



DRAKKAR

INTERNETOVÝ ČASOPIS O RPG

46 ČÍSLO - ŘÍJEN 2014

OBSAH 46. ČÍSLA

Comics

4 Bezejmenný hrdina

Redakce
V. a VI. díl

Recenze

5 Čerstvě dočteno

„Skenderax“

Tri minirecenzie stolných RPG: Tiny Dungeon, The Whispering Road a Adventure Maximus!

Literatura

8 Herní praxe přetavená v literaturu aneb Z Vlčího hvozdu není návratu

Vukogvazdská družina

Psal se rok 1996, Dračí doupe zažívalo boom a neodolala mu ani parta studentů jednoho pražského gymnázia. Založili herní družinu, kterou nazvali podle prastarého tajemného lesa, kolem něhož se točí většina jejich dobrodružství. Důraz byl kladen na příběh a jeho prožitek, na vztahy mezi postavami i na drsné reálie evropského středověku. A také snaha podělit se s ostatními příznivci her na hrdiny o své zážitky.

12 Proměny historické fikce 3

Argonantus

Skončili jsme minule skeptickým zjištěním, že držet se přesně historie nemá moc smysl, ale na druhou stranu odbočit od ní také není úplně snadné. Člověk by se na historickou fikci skoro vykašlal a odešel k úplně jiným žánrům. Nebo snad ne?

Historie a realita

20 Dnem i nocí na jachtě

„Vallun“

Ve druhé polovině povídání o jachtingu se dozvíte, co obnáší dny a noci pod plachtami jachty a co všechno vás čeká (a co se od vás očekává), pokud si tento jedinečný zážitek chcete vyzkoušet na vlastní kůži.

Doplňky a inspirace

24 Vesmírný vrak

různí autoři

Mrtvým vakuem se bezcílně pohybuje temná masa vesmírného Vraku, složeného z různých opuštěných a ztroskotaných lodí. Vrak neodpovídá na volání a jedinou odpověď v rádiu je ticho hluboké jako smrt...

Povídky

34 Trpaslík

Argonantus

Pohádka, kterou vyprávěl Argonantus své dceři, když chtěl, aby už nezlobila a šla koenečně spát.

39 Pád města Babbulkundu

Lord Dunsany

Povídka, poprvé vydaná v knize *The Sword of Welleran and Other Stories*, je typický příklad Dunsanyho prózy popisující exotické krajiny, podivné bohy a ukazuje jeho fascinaci časem.

Počítačové hry

46 The Cat Lady

„Raven“

Plynové masky, brokovnice, toulavé kočky, psychopati – to vše v úhledném balíčku indie počítačové hry z roku 2012. Vítejte ve světě The Cat Lady.

ÚVODNÍ HAIKU

**Západní vítr!
Jak dlouhé může býti
marné čekání?**

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 diskuzí.

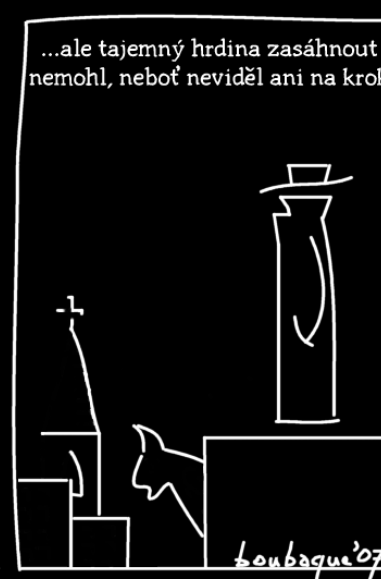
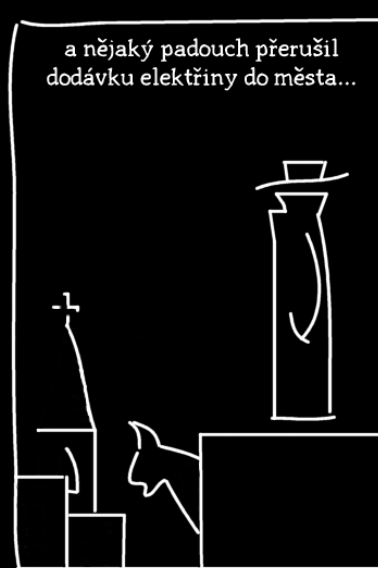
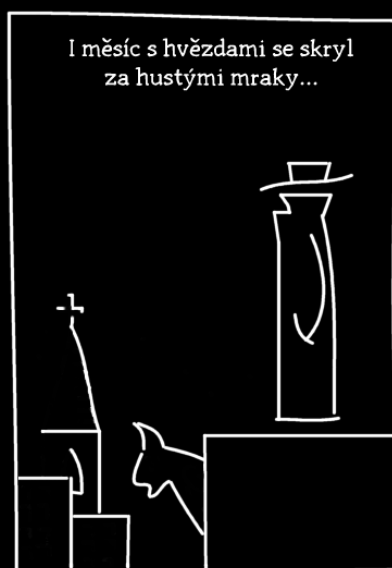
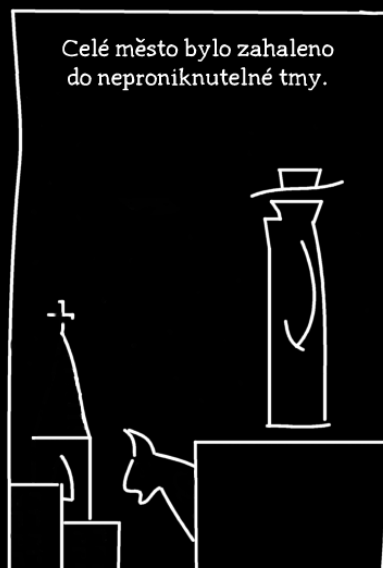
připravila redakce

Comics

BEZEJMENNÝ HRDINA



Díl V. Po práci



Díl VI. Tma

napsal „Skenderax“

Recenze

ČERSTVĚ DOČTENO

Tri minirecenzie stolných RPG

Tiny Dungeon: A Minimalist Tabletop RPG

je kickstartovský projekt minimalistického RPG systému.

Autori sa držia hesla Antoine de Saint-Exupery: „Perfection is achieved, not when there is nothing more to add, but when there is nothing left to take away.“ Toto je heslo skrz celé pravidlá, ktoré majú dokopy 26 strán doplnené o celkom pekné obrázky.

Základným princípom hry je hod 2k6, kde hod 5 a 6 sa považujú za úspech. Pri výhode, ktorú vytvárajú vedomosti alebo samotné okolnosti, sa hod zmení na 3k6, pri nevýhode na 1k6. Zaujímavosťou pravidiel je, že nie je žiaden ďalší mechanizmus na korekciu, resp. porovnanie úspechov. Ak napríklad zaútočím na súpera, hodím si príslušným množstvom kociek a už jeden úspech mi stačí na to, aby som mu spôsobil jedno zranenie. Brnenie v tomto systéme je len kozmetické a stále hráč spôsobí jedno zranenie. Pri boji si hráč môže pomôcť sústredením, keď vymení jednu akciu za pridanie 4 do množiny úspechov na jednu svoju akciu. Rovnako tak je možné sa vyhnúť útoku ak postava neútočí. Nie

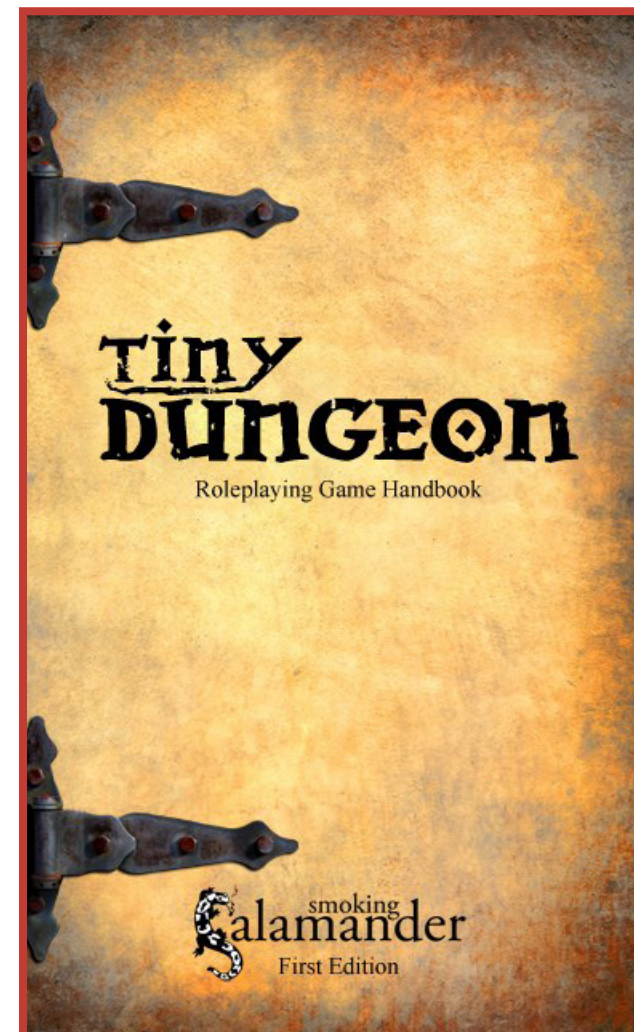
je to však vôbec ľahké. Je totiž potrebné na 1k6 hodiť aspoň jeden úspech.

Tvorba postavy je veľmi priama, trvá len niekoľko minút a zaobíde sa bez hádzania. Hráč si vyberie rasu – Človek, Fey (Elf), Trpazlík, Goblin alebo Salamander. Rasa určuje počet životov (4–8) a jednu rasovú výhodu. K tomu si potom vyberie hráč 3 vedomosti zo zoznamu 30 možných. 5 z nich sa špecializujú na mágiu. Pridá sa jedna zbraňová vedomosť, výbava a trocha histórie.

Vedomosti sú zábavne popísané vetou alebo dvoma a hráč ich prejde pohľadom za pár minút. Napríklad vedomosť berseker znamená, že postava útočí s nevýhodou (hod 1k6), ale spôsobí dvojnásobné zranenie (2 životy). Marksman napríklad pri výstrele zasiahne pri hode 3 a lepšom ak mieri. Sú tu vedomosti, ktoré dávajú výhodu pri plížení, kradnutí, silových činnostiach a podobne.

Samotná mágia je rozdelená do piatich kategórií – do piatich vedomostí. Spell-Reader dokáže čítať magické zvitky, ktoré by mali byť silnejšie ako hocijaká mágia, ktorú hrdinovia ovládajú, ale sú jednorázové. Spell-Toucher slúži na jednoduchú mágiu. Vytvoriť malý oheň, posunúť predmet, jednoduchá ilúzia i zraníť niekoho na dialku. Beastspeakers a healers hovoria sami za seba. Poslednou magickou vedomosťou je Familiars, ktorá dáva hrdinovi nehmotného priateľa.

Hra TINY DUNGEON má už vo svojom názve kategóriu hier, kde by sa chcela zaradiť. Pravidlá sú prehľadné, jednoduché a veľmi rýchle na po-



Tiny Dungeon

Smokong Salamander, 2014

- [Stránka vydavatele](#)
- [Facebook vydavatele](#)

chopenie. Postavu nie je problém vytvoriť na počkanie, súboje a vyhodnotenie prekážok nijak nespomaľujú hru. Princíp zásah = strata jedného života neoberá súboje o zaujímavosť, skôr naopak. Samotný GM má veľmi zjednodušenú rolu pri určovaní sily netvorov, je určená primárne jeho počtom životov a vedomosťami, i iných prekážok, ktoré hrdinovia na svojej púti stretnú.

Celkovo je to určite zaujímavý systém, ktorý by podľa mňa mohol nadchnúť i mladšiu hráčsku základňu.



The Whispering Road

Brent P. Newhall, 2014

- [Stránka na Kickstarteru](#)

The Whispering Road: A Miyazaki-inspired Tabletop RPG

je ďalší úspešný kickstartovský projekt postavený na minimezme vzhľadom na pravidlá a prípravu.

Základné pravidlá sa zmestili na 8 veľmi pekne ilustrovaných strán a nie je to kvôli hustote textu, ale kvôli ich jednoduchosti. Veru, textu tam moc nie je.

V skratke, postava sa buduje na základe 4 archetypov, ktoré pomáhajú definovať potreby postavy, a z 30 vedomostí, z ktorých si postava vyberie 5 (počas hrania je možné ich zmeniť). Najdôležitejšie pre hranie však je „čo postava potrebuje“ (Personal Need), a ktorý iný hráč ju obmedzuje v tom, aby sa jej potreba naplnila. Príklad z pravidiel:

Toro: „Postarať sa o Soru, ktorá je ustavične v nejakom nebezpečí.“

Sora: „Zistiť, čo sa stalo s mojou civilizáciou, ale to je tak nebezpečné, že nik o tom nechce hovoriť.“

Ono: „Zistiť, čo je také špeciálne na Sore, ale ona o tom nechce hovoriť.“

Maria: „Ukázať Torovi ako veľmi ho ľúbi, ale on má oči len pre Soru.“

Čo je ale na hre najzaujímavejšie je jej mechanika. Konflikt vzniká v dvoch prípadoch. Buď si protirečia hráči a je potrebné ich rozsúdiť, ale-

bo vzniknutý problém sa týka „Personal Need“ aspoň jedného z hráčov. Hádže sa buď k6 alebo k8. Počet určujú vedomosti, ktoré pri tom hráč používa. Je veľmi dôležité, či hráč používa vedomosť pre naplnenie svojich cieľov, alebo niekoho iného. Hod, úspešný i neúspešný, sa pripočíta ku karme postavy. Ak slúžil na naplnenie vlastných cieľov, tak sa mu zväčší Zlá karma. Ak ku naplneniu cudzích cieľov, tak sa pripočíta ku Dobrej karme. Na záver hry sa vyhodnotí, o koľko Dobrá karma prevýšila Zlú, respektíve naopak.

Z tohto princípu tak vychádza i celá skladba dobrodružstiev, v ktorých sa dej točí okolo pomáhania iným, pacifizme, zisťovaní.

Druhá časť knihy je venovaná samotnému hraniu. Podľa času, ktorý je k dispozícii sa zvolí 3 aktová alebo 5 aktová skladba príbehu. Každý akt má svoju štruktúru pekne rozpísanú na vlastnej strane pravidiel a obsahuje niekoľko konfliktov, ktoré hráči hraním vytvárajú. To, aby sa dej hýbal a aby sa držal osnovy zabezpečuje dvojica Navigator (GM) a Driver (pomocný GM). Obaja hrajú tiež postavy a majú navyše i vymedzené úlohy počas questu.

Hra nie je obmedzená prostredím alebo dobou a je na hráčoch sa dohodnúť, v akom období by sa mala odohrávať. Rovnako je na nich, aby sa dohodli čo v príbehu nesmie chýbať a čo by tam chceli mať. Preto mi pripadá hra ako ideálna na hranie bez prípravy alebo len s minimálnou prípravou.

Adventure Maximus!

je úspěšným kickstartovským projektem určeným hlavně dětem. Děti sa pri tom rozumieť človek vo veku 8 a viac rokov.

Hra sa predáva v krabici, v ktorej nájdete karty hrdinov, beští, povolané, predmetov, kúziel a miest, kde sa dobrodružstvá budú odohrávať. K tomu samozrejme denníky, pravidlá a päť šesťstenných kociek. Kocky nie sú klasické, ako sme zvyknutí. „Tieto“ majú tri strany prázdne, jednu s jednotkou, jednu s dvojkou a jednu so znakom Maximus. Maximus znamená +2 a môžete si hodiť ešte raz. Všetko toto je veľmi farebné a zaujímavo graficky spracované – určite pútave pre deti.

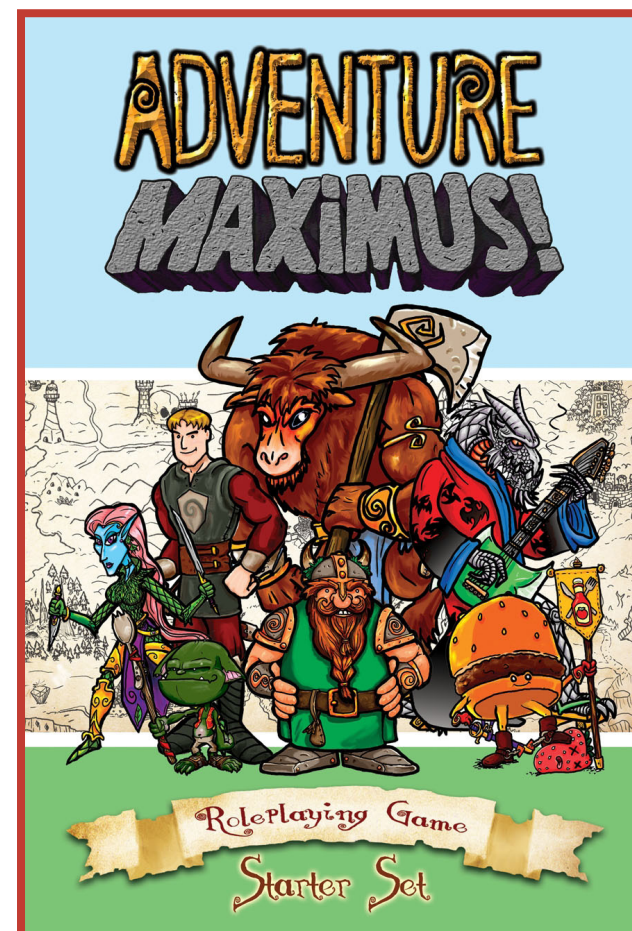
Podľa môjho pohľadu pravidlá nie sú až tak jednoduché – rôzne karty dávajú rôzne bonusy, častokrát dávajú 3–4 možnosti ako predmet použiť, rôzne akcie stoja rôzne Body Akcií a navyše je v balení len 5 kociek. Našťastie, je všetko farebne tak spracované, že ak si hráč uloží kartičky na denník, všetko je zrazu prehľadné.

Veľkým bonusom tejto hry sú kartičky a generovanie dobrodružstiev. GM si vylosuje kartičku miesta, kartičku pokladu a beštie, resp.

bossa. Tri krát pre tri na seba nadväzujúce dobrodružstvá. Ako sa hrdinovia dostanú na dané miesto, ako sa nechajú najat' do služieb, ako vznikne konflikt medzi hrdinmi a beštou je na GM-ovi. Pravidlá tak nekladú na GM-a moc veľké nároky. Dobrodružstvo kludne môže ísť od boju k boju, ktoré medzi sebou budú deliť dve – tri vety. Ale ak chce, tak môže príbehy okoreniť o stretnutia, udalosti, dá priestor pre použitie vedomostí postáv a podobne. Má pri tom používať DVE základné pravidlá: 1. Hra je o zábave a 2. Odpovedať na otázky hráčov „ÁNO ale ...“.

Na záver by som hru zhrnul veľmi krátko. ADVENTURE MAXIMUS! je skutočne hra dobrá svojim spracovaním pre mladých začiatočníkov vo svete RPG. A dôraz by som by som dal na mladých. Na hranie je potrebná dobrá pamäť alebo angličtina – teda i schopnosť čítať. Hra tak i napriek svojmu peknému grafickému spracovaniu nie je pre predškolské deti a tak sa podľa mňa zaradzuje medzi skupinu hier, kde je silná konkurencia.

Pravidlá sú zdarma stiahnuteľné na stránke <http://www.adventuremaximus.com/>. Rovnako tak je možné na Youtube nájsť príklady hrania.



Adventure Maximus!

George Vasilakos, 2013

- [Stránka hry](#)

napsali Vukogvazdští

Literatura

HERNÍ PRAXE PŘETA- VENÁ V LITERATURU ANEB Z VLČÍHO HVOZDU NENÍ NÁVRATU

Psal se rok 1996, Dračí doupe tehdy zažívalo boom a neodolala mu ani parta studentů jednoho pražského gymnázia. Založili herní družinu, kterou nazvali podle prastarého tajemného lesa, kolem něhož se točí většina jejich dobrodružství.

Vukogvazd neboli Vlčí hvozd se stal synonymem pro fantasy svět inspirovaný slovanskými, ale i nepříliš známými baltskými a ugrofinskými mýty a dějinami. Své hraní však Vukogvazdští pojali trochu jinak. Méně bezduchého vytloukání jeskyň, více role playingu a do detailu zpracovaných charakterů. Důraz na příběh a jeho prožitek, na vztahy mezi postavami i na drsné realie evropského středověku. A také snaha podělit se s ostatními příznivci her na hrdiny o své zážitky.

Zábava rovná se tvorba

Už od samého začátku totiž Vukogvazdští své odehrané příběhy sepisovali a vystavovali pro

potěšení spřízněných duší na svých webových stránkách vukogvazd.cz. „Inspirovala nás tehdy populární Historie Nurnské družiny, které jsme se chtěli vyrovnat,“ vzpomíná Honza Kravčík, jeden ze zakladatelů Vukogvazdské družiny. „I my chtěli sdílet své příběhy, jejich zápletky, prostředí a vůbec zážitky ze hry. Ale šli jsme na to jiným způsobem.“

Šlo o svého druhu unikum. Každý hráč popisoval příběh z pohledu své postavy a pán jeskyně (kterému Vukogvazdští přezdívali dějmistr) texty redigoval a skládal z nich dohromady celý děj. Vznikla tak zajímavá fúze mezi hrou, realitou a literaturou – jednoduchý příběh viděný očima několika postav najednou.

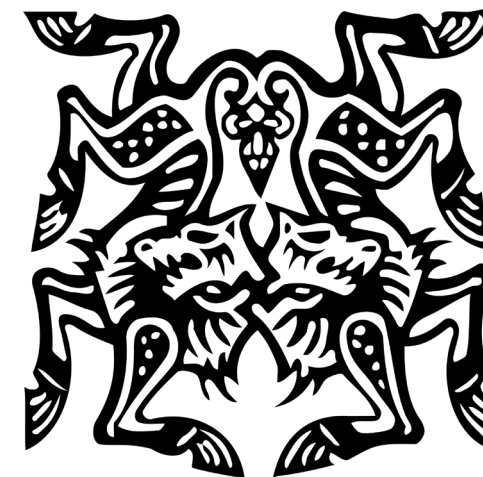
Kupodivu tato forma slavila úspěch. Spisky byly staromilsky pokřtěny na Letopisy a brzičko si našly své nadšené a věrné čtenáře. Byly trochu jiné než běžná fantasy produkce. Nehrdinské, syrově realistické a přece plné pohádkového tajemna, čar a nestvůr. Hlavními postavami Letopisů nebyli uhrančiví rytíři či přemoudřelí mágové. Spíš obyčejní lidé z masa a kostí, vyvrženci a tuláci, které v první řadě za-

„Ztracené děti, znesvěcené hroby, tajemný skřet, sežehnutý chasník a navrch hadrové panenky. Seděla jsem nad korbelem piva v té velké rychtě, poslouchala nesouvislé vyprávění pána z Lovisberku a po zádech mi běhal mráz. Že já káča radši nevyrazila do toho Graslu sama!“

– Meoda (Starý Důl, LVD I.)

· LETOPISY ·

VUKOGVAZDSKÉ DRUŽINY



jímá, jak utišit hladový břich a kde urvat nějaký ten groš. I proto se ve vukogvazdských příbězích tolik kleje, občas obcuje a zhusta umírá.

Jaké bylo ovšem překvapení tvůrců, když se návštěvníci webu začali čím dál více dovolávat dalších a dalších příběhů. A když špalík svazků přerostl hlavu družinové půlčice Meody, padlo rozhodnutí – Letopisy se musí vydat knižně!

Skromně, chlapi, hlavně skromně

Nastalo období lopotného přepisování, škrtní a upravování prvních dobrodružství. Práce to byla pomalá, zato však náročná. Zpravidla zůstaly původní dějové linky i většina postav,

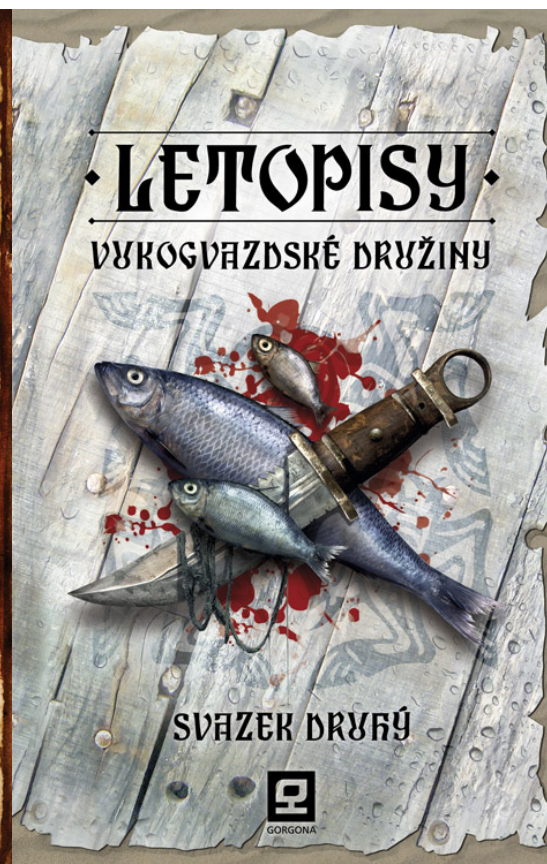
ale literární postupy doznaly zásadních změn. Aby knihy mohli číst všichni, nejen příznivci RPG, bylo nutné příběhy vymanit z herních mechanismů Dračího doupěte. Také bylo záhodno dopodrobna rozpracovat svět, který během let zbytněl v pestrý celek, čítající na třicet království, knížectví a městských států o rozloze Evropy. Asi nejtvrdějším oříškem pak bylo vytvořit každému z hrdinů svébytný projev, který by ho dostatečně odlišoval od ostatních a zároveň příliš nevyčníval z celkové atmosféry.

Bezbřehé nadšení a neuchtající zápal však tvůrce neopustil, a když jedenácté léto po přelomu tisíciletí dopsali poslední řádek prvního svazku přepracovaných Letopisů, bylo dokonáno. Vznikla zatraceně špinavá fantasy, která vyšla v nakladatelství Gorgona.

Z původní herní skupiny zůstali pouze čtyři nadšenci. Nevděčnou roli tažného vola na

„Letopisy se běžné produkci vymykají i vytríbeným, bohatým jazykem a specifickým slovním humorem.“

– Josef Šrámek, *FantasyPlanet.cz*



sebe vzal Honza Kravčík, který lehce pozměněné příběhy upravuje a sepisuje. Vojta Sedláček slouží jako první linie zpětné vazby a hlavní poradní hlas. Jéňa Kremer usiluje o udržení jedinečného stylu a vymýcení historických nesmyslů, kterými fantasy zpravidla přetéká. Tvůrčí rovnováhu doplňuje Honza Hnátek, který často a rád tmelí kolektiv. Vše zpovzdálí shovívavě pozoruje Hana Fruhwirtová, šéfredaktorka nakladatelství Gorgona, která se do věci vkládá

ve chvíli, kdy rozverně nápady čtveřice začínají být nesnesitelné. „Se vznikem knižních Letopisů vzniklo i nakladatelství Gorgona, protože chcete-li vydat knihu podle svých představ, musíte si ji vydat sami,“ vysvětluje Hana. „Zároveň jsme se rozhodli oblažít české čtenářstvo i zahraniční fantasy, kvalitně zpracovanou, a to jak po stránce grafické, tak jazykové.“

Všichni se na tvorbě Letopisů podílejí dle svých možností. Pomáhá jim v tom i jejich zaměstnání, potažmo vzdělání. Spojí-li se zkušenosti filologů, historika a programátora, literatura je pak nejen zábavná, ale skutečně funkční a neodehrává se v kaširovaných pseudostředověkých kulisách.

Budiž kniha!

První svazek Letopisů Vukogvazdské družiny (LVD) vyšel roku 2011 a recenzenti se začali předhánět v superlativech. Honza Holan na stránkách Fantasya.cz napsal, že jde o naprostý unikát a dodal: „Rozhodně se jedná o vynikající dílo, které byste si neměli nechat ujít.“ Tereza Zoulová z Fanzine.cz ohodnotila prvotinu devadesáti procenty a pochvalovala si jazyko-

vou stránku textu: „Nad klenoty vyšťouranými kdesi v zaprášených políčkách rodného jazyka zaplesá srdce nejednoho bohémisty a ostatní mají jedinečnou příležitost pochytit něco nového.“ Neméně nadšené byly ohlasy dlouholetých fanoušků.

Úspěch a chvála povzbudily a autoři se záhy vrhli do tvorby dílu druhého, který se podařilo dostat na knižní pulty roku 2013. Obálky se opět zhostil věhlasný polský ilustrátor Piotr Cieśliński, vnitřní ilustrace po finské komiksové kreslírce Ainur Elmgrenové, která se podílela na prvním svazku, převzal neméně slavný Polák Dominik Broniek. Další svazek vzbudil ještě více nadšených čtenářských ohlasů než ten předchozí.

Petr Kozelka z deníku Právo napsal: „Letopisy vol. II jsou skvělým příspěvkem do české fantasy knihovničky, svou originalitou vyprávění, neobvyklým jazykem a také výběrem hrdinů, kteří jsou ‚obyčejnými lidmi‘.“ Honza Ho-

„Znělo to jako nějaká pohádka. V knížectví za sedmero horama a devatero řekama vězní krutej kníže starýho biskupa a šíří klepy, že dědek přeřízl pár jeptišek. Aby celej svět uvěřil, že je to pravda, přinutí biskupova důvěrníka svědčit proti svému pánovi, se kterým je to rázem sakra nahnutý. Ale když nešťastného svědka vysvobodíme, biskupa neodsouděj a my nejspíš dostaneme půl knížectví a jalovou kněžnu za ženu.“

– Lopin (*O ovcích a orlech*, LVD II.)

lan se opět rozplýval: „Děj se obloukem vyhýbá vyjetým kolejím a tradičním žánrovým klišé se vysmívá zpovzdálí.“ Honza Žlebek na *Sardenu* v hodnocení obou dílů uzavírá: „Díky pečlivé redakční práci a do hloubky prokreslenému světu v pozadí se mohou Letopisy bez váhání zařadit na špičku herní literatury. A ostatní tituly jim ani nebudou dýchat na záda, jak dalece zůstanou pozadu.“

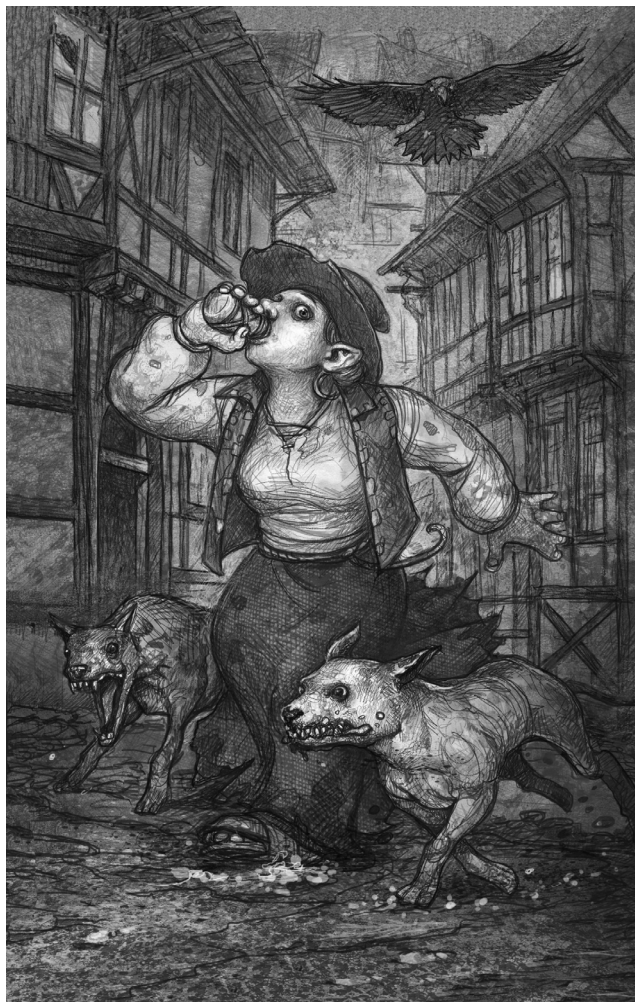
Z čtenářského deníčku

A o čem tedy jsou Letopisy Vukogvazdské družiny? Každý svazek obsahuje tři dobrodružné příběhy tvořící dějově uzavřený celek. V prvním díle to jsou Salaš v horách, Starý Důl a Štvanice. Seznamujeme se v nich s mladými dobrodruhy – tuláky, uprchlými nevolníky či vandrujícími tovaryši, které náhoda svede na jednu cestu. Jejich osudy se spojí v touze po snadném výdělku a dobrodružství, ze kterého se pro mnohé stane boj o holý život. Ať už při bloudění po nebezpečných hraničních horách, pátrání po záhadně zmizelých dětech nebo stíhání krutého lapky do hloubi tajuplného hvozdu.

V prvním příběhu druhého svazku, nazvaném Malí páni, se družiníci střetnou s drsnou zimou ve Vlčím hvozdu a jsou nuceni hledat štěstí v bohatém přístavním městě. Varogovo pozhénání je zavede do pohanských krajů, ve kterých platí trochu jiné obyčeje, ale venkoncem jde stejně jako všude jinde o kejhák. Třetí, nadmíru krvavá historie, poeticky nazvaná O ovcích a orlech, je strhujícím vyvrcholením celého svazku.



„Dobrodružství v Orlich horách bylo legendou už v době, kdy jsme ho odehráli,“ vzpomíná Honza Kravčík. „Při vzpomínce na atmosféru strachu a věčného skrývání, kterou se tehdejšímu dějmistrovi podařilo vytvořit, mám husí kůži ještě teď. Snažili jsme se stejný pocit zprostředkovat i čtenářům a z jejich ohlasů vyplývá, že se to podařilo.“



„Už abych ten svazek poctivý sevřel ve svých kostnatých prstech!“

– fanoušek na Facebooku LVD v reakci na zveřejnění ukázky z III. svazku

A co dál?

Jak už jste možná uhodli, vzniká i třetí díl Letopisů. Autoři by jich rádi viděli celkově pět, protože... Protože pentalogie prostě zní dobře a výborných odehraných příběhů z Vlčího hvozdu je přešel. A tentokrát je ještě jeden cíl: vydat další svazek za méně než dva roky. Podáří se? Tvůrci mají slušně našlápnuto a vznikají i nové ilustrace, jejichž autorem bude opět skvělý Dominik Broniek. Ale víte, jak to bývá – člověk miní, knihy mění. Letošní zima jako termín vydání je odhad odvážný, ne však nereálný.

Autoři tedy píší, až se jim od klávesnice kouří, není to ovšem jejich jediná tvůrčí činnost. Pro všechny fanoušky Vukogvazdu chystají další

překvapení. Mezi tu nej patří mapa světa, po které příznivci a čtenáři už dlouho volají. Ztvárnil ji Darměj Nadvědilo, jenž osobně celý svět prošel a brkem svým vše důkladně zaznamenal. Další peckou budou trička s letopisným motivem a chystá se i vukogvazdská kuchařka. Rozjeto je i pár dalších, neméně zajímavých projektů, které jsou prozatím tajemstvím.

Věrné družiníky a zástupce Gorgony můžete také vidat na různých žánrových akcích a conech, kde pravidelně přednášejí nejen o svém díle. V nejbližší době se chystají na Fantasy víkend v knihovně v Dobříši, a to na přelomu října a listopadu. Veškeré novinky a zajímavosti se samozřejmě můžete dozvědět na Facebooku – buď na stránkách Letopisů Vukogvazdské družiny nebo na stránkách Gorgony. Vítání jsou všichni příznivci kvalitního čtiva. A vlků. Haúúúúú!

www.letopisy.eu | [www.fb.com/letopisy](https://www.facebook.com/letopisy)
www.gorgona.eu | [www.fb.com/gorgonabooks](https://www.facebook.com/gorgonabooks)

napsal Argonantus

Literatura

PROMĚNY HISTORICKÉ FIKCE 3

Skončili jsme minule skeptickým zjištěním, že držet se přesně historie nemá moc smysl, ale na druhou stranu odbočit od ní také není úplně snadné. Člověk by se na historickou fikci skoro vykašlal a odešel k úplně jiným žánrům. Nebo snad ne?

I.

Na úvod rafinovanějších metod historické fikce je třeba vyslovit mocné kouzlo nejvyššího vypravěčského levelu. **Dvojexpozice.** Vezměte dva děje a pusťte je tak nějak přes sebe. Tímto trikem se nám oba děje zajímavě zauzlí. Obě linie se obohacují. Dosáhnete toho, čemu říkal Havel *ozvláštnění* a je jádrem úplně každého příběhu. Tedy, že při své zdánlivé reálnosti je příběh zároveň *neobvyklý* a má vůbec smysl ho vyprávět.

Efekt dvojexpozice funguje v mnoha historických fikcích především jako konfrontace dvou časových linií. Příkladem dvojexpozice byl i *Titanik* v prvním díle seriálu, na který jste zřejmě už málem zapomněli. Love story se střetla s katastrofickým románem. Celkem jednoduchý film *Julia a Julia* takto postavil proti

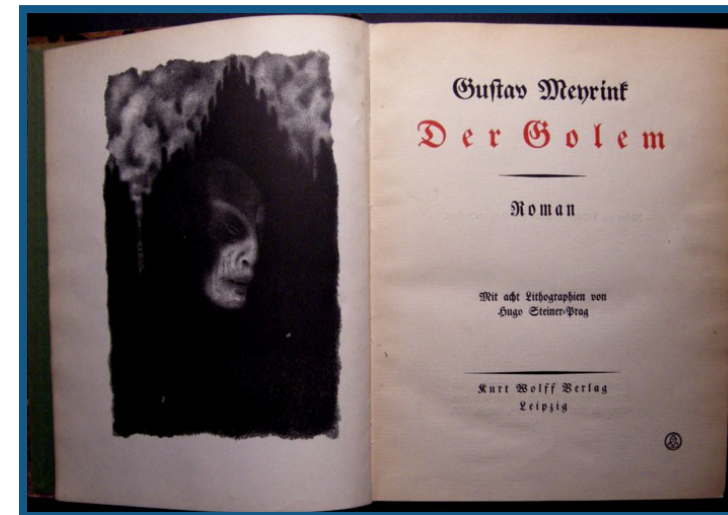
sobě dvě kuchařky Julie, jednu, autorku slavné knihy z doby světové války, a druhou, současnou bloggerku, píšící o té první. Film *Hodiny*, tváříci se nesmírně intelektuálně, nebyl nic jiného než tento vyprávěcí manévř. A vlastně úplně totéž je *Atlas mraků*. Ve všech příkladech se dva nebo více nestravitelně jednoduchých příběhů změnily v něco mnohem zajímavějšího a zábavnějšího.

V historické fikci je dvojexpozice metoda až zázračná. Díky tomu, že máme rovinu současnosti vypravěče, *zde a nyní*, a rovinu nějaké historie, o které vyprávíme, se podobná řešení sama nabízejí. Když si uvědomíme, že nám jde vlastně jen o konfrontaci časových dějů, pak je vlastně úplně nepodstatná technika, jak se nám ty dvě časové linie setkají. Nemá cenu trávit popisem stroje času nebo důmyslné časové magie stovku stran; můžete to vzít snadno a rychle. Pokud přijdete na to, které dva příběhy či postavy máte zkřížit, aby se to začalo vzájemně obohacovat, máte napůl vyhráno. Metoda udělá z vašeho příběhu příběh o třídu lepší, pokud to vezmete za správný konec.

Zdařilý příklad je román *Dům na pobřeží* (1969) od Daphne du Maurierové. Prostě se přepínáme mezi postavami ve středověku a dnes, s jakýmsi mlhavým vysvětlením o nějakých drogách, které ten stav vyvolávají. A je to. Velmi podobně pracuje i Kate Mooseová, autorka *Labyrintu*. Nyní populární thrilleristka Gillian Flynnová sice nepřepíná stovky let daleko, obvykle jen do doby před pár lety, ale jako by se stalo. A řeší to ještě jednodušeji; prostě nadepí-

še scénu datem a vypravěčem; chvíli jede jeden příběh a chvíli druhý.

Jiný velký fanda dvojexpozic byl Gustav Meyrink. *Golem* užívá dvou příběhů, dvou postav a dvou světů; a celé vysvětlení je, že si na



začátku postavy vyměnily klobouk. Ještě čistší příklad je *Anděl západního okna*, kde se takto prolínají hrdinovy osudy s osudy jeho dávného předka Johna Dee.

Můj úplně první samostatný román *Cesta vzhůru* (1988) byl dvojexpozicí, kdy jsem se prostě držel dějové linky v kronikách a k tomu jsem přidával osudy hrdiny, což jsem byl já sám. Metoda přehazovala, manipulovala, upravovala a dávala dohromady skutečné věci, skutečné osoby, skutečné události, skutečné výroky, a to z věku z hlediska příběhu současného (12. století) a budoucího (našeho). Jen se to tvářilo

fantasticky; vlastně bylo všechno reálné. Vzniklo něco mnohem chytřejšího a komplexnějšího, než bych byl schopen jinými prostředky dosáhnout. Metoda byla mocnější než moje tehdejší spisovatelské schopnosti. A vlastně mne už neopustila dodnes; výrazné rysy dvojexpozice lze najít i ve třetím románu *Sedm ryb*, o čtvrt století mladším. Ovšem jsou tu k vidění i metody další, o kterých ještě řeč bude.

II.

Nyní je čas přikročit k metodě **archeothrilleru**. Ve skutečnosti je právě tohle asi úplně nejoblíbenější větev historické fikce. Hrdinové jsou při tom obvykle v naší současnosti a do té historie tak nějak zvenku nahlízejí, například jako badatelé. A obvykle zjistí, že se historie odehrála jinak, než se obecně věří. Takže najdou Svatý grál a Archu úmluvy.

Indiana Jones, samozřejmě.

Vlastně jsem nenašel jasného předchůdce. Spielberg a jeho parta se dovolávali dobrodružných comicsů pro chlapce ze třicátých let. To dnes už asi málokdo pamatuje, aby to zkontroloval.

Indiana Jones, jak známo, je archeolog a v jeho příbězích jde obvykle o legendární artefakt. Děj se sice odehrává – nebo spíše řítí – v Jonesově současnosti, nicméně do historie nahlížíme často a v těch chvílích se ocitne Jones v jakémsi dungeonu. Nastupují reálie připomínající fantasy hru. Je to absolutní jinde, kde se propadá podlaha, všude je plno nástrah a za

dvě minuty se stane tolik věcí, že se nestačíte divit. Při tom se ovšem dbá, aby všechny rekvizity měly potřebnou historickou patinu a příslušná civilizace je – snad – uměla vyrobit. Při soudném pohledu nejspíš nevyrobila; ale v rámci vyprávěcí fikce to působí přesvědčivě.

Na druhý – nebo až další – pohled si uvědomíme, že i Jonesova *současnost* je vlastně historická; děje se to obvykle někdy v době nacistů. Takže jsou to vlastně dvě různé historie, které se potkávají. Takže zase svérázná varianta dvojexpozice. Z paradigmatu jen lehce vybočil poslední příběh o křišťálové lebce, natočený o mnoho let později. Jonesova současnost se posunula do padesátých let, nacisty nahradili komunisti a předmětem historického pátrání jsou *archeokosmonauti*.

Typický je odlehčený tón vyprávění, elegantní humor a řítící se akce, která překoná všechna historicky podezřelejší místa. Zajímavé je, že autoři v obou historiích švindlují velmi málo a mají to nastudované dost pečlivě. Naopak umí dobové detaily efektně využít, když připomenu třeba velkolepý tank v *Poslední křížové výpravě*.

Podobně jako u dříve probírané historické kategorie návštěvníků se údajná čistá zábava a švanda ve většině Jonesových příběhů zvrtna ve věci daleko závažnější. Dobrodružství míří k jistému sebepoznání hrdiny a zjištěním, která si velmi dlouho neuvědomuje divák ani Jonesovi oponenti. Například to, že v Arše vlastně sídlí židovský Bůh a pro nacisty možná není až tak rozumné ji hledat. Nejpůsobivější jsou právě finále, kdy se obě časové roviny setkají a začnou na sebe navazovat. Obě pointy dvou nejlepších Jonesů takto fungují. Scéna s otevřením Archy je přímo biblická. Stejně tak scéna, kdy je nalezen Grál.

Úspěch Jonesovského archeothrilleru byl kolosální a napodobeniny se začaly líhnout přímo masově. Většina z nich představuje více či méně zdařilé variace na Jonese. *Tomb Raider* a jeho hrdinka Lara Croftová, původně legendární herní série, která se dočkala dvou velmi bídných filmových zpracování. *Knihovník Carsen Flynn*, který má jenom ta bídná filmová zpracování. Poměrně zánovní Bruckheimerovi *Lovci pokladů*, podstatně zdařilejší a zábavnější, ale síly vzoru přece jen nedosahující. *Mumie*, která v jádru zůstává také archo-



thrillerem. Je toho zkrátka strašně moc; staré a zázračné artefakty hledá dnes kdejaký jouda.

Hlavním Jonesovým dědicem je profesor Langdon. O **Danu Brownovi** lze říci, že archeothriller rozhodně nevymyslel, ale velice ho zpopularizoval. Úplně největší megabestseller historické fikce všech dob a disciplín je *Da Vinci Code* (2003). Můžeme s tím nesouhlasit, můžeme proti tomu protestovat, ale to je asi tak vše, co s tím můžeme dělat. Proti osmdesáti milionům prodaných knih je každý odpor marný.

Dokud psal Brown nehistorické technothrillery, tak se celkem nic převratného nedělo. Potom vyšťáral jádro nápadu o Ježíšovi a jeho potomcích. Ten nápad byl tak trochu veřejný majetek, protože kromě záhadopisných knih, jako *Svatá krev* a *Svatý grál* (1982), se to mohl dozvědět třeba v románu od Kazantzakise *Poslední pokušení Ježíše Krista* (1953), úspěšně zfilmovaném (1988), a kdyby přehlédli i tohle, mohl se to také dočíst jako turista v průvodci po jižní Francii. Tam to ví odedávna každý. Brown byl prostě ve správnou dobu na správném místě. Moc neumí psát, nápad nevymyslel, ale jeho zásluha vězí v tom, že to zabalil jako archeothriller a uvědomil si, jak mocný potenciál v tom je. A i zde se skoro nechtěně podařily efekty daleko závažnější, než by Brown jinak uměl dosáhnout; metoda byla opět lepší než on sám. Je pozoruhodné, co všechno se o knize napsalo a kolik lidí nebylo schopno fikci a pravdu odlišit.

No a to je s tím Brownem vlastně celé; zkoušel ještě pro velký úspěch nápad několikrát recyklovat, ale funguje mu to stále hůř. Za po-



všimnutí stojí určitě filmová verze *Andělů a démonů*, napravující četné podivnosti originálu.

Archeothriller stále frčí a pro někoho to může být zlatý důl. Přiznám se, že pro mne nebyl. Kolem archeothrilleru jsem se jen mihnul v jediné povídce a i tam bylo ještě několik dalších témat. Ale třeba budete mít víc štěstí.

III.

Někdy v patnácti letech jsem narazil na ještě mocnější a zajímavější metodu, kterou bych si dovolil nazvat **mytologická historická fikce**.

Za toto životní zjevení mohla Zofia Kossaková, polská katolická autorka. Její kolosální opus *Křížáci* – který se plete se stejnojmennou a daleko slabší knihou od Sienkiewicze – popisuje osudy první křížové výpravy. Ježto jsou hrdinové věřící, je na scéně sem tam nějaký ten zázrak. Ježto jsou tam i pohané, pak i nějaké to pohanské kouzlo a strašidlo. Neděje se to moc často, ale pak to stojí zato. Ještě výraznější to

je v jejím jiném románu *Úmluva*, který vypráví biblický příběh o Abrahámovi.

Tato větev historické fikce, jak už bylo řečeno, se notoricky plete s metodou odbočení do fantasy, jak ho praktikoval Morris nebo Tolkien. Rozdíl je přitom dost hluboký. Mytologická fikce prostě není jen tak vymyšlená; je daná historií samotnou. Efektu si lze kupodivu všimnout i u předchozího Jonesovského modelu. Artefakty, kolem nichž se celý děj točí, jsou nadpřirozené odedávna. Pokud existuje Archa, pak je nadpřirozená; jinak to není Archa. Jonese vlastně nelze natočit důsledně realisticky; fantastické reálie vězí přímo v podstatě historie. U Kossakové, která psala dávno před vznikem Jonese, jen je méně slavná, to funguje stejně. Svatí dělají zázraky, protože jsou svatí.

Tato zvláštní metoda vyprávění rozbíjí plno samozřejmostí. U historické fikce na Jiráskův způsob víme, že se to nestalo, je to fikce, ale *stát by se to mohlo*. U Tolkiena víme, že je to fikce a *stát by se to ani nemohlo*, protože hobiti a tak podobně neexistují.

Tady je to trochu jinak. Pokud se v dobách středověkých věřilo v anděly i ďábly, potom fikce fungovala na jiném principu; všeobecně se to totiž pokládalo všechno za reálné. Tím nebylo zúčastněným vždy jasné, že vůbec o nějakou fikci jde, a mohli to vnímat jako toho Jiráška. A právě tak to není moc jasné u Kossakové, když celá křížová výprava je dokonce *true story*. Vůbec si nejsem jist, nakolik ví autorka, že zázraky neexistují, a stejně nejasné je to u jejích katolických čtenářů.

Zdánlivě evidentní rozdíl fantastického a reálného se stírá. Vlastně to funguje tak, jako by nejen hrdinové, ale i čtenáři odcestovali do středověku a viděli situaci tehdejšíma očima. Sepětí čtenáře a hrdiny je tak podstatně těsnější.

V modelu mytologické fikce si tedy autor ponechává úplně základní výhodu historie, že *se opravdu odehrála, jak každý ví.* Pokud naproti tomu konstruuje fantastický svět, musí se smířit s tím, že to nikdy nebude stejně přesvědčivé. Vždy platí určitou daň v oslabení té vyprávěcí fikce. Je to každým kouzlem a strašidlem víc fiktivní a méně uvěřitelné.

Kossaková a její žáci na to jdou přesně z opačného konce; *je třeba být realistický, dokud to jde. Vše fantastické má mít vždycky nějaký důvod a smysl. A i ta fantazie musí být historická.*

Možná máte problém psát o andělech a démonech, neb jste beznadějně nevěřící. Nevadí; můžete si takto vypůjčovat z jiných mytologií. Je často využívaný úhel pohledu starého Slovana, Vikinga nebo Egypťana, pokud na to autor má.

Mezi autory, kteří na mne měli vliv od počátků, patří Kossaková na čestné místo. Také mezi knihami, o kterých byla doposud ve všech dílech historické fikce řeč, jsou *Křižáci* beznadějně nejlepší.

V době psaní *Souboje* (1991) o moji duši zápasili Kossaková s Tolkienem. Z povídky je

zřejmé, že Tolkien těsně vyhrál; ale přesto, dal jsem si velmi záležet, aby všechny fantastické prvky byly co nejdůsledněji historické, doložené autentickými nálezy, popsané na příslušné straně pravé středověké kroniky. Část příběhu, kde se poprvé zjevuje Argonantus a používají se fantasy kouzla, vnímám dnes jako rušivou a už bych to dnes řešil jinak.

Na přelomu tisíciletí ale Kossaková začala Tolkienovi vracet úder. Tehdy docházelo zejména ke **zkřížení historické mytologické fikce s příběhem o strašidle**, které je co možná nejlépe historicky doložené. Tento nápad mohu jenom doporučit, protože mne zklamal opravdu málokdy. Strašidlo v roli situace odkryje ty nejskry-

tější záhyby lidských duší a v historických kulisách se strašidlům daří možná ještě lépe než v současnosti. Strašidlo nemusíte pracně vynalézat, ale stačí po něm zapátrat v příslušné mytologii nebo pověstech.

IV.

V době, kdy jsem se vlastními klopotnými cestami pídil k vynálezu historické fikce, která je ochotna odbočit od kanonické historie, ale přesto zůstává historií a nepřeleze do fantasy, dospěla k podobným objevům i světová literatura. Byl jsem něco jako Jára Cimrman, který ve

své osamělé laboratoři vybádal, jak správně ředit kyselinu, aniž by tušil, že se o tomtéž může dočíst v jednom světovém bestselleru.

Je řeč o muži jménem Umberto Eco, který bývá považován za praotce všech historií, které kašlou na historickou věrnost, ale při tom se ještě stihnou tvářit, že tomu tak není. Jak jsme viděli, ne zcela právem, protože třeba Kossaková byla určitě daleko dřív. Eco je ale určitě nejslavnější a v megabestsellerech historické fikce ho překonává jenom ten Dan Brown. Rokem nula je potom rok **1980**, kdy vyšlo *Jméno růže*. Ve své době to četl prakticky každý. Ecova metoda, kterou bych nazval **komplexní historická fikce**, je při tom opět trochu jiná.

Především, všechna technická udělátka, jako stroj času, vzpomínky, záhadné drogy a kouzelné prsteny, tu chybí. Nepozorný čtenář by to mohl chápat jako čistě historický román jiráskovského typu. Ve skutečnosti tu došlo k mnoha velejemným zásahům s netušenými důsledky. Dvojexpozice dvou časů trvá, ale všechno cizorodé se schovalo. Takže třeba, do 14. století se dostavil v kutně františkána osobně Sherlock Holmes, přejmenovaný – s veselým pomrkáváním na znalé – na Viléma z Baskervillu, se svým pomocníkem jménem Adso (skloňováno česky *Adsone*). Vilém z Baskervillu primárně získává poznání; není to bojovník, ale spíš něco mezi čarodějem a detektivem; do akce se spíš připleťte, než že by ji vyhledával. Tohle má společné s mnohými následovníky.

Připomínám, že ani **středověkou detektivku** přitom Eco nevymyslel. Už byla řeč v de-

tektivkách, že jsou na světě autoři jako Robert van Gulik, který psal o čínském soudci Ti dávno před Ecovou knihou. Z našich luhů a hájů se nabízí také docela starobylý *Zločin na Zlenicích hradě l. p. 1318* od Radovana Šimáčka (již z roku 1941).

Jenže rovina historické detektivky, to je jen jedna z mnoha moderních strun, na kterou mistr Eco hraje. Ona je to zároveň učebnice všech heretických hnutí, které hýbaly přelomem 13. a 14. století. Také se tu řeší problém inkvizice, a to z pohledu, kterého by asi byl málokterý současník schopen. A vlastně je to také román o knihách a o slovech; to je daleko důležitější než nějaké postavy a hrdinové. V klášteře také stojí knihovna, připomínající strašidelné bludiště, kterou ve 14. století zaručeně nikdo nepostavil. Podobně Vilémovy úvahy o významu slov a vlastních jménech, vydávající se za scholastickou diskusi, jsou ve skutečnosti přednáškou z postmoderní sémiotiky.

Zkrátka, cílem Umberta Eca rozhodně není ukázat historii, jaká byla, nebo jak ji tehdy viděli, ale demonstrovat zcela současné teze v atraktivním hávu středověké detektivky. Historie funguje v komplexní fikci jako husa, která je vycpána důmyslnou nádivkou ze všeho možného. Podmínkou je, že ta novodobá nádivka

musí být v huse dokonale ukrytá a nepůsobit ani trochu cizorodě. Tyto manipulace, jakkoli nenápadné, jsou jádrem vyprávění. *Kvůli nim se to všechno děje*. Pokud by manipulace smysl neměla, autor ji neudělá.

Základem úspěchu je pochopitelně kolosální znalost. Eco ví o středověku tolik, co vzdělaný středověký mnich. Výborné znalosti jazyků a občasné slovní hříčky v latině jsou jednou z takových vychytávek dohánějících čtenáře k zoufalství. Nebo moje oblíbená pasáž, kdy Adso *několik stránek* popisuje tympanon nade dveřmi kostela.

Nutno říci, že tuto výtečnou knihu vlastně nepřekonal ani sám Eco. Později se už tomuto typu historické fikce věnoval stále méně a z na-

stoupené cesty odbočil, obvykle ke své vlastní škodě. Výjimkou je *Foucaultovo kyvadlo* (1989), které je neméně kolosálním a komplexním případem archeothrilleru, pro změnu s prvky mytologické fikce. Jde o napínavé putování skrze všechny světové magické praktiky všech míst a věků. Já osobně mám *Kyvadlo* ještě raději než *Jméno růže*, ale přiznávám, že jsem v drtivé menšině.

Pozdější Ecovy knihy, jako *Ostrov včerejšího dne* nebo *Baudolino*, už zdaleka takové obliby nedosáhly. Mihne se tu metoda *Jména růže*,

ale autor se bohužel tolik nadchl svými slovními a historickými ekvilibristikami, že ho úplně přestal zajímat čtenář a příběh. *Ostrov* nemá naprosto žádný děj, což je u knihy této délky děsivé. Když se vrátím k té huse, pak v tomto případě husa explodovala v důsledku přecpání příliš mnoha významy a výsledek je dost nepoživatelný.

Baudolino je šílený ještě z jiného důvodu; jde o knihu, která je úmyslně lživá. Baudolino je pábítel, který si vymýšlí; postupně ztrácíme jistotu nejen o tom, co se odehrálo doopravdy, ale zda byl vůbec nějaký Baudolino a proč nám to celé Eco vlastně vypráví. Je tu zbořena i ta nejzákladnější jistota každé *fiction* a vyprávění vůbec; totiž, že ději věří alespoň jeho účastníci.

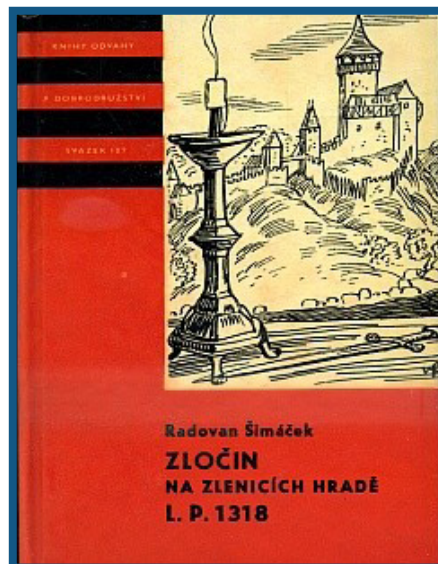
Po přímlovkách ovšem musím uznat Baudolinovi alespoň bod za experiment.

V.

Ecovo *Jméno růže* mělo přesto následovníky. Mnoho následovníků a také méně slavných současníků. Po osmdesátých letech, kdy se zjevili Eco a Indiana Jones, došlo k velké rehabilitaci historické fikce. A metody, popsané v tomto seriálu, se začaly mísit nejbizarnějšími způsoby.

Tady mi byl vhodně připomenut autor, který využívá dvojexpozice, nicméně nějak vybočuje ze všech měřítek. Moc neseď do sci-fi ani do fantasy a i zařazení do historické fikce s dvojexpozicí je poměrně těsné. Robert Holdstock.

Klíčovým nápadem je to, že celá minulost lidstva přetrvává v našich hlavách. Všechna mý-



tická zjevení, počínaje pravěkými lovci mamutů přes krále Arthura a třeba v našich místních podmínkách Bivoje s kancem, **někde na dně naší mysli stále jsou**; a jakmile se ocitneme ve vhodném prostředí původního lesa, začnou se zjevovat někde na okraji našeho periferního vidění. A jsou stále reálnější, až nakonec ožijí.

První průlomovou knihu *Les mytág* jsem četl v půli devadesátých let v konkurenci jiných tehdejších zjevení a rozhodně za nimi nijak nezaostávala. Nápad sám by nestačil; Holdstock ho umí dokonale využít. Patří k té generaci spisovatelů, která rozhodně psát umí. A patří mezi těžké spisovatele, jako třeba Meyrink nebo Eco; rozhodně neočekávejte jednoduchý děj a standardní fantasy situace, ke kterým by podobný základ sváděl. Při tom je *Les mytág* ještě spíše z té jednodušší kategorie mistrových knih; to se teprve rozehrával. U dalších pokračování, jako *Lavondyss* nebo *Dávné ozvěny*, se teprve rozjel do opravdových orgií hlubinné psychologie. Má věrné fanoušky i v těchto nejextrémnějších dílech; já se přiznám, že se mi tím trochu vzdálil, protože příběh pokládám za základ dobrého románu za všech okolností. Nicméně, vyplatilo se Holdstocka levým okem sledovat i nadále, protože dodatečně vytvořil ještě několik dalších úžasných knih, jako třeba *Merlinův les* nebo *Fantom*.

Nevýhodou Holdstocka pro jiné spisovatele je, že ho naprosto nejde napodobit; každý ihned pozná, odkud vítr vane.

I další, dávno zavedení spisovatelé, začali pošilhávat po historické fikci. Již vzpomenutý

Michael Crichton, autor už probraného *Timeline*, je autorem starší a daleko zdařilejší knihy jménem *13th Warrior*, u nás *Pojídači mrtvých*; zfilmováno s Banderasem jako *Vikingové*. Opět se to tváří jako dokonalá historie; jen se tam bez dalšího varování vsunul jeden podstatný nápad ze sci-fi. Knížka je krátká, ale výrazně dobrá; film dopadl spíše průměrně.

Výjimečně skvělou filmovou fikcí byla Bessonova *Johanka z Arku*. I zde plno lidí neodhalilo, že uvnitř zdánlivě dost autentické his-



torie se skrývají vložena obecnější témata; pár meyrinkovských scén zůstalo spíše nepochopeno. Jediný nečekaný příbuzný je asi dávná Vlášilova *Markéta Lazarová*; ta se tváří o něco autentičtější, ale i zde je to výrazná stylizace. Zde si nejsem jist, kolik těch historických manipulací má na svědomí Vančurova předloha.

Jiný komplikovaný případ je kniha *Historie světa v deseti a půl kapitolách* od Juliana Barnese. Inzerované téma historie světa je viděné výlučně skrze mořeplavbu. Prvním z těch obrazů je příběh Noemovy archy, ovšem viděný červotočem na lodi. Jindy jde o rozbor skutečného obrazu, *Voru Medusy*. A taky *Bílé velryby* a *Čelisti*. Celé je to tak nějak zlomyslně zpřeházené, takže výsledné námořnické dějiny světa nakonec působí úplně jinak, než jak je známe.

Podobný nápad, asi všeobecně známý, jsou Tarantinovi *Hanebný pancharti*. I tady jsou manipulace s historií vysloveně zlovolné až podlé; vlastně skoro všechny události se staly, ale tak nějak jinak a v jinou dobu. Tarantino má perfektně nastudované detaily ohledně války, německého filmu a všeho možného, ale není třeba příliš přesvědčovat, že s touto historií je cosi velice v nepořádku. *Hanebný pancharti* jsou sice tak trochu veselá nadsázka, ale co chvíli vzniká situace, která vlastně není veselá ani trochu. Například ta úplně první scéna.

Český velikán Miloš Urban bývá občas zmíněn jako „český Dan Brown“, ale velmi nepřesně. Vydal *Sedmikostelí* už 1998, v době, kdy Dan Brown ještě psal computerové thrillery. A zejména, nejde o archeothriller, ale daleko

spíše komplexní fikci, kde je daleko případnější příklad Umberto Eco a *Jméno růže*. A také bych přihodil na váhu Gustava Meyrinka. *Sedmikostelí* je totiž kromě detektivky také iniciační dvojexpozice. Od mrtvoly k mrtvole až k opravdovému poznání a zasvěcení. Kromě materiálních stop děj posouvají různá vnuknutí, tušení a náhlá zjevení, právě jako kdysi u Meyrinka. Urbanův duch je jasně nakloněn fantastickým scénám; často necítí potřebu všechno vysvětlovat. Iracionální logika dějů a jednání postav je stejně platná jako Holmesovská racionální úvaha; vše se pohybuje někde uprostřed mezi těmito možnostmi.

Zajímavé je to tím, že *Sedmikostelí* je lepší kniha než *Jméno růže*. Předpokládám, že pár slabších jedinců nad drzostí mého prohlášení právě omdlelo; ale například velikost finálního efektu nebo přímo intimní přesvědčivost postav je u Eca zjevně nedostižena. Od Meyrinkových dob se snad nikdo nedostal tak daleko jako Urban v *Sedmikostelí*.

Historická fikce v různých podobách provází Urbana po většině díla; a *Sedmikostelí* (1998) se mu stalo jistým zakletím, které od té doby marně zkouší dostihnout v *Hastrmanovi* (2001) a *Stínu katedrály* (2003), v *Santiniho jazyce* (2005) i v románu *Lord Mord* (2008). Podle mne se mu to už nikdy nepodařilo; nejsou to vůbec špatné knihy, ale *Sedmikostelí* je beznadějně nejlepší. Za zmínku stojí přesto dost výrazný *Hastrman*, který je tak nějak rustikální, dost kr-

vavý a zvláštním způsobem rezonující s Máchovým *Májem*. A jen lehce stranou stojící hodně zdařilá *Poslední tečka za Rukopisy*.

Zajímavé je, a to mají společné Eco i Urban, že je moc nejde zfilmovat. Je tu plno duchovních a literárních jemností, které lze rukou necitlivou zničit. Zfilmovaný *Santiniho jazyk*, jakož i *Jméno růže* budiž věčnou výstrahou všem snaživcům, co na to nemají. Jak laciný český Strachův pokus, tak drahý hollywoodský bloc-

kbuster se Seanem Connerym považují za naprostou katastrofu; vznikl z toho prostě takový středověký brownovský thriller, ze kterého zmizely všechny jazykové a filosofické vychytávky. V intencích této poznámky nepovažuji za náhodu, že se ještě nikdo nepokusil o zfilmování Gustava Meyrinka.

VI.

Takže abyste z toho chaotického guláše něco měli. Bavíme se tu o extrémně složitých metodách neprozkoumaného žánru a přiznám se, že si zdaleka nejsem se vším jist. Takže malé shrnutí proti zabloudění.

Základem historické fikce ve všech podobách je to, že z *nějakého důvodu vám nestačí k vyprávění běžná realita* a potřebujete ve vyprávění něco, co je mimo obecnou zkušenost.

Na druhou stranu, nechce se vám vyrábět realitu úplně odlišnou, tedy vrhnout se do fan-

tasy. A také vás nelákají technicistní rekvizity sci-fi. *Chcete psát co nejvěrohodněji, jakoby realisticky, užívat toho, co se stalo, jak každý ví, ale ve skutečnosti se zároveň snažíte propašovat do příběhu něco, co vlastně reálné není.*

Důvody této vaší snahy mohou být nejrůznější; chcete tam detektivku, strašidlo, duchovní iniciaci nebo třeba jen zajímavější vyprávění s dvojexpozicí dvou časových rovin.

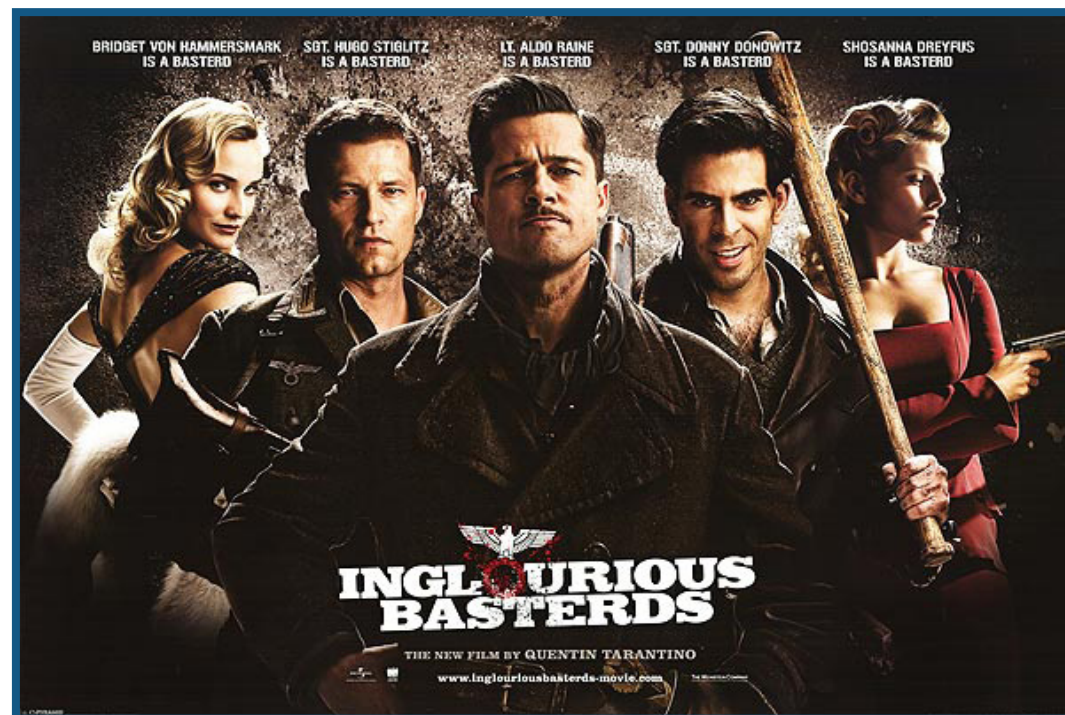
V tomto smyslu jsou popsány subžánry či vyprávěcí metody různé triky, jak podobných efektů dosáhnout:

1. **Romantická historická fikce** Waltera Scotta a
2. **Vědecká historická fikce** Aloise Jiráska jsou dvě základní metody, jak na to jít. Popsali jsme je v prvním díle. Obě jsou dnes v čisté podobě asi mrtvé, ale jejich stopy naopak nacházíme prakticky všude.
3. **Fantastická fikce čili fantasy**. Jak k této odbočce došlo, je popsáno v druhém díle. Případ, kdy to autor s historickou věrností zabalil.
4. **Návštěvníci**. Historie vás zajímá obvykle méně, láká vás ta konfrontace dvou světů. Podrobnosti viz druhý díl.
5. **Cestování časem**. Tedy třeba ani ne do historie, nýbrž po málo vzdálených časových rovinách; a je to daleko více typ sci-fi než historická fikce; ale některé principy jsou příbuzné. Také druhý díl.
6. **Alternativní historie**. Historii je třeba z nějakých důvodů změnit. Druhý díl.

7. **Archeokosmonauti.** Společná disciplína sci-fi, fantasy i historie; a spíš to vychází z módy. Druhý díl.
8. **Dvojexpozice.** Dva děje přes sebe. Kašlete na to, jak je to možné; prostě to vyprávějte a propojte. Vyspělejší varianta verzí 4 a 5. Třetí díl.
9. **Archeothriller.** Do historie jen nahlíží a je to v současnosti asi vůbec nejúspěšnější odrůda historické fikce. Třetí díl.
10. **Mytologická fikce.** Přidají se tam autentičtí bohové, démoni, strašidla, artefakty, zázraky. Zdánlivě fantasy, ale vlastně něco jiného.
11. **Komplexní historická fikce.** Můžete tam přidat vlastně nakonec úplně cokoli, pokud to dokážete dokonale zamaskovat.

Věřím a vyzkoušel jsem, že zejména poslední metody, popsané v tomto posledním pokračování, dávají tak obrovské možnosti vyprávění, že tomu mohou sesterské žánry sci-fi a fantasy jen těžko konkurovat. Mám podezření, že docela vysoké procento údajných spisovatelů fantasy tajně prchá podobnými směry; vlastně už dávno fantasy nepíše, jen se to neodvážili svým čtenářům prozradit.

Ač je historická fikce nejstarší z této skupiny žánrů, ukazuje se, že má možná největší výdrž a že o ní ještě uslyšíme.



napsal Vallun

Historie a realita

DNEM I NOCÍ NA JACHTĚ

Ve druhé polovině povídání o jachtingu se dozvíte, co obnáší dny a noci pod plachtami jachty a co všechno vás čeká (a co se od vás očekává), pokud si tento jedinečný zážitek chcete vyzkoušet na vlastní kůži.

Na zorganizování dovolené na jachtě je nejdůležitější dát dohromady posádku, která má volný čas ve stejný termín a chuť zúčastnit se plavby, jež stojí přeci jen nějaké peníze. Konkrétně letos v červnu přišla jednoho účastníka na 7 170,- Kč za loď a společné jídlo, 2 611,- Kč za dopravu a cca 1 500,- Kč za drobné výdaje a vlastní jídlo. Teplé jídlo se zpravidla společně připravuje jen jednou denně, ostatní se řeší individuálně. Ani tak není snadné domluvit jídelníček, který by měl zahrnovat jídla lehce stravitelná, z trvanlivých surovin – na lodi je sice malá lednička, ale s pochybným výkonem – a snadná na přípravu. Stravování na lodi je důležitou složkou prevence mořské nemoci, přílišný hlad nebo naopak přesycení napomáhá jejímu rozvoji. Ale vzhledem ke skutečnosti, že v chorvatských vodách je prakticky vždy vidět pevnina, nebývá mořská nemoc až takový problém.

V dalším kroku organizátor, obvykle kapitán, vybere vhodnou loď. Nejsnazší cesta je k tomu přes českého zprostředkovatele charterů, mně osobně se výborně osvědčil yachtnet.cz. Loď zarezervuje a zaplatí předem nájemné, které činí od tisíce euro výše, podle velikosti, novosti a kvality jachty. V příslušnou sobotu odpoledne se pak dostaví do maríny, kde se nachází vybrané plavidlo. Největší množství marín se nachází mezi Zadarem a Splitem. Při volbě lodi se vyplatí zkoumat, kde se pronajímá, neboť to má vliv nejen na oblast plavby – při týdenním půjčení lodě v Zadaru se do Dubrovníku nepodíváte za žádných rozumných podmínek, ale i na další věci. Díky kvalitní dálniční síti jsou rozdíly v dojezdových časech prakticky zanedbatelné, na rozdíl od jiných okolností. Kupříkladu Zadar je proslulý naprostým minimem místa pro manévrování v přístavním bazénu, takže parkovat tam vyžaduje větší zkušenosti. Trogir má jednu marínu přímo v krásném historickém centru, ale vyznačuje se nebezpečnými proudy, které mohou vést k poškození lodi, což se projeví při vrácení kauce. Ta se skládá v hotovosti nebo blokáci prostředků na bankovním účtu při převzetí jachty od charterové společnosti. Výše kauce se pohybuje od jednoho tisíce do čtyř tisíc eur podle hodnoty lodi. Kremik je sice dobře chráněná a prostorná marína, což ocení i řidiči při snaze najít místo k parkování, ale je daleko od města, jeho obchodů a restaurací. Z výše uvedených hledisek

mi jako nejlepší volba připadá marína Mandalina v Šibeniku.

Po složení kauce probíhá takzvaný check-in – prohlídka lodě s pracovníkem charterové společnosti, při které se ověřuje, že nechybí nic z povinného vybavení, kontroluje se stav lodí a dojde na seznámení se s lodí, neboť každá je trochu jiná. Tuto fázi by řada rekreačních skipperů ráda přeskočila, protože zdržuje od možnosti vyplout, ale z vlastní zkušenosti mohu po-



tvrdit, že se to nevyplatí. Lodě mohou mít své zvláštnosti, které v nevhodné chvíli nemile překvapí. Například osvětlení lodi nefunguje jen, jak je obvyklé, na spínač na hlavní desce a na individuální tlačítka u každého světla, ale je třeba jej ještě zapnout hlavním vypínačem, který se schovává kdo ví kde, či pojistka kotevního vrátku může mít neobvyklý způsob zapínání.

Obvyklá je rovněž kontrola plachet a ovládání motoru. Vzhledem k tomu, že starší lodě jsou výrazně cenově dostupnější, tak drobné závady a opotřebení vyloučit nelze. Člověka přesto dokáže překvapit, když jsou na starší lodi fungl nové kvalitní plachty, ale ovládané starými lany na samé hranici životnosti. Po završení této procedury je možné s lodí vyplout. Je však vhodné dobře zvážit, zda má párhodinová, obvykle jen koupací plavba smysl, když je posádka unavena z dlouhé cesty k moři. Osobně se rozhodují právě podle toho, jak moc je náročné manévrovat v maríně, protože obvykle se v sobotu loď vrací do téhož přístavu a „na ostro“ se vyplouvá až v neděli dopoledne.

Kam všude lze v Chorvatsku plout, by bylo na jiné téma, kterému se vůbec nebráním, bude-li však o něj zájem. Z praktického hlediska je třeba se věnovat hlavně tomu, kde zakotvit na noc. Samozřejmě je možné plout i přes noc a dodržovat systém hlídek, ovšem nechť si každý sám posoudí, nakolik je to slučitelné s jeho představou dovolené. Pokud jde o zakotvení na noc, je možné vybírat ze tří základních možností – stání na kotvě, stání na bójce a vyvázání se v maríně nebo u městského mola. Stání na kotvě je nejlevnější z možností, ve větší části zátok je stále ještě kotvení zdarma, ale vyžaduje zvýšenou opatrnost. Chorvatské pobřeží je formováno blízkostí masivu Dinárského pohoří, což přináší již vychvalovanou členitost, ale také efekt, kterému se lidově říká noční bríza či odborněji katabatické větry. Voda má oproti pevnině nižší termickou dynamiku, takže přes den

Námořní historky 1

V roce 2011 jsme při plavbě ze zátoky Pantera na nejsevernějším výběžku Dugi Otoka na Nacionalni Park Kornati, rozkládající se na jihovýchod od něj, zvolili vnější trasu, tedy cestu na jihozápad od tohoto ostrova maratonců – Dugi otok znamená v češtině Dlouhý ostrov a je opravdu hodný svého jména, neboť jeho délka o něco přesahuje 42 km právě jako maratonská trať. Předpověď počasí hlásila prakticky bezvětří, na otevřeném moři ale byla šance na alespoň nějaký vánek do plachet. Proto nás počínající Yugo o síle 5 stupňů Beaufortovy stupnice překvapilo – příjemně, protože „na plné prádlo“ (jak se říká stavu, kdy jsou obě plachty vytaženy na maximum) dělala naše loď ostře proti větru krásných 8 uzlů a na zatím hladkém moři to byla dokonalá plavba – rychlá, klidná a tichá. A přitom držitel nižšího českého oprávnění, vůdce rekreačního plavidla, nesmí za takového počasí vůbec vyplout! Kurz vedl přímo na jihozápad tak, aby bylo možné na dva obraty dosáhnout majáku Sestrice u vstupu do Kornatského kanálu. Poklidnosti okamžiku podlehl i kapitán, který se uložil na přídí schován za plachtou. Tam se dostal oknem v příďové kajutě, takže posádka, včetně kormidelníka se domnívala, že jsou všichni buď v kajutách nebo v kokpitu poblíž kormidla. V celou sudou hodinu bývalo na Radiu Rijeka hlášení počasí, ovšem nyní se

se pomaleji ohřívá a v noci pomaleji chladne. To vede k tomu, že za tmy je nad mořem teplejší, od vody ohřátý vzduch, který stoupá vzhůru a uvolňuje tak místo pro masy chladnějšího vzduchu z pevniny. Tento jev je v Chorvatsku odložen a zároveň umocněn právě horskou hrází na pobřeží – pro představu, Sveti Jure, kousek od Makarské má výšku 1 762 m a nachází se necelých 7 km od břehu moře. Noční bríza

hlásilo Radio Ancona (Itálie). Kormidelník se podíval na mapu v GPS a urychleně zoomoval, i na nejmenším rozlišení byla významně větší část obrázku symbolizujícího naši loď za vyznačeným rozhraním teritoriálních vod. Vyplutí z teritoriálních vod je porušení podmínek pojištění a za to se strhává celá kauce, v tomto případě 2 000 EUR. Kormidelník zakřičel: „Připravit na obrat, pozoor, ted!“ To kapitána probralo z dřimoty, takže do vody sjel sice po hlavě, ale byl již vzhůru. Rychlost lodí, které bezchybně provedený obrat příliš neubral, již v té době přesahovala 9 uzlů, což člověk neuplave, ani kdyby se jmenoval Ian Thorpe, takže kapitán se záhy ocitl pořádný kus za zády, kde jej bdělá posádka samozřejmě zaznamenala. Ostatně jeho výkřiky přeslechnout nešlo. Jen co podle navigace celý symbol jachty bezpečně minul hranici teritoriálních vod, byla loď nastavena přídí proti větru a plachty skasány. Přesto kapitán nechápal, proč má těch nějakých 900 metrů doplavat a názor změnil, až když začala posádka ostentativně mávat žlutým papírem – ve skutečnosti to byl velký žlutý ručník, protože papír, ani když to byl formulář A3 o ztrátě člena posádky během plavby, který má též žlutou barvu, není na takovou vzdálenost rozeznatelný. Ačkoliv by pan kapitán tuto historku vyprávěl poněkud odlišně, souhlasil s tím, že bylo správné okamžitě reagovat na hrozící ztrátu kauce. Od té doby nikdo neopomněl nahlásit, když se za podobných podmínek vydával mimo kokpit.

v poryvech snadno přesáhne rychlost 40 uzlů, což je hodnota, která ráda trhá kotvy ode dna. Pro kotvení je třeba najít krytou zátoku s hloubkou nepřesahující patnáct metrů – charterové lodě mají obvykle kotvu na padesátimetrovém řetězu a platí, že řetězu by měl být vypuštěn nejmeně čtyřnásobek hloubky. Vzhledem k délce vypuštěného řetězu by pak měla zátoka poskytovat dostatek místa na pohyb lodi na kotvě.

Za kotevní bójku se sice platí, podle délky lodi přibližně od sta do čtyř set kun, ale znamená to klidnou noc. I když někdy může vítr pohnout i betonovým blokem o obvyklé váze 700 kg, který drží bóji na místě. Proto někteří provozovatelé bójkových polí vyhánějí kotvící lodě při varování před vichřicemi. Při pozdějším příjezdu již mohou být rovněž všechny bójky obsazeny. Mimochodem, při stání na kotvě nebo na bójce se loď stále považuje za plovoucí a tedy by měla být na palubě přítomna osoba s příslušným oprávněním a ve střizlivém stavu, což pobřežní stráž namátkově kontroluje.

Za využití jiné než domovské maríny se platí poplatek několikanásobně vyšší, než je

bójkovné, ale zase to znamená možnost doplnit vodu, napojit se na rozvod elektrické energie, a především vystoupit suchou nohou na břeh a využít tamních sprch a toalet. Městská mola bývají levnější, avšak nemusí nabízet vše z výše uvedeného servisu. Na ostrovech pak bývá s dostatkem pitné vody někdy problém i v renomovaných marinách, neb se tam voda dováží tankery z pevniny, což je třeba případ ACI mariny Žut nebo městečka Maly Iž. Osobně preferuji rozložení nocoování s vyplutím v neděli následované dvěma nocemi na bójkách, za optimálních podmínek na kotvě, pak jednu noc někde v hezkém městečku a pak opět dvě noci na bójkách a návrat do domovské maríny.

Před odevzdáním lodi je třeba dotankovat spotřebovanou naftu, což ve frekventovanějších přístavech tvoří v pátečním odpolední u benzínek, které jinak vypadají jako normální tankovací stanice, jen mají z jedné strany místo silnice vodní plochu, chaotické fronty. Tentýž den navečer pak probíhá check-out zpětná kontrola lodi. Pro kapitány, vyčerpané motáním se u benzínky, manévrováním při parkování a pak touto kontrolou je následné vyřizování kauce psychicky náročnou záležitostí. Přeci jen přijít o nějakých 1500 EUR by bylo velmi nemilé a dvakrát by prodražilo celou dovolenou. Větším nebezpečím z hlediska pravděpodobnosti vý-



skytu jsou ale menší srážky za dílčí detaily typu upchané toalety, ztracená klika na vinšnu apod.

Předcházející řádky mohou letmo nastínit, jak přibližně jachting v praxi vypadá, ale to ani zdaleka nenahradí osobní zkušenost, kterou mohu každému jen doporučit. Svět jachtingu není jen světem, v němž se mohou dobře odehrávat příběhy her na hrdiny, k čemuž svádí například to, že se v marinách potkávají lidé z celého světa a z nejrozličnějších sociálních skupin na lodích, které neustále odplouvají a připlouvají nebo také nedoplují. Jak bylo naznačeno výše, Čechoslováci uskutečnili řadu plaveb i za minulého režimu – nemohl mezi tyto nadšené a talentované lidi proniknout rozvědčík s úkolem využít plavby do ústí anglické řeky Humber k fotografování loděnice v Hullu? Nebo hůř, nebylo možné nějakým způsobem zlomit přímo někoho z jachtařů? Naopak v dnešní době si lze snad-



no představit, že teroristé využijí jachtu k útoku na civilní leteckou dopravu, jak popisuje třeba Patrick Robinson. Z jiného konce je třeba zdůraznit, že plavba na plachetnici je dokonalým místem ke hraní těchto her, které pomohou zkrátit někdy jednotvárné pasáže plachtění. Pro mne osobně je jednou z nejpříťažlivějších věcí na jachtingu stále ještě nadprůměrně vysoká slušnost mezi příslušníky tohoto společenstva, kdy je samozřejmostí pomoci, podat lano, přistávající lodi, slušně se pozdravit a vůbec se chovat ohleduplně.



Námořní historky 2

Nejdramatičtější noc, kterou jsem na lodi zažil, se odehrála zhruba v polovině plavby, kdy jsme proplouvali souostrovím Kornati, na němž je vyhlášen stejnojmenný Národní park. NP Kornati chrání nejen mimořádné bohatství mořského ptactva, vzácný a nádherný podhladinový ekosystém včetně delfínů skákavých (v angličtině neméně výstižně zvaných lahvonosých), ale i samotný povrch ostrovů, které jsou důkazem toho, co může způsobit hloupé chování k přírodě a krajině. Kácení borových hájů a nadměrné pasení ovcí způsobilo degradaci povrchu a následnou erozi půdy v takovém rozsahu, že byly prakticky zcela obnaženy kamenné základy ostrovů. Na nich jsou tak nádherně vidět geologické vrstvy, jejich zlomy apod. Jeho součástí jsou i nádherné útesy dosahující místy až přes to metrů výšky, z nichž je nějakých 30 metrů nad hladinou a zbytek pod ní. Podle mého se jedná o jedno z nejkrásnějších a nejpůsobivějších míst na zemi. Když jsem je poprvé uviděl, rozhodl jsem se, že se tam buď sám ožením, nebo jako kapitán využiji svého práva oddávat. Druhá možnost se mi splnila v roce 2011, při mé první plavbě v pozici lodivoda. Byť se nakonec platnost sňatku nepodařilo protlačit přes brněnskou matriku, která je pro tyto záležitosti příslušným správním úřadem, tak se jednalo o nevšední zážitek. Oné noci jsme zakotvili v zátocě Vrulje. Na noc byl hlášen silný katabatický vítr. Proto jsme se rozhodli stát na dvou kotvách a samozřejmě držet nepřetržitou hlídku. Většinu noci stála loď na rozdíl od sousedních v klidu, avšak nad ránem přesáhla rychlost větru v poryvech 60 uzlů, jedenáctý stupeň Bouforta – silná vichřice. To už nevydržela ani Pembina a vítr ji začal snášet na skaliska. Motor byl nastartován, kotevní vrátek však vypověděl službu, a tak bylo třeba kotevní řetěz s hlavní kotvou i přimotané kotevní lano s pomocnou vytáhnout ručně, což se společným úsilím podařilo. Mezitím se však jakémusi rybáři utrhla síť a rozhodla se blíže seznámit s naším propelerem – vrtulí pohánějící loď při plavbě na motor, které se ne zcela přesně říká lodní šroub. Loď se tak stala téměř neovladatelnou, naštěstí ji už vítr hnál mimo skály na volné moře. Na poslední chvíli chytla znovu vypuštěná hlavní kotva, a tak bylo možné po rozednění začít s odřezáváním sítě.

S tím se pokračovalo i poté, co nás strážci parku dotáhli na bójku uvnitř zátoky. Celkem bylo potřeba asi sto padesáti nádechových ponorů, než byl šroub očištěn. Přičemž uvnitř zátoky držel proud potápěče příhodně na místě, takže šlo použít obě ruce a pracovat efektivněji, jenže o to složitější bylo se vynořit. Já absolvoval asi 130 ponorů, přičemž v zátocě jsem po každém druhém vynoření dával, jak se mi nedostávalo dechu. Vzhledem k tomu, že při snaze přeprat síť byl motor mimořádně namáhán, tak bylo přistoupeno mj. ke kontrole oleje. Jeho hladina se zdála být těsně pod minimem, takže jsme jej doplnili z rezervy, která byla na palubě a navíc ještě z toho, co nám darovali strážci parku. Další plavba směrem na ostrov Murter probíhala zcela idylicky až do okamžiku, kdy jsme chtěli vyplout z Kornatského kanálu na Murterské moře. Proti nám šel vítr, proud i pohyb vln. Kapitán nařídil použít motor, abychom se dostali z úzkého hrdla průlivu. Jenže po jeho spuštění se z výfuku, jímž je odváděna i protékající voda chlazení, vyvalila oblaka hustého bílého dýmu a zahalila širé okolí. Motor jsme ihned vypnuli, hasicí přístroje v pohotovosti, ale naštěstí nikde nic nehořelo. Museli jsme napnout všechny (tedy obě) plachty a na moře postaru vykřičovat. Než jsme překonali cirká 200 metrů úžiny, provedli jsme nějakých 40 obrátů a napluli více než 6 km. Po noční fujavici bylo moře docela zvlněné, ale čerstvý severák nám umožnil jej přeplovat na plachty rychle a v klidu. V zátocě Sv. Nikola jsme měli domluvené setkání s majitelem lodi, aby se mohl na motor podívat. V této zátocě se nachází malý přístav bývalé rybárny, zhruba tak pro šest větších lodí. Nyní tam stály dvě lodě s rakouskou vlajkou posádky, vyvázané tak mohutnou pavučinou lan, že se tam žádná další loď nevešla, když jsme přesto zkusili se vyvázat na kraji mola, tak nás jeden člověk zavalil lavinou německých nadávek, z nichž jsem rozuměl pouze některých výrazům, jimiž narážel na to, že měl Hitler všechny Čechy poslat do Osvětimi. Žel mi kapitán zakázal odpovědět s použitím mooringového háku místo slovníku. Odmítnout přistání lodi plující na plachty bez motorového pohonu se považuje za obzvláště hrubou neslušnost. Nakonec jsme se vyvázali u mola z vnější strany. Majitel lodi příčinu dýmu odhalil záhy – v motoru bylo oleje i po dolití 4 litrů tak tak minimum, ale převodovka byla bohatě přelitá, a právě ze spálení tohoto oleje vznikl onen dým. Holt devět právníků v posádce mělo i svá negativa...

napsali různí autoři Doplnky a inspirace

VESMÍRNÝ VRAK

Mrtvým vakuem se bezcílně pohybuje temná masa vesmírného Vraků, složeného z různých opuštěných a ztroskotaných lodí, které jsou havarované nebo zaklíněna jedna do druhé. Vrak neodpovídá na volání a jedinou odpověď v rádiu je ticho hluboké jako smrt...

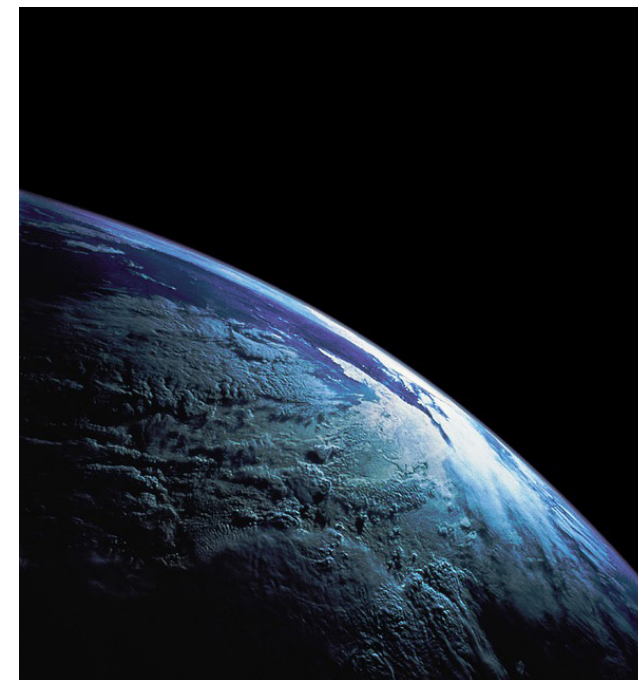
Nikdo neví, proč Vrak vznikají, a nikdo nedokáže vysvětlit, jaká podivná náhoda či záměr k sobě vede havarované a zničené lodě, které pak společně vytvoří mohutný Vrak, který se pohybuje vesmírem. Některé lodě do něj havarovaly, některé tam byly přitaženy, jiné tam zakotvily, aby Vrak prozkoumaly ... a už nikdy neodrazily, přičemž osud jejich posádek je neznámý. Tvrdí se, že na Vracích žijí podivné bytosti z mimozemských lodí, krvežízniví kanibalové nebo tvorové zmutovaní zářením poškozených nukleárních motorů. Vrak se objevují a zase mizí, jejich pohyby vesmírem jsou naprosto nepředvídatelné. Byly zaznamenány případy, kdy Vrak stáhla gravitace některé planety, na které havarovaly, jiné byly spatřeny v krátkém časovém úseku ve vzdálených sektorech Galaxie, světelné roky daleko od sebe. Někteří věří, že za to mohou částečně funkční motory mimozemských lodí zapletených do Vraků, jiní tvrdí,

že cosi ve Vraků je stahuje na dosud neprozkoumané červí díry a spojnice vesmíru.

Vraků jsou obávané a málokdo se zastaví, aby je prozkoumal. Příliš mnoho lodí, které tak učinily a staly se součástí Vraků, slouží jako varování pro všechny ostatní. Pobřežní stráž se většinou spokojí pouze s pozorováním a umístěním varovných bójí. Nikdo z nich není placen natolik, aby riskoval život... nebo i duši na těch strašidelných kusech železa.

V tomto článku jsme dali dohromady příspěvky od různých autorů, abychom zaručili, že různé kusy Vraků a různé lodě, které jsou jeho součástí, budou skutečně odlišné a zajímavé. Můžete Vrak použít pro své sci-fi nebo space operové hry jako tajemný prvek, který se tam objeví, případně jako zdroj zápletek. Postavy mohou na Vraků havarovat a budou muset jeho kusy prozkoumat, aby nahradili poškozené díly svého motoru a mohli se odpoutat. Mohou tam přistát o své vůli, aby zachránili někoho z jiné lodi, případně, aby odtud odnesli zásoby, náhradní díly (mohou zůstat trčet ve vesmíru daleko od jakékoli obydlené planety a s docházejícím kyslíkem je i Vrak lepší možností než udušení), mimozemské artefakty, vzorky nebo konkrétní krabice (za jejichž odvoz jim někdo zaplatí). Mohou také do Vraků vézt nukleární bomby, aby ho zničili a ten neohrozil provoz v rámci rušných Vnitřních planet.

Možná, že ne všechny kousky Vraků budou zapadat do vaší představy vesmíru – některé budou obsahovat technologie, které ve svém vesmíru nemáte, některé budou odkazovat na



realie jiných světů... ale tak je to v pořádku. Můžete si kousky, které se vám nelíbí, pro svou potřebu upravit, jen se jimi inspirovat nebo je úplně vypustit.

VRAK TH105-42

Počet prvků: -neznámé-

Obyvatelé/Posádka: -neznámé-

Gravitace: Vrak samovolně a nekontrolovaně rotuje a v okrajových částech tak vytváří gravitaci.

Nebezpečnost: 7G – postupujte dle protokolu A274-B

Earth Space Ship ESS Archa

Autor: Skenderax

02. 02. 2020 opustila ESS Archa, najmodernejšia loď vtedajšej spoločnosti, obežnú dráhu zeme a vyrazila na vzdialenú exoplanétu s názvom Terra. Jej posádka s vybavením založí prvú kolóniu a teraformuje planétu.

Jeden milión ľudí (40% mužov, 60% žien), s implantátom pre cestovanie hlbokým vesmírom (deep-space implantát) bol uvedený do stavu hibernácie. Päťstopäťdesiat miliónov ton stavebného materiálu, strojov na 3D stavanie, výzbroje, vozidiel, potravín, zvierat, rastlín a pomocného materiálu bolo uložených v špeciálnych oddeleniach v útrobach tele lode. Použitím špeciálne vyvinutej teórie rozdelenia masy a váhy počas cestovania na časopriestorových vlnách sú kontajnery premiešané na lodi špeciálnym rozdeľovacím kľúčom.

Najmodernejšia technológia umelej inteligencie typu Anthive, ktorá funguje na princípe využívania kolektívneho myslenia hibernovaných pasažierov, naviedla loď na správnu cestu, zapla ochrannú silovú clonu a vytvorila časopriestorovú vlnu. Zdanlivo stacionárna loď ESS Archa sa pohybovala ku planéte Terra dosiaľ nevídanou rýchlosťou. Cesta, ktorá mala trvať krátkych desať rokov, v skutočnosti nikdy neskončila.

Deep-space implantát ľudí vysiela do mysle raz za X sekúnd elektrický náboj a nedovolí mysli umrieť. Na oplátku dostane odpoveď na

niekoľko stovák tisícov úloh, ktoré centrálny počítač Anthive (CCA – central computer Anthive) vyhodnotí v priebehu letu. Takto CCA dokáže vyhodnotiť zdanlivo nekonečné množstvo riešení navigácie, manipulovania z časopriestorovou vlnou, starania sa o interiér lode a senzorové zhodnotenie okolia.

Nie všetci však na lodi spia. Nevysvetliteľnou náhodou sa skupina modliviek zelených dostala zo svojho kontajnera a v prostredí lode zmuťovala. Teraz sa, meter a pól vysoké beštie, pohybujú po lodi a svojimi silnými prednými končatinami vytrhávajú ľudí i zvieratá z ich truhliel a požierajú ich. To oni sú teraz pánmi lode.

Úmrtia ľudí na palube zaneslo chybu do výpočtov CCA, s ktorou sa pri programovaní nepočítalo. Chyba spôsobila nesprávne počítanie úhybného manévru a zároveň stroskotanie lodi na Vesmírnom Vrahu. ESS Archa uviazla v telese a CCA sa snaží spočítať parametre na vytvorenie časopriestorovej vlny pre tak masívny objekt. Stále však počíta a počíta. Rozdáva úlohy implantátom, vyhodnocuje odpovede. Dostal sa do cyklu, ktorý možno niekedy skončí. CCA pracuje na 100% desaťročia, storočia, tisícročia (?). Váha telesa Vesmírneho Vrahu sa však mení, rastie a tak CCA počíta ďalej a ďalej. Výpočet ho vyťažuje natoľko, že okrem udržania života pasažierov ESS Archa sa nestará o nič iné, a tak nevie vyhodnotiť vplyv modliviek na presnosť výpočtov.

Loď je konštrukčne rozdelená do troch častí:

- Prvá, dlhá 800 metrov, široká 100 metrov a vysoká 120 metrov, je určená na prevoz nákladu i hibernovaných ľudí. Všetko je rozdelené do veľkých kontajnerov. Takto je vytvorená sieť dvadsať metrov dlhých chodieb s križovatkami, na ktorých sa dá ísť nie len do všetkých štyroch smerov na poschodí, ale i vystúpať o poschodie vyššie, respektíve nižšie. Toto je kráľovstvo Modliviek Zelených (Kudlanka Nábožná) – meter a pól vysokých predátorov v chitínovom pancieri. Časom a prirodzeným výberom najsilnejšieho, sa vytvorili dve majoritné skupiny Modliviek. Prvý majú pancier so schopnosťou meniť farbu a maskovať sa tak s okolým. Druhý dokážu na desať metrov vystreliť ochromujúce kyseliny na terč. Sú i ďalšie poddruhy, ktoré ale nie sú tak masívne zastúpené.
- Druhá časť je menšia ako prvá. 30 metrov dlhá, vysoká i široká kocka chráni telo zacykleného CCA. Počítače, akumulátory, systémy a senzory. Veľa z toho zničené vekom, veľa z nich náhradné a čakajúce na zapnutie v prípade výpadku aktívneho prvku. Obranné systémy – pancierové dvere, nízkalibrové autokanóny, brokovnice i plynové kapsule – majú zabrániť prípadným sabotážom v preprogramovaní alebo reštartovaní CCA.
- Tretia časť je pohonná. Megagenerátory časopriestorovej vlny i ochranného štítu.

Laboratórium profesora Octaviena Lapierre

Autor: Skenderax

Veľkosť – základný modul lodi je veľkosti trojposchodového rodinného domu. Jedno poschodie je samotné laboratórium a skradište ulovených obetí. V trezoroch a mraziacich boxoch sú uložené esencie, energetické zásobníky, stimulátory. Na ďalšom poschodí relaxuje, rozmýšľa o ďalších nových druhoch, robí si poznámky. A na poslednom skladuje zásoby jedla pre seba. Nie je moc vyberavý.

Obranné zariadenia – Octavien Lapierre si nemyslí, že by existovala bytosť, ktorá by ho mohla ohroziť, ktorá by ho mohla v priamom boji vážne zraniť alebo dokonca zabiť. I napriek tomu je okolie jeho laboratória extrémne nebezpečnou oblasťou. V bludisku okolitých vrakov sa pohybuje takmer kompletná zbierka nemŕtvych rôznych rás, druhov a veľkostí živočíšnej i rastlinnej ríše, na ktorých vykonal svoje pokusy pán profesor a pre nedostatok miesta vyhodil. V samotnom laboratóriu si necháva len tie najpotentnejšie, najnádejnejšie exempláre, ktoré mu čiastočne pomáhajú s prácou.

Detekcia – I keď profesor nemaskuje zostatky svojej lode predsa len oblasť v širokom okolí je neobývaná, mŕtva. Nájsť jeho laboratórium je ako hľadať ihlu v kope seba. Sú však indície, ktoré o smere napovedajú. Hlavnou indíciou je zbytková energia, ktorú je možno

cítiť pri vykonaní každého pokusu. Je cítiť ako vlna negatívnej energie, ako smradľavý, polárne mrazivý vzduch pripomínajúci záhrobie. Ďalšou indíciou je pohyb mŕtvol. I napriek tomu, že sú nemysliace, každá sa prirodzene pohybuje viac menej od miesta, kde jej bola odňatá duša.



Poklady – Okrem zásobníkov energie (pochybného zdroja) je možné u profesora nájsť rôzne mutagény, ktoré dokážu vrátiť i zlepšiť fyzické vlastnosti pacienta. Je tu možné nájsť lieky, ktoré pri svojom výskume objavil a ako správny vedec nevyhodil, i keď jemu nie sú na nič dobré. A hlavným pokladom sú poznámky samotného hlavného vývoja, ktoré by každý nezainteresovaný označil za nekromanciu.

Octavien Lapierre – vedec, génus. A rovnako tak i terorista, fantatik, blázon.

Vyrastal ako nadané dieťa, ktoré inteligenciou predbehol dobu o generácie. Veda, národ, celá planéta doň vkladala nádeje. A ON ich svojím spôsobom naplnil.

Spoločnosti na planéte Viera hrozila energetická kríza. Oficiálne Octavien našiel spôsob, ako krízu oddialiť, neoficiálne to však bol podvod. Octavien totiž našiel spôsob, ako z obyvateľov vysať životnú energiu, uskladniť ju na neskoršie použitie a pri tom čiastočne zachovať funkčnosť tela.

Domovskú planétu v tom okamihu obiehal Vesmírny Vrak, miesto nedozerných možností pre Octavienove pokusy. Presvedčil vládu, skonštruoval koráb, ktorý by ho na Vrak dostal. Požil pri tom časť svojej nazhromaždenej energie, časť čerstvej.

Zo svojou loďou pristal na Vraku a ihneď sa pustil do skúmania. I keď len zo šťastím niekoľkokrát vyviazol so zdravím telom, i tak si so šťastím uvedomil, aký potenciál ukrývajú bytosti v ostatku vraku.

V prvom rade ale musel podporiť svoju silu, aby ich mohol loviť. Výsledkom jeho experimentov sa stal superjašter. Rýchly, silný, so schopnosťou neuveriteľne rýchlej regenerácie. Jašter loviaci všetko živé na svoje (nekromantické) pokusy.

HGS Rezervace

Autor: Sosáček

1. záznam

Loď je obrovská. Válec dlouhý jedenáct kilometrů a široký čtyři, i když vnější plášť tvoří téměř půl kilometru ledu. Mezi krátery je vidět výsostné znaky starých národů a států, vyprávějící o tom, že loď se vydala na cestu staletí před Higsovým pohonem, který cestování vesmírem učinil běžným.

Transpondér vysílá dávno nepoužívaným protokolem. Naše umělá inteligence tvrdí, že komunikace rychlostí světla je barbarská, ale zprávu přeloží. Je krátká. „Tady je HGS Rezervace, tři tisíce sedm set čtyřicet dva lidí na palubě. Měli jsme poruchu. Prosíme o pomoc.“ Pořád se opakuje.

2. záznam

V archivu jsme našli posláni lodi – nebyla to klasická generační loď, typická pro rané zkoumání vesmíru, jednalo se o ekologickou rezervaci. Jejím cílem bylo zachránit a dovézt do bezpečí vzorky rostlin a živočichů pro případ ekologické katastrofy.

Hlubkové skeny všechno potvrdily. Většina systémů Rezervace je funkční. V lodi je atmosférický tlak a má správnou teplotu. Tucet kilometrů komor obsahuje tucet pozemských podnebí – poušť, džungli, lesy mírného pásma, tundru a další, které jsme ze skenů nedokázali identifikovat. Loď plná života.

Otázkou zůstává, co se stalo s posádkou. Na skenerech po ní není ani stopy. Jádru lodi tvoří jakýsi podivný materiál, který blokuje naše skenery. Možná jsou uvnitř.

3. záznam

Tři hodiny trvalo, než jsme se dostali přes vnější obal lodi a skrz kilometry chodeb, trubek, žebříků a schodišť. Pak nás přivítala džungle. Právě pozemská džungle. Stromy, hmyz, květiny, drobní živočichové ... naši biologové jsou štěstím bez sebe, a ani já se nemůžu ubránit úsměvu. Po obloze putuje simulované slunce, a je těžké uvěřit, že venku je temná prázdnota.

Nassar řekl, že jeho tým našel během hodiny dost vzorků na to, aby se biodiverzita terraformovaných planet zdvojnásobila. Pokud je to tak, udělali jsme velký objev.

4. záznam

Vydali jsme se hledat posádku hloub v Rezervaci. Je to bludiště. Na každý metr, který nás přiblíží našemu cíli, jako bychom museli ujít několik metrů jiným směrem. Člověk má pocit, že chodí v kruzích, potkává místa, kde už byl, jiná a přitom stejná, jako by se loď měnila. Miriam tvrdila, že viděla, jak se chodby přesouvají, ale nikdo jiný si ničeho nevšiml. Všichni jsou nervózní.

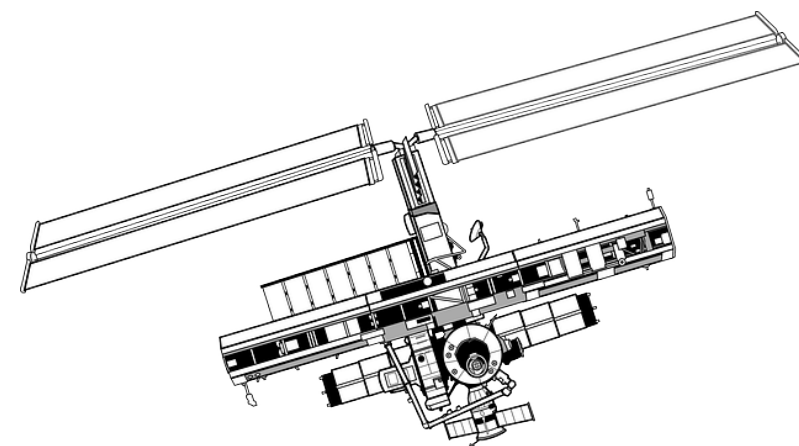
5. záznam

Došli jsme k jádru lodi. Osvětlení nefunguje už několik hodin. Poslední dveře vedly do zdi. Přesněji, vedly do jedolité tvrdé, bílé, pórovité hmoty. Rozhodli jsme se prořezat dál. Někdo zavtipkoval, že mu to připadá, jako bychom řezali do kosti.

Jsem jediná, kdo má vědeckou výbavu, takže se ostatní nedozví, že skener tvrdí totéž. Doufám, že se oba mylí.

6. záznam

Bůh nás ochraňuj. Probudili jsme to.



ESS Žouk (Quest na motívy legendy o Bludnom Holand'anovi)

Autor: Skenderax

Miestnosťou zatriasol silný prešiel otras. Ďalšia loď neďaleko odtiaľ uviazla vo vesmírnom vaku. Éterom rozľahol kódovaný hlas. Kódovaný štandardným vojenským kódom planéty Zem.

„Vesmírna loď ESS Žouk hlási poškodenie a žiada o pomoc!“

Kódovaný signál sa opakuje v pravidelných intervaloch.

Nie je ťažké ju nájsť, nie je ťažké otvoriť hangár. Na hrdinov však nečaká žiadne privítanie. Len blikajúce núdzové svetlo na chodbách. Tohto desať poschodového bojového stroja s druhej línie s 26 ťažkými delami na spodných poschodiach a 26 ľahkými na horných.

Loď poznáva, že prístup do nej nie je autorizovaný, a už po niekoľkých desiatkach metrov sa mierne zatrasie a oznámi: „Váš vstup nie je autorizovaný. Loď zahájí obranné mechanizmy za 5-4-3-2-1.“ Ozve sa niečo ako výstrel naprázdno, svetlá sa bolestivo rozžiaria, ale inak sa nič nedeje.

Postavy môžu nasledovať ďalej. Posledná z nich však zaútočí na svojich kolegov. Jej schopnosti sú výrazne nižšie, ale i keďže útočí z prekvapenia, mala by zaslať aspoň trochu paniky medzi ostatných. Pri zabití sa vyparí ako zo vzdu-

chu a chvíľu výjde spoza rohu skutočná postava hrdiny, ktorý si nebude pamätať posledných zo pár minút. Posledné, čo si bude pamätať, bude zvuk výstrelu naprázdno a bolesť hlavy.

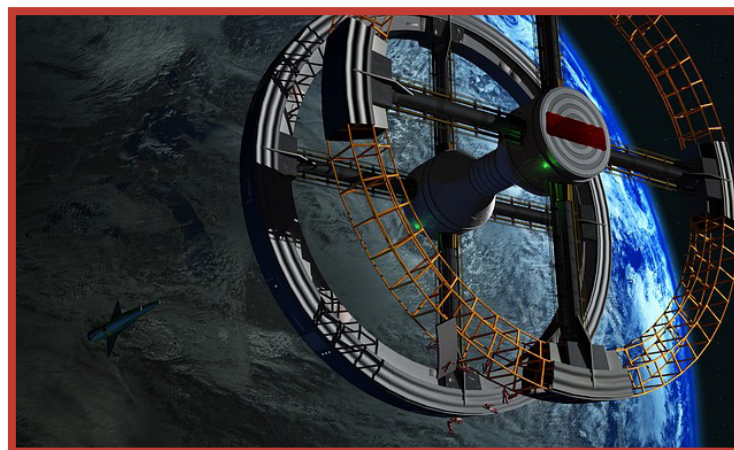
Loď je prázdna. Nikde ani stopa, ani prach, ani povalujúci sa náboj. Nikde nie je elektrika. Funguje len núdzové osvetlenie.

Situácia sa opakuje zas po nejakej dobe.

„Váš vstup nie je autorizovaný. Loď zahájí obranné mechanizmy za 5-4-3-2-1.“ Ozve sa niečo ako výstrel naprázdno, svetlá sa bolestivo rozžiaria ale inak sa nič nedeje.

Tentoraz však dvaja z hrdinov zaútočia na svojich kolegov. Opäť s postihmi a opäť sa vrátia po chvíli originály.

Na lodi sú len dve miesta, kde sa dá niečo dozvedieť. Buď sa pokúsiť ju opustiť, ale tomu sa tentoraz bude loď brániť. Alebo sa dostať do riadiaceho centra a tam si preštudovať (hacknúť) lodný záznam.



Záznam hovorí o tom kedy bola loď postavená, na akej orbitálnej základni a kým. Tiež spomína časté nehody a prípady žiaľenstva, ktoré zaznamenali hlavne strojový inžinieri. Preto sa i omeškalo jej dokončenie a bojové nasadenie. Loď, alebo skôr lodný program, však nutnosť dokončenia a osadenia lode posádkou neuznal za dostatočný dôvod na zdržanie jej bojového nasadenia a napriek snahe opustil prístav.

Posledné desaťročia blúdi galaxiou a zbiera informácie od tých „bláznov“, ktorý do nej nastúpia. V záznamoch však nie je vysvetlené, KTO nahradí tých, z ktorých sú vysávané informácie. Sú to DUCHOVIA? To nik nevie a asi sa ani nedozvie.

Odmena: Náboje, zásoby, vybavenie, zdroje a podobne, čo loď mala pri odchode zo strojnice.

Cieľom nie je vyvraždiť družinu, ale vnieť do jej radov neistotu, ktorú je možno použiť o niekoľko questov neskôr. Zároveň sa môžu obohatiť o cenné vybavenie, ktoré by im malo náramu s loďou vynahradiť.

Toto je len taký vtip, ktorý ma dnes napadol a moc som sa nad ním nezamýšľal. Je to na krátky a intenzívny quest. Dve maximálne tri hodiny akcie so šťastným koncom, keď dorážajú hrdinovia s bolesťou hlavy uniknú z korábu s novými hračkami.

Loď za niekoľko hodín alebo dní zmizne.

Raj a peklo zvierat

Autor: Skenderax

Príbeh je postavený podľa námetu mojej obľúbenej beštie *Colour Out Of Space* (použijem skratku CooS lebo som lenivý to prepisovať). Táto beštia bola použitá v rovnomennom diele H. P. Lovecrafta, ktoré určite stojí za prečítanie.

Quest je v skutočnosti smrteľná pasca a jedinou šancou ako prežiť je utiecť veľmi veľmi ďaleko. Preto neviem, či niečo také chcete zakomponovať do vraku. Ja som hral podobný quest na Divokom západe ako jednorázovku a bol to poriadne depresívny masaker, na ktorý hráči s radosťou spomínajú.

Scéna: Príchod

Lod' je prastará a cudzia. Jej koridory sú priveľké, divne tvarované, popísané znakmi, ktoré boľia na pohľad svojou zložitosťou. Niečo je tu však iné ako inde. Vzduch. Nie je filtrovaný, umelo okysličovaný, nespočetne krát recyklovaný.

Je čerstvý.

Po zopár krokoch zisťujú hrdinovia prečo – nachádzajú vegetáciu. Krásne zelenú s veľkými farebnými plodmi. Niekde v dialke je počuť hukot hmyzu.

Scéna: Hangár

Hrdinovia prídu do hangáru tunelom niekoľko desiatok metrov nad zemou a tak majú dob-

rý výhľad na gigantický priestor, ktorý sa pred nimi rozprestiera. Bývalý hala, hangár alebo skladište. Nech už to bolo čokoľvek, hravo by sa tu zmestila celá vesmírna loď. Teraz je to ale len vrakovište pokryté zeleňou. Pozemské i mimozemské rastliny tu žijú v symbióze. V strede tejto ohromnej plochy je jazero s malým ostrovom. Na prvý pohľad vidno, že hrdinovia nie sú jediný, ktorý tento raj našli. Sú tu i iné živočíšne druhy, hlavne mimozemské. Na prvý pohľad sa zdá, že sa len tak bez záujmu túľajú po krajine.

Nie je vidno žiaden súboj, žiadne naháňanie, žiadne násilie. Počuť len bzukot hmyzu, ktorému sa tak dobre darí, že narástol do veľkosti palca dospelého človeka, a občasnú zrevanie niektorého z tvorov v džungly. Hmyz i zvieratá sú jemne deformované. Hmyzu, ktorý žije najkratšie, sa darí najlepšie.

Scéna: Spánok

Hrdinovia spia tvrdým spánkom. V ňom majú divoké sny, ktoré ako by boli vystrihnuté z iných svetov, iných životov. Vidia krásy iných svetov i okamihy, ktoré pôsobia stresujúco. A k tomu počujú hudbu. Nádhernú, nadpozemskú, rajskú hudbu. Hudbu, ktorá sa dá počúvať do konca života. Hudbu, kvôli ktorej sa človek nechce zobudiť.

Napriek tomu sa zobudia. Živý, zdravý a s spomienkou na hudbu. Spomienkou na okraji mysle. Cítia ju a predsa nevedia zopakovať, nevedia si ju spievať...

+ V noci útočí *Colour Out Of Space* – svojím mentálny útokom oberá obeť o slobodnú vôľu, zabráňuje im odísť a smeruje ich ku letargii prípadne inej forme šialenstva.

Scéna: Džungla

Hrdinom nič nebráni pohybovať sa medzi rastlinami, ochutnávať ich (nie sú moc dobré), prípadne loviť. Žiadne zviera sa im nebude brániť, žiadne nebude moc dlho utekať. Žiadne nebude moc dobre chutiť. Všetko je pasívne, pripravené vzdať sa všetkého. I života.

Postupom nájdu i miesta, kde si humanoidi, resp. mimozemské rasy, spravili obydlia. Kde sa usadili, kde vyklčovali časť džungle, kde vytvorili mini dediny. Nájdu rodiny, ktoré vyvraždil najstarší člen a potom spáchal sebevraždu. Pekne naukladaných vedľa seba, bez znaku toho, že by sa bránili. Nájdu obesených. Nájdu mŕtvolu, ktoré umreli od smädu, sediacich na provizórnych kreslách vyrobených zo šrotu, na ktorom sa umiestnila džungla...

Podobne na tom sú i zvieratá v lese. Tie však umierajú od smädu. Bez zjavnej známky dôvodu, prečo by sa nemali napiť.

Scéna: Napovedy

- **Opilec:** Hrdinovia započujú strelbu. Dobehnú sa pozrieť a uvidia muža. V jednej ruke zbraň, v druhej fľaša s liehom na čistenie kovu. Kričí opilštinou na džunglu, ktorá mu neodpovedá. Nie je mu moc rozumieť, ale z reči pochopia hrdinovia, že

vyzývá džunglu, aby si ho prišla zobrať, že sa jej nebojí. A páli nazdarbohu jednu dávku za druhou do listov na okolý. V skutočnosti sa bojí. Bojí sa zobrať si život. A alkohol je jediný spôsob, ako si dodať odvalu, ako „vypnúť“ negatívne pôsobenie CooS. Jediný spôsob, ako prestať snívať. Nakoniec opilec predsa len spácha sebevraždu, prípadne v najbližšom spánku umrie.

- **Farby:** Po niekoľkých nociach (2–3 podľa toho, ako GM nastaví úbytok vôle) si hrdinovia uvedomia, že mierne svietia farbami dúhy. Čo to spôsobuje? Hmm... Zistia, že i rastliny a všetko živé v noci jemne svieti. To je fyzický prejav útokov CooS.
- **Radiácia:** Na okolý je zdroj radiácie. Nie veľkej, ale predsa. Je to v jazere.
- **Mrtvolý:** Najviac mrtvol je v okolý jazera, resp. čím bližšie ku jazeru, tým viac je mrtvol.

Scéna: Jazierko

Postavy musia preplávať (prekonať) cez jazero na ostrov. Na ňom je široký servisný tunel. Hrdinovia cítia mierny zápach ozónu, vidia mierne svetlo na stenách.

Ak pôjdu ďalej, uvidia CooS. CooS nemá hmotné telo – je to len amorfné svetlo rôznych farieb – a je nezraniteľný zbraňami. Je možné mu ublížiť len mágiou alebo jej ekvivalentom. Má tri druhý útokov:

- *Mentálny útok* – oberá ním postavy o vôľu. Čím slabšia vôľa, tým menej účinný je mentálny útok.
- *Vyciciavanie* – oberá postavy o životnú energiu, na ktorej sa živý a rastie. Prefaľuje sa to fyzickým starnutím podobným umrtiu na vyschnutie.
- *Chytenie* – dokáže zhmotniť časť svetla tak, že vytvorí končatinu, ktorou dokáže „zobrať“, čo chce.

CooS je tvor, ktorý by mal byť nezabiteľný. Ten, kto bude mať silu a schopnosť jej ublížiť, sa stane prvým terčom vyciavania. Postavy by mali dôjsť do štádia, kedy si uvedomia, že proti tomuto sa nedá bojovať a pokúsiť sa utiecť. Ak na to budú mať ešte dosť vlastnej vôle. Prípadne si pomôcť navzájom.

Čo sa deje

Servisné tunely su miestnom, kde CooS umiestňuje svoje larvy. Tie postupne svojim mentálnym útokom oberú živočístvo o vôľu a potom vstrebávajú ich silu. Ak narastie do určitej veľkosti, hantár opustí a po nejakom čase sa vráti vložiť novú larvu. V čase, keď sú servisné priestory v jazierku prázdne, sa pomaly život vracia do pôvodných kolají. Zvieratá sa rozmnožujú, rastlinám sa vráti chuť, svet sa premení na raj.

Nákladný modul LIBRA 7

Autor: Josef Janák

Tento modul sloužil svojí posádce veľmi dobre do doby, než se střetl s meteorickým rojem, při jehož průletu byl velmi vážně poškozen, a posádka se musela urychleně evakuovat. Od té doby bloudí vesmírem v úsporném režimu...

1 Vstup

Kruhový poklop v podlaze – Standardní vstup na loď. Při jeho otevření se dole vysunou schůdky.

2 Konferenční místnost

Dlouhý stůl s mnoha křesly – Opravdu mnoha. Tolik lidí se tu ani nikdy nesešlo.

Holografický projektor – Nainstalovaný ve stropu. Veškeré informace a prezentace se z něj promítaly nad stůl doprostřed místnosti.

Stromek v rohu – Uschlý. Sloužil jako dekorace.

Znaky galaktické republiky na stěnách

3 Palubní můstek

Řídicí panel s centrálním počítačem – Odtud se ovládala celá loď. Počítač hlásí selhání všeho možného.

Čelní skla – Dvě obrovská okna do vesmíru. Současně sloužila jako displeje. Levé schyťalo velkou ránu a je popraskané.

Tři křesla

4 Luxusní kabina

Občas se na lodi vyskytla i nějaká velmi důležitá persona, která zde byla ubytována.

Červený koberec se zlatými ornamenty

Pohodlné lůžko – Matrace, polštář, přikrývka. Vše v elegantním designu a ergonomických tvarech.

Noční stolek v rohu – Je na něm postavený trojrozměrný elektronický globus galaxie.

Stůl – Je na něm počítač – LCD monitor a klávesnice.

Luxusní pozlacené křeslo

Bar v rohu – Obsahuje i takové pálenky, jaké lidské hrdlo nedokáže vypít.

Knihovna u zdi – Obsahuje staré dobré knihy. Převážně beletrii, encyklopedie, cestopisy a mapy.

Klíčka s opičkou – Klíčka je převržená a opička utekla. Může pobíhat kdekoli po lodi.

Holografický projektor – Nainstalovaný ve stropu.

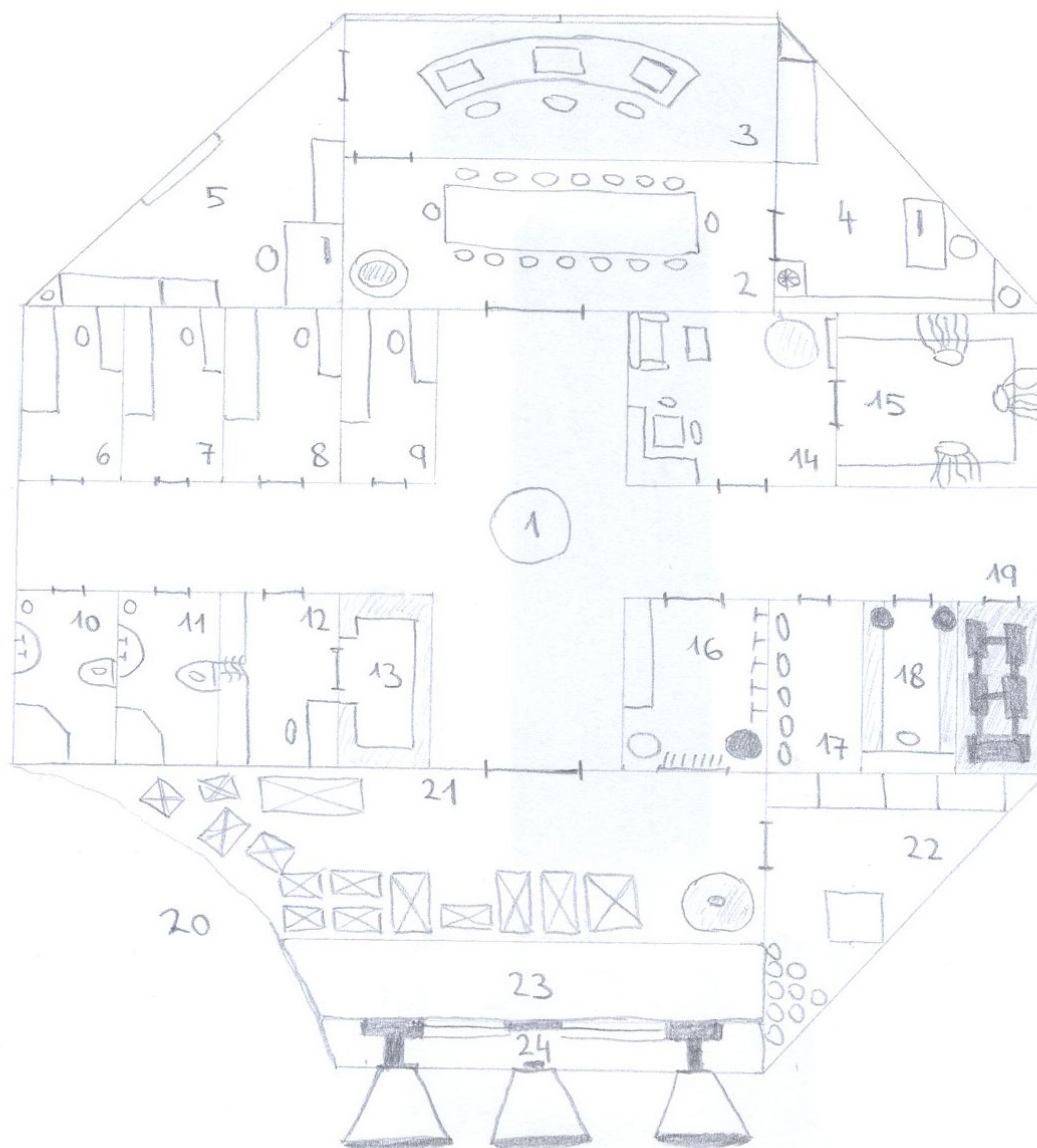
Obrazy na stěnách – Scenérie z planet Varuna a Sanyata.

5 Kapitánova kabina

Dveře – Jsou zaheslované biometrickým kódem a dostat se dovnitř nebude snadné. Buď se musí hacknout centrální počítač na palubním můstku, nebo to spraví nějaká věcička z technické místnosti či zbrojnice.

Tmavě zelený koberec

Lůžko – Matrace, polštář, přikrývka. Vše v jednoduchém designu a ergonomických tvarech.



Noční stolek v rohu – Je na něm postaveno kapitánské ocenění.

Skříň – Vesměs nošené uniformy. Obzvláště pěkná je ta bílá.

Pracovní stůl s židlí a počítačem – LCD monitor a klávesnice. Počítač je zaheslovaný.

Stolek s akváriem – Akvárium se rozbilo. Střepe a mrtvé rybky se válejí po podlaze.

Šuplíky ve stolku – Obsahují osobní kapitánovy věci. Kontaktní čočky, tablet, pohyblivé fotky nějaké dívky, nabitá pistole a ... (doplň cokoliv, co uznáš za zajímavé)

Velký LCD monitor na zdi
Holografický projektor ve stropu

6–8 Osobní místnosti

Místnosti jednotlivých členů posádky. Všechny jsou navrženy stejně.

Lůžko – Matrace, polštář, přikrývka. Vše v jednoduchém designu a ergonomických tvarech.

Stůl – V různých místnostech lze najít ve stolech různé věci – knihu „Cesta ke hvězdám“, v jiném sponky do vlasů, v dalším tablet a v posledním průkaz do tetovacího salónu.

Počítač – LCD monitor s klávesnicí. Počítače nejsou zaheslovány a lze se tak dočíst víc o jednotlivých členech posádky.

Židle

Činky a běhací pás – V místnosti s oním průkazem.

9 Pánská koupelna

Sprcha – Zničená mohutným nárazem.

Umyvadlo – Prasklé.

Skříňka nad umyvadlem – Poničená. Holící a hygienické prostředky se válí na podlaze. Zrcadlo na skřínce je rozbité.

Toaleta – Klasický odsávací mechanismus.

Koš – Převržený na podlaze.

Osušky a ručníky – Nelibě páchnou.

10 Dámská koupelna

Sprcha – Vychýlená mohutným nárazem.

Umyvadlo

Skříňka nad umyvadlem – Holící a hygienické prostředky jsou v ní rozsypané. Zrcadlo je v pořádku.

Toaleta – Klasický odsávací mechanismus.

Koš – Převržený na podlaze.

Osušky a ručníky – Nevoní.

11 Ošetrovna

Lůžko – Matrace, polštář, přikrývka. Vše v jednoduchém designu a ergonomických tvarech. Lůžko je napojené na přístroje okolo.

Stůl se židlí

Počítač – LCD monitor s klávesnicí. Vyhodnocuje údaje o pacientovi.

Přístroje – Vede z nich mnoho drátků všude kolem. EKG, ECG, CT, ...

12 Sklad léků

Prosklené regály – Je v nich prakticky celá lékárna. Injekční stříkačky, léky, séra, antiviry, sedativa, ... Snad na každou známou nemoc v galaxii se tu najde lék. Kdyby ovšem časem mírně nezmutovaly...

13 Relaxační místnost

Tmavě modrý koberec

Pohodlná pohovka

Interaktivní stolek – V nabídce je mnoho titulů 2D i 3D filmů a počítačových her.

Velká televize na zdi

Holografický projektor – Nainstalovaný před televizí ve stropu.

Rohová sedačka se stolem a dvěma židlemi – Na stole svítí nějaká rozehraná desková hra.

Plakáty na stěnách – Slavní herci, herečky, zpěváci a zpěvačky. Navozují atmosféru staré dobré Země.

14 „Jídelna“

Tři křesla s mnoha vývody – Veškerá potrava byla doplňována nitrožilně.

Regály po stěnách – Obsahují zásoby uhlíku, dusíku, vody, glukózy, sacharidů, tuků... I po delší době to je ideální „restroom“.

15 Sklad zbraní

Stojan se zbraněmi – Ostřelovací pušky, kulovnice, laserové pistole.

Bojové brnění – Pěkné, naleštěné. I Robo-Cop by záviděl.

Bojový robot – Používán při nebezpečných misích. Při evakuaci byl přeprogramován na hlídání. Při vstupu postav střílí hlava nehlava.

Police a boxy – Obsahují další zbraně. Nože, dýky, náboje, granáty, slzný plyn a sonicke bomby.

Věšáky na zdi – Visí na nich pět neprůstřelných vest.

16 Skafandry

Pět skafandrů – Zajišťují všechny základní životní funkce při pohybu mimo loď. Jeden z nich je mírně poškozený (náhodně určí který).

17 Technická místnost

Stůl se židlí – Na stole je záložní počítač pro dočasnou kontrolu stavu lodi. Po zapnutí bude hlásit selhání všeho možného.

Uklízeč robůtci – Po vstupu postav se zapnou a budou čekat na pokyny. Budou dotěrní.

Kovové regály – Obsahují všechno možné i nemožné praktické vybavení. Kladiva, šroubováky, náhradní součástky, dráty, vyřazenou elektroniku, oblečení a 3D tiskárnu.

18 Generátory štítů

Meteorický roj byl nad jejich síly. Všechny generátory hlásí nouzový stav.

19 Poškození lodi

Promáčklna – Největší z meteoritů způsobil tento velmi vážný zásah. Oprava rozhodně nebude snadná ani levná.

20 Sklady

Nákladní modul měl zrovna naloženo poměrně hodně nákladu. Po nárazu meteoritu utrpěly kovové bedny větší či menší poškození.

Tma – Občas problikne nějaká zářivka, ale světla ve skladech vyhořela.

Bedny – Různě rozházené. Obsahují mnoho různých komodit. Vzácné koření, látky, alkohol, zbraně, zlato, metallum, ... Cokoliv, co uznáš za vhodné. Jedna z poškozených beden obsahovala i radioaktivní materiál, takže raději ať mají postavy s sebou dozimetr.

Nakládací jeřáb

21 Evakuační komory

V podstatě prázdná místnost. Všech pět evakuačních komor bylo úspěšně použito.

Bomby s kyslíkem

22 Palivo

Nádrž s palivem – Ještě ho tam něco málo zbývá. Při srážce se nádrž naštěstí neprotrhla.

23 Motory

Motory v levé části jsou poškozeny, ale zbylé by nastartovat šly.

24 Plášť lodi

Údery po meteoritech – Některé větší, jiné menší. Je jimi poseta hlavně levá strana pláště.

Vesmírný mech – Na plášť se uchytily drobné formy života a biologický vesmírný odpad a našly v sobě symbiózu.

CSS Crithonian Revenge

Autor: Ecthelion

Crithonian Revenge je tři století stará bitevní loď zničená v bitvě u Selucu. Tento mohutný koráb tvoří jeden z prvních kusů Vrahu – nachází se v jeho středu, takže tu otáčení Vrahu nevytváří gravitaci. Není tu ani atmosféra, protože loď byla zničena v zuřivé bitvě, takže trup lodi je posetý děrami po explozích, které ho rozpáraly. Kromě několika málo sekcí, které uzavřely automatické přepážky, je v jeho chodbách a místnostech jen vakuum, které zakonzervovalo celou scénu tak, jak vypadala před třemi stoletími. Loď explodovala a byla zničena přetížením reaktoru ve chvíli, kdy se ji pokoušel obsadit federační výsadek. Tato exploze loď prakticky rozpárala na levoboku a byla natolik poškozená, že ji po bitvě neodtáhla ani jedna z bojujících stran, protože pro ni neměli žádné využití. Na lodi se v některých nepoškozených skladech stále nacházejí vojenské zásoby, zbraně a munice (to také může být důvod, proč na loď jít, lze tu nalézt i nukleární hlavici, kterou výbuch neodpálil).

Na palubě lodi se musí postavy pohybovat ve skafandrech a ve stavu beztíže, takže pohyb je ztížen. V chodbách se vznášejí mrtvoly federálních mariňáků i obránců, kteří zemřeli při vzájemném boji. Některé mrtvoly se dodnes škrtí, probodávají noži nebo visí vedle sebe jako zmrzlé kusy masa, zatímco jejich prolitá krev stále poletuje kolem. Na lodi nikdo nepřežil. I těch několik chudáků, kterým se podařilo nasoukat se včas do skafandru, se o několik hodin později udusilo, protože k vraku lodi se nikdy nedostali záchranáři.

Hned od počátku vstupu do lodi by Vypravěč měl navodit tísnivou atmosféru. Postavy mají na sobě skafandry, které omezují pohyb a hlavně vidění (Vypravěč by měl popisovat klaustrofobické pocity a hrát na tuto notu, nikdo není rád v těsné plechovce, kde vás jen tenká vrstva mylaru dělí od mrazivého kosmu), na lodi není gravitace ani atmosféra (roztrhanými stěnami lodi dovnitř občas zasvitne záře vzdálených sluncí a je vidět ostatní mlčenlivé lodě Vraků) a všude jsou mrtvoly. Vypravěč by měl popisovat, jak se postavy prodírají dál bitevními scénami, nalézají skafandry s těmi, kteří se udusili (a třeba namluvili zvukový záznam pro své blízké, kteří jsou už dávno mrtví)... a začíná se jich zmocňovat stále víc a víc tísnivý pocit, že je někdo sleduje.

Hráči budou mít pocit, že několikrát na okraji světelného kuželu svých baterek něco zahlédnou, ale kdykoli se to rozhodnou prozkoumat, nic nenajdou. Začne je všechny bolet hlava a soustředění ve skafandrech začne být ještě

problematictější (Geigerovy počítače nicméně tvrdí, že radiace je v normě). Pak si všimnou, že některé z kamer na lodi, které zůstaly neporušené, se za nimi otočily, jak prošli. V jeden moment pocit cizí přítomnosti zeslábně, stejně jako bolest v hlavách, načež se loď zachvěje (o kus vzdálený výbuch kvůli vakuu neuslyší, ale mohou ho bokem lodi vidět)... a tísnivý pocit se vrátí zpět se zvýšenou intenzitou. Teď už není pochyb o tom, že je někdo sleduje. Vypravěč může připravit malou lekací scénu, kdy k nim po vstupu do místnosti vyrazí několik obrysů. Ve chvíli, kdy zahájí palbu (popiš, jak je palba zpětným rázem odhodila ve stavu beztíže zpět), zjistí, že je to jen několik rozložených mrtvol v místnosti s atmosférou. Otevření dveří způsobilo, že vzduch začal unikat do vakua – a vše uvnitř s ním.

Ten tísnivý pocit je bude následovat i do dalších částí lodi, jako by je něco stále sledovalo. Ve chvíli, kdy už budou mít atmosféru i gravitaci, budou mít pocit, že slyší za sebou další kro-



ky, které ještě chvíli budou pokračovat i poté, co oni zastaví... a pak umlknou. Vypravěč by se měl snažit mezi hráče zasít neklid a paranoii. Měli by mít pocit, že je někdo... nebo něco sleduje.

To proto, že je skutečně někdo sleduje. Přilepil se na ně menalkian s maskovacím zařízením. Je to příslušník poměrně málo početné, ale technicky vyspělé rasy, která žije za Okrajem a o které se toho ví málo, protože s lidmi se menalkiané setkávají zřídka. Tento menalkian se pokusil zakotvit u vraku CSS Crithonian Revenge a prozkoumat ho, ale poškodil svou loď při přistávacím manévru a nebyl schopen ji opravit. Menalkiani se dokážou uvést do stavu hibernace, při které spotřebovávají jen málo kyslíku, a proto mohl čekat, dokud se někdo neukáže. Naštěstí pro něj se objevily postavy a menalkian usoudil, že budou někde mít loď, kterou nutně potřebuje. Sleduje je proto ukrytý pod menalkianským maskovacím zařízením. Toto zařízení vydává pronikavé záření, které způsobuje postavám bolest hlavy a tísnivý pocit. To, co postavy vždycky zahlédly a pak tam nic nebylo, byl menalkianův neopatrný pohyb – lidské oči jsou nastavené tak, aby registrovaly pohyb – menalkian pak vždycky strnul a maskovací zařízení jej ukrylo.

Mimozemšťan zoufale potřebuje loď, lidské řeči nerozumí a neumí se tak s postavami domluvit. Je proto rozhodnut jim loď vzít násilím – ve chvíli, kdy jej k ní zavedou, vypne maskovací zařízení (žere příliš mnoho energie, kterou přeměňuje do energetického brnění), hodí mezi ně oslepující granát a spustí palbu.

TRPASLÍK

Pohádka, kterou vyprávěl ARGONANTUS své dceři, když chtěl, aby už nezlobila a šla konečně spát.

Ten trpaslík přišel odněkud od severu, ze zemí, kde se prý trpaslíci ještě stále vyskytují. Nikoho si nevšímal a místní řeči rozuměl špatně. Také se dlouho nezdržel; neměli ani čas zjistit, kam přesně jde. Hledal jen Devět skal a ten směr mu prozradili bez váhání. Každý věděl, kde je Devět skal. Ale také každý věděl, že tam nic skvělého k vidění není – nikdo tam nežije a kolem jsou jen pusté lesy.

Trpaslík přišel ve skutečnosti jenom kvůli těm Devíti skalám. Jeden z jeho vzdálených příbuzných kdysi vyprávěl o tom místě, kde se prý skrývá dosud neodhalené bohatství v zemi. To, co je pro jiného jen pustý les, může být pro trpaslíky nejzajímavější místo ze všech. Často se lidé ptají, jak mohou trpaslíci vědět, co je pod zemí. Trpaslíci takové věci neučí. A i kdyby učili, trvalo by celá desetiletí, než by se někdo naučil jejich zázračnému citu. Povrch vypovídá o tom, jaké je to dole; krajina je pro trpaslíky jako otevřená kniha. Barva lesa a druh stromů napoví, jaké kameny se skrývají pod le-

sem; druh květin a jejich velikost; tvary hor, strmost svahů; dokonce i druh hmyzu a motýlů. Trpaslík tuší, jaký kov může najít, ještě než vůbec kopl svojí motykou poprvé do země; vycítí drahokamy, zlato nebo stříbro dřív, než začal prohledávat dno potoka. Protože řeky a potoky řeknou trpaslíkům ještě víc – voda rozrývá zemi a vyplavuje kameny ze dna dávno před trpaslíky.

Trpaslík dorazil snadno k Devíti skalám a viděl, že místo je to velice zvláštní. Jeho vzdálený strýc se nemýlil. Nikdy tu nikdo nekopal a nic nedoloval – ale přesto tu něco bylo; něco neobyčejně zvláštního a mocného. Dalo mu velikou práci zjistit, co to je. Cítil to ve vzduchu, viděl to v barvách listů, na křídlech ptáků a na krůpějích rosy – ale jeho kořist mu stále unikala a vysmívala se.

Ale v noci, kdy na les zasvítíl hvězdný Severní Kříž, viděl rychle, co vlastně hledá. Les totiž zářil hvězdám v odpověď; slabě a vytrvale, pro nezasvěceného neznatelně; ale přesto tu záře byla. Kameny, stromy i netopýři byli pokryti podivným nezemským svitem, který spatří jen cvičené oko trpaslíka. Takový svit může značit jen nejmocnější podzemní bohatství; pravé diamanty. Vysledovat v noci místo, kde je záře nejsilnější a odkud se šíří, bylo pro trpaslíka snadné. K ránu došel na břeh bezejmenného potoka, k prudkému svahu. Když se rozednilo, zkusil kopat, jenom aby se protáhl a zahřál. Při prvním zaboření motyky do země vypadl ohromný diamant veliký jako vejce.

Kdysi ho zřejmě vyplavila voda a potom se znovu ponořil do bláta na břehu. Voda ho ohladila do skoro dokonalého tvaru; matnými stěnami prosvítala měkká záře jako od hvězd a trpaslík viděl, že kdyby se klenot vybrousil, byla by záře oslepující.

Diamant byl větší a krásnější, než o jakém kdy trpaslík slyšel. A trpaslíci viděli a slyšeli o diamantech, o jakých neslyšel a které neviděl nikdo jiný; snad s výjimkou draků.

Diamant byl převelice mocný. Jeho měkká a příjemná záře uklidňovala jako záře hvězd. Čím déle se trpaslík do kamene díval, tím více cítil, jak je jeho další osud s kamenem svázán a že by mu velmi ublížilo, kdyby se na kámen už podívat nemohl.

Nemůže diamant nikomu nikdy dát ani prodat. Nevyržel by bez něj. Tak se dostal trpaslík jako první pod velikou moc kamene.

A když to pochopil, byl z toho trochu nešťastný. Řekl si: „Moc štěstí mi asi nepřineseš. Ale jsi tak krásný, že přesto nelituji, že jsem tě našel. Patříš mi a nikomu tě nedám.“

Vzal kámen a pečlivě ho zabalil do svého cestovního rance, ve kterém měl brousek na motyku, kousek uzené šunky s chlebem a několik zlatých. A vydal se do hospody, protože té uzené šunky už měl opravdu málo. Měl pocit, že si zaslouží menší hostinu na oslavu.

Když došel do první vesnice – a netrvalo to dlouho, protože kraj měl jen malé kopce, malé řeky a malé lesy – byla tam hospoda jenom jedna. Na těch několik chalup okolo pohodlně stačila.

Bylo odpoledne. Běžně sem chodila většina místních chalupníků. Ti šikovnější se jen najedli a odešli, ale ti hloupější a línější tu seděli již od rána, popíjeli pivo a k odchodu se neměli. Byli tři a jmenovali se Kroutil, Mañas a Vránek.

„Podívejte, pan trpaslík,“ řekl jeden z nich nahlas.

„To jistě zdaleka,“ řekl druhý.

„Pojďte k nám, pane trpaslíku, a vyprávějte, co je nového ve světě.“

Trpaslík se nechtěl dávat s nikým do řeči, když měl s sebou takový poklad. Věděl, že je to nebezpečné. Neuměl také dobře místní řeč. Ale také se bál, že když odmítne, tak vyvolá hádku a bude ještě nápadnější. Tak si přisedl. Ale mlčet ho dlouho nenechali.

„Odkud přicházíte, pane trpaslíku?“

„Tak, od příbuzných na severu.“

„A kam jdete?“

„K příbuzným na jihu.“

„A co tak najednou? Je snad na jihu lépe než na severu?“

„To se teprve uvidí. Ale doufám, že ano.“

V té chvíli se mysl trpaslíkova zatoulala k diamantu – a jeho oči zaplály tou krásnou září. Tak začalo jeho neštěstí. Tři opilci sice neměli mnoho rozumu v hlavě, ale vyvolalo to v jejich myslích představu bohatství, krásy a pokladů. Odtud pak už byla krátká cesta k trpaslíkovu uzlíku. Když se na něj zahleděli pozorně, měli dojem, že podobná nádherná záře, jaká je v trpaslíkových očích, prosvítá zevnitř.

Ihned změnili tón hovoru.

„Pána z Tasova minulý týden okradli,“ řekl Kroutil. A podíval se po ostatních.

„Sebrali mu z jeho pokladny drahé kamení,“ řekl Mañas.

„Nebo nějaké zlato,“ připojil se Vránek, když odhadoval trpaslíkův uzlík.

Trpaslík vyskočil a viděl, že je velice zle. Pevně sevřel motyku v ruku a řekl jim: „Nikoho jsem neokradl a sami mne chcete okrást. Ale co je moje, to mi patří a nikomu jinému štěstí nepřinese.“

Jenomže vtom se připlížil odzadu hostinský a udeřil trpaslíka do hlavy velikou železnou pánví. Vrhli se na něho všichni čtyři, a i když se bránil, brzy ho přemohli. Velice ho zbili, takže se nemohl hýbat, a když si mysleli, že je mrtev, sebrali mu uzlík.

Diamant zazářil, hned jak ho vymotali ven; a oni pocítili, že by byli velmi nešťastní, kdyby se na něj nemohli dívat. Diamant je dostal do své moci mnohem rychleji než trpaslíka. A byl jenom jeden, kdežto oni byli čtyři.

„Diamant by měl být vrácen pánu z Tasova. Nechám ho tady v hostinci, až se tu zastaví,“ řekl hostinský, a zdvihl výhružně svoji pánev.

„To zrovna,“ zachechtal se Vránek. „My ho doneseme pánu z Tasova. Že ano, hoši?“

Mañas místo odpovědi praštil hostinského zezadu korbelem piva do hlavy a Kroutil mu vyrazil židlí pánev z rukou. Snadno ho přemohli, svázali a položili vedle trpaslíka. Vránek vzal diamant, dal ho do kapsy a vyrazil ke dveřím.

„Myslím,“ poznamenal tiše Mañas ke Kroutilovi, „že Vránek by ho nést neměl. Určitě nám zkusí utéct.“ A Kroutil se jen křivě usmál.

Jenom vyšli ze dveří, Mañas s Kroutilem Vránkovi podtrhli nohy, srazili ho holí k zemi a diamant mu sebrali z kapsy. Ležel tu mezi nimi a oba se na sebe nedůvěřivě dívali. Ani jeden nechtěl, aby ho nesl ten druhý. Nevěřili si vůbec v ničem, a byla to oprávněná nedůvěra.

„Chvíli ho ponesu já, a chvíli ty.“

„Proč ne. Ale kdo začne?“

„Začnu já.“

„To zrovna. Ty sis to vymyslel, budeš druhý.“

„Proč já? Já jsem si to vymyslel, budu první.“

Hádali by se ještě dlouho. Jenže mezitím se Vránek probral, popadl diamant a utíkal.

Než se stačili vzpamatovat, měl už slušný náskok. A protože měl možná o něco méně upito nebo bylo něco méně tlustý, začal se jim vzdalovat. Když se dostali na kraj lesa, ztrácel se jim mezi stromy; potom přišel potok, zákruty cesty a několik kopců. A Vránek byl pryč.

Seděl na kraji potoka, spokojeně si omýval rány a prohlížel si diamant. Stál určitě za těch pár modřin. Vránek nerozuměl diamant-

tům, ale věděl, že má v ruce nesmírné bohatství. Jenom přemýšlel, jak to nenápadně provést, aby ho mohl prodat. Každý ho bude podezírat, že ho někde ukradl, a nebude mu chtít zaplatit.

Potom tu byla ještě jedna svízele. Část jeho srdce diamant prodat nechtěla. Byl krásný a mohl by se na něj dívat cel hodiny. Ale když ho neprodá, bude stejně chudý jako předtím. Co tedy?

Když si tam tak přemýšlel, padl na něj stín. Příliš pozdě si uvědomil, že nad ním stojí

pán na koni. Přímo mocný pán z Tasova.

„Vránek od Mokřiny! Copak to máš pěkného?“

Vránek nic neřekl. Viděl, že je zle, a nic chytrého ho nenapadlo. „Diamant, který jsi někomu ukradl, že?“

Bylo ještě hůře. „Neukradl, našel jsem ho.“

„A kde?“

„Právě tady, pane.“

„Výtečně, můj milý Vránku! A jistě víš, že je to můj les a můj potok! Takže to musí být podle práva i můj diamant! A já se ti odměním – dostaneš deset dukátů za odměnu!“

Ta rozumnější část Vránkovy mysli říkala, že měl vzít těch deset dukátů a být rád, že to tak dopadlo. Vždyť deset dukátů nebylo pro něj tak málo. Ale Vránek byl už příliš v moci diamantu; viděl, že má cenu nekonečně větší. A pokud ho vydá pánovi, už ho nikdy nespatri.

A tak neřekl nic, popadl diamant a utíkal znovu mezi stromy. Jenomže pán z Tasova měl koně, který dostihl Vránka několika skoky. A když se zkoušel Vránek bránit a zaútočil na rytíře klackem, bylo to stejně beznadějně. Rytíř ho srazil jedinou ranou meče; Vránek mohl být rád, že se rána svezla po rameni a neusekla mu hlavu. Trpaslík měl pravdu; diamant mu vůbec žádné štěstí nepřinesl. Neměl nic, jen ošklivou krvavou ránu na rameni.

Pán z Tasova si pohazoval diamantem, který zářil v odpoledním slunci. Byl nádherný, lepší, než kdy rytíř viděl. Musel mít cenu jako celý jeho hrad; něco takového mu poslalo do cesty samo nebe. Podobné diamanty nepatří nějakým pobudům, ale rytířům, kteří je mají přinášet svým dámám. Nu ano; pokud se paní z Landštejna, která ho stále odmítá, zadívá do tohoto diamantu, asi se těžko od něj bude chtít odloučit. Pán z Tasova dostane ruku paní z Landštejna a diamant se mu vrátí. Rytíř byl velice šťastný.

Ale jen do chvíle, kdy záblesky diamantu – které byly opravdu velice silné – přilákaly draka Jarnitana.

Draci neumějí diamanty hledat v zemi jako trpaslíci, ale když je jednou spatří, vidí do jejich nitra možná ze všech nejlépe. Jednou spatřený drahokam si drak pamatuje třeba i za sto let – a natožpak diamant, který měl pán z Tasova právě v ruce. Drak byl zpočátku dost daleko, nad pustými lesy okolo Devíti skal, ale záblesky ho přilákaly velice rychle. Zakroužil nad rytířem jako zelený oblak a přistál právě před ním, takže rytíř musel zastavit.

„Myslím, že máš něco, co by mělo patřit mně.“

„Myslím, že to patří mně, a ne tobě,“ opáčil rytíř hrdě. „Takové věci mají přinášet rytíři svým dámám.“

„Nemáš pravdu,“ řekl drak studeným hlasem, ale nikoli zle. Stále ještě věřil, že rytíře přesvědčí. „Lidé nerozumí diamantům ani zpoloviny tak dobře jako draci. A rytíři mohou diamanty koupit nebo vybojovat v čestném boji. Tento kámen jsi jenom ukradl – a to by rytíři dělat neměli.“

„Draci by si měli hledět svých věcí a měli by vědět, že pochybovat o cti rytíře se nevyplácí. Pokud chceš mít čestný boj, máš ho mít.“ A rytíř vyrazil proti drakovi.

Jenomže trochu přecenil své síly a schopnosti. Jarnitan Zelený byl zkušený drak a už měl několik soubojů s rytíři za sebou.

Rychle se vznesl do vzduchu a nechal rytíře marně bít mečem do prázdna. Potom ho zasáhl svým otráveným dračím dechem do tváře a to boj rychle rozhodlo. Rytíř bezmocně spadl z koně. Drak mu sebral diamant a odletěl k Devíti skalám.

To ale nebyl konec příběhu.

Trpaslíci jsou vytrvalí a vydrží víc, než na kolik vypadají. Ten náš se za chvíli probral. Diamant neměl, všechno ho bolelo, ale přesto vstal a začal se rozhlížet. Uviděl nejprve hostinského, se svitem diamantu v očích, jak si zkouší ovázat hlavu ve své kuchyni.

„Vida – tobě opravdu můj diamant moc štěstí nepřinesl,“ pomyslel si spokojeně. A vyšel ven, aniž se rozloučil.

Pro kohokoli jiného by bylo nemožné sledovat stopy tří pobudů do lesa. Ale trpaslík nehledal stopy lidí, ale svého diamantu. Odlesk v květech a na listech té podivné záře byl pro něho něčím, co nemohl přehlédnout. Byl stále v moci svého klenotu. Během té cesty trpaslík prošel kolem Maňase a Kroutila, kteří se stále hádali, kdo z nich zavinil, že jim ten třetí utekl.

„Ani vám to moc štěstí nepřineslo,“ řekl si trpaslík, ukrytý za velikým stromem. Už ani nemusel sledovat stopy diamantu, protože oba pobudové v hádce jasně řekli, kterým směrem jim zmizel Vránek.

Potok prozradil trpaslíkovi místo, kde ležel zraněný zloděj. A také uviděl ve vodě krev. A dokonce i odlesky rytířského brnění a zelených dračích šupin.

„Pěkně zamotaná historie,“ pomyslel si trpaslík. „Ten třetí obejda musel dopadnout hůře než ti druzí – přemohl ho buď drak, nebo rytíř. Nakonec se o diamant nejspíš utkal rytíř s drakem. Vyhrál asi drak, protože když jde o diamant, nejsou s drakem žerty. To je moc zlé, protože diamanty draci nevracejí rádi. Přesto za drakem musím. Bude asi ve svém doupěti, které je někde ve skalách.“

A tak zamířil trpaslík zpět k Devíti skalám. Měl štěstí a nebyl to špatný směr.

Mezitím byl už podvečer a drak se ujistil, že ho nesledoval nikdo další. Létal nízko nad lesem a v zelených větvích a v pološeru by ho možná leckdo přehlédl. Ale svit v jeho očích ho trpaslíkovi prozradil, takže ho trpaslík mohl sledovat až do dračího doupěte v jeskyni, kde se nakonec drak ukryl.

Když došel ke vchodu do jeskyně, zaklepal trpaslík zvědavě svojí motykou do skály.

„Myslel jsem si to,“ řekl si spokojeně. „Špatná skála, špatná jeskyně a nepříliš chytrý drak, který tohle neví.“

Jeho klepání okamžitě draka vyrušilo.

„Kdo se to odvažuje?“

„To jsem jenom já,“ řekl trpaslík vesele a vešel dovnitř.

Zelený drak Jarnitan užasle hleděl na malého trpaslíka. Zase nebyl tak hloupý, aby nevěděl, že to může být nějaká lest. Trpaslík je ve skutečnosti skvělý trpasličí bojovník. Nebo je to jen návnada a za ním se do jeskyně plíží sedm ozbrojených rytířů. Nebo tři mocní čarodějové.

Takže zkusil zchytrale: „Víš, kdo já jsem, ty ubožáku? Víš, že jsem právě přemohl mocného rytíře z Tasova?“

„Nejspíš kvůli diamantu, který jsi mu sebral.“

„Važ svoje slova,“ zasyčel drak vztekle. „Mohu tě na místě otrávit svým dechem.“

„Tak to zkus, draku.“

Drak se znovu zarazil. Bude v tom nějaká lest; trpaslík je třeba chráněn mocným kouzlem proti dračímu dechu.

„Vidíš to? Nemáš proti mně naději. Dej mi můj diamant dobrovolně, nebo dopadneš ze všech nejhůře.“

„A proč bych to měl udělat?“ ptal se drak posměšně.

„Protože ti můj diamant přinese největší neštěstí ze všech. Podívej se na mě. Zbili mne ještě před polednem. Hostinský, který mne okradl, dostal výprask k poledni, tři pobudové po obědě a rytíř, který jim sebral diamant, jen o málo později – ale ten už byl asi málem na umření. Nepřej si vědět, co se stane tobě navečer.“

Drak se zasmál, pokud toho jsou draci schopni: „A jak se mi to neštěstí má stát?“

„Mojí motykou.“

„To bych chtěl opravdu vidět,“ řekl drak pobaveně.

„To ale děláš velikou chybu,“ řekl trpaslík, rozmáchl se motykou na přesně vybrané místo na stěně. Odlomil se kámen mnohem větší, než by šlo očekávat; a nad ním se drolily ještě větší balvany. Trpaslík neváhal a vběhl drakovi pod břicho. Drak ještě stále nechtěl, co se vlastně děje; ale to už padal celý strop jeskyně a skála se úplně rozbořila. Draka zavalily ohromné balvany a na místě ho zabily.

Trpaslíkovi trvalo dva dny, než se vykopal motykou ven. Potom mu trvalo další týden, než vykopal svůj diamant.

„Měl mě poslechnout,“ řekl si nakonec. „Ušetřil by mi spoustu práce.“

Edward Plunkett (1878–1957) neboli **Lord Dunsany** byl irský spisovatel a dramatik s nezměrným dopadem na fantastickou literaturu. Přisahal na něj řada literátů, včetně velké trojky z *Weird Tales*: H. P. Lovecrafta, Roberta E. Howarda a Clarka Ashtona Smitha. Sám Lovecraft si jednou povzdechl: „Mám dunsanyovské povídky, mám poeovské povídky, ale kde jsou, u všech čertů, moje vlastní lovecraftovské povídky?“ Povídka *The Fall of Babbulkund*, poprvé vydaná v knize *The Sword of Welleran and Other Stories* (1908), je typický příklad jeho prózy popisující exotické krajiny, podivné bohy a ukazuje Dunsanyho fascinaci časem. Podivné jméno „Babbulkund“ je podle Dunsanyho spojení jmen Babylon a Orizund, které našel v díle Williama Blakea (o kterém ale Blake pravděpodobně nikdy nic nenapsal a jedná se o Dunsanyho omyl).

THE FALL OF BABBULKUND PÁD MĚSTA BABBULKUND

Lord Dunsany

A pravil jsem: „Teď půjdu a navštívím Babbulkund, město Divů. Je stará jako země a hvězdy jsou její sestry. Jako první ji za starých věků co osamělou horu v poušti spatřili faraóni z Arábie, dobyli ji a přetvořili do věží a teras. Tak zničili jednu z hor patřících Bohu, ale stvořili Babbulkund. Je vytesaná, ne postavená; její paláce volně přechází v její terasy a není v ní spoj ani spára. V její kráse je vidět krása světa, který je ještě mladý. Sama sebe považuje za střed Světa a její čtyři brány stojí obráceny čelem k Národům. Před její branou východní stojí obrovitý bůh z kamene, jehož tvář se ve světle vycházejícího slunce rdí. A rty jeho, když jsou rozehřáty jitřním svět-

lem, se trochu rozestoupí a pronesou slova: ‚Oon Oom.‘ Je tomu již dlouho, co je jeho jazyk mrtvý, a všichni jeho uctívači se odebrali do svých hrobů; nikdo tedy neví, co věští ta slova vyřčená za úsvitu. Někdo říká, že vítá slunce v jazyce, ve kterém se vzájemně zdraví bohové, někdo, že ohlašuje nový den, podle jiných pronáší varování. A u každé brány je div, který se zdá být neuvěřitelný, dokud jej člověk nespatří na vlastní oči.“

Shromáždil jsem tedy tři své přátele a pravil jim: „Jsme to, co známe a co jsme spatřili. Vyražme, abychom pohlédli na Babbulkund, a naše mysli budou tím pohledem krásnější a naše duše více svaté.“

Nalodili jsme se tedy a plavili se mořem a ani jsme nepomyslili na to, co se děje ve městech, která známe, ale myšlenky na ně jsme odložili jako něco nečistého a odvrhli je a snili o Babbulkund.

Když jsme poté dorazili do země, která se může pyšnit Babbulkund, najali jsme karavanu velbloudů a arabské průvodce a odpole dne vyrazili na jih na třídní cestu pouští, jež by nás měla přivést k bílým hradbám města Babbulkund. Žár slunce do nás pražil z jasně šedé oblohy a žár písku do nás bil ze země. Při západu slunce jsme zastavili, uvázali jsme své koně a Arabové vyložili zásoby a rozdělali oheň z vyschlých keřů, protože po západu slunce se žár pouště ztrácí stejně rychle jako odlétá pták. Když tu jsme zahlédli poutníka na velbloudu přijíždějícího k nám z jihu. Když se přiblížil, řekli jsme mu:

„Přijď k nám a utáboř se mezi námi, vždyť v poušti jsou si všichni lidé bratry. Masem a vínem pohostíme tě, nebo pokud jsi vázán vírou, nápojem, jenž není proklet Prorokem.“

Poutník se vedle nás usadil na písku, překřížil své nohy a pravil:

„Poslouchejte, a já vám povím o Babbulkund, městě Divů. Babbulkund stojí přímo pod soutokem řek, v místě, kde se Oonrana,

Řeka mýtů, spojuje s prastarou bystřinou Plegáthanees, Vodami bájí. Radostně pak spolu protékají severní branou. Od nepaměti tekly temnotou skrze Horu, z níž Nehemoth, první z faraonů, vytesal Babbulkund. Nesličné a pusté tečou dalekou pouští, každá svou stanovenou cestou, bez života na svých březích, aby v městě Babbulkund daly život posvátným purpurovým zahradám, o nichž zpívají všechny národy. Navečer se k nim včely svými tajemnými vzdušnými cestami na pouť vydávají. Sám Měsíc jednou shlédł ze svého soumravného království, ve kterém vládne společně se sluncem, na Babbulkund, oděnou do purpurových zahrad, a zamiloval se. Měsíc se Babbulkund dvořil, ale ona plačící Měsíc odvrhla; vždyť krása Babbulkund je mnohem větší než krása jejích sester hvězd. Sestry k ní v noci přichází do její komnaty a o Babbulkund oděné do své purpurové zahrady někdy mluví dokonce i sami bohové. Poslouchejte, protože podle vašich očí vidím, že jste zatím ještě Babbulkund nikdy nespatriili, vidím v nich neklid a neukojený úžas. Poslouchejte. V zahradě, o které jsem mluvil, je jezero, které nemá na světě obdoby; mezi jezery není žádné, jež by mu mohlo být dvojčetem či druhem. Jeho břehy jsou ze skla a stejně tak jeho dno. Tam a zpět v něm plavou obrovské ryby se zlatými a šarlatovými šupinami. Osmdesátý druhý Nehemoth (který je dnes vládcem města) si tam zvykl přicházet po setmění a o samotě tam sedává. V tu samou hodinu osm set otroků sestupuje po schodech skrze jeskyně do krypt pod jezerem. Čtyři sta z nich nese fialové světlo a kráčí jeden za druhým, od východu na západ, a čtyři sta jich nese zelené světlo a kráčí jeden za druhým, od západu na východ. Dvě řady se kříží znovu a znovu, jak otroci kráčí v kruzích dokola, a vystrašené ryby se míhají nahoru a dolů a tam a zpátky.“

Na poutníkovu vyprávění ale padla noc, vážná a studená, a my se zabalili do svých příkrývek a lehli si na písek v dohledu hvězd-

ných sester bájně Babbulkund. Mnoho nám toho poušt během noci pověděla, něžně a tiše, co nám ale říkala, nevím. Jenom písek věděl a ustaraně se zvednul a znovu klesl; a vítr věděl. Pak, jak hodiny noci ubíhaly, tito dva objevili otisky našich nohou, jimiž jsme narušili svatou poušť. Byli jimi znepokojeni a zakryli je. Až potom vítr ustal a písek spočinul. Poté se vítr opět zvednul a písek tančil. Tak učinili mnohokrát. A poušť celou dobu šeptala; co ale šeptala, nevím. Pak jsem na chvíli usnul a probudil se chladem těsně před východem. Slunce se náhle vyhouplo nad obzor a začalo nám žhnout do tváří; všichni jsme odhodili příkrývky, vstali, posnídali a vydali se na jih; v žáru dne jsme odpočívali a pak znovu pokračovali na jih. Po celou dobu se poušť nezměnila, jako sen, který nepřestává trápit znaveného spáče.

A mnohokrát kolem nás prošli pouští poutníci přicházející z města Divů. V jejich očích bylo světlo a radost z toho, že spatřili Babbulkund.

Toho večera se k nám za soumraku přiblížil další poutník a my jsme jej pozdravili slovy: „Nepřidáš se k nám? Jez a pij! Sám víš, že v poušti jsou si všichni bratry.“

A on sesedl ze svého velblouda, přidal se k nám a pravil:

„Když úsvit ozáří kolos Neb, on promluví a v ten moment se v městě Babbulkund probudí všichni hudebníci krále Nehemocha.“

Nejprve zlehka rozechvějí své zlaté harfy nebo lenivě laskají struny houslí. Tóny jejich nástrojů se postupně stávají stále jasnější a jasnější, až vzlétnou jako skřivani z rosy. Pak se tóny náhle spojí a dají zrodu nové písni. Tak každé ráno hudebníci krále Nehemocha stvoří nový div v městě Divů. Nejsou totiž běžní hudebníci, ale mistři melodie odvečené z ostrovů Písni, co je už věky na lodích dobyvatelů unáší. Za zvuků hudby se král Nehemoth probouzí v komnatě na východní straně svého paláce, jenž je vytesaný do podoby obrov-

ského půlměsíce. Jeho palác je čtyři míle dlouhý a leží na severní straně města; úsvit naplňuje světlem jeho východní komnatu a západ slunce naplňuje světlem komnatu západní.

Po probuzení Nehemoth přivolá své sluhy, kteří přinesou nosítka se zvonky, do nichž on vstoupí, lehce oděn. Otroci nesoucí nosítka s ním potom běží do onyxové síně koupelí, a jak otroci utíkají, zvonky zvoní. Až je Nehemoth vykoupán a pomazán oleji, běžící otroci jej odnesou do orientální Síně hostin, kde je králi servírováno první jídlo dne. Odtud jej na nosítkách nesou skrze obrovskou bílou chodbu, jejíž všechna okna míří ke slunci, do audienční síně Severního velvyslanectví, která je celá vyzdobená výrobky ze Severu.

Je plna ornamentů z jantaru pocházejícího ze Severu, kalichů vyřezaných z tmavě hnědých severských krystalů a její podlahu pokrývají kožešiny od baltských břehů.

Přilehlé komnaty uchovávají pokrmy, které lahodí houževnatému lidu Severu, a silné severské víno, bledé, ale drsné. V této audienční síni král přijímá barbarské prince z mrazivých zemí. Odtud jej otroci svižně přenáší do audienční síně Východního velvyslanectví, jejíž tyrkysové stěny jsou vykládány rubíny z Cejlonu, jehož bohové jsou bohy Východu. Všechny drapérie této síně byly vytvořeny ve velkolepém duchu Indie a všechny řezby vyvedené se vší rafinovaností Ostrovů. Právě zde, pokud náhodou přijde karavana z Indie nebo Katháje, má král ve zvyku hovořit s moguly či mandaríny, vždyť z Východu přichází umění a poznání světa a řeč tamních lidí je zdvořilá. Tak Nehemoth prochází i dalšími audienčními sály a přijímá také šejky arabského lidu, kteří přešli velkou poušť na Západě, nebo vyslance plachých lidí z džungle na Jihu. Po celou dobu se otroci s nosítky ubírají na západ a následují slunce. To vždy září přímo do těch komnat, kde právě dlí Nehemoth, k jehož uším se stále nese hudba od některé ze skupin hudebníků. Když se ale blíží poledne,

otroci se utíkají do stínu hájů, které se táhnou kolem verand na severní straně paláce, a tam se ukryjí před sluncem. Jejich um usíná zmožen horkem a hudební nástroje jim jeden po druhém vypadávají z rukou, až hudba zcela ustane. V tuto chvíli Nehemoth usne, otroci položí nosítka a lehnou si kolem nich. V tuto hodinu město zcela utichne a Nehemothův palác i mlčenlivé hrobky prastarých faraonů jsou zality slunečním svitem. Dokonce i šperkaři prodávající na tržišti klenoty princům dosmlouvají a přestanou zpívat – protože v městě Babbulkund prodejci rubínů zpívají píseň rubínů a obchodníci se safíry zpívají píseň safírů. Každý kámen má svou píseň, proto obchodníci vychvalují a nabízejí své zboží zpěvem.

Ale v hodinu polední všechny tyto zvuky utichnou, klenotníci ulehnou na tržišti do nejbližšího stínu, princové se vrátí do svých chladivých paláců a ticho pohltí třpytivý vzduch města Babbulkund. V chladu pozdního odpoledne se ale některý z králových hudebníků probudí ze svého snu o domovu a prsty přejede přes struny harfy. Ten tón pak vyvolá vzpomínku, která kdysi žila ve větru údolí hory na Ostrově písň. Pro tuto vzpomínku pak nitro harfy vydá mocný tón. Jeho druhové se probudí a přidají se k té písni o domovu, utkané z příběhů, které provází lodě připlouvající do přístavu, a z vyprávění o lidech z dávných časů. Zbylí hudebníci jeden po druhém přidávají své tóny a Babbulkund, město Divů, je znovu naplněno tímto divem. Hned jak Nehemoth vstane, otroci vyskočí a už unášejí nosítka na severozápad, k vnější straně půlměsíce tvořícího palác, aby opět spatřili slunce. Nosítka jsou pak i se svými zvonky unášena dál kolem paláce. Na tržišti se znovu ozvou hlasy klenotníků a s nimi písň smaragdů i safírů; lidé si povídají na střeších svých domů, žebráci bědují na ulicích, hudebníci se skloní ke své práci a všechny zvuky splynou do jediného tichého šepotu, do hlasu, kterým Babbulkund hovoří navečer. Níže a níže klesá slunce, až zavede

Nehemotha, který jej následuje, do velkých purpurových zahrad, o kterých má vaše země jistě své písně, ať už přicházíte odkudkoli.

Tam vystoupí Nehemoth ze svých nosítek a uprostřed zahrad usedne na trůn ze slonoviny obrácený k západu, kde o samotě sedí ve zbytcích slunečního svitu, dokud slunce zcela nezajde za obzor. V tu hodinu chmury zastřou tvář Nehemotha. Lidé jej při soumraku slyšeli říkat si pro sebe: ‚I já musím, i já.‘ A tak král Nehemoth a slunce vykonají svou velkolepou cestu kolem města Babbulkund.

Chvilí poté, když hvězdy vyjdou, aby městu Divů záviděly jeho krásu, přejde král na jinou část zahrad, kde sedává o samotě v opálovém altánu na okraji posvátného jezera. Je to jezero, jehož břehy i dno jsou ze skla, zespodu je osvětleno otroky s fialovým světlem a otroky se světlem zeleným, kteří se vzájemně proplétají, a je to jeden ze sedmi divů města Babbulkund. Tři z těchto divů jsou ve středu města a čtyři při jeho branách. Patří mezi ně jezero, o kterém vám vyprávím, a purpurové zahrady, udivující hvězdy samy, o kterých jste už také slyšeli, a Ong Zwarba, o kterém vám také povím. Divy u bran jsou tyto: u východní brány je Neb, u severní brány jsou krásy řek se svými klenbami, kde řeka Mýtů, jež v poušti před městem splývá v jednu s Vodami bájí, radostně protéká pod branou z ryzího zlata. Teče pod mnoha oblouky, co jsou úchvatně vytesány tak, jako by plyně vycházely z jejích břehů. Divem u západní brány jsou Annolith a pes Voth. Annolith je usazen za západní branou čelem ke městu. Je vyšší než jakákoli z věží či paláců, protože jeho hlava byla vytesána z vrcholu prastaré hory. Má oči ze safírů, jimiž shlíží na Babbulkund. V místě, na němž září jeho oči dnes, byly tyto oči už od počátku světa, jen mramor, který je skrýval, byl později odtesán, aby k nim mohlo světlo dne a zrak závistivých hvězd. Větší než lev je pes Voth sedící vedle něj a cenící zuby. Na jeho zádech je vytesán každý chlup a jeho srst se bojovně ježí. Nehemothové vždy uctívali

boha Annolitha, ale všechen jejich lid se modlí k psu Vothovi, protože podle zákonů této země smí Annolitha uctívat pouze Nehemoth. Div jižní brány je džungle, která přichází se svým divokým neprozkoumaným mořem temnot, tygry a po slunci toužícími orchidejemi skrze mramorové brány do města, kde se rozšiřuje a zabírá zde mnoho mil. Džungle je také starší než město Divů, protože dlela v jednom z úbočí hory, kterou Nehemoth, první z faraónů, přetvořil v Babbulkund.

Opálový altán, ve kterém nyní navečer sedává král, stojí na samém okraji džungle. Popínavé orchideje se k němu odedávna plazily lákány ze svých domovů skrze štěrbiny opálového altánu, přitahovány světlem jezera, a zde jásavě rozkvétají. Poblíž toho altánu jsou harémy Nehemotha.

Král má čtyři harémy – jeden pro statné ženy z hor na severu, jeden pro tmavé a tajemné ženy z džungle, jeden pro pouštní dívky s tuláckou duší, co ve zdech Babbulkund chřadnou, a jeden pro princezny svého rodu, jejichž snědé líce se rdí krví prastarých faraónů, jež stejně jako Babbulkund plesají ve své nadpozemské kráse a které nepoznaly prázdnotu pouště, ni džungli, ni chmurné hory na severu. Oděny v nejobyčejnější roucho a zcela bez ozdob přicházejí za Nehemothem ty z jeho rodu, protože vědí, že jej okázalost unavuje. Všechny, kromě jedné – princezny Linderigh, jejíž ozdobou je Ong Zwarba a tři menší klenoty moře. Není kámen, který by mu byl podobný, a to ani v turbanu Nehemotha, ani ve všech svatyních moře. Stejný bůh, jenž stvořil Linderith, před věky stvořil i kámen Ong Zwarba. Ona a Ong Zwarba září jedním světlem a s nimi se třpytí i tři menší, ale překrásné klenoty moře. Když král při posvátném jezeru usedne ve svém opálovém altánu mezi orchideje kvetoucí všude kolem něj, tehdy všechny zvuky utichnou. Dusot nohou znavených otroků procházejících pod jezerem nikdy nepronikne až k povrchu.

Již dlouho spí hudebníci, jejich ruce znaveně klesly na nástroje a zvuky města se vytratily. Snad jen povzdech jedné z pouštních žen se napůl stane písní nebo za horké letní noci jedna z horských žen tlumeně zpívá píseň sněhu; uprostřed purpurových zahrad celou noc zpívá jeden slavík – jinak je vše nehybné a tiché. Hvězdy, co shlíží na Babbulkund, vychází a pak znovu zapadají; chladný nešťastný měsíc mezi nimi pluje sám a noc ubíhá jen pomalu. Nakonec se temnotou pohne silueta Nehemoth, osmdesátého druhého ve své linii, zvedne se a odplíží se pryč.“

Poutník umlkl. Už dlouhou dobu jasné hvězdy, jejichž je Babbulkund sestra, zářily na jeho vyprávění. Pouštní vítr se zvedl a šeptal písku, který se celou dobu tajně přesýpal tam a zpět. Nikdo z nás se nepohnul, nikdo z nás oka nezamhouřil ani tak kvůli divům v jeho příběhu, jako spíš proto, že jsme čekali, že za dva dny sami uvidíme to úžasné město. Potom jsme se zabalili do příkrývek, ulehli nohama směrem ke žhnoucím uhlíkům a okamžitě usnuli. Ve svých snech jsme množovali slávu města Divů.

Slunce vyšlo a žhnulo do našich tváří a celá poušť planula jeho září. Pak jsme vstali, připravili snídani, a když jsme dojedli, poutník odešel. My jsme jeho duši blahořečili bohu země na severu, do které putoval za svým domovem, a on vyzdvihoval naše vlastní duše před Bohem uctívaným lidmi země, ze níž jsme přišli my.

Později nás předešel poutník cestující pěšky, byl oděn v rozervaný hnědý plášť a bylo na něm vidět, že krácel celou noc. Chvátal, ale vypadal znaveně, tak jsme mu nabídli jídlo a pití, což vděčně přijal. Když jsme se jej zeptali, kam tak spěchá, odpověděl: „V Babbulkund.“ Proto jsme mu nabídli velblouda k jízdě a řekli mu: „My také jdeme do města Babbulkund.“ On ale odpověděl podivně: „Děkuji, ale běžte přede mnou, protože je smutné nikdy nespátřit Bab-

bulkund a žít v době, kdy ještě stála. Běžte přede mnou, obdivujte ji a pak utečte na sever tak rychle, jak jen můžete.“

Pak, i když jsme mu vůbec nerozuměli, jsme jej opustili, protože na tom trval, a pokračovali v naší pouti dál na jih skrze poušť a ještě před polednem jsme dorazili k oáze s palmovými stromy stojícími u studny. Tam jsme napojili naše pohrdavě netečné velbloudy, doplnili své vaky na vodu, dali očím odpočinout pohledem na zeleň a několik hodin prodleli ve stínu. Někdo spal, ale ti, kdo zůstali vzhůru, tiše zpívali písně své země, které vyprávěly o Babbulkund. Když se odpoledne nachýlilo, putovali jsme kousek na jih a šli chladivým večerem, až slunce začalo zapadat a my se utábořili. Jak jsme seděli v našem táboře, ten otrhaný muž nás po svém celodenním putování dohnal a my jej znovu pohostili jídlem a pitím. Za soumraku k nám promluvil, řka:

„Jsem služebník Boha, pána mého lidu, a putuji, abych v městě Babbulkund vykonal jeho dílo. Babbulkund je nekrásnější z měst celého světa; nikdy nebylo žádné jí podobné a samy hvězdy Boha jí závidí její krásu. Je celá bílá, však jejími ulicemi a domy se táhnou růžové pásy jako plameny v jasné mysli sochaře, podobny touze po ráji. V dávných dobách byla vytesána ze svaté hory ne otroky, ale umělci, již v potu tváře tvořili dílo, které milovali. Předlohou jim nebyly výtvary lidí, ale každý z mužů tvořil, co viděl svým vnitřním okem, a tesal do mramoru představy ze svých snů. Celou střechu jednoho ze sálů paláce přeletují jako netopýři okřídlení lvi, každý z nich je velký jako lvi samotného Boha a jejich křídla jsou větší než křídla kteréhokoli stvoření. Poletuje jich nad sebou nespočet a všichni jsou vytesáni z jednoho kusu mramoru, ze kterého je také vyhlouben samotný sál. Ten je podpírán shlukem kamenných větví stromových kapradin, snad vytesaný rukou kameníka z džungle,

jenž nade vše miloval vysoké kapradiny. Přes řeku Mýtů, jež splynula s vodami Bájí, přechází mosty, vytvarované do podoby stromových vistárií, sklánějícího se zlatého deště či stovek dalších úchvatných tvarů odrážejících tužby dávno mrtvých kameníků. Ach! Tak krásná je bělavá Babbulkund, tak krásná, ale tak pyšná. Bůh, pán mého lidu, ji spatřil v její pýše, a když k ní shlížel, spatřil modlitby Nehemotha stoupající k ohavnému Annolithovi a její lid následující Votha. Je krásná, Babbulkund; ale běda, protože já jí možná nepožehnám. Mohl bych navždy žít na jejích vnitřních terasách a shlížet na tajemnou džungli v jejím středu a na orchideje obrácené k nebi, které vyšplhavše z temnot obdivují slunce. Mohl bych Babbulkund milovat hlubokou láskou, jsem však služebník Pána, Boha našeho, a král zhřešil uctíváním odporného Annolitha a jeho lid nesmírně dychtí po Vothovi. Běda tobě, Babbulkund, běda, vždyť teď se snad už ani nemůžu obrátit zpět, neboť zítra musím proti tobě vyslovit věštbu a vynést nad tebou rozsudek, Babbulkund. Ale vy jste mě, poutníci, přijali pohostinně; vystupte na své velbloudy, jelikož já už nemůžu déle prodlévat a musím vyrazit, abych v městě Babbulkund vykonal dílo Boha, pána mého lidu. Vyražte hned, abyste spatřili krásy Babbulkund dřív, než nad ní vynesu rozsudek, a hned poté utečte na sever tak rychle, jak jen můžete.“

V ohni se sesunuly doutnající kusy dřeva a ozářily naše ležení. Do očí muže v roztrhaných hadrech dopadlo zvláštní světlo. Najednou vstal a jeho rozervaný plášť kolem něj zavířil jako obrovské křídlo; nic neřekl, jenom se náhle otočil k jihu a vyrazil do tmy směrem k Babbulkund. Pak na náš tábor padlo ticho a vůně tabáku. Když uhasl poslední plamínek ohně, celý tábor usnul, ale můj spánek rušily neklidné sny o zkáze.

Přišel úsvit a naši průvodci řekli, že bychom mohli dorazit do města před setměním. Procházeli jsme dál na jih neměnnou pouští,

občas jsme potkávali poutníky odcházející z Babbulkund, s krásou jejích divů stále čerstvých ve svých očích. Když jsme se uprostřed dne utábořili, spatřili jsme velké množství lidí běžících z jihu naším směrem. Zamávali jsme na ně, a když přišli blíž, zeptali jsme se: „Jaké jsou zprávy z Babbulkund?“

Oni odpověděli: „Nepatříme do rasy lidí z Babbulkund, ale byli jsme v mládí polapení a odvezení z hor, které leží na severu. Všichni jsme teď ale spatřili vize mlčenlivého Boha, našeho Pána, který nás volal ze svých hor, a proto všichni utíkáme k severu. V Babbulkund krále Nehemotha po nocích trápily zlé sny o zkáze, ale nikdo nedokázal říct, co ty sny věstily. Toto je sen, který se králi Nehemothovi zdál první noci jeho snění – spatřil, jak nehybný klid porušil úplně černý pták a pod údery jeho křídel se město Babbulkund zešěřilo a potemnělo; po něm přeletěl pták celý bílý, pod údery jeho křídel se Babbulkund třpytila a leskla. Pak proletěli čtyři další ptáci, střídavě černí a bílí. Jak prolétali černí ptáci, Babbulkund potemněla, a když se objevili bílí ptáci, tak její ulice a domy zářily. Když pak ale nad Babbulkund proletěl šestý pták, žádný další už nepřiletěl a Babbulkund se vytratila nadobro. Na jejím místě zůstala jenom prázdná poušť a řeky Oorana a Pegáthanness truchlící o samotě. Dalšího rána se všichni královi věštcí shromáždili kolem svých ohavných modelů a ptali se jich na ten sen, ale jejich ohavné modly nepromluvíly. Když ale druhá noc sestoupila ze síně Boha, ozdobená mnoha hvězdami, král Nehemot snil znovu a ve svém snu spatřil jen čtyři ptáky, znovu se střídal černý s bílým. A Babbulkund znovu temněla, jak prolétal černý, a zářila, když prolétal bílý. Po čtvrtém ptákovi už ale žádný neproletěl a Babbulkund zmizela ze svého místa, kde zanechala jenom zapomínající poušť a truchlící řeky.

Ohavné modly stále mlčely a nikdo nedokázal sen vyložit. A když třetí noc vyšla z božských síní ozdobená jako její sestry, král

Nehemoth opět snil. Znovu viděl kolem proletět černého ptáka, pod jehož křídly Babbulkund temněla, a znovu viděl bílého ptáka a jasnou Babbulkund a po nich už nepřišel žádný a Babbulkund pomínula. A přišel zlatý den zahánějící sny a modly stále mlčely; ani královi věštci nepromluvili, aby vyložili smysl snu. Jenom jeden věstec vystoupil před krále a řekl: ‚Temní ptáci, ó králi, jsou noci, a bílí ptáci jsou dny...‘ Toho se král obával. Vstal a proklál proroka mečem. Duše proroka jej s křikem opustila a už nikdy neměla žádné dočinění s dny a nocemi.

Bylo to včerejší noci, kdy král snil svůj třetí sen, a hned ráno jsme z Babbulkund prchli. Padl na ni strašlivý žár a orchideje z džungle svěsily své hlavy. Severní harém pohltilo strašlivé kvílení žen plačících pro své hory. Strach padl na město, strach a předzvěst čehosi. Dvakrát byl Nehemoth uctívat Annolitha a všichni lidé padli na zem před Vothem. Třikrát horologové pohlédli do velkých křišťálových koulí, ve kterých je předpovězeno vše budoucí, a třikrát byly křišťálové koule prázdné. Ano, ani počtvrté nebylo nic vyjeveno a v městě Babbulkund nikdo nepronesl ani slova.“

Poutníci brzy vstali a pokračovali dál v cestě na sever, a zanechali nás v úžasu. V žáru dne jsme se snažili odpočinout tak, jak jsme jen mohli, ale vzduch byl nehybný a žhavý a velbloudi neklidní. Arabové řekli, že to věští pouštní bouři, kdy se zvedne silný vítr plný písku. Proto jsme hned po poledni vyrazili a cestovali co nejrychleji, doufajíce, že najdeme úkryt dříve, než bouře přijde. A ve své nehybnosti vzduch žhnul mezi spalující pouští a oslňujícím nebem.

Náhle se zvedl vítr od jihu, vítr vanoucí od Babbulkund. Vítr se zvedl a hnal se v podivných tvarech, které šeptaly. A hnal se kolem prudce a za letu kvílel a stovky písečných tvarů tyčících se do výše prolétaly kolem nás. Bylo slyšet, jak na sebe křičí; a také zvuky umírání. Náhle vítr ustal a s ním i jeho řev a panika neseného pís-

ku. Bouře se přehnala a odnesla s sebou dusno a hrůzné předzvěsti; vzduch po ní byl chladivý a mezi velbloudy se rozhostil klid. Arabové řekli, že bouře, co právě přešla, se měla stát, a proto se také stala – taková byla prastará vůle Boha.

Slunce zapadlo a přišel soumrak a my se přiblížili soutoku Oonrany a bystřiny Plegáthanees, ale temnota našim zrakům Babbulkund nechtěla vydat. Co nejrychleji jsme pokračovali vpřed, abychom do soumraku dosáhli města. Dorazili jsme na místo, kde se řeka Mýtů potkává s vodami Bájí, ale stále nebylo vidu po městě Babbulkund. Všude kolem nás ležel písek a kameny neměnné pouště, snad kromě jihu, kde stála džungle se svými orchidejemi hledícími k nebi. Tehdy jsme si uvědomili, že jsme přišli pozdě a zkáza již přišla do města Babbulkund; a u řeky, v prázdné poušti, seděl na písku muž v hadrech s tváří skrytou v dlaních a hořce plakal.

Tak zesnula v hodině, ve které konávala nepravosti před Anno-lithem, ve dvoutisícím dvaatřicátém roce svého bytí, v šestitisícím a padesátém roce stvoření světa, Babbulkund, město Divů, někdy nazývané těmi, co jej nenáviděli, Městem psa, ale bez přestání oplakávaná v Arábii a Indii a napříč džunglí a pouští; bez toho, aby po sobě zanechala pamětní kámen, který by ukazoval, kde stála, ale vzpomínaná s nehasnoucí láskou navzdory hněvu božímu všemi, kdo znali její krásu, o které dodnes zpívají.

*Překlad Josef „Faskal“ Novák
Vytvořeno pro časopis Drakkar.*

Napsala „Raven“

Počítačové hry

THE CAT LADY: CESTA NA DRUHÝ BŘEH A ZASE ZPÁTKY

Plynové masky, brokovnice, toulavé kočky, psychopati – to vše v úhledném balíčku indie počítačové hry z roku 2012. Vítejte ve světě THE CAT LADY.

Mnoho velkých příběhů končí sebevraždou. Tenhle jí ale začíná. Hráč se ocitne v kůži Susan Ashworthové, jejíž život se sestává ze samoty, melancholických vzpomínek, kouření cigaret na balkoně v dešti a krmení pouličních koček, jež přivolává hrou truchlivé písně na klavír. Kočky jsou jejími jedinými přáteli. Na nikoho jiného se kromě nich nemůže spolehnout a ony jsou také jediné, kdo ji po její smrti skutečně oplakává. Sousedé Susan považují za podivínku, která činžovní dům zamořila toulavými kočkami, a přezdívali jí nelichotivě „Cat Lady“.

Během prvních minut této hororové indie adventury jsme konfrontováni s bezvýchodností a samotou, kterou Susan Ashworthová ve svém životě pociťuje. Právě píše dopis na rozloučenou (jenž si pravděpodobně nikdo nepřčte), jen chvíli poté, co spolykala lahvičku prášků. Nečeká ji však poklidná cesta na druhý břeh, ba právě naopak. Susan Ashworthová na pra-



podivném přestupním místě mezi životem a smrtí dostává další šanci – šanci vrátit se zpět do našeho světa. Cesta zpátky mezi smrtelníky ale není ani pro slabé povahy, vyžaduje ochotu umazat se krví. Susan příslibí, že se v našem světě „postará“ o Parazity – vrahy, šílence a devianty. Monstra žijící mezi námi, která se skrývají za tváří usměvavého souseda nebo třeba laskavého psychiatra. Výměnou za to nezíská (alespoň dočasně) nic menšího než nesmrtelnost (pochopitelně proto, že likvidace Hannibala Lectera a jeho kumpánů obvykle vyžaduje více než jeden pokus).

Pro hru je charakteristická temná a tísnivá atmosféra s hororovými tóny, za něž by se ne-

styděl ani Hitchcock. Dění ve hře je nasvíceno pochmurným přísvitem pouličních lamp v mlze či blikajících zářivek na chodbách psychiatrického oddělení a podkresleno zvuky deště, vzdálenými výkřiky nebo jen zlověstným tichem. Všednodenní realitu střídají groteskní momenty a dění, které může, ale taky nemusí být horečnatým snem, či halucinací. Tíživé, zneklidňující a mnohdy až mrazivé vyznění příběhu nás nemůže nechat na pochybách, že THE CAT LADY patří mezi ty vydařenější zástupce her nabízejících výlety do domu hrůzy.

Hra je rozdělena do 7 kapitol (Legenda o Kočičí vdově, Druhý první nádech, Některé květiny se nikdy neotáčejí za sluncem...), které

se liší jak svým charakterem, tak i dynamikou. I když je první z nich (Domeček v lese) zpočátku spíše pomalá a lehce matoucí, stojí za to u hry vydržet, protože pak přijdou na řadu brokovnice, slibování psychopati a také dobrý příběh. Nejvydařenější kapitolou je Kulka pro Susan, která pracuje s ověřenými hororovými prvky a kulisami, je nejvíce děsivá a napínavá od samého začátku až do úplného konce.

Hráči THE CAT LADY je ponechána jen relativně malá volnost, ať už ve způsobu řešení problémů (pokud si například usmyslíte, že chcete šíleného kanibala, který vás vězní ve svém sídle, umlátit cihlou, nemůžete, protože cihlu je potřeba použít za jiným účelem) nebo v zasahování do děje. Hra vyvolává dojem filmovosti, kdy se z hráče stává herec v příběhu života Susan

Ashworthové, jenž už byl z velké části napsán a otevřený zůstává pouze jeho konec, který je ve vašich rukou. Nicméně to není nutně na škodu, protože hra staví především na působivé atmosféře, silné příběhové lince a propracovaných detailech.

Na hráče čeká i několik strašidelných hádanek a rébusů, ať už v opuštěném hotelu, domě kanibalů, nebo kdesi ve snové realitě, kde dveře střeží prolhané panenky a jen jedny z dveří vedou zpátky do světa živých. K jejich řešení obvykle poslouží předměty, s nimiž se Susan setkala, byť se zdají být sebevednější nebo sebevystřednější (plynová maska, černé svatební šaty a spol.). Výhodou je ve hře fakt, že každý předmět je jako ona příslovečná Čechovova puška – má svůj význam a budete ho nutně

muset použít; třeba k tomu, abyste si zachránili život. *Ano, v této hře si můžete zachránit život pomocí utržené hlavy panenky a nohy od židle.*

THE CAT LADY ale není jen tuctový horor, v němž se snažíte zabít ty, co vám jdou po krku, dřív, než dostanou oni vás. Je mnohem víc. Ne náhodou připomíná THE CAT LADY iniciační román. Susanin boj o přežití má také symbolický smysl – je o hledání nové cesty, skutečného nebo možná lepšího sebe sama a vyššího smyslu ve světě, který je nespravedlivý, chladný a temný. To největší zlo, z nějž tuhne krev žilách, se však skrývá v lidském nitru – a právě tomu se musí Susan Ashworthová postavit a přežít. Ale možná má jen tolik životů jako kočka... Budou jí stačit?



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: 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.

