

# DRAKKAR ©

48. číslo - ÚNOR 2015



## OBSAH 48. ČÍSLA

### Comics

- 4 Bezejmenný hrdina**  
Redakce  
IX. díl a Vánoční speciál (X. díl)

### Recenze

- 5 Čerstvě dočteno: Red Aegis**  
„Skenderax“

Na túto hru sa teším, od kedy som ju prvý krát uvidel na Kickstarteri. Ved' kto by sa netešil, ak je fanúšikom Sid Meier's Civilization a RPG. A tak som sa ihneď chopil pravidiel Beta verzie, ktoré by nemali byť ďaleko od skutočnej hry.

- 6 Apocalypse World**  
Josef „Faskal“ Novák

V mé osobní historii hraní RPG byly tři hlavní zlomové body: když jsem RPG začal hrát, když jsem je začal vést a když jsem poprvé viděl Apocalypse World.

- 12 Fiasco – příručka otevřeného hrania**  
Michal „Morech“ Viskup

Zdalo by sa, že o Fiascu už som povedal všetko. Je to hra, ktorá ponúka úplne iný zážitok než ostatné systémy a nováčikovia na otvorených hraniach odchádzajú do posledného nadšenia. Čím to je? A ako môžeme z hry vytrieskať úplné maximum?

- O hraní obecně**  
**14 „Alignment“ a „přesvědčení“**  
„Ecthelion2“

Ne vždy musí „alignment“ znamenat „přesvědčení“ a oba principy nemusí být vzájemně zaměnitelné. Tento článek vám tak nabízí zamyšlení nad využitím obou pojmů ve vašich hrách.

- Literatura**  
**17 Conan – Vlk za hranicou**

Michal „Bifi“ Sedlačko  
Toto je esej o barbarstve. Preto je nevyhnutne aj esejou o civilizácii. Budem hovoriť o pokrivených atribútoch barbarstva, ktoré sú civilizáciou barbarom pripisované, ale aj o rovnako pomýlenom ideále vznešeného divoča.

- Povídka**  
**31 Dopisy o Myši**

Argonantus  
Sebrané dopisy (...) pojednávajúci o hviezdách, ohni, prapodivných proměnách, o Lapisu Philosophorum, Království nebeském a taktéž O Myši, stejně jako o jiných neobyčejných věcech (...)

- Deskové hry**  
**56 Zahrajte sa s nami: Lords of Waterdeep**  
„Alef0“

Už vás nebaví hrať postavy fantasy hrdinov, ktorých Dungeon Master neustále posielal do kadejakých dúpät kynožiť draky? Radi by ste kariérne postúpili? Zahrajte si stolovku Lords of Waterdeep!

## ÚVODNÍ HAIKU

**Stromy bez listí,  
Na větvi oběšenec.  
Yggdrasil zpívá!**

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

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

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

připravila redakce

Comics

# BEZEMENNÝ HRDINA



Díl IX. Zoufalství

Vánoční speciál (díl X.)

napsal „Skenderax“

Recenze

## ČERSTVĚ DOČTENO: RED AEGIS

*Na túto hru sa teším, od kedy som ju prvý krát uvidel na Kickstarteri. Ved' kto by sa netešil, ak je fanúšikom Sid Meier's Civilization a RPG. A tak som sa ihneď chopil pravidiel Beta verzie, ktoré by nemali byť ďaleko od skutočnej hry.*

Ako prvé by som chcel poznamenať, že i keď hra má vlastný systém rozhodovania konfliktov, autori vydajú PATHFINDER, FATE CORE, 13TH AGE a DUNGEON WORLD hack. Systém používaný v pravidlách preto zhrniem len niekoľkými vetami.

Na rozhodovanie konfliktov hráč zoberie tri kocky (plus nejaké bonusové), hodí si a zradí hody od najväčšieho po najmenší. Tie porovná s hodnotou rizika, resp. hodmi, ktoré vykoná Arbiter. Kto má viac „výhier“, uspeje. Hodnota nebezpečenstva sa časom zvyšuje a podľa vývoja kmeňa sa zvyšuje i hodnota kociek, ktorými si hráč hádže. Začína sa s k4 a končí s k12. A tak je na hranie podľa základných pravidiel potrebné mať zásobu aspoň troch kociek z každého druhu.

Hra samotná má veľmi zaujímavý koncept. Primárne je tvorená pre hranie od praveku do ďalekej budúcnosti, keď ľudstvo kolonizuje vesmír. Nemyslím si však, že je to nemenné

pravidlo, a viem si predstaviť, že by sa zahral fantasy svet podobný tolkienovskej Stredozemi. Tieto obdobia sa rozdelia na 3 časti a tie na ďalšie tri časti. Hráči – hra odporúča troch až siedmich – si spomedzi seba vyberú jedného, ktorý bude danú časť viesť. Nebude tak hrať za svoj klan, ale tým, že sa stane Arbitrom, jeho klan získa svoje výhody. Odporúča sa, aby každý hráč Arbitroval aspoň raz. Pri minime troch hráčov by to znamenalo, že optimálne by bolo, aby každý viedol tri hracie obdobia.

Pred začiatkom hry sa hráči dohodnú na príbehu – na nebezpečenstvách – charakteristických pre daný vek, nadefinujú si svoje kmene, klany a hrdinu pre dané obdobie. Kmene, klany i hrdinovia – v hre volaný Scion – majú svoje štatistiky, ktoré podľa mňa autori udržali v rozumnej jednoduchosti. Štatistiky kmeňa a klanu sa samozrejme vyvíjajú a Scion je každý vek iný. A tu sa mieša hranie RPG a starej počítačovej hry Civilization.

Z pohľadu klanu hráči pomocou prieskumu, diplomacie a boja rozširujú svoje územia, získavajú bohatstvo a suroviny. Tie potom investujú do stavby budov (landmarks), ktoré zlepšujú vlastnosti kmeňa a posúvajú ho tak na stupnici k dokonalosti. Budovy sú rozdelené od jednoduchších, ktoré je možné postaviť v prvom období ako napríklad Barracks, až po budovy deviateho obdobia ako napríklad Star Ender. Zaujímavosťou systému je i to, že je možné najímať si follower-ov, ktorí dávajú bonusové kocky, alebo znižujú rebéliu alebo inak špeciálne ovplyvňujú klan. Je tu pomerne veľký výber,

ktorý je ale prehľadne zobrazený v príslušných tabuľkách.

Súčasťou hry je samozrejme aj hranie za postavy, ktoré sa postaví ako družina, alebo aspoň ako skupina, problému charakteristickému pre dané obdobie. Úspech alebo neúspech Sciona negatívne i pozitívne ovplyvňuje štatistiky klanu. Celkový neúspech zas môže znamenať katastrofu, z ktorej si klan odnesie výrazné rany, pri najhoršom zanikne.

Na záver by som rád povedal, že hra – bez ohľadu na použité pravidlá – nie je podľa mňa vhodná na oneshoty. Pravidlá si treba minimálne prelistovať, aby ste neviedli svoj klan náhodne. Pravidlá sú však pekne napísané, prehľadne rozdelené do kapitol s prehľadnými tabuľkami.

PS: Podľa posledného update na kickstartovskej kampani, 5.–8. februára sa bude konať Winter Fantasy Gaming Convention, na ktorom Matt James odohratá vzorovú hra skrz deväť vekov. Túto by mali nahrávať, a tak bude možné získať ešte lepšiu predstavu, ako Red Aegis vyzerá v praxi.



### Red Aegis

Vorpal Games, 2014  
Brian R. James, Matt James  
– [stránka na Kickstarteru](#)

napsal Josef „Faskal“ Novák

Recenze

## APOCALYPSE WORLD

*Něco se světem je špatně a já nevím co.*

–D. Vincent Baker

### Obecně o Apocalypse Engine

V mé osobní historii hraní RPG byly tři hlavní zlomové body: když jsem RPG začal hrát, když jsem je začal vést a když jsem poprvé viděl APOCALYPSE WORLD. Samotný APOCALYPSE WORLD (AW) je postapokalyptické RPG s poměrně jasně vymezenými rolemi pro hráčské postavy a jeho mechanické jádro a filozofie (*apocalypse engine*) se ale stalo základem mnoha odvozených her (*hacků*) umístěných v jiných prostředích. Hlavní cíl tohoto článku je shrnout pravidla samotného AW, která s relativně malými změnami platí i pro většinu odvozenin, například fantasy DUNGEON WORLD.

### System

Základní premisa systému Apocalypse World je ta, že RPG jsou konverzace v rámci fikčního světa a tato konverzace vyžaduje pravidla. Základní stavební jednotkou těchto pravidel je *move*, pravidlo, které se používá, pokud jsou ve fikci splněny určité podmínky. *Move* nabízí mechanické vyhodnocení situace a zároveň možnosti, jak dále v příběhu pokračovat.

Při spouštění *move* se uplatňují dva principy: „**když to děláš, tak to děláš**“ a „**abys to udělal, tak to dělej**“. První princip říká, že pokud se ve fikci objeví něco, co se může vyhodnotit nějakým *move*, tak se to pomocí *move* vyhodnotit musí. Druhý princip říká, že pokud někdo chce spustit nějaký *move*, musí začít dělat to, čím se *move* spouští. Pokud chce tedy postava pomocí *move* **seize by force** (*získání něčeho silou*, viz příklad) získat kontrolu nad strategickým místem, nemůže říct: „tak na ně útočím, můžu si to hodit?“, ale musí (relativně barvitě) popsat, jakým způsobem jedná. Z druhé strany – pokud hráč popisuje, jak ve svém bojovém brnění kráčí bojištěm a ostřeluje nepřátelskou pozici, na vyhodnocení této fikční situace se použije právě **seize by force**.

Díky těmto dvěma hlavním principům je zajištěno, že *move* začíná a končí ve fikci a

všechna používaná pravidla jsou velmi úzce provázaná s tím, co ve fikci děje nebo k čemu se schyluje. Vzhledem k tomu, že *move* v APOCALYPSE WORLDU jsou psány tak, aby se „nemohlo nestát nic“, a že statisticky nejčastějším hodem je úspěch, který ale přináší komplikace, stále se něco dramatického děje.

Pravidla při čtení budí dojem přílišné nas-kriptovanosti, tedy omezeného výběru toho, co může hráč ve své akci dělat, ve skutečnosti jsou ale *move* sepsané dostatečně vágně, aby neomezovaly tvůrčí rozlet, a naopak vytvářejí zajímavé komplikace posunující děj (viz příklady).

Při vyhodnocování *move* se hodí dvěma šestistěnnými kostkami, sečte se jejich výsledek a přičte příslušný atribut (typicky o hodnotě –1 až +2) a podle výsledku se určí míra úspěchu. Při součtu sedm až devět se jedná o úspěch částečný, 10+ je úspěch úplný – co se stane při úspě-

### Prostředí

Nobody remembers how or why. Maybe nobody ever knew. The oldest living survivors have childhood memories of it: cities burning, society in chaos then collapse, families set to panicked flight, the weird nights when the smoldering sky made midnight into a blood-colored half-day.

Now the world is not what it was. Look around you: evidently, certainly, not what it was. But also close your eyes, open your brain: something is wrong. At the limits of perception, something howling, ever-present, full of hate and terror. From this, the world's psychic maelstrom, we none of us have shelter.

Nikdo už neví, jak k tomu došlo nebo proč. Možná to ani nikdo nikdy nevěděl. Ti nejstarší stále mají vzpomínky z dětství: města v plamenech, hroutící se společnost a pak její pád, rodiny zoufale se snažící prchnout a podivné noci, za kterých žhnoucí obloha svým krvavým svitem měnila noc v den.

Svět už není jako býval. Rozhlédni se kolem sebe: nedá se se přehlédnout, že už není jako býval. Rozhodně ne. A pak zavřeš své oči a otevřeš svou mysl: něco je špatně. Na hranicích vnímání je cosi kvilícího, všudypřítomného, plného nenávisti a hrůzy. A nikdo před tím, před tímto psychickým maelströmem, nenajde úniku.

chu, je zapsáno v pravidle *move*. Součet šest a méně je neúspěch, který vyhodnocuje vypravěč. *Move* jsou jednak obecné (těch je osm), jednak specifické pro dané postavy (každá jich má několik); zvláštní kapitolou jsou *move* vypravěče, které fungují trochu jinak – vypravěč například nikdy nehází kostkami. Příkladem obecného *move* společného pro všechny postavy je **seize by force** využívající atribut *hard* (jak je postava „drsná“):

Když se snažíš **získat něco silou**, nebo získat něco silou pod svou kontrolu, hod' +*hard*. Při úspěchu si vyber z následujících možností, při 10+ vyber tři, při 7-9 vyber dvě:

- získáš jasnou kontrolu nad tím, co jsi chtěl získat,
- utrpíš malé zranění,
- způsobíš strašlivé zranění,
- vystrašíš své nepřátele nebo na ně uděláš dojem.

Podle hodu má hráč možnost si vybrat z nabízených možností podle svého uvážení, ať už získat to, kvůli čemu se do boje pustil, změnit do budoucna přístup nepřátel k jeho postavě, nebo vyváznout z tohoto konfliktu se zdravou kůží. V tomto *move* je důležité, že se používá tehdy, když jsou obě strany konfliktu připraveny bojovat. Pokud postava na někoho bezbranného vytáhne brokovnici se slovy: „pusť mě dovnitř, nebo ti ustřelím palici“, tak je to jiný z obecných *move*, **go aggro**:



Když někomu **vyhrožuješ násilím**, hod' +*hard*, na 10+ si oponent vybere: nedá si říct a vyžere si to, nebo ustoupí a udělá, co chceš. Na 7-9 si namísto toho může vybrat i z:

- co nejrychleji vypadne tak daleko, jak jen to půjde,
- bezpečně se zabarikáduje někde, kam na něj nemůžeš,
- dá ti to, co si myslí, že chceš,
- pomalu ustoupí, s rukama nad hlavou,
- řekne ti, co chceš vědět (nebo to, co si myslí, že chceš slyšet).

V tomto případě si vybírá ten na špatné straně brokovnice, často vypravěčova nehráčská postava. Tento *move* je použitelný pouze tehdy, pokud je postava spouštěcí tento *move* ochotná násilí vykonat (jinak to není *move*, ale pouhý vypjatý rozhovor) a pokud se druhá strana není schopna aktivně bránit (to by bylo zmíněné **seize by force**). Kromě toho musí hráčská postava po své oběti něco chtít: pokud se jenom snaží prasknout bezbranného, pak to není tento *move*, ale „prask – podíval se překvapeně na díru ve svém hrudníku, a padl mrtev k zemi“ a není důvod házet. V méně vypjatých situacích by snad šlo použít jiný *move* – **seduce or manipulate**. Když ale někdo na někoho vytáhne zbraň, už to nemůže zahrát do autu, protože vytáhnout na někoho zbraň je velká věc a musí mít fikční důsledky. Z pohledu rozdělení pravomocí je AW poměrně klasická hra (na poměry indie her) a arbitrem toho, který *move* se má použít, je vypravěč.

## Postavy a jejich vlastnosti

V AW je úkol hráčů ztvárnit zajímavé charaktery a předvést je jako uvěřitelné lidi. V základní knize AW je k tomu pro hráče na výběr celkem jedenáct tematických postav (existují i oficiální rozšíření s dalšími postavami a řada neoficiálních), které výrazně ovlivňují obsah hry tím, jaká témata s sebou do hry přináší. Zajímavým rysem jejich vykreslení v mechanické rovině je to, že mají relativně pevně dané místo ve společnosti: ať už, že se starají o skupinu NPC, nebo jsou na společnosti nezávislí a mají způsoby, jak si to udržet, ale některé z postav mohou být pro společnost i užitečné. Pro některé platí, že pro ně místo ve společnosti není – a musí si jej vybojovat. Postavy jsou definovány jenom v hrubých rysech a dávají velký prostor hráčské invenci. Při začátku hry nesmějí mít dva hráči stejný typ postavy.

### Oficiální postavy jsou:

**Angel:** Doktor

**BattleBabe:** Hrdina akčního filmu

**Brainer:** Osoba schopná číst myšlenky a ovládat cizí mysl

**Chopper:** Šéf motorkářského gangu

**Driver:** Řidič stylového/drsného vozidla

**Gunlugger:** Někdo, kdo má moc zbraní. Moc zbraní.

**Hardholder:** Šéf stálé osady/pevnosti

**Hocus:** Šéf kultu

**Operator:** Ať už chcete cokoli, on to zařídí – od přepravy zásilky k vraždě.

**Savvyhead:** Mechanik se silným napojením na to „divné“ ve světě

**Skinner:** Umělec/děvka, jak se to vezme.

Postavy jsou definovány pomocí svých vlastních *move* uvedených v deníku postavy a svých atributů. Deníky postav jsou dostupné na [oficiálních stránkách AW](#). Velmi důležité je, že hráč svou postavu netvoří dopředu, ale popíše její jméno, vzhled, výbavu a schopnosti (u všeho může zaškrtnout z nabízených možností), zbytek se definuje vztahy k ostatním hráčským postavám a odpovídáním na otázky vypravěče.

### Atributy postav jsou:

**Cool:** zvládání stresových situací

**Hard:** agresivita a neoblomnost

**Hot:** atraktivita a manipulace s lidmi

**Sharp:** chytrost a všímavost

**Weird:** podivnost postavy a vnímání psychického maelströmu

**Hx (history):** míra porozumění dané hráčské postavě (jiná hodnota pro každou)

Hodnoty teoreticky nabývají rozsah -3 až +3, většinou -1 až +2 a po většinu hry zůstávají stálé; výjimkou je Hx, které se určí vůči každé další hráčské podle toho, jak ji zná, a Hx se v průběhu hry často mění.

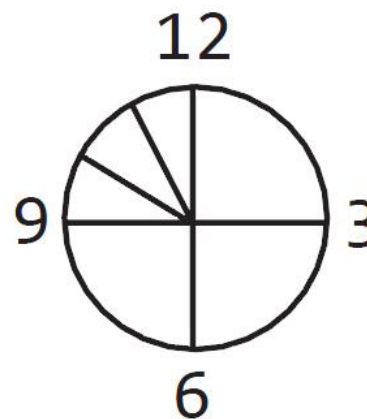
Některé *move* dávají ve výsledku (často navázáno na podmínku ve fikci) tzv. **+1 forward** nebo **+1 ongoing**, což je +1 na následující hod respektive +1, dokud bonus dává smysl.

1 Mezi ně patří například i významný *hack* DUNGEON WORLD, který má souboje mnohem detailnější, což je způsobeno nastavením základního „útočného *move*“, kterým se z potvor „jenom“ osekávají životy.

## Soubojový systém

APOCALYPSE WORLD neobsahuje soubojový systém jako takový, všechny situace zahrnující násilí na postavách se řeší stejně, jako je to je tomu u ostatních *move*. Nejsou tedy zavedeny kola, iniciativa a podobně, hráči se dostávají na řadu podle toho, co má smysl ve fikci. Na rozdíl od většiny her<sup>1</sup> jsou souboje značně *odzoomované* a celá bitva se často dá vyřešit jediným hodem, který určí výsledek. Díky tomu jsou souboje významným prvkem v budování napětí, ale zabírají většinou jenom relativně malou část herního času.

Pro určení zranění postavy se používá odpočítání pomocí **doomsday clock**, tedy kolik času postavě zbývá do půlnoci – smrti. Postava má tedy celkem šest životů, první dvě zranění se léčí samy v čase (většinou mezi herními sezeními) a do deváté hodiny se časem nezhoršují, od deváté hodiny dál je potřeba zařídít pomoc. Od deváté hodiny dál si hráč může vybrat trvalý postih k některému atributu namísto zranění a nese si tak svou historii ve šrámech na těle či na duši. Pokud postava přijde o šestý





život, je mrtvá, ale jde oživit, pokud dostane další zranění, je definitivně po ní.

Samotné zranění je pevné a odvíjí se od zbraně (různé postavy mají různě efektivní zbraně na výběr ve svém deníku, s typickým zraněním 1–4) a brnění, které zranění snižuje (0–2), i když výsledek může být modifikován efekty některých move, většinou o +/-1. Další vlastnosti zbraní jsou určeny pomocí klíčových slov, například **reload** (musí se „přebíjet“, „přebítí“ není dále definováno, pouze vyžaduje akci ve fikci; příkladem je brokovnice, ale ne automatická zbraň), **messy** (všude je spousta krve, např. motorová pila), **loud** (hlasité, někdy kvůli zbrani, typicky u psychických schopností je to křik obětí) a podobně.

Podle pravidel se do nehráčské postavy „vleze“ až šest bodů zranění, ale už první nebo druhé je většinou smrtelné.

## Vypravěč

I když má APOCALYPSE WORLD zajímavé prostředí a postavy, jeho hlavní síla jsou pravidla pro GM, mimo jiné proto, že umí člověka naučit vést hru bez přípravy a pracovat s motivacemi hráčských postav. V APOCALYPSE WORLD se vypravěč nazývá **Master of Ceremonies**<sup>2</sup> (MC) a kniha nenabízí návod, jak vést hru, ale striktní pravidla, kterých se má pevně držet. Zatímco hráč dostane svůj deník postavy, vypravěč má list připomínající mu jeho agendu a principy, na kterém jsou také přehledně rozepsané *move* specifické pro vypravěče, dále list na udržování přehledu o pro-

blémech (AW totiž nejlépe funguje v sandboxovém stylu hraní) a speciálními pokyny na první sezení.

### Vypravěč má agendu:

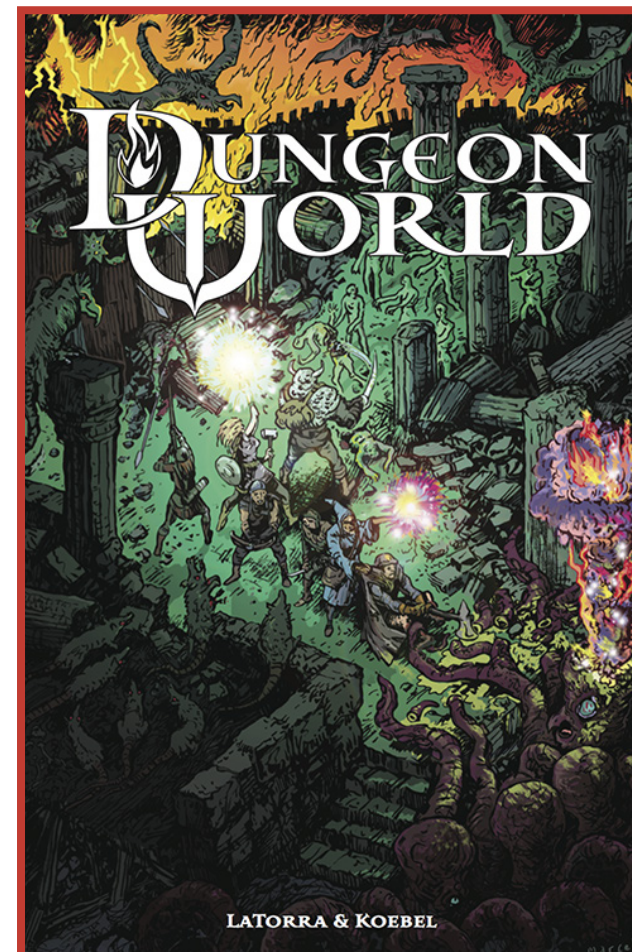
- zajistit, aby se svět zdál reálný,
- zajistit, aby životy hráčských postav nebyly nudné,
- hrát, aby zjistil, co se stane.

Toto jsou základní pravidla, kterým je potřeba podřídit všechno ostatní. Poslední bod vypravěče osvobozuje od povinnosti vymýšlet složitý příběh a zápletky (tomu nicméně pomáhají další nástroje) a vynucuje rozvíjení hráčských nápadů. I když může mít vypravěč vlastní představu o světě, hráč má právo podílet se na tvorbě světa.

### Vypravěč se se řídí:

- principy hry (viz dále),
- pravidly,
- svou přípravou,
- upřímností.

Poměrně neobvyklé je pravidlo, že vypravěč má být upřímný. Nemá s pravdou šetřit, ba naopak, měl by jí hýřit a rozhazovat plnými hrstmi. AW staví na otevřené hře, a čím víc informací hráči dostanou, tím lepší hra vznikne. Stran přípravy – vypravěč nemusí vypracovávat složitý scénář, měl by se ale podívat na pár apokalyptických filmů, přemýšlet o takovém prostředí a oddat se troše denního snění.



2 Nabízí se „pán obřadů“, ale většina textu AW je prakticky nepřeložitelná a lidé se Vincenta často ptají, na čem jel, když jej psal. Tento výraz se může vztahovat k uvaděčům uměleckého vystoupení a odvozeně je to slangový výraz pro rappera, který baví publikum svou improvizací; často na téma navrhovaná publikem. A jak oni sami říkají: „Master of ceremonies, ze kterého pochází zkratka MC, znamená udržovat párty naživu.“

### Vypravěč se drží tzv. principů:

- popisuj apokalyptický svět,
- mluv k postavám, ne k hráčům,
- používej svoje move, ale nepřimo (tzn. aby se move nespouštěl kvůli neúspěchu na kostkách, ale kvůli problémům ve fikci),
- použij move, ale nikdy neříkej jaký,
- na všechno se dívej přes zaměřovač (a buď připravený to odstřelit, včetně svých oblíbených NPC),
- každého pojmenuj, každého vykresli jako živého člověka,
- ptej se na provokativní otázky a stav na odpovědích,
- na všem zanech krvavé otisky svých prstů, ale také dávej odměnu,
- buď fanoušek hráčských postav,
- nezapomeň myslet na to, co se děje mimo záběr,
- čas od času přenechej rozhodování někomu jinému.

Některé z principů jsou užitečné pro všechna RPG, některé jsou specifické pro APOCALYPSE WORLD. Kdybych měl vybrat nejdůležitější, tak je to *buď fanoušek hráčských postav*, protože vypravěč není nepřítel postav (od toho jsou *move*) a měl by se radovat z každého jejich vítězství a oplakat každou jejich prohru; a *ptej se na provokativní otázky a stav na odpovědích*, čímž se do tvorby světa bezbolestně zapojí hráči; obzvlášť na první sezení hry dává Vincent radu: „Ptej se jako šílený.“

### Vypravěčovy *move* a *fronty*.

Zatímco hráči mají při hře list se svou postavou, vypravěč dostane bohatý seznam *move*, které může použít; mezi nejužitečnější patří **oznam blížící se hrozbu** a **oznam hrozbu, která je mimo záběr**, mezi klasičtější patří například **rozděl je** nebo **zadrž někoho** (zatímco jste leželi v posteli, objala tě a řekla: „Já tě nepustím.“). A po každém svém *move* se vypravěč ptá: „Co děláš?“

#### Tyto *move* se používají:

- pokud se na tebe všichni dívají a čekají, co se stane,
- pokud někdo neuspěje ve svém hodů,
- pokud ti dají příležitost, kterou nemůžeš odmítnout.

I když platí, že vypravěč by neměl plánovat věci moc dopředu, vytváří takzvané **fronty** (jako v „sakra, bojujeme na třech frontách!“), což jsou problémy, které se hrnou na hráče. Nemají striktně mechanické vyhodnocení, ale existuje návod, jak je vytvořit.

Nejdříve se z nabídnutého seznamu vybere abstraktní společný jmenovatel všech problému (strach, hlad,...) a následně se vybere několik souvisejících hrozeb a impulzů, kterými se hrozby řídí (například typ hrozby: prostředí – pevnost, má motivaci „zabraň přístupu“). Každá hrozba dává vypravěči řadu *move* k použití, v tomto příkladu se nabízí například „*vyjev všem něco k vidění, uzavři cestu, nabídni jinou cestu, představ strážce...*“ Výhoda tohoto způsobu

zápisu je v tom, že nabízí vypravěči nepřeberné možnosti komplikací situace a zároveň velmi stručným a výstižným způsobem problém popisuje.

Následně se stručně zadefinuje **temná budoucnost**, tedy co se stane, pokud se problémy nebudou řešit, a klíčové otázky, na které by vypravěč chtěl znát odpověď. K určení toho, jak dalece fronta postoupila, se často používá stejný mechanismus jako pro životy: **doomsday clock**.

### Čím vás APOCALYPSE WORLD možná překvapí

První šok při setkání s APOCALYPSE WORLDEM bývá většinou kombinace pevně naskriptovaných *move* a předdefinovaných postav. Samotné skriptování ale většinou není na překážku, protože pouze dává na výběr z několika obecných možností, kam může scéna směřovat. Podobně funguje i výběr postavy, která svazuje svým „povoláním“, místem ve společnosti a často i tématem, ale stále nechává volný prostor pro vlastní charakterizaci. Nevýhodou AW je tedy jeho úzké tematické zaměření, které herní skupině musí „sednout“.

I když AW na první pohled upoutá především díky zajímavým postavám a zápisu pravidel do podoby *move*, hlavní vlastností, kvůli které má cenu AW vyzkoušet, je jím představený styl vedení hry. Ne, že by Vincent objevil nový způsob, jak vést hru, ale dokázal podat nástroje a rady v ucelené podobě (dostupné mezi deníky

postav) tak, že má cenu si stranu o vedení hry v AW nosit i na jiné hry.

Jedna z hlavních výhod AW je rychlý start – pokud se hráči nepřehrabují v postavách, je možné začít hrát bez přípravy do 30 minut, a to proto, že tvorba světa probíhá ve spolupráci s hráči. Přitom ze settingu AW jsou důležité jen dvě informace: apokalypsa byla před padesáti lety a existuje cosi jménem psychický maelström. Nevýhodou tohoto sandboxového přístupu ovšem je, že svého plného potenciálu dosáhne až po několika hrách.

Z pohledu stylu vytváří AW dramatické akce a extrémně kompetentní postavy, což vychází z toho, že když už se hráči povede spustit move, nejpravděpodobnější výsledek je – po-

stava úspěje a budou z toho komplikace. Při používání move se tedy spouští lavina problémů: i když se vyřeší aktuální problém, jeho řešením se nadefinují další, které ženou hru dopředu. Je také zajímavé, že AW nepracuje s obtížností z hlediska hodů, ale pouze v rámci fikce. Takže rozeběhnout se (po předchozím varování ve fikci) proti střílejícímu kulometnému hnízdu není „to bude jen za čtyři životy, to mě ještě nezabije“, ale krvavý konec postavy. Z pohledu GM je zajímavé, že vypravěč vůbec nepoužívá kostky – určování úspěchů a komplikací zajišťuje systém a on má volné ruce v ovlivňování dynamiky hry, děje a zajišťování **principů**.

## Závěr

APOCALYPSE WORLD nasbíral spoustu ocenění, ale co je důležitější, spoustu oddaných hráčů. Zároveň inspiroval tvůrce her k vytvoření vlastních *hacků*; nespočetné množství jich leží v šuplících, několik jich už ale bylo oficiálně vydáno (aktuální seznam na [Vincentových stránkách](#)). Za zmínku stojí především volně dostupný [DUNGEON WORLD](#), fantasy předělávka snažící se vytvořit DnD v systému *apocalypse engine*, vikinská [SAGAS OF THE ICELANDERS](#) a lovecraftovský [TREMULUS](#).

*Psáno pro Drakkar a d20.cz*



## Důležité odkazy

- [Oficiální stránky](#)
- [Oficiální fórum](#)
- [Seznam neoficiálních hacků](#)
- [Téma na RPGF](#)
- [Téma na d20.cz](#)
- [Zápis Feniksovy dlouhodobé kampaně](#)
- [Jersonův zápis a komentáře k němu](#)

napsal Michal „morech“ Viskup Recenze

## FIASCO – PRÍRUČKA OTVORENÉHO HRANIA

*Zdalo by sa, že o FIASCU už som povedal všetko, čo šlo. Niekedy to vyzerá, že ľudí nekonečným rozprávaním o ňom nudím. Je to ale hra, ktorá ponúka úplne iný zážitok než ostatné systémy a nováčikovia na otvorených hraniach odchádzajú do posledného nadšenia. Čím to je? A ako môžeme z hry vytrieskať úplné maximum?*

### Prečo by ma malo zaujímať?

FIASCO je pomerne malá GMless hra – kniha formátu A5 by sa dala zosumarizovať na 4 nabité strany a hra trvá najviac tri hodinky. Napriek tomu po vydaní prevalcovala rebríčky RPGGeek.com a dodnes sa drží na prvých miestach.

Hra si berie to najlepšie z RPG a Larpov a mieša ich spôsobom, ktorý sa môže zdať dlhoročnému hráčovi zvláštny. No funguje dokonale. Je to práve potreba prepólovať z klasického družinového hrania reagujúceho na Pána hry, prečo sa FIASCO teší najväčšej obľube pri indie hráčoch a nováčikoch. Práve na rôznych otvorených hraniach s úplnými nováčikmi prináša najlepšie výsledky. Obrovský kontrast medzi väčšinou zdieľanou predstavou o „divnej zába-ve pre divných ľudí“ a sviežou, rýchlou, dejom

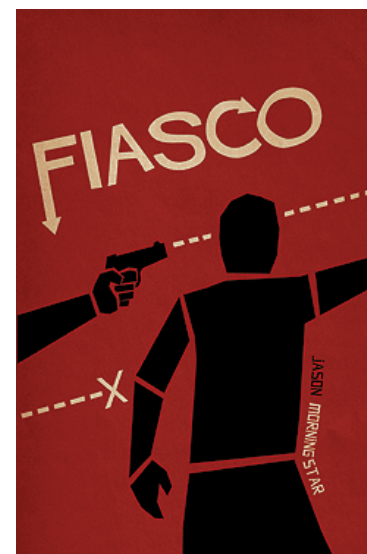
nabitou hrou je to, čo Fiasco stavia takmer až na úroveň doskových hier a ponúka isté možnosti masovejšieho hrania.

### Ako to funguje?

Na začiatok vám hra nageneruje kostru príbehu. Za pomoci poolu kociek si z playsetu – konkrétneho herného prostredia – navyberáte vzťahy medzi postavami, nastavíte ich motivácie a určité pár detailov v prostredí. Hráči si striedajú scény, v ktorých vytvárajú konflikt a posúvajú ním hru dopredu. Hra nestojí na vyhodnocovaní situácií. Po vytvorení schémy hry sa hráči striedajú v odohrávaní scén. Môžu sa rozhodnúť, či budú mať kontrolu nad vytvorením scény, alebo určením jej výsledku – druhé z dvojice obstarajú hráči okolo stola. Keď sa scéna logicky blíži ku koncu, vyhodnotí sa, či pre postavu skončila dobre. Po polovici hry prichádza zvrät a na konci hra vyhodnotí, ako sa komu darilo a ako teda skončil. Dôležité na tomto prístupe je, že každá scéna je poháňaná konfliktom. Bez konfliktu sa nedá vyhodnotiť, ako scéna dopadla a holé rozprávanie by tiež bola dosť nuda.

### Prečo to funguje?

- **Postavy sú definované sieťou vzťahov.** Postava nestojí vo svojom svete izolovaná s vlastnou históriou. Naopak, jediná his-



tória postáv vyplýva z kontextu vzťahov, ktoré sa jej dotýkajú. Každý má definované dva vzťahy, vďaka ktorým má páky na ostatné postavy.

- **Postavy si idú po krku.** Na sieť vzťahov sa nalepia ciele postáv, ktoré dávajú hráčom agendu. Veľké ciele. Nikdy ale nejdú rovnakým smerom a skôr či neskôr urýchľujú konflikt medzi postavami. Nejde o žiadne zákernosti, konflikt je prítomný od začiatku otvorene a základná herná mechanika stojí práve na konfrontácií.

- Mnoho postáv so zložitými vzťahmi a odporujúcimi si potrebami vytvára skvelú ponorku a s každým vyriešeným problémom pribudnú tri nové. Fiasco nie je určené na kampane, takže strata postáv nie je problém. **Od začiatku je jasné, že postavy budú trpieť.** Možno umrú. Navyše je skvelý pocit môcť beztriestne zavariť vlastnej postave a baviť sa na tom, ako sa jej všetko vymyká z rúk.

**Toto všetko znamená obrovskú plasticitu.** Každý niekoho pozná a každý niečo chce. V porovnaní s neveriteľnou skupinkou dobrodruhov sa takýto štýl hry omnoho viac blíži bežnému životu či seriálom. Spolu s jasne definovaným smerovaním hry je potom pre hráčov omnoho ľahšie uchopiť hru. Pri jej prvom opise

je ostatne najjednoduchšie prirovnať ju k niektorému z filmov bratov Cohenovcov – veľa postáv s komplikovanými osobnými vzťahmi, obrovskými ambíciami, ktoré všetko pokazia a ak sú na konci hry v base, sú na tom vlastne ešte dobre.

## Ako hrať lepšie?

Počas mnohých otvorených hier sa mi priebežne menil pohľad na hru, videl som mnoho iných hier zvonka a postupne som vydestiloval pár rád, ako mať z FIASCA lepší zážitok. Môj pohľad sa samozrejme môže znova zmeniť, ale tieto princípy už používam viac-menej stále. Pri predvážaní hry je dobré na ne myslieť, väčšinou zlepšia hráčom prvý kontakt s hrou.

- Ak idete hru predstaviť ostatným, určite si **prečítajte pravidlá**. A hneď po nich rozširujúci Companion. A potom znova. Áno, hra sa dá odovzdávať ústne, playsety sú voľne stiahnuteľné z oficiálnych stránok, ale... Ale knihy sú písané veľmi obsiahlo a vysvetľujú nie ani tak ako vyzerajú mechaniky, ale prečo tak vyzerajú. Prvá kniha vysvetlí princípy, Companion priblíži, prečo mechaniky vyzerajú práve takto. Šťavnaté čítanie.
- **Nechajte všetko na náhodu**. Nie je vôbec treba zasahovať do výroby schémy, náhodný generátor si s tým poradí. Vyženuť to do ďalšieho extrému a vzťahy rozdávať okolo stola tiež skôr náhodne. Hre to

prospera a vždy to nakoniec dáva zmysel.

- **Dialóg**. Možno najdôležitejší princíp zo všetkých. Hra stojí na konflikte a najlepší spôsob, ako ho vytvoriť je použiť dialóg. Ak si začne každý monológom rozprávať, čo robí, hru to pomerne rýchlo zabije. Radšej vytvorte konflikt medzi postavami a ustite ich do konfrontácie. Háďajte sa, snažte sa jeden druhého o niečom presvedčiť, niečo od neho zaskať. Je to predsa hra vzťahov a ambícií.
- **Hrajte na ponorke**. Polárna základňa či zaoceánsky parník sú skvelé prostredia. Nedovolia hráčom zbytočne sa rozťahovať do šírky, ohraničený priestor a možnosti znamenajú, že sa budú dostávať viac a viac do konfliktov.
- **Berte si bezvýznamné postavy**. Ak to môžete ovplyvniť, je dobré, ak si ako facilitátor vezmete menej významné postavy – bezdomovec čierny pasažier na parníku, podržtaška významného vedca na polárnej stanici a tak podobne. Nechávajú tak viac rozhodnutí a spotlightu na ostatných hráčoch, príbeh sa bude točiť okolo nováčikov a budú mať z hry lepší dojem, keď budú mať pocit, že ich postava je vo svojom svete dôležitá.
- **Nevarte z vody**. Veľký problém FIASCA je väčšinou prvá scéna. Vytvoríte schému, viete, čo chcete hrať, ale nevíete, ako začať, trochu to stojí na vode. Pomôžte si s mechanikou z Penny for my thoughts: pre prvú scénu vezmite vygenerovaný ob-

jekt a správajte sa k nemu ako k triggeru. Jeden hráč si vezme objekt a každý ďalší sa ho spýta nejakú otázku. Jeho úlohou je odpovedať „áno, a...“

Prostredie: nočný klub – „mám násilné: pištoľ s jediným nábojom“

„ten náboj si šetriš pre niekoho konkrétneho?“ – „áno, prisahal som pomstu vrahovi mojej matky“

„našiel si ho?“ – „áno, je stále na slobode, zistil som, že je to niekto z vedenia tohto klubu“

„prišiel si ho dnes v noci konfrontovať?“ – „áno, vchádzam do baru s pištoľou ukrytou v kabáte a idem dozadu za majiteľom“ (otočí sa na hráča majiteľa a začne s ním viesť dialóg, v ktorom sú konfliktom informácie vedúce k spoľahlivej identifikácii vraha)

## Otvorené hrania

Je mnoho hier, ktoré si rád zahrám, ale zatiaľ len jedna, ktorú predkladám začiatočníkom, ktorí nikdy nič nehrali. Obrovská prístupnosť FIASCA z neho robí perfektného kandidáta na prelomenie stigma okolo hrania RPG. Keď nemáte čo dve hodinky robiť s partou známych, vyťahnite kocky a vyrobte si vlastný cohenovský film.

### Fiasco + Fiasco Companion

Jason Morningstar, Bully Pulpit Games  
- Stránka hry

napsal „Ecthelion<sup>2</sup>“

O hraní obecně

## „ALIGNMENT“ A „PŘESVĚDČENÍ“

Sloveso *to align* znamená v angličtině „přihlášení se nebo podpora nějaké osoby, organizace nebo pohnutky“, *alignment* v původním významu tak mnohem víc než *přesvědčení* (ve smyslu psychologie postavy a jejího světónázoru) znamená „příslušnost k nějaké straně“.

Gary Gygax byl při tvorbě systému *alignment* inspirován knihami Michaela Moorcocka a Poula Andersona. Poprvé se objevil ve hře CHAINMAIL, která předcházela DUNGEONS AND DRAGONS a ve stejné podobě se pak nacházel i v původním krabicovém vydání první edice DND z roku 1974. Byly zde „Law“ („Řád“), „Neutrality“ („Neutralita“) a „Chaos“ (česky taktéž „Chaos“). Představovaly kosmické síly, které spolu zápolí a do jejichž zápasu jsou zapojeny rasy a postavy ve světě, ve kterém se hrálo. Řád představoval „princip, že vše má následovat zákon a že poslouchání pravidel je přirozeným způsobem života“. Naproti tomu stál Chaos jako „princip, že život je náhodný a štěstí s náhodou vládne světu“. Bytosti Řádu staví zájmy skupiny nad zájmy jednotlivce a usilují o to být čestnými a řídit se spravedlivými zákony, zatímco bytosti Chao-

su považovaly jednotlivce za nadřazeného skupině a pokládaly zákony a čest za nedůležité. Přestože Řád byl většinou považován za „dobrou a heroickou stranu“ a Chaos za „anarchii a zlo“, dobro a zlo ve skutečnosti nebyly v rámci těchto stran konfliktu obsaženy. V rámci prvních pravidel byli kupříkladu trpaslíci jako rasa Řádu, zatímco elfové a skřeti jako strana Chaosu a lidé se mohli stát příslušníky všech tří stran.

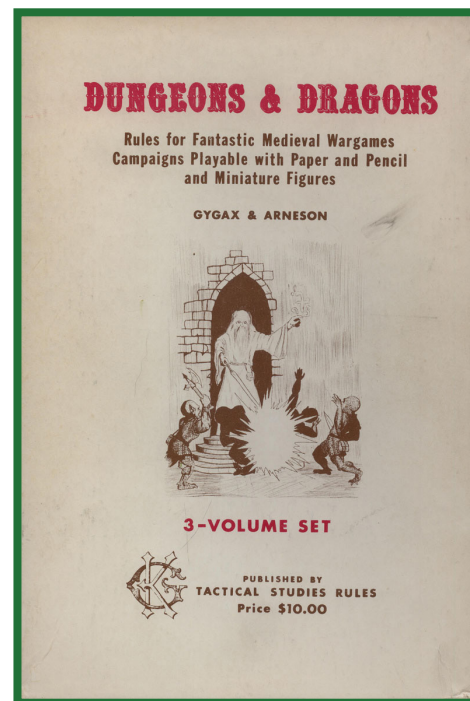
CHAINMAIL byla wargame, a tak sloužilo toto zařazení v zásadě k tomu, aby odlišilo dvě bojující armády – byly to dvě strany, které spolu válčily. Žádná z nich nebyla dobrá, žádná z nich nebyla zlá. To dělení trochu připomínalo základní konflikt v Conanovi – tedy civilizace proti barbarství – protože vojáci Řádu byli většinou rytíři a formace vojáků, zatímco vojska Chaosu tvořily divoké a neuspořádané hordy skřetů a kmeny horalů. „Přesvědčení“ pak v zásadě určovalo, ke které armádě se postava přidá. Nic neříkalo o tom, jak se postava chová v osobním životě a jestli je na potkání štedrá a milosrdná, nebo sobecká a krutá. Na obou stranách konfliktu bylo „zlých“ a „dobrých“ plno.

„Alignment“ v této podobě značně formoval svět, ve kterém se hrálo. Musel totiž onen zá-

kladní konflikt obou kosmických sil obsahovat. V zásadě šlo o světy, kde občas šampion Chaosu pozvedl meč a vedl divoké hordy goblinů do bitev a obléhání hradů rytířů Řádu. Divocí válečníci tančili kolem ohňů a vykládali sny z kostí nepřátel vyhrabaných z popela. Neutrální knížectví tu zároveň mizí pod útoky legií, nad kterými vlají prapory Řádu. Bylo ideální pro heroické hry, kde se hrálo o osudy celých světů, přičemž postavy zpustošily bitvami s protivníky celé říše i astrální roviny.

Verze DnD Basic Setu z roku 1977 přinesla poprvé kromě osy Řád/Chaos ještě druhou – Dobro/Zlo. Postava se tak mohla stát zároveň „Zákonnou“ (příslušníkem Řádu) a „Zlou“ v podobě nějakého tyrana, nebo třeba „Chaotickou“, ale „Dobrou“, jako kupříkladu Robin Hood. Kombinací

obou os vznikla klasická mřížka přesvědčení o devíti položkách, která byla typická pro pozdější knihy DND první edice, ADND a třetí edici DND (DND BASIC SET z roku 1981 se naproti tomu vrátil k jedné ose Řád/Chaos). Tehdy se z „příslušnosti ke straně kosmického konfliktu“ stalo „přesvědčení“, které definovalo určitý světónázor postavy – mělo sloužit k usnadnění hraní



postavy. Hráč se rozhodl, jak by se jeho postava měla chovat (její „přesvědčení“) a pak postavu hrát podle tohoto světonázoru.

Čtvrtá edice DND udělala krok zpět směrem k původní ose a obsahovala pět stupňů „přesvědčení“ – Zákonné dobro (Civilizace a řád), Dobro (Svoboda a laskavost), Nezařazení (nemají žádné přesvědčení, nepřihlásili se k žádné skupině), Zlo (tyranie a nenávisť) a Chaotické Zlo (destrukce a entropie). V zásadě tak jde o jedinou osu – Řád/Dobro/Nezařazení/Zlo/Chaos. Pátá edice DND se následně zase vrátila k tradiční kombinaci os Řád/Chaos a Dobro/Zlo v podobě mřížky, kterou používaly ADND a DND první a třetí edice.

DRAČÍ DOUPĚ (respektive jeho tvůrci) vychází už z klasické mřížky a v jeho pojetí „přesvědčení“ vždy má význam světonázoru a niterného postoje postavy, nikdy pak „příslušnosti“.

## Krátká úvaha nad využitím „alignment“ ve hře

V našem prostředí se přesvědčení v podobě osy dobro–zlo objevilo v DRAČÍM DOUPĚTI (první české RPG) a stanovilo normu pro další hry v českém prostředí. Ty nezřídka od DRAČÍHO DOUPĚTE tuto osu přebíraly jako věc, „která tam prostě patří“, aniž by se zamýšlely nad obsahem. To byl jinak podle všeho příklad i právě DRAČÍHO DOUPĚTE, které vznikalo původně jako překlad DND. Díky chaosu ve vydavatelské firmě ale na žádosti o možnost překlad udělat nikdo neodpovídal, proto se rozhodli udělat na základě DND vlastní hru. Přesvědčení v podobě mřížky

## Kdo to byli guelfové a ghibellinové?

Šlo o dvě frakce stojící proti sobě v severní a střední Itálii během renesance, které podporovaly papeže a císaře. Když Fridrich Barbarossa vedl výpravy do severní Itálie, aby zde upevnil svou moc, jeho podporovatelé začali být známí jako **ghibellinové** (italsky Ghibellini). Občas se jim také říkalo „císařská strana“. Příslušníci Lombardské ligy a zastánci nezávislosti italských městských států se začali nazývat **guelfové** (italsky Guelfi). Ty v jejich boji podpořil papež (který ovládal papežský stát ve střední Itálii a rozšiřování německého císařství mu nebylo po chuti) a postupně se tato strana přetvořila ve „stranu církve/papeže“. Obecně vzato se většina guelfů rekrutovala z řad bohatých obchodnických rodin a měšťanů, zatímco ghibellinové patřili většinou mezi šlechtu a velké vlastníky půdy.

Guelfská města se většinou nacházela v místech, kde byl císař větší hrozbou než vzdálený papež a naopak ghibellinská města byla většinou ta, která se cítila ohrožována rostoucí papežskou mocí a rozšiřováním papežského státu. Rozdělení do obou stran si ale vytvořilo vlastní dynamiku a jejich spory pokračovaly dlouho poté, co přímé spory mezi císařem a papežem skončily. Pokud velké město v okolí bylo guelfské, menší města, která se jím cítila ohrožena, byla nezřídka ghibellinská – příkladem může být guelfská Florencie a ghibellinská Siena nebo tvrdý ghibellinský postoj Pisy proti jejím největším rivalům, guelfskému Janovu a Florencii. V rámci měst se stranická příslušnost lišila cech od cechu, čtvrt od čtvrti a rodinu od rodiny, přičemž příslušnost města k některé straně se mohla snadno změnit

vnitřním převratem nebo zradou. Některá tradičně ghibellinská města navíc byla spojencem papeže, zatímco některá guelfská města papež trestal interdiktem.

Stranická příslušnost se stala záležitostí rodin a jejich rivalit často více než soupeření německého a papežského vlivu. Ve Florencii a dalších městech proti sobě obě strany často vedly povstání a plánovaly spiknutí s cílem dostat se k moci. Během dvanáctého a třináctého století přijaly ghibellinské armády za svou tzv. Reichssturmfahe (císařskou válečnou vlajku) v podobě bílého kříže na červeném pozadí, zatímco guelfové používali prapory s obrácenými barvami – rudý kříž sv. Jiří na bílé. Tyto emblémy se promítly i do erbů jednotlivých rodin a měst. Tradičně ghibellinská města jako Pavie, Novara, Como, Treviso a Asti mají dodnes v městském znaku ghibellinský kříž, stejně jako tradičně guelfský Milán, Padova, Vercelli, Alessandria, Regio nebo Boloňa mají ve znaku kříž guelfský.

Poté, co byli guelfové definitivně poraženi v roce 1289 v bitvách u Campaldina a Caprona, začali bojovat mezi sebou. Kolem roku 1300 se florentinští guelfové rozdělili na Černé guelfy a Bílé guelfy. Zatímco Černí dál podporovali papeže, bílí guelfové byli proti papežskému vlivu a zejména proti vlivu papeže Bonifáce VIII. (dostali se tak vlastně na pozice ghibellinů). Kupříkladu Dante Alighieri patřil mezi podporovatele Bílých guelfů a v roce 1302 musel z města odejít do exilu, když se Černým guelfům podařilo získat kontrolu nad městem. Během italských válek mezi lety 1494 až 1559 se situace natolik změnila (a vztahy byly natolik komplikované), že se toto staré „stranické“ označení přestalo používat. Je to evidentní kupříkladu na zvolení papeže Pavla V., který měl ve znaku ghibellinského císařského orla.

dle mého názoru prostě přebrali jako něco, co prostě je součástí hraní ... a asi by to tam být mělo. V době, kdy se u nás o hraní RPG nevědělo vůbec nic (a nota bene v kontextu doby, kdy šlo

o standard i na Západě), je to samozřejmě plně pochopitelné.

Během hraní ale „přesvědčení“ v podobě mřížky nebo osy dobro–zlo způsobuje hro-

madu problémů. De facto totiž existence takového světónázoru („jsem zlý“ / „jsem zmateně dobrý“) z hraní eliminuje motivace postav a hru deformuje tím, že zjednodušuje postavy a jejich charaktery nezřídka až na úroveň karikatur. Lidé (a ve fantasy elfové, trpaslíci, etc.) jsou příliš komplikované bytosti, aby se daly snadno zaškatulkovat do kolonek. Pokud taková osa ve světě existuje (a přesvědčení se dá třeba odhalit pomocí kouzla), pak rytíř, který přepadá pohraniční vesnice, nepotřebuje žádnou motivaci. Je prostě „zlý“ a basta fidli. V reálném světě ale může jít o rytíře, jehož manželku někdo v okolí přepadl a zabil... načež se zoufalý a pološíle-

ný žalem mstí. V prvním případě se s rytířem nedá vyjednávat, ve druhém mu lze vydat pachatele zločinu a zastavit tak jeho nájezdy tím, že dosáhnete spravedlnosti pro jeho mrtvou manželku. Motivace postav jsou to, co činí hru zajímavou a ženou ji kupředu... a pokud ji přesvědčením přebijeme, tak se sype uvěřitelnost hry jako takové.

Pro hrdinské výpravy rytířů v zářivé zbroji (kde jsme se potkávali jen se zlými nepřáteli a hrálo se jen v kobkách bez kontaktu se světem) ještě hraní s přesvědčením stačilo, ale pokud člověk stál o trochu hlubší zážitek a uvěřitelnější postavy s uvěřitelnými motivacemi... pak

„přesvědčení“ prostě stálo v cestě. Byla to jedna z prvních věcí, kterou jsme z pravidel DRAČÍHO DOUPĚTE vyhodili a nehráli podle ní.

Myšlenka „alignmentu“ jako „příslušnosti ke straně“, která se v českém prostředí v této „strukturované podobě“ prakticky neobjevila, mi ale připadá docela zajímavá na vyzkoušení. Je to dost specifická věc, která se využije jen při určitém stylu hraní, ale ta myšlenka není vůbec špatná. Umím si to velmi dobře představit třeba při hraní nějaké renesanční hry, kde by ony strany zápasu představovali guelfové a ghibbelinové. Postavy by zpočátku nemusely být do jejich zápasu o moc zavlčeny (byly by v něm neutrální, nezařazené, nepatřily by k žádné ze stran) a později by se zapletly do zápasu o moc, povstání, převratů, spiknutí a k některé ze stran by se mohly přihlásit.

Dalším příkladem může být zápas o moc v rámci římské republiky mezi optimáty a populáry.

## Závěr

Ne vždy musí „alignment“ znamenat „přesvědčení“ (zvláště pokud je řeč o prvních verzích DND) a oba principy nemusí být vzájemně zaměnitelné. RPG se u nás objevily v době, kdy již toto rovnítko lze položit, a tak se o vývoji a posunu tohoto významu příliš neví. Tento článek vám tak nabízí zamyšlení nad využitím obou pojmů ve vašich hrách.

## Optimáti a populárové

Dvě velké frakce, které soutěžily o moc v římské republice. Optimáti (optimates, sg. optimas), tedy v překladu „nejlepší z mužů“, byli frakcí tradicionalistickou. Zastupovali především zájmy šlechty a Jezdců, snažili se omezit moc lidových shromáždění a tribunů lidu a naopak posílit moc Senátu, který viděli jako záruku trvání republiky. Proti nim stáli populárové (populares, sg. popularis), kteří se opírali o lidová shromáždění, tribuny lidu a masy plebejců, aby získali moc a politickou sílu. Obě strany spolu na nejvyšších úrovních politiky bojovaly, aby ovládly směřování republiky.

Vrcholu moci optimáti dosáhli během diktátorství Lucia Cornelia Sully. Lidová shromáždění byla zbavena takřka všech pravomocí, počet senátorů byl zdvojnásoben a množství populárů bylo popraveno na základě proskripčních listů. Po Sullově rezignaci byla ale většina jeho zákonů nakonec zrušena. Mezi nejvýznamnější optimáty patřili kromě Sully také Lucullus, Cato, Bibulus a Brutus. Známí populárové pak byli bratři Gracchové,

Crassus, Pompeius (během prvního triumvirátu, nakonec skončil v řadách optimátů) a nejslavnější z nich, Julius Caesar. Zápas mezi oběma skupinami nakonec vyhráli populárové v čele s Juliem Caesarem, který (přesně jak se optimáti báli) s podporou plebejců shromáždil ve svých rukách tolik osobní moci, že republiku zrušil a nahradil ji císařstvím.

Stejně dobře tak ale může jít o několik frakcí v rámci občanské války, boje centrální vlády proti povstalcům z Alfa Centauri a podobně. Je nutné mít ve světě dostatečně silný základní konflikt, který nějakým způsobem ovlivňuje velkou část světa, v němž se postavy pohybují. Dalším předpokladem je to, že ani jedna ze stran by neměla být „dobrá“ a další „záporná“. Strany také nemusí být jen dvě, může jich být samozřejmě více. Obě strany by měly mít svůj kus pravdy, aby měly postavy možnost se přidat k oběma a také o svém rozhodnutí pochybovat. Nic není černé a bílé, na obou stranách jsou lidé dobří a špatní, krutí a milosrdní, hamižní a nesobečtí.



napsal Michal „Bifi“ Sedlačko **Literatura**

## CONAN – VLK ZA HRANICOU

Chvěje se Lev, a padá soumrak,  
posedají ho démoni.  
Šarlatová křídla rozpíná Drak,  
větrem černým nesený.  
Rytíři dlí už ve věčných snách,  
znavení lýtým bojem  
a z hloubi Hor prokletých, ach,  
Satané vzlétají rojem.

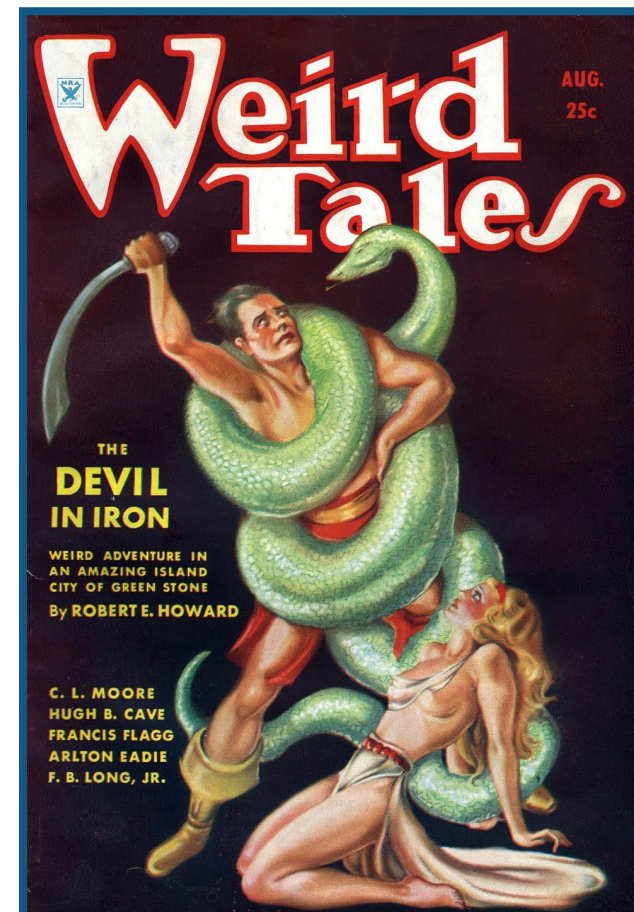
Hodina Draka!  
Mrtvolný chlad,  
strach jeví se v krhavém oku.  
Hodina Draka!  
...a lid má hlad,  
kdo vzepře se krutému Draku.

R. E. Howard – *Hodina draka*  
(preklad Jan Kantůrek)

Toto je esej o barbarstve. Preto je nevyhnutne aj esejou o civilizácii. Budem hovoriť o pokrivených atribútoch barbarstva, ktoré sú civilizáciou barbarom pripisované – medzi aké patria strach z mágie, tuposť či nahé osvalované torzá – ale aj o rovnako pomýlenom ideále vznešeného divoča. Zasadím toto pripisovanie do kontex-

tu širšieho vzťahu medzi barbarstvom a civilizáciou, ktorý sa z hľadiska kritickéj teórie dá chápať ako nezmieriteľný politicko-ekonomický konflikt, ale pohľadom filozofie ako pevné a nerozlučiteľné spojenie medzi zrozumiteľným a tým Druhým. Najdôležitejšia na tomto vzťahu je pre nás pohyblivá hranica medzi civilizáciou a barbarstvom, keďže na hranici sa tento vzťah stáva viditeľným. Zároveň je táto esej aj esejou o Conanovi: o divochovi v službách civilizácie, o vlkovi v ovčom rúne – proste o hranici. Budem medziiným argumentovať, že Conan je symbol, ktorý sa neustále vzdaluje za hranicu a preto sa stáva neuchopiteľným (toto pútnik Wild West nazval „fenoménom papierovej lodičky“) a je nami, civilizovanými ľuďmi, neustále skresľovaný. Zároveň je vďaka svojej nedostupnosti aj fantasticky príťažlivý.

Najčastejšie vysvetlenie obľúbenosti Conana literárnymi kritikmi spočíva na téze, že u čitateľov ide o chlapčenské pobláznenie a (dnes už nie úplne politicky korektnú) túžbu po dobrodružstve. Väčšina fanúšikov celého *sword and sorcery* žánru je ostatne pravdepodobne mužského pohlavia. Odtiaľ je už len krôčik ku skrytému útoku nadhodením, že aj tak ide o 13-ročných chlapcov, resp. mužov, ktorí mentálne zaostali na tej úrovni, a ktorým imponuje Conanova sila, svalovina či úspech u žien. Takýto manéver patrí k dobrému bontónu kritika a signalizuje jeho dospelosť a sofistickovanosť. Ďalšie, súvisiace vysvetlenie spočíva na téze eskapizmu. Ten je poňatý či už ako výsledok nejakého psychického problému jednotlivcov (na-



Obálka *Weird Tales* (august 1934)

príklad komplexu menejcennosti), alebo ako masová, spoločenská reakcia na komplexnosť a ambivalentnosť súčasného sveta. Uzatvoriť celú otázku Conanovej príťažlivosti takto šmahom ruky mi však príde podozrivo ľahké. Conana okrem čitateľov zbožňujú desiatky vedľajších postáv, miluje ho aj samotný Howard. A kým by

sa mohlo zdať, že vlastne už nie je čo vysvetlovať, ja tvrdím, že tu sa analýza iba začína. Preto táto esej.

Ako okno do Conanovho sveta (so skvelým výhľadom na Conana samotného) nám poslúži poviedka *Za čiernou riekou*. Pôvodne bola vydaná v časopise *Weird Tales* (1935, májovo-júnové číslo) a v češtine sa dočkala v preklade Jana Kantúrka niekoľkých vydaní (napr. v zborníkoch *Conan Barbar*, AFSF 1991; *Conan I*, AFSF 1994; *Conan Dobyvatel*, AFSF 1997; či *Conan II*, Aurora 2008). České citácie v nasledujúcom texte pochádzajú práve z týchto vydaní. Publikovanie českého prekladu poviedky žiaľ presahuje možnosti Drakkaru, aj keď po internete koluje množstvo pirátskych verzií tejto poviedky či celých zborníkov (v angličtine je poviedka legálne dostupná napríklad na [Projekte Gutenberg](#)). Keďže je však poviedka pre túto esej centrálnym textom, odporúčam si niektoré z vydaní zohnať.

Z posunutia jednej poviedky do stredu môjho záujmu tiež vyplýva, že toto nie je „definitívna“ esej. Mojm cieľom nie je pustiť sa do masívnej genealógie Conana ako kultúrneho fenoménu či celej tvorby Howarda. (Potrebné je pritom, ako v úvode zborníka *Conan Meets the Academy* vysvetľuje Jonas Prida, rozlišovať medzi Howardovým Conanom – pozostávajúcim len zo 17 poviedok – a Conanom ako kolsálnym kultúrnym produktom. Táto esej je len malým pokusom o rozpletanie tohto obrovského mäťúceho kľbka.) A nechcem ani vysledovať spisovateľské techniky či motívy u Howarda v priebehu jeho tvorby, či ho ako autora nebo-

daj „pochopiť“. Písanie nie je len sprítomňovaním predmetu, ale zároveň aj sprítomňovaním pisateľa. Tento text teda nie je len o Conanovi, je aj o mne – a čítaním bude aj o vás.

## Howard a zvyšky americkej divočiny

„Divoštví je přirozeným stavem lidstva,“ řekl nakonec zachmuřeně zálesák, s očima stále upřenýma do Conanovy tváře. „Civilizace je nepřirozená. Je to jen momentální shoda okolností a souhra náhod. Divoštví a divochům však bude patřit konečné vítězství.“

R. E. Howard – *Za černou řekou*

For all the works of cultured man  
Must fare and fade and fall.  
I am the Dark Barbarian  
That towers over all

R. E. Howard – *Collected Poems 452*

Michael Moorcock usudzuje, že Conan je v mnohých aspektoch skutočne americkým produktom. Je jedincom bez koreňov a môže byť, čím chce. Zároveň má „frontier mentality“, teda mentalitu hranice, pud pioniera, ktorý pokoruje akre divočiny, kľučuje lesy, bojuje s domorodcami, kolonizuje a samozrejme neustále posúva hranicu civilizácie. Tento motív je naozaj hlboko vpísaný do americkej kultúrnej pamäte, aj vďaka relatívne nedávne obdobiu, v ktorom sa dobývanie Divokého západu odohrávalo – na-

príklad protiklad medzi usadením sa a riskantným životom človeka na hranici zachytáva folklorista J. Frank Dobie, ktorý mal na Howarda významný vplyv, ale samozrejme aj generácie ďalších autorov.

Ale Howard mal ešte bezprostrednejší zdroj. Písal v čase, keď ešte žili priami účastníci krvavých bojov medzi Indiánmi a belochmi. Vyrastal v Texase, ktorý je známy svojim „pionierskym pudom“ a kde „ve všetko väčšie“ – a kde zároveň zažil kolotoč ropných vzostupov a bankrotov. Je zdokumentované, že stretal súčasníkov nechvalne známych pištoľníkov, náčelníkov a prieskumníkov a cez ústne rozprávačstvo boli pre neho skutoční dobrodruhovia veľmi prítomnou súčasťou života už od detstva. Títo sa podľa jeho slov premietli do postavy Conana: „nejaký mechanizmus v mojom podvedomí vzal dominantné črty rôznych zápasníkov, pištoľníkov, pašerákov, násilníkov z ropných polí, hazardných hráčov a poctivých robotníkov, s ktorými som prišiel do styku, a skombinovaním ich všetkých vytvoril amalgám, ktorý volám Conan Kimeriánec.“

Hraničné miesta, napríklad výbušný Texas na začiatku 20. storočia, sa môžu zdať veľmi nestabilné, permanentne na hranici ekonomického úpadku a rozpadu vlády zákona. Zároveň ale môžu byť veľmi živé, nepredvídateľné a plné možností. Ľudia na hranici – pašeráci, pištoľníci, či poctiví robotníci – sú suroví a úprimní, jednoduchí a životaschopní, nútení spoliehať sa na vlastný um a paže. Zároveň ich život na hranici tvaruje. Vlastne už nevedia a nemôžu žiť inde.

Len tu, kde život prýšti neočakávanými zákrutami, kde sa smrť javí krištáľovo jasná, kde si môžeš dovoliť nepridržiavať sa konvencií a zažívať skutočnú slobodu, kde aj jednotlivec urobí veľký rozdiel, len tu ešte, na hranici. A potom sa pohnúť ďalej, lebo hranica nestojí.

Howard túto svoju živú, ale samozrejme aj idealizovanú skúsenosť preniesol do postavy Conana. Conan nevie prežiť v spoločnosti, v ktorej je miesto jednotlivca prísne vymedzené zákonmi či tradíciami. Howard nám hovorí, že civilizované spoločnosti, aj keď poskytujú jednotlivcom mier, bezpečie a relatívnu slobodu, smerujú k autokracii a rigidným kastovým systémom. Smerujú k poriadku. To je protiklad toho, čo leží za hranicou. Conan je „ten Druhý“ na amorfných okrajoch racionálnej spoločnosti, je na hranici – a pohybuje sa s ňou súčasne s tým, ako sa civilizované impérium rozširuje smerom von.

Howardova kozmológia je, podobne ako aj Lovecraftova, pre civilizovaného človeka nutne veľmi pesimistická. U Lovecrafta dominuje idea, že náš, ľudský a zrozumiteľný svet je tvárou v tvár nepochopiteľným a obrovským kozmickým silám len ilúziou, krehkou vaječnou škrupinkou na vlnách rozbúreného oceánu, ktorá môže kedykoľvek zaniknúť. Vznik a pretrvanie človeka je otázkou náhody: kozmos je k našim túžbam, požiadavkám či samotnej kolektívnej existencii absolútne indiferentný. Howard sa naproti tomu pri chápaní osudu ľudstva inšpiruje dejinami. Historické skúsenosti ľudstva, akou je napríklad pád Rímskej ríše, ho

nechávajú formulovať tézu, že civilizácia neposkytuje útočisko pred vplyvom divočstva. Práve naopak: civilizácia svojím falošným pocitom bezpečia zaháša v ľuďoch schopnosť spoliehať sa na vlastné schopnosti, či vidieť to, čo je skutočne dôležité. Prebyrokratizovanosť, disciplína vymazávajúca schopnosť nezávislého úsudku, kumulácia vojenských a ekonomických zdrojov, ktoré vyvolávajú šialené mocenské vízie v osobách na vrchole hierarchie, ale aj záhalčivosť a život v prepychu, to všetko sú nevyhnutné slabiny civilizácie. Avšak spoza hranice raz dorazia sily Tieňa – divosi s ich šamanmi, bytosti vzpierajúce sa pochopeniu – a vyspelý svet, svet Svetla a Rozumu, skončí v plameňoch. Knižnice vyhoria, paláce budú vyplienené a umelecké diela zničené, zbytky civilizovaného obyvateľstva zotročené, chrámy pohltí divočina. Tak bude nastolený pôvodný, prirodzený stav vecí. Ako český preklad mrazivou formuláciou predpovedá, divočstvo dosiahne konečné víťazstvo.

V porovnaní s Lovecraftovými prastarými hrôzami sú u Howarda tieto hroziace sily bezprostredne materiálne. Ako Conan hovorí, „vo

vesmíre nie je nič, čo by studená oceľ neporazila“. Avšak u oboch autorov náš osud určujú sily za hranicou nášho poznania a kontroly. V tom spočíva pesimistickosť spoločná obojmu víziám:

snaha ľudstva o centralizáciu, technologický pokrok či ovládnutie prírody je zbytočná. Bez ohľadu na to, akú veľkú moc ľudstvo získa, nikdy nebude dostatočne veľká na to, aby raz bolo schopné ovládať svoj vlastný osud. Sily, ktoré určujú jeho eventuálne zničenie, ležia za hranicou jeho kontroly.

Toto je dobre vidieť na osude Piktov, rasy, ktorá Howarda fascinovala ešte predtým, než sa zrodila postava Conana. Šaman v poviedke *Muži tieňov* opisuje Piktov ako prvú civilizovanú ľudskú rasu, žijúcu na ostrovoch západne od Atlantídy. Priniesli svetlo civilizácie na západný kontinent, no,

ako sa dozvedáme od Yag-Koshu vo *Veži slona*, v priebehu vekov upadli do divočstva. V dielach známych historikov a antropológov konca 19. a začiatku 20. storočia (ako napríklad Thomas Huxley, Paul Topinard, William Ripley, G.F. Scott Elliott či Lewis Spence) sa objavuje tzv. „stredozemná“ rasa čiernovlasých Kaukazanov, ktorí



v Európu pred dobou bronzovou rozšírili neolitickú kultúru až na sever na britské ostrovy. Howard túto rasu identifikuje s Piktami a zároveň ich históriu predlžuje do (dnes fantasticky znejúcej) prehistórie. Robí tak, ako popisuje Jeffrey Shanks v eseji *Hyborian Age Archeology*, preberaním v jeho dobe ešte legitímnych ideí o ľudskej histórii. Medzi ne napríklad patria dnes už neplatné teórie rasovej typológie a migrácií, rýchlej kultúrnej evolúcie a úpadku či kataklyzmickej geológie. Z teozofie Heleny Blavatskej a Williama Scott-Elliotta zas preberá metafyzickú ideu postupnosti vzostupu a úpadku rôznych ľudských rás – Piktov na vrchole nahradili Lemurania, tých Atlantania a tých nakoniec naši Kelti. Howard tak tvorí, ako sám hovorí, „pridržiavaním sa historických „faktov“ a ducha dejín“, nielen konzistentný svet pre svoje poviedky. Píše aj uveriteľnú prehistóriu Západu.

Kozmologické projekty boli pre Howarda a Lovecrafta autorov veľmi osobné. Howard píše: „Po dobu celého svojho života som žil na Juhozápade. Napriek tomu väčšina mojich snov sa odohráva v studených, obrích krajoch ľadových púští a ťaživých nebies, divých, vetrom bičovaných močarísk a divočiny zmietanou veľkými morskými vetrami, v krajoch obývanými rozstrapatenými divochmi s priesračnými, urputnými očami. S výnimkou jediného sna nikdy nie som v týchto snoch o dávnych časoch civilizovaným človekom. Vždy som barbarom odeným do koží, strapatým divochom s jasnými očami a ozbrojeným surovou sekerou alebo mečom, bojujúcim s prírodnými živlami a divými šelmami.

(...) Toto sa tiež odráža v mojom písaní, pretože keď načítam príbeh o starých časoch, vždy sa inštinktívne ocitnem na strane barbara, proti silám organizovanej civilizácie.“

Howardove kozmologické idey sú živé dodnes. Horeuvedený citát sa napríklad objavuje v nedávnom videu nechvalne známej osobnosti krajnej pravice a blackmetalovej scény Christiana „Varga“ Vikernes (Burzum), ktorý ho číta ako predpoveď konca západnej civilizácie. Názor, že „neprirodzená“ komplexnosť modernej spoločnosti, jej „liberálna“ dekadencia, opúšťanie „tradičných“ hodnôt, miešanie rás či domestikovanie „skutočného človeka“ povedú k zániku západnej spoločnosti je jedným zo základných mýtov súčasnej extrémnej pravice. (Rozdiel oproti Howardovi spočíva v tom, že krajná pravica verí, že prijatím „správnych“ opatrení spoločnosť vie týmto tendenciám zabrániť.) Pre nás je ale v tomto kontexte obzvlášť významné prepojenie Howardových ideí na jeden súčasný prúd širokej pravicovej scény, krajne konzervatívne hnutie survivalistov (v USA tiež známych ako *doomsday preppers*). Jadrom ich čoraz populárnejšieho životného štýlu je príprava na bližšie nešpecifikovanú katastrofu. Trénujú zručnosti prežitia v divočine, strelbu a boj nablízko a prevádzku technológií malej mierky (generátorov, malých čističiek pitnej vody a pod.) a budujú dobre zásobené a vyzbrojené kryty. Kým Howard namiesto riešenia ponúka len cynizmus, survivalisti veria, že dobre pripravení jednotlivci vedia zabezpečiť prežitie svojej rodiny a tak položiť základ novej, „čistej-

šej“ civilizácie. Možno práve Conan, extrémne schopná postava snúbiaca hodnotovú čistotu divocha s modernými zručnosťami, je tak jedným zo vzorov tohto hnutia.

## **Kritika kolonializmu a buržoáznej spoločnosti: Conan ako politická ekonómia**

„Tahle kolonizace je v každém případě šílenství. Východně od Bossonianského pohraničí je spousta dobré půdy. Kdyby Aquiloňané zmenšili honitby některých svých baronů a nasázeli obilí tam, kde se teď loví jen jeleni, nemuseli by překračovat hranice tady a brát Piktům zem, která jim odedávna patří.“

R. E. Howard – *Za černou řekou*

„Ktorý muž z Thandary by mohol zabudnúť Conana?“ riekol som. „V čase Conajohary som bol síce len dieťa, ale pamätám si ho ako lesného bežca a zálesáka. Keď jeho posol dorazil do Thandary so správou, že Conan sa chopil trónu a žiada o našu podporu – nežiadal však dobrovoľníkov, vediac, že všetci naši muži sú potrební na ochranu hranice – poslali sme mu späť len jednu vetu: „Povedzte Conanovi, že na Conajoharu sme nezabudli.“ Neskôr barón Attalius prekročil močiare s cieľom nás rozdrviť, no v Malej Divočine

sme mu prichystali pascu a rozsekali jeho vojsko na kusy. Bosoniánske dlhé luky mu boli zbytočné; trýznili sme ich spoza stromov a kríkov a, keď sa nakoniec dostali na vzdialenosť muža proti mužovi, vpadli sme na nich sekerou a tesákom a rezali sme ich na kúsky. Zvyšok sme zahnali za hranicu a nemyslím si, že sa niekto ešte odváži napadnúť Thandaru.“

R. E. Howard – *Vlci za hranicou* (Koncept A)

Častá kritika Howardových diel je, že spadajú do druhu literatúry, ktorý plní funkciu púheho eskapizmu. Odhliadnuc od možných politických rozmerov eskapizmu sa však Howard dá čítať aj ako protest proti buržoáznej stredostavovskej spoločnosti, pilieru Spojených štátov. Pri porovnaní Lovecraft síce udiera nemilosrdnejšie, ale aj Howard poukazuje na nestabilitu, neistotu a brutalitu života nižších vrstiev. A tí zlí sú prekvapivo často z vyšších vrstiev, pričom hrdinovia často práve z marginalizovaných častí spoločnosti.

Michael Moorcock bol jedným zo študentov Howardovho diela, ktorí spozorovali, že v Howardovi – a v postave Conana – rezonuje nedôvera k peniazom, ku kňazom a k politikom. Howard potrebuje ukázať súčasnú príťažlivosť a odpudivosť moci, či už svetskej, magickej alebo náboženskej. V poviedke *Za čiernou riekou* vystupuje kupec Tiberias, predstaviteľ pokroku (ktorý hneď na začiatku poviedky „mimo kameru“ zomiera hrôzostrašnou smrťou), ale tiež radcovia jeho veličenstva a ďalšie postavy, pre

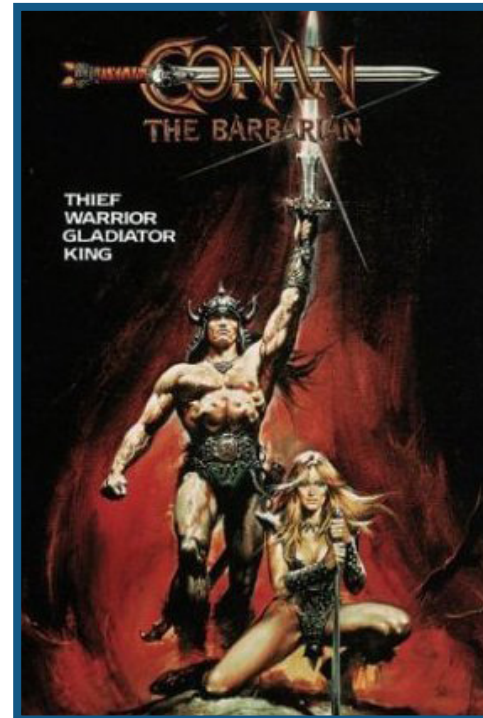
ktoré udržanie a upevnenie moci súvisí s rozšírením civilizovaného územia. Takáto vojenská a ekonomická politika utláča pôvodných obyvateľov, oberá ich o životný a spirituálny priestor a vyvoláva a vyostruje vojenský konflikt, ktorého následky znášajú nakoniec okrem divochov aj relatívne nevinní kolonisti – ženy, deti, či muži, ktorí ledva prežívajú v už tak tvrdých podmienkach. Súčasťou tejto dynamiky je aj to, že držitelia moci v centre nemajú predstavu o živote na hranici a životy sú pre nich len jednoduché počty, súmeriteľné s peniazmi. O tom napríklad svedčí, že vláda nechcela postaviť pevnosť, ktorá by nevinných ochránila. Mocní vidia len mapy a figúrky – a na mapách civilizované (podrobené), zrozumiteľné oblasti zapojené do ekonomických a politických sietí, ktoré zabezpečujú ich vlastné mocenské postavenie, potom neistú hranicu a nakoniec bielu plochu za hranicou. Velmocenská logika centralizácie je zo samotnej podstaty násilná a nutne plodí utrpenie. Vyžaduje tiež vojenskú disciplínu a dril, ktorý je „autentickým“ ľudom na hranici, neskazenými mestskými predstavami o hierarchii, morálke a prepychu, odpudivý.

Fanúšik a amatérsky literárny vedec Al Harron upozorňuje, že práve poviedka *Za čiernou riekou* je súčasťou veľkej americkej tradície literárnej reflexie na koloniálne obdobie amerických dejín. Svojím symbolickým rozmerom

však prekračuje rámec utrpenia amerických osadníkov či vzťahov kolonistov a Indiánov. Dá sa tiež čítať vo svetle expanzie rímskeho impéria do keltských a germánskych lesov alebo dobývania Mexika Španielskom – ba dokonca hegemonistických intervencií USA vo Vietname či Latinskej Amerike. Poviedka zobrazuje univerzálny rozmer kolonizujúcej moci a stáva sa tak hlbokým žriedlom spoločenskej kritiky.

Akú rolu hrá v týchto veľkých rozprávaniach Conan? Podobne ako Sudca Holden v McCarthyho *Krvavom poludníku*, Conanova rola je voči kolonializmu

a ním spôsobenými vraždami a masakrami ambivalentná. Zrádza Piktov (s ktorými Howard aj Conan otvorene sympatizujú; ostatne Conan s nimi zdieľa divoškú identitu), aby zachránil vinných Aquiloňanov. Zároveň je ale Conan je symbolickým a archetypálnym svedkom, ktorý sledujúc nejasnú vlastnú agendu čitateľovi



predstavuje mocenské procesy aj s ich historickou nevyhnutnosťou. Nesnaží sa preto zvrátiť samotnú kolonizáciu. Chce zachrániť aspoň niekoľko rodín kolonistov, teda tých, ktorí nenesú priamu vinu na súčasnej eskalácii a len sa stávajú obeťou následkov politických a vojenských rozhodnutí mocenských elít. Je tu cítiť istý zmysel pre spravodlivosť, ale aj ďalší motív, ktorý sa v beletrii o kolonizácii často objavuje. Tým je fascinácia vznešeným divoštvom a obdiv ku kultúre, ktorá je komplexnejšia, než sú „vyššie miesta“ ochotné prispustiť, pričom je táto kultúra pomaly likvidovaná. Táto téma sa objavuje u socialistu Jacka Londona, v *Poslednom Mohykánovi* J. F. Coopera, vo westernoch z 50.–60. rokoch, či dokonca aj v nedávnejšej SF/F literatúre, ako napr. *Železná rada* China Miévilla.

Avšak nedajme sa zmiast' – Howard má veľmi ďaleko od sentimentálneho romantizovania divožstva. Ako v liste Lovecraftovi 2. novembra 1932 píše: „Nikdy som nepovedal, že divožstvo je nadradené civilizácii. (...) Civilizácia, aj v rozkladajúcej sa podobe, je neodškriepiteľne lepšia pre ľudstvo ako celok. Nemám žiadny idylický pohľad na barbarstvo – je to, ako to najlepšie viem posúdiť, chmúrny, krvavý, divoký a neradostný stav. Nesúhlasím so zobrazovaním barbara akejkoľvek rasy ako vznešeného, božského dieťaťa prírody, obdareného zvláštnou múdrosťou a hovoriaceho odmeranými a zvučnými frázami.“ Ako v známej eseji *The Dark Barbarian* upozorňuje Don Herron, nie je náhoda, že rieka sa v poviedke volá čiernou.

## Podivuhodný prípad farby piktskej a kimeriánskej pokožky

Piktové boli ve skutečnosti bílou rasou jako Hybořané, i když tmavší pleti, ale většina hraničářů jim to odmítala přiznat.

R. E. Howard – *Za černou řekou*

(Kimeriánci) boli dolichocefalickí a tmavej pokožky, aj keď nie tak tmaví ako Zingaranja, Zamorania či Pikti.

R. E. Howard – *Poznámky o rôznych národoch*

V odbornej aj fanúšikovskej literatúre sa dá nájsť veľa kritiky Howardovho zobrazovania ľudí inej farby pleti ako bielej, predovšetkým černošských postáv. Toto ostatne nie je téma, ktorá by sa týkala výhradne Howarda. Aj ďalší autori z jeho krúžku, ako napr. Lovecraft, vyvolávajú svojím explicitným či domnelým postojom k ne-bielym rasám vášne dodnes. A samozrejme ide o širší fenomén – Jack London videl prísťahovalectvo z Ázie ako „žltú hrozbu“ a L. Frank Baum dokonca obhajoval úplné vyhľadanie Indiánov. Verejnemu diskurzu či vede (histórii či akademickej antropológii) dominovali v 30. rokoch dnes už zdiskreditované rasové teórie. Systematické vyhladzovanie iných rás sa v modernej západnej kultúre síce izolovane uskutočňovalo (napr. britské koncentračné tábory v Južnej Afrike), ale svet ešte neprešiel

stigmatizujúcou skúsenosťou systematického uvedenia teórií rasovej čistoty do praxe.

Je zrejmé, že ako Lovecraft, tak aj Howard využíval rasové stereotypy s cieľom manipulovať s čitateľovými emóciami. Dalo by sa argumentovať, že takáto taktika je práve pri literatúre, ktorej cieľom je vyvolať strach či pocit ohrozenia, asi najskôr ospravedliteľná. To je však tenký ľad. Samozrejme nie je ospravedliteľné, ak sa naplnenie autorského zámeru vezie na ohnutých chbtoch znevýhodnených častí populácie. Slovo tvorí skutočnosť a reprodukovanie verbálnych stereotypov je aj reprodukovanie štruktúrnych spoločenských nerovností. Spoločenská kritika musí smerovať nahor – nie nadol.

Jedna z možností, ako sa Howard dá čítať ako spoločenský kritik, je, že vťahuje publikum do rasistických vzorcov ako komplicov. Vyvolanie emočnej odozvy u čitateľa nie je totiž výsadnou zodpovednosťou autora. Je to čitateľ, ktorý dielo interpretuje prostredníctvom svojich kultúrnych vzorcov. Čitateľ je spoluvorcom výsledného efektu. Keď príslušník americkej stredostavovskej spoločnosti dostáva zimomriavky z černochoch, dielo môže byť rafinovane vnímané ako nastavenie obviňujúceho zrkadla.

Natíska sa samozrejme otázka, nakoľko Howard sledoval cieľ spoločenskej kritiky rasových vzťahov a nakoľko dával priechod svojím nerefektovaným postojom a predsudkom. Táto téma si musí v českom a slovenskom literárno-kritickom priestore počkať na hlbšiu analýzu. V tomto texte ako okno pre vstup do Conanov-

ho sveta využívam poviedku *Za čiernou riekou* a preto sa možnému rasistickému postoju u Howarda a zobrazeniu rás v jeho diele venujem len veľmi skratkovito. Dúfam ale, že aj toto krátke pojednanie dáva najavo, že téma rasových vzťahov je komplikovanejšia, ako niektorí kritici odmietajú pripustiť. Viacerí akademici študujúci Howardove dielo sprostredkujú obraz, ktorý zďaleka nie je čiernobiely. (Aby bolo jasné, týmto samozrejme nechcem šmahom ruky spochybníť či zavrhnúť všetky obvinenia Howarda z rasizmu.)

V poviedke Howard ukazuje, že mocenská centralizácia a kolonizácia sa neprejavuje jednoducho len rozširovaním územia či fyzickým násilím proti jeho obyvateľom. Sprevádzaná je aj kultúrnymi vzorcami preznačenia a vylúčenia. Delenie ľudí na kategórie a stráženie hraníc medzi nimi je prakticky univerzálny princíp fungovania autokratickej moci. Takto zažívame v Howardovej poviedke preznačenie a vylúčenie Piktov zo strany predstaviteľov hegemonického Aquilónie: Pikti boli biela rasa, aj keď počerní – ale muži na hranici o nich ako o bielych nikdy nehovorili. Nie je to len exemplárny príklad inštitucionálneho rasizmu. Nie je to len bolestivá reflexia na pre Howarda ešte čerstvú kolonizáciu Divokého západu alebo priznanie spoluviny „autentickým“ ľuďom na hranici. Je to zároveň aj mrazivá predzvesť toho, čo v rukách režimu nacistického Nemecka mali v extrémnej podobe zažiť Židia.

Niektoré diela, ktoré vizuálne zobrazujú Piktov, ich pre mňa šokujúco zobrazujú ako

tmavých – výtvarník sa stavia do pozície Aquilónanov na hranici a sám sa preznačenia a vylúčenia dopúšťa. (Mimochodom, väčšina diel ostatnej doby Piktov zobrazuje ako Indiánov, čím Howardovmu dielu priznáva rozmer kritiky amerického kolonializmu.)

Potom je tu Conan Kimeriánec, posledný predstaviteľ vymierajúceho etnika. Ešte v 60. rokoch 20. storočia ho Frazetta na svojej ikonickej maľbe zobrazuje v súlade s predlohou ako zachmúreného a tmavého bojovníka. (Nakoľko Frazetta, známy tým, že nečítal knihy, ktoré ilustroval, do Conana premietal iné zdroje, nechám teraz bokom.) Odtieň Conanovej pokožky pritom ostro kontrastuje so svetlosťou pleti ženy, ktorá sa mu s neprítomným pohľadom v geste oddanosti ovíja okolo nohy. (Táto ilustrácia má mnoho ďalších rozmerov, ktoré treba obozretne a kriticky rozobrať.) Avšak od 70. rokov na mnohých obálkach vydaní vplyvných komiksov *Conan the Barbarian* a *The Savage Sword of Conan* (Marvel Comics, editor Roy Thomas) Conan začína byť podozrivo biely. Tento trend stvrdil režisér John Milius, ktorý pre rolu Conana do svojho filmu *Conan Barbar* (1982) vybral Rakúšana Arnolda Schwarzeneggera.

Tvrdím, že sa tak skrýva etnická blízkosť Conana ku Piktom. Conan sa stáva belším, aby sa s ním mohlo stotožniť biele americké publikum; Pikti sa stávajú tmavšími, aby bolo jasné, že oni sú tí Druhí, odlišní. Z morálne komplexnej a problematickej situácie tak vytvárame jednoduché čiernobiele videnie sveta: Conan je biely a preto je na strane Aquilónie.



Conan Dobrodruh od Franka Frazettu (1965)

## Ešte podivuhodnejší prípad Conanovho nahého torza<sup>1</sup>

Zadajte do vyhľadávača heslo „Conan“. Porovnajte pomer obrázkov, na ktorých je Conan primerane oblečený alebo má navlečenú zbroj, a obrázkov, na ktorých je do pol pása

vyzlečený či prípadne má len bedernú rúšku. Znalejší čitateľ pritom vie, že v Howardových predlohách je Conan vyzlečený len zriedka. Táto tendencia sa samozrejme vyskytuje aj v dielach, akými sú ilustrované vydania Howardových poviedok, filmy alebo komiksy. Stačí sa pozrieť na Frazzettovu archetypálnu ilustráciu.



Ilustrácia na s. 81 vydania Del Rey, autor Gregory Manchess

MICHAL „BIFI“ SEDLAČKO – CONAN – VĽK ZA HRANICOU

Vezmime si ďalší príklad, ilustrované vydanie od Del Rey (*The Conquering Sword of Conan*, 2005), obsahujúce aj poviedku *Za čiernou riekou*. Conan je takmer na každom obrázku nahý, napriek tomu, že text opakovane upozorňuje na to, že nosí zbroj. Vieme, že nosí krúžkovú zbroj („dobře naolejované kroužky jeho zbroje nevydávaly nejmenší zvuk“; „čepel nože narazila na kroužkovou zbroj a praskla“) a dokonca je jasné, že nosí helmu. Nie, namiesto toho dostávame bizarné kožené popruhy a bedernú rúšku s masívnym opaskom. Conan tak pripomína BDSM Vikinga navlečeného v konskom popruhu – resp. v homoerotickom „gay gear“, ako argumentuje James Kelley.

Tento efekt sa dokonca niekedy prelieva aj na postavy okolo Conana. Pátrači, ktorí sa s Conanom vydávajú na nočnú výpravu, tiež v predlohe neboli polonahí. „Stejně se oblékali – vysoké boty z jelenice, kožené kalhoty a kabátce, široké opasky, na nichž visely sekery a krátké meče“ (s. 34). Pritom vo vydání Del Rey je len 5 centimetrov od tejto vety kresba, na ktorej pátrači ukazujú na obdiv nahé torzá, stehná, či lýtka. O dve strany ďalej už sú do pol pása vyzlečení svorne všetci. A to napriek tomu, že Howard ďalej v texte zdôrazňuje, že ak by viac hraničiarov nosilo brnenia, na oltárnych chyžiach Pikto by viselo menej lebiek!

Iným príkladom je návrh figúrky Balthusa do pripravovanej stolovej hry *Conan* od Frédérica Henryho a Adriana Smitha (Monolith Board Games). Tvorcovia sa pýšia howardovským purizmom, ale pôvodný návrh Balthusa neskrom-

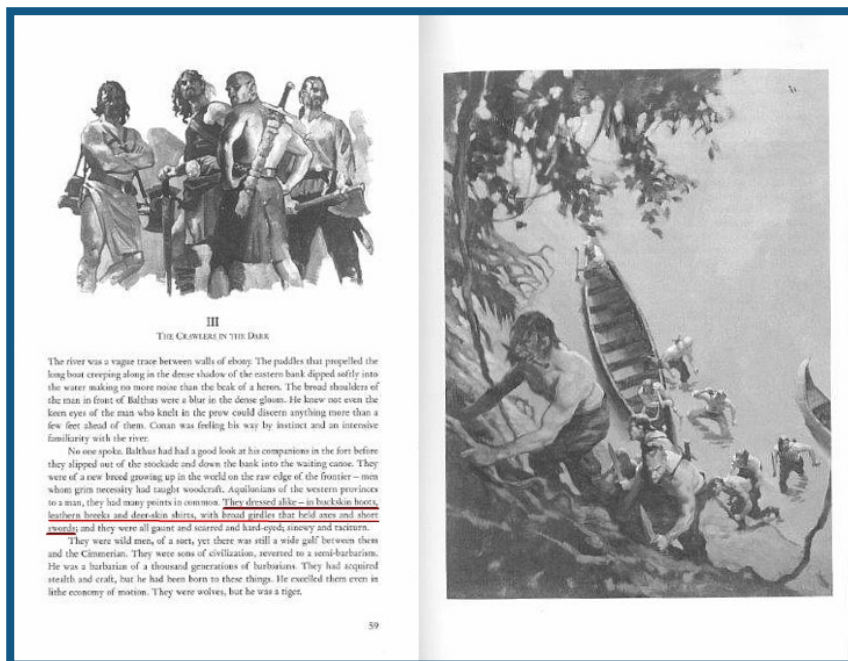
1 V tejto eseji sa žiaľ nevenujem veľmi dôležitej téme obrazu žien u Howarda alebo u výtvarníkov ilustrujúcich Conanov svet. Väčšina týchto verbálnych aj grafických zobrazení žien má enormne sexistické rysy – ak vôbec ženy zobrazené sú! V poviedke *Za čiernou riekou*, ktorá je uhlovým kameňom tejto eseje, ženy vystupujú len poskromne a nenašiel som žiadne zodpovedajúce grafické vyobrazenie. Nechcel som túto veľmi dôležitú tému príliš zjednodušiť – nezaslúži si to. Pre záujemcov zatiaľ niekoľko odkazov:

- <http://ferretbrain.com/articles/article-839>
- <http://skullsinthestars.com/2011/03/28/what-did-robert-e-howard-think-of-women/>
- <http://www.theguardian.com/books/booksblog/2010/may/27/world-fantasy-conan-barbarian>

ne zobrazoval ako ťažko obrneného lučištníka vo vyzývavo muskulatúrnej póze. Vidíme tu „nabúšenie“ postavy prostredníctvom ťažších a masívnejších zbraní a zbroje, pričom zbroj paradoxne odhaľuje viac nahého tela. To odhaľované telo je tiež telom vypracovaného atléta. Až na naliehanie predplatiteľov Smith figúrku prehodnotil s prihliadnutím k predlohe.

Čo sa to tu deje? Prečo sú na ilustráciách skoro všetci muži muskulatúrni a polonahí? Vysvetliť tento fenomén tým, že ilustrátori radi kreslia svaly, je príliš krátkozraké. Dokonca ani argument, že naolejované a vypracované mužské telá predávajú – a že homoeroticizmus je potichu prítomný v mnohých mužských praktikách od športu cez rôzne military skupiny až po kozmetiku a wellness – sa mi ako vysvetlenie nepozdáva.





Strany 59 a 61 ilustrovaného vydania Del Rey, autor ilustrácií Gregory Manchess

Keď si to rozoberieme, vidíme tri súbežné diskurzívno-vizuálne tendencie či stratégie. Prvá stratégia sa realizuje redukciami Conana na čisto fyzické atribúty, druhá odhalením jeho tela a tretia hyperbolizovaním jeho muskultúry niekam ku kulturistom s najmasívnejšími prípadmi svalovej hypertrofiie. Poďme k prvej. Conan je často chápaný a zobrazovaný ako obdarený len (alebo prevažne len) fyzicky. To sa dialo napríklad aj v debate na RPGfóre (ktorá inšpirovala túto esej), kde bol Conan po dobu niekoľkých stránok diskusie bez pozastavenia

redukovaný na „pletence svalů a leopardí krok“. Je to veľmi zvláštne, predovšetkým ak prihliadneme k tomu, aké mnohé ďalšie atribúty (často so zásadným príbehovým významom) Howard Conanovi pripisuje: je vynikajúci zálesák, hovorí mnohými jazykmi, dokonale pozná Piktov a rozumie ich bubnovým signálom, pozná lesnú mágiu, je schopný súčasne situáciu zasadiť do širších politicko-mocenských súvislostí, je skvelý stratég atď. V iných poviedkach ukazuje nepreberné množstvo ďalších znalostí a zručností, vrátane vynikajúceho postrehu,

rozvážnosti, šikovnosti, charizmy atď. Napriek tomu nás niečo núti ku skratke Conan = svaly (a preto tupý barbar).

Druhú tendenciu som popísal vyššie. Tá tretia je o čosi komplikovanejšia. Vo vzťahu ku Conanovi a aj všeobecne k žánru meč a mágia Ron Edwards popisuje 60. a 70. roky ako „dumbing down“, teda obdobie, v ktorom sa presadil okrem iného aj ideál kulturistického nahého torza. Myslím si, že sa týmto posunom stojí niekoľko vzájomne prepojených udalostí. Dôležitú rolu hrajú posilňovacie stroje Nautilus, ktoré stoja za rozvoj kalifornských posilňovní a následnou posadnutosťou americkej spoločnosti ideálom

tela. Kľúčovou spojkou bol ale Frank Frazetta, blízky priateľ viacerých kulturistov tzv. zlatej éry bodybuildingu (akými boli napríklad Frank Zane, Dave Draper, Ken Waller či Danny Padilla a neskôr Arnold Schwarzenegger), ktorí kulturisti trénovali v dnes legendárnej posilňovni Gold's Gym Joea Weidera. Frazetta prechovával k tomuto novému životnému štýlu obdiv a sám sa snažil o dosiahnutie atletickej postavy. (Ostatne aj Howard už bol napriek svojmu knihomolstvu už od mladosti nakazený ideálom mužskej zdatnosti – medziiným posilňoval a boxoval.) Dôležitejšie však je, že Frazetta bol enormne nadaný komiksový kresliar a maliar a kulturistov si bral ako modely. Oproti tomu, ako bol Conan zobrazovaný na obálkach časopisu *Weird Tales* vo 20. a 30. rokoch, je preto vidieť zásadný rozdiel.

Vľavo: pôvodný návrh Balthusa od Basiliskus 3D Vpravo: nová ilustrácia Balthusa a Sekáča od Adriana Smitha



Možno aj vtedy bol Conan zobrazovaný ako fyzickým rozvojom na hranici ľudských schopností – akurát že hranice možného sa kultom posilňovni výrazne posunuli. Čo na tom, že svalová hypertrofia vôbec nie je samozrejmosťou a Conan určite netrúfal niekoľko hodín denne v posilke a pózovaním pred zrkadlom. Čo na tom, že v Hyborii neexistujú moderné posilňovacie stroje či špecializovaná výživa. Čo na tom, že kulturisti trénujú pre vzhľad a nie funkčnosť, ba dokonca na úkor takých aspektov funkčnosti, akými sú rýchlosť, výdrž, ohybnosť či mrštnosť. Frazetta to proste vedel hypnoticky zobrazovať a spojenie Conan = kulturistika následne prevzatím roly Conana spečatil ten, kto kulturistiku preslávil po celom svete: Arnold Schwarzenegger.

Vysvetlenie ale asi stále nie je úplné. Skúsím ho dotiahnuť: Conan má ohromnú príťažlivosť. Conan má *gravitas*, ktorá nás natoľko priťahuje, že prestávame vidieť jasne. Conan je projekčné plátno, na ktoré civilizovaní muži premietajú svoje vízie hyperbolizovaného a idealizovaného mužstva a nepokoriteľného a nadľudského barbarstva. Conan z nás vyťahuje hlboko potláčané, niekedy detské a naivné, no inokedy nebezpečné a asociálne sny o mužstve – pričom tie sny viac hovoria o nás a našej spoločnosti, ako o Conanovi samotnom. Conan nie je úplne reálny – je to ideál, symbol. A s tým, ako ten ideál muži milujú, zároveň ho kvôli jeho nedosiahnuteľnosti nenávidia, redukujú a pokrývajú. A Howard bol jedným z mužov, ktorí Conanovi podľahli.

## Conana do štvorcovej siete nechytíš

Keď som bol tak šiestak-siedmak na základnej škole (okolo roku 1992), spravil som, súc inšpirovaný stolovou hrou Bitka na poliach Pelennoru, moju vlastnú „conanovku“. Témou bola vojna o Hyboriu. Hru sme mastili so spolužiakmi



cez veľkú prestávku, aj keď len zriedka sme ju stihli dohrať. Hráči si na začiatku rozdelili mocnosti (Aquilonia, Stygia, Cimmericia, Tauran...) a dostali podľa toho pridelené jednotky. Základná jednotka sa hýbala o 1 pole, mala 1 život a útok aj obranu 1k6, ale podľa typu (kopijník, lučištník, ťažká pechota alebo obrnená jazda) bol jej profil modifikovaný (napr. kopijníci mohli útočiť šikmo a mali +1 na obranu, jazda sa pohybovala o dve polia a mala +1 na útok). Hracia plocha bola ručne prekreslená mapa Hyborie so štvorcovou sieťou a jednotky povystrihované štvorčeky z tvrdého hnedého kartónu s čiernym perom nakresleným symbolom zbrane. Táto bezmenná hra bola, ako môj stručný opis pravidiel naznačuje, prísne logická; možno by sa dala prirovnať k rozvinutejšiemu šachu (ktorý som, ostatne, na základnej škole niekoľko rokov aktívne hrával). Hra každej strany je uväznená do identických pravidiel. Každý hráčsky ťah je zároveň pokusom s ostatnými zrozumiteľne komunikovať. Túto zrozumiteľnosť zabezpečuje predvídateľná štruktúra pravidiel, ktorou musí byť ťah vyjadrený.

Conana a jeho svet však robí zaujímavým niečo úplne iné: neustála hrozba divočiny, zablysknutie čepele v tmavých uličkách Zamory, zabudnuté chrámy v džungli skrývajúce umierajúce prastarých bohov, ktorí prišli z hviezd, čierne stygijské lode mŕtvych, večným ľadom pokryté pláne severu, za ktorými sa skrývajú nepochopiteľné tajomstvá, kedysi vyspelé rasy dnes degenerované na posledných jednotlivcov zaslepených zúfalým šílenstvom, na hady sa

meniace palice kitájskych kňazov, či nesmrteľní mágovia meditujúci v oblakoch dymu z čierneho lotosu. A samozrejme Conan, pohyblivá šošovka, cez ktorú nahliadame do Hyborie, pričom sa pod jej ostrým a prísnyim svetlom vynárajú a rozplývajú fantastické tiene. Tienen však nikdy nemiznú úplne: ustúpia a znepokojivo sa za hranicou nášho zorného poľa vracajú a zaplňajú vyprázdnené miesta.

Dajú sa takéto tematický obsah a spôsob nahliadania zobrazit ako sada pravidiel, ako predvídateľná štruktúra a priehľadná komunikácia? Hra bola pokusom spútať Conanov svet do karteziánskych súradníc a sady symetricky usporiadaných prvkov s malou variabilitou. Ten svet sa tým vyprázdnil, vyfučal, zovšednel – zredukoval sa na figúrky pohybujúce sa po šachovnici. Conan v hre nebol.

### **Tretí podivuhodný prípad: miesto mágie v Conanovi**

„Kdysi ho prý uctivali všetci živoucí tvorové. To bylo velice dávno, když ještě lidé a zvířata mluvili společným jazykem. Lidé, a dokonce většina zvířat na něj už zapomněli. Jen některá zvířata si pamatují jeho jméno. Lidé, kteří uctívají Jhebbal-Saga, a zvířata, jež jej pamatují, jsou bratry a hovoří společným jazykem. ... Civilizovaní lidé se posmívají,“ pokračoval Conan, „ale ani jeden z nich nedokáže vysvětlit, jak a proč je Zogar-Sag schopný vyvolat z divočiny tygry, hady a leopardy a přinutit je,

aby plnili jeho rozkazy. Kdyby se nebáli, řekli by, že je to lež. Tak se totiž chovají civilizovaní lidé. Když nevědí, jak pomoci své vychvalované vědy něco vysvětlit, odmítnou tomu prostě věřit!“

R. E. Howard – *Za černou řekou*

Zosobnením zla v poviedke *Za čiernou riekou* je piktský šaman Zogar-Sag. „Vypadal jako ďábel a tím také byl.“ Pôsobil by komicky (teda iracionálne!), nebyť jeho moci, budiacej hrôzu. Žriedlo jeho moci leží v oblastiach, ktoré sú pre civilizovaného človeka nedostupné a nepochopiteľné: Zogar-Sagova mágia spočíva v mýtoch, ktoré racionálne uvažujúci človek musí zamietnuť, lebo ich nevie vedecky vysvetliť. Zogar-Sag je primárnym držiteľom mágie v poviedke práve preto, že je zároveň bránou šialenstva a teda protivník racionality (ako poznamenáva sám Conan, len šialenec by také sily povolal do nášho sveta).

K tomu je možno nutné prehodiť pár slov o mágii v Conanovom svete. Mágia je v Howardovi vždy stará a spreď civilizovaných dôb, keď ešte existovali primordiálne prepojenia (ako napríklad že ľudia a zvieratá hovorili tým istým jazykom). V procese civilizácie dôjde k rozrôzneniu, rozumovému rozdeleniu vecí na oddelené a jasne definované časti, čím dôjde k pretrhaniu týchto spojení. Howardovo poňatie mágie je omnoho viac antropologické než matematicko-fyzikálne. Mágia nie je aplikovaná veda ako v hermetickom, renesančnom poňatí. Nie je to súbor alchymistických princípov alebo systém

skrytých mien vecí, ktoré treba odkryť a ovládnuť; mágovia u Howarda nie sú ekvivalentom učencov. Mágia nie je súbežná s civilizáciou, je jej protikladom. Je protivníkom Rozumu – je o povolávaní predhistorických a bezmenných prízrakov, tieňov z úsvitu času, síl, ktoré sú „solistikovaným rasám“ odporné a mali by radšej ostať zabudnuté.

V nepochopení podstaty howardovskej mágie spočíva aj pokrivené a povýšené zobrazenie vzťahu Conana (či divochov všeobecne) k mágii. Ak mágiu chápeme ako vedu, ako metodické využívanie súboru jasne usporiadaných princípov, tak sa nám nutne mágia musí javiť ako predĺženie technologickej prevahy civilizácie nad barbarmi. Výsledkom je, že divoch mágii nerozumie (čo možno súvisí aj s redukovaním barbarstva na fyzické atribúty a teda implikovanou kultúrnou a kognitívnou zaostalosťou) a bojí sa jej. Takto je Conan Howardovými následníkmi, fanúšikmi a kritikmi typicky chápaný. Možno je to pre nás jednoduchšie – zasmiať na na primitívovi, ktorý to, čomu nerozumie, potrebuje inštinktívne zničiť. Ale nie je to skôr bolestným svedectvom o tom, ako odmietame chápať komplexnosť iných kultúr?

V poviedke *Za čiernou riekou* Conan ukazuje nielen prekvapivé teoretické, ale aj aplikované znalosti mágie. Kdeže iracionálny strach, však zaútočí na bažinného démona! Nielenže lepšie ako civilizovaný človek rozumie, aké sily mágia dáva do pohybu, on dokonca sám mágiu používa. Najvýznamnejším okamihom je nakreslenie symbolu Jhebbal-Saga; v *Sorcerer*

& *Sword Edwards* uvádza celý zoznam rôznych magických schopností, manifestovaných Kimeriáncom v rôznych poviedkach, a dokonca uzatvára, že Conan je technicky čarodej. Jeho mágia je samozrejme menej spektakulárna alebo mocná ako mágia Zogar-Saga. Vždy je totiž v príbehu niekto na tej ešte primitívnejšej strane, kto mágiou vládne mocnejšie a Conan sa takpovediac len bráni a aj to nie veľmi účinne – ale mágiu predsalen používa, čím nám dáva najavo, že sa svojho divožstva, ktoré je zdrojom mágie, ešte úplne nezbavil. Ak si Zogar-Saga predstavíme ako jeden koniec reťaze, pričom na jej druhom konci by bol niekto, kto zosobňuje vrchol civilizácie, povedzme mocenská elita Aquilónie, tak v tejto poviedke je Conan niekde v strede. Pohybom po reťazi sa vzdalujeme od prapodstaty divožstva s jeho pregnantnou mytológiou a primordiálnym potenciálom a namiesto toho sa približujeme do miest, kde existuje len to, čo je vysvetliteľné vedou. Conan je prechodom, práve na hranici. Dokáže civilizovanému človeku (napríklad Balthusovi) priblížiť, ba dokonca ukázať, čo leží za hranicou.

### Piktské bubny v temnote lesa

Na okamih sa mi zatají dych a zastrie zrak. Je noc, hlboká a nepriestupná. Stromy stíchli, akoby čakali. Tmou, v ktorej nerozhodne bliká niekoľko mihotavých svetielok ohnísk, začnú znieť piktské bubny. *Dum dum dum*. Osadníci okolo ohňov sa chúlia k sebe a tíšia vydesené deti. Som jedným z nich, napnutý ako struna,

s búšiacim srdcom povstanem a vyhliadam do tmy. *Dum dum dum*. Som ale aj jedným z tých druhých, prikrčený v tme, s pachom cudzincov v nozdrách a nedočkavými iskrami v žilách. Pevnejšie zovriem pazúrkovú sekeru. Jeden z bielych osadníkov vstal, čierna silueta na pozadí zvíjajúceho sa ohňa. Hladí mojím smerom. *Dum dum dum*. Vidím v tej tme nejasný obrys človeka a lesk divých očí. Prestávam počuť stenanie mojich detí či praskanie plameňov. Ten pár očí ma priťahuje, rozoznávam v nich – je to vôbec možné? – tanec ohnivých hadov okolo tmavej postavy. *Dum dum dum*. Les dýcha sťažka; niečo sa deje. Nevieť od osadníka odtrhnúť pohľad. Táto hranicu svetla a tmy má váhu celých vekov. Pátram po jeho očiach. *Dum dum dum*. Vidím sám seba v jeho, svojich, očiach, kým on, ja, ma vidí tiež a tiež vidí seba v mojich očiach. Okamih priblíženia, hranica sa zužuje, až je tenunká ako rybí mechúr, ako vlákno zo skla. V tom okamihu rozumiem – rozumiem ale nie tomu, čo leží za hranicou, nie, nenastal kontakt či porozumenie. Naopak, rozumiem nezmieriteľnosti našich rozdielov, chápem, že most, prechod, či prepojenie nie sú možné. Hranica je neprekročiteľná. Ostáva len zápas. Tma ostane tmou vyhranením sa voči svetlu a snahou o jeho udusenie. Svetlo sa vždy bude pokúšať rozjasniť temnotu. Každý nový vrhnutý lúč svetla ale vyvolá nové tiene. Hranica tu bude vždy, aj keď sa bude pohybovať sem a tam. *Dum dum dum*. Z tranzu ma vytrhlo divožské jačanie, okamih pominul. Pomedzi stromy zasvišťali šípy, rozlieha sa kvílenie a plač, ryk priviazaných koní. *Dum dum dum*.

### Conan a hranica

Svým spôsobom to byli muži divočiny, ale medzi nimi a Cimmeřanem byla nesmírná propast. Oni byli synové civilizace, kteří se naučili žít jako poloviční divoši. On byl divoch a pocházel ze stovek generací divochů. Oni se naučili lstivosti, opatrnosti a životu v divočině, jemu byly tyto věci vrozeny. O kolik je překonával v úspornosti a využití energie pohybu bylo očividné. Jestliže oni byli vlky, on byl tygrem.

R. E. Howard – *Za černou řekou*

Bylo zřejmé, že Conan strávil mezi civilizovanými lidmi dlouhý čas, i když bylo vidět, že jej tento styk nezjemnil a ani nezeslabil žádný z jeho primitivních instinktů.

R. E. Howard – *Za černou řekou*

Vrátme sa k metafore reťaze a skúsme ju celú zrekonštruovať. Od divožstva smerom k civilizovanosti: Zogar-Sag a jeho beštie → Pikti → Conan → Balthus a Sekáč, pátrači → vojaci, kolonisti → Valannus → guvernéri Velitria → ústredná vláda Aquilónie. Conan je kvôli svojej ambivalencii veľmi dôležitým prvkom na tejto reťazi. Conan sám nie je v príbehu zdrojom divožstva, nie je úplne autentickým divochom. Nie je ani úplne divoch a nie je ani úplne civilizovaný. Je prechodom medzi týmito dvoma stavmi, sám je hranicou. Rozumie obom stranám: načúva piktským bubnom, ale zároveň hovorí pre Aquiloňanov zrozumiteľne, v termínoch ich racionality. Má je-

dinečnú pozíciu pochopiť pohraničný či kozmologický konflikt v celej jeho šírke; „prenikol hlbšie ako ktokoľvek iný“. Zároveň sa pokúša o ten nezmieriteľný prechod, o nemožný skutok: má byť miestom, na ktorom je hranica tenšia a (takmer!) je umožnené pochopenie toho, čo leží na druhej strane. Conan sa takto pokúša o preklad: z divožstva do civilizovanosti a prípadne naspäť. Conan je navrstveninou divožských a civilizovaných foriem, ktoré sú v permanentnom konflikte – a samozrejme z tohto pohľadu je najkomplexnejšou postavou v deji.

Zadefinovať ale Conana ako stabilný bod na (geograficky pohyblivej) hranici by však bolo chybou, to by ho príliš „určilo“. Čo ho robí nestabilným? Zaprvé, nesie v sebe permanentný konflikt. Je to konflikt plynúci z dvoch rozdielnych videní sveta, z dvoch protikladných spôsobov konania. Conan je v tomto konflikte v mnohých poviedkach, pričom katartickým vyústením tejto dilemy je často práve momentálne odvrhnutie civilizovanej normy a spoľahnutie sa na barbarské inštinkty. Toto mu zaručí prežitie – a je to opakovanie Howardovej kozmológie v malom: konečné víťazstvo patrí divožstvu. Zadruhé, tento konflikt sa manifestuje v Conanovom okolí a vedie k explozívnomu vyriešeniu. Conanovo rušivé pôsobenie je veľmi často to, čo produkuje zmenu a konflikt – presnejšie konflikt vzniká z potreby vyriešiť tenziu medzi civilizáciou a divožstvom, pričom táto je vyvolaná a vyriešená cez Conanovu prítomnosť.

Zatretie, a tu sa dostávame k jednému z hlavných bodov tejto eseje, Conan je symbol, nereálny a preto neuchopiteľný. Conan zahabí každého muža – je väčší, silnejší, rýchlejší, životaschopnejší, atraktívnejší, praktickejší, bystrejší. Má ostrejšie zmysly, vidí potme. Lepšie sa orientuje, lepšie rozumie dynamike konfliktu. Všade bol („roamed far and wide“) a často na miestach, ktoré sú pre civilizovaného človeka za hranicou. Je *príťažlivý*, pohľadu jeho ľadovomodrých očí sa nedá vzdorovať.

**Conan, ako píše Moorcock, nie je skutočný. Je ideálom, je „symbolom istého druhu dokonalosti“.**

Ostatné postavy mu dôverujú a potrebujú jeho pomoc a uznanie. Conan má až nereálnu *gravitas*. Aká posadnutosť zmyslov ovláda mužov a ženy v Conanovej prítomnosti? Je *prepíčenou* Mary Sue? Alebo je karikatúrou hyperbolizovanej a misogynnej maskulinity a Howard si z nás po južansky strieľa?

Conan, ako píše Moorcock, nie je skutočný. Je ideálom, je „symbolom istého druhu dokonalosti“. To je odpoveď, jeho archetypálna forma ho robí neuchopiteľným a neustále unikajúcim ako papierová lodička nesená horskou bystrinou. Conan je v tomto zmysle „ten Druhý“, je to vlk za hranicou, ktorý sa k tej hranici raz za čas priblíži, aby nás provokoval a strhol nejakú tú ovcu. Síce ho možno zahliadneme, ale rozumieme len tomu, čo leží vnútri hranice, vnútri našej sféry organizovaného poznania. Primálne divožstvo sa civilizovanému človeku neustále

vzdďaluje. Keď sa hranica posunie, Conan sa posunie s ňou. Alebo naopak: keď príde, vždy so sebou prinesie narušenie. Keďže je kľúčom k divožstvu, mostom či prechodom, priblíži hranicu a to, čo za ňou leží. A tam „niet láskavosti, priateľskosti, či ďalších drobností, ktoré tvoria tolko z nášho civilizovaného života“. Conan je príťažlivý a fascinujúci, ako čierna diera, v ktorej sa stráca význam, ale z ktorej možno všetko na začiatku času vzišlo.

Súčasťou tejto stratégie odcudzovania je v tejto poviedke podľa mňa aj to, že rozprávacím je niekto iný než Conan. Conana vidíme očami Balthusa, ktorý je pre civilizovaného človeka posledným článkom, ktorý je plne pochopiteľný. Conan je príliš konfliktný – vieme z neho pochopiť len tú civilizovanú časť, keďže, ako sme ukázali, tá divožská sa vzpiera Rozumu. Až v úplne poslednej časti záber cestuje s Conanom, čím forma odráža vyhrotenie konfliktu.

Druhý dôležitý moment je pes Sekáč. Je Conanovi analógom a zároveň jeho dôležitou protiváhou. Kým Conan je divoch, ktorý prekračuje hranicu a stáva sa civilizovaným, Sekáč je pôvodne civilizovaný a naopak sa stáva divožským. Je vyhnancom, odvrhnutým prvkom ľudskej kultúry pred hranicou, ktorý následne hranicu prekročil a zdivočel. (Porovnaj so psom Buckom z *Volania divočiny*, ktorý sa spriatelil s vlkami, aby nakoniec prekročením hranice medzi životom a smrťou zároveň prekročil hranicu medzi západnou a indiánskou kozmológiou. Tento motív sa opakuje aj v *Bielom tesáku*, kde psí hrdina je bastardom, z troch štvrtín vlkom.

Užitočné by mohlo byť aj preskúmanie paralel s vlkodlakom.) Keď sa Sekáč na záver pridáva ku Conanovi, dochádza k zúplneniu, uzatvoreniu divožstva a civilizácie do jedného symetrického celku, ako jin a jang.

Malá úvaha na okraj. Toto nie je samozrejme jediný príklad zúplnenia v Howardovej tvorbe. Ultimátnym prípadom je keď sa Conan stane kráľom Aquilonie. Dochádza k čomusi ako zjednoteniu protikladov, k finálnej transformácii, k ukončeniu cesty. V jednej osobe sa spojí divožstvo a najvyspelejšia forma civilizácie. Je to ale veľmi nestabilné spojenie nielen pre Conana osobne, ale aj z hľadiska stability ríše: je to zasatie semienka Chaosu do srdca Poriadku.

## Záver: optikou Conana

„Jsme chytří v mezích našeho civilizovaného vědění, ale naše vědění sahá právě jen sem, k západnímu břehu této prastaré řeky. Kdo ví, jaká podivná pozemská i nepozemská stvoření se plíží v hluboké temnotě, mimo ten malý kroužek světla, který vrhá naše vědění?“

R. E. Howard – *Za černou řekou*

„Ne. Aquilonie už Conajoharu ztratila. Hranice byla posunuta zpět. Novou hranici teď vytvoří Hromová řeka.“

R. E. Howard – *Za černou řekou*

Conan je pohyblivá šošovka, cez ktorú nahliadame do Hyborie, pričom pod jej ostrým svet-

lom sa vynárajú a sú rozháňané fantaskné tieň. Avšak na okrajoch nášho pohybujúceho sa zorného poľa sa znepokojivé tieňe neprestávajú zhmotňovať a zviäť. Pootočíš hlavu, tieňe pod tvojím upreným pohľadom so syčaním zmiznú – ale tušíš, že práve to miesto, ktoré tvoj zrak pred okamihom opustil, sa znova zaplňa niečím iracionálnym. Akosi začíname chápať, že šošovka nie je úplne priezračná. Že slúži ako most medzi letmo tušeným tieňom a nami, pozorovateľom. Možno šošovka zároveň sprítomňuje pozorovateľa a neuchopiteľné tieňe. A pozorovateľ v tom nie je nevinne: tieň je s ním previazaný. Tieň je odrazom tých stránok pozorovateľa, o ktorých radšej nechceme vedieť. Šošovka je zároveň sprítomňujúcim ohniskom pohľadu, mostom a zrkadlom.

Conan je však aj projekčné plátno. Pokus Conana popísať produkuje len pokrivené odrazy, ktoré hovoria viac o samotnej civilizácii (jej sublimáciách, projekciách, zlyhaniach) než o divožstve. Tie odrazy sú nutne domestikované, lebo civilizácia nevie žiť s tým Druhým ako významovou čiernou dierou v sebe samej. Podobne boli domestikovaní trollovia, goblini, besi, či v nedávnej dobe Cthulhu. Preto obraz, ktorý vidíme, už nie je Conan. Je výsledkom premietania našich strachov, sublimálnych túžob, spoločenských konfliktov a koloniálnych ideálov. Zobrazovanie Conana ako tupého barbara so strachom z pokročilej technológie je pokusom odludštiť a zosmiešniť pôvodné kultúry, vzdorujúce západnej macdonaldizácii odkazom na vlastné tradície. Tiež ideál vzneše-

ného divoča je len pokrivený obraz, kombinácia viny, snahy o vykúpenie a snahy o útek zo situácie, ktorú sme sami vyrobili – alebo, ako v prípade Burroughsovo Tarzana, pokusom o ospravedlnenie statusu quo a našej koloniálnej nadvlády. Takýchto re-prezentácií je ale viac. Černosi a čiastočne aj Indiáni boli po stáročia zobrazovaní ako chlípni, živočíšni, nespútaiteľní a nadmerne sexuálne aktívni a teda ohrozením pre stredostavovský poriadok a upätú rodinu (vzorcu, ktoré sa dnes v Čechách uplatňujú napríklad aj na Rómom) – akoby sme potrebovali toho Druhého, vonkajšieho nepriateľa, na ktorého okrem iného premietame frustráciu z toho, že sme sa sami vzdali slobôd a radosti zo života. Nakoniec tiež re-prezentácia Conana ako neustále víťaziaceho – a na základe toho ho zosmiešňovať ako chlapčenskú fantáziu moci či príbehy bez napätia – je efektom tohto „skreslenia“, ktorému podliehajú ako fanúšikovia, tak aj kritici, ba dokonca nie zriedka aj sám Howard. *Za čiernou riekou* ukazuje síce víťazstvo pri bitke o Velitrium a porazenie Zogar Saga, ale toto víťazstvo je vykúpené stratou Conajohary, smrťou veľkého počtu osadníkov a v neposlednom rade aj obetovaním Balthusa a Sekáča.

Najdôležitejšou lekciami z čítania Conana je teda otázka, ktorá je dnes nanajvýš relevantná. Ako môžeme žiť s tým Druhým? Kedy pochopíme a priznáme náš podiel na podobách, ktoré ten Druhý nadobúda, a na konfliktach, ktoré sme preznačováním, vylučovaním a snahou o organizovanú likvidáciu Iného, sami vyvolali?

## DOPISY O MYŠI

*Argonantus*

### SEBRANÉ DOPISY

z dědictví po **Janu Matouši Wackerovi z Wackenfelsu**,  
císařském radovi, dvorním astronomovi, matematikovi,  
jakož i ze zaniklého zámku Stvolíneckého a taktéž ze zaniklé  
knihovny při faře kostela  
svatého Štěpána na Novém Městě pražském,  
sepsané různými osobami, zejména

Janem Václavem Berkou z Bělé  
Eliškou Kateřinou Křineckou z Ronova  
Janem Matoušem Wackerem z Wackenfelsu  
Jakubem Rybnovským, šafářem pana  
Zikmunda Zvířetického z Vartemberka a na Stvolínkách  
Janem Hycšperkem, farářem u svatého Štěpána

*pojdnávající o hvězdách, ohni, prapodivných proměnách,  
o Lapisu Philosophorum, Království nebeském a taktéž*

### **O Myši,**

*stejně jako o jiných neobyčejných věcech ve zlých časech za vlády  
Jeho Milosti císaře a pána pana*

### **RUDOLFA II. Habsburského**

*v letech Páně 1599 až po rok 1611,*  
vše nově sepsáno a v nový jazyk převedeno v době zcela současné  
v Praze roku 1992

**Paní Eliška Kateřina Křinecká z Ronova****Dětenice****Dáno na Stvolínkách, 11. listopadu A. D. 1604**

Drahá paní,  
omluvte, prosím, má neuhlazená slova. Nikdy jsem dosud žádné ženě dopis nepsal a nikdy jsem ani takto psát nepotřeboval. Tu skrovnou hrstku dopisů, která je mým dílem, jsem většinou posílal svému příteli Wackerovi. Jsem zvyklý mluvit pouze s muži a o věcech, které obvykle zajímají pouze nás, učence. Obávám se proto, že můj dopis příliš zajímavý pro Vás nebude.

Vidíte – hned zpočátku jsem se měl představit. Nemám důvod předpokládat, že víte, kdo a proč Vám píše. Není také vyloučeno, že si na mne nepamatujete.

Mé jméno je Jan Václav z Bělé; alespoň tak jsem vám byl představen. O svém pravém jménu se zmíním později. Jsem zaměstnán jako učitel matematiky a astronomie u pana Zikmunda z Vartemberka, abych učil jeho syna Abraháma Jana.

Setkali jsme se ve Stvolíneckém zámku jednoho říjnového večera asi před měsícem. Byla jste tam tehdy kromě pana Zikmunda, jeho ženy Alžběty, jeho bratra Jana a mladého pana Abraháma pozvána i Vy s Vaším strýcem Oldřichem.

Večer byl slavnostní, pan Zikmund pozval na Stvolínky polovinu svého služebnictva. Původně Vás chtěli zvát do honosnějších Zvířetic, ale nakonec rozhodli pro menší a příjemnější Stvolínky, které má pan Abrahám dostat jako své sídlo.

Odpusťte mi moji přímou – celý večer nikdo neřekl, proč Vás vlastně zvali. Zřejmě ale víte, že si Vartemberkové přejí, abyste se stala ženou mladého pana Jana Abraháma.

Větší část večera se hovořilo o sporech mezi katolíky a protestanty. Říkám hovořilo, ale jistě si pamatujete, co tím myslím. Hovořil hlavně pan Jan, bratr pana Zikmunda. Horlil proti katolíkům, Lobkovicům, papeži, císaři a vůbec – proti polovině světa. Plamenně hájil stoupence Husa, luterány i Vašeho příbuzného, pana Viléma Křineckého z Ronova, který kdysi vedl protestantské spiknutí proti císaři. To, co jste vyslechla poprvé, jsme my ostatní slyšeli od pana Jana již mnohokrát. Pan Jan má asi pravdu; císař Rudolf asi opravdu pozbyl rozumu a je to špatný císař. Katolíci jsou opravdu falešní a hrabiví. Jenomže se bojím, že pan Jan se svým Husovým stoupencům podobá stejně málo, jako panu Vilému Křineckému. Neumím si představit, že by něco z toho všeho řekl veřejně, natožpak aby proti císaři opravdu povstal. On je právě vysvětlením toho, proč má v této zemi katolická strana stále navrch.

Pan Zikmund, mnohem důstojnější, dle svého zvyku mlčel. Občas se snažil nenápadně chválit svého syna a Vaše příbuzné.

Obávám se, že ten večer udělal mnohem větší dojem na sloužící, na pana Oldřicha i na samotné Vartemberky než na Vás. Myslím, že se nemýlím, že Váš zájem vzbudil až další hovor, kdy jsem měl předvést panu Zikmundovi – a také Vám – jakých úspěchů dosáhl pan Abrahám v astronomii a v matematice. Ne snad proto, že by byl mladý pán tak výtečný.

Celá moje práce je spíše rozmarem pana Zikmunda, který ví, jak císař opravdu miluje učenost, a chce pana Abraháma dostat do jeho přízně. Pan Abrahám – jak jistě tušíte – o hvězdy ani o matematiku zájem nemá. Je pilný, pozorný, chápavý, ale mnohem více jej zajímá lov, zábava, hostiny a snad i správa panství.



Věřím, že to víte. Nemohl jsem si nevšimnout, že znamenitá Bayerova Uranometria zaujala mnohem více Vás a také Vy jste se ptala na mnohem více věcí než kdokoli jiný. Při tom jste zmínila tak důležité věci a prozradila tak velkou vědomost o hvězdách, že to vzbudilo moji pozornost a zájem. Aniž jsem to měl původně v úmyslu, musel jsem vysvětlovat nejnovější objevy Johanna Keplera či Matouše Wackera, které zná jen málo zasvěcených. Mluvil jsem dokonce o učení Giordana Bruna, které by každého katolického kněze vyděsilo mnohem více než řeči pana Jana.

Hovořil jsem mnohem déle, než jsem chtěl. Pana Abraháma, který se během řeči poněkud vytratil, jsem trochu urazil, Jana z Vartemberka a Oldřicha Křineckého znudil a pana Zikmunda zneklidněl. Kdybyste nenavrhl večerní procházku na Ronovský hrad, možná, že bych celou slavnost vážně pokazil. Ale tou cestou se vše zachránilo. Pan Zikmund se mohl pochlubit nedávno získaným hradem a cestou do kopce napětí všech zmizelo. A to, že jsme ještě stále hovořili o hvězdách, vypadalo docela přirozeně. Z hradního vrchu zářily znamenitě. Nová hvězda v Hadonoši, jasná jako planeta, byla nepřehlédnutelná. Většinou v ní všichni hledali dobré znamení – buď pro sebe, pro zemi nebo i pro Vás a pana Abraháma. Ale to se nikdo vyslovit neodvážil.

Pro mne samotného tato hvězda znamenala důkaz, že mé hledání jde správnou cestou. Že vesmír není uvězněn v křišťálových sférách, ale žije. Je řízen mocnou vůlí, která v něm sídlí.

Po návratu jsme již nehovořili. Většina hostů odešla spát. Ale já jsem vyšel ven ještě jednou. A během této cesty jsem o Vás zjistil něco tak zvláštního, že mne to přimělo napsat tento dopis.

Ještě než prozradím, co jsem viděl, musím se trochu vrátit. Ten večer jsem Vám řadu věcí říci nemohl. Neřekl jsem Vám také nic o sobě. Možná, že to trochu omluví moji zvědavost a smělost.

Ta lepší část pravdy o mně se skrývá v mém pravém jménu. Jsem Jan Václav Berka z Dubé a na Bělé. Mám tedy stejně dobrý původ jako Abrahám Jan z Vartemberka nebo vy sama. Berkové jsou mocným rodem v Čechách po celá staletí a mají stejné znamení jako Křinečtí z Ronova. Kdysi dávno, za krále Václava I. jsme měli společné předky. To snad vysvětluje a ospravedlňuje, že jsem se při hovoru s Vámi nechoval jako služebník svého pána a také mne opravňuje k tomu, abych Vám psal tento dopis.

Horší část pravdy přiznám, když řeknu, že neznám jméno své matky. V tom je můj původ mnohem méně slavný. A jméno mého otce je Aleš Berka z Dubé a Bělé. Nejste starší než já a zřejmě nejste znalkyní rodinného rodokmenu. Asi ve Vás to jméno nevzbudí takový odpor jako u těch, kteří mého otce znali.

Otec byl stejný nepřítel katolíků jako pan Jan. Bohužel, nezůstalo jen u řeči. Trpěl chorobným strachem z jezuitů, Španělů, Lobkoviců i svých katolických příbuzných, především pak pana arcibiskupa Zbyňka. Občas dostával záchvaty zuřivosti, před kterými se třásli jak všichni služebníci, tak i my, členové rodiny. Rozbíjel věci, křičel, proklínal a každý se mu klidil z cesty. Nebohou paní Kateřinu, moji nevlastní matku, obviňoval ze smilstva s Lobkovicem, urážel ji a dokonce ji i bil. Někdy jsme jen stěží zabránili tomu, aby nevpadl do Bělského kostela s taseným mečem uprostřed svatě mše.

V roce 1599, kdy mi bylo šestnáct let, pozbyl rozumu docela. Už jen střídavě zuřil a nařikal, zdálo se mu neustále o hrozném mučení a o španělských botách.

Nejhorší ze všech dní, jaké si pamatuji, byl jeho poslední. Bylo to po jednom ze záchvatů, kdy jsem seděl proti němu sám v největší síni. Nikdo jiný v zámku nebyl – všichni uprchli. Kolem se válely poházené zbraně, trosky nábytku a věcí. Otec upadl do zvláštní strnulosti. Seděl v křesle proti oknu a upíral oči na mne. Così mne přinutilo, abych si sedl naproti němu, k oknu zády. Seděli jsme dlouho. Nikdo z nás neměl co říci. Pouze jsem se bál, abych jeho zlost znovu neprobudil.

Po chvíli jsem měl dojem, že jsem zahlédl za jeho zády, tam, kde měla být zeď, večerní oblohu. Nejprve jsem si myslel, že mne zmátlo soumravné světlo, smísené se září jediné dosud nerozbité lampy. Potom jsem ale pochopil, že jsem se zřejmě zmyšlil – já sedím čelem k oknu a otec je přede mnou, k oknu zády. Ještě podivnější bylo, že otec, kterému bylo teď velmi špatně vidět do očí, se sobě vůbec nepodobal. Byl mnohem mladší a uvolněnější. V jeho tváři nebyl ani strach, ani zuřivost. Spíše smutek.

Nebyl to můj otec.

Byl jsem to já sám.

S hrůzou jsem pochopil, že moje mysl je v jeho těle. Nebyl jsem schopen pohnout ani prstem. Moje mysl neovládala tělo, ve kterém jsem byl.

Potom jsem ucítil přítomnost otce. Byli jsem tu oba. Zaplavil mne strašný děs z jeho duše; ucítil jsem a pochopil to všechno, co nám nikdy nemohl vysvětlit. Všechno to, co jej léta trýznilo a čemu jsme nerozuměli.

Temný mrak se snášel na celou zemi, na lidi, kteří nic netušili, nevěděli a necítili. Plamenné postavy se znamením kříže sestoupily z nebes a spalovaly vše živé. Vesnice, města, lidé, zvířata – vše hynulo. A nikdo se nebránil. Ve tvářích umírajících bylo znát jen jakýsi údiv.

Viděl jsem, že celý svět, který známe a který je okolo nás, bude zničen. Dojde k nesmírnému boji sil, které jsou mimo nás, a které nedokážeme ovládnout – a dokonce je ani neznáme. A středem těch největších hrůz bude naše země.

Bezmoc je nejhorší ze všech zoufalství.

Přicházel Věk Ohně – a otec byl jediný, komu bylo dáno pravdu vidět. Trpěl za tisíce těch, kteří teprve trpět budou. Mně bylo na těch několik okamžiků dáno trpět s ním, být vydán bezmoci tak úplné, že ji nelze ani vyslovit. Byla na nás snesena odpovědnost za celý svět, břemeno větší, než může kdokoli snést.

Marně jsem se snažil uprchnout. Tělo, poslušno plamenného anděla, vzalo jeden z mečů na podlaze a pečlivě si rozřezávalo krk. Byl jsem ochromen strachem a bolestí. Ještě zoufaleji jsem se snažil uniknout z těla, ze kterého se valila krev, které se dusilo a umíralo. Druhé tělo sedělo naproti, tiché, mlčenlivé, tak, jak jsem jej opustil. Nemohl jsem se do něj vrátit.

Kdesi zdáli jsem zaslechl dvě slova, nesrozumitelná, slabá. Snad mi je chtěl říci umírající otec. Snad to byl někdo třetí. Když jsem porozuměl, řekl jsem chraptivě:

„Gienah a Albireo.“

Potom jsem byl najednou zpět. Ležel jsem na zemi, s pekelnou bolestí v hlavě a kolem mne se rozlévala kaluž krve z těla mého otce.

Nevím, kdy mne našli. Byl jsem nemocen řadu dní a snad týdnů. Obával jsem se, že mne rozum úplně opustí, stejně jako mého otce.

Bělský zámek dostali příbuzní. Všichni se rychle snažili na otce zapomenout. Mne, kterého považovali za slabomyslného, nikdo nechtěl ani vidět. V době mé nemoci a bezvědomí mne převezli do špitálu v Praze.

Když jsem se trochu uzdravil, našel mne tu pan arcibiskup Zbyněk Berka. Katolík, kterého se otec bál, který ale měl dobré srdce. Dal mne do klášterní školy ke kapucínům na Hradčanech. Měl jsem od mládí zájem o matematiku. Zde jsem objevil i astronomii, které jsem tu věnoval mnoho času. Můj život u kapucínů však netrval ani rok.

Jednoho zimního dne jsem si vyšel na Petřín. Teď, s odstupem a v klidu jsem chtěl pochopit, co se vlastně stalo v den smrti mého otce. Vybavil jsem si tu chvíli, jak jsem pocítil, že se moje mysl přenesla do jiného těla. A jak jsem úplně a naráz poznal to, co si myslel můj otec. Znovu jsem spatřil plamenné obry, sestupující z nebes.

A najednou jsem viděl nový výjev. Veliké náměstí v neznámém městě, plné lidí. Uprostřed dřevěná hranice s kůlem. U kůlu uvázaný muž.

Ti okolo něj, v černém, jej měli v příští chvíli upálit.

Muž byl poměrně mladý, ale ve tváři, předčasně zestárlé týráním, byla jakási klidná vznešenost.

Kněz se jej tázal, zda odvolá své rouhání proti Bohu, zda nalezne alespoň nyní smír a pokoj.

Ten muž odpověděl – pokud mu bylo dobře rozumět – že umírá zcela smířen s Bohem, ale že své učení neodvolá, vždyť jej vytvořil pro větší slávu Pána. Chléb nikdy tělem nebude, stejně jako není žádných křišťálových sfér v kosmu – svět je nekonečný, stejně jako lidský rozum.

To bylo poslední, co řekl. Potom mu sevřeli jazyk do kleští na znamení věčného rouhání. A rychle, snad z obavy, aby ten muž přece jenom něco neřekl, hranici zapálili.

Tak přišel Věk Ohně mezi nás.

Viděl jsem zblízka do tváře toho muže, viděl jsem oči plné utrpení, hořící vlasy a vousy, jazyk, uvězněný v kleštích. Cítil jsem soucit a bezmoc zároveň. Věděl jsem, že chce něco říci. Že o mně ví. Chce říci něco, co by jej zbavilo utrpení – něco, co vím i já. Tvář se na mne prosebně upírala.

„Gienah a Albireo,“ zkusil jsem.

Muž se usmál a zemřel.

„Co jste to řekl?“

Vzpamatoval jsem se. Byl jsem zpět pod petřínskými stromy. Přicházel večer. Předemnou stál osamělý chodec, bohatý a vznešený. To bylo vidět na první pohled. A jeho tvář vyjadřovala naléhavost a překvapení.

„Prosím, pane, co jste to řekl?“

Mlčel jsem. Muž přede mnou nevypadal zle. Chtěl bych mu důvěřovat. Bylo vidět, že je to pro něj důležitá věc. Ale nevěděl jsem, jak mu vysvětlit to, čemu jsem sám nerozuměl.

Cizinec mi pomohl z nesnází.

„Deneb a Sadir.“

Rázem jsem věděl, že on může vysvětlit všechna tajemství. Byl jsem si jist, že všechna čtyři jména patří k sobě. Gienah, Albireo, Deneb, Sadir. Řekl jsem mu, co jsem viděl na vzdáleném náměstí. Vylíčil jsem stručně popravu neznámého a řekl, že on zřejmě také ví, co ona slova znamenají.

Jeho zájem se během mého vyprávění měnil ve zděšení.

„To nemůže být pravda! Přece není možné...“

Otočil se a odcházel, jako by na mne docela zapomněl.

„Počkejte, prosím!“ vykřikl jsem za ním zoufale.

On se ohlédl a dal se na útěk.

To se stalo dne 18. února 1600.

Za týden potom jsem se dozvěděl, že onoho dne byl v Římě na Náměstí Květů upálen jistý Giordano Bruno z Noly. Kázal prý, že vesmír je nekonečný a plný tisíců sluncí s planetami. Za to mu před smrtí sevřeli jazyk do kleští.

Zjistil jsem také, že jména Gienah, Albireo, Deneb a Sadir jsou jmény hvězd v souhvězdí Labutě.

A nedlouho potom mne pozval bohatý a významný císařův učenec Jan Matouš Wacker z Wackenfelsu do svého domu na Hradčanech. Ukázalo se, že je to můj neznámý z Petřína.

Tak jsem se seznámil se svým největším a jediným přítelem, jakého na světě mám. Již během mé první návštěvy mi – oplátkou za můj příběh – otevřel brány ke skutečnému vědění, které je dáno jen málokomu. On sám přišel do Prahy k Rudolfovu dvoru jen proto, že zde bylo několik jemu podobných. Všichni nositelé nejúžasnejších vědomostí o světě se navzájem znali – a pokud se někde objevil jeden z nich, za chvíli tu byli všichni, jako včely, které se slétají ke květům. To, že u dvora působil Tadeáš Hájek z Hájku, způsobilo, že s za ním přestěhoval do Prahy sám Tycho Brahe, král všech astronomů. A za ním pak přijel Johann Kepler. A po něm Wacker. A řada dalších.

Tvořili uzavřený svět. To, že je zeměkoule kulatá, jim bylo něčím všedním. Diskutovali o tom, zda Země obíhá okolo Slunce, či naopak, během svých diskusí stěhovali v mysli celé planety sem a tam, při řeči můj nový přítel tvořil vesmíry stejně snadno, jako je potom rozmetával. Pouhé týdny hovorů s Wackerem byly pro mne víc než všechny mé předchozí školy. Stal se ze mne stejně přesvědčený vyznavač Koperníka, jako je Wacker sám a jako je Kepler, se kterým jsem se také několikrát setkal. Krátce před jeho smrtí jsem se setkal i s Tychonem a byl u jeho pozorování, o kterých se vyprávějí divy.

Wacker mne zasvětil i do dalších objevů; Tychonových důkazů, že planety nejsou upevněny v křišťálových sférách, Keplerových výkladů skutečných rozměrů a tvaru vesmíru a konečně i do učení Giordana Bruna, který neuznával ani vnější sféru stálic a tvrdil, že každá z hvězd je Sluncem s rodinou planet. Podle něj tedy ani Slunce není středem vesmíru...

Klášterní život mne brzy znudil. Wacker mi obstaral místo meteoroscopy čili pozorovatele oblohy u císaře. Měl jsem za úkol celý den a hlavně velikou část noci pozorovat jevy v ovzduší. Strídal jsem se s dalšími, většinou studenty. Práce to byla těžká, ale pro mne znamenala, že jsem se naučil dokonale znát nebe a všechny hvězdy Almagestu. Rozumím tomu, co hledá na nebi Kepler a ostatní. Nic menšího než řád světa, odpověď na to, jak vesmír vypadá, a odpověď na to, čím řídí hvězdy a planety naše kroky.

Nemohu vynechat ani další, drobnou, ale důležitou příhodu. Byla to veřejná pitva, provedená doktorem Jesseniem. Pohled na lidský mozek, pouhé dvě hrsti krvavé hmoty, pro mne znamenal mnoho. Jak je možné, že celá lidská duše se skrývá uvnitř lebky, že se celý náš vnitřní život odehrává v tak malém prostoru, že by v něm trvale nevydržela ani myš?

„Veškeré spojení duše se světem se děje očima, ušima, hmatem, ústy a nosem,“ říkal tehdy doktor Jessenius. „Kdyby těchto smyslů nebylo, naše duše by byla vězněm těla až do smrti. Neznala by svět o nic více než netopýr v nejhlubší jeskyni.“

Pronásledovaly mne sny, že jsem uzavřen ve vlastní hlavě a nemohu se dostat ven, na svobodu.

Jindy se mi lebkou zdála být Země a tím světem venku vesmír okolo.

Pochopil jsem, že vesmír je tím, co nás skutečně ovládá, co ale vidíme jenom nejasně, svými otvory v lebce; čemu nerozumíme. Najít cestu, kterou se dostane mysl ven, je současně cestou ke hvězdám. Vím, že možné to je. Již dvakrát jsem to zažil, vinou mně neznámých hvězdných sil. Byl jsem jako myš, vynesena na nejvyšší vrchol ve spárech orla. Nechápal jsem, co se se mnou děje, a neviděl jsem, co jsem vidět měl. Místo triumfu jsem poznal jen nekonečnou hrůzu.

Pochopit sílu hvězd – to je stát se orlem, stát se pánem toho, co činíme.

Nic dalšího již není důležité. To, že jsem přišel na Stvolínky a na Ronov, ze kterého jsou tak dobře vidět hvězdy, že jsem chtěl na chvíli uniknout z věčného ruchu v Praze, že jsem se stal soukromým učitelem ve službách Vartemberků, že jsem se setkali – to již víte.

Budu tedy pokračovat tam, kde jsem přestal – okamžikem, kdy jsem toho večera vyšel podruhé ze zámku.

Ve Vašem okně se svítilo.

Potom se okno otevřelo a přinutilo mne k tomu, že jsem si všiml, že v okně je žena. Zdola nebylo dobře vidět – ale bylo vidět natolik, abych si všiml, že žena je nahá. Tím více mne překvapilo, že potom vystoupila na okno.

A potom se začala před mýma očima měnit. Vztažené ruce se nadmíru prodloužily a narostla jim blanitá křídla, ze kterých trčely ohyzdné drápy. Tělo se měnilo v tělo plazí s dlouhým ocasem. Hlava se prodloužila v lysou, nestvůrnou lebku s prázdnými dutinami po stranách a spoustou obrovitých zubů.

Tvor vyrazil skokem vpřed. Nečekaně obratně se zachytil na velkém stromě, několik sáhů od okna. Potom znovu roztáhl křídla a vzlétl k nebi jako obrovský netopýr. Jen otevřené okno zůstalo

zářit do tmy a přesvědčilo mne, že tentokrát nešlo o vidění a s mojí myslí se nic nestalo.

Při další cestě jsem se přesvědčil, že té noci byla moc hvězd opravdu výjimečná. Kromě toho, že se setkaly planety Jupiter, Saturn a Mars velmi těsně, zářila stále mohutná nová hvězda v Hadonoši. Byla jasná skoro jako Jupiter a znamená to, že musela být několiktisíckrát jasnější než Slunce – pouze nesmírná vzdálenost nám ji zmenšovala.

Pochopil jsem, že síla hvězd Vás některé noci mění v toho ohyzdného tvora, podobného draku a netopýru.

Možná, že jsem Vás urazil, či rozzlobil. Snad se obáváte, že prozradím Vaše tajemství. Ve světě, kde není dovoleno hlásat Brunovy či Koperníkovy ideje, by Vám hrozilo největší nebezpečí. Proto Vám vyprávím svůj příběh – i ten by vzbudil podezření Svaté inkvizice. Věřím, že máme oba dost dobrých důvodů mlčet, jako ostatně mlčí o podobných věcech řada těch, jichž si vážím.

Píši Vám proto, abych zjistil, zda víte o vlivu hvězd na Vaše proměny – a také, abych se otázel, zda snad znáte tento vliv a ovládáte tato tajemství?

Znáte snad to, co i ti největší mudrci světa v tuto chvíli hledají?

Pokud ano, je ode mne jistě opovážlivé Vás žádat, abyste se mnou takové tajemství sdílela.

Ale mohu se o to alespoň pokusit.

S největší úctou  
Jan Václav Berka z Dubé

## Jan Václav z Bělé Stvolínky

Vážený pane,  
Váš dopis mi udělal možná větší radost, nežli jste očekával. Říkáte, že nejste zvyklý dopisy psát. Já pak velmi málo dopisů dostávám s výjimkou dopisů Jana Abraháma z Vartemberka, které mi přicházejí stejně pravidelně jako dopisy mého poručníka Oldřicha a jsou stejně málo zajímavé. Ovšem i kdybych byla krásná jako Helena a dopisů měla tolik, že bych je stěží stačila číst, těžko bych Váš dopis označila jako nezajímavý.

Musím tedy přiznat, že jste jeden z mála mužů, kteří cítili potřebu mi napsat dopis. A k tomu mne potěšilo, že tento Váš dopis zcela postrádá jakékoli předstírání citů a prázdné řeči, které obvykle muži ženám do dopisů píší. Když jsem došla až k poslední řádce, mým prvním pocitem bylo zděšení, s jakým klidem jste přijal zprávu, že nemám vždy lidskou podobu. Léta jsem se tohoto odhalení obávala a očekávala jsem, že to bude okamžik plný křiku, urážek a zděšení, po kterém mne zřejmě moji bližní odvrhnou. Nedovedla jsem si představit někoho jako Vy, pro kterého znamenám stejnou zvláštnost vesmíru jako nová hvězda v Hadonoši či nepravidelnost planetární dráhy. Nejprve mne to zarazilo, potom snad i pobouřilo – a nakonec si myslím, že jste ten nejlepší, koho jsem mohla potkat.

Jste tím koho jsem si vždy přála – spojencem a snad i přítelem. Některá tajemství jsou příliš těžká na jednoho člověka – a nemusí to být ani odpovědnost za celou zemi a celý svět, o které jste psal. Však sám asi víte, proč jste se svěřil Matouši Wackerovi!

Chci k Vám být stejně upřímná jako Vy ke mně. Důvěřuji Vám zcela. A obávám se, že moje upřímnost Vám přinese veliké zklamání.

Tajemství, na které se ptáte, neznám. Po přečtení Vašeho dopisu mám pocit, že o mých proměnách víte možná více nežli já sama. Svoji schopnost jsem získala podivnou hrou náhod a Vaše podobenství o myši a orlu mé postavení vystihuje až příliš dobře.

Budu postupovat jako Vy – začnu sama sebou.

Mé jméno je Kateřina Eliška Křinecká z Ronova. Na tom jménu není nic tajemného, ale ani nic zajímavého. Naše rodina je odnoží proslulého rodu se znamením Ostrví – stejně jako Vaše. Erb a panský původ je to, čeho si na nás cenili nejvíce. Obávám se ale, že sláva Ostrví zajisté není způsobena zásluhami naší větve. Zatímco jiné rodiny – a Berkové z Dubé obzvláště – nikdy nechyběli při žádné slavné události, moji příbuzní, počínaje pradědem Čňkem, který za vlády Přemysla Otakara II. přišel o hrad Frýdlant, nic skvělého nedokázali. Bylo jich mnoho, rodili se, ženili a umírali – a kdyby nebylo toho slavného znamení, zřejmě by si je nikdo nepamatoval.

Můj vzdálený strýc Vilém, který vedl kdysi povstání proti císaři, byl úplná výjimka. A myslím, že není náhoda, že toto povstání neuspělo. Navíc jeho příbuzní byli postiženi nemilostí císařovou – a byli ještě bezvýznamnější než ostatní.

Měla jsem vždy spousty příbuzných, kteří se o mne mohli starat i v době, kdy mi zemřeli oba rodiče. Strýc Oldřich je můj poručník. Většinou se ale stěhuji od jednoho příbuzného ke druhému a každý hledí na to, jak se mne co nejdříve zbavit a předat mne někomu jinému. Nakonec se proto rozhodli mne provdat.

To ale předbím. Musím se ještě zmínit o strýci Bohuslavovi, který zemřel před šesti lety.

Nepamatuji ho jinak než velmi starého. Narodil od jiných příbuzných byl vždy bohatý. S nikým se nepřátelil a s rodinou trochu pohrdal. Oni se jej za to báli. Za život měl tři ženy a s žádnou z nich neměl děti. Byl to ale velký milovník života, umění a krásných věcí. Za život prošel více zemí nežli ostatní příbuzní dohromady, přečetl více knih, vyslechl více hudby, ale také vypil více vína, snědl více a miloval více žen. Kromě svých podivných přátel, jako například pana Bavora Rodovského z Hustířan, měl nejraději mne.

„Když nejsi hezká, jako tvé sestry, budeš alespoň chytřejší než ony,“ říkal mi. „Uvidíš, že svět bude pro tebe mnohem zajímavější než pro ně.“

Dlouho mne tato slova trápila – ale nakonec jsem si je asi vzala k srdci, soudě podle toho, že se žádné z mých sester nikdy tolik nevěnoval. Obávám se, že jeho žena Beatrix na mne dost žárčila. Ale brzy jsem pochopila, že si ji strýc vzal pouze pro peníze a přestala jsem si jí všímat.

Pokud mluvím o strýci, nemohu se nezmínit o jeho skříni. Její záhada mne provázela celé dětství. Do této skříně nesměl vůbec nikdo, ani jeho přátelé, milenky, ženy – ani já. Služebnictvo se jí muselo vyhýbat uctivým obloukem. Byla to mohutná, dubová skříň, zdobená tajemnými ornamenty, která stála v jeho komnatě. Měla jsem právo nahlédnout do všech strýcových knih a odpověděl mi na všechno, co jsem chtěla vědět – a byly to věci, které mnohdy nebyly určeny pro mé mladé uši – ale o tom, co je ve skříni, mi nikdy neřekl nic.

Bylo mi právě čtrnáct let – krátce před strýcovou smrtí – když jsem se zařekla, že tuto záhadu zdolám. Ve strýcově komnatě bylo více kusů nábytku. Jeden z nich byl vysoký, vyřezávaný sekretář. Dosahoval hodně nad hlavu každému – a díky vyřezávaným figurám nebylo vidět, co na něm je. Napadlo mne schovat se právě tam.

Můj nápad usnadňovalo to, že byla zima, v pokoji se topilo a oheň bezpečně přehlušil můj dech. Přesto jsem na sekretáři musela vydržet hodně dlouho, než strýc přišel.

Potom jsem se dočkala.

Strýc vešel. Nejprve se rozhlédl, zda v místnosti nikdo není. Byl už večer, ale přesto zatáhl husté závěsy a rozsvítil světla. Potom pečlivě zamkl.

Skulinou mezi dvěma anděly, srdce v krku napětím, jsem viděla, jak strýc otevírá skříň. Můj první pocit bylo zklamání.

Spatřila jsem roztodivnou směs knih, kusů kamení, skla a různých kovů. To, že se strýc zabývá alchymickým kuchtěním, se všeobecně vědělo a také na mnoha jiných místech domu se válely podobné věci.

Strýc ale vytáhl několik kamenů ze dna skříně, znovu se rozhlédl a pak odklopil na dně tajná dvířka.

Když potom strýc odtud vyjmul kazetu ze slonoviny, postavil ji na stůl a otevřel v jejím boku další tajný úkryt, mé vzrušení vzrostlo.

Z této nejtajnější skrýše vyprostil malou lahvičku se širokým hrdlem.

Potom si připravil misku z kameniny a nalil do ní živé stříbro, argentum vivum, jestli víte, co tím myslím. Měl je připraveno ve velké lahvi ve skříni.

Na to opatrně vsypal do misky něco z oné tajemné lahvičky. Vypadalo to jako červený vosk nebo červený cukr – malé, purpurové krystalky.

A potom – těžko mohu říci, co bylo potom. Z misky vystoupil dým, hmota se vařila. Vyšlo mohutné světlo, tak jasné a mocné, že do něj nešlo pohlédnout – neznámý oheň prolétl kolem – a pojednou jsem ucítila, že na okamžik vidím to, co je za zdmi domu, to, co je nad námi i pod námi. Těžko hledám slova pro to, co jsem spatřila. Mohu mluvit o jednotlivých obrazech. Viděla jsem ve vedlejším pokoji Beatrix, ženu mého strýce, takovou, jaká byla ve skutečnosti – tvář zkroucenou chtivostí a zvědavostí, zmítající se v pochybách, co dělá strýc nyní, co před ní skrývá za poklad, jak se kroutí vzteky z obavy, že bych ten neznámý poklad mohla získat já. Bylo mi jí líto té Beatrix – nic jiného než chtivost v ní nebylo. Neviděla jsem strýci do tváře – ale i jeho jsem viděla, těžkého věděním a vzpomínkami, unaveného, ale stále nejistého, protože na jeho otázku mu dosud nikdo neodpověděl, stál tu před velkým divem, který chápal stejně málo jako já, byl to cizí div, který mu nepatřil, a on cítil, že mu nikdy patřit nebude. Vypadal jako člověk, který postavil hrad z písku a bezmocně hledí na to, jak voda hrad odplavuje pryč, beznadějně, nelítostně, div se ztrácel, jako vždy předtím a jako tomu bude napořád.

To vše jsem viděla najednou. Zmizelo to a bylo pryč. Bylo to krásné – moc krásné. Tak nějak jsem si představovala tehdy chvíli s někým, koho budu milovat. Ale cítila jsem stejný žal jako strýc – nerozuměla jsem tomu, když to procházelo okolo mne, a teď to bylo nadobro pryč. Oheň mne nezahřál, protože jsem neuměla zachytit jeho teplo. Orel mne vynesl na nebesa, ale můj pocit byl jen smutek a strach. Nenalézám lepší slova. Snad mi porozumíte.

V misce ležel důkaz, že to nebyl jenom sen – horký kus ryzího zlata, který strýc držel před očima, jako by chtěl zachytit alespoň tuto záři, odlesk něčeho, co ho právě minulo.

Neprozradila jsem se tehdy. Již jsem se nebála strýcova hněvu – spíše jsem nechtěla rušit jeho žal. Snad se nemýlím, že tehdy jsem měla podobné pocity jako Vy v den smrti otce – najednou jsem úplně pochopila, co v sobě nesl. A bylo to víc než skutečnost, že dovedl vyrábět zlato – víc než to, že jsem odhalila původ jeho bohatství a zvítězila nad záhadou skříně.

Ale dlouho jsem mlčet nevydržela. Řekla jsem mu, že vím, co je ve skříní, již po třech dnech, když jsme spolu seděli na břehu Labe.

Nejprve neřekl nic. Vypadalo to, jako by to nebylo nic důležitého. Potom teprve promluvil.

„Tušil jsem, že na to jednou přijdeš. Doufal jsem, že jednou převezmeš toto podivné dědictví, které nám bylo svěřeno, ale kterému nerozumíme.“

Pokud jsi viděla projekci – tak se ten div jmenuje – pak nemusím vysvětlovat tolik. Nemusím snad říkat, že podobné vidění bylo dáno nemnohým od počátku světa a že ti, kdo viděli, mají mnoho důvodů skrýt toto tajemství před druhými, kteří nejsou připraveni. Zlato, které jsi spatřila, je jen důkazem úplnosti divu, je jen odleskem onoho mocného světla, které je více než zlato samo. Běda tomu, kdo by sloužil zlatu, a ne onomu světlu! První z mocných knížat a králů, který by jej odhalil, by jej navždy zavřel do klece jako husu, která rodí zlatá vejce. Závistivý dav by jej umořil prosbami, sprostí by jej okradli a nepřející zamordovali. A což teprve kněží, poddaní papežovi, ti černí mrchožrouti – co teprve by učinili oni, kdyby shledali, že někdo, kdo není pod jejich mocí a neklaní se papeži, dokáže opravdu proměnit tělo v krev a činit divy evangelíí!



Mezi námi dědici se říká, že to byl Anselm z Ronova, který za vlády krále Václava dostal Kámen od neznámého muže z Prahy. Dostal tato ponaučení, která právě říkám a o kterých se snadno každý přesvědčí, jak jsou pravdivá – ale nedostal vysvětlení.

„Pomohl jsi mi z dobrého srdce, Anselme, neváhal jsi nasadit mnohé, abys mne ochránil – a proto dostáváš tento nejcennější Kámen. Ale vysvětlení nemohu říci. Neposloužil bych ti dobře. Pravý majitel Kamene jej zná a umí připravit – a umí užít jeho služeb. Ale k této nejvyšší moudrosti vůbec si musí nalézt cestu sám. Není nikdo, kdo může takovou moudrost sdělit a vyslovit. Proto je mojí odměnou Kámen a mlčení. Pamatuj ale na slova Písma, kdy Pán řekl – zelenou bylinu dám vám za potravu, ale červené maso nejezte! A také – uchovej v tajemství, co řeklo sedm hromů, a nic nepiš!“

A tak prochází kámen časem a naší rodinou. Anselm dožil, aniž pochopil Tajemství, užívaje zlata, které vyrobil. Jeho synovec Janek zemřel, aniž Kamene použil, zabit za husitských válek. Jan Křinecký Kámen znovu našel za krále Jiřího – ale věděl o něm méně než druzí a z jeho moci našel pouze zlato a přepych. Viktorín si ze zlata postavil dům v Praze – a celý život se trápil otázkami. Ani on nebyl povolán. Jeho synové Kámen ztratili, pohodili mezi různými cetkami v jeho domě a celý život projekci neviděli. Ale já jsem Kámen opět našel podle jednoho zápisu v dědově deníku. Nevím však o nic více než ti přede mnou. Ptal jsem se učenců, četl jsem knihy, páčil v peci všechny materie, které jsem si vůbec mohl představit – ale stále stojím před stejnou záhadou jako na počátku. Neumím číst slova Písma, Mojžíše a Jana Evangelisty – vím, že mluví o tom, co mám v ruce, ale souvislost jsem nenalezl.

V mém testamentu ti odkazuji onu skříň. Není v ní nic důležitého – kromě Kamene, který je nejdražší věcí, jakou kdo může mít. Uchovej v tajnosti to, co jsem ti řekl. A věz, že břemeno, které dostaneš, je těžší než užitek z něj, pokud neporozumíš.“

Za dalších několik dnů strýc zemřel. Tiše, bez varování, bez dlouhé nemoci. Byla to pro mne rána větší než smrt rodičů. A přesto jsem již několik dnů věděla, že smrt přijde. I to mi bylo dáno vidět v okamžiku projekce zlata.

Den smrti mého strýce byl dusný a strašný. Nerada na něj vzpomínám.

Všude se míhalo služebnictvo, poděšené smrtí pána, nejisté tím, co mělo přijít. A nade vším visel stín strýcovy ženy Beatrix, černého supa, který nečekal ani na pohřeb a již začal prohledávat dům a schraňovat všechn majetek. Závěť byla taková, jak strýc řekl – Beatrix dostala téměř vše, jenom na některé přátele a věrné služebníky bylo pamatováno drobnými odkazy. Mezi jinými tu byla i zmínka o tom, že mi byla odkázána ona skříň. Ale díky Beatrix se mnoho dědiců nesetkalo ani se svým poměrně malým odkazem – věc prostě nebyla o několik dní později v pozůstalosti nalezena. A tak mi nezbylo než vejít již prvního dne do strýcovy komnaty a odnést a ukrýt onu lahvičku s Kamenem jen o několik okamžiků dříve, než sem dorazila teta Beatrix a skříň byla odnesena neznámo kam. Své dědictví jsem již nikdy neviděla, i když vím, že skříň musela znamenat pro tetu zklamání, protože v ní vůbec nic zajímavého nezbylo.

Hned po pohřbu mi bylo naznačeno, že v domě již nejsem vítána. Odešla jsem bez lítosti, protože strýc už nežil. Nikdy jsem se tam nevrátila.

Zbýl mi Kámen, Lapis philosophorum, nejhledanější věc na světě. Ale já jsem nevěděla, co s ním počít.

V mých rukou byl jako v rukou dítěte. Prohlížela jsem si podivné, červené krystalky jako hračku. Když jsem některý z nich rozdrtila v ruce – šlo to snadno, jako by byl z cukru nebo vosku – rozbil se na bělavý prášek, ale do rána se potom opět spojil v krystal.

Chodila jsem od příbuzných k příbuzným a s sebou vždy onu lahvičku, se kterou jsem si v nestřežených chvílích hrála.

Jednou muselo dojít k tomu, k čemu došlo. Byla jsem zrovna sama v zahradě jednoho z rodinných sídel – už si přesně nepamatuji, kde to bylo – když jsem v zamyšlení jeden krystalek okusila. Rozplynul se v ústech jako med. Zaujata tímto objevem jsem potom okusila druhý. A pak třetí. Najednou jsem věděla, že to je to, co jedl svatý Jan – to je ta Kniha, jenž je na jazyku sladká. A s hrůzou jsem se probrala ze zamyšlení. Protože jsem viděla, že jsem snědla všechno, že nic nezbylo, vůbec nic – strýcovo dědictví, slavný Lapis, snědla jedna pošetilá dívka jako cukrový pamlsek. A s úzkostí jsem si uvědomovala, že Kniha ze Zjevení potom zhořkla v žaludku. A ještě potom mi zazněla jako hrom slova neznámého muže z Prahy, jak je řekl Anselmovi – „červené maso však nejzte!“

Snad to bylo mými pocity úzkosti, snad to bylo doopravdy – ale pocítila jsem vskutku palčivost v žaludku. Bylo mi stále hůře. Běžela jsem ke kraji zahrady, s pocitem štvané zvěře. Byla jsem si jista, že mne čeká smrt za to, co jsem učinila. Chtěla jsem se skrýt před světem, přede všemi. Víím, že jsem vlezla do jakéhosi křoví, že se mi smyly zatemňovaly, že jsem viděla stále hůře, že palčivost v žaludku rostla, že jsem měla strach, hrozný strach z bolesti, která přicházela. A bolest rostla, po celém těle, cítila jsem strašný jed v krvi, který pátil jako oheň. Bolest pomalu zatlačila všechny ostatní pocity. Svět zmizel, zůstávala jenom bolest a můj křik.

Když jsem se probrala, byla tma, ležela jsem stále v onom křoví a kolem mne byly rozervané moje šaty. Vypadala jsem tak, jak jste mne viděl onoho večera – blanitá křídla, dlouhá hlava se strašnými zuby. Napůl drak a napůl netopýr. Ohyždné, pekelné stvoření. Věděla jsem, že je to můj trest – ale přesto mi připadal jako milost a jako vysvobození z předchozí bolesti. A když jsem zkusila své nové, silné tělo, poznala jsem i novou radost. Byla jsem volná jako nikdy předtím. Mohla jsem neslyšně přeskakovat ze stromu na strom, mohla jsem létat do závratné výše. Mohla jsem jít, kam jsem chtěla a činit cokoli. Byla jsem královnou noci. Zažila jsem opojný pocit dravého lovce, když jsem hnala po kraji zbloudilou ovci, roztrhala ji na kusy a hltala kusy krvavého masa. Děsila jsem osamělé poutníky, kteří přede mnou prchali. Létala jsem, vysoko a daleko, pod večerními hvězdami. Byl to můj nejšťastnější večer v životě.

A ráno – ráno jsem se probrala nahá v zahradě, ztuhlá zimou, zděšená hanbou. Pochopila jsem, že v noci můj rozum chápe jen omezeně, skoro jako u zvířete. Že pocity odpovědnosti jsou mi dány až v lidské podobě. Že za zvrhlou radost v noci budu platit větším zoufalstvím ráno.

A to je můj život od té doby. Jsem nehezká a nebohatá, ale z dobrého rodu. Jsem obtížné břemeno pro své příbuzné. Ale když vyjdou hvězdy, ty pravé hvězdy, změním se v tvora, který je svobodný. O to více mne ale ta svoboda tíží ve dne. Můj život je životem opilce, který večer uniká do opojného snu, aby si připravil o to horší probuzení. A i kdybych mohla zůstat oním stvořením natrvalo, zaplatila bych omezeným rozumem, ztrátou odpovědnosti. Změnila bych člověka na zvíře – a to by byl jen další hřích.

Pokud hledáte v mém psaní odpověď na tajemství jako učenec, pak já hledala ve Vašem odpověď na to, jak mám uniknout z toho čarovného kruhu. Lze najít úplnou moc a svobodu, jakou mám ve svém převtělení, aniž by se ztrácel rozum? Nebo mám jenom volbu mezi dvěma zly a dvěma bídami?

Vaše  
Eliška Kateřina Křinecká z Ronova

### **Pan Zikmund z Vartemberka a na Stvolínkách dáno na Stvolínkách dne 27. 6. A. D. 1605**

Drahý pane,  
je mojí nemilou povinností Vám říci pravdu o tom, co Vás jistě zarmoutilo a na co byste zajisté co nejraději zapomněl. Asi nezískám Vaši lásku tím, co Vám nyní povím. Ale dobrý služebník a šafář řekne i zlé zprávy, i když ví, že za to pochvalu od pána nesklidí. O věci se totiž začíná hovořit po vsi, nejsem asi jediný, kdo si povšiml a vytušil pravdu, a proto bude lépe, když ji budete znát ode mne dříve, než byste ji poznal od cizích.

Smrt Vašeho milovaného syna byla bolestná pro nás všechny, nemusím lhát, když říkám, že jej měli rádi všichni ve Vašem panství. Tím hůře zarmucuje zpráva o tom, jak tato smrt byla zlá a strašlivá. Skončit v drápech medvěda je věru bědný konec pro tak skvělého lovce, jakým Váš syn byl. Ale – pravda je ještě horší, než Vám řekli. Bůh mne netrestej – já jsem jeho konec viděl a modlím se, abych na ten obraz mohl zapomenout.

Ten večer jsem šel prohlédnout vrata od stavení. Špatně se zavírají a několikrát předtím se stalo, že se nám tam vniklo něco dravého a odneslo ovci.

Prošel jsem tedy dozadu a vidím, že kus dál v poli je jakési tmavé zvíře. Nebylo možno jej rozeznat. Šel jsem blíže, abych si je prohlédl. Když jsem byl asi sto kroků od něj, dostal jsem pomalu strach, protože to vypadalo jako obrovský pták, nebo snad ještě s křídly. Bylo to veliké jako muž, možná o něco delší. A když jsem přišel ještě blíže, najednou to vzlétlo proti mně. Zahlédl jsem pekelnou hlavu, holou jako umrlčí lebka, strašlivé zuby a dlouhé drápy. Prchal jsem, co mi síly stačily, až jsem pár kroků od chléva jsem upadl tváří k zemi. Zaslchl jsem zasyčení křídel nad sebou.

A když jsem se odvážil vzhlednout, netvor byl pryč. Přísahám při všech svatých, že to je pravda a nic než pravda. Viděl jsem na panství draka.

Abych se přesvědčil, že to nebylo jenom šálení smyslů, vyšel jsem ještě jednou k lesu. A tam jsem potkal Vašeho syna Jana Abraháma.

„Viděl jsi ho, Jakube? Čekám tu na něho již několik dní! Budu prvním, kdo uloví draka! Věřím, že takový úlovek ocení i panna Eliška!“

Smál se, jako by nepochyboval, že zařadí tuto podivnou trofej do své sbírky. Trochu jsem se zastyděl za svoji bázeň před několika okamžiky, ale přesto mne obavy neopustily. Radil jsem mu, aby vyčkal do rána, protože ten netvor je tuze nebezpečný. Ale nedal si říci. „Přinesu jeho hlavu své nastávající, aby nikdo nemohl říci, že je nějaké zvíře na světě, které bych nedokázal přemoci.“

Měl jsem na něj počkat na rozcestí pod Ronovem. Tak se také stalo. Bylo již těsně před úsvitem, několik hodin potom, kdy mne opustil a kdy vyrazil nahoru. Zaslechl jsem šumění křídel. Potom výstřel ručnice. A potom padající kameny, jako když někdo běží – nebo padá – z kopce dolů ke mně. Vyrazil jsem na svah. A tam jsem viděl Vašeho syna, jak prchá – ručnici někde odhodil – po svahu dolů, a za ním ten netvor jako vojsko pekel. Jediným skokem jej drak dostihl, zaťal mu drápy zezadu do krku a strašnými zuby rozsekl hlavu. Rozsápal mu záda, převrátil jej a potom – nevím, jak si to mám vysvětlit, ale potom najednou zanechal svého běsnění a odletěl pryč.

Váš syn a můj pán ale již byl mrtev, nadobro mrtev, zůstal tu přede mnou ležet.

Ráno jsem řekl, že jej zabil medvěd. Ale možná tu byl někdo, kdo draka zahlédl již dříve. Povídají se divné věci. Nevím, zda

tuto pravdu mohu pohřbít navěky. Ale musel jsem ji říci alespoň Vám. Snad jsem dostal alespoň naději, že zapomenou, když se bude o pravdu dělit se mnou někdo jiný.

Váš oddaný  
Jakub Rybnovský

**Pan Matouš Wacker z Wackenfelsu**

**Praha**

**dáno na Ronově 24. 10. 1608**

Milý příteli,  
je to již delší čas, kdy jsme se neviděli, ale doufám, že jsi úplně nezapomněl na svého věrného žáka a obdivovatele Jana Václava Berku z Dubé. Ano, je to asi tři roky, kdy jsme se viděli naposledy (pamatuješ?), kdy jsme se bavili o tom, že Kepler našel skutečnou dráhu planet, které se podle něj pohybují po elipsách. Musel jsem tehdy odjet na sever, za panem z Vartemberka, protože zemřel jeho jediný syn, kterého jsem vyučoval.

Co jsem dělal po celou dobu, co jsme se neviděli, není ani tak zajímavé – Vartemberk, zdrcený smrtí syna, mne nechal ve svých službách vlastně až dosud s tím, že za mírný plat mu budu sestavovat horoskopy a jinak si mohu na Ronově dělat, co chci. Po pravdě řečeno, po smrti syna na Stvolínky a Ronov už nikdy nepřišel. Dokonce ani nenamítal, když jsem rok potom začal žít jako se ženou s Eliškou Křineckou, která měla patřit jeho synovi.

Nepíši Ti ale proto, abych vyprávěl svůj poměrně nudný příběh – jde mi o velká tajemství, která jsem našel na nebi.

Keplerův spis o dvou hvězdách z roku 1606 přivedl moji pozornost na souhvězdí Labutě, o kterém se zde také hovoří. Kepler shledal podivuhodnou věc – že těsně vedle krku Labutě vznikla nová hvězda, která potom opět zmizela. Nevím, jestli si všichni uvědomili, co to znamená. Je to důkaz, že i v nejvyšším nebi, tedy ve sféře stálic, dochází ke změnám. Že tam vznikají hvězdy a opět se ztrácejí. To samo o sobě dokazuje, že hvězd nemůže být tolik, kolik je uvedeno v Almagestu.

Že se velký Aristoteles znovu mýlil a že musí mít pravdu Giordano Bruno z Noly – že každá z hvězd je vlastně Sluncem, které je nesmírně daleko a je neuvěřitelně obrovité. Že tedy střed vesmíru, kde sídlí Bůh, není ani nad Zemí, jak si myslí papež, ale ani u Slunce, jak si myslíš ty a Kepler. Boží vesmír je mnohem, mnohem větší, než jsme si mysleli všichni.

Povím ti o několika pozorováních, která jsem provedl. Říkám provedl, ale tím bych zmenšil podíl své ženy, která řadu pozorování provedla se mnou a mnoho objevů je její zásluhou, protože její zrak se zdá mnohdy být lepší nežli zrak jiných lidí.

Nejprve jsme tedy prohlédli důkladně souhvězdí Labutě, které bylo středem naší pozornosti. A spatřili jsme, že kromě hlavních hvězd ve tvaru kříže a několika vedlejších, dokreslujících tvar ptačího těla, letícího někam k jihu, kde Deneb je ocasem, Albireo hlavou, Gienah a Delta křídly a Sadir středem těla, je tu ještě řada hvězd menších, o kterých se zatím nikdo nezmiňoval. Celkem jsme jich napočítali sedmapadesát, tedy o mnoho více, než je jich běžně uváděno. Kromě toho je tu ona Keplerova hvězda, nyní zcela neviditelná. Tyto nové hvězdy jsou zřejmě stejně velké jako ty sousední. Domnívám se, že kdyby bylo Slunce v souhvězdí Labutě, nebylo by nijak větší než ony drobné hvězdičky.

Pokud se zahledíš na celou oblohu, shledáš, že právě takovýchto drobných hvězdiček je nejvíce v místech, kde souhvězdími prochází Mléčná dráha. Souhvězdí, která jsou od ní vzdálena, mají hvězd méně a větších. Domnívám se tedy, že některá souhvězdí jsou nám bližší, neb mají málo jasných hvězd a lze to vysvětlit tím, že celé souhvězdí je nám poměrně blízko. Jiná souhvězdí jsou naopak vzdálená, protože mnoho hvězd se jeví být drobných, a při tom nelze předpokládat, že by byly výrazně menší než Země.

Rozdělil jsem tedy nebeská souhvězdí na tři řády podle jejich vzdálenosti a shledal jsem, že vesmír má tvar obrovského disku nebo kotouče, protože souhvězdí třetího řádu se sdružují právě na Mléčné dráze, kdežto souhvězdí prvního řádu – ta nejbližší – jsou od ní velmi vzdálena.

Z toho plyne závěr, že hvězda, nacházející se v souhvězdí třetího řádu, a je stejně jasná jako hvězda v řádu prvním, musí být ve skutečnosti mnohonásobně větší než hvězda v prvním řádu. A snad vůbec největší hvězdou je proto Deneb v souhvězdí Labutě, protože sousedí s hvězdami sotva viditelnými, ale přesto patří mezi nejjasnější hvězdy. Při prvním letmém výpočtu jsem shledal, že musí být tisíckrát větší nežli Slunce. Považ jen – tisíckrát větší!

Jeden z našich objevů to potvrdil. Při sčítání hvězd jsem jednou napočítal o jednu hvězdu více. Zjistil jsem, že je to hvězda v krku Labutě, v té době poměrně jasná. Když jsem na ni pohlédl o několik měsíců později, zjistil jsem, že je slabší než předtím. Potom byla sotva viditelná a nakonec zmizela úplně na mnoho měsíců. Ale letos – jak se můžeš přesvědčit – se opět objevuje! Říkáme jí Proteus – a tak ji také můžeš vidět označenu na našem plánu.

Nyní se objevuje dokonce podruhé na tomtéž místě a nedivil bych se, kdyby se takto objevoval a mizel neustále, do skonání věků!

Domnívám se, že i při svém zmizení nemizí tato hvězda ve skutečnosti úplně, ale musí být alespoň tak veliká jako planety. Je ale tak daleko, že ji v té době nevidíme. Je to proto, že Labuť – a s ní i Proteus – jsou ještě stamilionkrát dále než nejb vzdálenější planeta.

Druhý objev mi tuto domněnku potvrdil. Byla to Eliška, kdo si všimla, že Albireo, Hlava Labutě, jsou ve skutečnosti dvě hvězdy, neobyčejně těsně u sebe. Po mnoha marných pokusech jsem se přesvědčil, že tomu tak skutečně je. Musíš mít ale opravdu ostrý zrak, abys takovou věc spatřil.

Souhlasím plně s tím, co tvrdí Kepler o drahách planet – že se pohybují tím pomaleji, čím jsou vzdálenější od Slunce. U dvou hvězd by tento zákon měl být podobný. A jaké bylo mé ohromení, když jsem zjistil, že za celou dobu, kdy pozoruji Albireo, tedy již skoro tři roky, se obě hvězdy nepohnuly z místa a jsou stále ve stejném postavení jako na počátku! Znamená to, že ty dvě hvězdy, které lze sotva od sebe rozeznat, jsou ve skutečnosti nejméně tak daleko, jako je od Slunce Saturn, nejb vzdálenější planeta! Z takového údaje jsem opět spočítal rozměry vesmíru a znovu se přesvědčuji, že čísla, která předkládám k věření, jsou přinejmenším správná. Kdybych přirovnal cestu k Saturnu k cestě po těle mouchy, od jednoho konce k druhému, pak cesta k nejbližšímu hvězdnému nebi by byla dlouhá jako cesta do Říma. A cesta k souhvězdí Labutě by byla dlouhá jako cesta kolem světa.

Shledal jsem tedy vesmír takový, že sestává z tisíců hvězd, z nichž každá je hvězdou jako Slunce a které mají své vlastní soustavy druhého řádu, sestávající z planet. A těch hvězd je mnohem více, než se odvažují hádat, protože pouhým okem jich lze spatřit nejméně dvakrát tolik, jako je uvedeno v Almagestu, a lze tušit, že ty nejb vzdálenější se nám slévají do nerozlišitelné záře, jako je tomu v Mléčné dráze.

Tyto hvězdy mají několik barev, červenou, žlutou, bílou a modrou, z nichž každá barva vládne jednomu ze živlů, z nichž jest vesmír utvořen. A žluté Slunce je proto hvězdou vzduchu, jako je červený Antares hvězdou ohně, modrý Rigel hvězdou vody nebo bílá Vega hvězdou země. Čím je hvězda větší, tím je její moc nad vesmírem větší, tím silněji nás ovlivňuje a řídí naše kroky. To je tajemství, které hledali všichni astrologové od počátku věků.

Tam, kde se Mléčná dráha rozšiřuje a rozděluje, kde tvoří svatozář kolem tmavého prostoru, tam leží Střed světa, který hledáme. Je tam ono souhvězdí Labutě, které má ale také tvar Ukřižovaného, protože zde nám je dáno jasné znamení, kam se mají naše oči obracet. Nevěřící zde viděli Labuť, letící k jihu – já se domnívám, že jde o Tělo Pána, s hlavou mířící k severu. Což jsem právě neukázal, že Albireo jsou ve skutečnosti dvě hvězdy těsně vedle sebe – právě jako Jeho nohy na kříži?

Nyní obrať pozornost k Jeho Hlavě – neboť tou je právě Deneb, jak ji nazvali staří. Není náhoda, proč právě tato hvězda je nejmocnější a největší, jakou se mi podařilo nalézt. Dělí nás od ní propast, nesmírná propast – a přece odtud vychází největší a nejmocnější síla, odtud se vládne všemu.

Povím Ti o jednom snu, ve kterém žena spatřila nesmírný strom, na kterém žijí ptáci. A někteří z těch ptáků odlétali pryč na jiné stromy a už se nikdy nevraceli. A jen někteří znali tu pravou cestu, při které se proměnili jako Fénixové v plamen, který vyšlehl nesmírnou silou ke stromu ze všech nejvzdálenějšímu, nesmírnému a největšímu.

Potom spatřila, že ty stromy jsou vlastně planety v Kosmu a že ptáci jsou vlastně lidské duše, které po konci svých dnů odlétají a opouštějí naši zemi.

To místo, kam se dostal jen jeden z tisíce, leží nesmírně daleko, mnohem dále, než si umíme představit, a je velké jako všechny ostatní světy dohromady. Ta země je bílá a pustá, jsou tam jen skály a písek. Slunce nad hlavou je nesmírné a bílé. Každé zrnko písku je velké jako skála a kámen jako hora. Každá vteřina je jako den a hodina jako rok. A tím pískem se pohybují bytosti podobné plamenům, tančí jako písečné víry, létají, mizí, objevují se.

A každý z nich svojí mocí a vůlí tvoří to, co právě potřebuje – může mít tělo, může mít paláce a zámky, může mít zahrady, může mít jakékoli bohatství. Zde jsou ti, kdo našli svobodu a sílu – ale také tvoří tak, aby mohli skládat počet z toho, co vytvořili.

Cesta je však dlouhá, nesmírně dlouhá. Duše ji nikdy nemůže projít, dokud není proměněna v plamen a dokud není úplná.

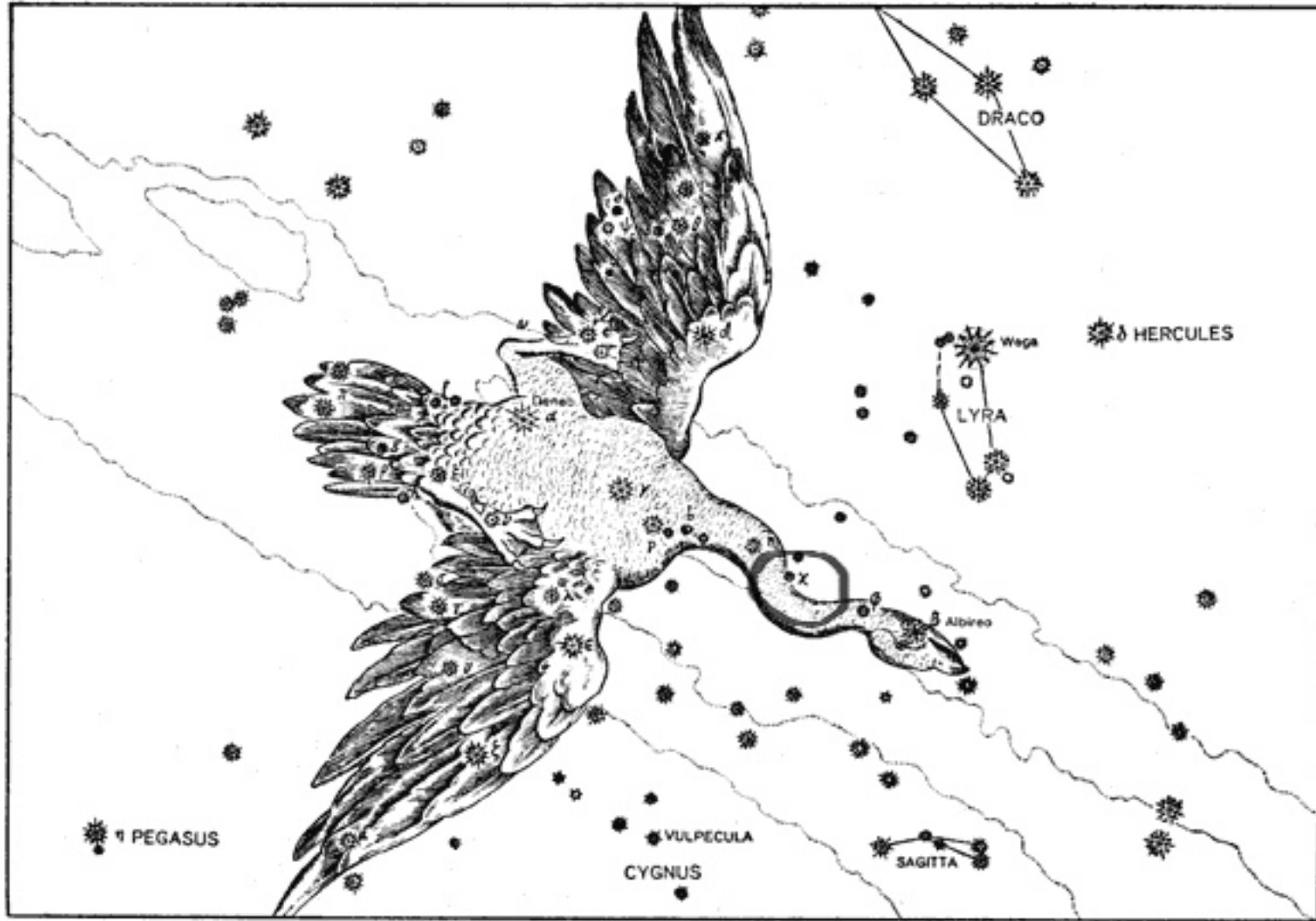
Poznal jsi správně – stále mne pronásleduje myšlenka, jak nebýt uvězněn ve své vlastní hlavě, ve svém těle a na této zemi. Nyní už vím, že cesta existuje, že jsou i ti, kdo se na ni vydali. Víím, jak na cestu vykročit. Jsou směšní ti, kdo tvrdí, že znají poselství, které nám bylo zanecháno v Evangelii.

Nemáme padat v prach, nemáme trýznit tělo, ale ani nemáme dbát na spory o vládu nad církví, protože se mýlí shodně Luther i papež.

Máme pohlédnout vzhůru, na nebesa. Tam je pravý Kříž, ke kterému ten pozemský ukazoval. A je třeba odvahu k tomu, abychom na tento kříž vystoupili jako náš Pán, abychom se proměnili v plamen jako Giordano Bruno.

Možná to dlouho nepotrvá a budu na cestě.

Tvůj věrný Jan Václav Berka z Dubé





**Jan Václav Berka z Dubé**  
**Stvolínky**  
**Dáno v Praze, dne 21. 11. 1608**

Drahý příteli,  
oceňuji tvé práce a tvoji moudrost, byl jsi vždy mým nejlepším žákem. Ale obávám se, že Tě tvoje věčná snaha o odpověď na největší tajemství zavedla na scestí.

Ve tvých slovech cítím temné síly, které Tvého ubohého otce dovedly až ke zkáze. Cítím tu podobné bludy, které obcházejí mezi učenými, kteří hledají různé Velké Cesty a Kameny mudrců, poblouznění touhou po moci, moudrosti, slávě, a nebo jen četbou spisů Baconových a jiných bludařů. Žel, je v naší době mnoho sporů mezi věřícími – ale nikdo nemůže vážně tvrdit, že žádný z našich moudrých otců neporozuměl slovům evangelia! Může se mýlit Luther, nebo se může mýlit papež – ale není možné, aby se mýlili oba, i v tom, v čem nalézají naprosté shody.

Tedy – vesmír byl stvořen pro člověka. To je pravdivé a jisté. Chceš snad tvrdit, že Bůh stvořil tisíce světů a člověka uzavřel jenom na jediném z nich? Chceš snad tvrdit, že člověk, obraz Boží, jak je psáno, je pouhým věznem okraje vesmíru jako žebrák, kterého nepustí do hradeb města? Chceš tvrdit, že Slunce, tolikrát přirovnané ke Kristovi, je pouhou tisícinou světa, že je jednou z nejobyčejnějších hvězd? Vážně se domníváš, že Pán by si vybral za příbytek jednu z hvězd, o kterých je psáno, že byly stvořeny až po Zemi?

Povím ti, co tě zavedlo na scestí. Byla to žena, o které se zmiňuješ. Žena, se kterou žiješ, jak pravíš, a která zřejmě není tvojí ženou před lidmi. Obávám se, že je spojena se zlými mocnostmi mnohem více, než by ses odvážil hádat. A musím říci, že od Tvého dobrodince, Zikmunda z Vartemberka, jsem zaslechl ještě temnější narážky, které se zde stydím opakovat. Její blouznění, které daleko překonává ty nejhorší věci, které kdy řekl Giordano Bruno, ti docela zatemnilo hlavu. Což je možno dosáhnout svobody na Boží vůli? Uvědomuješ si, jak hříšné to je? Víš, kdo jsou ty její plamenné bytosti, o kterých sníš? Giordano Bruno řekl několik odvážných a moudrých myšlenek, ale v jiném se mýlil. Hvězdy nejsou živé a nemají vlastní vůli. Pán nás řídí přímo, ne prostřednictvím hvězd. Vrať se, prosím, na cestu pokory. Nehledej cesty, které Ti nenáleží, jinak Tvůj konec bude horší nežli konec muže z Noly.

Tvůj přítel

Jan Matouš Wacker z Wackenfelsu

**Jeho Excelence  
císařský rada Jan Matouš Wacker z Wackenfelsu  
dáno na Novém Městě pražském 12. 7. 1610**

Vaše Excelence,  
jako věrný služebník Pána a církve apoštolské Vás jako muže  
moudrého a proslulého oddaností Svatému Otci žádám o radu ve  
věci nanejvýše podivné. Chci Vás proto zpravovati o všem, co se  
událo v mojí farnosti, zejména v onom zlořečeném domě na rohu  
Dobytčího trhu, o který Vaše Excelence kdysi projevila zájem.

Nuže, tento dům, který obýval někdy za Maxmiliána císaře  
podivný cizinec, který se prý zapletl s nečistými silami, tento dům  
je nyní znovu obydlen. Nastěhoval se tam jakýsi vandrák se svojí  
nevěstkou. Nebylo by na tom nic divného, kdyby však lidé z okolí  
několikrát neviděli, že ten vandrák sedí v noci na střeše a hledí  
na nebe kovovou rourkou. A ta ženština jej následuje, jako by se  
chtěli v kočky proměnit. I v jiném se zdá, že nejde o obyčejného  
nuzáka. Když mu řekli sousedé v dobrém úmyslu, jak zlou pověst  
má ten dům, jenom se smál, že má pro strach uděláno. Jindy jej  
viděli platit stříbrnými penězi. Kupoval na trhu podivné věci –  
nějaké byliny, různé lektvary a mazání. A také se prý vyptával po  
Argentum vivum. Jindy nacházeli před domem úlomky červených  
kamenů.

Sumou řečeno, takto se žádný vandrák nechová. Ten muž je  
nadmíru podivný, zřejmě má peníze a skrývá před světem jakési  
temné věci. Velmi se bojím, že nic pro Slávu Pána to nebude. Stín  
těchto věcí by mohl padnout na celou obec, která mi byla zde na  
zemi svěřena. Také by mohl mne i všechny v obci stihnout veliký  
trest od pana arcibiskupa.

Prosím proto Vaši Excelenci, aby ráčila tuto věc co nejpřísněji  
vyšetřit, a také prosím ještě dříve v této věci o radu a moudré  
rozhodnutí stran této věci.

Jan Hycšperk,  
farář od svatého Štěpána

**bez oslovení**

**bez adresy**

**Dáno v Praze, 6. 9. 1610**

Drahý příteli,  
nevím, jak jenom odčinit svá ukvapená slova z doby před dvěma lety. Byla to asi moje vlažnost ve věcech víry, ano, i zbabělost a strach, že jsem se neodvážil pohlédnout Pravdě do tváře. Ale váháním a vlažností si nesmrtelnost nikdo nevybudoval. A štěstí nenalezne ten, kdo se bojí pohlédnout do tváře Pravdy, i kdyby to nebyla Pravda tak vznešená, o jaké jsi mluvil.

Nuže, jistě jsi slyšel o znamenité věci, kterou vynalezl jistý Galileo Galilei. Je to sklo, složené ze dvou broušených čoček, které jsou zasazeny v trubici a které umožňují vidět vzdálené věci, jako by byly mnohem bližší. A tuto znamenitou věc máme nyní na Hradě pražském, u císaře, a jí můžeme skoro denně hledět na oblohu.

Galileo psal již dříve ve svém traktátu o tom, že spatřil čtyři měsíce Jupitera a že Mléčná dráha je složena z nesčíslného množství hvězd. Mohu tyto věci potvrdit, protože jsem je nyní viděl sám a na vlastní oči. A ty, ač jsi podobné věci nemohl vidět, mluvil jsi o nich již před dvěma lety!

Znovu prosím za prominutí. Jsi velký muž, drahý příteli. Mléčná dráha skutečně je tisícem hvězd, vzdálenějším, než je možno spatřit. Hvězd opravdu je mnohem více, než psali staří mudrci. Vesmír je větší, než kdokoli z nás jenom mohl pomyslet. Slunce je jednou z hvězd, jak říkal Bruno. I v tom dalším jsi měl pravdu.

Sotva jsem začal zkoumat tvého Protea – který se skutečně objevuje a mizí právě tak, jak jsi řekl, ohlásil nám Jan Fabricius z Vlámka, že našel již dříve podobnou hvězdu, která se objevuje a mizí v souhvězdí Velryby. A dvojitost hvězdy Albireo také není ojedinělá – dvojitou hvězdu jsem spatřil i v souhvězdí Lyry, blízko Vegy. I tato dvojice hvězd nemění svoji polohu, a zdá se proto, že je nesmírně vzdálená.

Jiný důvod pro nesmírnou rozlehlost vesmíru, který jsi neuvedl, již naznačil kdysi Tycho. Země, pokud se pohybuje po elipse kolem Slunce – a nyní jsem si jist, že tomu tak je – by měla vyvolávat zdánlivý pohyb hvězd po obloze, které by měly během roku měnit polohu, a to tím více, čím jsou blíže. Že se tak neděje, lze vysvětlit pouze tím, že pohyb Země po její nesmírné dráze je ničím ve srovnání se vzdáleností i těch nejbližších hvězd.

Co se týče jiných věcí... nechci soudit rychle. Snad je Trůn Pána skutečně v místech, která nazýváme Labutí. Snad je právě zde Království nebeské, které máme všichni nalézt. Nespěchám s odsouzením odvážných slov – již jednou jsem se mýlil. Ale je třeba, abys věděl, že pro klid na tomto světě, vlastní bezpečí a pohodlí jsem konvertoval ke katolictví. Jsem stále císařův rada, pravá ruka jednoho z mocných tohoto světa, jsem rameno veliké moci, která zanedlouho ovládne celý svět a srazí v prach všechny, kdo se jí postaví. Ach, znovu si vzpomínám na tvoje slova – přichází věk Ohně. Skutečně, přichází. A obávám se, že je nutno být na straně Ohně, ne dřevem, které mu bude za potravu.

Buď opatrný, prosím. Slyšel jsem, že opouštíš Ronov, protože jej Zikmund z Vartemberka prodal Hrzánovi. Slyšel jsem i jiné věci – kde žiješ a co děláš.

Buď opatrný, znovu Tě prosím. Ve věku Ohně nejsou šetření ani géniové. Jeden snaživce už denuncioval všechno Tvé počínání, naštěstí se obrátil rovnou na mne, jinak by se o Tebe již zajímaly síly mocnější a hroznější než já. Skrývej se, příteli. Nemohu a nesmím Tě navštívit. Tento dopis posílám po dobrém poslovi, který umí mlčet. Víím, co hledáš, a přeji Ti štěstí. Ale věz, že nyní jsi na cestě už jenom sám – tady vládne Oheň.

bez podpisu

**bez oslovení**

**bez adresy**

**dáno v Praze, 18. 2. 1611**

Drahý příteli,  
jsi zřejmě poslední, komu mohu beztréstně napsat, aniž bych byl podezírán z nějakého temného úmyslu. I to činím s obavou, že Ti mé psaní způsobí určité nepříjemnosti. Je velmi pravděpodobné, že tento můj dopis bude dopisem posledním. Ale přesto nechci, abys nikdy nepoznal konec toho všeho, abys nepochopil, že cesta, po níž jsem se vydal, má cíl a není slepá.

Krátce – jsme na konci – a zároveň je konec, protože Věk Ohně je zde.

Nejprve musím říci, že veliké tajemství, které je skryto v Evangeliích a které přinesl Kristus, tajemství Skutečné Proměny a Svatého Grálu, o kterém se dnes tolik hovoří, je nalezeno. Existuje způsob, který otvírá zrak, který osvobozuje duši z těla. Je plachta, kterou lze zachytit bouřlivý vítr okolo nás. Jinými slovy – lze využít sílu hvězd, které nerozumíme, k tomu, abychom viděli, co je skryté.

Má slova znějí asi zmateně a nesrozumitelně – ale otevřeným jazykem nesmím hovořit. Ale hlavní víra, kterou jsi ode mne slyšel již mnohokrát, že není vězení, aby k němu nebyl stvořen i klíč, tedy, že existuje klíč k našemu tělu a i k vesmíru, je zcela správná.

Právě v době, kdy mi dorazil Tvůj dopis, podařilo se nám dokončit poslední práci Díla a po té, co jsme pojedli chleba a napili se ze Svatého Grálu, ucítil jsem, jak má duše potřetí v životě opouští tělo, tentokrát z vlastní vůle a vlastní mocí jako orel, a ne jako myš, nesená orlem.

Naše těla se změnila v plamen, v jednu větu, v jeden výkřik, který zazněl vzhůru k nebi. A spatřil jsem nesmírný prostor, Chrám Páně, ve kterém byla Země jenom jednou z tisíce ozdob, pouhý ornament na okně. A Chrám neměl podlahu, stěny ani strop, jen prostor, nesmírný prostor se zářícími světly. Byl jsem malý, nepatrně malý, menší než prach, menší než moucha na okně. Znovu jsem cítil, že jsem jenom myš, vhozená do moře, do hory ledu. A pocítil jsem tak velký strach, jako nikdy předtím.

Když jsem se rozhlédl, uviděl jsem Ji, stejně nepatrnou a vyděšenou, ztracenou v bezbřehém prostoru. Tiskli jsme se k sobě a přáli si být zpět, v malém světě, ze kterého jsme unikli. Protože ten velký svět Venku nám dosud nebyl určen.

Probrali jsme se, ztuhlí děsem a nočním chladem v zahradě domu, kde žijeme. Někde se stala chyba. Něco jsme opomněli. Nečekali jsme, že Venku je to TAK VELIKÉ.

Mlčky jsem sbírali své věci, připravovali znovu Dílo, jako by se nic nestalo. Potom, jako bychom se domluvili, jsme otevřeli Knihu (tu nejmagičtější a nejčarovnější ze všech, Víš?) – a ihned jsme spatřili tato slova:

**Nedotýkej se mne, nebo jsem ještě nevstoupil k Otci svému.**

Ani On tedy nevystoupil vzhůru ihned poté, co vstal z mrtvých. Čekal ještě několik dní. Na co čekal?

A ještě jedna věta tu je: **Chci ho tu nechat, dokud nepřijdu.**

Když jsme potom pohlédli na oblohu, tajemství bylo rozřešeno. Brána byla zavřena, protože jedna z hvězd v Jeho Trůnu chyběla. Už Víš která a proč. **Musíme zde zůstat, dokud nepřijde. Když tu je, můžeme odejít.**

Kdykoli můžeš vidět tajemství Proměny. Ale jenom někdy mohou Proměnění odejít.

Doba čekání však byla mnohem horší, než jsme předpokládali. Příchod Ohně byl stále zřejmější. Soused se začal bát souseda, přítel přítele a bratr bratra. Nenávist kvete na každém kroku. Země je ohrožena temnou silou. Museli jsme odcházet některé dny z domu, zničit všechny poznámky a náčiní a nechat jenom to nejnnutnější. Bohužel ale byla zima a stále venku jsme zůstat nemohli.

Jedné únorové noci jsme zůstali na malostranském břehu, v jednom domě, který nechci jmenovat. Té noci nás probudil hluk ohně. Probrali jsme se a zjistili, že dům hoří. Vyšplhali jsme ven po řetězu na svádění vody jenom v poslední chvíli. Po ulicích se míhali cizí jezdci a vojáci, kteří vraždili každého, koho potkali. Prchali jsme k řece, která byla nejbližší ze všeho. Cestou jsme míjeli hořící domy, rozsekaná těla. Byl to obraz, který jsem viděl kdysi, když zemřel otec. Mrtví měli v očích údiv – byli zabiti, aniž věděli kým a proč.

Za námi vyrazili dva jezdci. Vrhli jsme do řeky, kde byl led velice slabý a báli jsme se, zda nás unese. Byli jsme beze zbraně, zcela bezmocní. Jeden z těch dvou vyrazil za námi. Ani nebezpečí jej nezastrašilo. Prchali jsme, jak jsme nejrychleji mohli, ale jezdec nás nebezpečně doháněl. A když jsme byli skoro na staroměstské straně a jezdec mne zasáhl mečem do ruky a rozpřahoval se k druhé ráně, vyrazil ze staroměstské strany bojovník na koni jako bůh pomsty. Několika mistrnými ranami srazil a probodl jezdce, který nás ohrožoval, prolétl kolem a byl pryč. A já jsem poznal pana Jana z Vartemberka.

Prchali jsme dál k dobytčímu trhu. Tam jsme Jana našli opět. Stál v čele urozených, v rukou zkrvavený meč, a vedl je proti neznámým jezdcům na protějším břehu.

Později jsme se dozvěděli, že císař Rudolf ve svém šílenství povolal vojsko z Pasova proti vlastnímu městu. A jenom zásahem pana Jana a několika jiných odvážných se jim nepodařilo město dobýt.

V příštích dnech chtěl pan Jan vést povstání proti císaři a všem Habsburkům bez rozdílu. Byl stejně skvělý jako boží bojovníci Žižkovi. Nebylo na něm nic směšného. Byl rozvážný, statečný a mluvil moudře. Brojil proti císaři, který se zbláznil. Brojil proti Matyášovi, který chtěl jenom urvat korunu, ale vládnout neuměl. Brojil proti papežově církvi, která pomalu rdousí zemi. Měl pravdu v tom, že jeho nepřátelé byli v tu chvíli v úplném zmatku a velmi slabí. Stačilo jenom trochu síly, snad šlo všechno zachránit.

Ale bylo málo Janů. Lidé měli v očích údiv. Chudí neslyšeli a nevěřili. Bohatí se nebáli. Nikdo nerozuměl. Kráčeli do lví tlamy, klidně a spořádaně.

Za těch několik dní jsem pochopil, že jsme všichni měli Jana poslouchat, že mluvil moudře. Ale už bylo na všechno pozdě. Žalář se uzavírá, milý příteli. Od těchto časů už nebude smět nikdo hledat žádné cesty, protože všechny budou uzavřeny. Že ses přidal na stranu Ohně – to Tě neochrání. Uvnitř zůstanou pochyby a lítost. A pokud někdo Tvé pochyby odhalí, stejně Ohni neunikneš. Radím Ti – odejdi ze země. Ať bude vládnout Císař Blázen nebo jeho bratr Hlupák – nic dobrého Tě tu nečeká.

Svět se zbláznil. Nikdo nevěří nikomu, každý se zavírá před každým. Nemáme jídlo. Už týden jsme nejedli. Čekáme už jenom na příchod našeho přítele, abychom mohli odejít.

Tady už není místo ani pro myši.  
bez podpisu

**Jeho Excellence  
císařský rada Jan Matouš Wacker z Wackenfelsu  
dáno na Novém Městě pražském 28. 4. 1611**

Vaše Excellence,  
připomínám se jako věrný sluha Páně a také Vaší císařské Milosti. Politováníhodné události, ke kterým došlo, mi zabránily konat povinnost stran podivného cizince, o kterém jsem Vás zpravil již minule. Unikl mé pozornosti a nedařilo se mi jej přistihnout při jeho kejklích.

Uniknout moci jeho zlořečeného pána se mu však nepodařilo. Včerejší noci zaslechli sousedé domu na Dobyčtím trhu mohutný rachot, jako od hromu, ač žádné bouře nebylo. Ve velikém strachu vyběhli z domovů vprostřed noci a spatřili, jak ze střechy domu vyraží mocný sloup ohně k nebi. A když vešli do toho domu, už tam nikoho nenalezli. A nebyl tu jediný kus šatstva, jídla ani jiných věcí, jako kdyby dům byl odedávna pustý. Jen ve velké světnici zbyla ohořelá díra ve stropě, kterou běs zřejmě svého sluhu odnesl.

Celý den trávím na modlitbách, abychom byli ochráněni před zlobou zlých. Poprvé ve svém životě jsem viděl na vlastní oči strašnou moc Antikristovu – budiž zlořečeno jeho jméno! – a jak strašný konec vezmou všichni, kdo sejdou z pravé cesty. Před jeho zlobou neunikne nikdo, ani kdyby byl malý jako myš.

Jan Hycšperk,  
farář od svatého Štěpána



# DESKOVÉ HRY

napsal „Alefo“

Deskové hry

## ZAHRAJTE SA S NAMI: LORDS OF WATERDEEP

*Už vás nebaví hrať postavy fantasy hrdinov, ktorých Dungeon Master neustále posiela do kadejakých dúpät kynožiť draky? Radi by ste kariérne postúpili? Zahrajte si stolovku LORDS OF WATERDEEP!*

Pamätáte si intro k EYE OF BEHOLDER I? (Ani ja nie.) Maskovaní *Páni hlbociny* (ktorí si neželajú byť menovaní) sedia kdesi vo veži a cez prostredníkov regrútujú hrdinov mesta Waterdeep, najväčšieho a naslávnejšieho klenotu *Forgotten Realms*, aby riešili veci, s ktorými sa im nechce zapodievať. A samozrejme, keďže ide nielen o dobro mesta, ale aj o súťaživosť a prestíž, z času na čas sa hodí medzi sebou intrigovať či riešiť problémy neobvyklými spôsobmi.

Práve takýmito Pánmi sa môžu stať hráči stolovej hry od Wizards of the Coast.

A úprimne je treba povedať, že tento kúsok sa im naozaj podaril.

### Ako sa to hrá?

LoW je určená pre dvoch až piatich hráčov (zhruba od 12 rokov) a zabaví vás na približne dve hodiny.

V krabici nájdete toho pomerne dosť: dostanete predovšetkým veľký plán mesta (je to Waterdeep ako ho poznáte), päťice figúrok v piatich farbách, priehrštia kociek v iných pestrých farbách, dva druhy peňazí, tri druhy kariet a rozsiahly návod. Napriek tomu, že prvé rozkladanie bude trvať možno aj päť minút, je hra je omnoho jednoduchšia.

Hra, napriek očakávaniam, nie je spoločný boj proti mape a la ARKHAM HORROR. Každý hráč hrá sám za seba a cieľom nahonobiť čo najväčší počet bodov.

Ako získavate body? Tým, že plníte questy! Ale, keďže ste naozaj zvrchovaní Páni mesta, nerobíte to sami (za mladých liet ste sa predsa namakali už dosť), ale máte svojich agentov, ktorých rozosielate po prístavoch, krčmách či iných budovách mesta, aby vám na to zohnali hrdinov. Multi-level dungeoneering v praxi! Ak zoženiete dostatok hrdinov a peňazí, quest sa splní za čo dostanete bodíky a cyklus sa opakuje.

Samozrejme, nie je to až také priamočiare (to by bolo nudné, však?).

Na získavanie bodov existuje viacero možností a odporúčanú cestu vám určí vyžrebovaný Lord zo začiatku hry. Každý quest má svoj typ, ktorý zodpovedá klasickým štyrom povolaniam: áno, sú to bojovnícke, kúzelnícke, kňazské a zlodejské. Každý Lord má svoje obľúbené typy, za ktoré získate na konci hry extra dávku bodov.

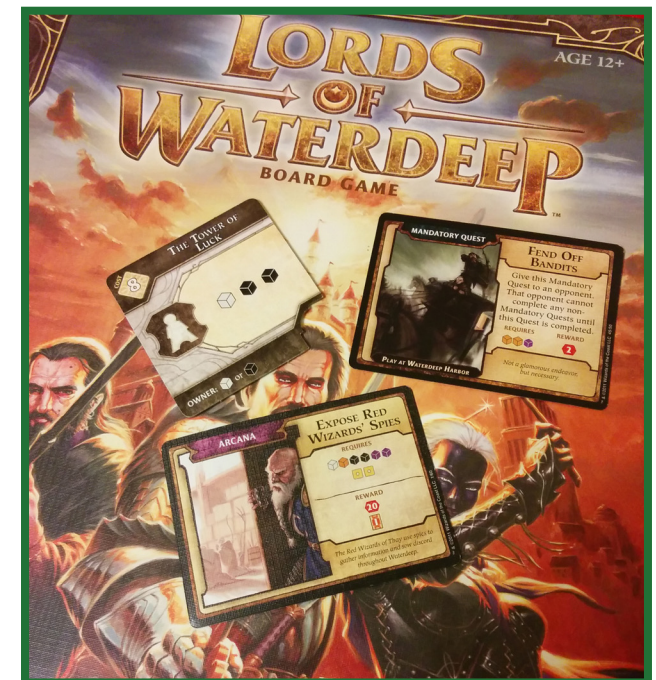
Plnenie questov je podobne priamočiare: karta questu má popisnú úlohu pre pobavenie D&Dčkarov („Špionáž v dome svetla!“), požia-

Wizards of the Coast sa so značkou Dungeons and Dragons už dávnejšie odpútala od rolových hier a sveta miniatúr. Stolových hier pod touto vlajkou je dnes už osem.

davky („Najmi troch bojovníkov, dvoch zlodejov a dva peniaze“) a výslednú odmenu („Dostaneš 6 bodov a 6 peňazí ako bonus“).

### Waterdeep žije, Waterdeep rastie

Samozrejme, netreba zabúdať na spoločný cieľ rozvíjania mesta, pretože čím väčšie mesto, tým viac miest na zháňanie hrdinov a peňazí a odha-





ľovanie questov! Počiatkové budovy vám vychrlia jedného či dvoch hrdinov (napríklad dvoch bojovníkov alebo jedného kňaza), ktorí sú reprezentovaní kockami príslušnej farby; pridelia kartu questu, poskytnú peniaze, umožňujú stavať ďalšie budovy, či umožňujú intrigovať.

Stavať budovy je naozaj dôležité a to hlavne v hre pre viacerých hráčov: v jednej budove môže byť v jednom kole len jeden regrútujúci agent a teda sa môže stať, že pri malom počte budov vo vašom kole už nebudete môcť získať napríklad mágov a tým nesplniť quest a ... ostatní vás predbehnú.

Popri tom nesú budovy v sebe vlastnosti podobné hre MONOPOLY: ak do vašej budovy príde agent cudzieho Lorda, dostanete za to drobnú výhodu.

## Intrigovať?

Intrigy sú polovica zábavy v Lordoch, koniec koncov, nedávali by to do podnadpisu hry len tak pre nič-za nič. Najväčším semenišťom intríg je samozrejme prístav. Ak doň pošlete agenta, zahráte jednu z intrigových kariet a môžete robiť veci poza bučky: typicky získavať nečakaných hrdinov alebo peniaze, či dávať protihráčom povinné questy. LoW však nie sú úplne demoralizujúca hra: v jadre sa drží filozofie eurohier a tak temer neexistuje intriga, ktorá by priamo obrala protihráča o zdroje a tým vyvolala jeho frustráciu.



## Tempo hry a balans

Hra sa deje v rýchlych ťahoch a kolách: vždy, keď ste na ťahu, pošlete agenta, naženiete k sebe questuchtivých hrdinov, alebo zhrabnete peniaze, či postavíte budovu a ak splníte požiadavky, váš quest je hotový. I pri dlhšom rozmýšľaní to nezaberie viac než pol minúty.

Už po dvoch-troch hrách sa odhalia elegantné a priamočiare zákonitosti v hre, ktoré však stále umožňujú v každej hre kombinovať a taktizovať a zameriavať sa na rozličné spôsoby získavania bodov. Môžete ich zbierať cez obľúbené questy vášho Lorda, môžete spustiť mód bratislavského developera, ktorý ostošesť stavia budovy a ryžuje na cudzích agentoch prichá-

dzajúcich doň, môžete skúsiť vyhrať cez peniaze, alebo sa môžete spoľahnúť na to, že získate quest, ktorý vám poskytne dramatickú výhodu v budúcnosti hry. I napriek širokej palete questov, budov a intríg, je hra vybalansovaná a je dosť možné, že ak narazíte na nejakú logickú diery, je už zrejme vychytaná v oficiálnom FAQ.

Poteší aj fakt, že dobrá hrania sa s počtom hráčov nepredlžuje. Čím viac hráčov, tým menej agentov môže každý z nich vyslať v každom kole, a desaťkolový limit hrania dáva pomerne jasnú predstavu, ako dlho hra ešte potrvá.

## Prostredie a setting

Veľkou výhodou je zameranie sa na rokmi overené prostredie D&D a najznámejšieho sveta Waterdeepu. Harcovníkov prilákate na mapu, Harperov, fotku beholdera, či na motivačné texty na kartičkách. Je však faktom, že hra je hodinový stroj, ktorý Wizardi obalili vlastnou frančízou. Áno, je to podobné ako súboje v starých edíciách D&D: ak odnímete akékoľvek opisy, hrdinov, či príchuť sveta, matematický systém a princíp hry bude fungovať i pri rýdzom hádzaní kociek. To, čo je u D&D vysoko diskutabilné, je v LoW prakticky výhodou: nováčikovia si vystačia s tým, že obsadzovaním budov získavajú pestré kocky a peniaze, za ktoré získavajú víťazné body, a zvyšok je príjemným bonusom.

Ďalšia podobná „disociácia“ platí aj pri interakcii medzi hráčmi: LoW sa dajú hrať takmer autisticky, pretože medzihrácke debaty či interakcie takmer neexistujú: každý si ide svojou

cestou, hromadí svoje zdroje. Pri dvoch hráčoch je to myšlienkovou náročnosťou až „casual“ hra, ak opomeniete nutnosť veľkého stola a 5 minút na vybalovanie a rozbalovanie.

## Záver

LORDS OF WATERDEEP sa Wizardom naozaj podarili. Skvelý ťah, kde dobre postavené jadro hry v hábe D&D, primeraná doba hrania a rozumná náročnosť hry, tomu dáva skvelú alternatívnu náplň nielen pre situácie, keď sa vám náhodou nebude chcieť vyťahovať denníky postáv, alebo pre situácie, keď chcete podvratným spôsobom nalákať ľudí zo sveta stoloviek do sveta D&D.

K negatívam azda patrí zbytočná zdanlivá úvodná prekomplikovanosť: niektoré komponenty by fungovali aj v menšom počte a deväť farieb komponentov s dvoma odlišnými významami na úvod pochopiteľnosti nepomáhajú: ešteže na poslednej strane pravidiel je rýchly štart. Je to nevýhoda vybalansovaná vonkajším prevedením: za 40€ / 1200 Kč dostanete množstvo „cingrlátiek“, ale pri znovuhrateľosti sa to vynahradí.



# DRAKKAR

INTERNETOVÝ SBORNÍK ČLÁNKŮ O RPG HRÁCH

Vaše články uvítáme na [drakkarlod@centrum.cz](mailto:drakkarlod@centrum.cz)  
Zapojte se do přípravy dalšího čísla v našich diskuzích.

## REDAKCE

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora  
Redaktoři: „Ecthelion<sup>2</sup>“, Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková  
Korektury: Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková  
Design a sazba: Jakub „boubaque“ Maruš II Obálka: „Ecthelion<sup>2</sup>“

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

