou. Když otevíral dveře, třásl se mu ruce a ani se na ni nepodíval. Postrčil ji dovnitř, jako by z ní měl strach a pak za ní zapadly dveře a po zarachocení zámku a šoupavých krocích se kolem ní rozhostilo ticho.

Ve vlasech se jí zachytaly stříbrné pavučiny, které sklípkaní utkali kolem stropu a stěn. Ležela na zemi zkroucená v klubíčku, měla studené nohy i ruce a z očí se jí řinuly stále další a další slzy. Nedokázala přestat plakat. Zvolila si život se smrtelníkem, opustila svůj domov, aby mohla zažít lásku, kterou vídala po celou věčnost a teď...

... byla pryč. Byl mrtvý, moře si ho vzalo a ona zůstala na světě sama. Sama.

„Co by, prostě zmizel. Nikdo se to nedozví.“

„Jestli najdou jeho tělo...“

„Byla to náhoda. Spadnul ze skály. Neštěstí. Byl tak opilý ze slavnosti, že se neudržel. Co já vím!“ Malvin se otrásl a dlouze si přihnul kořalky. Nepomáhala. Pořád viděl ten výraz v očích. pořád slyšel ten výkřik. Pořád slyšel, jak náhle zanikl, když se ozval ten strašlivý zvuk, když dopadl dole na skály...

„Malvine,“ začal Gald pomalu, ale Harl ho předběhl.

„Vždyť o tolik nejde. Teď půjdeme na slavnost a budeme pít a tančit a veselit se.“

„Vese– To snad... ty to nechápeš? Shodil ho z útesů na skály! Zabil ho! Je mrtvý! Mrtvý!“ rozkřikl se Gald. A vytřeštil oči do tmy.

„Tiše, tiše,“ zvedl Harl ruku a opřel se pohodlně v křesle. Jako jediný nevypadal otřeseně, naopak. Zdálo se, jako by ho to snad potěšilo. „Podívej, Eywindr spadl ze skály. Tragédie. Je to smutné, ale je to tak. Může si za to ostatně sám, chtěl mě zabít, a kdyby Malvin nezasáhl, zabil nás. Byl to boj o přežití.“

„Ale...“

„Není žádné ale. Je mrtvý. Konec, tečka. Otočíme nový list a nebudeme na to myslet. Nic z toho se nestalo, my jsme byli na slavnosti, a až Eywindr vyvrhne moře, připijeme si na něj v hospodě a tím to skončí. Malvin zase bude mít plné sítě ryb jako dřív a všechno bude v pořádku.“

Gald si sevřel hlavu rukama. Čelo měl zpocené a na spáncích mu naběhly žíly. Vytrhl Malvinovi láhev kořalky a přihnul si z ní, až mu část pití vyšpláchla na bradu. Když vstal, mírně se zapotácel. „Jdu domů,“ řekl dutě, „za svojí ženou. Potřebuju se opít.“

Harl se za ním díval a v očích měl divoký výraz zvířete, které přemýšlí, zda vytasit drápy a zaútočit. Pak otočil pohled k Malvinovi. Ten krátce kývl hlavou a pak stočil svou pozornost ke kořalce.

Harl vstal. „Půjdu... na slavnosti. Ty?“

Malvin zvedl oči. Byly chladné a nevýrazné. „Za chvíli,“ kývl hlavou, „napřed zajdu za rybí babou podívat se, jestli něco nepotřebuje.“

Harlova tvář se roztáhla do ošklivého úsměvu. Neřekl nic, zavřel za sebou a zmizel venku v houstnoucí tmě.

Malvin seděl u stolu a přetáčel pohár sem a zase tam, hnědává kořalka olizovala stěny. Zvenčí k němu doléhal zvuk vln dorážejících na skaliska, ale někde uvnitř pořád slyšel ten výkřik. Dlouhý, táhlý, přerušovaný v půli...

Kořalka mizela postupně s večerem, až na dně zůstala jen slaboučká tenká vrstva. Nepomáhala.

Když vstal, zapotácel se, až se opřel o židli, jejíž nohy zatančily po podlaze. Pokoj v jeho očích zářil, barvy se střídaly a mžily, vlévaly se do sebe.

Scházel po schodech, vrávorál. Všechno kolem něj zářilo a prolínalo se. Dotýkal se rukama stěn a zámek skoro neviděl.

Ostré světlo ozářilo vlhký sklípek a zahnal sklípky do koutů místnosti. Ležela na zemi uprostřed, schoulená jako koťátko. Špinavé šaty měla plné zbytků pavučin, mokré hlíny a kousků trávy. Vlasý měla zacuchané a tváře bledší, než dřív. Jak na ni dopadlo světlo, otevřela oči. Vrahu, šeptaly ty oči. Vrahu.

Křičel na ni. Zbil ji. Nedíval se na ni, jako by se bál jejích odsuzujících očí. Nebránila se. Polykala slzy ponížení a bolesti, kdykoliv jí ublížil.

Schoulila se znovu do klubíčka a přitáhla si roztrhané šaty. Někde uvnitř cítil hanbu, cítil lítost a pohrdání sebou samým. Sebral světlo a beze slova odešel ze sklepa.

Vlny převalovaly bezvládné tělo. Na svých jemných dlaních ho donesly až k písčitému břehu, kam ho vyplavily, jako by věděly, že tam je jeho místo. V kudrnatých vlasech byla zachycená krev a řasy. Jednu ruku měl vklíněnou pod tělem, druhou v ošklivém úhlu od těla. Šaty prosákla krev, která barvila vlny růžově.

Do písku se zabořily nohy a ozvaly se kroky. Pak se někdo zastavil a rozlámané tělo rybáře opatrně otočil. Tvář měl netknutou, jen na spánku zvrášeněnou stroužky nezasychající krve.

Pevné ruce chytly rybáře za šaty na prsou a táhly ho po písku pryč od žalujícího moře.

Gald se zastavil. Po tváři mu tekla studený pot a tma kolem něho houstla. Potřeboval se dostat domů, musel to někomu říct, říct to strašné tajemství dřív, než z něj zešílí. Malvin s Harlem byli... byla to chyba, byla to špatná společnost a on to věděl. Měl poslouchat víc svou ženu a být s ní doma častěji nebo se věnovat zahrádce. Neměl říkat, že viděl Eywindra s tou... dívkou, neměl to ani zmiňovat. A pak ti dva vymysleli tenhle celý plán a všechno se to podělalo a z nich se stali vrazi, vrazi!

Zachumlal se více do svého kabátu. Vítr nebyl vůbec příjemný a ten olověný pocit v podbřišku, když mu uši říkaly, že ho někdo sleduje, se stupňoval s každým krokem. Ale kdykoliv se otočil, byly za ním jen stromy výhruzně šustící větvemi.

Šel po cestě, když si náhle uvědomil, že je něco špatně. Ta cesta, tohle rozcestí, rozcestník nikdy nebyl takhle nakloněný, co je to...

Na dřevěné tabuli se rozstříkly temně rudé kapky.

Podlaha i nový tkaloun byly pokapané vodou a krví. Hodiny na stěně tiše šeptaly ukrajaný čas. Tiché kroky se rozléhaly celým domem.

Už když nesla umývadlo s teplou vodou, obvazy i dřívka na dlahy, cítila, že to nebude stačit. Měla dojem, jako by se nad smrkovou postelí vznášel černý oblak přicházející smrti, jako by ukrádal každý výdech ze zničené hrudi, každou kapku krve z otevřených ran. Slabý dech se zkracoval a ona nevěděla, kde by měla začít. Bylo jí do pláče.

Bylo po půlnoci, když Ebisea rozsvítila svíčku a zatáhla závěsy v okenicích. Seděla v pečlivě uklizené kuchyni a chvějícími prsty obepnula sklenku kořalky. Skelné oči prozrazovaly, že není její první, a zasychající slzy zas, že ani poslední. Hodiny dál tiše tikaly a byl to jediný zvuk kromě slabého šepotu cvrčků zvenčí, co rušilo ticho. Jindy ho vítala, ale dnes ne. Dnes ji tížilo jako noční můra ještě před spánkem.

Rány už nekrvácely. Oči měl zavřené a tvář bledou jako vosk. Tělo na smrkové posteli vychladlo a pomalu se ho zmocňovala ztuhlost. Černý oblak zmizel, pach smrti ale zůstal.

Ebisea odvrátila pohled od malé pavučinky v rohu nad kredencí a zamrkala. Cítila se podivně napjatě jako struna, která úpí, i když už by dávno měla prasknout. Něco zvláštního, nějaká vzpomínka, ji tlačilo hluboko v mysli a chtěla vybublat na povrch, ale nevěděla jak. Něco důležitého...

Tikání hodin se prodlužovalo. Slyšela tiché skřípění pavučiny, která se napínala v mírném průvanu, slyšela cvrkání hmyzu, neslyšné úpění starého domu. Tma kolem houstla. A někde z dálky se ozval hlas. Tichý jako ozvěna, jako slabý zpěv. Tu melodii poznávala, zpívala ji jako dítě...

„Ebiseo! Hej, Ebiseo!“

Holčička s ebenovými vlasy sbíhala po zelené trávě. Měla snědé tváře a barevné šaty. Někde v dálce zněly tamburíny, hořely ohně a projížděly vozy kočovníků.

„Nesmíš zapomenout, Ebiseo.“

Stará vrásčitá žena s temným obočím a vlasy jemnými jak papěří seděla zabalená v dekách, v ruce držela klacík a kreslila jím do písku u ohně. Kreslila dívku s rybím ocasem namísto nohou, vodu a padajícího člověka. „Starý příběh o rybáři, co miluje mořskou vílu...“

„Ebiseo, pamatuj na tři kameny...“

Úsměv hezké cikánky, její náramky zvoní, závoj se vlní. Tančila a všichni muži kolem se na ni dívali omámeni šalebným kouzlem jejího napnutého těla, jejích horkých vzývavých úsměvů a jejích očí, dravých vášnivých očí. Milovali ji a cítili horkost a touhu.

„První kámen plní žíly, druhý dodá kostem síly, třetí kámen vrátí dech, uzdravení v kamenech...“

Dívka s ebenovými vlasy, hezká cikánka, utíkala od vozu po zelené trávě. Pod okem měla ránu, ošklivý krvácející šrám od nože. Už nikdy nebude hezká. Už nikdy nebudou muži sledovat její tanec, aby nasýtli své oči po kráse mladé dívky. Už nikdy. Zošklivil ji. Zohavil ji. A proto utíkala.

„Ebiseo. Vstaň, Ebiseo...“

Ebiseo.

Otevřela oči. Cítila zvláštní chvění na víčkách, jakoby přes ně přelétl motýl nebo je pohladil šátek. Vzpomínka na to, co si přála zapomenout. Odněkud z dálky slyšela tamburíny a zpěv. A slyšela je vůbec? Nebyl to jen sen mizející v dálce?

Natáhla se pro láhev kořalky na stole, ale její ruka se zastavila, sotva se prsty dotkly kouřového skla. Ten sen byl o něčem důležitém. O něčem, na co nesměla zapomenout.

Pohlédla na hodiny a pak pomalu vstala a se zaťatými pěstmi došla ke dveřím, které zavřela a nechtěla otevřít. Zaskřípaly, jako by ji vítaly. Ložnice byla v popůlnocní tmě nehostinná a studená, jako by nasála chlad mrtvého těla v zakrvácených přikrývkách. Zapálila velkou třísku a vrátila se do stísněné kuchyně pro dlouhou svíčku. Tu pak postavila na stolek a chvíli čekala, až se knot přestane hýbat a až se světlo rozlije pokojem.

Eywindr ležel na posteli a ten pohled v roztančeném kruhu světla ji děsil a fascinoval zároveň. Byl bledý a jeho tvář už byla ztuhlá maskou smrti. Jemně přejela prsty po jeho tváři. Byla vychladlá a drsná v místech, kde byla kůže rozedřená na kost.

Ebisea tak chvíli seděla vedle něj, ospalost a kořalka z ní vyprchávaly jako tiché zvonění odpařované vody a zůstával jen strach. Mráz v zádech, že je v pokoji sama s mrtvým mužem. Ošklivý hlásek, který jí říkal, že je opilá a hloupá, když věří snům o tom, co bylo a už není. A pocit viny. Ten byl ze všeho nejhorší.

Nakonec vstala, až tvrdá látka jejích sukní zašustila, a se svíčkou v ruce přistoupila k mrtvému blíž. Její ruka opatrně sjela do mokrých kapes kabátu.

Ten sen byl o něčem důležitém, o něčem, na co nesměla zapomenout...

Ucítila v prstech něco pevného a když to vytáhla na světlo, zvláště se pro sebe usmála.

... o třech kamenech.

Když uvolňovala zdrhovadlo ohmataného koženého váčku, cítila zvláštní napětí šířící se celým jejím tělem. Pak váček nahnula. Do dlaní se jí vysypaly tři kameny.

„Jdeme!“ Malvin ji zvedl za vlasy, až se její tvář zkřivila bolestí a hrubě ji hodil ven ze dveří. Kolem krku měla utažený provaz a zlatovlasý rybář se ošklivě smál.

Kořalka mu rozehřívala žíly a cítil, že teď je ten nejlepší čas. Dá všechno do pořádku. Ve městě nikdo neví, co se stalo, Eywindrovo tělo stáhly vlny nejspíš někam pod útesy. Za chvíli vyjde slunce. Až vypluje na moře a ta malá coura zazpívá, jeho síť se zaplní rybami. Všechno bude, jako bylo. Zavře ji do sklepa a bude zase předstírat, že tam není. Že všechno je jako dřív. Křik v hlavě přestane, jednou musí přestat! Ten obrázek před jeho očima... ne! Nebyl to on, on nic neudělal. On se na něj vrhl, je to tak? Vrhle se na něj a chtěl ho srazit ze skály a Malvin se jenom bránil! Tak to bylo a všechno ostatní jsou lži! Sprosté, sprosté lži! Kdo je říká? Ne, nikdo je neříká, nikdo neví. Protože se to nikdy nestalo. Ano, nikdy se to nestalo. On tam nebyl, tak...

Harl seděl na lodi s nohama opřenýma o zábradlí, když Malvin přitáhl malou vílu, a ošklivě se zašklebil. „Podívejme, zlatíčko,“ řekl a odplivl si přes lodní zábradlí.

Malá mořská víla sklouzla na kolena na palubu a odvrátila hlavu, aby se nemusela dívat ani na jednoho z nich.

Harl spustil nohy a došel k ní. Když jí zvedl hlavu, její oči divoce zazářily, ale nepodívala se na něj.

„Ale no tak, zlatíčko, podívej se na mě,“ zavrčel a sevřel jí prsty kolem brady tak, až jí po lících sklouzly slzy bolesti. „Podívej se na mě!“

„Harle,“ ozval se Malvin, který právě odvažoval loď, aby se mohli vydat na širé moře, ale starý opilec ho neposлуoval.

Když ji udeřil, už ani necítila bolest. Schoulila se na do klubíčka na palubě a zavřela oči. Naslouchala moři. Šepot vln, jejích sestřiček, které ji litovaly. Hlasy, které ji odsuzovaly za to, že odešla za smrtelníkem. Hlasy, které jí přály, co se jí přihodilo.

„Jaká byla nakonec slavnost?“

„Nudná jako každý rok.“

„Kde je vůbec Gald? Měl s námi jet dneska ráno.“

„Není.“

„Není? Co tím myslíš, ,není‘?“

„Chtěl jít za ženou a všechno jí říct.“

„C-cos mu udělal?“

Šoupání nohou po palubě, ostré zvuky vln, které se trhají o skály.

„Zbavil jsem se ho. Čím méně lidí to ví, tím...“

„Bože, Harle, zbláznil ses? To nemáš dost krve na rukou?“

„Já na rukou žádnou neměl, to tys shodil...“

„Drž hubu!“

Zvýšené hlasy, křik rozléhající se mezi skalami a štěbetáním racků. Malá mořská víla přejela prsty po vlhké dřevěné palubě. Její rty se zachvěly, jako by šeptala. A hluboko pod hladinou se cosi pohnulo.

Světlo svíčky se slabě zachvělo, když vydechl. Cítil slabý pach kořalky a toho zvláštního kadidla, kterým byl celý ten starý dům nasáklý. Chtěl otevřít oči, ale jeho víčka byla jako olověné záclony. Byl unavený, slabý a zmatený.

Když zašeptal jméno, nikdo nepřišel. Ležel na lůžku a cítil kolem sebe teplo domu. Snažil se vzpomenout si, ale jeho myšlenky byly zmatené a zvláštní. Pamatoval si její dech. Její zlaté vlasy lesknoucí se na slunci. Pamatoval si její úsměv.

A pak jeho mysl zabloudila někam pryč. Cikánka. Tmavovlasá a snědá. Něco mu říkala. Běžel pryč, až ho píchalo v hrudi, běžel a běžel, tráva mu prokluzovala pod nohama. Prázdný dům. Útesy. A pád.

Otevřel oči. Na dřevěném trámu nad ním seděla malá moucha a natáčela hlavu, jako by ho pozorovala. Spadl z útesu a někdo ho vytáhl a odnesl do Ebiseina domu. Pamatoval si bolest, ale nic dalšího.

Chtěl vstát, ale ruce ho neunesly. Podlomily se pod ním, až spadl tváří zpět do polštářů. Cítil zlost. Musí jí pomoci, musí ji zachránit. Zavolal znovu Ebiseu, ale nikdo nepřicházel. Zavřel oči.

Na stolku vedle něj ležely tři kameny, všechny čiré jako sklo.

„Ne! Ne, to není pravda! Nechtěl jsem, aby...“

„A co na tom sejde? Byl to idiot!“

„A tys ho zabil!“

„Tys shodil toho pitomce ze skály!“

„Bud' zticha! Kdyby ses nenechal překvapit, nic by se...“

„Já jsem se ne...“

Cítila, jak se loď zachvěla. Když se sítě napnuly, oba ztuhli a vrhli se k nim. Bylo to jako sen, který viděla z dálky. Slyšela jejich dohadování, skřípání laciných bot po mokré palubě, vzdouvání vln, které neúprosně bily do lodních boků. Sítě praskaly, když je vytahovali, nad hlavami jim křičeli rackové přelétající nad ocelovým nebem. Pak Malvin něco vykřikl, sítě se svezla zpět do vody a loď se nahnula.

Zatnula nehty do dřeva. Po lících jí tekly slzy.

Křičeli jeden před druhého a pak zaslechla ránu, jako by někdo udeřil syrovým masem do země. Výkřik, který zakončilo dlouhé těžké šplouchnutí. Sítě se smekla zpět, jeden muž ji nedokázal udržet a pak se ozval druhý výkřik a zlatovlasý rybář zmizel pod hladinou.

Bublinky vzduchu v modré hladině, bílá pěna rozstříknuté vody. Chvilí slyšela škrábání nehtů po lodním boku, chvilí slyšela zmatený křik a pak to všechno zmizelo.

Vody poklidně houpaly s lodí. Ležela na mokré palubě, chvěla se zimou a slyšela, jak k ní moře promlouvá. Slyšela své sestřičky, které ji prosily, aby se vrátila k nim.

Malá mořská víla otevřela oči a stáhla si z krku drsný provaz. Loď byla prázdná, sítě přetrhané. Zafoukal studený vítr a pročešal jí zcuchané plavé vlasy. Pomalými krůčky došla až k zábradlí a zadívala se do modrých hlubin.

Velká ryba se mihla kolem boku lodi a zase zmizela v hlubinách. Byl konec. Všechno zlé už skončilo. Ty dva spolkl moře a ve světě lidí už pro ni nebylo místo, nebylo nic hezkého, co by mohla zažít, nikdo, kdo by na ni čekal.

Malá mořská víla pohlédla k tmavému nebi, po kterém prolétali rackové a pak sklonila hlavu zpět k mořské hladině.

Bylo načase vrátit se domů.

Mezi stromy stály zakryté vozy a před nimi hořel velký oheň ze suchých větví a stromové kůry. Na prošívaných dekách kolem něj leželo několik dětí zachumlaných v hebkých šálech. Spaly.

Mladá cikánka obešla vůz a jemně poklepala na rameno sedící ženy. „Přinesla jsem ti jídlo; Amir už uvařila.“

Žena se pootočila a po tváři jí pohladilo světlo ohně. Ebenové vlasy se zaleskly a když se usmála, jizva pod jejím okem zmizela ve vějíři hezkých vrásek. „Děkuju ti.“

Cikánka se posadila vedle ní. „Děti rády poslouchají tvoje pohádky,“ řekla. „O čem jim vyprávíš?“

Žena se usmála. „O rybáři a malé mořské víle. Mám ti to vyprávět?“

Cikánka naklonila hlavu. „A končí to hezky?“

Úsměv se rozšířil. „Je to přeci pohádka a ty vždycky končí šťastně.“

Mora s Anisem přivezli sladké broskve a tkaloun pro Ebiseinu podlahu, ale našli jen prázdný dům a nemocného rybáře. Ten jim zmateně pověděl, co se mu stalo a prosil Moru, aby poslala někoho za Harlem, Malvinem a Galdem, aby našli dívku, kterou unesli. Byl slabý a usnul, hned jak mu slíbila, že půjdou s Anisem ještě toho dne.

Bylo studené odpoledne, slunce nehřálo a za okny hučela meluzína prohánějící listy starého dubu za městem. Ebisea se nevrátila, její šaty a šperky a všechno, co považovala za součást sebe sama, odešlo spolu s ní.

Drobné věci, které dělaly ten prastarým dům jejím domovem, zmizelo. Nikdy už ji neviděl.

Galda našli mrtvého u cesty, vypadalo to, že ho někdo přepadl, když odcházel ze slavnosti. Malvinův dům byl otevřený, přesto se nezdálo, že by ho někdo okradl. V kuchyni objevili prázdné lahve kořalky a pak později našli na širém moři i jeho loď. Byla prázdná a na palubě prý našli krev. I Harl zmizel, nikdy už se neobjevil a po městě se začalo šeptat, že to právě on zbavil Galda a Malvina života. Chvíli o něm mluvili a pak se z pochyb a dohadů stala historka o zlém Harlovi, který se nepohodl se svými pijanskými kumpány.

Mora klepla do dveří a na její malé tváři se objevil starostlivý úsměv, když uviděla Eywindra, jak sedí na posteli a s něčím si hraje mezi prsty.

„Odjíždíte?“ zeptal se, když vzhlédl.

„Nechali jsme v kuchyni košík broskví, kdyby se Ebisea vrátila. Vždycky je měla ráda.“

Sklonil hlavu a pokýval si pro sebe, jako by to čekal. Mora se na něj chvilku dívala a pak se posadila vedle něj. „Co se děje, Eywindře?“ zeptala se.

Rozevřel dlaň a Mora uviděla perlu, nejkrásnější čistě bílou perlu, jakou kdy viděla. Byla velká jako malý ořech. „Našel jsem ji v chaluhách na pobřeží to ráno po tom, co jsem ji vytáhl z moře,“ řekl tiše.

Mořina tvář se soucitně stáhla.

„Chtěl jsem jí ji dát, ale pak jsem zapomněl. Každý den jsem si na ni vzpomněl, ale nikdy nebyla vhodná chvíle. A teď je pryč.“

Položila mu dlaň na hřbet ruky. „Ona se vrátí,“ řekla, ale Eywindr potřásl hlavou.

„Ne,“ řekl, „nevrátí. Můj dům už je zase prázdný.“

Tráva voněla podzimem a vítr se převaloval líně mezi útesy. Eywindr se posadil na zem na zeleném kopci a zadíval na moře. Bylo to podruhé, co mu vzalo někoho, na kom mu záleželo, koho měl rád. A přesto necítil zlobu ani hněv. Cítil se prázdný.

Převaloval mezi prsty bílou perlu a ta mu připomínala malou mořskou vílu, každý její pohled a úsměv a dotyk, každé slovo, které neřekla. Nedokázal ji ochránit. Možná mu bylo souzeno zůstat sám. Možná mu moře jen ukazovalo, že je to tak lepší.

Pomalů vykoučil po cestě. Na dohled stál jeho starý domek, stavení obrostlé křovím, s křivou střechou a zdmi, mezi kterými si hvízdal vítr. Od té doby, co se to všechno stalo, tu nebyl. Zůstal u Ebisey, její dům byl prostornější a pohodlnější. Ten starý v něm vyvolával příliš mnoho vzpomínek a bolesti.

Možná by mohl zase začít rybařit, až se ještě trochu víc uzdraví. Možná konečně chytne tu velkou rybu.

Došel po cestě k domku a pootevřel dveře. V koutě místnosti ležely zchumlané přikrývky. Pamatoval si, jak ji prvně vytáhl z vody a zabalil ji do nich. Její zlaté vlasy...

... byly pořád na přikrývce...

Přikrývky se náhle pohnuly a on ucítil, jak se v něm zastavil dech. Malá mořská víla odhrnula jednu deku a pohlédla na něj. A rybář se usmál, protože věděl, že jeho dům už nebude prázdný. Už nikdy.

Možná, že to nebyla pohádka. Ale jemu to stačilo.

autor: „Pascal“

Mimo téma

Jedy živých tvorů, protijedy

Tvorové, kteří nemají možnost se bránit, nebo uspět poctivými způsoby, využívají jedy. Rostliny se brání proti okusu tvorbou nepříjemných látek, bakterie a houby využívají své „chemické zbraně“ k tvorbě otráveného prostředí, kde kromě nich nic jiného nepřežije, a hadi svým jedem kořist zabijí a předtráví. Lidé při své učenlivosti pochopitelně využívají těchto znalostí pro své potřeby.



Podobně jako v předchozí části jsem se zaměřil především na jedy jedovatě smrtelně. Tentokrát půjde o jedy, které je možné zcela běžně najít při výletě do lesa, na louku, nebo na vlastní zahradu. Pro svou potěchu jsem u rostlin uváděl latinské názvy. Není to úplně nezbytné, protože popisují rostliny u nás vesměs dobře známé, ale je to dobrý trénink na připravovanou třetí část článku, ve kterém budu psát o těch nejsilnějších jedech – jedech používaných na otrávené šípy.

Houbové jedy

Není zdravé podceňovat „obyčejné plísně“. Dokáží totiž vyvolat

nepříjemné infekce, způsobovat imunitní hypersenzitivitu (alergie, astma), působit vznik rakoviny a produkovat mykotoxiny, které jsou velmi silné jedy. Ostatně, aflatoxin B1 je uznávaná biologická zbraň – z použití tohoto aflatoxinu jako biologické zbraně bylo obviněno SSSR. Podobně byly pravděpodobně použity i trichotheceny, které se jinak běžně vyskytují v plesnivém obilí.

U nás jsou otravy především ze dvou skupin jedovatých vyšších hub. Ty nebezpečnější jsou vyvolávány muchomůrkou zelenou, jízlivou či jarní; do druhé skupiny patří muchomůrka červená a panterová, které jsou relativně málo toxické a málokdy způsobují smrtelné otravy.

Známé jsou spíše svými halucinogenními vlivy (a tím, že jejich jed – muskarin, definuje „muskarinový typ“ acetylcholinových receptorů; pokud se vyskytne otrava muskarinem, jde většinou o poměrně vzácnou otravu vlákniciemi, které muskarinu obsahují mnohem víc, než muchomůrky). Větší množství hub rostoucích u nás je ovšem jedovatých, a všechny houby mohou získat sekundární toxicitu, obvykle při svém rozkladu (po dvou hodinách v igelitové tašce, například). Nebezpečná je také jejich schopnost akumulovat těžké kovy (olovo, kadmiu) a radioaktivní látky.

Paličkovice nachová napadá, obzvláště po studených zimách a deštivých jarech, obilí, na které následně vyrůstají specifické útvary – námel. Při růstu se vytváří celá řada námelových toxinů (ergotoxinů). Nejznámější je kyselina lysergová, přesněji její derivát – LSD. Otravy paličkovicí nachovou často postihovaly celé populace. První písemný záznam masové otravy je z prvního tisíciletí, kdy se podle dnešních odhadů otrávil 20–50 tisíc lidí (což je při tehdejší hustotě obyvatel šílené číslo). Příznaky jsou dvojího druhu – jednak psychického rázu (jako jsou křeče, svědění, bolesti hlavy, nevolnost, zvracení, halucinace...). A druhá



Paličkovice nachová
zdroj: Wikipedia

sada příznaků je gangrenózního typu, při níž se zaškrtí cévy v tělních periferiích, které se tak odkrví. To způsobuje ztrátu citlivosti a edém, po nějaké době nekrózu („uhnutí“), kterou následuje smrt. Gangrenózní odumírání se nazývá „oheň svatého Antonína“, podle světce, který dokázal ergotismus (a podobně vypadající nemoci) zázračně léčit. Námel byl nalezen v těle jedné z „mumií z rašeliniště“, která nesla stopy mučení a v žaludku měla značné množství obilí napadané paličkovicí. Nabízí se hypotéza, že paličkovice byla podána s rituálními účely.



Muchomůrka zelená,
naše nejnebezpečnější houba

Muchomůrka zelená obsahuje dva hlavní jedy – falotoxin, který se rozkládá teplem a při pH 1, které je v žaludku, takže není nebezpečný (ale je významný pro výzkum buněčných pochodů – váže aktinový cytoskelet), a amanitin, který v buňkách zastavuje produkci proteinů (podobně, ale na jiné úrovni, působí i ricin, takže mají několik podobných rysů; alfa-amanitin je vědecky velice zajímavý, protože se využívá ke zkoumání RNA-polymeráz, a je jako málo z houbových toxinů podobné stavby

je alfa-amanitin kódován vlastním genem, což usnadňuje detekci při otravě). Smrtelná dávka může být už půl klobouku. Nejvíce jsou poškozena játra, protože na zastavení obnovy proteinů doplatí jako první (po nich následují ledviny). Po požití se několik hodin (8–12, výjimečně 6–48) nic neděje, v této fázi pomáhá výplach žaludku a střev, později už začnou umírat jaterní buňky. Příznaky jsou zvracení, studený pot, průjemy, bolesti břicha a zvětšení a ztvrdnutí jater. V této fázi už nejde postupující jed nijak úspěšně zastavit, pokud pacient přežije, bude mít do smrti problémy s játry. Po této fázi nastává krátké zlepšení, které skončí ve chvíli, kdy se jed projeví i v dalších orgánech, což je doprovázeno žloutenkou vyvolanou nefunkčností jater. Smrt nastává na selhání jater asi sedmý den. Úmrtnost bývala kolem osmdesáti procent, dnes je (poměrně bezpečně) i pod lékařským dohledem 10–15%.

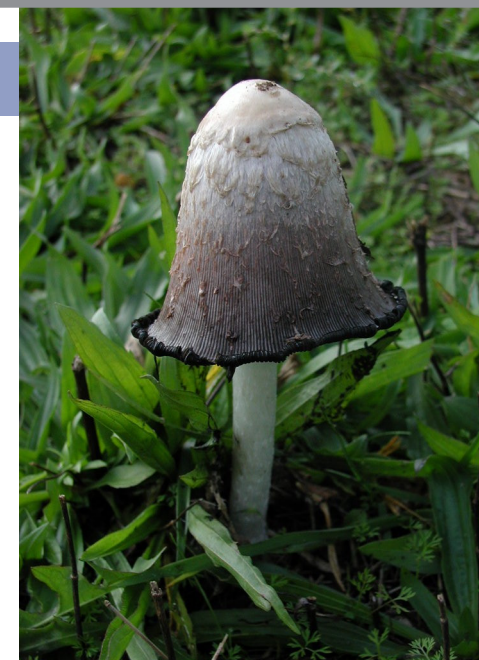
Tuto otravu je možno detekovat přímo podle požitých hub, případně podle jejich spór; fázi poškození jater poměrně rychle odhalí testy na

Silybum marianum,
zdroj: botanika.wendys.cz

Hnojník inkoustový

přítomnost jaterních enzymů v krvi. V současnosti byla vyvinuta metoda detekce genu pro alfa-amanitin, což umožňuje extrémně rychlé odhalení přítomnosti muchomůrky zelené ve vzorku. Také byl „objeven“ účinný protijed – silybinin (přesněji jeho rozpustnější modifikace) z ostropestřce (*Silybum marianum*, středomořský bodlák), který se v lidovém léčitelství používá na ochranu před jaterními chorobami. Nemám tušení, jestli jsou tyto dvě zmiňované metody používány i u nás.

Muchomůrka zelená byla oblíbená pro vraždy především proto, že účinkuje zaručeně, je obtížně



odhalitelná (prý chutná velice dobře) a příznaky se začnou projevovat až dlouho po otravě. Tak dlouho, že je případný institut ochutnavače naprosto zbytečný. Pro svou nebezpečnost a obtížnou diagnózu se všechny houbové otravy s dlouhým nástupem příznaků preventivně považují za otravu touto muchomůrkou.

Hnojník inkoustový bych rád zmínil pro zajímavost jeho toxických účinků. Hnojník obsahuje coprin, jehož metabolit blokuje enzym acetaldehyd-dehydrogenázu, která slouží k odbourání acetaldehydu. Problém nastává, když se hnojník zapije alkoholem, protože alkohol (sám o sobě

nepříliš toxický) se v játrech rozkládá alkohol-dehydrogenázou na toxický acetaldehyd, což je jedna z hlavních příčin vzniku kocoviny (spolu s případnou dehydratací a iontovou nerovnováhou – proto „vyprošťovák“ – malé pivo). Takže při kombinaci hnojníku a alkoholu vznikají rychle příznaky podobné velmi intenzivní kocovině, protože acetaldehyd se nemůže odbourávat. Na stejném principu funguje příbuzná látka používaná v „protialkoholickém léku“ s názvem antabus. Podle některých studií naopak činnost acetaldehyddehydrogenázy stimuluje vitamín C, což vysvětluje, proč proti kocovině pomáhá.

Alkoholová odbočka – i když alkoholy obecně nejsou příliš toxické, poměrně často způsobují otravu, protože se zaměňují s oblíbeným, mohutně konzumovaným ethanolem. Velmi nebezpečný je methanol, který se poškozuje nervovou soustavu, hlavně zrak. Další nebezpečný alkohol ethylen glykol (znáte z nemrznoucí směsi, u nás hlavně Fridex). Sám není příliš toxický, ale v játrech se rozkládá pomocí alkohol dehydrogenázy na kyselinu šťavelovou a kyselinu glykolovou (která poškozuje ledviny a postupně se rozkládá na k. šťavelovou). Kyselina šťavelová

jednak vyvazuje vápník, čímž rozvrací iontovou rovnováhu, a vytváří s ním krystaly, které poškozují orgány, v tomto případě hlavně ledviny. V přírodě je kyselina šťavelová běžná, ve větším množství je třeba v „zaječím zelí“ (šťavel kyselý, oxalis), nebo šťovíku, ale i tak tyto rostliny nejsou podstatně jedovaté.

Jako protijed proti methanolu i ethylen glykolu působí do značné míry „klasický“ ethanol, protože působí jako „kompetitivní inhibitor“ – pokud si degradační dráhu zabere pro sebe, potenciálně jedovatá látka se do ní nedostane a může se vyloučit ve své nezměněné, méně toxické formě.

Rostlinné jedy

Navzdory pokrokům moderní vědy v tvorbě stále smrtelnějších zbraní je vidět jistý... jak to jenom nazvat... „návrat k přírodě“, protože jedy přírodního původu jsou neuvěřitelně účinné (organofosfátové nervové plyny pořád ještě nepřekonal jedy běžných bakterií), snadno dostupné a obtížně detekovatelné. V této sekci zmíním pouze vyšší rostliny – řasy se spolu s bakteriemi

František Polívka – Užitkové a pamětné rostliny cizích zemí, 1909

Dělení rostlinných jedů do chemických tříd je obtížné, pro naše potřeby alespoň zjednodušeně: pokud je molekula složitá a obsahuje dusík nebo pochází z aminokyselin, jde většinou o alkaloid (nikotin, kokain, opium, ...); pokud jsou na molekule zavěšeny cukerné zbytky, jde o glykosid (pokud je ta molekula steroidní a ve vodě dělá bubliny, jde o saponiny; pozn: kyanogenní glykosidy jsem už zmínil u kyanidů); pokud je divoce větvená nebo zacyklená, jde o terpenoid (jsou jimi třeba vonné silice (mentol) a ze složitějších – steroly nebo populární kanabinoidy); a vyskytují se i toxiny polypeptidické či proteinové povahy, i když z nich zmíním pouze ricin.

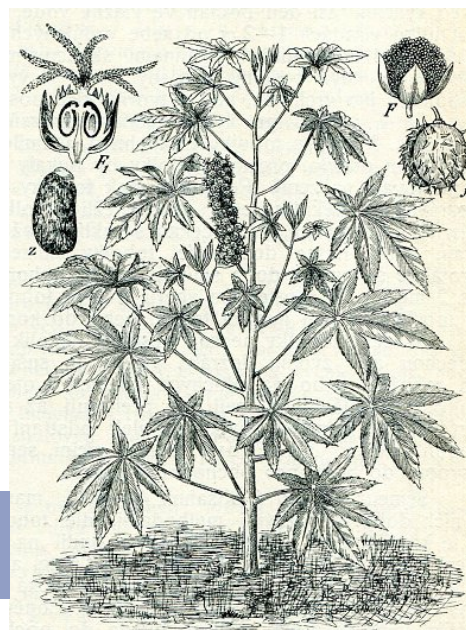
krátce objeví (trochu nečekaně) mezi živočichy.

Je otázka, k čemu rostlinám všechny ty „podivné, často jedovaté látky, co vlastně samy nepotřebují“ (odborně „sekundární metabolity“) jsou. Vesměs jde o vedlejší produkty, jejichž cílená produkce se rostlinám

začala vyplácet. Může to souviset s tím, že se rostliny nedokáží aktivně bránit, proto jsou nuceny vytvářet si širokou paletu pasivních obranných mechanismů. Pro zajímavost – endorfiny byly popsány jako „endogenní morfiny“, takže bylo až dodatečně zjištěno, jakou lidskou látku to mák „napodobuje“. U nás je asi 50 druhů rostlin akutně toxických (400 významně jedovatých), zmíním však jenom některé nejzajímavější.

V případě využívání jedovatých rostlin k léčení je prakticky nemožné přesně určit dávkování, protože zastoupení účinné látky značně kolísá v závislosti na mnoha faktorech, jako je lokalita sběru (nadmořská výška, půda, ...), stáří rostliny, rozdíly mezi poddruhy, způsob sběru/úpravy, takže používání takových rostlinných preparátů často končí otravou.

Ricin, toxin ze skočce obecného (*Ricinus communis*), je velice



328. Skočec obecný (*Ricinus communis*).

oblíbený jed, jehož popularita vydržela dodnes. Ricinový toxin je protein, který způsobuje nevolnost zvracení, průjem, slabost, křeče v rukou a nohou, horečku a selhání ledvin. Působí poměrně pomalu, protože jeho toxický účinek spočívá v zastavení syntézy proteinů, což znamená,

že buňky spotřebují své enzymy, ale už je nedokáží doplnit (také shlukuje červené krvinky, čímž poškozuje ledviny). Smrtelná dávka je ve třech až dvaceti zrnech, při perorálním podání (injekčně ale jenom asi 2 mg). Pro svou nebezpečnost je jakožto silný neurotoxin na seznamu zakázaných bojových chemických látek. Ovšem v porovnání s jinými bojovými látkami není tolik „využitelný“. Poznámka – správně izolovaný ricinový olej (známý hlavně jako projímadlo) není nebezpečný, protože ricin není rozpustný v tukách.

Nejznámější oběť otravy ricinem je bulharský novinář a disident Georgi Markov. Znepřátelil si KGB, jednoho dne pocítil „komáří štípnutí v lýtku“ a spatřil muže, který zvedal ze země deštník. Večer nato se mu udělalo zle, byl převezen do nemocnice a po třech dnech pitva odhalila v jeho pravém lýtku kovovou kulku s 0,34 mm křížovými otvory ve špičce, ve kterých byl ricin. Kulka byla pravděpodobně součástí deštníku. V případě injekčního podání je ricin smrtelný a není proti němu známý protijed (byť armády USA a UK jistě něco mají v zásobě, prakticky jisté jsou protilátky, které se ovšem musí podat dostatečně brzy, ale ani tak nejsou příliš účinné.)



Náprstník,
Koehler's Medicinal-Plants

Srdeční glykosidy a saponiny

Náprstník červený (*Digitalis purpurea*) obsahuje celou řadu účinných látek, především digitoxin a digoxin. „*Digitalis*“ byl dlouhou dobu používán pro léčbu srdeční slabosti, protože zesiluje srdeční stah (ovlivňováním iontových kanálů). Při předávkování způsobuje srdeční arytmii a selhání srdce a i při běžném použití má spoustu vedlejších účinků, hlavně nevolnost, zvracení, průjem, pocit únavy, rozostřené vidění a deprese. Pro svou dostupnost a fakt, že infarkt starého člověka nevyvolává podezření, býval oblíbeným jodem (další z palety Agaty Christie). Pro zajímavost – digoxigenin, steroid z náprstníku, se běžně používá ke studiu nukleových kyselin, které se digoxigeninem označí a pak se zpětně detekují pomocí protilátek proti digoxigeninu (protilátky nemusí být jenom proti proteinům). Podobně je možno použít protilátky proti digoxinu proti otravě. Používají se navíc protilátky, které mají pouze oblast vázající antigen, ale už jim chybí oblast vyvolávající imunitní odpověď. Podobné účinky mají i látky z jiných rostlin – konvalinky, kokoříku, sněženky, hlaváčku jarního (*Adonis vernalis*) a dalších.

Oleandr obecný (*Nerium oleander*) patří mezi nejedovatější rostliny světa (smrtelné je pozření i několika semen), navzdory tomu je běžně pěstován jako okrasný strom (zas tak často se jím lidé neotraví, protože patří mezi slušné jedovaté rostliny – je velmi hořký). Rostlina je celá jedovatá (rozhodně není dobrý nápad na jeho větvích opékat nad ohněm cokoli, co člověk hodlá sníst), nejvíc účinného oleandrinu je v míze. Účinky spočívají opět v ovlivnění činnosti srdce, takže v Africe, odkud pochází, byl používán na otrávení šípů. Vzhledem k chemické příbuznosti s digoxinem je zřejmě možné použít stejné protilátky pro léčbu.

Saponiny obecně jsou amfipatické glykosidy – dokáží se rozpouštět ve vodě i v tucích, a tedy působit jako detergenty – rozpouští ve vodném prostředí mastnou špínu, krvinky a buněčné membrány. Prvního se využívalo u mydlíce lékařské (*Sapona officinalis*), jejíž kořen skutečně „mydlí“. Poškození buněk se využívá při podávání léků – jednak rozrušují membrány buněk, takže se více léku může dostat dovnitř, a také mobilizují imunitu, čímž zvyšují účinnost vakcín. Saponiny jsou vysoce toxické pro ryby, protože snadno vstupují do jejich těla skrze žábry. Pro člověka jsou

Koukol, Edward Hulme (1896)



nebezpečné otravy saponiny z koukolu (*Agrostemma githago*), který se vyskytoval jako plevel v obilí – jedovaté byly už tři gramy semen. Při otravě jsou poškozeny červené krvinky a provází ji bolesti břicha, průjem a zánět zažívacího ústrojí. Je zajímavé, že více jsou postiženi masožravci, než býložravci. V současnosti se občas vyskytují otravy dětí vraním okem čtyřlístým (*Paris quadrifolia*).

Vraní oko čtyřlísté a náprstník,
Český herbář, Alois Hynek, 1899

Alkaloidy pryskyřníkovitých

Prakticky cokoliv z čeledi pryskyřníkovitých je jedovaté: pryskyřníky, sasanky, blatouch, plamének, hlaváček, orsej jarní a další rostliny. Všechny obsahují jedovatý protoanemonin a ranunculin, ke kterým si jednotlivé rody přidávají vlastní jedy.

Oměj (*Aconitum* sp.), zvaný vlčí mor, je jedna z našich nejedovatějších rostlin. Aby nebyl, když jsou to zakořeněné Kerberovy zvratky, které vyvrhl poté, co poprvé v životě spatřil sluneční svit. Jeho latinského jména může odrážet řecký výraz „akoniton“, tedy šíp, šipka, či oštěp. Otrava se projevuje, jak jed postupuje tělem – při podání ústy nejdříve nastávají poruchy trávicího systému (zvracení, průjem, nevolnost), později nastanou poruchy srdeční



Oměj uprostřed, vlevo ocún, vpravo blín,
Alois Hynek, 1899

činnosti. Paralelně postupují i paralytické účinky – mravenčení a necitlivost v zadní části úst a jazyka, která se dál šíří, od konečků prstů do celého těla. Smrt nastává zástavou dechu nebo poškozením srdce. Účinná látka je akonitin, neurotoxin, který nespecificky otevírá iontové kanály („tetrodotoxin-senzitivního typu“) v srdci a trochu i jiných tkáních, obdobně jako jedy s podobným účinkem – tetrodotoxin a saxitoxin. Stejně jako u tetrodotoxinu i u něj zůstává po celou dobu otravy postiženému vědomí (příznakem je rostoucí strach ze smrti). Čarodějnice údajně používaly oměj do svých elixírů (což není moc překvapivé) a jako součást obřadů – při naříznutí kůže na ruce a vložení stonku oměje dojde k lokálnímu znecitlivění a paralýze. V lidovém léčitelství se používal na léčbu „nervových bolestí“. V čínském léčitelství se běžně používá dodnes, ale při přípravě se snižuje množství akonitinu. Na tento typ otravy není protijed, ale pokud se podaří udržet životní funkce, působení jedu zase odezní. Oměj byla jednou z nejoblíbenějších látek pro eutanázie, protože vyvolával relativně poklidnou,



přirozeně vypadající smrt (k trávení starých a nemocných lidí byly velmi často zneužívány i srdeční glykosidy – digitalis a muchomůrky zelené).

Jméno „vlčí mor“ u oměje se vztahuje ke schopnosti trávit i vlky – používal se k napouštění masa, které se jim předhazovalo. Podle některých zdrojů se jedem z oměje v Evropě ve středověku vytvářely otrávené šípy (třeba i na ty vlky). Jméno prý také odkazuje na působení na vlkodlaky. Je ale těžké říct, jaké to působení bylo: buď je zahánělo, nebo je zabíjelo; oměj je také mohla donutit ukázat svou vlčí součást – ať už nějakým dramatickým způsobem, nebo třeba tak, že se přidržel květ u brady podezřelého, a pokud se na bradě ukázal žlutavý stín, dotyčný byl vlkodlak. (Mimochodem, oměj prý

dokáže odrazit neštěstí způsobené neodesláním řetězového mailu.)



Čemeřice černá, Otto Wilhelm Thomé

Čemeřice (*Hellebus* sp.) je rostlina, která měla značný vojenský potenciál – ve starověku se s její pomocí podařilo vyhrát několik bitev,

především tím, že se otrávily zdroje pitné vody. Čemeřice také byla používána jako šípový jed. Tato květina byla spojována se světem duchů a mrtvých (byla součástí vykuřovadla proti zlým duchům) a v raném středověku byla používána jako lék proti šílenství – třeba to nějak souvisí s jejími psychotropními účinky. Celá je nějak podezřelá a skutečnost, že dokáže vykvést i v zimě uprostřed sněhu, jí proti tomu moc nepomáhá. Nicméně v poslední době se stává poměrně oblíbenou okrasnou květinou.

Obsahuje směs glykosidů, které mají dráždivé, hemolytické a neurotoxické účinky. Jakožto srdeční glykosidy mají hlavní účinek na srdce, u kterého vyvolávají silnější stah (čehož se využívalo v léčitelství), ale jsou silně toxické. Otrava se projevuje pálením v ústech, zvracením, průjmy, bolesti zažívacího ústrojí, později dochází k poškození srdce, pomalému a nepravidelnému pulsu, pocitům slabosti a závratí. Prach z jejího kořene vyvolává kýchání, podobně jako kýchavice, ke které se často přirovnává.

Tropanové alkaloidy

Atropin je jed, který byl používán v „čarodějnických mastech“, které se

připravovaly z rulíku, blínu, durmanu a mandragóry. Blokuje účinek acetylcholinu na „muskarinové acetylcholinové receptory“ (blokuje hlavně parasympatické nervstvo, které zpomaluje autonomní pochody). Zjevným důsledkem toho je, že rozšiřuje zorničky. Pokud je organismus nebezpečně utlumený parasympatikem (hlavně srdeční činnost), podání atropinu jej reaktivuje. Toho se využívá při otravách houbovými jedy (muskarinem - jedem vláknice a muchomůrky červené). Tím, že zabraňuje spouštět signály na nervech, také pomáhá v případě bojových „plynů“ (organofosfátů, použitelný by tedy byl i při otravách některými insekticidy a neurotoxiny sinic). Spolu s dalšími alkaloidy působí jako anestetikum a vyvolává halucinace, čehož se využívalo při věštění a v iniciačních obřadech. Příbuzný tropanový alkaloid skopolamin se navíc považuje za „drogu pravdy“.

Příznakem otravy je sucho v ústech, sípavý hlas, zrudnutí v obličeji, zrychlený tep. Následuje stav opojení podobný alkoholové opilosti a někdy i halucinace (atropin patří do skupiny delirogenů, které vyvolávají delirium a „pravé halucinace“, a na rozdíl od psychedelických látek – jako LSD – indukují také nebezpečnou modulaci



Atropos (Neodvratná) čekající, až bude čas přestřihnout nit života, Sudičky, John Strudwick, 1885

srdeční činnosti). Je zajímavé, že lidé mající potřebu zkoušet drogy a psát o tom, se docela shodují v tom, že intoxikace těmito látkami je extrémně nepříjemná. A poměrně pravidelně končí s těžkou otravou v nemocnici. (Muž, co nevěděl, že čaj z mandragóry byl používán i jako projímadlo, dopadl ještě dobře; časté je těžké poškození jater, nebo těžké a trvalé mentální poruchy)

Rulík zlomocný (*Atropa belladonna*) a příbuzné rostliny jsou toxické především kvůli obsaženému atropinu, ostatní jedovaté látky mají trochu slabší účinky. Ostatně, prakticky všechny lilkovité rostliny jsou jedovaté – vzpomeňme otravy bramborami po jejich přivezení z Ameriky – ovšem samotný rulík u nás zabil tolik lidí, co všechny ostatní jedovaté



Rulík zlomocný,
Koehler's Medicinal Plants

rostliny dohromady. V případě rulíku je smrtelná dávka pro dítě 3–4 bobule, pro dospělého asi 3x tolik. Je nebezpečný také proto, že ze začátku chutná sladce, což maskuje nepříjemnou chuť obsažených alkaloidů. Jeho latinské jméno pochází jednak od Atropy, bohyně osudu, sudičky, která stříhala nit osudu, a z italského výrazu „bella dona“ značící krásnou paní – při nakapání do očí rulík rozšiřuje zorničky a rozmazává vidění, což dává ženě „svůdný zadumaný pohled

do dálí“. Oblíbený způsob trávení při diplomatických jednáních bývalo víno z rulíku. Fungovalo to i na vojáky. O rulík se „ve svém volném čase“ stará sám ďábel, a proto se smí sbírat pouze na Valpuržinu noc, kdy je zaručeně pryč – na Sabatu čarodějnic.

Dalšími zdroji atropinu a dalších alkaloidů jsou *Durman* (*Datura*), kterým se relativně pravidelně tráví lidé zkoumající halucinogeny. Na Haiti je známý jako „zombii okurka“, protože je podle tamního folklóru hlavní složkou dryáku, která má zombii vymýt mozek; *Blín* (*Hyoscyamus*) a *Mandragora* (*Mandragora officinarum*), známá svým kořenem připomínajícím lidské tělo.

Nikotinové alkaloidy a miřkovité rostliny

Nikotin je populární stimulační látka z rostlin čeledi lilkovitých, ovšem příbuzné sloučeniny jsou v rostlinné říši docela rozšířeny. Důvod, proč působí na lidský organismus, spočívá v tom, že se váže na „nikotinové acetylcholinové receptory“ a dereguluje jejich funkci. V malém množství působí v mozku, kde vyvolává pocit dobré nálady a zlepšuje koncentraci (zasazené receptory mají také dlouhou „dobu zotavení“, při které reagují



Mandragora

opačně). Ovšem při větším množství působí i na ostatní nervy a množství asi 70 mg dokáže zabít dospělého člověka (10 mg dítě). Běžná cigareta obsahuje 15–25 mg (je tendence spíše snižovat obsah), ale při kouření se vstřebá pouze zlomek, takže nejčastější otravy jsou při manipulaci s mokřými listy. Kouření tabáku

ovšem ilustruje rychlost, jak rychle se látky vstřebávají při inhalaci – první účinky jsou už po několika vteřinách. Vyskytují se názory, že nikotin byl někdy používán za druhé světové války do kapslí pro sebevraždu, ale upustilo se od něj, protože není spolehlivý – na nikotin se velmi snadno vytváří spolu se závislostí i tolerance.

Bolehlav plamatý (*Conium maculatum*) je smrtelně jedovatá rostlina obsahující paralyzující jed koniin (blokuje nikotinové receptory). Roste na rumišťích a vyznačuje se pachem připomínajícím myšinu. Kvůli těkavosti koniinu k slabé otravě údajně postačí i větší nadechnutí poblíž rostliny, nejedovatější jsou ovšem květy a semena. Příznakem těžké otravy jsou těžknoucí končetiny, bolesti vnitřností, svalová obrna a smrt způsobenou zástavou dechu a srdce. Postižený umírá při plném vědomí.



180. Tabák virginický (*Nicotiana glauca*)



Účinkem se tak podobá tropickému šípovému jedu kurare. Z toho důvodu se také používal proti křečím a jako sedativum.

Jak psal Platón ve spise Faidón:

Sokrates uchopil pohár a pravil: „Co bys řekl tomu, kdybych učinil z tohoto poháru úlitbu ně kterému bohu?“ Na to žalávník odpověděl: „Nečiň tak. Připravujeme Sokrate jen právě tolik jedu, co považujeme za dostačující“ ... On pak se procházel, a když, jak řekl, cítil v nohou tíhu, lehl si, a ten, který mu jed podal, dotýká se ho po chvílích zkoušel mu nohy, dole i nahoře a pak stisknul mu silně chodidlo, ptal se, zda-li to cítí, a on řekl, že ne. a potom zase lýtko, a takto postupuje vzhůru, ukazoval, že chladne a tuhne. A sám se ho dotýkal dál a řekl, že až se mu to dostane k srdci, tehdy že skoná...

A Sokratova poslední slova: „Asklepiovi jsme dlužní kohouta, dejte mu ho a nezapomeňte.“

Tato ukázka je fascinující v mnoha ohledech, ať už v přesnosti popisu účinků, skutečnosti, že při popravách se pečlivě odměřovalo množství

a průběh otravy byl kontrolován, nebo Sokratova ironická prosba obětovat bohu léčitelství kohouta.

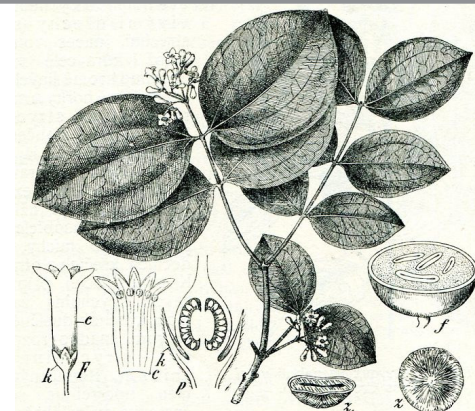
S bolehlavem se často zaměňují *rozpuť jízlivý* (*Cicuta virosa*), který zase bývá zaměňován s kořenovou zeleninou; roste často kolem studánky, toxiny můžou přecházet i do ní. Syndromy jsou v mnoha ohledech podobné, ale jsou vyvolány jinou třídou látek (cicutotoxiny – vyvolávají křeče a celou řadu nepříjemných pocitů). U nás je běžná také otrava tetluchou kozím pyskem (*Aethusa cynapium*), která se příznaky (snad i podstatou jedu) velmi podobá bolehlavu, pouze smrtelné otravy způsobuje zřídka (vyvolává paralýzu kosterních svalů, zvracení a průjem). Dochází k ní hlavně kvůli záměně za kořenovou zeleninu, hlavně petržele – stává se, že se člověk takto tráví dlouhodobě (anglický výraz pro tuto rostlinu, *Fool's parsley* – „hlupáková petržel“, mluví sám za sebe“).

Další rostlinné jedy

Strychnin je jed, který se nachází ve velkém množství rostlin, hlavně keři *kulčibě dávivé* (*Strychnos nux vomica*) rostoucí v jižní Asii. Jde o velmi nebezpečný jed, který je smrtelný při orálním požití v dávce asi 80 mg.

Jeho účinek spočívá ve vyvolání silného zvracení a křečí (blokuje kanály pro tlumící chloridové ionty – když se neuron „zapne“, nejde „vypnout“; opačný efekt mají barbituráty, proto se strychnin používal při jejich předávkování) – nebezpečná je v tomto případě především křeč dýchacích svalů (a jako u podobně působících jedů i zde platí, že pokud se podaří udržet životní pochody zhruba první den, pacient se pravděpodobně plně uzdraví). Známý je hlavně jeho vliv na mimické svaly: strychnin při otravě vyvolává sardonický (tj. křečovitý) úsměv a'la Joker, který zůstává i po smrti. Tento dramatický účinek mu dodává jisté popularity. Kleopatra údajně plánovala spáchat sebevraždu strychninem, ovšem když viděla účinek na jedné ze svých služebných (na kterých si zkoušela, který jed nakonec použije), tak jej odmítla, protože chtěla zůstat krásná i po smrti.

Strychnin je při podání ústy velice snadno rozeznatelný – je neuvěřitelně hořký, a to už v dávce která zdaleka není smrtelná – takže se člověk dokáže dobrovolně otrávit pouze s jistým nadšením. Jedna z teorií vysvětlující schopnost zvířat vnímat hořkou chuť souvisí s obranou proti požití alkaloidů, které takto varují svou nepříjemnou chutí. Nedávno



285. Kulčiba obecná (*Strychnos nux vomica*); F květ, c koruna, p podélný řez semeníkem, f plod, z, z, semena.

bylo zjištěno, že se hořkost některých látek vnímá i ve střevech, kde stimuluje zvracení.

Strychnin byl pro své vlastnosti používán k doping – protože v malých dávkách stimuluje (což vyplývá z mechanismu účinku). Tinktura ze semen kulčiby dávivé byla používána jako lék proti nechutenství a tonikum.

Rod kulčiba (*strychnos*) má skoro 200 druhů, spadají sem stálezelené keře, stromy nebo liány rostoucí v tropických oblastech celého světa. Mezi známější patří kulčiba smrtelná (*S. Toxifera*), jeden ze zdrojů kurare, a kulčiba dávivá (*S. Nux-vomica*) „dávivé ořechy“, jejichž chuť je neobyčejně hořká a už v malém množství vyvolávají zvracení. Této vlastnosti bylo používáno při obřadu, který měl rozhodnout, jestli je osoba

vinna, nebo ne. Několik semen kulčiby bylo rozdrceno a kaše podána zkoušenému. Pokud přežil, byl v právu, pokud ne, tak si za to mohl sám. Logika tohoto obřadu byla následující – pokud byl člověk přesvědčen o své pravdě, rychle pozřel podaný jed a okamžitě jej i vyzvracel. Pokud si nebyl jist, jedl jej pomalu a obezřetně, takže se příliš velké množství jedu vstřebalo.

Při boji proti LSD se často argumentuje otravami strychninem. Ovšem chybí jednota v tom, co má strychnin s LSD společného. Vyskytují se názory, že strychnin je levná náhražka do LSD, že je LSD bez strychninu nestabilní, že strychnin je meziprodukt syntézy LSD, že si lidské tělo vytváří strychnin při rozkladu LSD (toto jsem si musel vyslechnout sám) a další. Vesměs je to tak oblíbené, jak je to mylné.

Strychninu se používalo na trávení krys a na otrávení pastí na zvířata, aby se zajistilo, že nebudou při chycení v pasti trpět. Obyvatelé Jáv popravovali zločince zraněním dýkou, jejíž ostří bylo potřísněno strychninem. Rostliny obsahující strychnin jsou také časté zdroje jedů pro otrávené šipy.

Kýchavice bílá (*veratrum album*) je majestátní vysokohorská rostlina dorůstající až 1,5 metru. Vysoká je i její jedovatost – několik málo gramů sušeného kořene může být pro člověka jedovatých. Rostlina obsahuje veratridin, který otevírá sodíkové kanály v nervech, čímž paralyzuje svalstvo a zpomaluje tlukot srdce (zabíjí obvykle obrnou dýchacího svalstva). Kýchavice bílá má dva další zajímavé účinky – jednak (jak se dalo tušit) vyvolává silné kýchání, takže bývala součástí kýchacích prášků a šňupacích tabáků (pochopitelně docela jedovatých); a obsahuje teratogen (jed

poškozující vývoj plodu) cyclopamin, který u potomstva dobytka, který kýchavici spásá, vyvolává vývojový defekt: tvoří se jim pouze jedno oko u kořene nosu (souvisí to s poškozením při vývoji mozku a rozdělení hemisfér).

Velmi jedovatý je kolchicin z *ocunu jesenního* (*Colchicum autumnale*), jehož účinky se často připodobňují příznakům arseniku. Je vysoce toxický a toxická je dokonce i voda, která zůstává mezi listy, nebo do které se utržený ocún postavil – kolchicin se považuje za jeden z nejnebezpečnějších rostlinných jedů (smrtelné

je pozření asi deseti velmi malých semínek). Kolchicin je velice zajímavý z biologického hlediska – blokuje rozchod chromozomů (čehož se využívá ve šlechtitelství i léčení rakoviny) a léčí dnu (i když proti případné otravě není specifický protijed).

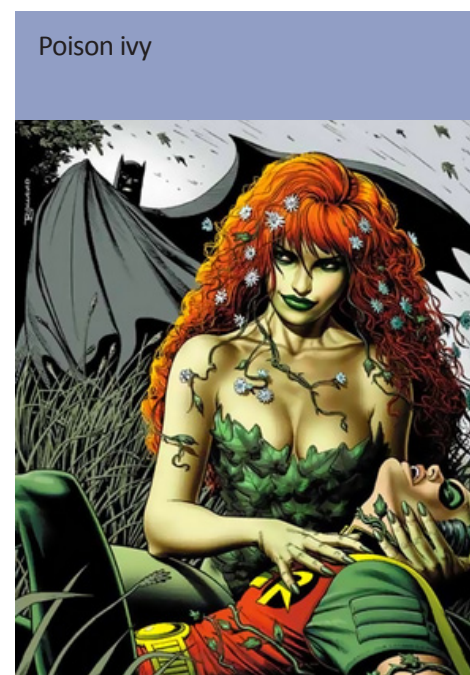
Pro úplnost bych ráz zmínil velice slavnou rostlinu jménem *jedovatec kořenující* (*Toxicodendron radicans*). Je ale spíše známá pod domorodým názvem „poison ivy“. Vyvolává alergickou reakci tím, že se při styku s kůží směs jejích látek naváže na lidské proteiny, které následně imunitnímu systému připadají cizí. Přivolaný útok imunity vyvolává nepříjemné puchýře. Protože jde o vyvolanou alergickou (autoimunitní) reakci, při prvním kontaktu se obvykle nic neděje, při opakovaném kontaktu se příznaky zhoršují.

Zvířata

Zmíním jenom několik příkladů jedovatosti živočichů, protože o těch se obecně docela dobře ví. Navíc budu v této sekci hodně podvádět – spousta ze zmíněných jedů není vytvářena zvířaty samotnými, ale jsou získávány z jiného zdroje – z rostlin, nebo od bakterií (tedy i sinic).



Kýchavice bílá, Otto Wilhelm Thomé



Poison ivy

Žahavé vodní potvory

Nebezpečí představují žahavci, především medúzy – kontakt s některými druhy (např. čtyřhranka) může být i smrtelný. Z měkkýšů jsou zajímavé homolice mající krásné ulity a nejméně 50 000 různých peptidových jedů. Kromě toho, že se dají využít pro studium nervového přenosu, mohou způsobovat těžké otravy. Už při jemném štípnutí, kterého si člověk nemusí všimnout, mohou vpravit do těla značné množství paralyzujícího jedu (pořád ten starý známý mechanismus s iontovými kanály). Jednomu druhu (*Conus geographus*) se říká „cigaretová homolice“ – člověk stihne před smrtí už nanejvýš vykourit cigaretu. Nicméně otravy nebývají tak dramatické, při podpoře dýchání člověk obvykle přežije.

Conus geographus, „cigaretová homolice“



Saxitoxin a tetrodotoxin

Poměrně častou otravou v přímořských oblastech je otrava mlži. Nejsou jedovatí sami o sobě, ale získávají své jedovaté látky při filtraci planktonu z vody. Nejnebezpečnější jsou v době, kdy je v mořích „rudý příliv“, což je přemnožení fotosyntetizujícího planktonu, který nese červené fotosenzitivní pigmenty – toxiny tvoří hlavně hlavně obrněnky (dinoflagellata) a sinice (cyanobakterie). Rudý příliv je nebezpečný proto, že do vody produkuje toxiny, takže je nebezpečné se v něm koupat (v zásadě jde o náš sinicový květ, ale jiné barvy). Účinek rudého přílivu byl velmi dobře popsán v patnáctém díle seriálu Malá mořská víla; podle některých badatelů první egyptská rána má stejné biologické vysvětlení jako

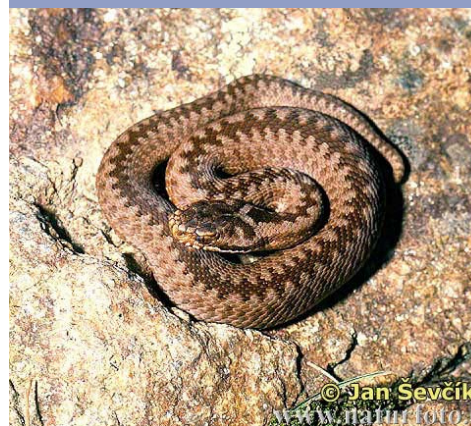
Rudý příliv, National Oceanic and Atmospheric Administration



rudý příliv: „všechna voda Nilu se proněnila v krev. Ryby v Nilu lekly, Nil začal páchnout a Egypťané nemohli vodu z Nilu pít... Všichni Egypťané kopali kolem Nilu, aby přišli na pitnou vodu.“ Tyto toxiny se akumulují v potravním řetězci a mohou tak pro člověka nabýt smrtící koncentrace. Podle obsaženého toxinu jsou otravy mušlemi, které filtrují vodu, děleny na paralytické, neurotoxické nebo průjemové.

Paralytické otravy jsou způsobeny saxitoxinem, což je nejsilnější známý neurotoxin. V nervech se váže na sodné kanály (stejným mechanismem jako akonitin z oměje), čímž způsobuje paralýzu kosterního svalstva – člověk zůstává při vědomí, ale není schopen ovládat vůlí ovládané svaly. Pokud paralýza zasáhne

Zmije obecná, náš jediný jedovatý had



i dýchací svaly, člověk umírá. Protijed sice neexistuje, ale pokud se člověk podaří umělým dýcháním udržet při životě přes deset hodin, může se uzdravit. Byla sice vytvořena experimentální léčba monoklonálními protilátkami, ale zatím chybí jejich (veřejně známé) testy.

Podobně působí i jed tetrodotoxin z ryby čtverzubce fugu. Ten byl zpopularizován v souvislosti s Hait-skými zombiemi – věří se, že právě tetrodotoxin je účinná složka jedu, která má budoucí zombii paralyzovat, aby mohlo být její tělo ukradeno. Účinky tetrodotoxinu vskutku vyvolávají katalepsii, která může být označena za smrt. Jde o jeden z nebezpečnějších jedů – smrtelná dávka 25 mg orálně, 0,6 mg injekčně.

Hadi, štíři a pavouci, štípačný hmyz a další žoužel

Hadí, štíři a pavoučí jedy mají dvě hlavní složky – neurotoxickou, která už známým způsobem blokuje funkci iontových kanálů v nervech (nebo srdci) a složku hemolytickou, která rozkládá krvinky a tkáň obecně (není divu, jedová žláza je přeměněná slinná). Buď vytváří „díry“ do membrány přímo, nebo je různými mechanismy poškozuje - například tak že

rozštěpí molekulu membránového fosfolipidu na dvě části: část, která působí jako detergent (rozpuštědlo tuků, tedy i membrán) a část, která vyvolává zánětlivou reakci. U hemolytického jedu je nebezpečí, že může působit příliš rychle – v tom případě postižené místo „uhnije“ (dojde k nekróze) i když je dostatečně brzy podán specifický protijed.

Specialita hadích jedů je i využití D-aminokyselin, což jsou s „normálními“ L-aminokyselinami podle vzorce identické sloučeniny, pouze zrcadlové obrazy. Všechny proteiny po své tvorbě obsahují pouze L-aminokyseliny, ale dodatečně je možno přidat i D-isomery. V tom případě je ale nebezpečí, že nebudou kompatibilní s enzymatickým aparátem buňky.

Nebezpečnost a účinky hadího jedu závisí na účinnosti zmíněných složek. Například jed naší zmijs je nevýznamně neurotoxický a relativně slabě hemolytický, takže kousnutí zmijs je jenom zřídka smrtelné. První pomoc spočívá v uklidnění pacienta. Pak v zaškrcení končetiny (použití elastické bandáže, pokud možno nic příliš drastického) směrem k srdci, čímž se zabrání jedu rozšířit se k vnitřním orgánům, které může poškodit; dále je potřeba zavolat lékařskou pomoc, protože je

nebezpečí vzniku komplikací, a ránu desinfikovat. Nemá příliš cenu snažit se jed vysát (protože to obvykle nejde), rozhodně není vhodné ránu rozřezávat. Zaškrcení nesmí trvat příliš dlouho (maximálně 3x deset minut), a po chvíli se musí povolovat; je navíc třeba si uvědomit, že jakýkoli pohyb výrazně zvýší pohyb krve. U zdravého člověka hrozí především obří modřina v místě uštknutí, smrt nastává jenom výjimečně, obvykle u lidí s nemocným srdcem, plícemi, ledvinami, nebo alergickou reakcí. Podávaná léčba je protilátkami (anti-sérum) některého zvířete proti zmijsu jedu. Pokud se náhodou stane, že člověka uštkne zmijs v budoucnosti znovu, musí být použity protilátky z jiného zvířete, protože proti prvním protilátkám se lidské protilátky budou silně bránit (což může být výrazně nebezpečnější, než samotné uštknutí).

Pavouci jsou pro člověka jedovatí pouze výjimečně – především proto, že většina není schopna prokousnout kůži. Naši pavouci nejsou nebezpeční, z dovozu pozor na snovačky („černé vdovy“) a některé sklípky.

V našich krajích jsou běžné otravy hmyzem, především bodnutí blanokřídlým hmyzem (včely, vosy, ...), které vytváří lokální otok, který je

obvykle pouze bolestivý. Problém nastává, pokud je člověk pobodán mnoha včelami najednou, v takových situacích potřebuje protijed – protilátky proti včelímu jedu z krve včelařů; nebo, pokud je alergický na včelí bodnutí, antihistaminika, která blokují život ohrožující alergickou reakci.

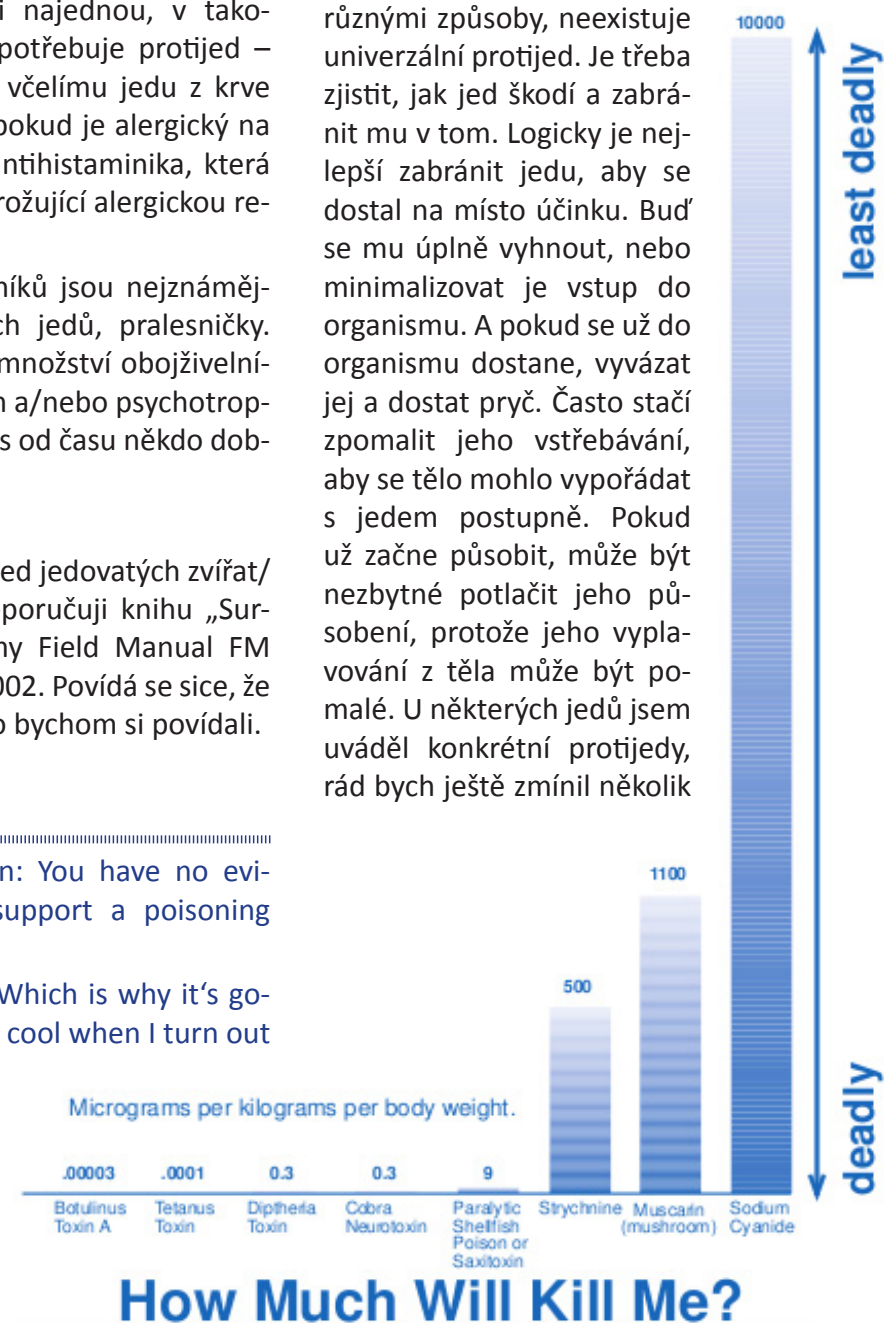
Z obojživelníků jsou nejznámější žáby šípových jedů, pralesničky. Ovšem značné množství obojživelníků je jedovatých a/nebo psychotropních, takže je čas od času někdo dobrovolně olizuje.

Pro rychlý přehled jedovatých zvířat/rostlin vřele doporučuji knihu „Survival“, U.S. Army Field Manual FM 3-05.70, May 2002. Povídá se sice, že je „tajná“, ale co bychom si povídali.

Protijedy

Dr. Foreman: You have no evidence to support a poisoning diagnosis.

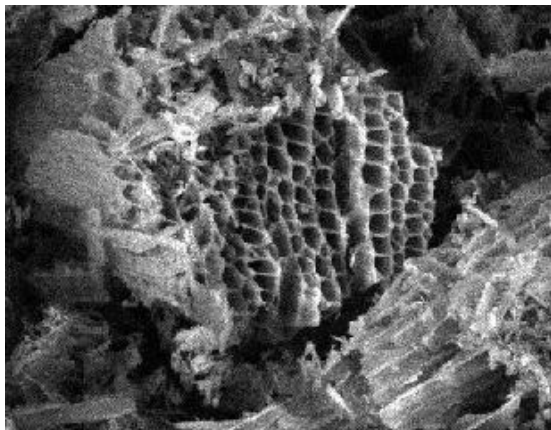
Dr. House: Which is why it's going to be so cool when I turn out to be right.



Protože jedy působí mnoha různými způsoby, neexistuje univerzální protijed. Je třeba zjistit, jak jed škodí a zabránit mu v tom. Logicky je nejlepší zabránit jedu, aby se dostal na místo účinku. Buď se mu úplně vyhnout, nebo minimalizovat je vstup do organismu. A pokud se už do organismu dostane, vyvést jej a dostat pryč. Často stačí zpomalit jeho vstřebávání, aby se tělo mohlo vypořádat s jedem postupně. Pokud už začne působit, může být nezbytné potlačit jeho působení, protože jeho vyplavování z těla může být pomalé. U některých jedů jsem uváděl konkrétní protijedy, rád bych ještě zmínil několik

obecných principů.

Bez ohledu na to, že existují velmi účinné protijedy, při jakékoli vážné otravě je potřeba vyhledat lékař-



Aktivní uhlí pod elektronovým mikroskopem, zdroj: Wikipedie

skou pomoc.

Odstranění z těla

Ve většině případů perorální otravy je řešením vyvolat co nejrychleji zvracení, což odstraní jedovatou látku z zažívání. Vyvolává se obvykle drážděním kořene jazyka nebo dodáváním látek vyvolávajících zvracení. Zvracení se nesmí vyvolávat, pokud je postižený v bezvědomí, a je neúčinné, pokud už uběhla delší doba od

požití jedu, nebo také pokud došlo k otravě korozivními látkami (typicky kyselinami) – v tomto případě se provádí výplach žaludku, při kterém se nejdříve neutralizuje obsah žaludku, a pak se proplachuje fyziologickým roztokem. Dále bývá užitečné použít látky s projímavým účinkem a klystýr pro další odstranění jedu ze zažívání.

Při klinickém ošetření se může provádět nějaká forma dialýzy, ať už hemodialýza, při které se krev prohání přes umělou ledvinu, nebo peritoneální dialýza, při které se dialyzační roztok aplikuje do peritoneální dutiny (dutina mezi střevy a břišní stěnou).

Vyvázání

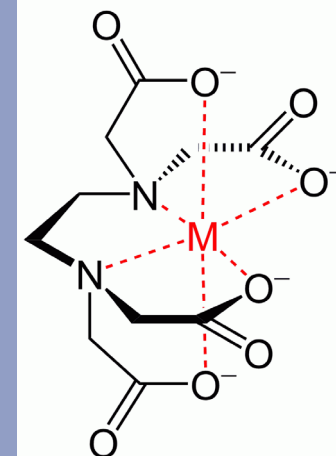
Jed se v těle musí dostat v aktivní podobě ke svému cíli. Pokud se naváže na nosič, který je tělem obtížně využitelný, jed se bez účinku vyloučí z těla. Jedním z nejúčinnějších prostředků při otravách při požití jedu je aktivní uhlí. Jde o čistý uhlík s extrémně velkým povrchem, který mu dodává jeho fraktálová struktura. Do dutin aktivního uhlí se může navázat značné množství látek, které jsou tam pevně drženy. Proto se tablety s aktivním uhlím používají při průjmu – vyváží bakteriální toxiny/škodlivé

metabolity, a tak zabrání zhoršování příznaků, což dá tělu čas, aby se dokázalo vyrovnat s primárním problémem. Tohoto principu se využívá i v konstrukcích klasických plynových masek – nejméně jedna vrstva je tvořena aktivním uhlím, které vychytává škodlivé plyny. Aktivní uhlí bohužel nedokáže vychytat všechny plyny – například oxid uhelnatý prochází volně. Vnitřní stavba moderních armádních plynových masek je utajovaná, ale měla by být schopná vyvazovat širokou paletu látek, včetně nervových jedů. Je nutné poznamenat, že samotná plynová maska před bojovými plyny nechrání – dokáží se vstřebávat i přes kůži a běžné materiály (oblečení, neopren, chirurgické rukavice)

V případě látek, které nespécificky poškozují proteiny je možno dodat proteiny. Nejpohotovějším zdrojem je mléko, které je možno využít jako protijedu při mnoha otravách, typicky v případě těžkých kovů. Mléko je v tomto případě obzvláště vhodné, protože kasein, jeho hlavní protein, obsahuje značné množství aminokyseliny cysteinu, na který se těžké kovy váží.

Chelatace – chelatační činidla jsou látky, které mají schopnost efektivně vyvazovat ionty. Pokud se

Molekula EDTA vážající kov. Výraz „chelátovat“ je odvozen z řeckého výrazu „klepeto“.



vpraví do krve, naváží na sebe ionty a pak se vyloučí z těla. Tohoto se využívá při odstraňování rozličných látek z krve – těžkých kovů, radioaktivních iontů (RadAway z Fallout). Léčba musí probíhat velmi obezřetně, protože se můžou odstraňovat i užitečné látky. Dimerkaptol (zmíněný „BAL“ - British Anti-Lewisite) pro arsen a těžké kovy, případně EDTA. Mezi „přírodní“ chelatační činidla patří taniny – látky svíravé chuti tvořené rostlinami na svou obranu. Jsou prakticky ve všech, hlavním zdrojem je kůra (jak pro koho) a silný černý čaj, značné množství je i v červeném víně. Dokáže do značné míry ze zažívacího systému vyvazovat kovy a srážet proteiny (a složité organické látky), čímž se (může) snížit množství, které bude tělem přijato (Což nebývá

vždy dobře).

Protilátky

Specialita imunitního systému vyšších organismů jsou protilátky. Jde o bílkoviny, které mají schopnost specificky vázat cílové molekuly (antigeny), a tak jim bránit vázat svá cílová místa (neutralizace), navzájem je propojovat (vyvázání) a označit ke zničení (aktivace komplementové dráhy a fagocytózy). Někdy se využívají pouze části protilátek, které vyvazují toxin z těla, ale už jim chybí doména spouštějící imunitní odpověď.

V přirozených případech si tělo vycvičí bílé krvinky, které produkují účinné protilátky. Tvorba probíhá ve dvou hlavních krocích – negativní selekci, při které se zničí klony, jejichž protilátky jsou proti vlastnímu tělu; do druhého kola jsou vpuštěny klony, které nějak váží nově přítomnou látku. Tyto klony dále mutují v genech pro protilátky (jde vlastně o „cílenou mutaci“) a nejúčinnějším klonům je dán signál pro přežití. Tento proces trvá nejméně týden. Po potlačení infekce jsou některé klony uschovány a při opakování infekce jsou velmi rychle reaktivovány.

Při vpravení cizorodé látky do krve se proti této látce vytvoří



Odběr jedu z kobry

protilátky. Při odběru krevního séra (tj. krevní plasma po odstranění srážlivých proteinů) z takového zvířete se získává „antisérum“. Bývá označováno jako „antivenom“ - proti hadímu/hmyzímu jedu a „antitoxin“ proti toxinům obecně. Původně bylo hlavní zvíře používané pro tvorbu těchto protilátek kůň. Ovšem sérum z koně je pro člověka značně dráždivé a v některých případech může

být jeho injekce horší, než to, co se jím má vyléčit. Odtud pochází výraz „koňská dávka“ – nejde tedy dávku „pro koně“, ale „od koně“. Další problém souvisí s tím, že si proti těmto protilátkám člověk vytváří... protilátky. Pokud by byla znovu použita stejná protilátka, výsledek by mohl být pro pacienta smrtelný kvůli akutní reakci na vpravené protilátky. Proto se musí při novém očkování použít protilátky z jiného zvířete (nebo používat geneticky modifikované, které tento problém nemají). Tento postup má oproti moderním technikám výhodu – jsou produkovány protilátky proti různým částem antigenu, takže tyto protilátky jsou často účinné, i když antigen mutuje. Bohužel není možno takto vytvořit protilátky proti všemu – některé hadí jedy jsou tak nebezpečné, že v koncentraci, při které indukují tvorbu protilátek, jsou už smrtící. Moderní způsob vytváření protilátek je příprava klonů jediné buňky vytvářejících jediný typ protilátky a následná masová produkce. Po drobných modifikacích je možno připravit prakticky jakékoli protilátky, postup je ovšem docela drahý a zdlouhavý.

Pokud se do těla nevpravují hotové protilátky, ale jejich tvorba se nechává samotnému tělu, jde

o „aktivní imunizaci“. Oproti „pasivní imunizaci“ hotovými protilátkami je její účinek delší, ale také delší dobu trvá, než se protilátky vytvoří. Je možno dodávat přímo toxickou látku/nebezpečný organismus, ale častěji se používají neškodné varianty – deaktivované toxiny, zabité patogeny, patogeny příbuzné (dochází ke zkřížené reakci protilátek – takže pokud jste očkovaní proti tuberkulóze, jste očkovaní i proti lepre), nebo oslabené. Je možno také použít pouze části nebezpečné agens: prázdné kapsidy virů, proteiny bakteriálního povrchu, netoxické části toxinu.

Vlastní obrana těla

Při otravě musí organismus především zachovat podmínky pro svůj život, v čemž se mu ovšem často musí pomoci. Dále se musí jedu zbavit. Někdy stačí pouze počkat dostatečně dlouho, protože značné množství jedů je nestabilní. Případně se musí vyloučit, ať už skrze trávicí ústrojí, vylučovací, nebo vydýcháním. Nejnázne se vylučují látky rozpustné ve vodě, proto je v detoxifikaci důležitá funkce jater – ty buď rychle odbourávají cizorodé látky (například jejich oxidací), nebo je upravují, aby byly rozpustnější (například připojením taurinu, který spoluvytváří žlučové

kyseliny). Známým přeborníkem v resistenci by Mithridatés VI. Pontský, který experimentoval s jedy a hledal univerzální protijed (mithridatus), což se mu pochopitelně nepodařilo. Je po něm ovšem pojmenována zvýšená odolnost proti jedům – Mithridatismus.

Napsáno pro Drakkar
23.1.2011
Faskal

Významně použitá a zajímavá doporučená literatura

- http://www.itg.be/evde/47_Medical_problems_caused_by_plants.htm – velice dobrá práce o jedovatých rostlinách
- http://vydavatelstvi.vscht.cz/knihy/uid_isbn-80-7080-548-X/

pages-img/095.html – učebnice toxikologie na ČVUT

- <http://www.biotox.cz> – česká stránka o jedech, doporučuji
- <http://botanika.wendys.cz> – velice poutavě zpracované (jedovaté) rostliny
- <http://www.erowid.org/> - stránka o psychotropních rostlinách
- <http://tvtropes.org/pmwiki/>

pmwiki.php/Main/ToxicTropes

- Wikipedie

U obrázků jsem se snažil uvádět autory. Těm, jejichž díla se anonymně „válí po internetu“, se omlouvám. •



autor: „Cerberus“

Mimo téma

Hraniční země¹

Většina takzvaných „odborníků“ (především teoretických mágů) se domnívá, že Země kouzel přímo doléhá na náš známý svět a nic mezi nimi neexistuje. Jak vám potvrdí kterýkoli z těch, kteří se v problematice Férie vyznají, nebo snad přímo některý ze Sídhe, opak je pravdou.



Přestože mnoho cest vede přímo z jednoho světa do druhého, mezi kraji elfů a naším královstvím se rozprostírá široké množství různých malých zemí a zemiček, kterým se většinou říká *Hraniční země*. Část odborníků je řadí přímo ke krajům Férie, ale stejně jako vážený profesor T. M. Wilkis, KT (který tuto tezi poprvé publikoval v časopise *Praktická magie*, pozn. autora) se domnívám, že jejich charakter je jiný a měli bychom tedy na ně nahlížet jako na svébytný fenomén ve férijském rámci. Je samozřejmě otázkou, zda můžeme

na Férii jako takovou pohlížet jako na jediný celek (a já se domnívám, že ne), přesto myslím, že existují jistá specifika, která je odlišují od knížectví Sídhe. Rád bych vás o tom v následujících řádcích přesvědčil.

Většinou bývá zřejmým společným činitelem, jak již ostatně naznačuje jejich název, že se zde nachází jak průchod z našeho světa, tak cesta do Země kouzel. Po delším studiu mohou ale říci, že nejméně polovina hraničních zemí je „slepých“ a z jedné nebo druhé strany nejsou průchodné – můžeme o nich uvažovat jako o určitých kapsách, které přiléhají k tomu nebo onomu světu. Bývají neobydlené a lidé ani Sídhe se zde nezdržují, protože bývají zpravidla nepřátelské a pochmurné. Příkladem může být Labyrint pod Londýnem, kam ústí

většina vchodů přímo ve městě – je to starobylý propletenec chodeb, které vedou všemi směry beze smyslu a pomalu chátrají. Člověk v nich musí brodit po kotníky ve vodě (část labyrintu je zatopena úplně) a všude opadáva zdívo a tunely, jako by byly těsně před zřícením. Z Labyrintu vede mnoho cest tam i zpět, ale jen málokdo se v něm vyzná a většina mágů do něj raději ani nevstupuje (cestují do Férie z oblastí mimo Londýn).

Občas se hraniční země stávají útočištěm různých renegátů a temných stvoření, která sem prchají před spravedlností nebo pronásledováním. Poměrně dobře zdokumentovaný je případ nechvalně proslulého Émila Fardéeho, který si zde vybudoval základnu a jeho tlupa vydědenců a hrdlořezů z obou světů po tři roky plnila přilehlá panství Sídhe i britské královny. Jeho řádění učinila přítrž až společná trestná výprava oddílů Pána bříz a Rady Jejích Veličenstva pro věci magie. Jeho úkryt byl přes zuřivou obranu dobyt a většina jeho soldatesky pobita, zloduch sám nicméně unikl.

Společný jmenovatel hraničních zemí je to, že již svým charakterem podvědomě a nenápadně odpuzují všechny lidi.

Charakter hraničních zemí je různý, ale dle mého pozorování jde často, nicméně ne vždy, o jakýsi fragment původního světa, který bývá nějakým (občas i nepostřehnutelným způsobem) pokroucený. Někaký aspekt prostředí zde může být zvýrazněn nad rozumnou mez a často zde člověk cítí tíseň a nejistotu. Dělicí linie mezi naším světem a takovým prostorem nemusí být jasná a zřejmá a člověk třeba vůbec nemusí poznat, že přešel z jednoho do druhého. Profesor Wilkis prezentoval tezi, že jde o části světa, které „... již nejsou užívány a pozbyly svého účelu a smyslu,“ a proto jsou „... odsunuty z podvědomí do částečné neexistence ... aby se časem staly součástí Férie...“. Nejsem přesvědčen, že je jeho názor pravdivý (protože nemám pro potvrzení nebo vyvrácení v ruce potřebné podklady), nicméně z empirického pohledu tomu leccos nasvědčuje. Mohou to být rozpadající se místa, která vystavěli obři ještě před příchodem lidí, staré římské katakomby (kde dříve křesťané sloužili mše) a další místa, na která se zapomnělo.

¹ autorem tohoto pojednání je Jeremiah William Dalwix, jeho článek přetiskujeme u příležitosti sto-padesátého výročí jeho původní publikace. (pozn. redakce)

Další společný jmenovatel hraničních zemí je to, že již svým charakterem podvědomě a nenápadně odpuzují všechny lidi (a často i Sídhe), kteří jsou v jejich blízkosti. Vstup může mít třeba podobu zapadlé úzké uličky, kterou nikdo nevnímá a všichni kolemjdoucí ji podvědomě ignorují. Může to být sklepní okénko, které nevede do žádného domu, staré zaprášené dveře, jež všichni míjí, vykotlaný dub, na který se nikdo nepodívá a podobně. Mluvím zde samozřejmě jen o příkladech z naší strany hraničních zemí, protože ty, které vedou z druhé strany nebo přiléhají k Férii, jsou často podivnější a z hlediska vědecké práce jde z velké části o dosud neprozkoumané téma. Kromě tohoto podvědomého ochranného mechanismu ale nijak nebrání ve vstupu, takže mág, který ucítí závan kouzel, nebo někdo, kdo zrovna není při jasném vědomí (třeba v opilosti nebo při dočasném pomatení smyslů), může bez odporu vstoupit. Většinu z těch, kteří se sem ale zatoulají bez ochrany, již nikdo nikdy neuvidí. Hraniční země totiž bývají nebezpečné.

Jejich nebezpečnost není většinou na první pohled zřejmá (jakkoli se v nich často cítíte z neznámého důvodu nesví a nervózní), přesto je velmi reálná. Tato země totiž, snad



vědomě a s nějakým záměrem, snad v rámci nějakého neznámého nevědomého a neuvědomělého procesu, může působit na vaše podvědomí a mysl. Pokud v ní zůstanete delší dobu, můžete přijít o zdravý rozum a skončit jako blekotající šílenec. Můžete zde ztratit beze stopy cestu a desítky let marně bloudit v prostoru velkém třeba jen tak, že jej celý přehlédnete od vchodu (přesto pro vaši mysl se bude zdát, že je nekonečně rozlehlý). Při podrobném studiu tohoto fenoménu jsem došel k zajímavému poznatku – a to tomu, že hraniční země samy

**Hraniční země
samy o sobě nikdy
nikoho nezabijí.
Místo toho je ná-
vštěvník, který se
zde ztratí, postup-
ně „absorbován“.**

o sobě nikdy nikoho nezabijí. Místo toho je návštěvník, který se zde ztratí, postupně „absorbován“ a stane se nedělitelnou součástí prostředí. Jeho spící podvědomí je zde lapeno navždy a jeho duše nikdy nedosáhne

bran nebe nebo pekla. Je to věčné vězení (a zaslechl jsem na akademické půdě názory, že jej tak i Sídhe občas využívají), odkud není návratu.

Ne všechny země samozřejmě působí takto zlobně a ne takto intenzivně. Země černého prachu, kde se ukrývali Fardéeho renegáti, kupříkladu způsobuje velké záchvaty úzkosti a deprese (a

člověk zde podvědomě mluví potichu), nicméně můžete se zde pohybovat i několik let bez toho, že byste na sobě pozorovali první známky „absorpce“. Mezi ty většinou patří závratě, podivná ospalost, nemožnost vytrhnout se ze spánku se sny, kterým nerozumíte, zpomalení srdce a dýchání, stejně jako nejviditelnější popraskání žilek v očích. Člověk sám příznaky většinou nepozoruje, ale pokud se nevydáváte na stezky Férie sami (což je první pravidlo cestovatele světy), váš společník si může všimnout zarudlých očí a v takovém případě rychle hraniční zemi opustěte.

Z vlastní zkušenosti musím potvrdit, že ve chvíli, kdy na sobě pozorujete první příznaky, ale podaří se vám uniknout, budete se nejméně několik dní budit ze snu hrůzou, z pocení a s výkřiky. Bude se vám zdát o věcech, kterým nerozumíte, a něco vás bude volat zpět. Ve snění se mi zjevoval keltský bůh s parožím, sedící na hromadě zlata, který mi kynul zpět. Když se nedáte lákat voláním (nebo se o vás postarají vaši přátelé), sny odezní a budete opět v pořádku. Přesto nabádám všechny poutníky k opatrnosti a obezřetnosti. Nepodceňujte moc, kterou nad vámi hraniční země mohla získat. Upozorněte své společníky na svůj stav, aby na

vás dávali pozor a zabránili vám vrátit se, kdyby nad vámi podvědomí nabralo vrchu.

Doufám, že argumenty, které jsem v článku předložil a jednotné charakteristiky, které jsem uvedl, vás přesvědčily o tom, že na hraniční země je třeba dívat se jako na samostatnou kategorii férijských zemí. Zkušený cestovatel by totiž neměl házet všechno do jednoho pytle a říkat tuřinu ředkev, jen protože tak na první pohled vypadá. Je důležité vědět, čemu čelím, a být na to připraven. Proto, až příště vstoupíte do hraničních zemí, mějte se na pozoru. Může vám to zachránit život.

Pozn. nakladatele – tento článek byl sepsán téměř před rokem a publikován především v akademických kruzích. Dnes je poprvé otištěn také v populárním časopise dostupnému širšímu publiku. Uvádíme ho zde v původním znění beze změn tak – nicméně nechceme našim čtenářům zastírat, že se kolem něj téměř ihned rozpoutala prudká polemika. Nejčastější námitky kupodivu nebyly ani tak vůči existenci Hraničních zemí jako takových. Zdá se, že mezi mágy nejde o koncept, který by příliš odmítali

(hlasitým odpůrcem je nicméně například slovutný pan Tobias Hardy). Nejhlasitější protesty (reprezentované především profesory S. Williamsonem a T. J. Stoutem) byly vzneseny proti zobecnění Hraničních zemí jako pokřivených míst. Dovolím si na tomto místě citovat názor profesora Stouta: „Hraniční země jsou pouze prostory mezi Férií a naším světem, které jsou často roztržštěnými kusy toho či onoho světa. Ty živým nepřátelské kousky, kde člověk může zešílet, a které pan Dalwix tak lehkovážně vydává za celkovou charakteristiku všech, samozřejmě existují. Nicméně jich je jen zlomek ze všech! Všeobecně se jim říká ‚jedovaté prostory‘ a odhaduji, že jich není ani desátek z celkového množství.“ Autor článku na jeho správnosti nicméně trvá. Další námitky byly také vzneseny proti obsahovým stránkám článku, přesto díky našemu listu mají čtenáři jedinečnou šanci pocho- pit obsah sporu, který v současnosti nyní hýbe akademickým prostředím a který na Oxfordu vedl až k rvačce mezi profesory (více na straně 3)! •



autor: „Cerberus“

Rozhovor

Rozhovor s Jiřím „Skavenem“ Reiterem

Staré úsloví říká, že většina těch, kteří píšou RPGčka, jsou z Brna, a ti co je vydávají, jsou z Ostravy. Skaven toto úsloví porušuje a zároveň potvrzuje, neb je zároveň vydavatelem i autorem. Byl tak laskav, že si našel čas odpovědět na pár otázek týkajících se obou témat.



Co tě vedlo k založení Mytaga a vydávání RPGček?

Jednoznačně touha zbohatnout :) Ale vážně – asi největší vliv na založení nakladatelství měla moje dlouholetá práce na LEGENDÁCH – rozhodl jsem se svou tvorbu zakončit papírovým vydáním a přišlo mi, že nejjednodušší bude vydat si to sám... Založení nakladatelství mi taky umožnilo určitým způsobem zúčtovat s mým studiem češtiny.

A jak ses tedy dostal k Legendám? Nebo jinak proč zrovna RPG?

Když mi bylo 10 let, setkal jsem se s dílem J. R. R. Tolkiena, které mě naprosto uchvátilo. Když jsem o rok později zavadil o DRAČÍ DOUPĚ, okamžitě jsem mu propadl. Už tenkrát

jsem vlastně vytvořil svá první pravidla, protože Dračák byl tehdy velice nedostupný a já jsem byl pro své kamarády nucen sepsat nová pravidla z toho, co mi při čtení DrD utkvělo.

Jak moc aktivním hráčem vlastně jsi? Stihneš vedle všeho tvoření a vydávání ještě něco hrát?

Bohužel nestihnu. Přibližně před rokem a půl jsme ještě pravidelně hrávali LEGENDY ARMANDIE, dnes už se ale setkáváme jen v disputacích a rozhovorech nad vývojem hry. V mém okolí už není moc aktivních hráčů a na to, abych hru z vlastní iniciativy připravil, mi nezbývá čas...

Jak si vybíráš projekty, které vydáte? Oslovují tě autoři sami, nebo se

sám porozhlížíš po zajímavých projektech?

Začátek byl snadný – jako prvotinu jsem si vybral PŘÍBĚHY IMPÉRIA, bylo na nich vidět obrovský kus odvedené práce a pro mě to byla jasná volba. Stejně tak KOUZLEM A MEČEM – na DUNGEON SQUAD (který je systémovou předlohou hry) jsem narazil náhodou a hned mě zaujal. Další projekty si mě už našly samy – kupříkladu spolupráce s Asterionem nebo s Ondřejem Netíkem.

Který z těch projektů ti nejvíc přirostl k srdci?

Legendy, jsou se mnou už třináctý rok. Ale každé z děl, na nichž jsem participoval, mám rád – je skvělé, když člověk může vydávat, co se mu líbí.

Co tě za tu dobu, co to děláš, nopak nejvíc naštvalo?

Nu zlobí mě vícero věcí, třeba avizované zvyšování sazby DPH na knihy, složitá komunikace s knihkupci nebo šťouralové na internetových fórech, ale ničemu z toho nepřikládám takovou důležitost, abych byl vyloženě naštvaný.



Jiří „Skaven“ Reiter

Je zakladatelem a provozovatelem obchodu *Fantasyobchod.cz*, vede mladé nakladatelství *Mytago*, které se věnuje vydávání knih souvisejících s RPG. Sám je také aktivním tvůrcem a designérem. Zabývá se také LARPem a dřevárnami, je dlouholetým organizátorem *Bitvy o Dargorath*, vede server *drevarny.cz*.

Vystudoval filologii, je ženatý a má chrtu Vilmu.

Knihy, které vyšly v nakladatelství Mytago:

Příběhy Impéria 2009

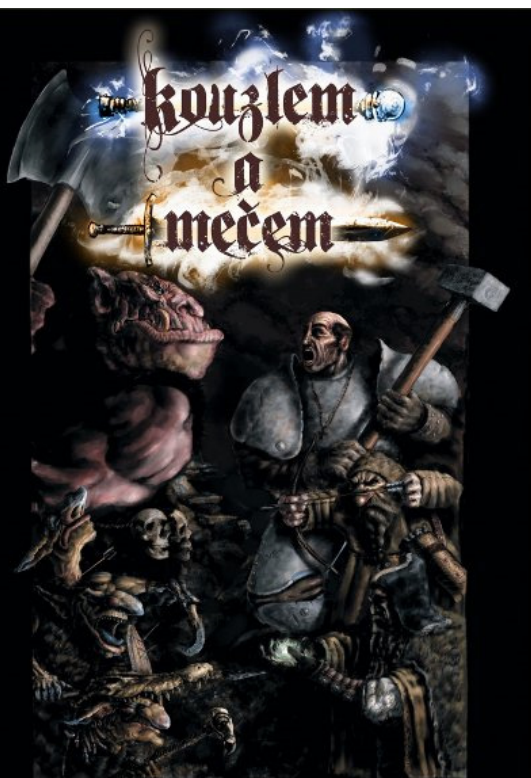
Příběhy Impéria: Rukověť mága 2010

Kouzlem a Mečem 2010

Hry s příběhem: Zločin a trest 2011

Mohl bys představit, jak zhruba vypadá proces vydání knihy z tvého pohledu?

U každého projektu to bylo trochu jiné. Nejdůležitější je každopádně mít pro věc nadšení, aby mě práce na knize vůbec bavila a abych měl dost energie projít celým tím martyriem vzniku knihy. Pak je potřeba, aby se s autorem dobře komunikovalo, na to jsem měl doposud díky bohu štěstí. A nakonec je to spousta práce: řeším smlouvy, korektury, připomínky k textu, sazbu, reklamu, prodej



a distribuci. U KOUZLEM A MEČEM toho bylo třeba ještě více – celou hru jsem vlastně napsal sám, musel jsem shánět komponenty, zadávat podklady k ilustracím, dokonce jsem dělal design obalu... V neposlední řadě je tady taky finanční stránka, vydání knihy není levná záležitost, takže je v tom spousta počítání a kalkulování.

Jak dlouho ten celý proces vlastně trvá?

Aby se člověk úplně neuštvál, je dobré mít od převzetí autorova textu k vydání tak dva měsíce času, hodně ale záleží, v jakém stavu text je a kolik práce nad ním člověk stráví.

Nedávno přešel pod křídla Mytaga největší český RPG svět. Jaké máte s Asterionem plány?

Momentálně finišujeme modul *Pro smrt a slávu* a v plánu jsou tři knižní tituly z asterionské knižní řady. Nápadů je mnoho, ne vše je ale v našich silách vydat, alespoň ne v dohledné době.

Co se u vás kutí právě teď, na co se můžeme těšit?

Právě mám na stole hotový text *On-dřeje Netika*, jedná se o příručku pro

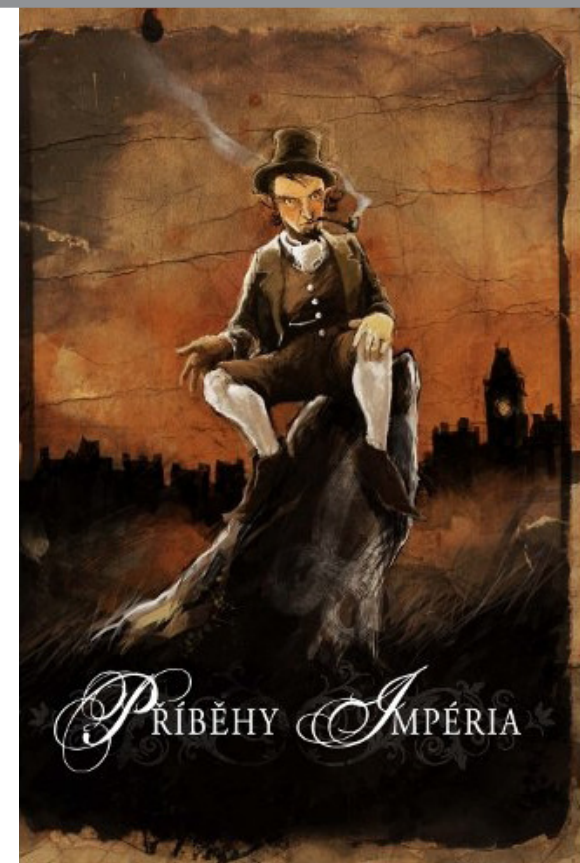
vypravěče. Je v ní spousta skvělých návodů, nápadů a tipů, které ocení nejen pánové jeskyně. Poměrně čerstvou novinkou je nové rozšířené vydání gamebooků o Lone Wolfovi. První, půjde-li vše dobře, bychom měli vydat koncem května. Ediční plán máme takový živelný, takže se v něm tu a tam něco nového objeví nebo posune – konec konců, na stránkách www.mytago.cz je pro všechny zájemce k nahlédnutí.

Stále více se v něm objevuje próza, bude jí přibývat i nadále? V čem je pro tebe vydávání podobných věcí zajímavé?

Vydávání prózy je výhodnější v několika aspektech. Čtenářů fantastiky je více než hráčů RPG. Napsat knihu je snazší a rychlejší než vytvořit rpg a distribuce knižních titulů je spolehlivější a rychlejší. Jinými slovy, na vydání knihy se dá něco vydělat, na vydání rpg už hůře.

Trh s hrami na hrdiny je u nás malý, RPG hráčů je málo a nemají moc tendence zkoušet nové hry. Má to naše pachtění vůbec smysl?

Z ekonomického hlediska asi nevalný, ale o to více je pak možné soustředit se na práci a výsledek, když člověk vytváří ze záliby až obsese...



A když jsme u těch zisků a nákladů – myslíš, že se dá tvorbou či vydáváním RPG, když ne uživit, tak alespoň vydělat? Případně co by se muselo stát, aby to bylo možné?

Věřím, že to možné je – zářným příkladem je Altar, jehož stěžejním produktem je Dračí doupě. Pokud by chtěl na trhu uspět někdo jiný, musel by získat velkou hráčskou základnu, to vyžaduje spoustu úsilí, investici

jak časovou, tak finanční.

A Mytago konkrétně – vydělá si na sebe, nebo ho musíš dotovat z jiných projektů?

V současné chvíli je celý projekt dotován Fantasyobchodem. Jestli bude Mytago soběstačné, to se pozná nejdříve za rok.

Sám se věnuješ tvorbě RPG, nedávno jsi dokončil KOUZLEM A MEČEM. Na čem pracuješ právě teď jako designér?

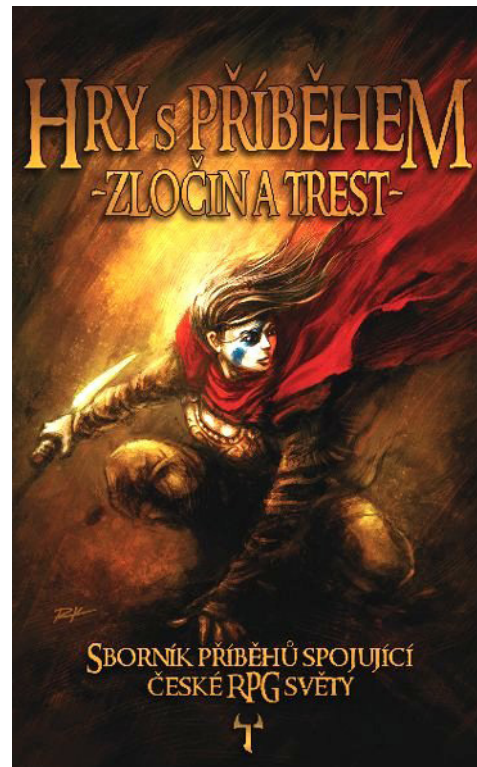
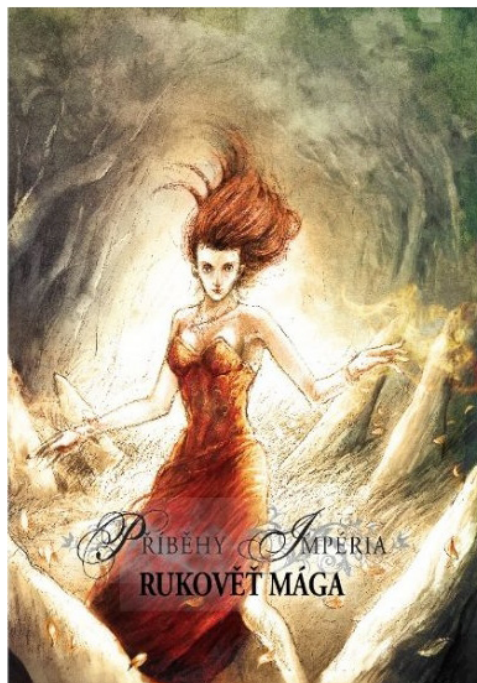
V tom mále volného času, který mi ještě zbývá, pracuju na LEGENDÁCH.

Na systémovém jádře „Siluety“, které bylo vyextrahováno z původních LEGEND ARMANDIE, vytváříme postapokalyptickou fantasy hru. Pevně věřím, že v konečném důsledku půjde nejen o zajímavou hratelnou hru, ale hlavně o neotřelý umělecký artefakt díky práci několika nadaných umělců (výtvarníků, hudebníků i spisovatelů). Nicméně práce nejdou tak rychle, jak bych si přál, protože na vývoji hry samotné se podílí jen hrstka poměrně dosti zaměstnaných lidí...

Otázka na závěr – co si myslíš o Drakkaru? Nějaká rada na zlepšení?

Drakkar je ukázkou toho, jak to na české rpg scéně vypadá – v naprostě maličké komunitě vzniká časopis na skvělé úrovni. Dělají ho nadšenci bez nároku na honorář a svému dílu věnují spoustu úsilí. Určitě by projektu prospěla větší reklama, protože hráčů rpg u nás není málo, takže potenciálních čtenářů je tady dost. Za úvahu by stálo nabídnout články do tištěné Pevnosti nebo se spojit s nějakou larpovou komunitou a zkusit jít do tištěné podoby. V zahraničí to funguje – např. Německý Larpzeit, ale Německo je Německo, tam je trh úplně jiný.

Velice děkujeme za rozhovor a zároveň držíme palce do všech dalších projektů. •



autor: Dušan

Deskové hry

Zahrajte sa s nami: Sid Meier's Civilization – The Board Game

Jedna z najočakávanejších hier minulého roka, ďalšia z hier na motívy legendárnej hry Sid Meier's Civilization, nebola sklamaním. Prečítajte si niečo o nej a navdajte sa.



(2-4 hráči, 180+ minút, Kevin Wilson, Fantasy flight games, 2010)

Veľká krabica, množstvo komponentov a zábava na celý večer (a niekedy aj noc), to sú väčšinou atribúty doskoviek od Fantasy Flight Games (FFG). Keď som počul o plánoch na licencovanú doskovku CIVILIZÁCIE a vybavili sa mi často niekoľko týždňov dlhé partie za obrazovkou a nekonečný počet subsystémov, nechcelo sa mi ani len rozmýšľať nad dobou, ktorú bude táto hra potrebovať na jednu partiu (o mieste na stole nehovoriac). Našťastie sa FFG a dizajnér Kevin Wilson držali na uzde a výsledkom je veľmi pekná hra s väčšinou elementov známych z PC hry, pritom

však s relatívne znesiteľným trvaním. 4-5 hodín zaberie, ale ak začnete dostatočne skoro, stihnete sa ešte dostať domov.

Kedže sa hra volá CIVILIZÁCIA, začneme samotnými civilizáciami. V základnej hre ich máme šesť, ale ak FFG neprestalo byť FFG, tak sú už pravdepodobne na ceste aspoň tri expanzie a s nimi aj ďalšie civilizácie.

Výber civilizácie ovplyvňuje viacero vecí. Každá civilizácia má začiatčnú technológiu (k technológiám viac neskôr), špeciálnu schopnosť a vlastný štartovací dielec. Trojica týchto nastavení predurčuje jednotlivé civilizácie k určitému štýlu hrania za ne, avšak tvorivosti a netradičným riešeniam či kombináciám sa medze



nekladú - nie ste teda odsúdení na jediný štýl hrania s danou civilizáciou. Hru samotnú do značnej miery ovplyvňuje aj hracia plocha, ktorá je modulárna, podobne ako v prípade svojho počítačového rodiča. Veľkosť plochy sa riadi počtom hráčov a okrem počiatočných dielcov začínajú všetky zakryté („fog of war“). Ľudí, ktorí poznajú problém kopiacich sa malých kocočiek reprezentujúcich suroviny určite poteší, že počty surovín, peňazí a iných počítateľných vecí sú sledované pomocou kolieska s ručičkami priamo na karte civilizácie.

Pokračujme cieľom celej tejto epickej cesty, či lepšie povedané cieľmi - keďže CIVILIZÁCIA ich má hneď štyri (vrátane variantu na obľúbené



„Chcem všetkých tých [dosadte vlastnú nadávku] vymazať z mapy!“). Človek sa môže pokúšať vyhrať svojím bohatstvom, vojenskou silou, poslať vďaka svojim vedcom prvú raketu do vesmíru, alebo si ostatné národy podrobiť silou svojej kultúry (nie jogurtovej).

Typické kolo hry vyzerá približne takto: Na začiatku kola má každý hráč príležitosť založiť nové mestá a meniť spôsob svojho vládnutia. Tie idú od počiatočného despotizmu cez feudalizmus až po dnešnú demokraciu a každý prináša svoje výhody a nevýhody podľa toho, ktorým smerom sa civilizácia uberá.

Nasleduje fáza obchodu, kde hráči súčasne získavajú hlavnú



abstraktnú surovinu, ktorou je obchod (\$\$\$, peniaze, bubáky, chechtáky...) a zároveň môžu uzatvárať medzi sebou dohody a vymieňať suroviny.

Potom prichádza fáza spravovania miest. Každé mesto má určitý počet druhej abstraktnej suroviny - produkcie, za ktorú sa stavajú budovy, armády a výskumníci alebo je možné sa venovať kultúre a zveľoňovať svoj národ.

Keď už máme armády, chceme ich použiť na niečo prospešné. Na to slúži fáza pohybu, v ktorej môžeme poštváť naše jednotky na súperu podľa ľubovôle. Pri pohľade na figúrky uvidíme, že máme k dispozícii len jeden druh armád. Žeby bol aj boj

abstraktný? Ale kde že - skutočné jednotky má hráč u seba vo forme štvorcových kariet. Boj sám o sebe funguje čiastočne systémom kameň, papier, nožnice. Počas viacerých bojových kôl hráči vykladajú striedavo po jednej karte jednotiek, ktoré si navzájom naložia zranenia za svoju číselnú hodnotu. Podstatné je uvedenie, že niektoré typy jednotiek útočia na iné typy jednotiek prvé - napríklad jazda proti lučištníkom, takže ak majú jazdci dostatočnú silu na zabitie lučištníkov, odídu z boja bez škrabanca. Každá z bojových kariet má na sebe napísaný druh jednotky aj so všetkými stupňami zlepšenia, takže či už sa na protivníka valí oddiel jazdcov alebo tankov, bude to

vždy rovnaká karta, akurát otočená správnou stranou hore (viď obrázok vľavo).

Zároveň s armádami sa pohybujú aj osadníci, ktorí môžu z políčka brať zvláštnu surovinu či založiť nové mesto. Boj taktiež nie je jediný, čo armády vedia. Na mape sú totiž ešte roztrúsené dedinky domorodcov, ktoré vám za objavenie dať suroviny, alebo z nich vyskočia barbari, ktorí s vami o tieto suroviny budú bojovať. Celé kolo ukončíme najdôležitejšou vecou (z môjho pohľadu) - výskumom. Toto je moment, kedy každý hráč zoberie kôpku technológií, ktoré má vedľa seba, začne sa ňou prehrávať a uvažovať, ktorá sa mu najviac oplatí. Namiesto stromu technológií, ktorý je využívaný v počítačovej hre, stolná verzia využíva technologickú pyramídu. Musíte mať objavené/vymyslené dve technológie 1. stupňa

aby ste mohli vynájsť jednu technológiu druhostupňovú. Vrcholom pyramídy je potom raketoplán, ktorý je technológiou 5. stupňa. Čím vyšší typ technológie, tým novšia technológia v historickom zmysle to bude. Technológie sa zaplatia zo zásob obchodu, cena za postavenie sa odčítať z počtu surovín a kolobeh začína odznova.

Z mnohých ďalších elementov, ktoré sú do hry zapracované a nemá význam sa nimi veľmi zaoberať pri takomto pohľade „z rýchlika“ - na ich pochopenie je potrebné chápať ako funguje celá hra - spomeniem ešte kultúru. Za ňu môžete okrem



víťazstva získať aj kartičky s rôznorodými udalosťami (ktoré sa dajú vysvetliť ako kultúrny nátlak), napríklad nastoliť u súpera na kolo anarchiu alebo si s niekým navzájom odkopírovať technológiu.

Hra má dve slabiny, ktoré musím „ofrflať“. Prvým sú nedostatky v pravidlách - je nutné si hneď po zakúpení hry stiahnuť errata, keďže v „krabicových“ pravidlách na niektoré dôležité veci autori pozabudli. Erratami zabránite frustrácii svojej aj spoluhráčov, vrele odporúčam.

Druhým problémom je akútny nedostatok priehradiek na komponenty v krabici - dodnes nechápem ako firma s tak kvalitnými komponentami nedokáže vyrobiť poriadne vložky do krabice na úschovu. S hrou si teda kúpte aj poriadnu zásobu uzatvárateľných vrecúšok, inak pred každou hrou strávite hodinu triedením komponentov.

Pre ľudí, ktorí si o tejto hre nechcú len niečo prečítať, ale aj pozrieť a kamaráti sa s angličtinou (alebo sa proste chcú pozrieť na komponenty „v akcii“) je tu jedna veľmi pekná recenzia na [boardgamegeeku](http://boardgamegeek.com).

CIVILIZÁCIA je hra komplexná a nedá sa zhrnúť na niekoľkých stránkach do takej miery, aby ste ju celú preukli

a mohli sa rozhodnúť, či sa vám páči alebo nie. Ak budete mať možnosť zahrajte si ju, pozrite si recenziu alebo ukážku. Podľa mňa CIVILIZÁCIA rozhodne patrí k tým vydarenejším hrám uplynulého roka a dobre odráža podstatu originálnej „civky“, na ktorú toľkí z nás iste s láskou spomínajú.



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: El Comandante II Redaktoři: Dudák, Cerberus

Korektury: Ilgir, Dudák, NewOrc

Design a sazba: El Comandante, Dudák II Obálka: Rimbo

