



DRAKKAR



50. číslo - ČERVEN 2015

OBSAH 50. ČÍSLA

Comics

4 Bezejmenný hrdina

Redakce

XIII. a XV. díl

Aktuality

5 Pozvánka na GameCon 2015

Michal „Manik“ Havelka

Festival nepočítačových her GameCon slaví letos 21 let od svého vzniku.

Recenze

6 Čerstvě dočteno: Silent Legions

„Skenderax“

Silnet Legions je kickstartovský projekt do kterého som pustil len kvôli Stars Without Number a už na začiatok musím povedať, že som spravil dobre.

O hraní obecně

8 Planetární invaze s fyzikou v zádech

„Jerson“

Zamyšlení nad tím, jak by mohla planetární invaze vypadat v případě, že bychom neignorovali fyziku a přitom použili technologie, které jsou buď technicky, nebo alespoň teoreticky dostupné.

Povídky

14 Zlaté jablko

Petra Slováková

20 Labyrint

Zdislava Pavlůsková

Vydejte se s hrdiny povídek na napínavé pátrání po tajemstvím opředených mytologických jablcích nebo po pravdě o zakletém labyrintu a možná i o něčem víc.

Autorkami povídek jsou Petra Slováková, již letos vyšla kniha Démon z East Endu, a naše třináctiletá čtenářka Zdislava Pavlůsková.

Historie a realita

23 Drakkar

„Vallun“

V tomto dílu námořního povídání se podíváme na jeden z nejslavnějších druhů lodí.

26 Viktoriánská móda očima nositelky

Victorian Catherine

Článek se zaměří na celkovou náladu doby viktoriánské, kdy slovo dáma označovalo éterickou bytost a kdy královna Viktorie hrdě vládla britskému impériu.

Literatura

31 Howardova strašidla

Argonantus

Na stopy R.E. Howarda jsem narazil při zkoumání H.P. Lovecrafta, protože Howard je asi nejslavnější autor v okruhu jeho žáků a přátel.

39 Space opera na vzestupu

Julie Nováková

Úžasná dobrodružství v končinách, kam člověk dosud nevstročil. Jak tento oblíbený subžánr vznikl a co nám může ve všech svých podobách nabídnout dnes?

42 Retrofuturismus aneb zamyšlení nad žánrovým dělením

Petra Slováková

Co znamená ono tajemné slovo, které se v poslední době často skloňuje, ale většina lidí ani neví, co vlastně označuje?

Doplňky a materiály

46 Hostince (náhodné tabulky)

„Quentin“

Pro historicky věrné hostince zkuste „Křmy a hostince“ v 31. a 32. čísle. Pro lokál do pulpového fantasy hodte třikrát kostkami.

ÚVODNÍ HAIKU

**Jen letní sprškou
není déšť, jenž se vrátil
popadesáté.**

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

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

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

připravila redakce

Comics

BEZEJMENNÝ HRDINA



Díl XIII. Neúnavný

Díl XV. Dovolená

napsal Michal „Manik“ Havelka Aktuality

POZVÁNKA NA GAMECON 2015

Festival nepočítačových her – GameCon – slaví letos 21 let od svého vzniku. Z původního mistrovství v Dračím Doupěti se vyvinul v obrovský herní festival s největším výběrem nepočítačových her u nás, který se snažíme udělat každý rok lepší než ten předchozí. Stále si však zachovává dobrovolnický feeling a jeho hlavním heslem zůstává „Od hráčů pro hráče.“

Je to přibližně 10 let zpět, kdy se na něm objevila první otevřená hraní RPG, a od té doby se už sekce RPG jen rozvíjela. Letos je na GameConu možné zahrát si více než 40 otevřených RPG her ve všech klasických i netradičních systémech – od českých STŘEPŮ SNŮ či PŘÍBĚHŮ IMPÉRIA až k zahra-

GameCon

Pardubice, 16.–19. července

ničním peckám jako 13TH AGE, DREAD, FATE nebo vtipné a lehké hry OG či MOUSE GUARD. Nechybí samozřejmě ani klasiky jako DRAČÍ DOUPĚ I a II.

Opravdovou peckou a stále poměrně novinkou jsou pak Legendy Klubu dobrodruhů – návazné hraní (multikampaň) ve hře PŘÍBĚHY IMPÉRIA. Ve druhém kole hry se skupina dobrodruhů vždy přesouvá do prostředí skupiny, která v něm hrála před nimi. Přebírají svět tak příběh i svět ve stavu, v jakém ho zanechali jejich předchůdci. Objevíte-li se v balónu nad hořícím Londýnem, nebudte překvapeni. Jako ctnostní gentlemani či krásné lady se tak můžete vydat do alternativní minulosti a chránit zájmy britského impéria.

Letošním leitmotivem festivalu je heslo „Hobit: Cesta tam a zase zpátky“ a během ce-

lého festivalu probíhají dvě minihry pro krátkověle mezi jednotlivými aktivitami – soutěž o nejlepšího zloděje a ukrytý skřetí dryák. Chcete-li si oddychnout či prostě jen vyzkoušet jiný typ her, GameCon je právě oním místem, kde se jednotlivé herní komunity propojují. Ať už se jedná o akční hry jako vodní bitva či Famfrpál, wargaming, deskovky, larpy, přednášky, koncerty, improshow a spoustu, spoustu dalšího.

Na GameCon však lidé nejezdí jen hrát: Jeho hlavním lákadlem jsou hlavní skvělí účastníci, kteří nám dodávají energii do organizace dalších ročníků. Hodně z nás na něm našlo spoustu nových kamarádů, kterých si vážíme dodnes. GameCon jsou čtyři dny plné nadupané letní zábavy se skvělými účastníky.



Napsal „Skenderax“

Recenze

ČERSVĚ DOČTENO: SILENT LEGIONS

SILNET LEGIONS je kickstartovský projekt do ktorého som pustil len kvôli STARS WITHOUT NUMBER a už na začiatok musím povedať, že som spravil dobre.

Knihu mám v mäkkom veľmi peknom farebnom obale. Má 185 strán a je rozdelená do 8 kapitol. Na vnútorných ilustráciách sa podieľala skupina šiestich autorov. Sú čiernobiele a podľa mňa veľmi pekne dopĺňajú atmosféru knihy. Jedna z mála vecí, čo mi na knihe vadila pri prvom čítaní, je malý font. Písmená sú skutočne malé a tak, i keď sa zdá, že kniha má len 185 strán, číta sa, ako by bola aspoň dvakrát taká veľká. Pri druhom čítaní, keď sa preskakujú odstavce, ktoré si človek pamätá, tak som si malé písmená začal vážiť. Bola to dobrá voľba. A najlepšie je to vidno pri treťom a hocijakom ďalšom čítaní, keď sú najpodstatnejšie jednotlivé tabuľky. A tých je tam celkom dosť.

Ale porade. Prvé dve kapitoly sú o samotnom systéme. Je veľmi podobný systému STARS WITHOUT NUMBER. Má dokopy asi 30 strán a dve kapitoly. Vytvorenie postavy a samotný systém. Systém má pri tom len 10 strán, ktoré sú na jednej strane zhrnuté. Je to old-school systém,

ktorý mne osobne moc nesedí. Ale táto kniha nie je o ponúkanom systéme. Je práve o tých ďalších kapitolách.

O čo teda autorovi pri jej písaní išlo? Vytvoriť pomôcku pre GMa na generovanie dobrodružstiev typu sandbox. V jednoduchosti, vytvorenie priestoru a osadenie ho jedinečnými entitami a kultmi.

Či už sa GM rozhodne hrať podľa pravidiel SILENT LEGIONS alebo použije nejaké, ktoré sú mu bližšie, od nasledujúcej kapitoly sú preň samé užitočné informácie. Tretia kapitola sa venuje mágií. Tú síce rozdeľujú na sivú a čieru, pričom pre potreby systému SILENT LEGIONS sivú môžu používať hrdinovia. Čierna je však tá zábavnejšia. Tá, ktorá je prístupná len tým, ktorí sú ochotní pre moc spraviť toľko, že prestávajú byť hrateľné postavy. A tu, v tomto okamihu začína krása obsiahnutá v knihe – tabuľky. Hodom k8 sa určí základný efekt a ďalším hodom k8 sa určí špecializácia efektu. Ako príklad uvediem (2) *It summons a desired entity* a ďalším hodom (2) *Conjures a minor supernatural slave*. Ďalšími hodmi k4, k6, k8, k10 a k12 sa určí sila kúzla, potrebné komponenty, miesto i nejaká forma slov, ktoré by mohli pomôcť pri pomenovaní kúzla.

Keď som sa dočítal do tejto časti knihu, mal som na jazyku otázku – „Prečo sa to tak zložitiť?“ Nejak som nevedel pochopiť, prečo by som mal stráviť polhodinu nad generovaním 2–3 kúziel. Ale čítal som ďalej a ... však uvidíte.

Záverom kapitoly o kúzlach sú okultné schopnosti ako napríklad telekinézia, čarodejníctvo, predvídanie a podobne. Je ich osem a

každá ma silu od 0–4. Je to zaujímavá možnosť pre niektoré družiny alebo pre NPC.

Ďalšia kapitola sa venuje vytvoreniu Mýtickej bytosti a začína krásnou úvahou nad možnými témami – kozmicizmus, násilie, šialenosť, zlomyselnosť, gnosticizmus – a ako pomocou nich navodiť správnu atmosféru. Mne osobne sa veľmi páčilo, ako boli tieto témy popísané. Ak si GM vyberie nejakú tému, nasleduje generovanie panteónu bohov, ktorý vplyvajú na sandbox. Niekoľkými hodmi vygenerovaní bohovia zo svojimi cieľmi, vzťahmi medzi sebou, portfóliom, módmi sú veľmi solídny základ pre dovtvorenie prostredia kultistov, ak to bude treba. Autor sa ale nezastavuje pri bohoch. Nie predsa každý ich tam chce mať. A pokračuje mimozemšťanmi, ktorí by tajne mohli ťahať za nitky diania sandboxu. Zas sa hodí kockami a zodpovedajú sa otázky ako „Prečo sú tu?“, „Prečo o nich svet nevie?“, „Aká je ich najväčšia robota, ktorú na zemi odvieďli?“, „Aký je ich zámer?“ a podobne. Jedna tabuľka na každú kocku :-). Ak si GM poznačí odpovede na tieto otázky, znova si hodí všetkými kockami (4, 6, 8, 10, 12, 12, 20) a dostane odpovede na otázky typu „Čoho sa boja?“, „Čo si najviac cenia?“ a ďalšie z pozadia mimozemskej rasy. Na dokončenie sa odpovedá na otázky fyzického výzoru, dorozumievania, pohybu i špeciálnych schopností.

Kapitola generovania bytostí končí generovaním domovského sveta, respektíve nejakého sveta z inej dimenzie alebo snového sveta. Záleží na rozhodnutí GMa. Tabuľky rýchlo generujú veci ako prostredie, faunu, flóru, nebezpe-

čnosť správa, aké má hodnoty a podobne.

Generovanie aktérov príbehu by nebolo kompletne, ak by kniha neobsahovala tabuľky na generovanie kultistov. Ďalšie a ďalšie tabuľky. Celkovo 18, ktoré sú podľa mňa veľmi vhodne zvolené pre to, aby mal GM dobrú predstavu o ich organizácii, moci, vplyve, zámeroch, čo dokázali, ako sa prejavujú a podobne.

Prvá polovička knihy je zakončená tabuľkami na generovanie a popisom použitia pokladov, artefaktov, magických zbraní, ochranných artefaktov, okultných grimoárov a náhodných efektov. Každá z týchto tém má 5–6 tabuliek. Ako je veľmi dobrým zvykom v knihe, GM zoberie sadu kociek, väčšinou k4, k6, k8, k10, k12 a k20, a na základe jedného hodu (každá kocka iná tabuľka) rozhodne o danom predmete. Ako je tušiť z hororového podtónu knihy, všetky tieto veci budú mať nejaké nevýhody. Alebo len môžu mať :-). To je asi škoda prezrádzať vopred.

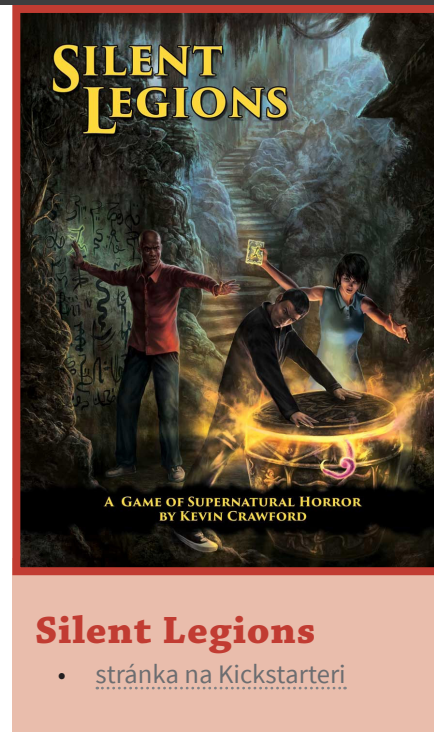
Nasledujúcich približne 40 strán boli pre mňa najzaujímavejšie. Je v nich popísané tvorenie dobrodružstva. Vytvorenia sandbox lokácií, alebo lepšie asi povedané regiónu a osadenie ho zaujímavými popismi. Popisy sú v pravidlách zložené s priateľov, nepriateľov, schémy, čo je potrebné spraviť, neznámych problémov a komplikácii a miest, kde sa udalosti budú odohrávať. Samozrejme sú v knihe uvedené príklady. 60! A ak by ani to, čo sa dalo doteraz prečítať v knihe, nestačilo na niekoľko desiatok dobrodružstiev, autor pokračuje popisom tvorenia scén dobrodružstva. Každá zo scén je popísaná

a je uvedená tabuľka s náhodným výberom k12. Majoritné scény majú dve tabuľky k12 rozlíšené podľa toho, či GM chce časovo obmedzené scény, či ide o vyšetrovanie objektov alebo ľudí a podobne. Ale k tým scénam (napíšem to po anglicky, ak ma ospravedlníte), Hook, Introduction, Investigation, Resolution ako hlavné scény príbehu. Vedľajšie sú potom – Ambush, Conflict, Escape a Respite.

Nikde nie je povedané, že si GM musí všetko hádzať a ani že musí všetko, čo je v knihe použiť. Skôr naopak. Naviac množstvo možností a výber je tak veľký, že sa asi všetko v jednej príprave ani nedá použiť. A aby toho náhodou nebolo málo, autor sa venuje i výzvam pre povolania dané pravidlami. Sú to scény, kde by mala zažiť tá konkrétna postava. Túto kapitolu uzatvárajú dve strany, kde si, ako je to zvykom v knihe, GM hodí 7 kockami a získa buď zločin, alebo protagonistu príbehu.

Do konca knihy ostávajú len tri kapitoly. Beštiáru ani tabuľkám na generovanie mien a podobne sa nebudem venovať. Mňa zaujala kapitola o kultistoch.

Keď som na ňu narazil, divil som sa, čo tam robí. Predsa len, o generovaní kultistov sa toho v knihe píše dosť. Táto kapitola je ale o niečom



inom. Je to o súboji okultných organizácií. Ako sa zlepšujú, ako získavajú zdroje, ako si zdroje uchovávajú, čo si za zdroje „nakupujú“, kúzlenie a podobne. Je to len 11stranová kapitola ale veľmi zaujímavé čítanie a pekný zdroj informácií pre špecifické questy.

Na záver by som mal dodať, že i keď je kniha písaná ako pomôcka pre generovanie (a vymýšľanie) moderných sandbox hororových questov, je plná nástrojov a postupov, ktoré sa dajú použiť nie len v širokom množstve pravidiel (možno i všetkých), ale i v rôznych žánroch a dobách. Kniha je skutočný poklad každého GMa.

A tu by som sa chcel vrátiť ku vete, ktorú som spomenul na začiatku. Či stojí za to stráviť nad generovaním 2–3 kúziel polhodinu. Sandbox, podľa návodu knihy, sa generuje ako ... prirovnal by som to k cibule. Najprv sa spraví všeobecný obal – prvá vrstva a náčrt prvého questu. Potom, podľa správania postáv, ich smeru vyšetrovania alebo pohybu v regióne alebo konfliktov s hlavnými aktérmi, GM dopracuje nižšiu a nižšiu vrstvu. V takom prípade je krásne mať nástroje, ktoré pomáhajú ísť do hĺbky príbehu, hrať sa s ním, tvoriť.

Kniha sa predáva cez drivethrurpg vo forme pdf, mobi, epub, v mäkkej i tvrdej väzbe.

napsal „Jerson“

O hraní obecně

PLANETÁRNÍ INVAZE S FYZIKOU V ZÁDECH

Tento text vznikl na základě přečtení článku v Drakkaru č. 45 zaměřeného na planetární invaze. Samozřejmě bylo toto téma řešeno v rámci sci-fi, nicméně zmíněný článek na můj vkus příliš opomíjel rozměr „science“ a popisoval spíše prostředí space opery. Odtud byl už jen krok k zamýšlení nad představou, jak by taková planetární invaze mohla vypadat v případě, že bychom neignorovali fyziku a přitom použili technologie, které jsou buď technicky, nebo alespoň teoreticky dostupné.

V první části tedy rozeberu spaceoperovou invazi z pohledu „space techna“ a ve druhé části se pokusím složit představu, která by v takovém světě mohla fungovat. Výchozí myšlenka bude stejná jako ve zmíněném článku, tedy útok flotily lodí jedné planety proti druhé planetě, jež je technologicky na podobné úrovni, přičemž útočník má svou armádu připravenou, obránce útok očekává a je na něj připraven, i když jednotlivé aspekty ho mohou překvapit. Útočnickovi jde o obsazení planety, nikoliv o její zničení či způsobení její neobyvatelnosti.

Pro představu o takové invazi se musíme podívat na nějaký reálný vzor. Spaceoperové

invaze vychází v zásadě z představy námořních vyloďovacích operací a v tomto případě není lepšího vzoru než operace Overlord, tedy vyloďení armád Spojenců ve Francii roku 1944. A zde uvidíme první problém. Overlord zahrnoval pět tisíc lodí a milion mužů, což jsou obrovská čísla. Ostatně, když se podíváte na fotky, opravdu uvidíte moře plné lodí a pláže plné vojáků a techniky. Použit na planetární invazi pět tisíc lodí a dostat na zem milion mužů by byl neuvěřitelně komplikovaný úkol. Jenže... vezměte si dostatečně velký glóbus. Najděte na něm Evropu a následně Francii. Položte na ni prst (možná že ji zakryjete celou). A teď si uvědomte, že někde pod vaším prstem se nachází Normandie, na kterou celá ta tisícovka lodí a milion vojáků mířila. Zbytek světa je nepokrytý. Dále se můžete podívat, jak daleko bylo z pláží Francie do Berlína – tato invazní armáda potřebovala celý rok, aby se dostala tak daleko, a to jen díky tomu, že na východě postupovala mnohem větší Rudá armáda opačným směrem.

Pokud se přidržíme vojenské poučky, že v armádě může sloužit zhruba 10% praceschopného obyvatelstva a že by útočník měl v místě útoku dosáhnout převahy nad obráncem zhruba 3 : 1, aby měl rozumnou šanci na úspěch, vyjde nám, že invazní armáda na současnou Zemi by měla mít zhruba dvě miliardy (!) vojáků a odpovídající techniku počítající se na statisíce. Reálně by šlo o zdroje dalších minimálně tří až pěti obdobných planet. Ani v případě, že byste sci-fi vojáky budoucnosti pro účely invaze pokládali za 10× nebo 100× výkonnější než dnešní vojáky,



si nijak nepomůžete, protože počty stále vychází minimálně dvacetinásobně než pro vyloďení ve Francii, v případě techniky by mohlo jít o sto tisíc (kosmických) lodí, což vyžaduje neuvěřitelné množství zdrojů.

Pokud chceme uvažovat o skutečně uvěřitelné planetární invazi, je zřejmé, že rozsah obydlené oblasti i počet obyvatel v cíli budeme muset o několik řádů snížit. Technologická úroveň nijak zásadně nesnižuje potřebný počet vojáků – například Napoleon útočil na Moskvu s půl miliónem vojáků a 1300 děl, o 130 let později měl Hitler milión vojáků, 1500 tanků, 500 letadel a 15 000 děl, nicméně ani přes tento početní nárůst a obrovský technologický pokrok nedosáhl o nic lepšího výsledku.

Příprava operace Overlord se počítala na desítky měsíců, nebo spíše na roky. Přitom šlo o oblast vzdálenou jen několik desítek minut od základen útočníka, který mohl provádět fo-

tografický průzkum i vylodovat speciální týmy zkoumající únosnost terénu. Také šlo o okupovanou oblast, ve které obyvatelé ve velké míře spolupracovali s budoucími útočníky. Byly pořízeny miliony fotografií a sepsány tisíce zpráv o jednotlivých místech vylodění i obranných postaveních. Agenti útočníků pracovali přímo na obranných stavbách a dodávali o nich poměrně přesné informace.

Pokud bychom se opět přenesli na Zemi, očekávající útok z vesmíru, bylo by třeba prozkoumat mnohem větší oblasti vylodění a hlavně zjistit stav planetární obrany. Vzhledem k tomu, že různé základny mohou být snadno umístěny v pustých oblastech Ruska, Číny, USA, Afriky, Austrálie nebo Anktartidy, nikoliv prakticky na obydleném pobřeží, zjišťování informací o obranných postaveních by bylo mnohem náročnější, v řadě případů prakticky nemožné, leda by obyvatelné napadené planety masově spolupracovali s útočníkem. Další možností je předpokládat, že planeta má jedinou vládu, nebo alespoň centrální velitelství planetární obrany, ze kterého by se plány obranných postavení daly získat snáze.

Pro úspěch operace Overlord bylo nezbytné, aby si nejvyšší velení obránce myslelo, že vylodění proběhne jinde, než skutečně proběhlo. Na tuto klamnou operaci bylo vydáno úsilí srovnatelné s prostředky na přípravu vylodění. Bez tohoto klamu by se vylodění nemohlo prakticky povést. V případě planetární invaze není samozřejmě možné tvářit se, že vylodění proběhne na jiné planetě. Útočník by tedy musel před-

stírat, že se vylodí v jiných oblastech, než které by měl v plánu, a ještě by musel zajistit, že se mu podaří jeho výsadek koncentrovat, zatímco obránce nebude mít na daných místech obranné prostředky ani je nedokáže dostatečně rychle přesunout. Výsledek celé této přípravné fáze je ale mnohem nejistější, protože už samotné získávání informací jasně ukazuje, že probíhá příprava na invazi, a celá planeta se brání mnohem lépe než pobřeží Francie, jak si ukážeme dále.



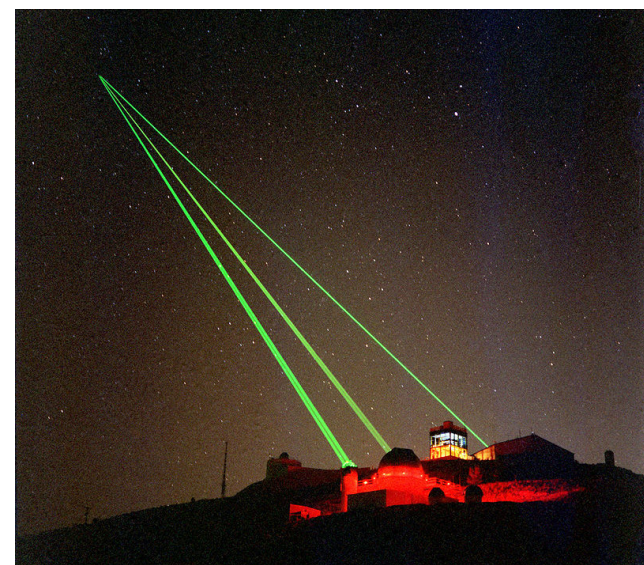
Dalším, často opomíjeným faktorem je čas. Overlord mohl uspět díky tomu, že přelout La Manche je otázka několika hodin a dá se to zvládnout za jednu noc. Přesunout invazní armádu z jedné planety na druhou je ale otázka několika měsíců, přičemž startovací a cílová okna jsou definována ještě striktněji než poža-

davek dobrého počasí s úplňkem a vysokým přílivem. Zformování útočné armády na planetě útočníka bude zřejmě dlouho dopředu, a jakmile se obránce dozví o vyslání útočné flotily, bude naprosto jasné, kdy dosáhne cíle i po jaké trajektorii se bude pohybovat. Vesmírná mechanika neumožňuje žádný velký (vlastně prakticky žádný) výběr cesty. Existuje nejméně energeticky náročná varianta a jakákoliv odchylka od ní znamená nárůst paliva, což omezuje užitečný náklad, už tak malý v porovnání s potřebným palivem. Start flotily by se dal utajit jedině v případě, že obránce nebude mít na planetě útočníka ani jednoho agenta schopného vyslat zprávu. Přitom paradoxně neexistuje šance „ležet v noci“. Ačkoliv let útočné flotily bude probíhat v temném vesmíru, flotila se nemá jak ukrýt před pozorovatelem, který ví, kdy a kam se dívat a co má hledat. Stačí tedy jedna zpráva z planety útočníka a obránce je varován měsíce dopředu.

Existuje samozřejmě i jiná varianta – totiž útok nikoliv z planety na planetu, ale z planety na její měsíc nebo z jednoho měsíce větší planety na druhý. Tam už lze dosáhnout doletových časů v řádu dní a v jistém smyslu i překvapení obránce. V případě dvou měsíců na oběžné dráze velké planety může pak tato planeta po část doby blokovat přímé vysílání, případně její nestabilní elektromagnetické pole může rušit meziměsíční vysílání.

Když se útočná flotila „vynoří“ u cílové planety, měla by nastat vesmírná bitva, ale nejspíše nenastane. Útočit na bitevní loď vlastními

loděmi ve stylu námořních bitev 18.–20. století je sice efektivní, ale jinak příliš nákladné, nebezpečné a neúčinné. Pro útok ve vesmíru nejsou třeba žádné lasery, paprskomety, railguny nebo atomovky. Na zničení libovolné kosmické lodi stačí dostatečně hmotný kus kompaktního železa, jehož hmotnost může dosahovat třeba desetininy promile hmotnosti svého cíle. Tunový kus kovu, který se několik set kilometrů před cílem rozdělí na tisíc kilogramových šrapnelů, dokáže bez problémů zlikvidovat deset, s trochou štěstí sto, ale třeba i tisíc lodí. Stačí jen, aby byla vzájemná rychlost dostatečně vysoká, protože neexistuje materiál ani konstrukční uspořádání, které by ustálo náraz kilogramového kusu oceli při rychlostech okolo 10 až 30 km/s. Zasažená loď se následně sama stane druhotným zdrojem trosek, které mohou zasáhnout



a poškodit další lodě nebo je alespoň přinutit manévrovat. Vzhledem k tomu, že ve vesmíru neexistuje nic jako „drobné poškození“, protože kosmické lodě jsou konstruované prakticky na hranici možností materiálů i spolehlivosti, a manévrování spotřebovává palivo, což sebou nese nutnost další spotřeby paliva na návrat k původnímu kursu, může poškození 10 % lodí rozbít celý útok. Tyto kinetické projektily přitom prakticky není jak zastavit, a to i v případě, že by se je podařilo zjistit včas. Laser je nemá jak zničit, ostřelování jen vytvoří další mračna trosek. Jedinou nevýhodou je nutnost poměrně přesného navedení na kolizní kurs a z toho plynoucí úpravy dráhy nosiče střel. Nicméně jedna raketa dokáže na kolizní dráhu vynést statisíce projektilů různých hmotností, takže šanci na zásah lze značně zvyšovat. Čím blíže k cílové planetě, tím větší šance na zásah. Pokud by snad došlo k použití takové zbraně na oběžné dráze okolo planety, nemají útočníci žádnou šanci – i pokud se projektilům jednou vyhnou, za několik desítek minut jim musí čelit opět – a znovu a znovu, ať už budou stále naváděné, nebo půjde jen o mrtvé kusy kovu. Předpokladem použití této taktiky je včasná příprava, tedy vyslání nosné rakety s projektily na oběžnou dráhu, aby zde byly připraveny. V principu je to ale stejný způsob přípravy jako vybudování laserových nebo railgunových základů.

Ostatní zbraně způsobující destrukci jsou ve vesmírném boji o řád méně účinné a lze se proti nim i snáze bránit. Alternativou jsou pak nedestruktivní zbraně, různé verze EMP a po-



dobně. I u nich je však jednodušší vyslat je v podobě autonomních naváděných střel než vystřelovat z osádkou ovládaných lodí.

Pro bránící se planetu nebo měsíc je však boj na vlastní oběžné dráze prakticky vždy nevýhodný, ať dopadne jakkoliv. Pokud totiž během boje dojde na ničení jakýchkoliv lodí na oběžné dráze, jejich trosky se rozhodně neroztýlí neškodně v prostoru, ale právě naopak. V lepším případě dopadnou na povrch planety, kde mohou způsobit značné škody. V tom horším pak budou po následující desetiletí či staletí blokovat různé oběžné dráhy, čímž učiní další kosmické cesty, dlouhodobé fungování satelitů a orbitálních stanic obtížné, nebezpečné nebo nemožné. Pro obránce by tedy bylo nejlepší zaútočit na invazní flotilu dříve, než tato provede parkovací manévry na oběžné dráze, aby trosky v nejhorším případě jen prolétly kolem planety. Jakmile se flotila opravdu dostane na oběžnou dráhu okolo planety, obránci bitvu ze strategické



kého hlediska prohráli, a to i v případě, že útočníky zcela rozdrtili.

Flotila na oběžné dráze nemá moc možností, jak proti planetě zasáhnout. Je třeba uvědomit si jednu zásadní věc – pokud by se nějaká loď chtěla držet nad jedním místem planety, potřebovala by v případě Země udržovat vzdálenost asi 35 tisíc kilometrů. Při „rozumných bojových vzdálenostech“ okolo 50 až 200 kilometrů obletí loď planetu za několik desítek minut až několik málo hodin. Zastavit v této vzdálenosti na jednom místě (přesněji nad jedním místem) planety je z hlediska potřebné energie stejný rozdíl jako byste letadlovou loď zaparkovali v Perském zálivu nikoliv na hladině moře, ale metr nad hladinou. První věc je jednoduchá. Druhá nemožná. Čím blíže k planetě, tím rychleji ji budete obléhat.

Orbitální bombardování je možné s přesností několika kilometrů. Vstup do atmosféry

musí probíhat v poměrně úzkém rozsahu trajektorií. Při příliš nízkém úhlu hrozí, že se projektil (nebo výsadkový modul) odrazí od atmosféry, při příliš strmém vstupu bude projektil brzděn příliš rychle a shoří dříve, než se dostane na povrch. Každá sekunda zpoždění znamená posunutí bodu dopadu v řádu kilometrů, takže možnost dodatečného manévrování po vstupu do atmosféry bude nezbytností i v případě bombardování plošných cílů. Také atmosférické proudění může mít velký vliv na přednost. Zasahovat bodové cíle jako stanoviště plantární obrany je prakticky nemožné.

Pokud by v bitvě byly použity paprskové nebo projektilové zbraně, tahá invazní flotila za kratší konec. Na povrchu lze rozmístit více obranných zařízení, dodat jim více energie, chránit je účinnějšími materiály, které nemusí být kompromisem mezi hmotností a odolností, planetární obrana má lepší možnosti chlazení a

může vést palbu ve větším rozsahu úhlů. Navíc jak flotila bude kroužit okolo planety, mohou na ni vést palbu jednotlivá stanoviště postupně, zatímco flotila se s nimi musí vypořádávat. Loď na oběžné dráze nelze nijak zamaskovat na rozdíl od obranných postavení na povrchu. Pokud by loď začaly používat zbraně hromadného ničení, zřejmě by došlo na použití kinetických projektilů proti nim i za cenu „zaneřádění“ vlastní oběžné dráhy. Navíc čím více infrastruktury zničí, tím obtížnější bude její opětovné uvedení do provozu.

Ještě méně šancí na boj mají vesmírné stíhače. Ve vesmíru je malá loď s lidskou osádkou zbytečnější než velká, protože udržení a ochrana životních podmínek pilota zabírá zbytečnou váhu, kterou v případě počítačem řízené stíhačky lze využít na zbraně. Navíc ve vesmíru není co stíhat, naváděné střely poslouží lépe. V atmosféře se pak vesmírné stíhačky nedají použít z jednoho prostého důvodu – musí být zkonstruované tak, aby přežily vstup do atmosféry, pokud planeta nějakou má, což znamená hmotnost navíc. Pokud atmosféru nemá, potřebují palivo na zbrzdění – hmotnost navíc. Ve srovnání s atmosférickými stíhačkami budou vždy těžší a méně obratné, aniž by se to projevilo zvýšenou výzbrojí. Jedinou jejich výhodou je rychlost při prvním přiblížení, které se ale budou muset zbavit, aby vůbec mohly manévrovat.

Dostáváme se k samotnému výsadku. Dostat živé lidi z orbity na zem je spojení vědy, techniky a štěstí. Dopadové zóny se měří na kilometry čtvereční, když jde všechno přesně podle

plánu – v situaci mimo boj, kdy má sestupující modul veškeré potřebné informace. V případě shoení z vesmíru znamená každá sekunda zpoždění a každá odchylka ve směru nebo síle zážehu posun přistávacího místa o celé kilometry. Problémy jsou stejné jako u projektilového bombardování – úhel vstupu do atmosféry a z toho plynoucí přistávací trajektorie jsou striktně limitované. Šance dostat na zem dostatečně velký výsadek pohromadě existuje pouze v podobě dostatečně velkých výsadkových modulů, které pojmu jedno bojeschopné družstvo. Dostat na zem více takových bojeschopných družstev poblíž sebe – tedy v řádu kilometrů – je umění. Dostat jich k sobě dost, aby útočníci dokázali přečíslet obránce, je prakticky nemožné. I v případě, že osádka modulu přežije přistání bez zranění, ještě nemá vyhráno. I v civilizované krajině je dost možností, které jí zabrání opustit výsadkový modul – přistání do řeky, strže nebo rozoraného pole jsou to nejmenší. Manévrovací zařízení snižuje užitečnou hmotnost a obratnost manévrujícího modulu bude stále o řád horší než obratnost atmosférických stíhaček. V člověkem nedotčených oblastech může i úspěšné přistání znamenat ztrátu osádky, která se z dané oblasti nedokáže v rozumném čase dostat. Obránci mohou sestupující kapsle sledovat na radarech a vypočítávat dopadová místa, během zpomalení či po přistání je vyhledávat letouny a ničit běžnými zbraněmi. Výsadkáři, kteří toto přežijí, budou potřebovat orientační a navigační systém. Mapy a plány vytvořené podle satelitních fotografií navzdory běžné předsta-

vě nejsou pro pohyb v terénu dostačující a bez vlastního navigačního systému se výsadkáři mohou snadno ztratit. Nicméně lze předpokládat, že doba předcházející válečnému konfliktu poskytne útočníkům alespoň dostatečně přesné offline mapy.

Jen krátce se zastavím u oblíbených energetických zbrojí. Detailní rozebírání nefunkčnosti takového konceptu není obsahem tohoto článku, ale stručně lze říct, že pokud voják ve své zbroji nedokáže zalehnout, překonat překážku do výše hrudníku, rozmoklý terén a hlavně projít dveřmi pro běžného člověka, je mrtvý už v okamžiku vysazení. Pokud byli vojáci cvičeni na jiné planetě a nemají zkušenosti s místním prostředím, mohou narazit na zásadní rozdíly v přírodních i umělých krajinách prvcích. Proti místním vojákům jsou pak vždy v nevýhodě.

Dále je nutno podotknout, že výsadkové moduly jsou stylem použití na obdobné úrovni jako druhoválečné výsadkové kluzáky. Jakmile přistanou, jejich použití skončilo a v žádném případě nelze uvažovat, že by z planety dokázaly odstartovat. Jedinou šancí na takový koncept by byl měsíc bez atmosféry, ale i v takovém pří-

padě by palivo potřebné pro opětovný start tvořilo zbytečně velkou neúčinnou zátěž. Výsadkáři mají celkem jistotu, že pokud se výsadek nepodaří, zůstanou na cizí planetě bez možnosti návratu a žádný transportní člun se se zraněnými nevrátí zpět na mateřskou loď. Zde je dobré podotknout, že invazní lodě stejně nebudou mít palivo na cestu zpět na domovskou planetu. Jízdenka na planetární invazi je z podstaty věci jednosměrná. Útočníci buď uspějí, nebo budou zajati či zabiti. Není cesty zpět.

Limitní je pro útočníky nutnost zásobování. Operace Overlord byla uskutečnitelná jen díky tomu, že byly na břehu Normandie vytvořeny umělé přístavy, v nichž zásobovací lodě neustále vykládaly další zásoby, a přes kanál bylo nataženo potrubí, kterým se útočníkům dodával benzín. Současné armády stále tomuto omezení podléhají, ale lze předpokládat, že bojová technika budoucnosti může být poháněna miniaturními reaktory se zásobou paliva na několik měsíců fungování a při větším použití energetických zbraní nebo alespoň elektrického vystřelování projektilů se sníží nároky i na zásobování municí. Navigační a komunikační nástroje útočníků budou vyžadovat velkokapacitní akumulátory



nebo malé zdroje energie. V případě lidských vojáků zůstává nutnost zásobování vodou a potravinami – voda je v tomto směru důležitější a velmi záleží na možnosti jejího doplnění přímo na povrchu se všemi souvisejícími riziky. Vozit z jiné planety dostatek vody pro zásobování útočících jednotek je z vojenského hlediska neúnosné.

Řadu těchto problémů lze odstranit použitím autonomních nebo propojených robotických bojových strojů různého vzhledu a účelu. Kromě toho, že snesou vyšší teploty při přistávání a větší náraz při dopadu než lidé, nevyžadují žádnou podporu života během dopravy a výsadku, potřebují ke svému fungování pouze energii (a případně municí), mohou bojovat i v případě vážného poškození a jejich bojové výkony nebudou ovlivněny psychologickými aspekty (třeba zničením celé výsadkové flotily). Sice nedokážou oblast skutečně obsadit a může se projevit omezení v umělé inteligenci, ale pro první výsadek budou účinnější než lidští vojáci.

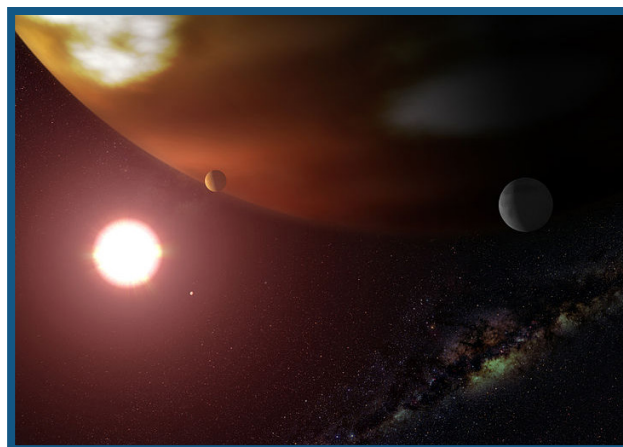
Pokud by se snad pozemní operace protáhly, na rozdíl od spaceoperové invaze by za kratší konec provazu tahali útočníci. Nebudou mít žádné zázemí v podobě nepotopitelné letadlové lodě jménem Británie a obránci budou disponovat řádově mnohem většími zdroji. Tuto nevýhodu lze snížit tím, že útočníci využijí kompatibilní technologii (třeba stejné akumulátory a municí) jako obránci, takže mohou využívat ukořistěné zdroje. Jakýkoliv postup na další větší města na kontinentu bude velmi pomalý – pro představu si opět vezměte glóbus,

libovolnou pozemní operaci v posledních sto letech a rychlost postupu. Snadno zjistíte, že ani sto let vývoje techniky často neznamenal žádné zrychlení pozemních operací, a pro operace v planetárním měřítku jsou současné rychlosti postupu pozemních armád příliš pomalé.

Jak vidíte, prakticky žádný aspekt „klasické sci-fi invaze“ neobstojí proti tomu, jak doopravdy funguje fyzika, technika a armádní operace. Co ale dělat v případě, že chcete hrát uvěřitelnější sci-fi, ale přitom chcete použít téma meziplanetární války a s ní spojené invaze?

Odpověď je překvapivě jednoduchá a naznačená prakticky v každém výše napsaném odstavci. Zmenšíte měřítko. Útok nebude veden tisícičkami lodí na planetu s miliardami obyvatel, ale třeba z jednoho velkého měsíce na jiný, méně osídlený měsíc, obíhající okolo téže planety (ideálně na stejné nebo blízké oběžné dráze) s menším výrobním a vojenským potenciálem. Invaze se bude účastnit pouze několik velkých lodí a několik desítek menších, povrch

cílového měsíce či planetky může být z velké části neschůdný, nevyužitelný a nezajímavý. Přiblížení proběhne v krátkém čase a samotný výsadek se odehraje během jednoho až dvou obletů. Planetární (či měsíční) obrana bude soustředěná do několika málo oblastí, stejně jako centra osídlení a vojenské posádky, takže úkolem v první fázi nebude obsadit vše, ale třeba pouze jedno nebo dvě města. Počty útočníků se budou pohybovat maximálně v tisících a obránců o málo více, ale účelem bude zkrátit je v tom, která z oblastí bude napadena jako první (pokud není obyvatelstvo koncentrováno pouze v jedné oblasti). Boje můžou probíhat v prostředí bez atmosféry nebo s nedýchatelnou řídkou atmosférou, takže vojáci budou moct volit mezi silnějším pancířem, ve kterém budou méně pohybliví, nebo naopak lehkými skafandry obepínajícími tělo, ve kterých budou pohybliví a nenápadní. Každý výsadkový modul, který dokáže úspěšně přistát a vysadit vojáky, může být důležitý, každý ztracený specialista na straně útočníků či obránců může být těžko nahraditelný, každé obsazené či zničené stanoviště meteoritické/protilodní obrany a každá vyřazená nebo roztříštěná kosmická loď mohou mít zásadní dopad na průběh i výsledek celé invaze. Na rozdíl od invaze, které by se účastnily statisíce nebo miliony vojáků a tisíce kusů bojové techniky bude v takovéto komorní invazi vliv hráčských postav mnohem větší a jejich přínos, nebo naopak selhání nepřehlédnutelné. Koneckonců i s malou invazí se dá odehrát velké válečné divadlo.



ZLATÉ JABLKO

Petra Slováková

Parní vlak supěl rozlehlou krajinou lesů a luk. O Moravě se říkalo, že skýtá nádheru dávno zašlých dob, kdy země prosperovala. Ženy tam byly krásné jako rajská jablíčka a muži udatní a nebojácní. I přes revoluci, která se prohnala krajem a vytvořila továrny, obludná monstra s komíny plivajícími jedovatý dým, se zde pořád daly najít divoké bystřiny, nezkrocené přehradami a hrázemi. V lesích žili vlci, kteří se za zimních nocí vrhali na stáda ovcí. Pokrok přinesl do měst novou éru. Ulicemi se proháněly nejen parní stroje, ale i drožky, tažené koňmi, avšak na vesnice ještě nedosáhla revoluční ruka těžby a průmyslu.

Vesnice Střední se mohla pyšnit vlastním nádražím, skromným, ale důležitým bodem v jinak zřídka osídlené krajině. Plynové lampy svítily na malém nástupišti, kde John Calder vystoupil. Kolem peronu se valila mlha. Studený a nevlídný soumrak neznámého prostředí ho zastihl nepřipraveného. Zimomřivě si protřel zkrchlé svaly na pažích. Vítr mu málem smetl z hlavy vysoký cylindr. Vlak zapískal a lokomotiva se se supěním rozjela. Průvodčí si ho nepřá-

telsky měřili a prohlíželi. Na první pohled bylo znatelné, že je cizinec. Zvedl si límec dlouhého kabátu. Svůj kufřík a hůl si bedlivě střežil, aby mu je někdo neukradl. Bez dokumentů by byl ztracený.

Již ve vlaku si znovu předčítal knihu, kterou do Londýna přivezl neznámý cestovatel. Obsahovala sebrané pověsti z českých zemí, kde také našel zmínku o zlatých jablkách. Vzhledem k tomu, že britská výzkumná společnost nějakou dobu pátrala po způsobu, jak si zajistit nesmrtelnost, okamžitě provedl bližší zkoumání. V nedávné době podnikl dobrodružnou výpravu do Řecka, kde se pokoušel objevit bájný strom Hesperidek. Bohužel se ani s týmem výborných archeologů a vědců nedostal k očekávanému výsledku. Zlatá jablka se zdála jako pohádka. Jenže ten spisovatel, ten Erben, o nich psal tak poutavě a přesvědčivě, že to Johnovi nakonec nedalo a rozjel se do srdce Evropy.

Potulní psi běhali kolem zchátralé budovy. Na polích rostlo bodláčí a rozbahněné cesty mu ničím nepřipomínaly pohodlí velkých silnic. Drožka nebyla v dohledu, a tak se po několika marných pokusech domluvil s farmáři, že ho svezou na voze s obilím. Drkotal úvozem až do menší vesnice, která se jmenovala Horní. Místní neuměli anglicky, takže s ním neprohodili ani slovo, ale mezi sebou se dohadovali a živě gestikulovali. Často si povšiml, že ho pozorují a ukazují na něj, když se ve chvílích nepozornosti zamyslel.

Jeho domluvený průvodce byl kdysi tlumočníkem, takže cizí jazyk ovládal. Našel ho na doporučení jiných cestovatelů a po výměně korespondence se dohodli na oboustranné spolupráci. Jelikož měl poblíž místa předpokládaného nálezu svůj statek, neměl nic proti. John byl šťastný za každou pomoc v cizím a nepřátelském světě. Doufal, že průvodce bude kultivovaný a sečtělý. Ovšem, když ho starší žena v šátku poslala do stájí, kde našel jen zarostlého sedláka, kydačícího hnůj, zapochyboval, zda udělal správně.

„Vy jste ten dobrodruh?“ zeptal se muž a odplivl si. Smrděl zvířaty a potem. Plátěnou košili měl špinavou a dlouho nepranou.

„John Calder,“ usmál se a podal mu ruku, ale když se nesetkal s potřesením, raději ji stáhnul zpět.

„Josef Máchal,“ odpověděl. „Ale říkejte mi Pepa.“

„Dobrá, pane Pepo. Prý víte, kde je to místo popisované v knihách, které jsme s mými kolegy určili poblíž vaší vesnice.“

„Ano. Tedy ono to není přímo u naší vesnice, ale tady kousek je vesnice Dolní.“

„A vy jste Horní?“ zeptal se rozpačitě. Zvedl cylindr a poškrábal se ve vlasech.

„Přesně tak. Tady je Horní a tam je Dolní.“

Pepa vytáhl ze slámy láhev pálenky, otevřel ji a řádně si přihnul. Nabídl Johnovi, který ostýchavě odmítl.

„Musíte se napít. U nás je to základ přátelství,“ řekl Pepa.

„Ach tak, promiňte,“ odpověděl John a po vzoru hostitele si přihnul. Záhy zalapal po dechu a rozkašlal se. Svíral si hrdlo, dusil se a z očí mu proudem tekly slzy.

„Nejste zvyklý, ale to nevádí. Tady se brzy naučíte pít jako chlap!“

„Děkuji, ale nevím, jestli po tom toužím,“ opáčil John ochraptěle. Svíral si popálené hrdlo po celou dobu, kdy se jeho společník chystal na cestu.

„Vezmu si pušku, kdyby nás přepadli vlci.“

„Vlci?“ polekal se gentleman.

„Jo, ale klid. Ty bestie většinou vycházejí až v noci. Ve dne nemají dost odvahy, pokud nejsou vyhladovělé k smrti. Co vlastně chcete v té strži? Měl jsem vás za hledače pokladů.“

„Hledám jeden velmi vzácný strom.“

„Vy jste botanik?“

„Ano, tak trochu. Jsem především vědec. Hledám strom, který nese zlatá jablka,“ upřesnil.

Pepa se smál, až se popadal za objemné břicho.

„Co je na tom vtipného?“ zamračil se John.

„Na co vám budou jabka?“

„Chci si vzít rouby z té rostliny. Přivést je do své domoviny a tu rostlinu rozmnožit. Vy jste snad nikdy neslyšel o stromu věčného mládí?“

„Ne,“ zabručel sedlák. „Jedině v pohádkách, co mi vyprávěla babička a co říkáme svým dětem před spaním.“

„Ujišťuji vás, že je vědecky dokázáno, že existují zlatá jablka. Jsou lehce podlouhlá až téměř kuželovitá, ne tak kulatá jako běžné plody. Jejich chuť je vynikající, sladká a zvláštní. Popisují to v mnoha literárních pramenech světové učenci. A co teprve pověst o Heráklovi? Či mytologické jablko od májové královny, Íðunn, ze skandinávských legend...“

Pepa pokrčil rameny. Jeho nezájem byl zcela běžný. John se s ním setkával často. Lidé nevěřili vysokým cílům a vizím, které měly udělat svět lepším.

„Tady u nás je ovoce hlavní zdroj věčného života,“ pronesl nakonec tajemně pod vousy a znovu si lokl pálenky. Pohlédl na cizince skrz zkreslující sklo láhve a pokýval důležitě hlavou.

„Omluvte mě, ale alkoholu příliš neholduji.“

„Možná myslíte vinné jablko. To je žluté,“ zkusil Pepa.

„Netuším, jak se jmenuje ve vaší řeči,“ odpověděl. „Zprvu jsme se mylně domnívali, že šlo o granátové jablko. Ale ta samozřejmě žádný účinek nemají a navíc rostou na nevábně vypadajícím trniscích.“

„To je jedno, půjdeme se podívat do strže a snad najdete to, co hledáte,“ rozhodl sedlák. John vytáhl mapu s pečlivě zakreslenými

body. Nakreslil čáru spojující vesnice Horní a Dolní a označil území divoké přírody.

„Děkuji, že se mnou půjdete. Zcela jistě bych se ztratil. I když jsem si to představoval jinak.“

„Co jinak?“ zajímal se Pepa.

„No, vás. Myslel jsem, že jste spíše... měšťan,“ doplnil, aby ho neurazil.

„Ve městě jsem párkrát byl. Nemyslete si, že chodím v těch nobl věcech rád. Jsem prostý člověk, co měl štěstí, že mu dovolili se naučit cizí řeč. Jednou se můj otec potkal s bohatým obchodníkem a ten mě vzal k sobě jako sluhu. Tam jsem ledasco pochytil. Jenže pořád jsem zemědělec. Mám tady pole a hospodářství. Není to nic extra, ale samo se to neobdělá. Takže jsem se nakonec vrátil zpět ke kořenům. Mám tu ženu. Jsem šťastný.“

„Jistě, chápu,“ pokusil se o úsměv John.

Nad hlavou jim proletěly královské vzducholodě. Vědec sebou škubnul, když začaly bombardovat kopce v dálce. Obzor na pár okamžiků zrudnul.

„Co se děje?“ polekal se cizinec. Pepa jen znučeně mávl rukou: „Královští chytají zběhy a zrádce. Vy snad nevíte, že probíhá rakousko-pruská válka?“

„Něco jsem četl v novinách,“ odpověděl John.

„Prusko se po napoleonských válkách dostalo k moci. Chtěli by nadvládu nad Německem, ale Rakousko by chtělo sjednotit německy mluvící země bývalé Svaté říše římské. Na stranu Rakušáků se přidalo dost spojenců, Bavorsko, Hannoversko, Sasko... všichni lidé nesouhlasí s Bismarkovými názory. Jeho politika je značně krvelačná, řekl bych.“

„Slyšel jsem o konfliktech s Dány.“

„Ano, s těmi se taky bojovalo. Společné armády obou států je tehdy porazily na souši a námořní eskadra Wilhelma von Tegetthoff svedla u Helgolandu úspěšný boj s dánským loďstvem. Jenže pak Prusové začali chtít víc. František Josef I., náš nekorunovaný král, s nimi chtěl vyměnit část Slezska za Holštýnsko, ale nepřistoupili na to. Bismark si dobře spočítal, že by to byl špatný obchod. Tak se od té doby válčí,“ řekl s lhostejným podtónem, jako by se ho to netýkalo.

„Situace asi není jednoduchá. Ale vzducholodě. Není to přílišný nepoměr sil?“

„Tady vidíte pořád nějaké válečné stroje, dělostřelectvo a parní tanky. Občas nám něco spadne do polí a máme poryto, ale my si to spravíme. Co nám taky jiného zbývá? Vojska tudy táhnou pořád, ale naštěstí se dlouho nezastavují. Stahují se do Čech. Pak budou nějakou dobu bombardovat pole jim.“

„A jaký je ten váš monarcha?“

„Celkem v klidu,“ odpověděl Pepa. „Zařídil industrializace do menších měst, začal popularizovat průmyslovou revoluci. Přispívá na stavbu továren a železnic a nejezdí sem z toho doupěte ve Vídni, tak co si můžeme přát víc?“

John nepochopil řečnickou otázku a tázavě zvedl obočí. Nadechoval se k další otázce, ale byl rázně zadržen.

„Radši se napijte,“ řekl Pepa a podal mu láhev.

„Dobrý bože, raději už ne!“

Drobný ale zato vytrvalý déšť jim smáčel pláště. Ušli mnoho mil a John sotva pletl nohama. Netušil, že bude muset zdolávat pěšky takovou trasu. Alespoň si na doporučení průvodce nechal všechny nezbytnosti včetně hole a cylindru ve stavení a vyměnil oblek

za pevné kalhoty a boty. Klopýtal blátivou stezkou za svým doprovodem. Nestačil mu a Pepa na něho musel neustále čekat. Nic mu nezkazilo náladu natolik, aby si nezačal prozpěvovat. Pod stromy se pásly krávy a gentleman na ně vyjeveně zíral.

„To jsou ale odporná zvířata!“ prohlásil.

„Jsou to jen krávy,“ namítl Pepa. Prošel cestičkou stoupající ke kopcům.

„Tady nemáme moc rozdílný terén, ale pár vrcholků tu je. Půjdeme stále dál a pak se snad konečně dostaneme ke vstupu do strže.“

„Říká se, že bájně Hesperidky byly dcery obra. A že vchod do zahrady hlídal drak,“ upozornil zmožený a rozbolavělý John.

„Hloupost! Naše holky jsou úplně normální! A draci tu nežijí, povraždil je svatý Jiří.“

„Takže se nemusíme obávat o život?“ oddychl si cizinec.

„Zcela jistě ne. Pokud se ale budete takhle motat jako opilec, můžete spadnout a zlomit si nohu.“

„Promiňte, ale strašlivě mě rozbolela hlava po té pálenice, co jste mi dal.“

„Problém s její konzumací může nastat ze dvou důvodů. Buď pijete málo nebo moc. Ve vašem případě je to podle mě první příčina,“ řekl Pepa a donutil Johna, aby si přihnul. Chudák se rozkašlal, ale za chvíli už cítil, jak se mu po pálivém doušku rozlézá teplo i do zbytku těla. Dunění děl v dálce ho přinutilo vstát a zrychlit.

„To nic, to se zas šijou mezi sebou,“ odfrkl si sedlák. „Armádní sbory, to víte. Dejte jim nové hračky a oni se s nima zmydlí!“

„Vůbec vám nerozumím,“ přiznal John, který se obával o život.

„To nic. My jsme zvyklí a navíc je nám jedno, kdo vyhraje.“

„Jak vám to může být jedno?“ divil se.

„Chleba levnější nebude. Vždycky přijdou vojáci, vyplení nám to tu a odejdou. My to postavíme a přijdou další. A udělají úplně to samé. Už jsme si zvykli. Máme své jistoty a nejsme závislí na pohlavárech a státu. Takže nám je úplně jedno, kdo sedí na trůnu. Když nám pošlapou pole, pooráme ho znovu, chápete?“

„Ne,“ přiznal.

„Málo pijete!“

Pepa mu během další cesty vnutil záložní láhev pálenky a on ji pomalu upíjel. S každým lokem rostla chuť, a než se dostali ke skalnaté průrvě, byl zpitý pod obraz. Proto se rozkřičel na celé kolo, když uviděl tlustou Bertu, která u strže sbírala bylinky. Obrovská žena hřmotné konstituce mu zahrozila pěsti macaté ruky, aby zmlkl. Pepa si poklepal na spánky, aby jí naznačil, že s Angličanem to není zcela v pořádku. Když chudáka uklidnil a sestoupili do tmy jeskyně, zažili další překvapení, a to, když na Johna zaútočila kočka, která se snažila ochránit čerstvě porozená koťata. Začal vykřikovat něco o drakovi a byl by utekl, kdyby ho Pepa nedržel za kšandy.

„Nikdy jsem nebyl na tak děsivém místě!“ přiznal John. Ale v zájmu vědy věděl, že je jeho povinností najít strom se zlatými jablky. Hlava mu třesla vypitým alkoholem, na který nebyl zvyklý.

„To jste asi ještě nic neviděl,“ usoudil Pepa. Svlékl si košili a vymačkal z ní vodu.

„Plahočím se sem přes kontinent do totálního zapadákova, jenom abych zachránil impérium!“ zabědoval.

„Vidíte. Aspoň máte nějaké poslání. Procestoval jste kus světa. Co byste dělal doma? Válel se u krbu?“

„Ano, a víte, jak by mi tam bylo dobře?“

„Ti vědátoři nic nevydrží,“ zabručel pro sebe Pepa a strčil si mezi zuby stéblo trávy.

„Dovolte! Byl jsem členem expedice za polární kruh, v Africe jsem hledal Šalamounovy doly, válčil jsem na Krymu!“

„Já jsem válčil s pluhem na poli, než zavedli tažné parní stroje,“ namítl Pepa. John se nad tím zamyslel a pak jen souhlasně přikývl.

„Na vesnici je dřina. Věřím vám. Nuže dobrá. Na pól jsem nakonec nedošel. Dostal jsem chřipku a zůstal jsem v ležení. A do Afriky jsem nedojel, protože jsem nestihl loď, takže jsem se s expedicí setkal, až se vrátila zpět. Nicméně mé jméno je na seznamu členů týmu. Novináři to spolklí.“

„Posilněte se pálenkou a půjdeme dál. Jestli je tohle vaše první dobrodružná cesta, neměl byste se vrátit s prázdnou,“ přešel vychloubání.

John uposlechl a řádně si lokl. Prošli úzkou proláklinou dále do tmy. Skála se rozevírala sotva na šířku dospělého muže. Pepa se s bručením protáhl jen tak tak. Slabé světlo dopadající shora jen stěží osvětlilo temná zákoutí. John zakopl o natažený provaz a byl by spadl na tvář, kdyby se na poslední chvíli nekryl rukama. Vyjekl, ale někdo ho zachytil. Zůstal viset ve vzduchu nad zemí, zatímco ho Pepa znovu držel za kšandy.

„Opatrně, pane. Můžou tady být pasti,“ upozornil jej.

„No jistě! Že mě to nenapadlo dřív,“ souhlasil. Rozhrnul botou zetlelé listí na zemi a objevila se před ním past z ostře vypadající kůlů. Nad povrch trčely ošklivé špice. Hlasitě polkl. Každý další krok pečlivě vážil. Vyplatilo se to v momentě, kdy se pod nimi propadla podlaha a oni zůstali viset na provaze, který Pepa celou cestu vlácel. Naštěstí ho napadlo, připoutat se před vstupem do podivně volného a klidně vypadajícího prostoru. Vyšplhali se nahoru a pokračovali. Objevilo se padající kamení i hadí hnízdo, jehož obyvatelé byli nepříjemně vyrušeni ze spánku. John viděl klubko ve svých představách

mnohem větší a zlověstnější, než ve skutečnosti bylo. Alkohol mu zatemnil mysl a každý problém se mu teď zdál nepřekonatelným.

„Někde to tady musí být!“ bědoval. Zakopl o provázek ve výšce kotníků a svistot šipky, která byla zcela jistě napuštěna smrtícím jedem, ho minula jen o chlup. S křikem couvnul a propadl se. Kus skály se pod ním utrhł a on spadl ze srázu, přičemž Pepu, který na něco podobného nebyl připraven, stáhl sebou. Skutáleli se po suti a na poslední chvíli se naštěstí zachytili výčnělků ve skále.

„Dobrý bože!“ skučel cizinec.

„Šplhejte,“ doporučil mu Pepa s kamenným výrazem. Popostrčil kolegu, aby si pospíšil dříve, než se s nimi převis utrhne. Odpočinuli si na kamenné rampě a John zajásal. Uprostřed strže rostl strom. Stará pokroucená jabloň, bohatě obtěžkána jablky. Zatleskal nadšením, protože byla opravdu žlutá jako slunce.

„To je zcela jistě ono!“ ukázal svůj objev průvodci. Ten si otevřel láhev a zhluboka se napil. Našli schůdnější cestičku a tamtudy se dostali přes rozviklaná skaliska až k ostrůvku zeleně. Strom měl pokroucené svěšené větve, což vypovídalo o jeho stáří. John s téměř posvátnou bázní natáhl ruku a dotkl se posvátného jablka.

„Nádhera!“ zašeptal. Vytáhl nůžky a odstríhal mladé větvičky, které uschoval do vlhkého hadru. Natrhal i několik plodů na ukázku. „Bude to dokonalý genetický materiál. Rozmnožím ho a získáme nesmrtelnost!“ řekl nadšeně. Pepa převrátil oči v sloup. Vyšplhali vzhůru a vydali se zpět strastiplnými chodbami.

„Běžte napřed, dohoním vás!“ řekl Pepa a John šel pomalu napřed. Sedlák se kousek vrátil, sáhl do výklenku a vytáhl odtamtud za uši dva vzpouzející se kluky.

„Co to je zase za hry?! Říkal jsem vám, že nemáte chystat pasti po jeskyních, kdo ví, kdo tamtudy půjde a ublíží si!“

„Ale my to tu chtěli zabezpečit před vojáky,“ odporoval jeden z nich.

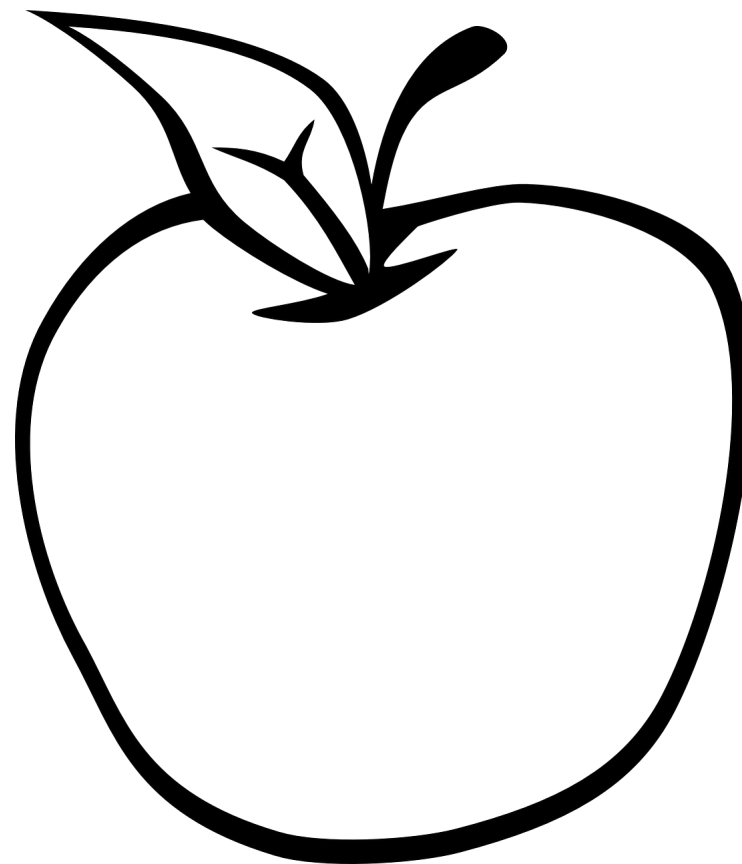
„Žádné takové. A alou domů, rošťáci,“ pohrozil jim. Chlapci na něj vyplázli jazyk a zmizeli v jednom z mnoha tunelů vyhloubených vodou.

Pepa dohnal Angličana na polní cestičce. Mnoho toho už ne-
namluvili a z dálky je neustále rušil zvuk děl. Kolem proletěla vzdu-
cholod s barevnými potisky, což znamenalo, že převáží civilisty, jak
vysvětlil sedlák. Drobné postavičky jim mávaly z lodních okýnek.
Po posilnění pálenkou a večeří vyprovodil Johna na vlak. Dovezl jej
tam na mašině poháněné parním strojem, který jindy používal ke
sklizení. Johnovi zůstaly ve vlasech i obleku stébla a zrna, zrovna
jako bláto na botách. Lokomotiva, která ho měla odvézt do jeho do-
moviny, se pomalu vzdalovala. Pepa dopil druhou láhev a poškrábal
se na hlavě.

„Zvláštní, tihle lidé. Jedou sem, aby našli strom, který roste
všude po Moravě. Kdyby řekl, dal bych mu pár větviček ze svého
sadu. A pytel jablek k tomu. Z toho mála, co si natrhal, sotva něco
vypálí.“

Už pomalu chápal, jak John myslel ty bláboly s kouzelným věč-
ným mládím a nesmrtelností. Dopídl se, že mluvil v metaforách.
Ovšem – jejich vznešená mluva. Vyšší společenská třída. Tihle gent-
leman, pomyslel si. Otevřel třetí láhev a přivoněl.

„Dokonalé. Výborně odleželý ročník. Lektvar věčného života,“
usmál se. „Až zjistí, co všechno se s těmi jablky dá dělat, budou tady
vysílat celé expedice. Třeba na tom i zbohatneme! Pak si koupím
krávy a nový pluh...“ zamumlal s nadějí v hlase a zhluboka se napil
štiplavé jablečné pálenky.



LABYRINT

Zdislava Pavlůsková

Marina měla dnes další špatný den. Přecházela po jídelně sem a tam a zlostí to v ní jen vřelo.

„Jsem členem královské rodiny,“ říkala si v duchu, „a ty místní hloupé služky si o mně vykládají kdeco. Dokonce i o mé zesnulé matce! Copak nemají nic lepšího na práci?“

Unaveně si sedla na židli a skryla si tváře v dlaních. Srdce ji bolelo, ale neplakala. Vzpomínala na svou matku, krásnou Leandru. Myslela na jejich společné procházky, na to, jak ji učila jezdit na koni a hrát na loutnu. Nemohla zapomenout na žádný z těch okamžiků, kdy byly spolu. Vzpomínala na její krásné zelené oči, zrzavé vlasy a něžný hlas. Marina vlastně vypadala skoro jako ona. Až na to, že byla vysoká po otci. Její matka byla spíš malé postavy. I Marinin otec, král Maxmilian, jí často říkával, jak moc se své matce podobá. Někdy to říkal nadšeně, někdy smutně. Marinu to rozčilovalo. Někde hluboko si přála být se svým otcem, přestože mu v poslední době často říkala, že ho nenávidí, když jí něco zakázal. Nebo schvál-

ně neposlechla a potom drze odsekávala, když ji napomínal. Postupně, aniž by si to uvědomila, se stala jediným člověkem, kterého se bál. Proto ji poslal do vnitrozemí na jedno ze svých letních sídel. Otráveně vzdychla a vyšla z jídelny na liduprázdnou chodbu. Těžký červený koberec tlumil její kroky. Došla na konec chodby a zastavila se přede dveřmi. Chvilí přemýšlela, nakonec pokrčila rameny a vyšla ze zámku.

Léto bylo v plné síle, ale zahrada, kam se Marina vydala, vypadala zvláště. Rostlo tam mnoho dubů, jejichž koruny nepropouštěly světlo, takže v celé zahradě bylo tajemné šero. Sem tam se ale objevil tenký proužek světla, který pronikl mezi větvemi. Před Marinou se vinula úzká cestička z plochých kamínků, mezi kterými místy prorůstala tráva. Najednou začal foukat slabý větřík. Listy dubů, tráva i květiny tiše zaševalily. Marina se zastavila a přemýšlela. Její dobrodružné já se probudilo. Vydala se na cestu. Čekala, že to bude jen krátká a rychlá průzkumná výprava, ale spletla se. Chodníček se větvil na další a další křižovatky. Marina ztratila pojem o čase a nevěděla, jak dlouho už je na cestě. Když se zastavila, aby si odpočinula, uvědomila si, že klid a ticho zahrady ruší jakýsi zvuk. „Ale tohle je zurčení vody,“ napadlo ji. V tu chvíli si uvědomila, jak moc jí vyprahlo v hrdle. Rozběhla se za tajemným zvukem. Řady dubů se rozestoupily a Marina se ocitla na zvláštním místě. Duby, které tu rostly do kruhu, obklopovaly malou mýtinu. Na zemi ležela vrstva zlatého a červeného listí. Na stromech kolem však byly všechny listy zelené. Uprostřed mýtiny byla malá fontána, ze které odletovaly perličky křišťálově čisté vody. Za fontánou stála socha chlapce a dívky. Marina nabrala do dlaní vodu a napila se. Voda byla příjemně chladná a Marina cítila, jak se jí s každým douškem vrací síla. Dopila a rozhlédla se kolem. Překvapením zalapala po dechu. Tohle místo nebylo obyčejné. Socha dívky upoutala její pozornost. Přistoupila

blíž a uviděla dívku s dlouhými rovnými vlasy a smutkem ve tváři. V kamenné dlani její ruky spočívala stářím již značně poznamenaná růže. Marina si stoupla na špičky a lehce se dotkla květu. Některé okvětní plátky se rozdrobily a spadly na zem. Přešla k soše mladého muže a prohlížela si ho. Vlnité vlasy a rošťácký úsměv vypadaly tak věrohodně, že celá socha působila jako živá. Marina se na chlapce na chvíli zadívala a úsměv mu oplátila.

„Je krásná, že?“

Prudce se otočila ve snaze zjistit, kdo řekl ta slova. Uviděla před sebou živou podobu sochy. Byl to on, ten mladík s neodolatelně rozpustilým úsměvem. Jeho oči však nebyly veselé, byly plné smutku a samoty. Jeho vlnité vlasy byly stříbrně šedé.

„Co tu děláš, Marino?“ zeptal se. Marina mu pověděla svůj příběh. Poslouchal ji a ani jednou ji nepřerušil.

Když skončila, i ona se chtěla ptát, ale zarazil příval jejích otázek zvednutím ruky:

„Jsi v labyrintu, kde se zastavil čas. A dostat se odsud nebude jednoduché.“

Do Mariny jako by hrom uhodil. Všiml si jejího překvapeného a vystrašeného výrazu a řekl:

„Věř mi, jsem tu už pěkně dlouhou dobu a za celá léta se zde nic nezměnilo. Pro tebe ale existuje cesta, jak odejít. Musíš projít labyrintem a čelit sama sobě. Svým vzpomínkám, strachu i touhám. Musíš znovu najít její růži a vrátit ji tam, kam patří.“

„Její růži?“ opakovala Marina a pohlédla na sochu smutné dívky.

„Ano, i ona se ji vydala hledat. Nevěděla ale, že pokud zůstane v labyrintu příliš dlouho, tak zemře,“ poslední slova téměř šeptal a odvrátil od Mariny tvář, aby neviděla, jak se mu do očí vhrnuly slzy. „Ty ale nezemřeš, pokud se nenecháš svést z cesty a nebudeš plýtvat

časem. Sama se rozhodni, zda budeš bojovat za svůj osud.“ Otočil se a odcházel od ní.

Marina chvíli nerozhodně přešlapovala na místě, ale pak se vydala na cestu. Obklopily ji stromy. Jakmile si její oči přivykly na šero, všimla si, že se před ní vine úzká stezka z bílých kamínků. Vstoupila do labyrintu. Téměř okamžitě si uvědomila, jaké je v labyrintu dusno. Zatoužila po chladivé vodě. Jakmile jí to blesklo hlavou, uslyšela tiché zurčení vody. Rozhlédla se a uviděla studánku. Na jejím okraji stál stříbrný pohár naplněný vodou až po okraj. Zamířila ke studánce, ale zarazila se v půli cesty. „Neplýtvej časem!“ ozval se v její mysli varovný hlas. Vrátila se zpět na cestu a studánka zmizela. Dostávala se stále hlouběji do labyrintu. Náhle za sebou zaslechla dětský smích. Kolem proběhla malá holčička se zelenýma očima a zrzavými vlasy. „To jsem přece já jako malá!“ uvědomila si Marina, ale nezaváhala. Pokračovala po stezce bez zastavení.

Najednou uslyšela, jak ji volá důvěrně známý hlas:

„Marino! Marino!“

Před sebou uviděla krásnou ženu v červených brokátových šatech. Oči měla stejně zelené jako Marina a její dlouhé rusé vlasy jí v měkkých vlnách splývaly přes ramena.

„Maminko!“ vykřikla Marina. Chtěla sejít ze stezky a rozběhnout se směrem ke své matce, ale znovu ji od toho něco zrazovalo. V mysli jí znovu zněl varovný hlas: „Musíš čelit sama sobě. Svým vzpomínkám, strachu i touhám.“ Proto ji chlapec varoval. Tohle nebyla její matka. Byla to vzpomínka. Ale vzpomínky nemohou vzbudit mrtvé, aby dělali společnost živým.

„Pojď ke mně, Marino, tak dlouho jsem na tebe čekala. Stýská se mi!“

„Ne,“ zašeptala Marina „moje maminka je mrtvá, ty jsi jen vzpomínka.“

Žena k ní vztáhla ruku. Marina však ucukla a odstoupila.

„Ne...“ vzlykla Marina.

Potom si přikryla uši dlaněmi, jako by už nechtěla nic slyšet, a dala se do běhu. Nevěděla, jak dlouho utíkala. Stezka ji vedla dál a dál. A najednou uviděla růži, která vyrůstala ze země. Došla až k ní a všimla si, že kolem ní je tráva suchá a kameny rozdrobené. Marina se sklonila k zemi a růži utrhla. Korunami stromů proniklo do labyrintu denní světlo.

Marina se vydala zpět na mýtinu, kde zatím došlo k proměně. Voda z fontány přestala proudit a zůstala jen nádrž s vodou. Listí na zemi zetlelo a objevila se zelená tráva. Na sochách se objevilo několik prasklin. Marina přistoupila k sousoší chlapce a dívky. Ještě naposled si prohlédla ty krásné sochy a rysy jejich tváří. Vložila růži do dívčiny kamenné dlaně. Mýtinu zahalila temnota. Marina se ocitla před labyrintem. Celá se třásla a musela si sednout na lavičku.

Když ji našla její služebná Háta, bylo hned jasné, že její paní má horečku. Odvedla ji tedy do její komnaty a dobře se o ni postarala. Jen co se Marina uzdravila, dozvěděla se, že její otec změnil rozhodnutí a vrátí se pro ni. Nyní věděla, že už ho nikdy nebude trápit vzpomínkami. Pochopila, že člověk nemůže žít jen minulostí.



napsal „Vallun“

Historie a realita

DRAKKAR

Nevím vlastně, co vedlo otce zakladatele k pojmenování tohoto časopisu Drakkar, snad to byla jen náhoda, obliba severské kultury, ostatně jeden z prvních přispěvatelů se jmenoval Viking. Ať už to bylo jakkoliv, v tomto dílu námořního povídání se podíváme na jeden z nejslavnějších druhů lodí blíže a ukážeme si, že to byla správná volba.

Už v minulých dílech námořního povídání jsem se snažil naznačit, že podoba současné civilizace se formovala na palubách lodí. O významu zámořských objevů snad nikdo nepochybuje, ostatně těžko by se naši civilizaci mohlo říkat (mj.) euroamerická, kdyby nebyla, hned několikrát, objevena Amerika a pojmenována po kom jiném než námořníkovi Amerigovi Vespuccim, který ji (alespoň dle svých vlastních slov) poprvé spatřil. Stejně tak dopad transoceanického obchodu nebo bitev svedených na hladinách moří není možné popřít. Nicméně mi šlo i o vliv na ducha naší civilizace, tedy význam sociálně-psychologický.

Odvažuji se tvrdit, že specifické sociální prostředí lodních posádek napomohlo rozvoji demokracie tak, jak ji chápeme dnes. Ostatně i Řekové, vynálezci lidovlády, byli národem úzce spjatým s mořem, byť jejich námořnictví nedosáhlo proslulosti Féničanů. Ač by se na

první pohled mohlo zdát, že autorita kapitána existenci demokracie vylučuje, je třeba nepomínat na to, že v lodní posádce má každý své místo, své úkoly, tedy i svou hodnotu, je více či méně nepostradatelný pro ostatní. Proto je třeba k jeho názoru přihlížet a zohlednit jej.

A z hlediska samotného námořnictví má pak obdobně formující postavení drakkar (ve staroseverštině dračí loď) jakožto nejznámější představitel vikinského loďařství. Nicméně není reprezentantem jediným a z hlediska dalšího vývoje loďařství ani tím nejdůležitějším, přestože byl tak říkajíc hlavou rodiny. Jako drakkar totiž byly označovány ty největší z válečných plavidel vikingů obecně zvaných langskip (z výrazu langskippet, pocházejícího z téhož jazyka a majícího význam dlouhá loď), zdobených na vazech dračími ornamenty. Snekkar (též esnecca či snekkja) označuje též langskip nadprůměrné délky, ovšem budovaný na anglické půdě, konkrétně ve Wessexu, loďaři krále Alfréda Velikého (v originále Ælfrēd, v překladu „moudrý elf“),

Vikingové

Jméno je snad odvozeno od staroseverského slova vig či vik, znamenajícího fjord nebo zátoku. Označovali se tak ti příslušníci ze severských (severogermánských) kmenů, kteří měli dost odvahy a schopností, aby se obvykle v létě vydávali na náročné daleké plavby za kořistí. Nejednalo se tedy o kmen, ale spíše o kastu nebo třídu námořníků a válečníků. V Byzantské říši a ruských stepích byli nazýváni jako varjagové, ve Francii Normané, v Anglii Dáni a v Německu Ascomané.

Proč se časopis Drakkar jmenuje Drakkar?

To jméno prý kdysi vymyslel Bifi, Jako něco, co se vrací každých pár měsíců „naloupenými“ novinkami a materiály o RPG.

jenž se první nazýval králem Anglie. Lze se domnívat, že k nim patřilo nemálo obyvatel z území zvaného Danelaw. Jak název napovídá, bylo to území, v jehož obyvatelstvu jutského původu se našlo dost vikinské krve na to, aby si uchovali vlastní, dánské právo. Podle některých pramenů za tuto výsadu platili mj. právě stavbou těchto lodí. K válečnému loďstvu pak patřila pomocná plavidla menších velikostí zvaná karve. Nicméně byl to bachratější bratříček elegantních válečných lodí jménem knarr, obchodní plachetnice, z níž se později vyvinula koga (anglicky cog), předchůdce anglických obchodních roundshipů či středomořských hulků.

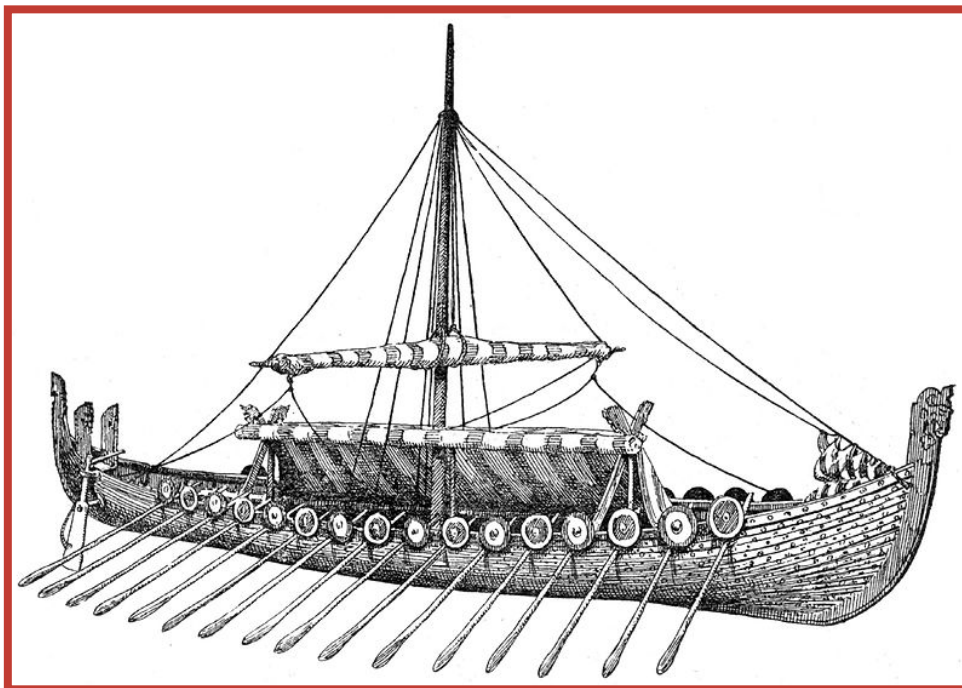
Všechny výše uvedené vikinské lodě měly několik společných prvků, kterými se odlišovaly od svých „současníků“ z jiných koutů světa. Charakteristickým rysem je klinkrová obšívka způsobující zubatý vzhled trupů drakkarů. Klinkrová obšívka vzniká tak, že při zhotovování trupu lodi se klade nová řada planěk s malým přesahem na řadu předchozí (směrem od kýlu výš). Tímto přesahem se pak prožene železný čep. Oproti hojněji užívaným karvelovým obšívám zhotovovaným bez přesahu, takzvaně na sráz, má sice vyšší spotřebu dřeva a vyžaduje důkladnější údržbu, ale je bytelnější a hlavně

pružnější, což jsou vlastnosti, které se v drsnějších severských vodách neztratí.

Z plavebního hlediska neméně významným prvkem plavidel byl kýl. Tato páteř každé lodi je důležitá u všech druhů konstrukcí, ostatně právě maximální délka kmenů použitelných jako lodní kýl ovlivňovala maximální délku lodí až hluboko do devatenáctého století. Nicméně kýl dračích lodí nebyl významný jen konstrukčně. Mimochodem, snad nejdelší z nich, Dlouhý had norského krále Olafa Trygvassona, postavený roku 998, měl délku přes 48 metrů, Nelsonova Victory, možná nejslavnější bitevní loď všech dob, zbudovaná o 767 let později, byla na úrovni dělové paluby (což odpovídá délce vlastního trupu), delší jen o nějakých 7 metrů. A třeba Golden Hind sira Francis Drakea měla jen o málo víc než polovinu této délky (asi 27 m). Protážení kýlu pod úroveň obšívky prospělo i nautickým vlastnostem a rozšířilo možnosti praktického použití lodi.

Drakkary byly vybaveny jedinou příčnou plachtou zavěšenou horním lemem na jediném ráhne kolmém na kýl. Spojení ráhna se stěžněm umožňovalo v případě potřeby jeho natáčení, které se realizovalo vyvázáním dolního lemu plachty. Toto uspořádání právě ve spojení s kýlem umožnilo dokonce stoupat proti větru! Tedy plout tak, že vítr přichází z předoboku, z úhlu

kolem 45 stupňů od přední poloosy lodi, pro milovníky létání z (půl) druhé či (půl) jedenácté hodiny. Pro takovou plavbu je pak kýl stejně důležitý jako plachta, neboť bez kýlu zajišťujícího směrovou stabilitu lodi by snos větrem (pohyb



lodi ve směru přímého působení větru) převážil nad pracně nastoupanými metry. Plachty byly zhotovovány nejprve z různě barvených pruhů vlny, později pak z vhodnější plachtoviny.

Kýl na dračích lodích pak plnil ještě jednu funkci – chránil trup lodi při nasednutí na dno. To se (spolu s celkově mělkým ponorem) více než hodilo, protože Baltské moře je pro

četné mělčiny poměrně zrádné. Stejně tak kýl umožňoval cílené nasedání na břeh při rychlém přistávání, což dalo vzniknout obávané taktice rychlých přepadů, kterou zakusila města nejen v západní Evropě, kde Vikingové plenili kde co, včetně Paříže a Londýna, ale zasáhla i opačnou stranu Starého kontinentu. Proti proudu Daugavy a dalších řek ústících do Baltského moře pronikali hluboko do ruských stepí. A to tak úspěšně, že se stali zakladateli mimo jiné například města Ladoga, ale také dynastie Rurikovců, pánů Kyjevské Rusi. Poněkud paradoxně pak působí skutečnost, že v době, kdy kogy prožívaly svou největší slávu, již z typických znaků vikinských lodí zbývaly jen vyvýšené borty na přídi a zádi. Tato zdánlivě jen estetická záležitost je velmi užitečná na zvládnutém moři a zmizela až u hulků, které měly celý trup vysoký.

Přestože výše popsané oplachtění umožňovalo plavbu za téměř každého větru, byl drakkar vybaven vesly, s jejichž pomocí zdolával zejména řeky. Veslaři seděli tak, jak odpovídalo jejich naturelu válečníků, po směru plavby a za lavice jim sloužily jejich vlastní bedny. Loď nenabízela žádné pohodlí, podpalubí neexistovalo, pod podlázkou byla trocha místa na zásoby a to bylo vše. Vikingové tak byli po celou dobu vystaveni živlům na otevřené ploše. Jen nepatrně je chrá-

nily vlastní štíty zavěšené na bortech a při nejhorších rozmarech počasí pak i přehnutá plachta, která nad středem lodi tvořila vlastně jakýsi jednoduchý stan. Stejně tak loď neměla kormidelní kolo, ale ovládala se kormidelním veslem, umístěným na pravé straně zadního vazu. U něj stál kapitán, vlastník lodi a náčelník vesnice. Zbytek posádky pak byl tvořen svobodnými muži, kteří dobrovolně za podíl na kořisti vstoupili do kapitánových služeb. Vzhledem k výše zmíněným podmínkám na palubě by cokoliv jiného než dobrovolná služba nebylo možné či efektivní.

Drakkary nesoucí své vikinské posádky dopluly na západě až do Grónska a Severní Ameriky, na jihu dosáhly afrického kontinentu, kde vikingové obchodovali s Maury. Na východě pronikly družiny varjagů až ke Kaspickému moři. Cesty západním směrem, zejména popis Grónska, nazývaného Zelená země, ukazují, že v době rozmachu vikingů byla rozhodně vyšší průměrná teplota, než vládne dnes.

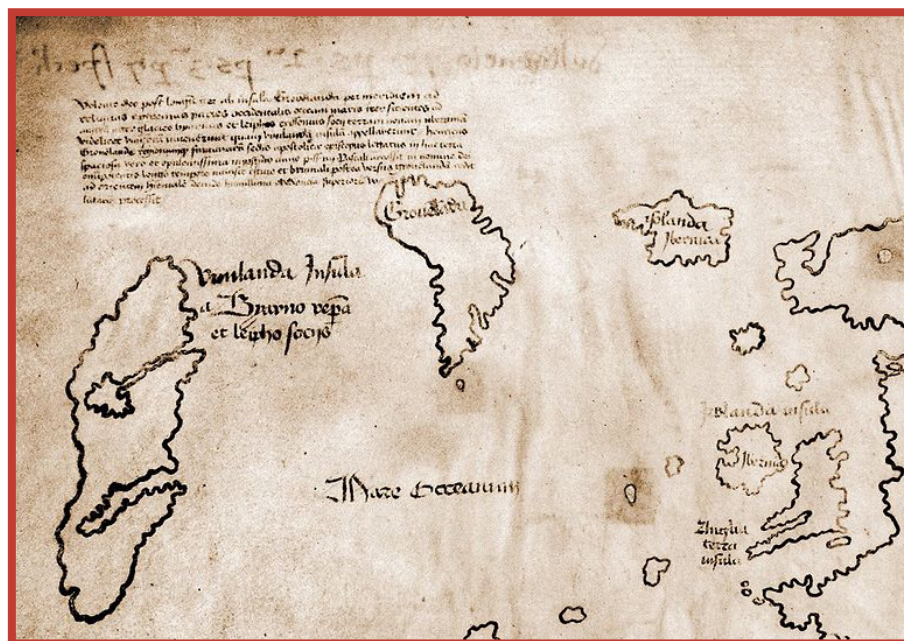
Drakkary nebyly přísně vzato válečnými plavidly, nedisponovaly žádnou palubní výzbrojí. Tou byli samotní vikingové, obávaní a schopní válečníci, vybavení ocelovými čepelemi a sami zocelení drsným severem. Jejich bojová zdatnost byla taková, že si je byzantští císaři najímali jako elitní vojáky tvořící jejich osobní gardu. Tak došlo k tomu, že v italské Apulii se roku

1018 utkali varjagové s Normany, tedy východní, chcete-li švédští, vikingové s vikiny (nebo přesněji řečeno jejich potomky) západními neboli norskými, toho času již usazenými v Normandii. Na konci 11. století pak Normané dobyli (mj.) Maltu z rukou Arabů. Výboje východním směrem byly prováděny spíše menšími plavidly než drakkary, protože cesta z Baltského moře do Černého znamenala přenášet lodě z Daugavy na přítoky Dněpru.

Není podle mého názoru náhodou, že vikingové, ať už se jim říkalo jakkoliv, obsadili nejen Skandinávii, ale i (či spíš zejména) Británii. Zemi, která prostřednictvím svého loďstva vytvořila o zhruba půl tisíce let později největší známé impérium vůbec. Samozřejmě, ve flotile

Jejího Veličenstva Alžběty I. se již nenacházely drakkary, ale (především) galeony, jako již zmíněná Golden Hind. Nicméně to byli následníci drakkarů, průkopníků na cestě lidstva přes oceány a vysoká moře. A muži na jejich palubách dokázali, že těž podědili mnohé ze síly, bystrosti, a především neskutečné houževnatosti a vytrvalosti, tedy vlastností, bez nichž by nebylo možné dovést otevřenou loď přes severní Atlantik. A muži, příslušníci britského námořnictva, si své vlastnosti naštěstí zachovali i nadále. Ač se lodě proměnily z jednoduchých dřevěných veslic v nejsložitější stroje své doby stvořené z ocele, potřebovali námořníci Jeho Veličenstva Jiřího VI. tytéž vlastnosti, aby navzdory Tirpitzu, Luftwaffe a přehršlím ponorek dopravili v konvojích PQ materiál životně důležitý pro obranu Moskvy a sovětské vojenské úsilí vůbec.

Snad je z předchozího stručného povídání patrné, že drakkary nebyly jen tak ledajaké lodě, a doufejme, že ani tento časopis nebude v příštích mnoha padesátkách vydání ledasjakým plátkem.



napsala Victorian Catherine

Historie a realita

VIKTORIÁNSKÁ MÓDA OČIMA NOSITELKY

Někteří z vás mne možná znají, někteří ne, pro jistotu se ale raději představím. Jmenuji se Kateřina a můžete mne znát pod přezdívkou Victorian Catherine. Stejně jméno nese i můj krejčovský salon.

Ten funguje od roku 2013 jako šicí dílna, výroba bižuterie a jiných doplňků k vašim outfitům, a to jak viktoriánským, tak lolitím, gothickým a mnohým jiným.

Zaměřuji se na šití historických oděvů a klobouků, ale hlavně, a to především, na zakázkovou tvorbu. Sama nosím oděvy inspirované viktoriánskou érou aktivně již šest let a za tu dobu se toho mnoho změnilo. Na základě historických pramenů jsem studovala šití šatů, výrobu klobouků, a vůbec všeho, co k tomu patří. Tento článek se bude zaměřovat na celkovou náladu doby viktoriánské, kdy slovo dáma označovalo éterickou bytost a kdy královna Viktorie hrdě vládla britskému impériu.

Abychom tedy začali od začátku, řekneme si, co to vlastně viktoriánská éra je. Slovem „viktoriánské“ se označuje období, kdy ve Velké Británii a jejích koloniích vládla královna Viktorie

(narodila se 24. května 1819, zemřela 22. ledna 1901). Mladičká panovnice nastupuje na trůn 20. června roku 1837, aby po smrti Williama IV. vládla zemím britského impéria. Její vláda trvala až do její smrti, tedy 63 let a 7 měsíců, což je považováno za nejdelší vládu jednoho panovníka v anglické historii.

Jak tedy vypadala tehdejší doba? Londýn v 19. století je velice živé, ale také velice špinavé město. Krysy na každém rohu, Whitechapel přelplněný lehkými ženami, různými pochybnými existencemi a nevěstinci (které jsou však rozestry po celém Londýně), kde za peníze získáte jakékoli služby od kohokoli. Není problém sehnat mladou pannu, či chlapce okolo 8 let, který Vám za poplatek „posvítí na cestu domů“.

Obyvatelstvo lze v zásadě rozdělit do čtyř vrstev. Do té nejvyšší se řadí příslušníci královské rodiny a vysoká šlechta (hrabata, lordi apod.). O něco níže je nižší šlechta a bohaté měšťanské rodiny, poté pracující vrstvy – obchodníci, lidé vydělávající si na obživu, kteří mají své zázemí například ve formě malého bytu propojeného s obchůdkem, popřípadě prodavačky žijící v pokojích patřících k obchodním domům apod. Nejnižší vrstvu tvoří chudina, žebráci a prostitutky.

Jelikož se věnuji hlavně odívání vyšších vrstev, budou následující řádky právě o nich.

Ačkoliv královna Viktorie vládne již od roku 1837, viktoriánskou érou s honzíky a bohatě našasenou svrchní sukní datujeme až o 33 let později, tedy kolem 70. let 19. století. Hlavní módní vlnu viktoriánské éry dělíme na tři části –

Early Bustle (1869–1876), Natural Form (1877 až 1882), Late Bustle (1883–1889). Do češtiny by se toto rozdělení dalo přeložit jako raný honzík, přirozená linie, pozdní honzík.

Early Bustle („Raný honzík“)

Toto období přichází neprodleně po krinolíně. Můžeme zde tedy najít ještě pozůstatky obručí kolem celého těla. Silueta těla se díky konstrukci v zadní části mění. Zepředu je úzká, vertikální, při bočním pohledu je však dolní polovina postavy dramaticky prodloužena dozadu. Těžké materiály a spousty volánků a plisování zdobí složité šaty s vlečkou, která byla samozřejmostí. Konstrukce pod šaty jsou velice složité a jsou na ně kladeny vysoké nároky vzhledem k tomu,



zdroj: www.metmuseum.org

že musí udržet ohromné množství umně našité látky.

Natural Form („Přirozená linie“)

Šaty období Natural Form přicházejí o svou obrovskou zadní část a mění se v přiléhavější šaty/sukně rozšířené od kolen do vlečky, se spoustou volánků, krajek a zdobení. Živůtky se prodlužují až pod kolena a spadají v záplavě drapérií až k vlečce. Honzík sice nevymizí úplně, ale je nahrazen pouze maličkou verzí ve srovnání s předchozím velkým honzíkem.



zdroj: www.metmuseum.org

Late Bustle („Pozdní honzík“)

Honzík je zpět a ještě větší než dříve! Postupně se rozšiřují ramena, klade se důraz na křivky a celkovou siluetu. Živůtky jsou ještě těsnější a upnuté těsně ke krku, s vysokým límcem. Klobouky jsou vysoké se stuhou pod bradou.

U mužů se objevuje třídílný oblek, norfolkské sako (předchůdce dnešního sportovního saka) nebo večerní sako, doplněné o vhodný klobouk. V této době byly nejvíce populární cylindry, buřinky a slaměné klobouky.

Ačkoliv takto shrnuté období módy honzíků působí jednoduše, nebylo tomu tak. Obléci se dle poslední módy bylo pro dámy z vyšších tříd velice nákladné a dbalo se na každý detail. Vše muselo být dokonale sladěno, včetně klobouku, rukaviček slunečníku i bot. Nejmódnější kousky od Charlese Wortha byly ukládány a nošeny dle tehdejšího zvyku o několik sezon později. Tento v Paříži žijící a tvořící anglický módní návrhář platil ve své době za guru v oboru a vůbec poprvé na světě použil jako formu prezentace svých šatů módní přehlídku. Stal se dvorním krejčím císařovny Eugenie, manželky Napoleona III.

Celková garderoba mladé dámy byla velmi složitá. Žena se převlékala minimálně šestkrát denně do šatů určených pro různé činnosti. A tak můžeme najít šaty ranní, dopolední, odpolední, na čaj o páté, šaty k večeři, večerní, šaty na bankety, plesové a spoustu dalších.

zdroj: www.metmuseum.org



Spodní prádlo

Odívání však není jen o krásných šatech, ale také o perfektním spodním prádle, spodničce, honzíku, korzetu, spodních košílkách a dalších zcela nezbytných věcech.

Co se tedy skrývalo pod oděvem? Prvním a nejdůležitějším oděvem byla košílka a spodní kalhoty (ang. pantaloons – „pantaloony“). Košílka mohla být na širší ramínka, což bylo uni-

verzální pod všechny šaty. Vyskytovaly se však také košilky s krátkým balonkovým rukávem. Bylo ale nutné zvolit vhodnou košilku pod daný typ šatů, jinak hrozilo, že by mohla v příliš úzkém rukávu tlačit.

Výběr spodních kalhot také nebyl jednoduchý, jelikož se dáma rozhodovala mezi kalhotkami otevřenými (s rozparkem v rozkroku), nebo uzavřenými. Záleželo na úvaze dámy, která musela vědět, zda bude mít možnost zajít si na toaletu v soukromí, a bude mít tedy dostatek času a zázemí na svlékání, nebo ne. V případě, že bylo možné si v klidu dojít na toaletu, mohla zvolit kalhotky uzavřené. Pokud by vykonání potřeby bylo složité, bez možnosti dojít si na toaletu, byla nucena zvolit otevřené kalhoty, které v tu chvíli byly pohodlnější (a odskočit si třeba do křoví). Nutno dodat, že dáma byla považována za éterickou bytost, která na toaletu nepotřebuje...

Po košilce a spodních kalhotách přichází na řadu punčochy a boty. A proč proboha punčochy a boty dříve, než se obleču? Z jednodu-



zdroj: www.metmuseum.com

chého důvodu. Obout a zavázat si obuv v korzetu je velmi náročný akrobatický výkon vzhledem k počtu ocelových kostic v něm. Punčochy bývaly barevné, zdobené, a ač nebyly vidět, dámy si s jejich výběrem dávaly extra záležet. Boty byly většinou vysoké, šněrovací nebo na knoflíčky, v délce asi do půlky lýtky. Toto jsou ale jen základní dva druhy obuvi. Té bylo nepřeberné množství, boty kočárové, plesové, pantoflíčky, boty typu Balmoreal aj.

Když se dáma obula, přišel na řadu korzet. Ve viktoriánské éře bylo zvykem mít korzetů hned několik. Největší důraz však byl na kritéria korzetu a to, aby korzet zvedal poprsí (a nejlépe ho i o něco zvětšoval), zužoval pas a vytvářel prohnutí siluety do esovitého tvaru. Typů korzetů bylo mnoho. Navíc se korzety prodávaly také v lékárnách jakožto léčebná pomůcka. A tak bylo možné si koupit korzet pro srovnání zad, ortopedický, hubnoucí aj. Nebyly výjimkou také korzety těhotenské a kojící.

Na korzet se upevňuje honzík – vycpávka zadních partií, která má ještě více vyzdvihnout sukně a dopomoci k docílení kýženého efektu.

Honzíků existovalo několik druhů. Ty nejlevnější se vyráběly jako jakési podušky vycpané koňskými žíněmi, dražší verze byly z drátu či pletiva. Nej kvalitnější honzíky byly plátěné s ocelovými kosticemi. Korzet mohl být ušit ze saténu, plátěna, taftu nebo jiné pevné látky.

Přes honzík se dávala spodnička. Ta sloužila jako ochrana před ušpiněním šatů. Vzhledem k tomu, že se počítalo s tím, že šaty budou mít vlečku a ta se bude „tahat“ po špinavé zemi na ulicích, byla spodnička stejně dlouhá jako šaty, aby se většímu ušpinění zamezilo.

Nahoru přes korzet se oblékala tenká košilka – jakýsi živůtek, chránící před zničením korzetu a svrchního živůtku. Tato košilka byla plátěná, stejně jako spodní košilka a kalhotky.

Svrchní část oděvu

Nyní se dostáváme k hlavnímu oděvu – šatům. Šaty se mohly skládat ze dvou nebo třech dílů v případě období Early a Late Bustle, v době Natural Form bylo možné mít šaty i jednodílné. Pro představu si řekneme něco o trojdílné verzi šatů.

Začneme tak, jako by se šaty oblékaly, tedy spodní sukní (angl. underskirt) Tato sukně byla většinou v zadní části uzpůsobena na honzík a byla dostatečně široká. Častokrát byla zdobená volány, plisováním nebo stuhami našitými vodorovně po celém obvodu.

Na spodní sukni se oblékala sukně svrchní (angl. overskirt) Svrchní sukně je většinou ještě více zdobena než sukně svrchní, může mít vpře-

du improvizovanou zástěrku, ale není to podmínkou.

Posledním dílem šatů je živůtek. Živůtek na běžné nošení byl většinou upnutý až ke krku, s dlouhou řadou knoflíčků. Samozřejmě byl dlouhý, úzký rukáv. Večerní šaty byly naprostým opakem denních. Hluboká dekoltáž a rukáv k loktu či živůtek se spadlými rameny byl velice oblíbený. Ať už byl však živůtek jakýkoliv, musel být upnutý přímo na korzet. Bylo tedy více než jisté, že se tyto šaty dlouhou dobu šily na míru. Až poté, co začaly vznikat první módní domy (např. Selfridges), bylo možné si koupit konfekční šaty a nechat si je případně upravit. K šatům patřilo také mnoho doplňků, jako jsou svrchníky, klobouky, rukavičky a také šperky.

Šaty pro zvláštní účel

Mimo tento předlouhý seznam jsou také určité typy šatů, které mají jasně dané požadavky na to, jak musí vypadat, a jejichž vzhled se úzkostlivě hlídal. Byly to šaty na dvě nejvýznamnější události v životě viktoriánské ženy – šaty smuteční a svatební. U smutečních šatů etiketa jasně nařizovala jejich celkový vzhled včetně doplňků, po celou dobu trizny.

Truchlení je ve viktoriánské éře velice složitý a zdoluhavý proces, a to zvláště pro ženu.

Její období smutku se dělí na dvě části, z nichž každá trvá určitou dobu.

První, nejdelší období je „velký (hluboký) smutek“. Žena v tomto období nosí šaty celé černé, nejlépe ušité z matného nešustivého materiálu. Šaty nesmí mít výrazné ozdoby, stejně tak žena nesmí mít žádné výrazné šperky. Etiketa vyžaduje, aby žena byla zakryta od hlavy až k patě. Černý matný závoj přes obličej a rukavice byly nutností.



vlevo hluboký smutek, vpravo polosmutek (zdroj: www.metmuseum.org)

Polosmutek je období navazující po velkém smutku. V polosmutku je již možné vzít si šperky, pokud splňují požadované podmínky – černou barvu a materiál černé sklo nebo gagát (zkamenělá pryskyřice). V období polosmutku může žena obléci také barvu tmavě fialovou a šedou. Žena v tomto období smutku může odložit závoj. Celkově mohl smutek ženy trvat i tři roky, ale např. královna Viktorie jej po smrti svého manžela již nikdy neodložila. Zlé jazyky ovšem tvrdí, že jí vyhovovalo chodit stále v černém, a to nejen kvůli její korpulentní postavě, ale také proto, že neměla vkus a černá je univerzální.

Smutek viktoriánské éry je velice složité a rozvláčné téma. Nyní se přesuneme k něčemu poněkud veselejšímu – svatbě. Nastíníme si alespoň střípek z oděvu svatebního. Svatba je jednou z největších událostí (ne-li vůbec největší) v životě viktoriánské dívky. Jak jsme si již řekli, dívka je v rodině vychovávána tak, aby se co nejdříve vdala a opustila domov, který finančně zatěžuje.

Po zvolení vhodného zámožného manžela, stanovení vhodného data svatby a rozeslání pozvánek se nevěsta dostává k šatům. Abychom se trochu naladili, řekněme si, odkud se vlastně vzal trend bílých svatebních šatů. Bílé šaty mají

symbolizovat čistotu a nevinnost. Ve viktoriánské éře bylo u vyšších vrstev zvykem, že svatební šaty byly stříbrné, posíté drahými kameny a perlami. Tuto tradici však přerušila královna Viktorie, která se nehodlala v tomto podřídit a přišlo jí zbytečné investovat tolik peněz do šatů. Zvolila tedy klasické bílé šaty zdobené pomerančovými květy a drahými šperky. Od té doby se bílé svatební šaty staly velice žádanými. Ideální svatební komplet pro nevěstu tvořily šaty zapnuté až těsně ke krku, věneček z pomerančových květů a boty na nízkém podpatku.

Ale nejen šaty dělají ideální svatbu. Člověk viktoriánské éry byl navzdory přísné křesťanské tradici také velmi pověřivý a častokrát věřil na různé nadpřirozené bytosti. Říkalo se, že svatební závoj má nevěstu ochránit před zlými duchy. Druzičky nevěsty mají také přes obličej závoje, aby se případný zlý duch spletl a zaútočil na jednu z nich místo nevěsty. Zvyk zvonění kostelních zvonů či v dnešní době rozšířeného trubení klaksonů pochází právě z viktoriánské Anglie a vznikl nejen proto, aby svolal lid do kostela, ale také aby zastrašil, jak jinak, zlé duchy.

Móda viktoriánské éry je velice zdoluhavé téma. A jelikož se říká, že v nejlepším se má přestat, tak se s tebou, můj milý čtenáři v tuto chvíli rozloučím. Doufám, že jsme se spolu na těchto stránkách či v reálném životě nesetkali naposledy a že se tedy znovu potkáme, ať už na Victorian Catherine's picnic, přednášce či kdekoli jinde.

Vysvětlení některých pojmů vyskytujících se v textu

Outfit

Šaty, oblečení, vybavení, prostě celkové vzezření

Krinolína

Široká spodnička, zaručující mohutný objem sukně. Slovo pochází z francouzštiny a vzniklo spojením názvů materiálů, ze kterých se krinolína šily – látky, utkané z koňských žíní (crin) a lnu (lin). Vyztužovaly se ocelovými konstrukcemi nebo velrybími kosticemi. Oblíbená především na přelomu 19. století. (Móda – ze sbírek Ústavu Odívání v Kyotu, str. 725).

Honzík

Neboli turnýra. Poduška, nebo drátěná kostra pod sukni, užívaná za účelem vyniknutí pozadí. V různých formách neod-

myslitelně patří k módě 2. pol. 19. století (Móda – ze sbírek Ústavu Odívání v Kyotu, str. 724). Samotné slovo „turnýra“ vychází z francouzského *tournure*, což znamená zevnějšek, tvářnost, způsob držení (KYBALOVÁ, L., Doba turnýry a secese, str. 48)

Boty typu Balmoral („Balmoralky“)

Dvoubarevné vyšší boty s předním šněrováním. Nesou název podle zámku ve skotském Balmoralu, letním sídle britských panovníků (O'KEEF, L., Boty, str. 303)

Plisování

Z franc. *plissé* – přeložený. Technika zdobení textilií (případným) napouštěním umělou pryskyřicí nebo jinou vhodnou chemikálií a následným skládáním a lisováním.



zdroj: www.metmuseum.org

napsal Argonantus

Literatura

HOWARDOVA STRAŠIDLA

Nejsem znalcem díla R. E. Howarda. Na jeho stopy jsem přesto narazil při zkoumání H. P. Lovecrafta, protože Howard je asi nejslavnější autor v okruhu jeho žáků a přátel.

Jiná cesta k Howardovi vedla přes Tolkiena, kdy bývá Howard popisován jako někdo s naprosto opačnými názory.

Posledním impulsem byl Bifiho portrét Conan, nejslavnějšího Howardova hrdiny.

Tyto tři podněty byly natolik silné, že mne vyprovokovaly k vlastnímu zkoumání těchto věcí. A protože věřím, že příběh se vytváří zejména situací, nikoli hrdinou, zaměřil jsem se hlavně na zkoumání Conanových protivníků. Touto cestou jsem se nakonec dostal k alternativnímu vysvětlení neuchopitelné Conanovy osobnosti.

I. Od strašidla k hrdinovi

Situace je základ vyprávění a bez ní žádný příběh nevznikne. Nebýt situace, hrdina by nebyl vystaven protivenství a nebyl by žádný důvod, abychom o něm vyprávěli, četli a dívali se na něho. Jako jednoduchá a mocná situace se v hrdinské literatuře velmi osvědčilo strašidlo (Drakkar č. 39).

Howard se po této dosti běžné trase vydal už ve svých raných povídkách o vlkodlacích (Ve *Vileferském lese*, *Vlčí hlava*). Dílka jsou to dosti průměrná, přesto je vydal Fansworth Wright ve *Weird Tales* (1924). Jde o čistokrevné horory a hrdina je v nich přirozeně méně zajímavý než strašidlo. A dnes už není nic moc zajímavého ani na těch raných Howardových strašidlech. Prostě vlkodlaci. Kromě nich se ještě mihli na Howardově scéně hyeny a hadi.

Vyzkoušel si také odbočky k typu hororu, který později proslavil Robert Bloch, založeném na nějaké víceméně technické situaci (*Dotek smrti*), případně odbočil k duchařskému příběhu (*Duch Toma Molyneuxe*). Byly to ale opravdu odbočky, protože dál tímto směrem nešel. Pro Howarda je podstatné to, že se na těchto prvních povídkách naučil psát. Mezi *Duchem Toma Molyneuxe* a *Vileferským lesem* je rozdíl přímo propastný.

Všechno také značně přitvrdilo po objevení Lovecraftových trháků. Krysy ve zdech nebo *Volání Cthulhu*. Howardovo strašidlo dostalo nádech nepopsatelné kosmické cizoty. Povídka *Nekopejte mi hrob* (1930) je výborný horor, mnohem atmosféričtější než starší věci. Vadou krásy je, že to není až tak Howardovo strašidlo, jako spíše Lovecraftovo. Kdyby Howard u podobných věcí zůstal, dnes by z něho byl jeden z polozapomenutých Lovecraftových žáků.

**Kdyby Howard
u hororu zůstal,
dnes by z něho
byl jeden z polozapomenutých
Lovecraftových
žáků.**

Naštěstí došlo k zajímavému obratu. Asi nejdramatičtější je patrný na povídce *Příšera z mohyly*. Začne to jako tuctový horor, kde je vše obsaženo již v názvu; to, co si právě teď představujete, se opravdu stane. Neopatrný zvědavce kopá v mohyle, vyleze příšera, konec je neodvratný. Načež, ejhle, zoufalec se začne s příšerou prát. Horor se změní v to, co bychom dnes nazvali survival. Zoufalec se touto akcí stává hrdinou a překvapivě vítězí. Čímž se ovšem také otevřela cesta k jeho opětovnému použití v jiném příběhu. Takový *univerzální hrdina pak může prožít více příběhů, protože na konci vždy přežije*.

A toto je vlastně celý základ myšlenky, který vede od hororu k hrdinskému vyprávění, třeba s Conanem v hlavní roli.

Podobná polymerace příběhů do delších vyprávění samozřejmě není Howardův patent. Tak nějak fungoval už Hérakles nebo Perseus a podobně i středověký Tristan, Dietrich von Bern a další hrdinové. Je to o *čínech hrdiny, jak přemohl strašidlo číslo jedna až dvanáct*, nebo kolik chcete. Nový autor dokonce mohl přilepit snadno další epizodu.

Howard tedy někde v této fázi nechtěně křísí rytířský román. Není náhoda, že na Conanovi příhody velmi podobně lepili pokračování různí následovníci. A co více; s tímto mechanismem vystačili i následovníci, jako Geralt z Rivie, Corwin z Amberu a tisíce jiných.

Okolo roku 1930 Howarda zkoušel různé modely podobného hrdiny, jako byl puritánský Solomon Kane nebo atlantický král Kull. Barbar Conan byl původně jen jeden z mnoha. Ke vzniku této hrdinské skupiny je třeba ještě zmínit Howardův setrvalý zájem o box a jiné fyzické sporty, o čemž psal také již ve dvacátých letech. Bylo tam patrné jeho zaujetí pozoruhodnými fyzickými výkony. Právě odtud pochází *pletence svalů a pohyby leoparda*, zvláštní naivní spojení, která provázejí leccjaké Howardovy hrdiny s Conanem v čele. Všichni jsou to zkrátka chlapi od rány, co se s nepřáteli moc nemažou.

Vůbec je u nich asi víc podobností než rozdílů. Někteří z nich mají jakési mlhavé zakotvení v reálné historii, jiní jsou obyvatelé zemí zcela vymyšlených. I ty nejfantastičtější země a říše u Howarda přitom nesou jasné pozemské rysy; tu je něco ze starého Egypta, tu divoká Afrika, nějaká ta střední Amerika a jindy zase něco na způsob Skandinávie. Určitě by se o tom dala napsat důmyslná studie, ale já považuji výzkumy v tomto směru za marné, protože Howard nakládá s rekvizitami a kulisami s nezodpovědností arabského pohádkáře. To je asi hlavní důvod, proč bývá považován za zakladatele fan-

tasy a lze ho naopak přehlédnout v oboru historické fikce, kam by jinak šlo zařadit například výtečnou povídku *Lidé ze stínů*.

II. Meč s fénixem – od hrdiny ke strašidlu

Ve skutečnosti není úplně jasné, kdy přesně Conan vznikl. Již zmínění *Lidé ze stínů* z června 1932 mají tu čest být prvním vydaným příběhem s tímto hrdinou, ale ježto se tak stalo v méně slavném časopise *Strange Tales*, tato výtečná a zajímavá povídka se ke škodě věci

vynechává. Tak nějak staroegyptský je Bůh v míse, kterého zřejmě psal Howard v podobné době, ale nedodělal ho a hlavně nevydal až do smrti, pročež vyšel až v roce 1975 v úpravě Le Sprague de Campa. Někdy v téže době vznikaly asi i *Nemedijské kroniky*, což není plnohodnotný příběh, ale pomocný spis, podobný Tolkienovým dodatkům.

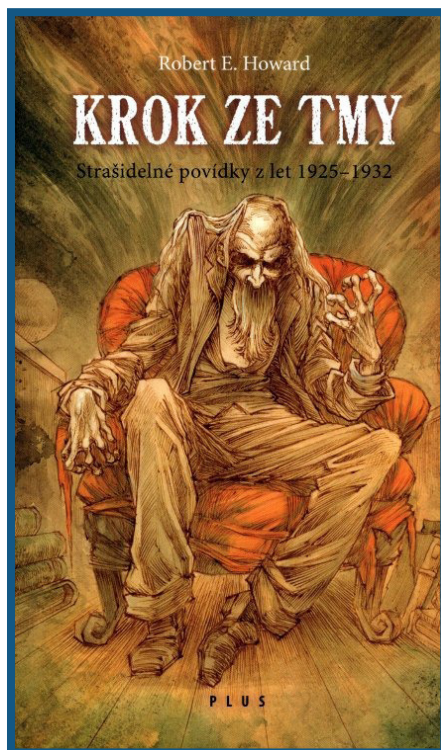
Úvodní poznámky v Conanových příbězích nám také moc nepomohou. Sice umožnily sestavit celý hrdinův životopis, jak šly příběhy po sobě, ale také jsou tu zjevně velikánské mezery a plno těchto úvodů nenavazuje na nic známého. Celé je to jen torzo

složitějšího plánu, který vznikl zřejmě dost na začátku, ale Howard ho nikdy nedokončil. Byl to zřejmě výkonný chaot, který psal všechno možné najednou, jedno přes druhé.

Nakonec se stal – možná náhodou – oficiální první conanovkou *Meč s fénixem* z prosince 1932. Bylo již dávno odhaleno, že je to transplantace povídky starší; původně se to jmenovalo *Touto sekerou vládnou já* a hrdinou byl král Kull z Atlantidy. Příběh je prostý. *Král je ohrožen spiknutím, nemá žádnou šanci, ale nakonec spiklence, kteří jsou v nesmyslné převaze, povraždí sekerou na jednu hromadu.*

Je to tedy původně vlastně daleko spíše variace na boxerský příběh o výjimečném fyzickém výkonu než horor se strašidlem. Howard ovšem při přepracování povídky učinil stejný objev, jako nesčetní vypravěči po něm i před ním. Pokud je Conan opravdu hodně zdatný protivník, pak to trochu oslabuje jeho bojový výkon. Není moc překvapivé, že zmlátil všechny soupeře na jednu hromadu. Aby to mělo břísk, je třeba udělat druhé kolo souboje a do něho přidat protivníka, který je Conanovi opravdu roven. Totiž nadpřirozené strašidlo, které umí víc, než je v lidských silách. V povídce to zajistí strašlivý čaroděj jménem Thoth Amon, který na Conana nakonec pošle obrovskou vyčarovanou opici.

Tím se *horor se strašidlem vetřel do boxerského příběhu* zadními vrátky a toto spojení se ukázalo být pro Howardovo psaní naprosto zásadní. Vlastně v žádné další Conanovce tomu už nebude jinak.



Dnešního čtenáře *sword and sorcery* možná ani nenapadne, že u Howarda to bylo vlastně *sword against sorcery*. Napovídá tomu už samotné slovo *sorcery*, čarodějnictví, tedy magie z podstaty věci černá a zapovězená. Něco, co by kladný hrdina dělat neměl. Magie v Howardově světě je skoro vždycky temná a podezřelá. Pokud vás právě napadl konkurenční čaroděj Gandalf, metaající kouzla na ty zlé, tak právě tohle u Howarda nefunguje. Ušlechtilý barbar Conan magii provozuje dosti výjimečně, moc se v ní nevyžívá a většinou zlé čaroděje rozseká na nudle svým dlouhým mečem. Protože, jak jednou pronesl trefně, *ani čaroděj neodolá dobré oceli*.

Takže, podstata *Meče s fénixem* je taková, že je na scénu přivedena příšerná příšera, jakou nelze žádným myslitelným způsobem zvládnout. Conan ji ale přesto přemůže, čímž je přirozený řád světa zachráněn a obnoven. A je to variace na středověkého rytíře, jednoduchou a kladnou sílu, stojící proti temným a komplikovaným čarodějným intrikám, ať jsou jakkoli nepochopitelné, nebo dokonce mimozemské.

III. Strašlivý čarodějník

Strašlivých čarodějníků je v Conanovi opravdu hodně, jak svědčí následující seznam:

- 1) *Meč s fénixem*
Thoth Amon
- 2) *Šarlatová citadela*
Tsotha-Lanti a Pelias
- 3) *Věž slona*
Yara a Yag-Kosha

- 4) *Černý kolos*
Thrugra Khotan
- 7) *Darebáci v domě*
Nabonidus
- 9) *Stíny měsíční záře*
bezejmenný měsíční čaroděj
- 11) *Đábel v železe*
Khosatral-Khel
- 12) *Lidé černého kruhu*
zde je čarodějů celá parta, jména většiny se nedozvíme
- 13) *A zrodila se čarodějka*
Salome
- 14) *Klenoty Gwahluru*
Bit Yakin
- 15) *Za černou řekou*
Zogar-Saga a Jhebbal-Saga
- 16) *Zambouslké stíny*
Totrasmek a Bal-Pteor
- 17) *Hodina draka*
Xaltotun
- 18) *Rudé hřeby*
Tascela a Tolkemec

Ve zbylých čtyřech příbězích typický čarodějník chybí; rozhodně tam alespoň nechybí velmi nebezpečná magie. Nebo je tu alespoň nevýslovná lovecraftovská příšera.

Hlavní čarodějník příběhu je ultimátní ničema, strašidlo, na kterém celý konkrétní příběh funguje. Pokud je někde v ději ještě nějaký další padouch, obvykle je to dost na začátku, vlastně jen taková rozcvička. Oblíbený dvojstupňový vzorec pochází právě od *Meče s Fénixem*; na-

před se vyřídí protivníci přirození, pak se přejde k nadpřirozeným.

Zjevně lze konstatovat, že i na vzniku Howardova čarodějníka měl podíl H. P. Lovecraft. V roce 1932 už spatřili světlo světa na stránkách *Weird Tales* mnozí Lovecraftovi čarodějové, třeba Suydam z *Děsu v Redhookské čtvrti* (1927) nebo hrdina z *Krys ve zdech* (1924), případně proběhla hrůzostrašná magie v *Dunwichi* (1929). Kdo ví, zda Howard neznal dokonce samotného Josepha Curwena z *Případu Charlese Dexteru Warda*, čímž by měl proti čtenářům náskok.

Vlivy tohoto druhu jsou evidentní už ve zmíněném Howardově příběhu *Nekopejte mi hrob* z roku 1930, kde se zjevuje prototyp této postavy, zatím ještě bytostně lovecraftovské; dokonce s odkazy na Cthulhu a Yogga Sothotha.

Jedna z prvních věcí, co si zlí Howardovi čarodějníci opatřili, byl spojovník do jména. Čarodějové zcela bez spojovníků jsou žabaři.

Podstatnější je původ jejich magie. První čarodějník Thoth Amon (*Meč s fénixem*) kouzlí vlastně díky artefaktu:

Provozoval jsem temnou a strašlivou magii s Hadím prstenem, který kdysi náležel samotnému Setovi a který jsem našel v temnotách prastaré hrobky.

Slabina tohoto prvního čaroděje je v tom, že jak přijde o prsten, ztrácí svoji moc.

Téměř jmenovec Tsotha-lanti (*Šarlatová citadela*) je poloviční démon:

Lidé říkali, že má celou knihovnu černého umění vázanou v kůži stažené z živých lidských obětí a že se v bezejmenných propastech pod kopcem, na němž stojí jeho palác, paktuje se silami temnot a mění je-čící otrokyně za bezbožná tajemství.

Kněz Yara (*Věž slona*) získal moc pomocí uvězněného mimozemšťana jménem Yag-Kosha:

Pomocí magického amuletu, který pocházel z chladných a zaprášených hrobek tajemné Stygie, mě opředl kouzly a přiměl mě k tomu, že jsem mu vyjevil nejtajnější kouty svého nitra. Mé tajemství pak obrátil proti mně, a tak mě dostal úplně do své moci a zotročil.

Thrugra Khotan (*Černý kolos*) je sám bytost z dávných věků:

V chrámu ze slonoviny ležely kosti Thugry Khotana, černého mága, který vládl v Kuthchemesu před třemi tisíci lety... a tehdy spolknul Thugra Kothan hrozný, neznámý jed a maskování kněží ho uzavřeli do hrobky, kterou si sám připravil... kde snil Thugra Khotan svůj nepřírozený sen.

No a samozřejmě, tuto cthulhuoidní postavu neopatrný zloděj probudí na začátku příběhu. Mimochodem, připomíná to začátek filmu *Mumie* a asi to není náhoda.

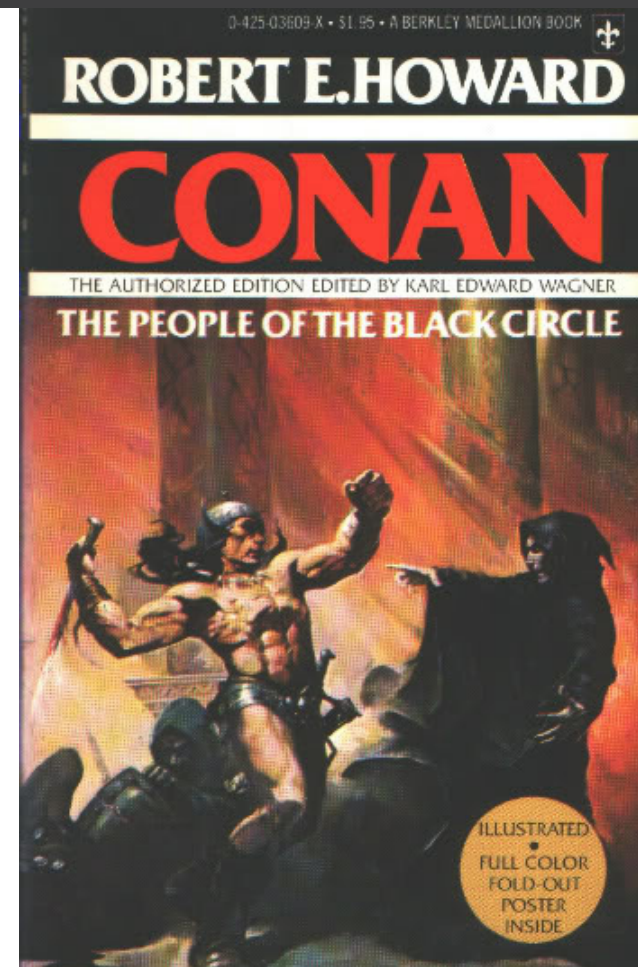
Tyto vzory z prvních čtyř povídek už Howard moc nepřekonal a dále je různě kombino-

val. Ukázkou může být zdokonalená kopie Thugry Khotana s ještě komplikovanějším jménem Khosatral-Khel (*Ďábel v železe*). Ten byl kdysi na ostrově znehybněn tím, že do něj kdosi zabodl čarovný nůž. V úvodu povídky nůž odnese ne-nechavý zloděj, čímž čaroděje probudí. Čaroděj je obrovský a jeho tělo se chová jako železná socha. Osvědčená metoda ničení pomocí dobré oceli tu výjimečně nefunguje; ale funguje pohádkové kouzlo Kostějů a podobných bytostí, které mají slabé místo někde úplně jinde, mimo svoje tělo. Tím je ten čarovný nůž, který na monstrum platí. Stačí ho najít, sebrat obrovskému hadovi a pak už je to pro Conana hračka.

IV. Magické techniky

Pokud bychom pod vlivem DnD a fantasy očekávali, že strašlivý čarodějník bude na Conana metat nějaké firebally, pak podobná věc k vidění výjimečně, snad jen na konci *Šarlatové citadely* nebo v povídce *Rudé hřeby*. Vlastně by klidně šlo použít pušku, ale ono by to tak malebně nevypadalo a vyžadovalo by to hromadu technického vysvětlování.

Howardova magie vypadá obvykle podstatně starožitněji. Kouzlo, které sešle na Conana Tsotha-lanti hned v úvodu *Šarlatové citadely*, je vyrobené pomocí bylinek a ani není moc jasné, zda je to vůbec kouzlo. Nicméně funguje náramně a Conan se jako jeden z prvních fantasy hrdinů přesvědčí, jaké jsou kouzla typu *paralyze* nebezpečné svinstvo.



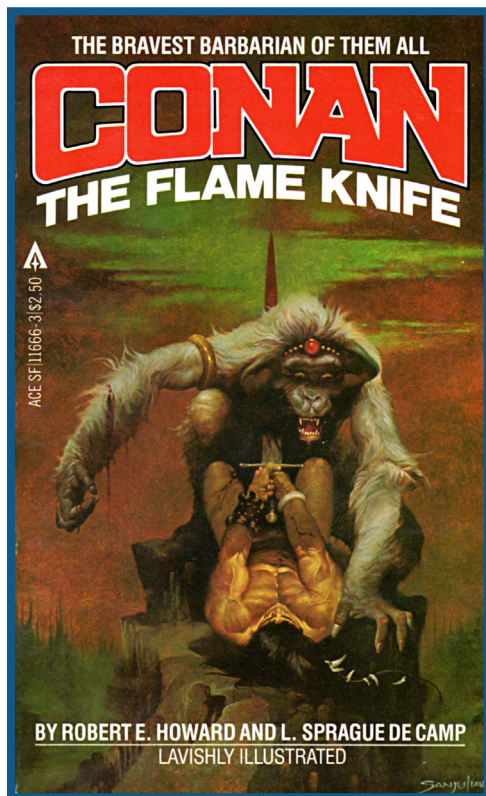
Obdobou je hypnóza. Docela rozpracované to má dvojice Totrasmek a Bal-Pteor v *Zamboulských stínech*.

Ještě větší machři v hypnóze jsou *Čarodějové černého kruhu*, kde je hypnóza tak mocná, že může donutit oběť k sebevraždě. Je to ultimátní kouzlo, kde už ničeho dalšího není padouchovi třeba. Howard si to zřejmě uvědomil a vyřešil opatrně způsob zabití takového super-

čaroděje osvědčeným trikem Kostěje nesmrtelného.

Drtivě nejoblíbenějším kouzlem čarodějů je *přivolání nějaké bytosti* na pomoc. S tím začal hned první Thoth Amon, když seslal na Conana obrovského paviána. V mnoha případech už padouši nedělají nic jiného. On jim toho Conan ani víc nedovolí.

Problém šamanské přírodní magie ve skutečnosti strašil Howardovi v hlavě už od počátku. Už jsme připomenuli jeho prvotní povídky o vlkodlacích. Už tam narazil na odvěký technický problém fyzické proměny člověka ve zvíře a zpátky. Prakticky to nejde udělat věrohodně a nejlepší vlkodlačí příběhy to mlčky vynechávají. Prostě nám oznámí, že se proměna stala. Howard tohle vlastně geniálně obešel, protože proměny není třeba vůbec. Lidská složka strašidla přivolá tu vlčí jakožto skutečné zvíře odněkud z lesa. Toto dvojdílné strašidlo pak zvládne to samé, co je třeba od vlkodlaka; jakožto čaroděj zlověstně konverzuje a ve vlčí útočí a straší. V pozdní a vyzelované povídce *Za černou řekou* je tohle k vidění už jako perfektně zvládnutý mechanismus, magie je i krásně stylově podaná.



V. Hadi, opice a ještě horší potvory

Za povšimnutí stojí i to, co ti čarodějníci přivolávají. Nabízely by se zejména tygři a lvi. Kupodivu, došel k tomu jen vzácně Yara ve *Věži slona* a Zogar-Saga *Za černou řekou*, přivolávací mistr přírodní magie, který sehnal někde dva leopardy, a dokonce šavlozubého tygra. Jinak ke kočkám vládne u Howarda zvláštní ostych; možná proto, že k nim bývá přirovnáván sám Conan.

Zjevná je naopak obliba obrovských opic. Kromě Thoth-Amonova paviána hned na začátku tu máme

ještě opice v *Jezírku černých obrů*, opicovitě pralidi v *Gwahlurově pokladu*, opici ve *Stínech měsíční záře* a čaroděje Bal-Pteora v *Zamboulských stínech*, který sám bojuje trochu jako opice. Část těch opic řídí čarodějníci, ale část z nich vznikla dalším strašlivým, málem magickým procesem – *degenerací*. A v tom je kořen jejich strašidelnosti. Jde o příbuznost s člověkem a potažmo úpadek lidské rasy do zvířecího stavu. Takže zase Lovecraft a zejména *Arthur Jermyn*. Ve třicátých letech šlo o strach všeobecně sdí-

lený, kdežto dnes už dost nesrozumitelný. Do konce lze očekávat, že ubližování opičkám bude část dnešních čtenářů vnímat jako politicky nekorektní.

Další, co čarodějníci přivolávají s oblibou, jsou obrovští hadi. Občas se zdá, že je tam had náhodou, ale jsou to náhody natolik případné, že lze za tím tušit čarodějníkův zásah.

Had je v *Šarlatové citadele*, ve *Věži slona*, v *Ďáblovi v železe*, v *Královně černého pobřeží* a *Za černou řekou*, nepočítaje iluzorní kobry v *Zamboulských stínech*. Howardovi hadi jsou samozřejmě gigantičtí ve většině případů, běžně mají asi dvojnásobek délky, kterou je had reálně schopen dorůst. To se ovšem za Howarda ještě všeobecně nevědělo.

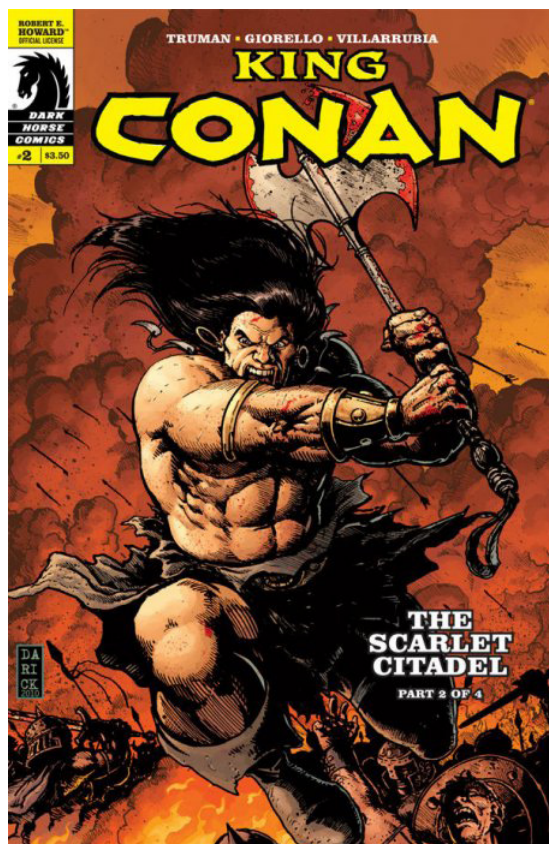
Carl Sagan dokazuje, že u lidí je strach z hadů všeobecně rozšířený a opravdu přirozený, zděděný po opicích; had byl pro naše opičí předky na stromech obzvláště nebezpečný. Je docela možné, že Howard tímto všeobecně rozšířeným archaickým lidským strachem trpěl také. Podotýkám, že jím zcela jistě trpí Steven Spielberg, který hady propašoval snad do všech dílů Indiana Jonese. Je to jedna z mnoha podstatných souvislostí Indiana Jonese s Conanem, na což ještě narazíme.

Poslední kategorie přivolávaných potvor pochází opět z Lovecraftových skladů. Je to například ukrutně veliká a částečně neviditelná žába, pocházející zjevně z Dunwiche. Taková je k vidění v *Šarlatové citadele* a také v *Mihotavém stínu* pod jménem Thug, a je dokonce božského původu. Boj s ní je téměř apokalyptický.

Jiné nadělení je Lovecraftovská finální léta-
tající příšera z *Královny černého pobřeží*, která
mění svoje otroky na hyeny.

Zajímavý případ přivolávání se odehraje
v Šarlatové citadele, tentokrát v Conanův pro-
spěch. Conan osvobodí dříve v ději čaroděje Pe-
liase ten a se mu odvděčí přivoláním nestvůry:

„Jsou tvorové,“ řekl Pelias, „nejen na zemi
a v moři, ale i ve vzduchu a v dalekých ob-
lastech oblohy, kde žijí a lidé o nich nic



nevědí. Ale tomu, kdo zná Slova vlády a
Znaky a Vědění, nejsou nebezpeční, ani
nedostupní. Hleď a neboj se.“

Zvedl ruce k obloze a vydal podivné
dlouhé volání, které jako by se nekoneč-
ně dlouho chvělo vzduchem, ztrácelo se
a klesalo, až zmlklo úplně a zmizelo kdesi
v neznámém kosmu. V tichu, které násle-
dovalo, Conan náhle uslyšel tlukot křídel
mezi hvězdami a pak ucouvl před neto-
pýru podobným stvořením, které se před
nimi sneslo. Spatřil velké, klidné oči, které
si ho měřily ve světle hvězd, viděl gigantic-
ká křídla rozpětí čtyřiceti stop a poznal, že
to není netopýr ani pták.

„Nasedni a jed,“ řekl Pelias. „Za úsvi-
tu tě donese do Tarantie.“

VI. Dungeon v Šarlatové citadele

Možná největším Howardovým vynálezem je
dungeon.

Když jsem někdy v roce 1990 slyšel o dun-
geonu poprvé, mátl mě, že jde o vězení. Slo-
žitý labyrint chodeb, místností, pastí a nestvůr
nedává ve spojení s vězením smysl. Skutečně
vězení rozhodně nikam nevede, mívá naopak
jediný vchod, jedinou místnost a naprosté mi-
nimum technických zařízení. Je až otřesně jed-
noduché. Přesně takové jako v zakladatelském
vězeňském eposu *Hrabě Monte Cristo*.

Šarlatová citadela, kde byl tento vynález
učiněn, je výjimečná z řady důvodů a osobně

se mi líbila možná ze všech conanovek nejvíc.
Stručně: *Zlý čaroděj Conana přemůže kouzlem,
uvrhne ho do vězení, čímž je právě onen dungeon;
z něho Conan nakonec unikne, dostane se zpět ke
svým lidem, svede bitvu a čaroděje přemůže.*

Příběh je takřikajíc cyklický; na začátku a
na konci je Conan králem. Howard tu zjistil, že
král je z hlediska hrdiny jakýsi konečný stav pří-
běhu, asi jako železo ve vesmíru; dosáhl všeho,
co chtěl, a není důvod, aby se s ním dělo ještě
něco dalšího. Všechna jeho přání již byla vypl-
něna. Což je pro vyprávění stav velice nežádou-
cí. Vyvést ho z rovnováhy a udělat z něj zpět hr-
dinu znamená užít trochu násilí, poslat na něj
nějaké spiklence, nebo ještě lépe ho z trůnu do-
časně svrhnout a zavřít do vězení, jako se děje
v *Šarlatové citadele*. Ani to ale nelze moc opa-
kovat. Proto později Howard v dalších příbězích
popisoval Conanovy starší příhody, kdy králem
ještě nebyl.

Pro ten prvotní *dungeon* přináší tato od-
bočka základní zjištění, které se vztahuje prak-
ticky na všechny jeho následovníky: *dungeon
vznikl v mysli autora čistě proto, aby se v něm
odehrál příběh*. Tedy; vůbec to není vězení, jen
se tak tváří. Má podobnou úlohu jako strašidlo.
Je to umělá situace, asi jako překážková dráha
pro výcvik vojáků, struktura, kterou je hrdina
nucen procházet a která je za tím účelem vy-
budována co nejatraktivněji. Proto je také plná
fantastických nestvůr a neslýchaných kouzel.

Častá námitka proti dungeonům je, že
vlastně samy o sobě moc nedávají smysl. Ur-
čitě moc dobře nefungují jako vězení, protože

ohrožují na životě i majitele, kdyby se tam náhodou šel podívat na nějakého vězně. Není moc jasný původní smysl jejich architektury, původ nestvůr, ba dokonce ani to, jak tam ty nestvůry žijí a čím se živí. Howarda to zjevně napadlo už při psaní povídky a naznačil, že čaroděj Tsotha-Lanti dungeon nevybudoval, nýbrž našel. Kdysi před dávnými věky stavitelé Šarlatové citadely ho našli už hotový, pak přišli jiní králové a tak dále. Vlastně jsme na otázky nedostali odpověď stále, ale historická vrstva tlachání zavalila záhadu a odradila určitou část zvědavých tazatelů. Příběh byl Howardovi hlavním cílem a byl pro něj ochoten klidně i riskovat podobné nejasnosti. Šlo zejména o to, aby Conana prohnal drsným hororovým podzemím, takže:

Po páteři mu přejel mráz, když si uvědomil, že tohle jsou určitě Sály hrůzy, pojmenované tak v děsivých legendách, tunely a jeskyně, ve kterých Tsotha provádí děsivé experimenty s bytostmi lidskými, zvířecími, a jak se šeptalo, démonickými a bezbožně spolu mísí elementy samé podstaty života.

Conanovo dobrodružství v podzemí začíná asi ve třetině povídky. Jeho pozici vězně, přivázaného ke zdi, zlepšil první epizoda s neúspěšným atentátníkem a hadem, kdy Conan získá klíče k poutům a také meč. Howard tím dostal svého hrdinu přesně tam, kam chtěl; dal mu meč do ruky a donutil ho procházet podzemím z toho důvodu, že nemůže nikam jít. Trik, který od té

doby použily snad miliony vypravěčů a herních designérů.

V dungeonu jsou k vidění zejména samé lovecraftoviny, hlavně pro efekt:

Pokročil blíž a strnul náhlou hrůzou z masivního, beztvareho těla, které se rozvalovalo před ním. Jeho neurčité obrysy trochu připomínaly chobotnici, ale znetvořená chapadla byla na tu velikost příliš krátká a tělo tvořila chvějící se želatina, z níž se mu udělalo fyzicky nevolno. Z ohavné, krev mrazící masy vyrůstala žabovitá hlava a jemu se hrůzou zvedl žaludek, když zjistil, že žalostný zvuk vycházel z těch obscénních, odulých rtů. Jakmile na něm spočinuly velké nestálé oči té příšerosti, zvuk se změnil v odporný vysoký chichot a chvějící se tělo vyrazilo k němu.

Stejně tak nemá na děj žádný vliv ani tajemná propast uprostřed dungeonu. Lze tu objevit Neviděnou Hrůzu, později známou v DnD a DrD:

Vstal a pustil se zpátky, když tu se cosi vzneslo ven z propasti. Co to bylo, Conan nevěděl. Ve tmě neviděl nic, ale jasně cítil přítomnost... neviditelné, neurčité inteligence, která se zlobně vznášela kolem něj. Otočil se a utíkal, odkud přišel.

Vrcholem dobrodružství je potom vysvobození vězně, kterého svazuje děsivá rostlina. Ukáže se, že je to právě čaroděj Pelias, Tsotha-Lantiho

nepřítel, který vyřeší problém dungeonu tím, že oživí mrtvolu jedné vedlejší postavy a přinutí ji otevřít vězení zvenku. A pak se ještě navrch postará Conanovi o dopravu domů, jak už bylo citováno.

Nápad udělat celý příběh jako podzemní dungeon Howard ještě několikrát zopakoval v povídkách *Věž slona*, *Darebáci v domě* nebo *Klenoty Gwahluru*. Nejsou to věrné kopie, některé dungeony jsou fyzičtější, jiné techničtější. Zvláštním případem dungeonu je město v *Rudých hřebecích*, které se chová přesně jako jeho následovníci v počítačových střílečkách; po odchodu hrdinů v něm nezbude nic živého.

VII. Od strašidla k Conanovi

Pokud jsem na různých místech konstatoval jistou neuchopitelnost Conanovy postavy, pak to může mít vícero příčin.

Především je Conan dokonalý epický hrdina. Howard nejprve stvořil strašidlo, které důkladně popsal, a pak to strašidlo Conan přemohl. O Conanovi samotném k tomu není třeba vědět mnoho. Jeho úžasnost vyplývá ze samotného faktu, že přemohl strašidlo; není třeba ani o slovo více. Nic nás nenutí zkoumat, co si *doopravdy* myslí. Sem tam nějaká ta navíc utroušená poznámka, kterou badatelé pečlivě sbírají; a často je vlastně v rozporu s tím, co bylo řečeno jinde.

Druhá potíž je obrácený vznik Conana proti proudu času. V prvních příbězích byl starý a zkušený král, nicméně jeho autor se teprve učil

a objevoval, jaký Conan vlastně je. Conanův vývoj v životopise se naprosto nekryje s vývojem v autorově mysli. Docela impozantní a vznešená postava krále v *Šarlatové citadele* se dost málo podobá trochu podezřelému mladému zloději z následující *Věže slona*.

Tento paradox – s podobnými následky – najdeme třeba i u Tolkienova Gandalfa, který byl na počátku všeho mocnou bytostí v Zemi Neumírajících a teprve potom zaklepal coby všedně vypadající potulný čaroděj na Bilbovy zelené dveře.

Podobné věci vyvolávají rozpory. Povídka *Za Černou řekou*, ze které tvořil Bifi Conanův portrét zejména, je stav pozdní mysli R.E. Howarda, kdy už autora Conan začal docela zajímat a kdy byl již tento hrdina docela důsledný a konzistentní. Do tohoto stavu dospěl ale velmi složitými a nesamozřejmými cestami.

Třetí problém jsou zjevné nestability uvnitř nitra samotného Howarda. Byl to zřejmě trochu nedůsledný chaot, který si v mnoha případech s psaním moc práce nedal. Odtud to nepochopitelné kolísání kvality, kdy po docela velkolepém úvodu prvních čtyř skvělých Conanových povídek následuje jakýsi pulpový úpadek *Jezírka černých obrů*, navíc s vypůjčeným nápadem, a následné podobně povrchní série. Načež v okamžiku, kdy by badatel nad Conanem skoro zlomil hůl, vzepne se vše ke stejné výborným příběhům, jako na začátku.

Pohledme na tuto matoucí scénu z finále *Šarlatové citadely*:

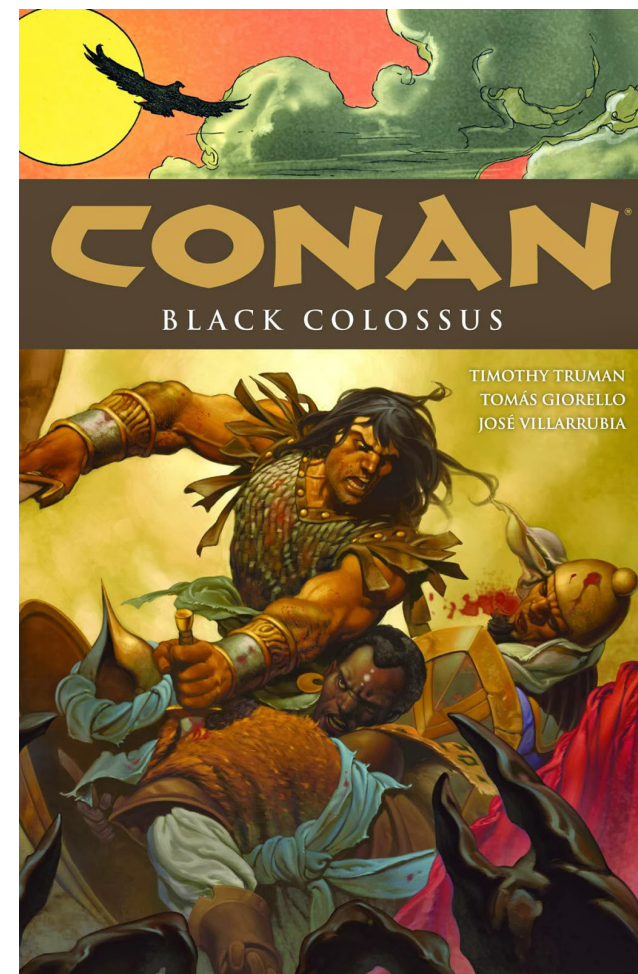
Čarodějova hlava padla, vytryskla fontána krve, tělo v dlouhém rouchu opile zavravoralo a zhroutilo se. Ale šílené černé oči se stále dívaly na Conana a divoké světlo v nich nepohaslo, rty se odporně kroutily a ruce podivně hmataly kolem, jako by hledaly uťatou hlavu. Tu se cosi s rychlým šumem křídel sneslo z oblohy; byl to orel, který napadl Tsothova koně. Chytil do velkých pařátů spadlou hlavu a vznesl se k obloze. Conan oněměl překvapením, neboť z orlího hrdla zněl lidský smích a byl to hlas čaroděje Peliase.

Pak se stala hrozná věc. Bezhlavé tělo vyskočilo z písku a, s rukama slepě zdviženými, se na ztuhlých nohou vrávoravě rozběhlo za rychle se zmenšujícím bodem na šedé obloze. Conan stál jako zkamenělý a díval se, dokud se rychle potácející postava neztratila v šeru znachovských luk.

„Crome!“ jeho mohutná ramena sebou škubla. „Mor na tyhle sváry čarodějů! Pelias se ke mně zachoval dobře, ale netrápilo by mě, kdybych ho už nikdy ne spatřil. Dejte mi poctivý meč a poctivého nepřítele, abych ho do něj vrazil. Zatraceň! Co bych teď dal za džbán vína!“

Hororová scéna se obratem mění v grotesku, hrdina demonstruje svoje podivně nepřesvědčivé siláctví ve chvíli, kdy už toho není třeba. Reakce podivně křečovitá, zakrývajíc něco, co se možná pohnulo v autorově duši.

Conan se potom zdá být jakousi umělou projekcí snů; je vším, čím autor být chtěl, ale nejspíš se mu to tak docela nepodařilo. Conan se směje a vesele popíjí, kdežto jeho autor za pár let spáchá sebevraždu.



napsala Julie Nováková

Literatura

SPACE OPERA NA VZESTUPU

*Úžasná dobrodružství v končinách,
kam člověk dosud nevzkročil*

Záhadné mimozemské civilizace, nebojácní hrdinové nebo naopak obyčejní lidé překonávající svůj strach tváří v tvář hrozivým nebezpečstvím, geniální vědci a inženýři na stranách dobra i zla, dosud nepoznané vesmírné kvadranty, mocenské intriky, objevitelské nadšení a především spousta dobrodružství... To je jen část atributů, které se valné většině z nás vybaví při slovech space opera. Typicky se dají nalézt v téměř každé práci, která do tohoto subžánru science fiction spadá. Obří vesmírné bitvy, roboti, nadsvětelné cestování, telepatie nebo cesty časem se nám možná vybaví už méně často, ale stále jsou nedílnou součástí mnoha slavných space oper. Jak tento oblíbený subžánr vznikl a co nám může ve všech svých podobách nabídnout dnes?

Počátky space opery

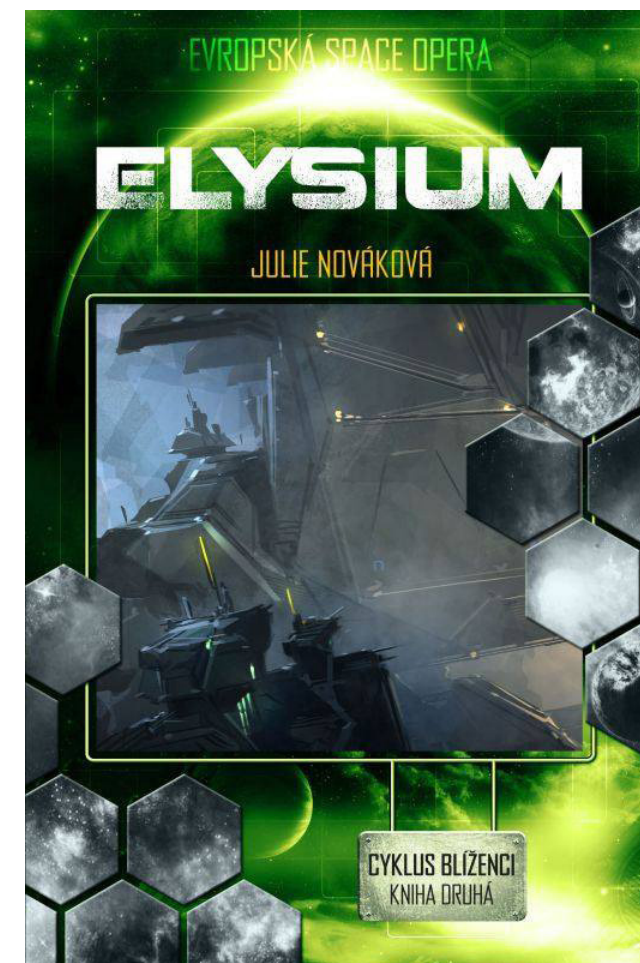
Samotný termín „space opera“ vznikl počátkem 40. let a měl hanlivý nádech, podobně jako „soap opera“ nebo „horse opera“. Narážel na naivní zápletky, ohraná klišé a melodramatic-

nost mnoha tehdejších pulpových prací zasazených do vesmíru. Autoři, vydavatelé a fanoušci však termín postupně přijali za vlastní a začali používat jako pozitivně míněné označení subžánru. Antologie *Space Opera* sestavená Brianem Aldissem a vydaná v roce 1974 brala tento subžánr v zásadě jako „starou dobrou dobrodružnou sci-fi“.

Záhy přišel přelom 70. a 80. let a s ním také *Star Wars*, které opět zpopularizovaly vesmírné SF plné grandiózních hrdinských příběhů odehrávajících se napříč galaxií. Ačkoli v době jeho vzniku, v polovině 60. let, se o *Star Treku* nemluvilo jako o space opere, dnes ho vnímáme jako kanonické dílo tohoto subžánru. Podobně do space opery spíše „ex post“ zapadla mnohá díla Roberta A. Heinleina nebo slavná *Duna* Franka Herberta. Někteří fanoušci jsou schopni se téměř do krve pohádat o to, jestli nějaká kniha/film/seriál/hra je, či není space opera, ale podobné spory postrádají smysl – definice jako u většiny literárních žánrů nemá ostře vymezené hranice a space opera je nálepkou pro určitý typ příběhů, podobně jako military SF nebo hard SF, s nimiž se někdy prolíná. Je seriál *Battlestar Galactica* nebo knižní série o Milesi Vorkosiganovi space opera? Nebo jde spíš o military SF?

Nová vs. klasická space opera

V určité míře už od 80. let, ale především od přelomu tisíciletí se na pultech knihkupectví začala objevovat také „nová space opera“. Její autoři



se snažili od klasické space opery odlišit větším důrazem na uvěřitelný vývoj postav, vědu a technologie vycházející z reálného poznání (a ne jej obracející naruby nebo úplně ignorující) a často i méně naivně optimistickým pohledem na lidstvo. U nás patrně nejznámějším autorem nové space opery je britský autor Alastair Reynolds, jehož série *Odhalený vesmír* se dočkala celosvět-

tové popularity. Dalšími známými příklady jsou Paul McAuley, Iain M. Banks, Stephen Baxter nebo Robert Reed. Právě tito autoři space opery často mísí s hard SF, tedy science fiction více zaměřenou na chytrou extrapolaci skutečného vědeckého poznání.

Klasická i nová space opera pro mě mají své osobité kouzlo; zatímco klasická je často prodchnutá oním naivním optimismem à la původní *Star Trek*, novou space operu mám ráda pro její typicky uvěřitelnější, zajímavější a komplikovanější příběhy, vědeckotechnologické nápady a vize a omezení vycházející z reálné fyziky, kterých se drží. Chápu, že při natáčení filmu nebo seriálu se hodí mít za všech okolností umělou gravitaci, zapomenout na fyziku zrychlování a zpomalování ve vesmíru, propojit jakákoli místa příběhu nadsvětelným cestováním nebo ušetřit za masky a triky tím, že mimozemský druh má špičaté uši, zelenou kůži nebo tykadla a jinak vypadá stejně jako my. Ve sféře literatury ovšem podobný omezený rozpočet neexistuje a držet se skutečné fyziky a biologie často znamená dojít k mnohem zajímavějším prvkům příběhu než tam jednoduše vrazit klon *U. S. S. Enterprise*. Právě Reynoldsův *Odhalený vesmír* mě nadchl tím, že nadsvětelné ces-

ty nepoužívá. Obtížnost cestování vesmírem, komplikované manévry, problémy s přetížením a vliv dilatace času pak představují zásadní součásti příběhu a rozvíjejí jej moc zajímavými směry.

Space opera dnes – a u nás

A jak je na tom space opera v současnosti? Knižní série jako *Ancillary Justice* autorky Ann Leckie nebo *Expanze* autorského tandemu Daniela Abrahama a Ty Francka, vystupujícího pod pseu-

donymem James S. A. Corey, patří mezi nejoblíbenější nová SF a sbírají řadu ocenění. Televizní kanál SyFy se chystá *Expanzi* již v letošním roce převést do seriálové podoby a kromě ní chystá i seriál o vesmírných lovcích odměn *Killjoys*. Inspirovali se snad tvůrci atmosférou *Firefly*? Fanouškovská pokračování originální série *Star Treku* zaplavují YouTube a bývají docela dobrá. J. J. Abrams pro nás chystá nová pokračování *Star Treku* i *Star Wars*, i když především u prvně jmenované série se řada fanoušků už teď hrozí, co zase vymyslí. Loňský snímek *Jupiter Ascending* se ukázal spíš jako propadák, ale možná alespoň vyšlapal cestičku pro „znovu a lépe“.

Pak tu samozřejmě máme space operu v naší české kotlině – a ta je rozhodně také na vzestupu! Lví podíl na tom má nakladatelství Brokilon, které předloni zahájilo edici Evropská space opera. Její úvodní svazek *Mráz a hry* autorské dvojice Jana Hlávky a Jany Vybíralové (počáteční díl série *Algor*) si vysloužil velmi vřelé přijetí, stejně jako druhý díl *Tenký led*. Na mrazivé půdě zůstal i samostatný román Pavla Obluka Kra. Jak *Algor*, tak *Kru* někteří čtenáři volně přirovnávají k Duně a už teď je mnoho fanoušků netrpělivých, kdy se dočkají třetího dílu *Algoru*, *Pomníků*



zimy. Ty by měly vyjít koncem tohoto roku. Samostatný román Světlo pulsaru Aleše Pitzmose je dalším zástupcem klasické space opery a stejně jako předchozí svazky edice se dočkal příznivého přijetí. A potom tu máme mou vlastní trilogii *Blíženci*, jejíž první dvě části *Prstenec prozření* a *Elysium* letos již vyšly a závěrečný díl *Hvězdoměnci* vychází koncem června. Na rozdíl od předešlých svazků edice by *Blíženci* spadali spíše do nové space opery. Lásku k vědě zkrátka nezapřu a lehce říznout space operu i drobnými prvky hard SF mě baví. A podle ohlasů to baví i čtenáře, což mě samozřejmě moc těší, a doufám, že je zaujme a nadchne celý příběh *Blíženců*. Do budoucna se v edici chystá vydání dalších českých, slovenských a polských prací a uvažuje se i o dalších zajímavých evropských space operách.

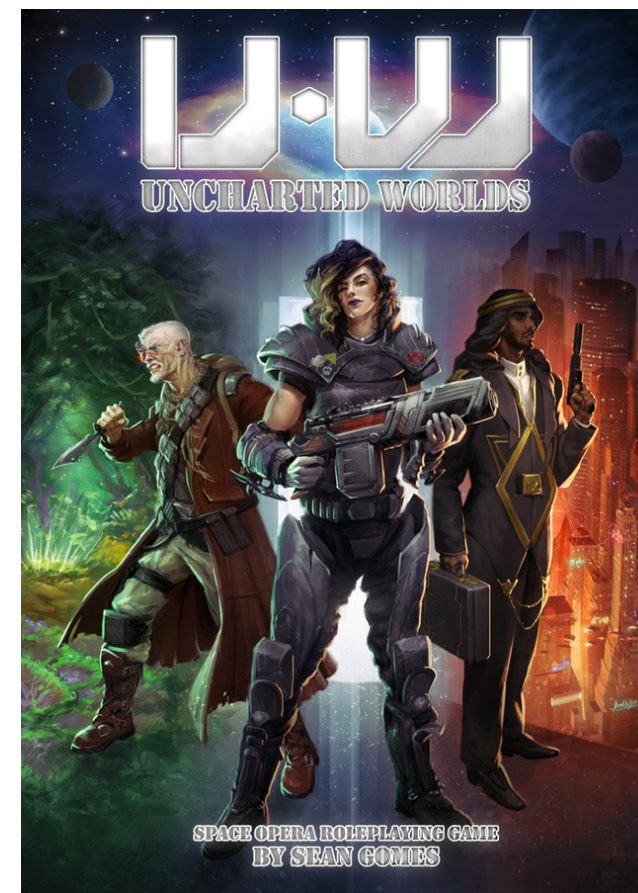
Svět space opery v RPG

Článek se doposud dotkl space opery ve filmech, seriálech i knihách. Zatím jsem ale vynechala počítačové hry a RPG. Počítačové hry nezmiňuji z dobrého důvodu – nemám s nimi zkušenost, a proto se jimi nebudu v článku zabývat. Ovšem s RPG v hávu space opery jsem se loni seznámila, a to konkrétně s UNCHARTED WORLDS Seana Gomeše (který na rozvoj hry letos zorganizoval úspěšnou kickstarterovou kampaň). S Faskalem jako gamemasterem a několika skvělými spoluhráči jsme za pomoci herních mechanismů vytvořili svět soupeřících frakcí nelítostné korporace Chang-Li, fanatických teroristů z Čistého

světa, komunistické Pravdy, anarchistů „Huxley je mrtev!“, pirátů z Černé ruky či Šestého galaktického impéria. Naše posádka, složená z idealistického (a občas až moc zaslepeného) kapitána, odvážné farmářky s minigunem, zešilejšího bývalého částicového fyzika zbožňujícího exploze a jedné velmi oportunistické technokratky, zažila vskutku nečekaná dobrodružství, od zabití boha mimozemské civilizace přes velký vlakový únos až po vyhození obřího urychlovače do povětří a nasměrování imperiálního letního paláce do černé díry. Faskalovy zápisy jsou k nalezení [na RPG fóru](#). Herní mechanismy UW, založené především na principech „Apocalypse World engine“, umožňují rychlou konstrukci zajímavého světa přímo podle nápadů a potřeb hráčů. Postavy nejsou předdefinované, ale spadají do vybraných kategorií původu a profesních dovedností, což opět usnadňuje jejich tvorbu a vytváří rozumná omezení, ale nechává se průchod fantazii hráčů. Moves nejvíce vycházejí z AW a díky častému „částečnému úspěchu“ se hra rychle posouvá kupředu a vytvářejí se nové překážky k překonání.

Osobně se mi víc líbilo hraní v původním AW enginu než v UW, ale také jsem s nimi velmi spokojená a určitě bych se do Uncharted Worlds v budoucnu ráda pustila znovu, kdyby nastala taková příležitost (a pohříchu jsme ještě nezavřeli předchozí hru!). Zároveň si díky novým herním zkušenostem pohrávám s myšlenkou časem vést RPG vycházející z mých vlastních fiktivních světů – univerzum *Blíženců* s jeho ilegálními genovými inženýry, Přeměněnými, agenty

tajných služeb, kyborgy a urputným závodem o monopol na další kolonizaci vesmíru skýtá zajímavé herní možnosti. Zatím si tedy užijeme space opery ve všech jejích rozmanitých podobách. Jen letos nás čeká záplava nových seriálů a zahraničních i českých knih, a tak se nemusíme bát, že by nám došla nová úžasná vesmírná dobrodružství.



napsala Petra Slováková

Literatura

RETROFUTURISMUS ANEB ZAMYŠLENÍ NAD ŽÁNROVÝM DĚLENÍM

Co znamená ono tajemné slovo, které se v poslední době často skloňuje, ale většina lidí ani neví, co vlastně označuje? Stále se setkávám s tím, že fanoušci fantastiky tento pojem mystifikují, a to ať v recenzích, módě, tak i ve člancích a zaměňují jej s jinými subžárovými označeními. Problematika retrofuturismu je poměrně složitá. Tím spíše, že se jí v našich končinách nikdo nevěnuje. Vzhledem k tomu, že i zábavní média nemají v této škatulce docela jasno a na internetu najdete spíše směsici dojmů než odborný odkaz, rozhodla jsem se napsat následující článek, který by měl alespoň částečně poskytnout informace a vysvětlit, co se za tímto nadužívaným označením skrývá.

Retrofuturismus je celý umělecký směr, který se projevuje nejen v literatuře, ale také v jiných formách umění. Může být inspirací pro design, fotografie, architekturu, oblékání atd.

Označení *retrofuturism* použil poprvé mediální umělec Lloyd Dunn v roce 1983.

Samotné slovo retrofuturismus vyjadřuje dva protiklady: Slovo *retro* je předpona pochá-

zející z latiny a označující zpět. *Retro* je tedy krok do minulosti – vracíme se do minulosti, kde nacházíme užité, třeba už dávno zapomenuté či nepoužívané prvky. Navracíme se k tehdejší módě, k černobílé kinematografii. To, co nosily před padesáti lety naše babičky, dnes nazýváme *retro*. Staré filmy vracějící se tematicky do 20. a 30. let 20. století nazýváme *retro*. *Retro* je „zastaralý styl“, může jít i o módu, nábytek nebo trend, případně i o technickou zastaralost (uvedme alespoň pro orientaci ruční psací stroje, šlapací šicí stroje atd. – jsem si jistá, že si dokážete něco představit sami) a k těmto starým věcem se vracíme a zasazujeme je do současného kontextu. Většina těchto věcí se do módy či umění zpětně vrací a je znovu funkční (např. pro nové kolekce sahají inspirace módních návrhářů do různých etap 20. stol.).

Slovo *futurum* je přesný opak *retra*. *Futurum* je budoucnost, budoucí čas. Jestliže *retro* nám přináší něco z minulosti, futurismus nám představuje vize budoucnosti. Futurismus bylo také označení avantgardního uměleckého směru ve dvacátých a třicátých letech dvacátého století. Toto však s našim retrofuturismem nijak nesouvisí. U onoho hnutí šlo o propagaci vítězství člověka nad přírodou skrze techniku a pokrok. Charakteristické pro něj bylo odmítání dosavadních kulturních a uměleckých hodnot. Tedy odvržení tradice. Cílem umělců, malířů, básníků, architektů, bylo ukázat moderní úspěchanou a rušnou dobu, kterou nekritizovali, ale která jim imponovala.

Retrofuturismus naproti tomu vychází z alternativních představ o budoucnosti, které

vznikaly v minulosti, tj. v době, kdy se rozvíjelo určité odvětví či technologie v oblasti vědy či techniky. Pod tímto pojmem se tak ukrývají naše úvahy o tom, jak si asi mohli lidé minulosti představovat život v budoucnosti. Jak asi viděli viktoriánští gentlemani lidstvo v roce 2060? Kudy by se společnost ubírala, kdyby někdo vymyslel benzínový motor o padesát let dřív? Čím by se dnes svítilo, kdyby se zakázalo používat elektřinu? Toto jsou jen namátkové příklady, které by měly sloužit pro hrubou představu.

Jedná se tedy o představy toho, co mohlo být, ale není. Autoři si pokládají zásadní otázku: Co kdyby...?

Retrofuturismus by laikovi nejspíše v této chvíli připadal asi jako jiné pojmenování sci-fi literatury. **Vědeckofantastický žánr** je vymezený výskytem spekulativních technologií a přírodních jevů, dosud neznámých forem života v díle atd. Je zřejmé, že i literární retrofuturismus je určitý způsob nahlížení na vědeckofantastickou literaturu. Je to subžánr (chcete-li „škatulka“) sdružující na základě podobnosti různé formy v rámci fantastiky, které mohou zasahovat jak do sci-fi, tak i do žánru fantasy nebo hororu, či tyto žánry nějakým způsobem propojovat. To se specifikuje dle určitého díla, či objektu. Retrofuturismus tedy patří pod fantastiku a její žánry, ne naopak. Mapuje jistou část fantastiky, která se zabývá určitou problematikou. Má své významné rysy a prvky, které se v něm objevují, a sám se pak dělí na další subžánry.

Retrofuturismus barvitě vyobrazuje budoucnost v retro stylu. Využívá prolínání starých

zásad, tehdejšího myšlení, etikety, vynálezů a chování společnosti a kombinuje je s futuristickými technologiemi, postupy a novinkami, o kterých si lidé v dávné době mohli opravdu nechat jen zdát. Může tedy pracovat i s historií na reálných základech nebo si může vytvořit alternativní světy, alternativní minulost i budoucnost. Umělecké výtvořky jsou modifikovány moderními nebo nadčasovými technologiemi. Staré se snoubí s novým... Je důležité si uvědomit, že retrofuturismus nemá pevně stanovené hranice a že v sobě propojuje a slučuje mnoho vlivů i dalších okolností. Vzniká tak pestrá paleta možností, kterou mnozí autoři hojně využívají.

Retrofuturismus a futuristické retro aneb dělení žánru

Problém pro českého čtenáře tvoří i zahraniční rozdělení na **retrofuturismus** a **futuristické retro**. Označení futuristické retro se u nás vůbec nepoužívá, retrofuturismus zahrnuje obě tyto škatulky. V zahraničí se často můžete setkat s tímto rozdělením: retrofuturismus je něco, co existovalo v myslích spisovatelů, umělců a tvůrců před rokem 1960, kteří se pokusili nějakým způsobem předpovědět budoucnost. Tyto futuristické vize byly renovovány pro svou dobu a nabízí obraz toho, co by budoucnost mohla být, ale není. Tady jasně vidíme vliv sci-fi žánru. Sem bychom jistě zařadili postapokalyptický **dieselpunk** či **atompunk**.

Futuristické retro je propojení prvků minulé doby, např. inspirace nějakou dobou (třeba viktoriánskou), v níž se objevují moderní technologie. Může to být alternativní viktoriánská, edwardiánská nebo jiná éra. Sem bychom si zaškatulkovali **steampunk** či **teslapunk**.

Vzhledem k tomu, že pochopení retrofuturismu je poměrně složité, budeme brát toto rozdělení spíše jako informativní. A retrofuturismus (retrofuturismus i futuristické retro) jako jednu škatulku.

Kategorie retrofuturismu

Konečně se dostáváme k tomu, jak se retrofuturismus vlastně dělí. Většina lidí se mylně domnívá, že retrofuturismus a steampunk jsou jedno a to samé. Vzhledem k tomu, že je to právě steampunk, který mezi méně známými literárními subžánry v poslední době konečně proniká i do našich končin, je zaměňování pochopitelné, nicméně je to pořád pomýlení pojmu.

Steampunk není záležitostí, která by se objevila před týdnem. V České republice je znám už mnoho let, ovšem vesměs pouze v odborných kruzích či v subkulturách. Podrobněji se mu dlouhodobě věnují stránky *Nebe plné vzducholodí* a *Steamzine*. Dnes už se mu však dostává více pozornosti i v literatuře a fantastických komunitách a přechází z méně známých a experimentálních subžánrů do propagovaného okruhu nových směrů. Netroufám si říct, že by byl steampunk někdy součástí mainstreamu. Zatím tedy určitě ne, ačkoliv mnohé většinou

povrchní estetické prvky pronikají do širšího povědomí pomocí módy či kinematografie. U nás, kde je vypěstována (porevoluční) tradice převážně v high fantasy, si myslím, že bude i nadále žánrem okrajovým.

Slovo „steam“ nemusí nutně ukazovat jen na použití páry v daném díle, ale odkazuje na „století páry“ čili inspiraci 19. stoletím. Steampunk dokáže vzkřísit ducha doby a využívá rozličných možností včetně alternativní civilizace i jejího rozvoje. Stylem se inspiroval různými prvky z období romantismu, dobrodružnou a tehdy rodící se vědeckofantastickou literaturou, zájmem o okultní vědy a nadpřirozeno, gotickým románem, intelektuálním Dickensovým humorem či fraškou.

Velice rozšířené dějiště příběhu je období viktoriánské Anglie, jako kulisy se ovšem občas používají i předcházející či nastávající období.

Tento subžánr se pak sám dále dělí na různé další škatulky, např. clockpunk, historický steampunk/timepunk, který se ještě dělí dále podle doby, v níž se odehrává atd.

Gaslamp fantasy je speciální a poměrně nový retrofuturistický subžánr. Autory názvu jsou manželé Fogliovi, resp. Kaja Foglio, která nebyla spokojená s tím, že je jejich společné dílo, komiksová série *Girl Genius*, zařazováno pod steampunk. Gaslamp obsahuje spíše fantasy než sci-fi prvky. Těží z kořenů gotického románu a viktoriánské či romantické, detektivní a dobrodružné literatury. Občasně se gaslamp fantasy označuje také jako pokus o modernizaci tehdejší literatury. Tento subžánr se neměl za-

měřovat na obsesi technologiemi, ale spíše na dobrodružnou tematiku. Jako dílo patřící do tohoto žánru bývaly označovány knihy A.C. Doylea o Sherlocku Holmesovi, což je ale vzhledem k angloamerické literární terminologii dost nepřesné a problematické (a ano, už existuje i tzv. *holmesian fantasy*). Dle mého je ale výrazným literárním dílem, pokud tedy připustíme existenci této škatulky, román Susanny Clarkové *Jonathan Strange & pan Norrell* (ačkoliv se odehrává v předviktoriánské době).

Mezi další podžánry retrofuturismu patří **teslapunk** (fantazie inspirované Teslovými vynálezy). Koncepční výtvoř, které nebyly uskutečněny, zde fungují. Elektřina nahradila zastaralou páru. Elektrifikace vládne pokroku. Teslapunk je poměrně malý subžánr, ale jeho prvky jsou hojně kombinovány s prvky steampunku.

Podobné zaměňování probíhá u stylu s názvem **sailpunk**. Tento subžánr je, stejně jako teslapunk, velice okrajový, a ačkoliv oficiálně mapuje 17. až 18. století, inspiruje se hojně dobrodružnými romány a prvky ze století devatenáctého. Sailpunk je plný pirátů, bukanýrů, dobrodruhů, námořníků a zámořských plaveb a také královských společností, královských armád a vědců, kteří vědí, že všude kolem je jedna velká neznámá, kterou je třeba prozkoumat. Nechybí samozřejmě ani nadčasové vynálezy a hračky, které je třeba vyzkoušet. Mnohdy se steampunk kombinuje se sailpunkem a vznikají

tak díla s pirátskými vzducholoděmi, vytvořenými z lodí, což samozřejmě také slibuje impozantní bitvy.

Dieselpunk je také často zaměňován za steampunk a ještě častěji jsou z něho lidé rozpačití, protože neví, kam tyhle věci zařadit. Většina autorů se totiž nedrží striktně jednoho z těchto subžánrů, ale označuje svá díla jako retrofutu-

ristická. Tedy taková, která mohou obsahovat různé ze zde uvedených subžánrů. Problém pak vzniká, když si čtenář řekne, že ten steampunk, kde mají letadlo s dieselovým motorem je asi nějaký hodně divný steampunk... Ale raději zpátky k **dieselpunku**. Tento styl by si zasloužil vlastní článek. Alespoň ve

zkratce tedy vysvětlení: název dieselpunk se objevil v roce 1980 a dle dostupných zdrojů reprezentuje časové období následující po době edwardiánské až do období kolem roku 1950. Toto vysvětlení se liší dle různých autorů, kteří se problematikou zabývají, takže se můžete setkat i s podobnými či odlišnými výklady. Také mnohé přístupy autorů k tomuto žánru se mohou lišit.

Hlavní technologií jsou spalovací motory a pokrok, který přinášejí. Tento styl se dá velice dobře popsat filmy jako *The Rocketeer* (*Raketák*), *Sky Captain and the World of Tomorrow*, *Dark City* (u nás překládáno jako *Smrtihlav*) nebo např. *Indiana Jones*. Je to doba dámských lodiček a křiklavě namalovaných rtů. Thompsonova samopalu a art deco. Temná a bezútěš-

ná, která inspirovala tvůrce noirových filmů a komiksů. Setkala jsem se i s variantou toho, že je dieselpunk přiřazován pod steampunk jako jeho další varianta. Toto označení se mi ale jeví jako mylné.

Lewis Pollak, tvůrce dieselpunkových počítačových her, který je autorem názvu dieselpunk, říká, že *dieselpunk je temnější a špinavější stranou steampunku*. Dieselpunk však nemá s 19. stoletím ani podobnými prvky, které steampunk formovaly, nic společného. Je to žánr pro zcela jinou dobu s odlišnými myšlenkami a tématy, než používá steampunk. V zahraničí je dieselpunk mnohdy řazen pod retrofuturistické deriváty (odvozené od) kyberpunku, jako ostatně i steampunk, což se mi zdá jako poněkud zavádějící a matoucí. Vzhledem k tomu, že se tyto žánry vyvíjely téměř paralelně, na sobě nezávisle, úplně bych s takovouto klasifikací nesouhlasila. Pod retrofuturismus však dieselpunk zcela bez debat patří. Mimochodem pro zajímavost, subžánr dieselpunku, který je zaměřený na období 1920 až 1950 a jsou v něm znatelné inspirace stylem art deco, se nazývá **decopunk**. Není tak dystopický jako samotný dieselpunk.

Atomicpunk neboli **atompunk**: zde použiji citaci:

Atomicpunk nebo rocketpunk, pokud bychom tyto termíny mohli kvůli jejich jisté synchronicitě považovat za synonyma, bychom asi v základní poloze mohli pokládat za technooptimistickou moderní

Netroufám si říct, že by byl steampunk někdy součástí mainstreamu.

estetiku, těžící hlavně z nadšení jadernou energií, kybernetikou a z tušení brzkého zahájení nebo expanze kosmických letů, zejména v 50. letech.“ (Pavel Vachtl)

Atompunk se týká zhruba období 1945–1965 (časové údaje se mění dle jednotlivých interpretací), včetně období modernismu, atomového věku a vesmírného věku. Atompunk tíhne k technice, vědě a vynálezům, měl být ztělesněním veličin jako modernizace či pokrok lidstva.

Svět, se snažil doufat, že přijde něco lepšího. Že ho pokrok vyvede z nastalé poválečné krize. Vzhledem k tomu, že s využitím jaderné energie přišly i problémy, budoucnost přestala vypadat tak růžově. Hrozba jaderných útoků stupňující se až k paranoie, hrůza z vybombardované Hirošimy a Nagasaki nebo havárie Černobylu – to vše způsobilo, že se jaderný sen časem odsunul z výsluní společenského podvědomí. Atompunk může vykazovat retrofuturistické i postapokalyptické prvky, dokáže pracovat s alternativními světy a událostmi, atributy jaderné vědy i se zakomponováním jiných žánrů či různorodostí formy, stylu a příběhu.

Velkou část čtenářů je však atompunk přijímán spíše negativně a často tedy dávají přednost jiným retrofuturistickým subžánrům. S atompunkovými tématy a světy se setkáte mimo jiné v dílech R.A. Heinleina, A.C. Clarka nebo ve hře *Fallout*.

Všechny tyto subžánry, patřící pod retrofuturismus, se dnes stále častěji a výrazněji projevují v subkulturách, popkultuře, umění i architektuře. Každý styl je osobitý. Stejně jako k nám pronikla steampunková kultura, pomalu si lidé začínají všimnout i dieselpunku. Tento seznam samozřejmě není kompletní, ale nelze se v něm podrobně věnovat i zcela minoritním subžánrům, jako je např. nanopunk, biopunk, darwinpunk atd. Je tedy ponechám prostor pro vlastní zkoumání čtenářovo.

Retrofuturismus je celosvětově populární a věřím, že ještě dlouho bude. Nejen kreativita, s níž fanoušci stále vynalézají nové věci v retrofuturistickém duchu, je zábavná. Realizovat se může kdokoli, a to od literatury až po architekturu, díky níž vznikají zajímavé městské čtvrti a komplexy. Setkáme se i tematicky zaměřenými akcemi, koncerty, festivaly. Weby jsou plné výtvorů, ať už soch či šperků, až po šaty pro běžné nošení. Nespoutaná fantazie totiž jen tak neomrzí.

Petra Slováková

- <https://www.facebook.com/gabrielletaroka>
- Steamzine.cz

Korektury/editace textu:
Tomáš Dostál a redakce Drakkaru

Prameny a literatura

- Markéta Straková: *Steampunk*, Host, 2009.
Kolektiv autorů: *Definition of steampunk*, Oxford University Press, 2012.
Lewis Pollak: The Evolution of Dieselpunk, *Game trade magazine*, č. 30, 2002.
Paul Johnson: *Zrození moderní doby*, Praha, 1998.
Tim Powers: *Brány Anubisovy*, Laser-books, Plzeň, 2005.
Damon Poeter: Steampunk's subculture revealed, *San Francisco Chronicle*, č. 8, 2008.
Waldrop Howard: *The Fabulous World of Jules Verne*, Locus Online, 2008.
Peter Bebergal: The age of steampunk, *The Boston Globe*, Retrieved 2008-05-10.
Brian Braiker: Steampunking Technology: A subculture hand-tools today's gadgets with Victorian style, *Newsweek*, 2010-11-21.
Mark Bould: Cyberpunk. In: David Seed, *A Companion to Science Fiction*, Wiley-Blackwell, 2005, p. 217.
Brian Stableford: *Alternative History: The A to Z of Fantasy Literature*, Scarecrow Press, 2005.

Odkazy

- Pavel Vachtl: [Steampunk, sailpunk, dieselpunk a atompunk: zdroje a souvislosti](#). (Contejner.cz)
- Petra Slováková: [Steampunk](#). (Remix)
- [Retrofuturism](#) (Wikipedia.org)
- [Steampunk](#) (Wikipedia.org)
- [Cyberpunk derivatives](#) (Wikipedia.org)
- [The clockworkcentury](#)
- [Nebe plné vzducholodí](#)

napsal „Quentin“

Doplňky a materiály

HOSTINCE (NÁHODNÉ TABULKY)

Pro pořádné a historicky věrné hostince zkuste raději „Krčmy a hostince“ v 31. a 32. čísle. Pro lokál do pulpového fantasy hodte jednou na tabulce „Hostince“ jednou na tabulce „Hosté“, a pokud vám výsledek přijde málo zajímavý, přihodte i „Hospodské hry“.

Hostince (d100)

- 1–2 Kruhová síň. Pod dírou ve střeše je široké ohniště s roštěm, kolem něj nízké lavice a stoly. Podél stěn kožesiny k odpočinku. Kde světlo ohně nedosáhne visí lampy z černého kovu.
- 3–4 Nízký strop je skrytý dýmem uzřených ryb. Všechno se leskne vrstvou mastnoty. Na každém stole je hora roztátého vosku s jednou jedinou svíčkou na vrcholu.
- 5–6 Zelený mramor, rudý velveton a černý mahagon. Luxusní hostinec pouze pro sofistikované. Pódium pro básníky a herce je dekorované zlatou barvou.
- 7–8 Bývalé dojo/cvičiště. Jednopatrová budova s kruhovým dvorem a písečnou arénou ve středu.

- 9–10 Všechno dřevo je pokryté vyřezávanými dekoracemi. Sloupy jsou protahující se ženy, točité schody závodí s hady a dravými ptáky, židle jsou z peří, chapadel nebo listů, ze stropu visí lucerny, javorové listy a exotické květy.
- 11–12 Podlaha pokrytá vrstvami kůží a kožesin, stěny se schovávají za stovkami loveckých trofejí a sálu dominuje kostra tyranosaura.
- 13–14 Podzemní kaverna. Brazieri se žhavými uhlíky a trollím tukem sotva zahánějí chlad a vlhkost okolního kamene.
- 15–16 Proutěný nábytek, solné svíce, vonné tyčinky, gobelíny a lapače snů. Spoře oděná obsluha. Luxusní jídlo a sladké dezerty.
- 17–18 Každá stěna i každý stůl jsou pomalované jinou pestrou barvou a každé okno má jinak barevný závěs. Číšník nosí kašpárský oděv a vře se usmívá.
- 19–20 Židle mají až nepohodlně měkké čalounění a jednotlivé vysoké stoly jsou od sebe pro větší soukromí odděleny dřevěnými příčkami nebo pomalovanými paravany.
- 21–22 Umělecká kovařina. Židle a stoly z černého kovu, mříže v oknech. Každý kruhový stůl má uprostřed díru, olejový ohříváč a kotlík na fondue.
- 23–24 Vzducholod' držená nad zemí výpary z monstrózního slizu, který gnómové krmí zbytky z kuchyně. Prostory jsou stísněné, ale v tombole lze vyhrát magické lektvary.

- 25–26 Místo na židlích se sedí na nízkých taburetkách. Všechno ostatní obstarávají lidé. Jídlo se podává na nahých tělech. Každý stůl má po jednom sluhovi na víno, podavači a nosiči.
- 27–28 Granitová věž. Zelený samet, křišťál a stříbro. Mnoho mezipater a připojených věžiček dostupných jen přes balkony a vnější schodiště.
- 29–30 Podél stěn zasazené solné bloky zabraňují slimákům lézt mezi hosty. Zdi jsou jimy a jejich slizkými domečky a cestičkami poseté. Slimáci mají různé barvy, velikosti a někteří jemně fosforeskují. Jsou i v jídelníčku.
- 31–32 Na stropě, mezi trámy i podél stěn je namodralý mech, dlouhonohe houbičky a nepřeborné množství rozmanitých chochošů. Jsou i v jídelníčku.
- 33–34 Dům koček. Malé i velké šelmy polehávají na svých odpočívadlech, žebrají o zbytky nebo se lísají k hostům. Rvačky jsou besťmi ihned eskalovány v krvavé hody.
- 35–36 Budova vystavená kolem prastarého stromu. Zázemí je pod kořeny, hostinec kolem kmene a pokoje drží ve větvích. Vě větru mírné houpání a táhlé vrzání dřeva.
- 37–38 V prostorné třípatrové galerii tančí duet čínských draků. Světlé dřevo je namísto oražovým světlem svící zalito rudozelelou září jejich šupin.
- 39–40 Podlaha je podlaha a strop je taky podlaha. Jakoby někdo druhé patro otočil směrem dolů. Přechází se mezi nimi za-

- krouceným schodištěm, které plynule přejde z jedné gravitace do druhé.
- 41–42 Oprýskané stěny, mohutné poškrábané stoly a lavice. Hostinský má zubří hlavu. Kriplové, mutanti a čarodějové jí, pijí a bydlí první den zdarma.
- 43–44 Na stěnách jsou desítky štítů a půlmečů. Vzdej se násilného života, zlom svůj meč, přidej ho na stěnu a budeš týden bydlet zdarma.
- 45–46 Vysoká klenba a zavěšené klece s nahými tanečnicemi. Plameny krbů magickým prachem zbarveny do fialova.
- 47–48 Podlaha sestává z mnoha různé vysokých sloupů bílého mramoru. Čím výše postavený stůl tím prestižnější. Nádobí z broušeného křišťálu.
- 49–50 Lichý počet náhodně rozmístěných sloupů a stolů. Runy na stěnách a ornamenty z šedého kovu vtisknuté do trámů. Pod podlahou je slyšet tekoucí voda. Všechna magie je zde oslabena.
- 51–52 Víc čajovna než nálevna. Soukromé kóje, vodní dýmky, gobelíny, kombinace aromatických svící a zápachu narkotických hub. Jeden z nízkých stolů ukrývá vstup do cechu zlodějů.
- 53–54 Vstup kanalizačním poklopem. Prkenná podlaha nad podzemní řekou, občasné závan splašek. Pokoje rozmístěné v kanalizačních tunelech, krysomuž vás zavede k vašemu.
- 55–56 Ve středu tržiště stojí osamělé magické dveře. Vedou do hlasitého čtyřpatrové-



- ho hostince s hosty všech ras a povolání. Uvnitř jsou další vchody, vedoucí do jiných měst.
- 57–58 Všechno je z kovu a rzi. Trubky, pára, ozubená kola. Vítejte u skřetích inženýrů a vynálezců. Místní pálenka způsobuje zrychlení a hyperaktivitu a dunivě paralyzující kocovinu.
- 59–60 Spartánský strohé vybavení. Jediné dekorace na stěnách jsou kulaté štíty a
- mocný dlouhý luk. Kdo jej dokáže napnout, a sestřelit tři svíce ze tří stolů naráz, může si jej ponechat.
- 61–62 Příliš okatě obyčejný, uklizený a slušný hostinec. Do zvěřinového guláše dávají ve sklepě porcované žebráky.
- 63–64 Extravagantní hipster šlechta v nevkusně vyzdobeném hostinci. Tráví dny obdivováním heroických příběhů a ponižováním skutečných hrdinů.

65–66 Hostinský je poslední stařec z rodu létajících lidí. Na stěnách potrháná rogala, nákresy mechanických křídel a obrazy balonů.

67–68 Labyrint vinných sklepů. Skupiny gentlemanů se taktně pomlouvají a urážejí navzájem v hádce o to, čím víno je nejlepší.

69–70 Rozsáhlý dvůr s krásnou zahradou. Skleníky, slunečníky, pestrobarevné květy. Propletené stromy nesou exotické plody s afrodiziakálními účinky.

71–72 Hliněná povápněná podlaha, špalky místo židlí, stoly z fošen. Pivo k nerozeznání od špinavé vody, k jídlu jen žitné placky.

73–74 Úzké půsloupy podél stěn, mezi nimi vysoká zrcadla. Iluze obrovského prostoru. Optickým klamem je za jedním ze zrcadel skryt vchod do sadomaso salonu.

75–76 Hosté mohou platit i věcmi a lokál funguje zároveň jako bazar. Mezi vším harpádím je v čestném místě nad dvěřmi zlatý lektvar s cedulí „Vypít v případě konce světa“, který vrátí jednoho člověka o 7 dní zpět v čase.

77–78 Došková střecha a stěny z vrstvené kůže vestavené do kostry obrovského draka, který na tomto místě zemřel před mnoha lety.

79–80 Kdysi sídlo šlechtického rodu. Vysoké klenuté stropy, zářivé lustry, koberce, portréty, tajné chodby, dekorativní zbroje a erby, prázdný trůn v čele.

81–82 Vnější nosná zeď, okna i dveře jsou z kovu a hostinec se každou noc uzamyká v nedobytnou pevnost.

83–84 Nedávno vyhořelá hospoda. Zoufalý stav. Hostinský nabízí tomu, kdo přispěje na rekonstrukci, pojmenovat lokál po něm.

85–86 Poltergeist. Občasné ledové průvan, mizící nebo přemísťující se předměty, několikasekundová posednutí. Hostinský všechno tají a vymýšlí výmluvy.

87–88 Dílo iluzionisty. Zlato a diamanty, křišťálové lustry, bronzově lesklé tanečnice. Každé okno jiný dechberoucí výhled.

89–90 Titanic. Nikdy nedokončená obří loď sedí v přístavu a namísto plavbou, sbírá slávu divokými mejdany.

91–92 V kruhu kovových mříží se tísni chapadlovitá bestie. Platíš jen pití a nocleh, jídlo je zadarmo, smaží tu kusy stále dorůstajících chapadel.

93–94 Koberce hustého trávniku, nábytek tvarovaný z živých stromů a keřů. Ze stropu visí všechny druhy ovoce. Obsluhují desítky víl s kolibřími křídly.

95–96 Modbidní výzdoba. Železná pana, skřípec, další mučící nástroje, biče, provazy, řetězy, katovská sekyra, nepohodlné židle, rudě žhnoucí brazieri.

97–98 Postaveno ze zbytků po nedávné katastrofě. Stěny z různých materiálů, kóje pro hosty z polámaných vozů a kočárů. Hrnce a džbery pod děravou střechou.

99–00 Nomádký půlelfí hostinec. Cirkusový stan, exotické jídlo a pití, luxusní vybavení, autorská čtení, úžasná kapela.

Lidé v hospodách (d100)

1–2 Žoldněř hledá práci.

3–4 Vědma za pár stříbrňáků věští budoucnost.*

5–6 Fešák v barevném kabátu nenápadně nabízí drogy.

7–8 Čerstvě proměněný upír hledající svou první oběť.

9–10 Stařenka, která pořád dokola opakuje nějakou praktickou informaci jako “Nezapomeň chlapče, na vlkodlaka musíš stříbrem”

11–12 Děvka, která postavu svede a platby se dožaduje až po aktu.

13–14 Zlomyslný mim čekající na správně ironický moment k brutálnímu masakru.

15–16 Cikánská kapela. Po stole se točí bosé dívky s lesklými penízky vsíťnými do dlouhých sukní?.

17–18 Skvělý bard vypráví příběh z historie města.

19–20 Děsný bard střídá ušidrásající tóny s urážkami vybraných hostů (tlustí, chudí etc.)

21–22 Opilý trpaslík přišel o svoji družinu a snaží se z žalu vyvolat bitku.

23–24 Alchymista baví hosty chemickými reakcemi. Prodává levné lektvary s vedlejšími účinky.

25–26 Nafintěný snob. Dozajista dříve či později urazí někoho, kdo si to nenechá líbit.

27–28 Kněz pojídá svou skromnou večeři a snaží se lidem promlouvat do duše.

- 29–30 Malíř nabízí zvěčnění v podobě portrétu.
- 31–32 Mohutný shrbený ork s tupým výrazem tiše přijímá urážky ostatních. Vidíte, že se chystá vybuchnout.
- 33–34 Tajemný bojovník s vysokým kloboukem a mnoha drobnými vynálezy a proprietami k lovu čarodějnic.
- 35–36 Nepříjemný zápach obklopuje muže u osamělého stolu. Byl mrtvý, procházející nekromant jej oživil, a teď tu <?>spí. Když se náhodou probudí, tak místní rychle odchází.
- 37–38 Degustátor a kritik. Hostinský zaplatí za jeho zastrašení.
- 39–40 Král v převlečení trávící čas mezi obyčejnými lidmi.
- 41–42 Extrémně vlezlý sirotek. Vyleští někomu boty a tvrdí, že jste přátelé nadosmrti.
- 43–44 Zoufalá žena se snaží rychle spřátelit se silným mužem. Zuřivý manžel ji tu brzy najde.
- 45–46 Podvodník se skořápkami. Zkušený švindlíř a zloděj. Při kontaktu s družinou přátelský, ale jde mu jen o zisk.
- 47–48 Muž prokletý dokonalou regenerací. Každé zranění se ihned zacelí, i usekaté končetiny rychle dorůstají. Za úplatek si můžete vyzkoušet jaké to je někomu vydlobnout oko nebo zlomit ruku.
- 49–50 Pěstounští rodiče s půlelfí dívkou, princeznou Azurové pláně, Dítětem osudu a Slzou severu.
- 51–52 Projíždějící obchodník. Prodává se čtvrtinovou slevou 1-oblečení 2-exotické pokrmy 3-zbraně a zbroje 4-okultní potřeby 5-otroky 6-vynálezy
- 53–54 Gnómští a liliputí wrestleři se hádají, kdo je drsnější.
- 55–56 Stařec prodává prameny ze svého zářivě stříbrného plnovousu. Prý nosí štěstí.
- 57–58 Ztracené dvojče jedné z postav sotva družinu uvidí, začne utíkat. Je to zloděj s dobrým srdcem, ale rozhodně se nebude chtít vzdát svého meče, který zdědil po otci.
- 59–60 Temný kněz v přestrojení láká lidi ke kultu.
- 61–62 Morbidně obézní štamgast. Smrdí, šišlá, pořád žere, ale místní ho milují. Má odhad na lidi a vždy dobře poradí.
- 63–64 Ukecaný papoušek nebo havran.
- 65–66 Gentleman v ožvlém obrazu.
- 67–68 Skupina utahaných dřevorubců. Stěžují si na nebezpečí v lese a zhoršující se gobliní útoky.
- 69–70 Neviditelný muž.
- 71–72 Hostincem najatý diskutér. Vyhlíží u návštěvníků spory, vstupuje do debaty a pomáhá je vyřešit.
- 73–74 Břichomluvec. Ve skutečnosti je figura živá.
- 75–76 Přibíhá blondýna v kožené zbroji, a snaží se vydražit šíp, který nikdy nemine cíle.
- 77–78 Měšťanka, která se marně snaží dostat do vyšší vrstvy, tu v opilosti popisuje šperky a cennosti svých kamarádek.
- 79–80 Dva básníci se hádají, jestli existuje láska na první pohled.
- 81–82 Holohlavý muž tvrdí, že umí číst myšlenky, a nabízí dvě služby - prozradí tajemství všech hostů nebo bude mlčet. Možnost, na kterou se vybere víc peněz, uskuteční.
- 83–84 Vyhublý kovářský tovaryš nabízí broušení mečů zázračným brouskem.
- 85–86 Královský herold vyhláší nový zákon.
- 87–88 Snědá alchymistka vyhlíží schopné cestovatele a pokouší se je najmout na získání vzácných surovin.
- 89–90 Tlustý obchodník v předstírané opilosti rozhláší protivládní a rebelská hesla.
- 91–92 V rohu sedí automaton skrytý pod mnišskou kutnou. Jakákoli elektrická nebo magická energie v hostinci by ho mohla nabít a probudit. Bude hledat svého tvůrce, kterého mezitím popravili za zakázanou magii.
- 93–94 Stráže se sem chodí denně najíst a napít. Platí jen výhružnými pohledy.
- 95–96 Dva dobrodruzi se začínají hádat a při následné rvačce mezi sebou roztrhnou mapu pokladu.
- 97–98 Špinavý chlapec flétnou hypnotizuje hada. V potrohaném klobouku má několik měďáků. Flétna umí kontrolovat i lidi.
- 99–00 Trojice rozjařených krás platí hrstmi zlatáků. Po nocích pomocí magie vykrádají pokladnice bohatých.

Hospodské hry (d20)

- 1 V kostky.
- 2 Souboj v zírání.
- 3 Souboj ve zpěvu.
- 4 Znalostní soutěž.
- 5 Závod v jídle nebo pití.
- 6 Pojídání iskandarské bonboniery.
- 7 Džbery vody a závody v zadržení dechu.
- 8 Silové soutěže jako páka nebo přetahování.
- 9 Flaška. Buď řekneš pravdu nebo splníš ponižující úkol.
- 10 Psí zápasy. Pokud ne přímo v hospodě, tak před, pod nebo za.
- 11 Sofistikovaný stolní labyrint včetně pastí a otočných částí pro závody myši nebo brouků.
- 12 Soutěžící holýma rukama staví sloupy z žhouncích briket. Čas je omezený, pád vyřazuje a nejvyšší vyhrává.
- 13 Vrhání nožů na terč. Většinou jej drží pomocník nebo služka, aby se odradila účast nezkušených, a hra zůstala napínavá.
- 14 Poker (Texas hold 'em) s obdobou tarotových karet. Věta, která z vítězné ruky vzejde je skutečné a platné proroctví.*
- 15 Oslepení protivníci jsou před pěstním soubojem dvacetkrát otočeni na místě. První se třemi částmi těla na zemi prohrává.
- 16 Legendární obchodník ve zlatavém oděvu vyhlašuje závod o truhlu zlata. Rozdává dvanact map. Jediné pravidlo je, že nejsou žádná pravidla.
- 17 Nazí protivníci vylezou na velký stůl a kaž-

dý dostane metr konopného lana. Nesmí se navzájem dotýkat, jen mrskat lanem. Kdo spadne ze stolu, prohrál.

- 18 Soutěžící se střídají ve společném vyprávění příběhu. Začíná se na jednom a s každou výměnou se věty o slovo prodlužují. Kdo se splete, zakoktá nebo zaváhá, prohrál.
- 19 Magické šachy. Figurky jsou z oživlého porcelánu a opravdu bojují. Vyřazená figurka lze vrátit do hry jen za pomoci vlastní krve. Šachista, který omdlí nebo ztratí krále, prohrává.
- 20 Beer Pong s bronzovými poháry, purpurovým vínem a krysíma očima. Víno se pije do dna, včetně oka. Hostinský má pod páskou svaštělé oko, kterým vidí vše, co vidí lidé, kteří pozřeli jeho krysí oči.

* Proroctví vymyslete společně – stačí libovolná náhodná věta jako „Klíč je v červené botě“ nebo „Zamiluje se do tebe generál“. Později může proroctví aktivovat jak hráč, tak vypravěč, pokud mu odpovídá herní situace. Hráči se vyplatí vypravěče předbehnout, protože každé proroctví se vyplní jen jednou a od vypravěče může mít zlomyslný twist (např. generál kani-balů nebo červená bota arcimága).

DRAKKAR

INTERNETOVÝ SBORNÍK ČLÁNKŮ O RPG HRÁCH

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

REDAKCE

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora
Redaktoři: „Ecthelion²“, Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková
Korektury: Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková
Design a sazba: Jakub „boubaque“ Maruš II Obálka: „Ecthelion²“

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

