



DRAKKAR ©

INTERNETOVÝ ČASOPIS O RPG

54. ČÍSLO - ÚNOR 2016

OBSAH 54. ČÍSLA

Comics

- 4 Bezejmenný hrdina**
boubaque
Díl XXII. Společenská povinnost

Teorie RPG

- 5 Vyhodnocování konfliktů IV.**
Filip „MarkyParky“ Dvořák
Na konci minulého článku jsme si uvedli dva příklady, kdy z principu není možné, aby pouze jediný hráč mohl vyhodnocovanou situaci správně interpretovat. Tento díl našeho seriálu bude věnovaný právě těmto problematickým příkladům.

Literatura

- 9 Věda ve službách SF IV: Hon na planetu X**
Julie Nováková
Za hranicemi známé sluneční soustavy leží něco tajemného a nepoznaného. Přinese nám to snad zářnou budoucnost, nebo spíš zkázu? V posledních dnech se otázka počtu planet ve sluneční soustavě znovu dostala do popředí – už po několikáté...

- 14 Hrabě Monte Christo**
Argonantus
K románu Hrabě Monte Christo mne, možná překvapivě, zahnalo pátrání u kořenů mnoha žánrů, které byly v Drakkaru probírány. Vedou odtud vlákna vlivu na celou světovou literaturu, včetně té velmi aktuální a dnešní. Rozmotat tento uzel budiž úkolem dnešního literárního putování.

Historie a realita

- 22 Reálie Japonska (Část 2.)**
„Naoki“
Druhá část povídání o tom, jak odlišné je Japonsko od toho, co známe z Evropy.

Herní světy

- 26 Kdo byli rhudaurští horalé**
Ecthelion²
V naší kampani z Tolkienovy Středozemě jsem narazil na problém, co jsou vlastně zač ti „rhudaurští horalé“, kteří bojují po boku angmarských skřetů. Mnoho se o nich neví, zmínění jsou vlastně jen v jedné větě Dodatků Návratu krále.

Doplňky a materiály

- 32 Vylepšování zbraní – část první: Konstrukce a runy**
„Vallun“
Dnes převládá názor, že zbraně definované jako krátký meč +3 jsou nudné, vhodné snad leda do počítačových her. Ovšem i pro zdánlivě nudné zbraně mohou platit určitá vnitřní pravidla, která učiní svět o maličko soudržnější či zajímavější a vytvoří nějaké ty komplikace, či dokonce zápletky. Článek je primárně koncipován pro hry ve stylu D+D – a při uplatnění celé škály možností – hry bezesporu epické.
- 40 Dobrodružství: Zlaté obrůvky**
Ctibor „Korhul“ Brančík
... a od té doby na tom místě žije obr ze strachu proměněný v raracha. Ve dne dlí v duté skále ze svého bývalého těla a v noci vylézá ven a pečuje o záhony se zlatými borůvkami. Tomu, kdo by ho dokázal proměnit zpátky na obra, dá celý poklad, který je zakopaný pod skálou. A pokud by chtěl někdo ochutnat borůvky z jeho zahrádky, ať počítá s tím, že se mu zle povede.

ÚVODNÍ HAIKU

**Kam se ztratil sníh?
diví se kos na plotě.
Odkládá šálu.**



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.

připravil boubaque

Comics

BEZEJMENNÝ HRDINA

Díl XXII. Společenská povinnost



napsal Filip „MarkyParky“ Dvořák

Teorie RPG

VYHODNOCOVÁNÍ KONFLIKTŮ IV.

V minulém dílu seriálu o vyhodnocování v RPG jsme si představili úskalí spojená s interpretací výsledku vyhodnocení. Předpokládali jsme při tom, že pravomoc pracovat s výsledkem má vždy právě jeden hráč, a rozebírali jsme, jakým způsobem může jeho rozhodování ovlivnit hru, či dokonce být příčinou neshody. Na konci článku jsme si však uvedli dva příklady, kdy z principu není možné, aby pouze jediný hráč mohl vyhodnocovanou situaci správně interpretovat. Tento díl našeho seriálu bude věnovaný právě těmto problematickým příkladům.

Dílek třetí a kousek – Sdílení pravomoci interpretovat...

Uzavřená a otevřená hra

V **otevřené hře** všichni hráči sdílí informace o tom, co se děje, a tak mají všichni stejný přehled o tom, čeho lze jednotlivými akcemi dosáhnout. Pro hráče by tedy neměl být problém svěřit pravomoc popsat si své vítězství libovol-

nému hráči. V **uzavřené hře** je to o něco složitější. Ve světě se mohou vyskytovat informace, které hráči neví a které mohou ovlivnit popis výsledku vyhodnocení v příběhu. Někdy je hráčům zřejmé, že tyto informace zatím nemají (např. výslech či prohledávání neznámé místnosti), a je tedy nasnadě, že i když jindy by měli plnou pravomoc vyprávět, tentokrát budou muset řešit situaci jinak:

- Pokud již daná informace existuje, pak se budou muset zeptat svého Vypravěče a ten jim chybějící informaci doplní.
- Pokud daná informace ještě neexistuje či je neúplná, pak může klidně Vypravěč ještě část interpretační pravomoci s hráčem sdílet – a doplnit sám jen kousek.

Anežka a Bětka se rozhodly si zahrát fantastickou detektivku. Anežka je Vypravěčka a Bětka hraje postavu hraničářky Břislavy, která se vydala do starého mlýna vyšetřit záhadnou vraždu. Anežka si ve svém příběhu připravila zápletku, ve které mlýn přepadla banda lapků pod vedením loupežníka Lavoje. Když Břislava dorazila na místo, Bětka Anežce oznámila, že její postava se pokusí prohledat stopy v okolí chaty. Bětka o Lavojevě bandě zatím nic neví, a proto nemůže případný výsledek úspěšného hodu na stopování popisovat úplně sama. Proto se po úspěšném hodu Anežky zeptá, co Břislava našla.

- ▶ Pokud má Anežka již připravené složení celé tlupy, či dokonce v odehraném příběhu již zaznělo např. kolik má tlupa členů, potom Anežka sama odpoví na celou Bětčinu otázku. Popíše, kolik stop Břislava našla, a zmíní i nějaké další zvláštnosti, které ze stop vyplývají.
- ▶ Pokud ale vše zatím není úplně jasné, Anežka se může přece jen s Bětkou o pravomoc vykládat výsledek podělit. Může jí třeba sdělit, že u domku byla pětičlenná tlupa (což je předem daná, ale doposud tajná informace), ale nechá Bětku samotnou dál doplnit, např. jak byli obutí, zda se kolem stop otiskly zbraně či zda byl někdo z tlupy raněn.
- **Může se stát, že v takovém případě Bětka vloží do hry něco naprosto neočekávaného, např. prohlásí, že na místě našla hroty skřetích šípů. Jestliže Vypravěčka Anežka jednou přenechala pravomoc interpretace Bětkě, už by měla informace, které Bětka vložila do příběhu, respektovat. Neznamená to ale, že by nutně musela zahodit celý připravený příběh. Možná bude stačit, když si od teď poznamená, že nejméně jeden člen Lavojovy bandy je skřet a lukostřelec.**

Občas se ale stane, že přítomnost tajné či uzavřené informace ve hře není na první pohled zřejmá. Hráči mohou například chtít provést konkrétní akci, která je s ohledem na okolnosti nemožná. Kvůli **uzavřené hře** to ale hráči

zatím netuší. Předmětem neshody mezi hráči pak může být skutečnost, že hráč nedostane ve svém vyhodnocení to, co očekával, a neví proč.

Anežka s Bětkou pokračují ve své hře a Břislava se konečně poprvé utká s Lavojem. Bětko (ani Břislava) ovšem netuší, že Lavoj je ve skutečnosti upír, běžnou zbraní nezranitelná bytost.

Pokud hráči používají **vyhodnocení úspěšnosti činnosti**, je řešení jednodušší. Vyhodnocení nám totiž dává informaci o kvalitě provedení a to je také podkladem k interpretaci. Jestliže ve hře vždy výsledky interpretuje Vypravěč, pak vůbec k problému nedojde a rovnou popíše, co se stalo, byť je to neočekávané. Jestliže si ve hře své výsledky popisují hráči, pak čas od času při konfrontaci s takovou skrytou informací Vypravěč oznámí, že tentokrát musí způsob, jakým se výsledek zapsal do příběhu, popsat sám.

Bětko se rozhodne, že střelí Lavoje lukem. Zachrání kostky a výsledkem hodu je velmi dobrý zásah. Vypravěčka Anežka si vezme slovo a popíše Bětku, že přestože její výstřel byl naprosto přesný a běžného člověka by možná i skolil, Lavoj si ze zásahu šípem vůbec nic nedělá a vypadá, jako by ho zranění nebolelo a neoslabovalo.

Všimněme si, že i v tomto případě klidně může Vypravěč přece jen část pravomoci stále přenechat hráči – Anežka může třeba Bětku nechat

popsat, kam se vlastně trefila, a teprve potom si vzít slovo.

Jak jsme si popsali výše, Bětko může být zklamaná z toho, že výsledek akce neodpovídá očekávání. Anežka se tomu v našem příkladu snaží předcházet následujícími kroky:

- Protože výstupem z vyhodnocení je kvalita provedené akce, zohledňuje tuto kvalitu ve svém popisu.
- Nedrží hráče ani postavu v nejistotě a nebere jí úspěch. Potvrzuje očekávaný výsledek a dává najevo, že do hry vstoupila nějaká dosud utajovaná okolnost.
- V případě, že nemůže hráče odměnit očekávaným mechanickým vítězstvím (např. počtem odečtených životů), alespoň mu poskytne odměnu v podobě získané informace.

Někteří hráči preferují, když mohou hru porazit svým intelektem – rádi luští připravené hádanky a lámou si hlavu nad na první pohled nevysvětlenými situacemi. Pro ně nejenže taková situace obsahující rozpor mezi výsledkem vyhodnocení a popisem tohoto výsledku není zklamáním, ale naopak je vítaným herním prvkem, který dá hráči materiál k přemýšlení. Aby to tak opravdu fungovalo, musí ale Vypravěč opravdu hráče za jeho úspěchy odměňovat, nikoliv je hráči odepírat.

O něco složitější je, když hráči v **uzavřeném hře** používají **vyhodnocování naplnění záměru**. Hráč, který deklaruje, že chtěl dotyčného



zranit, by se mohl cítit právem ošizen, že jeho záměr nebyl naplněn, ačkoliv v hodu uspěl.

- Jedno možné řešení je nabídnout hráči alternativu k jeho úspěchu (např. získání informace, že jeho záměr nebyl naplněn, protože cíl je nemrtvý, nebo že dobře mířená rána sice neznámého nezranila, ale odmrštila). Tento přístup je velmi podobný tomu, který jsme si uvedli u vyhodnocení úspěšnosti činnosti. Jeho výhodou je, že hra zůstává do posledního okamžiku uzavřená. Nevýhodou je, že hráč se i tak může cítit podveden – svůj záměr přece hlásil právě proto, aby byl v případě úspěchu naplněn.
- Druhým řešením je dopředu před hodem hráči oznámit, že jeho záměr pravděpodobně nejde naplnit, a požádat ho, aby jej přeformuloval. Výhodou tohoto přístupu je, že hráči zachovává jeho pravo-

moci popsat si výsledek a nehrozí zklamání. Nevýhodou tohoto přístupu je, že odkrývá některé informace předčasně, před vyhodnocením, a hra přestává být uzavřenou.

- Třetí variantou je nechat hráče naplnit jeho záměr, ale pozměnit popis toho, jakým způsobem hráč svého úspěchu dosáhl – v případě upíra tedy např. hráči nabídnout popis, ve kterém se rána zbraní sice mine účinkem, ale upír se při obraně dotkne růžence na hráčově hrudi a ten jej spálí. Tento přístup je vhodný hlavně pro silně příběhově orientované hry, kde tolik nezáleží na přesném použití té které dovednosti a pravidla spíše rozhodují o tom, kdo bude zrovna vyprávět dál. Výhodou je, že hráč nakonec dostane to, co chtěl. Nevýhodou je, že občas bývá obtížné vymyslet smysluplné zdůvodnění a může dojít i k tomu, že hráči budou mít pocit, že mechanicky používají úplně jiné dovednosti či vlastnosti, než popisují.

Mohu popsat, jak reaguji ostatní postavy?

Do obdobné kategorie jako rozhodnutí, zda hrát otevřeně či uzavřeně, patří i rozhodnutí, zda smí hráč, který má pravomoci interpretovat, popisovat reakce ostatních postav. Toto je obzvláště

citlivé téma, kde se hráčské preference mohou velmi silně lišit. Zatímco někteří hráči investují do svých postav velké množství tvůrčí energie, či si s nimi dokonce budují osobní pouto, takže zásah do svobodné vůle své postavy pak považují za krajně nežádoucí, jiní hráči zase mohou přistupovat k postavám jako k loutkám a bavit se tím, jak jsou jejich avataři zmítáni osudem.

Řešení této situace je velmi podobné řešení situace s tajnými informacemi v uzavřené hře – ostatně to, jak bude ta která hráčská postava reagovat v určitých situacích, ví nejlépe pouze její hráč. Proto je vhodné opět se podělit o pravomoc interpretovat výsledek, tentokrát ale s hráčem, jehož postava je vyhodnocovanou akcí či konfliktem ovlivněna.



V krátké potyčce upír Lavoj Břislavu přemůže a unese na svůj hrad. Tam se o ni však začne starat, dvořit se jí, přináší ji květiny, opíjí ji vínem, chová se jako pravý rytíř. Jednoho večera Anežka Bětce oznámí, že Lavoj chce Břislavu svést a následně hodí na kostkách úspěch.

Přestože by bylo lákavé rovnou popsat, že Břislava upírovým svodům podlehl a zcela se mu oddala, Bětce by takové vyznění scény mohlo být nepříjemné. Proto Anežka raději Bětce jen oznámí, že upír byl ve své snaze úspěšný. Pro Bětku pak může být mnohem přijatelnější, když si scénu popíše tak, že Lavoj Břislavu vlastně omámil a ona mu podlehl proti své vůli.

Náš příklad se záměrně týká velmi kontroverzního tématu. Ve většině her totiž hráči velmi snadno přijmou důsledky pro svou postavu, pokud je cílem zastrašení či magie. Jakmile ale přijde na otázku, zda je možné si ve hře vynutit nějaké konkrétní jednání, sex či dokonce vznik vztahu mezi postavami jen s pomocí herní mechaniky a kostek, tak už se odpovědi velmi různí. Možná se Bětce v našem příkladu vůbec nechce hrát milostnou scénu. Nebo je její postava naprosto věrná svému milému a nikdy by jej nezahladila. Případně žije v celibátu. Může Bětka výsledek takového hodu odmítnout? A pokud ano, nestane se naopak prohlášení „to by moje postava ni-

kdy neudělala“ univerzální výmluvou, kdykoliv se hráči nebude líbit výsledek vyhodnocení?

Přimět postavu jednat proti vůli hráče totiž je pro hráče srovnatelné se smrtí postavy, ne-li horší. Protože hráč bude muset se šrámem, který jeho postava obdrží, hrát dál. Proto pokud už vaše hra přece jen dovoluje mechanicky odehrávat i sociální konflikty, je vhodné ty nejvážnější důsledky akcí, jako jsou zrady, sex či manipulace se vztahy, zařazovat do hry se stejnou vážností, rizikem a vědomím důsledků, s jakým se ve hře vyskytuje právě smrt hráčských postav.

Trochu jiné to je u bezejmenných cizích postav. U těch je naopak žádoucí, aby s nimi hráči ve hře mohli manipulovat a dosahovat tak svých cílů. Za poznámku ovšem stojí, že ač u bezejmenných cizích postav přebírání kontroly nad jejich reakcemi nikomu nemusí vadit, popisování reakcí významnějších cizích postav může být pro Vypravěče stejně závažný zásah do hry jako popisování reakcí hráčských postav. Vypravěč k nim může mít vytvořenou obdobnou citovou vazbu jako hráči ke svým postavám, případně může hrozit i prozrazení nebo rozbití části zápletky.

Závěrem tohoto dílu našeho článku se tentokrát nedobereme k žádnému univerzálnímu řešení, jak s vynucenými reakcemi postav jiných hráčů zacházet, protože žádné takové neexistuje. Různí hráči mají různé preference a také různé herní systémy dávají sociálním mechanikám různou vážnost. Přesto si dovolím nabídnout alespoň tři základní rady:



- Interpretace jednání cizích postav jsou velmi úzce spjaté s popisováním naplněných záměrů. Pokud je ve své hře nechcete, domluvte se klidně se spoluhráči na tom, že sociální konflikty či interakce se budou vždy odehrávat pouze jako vyhodnocení akcí, a to i tehdy, pokud jinde ve své hře záměry používáte. Popis reakce na takový úspěch potom můžete nechat na poraženém hráči.
- Pokud přece jen interpretace reakcí ostatních postav ve hře chcete, zamyslete se, kdykoliv se vám ve hře naskytne příležitost ovládat určité jednání postavy jiného hráče nebo si ho vynutit, chvíli nad tím, jak byste situaci vnímali, kdyby se role obrátily. A to nejen role postav, ale i role hráčů. Zejména při odehrávání citlivých

témat, jakými jsou milostné vztahy, přátelství či naopak zrada, ať už na osobě, či principu.

- V neposlední řadě, i když se se spoluhráči domluvíte, že půjdete až na hranu a vzájemné zásahy do chování postav si dovolíte, vždy mějte po ruce záchrannou brzdu a dovoďte hráči, o jehož postavu se jedná, aby měl poslední slovo. Možná, že herní mechanika určila, že zradí svého přítele. Možná, že jste jako vítězové konfliktu rozhodli, že ho k tomu přimělo kouzlo či přesvědčivý rozhovor. Ale nevnucujte takovému poraženému hráči svůj vlastní popis plný radosti a bujarého veselí – přece jen se jedná o jeho postavu a on bude nejlépe vědět, jakým způsobem se na ní taková zrada podepsala.

napsala Julie Nováková

Literatura

VĚDA VE SLUŽBÁCH SF IV: HON NA PLANETU X

Za hranicemi známé sluneční soustavy leží něco tajemného a nepoznaného. Přinese nám to snad zářnou budoucnost, nebo spíš zkázu? Tak se ptala řada autorů science fiction, když se zamýšleli, jestli jsou naše znalosti o stavbě naší soustavy úplné a zda za známými hranicemi nečíhá něco „navíc“. Podobnou otázku si kladou i vědci, i když spíš než v intencích zářné budoucnosti či zkázy nebo dobrodružství uvažují v intencích vysvětlení oběžných drah a pozorování. V posledních dnech se otázka počtu planet ve sluneční soustavě znovu dostala do popředí – už po několikáté...

Honba za osmou a devátou planetou

Něco bylo v nepořádku s Uranem. Pohyb planety vykazoval nepravidelnosti, které se zřejmě daly vysvětlit jediné gravitačním působením dalšího, dosud neznámého světa. Astronomové záležitost trápila už od přelomu 18. a 19. století. Ovšem teprve těsně před polovinou 19. století byla záhada vyřešena. Britský astronom John Couch Adams ve 40. letech podnikl sérii výpo-

čtů s cílem neznámou planetu nalézt... jeho výsledky na to však nestačily. Závod vyhrál černý kůň z druhého břehu La Manche, který o Adamsových (nezveřejňovaných) snahách ani nevěděl.

Léto 1846. Francouzský matematik Urbain Le Verrier opět usedá ke svým výpočtům vycházejícím z nepravidelností pohybu Uranu na obloze. Dochází k předpovědi pozice tělesa, které jej ovlivňuje, a v dopisu poprosí o ověření předpovědi berlínského astronoma Johanna Gottfrieda Galla. Dopis dorazí 23. září. Galle na rozdíl od francouzských astronomů nelení a ještě té noci se chopí ovládání jednoho z nejlepších teleskopů světa v kupoli Nové berlínské observatoře, kde pracuje. A ještě téže noci také za pomoci svého studenta a pečlivého porovnávání hvězdných map objeví objekt, který není hvězdou – jde o hledanou planetu, na sklonku toho roku oficiálně nazvanou Neptun (byť proces jejího pojmenování byl bezmála tak dramatický jako samotné pátrání).

Dnes je objev Neptunu učebnicovým příkladem vědecké práce. Náznorně ukazuje, jak se pozorování s teorií mohou snoubit ve formulování nových hypotéz, které můžeme testovat a posouvají hranice našich znalostí kupředu (a jak může být bez patřičných teorií a opakování pozorování něco přehlédnuto – Neptun pozoroval už Galileo, jen jej nepovažoval za planetu). Nicméně záhy po objevu Neptunu nadešla éra hledání další „planety X“, která pro změnu ukazuje, že nepřesná pozorování nás mohou zavést do slepé uličky.

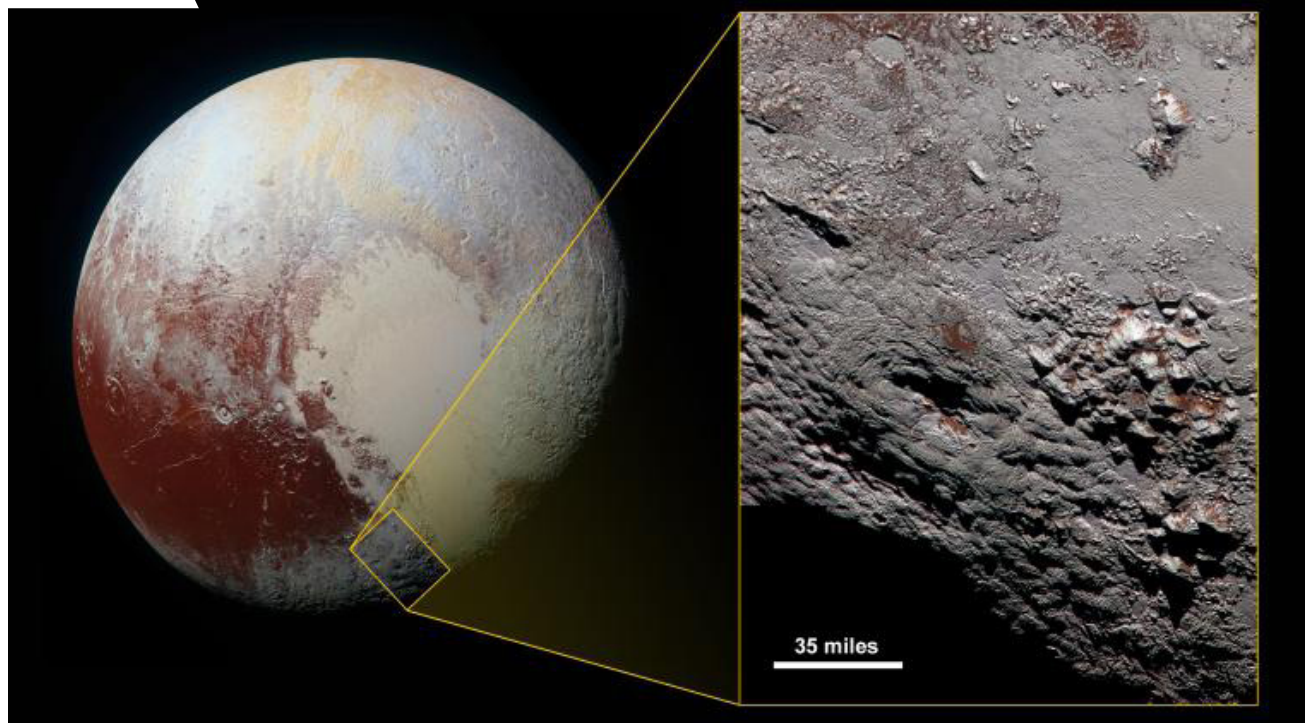


Courtesy NASA/JPL-Caltech.

Je něco fantastičtějšího než spatřit srpek vzdáleného světa věčného ledu? Na snímku pořízeném New Horizons při loňském průletu kolem Pluta je nádherně vidět řídká dusíková atmosféra trpasličí planety a na osvětleném srpku náznak fascinujících útvarů na jejím povrchu.

Zdálo se totiž, že oběh Uranu vykazuje další drobné nepravidelnosti, které může vysvětlit jediné přítomnost další velké planety. Šlo o nepravidelnosti zhruba stokrát slabší než ty přičítané Neptunu, a tak se už tehdy někteří astronomové domnívali, že může jít o chybu pozorování a nikoli vliv jiného tělesa – bylo by však chybou tuto možnost neprověřit. Další astronomové zase vyvozovali existenci dalších planet z drah tehdy známých komet. Někteří předpokládali až sedm dalších planet.

Nejznámější a nejintenzivnější snahou nalézt „planetu X“ byla činnost Lowellovy observatoře v Arizoně. Bohatý americký matematik a astronom Percival Lowell se proslavil zejména



Courtesy NASA/JPL-Caltech.

Při průletu kolem Pluta a jeho měsíců Ioni v červenci nám sonda New Horizons ukázala, že jde o fascinující a geologicky živý svět. Na výřezu se nachází pravděpodobný kryovulkán monumentálních rozměrů.

dvěma věcmi: Vírou v existenci kanálů na Marsu postavených mimozemskou civilizací a pátráním po deváté planetě. Ač Lowell sám zemřel v roce 1916, činnost jím založené observatoře pokračovala a v roce 1930 mladý astronom Clyde Tombaugh skutečně objevil novou planetu – Pluto – nedaleko od jedné z lokalit předpovězených Lowellovými výpočty.

Nějakou dobu se zdálo, že Lowellova kontroverzní reputace v tomto bodě dojde uznání. Nalezené těleso však bylo i pomocí silného

teleskopu vidět jen jako nepatrná tečka, což naznačovalo malé rozměry nebo nízkou odrazivost povrchu. Zpočátku se běžně přijímaný názor ustálil na rozměrech o něco menších než Země a hmotnosti zhruba odpovídající Zemi, i když ne všichni s ním souhlasili. Už tehdy se řada astronomů domnívala, že k nalezení planety došlo spíše náhodou než na základě Lowellových propočtů a že půjde o menší těleso.

Jak se postupně odhady na základě pozorování zpřesňovaly, daly jim za pravdu a Pluto

se smršlo z hmotnosti Země na desetinu, setinu ... a nakonec přibližně pětsetinu. Nejvíce pomohlo jeho hmotnost stanovit objevení jeho měsíce Charonu roku 1978. Díky jejich vzájemnému pohybu už nebylo nejmenších pochyb, že Pluto má daleko menší hmotnost, než se předpokládalo původně. Rozhodně nemohlo být zodpovědné za nepravidelnosti v oběhu Uranu.

Na nějaký čas hledání Planety X opět trochu ožilo, ale po průletu *Voyageru 2* kolem Neptunu se ukázalo, že dřívější odhad jeho hmotnosti a tím pádem i gravitačního vlivu na Uran byl trochu nepřesný. Vysvětlení oběhu ledových obrů už žádnou Planetu X nevyžadovalo.

Konec samoty Pluta

Postupně jsme začali objevovat další vzdálená tělesa: V roce 1978 Plutův velký měsíc Charon, od počátku 90. let další ledové planetoidy v oblasti, jež vešla ve známost jako Kuiperův pás. Počátkem našeho tisíciletí začalo být zřejmé, že Pluto není ojedinělé těleso. Dnes v těchto vzdálených výspách naší soustavy známe jednu hmotnější (byť o chlup menší) trpasličí planetu, Eris, a více než deset těles alespoň polovičních rozměrů Pluta. Celkový počet známých transneptunických těles je výrazně vyšší, neboť jde i o řadu menších planetek, asteroidů či kometárních jader.

V roce 2003 byla objevena trpasličí planeta zhruba poloviční velikosti Pluta a vskutku podivného ražení. Její dráha je velice excentrická, s periheliem okolo 76 AU a aféliem bez-

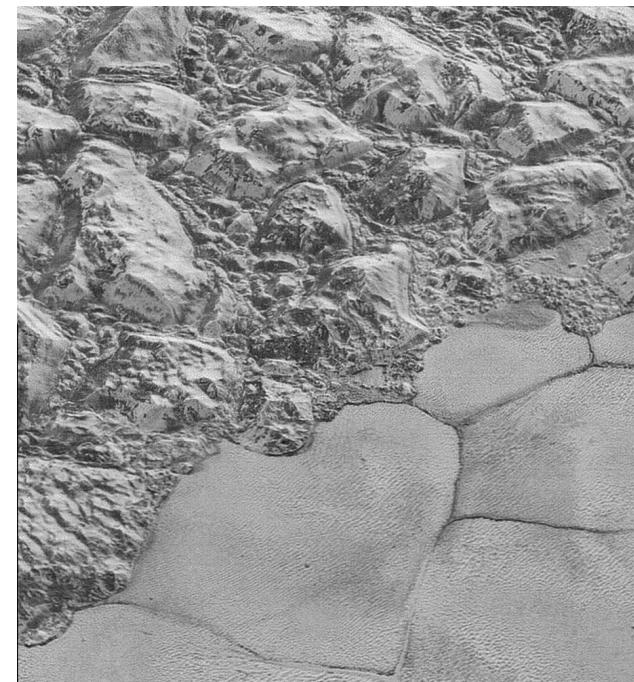
mála 950 AU* daleko. Jeden oběh jí trvá zhruba něco přes jedenáct tisíc let. Toto skandální těleso bylo pojmenováno Sedna a donedávna zůstávalo jediným objektem svého druhu – dokud nebyl před dvěma lety ohlášen objev tělesa s názvem 2012 VP113, další trpasličí planety na velmi excentrické dráze.

Objev Sedny rozvířil spekulace o tom, co ji mohlo postrčit na tak výstřednou dráhu. Byl to snad průchod jiné hvězdy v relativní blízkosti Slunce (kolem 800 AU či dál), což je zejména v dobách krátce po zrodu Slunce v jeho zárodečné mlhovině s dalšími „sourozenci“ dobře představitelný scénář? Mohlo jít o pošouchnutí více hvězdami? Mohla by Sedna dokonce být zachyceným tělesem, které se zformovalo u jiné

* 1 AU neboli astronomická jednotka je rovna vzdálenosti mezi Zemí a Sluncem (cca 150 milionů km). Pro srovnání: Neptun obíhá přibližně 30 AU daleko od Slunce, Pluto má perihelium přes 29 AU a afélium přes 49 AU od Slunce.

hvězdy? Nebo jde o gravitační vliv dosud neznámého většího tělesa v naší soustavě?

Objevitelé 2012 VP113, Chad Trujillo a Scott Sheppard, navrhli na základě matematických simulací možnou existenci superzemě (zjednodušeně řečeno planety s hmotností mezi Zemí a Neptunem) s velkou poloosou dráhy více než 200 AU jako vysvětlení dráhy těchto těles. V exoplanetárních systémech jsou superzemě poměrně běžnou záležitostí, v naší soustavě

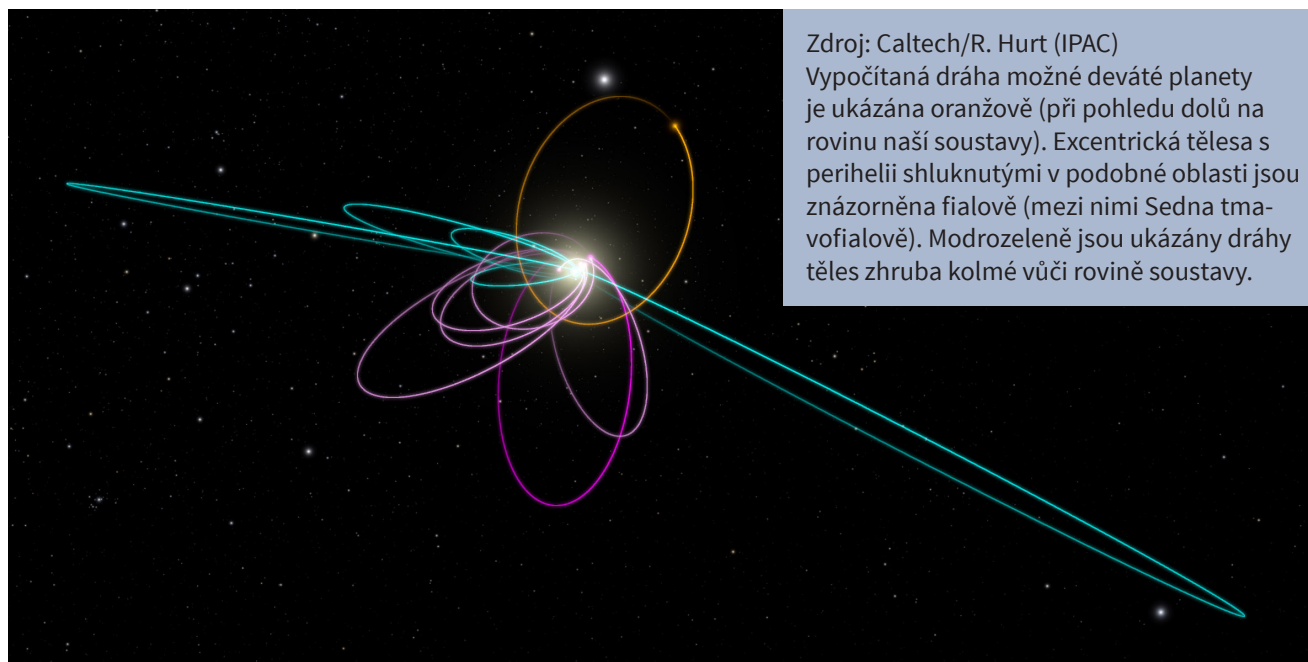


Courtesy NASA/JPL-Caltech.

Majestátní hory vodního ledu lemující hladkou a geologicky mladou pláň Sputnik Planum vyplněnou téměř čistým dusíkovým ledem jsou jen zlomkem dechberoucích výjevů z Pluta, které nám New Horizons přinesly.

však žádnou takovou planetu nemáme – nebo o ní alespoň zatím nevíme. Modely vzniku soustavy naznačují, že se taková mohla zformovat a být gravitací plynných a ledových obrů vyvržena buď na periferii soustavy, nebo zcela mimo ni.

V nedávné době vzbudil rozruch článek Konstantina Batygina a Mika Browna, jejichž model vysvětluje shluknutí perihelií šesti excentrických transneptunických těles, podivnou



Zdroj: Caltech/R. Hurt (IPAC)

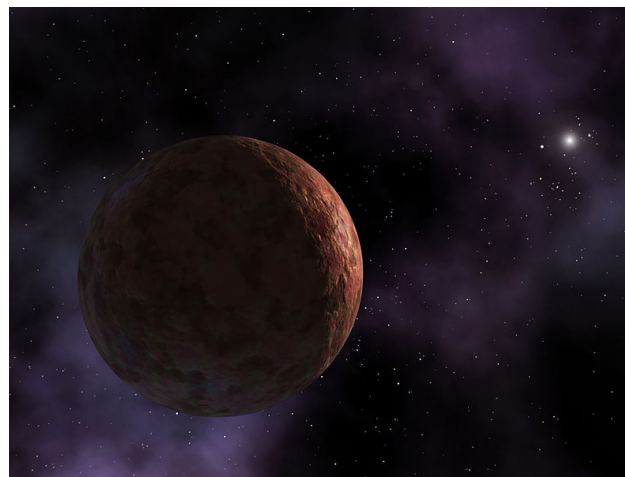
Vypočítaná dráha možné deváté planety je ukázána oranžově (při pohledu dolů na rovinu naší soustavy). Excentrická tělesa s perihelií shluknutými v podobné oblasti jsou znázorněna fialově (mezi nimi Sedna tmavofialově). Modrozeleně jsou ukázány dráhy těles zhruba kolmé vůči rovině soustavy.

dráhu Sedny i 2012 VP113, a dokonce (což původně neočekávali) přítomnost známých excentrických těles s vysokou inklinací (velkým úhlem své dráhy vůči rovině soustavy). Vysvětlením by mohla být planeta o hmotnosti zhruba deseti Zemí s výstřednou drahou a periheliem přes 200 AU, aféliem až okolo 1200 AU. Jejich model předpovídá i existenci objektů, jejichž vysvětlení autoři původně neočekávali, bral v úvahu řadu možností a klade poměrně jasné meze na dráhu hypotetické planety.

Pak tu jsou samozřejmě i dnes již nevědecké hypotézy o tom, co ještě může ležet v dálavách naší soustavy. Proponenti obří plyné planety Nibiru (někdy dokonce tvrdící, že je na dráze procházející v blízkosti Země, což je o to větší nesmysl) i hvězdného souputníka Nemesis (který byl původně vážně navržen jako možná příčina periodicity vymírání^x a pak se toho chytili příznivci konspiračních teorií) jsou stále celkem početní, ale plyné obry ani další hvězdy už v našem nejbližším sousedství čekat nemůžeme. Jak to můžeme vědět, ptáte se?

Odpovědí je plošný průzkum oblohy sondou WISE v infračerveném spektru. Ten vyloučil přítomnost plyných obrů o hmotnosti Saturnu do 10 000 AU a o hmotnosti Jupiteru do 26 000 AU (a jak už jistě tušíte, případnou hvězdu nebo třeba hnědého trpaslíka by našel tím spíše – a nové hnědé trpaslíky sonda skutečně

^x Není ale jasné, zda se ve vymírání vůbec nějaká reálná periodicitu vyskytuje nebo jde o statistický artefakt.



Umělecká představa Sedny.
Zdroj: Wikimedia Commons

našla ... ve vzdálenostech od šesti světelných let dál) a to jsou ještě konzervativní odhady. Novější práce Kevina Luhmana je rozšiřuje na 28 000, resp. 82 000 AU. Pro srovnání, jeden světelný rok je něco přes 63 000 AU.

Pseudovědci i milovníci konspiračních teorií tedy mají smůlu – Nibiru ani Nemesis se nedočkáme. Ač přítomnost plyných planet ve větších než uvedených vzdálenostech není zcela vyloučena, jejich gravitační působení by rozhodně nevedlo ke kataklyzmům, jaká proponenti těchto konspiračních teorií prosazují. Asi si budou muset vymyslet nový konec světa. A nebo taky ne; navzdory vyvrácení reálnými daty jim pořád dost lidí věří.

Vraťme se ale k vědě a k novému modelu Batygina a Browna. Obrovským plus jejich práce je relativně „snadná“ testovatelnost – víme při-

bližně, kde hypotetickou planetu hledat, a pokud ji ani dostatečně silnými teleskopy nenalezneme, budeme se muset poohlédnout po jiném vysvětlení než deváté planetě. I pokud je planeta momentálně blízko afélie, tedy nejvzdálenějšího bodu své dráhy vůči Slunci, mohly by ji potenciálně zachytit silné teleskopy jako Keck a Subaru (jehož výhodou je i široké pole pozorování). Část potenciálních lokalit už je i vyloučena předchozími pozorováními. V roce 2023 by také měl být spuštěn provoz LSST (Large Synoptic Survey Telescope), který by měl být schopen i detekce planet o velikosti Země ve vzdálenosti do cca 500 AU. Pokud předpokládanou planetu nenalezneme zhruba do počátku 30. let, bude nanejvýš pravděpodobné, že žádná taková neexistuje.

Můžeme čekat leccos

Musím přiznat, že doufám, že se existence planety předpovězené Batyginem a Brownem potvrdí. Kdo by si také nepřál, abychom objevili zcela nový zajímavý svět takřikajíc za humny? Stovky astronomických jednotek jsou na naše poměry obrovská vzdálenost, ale v blízké budoucnosti nikoli nepřekonatelná pro naše sondy, i když bychom na jejich pozorování čekali alespoň několik desetiletí. Zatím můžeme nechat pracovat naši fantazii, jak by taková planeta mohla vypadat...

Při hmotnosti okolo deseti Zemí by podle svých rozměrů mohla mít nižší i vyšší povrchovou gravitaci než Země, takže procházka na tomto exotickém světě není do budoucna vylou-

čena (alespoň pokud existuje). Bylo by tam ale pořádně mrazivo, co myslíte? Bez atmosféry by se tam teplota i poblíž perihelia mohla pohybovat kolem dvaceti stupňů nad absolutní nulou.

Ale povšimněte si klíčové fráze „bez atmosféry“. S hustou atmosférou s dostatečným podílem skleníkových plynů by si i tak vzdálený svět mohl potenciálně udržet na povrchu podmínky přijatelné pro procházku v běžném oblečení (za předpokladu, že by pro nás tamní podmínky nebyly smrtící jiným z mnoha možných způsobů). U superzemě zformované ve vzdálenější části oblasti, kde vznikaly planety a v raných dobách soustavy vyvržené gravitačním pošťouchnutím od ledových obrů na periferii, bychom vcelku re-

alisticky mohli očekávat i hustou, převážně vodíkovou atmosféru nabranou z plynu primordiálního disku kolem Slunce. A molekulární vodík je velmi účinným skleníkovým plynem...

Protože nechci přepisovat, co již hezky shrnuli jiní, doporučím na tomto místě článek Tomáše Petráska o bludných planetách ([anglicky v Clarkesworldu](#)) a jeho chystaný článek o světech s vodíkovou atmosférou pro časopis Vesmír. Shrňme jen, že dokonce i pro planetu bez jakékoli hvězdy je za předpokladu vhodné atmosféry představitelné mít na povrchu podmínky pro existenci kapalné vody. Ani autorům hard SF tedy nic nebrání posadit takový svět na periferii naší vlastní soustavy.

Co na to tedy autoři SF?

Dálavy sluneční soustavy nejsou autorům nijak cizí. Starší, dnes již vyvrácené a pseudovědecké hypotézy jako Nibiru nebo Nemesis bývaly svého času v literatuře, filmu i hrách celkem populární a i u nás například známý autor komiksů i beletrie Vlastislav Toman použil Nibiru ve své povídce Projekt MISE, vydané v Rodokapsu a později autorově sbírce Třetí výprava.

Známa kuiperovská a vzdálenější tělesa už stihla posloužit řadě spisovatelů SF, a to samozřejmě zejména Pluto, které v tom mělo hezkých pár desetiletí náskok. Eris se ale například objevila v románu Charlieho Strosse *Saturn's Children*. Stross tam i lehce reflektoval problémy spojené s umístěním základny vydávající nezanedbatelné množství odpadního tepla na

vzdálené ledové těleso. Sama jsem neodolala fiktivnímu zpracování Sedny, což dalo vzniknout povídce *The Symphony of Ice and Dust* (česky jako *Symfonie prachu a ledu* v XB-1 2015/12).

Jiní autoři, od Julese Vernea přes A.C. Clarkea až po Douglase Adamse, umístili na výspu soustavy zcela nové fiktivní těleso, typicky plynného obra. Trochu jiné řešení zvolil Peter Watts ve svém románu *Slepozrakost*. Hnědý trpaslík v hlubinách vnitřního Oortu je tu místem bravurně popsaného a originálního prvního kontaktu. *Slepozrakost* je brilantní science fiction ve všech ohledech a místy až poetické líčení extrémního prostředí silného magnetického pole hnědého trpaslíka tomu jedině napomáhá.

Po zveřejnění Batyginova a Brownova modelu a ohlasu, který vyvolal, se dá očekávat příliv prací reflektujících jejich zjištění. A ač nebývá dobré se připojovat k dočasné módní vlně (editoři opravdu nechtějí zaplnit celé číslo časopisu variacemi na jediné téma), jsem sama v pokušení takovou napsat. I kdyby se v průběhu příštích let ukázalo, že Batyginova a Brownova předpověď neodpovídá realitě, jejich článek přinejmenším znovu rozvířil vody toho, co o naší sluneční soustavě zatím nevíme. Ukázka hranice našich dosavadních znalostí i známých omezení toho, co by mohlo být, je jednou z nejlepších služeb, jakou může věda science fiction poskytnout. Právě podobné práce nás vedou k pokládání všetečné otázky: *Co kdyby?*

Odpověď už si na ni můžete sami. Alespoň dokud vám věda neposkytne potravu pro navazující otázky.

Courtesy NASA/JPL-Caltech.

Ikonická Sputnik Planum, součást světlého „srdce“ na povrchu Pluta. V dolní části snímku vidíme její hranici s tmavou a geologicky mnohem starší oblastí Cthulhu Regio. Ve spodní levé části můžete spatřit systém rozsáhlých trhlin. Rozpíná se snad ledová kůra Pluta a může to být následkem vymrzání dřívější vnitřní kapalné vody? To jsou otázky, na které geofyzikové momentálně hledají odpovědi.



napsal Argonantus

Literatura

HRABĚ MONTE CHRISTO

Na tomto místě by se slušelo vysvětlení, proč v herním a fantazáckém doupetí jménem Drakkar obtěžuji s takovou podivnou starožitností, jako je Hrabě Monte Christo. Do tohoto místa mne, možná překvapivě, zahnalo pátrání u kořenů mnoha žánrů, které tu byly probírány. Neb Hrabě Monte Christo je složitá a rušná křižovatka. Vedou odtud vlákna vlivu na celou světovou literaturu, včetně té velmi aktuální a dnešní.

Rozmotat tento uzel budiž úkolem dnešního literárního putování.

I.

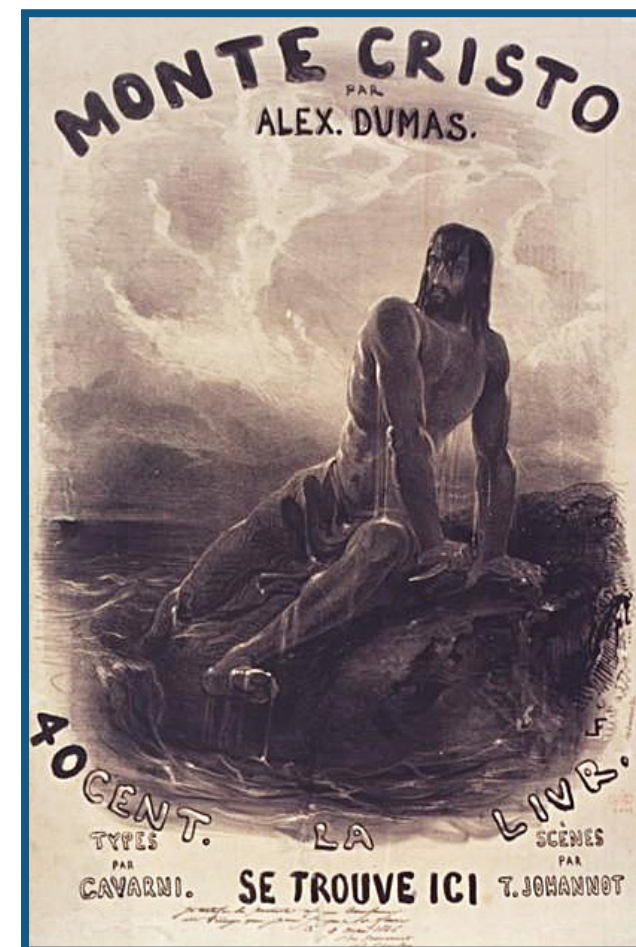
Mám ve svém počítači sklad všeho možného, co jsem kde v životě četl, viděl nebo potkal. Je to solidní výpis obsahu mé hlavy asi čtvrt století dozadu. Navazují na to ještě starší ručně psané poznámky, kterých je už jen nepatrné množství, neb zbytek byl incerován. Takto se lze prokopat až do roku 1982. Ale ani v této úplně nejstarší propasti není Monte Christo zmíněn. Leží ještě hlouběji, ve vrstvách, o kterých už záznamy mlčí. Ale, jak známo, *nezemřelo to, co věčně odpočívá a dlouhý věků běh i smrti smrti bývá.*

V minulém roce to celé vyvolala z hrobu inscenace o Dumasovi s Menšíkem v hlavní roli, levým okem zahlédnutá v televizi. Důležitý je na ní prehistorický rok vzniku 1970. S ohledem na věk jsem to nejspíš viděl až o pár let později a i tak jsem to chápal jen z malé části. Přesto mne to nějak zaujalo; možná se totiž trefilo právě do okamžiku, kdy jsem se rozhodl stát spisovatelem. Můj Hrabě Monte Christo nese věnování z roku 1978. Zdá se, že jsem ho tedy dostal přesně v ten okamžik, kdy jsem ho dostat měl. Říci, že to byl úspěch, je jen velmi opatrné konstatování.

Do té doby jsem totiž četl literaturu o stupeň nebo o dva jednodušší a naivnější; kilometry Verna, Foglara a Ransoma; a taky různé detektivky. Prostě takové typické mladistvé čtivo; dobrodružné, akční, přehledné a totálně asexuální.

Monte Christo byl možná moje úplně první vážná a dospělá kniha. Elegantně navázal na předchozí témata a velmi nenápadně mi podsunul některá nová, která v předchozích knihách úplně chyběla. Otevřel různé dospělácké světy daleko šťastnějším způsobem, než se o to pokoušela oficiální školní literatura. Ani jsem nepostřehl, že se od napínavého příběhu ve vězení ocitám uprostřed konverzačního románu 19. století, který je najednou také třeba o manželství a o penězích. Nicméně, základní napínavá linka příběhu se tím rozhodně nepokazila; stále ještě stihneme pár bezva vražd a sem tam i nějaké to pohřbení zaživa.

Zdá se, že takové spojení vypadá na první pohled hodně neřešitelně a nepravděpodobně.



Ale přesně tak to v románu Hrabě Monte Christo funguje.

II.

Nejprve tedy letmé hodnocení z rychlíku. Můj exemplář knihy je z Mladé fronty z roku 1957, přeložili ho Jan Vladislav a Milena Tomášková.

Netroufám si zkoumat, jak dobře; o francouzštině vím houby. Jen poznamenám, že Jan Vladislav byl tehdy docela známý spisovatel.

Překladaťelé připojili ke knize nesmírně zajímavý čtyřstránkový doslov. K jeho čtení přistupují obezřetně, neb vznikl v dystopickém roce 1957 a takový autor doslovu nikdy netušil, čím může probudit rudého krakena. Povinnou kritiku díla je proto možno číst jako opatrnou obhajobu, psanou mezi řádky:

Položíme-li si otázku, jaké osobité myšlenky a jaké umělecké výboje přináší Dumasův román ve srovnání s romány svých současníků Balzaca, Huga, Stendhala, Mériméa, odpověď je celkem jasná; Dumas není znatelem a zkoumatelem společenských poměrů – k tomu neměl čas ani chuť, není analytikem doby jako Balzac, není psychologem jako Stendhal, není básníkem-myslitelem jako Hugo, je „jen“ jedním – králem dobrodružného románu.

Především stojí za povšimnutí ti mistři, se kterými je Dumas srovnáván. Školním okem mých dob jednoznačně velikáni světové literatury; zakladatelé určité formy realistického románu. K francouzskému realistickému románu šlo tehdy přirovnávat snad jedině román ruský, vnímaný samozřejmě jako nejdůležitější (Tolstoj! Dostojevskij!), a pak snad osamělého Angličana Dickense. Všichni ostatní byli proti nim saláti a břídilové, jen stěží hodní označení „spisovatel“. Zejména na předcházející romantismus bylo

všeobecně shlíženo okem lehce posměšným a dosti skeptickým. Omluvenku měl snad jedině Puškin, neb byl Rusák.

Pokud vám dnes už není moc jasné, co je na romantismu špatně, pak je to tím, že na věc nehledíte třídně, soudruzi. Romantismus neodhaloval antagonistické rozpory kapitalismu a přehlížel je, ba dokonce je přímo zakrýval, odváděje pozornost k nějakým smyšleným a naivním nesmyslům, jako jsou strašidla, láska a podobně. Přece všichni víme, že společenské bytí předchází společenské vědomí! To takový soudruh Balzac nebo Dickens, ti zjevně pochopili znamení doby, vycházeli z materiální podstaty a nemilosrdně nastavovali zrcadlo soudobé buržoazní společnosti!

Čili, přeloženo do dnešní řeči; psali hlavně o penězích a o sociálních poměrech. Kriticky, samozřejmě. Následkem čehož z nich byli typičtí dodavatelé oběžných špalků povinné a příšerně nudné školní četby. Jak my jsme je nenáviděli!

Oku dnešnímu neujde paradox, že se tito realističtí maxivelikáni už moc nečtou. A pokud ano, pak jsou jejich nejživější věci pravidelně kontaminovány romantismem. Takoví Hugovi *Bídící* či *Chrám Matky Boží v Paříži* nebo Mériméova *Carmen* jsou jasné případy, až překvapivě podobné *Monte Christovi*. Vypořádání s romantismem se v nich tak nějak moc nepovedlo.

Platí to až podivuhodně důsledně. O dvě trochy realističtější „špalky“ jmenovaných velikánů, jako třeba Stendhalův román *Červený a černý*, jsou také o dvě trochy mrtvější. Zdá se, že to, nad čím jásaly minulé doby, se dnes už moc

necení. A naopak, to, co bylo tehdy třeba omlouvat, drží podobné romány při životě i dnes.

III.

Všimněme si tedy té údajně „dobrodružné“ linky Monte Christa.

Pojem „dobrodružný“ mi dodnes není úplně jasný. Mám podezření, že znamená ve skutečnosti vůbec přítomnost nějakého příběhu. Totiž, že na hrdinu tlačí nějaká zajímavá situace, odlišná od berního úřadu nebo společenského opovržení. Z definice by se zdálo, že se nějaká obtížná situace asi vyskytne úplně ve všech epických románech, od Robinsona až po Harryho Pottera. Kupodivu, moderní velikáni chápali často i samotný napínavý příběh jako něco podezřelého a hodného omluvy. Takový Flaubert – v té čtveřici francouzských velikánů neprávem vynechaný – proslul myšlenkou, že by chtěl napsat román „úplně o ničem“. Z toho letmého nahlédnutí do jeho díla mi zbyl dojem, že se mu to dost dařilo.

V případě, že bylo možné dílo označit trochu politováníhodným slovem „dobrodružný“, spojeným většinou s exotickými reáliemi a cestováním, pasovalo v podivných dobách komunismu skoro automaticky do dětské literatury. Pak už se to smělo. I nejdrsnější marxista tušil, že děti moc necení, že je autor *znatelem a zkoumatelem společenských poměrů* a spíš si dají nějaké piráty a indiány. Takto se v dětské literatuře na léta ocitl třeba Jules Verne, který to zaručeně neměl v úmyslu. Nebo právě Duma-

sovi *Tři mušketýři*, ve školní četbě sice chybějící, nicméně znal je naprosto každý, přinejmenším z filmu.

Řekl bych, že celá tato stopa je slepá. Hledat „dobrodružný“ román v roce 1844–1845, kdy Monte Christo vznikl, je podle mne čirý nesmysl. Takový žánr v té době neexistoval a neměl jasný vzor. I ten Verne vydal svůj první román *Pět neděl v balonu* až v roce 1863. Pokud jde o anglické největší dobrodružné vypravěče jako Stevenson nebo Kipling, ti se v té době dokonce ještě ani nenarodili.



ARGONANTUS – HRABĚ MONTE CHRISTO

Co naopak u Monte Christa rozeznáme jasně a co možná Milena Tomášková a Jan Vladislav tušili, ale báli se vyslovit, je jasný vliv *gotického románu*. A tedy přímo vulgárního romantismu. K vidění jsou tu:

- zradou zmařená svatba
- děsivá vězeňská kobka
- tajemné lektvary a jedy
- tajemný cizinec s falešným jménem
- častá přestrojení
- špeh za knihovnou
- dopis, skrývající hrůzné tajemství
- italský bandita, co probodne dívku, aby se nestala hříčkou celé bandy
- pohřbení zaživa (v románu použito dokonce třikrát!)

A tak dále a tak podobně. Je to jako seznam Karla Čapka z pojednání o románech pro služky. Všechno to jsou populární klišé z baterie gotických románů, velmi úspěšného žánru, který rozebral sám H. P. Lovecraft v traktátu *Nadpřirozená hrůza v literatuře* do té míry, že je zbytečno dodávat cokoli dalšího. Snad jen to, že taková literatura byla náramně živá i ve Francii. Například znamenitý pan Théophile Gautier byl Dumasův současník.

Celá dějová linka, týkající se rodiny Villefortů, je čistým gotickým románem. Právě tady se nejčastěji pohřbívá zaživa, vraždí, hyne láskou a vedou přepjaté řeči.

A úplně nejromantičtější je zamilovaná dvojice Valentina Villefortová a Maxmilián Morrel. Na první pohled do románu moc nepatří,

neb ten by měl být o Monte Christovi a jeho strašlivé pomstě. Při bližším pohledu ovšem je tato dvojice zásadní; napravuje Monte Christovu pomstu, aby vůbec hrdina mohl zůstat bezpečně na té kladné straně. Čtyři lidi úplně zničil, ale dva zachránil, tím se to dost vyvažuje. A tou záchranou vlastně také román končí.

V době, kdy jsem to četl, byl pro mne tento druh literatury naprostý objev. Jako opravdu, nesmějte se. Foglar nebo Ransome jsou o dětech, a tedy zcela asexuální záležitost. A ten Verne to moc nevytrhne; pan Phileas Fogg coby chladný Angličan řekne své vyvolené asi tak dvě vřelejší věty, pokud se pamatuji.

Ne tak Maxmilián Morrel:

„Valentino! Nemohu vám říci, že na celém světě miluji jen vás, protože rovněž miluji svoji sestru a svého švagra, ale ty mám rád láskou klidnou a mírnou. Tato láska se v ničem nepodobá citu, který chovám k vám. Když na vás myslím, krev mi vře, prsa se mi dmou, srdce mi překypuje! Ale tato síla, ten žár, ta nadlidská moc ponesou mou lásku jen do chvíle, kdy mi řeknete, abych vám jimi sloužil. Pan Franz d’Epinay zůstane prý ještě rok v cizině. Kolik příznivých náhod nám může během roku přispět, kolik událostí nám může pomoci! Nepřestávejme tedy doufat, naděje je tak krásná a sladká!

Ale řekněte sama, Valentino, když mi takto vyčítáte sobectví, čím jste mi až doposud byla? Krásnou a chladnou sochou

cudné Venuše. Co jste mi slíbila za mou oddanost, poslušnost a zdrženlivost? Nic! Co jste mi dovolila? Velice málo.“

Ach, probůh, dosti již té citace! Máte nejspíš jen jedny nervy a jsme přitom sotva v polovině Maxmiliánovy repliky. Věřte nebo ne, na počátku 19. století se takto přepjatě lidé opravdu vyjadřovali. A to i tehdy, kdy se vlastně nic neděje, právě jako v této Maxmiliánově řeči. (A pokud někoho zajímá, zda dostane na konci projevu alespoň polibek, tak nikoli.)

Pokud bychom tomuto strašlivému stylu chtěli přiznat nějakou výhodu, pak je to jednoznačnost. Hrdinové nám bez vytáček přiznávají, že s nimi láska příšerně mlátí a že nejsou pomalu schopni vnímat nic jiného. V příslušném věku mne tohle oslovovalo, asi jako má dnes svoje čtenáře takové *Stmívání*.

Měl jsem ale veliké štěstí, že jsem tehdy všem variacím na čistou lovestory unikl a narazil rovnou na tento starší model. Vzor gotického románu, ze kterého Monte Christo vychází, je přes nemožný sloh rozmluv přece jenom o několik tahů dál. S trvale zamilovanými postavami, kde už není v ději nic jiného, není totiž možno vydržet po 200 stran. Musíte do lásky vnést ještě nějakou situaci, rozpor, problém; jinak budou stát na místě a nyněv lkát jako ten Maxmilián. Alexandre Dumas, jak už jsem prozradil, nepustil tuto dvojici do úplně hlavní role. Lovestory je pro něho jen vedlejší příběhová linie. Tušil dobře, že láska sama o sobě jinak moc konstruktivní téma není a vydrží vám tak na povídku. A i v té

příběhové linii není dovoleno Maxmiliánovi tlačit dlouho; záhy bude Valentina Villefortová ohrožována, zrazována a dokonce vražděna a nakonec končí důmyslnou variací na finále *Romea a Julie*. Což je bezva.

Na tuhle dávnou lekci jsem nikdy nezapomněl a mnohokrát se mi to vyplatilo.

IV.

Jdeme ale dále. Monte Christo nevypadá jako gotický román všude. Často se ocitneme někde úplně jinde:

„Drahá hraběnko, ptal jsem se vás, jestli znáte tu Řekyni. Teď se vás chci zeptat, jestli neznáte toho muže.“

„Právě tak málo, jako ji.“

„Nikdy jste si ho nevšimla?“

„Tohle je typicky francouzská otázka! Víte, že pro nás Italky neexistuje na světě jiný muž kromě toho, kterého milujeme!“

Proměna je tak dokonalá, že se kromě tématu úplně změnil i jazyk. Gotický román je zapomenut, tady najednou břitce konverzujeme v nějakém pařížském salonu. Že by za tím byl třeba pan Laclose? *Nebezpečné známosti*? Je to docela možné.

A jinde zase vedeme rozmluvu přímo dickensovskou. Monte Christo si přišel u barona Danglarse otevřít úvěr a vznikly nejasnosti, kolik peněz vlastně potřebuje:

„Pane hrabě, nebojte se vyslovit svoje požadavky. Uvidíte, že cifry firmy Danglars, přes to, že jsou omezené, uspokojí i ty nejnáročnější, a i kdybyste žádal milion...“

„Prosím?“ zeptal se Monte Christo.

„Říkám milion,“ opakoval Danglars s hloupým sebevědomím.

„A co bych dělal s milionem?“ zvolal hrabě. „Kriste pane, kdybych byl potřeboval jenom milion, pane barone, nebyl bych si kvůli takové maličkosti otevíral úvěr. Milion? Ten mám vždycky buď v náprsní tašce, nebo v cestovním kufříku.“

Mění se délka replik, mění se sloh, mění se všechno. Není to jen odlišnou postavou na scéně. Rozervaný Maxmilián je ve společnosti svých mužských přátel najednou stejně uměřený a praktický jako ostatní. Naopak sám hrabě Monte Christo, v předchozí scéně zábavně praktický a hovořící skoro úplně moderně, promnese v jiné situaci citově rozervanou promluvu hodnou Maxmiliána.

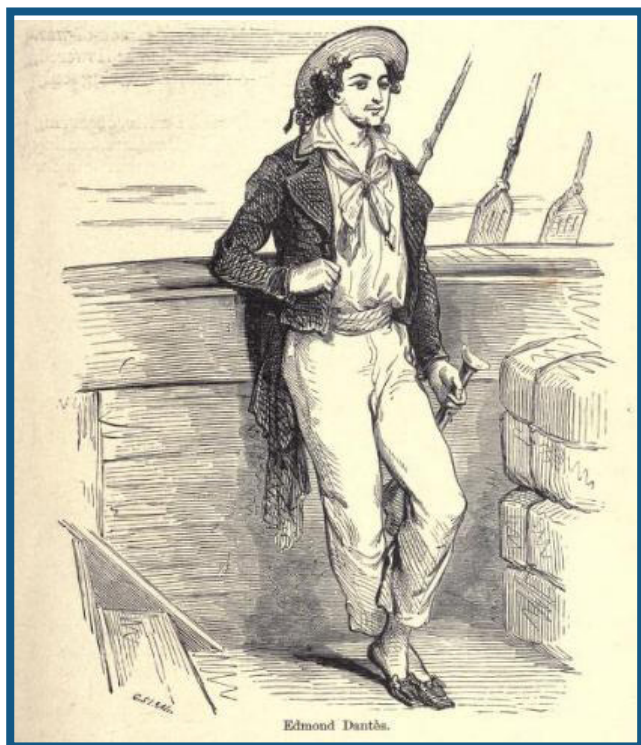
Spíše se tedy zdá, že celé rozmluvy jsou vyrobeny jako celek v určitém stylu, do kterého se autor právě přepnul, a tomu stylu se přizpůsobují všechny přítomné postavy. Kdybyste vzali kusy *Nebezpečných známostí*, *Záhada Udolfa* a *Kroniku Pickwickova klubu* a sestříhali tuhle nepravděpodobnou směs dohromady, může vzniknout něco na způsob Monte Christa.

Román Hrabě Monte Christo je plný až nepochopitelných kontrastů. Dumas, jak ho pěkně vykreslila ta televizní minisérie, byl zejména

umný konstruktér příběhů. Nikoli dobrodružný vypravěč, jak věřili překladatelé, ale vypravěč vůbec. Byl ochoten navázat vyprávění prakticky čímkoli a v jakémkoli stylu, který se nabízel a který šel právě okolo. Právě tohle činí výsledek tak nenapodobitelný.

V.

Pan Dumas navíc psal rychlostí přímo pekelnou. *Hrabě Monte Christo* vznikl za dva roky... a to stejné dva roky, kdy zároveň napsal *Tři mušketýry*, *Tři mušketýry po dvaceti letech* a několik dalších věcí.



ARGONANTUS – HRABĚ MONTE CHRISTO

Pročež asi není překvapením, že kniha je také plná chyb. Postavy záhadně mládnou a stárnou. Sám hrabě byl na počátku děje, v roce 1815, „osmnácti až dvaadvacetiletý“ a v době vrcholu románové pomsty (1833) byl napřed v Itálii „nejméně čtyřicetiletý“ a po pár dalších měsících v Paříži „vypadá na pětatřicet“, takže jeho původní partnerka právem volá, že „to je nemožné! Tak mladý!“.

S Fernandem Mondegem, který vypadá rovnou na padesát, ač začal o dva roky starší než Monte Christo, se autor taky moc nemaže. To má zato, lump jeden.

A vrcholem je krásná Haydée, kde jsem si dal práci a rozluštil arabské datum, abych zjistil, že ji prodali ve věku 11 let. Proč ne, řeknete si. Jenže, ta oslnivá mladá žena, jak ji vidíme po většinu románu, je na scéně jen o dva roky později. Je jí tedy třináct!

V takto uspěchaných podmínkách se podobné lapsy samozřejmě podepisují i na hlavním hrdinovi. Romantický mladistvý námořník se nám proměnil v zahořklého vězně. To je samozřejmě ještě možné. V roce 1829 z vězení vyjde, po čtrnácti letech. Ještě chvilku ho sledujeme, jak najde poklad na ostrově a postaví si loď.

A pak najednou je zvláštní čtyřletý stříh, kdy najednou navazujeme v roce 1833. Hrdina je – když necháme stranou záhadu jeho věku – někým naprosto jiným, než jak jsme ho opustili. Zázračné zbohatnutí bylo vysvětleno, ale horší je to s jeho naprostou změnou chování, kdy je najednou „velký šlechtic všech zemí“, ač ještě

nedávno námořník. Stejně neuvěřitelné jsou jeho znalosti, získané za pouhé čtyři roky. Tady občas román vzbuzuje shovívavý úsměv. Třeba, když hrabě s vážnou tváří vysvětluje Villefortovi, že „studoval právo všech národů“. Proč to vlastně dělal, to se nedozvíme. Hrabě také vysvětlí, že mladý Morcef, syn jeho nepřítele rybáře, je určitě šlechticem ze starého rodu – a Morcef tomu kupodivu věří. Občas na sebe hrabě „bere zvláštní naivní výraz, dodávající mu převahy“. Trefuje se pistolí do značek na kartách, zcela bez problémů. Nosí v náprsní tašce milion na drobné výdaje, jak jsme viděli. Kdokoli se s ním setká, obdivuje ho a žasne.

Jsmo ve světě zjevné sebeprojekce autora; takový by pan Dumas chtěl být ve svých snech. Tento Monte Christo, hrdina většiny děje, je dokonalý konstrukt z říše Howardova barbara Conana nebo pozdějšího Old Shatterhanda od Karla Maye. Má plno naprosto úžasných vlastností, i když je třeba v ději k ničemu nepotřebuje. Všechno, co dělá, umí skvěle, aniž se to někde musel učit.

Hrabě Monte Christo je totiž také praotec všech superhrdinů.

VI.

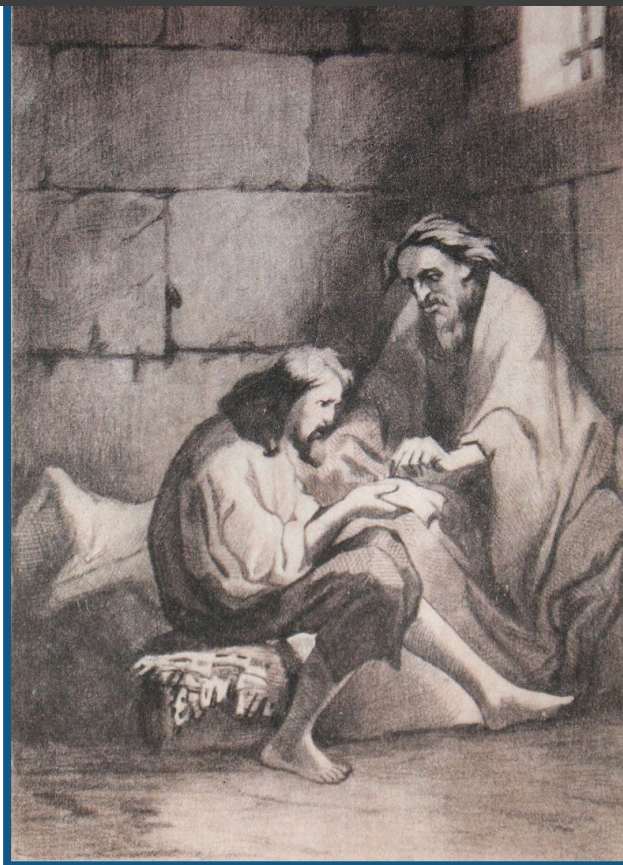
Tím se pomalu dostáváme k dalším větvím této podivné chobotnice, směřujícím daleko do budoucna. Zatím jsme zkoumali to, co si autor vypůjčoval z dob starších. I superhrdinu mohl najít někde v řeckých bájích nebo v rytířských románech. Ale nějak si už nevzpomínám na tak-

to modernizovaného superhrdinu v 19. století, který má milion na drobné výdaje v kapse u vesty. Stín tohoto nápadu je podivuhodně dlouhý. Bruce Wayne nebo Tony Stark, že.

Jiné zjevení je Monte Christův spoluvězeň abbé Faria. Ne snad tím, jak je vzdělaný a že Monte Christa naučí všechno možné právě jako Mistr Paj Mej. Daleko zajímavější je způsob, jak odhalí Monte Christovy zrádce. Nikdy je při tom neviděl, nezná je, nevyleze ze své cely. Úvaha, vycházející z motivu, je elegantní jako od samotného Sherlocka Holmese. Detektivka, řeknete. Jenže se stále ještě píše rok 1844 a tohle Dumas moc neměl kde okopírovat. Baltimorského současníka za oceánem nejspíš vůbec nezaznamenal.

Nedosti na tom. Kapitola jménem *Nauka o jedech*, která je vlastně základem celé větve pomsty na Vilefortově rodině, obsahuje důmyslné úvahy o tom, že některým jedům lze přivyknout. Takže si vrah může připít s obětí, kdy jsou otrávené *oba* poháry! Tato varianta detektivky byla znovu nalezena ve třicátých letech v románu Dorothy Lucy Sayersové jménem *Strong Poison*, přičemž nápad byl vysoce ceněn. Netuším, zda si někdo uvědomil, že je to Dumasův patent skoro sto let starý. Monte Christo sám ukazuje na to, že to byla věc známá už v antice.

Další podobná perla je kapitola *Jak zbařit zahradníka plchů, kteří mu ožírají broskve*. Fungovalo by to docela slušně jako samostatná povídka. Pokud někdo netuší, o čem je řeč, potom jde o ovlivnění ceny akcií na burze falešnou zprávou. Jasně; v našem věku běžná rekvizita



příběhů jako *Firma* nebo *Vlk z Wall street*. Jenže, připomínám, je stále rok 1844 a burza v literatuře je poměrně nový vynález.

Krátce si všimněme ještě samotné pomsty. Monte Christo je především román o pomstě; ta zabírá čtyři díly z šesti. To byste určitě z [hesla na wikipedii](#) těžko uhádli; ten vyřešil pomstu jediným odstavcem (a ještě přeházel děj). A navzdory úpornému přesvědčení všech, co zkoušeli Monte Christa zfilmovat, Monte Christo vůbec nikdy nepoužije proti svým nepřatelům zbraň. Několikrát zdůrazňuje, že zbraň a

rychlá smrt je pro jeho nepřátele *málo*; chce je nechat ošklivě a dlouho trpět. Jeho pomsta je velice důmyslná, jemná, intrikářská, tak nějak ženská. Bylo trefně řečeno, že takové věci provádějí daleko častěji padouši než kladní hrdinové. Třeba *Zmizelá* od Gillian Flynnové v době zcela současné, která za to opět sklízí potlesk. A přesto důmysl některých Monte Christových triků není nijak menší; kromě zmíněného plcha jsou to třeba geniální grošáci paní Danglarsové, během jediného dne koupení, zapůjčení, zadržení a opět prodání; a to vše jen jako přípravný tah k získání určitého společenského postavení. Postavy, které předvídají vždycky všechno a daleko dál než všichni ostatní, jako třeba pan Hannibal Lecter nebo Joker, jsou další nečekání Monte Christovi dědici.

Naproti tomu nelze přehlédnout něco, co bychom sice na scéně očekávali a v románu to až překvapivě chybí. 19. století coby století páry, steampunk. Kulisy, bez kterých je takový Verne těžko myslitelný. Hrabě Monte Christo nikdy ani na okamžik neusedne do vlaku; mluví se jenom o možnosti investovat do železnice v Americe. Vlastní sice parník – což asi leckomu ušlo – ale nikdy ho nepoužije. Pokud je řeč o telegrafu, pak je to mechanický telegraf z Napoleonovy doby, nikoli ta elektrická věc, užívající morseovku.

VII.

V době prvního čtení Monte Christa jsem už zkoušel psát své prvotní prehistorické výtvoř, tesané kamennou sekerou. Měly někdy i přes

deset stránek! Je jasné, že na tisícistránkového Monte Christa jsem hleděl s obdivem jako krtek na Mont Blanc. Jak může někdo vymyslet něco tak obrovského! A ještě mu to celé dohromady dává smysl!

Ano, vlastně je to hodně překvapující i dnes. Vedle tehdejší konkurence – a vlastně i leccaké dnešní – je Monte Christo ohromující kompoziční skvost. Přes to, že putujeme od pohřbívání zaživa a italských banditů k homosexuální klavíristce a k otázce růstu cenných papírů, všechno to drží pohromadě naprosto přesvědčivě.

Hlavní jádro příběhu je totiž mocné a jasné jako den; zrazený námořník se dostane z vězení, zázračně zbohatne a svým zrádcům se strašlivě pomstí. A ta pomsta se ještě dělí do tří hlavních linií, výrazně stylově odlišných. Pomsta vojákoví a šlechticovi Morcefovi se týká jeho cti, pomsta bankéřovi Danglarsovi se týká jeho peněz a pomsta prokurátorovi Villefortovi se týká jeho zločinů. Navíc jsou ty tři pomsty srovnané tak, aby gradovaly od té nejméně výrazné k těm dramaticky zdařilejším; a finále, kdy Monte Christo Danglarsovi vlastně odpustí, je přímo biblické. A ta velká láska je tam důmyslně úhlopříčně nalepena díky té zásadní romantické dvojici, pro kterou to dobře dopadne po velkých protiventstvích, konec.

Musím říci, že pokud jsem občas zahlédl – díky školnímu teroru zejména – tu údajně velkou literaturu 19. století, třeba Balzaca nebo Dickense, tak kompozičně na Monte Christa nemají v drtivé většině případů. Jsou to sice

velikánské kusy mramoru, ale tak nějak nahrubo naházené lopatou, začátek a konec to často nemá vůbec žádný.

Ještě tvrdší bych byl v hodnocení samotného Dumase a jeho ostatních děl. I když se děj třeba řítí jako kočárek ze schodů, mohl by se snadno řítit někam úplně jinam a nevadilo by to. To platí o zejména *Třech mušketýrech*, románu, který se ke srovnání nabízí asi nejlákavěji. I tady jsou spousty úžasných samostatných historek; místo plcha na broskvích tu je třeba odposlouchávací roura od kamen nebo snídaň v pevnosti pod útokem. Potíž je v tom, že to jsou historky náhodně sebrané, které klidně mohly být přeházené zcela jinak. Samo hlavní jádro *Třech mušketýrů*, veselá salónní historka o nevěrné královně a závěscích, které je třeba vrátit, je materiál tak na povídku, s velkým nadšením na jednoduchý román.

Odlišnost je i v samotném charakteru vyprávění. Tři mušketýři jsou akční šermovačka, kde jednotlivé souboje vlastně ani moc navazovat nemusí; jejich zkrácení nebo přehození nezkazí nijak efekt. V Monte Christovi se nešermuje, v Monte Christovi se jemně konverzuje a šachové tahy přesně navazují jeden na druhý, takže je naopak velmi důležité, kde se co děje.

Vlastně je docela překvapující, že *Monte Christa* a *Tři mušketýry* napsal ten samý člověk.

Jiná záhada se skrývá v místech, která právě moc kompozičně perfektní nejsou a navazují dost podivně.

Kritické místo je již zmíněná fáze mezi koncem zrady, po vyjití z vězení v roce 1829 a



následující italské mezihře v roce 1833. Jsou tu čtyři roky vynechány, bez nějakých jasných důvodů. A Monte Christo, který se objevuje v Itálii, se nejenom jinak jmenuje, ale prostě to je úplně jiná postava, jak už bylo odhaleno.

Záhadou je vlastně i smysl celé té italské mezihry. Monte Christo se tu úmyslně seznámí s Albertem Morcefem a žádá ho, aby ho doprovázel Paříží. Proč tak komplikovaně? K čemu vlastně Alberta potřebuje a co mu brání zamířit do Paříže rovnou, když zná svoje nepřátele a ví, kde jsou? A proč vlastně Monte Christo čekal s pomstou ty čtyři roky?

Zmíněný doslov Jana Vladislava a Mileny Tomáškové mi do toho vnesl trochu jasna. Překvapivá odpověď zní totiž tak, že *Monte Christa* a *Tři mušketýry* nenapsal tak úplně stejný člověk.

V té době spolupracoval s Alexandrem Dumase jistý Auguste Maquet, který sháněl náměty a příběhy. Při enormní výkonnosti pana Dumase to bylo velmi moudré řešení, navíc Maquet měl šťastnou ruku a poznal dobrý nápad. Vládne shoda, že právě v té době napsal Dumas nikoli náhodou svoje nejlepší věci a bez Maqueta už to později nebylo ono. Takže Tomášková a Vladislav vyprávějí, že:

Postavu Monte Christa si Dumas vymyslel sám. Plán a první rozvržení je však od Augusta Maqueta. Dvě základní myšlenky, myšlenku pomsty a myšlenku Monte Christova pokladu, objevil Dumas náhodou. V objemné Peuchelově knize „Policie bez masky“ četl dvacetistránkový anekdotický příběh „Diamant a pomsta“, odehrávající se za Druhé restaurace. Bohatý šlechtic prokáže v Římě velkou službu mladému spisovateli a za odměnu žádá, aby ho mladý Francouz provázel Paříží, až ji navštíví. Účelem této návštěvy je zdánlivě jen zvědavost, ve skutečnosti pomsta. Hrabě chce v Paříži odhalit své nepřátele, kteří ho v mládí uvrhli na deset let do vězení, a potrestat je. Tak, jak to bylo napsáno, to bylo prostě hloupé, ale Dumasova fantazie vytvořila z této anekdoty mohutnou románovou konstrukci, která spolehlivě udržela husté předevo zápletek a intrik, vyplňujících šest dílů románu.

Taková je pravda. Ta zdánlivě zbytečná a trochu záhadná italská epizoda je ve skutečnosti jád-

ro původního nápadu, je z povídky *Diamant a pomsta* a je starší než všechno ostatní! Vlastně jen díky tomuto vzoru se námořník přetěpil do hraběte, i když pro to vlastně není žádný důvod.

VIII.

To nejdůležitější naučení z Monte Christa leží podle mne právě v kompozici.

Ukazuje totiž, že existuje způsob, jak vyřešit i velmi složitý žánrový hybrid, kdy smísíte součásti, které k sobě nijak nepatří a které spolu na první pohled nemohou fungovat. Ten zázračný trik je v tom, že musíte objevit hodně mocný příběhový nápad, který vám všechno spojí, a tomu všechno důsledně podřídit. Téma *zrady a pomsty* pro velký úspěch využil kdekdo; třeba Tarantino v *Kill Billovi* a před ním asi milion čínských tradičních příběhů. A také westernů. A superhrdinských příběhů.

Není to jediná možnost; jiné osvědčené téma je iniciační román, pátrání po spravedlnosti, road movie, válka mezi dvěma světy a spousta dalších. Podstatné je, aby váš nápad byl na jednu stranu dost silný, aby unesl velký příběh, a na druhou stranu natolik slohově jednoznačně určující, aby dokázal přebít žánrové odlišnosti postav nebo situací, které hodláte spojit.

V okamžiku, kdy bude publikum váš výtvor považovat za *stylový*, ač byla na jeho počátku neuvěřitelná změť trosek všeho druhu, pak budete vítězové. K tomu vám dopomáhej Alexandre Dumas i George Lucas.



Auguste Maquet

napsal „Naoki“

Historie a realita

REÁLIE JAPONSKA (ČÁST 2.)

Drogy

V Japonsku se vede tvrdý a nelítostný boj proti drogám. Tento boj ale není jen deklarovaný jako v některých evropských zemích, kde politici dělají prohlášení, policie vede razie na oko a obyvatelé pokyvují, jak je to strašné, ale přitom si všichni čas od času dají nějaký koláček. Drogy tu jsou na všech úrovních odmítané a vnímané jako tabu. Pokud by se zjistilo, že člověk užívá drogy, by byl (u většiny profesí) okamžitě propuštěn, případně by přišel o veškerou klientelu.

Japonci rozlišují tvrdé a měkké drogy, ale de facto postihy jsou u obou kategorií tak přísné, že se to rozlišovat ani nevyplatí. Postihy jsou v rozmezích od pěti (marihuana) do deseti (amfetamin) let vězení. A teď začíná zábava: vězení vám nehrozí pouze za držení nebo prodání drog, jako je tomu u nás, ale i za to, že jste pod vlivem drog! V souvislosti s tím mají všechny státní nemocnice a kliniky zákonem danou povinnost jakýkoliv nález drog v systému okamžitě hlásit policii.¹ Zapomeňte na nějaké lékařské tajemství (nebo anglicky doctor-patient confidentiality),

chcete-li se vyhnout problémům, budete muset navštívit nějaké soukromé instituce.

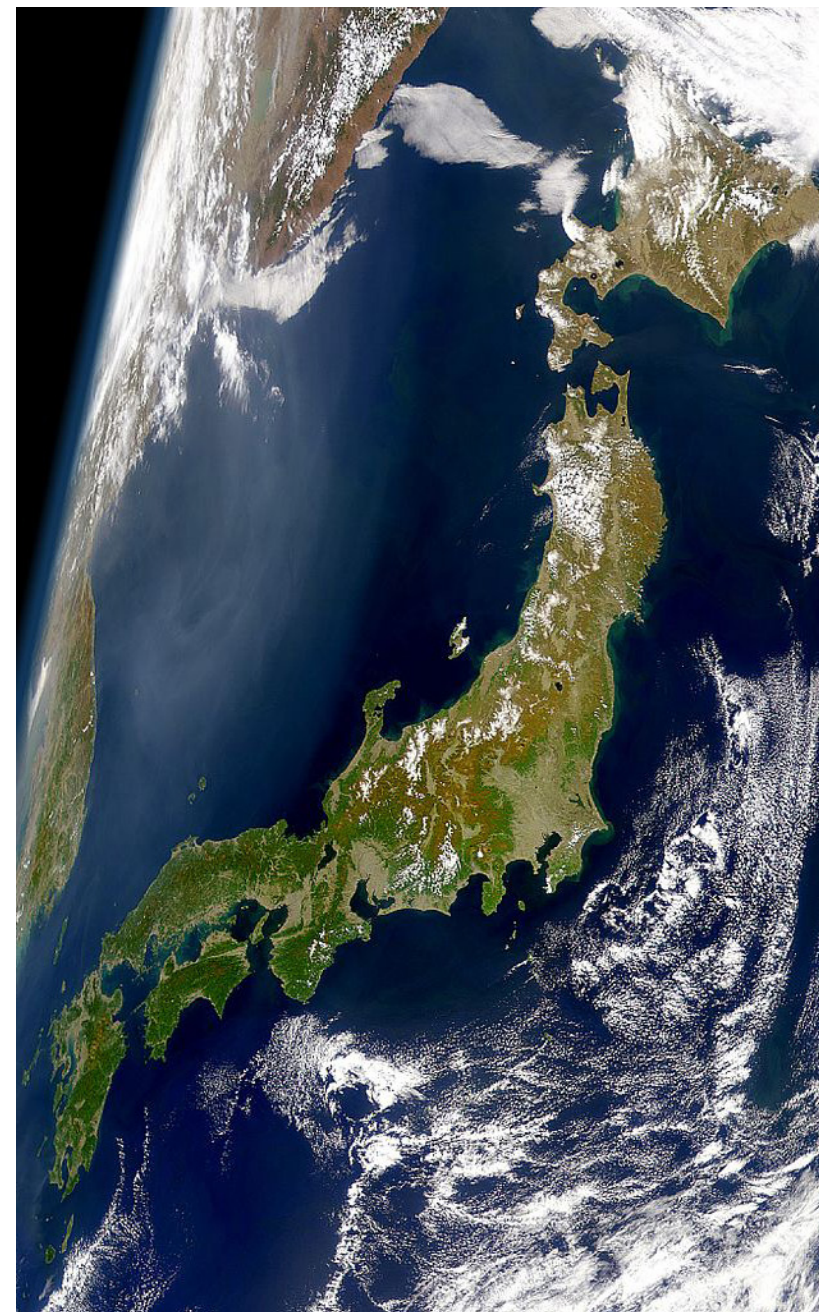
A jak tedy policie narazí na drogy u vás? Pokud to nebude tou nešťastnou návštěvou nemocnice, mají pořád v záloze jiné triky. Asi první možnost, která nás napadne, je, že vás chytí při činu. Policista v utajení se vydává za dealera, a jakmile si od něj něco koupíte, tak vás na místě zatkne. Myslíte si, že okamžité zatčení je trochu silné kafe? Když vás zatkou, vezmou vám telefon, projdou si vaše kontakty a každému napíšu SMSku jako „Čau, jsem v Roppongi², chceš něco vzít?“. Následující den se každému, kdo na SMSku odpoví, objeví před bytem policisté a zadrží jej.

Pokud se vám zdá nepředstavitelné, že by vám policie procházela telefon, tak vězte, že jsou ochotni vám třeba kontrolovat i záznamy. A pokud najdou něco podezřelého, tak ne že by to rovnou zabavili, ale nechají poštu, aby vám záznamku doručila, a jakmile si ji vyzvednete, tak krátce na to můžete očekávat návštěvu a zatčení za držení. Proto převzít si balík od neznámého odesílatele se opravdu nedoporučuje.³

1 Vaše parta runnerů si příležitostně dává? Doufejte, že nebudou zranění a neocitnou se ve špitále. Mohlo by se to snadno proměnit v honičku.

2 Klubová zóna Tokya

3 Ale zase jak pozná parta, že v očekávaném balíčku od Mr. Jonese není výplata, ale něco problematického?



Vězení

A co na tom, že vás zatknou? Nic hrozného se z toho nakonec nevyklube, že ne? No vězte, že procedura, tak jak ji známe z amerických seriálů, tady opravdu neplatí. Policie vás může zadržet po dobu osmačtyřiceti hodin bez práva na telefonát nebo jinou komunikaci s okolním světem. Někdy během této doby (ale třeba na konci, že?) jsou povinni vás informovat o trestném činu, ze kterého jste podezřelí, a o vašem právu na to nevypovídat, právu na najmutí právníka

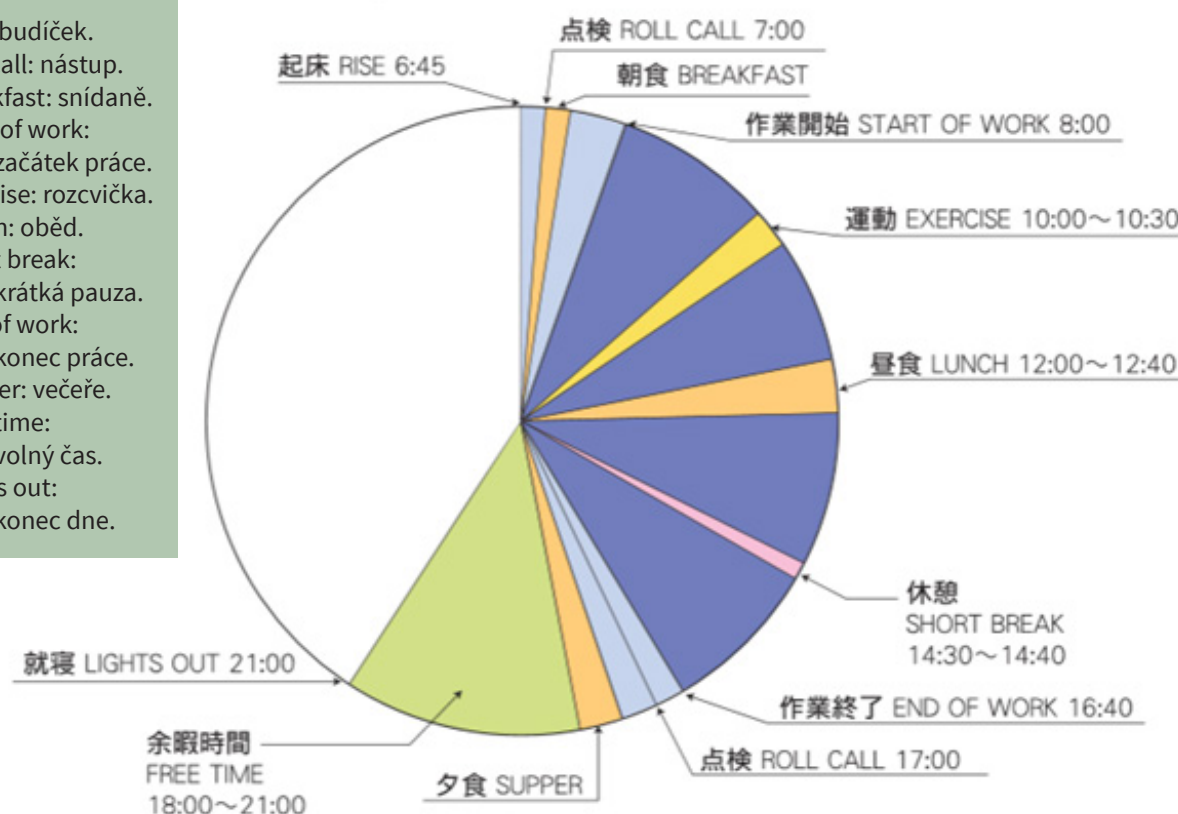
na vlastní náklady (ty se pohybují okolo 4000 až 6000 dolarů za případ)⁴ a právu informovat vlastní ambasádu o zadržení. Pokud policie věří, že má dostatek důkazů pro vaše zatčení, musí je prezentovat státnímu zástupci, který pak má 24 hodin, aby získal soudní příkaz (a během té doby budete pořád ve vazbě).

Pokud soudce uzná, že je pravděpodobné, že jste spáchal trestný čin, může vás nechat zadržet na dobu až 20 dnů, aby mezitím mohlo proběhnout policejní šetření. Život v japonském vězení není žádné peříčko. U drogových případů

platí zákaz veškeré komunikace mimo právníka. Vězeň má k dispozici individuální celu, jeho denní život je řízen dle striktního denního plánu s osmihodinovou povinnou pracovní dobu (viz graf) a dozorcí se neštítí používat fyzické násilí, pokud se vězeň odmítne režimu podřídít. Pokud chce provést cokoli mimo plán (navštívit doktora, objednat si nějaké jídlo, napsat dopis...), musí si o to nejdřív písemně zažádat a čekat na povolení.

Na druhé straně se nedá říci, že by se s vězni zacházelo špatně. Striktní režim a oddělení zajišťuje, že nedochází k vnitřním násilnostem nebo vzniku gangů. Celkově nejčastější stížnost je nuda.

Když už dojde k soudu, tak soudy s cizinci u závažnějších trestných činů většinou končí deportací na vlastní náklady odsouzeného. Pokud je trestný čin méně závažný (méně než 3 roky vězení nebo pokuta menší než 200 000 jenů – cca 41 tisíc korun) a odsouzený má platné vízum⁵ a japonského sponzora (nebo ručitele),



Rise: budíček.
Roll call: nástup.
Breakfast: snídaně.
Start of work:
začátek práce.
Exercise: rozcvička.
Lunch: oběd.
Short break:
krátká pauza.
End of work:
konec práce.
Supper: večeře.
Free time:
volný čas.
Lights out:
konec dne.

4 V některých případech vám může být právník přidělen, pokud si ho nemůžete dovolit, ale většinou se toto děje až po obžalobě, takže není nikdo, kdo by vám pomáhal v úvodních fázích celého řízení.

5 Pro cestu do Japonska si normálně není potřeba zařídit vízum, ale po přistání na letišti a pasové kontrole je tam vystaveno turistické vízum s platností 90 dnů. Pokud by si někdo přál zůstat déle, potřebuje si zařídit předem jiné vízum (pracovní, studijní...). Vzhledem k tomu, že turistické vízum má takto krátkou platnost, reálně hrozí, že do konce stihání vyprší.

který za něj bude ručit (typicky manžel/ka), je možné, že mu bude povoleno, aby v Japonsku zůstal. Jestli odsouzený nemá dost peněz, aby si zaplatil náklady za deportaci, je možné si odsedět 6–8 týdnů navíc a nechat se deportovat na náklady státu.

Ryo FUKAsawa, CC BY 2.0 (Zdroj: Wikimedia Comm.)



Akihabara

Jak už jsme si řekli v kapitole o podobě vs. esenci, snažit se něco naučit o Japonsku na základě mang, anime a populárních internetových stránek je hodně scestné. Většina Japonců ve skutečnosti neví o všech těch zvláštních rituálech, perverzních obchodech a jiných „typicky japonských“ věcech, které s oblibou kolují na internetu. Pokud však budete na obyčejného Japonce naléhat, aby vám o tomhle něco řekl, určitě zmíní Akihabaru.

Akihabara je tokijská čtvrť, známá jako elektronické centrum země, kde se spousta zdejších firem v minulosti specializovala na domácí elektroniku a počítače. Postupem času se však díky počítačům a konzolám toto místo stalo atraktivní pro nerdy a tzv. „otaku“ (japonské označení pro nerda, většinou člověka s obsesí pro mangu nebo anime). V současnosti je to hlavní oblast animovaného merchandisingu, konzolí a počítačových her.

Při návštěvě Akihabary můžete očekávat vysoké budovy plné reklam na obrovských plakátech a monitorech, to celé často osvětlené neony, celé budovy věnované arkádovým hrám od Segy, několikapatrové obchody s komiksy a merchandisingem a mnohým dalším.

Pro mě osobně nebyly největším šokem ani animované náctileté dívky na plakátech ve velice sugestivních polohách, ani merchandisingové figurky hrdinek z anime s nesmyslnými proporcemi hrudi, ale daleko spíše fakt, že v komiksových obchodech vůbec neoddělují ko-

miksy určené pro čtenáře 18+ od těch ostatních. Člověk tam narazí na typický teenagerovský komiks hned vedle jiného, který má na obálce nahou ženu s roztaženými nohama.

Neodmyslitelnou součástí Akihabary jsou tzv. „maid cafés“, což jsou kavárny, kde vás obslouží slečny v roztomilých šatičkách francouzských služebnic. Za touto na první pohled neškodnou zábavou se ale skrývá fakt, že tato zařízení jsou vnímána de facto jako „light-nevěstinec“. U vchodu vás přivítají se slovy „Vítej doma, miláčku“ a během celého pobytu se vám bude jedna slečna věnovat tak, že se s vámi bude bavit, jako byste byl její přítel. Pokud vám zvědavost nedá a budete si chtít ten zážitek vyzkoušet, vězte, že budete velice zklamaní. Slečny málokdy umí anglicky, jídlo a pití je předražené a ani moc nechutná.

Kabukičó

Nemohu zmínit maid café, aniž bych se nerozepsal o kultuře nejstaršího řemesla v Japonsku. Stejně jako je tomu u drog, také jakákoliv prostituce je zakázaná a tvrdě potlačovaná (a na rozdíl od Západu to zase vypadá, že to funguje). Místo toho tu vesele fungují pro nás nepochopitelné zařízení, ze kterých bych zmínil převážně „inuendo salon“, „pink salon“ a „hostess club“.

Ten první typ zařízení jsou kluby, u kterých nevím, jak se oficiálně jmenují, ale dají se výstižně pojmenovat jako „inuendo“ salon (využil jsem pro to anglické slovo „inuendo“ které znamená něco jako „říct něco, co mezi řádky na-

značuje sexuální podtext“). U nich dochází mezi ženskou obsluhou a mužskou klientelou k různým hrátkám. Jeden příklad je obdoba hry „na babu“, kdy muž honí ženu a snaží se jí dotknout pomocí gumové hračky. V další hře se muž snaží zasunout ženě banán za pás, a když se mu to povede, žena vezme banán a sní ho, zatímco se na něho dívá. Všechno velice sugestivní hry, které se ale drží přísného pravidla, že nesmí dojít k fyzickému kontaktu mezi obsluhou a klientelou.

„Pink salon“ je opačným extrémem. Jsou to místa, kde si zákazník může zcela legálně objednat praktiky nezahrnující koitus (třeba takové, kde je klient uspokojen pomocí rukou nebo úst). To všechno díky legální definici sexu pouze jako koitu.⁶

Výše zmíněné „hostess clubs“ jsou bary, kde vám během celé doby dělá společnost hosteska (případně hostes, pokud navštívíte tzv. „host club“ s mužským personálem), povídají si s vámi, nabízí vám emocionální podporu a vybízí vás k nákupu dalšího alkoholu, ze kterého mají provize. Během týdne vám pak píše SMSky („jak se máš?“, „stýská se mi po tobě“, „pojď mne navštívit“ atd.). Nejúspěšnější hostesky vydělávají docela velké peníze, ty málo úspěšné naopak často v zoufalství nabídnou sexuální služby pod pultem, aby si udržely zákazníka nebo si vydělaly na další měsíc.

Tato a další zařízení naleznete v tokijské čtvrti Kabukičó u jedné s největších vlakových stanic Šindžuku. Tato čtvrť dostala název po tradičním japonském divadle (tzv. kabuki), které se tam mělo po Druhé světové válce stavět.

Kvůli finančním problémům země se nakonec tento projekt nerealizoval, ale název zůstal. Místo toho do čtvrti investovali místní Číňané, kteří z ní udělali to, co známe dnes. Traduje se, že celou oblast nepřímo kontroluje jakuza, která zajišťuje bezpečnost vlastních zařízení a která se přes své lidi snaží navigovat cizince do nejaponských zařízení, kde je obslouží dámy většinou filipínského původu. Ano, je to tak, neradi vidí nějaké „míšení“ Japonců a cizinců a může se stát, že se vás budou snažit nějakým způsobem usměrnit, ale zase by při tom nemělo dojít k použití hrubé síly z jejich strany.

Vzato kolem a kolem, přiznám se, že netuším, kde se celý ten japonský boj proti prostituci bere. Křesťanské puritánství v tom očividně prsty mít nemůže (historicky byla v době největšího rozmachu pouze 2 % populace křesťanská a stejně byli pak krutě pronásledováni). Podle toho, co jsem se dočetl, byla situace ve dvacátém století a dříve volnější a bylo mi rovněž řečeno, že japonské ženy jsou poměrně otevřené, pokud jde o vztahy na jednu noc. Jak to u těchto věcí ale bývá, často se mění a kdo ví, jestli za pár let nebude situace opět úplně jiná.

6 Z jiného soudku tohle je zase problematické u sexuálního obtěžování, neboť kvůli té definici japonské právo nezná sexuální obtěžování ve formě osahávání nebo obhroublé mluvy, a ani homosexuální obtěžování.



napsal Ecthelion²

Herní světy

KDO BYLI RHUDAURŠTÍ HORALÉ?

V naší kampani z Tolkienovy Středozemě, která se odehrává v období války Arnoru proti Černokněžné říši Angmar, jsem narazil na problém, co jsou vlastně zač ti „rhudaurští horalé“, kteří bojují po boku skřetů. Mnoho se o nich neví, zmínění jsou vlastně jen v jedné větě Dodatků Návratu krále:

„(...) Rhudaurnároku odporoval. Tam bylo Dúnadanů málo a moc uchvátil zlý kníže Horalů, který byl v tajném spojení s Angmarem.“ (Návrat krále, J. R. R. Tolkien)

My ale hrajeme právě v období válek Arnoru proti Angmaru a Rhudauru, a tím pádem je to pro nás aktuální. Jedna z postav měla být rhudaurským Dúnadanem a navíc se v naší hře objevují i jako nepřátelé, proto jsem potřeboval najít nějaké ucelené řešení, aby pro naše hraní měli nějakou vnitřní logiku. Chtěl jsem zároveň, aby byli jednak nějakým způsobem zajímaví pro hraní a jednak dávali smysl v Tolkienově světě.

Tolkien obecně o tomto období dějin Středozemě neposkytl mnoho informací a v tomto bodě mlčí úplně. Pokusil jsem se projít zdroje, které existují, a z nich něco sestavit – dopředu ale varuji, že nejde o kánon (který zde neexistuje,

protože Tolkien téma nijak nerozváděl v žádném z objevených textů, které po sobě zanechal), ale jen o moje vývody a dohady.

Potomci Domu Haleth?

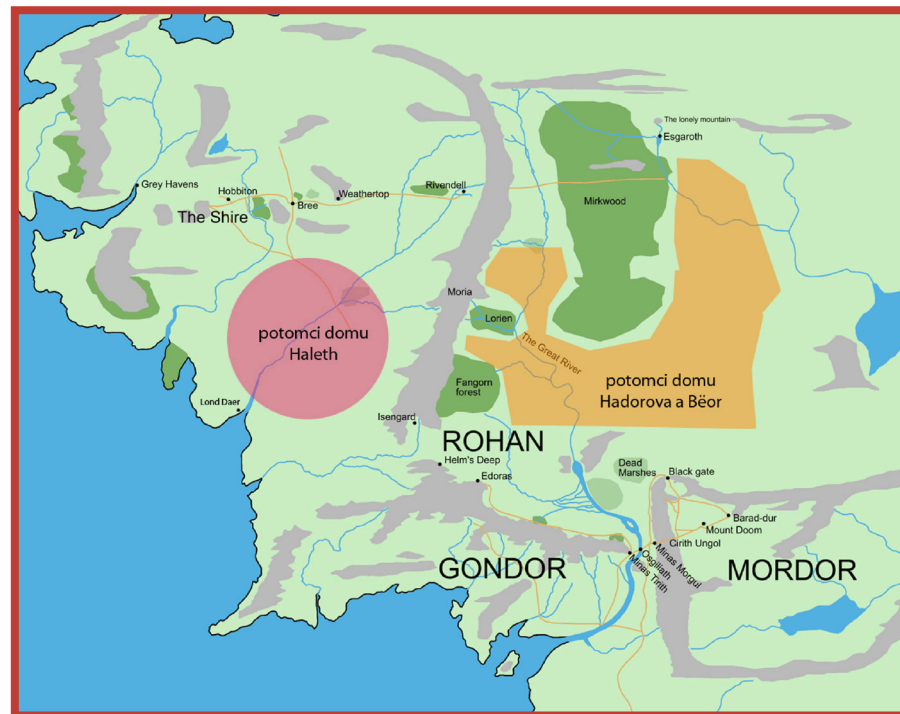
Začal jsem tím, že jsem si stanovil, že by dávalo smysl, kdyby horalé, stejně jako lidé z Vrchoviny (Vrchovci), byli potomky Domu Haleth (druhé domu přátel elfů), kteří neodešli po zničení Beleriandu na Númenor, ale rozhodli se zůstat ve Středozemi. To, že Vrchovci jsou potomky lidí z druhého domu přátel elfů, je údaj kanonický, to, že by jimi mohli být i rhudaurští horalé, pak můj předpoklad. Už tady je kámen úrazu, protože někdo může říci, že určitě byli potomky Východňanů, kteří se do podhůří Mlžných hor ukryli po Válce hněvu, přičemž všechny následující úvahy nedávají smysl. V tomto bodě Tolkien ale nikdy nerozhodl, takže obě řešení nejdou proti kánonu. Mně možnost Východňanů nepřišla tolik zajímavá, protože by to byli prostí „nepřátelé“ podobně jako Černí Númenorejci. Spřízněnost právě s Vrchovci (vždyť Vrchovina je podobný kus území jako rhudaurské oblasti, kde horalé žili, jen leží jižněji) mně osobně dává větší smysl... a přináší více možností pro hraní, protože pak to znamená, že horalé nemusí být „zase až tak zlí“ a v příběhu mohou mít i jiné role než jen nepřátelské. Oproti prostým nepřátelům mi to připadalo zajímavější, a protože někde jsem začít musel, vzal jsem to proto za své první východisko.

Tolkien píše, že lidé z Domu Haleth pocházeli z jiného druhu lidí než ostatní Edain, kteří

přišli na západ (Hadorův a Bëornův dům), drželi se stranou od ostatních a lišili se od nich v mnoha ohledech. Bylo jich méně, měli černé vlasy a byli většinou menšího vzrůstu než ti z ostatních domů Edain. Měli také vlastní řeč, která se ostatním nepodobala. Dávali přednost ústraní a nebojovali po boku elfů ve velkých bitvách proti Velkému nepříteli. Nesnášeli nad sebou jakoukoli cizí nadvládu a v bitvách se oháněli sekery. Jejich příbuznými byli kromě Vrchovců také lidé z Hůrky (kánon), Křivopřísežníci z Bílých hor (viz níže) a také tajnůstkářský národ, který žil v lesích Eryn Vorn, kam je vytlačili Númenorejci (kánon). Pokud se podíváme na mapu Středozemě, uvidíme, že tyto různé skupiny, byť jsou si příbuzné, sídlí daleko od sebe a mezi nimi není žádné spojení. Předpokládám proto, že po začátku Druhé věku (v období mezi začátkem Druhé věku a příchodem Númenorejců se o tom, co se dělo ve Středozemi, neví skoro nic) osídlili Eriador a oblasti na západ od Mlžných hor právě potomci Domu Haleth (kteří byli vždy izolacionističtí a zřejmě jich na Númenor odešlo jen málo) a další nově přichodí z východu. Je také možné, že členové Domu Haleth odešli téměř všichni a ti, kteří osídlili tyto kraje, byli jejich příbuzní z východu, ale to nehraje takovou roli (šlo rozhodně o lidi podobného druhu, na které lze vztáhnout stejné charakteristiky).

„Většina lidí ze severních oblastí Západních zemí pocházela z Edain Prvního věku nebo z jejich blízkých příbuzných. Jejich jazyky proto měly vztah k adúnajštině a

některé si dosud uchovaly podobnost s Obecnou řečí. Takoví byli lidé z horních údolí Anduiny: Meddědovci a lesní lidé ze západního Temného hvozdu, a dál na sever a na východ lidé od Dlouhého jezera a z Dolu. Ze zemí mezi Kosatcovou řekou a Skalnatým brodem pocházel lid známý v Gondoru jako Rohirové, Páni koní.“ (*Návrat krále, Dodatek F – jazyky a národy Třetího věku*, J. R. R. Tolkien)



„(...) o Starém hvozdu se vypráví mnoho příběhů; dnes z něho zbývá jenom výběžek jeho severní rozlohy. Byly časy, kdy mohla veverka skákat ze stromu na strom z dnešního Kraje až do Vrchoviny západně od Železného pasu. Těmi zeměmi jsem kdysi putoval a poznal jsem spoustu divokých a zvláštních tvorů.“ (*Společenstvo Prstenu*, J. R. R. Tolkien)

„Ano, je [Fangorn, pozn. autora] starý, řekl Aragorn, „tak starý jako hvozdu u Mohylových vrchů, a je mnohem větší. Elrond říká, že ty dva jsou spřízněné, poslední bašty mocných stromů ze Starých časů, v nichž bloudívali Prvorození, zatímco lidé ještě spali...“ (Dvě věže, J. R. R. Tolkien)

„(...) když dostala své jméno od statečných objevitelů z Tar-Aldarionovy lodi, kteří se odvážili plout proti proudu na malých loďkách. Jakmile se dostali z přímořského kraje slaného vzduchu a silných větrů, hvozdy se stáhly až k břehům řeky, a přestože vody byly široké, obří stromy vrhaly velké stíny na řeku a lodi odvážlivců se jimi tiše sunuly do neznámé země.“ (*Nedokončené příběhy, Dodatek D – Přístav Lond Daer*, J. R. R. Tolkien / Christopher Tolkien)

Šlo tedy o hustý hvozdu z dávných dob, který byl příliš hustý a divoký na to, aby se tam usadili ostatní lidé (potomci a příbuzní dalších Domů

Eriador ve Druhém věku

Jak Eriador, kde žili tito potomci Domu Haleth, v té době vypadal? Našel jsem několik citací, které se k tomu vztahují:

„Avšak v ranějších dobách, v čase prvních průzkumných výprav Númenorejců, byla situace docela jiná. Minhiriath a Enedwaith byly zarostlé obřími a téměř souvislými lesy; jen uprostřed byl kraj Velké bažiny.“ (*Nedokončené příběhy, Dodatek D – Přístav Lond Daer*, J. R. R. Tolkien / Christopher Tolkien)

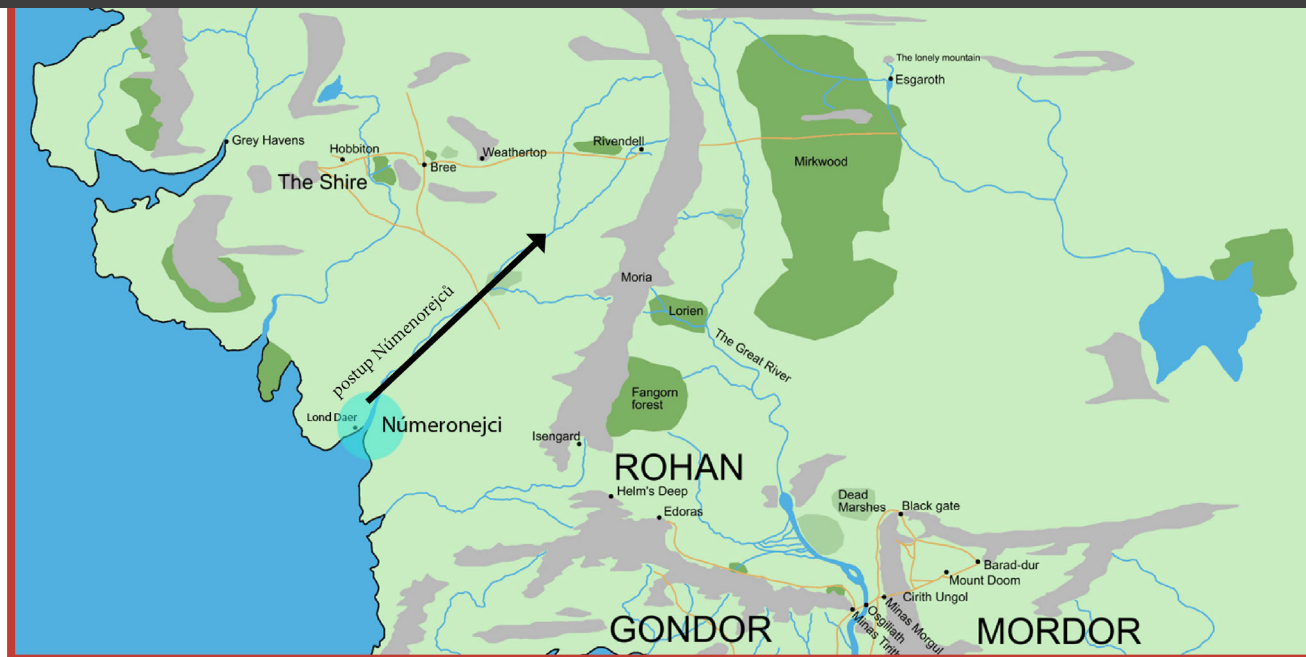
Zde se nemluví o potomcích Domu Haleth (protože ti měli jiný jazyk), ale o příbuzných ostatních dvou Domů Edain. Ti žili podle všeho na východní straně Mlžných hor – to byli světlovlasí Seveřané, kteří později obývali království Rhovanion a vytvořili Éothéod (z toho národa se pak stali Rohirové). Při velkém zjednodušení tak lze říct, že zatímco na západní straně hor obývali rozlehlé hvozdy tmavovlasí potomci a příbuzní Domu Haleth, na východ od nich žili světlovlasí potomci a příbuzní domu Hadorova a tmavovlasí příbuzní rodu Bëorova (který byl nejvíce blízký Noldor a jehož přeživší příslušníci zřejmě v drtivé většině využili pozvání Západu a odešli na Númenor). To je mé východisko druhé, se kterým samozřejmě nemusí mnozí souhlasit.

lidí a potomci nově příchozích z východu). Ti osidlovali údolí řek a nížiny na druhé straně Mlžných hor. Jak jsme se ale už dočetli, lidé z Domu Haleth byli v lese doma a sídlili v něm. Proto zřejmě osídlili právě oblasti lesů na západ od Mlžných hor, o které nikdo jiný nestál, a žili tam zapomenuti okolním světem.

V tomto hustém pralese tak žil roztroušeně národ lidí, kteří zřejmě neměli jednoho krále (viz citace níže), ale sdíleli společnou kulturu a jazyk (odlišný od adúnajštiny a pozdější západštiny). Našel jsem označení *Gwathrim* (tedy „Lidé žijící ve stínu řeky Gwathló“), které jim dali Númenorejci – budu je tedy používat pro tuto původní přednúmenorejskou „civilizaci“. K elfům zřejmě tito Gwathrim nebyli otevřeně nepřátelští, ale ani je neměli nijak v lásce a nejspíš se jich báli. Bylo tomu tak dle Tolkiena u pozdějších Vrchovců, lze hádat, že šlo snad o zděděnou tradici.

Příchod Númenorejců a vyhnání Gwathrim

Když přišli Númenorejci a začali kácet lesy, aby měli dřevo pro stavbu svých lodí, zakládat přístavy a vybírat daně od původních obyvatel, tito lidé se jim vzepřeli a s Númenorejci bojovali. Ti v nich (jak Tolkien píše) nerozpoznali své vzdálené příbuzné (právě protože vypadali jinak a měli cizí jazyk, nepodobný adúnajštině, kterou tito mluvili) a měli je za Lidi stínu. Nemilosrdně je proto pronásledovali, vypalovali jejich vesnice a vyháněli je.



„Domorodci byli dost četní a bojovní, sídlili však v lese v rozptýlených obcích bez ústředního vedení. Númenorejci se báli, ale nechovali se nepřátelsky, dokud nezačaly být pustošeny lesy. Pak Númenorejce napadali otevřeně i ze zálohy, kde mohli, Númenorejci se k nim chovali jako k nepřítelům a začali kácet nemilosrdně a vůbec se o lesy nestarali ani nevysazovali nové. Zprvu se kácelo po obou březích Gwathló a dříví se plavilo po proudu k přístavu (Lond Daer), ale nyní Númenorejci prorazili do lesů na sever i na jih od Gwathló široké cesty a silnice a domorodci, kteří přežili, prchli z Minhiriathu do temných lesů na velkém mysu Eryn Vorn jižně od ústí Baranduiny, kterou se neod-

važovali překročit, i když mohli, ze strachu před elfy. Z Enedwaithu se uchýlili do hor na východě, kde byla později Vrchovina; nepřekročili Želíz ani se neuchýlili na velký mys mezi Želízí a Lefnui, jenž tvořil severní závěr Belfalaské zátoky kvůli ‚púkelům‘...“ (*Nedokončené příběhy, Dodatek D – Přístav Lond Daer*, J. R. R. Tolkien / Christopher Tolkien)

Původní númenorejské osídlení Eriadoru se soustředilo k přístavu Lond Daer v ústí řeky Šeravy (Gwathló) a později podél jejího toku až k mokřadům a bažinám *Nin-in-Eilph*. Z těchto oblastí byli také tito původní obyvatelé vypuzeni – část se ukryla na západě v hlubokých lesích Eryn Vorn, část utekla na sever a později se usadila

v okolí Hůrky (a začlenila se pak do pozdějšího království Arnor), zatímco další se stáhli do nedostupných oblastí na východě – na Vrchovinu, zřejmě do Bílých hor, a předpokládám že (aby unikli vlivu nově příchozích) i daleko na sever – do podhůří Mlžných hor a Obrovišť v Rhudauru. Proč píšu do Bílých hor, když Tolkien říká, že nepřekročili Želíz (přičemž Bílé hory se nachází až za ní)? Pro sebe jej čtu tak, že „nepřekročili Želíz směrem na východ“ (řeka teče nejprve ze severu na jih a pak se na pláních stočí západním směrem). Jinak by totiž nemělo smysl zmiňovat ani onen mys mezi Želízí a Lefnui, protože ten je už za Želízí ve směru na jih.

„Cizí, nebo jen vzdáleně příbuzná byla také řeč Vrchovců. Ti byli pozůstatkem národů, které sídlily v údolích Bílých hor v minulých věcích. Mrtví z Šeré Brázdy byli jejich příbuzní. V Temných rocích se však někteří přestěhovali do jižních údolí Mlžných hor, odtud část pronikla do pustých zemí na sever až k Mohylovým vrchům. Z nich pocházeli Hůřečtí, ti se však už dávno předtím stali poddanými Severního království Arnoru a přejali západský jazyk. Jen ve Vrchovině si lidé toho plemene podrželi starou řeč a zvyky. Byl to skrývavý lid, nepřátelský vůči Dúnadanům, nenávídící Rohiry.“ (Návrat krále, Dodatek F – jazyky a národy Třetího věku, J. R. R. Tolkien)

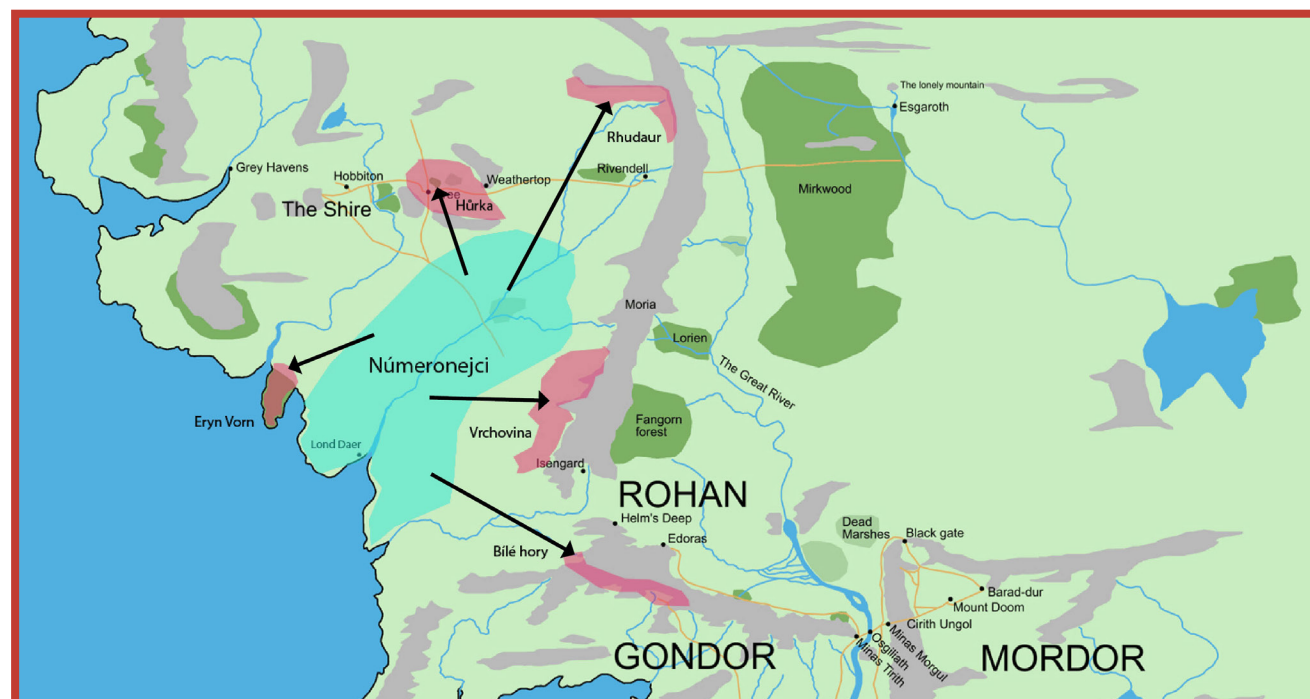
Tento text je v jasném rozporu s výše zmíněnou citací (a mým výkladem středozemské

historie), když udává opačný směr migrace. Co s tím? Je možné, že oba platí najednou, když byli „Gwathrim“ a „lidé z Bílých hor“ příbuzní a vzájemně se smísili (migrací do obou směrů) do jednoho národa... ale domnívám se, že vznikly v jinou dobu a Tolkien pak už neměl čas je opravit tak, aby si vzájemně odpovídaly. Více textů podporuje spíše směr migrace od řeky Gwathló směrem k Bílým horám, proto se této verze držím – ale co je na této citaci zajímavé, je Tolkienův úmysl, aby byli „lidé z Bílých hor“ Vrchovcům a Hůřeckým příbuzní. Ten vypadá promyšleně a zřejmě by v textu zůstal i po případných opravách. Z poslední citace tak nebudu přihlížet k onomu opačnému směru migrace, ale využiju příbuznosti s „Gwathrim“. V mé verzi

budou lidé z Bílých hor tedy potomci Gwathrim, kteří utekli před Númenorejci, neusadili se na Vrchovině, ale pokračovali dál na jih a usadili se v Bílých horách. Tady máme východisko třetí.

Tam se později dostali pod vliv Gondoru, a zatímco Křivopřísežníci od kamene Erech nové království zradili a zmizeli z dějin, předpokládám, že někteří se prokázali jako věrní a splynuli s obyvateli Gondoru (stejně jako Hůřečtí splynuli s obyvateli Arnoru). V Návratu krále se píše o posilách, které do Minas Tirith dorazily z Lamedonu před obležením.

„Z Lamedonu hrstka sveřepých horalů bez kapitána.“ (Návrat krále, J. R. R. Tolkien)



Jméno Lamedon samo není sindarské ani adûnaiské, pochází zřejmě ještě z přednúnorské doby. Mohli by tak tito „zachmuření horalé“ být potomky Gwathrim a původních obyvatel Bílých hor, příbuzní Vrchovců a rhudaurských horalů? Už to trochu přesahuje rámec článku, ale možné to rozhodně je a připadá mi to zajímavé, takže pro mou hru s tím počítám.

Rhudaursťí horalé

Na internetu jsem v diskuzi pak četl názor, že oni „zlí rhudaursťí horalé“ mohli být Tolkienem vnímáni jako „zlí a rebelující“ skotšťí horalé z pozice Angličana, a ten nápad se mi opravdu líbí (rád bych zde uvedl zdroj, ale debatu už se mi nepodařilo dohledat a dost možná už ani neexistuje). V mé představě jsou proto horalé z Rhudauru potomci původních Gwathirim, blízce spříznění s Vrchovci, kterým jsou také velmi podobní. Jejich předobrazem v našem světě tak mohou být Piktové nebo právě nezávislí Skoti. Rhudaursťí horalé původně určitě nebyli zlí – měli vlastní starou kulturu (pro moje potřeby podobnou keltské) a jazyk, který si zachovali. Byli hrdí a nezávislí, přičemž žili rozdělení na samostatné klany (širší rodiny, podobné skotským klanům) a neměli nad sebou jednotného vládce (naslouchali jen náčelníkovi toho kterého klanu). Klany spolu zřejmě také bojovaly a vznikla mezi nimi tradiční spojení a nepřátelství. Horalé žili v drsných podmínkách a byli otužilí. Vůči elfům byli horalé nedůvěřiví a vůči Dúnedain nepřátelští, protože se nechtěli podříditi jejich nadvládě

a drželi se svých starých pořádků. V Nedokončených příbězích se píše, že na Vrchovině byli až do příchodu Sarumana nepřátelští k těm, kteří měli skřeti krev, a také ke skřetům obecně. Předpokládám, že to samé platilo i pro mé rhudaurské horaly.

Poté, co byl Númenor zničen a Vyhnanci si založili svá království Arnor a Gondor ve Středozemi, ovládli arnoršťí Dúnedain také Rhudaur a zdejší klany se musely podříditi cizímu králi. Tolkien píše, že v Rhudauru bylo vždycky málo Dúnedain a ti tak zřejmě tvořili jen úzkou vládnoucí vrstvu, přičemž většinu obyvatel země tvořili stále rhudaursťí horalé. Některé z klanů mohly tvrdohlavě cizí nadvládě vzdorovat a v Rhudauru tak zřejmě čas od času propukala povstání, které museli Dúnedain potlačovat.

„Za dnů Malvegilova syna Argeleba králové Arthedainu opět vznesli nárok na celé panství Arnor, protože v druhých královstvích nezůstali žádní Isildurovi potomci. Rhudaur nároku odporoval. Tam bylo Dúnadanů málo a moc uchvátil zlý kníže horalů, který byl v tajném spojení s Angmarem.“ (Návrat krále, J. R. R. Tolkien)

Černokněžný král v srdcích horalů zřejmě rozmýšlel nenávisť proti „cizákům“, kteří „uzmulí jejich zem“, a slíbil jim pomoc. Horalům zřejmě dodal zbraně a vojáky. Díky tomu se rhudaurským kolem roku 1350 Třetího věku podařilo uskutečnit převrat, zmocnit se vlády v Rhudauru a vyhnat nebo pobít větší část Dúnedain, kte-

ří stále zůstávali věrní a byli nepřáteli Angmaru. Na rhudaurský královský stolec nastoupil nej-mocnější z náčelníků horalů a Rhudaur byl na chvíli samostatným královstvím a spojencem Angmaru (kterému vděčil za pomoc) v boji proti Dúnedain. Skřety horalé ve skrytu duše pohrdali a málo jim záleželo na válce, kterou spolu Arnor a Angmar vedli, ale drželi dané slovo a bojovali, aby splnili daný slib.

Brzy nicméně horalé zjistili, že Černokněžný král jim lhal – angmarské oddíly, které pomáhaly svrhnout Dúnedain, nikdy neodešly, ale zůstaly v Rhudauru. Krůček po krůčku se země dostávala do područí Angmaru, aby o několik let poté zůstala v zásadě jen angmarskou provincií, kde vládou dosazení angmaršťí správci.

„V roce 1409 (...) Rhudaur byl obsazen zlými lidmi podřízenými Angmaru a Dúnadaní, kteří tam zůstali, byli pobiti nebo uprchli na západ.“ (Návrat krále, J. R. R. Tolkien)

Tehdy zřejmě dokončily angmarské oddíly vyhlazení zbytku rhudaurských Dúnedain a převzaly kompletně moc nad zemí. Jednu cizí nadvládu tak nahradila druhá, mnohem krutější a nelidštější. Některé klany se proto určitě bouřily proti nové nadvládě, jako se bouřily proti staré. Černokněžný král pak zkrotl povstalce železnou pěstí a skřeti odvetou za odboj vyhladili celé vesnice, vraždili, pálili a zotročili přeživší. Angmaršťí vyslanci navíc určitě mezi horaly zasedli podobné lži jako později Sarumanovi mezi Vrchovci, takže mnohé klany pochodovaly pod

angmarskými prapory dobrovolně, další se přidaly z touhy po kořisti a zbytek prostě držel na uzdě strach z angmarské odvety. Tak skončili rhudaursťi horalé na špatné straně a ta se jim stala osudnou, protože roku 1973/4 Třetího věku byl Angmar (a Rhudaur, který byl součástí jeho království) poražen a zničen.

Konec rhudaurských horalů

„Tehdy byl Angmar poražen tak dokonale, že na západ od Hor nezůstal jediný muž a jediný skřet z té říše.“ (*Návrat krále*, J. R. R. Tolkien)

Z vojska, které rhudaursťi horalé poslali do pole, se tak zřejmě nevrátil ani jediný a elfové a Dúnadani pak vyvrátili hlavní angmarské pevnosti a města, takže Angmar byl zničen a zcela zanikl. Je otázka, nakolik to platilo o sídlech horalů, po této válce už nicméně do příběhů Středozemě napříště nevstupují. O tom, co se s nimi stalo, lze jen spekulovat.

Možná byli vyhlazeni spolu s angmarskými nebo byla ztráta většiny mužské populace příliš velkou ranou, ze které se už nevzpamatovali. Možná před postupujícími nepřáteli uprchli ze svých sídel na východní stranu hor (příčemž hlad, sněhové bouře a skřetí maroděři by si na prchajících určitě vybrali svou krutou daň) a zde se přeživší smísili s jinými národy v údolí Anduiny a jejich potomci mohli být částí pozdějších „lesních lidí“ ze Třetího věku. Možná, že po této porážce zmizeli ze stránek historie, ale přesto

v pozdějších letech postavy mohou narazit vysoko v horách na malé vesnice a usedlosti, kde místní mluví nesrozumitelným jazykem, prchají před elfy a arnorskými erby a šeptem si vypráví příběhy o velkém hněvu Západu. Vyberte si sami, co se vám pro vaše hry bude hodit.

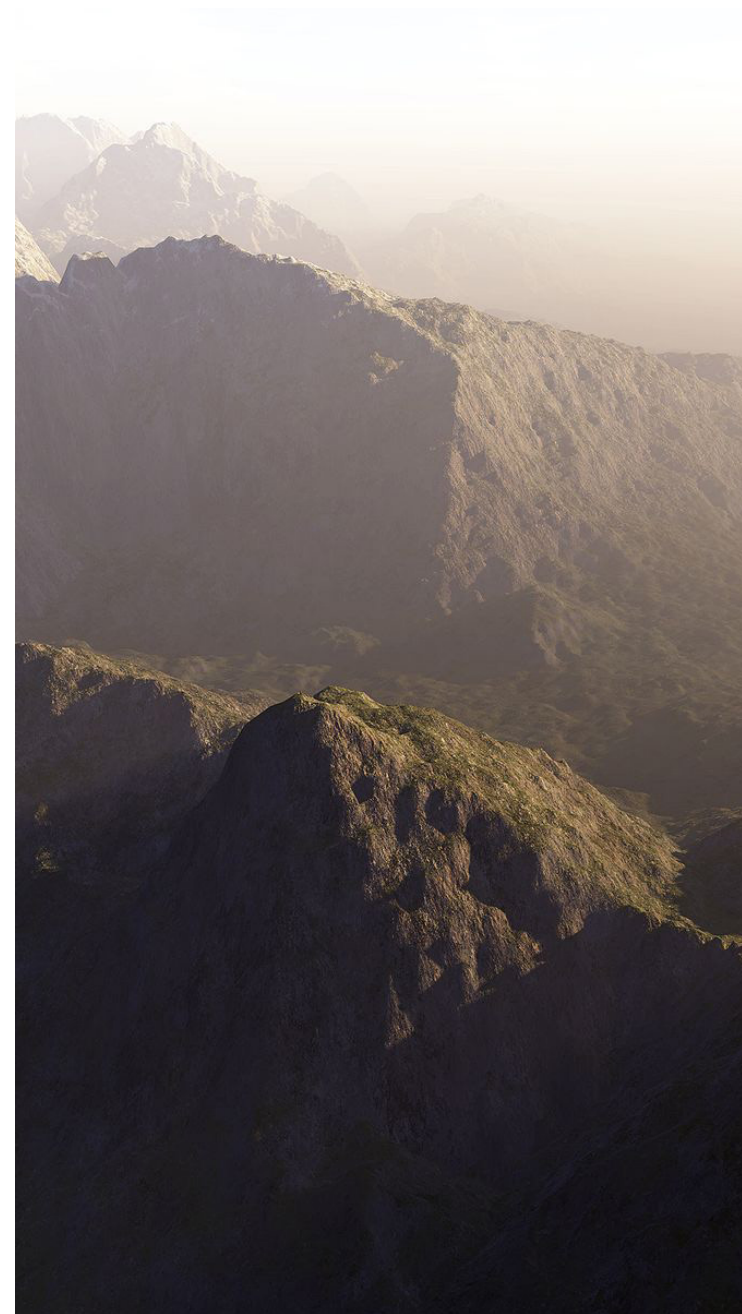
Zdroje:

Tolkien, J. R. R. *Společenstvo Prstenu*. Praha: Argo 2006.
Tolkien, J. R. R. *Dvě věže*. Praha: Argo 2006.
Tolkien, J. R. R. *Návrat krále*. Praha: Argo 2007.
Tolkien, J. R. R. *Nedokončené příběhy*. Ed. Ch. Tolkien, Praha: Argo 2008.

Podkladem map je mapa převzatá ze serveru lotr.wikia.com, kterou tam vložil uživatel *Gimli*.

Další zdroje, které na téma rhudaurských horalů můžete nalézt na internetu:

- [Analýza od Michaela Martineze](#), autora několika knih o Středozemi, kde pěkně shrnuje vše, co je o horalech známo.
- [Další podobná analýza](#) na „Ask about Middle-Earth“, která rozebírá další možnosti původu horalů.
- [Obecné informace](#) na tolkiengateway.net.
- [Obecné informace](#) na lotr.wikia.com.
- [Jiný návrh řešení horalů](#), který byl použit pro příběhovou hru MERP.



napsal „Vallun“

Doplnky a materiály

VYLEPŠOVÁNÍ ZBRANÍ – ČÁST PRVNÍ: KONSTRUKCE A RUNY

Dnes převládá názor, že zbraně definované jako krátký meč +3 jsou nudné, vhodné snad leda do počítačových her. Je nepochybně pravda, že i kouzelné zbraně mohou být vytvořeny mnohem složitěji, komplexněji a mohou kromě výhod přinášet i nějaké ty komplikace. Jenže jsou i hry, kdy je boj jejich pouhou okrajovou součástí, která žádného z hráčů víc nezajímá, a potom je takové prosté zvýšení síly zbraně fajn, protože bez dalších nároků na pozornost umožní rozvoj bojových schopností a tím snazší nebo kratší střety. Ovšem i pro zdánlivě nudné zbraně mohou platit určitá vnitřní pravidla, která učiní svět o maličko soudržnější či zajímavější a vytvoří nějaké ty komplikace, či dokonce zápletky. Doufám však, že pár zajímavých nápadů by zde snad mohl najít každý. Dopředu říkám, že článek je primárně koncipován pro hry ve stylu D+D – a při uplatnění celé škály možností – hry bezesporu velmi epické.

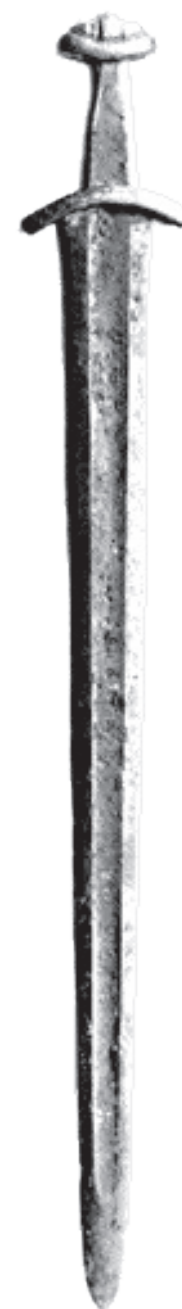
Rekapitulace úvodem

Pravidla Dračího doupěte znají kromě základní tabulky zbraně vylepšené buď theurgií, nebo

ukutím v žáru salamandřího ohně. Zatímco salamandří oheň vedl k prosté +1 k síle zbraně, theurgie krom dalšího posílení uměla staty zbraně až zdvojnásobit. Přestože tak mohly vzniknout skutečně mocné kousky, jako dlouhý luk 10 + 2, případně 11 + 2, pokud by měl kovové lučiště, které lze též vykovat u salamandra, byly výsledky spíš přesílené než zajímavé. Nakonec nelze zapomínat ani na artefakty, kdy theurg mohl za život vytvořit tři mistrovská díla mimořádných vlastností. Obecně dostupná theurgie této úrovně však znamená, že i její další projevy by měly být dosažitelné. To však vede k podobě světa, jehož uvěřitelnost či konzistence je na pováženou.

Proč by však nemohl nadprůměrné dílo vytvořit i prostý kovář? I mezi kováři jsou přeci značné rozdíly, jak ve specializaci, tak v dovednostech a zkušenostech. Zkrátka sekera od královského mistra zbrojíře je lepší (a to i „pravidlově“) než výrobek od vesnického kováře, který většinu času opravuje pluhy a dotáhl to jen na tovaryše. Stejně tak z jiných her a příběhů známe další způsoby očarování zbraní – runami, vsazováním kouzlených kamenů, požehnáním knězem, silami přírody a mnoha dalšími způsoby.

Je tedy mnoho způsobů, jak učinit zbraň silnější, proto je taky třeba dát pozor na to, jaké kombinace (tedy sčítání bonusů) připustíme, například



v mých světech se prakticky nevyskytují démoni posilující parametry zbraní, ale k tomu více v příštím pokračování. Posílená zbraň je jistě výhodou v boji, ale mimořádně kvalitní zbraň má sama o sobě hodnotu menšího pokladu, a proto přitahuje pozornost mnoha očí a nenechává rukou. Vlastnictví takové zbraně, které je třeba pořád dokola obhajovat ve střetech s lupiči, se pak snadno může stát spíše prokletím, a to zvláště tehdy, když po zbraní zatouží třeba některý z místních mocipánů. Navíc pro mimořádnou zbraň je třeba zajistit mimořádný servis. Přestože „jen“ opravit ostří je jistě snazší než jej vykovat, zbraň může kvůli nedostatečně odborně provedené opravě ztratit dost ze své výjimečnosti.

Z mnoha výše zmíněných možností se v tomto článku budeme věnovat zlepšování zbraní skrze jejich konstrukci, tedy vylepšení nemagické povahy, a pak tomu, co dokáží nabídnout runy.

Konstrukční vylepšení

Konstrukční vylepšení zbraní jsou obzvláště cenná proto, že zvyšují základní parametry zbraní, které pak lze třeba theurgickými technikami zdvojnásobit, ale je možné je kombinovat prakticky se všemi dalšími magickými způsoby vylepšení. Nemenší výhodou pak vyplývá z obvyklých pravidel Arény, kde (větši-

nou) platí omezení na jeden magický předmět, případně jsou magické předměty vůbec zakázány. Pak snadno může být právě kvalita zbraně tím, co rozhodne o vítězství.

V silách vynikajícího kováře nebo jiného výrobce zbraní s přístupem k dostatečnému množství vhodného materiálu je vyrobit či ve výjimečných případech zlepšit již existující zbraň. Samozřejmě, ne každý kovář ovládá každou z dále uvedených technik a disponuje vším potřebným pro jejich aplikaci. Zejména překovávání již existujících zbraní může vyžadovat nástroje, suroviny nebo celé kovárny neméně výjimečné než samotná zbraň, jež má vzniknout.

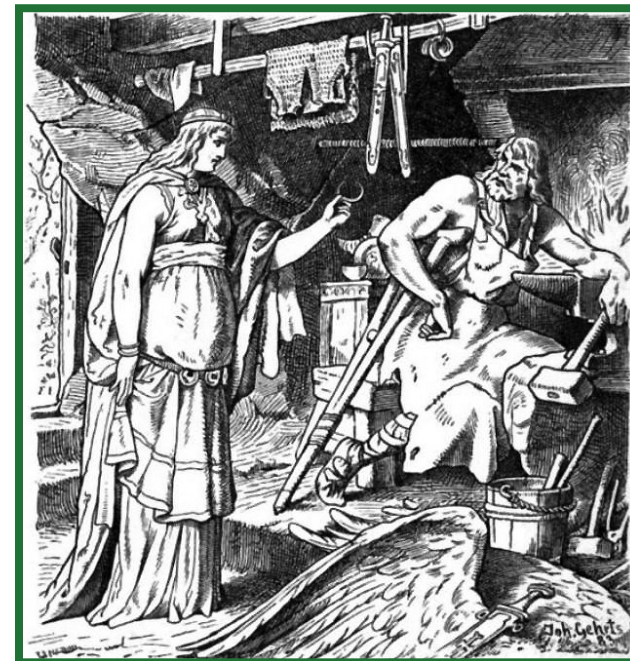
Infookénko: Aréna

Aréna je instituce více než pravděpodobná ve světech, kde se vyskytují davy ozbrojených a dobrodružstvím zocelených jedinců, kteří si s její pomocí vyplňují čas mezi jednotlivými akcemi kvalifikovanou a zábavnou formou tréninku. Nejčastěji spočívá v tom, že se spolu ve výrazovacím systému zápasů (takový vidíme například na tenisových turnajích) utkávají dvojice soupeřů bojujících na plochu a s dalšími omezeními, která mají za cíl generovat napínavé, ale bezpečné zápasy. S arénou se samozřejmě pojí možnost sázení, což může být zdrojem zajímavé zápletky ve stylu Dicka Francise, v níž se bude odhalovat kdo a jak manipuluje s výsledky. V aréně se dají rovněž zjistit zajímavé informace, je možné vybudovat si reputaci pro získání zakázek či využít arénu k nalákání jinak nepolapitelného nepřítele. Odměnou za vítězství ve velké výroční aréně pak může být třeba poukázka na zbraň zhotovenou mistrovským kovářem na míru vítězi-budoucímu nositeli.

Existuje, přesněji řečeno autor ve svých světech rozlišuje, celkem pět technik, které mohou poskytnout bonus k síle zbraně jako tomu nejzákladnějšímu statistickému atributu:

1. Zbraň kovaná v žáru salamandřího ohně tak, jak ji znají i pravidla DrD.
2. Zbraň vytvořená na míru nositeli.
3. Zbraň využívající lepších konstrukčních řešení.
4. Mistrovský řemeslný výrobek.
5. Velmi kvalitní či mimořádné materiály.

První varianta je dána přímo pravidly Dračího doupěte, salamandr zvýší teplotu ve výhni a lépe vykované zbraně tak poskytnou svým nositelům lepší službu. Na rozdíl od textu pravidel však nepovažuji za nezbytné pro aplikaci této výhody zároveň do zbraně zaklínat útočného démona. Nicméně z povahy věci je to možné aplikovat pouze na zbraně kovové. Na druhou stranu z kovu může být i lučičtější nebo samotná bojová hůl. Tato technika, tak jako ostatní (vyjma speciálních materiálů), zvyšuje sílu zbraně o jedna. Její cena bude dána dostupností salamandrů, které obvykle vyvolává kdo jiný než theurg, ale lze si představit i jejich přirozený výskyt (sopečné krátery, žhavé pouště, chrámy ohně). Pokud salamandr působí převážně svým vyšším žářem, měl by stejného efektu docílit i dračí dech nebo pomoc jiných stvoření ohně (fénix, ohnivec). Tyto bytosti samozřejmě musí chtít spolupracovat a své schopnosti uplatnit vhodným způsobem – zbrkle použitý dračí dech



by meč moc nevylepšil, spíše by přivodil zkázu celé kovárně. Sehnat takového živočicha či zpracovanou ingredienci z něj může být zajímavým úkolem pro družinku na různých úrovních a také jistou možností, jak se dostat ke zbraní, na kterou by zatím postava finance neměla.

Dokonce i dva barbarští šermíři se stejnými numerickými parametry se liší výškou, délkou paží a preferovanými šermířskými figurami. Proto jeden z nich ocení o palec delší čepel, druhý zase preferuje mírně klenutou záštitu. Pokud s výrobcem zbraně spolupracuje nějaký mistr boje s tou kterou zbraní, může všechny tyto dílčí preference a specifika propojit ve zbraní vytvořené na míru, která se projeví o jedničku vyšší silou zbraně. Při výrobě zbraně „na míru“

nebo vůbec přímo na objednávku pro konkrétního nositele lze zažít spoustu pamětihodných momentů a vyplatí se tomu věnovat nějakou pozornost, zbraň pojmenovat či alespoň stručně naznačit její design. Postava na šestnácté a vyšší úrovni dokáže své požadavky definovat sama, méně zkušený jedinec potřebují pomoci a za tu pomoc je třeba zaplatit. Cenu pak ovlivní především to, zda jde o úpravu parametrů nově zhotovované zbraně (tady může stačit příplatek pár desítek zlatých) nebo předělávku již existující zbraně. U některých opravdu zajímavých kousků, takřka relikvií, to nemusí být za běžných podmínek ani možné, každopádně to bude hodně drahé a vyžádá si to nejen mistra kováře, ale i dobře vybavenou kovárnu. Pokud by se někomu zdál bonus +1 příliš silný, lze jej nahradit zvýšením maximální možné přesnosti s touto zbraní o jedna.

Přijít s něčím lepším u chladných zbraní není tak časté jako u soudobé techniky, ale rozhodně to není nemožné. Zvláště proto, že i drobná změna se může projevit v hodnocení zbraně, třeba proto, že soupeři jsou zvyklí na široké meče určitých tvarů a rozměrů. Nejsnazší cesta, jak získat nějakou takovou technologii, je zmocnit se zbraně, na niž již byla aplikována. Tu lze například vydobýt na nepřátelích či ji vyhrát na tajemném cizinci z daleka nebo třeba najít v hrobce prastarých. Nositelem žádané informace může být i zbraň poškozená, v některých případech postačí i jen obrázek nebo detailní popis zbraně. Lepší konstrukční prvek pak může být zajímavou odměnou za porážení mocného

nepřítele, kdy bude uvěřitelnější, že nepřítel bojuje zbraní sobě blízkou než kusem zrovna, jistě náhodou, vhodným pro někoho z družinky. Příkladem z reálného světa mohou být damascénské čepele proslulé nejen svým úchvatným vzhledem, ale i neobyčejnou ostrostí a výdrží. Po jejich tajemství toužili křižáci mnoho dlouhých let. Alternativně je možné prostý bonus +1 nahradit dočasnou (než se úprava stane známou) výhodou proti soupeřům užívajícím zbraně, takový bonus by pak ale mohl být i vyšší. Též je možné díky těmto poznatkům vyrobit zbraň, která bude zvláště vhodná proti vybrané skupině zbraní (např. jednoruční meče +3 SZ), ale proti všem ostatním bude slabší (–1 SZ).

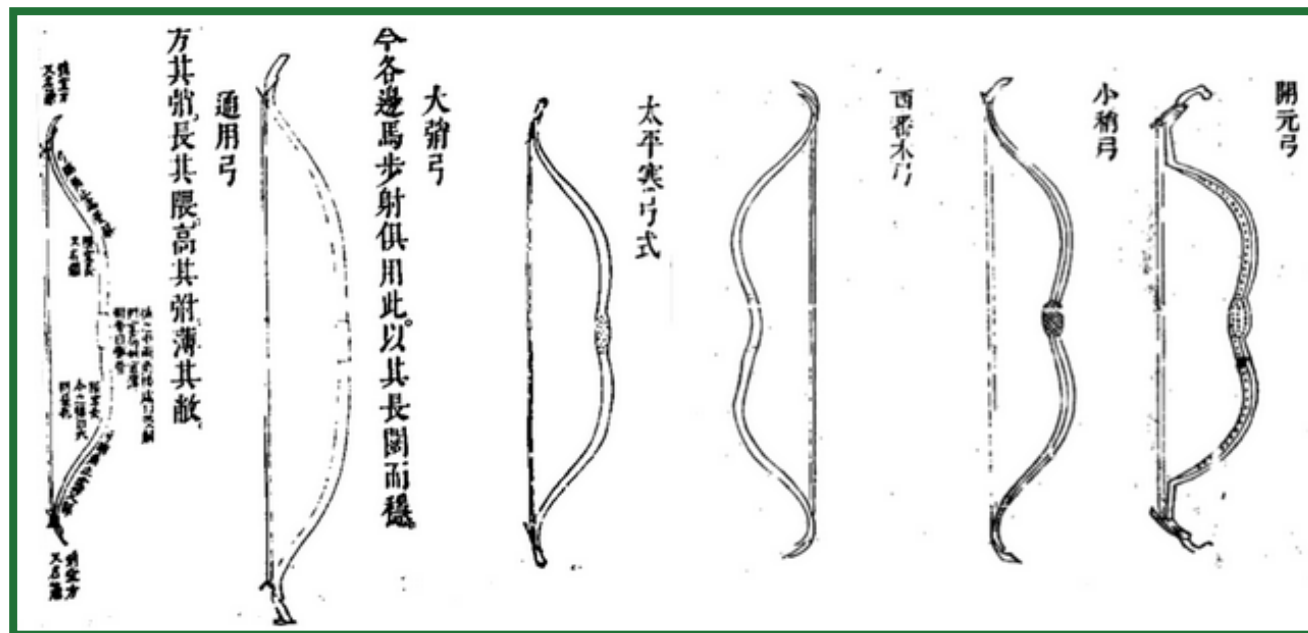
Mistrovská práce snad mluví sama za sebe. Žádná zbraň by asi dlouho neobstála, kdyby byla vyrobena mizerně, neb námaha boje je důkladnou prověrkou, ale přeci jen mezi zbraní vyhotovenou průměrně a prvotřídně je docela rozdíl, byť se zdá, že v detailech. Už vědomí

toho, že postava třímá ve svých dlaních mimořádně dobrý výrobek, může posílit její výkon v boji. Samozřejmě, za takovou zbraň si kovář zaslouží trochu lepší peníze, takže zbraň bude o nějakou tu zlatku dražší (a spíš o víc), protože zlepšení o jedničku vyžaduje opravdu hodně práce té nejvyšší kvality, nicméně v boji nejde o nic menšího než o život, takže za co jiného by měli hrdinové utratit své poklady?

Poslední v seznamu (ale určitě nikoliv významem) jsou nejrůznější materiály. V řadě světů se vyskytují zvláštní suroviny, především kovy, které mohou samy o sobě přinést lepší vlastnosti různým věcem, tedy i zbraním. Neméně významným přínosem je navýšení možného vylepšení pomocí všelijakých magických praktik. Zvláštní materiály mohou být řešeny různě, uveďme příklad prosté oceli odlišené podle

Giube, CC BY-SA 2.0 (Wikimedia Commons)





místa kalení (urzemská ocel), barvy (černá ocel) či původce (trpasličí či elfí ocel). Ve Středoze-
mi to byl proslulý mitril, pravostříbro, ve světě
Forgotten Realms je to třeba adamantium nebo
drowí ocel, která se na Povrchu rozpadá. Ostat-
ně adamantium a mitril se vyskytují v mnoha
inkarnacích, včetně třeba populární filmové
série X-men. Ze světa WoW je potom vzácných
rud známo přehršel – včetně dvojí inkarnace
již zmíněného mitrilu – těch kovů je tolik, že si
z nich lze vybrat pro inspiraci ty, které se vám
líbí, jen pozor na ne zcela vhodné užívání názvů
reálně existujících kovů (například Cobalt nebo
Titan či ze série Elder Scrolls ebonit a sopečné
sklo – obsidián).

Podobně inspirativní je pak svět Might
and Magic, kde lze nalézt krom běžného železa

taky rudu phyltovou, siertalovou, kergarovou,
erudinovou a staltovou. Jejich množství pak au-
tomaticky nabízí otázku, zda jsou všechny stej-
ně kvalitní nebo nikoliv. Ze systému tohoto svě-
ta pak lze extrapolovat, že phylt je jen o trochu
lepší než běžné kroky a jeho použití tak usnadní
dosažení bonusů jinými způsoby nebo zvýší na-
příklad počet run, které lze na zbraň aplikovat.
Siertalová ocel je dobrá jak na výrobu zbrojí,
tak zbraní, sama o sobě dodá +1 k síle zbraně,
případně kvalitě zbroje. Kergar a erudine jsou
zhruba stejně dobré, namodralý kergar je však
odolnější, houževnatější, takže obvykle se pou-
žívá na zbroje, jimž přidá +2 KZ, ale i na zbraně
drtivé, kdežto erudine je i přes své nafialovělé
zbarvení nejlepší na čepele a ostří (+2 SZ). Obě
rudy pak samozřejmě „udrží“ větší množství

očarování. V tom se však nemohou rovnat zda-
leka nejvzácnější staltové rudě, její bonus +3
není tak podstatný jako schopnost očarování
nejen přijímat, ale i zesilovat. Samozřejmě pré-
miové materiály stojí patřičné částky zlatých
a staltová ruda je velevzácná surovina, běžně
nedostupná. I pro středně pokročilou družinku
tak bude nelehkou výzvou sehnat dostatečné
množství staltu na výrobu byť jediné dýky.

Pokud jde o útočnost, platí výše uvedené
více méně podobně, jen je třeba přihlédnout ke
konkrétním případům. Sečné a bodné zbraně lze
udělat útočnější tím, že budou nadprůměrně os-
tré, což je ovšem vlastnost, která jen stěží souvisí
s tím, zda je zbraň udělaná na míru konkrétního
uživatele. Naopak nadprůměrně silný kroll může
mít jistě vyšší útočnost díky tomu, že přiměřeně
jeho postavě udělají těžší kyj, na druhou stranu v
tom se těžko uplatní nějaké nové či lepší techni-
ky. Lze ještě doplnit, že je o trochu snazší (rozu-
měj levnější) zlepšovat záporné útočnosti smě-
rem k nule než zvyšovat kladné hodnoty.

Nejinak je tomu s obranou zbraně, u hole
si lze představit, že kvalitnější, pevnější dřevo
umožní efektivněji se touto holí chránit, neboť ji
zbraň nepřítel nepřeseke. Ale třeba u mečů se
obrana zbraně spíše zvýší novými technikami –
jinak tvarovanou záštitou či zvláštní úpravou
čepele. Celkově kvalitnější zbraň vydrží déle,
i když je používána k obraně. Nicméně nelze než
poznamenat, že nejlepší obranou zbraně je její
schopnost útoku.

Pak zbývají ještě dva číselné parametry,
o jejichž modifikaci by šlo uvažovat. Prvním

z nich je dosah zbraně, kde ovšem jeho změna v konstrukčním řešení vede, alespoň u zbraní pro boj tváří v tvář, nejspíš ke vzniku nového druhu zbraně. U střelných zbraní je možné si představit zvýšení všech tří druhů dosahů všemi případnými uvedenými technikami. Naopak rychlost zbraně, možná nejdůležitější atribut vůbec, je sice možné zvýšit, ale vyžaduje to spojení všech dostupných technik a metod – dostatečně kvalitní materiály, mistra kováře, znalost toho, komu je zbraň určena, a možná především znalost postupu, kterým toho lze u dané zbraně dosáhnout. Je to samozřejmě mimořádně dra-

hé vylepšení, byť i zde lze konstatovat, že snížení postihu za těžkou obouruční zbraň je o něco málo snazší než vytvoření nového bonusu. Nežádka je pak ke skutečnému využití takového vylepšení potřeba absolvovat i výcvik či alespoň nabrat zkušenosti s jejím užíváním.

Runy

Runy patří mezi nejtradičnější metody magického posilování zbraní, přičemž lze odhadnout, že inspirací byla severská tradice vypisovat na zbraně jejich jména a dedikace bohům. Jak může vypadat taková výroba runy, předvádí například Bruenor při výrobě Aegisova tesáku pro svého adoptivního syna Wulfgara (v trilogii z Planiny ledového větru, součást ságy o Drizztovi od R.A. Salvatora). Vzhledem k tomu, že vytepané symboly se vyplňují (nebo mohou vyplňovat) směsí látek obsahujících mimo jiné prach z drahých kamenů, ektoplazmu a další vzácné ingredience, nejedná se ani v případě run o levnou záležitost.

Runu lze aplikovat na takovou zbraň, která tuto aplikaci vydrží, tedy je alespoň průměrná z hlediska kvality a opotřebení. Výhodou runy je, že poté, co je zhotovena, není náročná na nic dalšího. Je trvanlivá a od druhé úrovně chrání zbraň proti běžnému opotřebení, tak jako jiné formy magie (vyjma hvězdných kamenů). Obvykle mají runy pět úrovní, stupňů síly, a pokud je runotepec ovládá, nic nebrání tomu si rovnou zaplatit třeba právě pátou úroveň. Je však otázkou, zda se vyplatí runu za skoro třicet tisíc

Infookénko: Ztráta akce

Runa zlodějka akcí – tato runa reaguje na neoficiální, leč podle mne velmi vhodné pravidlo pro ztrátu akce při silných zásazích. Jedná se o past na odolnost, kde velikost pasti je rovna životům ubraným jediným úderem (či třeba jediným kouzlem) sníženým o 10. Je-li past podhozena o více než 10, přichází zasažený o další akci za každou celou desítku. Např. Při útoku za 18 životů si zasažený hází proti pasti 8, hodil 4 a bonus za odolnost má +2, výsledek je 6, což je méně než 8 a zasažený přichází o jednu akci. Když je zasažený černým bleskem za 47 životů, čelí pasti 37, hod 8 s bonusem za odolnost činí 11, past je podhozena o 26 a zasažený přichází o 3 akce.

zlatých instalovat na obecnější zbraň, a nelze vyloučit, že zbraň, která bude dost dobrá pro runu druhé úrovně, nepojme runu úrovně páté. Úroveň runy lze postupně opakovaně navyšovat. Nelze však runu po dokončení (aktivaci) změnit. Pokud runa ztratí svou sílu (například opakovaným střetáváním se s obrannou magií), nelze na zbraň vytepat jinou runu.

Runa je samozřejmě nepřenositelná, ale schopný runotepec ovládající druh runy (tzn. umí vytepat alespoň první úroveň dotyčného druhu runy) může opsat runu vyšší úrovně. Na zbraně zpravidla může být jen jedna jediná runa, více runami mohou být opatřeny jen mimořádné zbraně vyrobené ze zvláštních materiálů nebo je možné vyššího počtu run na jedné zbraně dosáhnout s pomocí technik, které to umožňují (legování oceli drahými kovy a promagickými substancemi). I tak více než tři runy pojmu

Bloodofox, CC BY-SA 3.0 (Wikimedia Commons)



jen zbraně z kategorie artefaktů, vyrobené z těch nejvhodnějších a tedy nejspíš i nejvzácnějších surovin. Runy nemají vlastní vědomí a s výjimkou run určených k ochraně, což je podle některých zdrojů původní účel runové magie, slouží bez ohledu na osobnost nositele.

Přehled run nejčastěji používaných na zbraních je uveden v tabulce, včetně jejich výchozí ceny. Ne každý runotepec musí umět všechny runy a páté úrovně ovládá jen zlomek těch nejlepších.

Na pomezí mezi konstrukcí zbraní a runovou magií je záhadná technika runovlnek, ale tou se spolu s dalšími metodami – theurgií, hvězdnými kameny, nekromantickými, šamanskými, kněžskými praktikami, parciálním přístupem a možná ještě něčím dalším – budeme zabývat až někdy příště.

Infookénko: Unacella

Při útoku na Akademii mladý talentovaný mág, z jehož jména se dochovaly jen iniciály P. S., s pomocí mistry Petronelly odvrátil smrtící kletbu, ovšem jen za cenu toho, že byl, mimochodem zcela nahý, odmrštěn mezi světy na holou pustou skálu kdesi v moři. Jeho magie stačila tak tak na to, aby na nehostinném místě přežil. To však jeho ambicióznímu mládí nestačilo. Na zvrácení své situace však potřeboval našetřit více magů a jediná možnost, jak toho dosáhnout, bylo opatřit si hůl. Na skále se však nenacházela žádná rostlina, ani ta nejmenší. Bez rostliny, která by dodala svůj stonek, nemělo být možné hůl vyrobit. P. S. však tušil či možná jen doufal, že ve vodě budou nějaké řasy, i když je neviděl. Proto náhodně nabral do dlaně vodu a začal zaklínat. Několikrát neuspěl, ale to jej neodradilo, ani když kvůli každému neúspěšnému pokusu trpěl hladem a zimou. Nakonec se úspěch dostavil a jakýsi organismus zahájil svou transformaci v magickou hůl, než ta však dorostla do použitelné velikosti, musel ji krmit vlastní krví. Na otázku, zda P. S. uspěl ve své pomstě, hůl sama sebe nazývající Unacella neodpovídá. Ví se však, že po smrti svého nositele se sama přemístí mezi světy. Unacella vypadá jako vyschlý tenký proutek tmavohnědého dřeva, který vyplavilo moře. Díky svému zvláštnímu původu může opakovaně sloužit různým mágům nebo jinak magicky nadaným osobám a leccos si pamatuje, méně však již prozradí. Její základní parametry jsou vcelku obyčejné (SZ 4, účinnost 0, obrana zbraně 0, dosah 1–2), ale je-li svým nositelem krmena krví nepřátel a užívána se ctí, roste její síla a obnovují se původní schopnosti – mění velikost a tvar a je svému nositeli oporou řadou dalších způsobů. Aby uplatnila své zvláštní vlastnosti, musí být v držení magicky nadaného jedince – kouzelníka nebo druida (nemůže být chodeckou zbraní). Od počátku se umí složit v ozdobný prvek na ruku, za vysátou krev se pak postupně zlepšuje. Krev může pocházet ze zraněných tělesných nepřátel nebo může být poskytnuta nositelem dobrovolně. Postup zlepšování je uveden v následující tabulce:

10 žt	10	+1 k SZ
20	30	+1 k OZ
30	60	+1 k út
40	100	+1 k Ini
50	150	Léčí nositele jako runa léčení 5. úrovně
60	210	+1 k SZ
70	280	+1 k OZ
80	360	+1 k út
90	450	+1 k Ini
100	550	Odzbrojování – látkou à la kopřivy, jen na tělesné tvory (bud' past, nebo magy)
110	660	+1 k SZ
120	780	+1 k OZ
130	910	+1 k út (hodnota více než +3 není možná)
140	1050	+1 k Ini (max. 1/3 úrovně nositele)
150	1200	Spoutání – blokuje kouzlení a další schopnosti cíle
160	1360	+1 k SZ
170	1530	+1 k OZ
180	1710	+1 Ini (nezlepší se více, dokud nositel nedosáhne 12. úrovně)
190	1900	Dovednost je třeba hůl naučit, musí se jí líbit
200	2100	+1 k SZ

První sloupec udává, za kolik životů je třeba vysát krve, druhý sloupec celkový objem.

Název	Úroveň 1	Úroveň 2	Úroveň 3	Úroveň 4	Úroveň 5
Ansuz (lidově Vsezraň)	Zbraň zraňuje jako: Magická, nemagická, nekovová zbraň, oheň SOC: 1 000 zl.	Stříbro, sklo, mráz, meteo- ritická ocel, svěcená voda SOC: 2 500 zl.	Blesk, uživatel vycítí, čím je cíl zranitelný SOC: 4 000 zl.	Česnek, osika, vlčí mor, kyselina, zlato SOC: 7 500 zl.	+1 k útočnosti, zraňuje vše SOC: 11 000 zl.
Othila (Runa obrany)	Obrana zbraně +1 SOC: 800 zl.	Neobrana +1 SOC: 900 zl.	OČ +1 (nesčítá se s předchozími) SOC: 2 000 zl.	Přidá 1 akci obrany v kole SOC: 10 000 zl.	OČ +2 SOC: 12 000 zl.
Dagaz (Runa ochrany)	Chrání před působením zla z 1. sféry zásvětí SOC: 1 000 zl.	Chrání před působením zla z 2. sféry zásvětí SOC: 2 500 zl.	Chrání před působením zla z 3. sféry zásvětí SOC: 4 000 zl.	Chrání před působením zla z 4. sféry zásvětí SOC: 7 500 zl.	Chrání před působením zla z 5. sféry zásvětí SOC: 11 000 zl.
Berkana (Vampirická runa)	Každým úspěšným zásahem vrátí 1 žt. SOC: 1 000 zl.	Každým úspěšným zása- hem vrátí 2 žt. (celkem) SOC: 2 500 zl.	Vrací vysáté vlastnosti apod. SOC: 4 000 zl.	Každým úspěšným zása- hem vrátí 3 žt. (celkem) SOC: 7 500 zl.	Vrací i stínové životy. SOC: 11 000 zl.
Uruz (Drtivá runa)	-1 SZ, +1 k útočnosti SOC: 1 000 zl.	-1 SZ, +2 útočnost SOC: 2 500 zl.	-2 SZ, +4 útočnost SOC: 4 000 zl.	-3 SZ, +4 útočnost, šance (stupeň síly × 3) % na sražení na zem SOC: 7 500 zl.	-4 SZ, +7 útočnost SOC: 11 000 zl.
Teiwaz (Runa zlodějka akcí)	Reduktor činí 8 SOC: 1 000 zl.	Reduktor činí 6 SOC: 3 000 zl.	Reduktor činí 4 SOC: 5 000 zl.	Reduktor činí 2 SOC: 9 000 zl.	Reduktor činí 0 SOC: 14 000 zl.
Perthro (Rychlá runa)	+1/2 ini SOC: 1 000 zl.	+1 ini SOC: 3 500 zl.	+3/2 ini SOC: 6 000 zl.	+2 ini SOC: 9 500 zl.	+3 ini SOC: 16 000 zl.
Raido (Runa proti X) <i>X – vybraná skupina nepřátel</i>	Útočnost +1 proti X SOC: 1 000 zl.	Detekuje X SOC: 2 500 zl.	+1 k SZ a obraně SOC: 4 000 zl.	+1 k SZ, útočnosti, ini a obraně proti X (nesčítá se s předchozími) SOC: 7 500 zl.	+2 k SZ, útočnosti, ini a obraně proti X (nesčítá se s předchozími) SOC: 11 000 zl.

Název	Úroveň 1	Úroveň 2	Úroveň 3	Úroveň 4	Úroveň 5
Mannaz <i>Při jejím vyhotovení je třeba vybrat jeden blesk, který po zisku dostatku magů sesílá (Blitzenruna)</i>	1 mag za 8 zbraní sebraných životů, magy se střeďají jen v konkrétním souboji SOC: 2 000 zl.	1 mag za 7 zbraní sebraných životů, magy se střeďají v celém boji SOC: 5 000 zl.	1 mag za 6 zbraní sebraných životů, magy se střeďají po celý den SOC: 8 000 zl.	1 mag za 5 zbraní sebraných životů, blesky lze mířit i na jiný cíl SOC: 14 000 zl.	1 mag za 4 zbraní sebraných životů, magy se střeďají bez časového omezení SOC: 20 000 zl.
Wunjo (Penetrační runa)	Snižuje postih za rozdíl velikostí o 1 SOC: 1 000 zl.	Šance 20 % na ignorování ochranných bariér SOC: 2 500 zl.	Šance 40 % na ignorování ochranných bariér, 15 % na zrušení SOC: 4 000 zl.	Šance 60 % na ignorování ochranných bariér, 30 % na zrušení SOC: 7 500 zl.	Šance 80 % na ignorování ochranných bariér, 45 % na zrušení SOC: 11 000 zl.
Gebo (Runa SZ)	+1 k SZ SOC: 1 000 zl.	+1 k SZ (celkem 2) SOC: 2 500 zl.	+1 k SZ (celkem 3) SOC: 4 000 zl.	+1 k SZ (celkem 4) SOC: 7 500 zl.	+1 k SZ (celkem 5) SOC: 11 000 zl.
Jera <i>Aplikuje se na vrhací zbraně či střely (Runa návratu)</i>	Zbraň se vrátí na příkaz do toulce (1 akce) SOC: 500 zl.	Zbraň se vrátí na příkaz do ruky (1 akce) SOC: 500 zl.	Zbraň se vrátí na začátku příštího kola SOC: 1 250 zl.	Zbraň se vrátí na začátku příštího tahu SOC: 2 750 zl.	Zbraň se vrátí na začátku příští akce SOC: 4 000 zl.
Nauthiz (Mnohobijná runa)	Sílu útoku lze rozdělit (rovným dílem) až na dva cíle (útočnost se počítá každému cíli samostatně), oba musí být v dosahu, lze použít jednou za kolo SOC: 2 000 zl.	Síla útoku na primární cíl je plná, na druhý cíl poloviční, dosah na druhý cíl je +1 SOC: 5 000 zl.	Síla útoku na primární cíl je plná, na druhý cíl -6, dosah na druhý cíl je +1, lze použít jednou za tah SOC: 8 000 zl.	Síla útoku na primární cíl je plná, na druhý a třetí cíl poloviční, dosah na další cíle je +2 SOC: 14 000 zl.	Síla útoku na primární cíl je plná, na druhý cíl -3 a na třetí cíl -6, dosah na další cíle je +2, lze použít dvakrát za tah SOC: 20 000 zl.

Poznámky k tabulce run:

SOC – střední obchodní cena. Získat tedy Všežraň 5. úrovně stojí celkem 26 000 zl.

Neobrana – je obranné číslo -3, tedy hodnota, která se používá, když postava nepoužívá akci obrana.

Uruz – na první úrovni tato runa pomáhá zasáhnout bestie, jejichž zranitelnost je podmíněna určitou hodnotou útočnosti zbraně, jako jsou někteří hmyzáci či duchové a stíny.

Teiwaz – pojem reduktoru se vztahuje k pravidlu na ztrátu akce uvedeném v informačním okénku.

napsal Ctibor „Korhul“ Brančík

Doplnky a materiály

ZLATÉ OBRŮVKY

Víska Malyhor leží v podhůří vysokých hor. Je obklopená zalesněnými kopci, rozprostírá se na dně údolí poblíž nevelké říčky, která však umí na jaře pěkně zabouřit. Obyvatelé se zde živí jako dřevorubci, pastýři, brtníci nebo uhlíři. Kolem vsi je pár kamenitých políček, na kterých pěstují pohanku a len. Obývají nízká ubohá stavení, polozemnice z kamení a proutí obaleného jílem, bez oken a komínů, jen s dírami ve střeších. Z jednotvárnosti náročného údělu je vytrhne několik málo svátků v roce, kdy je možné se zaradovat a připomenout si, že bohové myslí i na tento kout světa. Jedním z nich je první letní úplněk v roce. Letos připadající shodou okolností přímo na den letního slunovratu. V tento čas obvykle dorazí některý z potulných kněží, kteří se do tohoto kraje stáhli před pronásledováním ze strany chrámových hodnostářů, jejichž moc se upevňuje čím dál tím víc. Jeho prací je požehnat úrodě, vyčistit posvátnou studánku, obětmi udobřit duchy lesa a z vnitřností zabitého kohouta věštit, co lid po zbytek roku čeká.

Pověst o obřím kameni

Ústředním motivem dobrodružství je následující pověst o obřím kameni:

Jednou se nad horami strhla ukrutná bouře, která trvala několik dní. Hromy a blesky létaly na všechny strany a déšť málem vylil říčku z koryta. To se totiž obři hádali, jak si rozdělí poklad, který se jim právě podařilo ukrást trpaslíkům. Nakonec jeden z nich využil toho, že ostatní nedávají pozor, popadl vak s pokladem a dal se na útěk do údolí. Když si toho konečně ostatní všimli, strašlivě zařvali a horem pádem utíkali za ním. Zloděj mezitím seběhl do Podhůří a hledal, kde by se s pokladem schoval. Vylezl právě až na Obří kopec a uviděl, že ostatní jsou mu v patách a s nimi i bouře, kterou přivolali. Protože obři se umí proměňovat na kámen a číhat v podobě skál na pocestné, rozhodl se zloděj, že se posadí na kopec a promění se na skálu, aby ho ostatní nepoznali. A tak se také stalo. Obři přišli po jeho stopách, ale kromě vysokého balvanu na vrcholu kopce nenašli nic. Zloděj totiž napřed truhlu s pokladem zakopal a před zkameněním se na to místo posadil. A tak obři s další salvou blesků a hromů odtáhli pryč. Jenže zlodějček se mezitím tak moc bál, že ho ostatní obři najdou, že se strachy scvrknul tak, že nebyl větší než obyčejný skřítek. A od té doby na tom místě žije obr ze strachu proměněný v raracha. Ve dne dlí v duté skále ze svého bývalého těla a v noci vylézá ven a pečuje o záhony se zlatými borůvkami. Tomu, kdo by ho dokázal proměnit zpátky na obra, dá celý poklad, který je zako-



paný pod skálou. A pokud by chtěl někdo ochutnat borůvky z jeho zahrádky, ať počítá s tím, že se mu zle povede.

Slavnost

Dobrodružství nechtě začne během slavnosti prvního letního úplněku. Oslavy vesničané započnou po obědě, kdy se na návsi sejde průvod tvořený hochy a dívkami. Dívky nesou vpředu ze zelených ratolestí spleteného panáka, oblečeného do ženských šatů, se kterým obchází jednotlivé chalupy, vnáší ho dovnitř, aby jeho prostřednictvím potulný kněz požehnal domácnostem a přinesl rodinám zdraví. Jedná se o bohyni Porutu. Dívky mají na hlavách věnce a ty se snaží tajně ukrýt do domu chlapce, na kterého si myslí.

Hoši jdou svlečení do půli těla, oblečení jen ve žlutých vlněných kalhotách s černým

vyšívaným vzorem. Na ramenou nesou borovou májku. Když průvod obejde ves, vrátí se zpátky na návěs se starou lípou. Tam je již vykopaná díra, do které se májka při vztyčení usadí.

Pak kněz pod májem provede oběti a věštby a po nich začne zábava. Na druhý, nízký máj se zavěsí ovčí kůže a v ní zabalená láhev borovičky a věnec klobás. Jsou právě v takové výšce, aby nebylo možné na ně vyskočit, ale ne výš. Starší obce vybere tři nejmladší pastýře ze vsi, kteří budou mít za úkol ubránit ovci před vlky. Jejich úkolem bude hlídat ovčí kůži před kýmkoli, kdo by ji chtěl ukrást. Pokud někoho přistihnou a podaří se jim ho zastavit, mají právo vsadit ho do dřevěné klece a vystavit veřejně ostatním obyvatelům k posměchu. Naopak, pokud budou pastýři neúspěšní, stanou se terčem vtipů oni. Je proto výzvou pro veškerou ostatní chasu nejen kůži ukrást, ale udělat to tak, aby se na to ještě dlouho vzpomínalo.

Dále už oslava probíhá tak, jak by se dalo čekat. Zpívá se a hraje na gusle a píšťaly, tančí se, děvčata se prohání dokola, děti běhají všude kolem a vyskávají, chlapi pijí jako o závod, ženské spřádají pomluvy, babky vzpomínají na mládí a dědci přemýšlí, jak zmizet, aby se mohli věnovat oblíbené hazardní hře. Během slavnosti se mohou postavy věnovat například následujícím činnostem:

Přetlačování – Na zemi je vyrytý kruh. Do něj se postaví dva soupeři, zaklesnou se do sebe



Adam Zivner CC BY-SA 3.0 (Zdroj: Wikimedia Comm.)

za ramena a snaží se jeden druhého vytlačit. Zábava spíš pro chlapy, většina holek by byla radši, kdyby si s nimi někdo zatancoval. Kdo prohraje, zve na kořalku.

Věnečky – Ne každé z dívek se podaří nenápadně zanechat věneček v domě svého milého. Budto byly málo šikovné, anebo jsou prostě nezadané a ještě se pro žádného nerozhodly. Ideální příležitost pro toho, kdo má zájem o věneček zabojet. Je však třeba jednat rychle. Největší šanci má samozřejmě nejlepší tanečník, protože jedině u tance se vám podaří dívku odlákat z hloučku ostatních a získat možnost si s ní nerušeně popovídat. Nenápadný pohled do tváře matky, která svou dceru bedlivě celý večer z lavice sleduje, pak prozradí, zda máte nárok na to být vyvoleným anebo je lepší dát ruce

pryč, protože rodiče by vaší lásce moc nepřáli.

Kráska – Nejhezčí dívka vesnice, Stázina, to je ovšem výzva. Je trochu domýšlivá, přezírává a má své rozmazy. Zrovna jako teď. Dnes je ale přítulná. Při tanci prozradí, že chce náhrdelník ze zlatých borůvek, co rostou na Obřím vrchu.

Fazole – Pár chlapů a dědků už mělo dost hlučné zábavy a nenápadně se vytrhali bokem mezi chalupy, aby se věnovali své oblíbené hazardní hře – Fazolím. Ve středu půlkružnice s poloměrem desetikroků je malý důlek. Hráči postupně hází fazole do důlku. Kdo se trefí doprostřed, bere všechny fazole, co jsou na zemi. Kdo má po třech kolech nejvíc fazolí, vyhrává a dostane od každého haléř. Kdyby je tu ale načapaly ženské! Hned by je odtáhly k muzice a museli by je vzít do kola. Během hry dědci stočí řeč na pověst o obrovi. Jeden z nich slyšel, že ve městě žije jakýsi učený doktor, který by prý dobře zaplatil, pokud by mu někdo donesl šťávu z těch zlatých borůvek, co je opatruje rarach v hoře. Potíž je v tom, že ty borůvky prý během této jediné noci ve svitu úplňku vykvetou, urodí plody a ty do rána dozrají, takže je skřet před úsvitem sklídí a zavře se zase do skály. A koho by nachytal ve své zahrádce, toho prý promění v kámen.

Krádež ovce – samozřejmě „největší“ výzvou dne je ukradení ovčí kůže zavěšené na májce. Ovčáci kolem ní ale krouží jako vosy před bouřkou a odlákat je nebude snadné. Na-

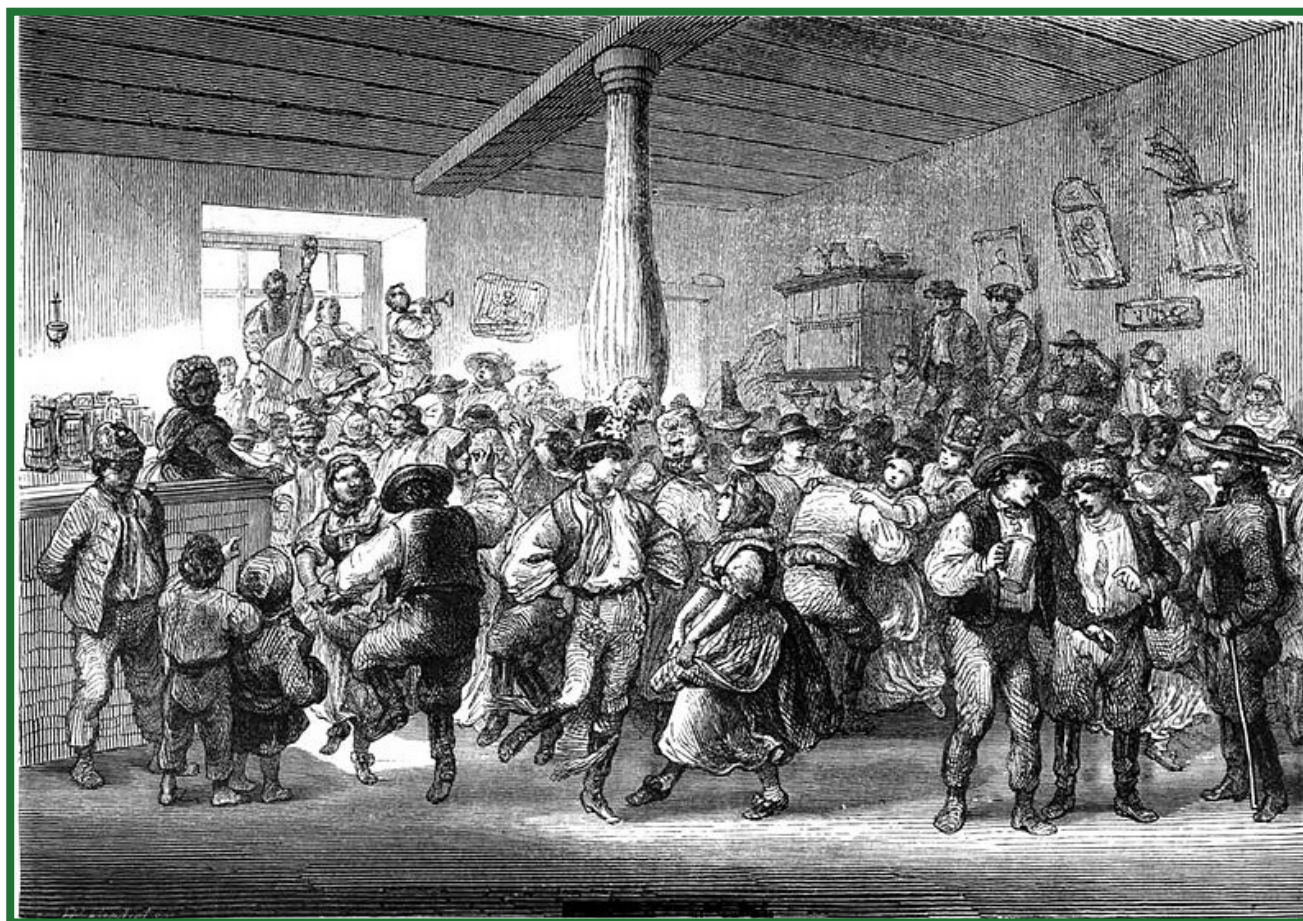
víc mají v rukou dřevěné čagany a pro ránu, která zjedná respekt, nepůjdou daleko. Navíc jsou sehraní z nočního hlídání ovcí a budou používat různé finty. Zatímco Janek sedí pod májkou a předstírá spánek, ostatní stojí opodál a jakoby si ničeho nevšímají. Jenže jak se někdo začne šplhat na májku, Janek vyskočí, chytne dotyčného za nohu a pískne na ostatní, aby mu přišli na pomoc.

Veršovánky – Jak se setmí, přichází část večera, kdy se může projevit ostrovtip každého z dědiny. Kapela utichne, předstupují před ni jednotliví hoši a předřikávají vtipné, leckdy i prisprostlé říkanky s nápěvem na motivy toho, co se za poslední dobu ve vesnici a jejím okolí odehrálo. Po dozpívání kapela přehraje melodii a zpěvák tančí a vyskakuje do vzduchu. Ostatní obyvatelé bedlivě poslouchají a nejlepšího od-

mění bouřlivým smíchem, potleskem a uznáním. Pokud to samozřejmě nepřepískne a svojí rýmovačkou někoho příliš neurazí. Pak by mohla nastat klidně i menší bitka. Nechte někoho z obyvatel zarecitovat následující básničku: *Jacke, Francek, když byla tma, vydali sa na kameň, jak tam na nich húkla sova, vyběhli hned z lesa ven.* Ta popisuje loňskou výpravu dvou chasníků na Obří vrch, která však skončila už po pár krocích lesem.

Tak a nyní už by mělo být postavám naprosto jasné, co se po nich chce, a měly by mít i motivaci, proč to udělat. Pokud se k výpravě do lesa nemají, je možné předložit ještě jednu poslední vějčku.

Opilý dědek, jehož žena se před několika lety ztratila v lese, se připotácí k některé z postav. Manželka ho tehdy donutila, aby šli hledat poklad, protože toužila po bohatství. Našli zahrádku se zlatými borůvkami a potkali tam malého skřeta. Bába mu mazala med kolem huby a hlavně vykládala, jak jsou s dědkem chudí a jaký vedou nuzný život. Pořád se ho vyptávala na poklad, který tam měli obři nechat. Skřet jim však řekl, že je to zlým kouzlem zakleté zlato. Rarachovi se jich nakonec zzelelo a každému daroval jednu borůvku na přilepšenou. Řekl jim, že šťáva z ní je léčivá. Jenže stará Maruna měla spadeno na zlato a pořád na skřeta dotírala, až se dopálil a řekl, že jí ho teda ukáže. Skála se roztoupila a v měsíčním světle se něco zalesklo ve vzniklé průrvě. Hloupá ženská do jeskyně vlezla a skála se za ní zavřela. Dědka pak nechal skřet jít, ale řekl mu, ať už se na vrch víckrát žád-





ný zloděj neopovází a ať raději nikomu nevykládá, že tam kdy byl. „Radši jsem všem řekl, že šla ráno do lesa a už se nevrátila. Bylo to tak pro mě lepší, aspoň jsem se té fúrie zbavil.“ Dědek proto nakonec postavy varuje, aby na Obří vrch nechodily. Pokud se ho postavy zeptají, co udělal s borůvkou, řekne jim, že ji snědl, když se pak jednou ztratil v noci v lese po cestě z města.

Cesta lesem

Lepší bude vytratit se ale z vesnice nepozorovaně. Co kdyby se někdo ptal, kam se to v noci vydáváme? Takže nenápadně zmizet za chalupou, proplížit se kolem kurníku a plotu. Počkat, až začne muzika hrát, a sadem proběhnout k potoku. Přeskočit po kamenech a už jsme v lese.

Postavy se mohou rozhodnout, že odejdou ze vsi nenápadně. Vytracení se z vesnice by mělo

být pro postavy zkouškou. V případě neúspěchu si někdo všimne, že se pokusili odejít, dovtipí se, co se děje, a na postavy si počíhá. To stejné se může stát, pokud postavy dají veřejně najevo, kam jdou. Alkoholem posílnění hejsci se rádi zmocní cizího výdělků.

Měsíční světlo proniká na mýtiny a světliny, ale v bučině je jinak tma jako v pytli. Zprvu se dá jít po stezce, která vede na pastvinu, jenže ta se stáčí brzo na severovýchod, zatímco Obří vrch je na severozápad.

Postavy se můžou vydat oklikou přes pastvinu, odkud se dá také na Obří vrch dostat, ale může je to stát dost času. Záleží na jejich rozhodnutí. Cesta lesem bude velmi náročná činnost a její absolvování bude stát postavy dva zdroje z těla. Cesta po pastýřské stezce pouze jeden zdroj těla. Ohrožení nastav postavám na hodnotu 3.

V lese se ozývají všelijaké zvuky, které mohou postavy postrašit – dupání ježky, houkání sovy, štěkání srnců – to všechno přizívuje pověsti o lešijovi, harpyjích nebo ohnivých psech.

Během cesty lesem působí na postavy akce prostředí – zastrašování – která jim dále zvedá ohrožení.

„Hej!“ ozvalo se šepem za zády. „Můžeš mi říct, kde teď jsme?“

Postavy se plouží tmavým lesem, a pokud nejdou po pastýřské stezce, hrozí, že se ztratí. Proto by pro ně mělo být zkouškou, zda se dokáží zorientovat a jít rovnou na Obří vrch. V případě neúspěchu dorazí na pastvinu. Vyčerpání je možné odehrát jako delší bloudění, které je připraveno o čas a na Obří vrch dorazí až po půlnoci. Pokud chceš být drsný PH, zvaž opakování hodů na odolávání strašidelným zvukům lesa.

Pastvina

Šlapete travou a proplétáte se mezi kapradím a ostružinami. Už byste měli být u Obřího vrchu. I když vám nepřipadá, že byste vyšli až tak vysoko. Ale co to!? Louka? A slyším správně pískání na píšťalku? A nějaké holky se tam smějí...

Na pastvině stojí salaš. Všichni pastýři až na jednoho šli do vesnice na slavnost. Starý Barděj vždycky zůstává na pastvině a na svátek prvního letního úplňku nikdy do vsi nechodí. A teď postavy uvidí proč. Přichází za ním v noci lesní víly a tráví s ním při měsíčku noc plnou kratochvil. Tančí na jeho pískání ve svitu měsíce a vyzvídají od něj, co se děje ve světě lidí. Ovčáci mají na salaši smečku velkých psů, kteří jsou přítomností víl ukolébání k polospánku, ale jakmile se postavy přiblíží k salaši nebo k ovčákovi na vzdálenost, co by kamenem dohodil, začnou se probouzet a štěkat.

Pokud postavy rej víl přeruší, ty se rozprchnou do lesa. Družina však může celou věc

pozorovat ve skrytu a kochat se pohledem na něžné lesní panny (zkouška na ukrývání). V rozhovoru mohou zaslechnout, že letos nemůžou víly ovčáka pořádně pohostit, protože rarach z hory ukradl vílám nějaký džbán, do kterého sbíraly lesní rosu k pití.



Michal Klajban, CC BY-SA 3.0 (Wikimedia Commons)

Pod Obřím vrchem

Vyšplhali po prudkém svahu až pod temeno Obřího vrchu. Stojíte na kraji lesa. Před vámi se k nebi tyčí černá skála osvětlená paprsky měsíce, který je teď na obloze nejvýš. Do vašich lehce propocených halen se zakousl chladný vítr, který tady na kopci vane. Pod skálou je kamenné pole

tvořené velkými odloučenými balvany, které bude třeba přejít, abyste se dostali až na vrchol. Šplhání v krpcích¹ po nich není vůbec příjemné. Hrany balvanů přes tenkou podrážku tlačí do chodidel, nohy kloužou.

Šplhání po balvanech bude další činnost, u které postavám hrozí zranění – naražená kolena, vymknuté kotníky, které uvízly ve spárách mezi kameny. Překonání kamenného pole bude pro postavy zkouškou.

Je samozřejmě možné přes kamenné pole nejít a zkusit najít lepší cestu. Buď zadem po severním svahu kolem pramene, anebo lesem pod rarachovou zahrádkou. V tom případě se postavy nejspíše vyhnou setkání s výrem.

V opačném případě se zeptejte hráčů, zda se jejich postavy snaží pohybovat potichu. A pokud ano, nechte je podstoupit střet se sovou schovanou ve skalách, zda je uslyší. Použitá dovednost bude nejspíše lovecká dovednost Přelití v divočině.

V tom se ze skály zvedne jakýsi stín, roztáhne křídla, neslyšně nad vámi zakrouží a usadí se na velikou jedli poblíž. Temná silueta se rýsuje proti měsícem rozjasněnému nebi. Ozve se zlověstné zahoukání.

¹ Jedná se o šitou koženou obuv. Součástí lidových krojů. Viz [heslo na Wikipedii](#).



Zdeněk Pražák, CC BY-SA 2.5 (Wikimedia Commons)

Vzpomínáte na historku, jak se tehdy ve vsi objevil sokolník, který se chtěl vydat do skal pro výří vajíčka a vrátil se s obličejem rozdrásaným od jejich pařátů a zobáků?

Pokud postavy přijdou až přímo ke skále k místu označenému jako hnízdiště výrů, výr se z jedle zvedne a na postavy zaútočí ve snaze je odehnat. Protože je sova v letu tichá, nech postavy hodit na výzvu, zda si útoku všimnou. Sova nalétne ze shora se zlověstným syčením na někoho z družiny a pokusí se ho klovnout zobákem nebo mu zatnout pařáty do obličeje. Pokud se bude družina bránit či snad začne po sově střílet, ta raději odletí směrem k rarachově zahrádce.

Případně je možné do boje zapojit výrů více.

Rarachova zahrádka

Na západním svahu kamenné pole ustupuje. Les tu dorůstá skoro až ke skále a před ní leží menší plošina, ze všech stran obrostlá ostružiním a maliním. Ve skále je tmavá zející průrva, široká tak akorát pro jednoho člověka. Vidíte kamennou zídku, kolem ní pár úzkých balvanů velikosti lidské postavy, náhodně rozestých kolem dokola, vztyčených nebo povalených na zem bez ladu a skladu. Za zídou je navršená homole hlíny a kamení, porostlá borůvkám a jeřabinami. V borůvkách se něco zlatě leskne.

Dalším krokem družiny bude nejspíše prohledávání skal a hledání rarachovy zahrádky, která se nachází na západním úbočí. Je potřeba se k ní prodrat skrze ostružiní a maliní, a tak zkuste popsat postavám, jak se po trmácení do kopce musí ještě potýkat s trny a šlahouny. Skoro to vypadá, jako by je tam někdo nastražil schválně. Cesta to bude náročná a bude stát postavy jeden tělesný zdroj.

Pokud budou postavy ve skrytu pozorovat plošinu, než se na ni vydají, uvidí malou postavičku, jak vychází ze skalní průrvy, vejde do zděné zahrádky a pečuje o své záhony. Pleje, zalévá, zalamuje přebytké větévky a pozoruje noční motýly, kterak opylují květy. Pokud budou čekat o něco déle, uvidí, že za rarachem přiletí sova a začne si s ním povídat. V té chvíli se rarach o družině od sovy dozví, pokud už ji

neodhalil dříve kvůli tomu, že se postavy prozradily. Rarach vládne magií kamene a rostlin a v případě nejvyššího ohrožení bude umět někoho proměnit v kámen. Tuto schopnost ale použije, jen pokud ho postavy nějak podvedou nebo zradí. Spíše se pokusí postavy zajmout a zjistit, co jsou zač. Kamenná zídka je označena obrazcem se znakem skalníka s 10 surovinami.

Pokud začnou postavy rovnou krást, začnou na ně rarach kouzly, nejprve skrze obrazec, poté vyběhne z jeskyně a použije na ně kouzla magie rostlin a kamene.

V zahrádce postavy uvidí, že borůvčí ještě není zralé. Zatím se na něm lesknou jen zlaté kvítky.

Pokud postavy počkají nebo začnou zjišťovat, zda je někdo v okolí, rarach se za chvíli objeví (přijde z jeskyně nebo od pramene se džbánem plným vody), přivítá je a dá se s nimi do řeči. Představí se jako pan Obr. Bude ho zajímat, odkud postavy přišly na obří vrch a proč.

Pokud se řeč stočí na borůvky, řekne, že by jim mohl nějaké darovat, když mu postavy pomůžou. Borůvky prospívají dobře, ale mohly by být ještě větší, pokud by mu postavy přinesly to pravé hnojivo. Tím je netopýří trus z nedaleké jeskyně. Není na tom nic nebezpečného, jen je v jeskyni trochu tma. Ale pan Obr se bojí vzdálit od svého záhonu dál než k prameni, aby mu ho někdo nezničil.

O sobě pan Obr řekne, že se tu usadil před mnoha a mnoha lety a založil tu svůj záhon, o který se stará. Vadí mu, že když je sucho jako toto jaro, musí chodit pro vodu až k prameni,

který je pod skalou. S krátkýma nohama se dost nachodí.

O pokladu se příliš nebude chtít bavit, ale jestliže budou postavy naléhat, legendu o obrach potvrdí. Dále z něj mohou vytáhnout, že monolity kolem zahrádky nejsou zkamenělé osoby, ale jen nastražené balvany, které tak vypadají a mají odradit lidi. To je ale jeho velké tajemství, které prozradí jen pod nátlakem. O pokladu prozradí, že je zakopaný hluboko pod skalou. Pokud by došlo k tomu, že by postavy prostě donutily raracha, aby je k pokladu dovedl, otevře pomocí magie jeskyni, vejde s nimi dovnitř, jeskyni zavře a pomocí magie odejde. Družinu nechá za jejich opovržlivost zavřenou, dost možná na věky věků. Tenhle prvek ale zařadte jedinečně tehdy, pokud se družina zachová k rarachovi opravdu nevybíravě.

Jeff Dumais, CC BY-SA 3.0 (Wikimedia Commons)





Wojtek Rutkowski, CC BY-SA 3.0
(Wikimedia Commons)

Rarachovo doupe

Rarachovo doupe ve skále je malá vlhká jeskyně. Má v ní spižírnu plnou ovoce, semen a lesních plodů, umístěných na miskách ze stromové kůry. Lůžko má vydlabané ve velikém kmeni stromu, který dost dobře mohl být kdysi obřím kyjem, je vystlané listím a suchou trávou. Ve výklenku stojí hliněný džbán zdobený jilmovým listem.

Pokud by postavy nějakým způsobem džbán použily, zjistí, že je kouzelný (viz níže). Pojme totiž třikrát víc vody, než by na první pohled měl, přitom se však dá pohodlně unést. Pokud

se setkala družina na pastvinách s vílami, bude už o nádobě vědět. Každopádně se může pokusit jej panu Obrovi ukrást. Ovšem pozor. Jakmile přinese družina trus z netopýří jeskyně, bude chtít pan Obr nádobu použít na zalití záhonů a přijde na to, že mu ji družina vzala. Na to bude reagovat stejně podrážděně, jako by mu chtěli ukrást jeho výpěstky nebo jej nutit k tomu, aby jim ukázal poklad.

Pokud by postavy téma džbánu nadhodily a pokusily se vyjednat jeho odevzdání, musely by panu Obrovi nějak významně ulehčit do budoucna nošení vody, jinak nebude chtít džbán odevzdat. Pokud by postavy opět sáhly k násilí, rarach se vzdá a nabídne jim, že je zavede k pokladu, pokud mu džbán nechají (ve skutečnosti do pasti, viz výše).

Netopýří jeskyně

Z temného otvoru ve skále číší chlad a vane nepříjemný puch. Kapradiny po pás vysoké jsou celé od rosy. Než se člověk dostane ke vchodu, je celý mokrý a naskočí mu husí kůže. Občas se ve vzduchu mihne netopýr, zakrouží a vletí do otvoru. Měsíc už se sklání nad obzor. Je třeba jednat rychle, jinak to do východu slunce nestihnete.

Leží nedaleko na severním úbočí kopce. Cesta k ní se dá zvládnout bez problému podle instrukcí pana Obra. Vchod do jeskyně leží v propasti, do které je nutné sešplhat; je možné to

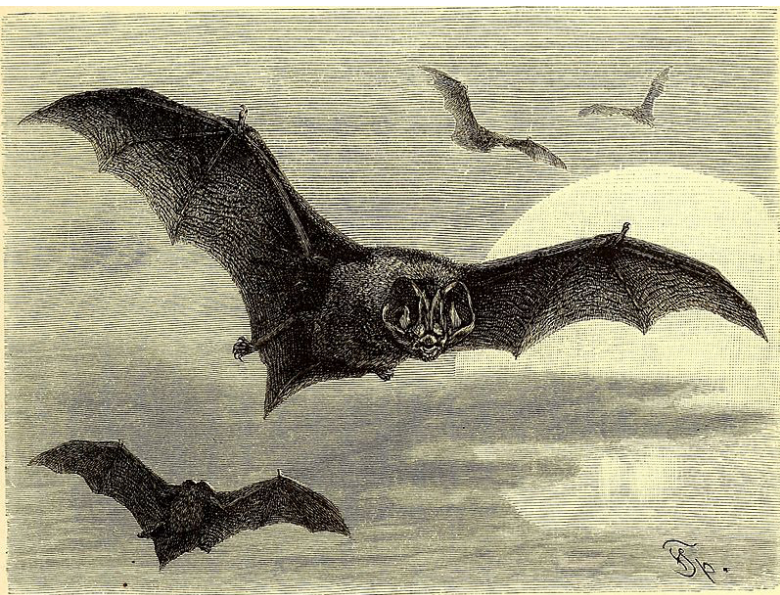
předložit postavám jako další zkoušku, pokud je žádoucí je obrátit ještě o pár zdrojů.

Jeskyně je úzká, nízká a je v ní tma. Chodba je klikatá, ale krátká. Je v ní nános bahna a z něj trčí sem tam nějaký kámen nebo balvan. Některými částmi se člověk jen tak tak prodere, pokud má širší ramena nebo větší břicho.

Bez světla je cesta z jeskyně a do jeskyně nebezpečná, hrozí, že se člověk udeří do hlavy nebo si zhmoždí jinou část těla (náročná tělesná automatická akce). V cestě je širší průrva, do které lze při neopatrném pohybu spadnout (tělesná, případně duševní výzva). Zdolání cesty je při světle otázkou pár minut, bez světla i půl hodiny. Postavy může vyplašit netopýr vlétající do jeskyně, leknutím by mohli upustit pochodeň na zem do kaluže vody (Hod na výzvu, použitá vlastnost duše).

Na konci chodby se postavy dostanou do malého dómu. U stropu je zavěšené hejno netopýrů. Pokud přijdou postavy bez světla, nebudou si jich netopýři všímat a postavy uslyší maximálně pištivé zvuky odněkud shora. Přítomnost netopýrů jim prozradí puch jejich trusu, který tu leží všude na zemi jako mazlavý povlak. Pokud mají postavy rozsvíceno, případně pokud si nějaké světlo opatří, netopýry to vyplaší, ti se zvednou, vyletí ven z jeskyně, přičemž to vypadá, jako by se na postavy chystali vrhnout (akce zastrašování, manévr mocně).

Smrad z netopýřích výkalů je opravdu silný a i silným povahám se může udělat nevolno (tělesný jed, síla 5, mdloby/zvracení).



Návrat k rarachovi

Vycházíte ven z jeskyně a mžouráte, tmavá skála se jasně rýsuje proti světlajícímu nebi. Snad slunce ještě nevyšlo...

Pokud se postavy v jeskyni zdržely víc, než bylo potřeba, nechte je vyjít ven a sdělte jim, že již mají jen málo času na to se vrátit k panu Obrovi. Nechte je podstoupit zkoušku, zda to stihnou.

Pokud postavy stihnou návrat k jeskyni pana Obra před východem slunce, rarach si od nich vezme netopýří trus a pohnojí jím záhony. Pokud se mu některá z postav zvláště zalíbí, může ji nechat, aby mu pomohla. Pak záhony zaleje (zde může odhalit, že postavy ukradly džbán). Poslední paprsky zapadajícího měsíce, který se sklání nad lesem, dopadnou na kuličky

borůvek a ty se rychle zvětší, takže budou velké jako lískové ořechy. A jsou celé ze zlata. Pan Obr si jednu s radostí utrhne a slupne ji. Pak požádá některou z postav, aby mu přinesla z jeskyně ošatku z kůry, a natrhá do ní i zbytek plodů.

Ti členové družiny, kteří se k němu chovali s náležitou úctou, budou obdarováni za pomoc jednou borůvkou.

Pokud se družina rozhodne vzít úrodu násilím, pan Obr se bude bránit a snažit se utéct do jeskyně, zavřít za sebou pomocí kouzel vchod. Pár borůvek mu u toho samozřejmě může upadnout na zem. Je ovšem otázka, zda kradené, budou mít stejný účinek jako darované.

Závěr dobrodružství

Postavy se mohou nyní vrátit do vsi. Po noci strávené v lese už budou členové družiny asi dost unavení. Můžou si zdřímnout v lese nebo se stavit po cestě na salaši. Pokud získali džbán, můžou si ho nechat nebo jej předat ovčákovi, který ho vílám odevzdá.

Pokud toho ještě postavy či hráči nemají dost, mohou na ně někde ve vsi nebo na cestě z lesa čekat opilí chasníci, které bude zajímat, co dělali v noci v lese. Zvláště pokud se postavám nepodařilo opustit dědinu v noci nepozorovaně.

Po návratu do vesnice pak nezbyvá než se rozhodnout, co se získanými borůvkami? Navštívit město a prodat je doktorovi, co o něm mluvil jeden z dědků? Nebo rychle zajít za Stáziinou, která si borůvku ochotně vezme, vloží okamžitě do úst a pak hned vyplivne, že je kyselá?

Nebo si ji nechat na památku? To už je námět na nějaké jiné dobrodružství.

Cizí postavy a bestie

Vesničané

Obyvatele vesnice zde nijak široce nepopisují. Jedná se o běžné lidi a vesměs nedůležité cizí postavy. Tak tedy jen pár těch nejzajímavějších:

Potulný kněz Drobodar

Sudba: 6, Char: 3, T: 5, D: 5, V: 7, Dovednosti: Vše z mastičkáře a zaříkavače, Zvláštní schopnosti: Ostrý jazyk, Modlitby a uřknutí, Mystický kruh. Jakmile si odbude věštbu a obřad, přisedne si ke stolu stařešinů a začne s nimi rozebírat, jak znamení seslaná bohy vyložit. Vesměs se bude chovat nenápadně, občas za ním přijde někdo z vesnice požádat o zvláštní požehnání a daruje za něj knězi něco na přilepšenou.

Děda Struhár, zvaný Smradloch

Sudba: 5, Char: 2, T: 4, D: 6, V: 4, Dovednosti: Přesilná vůle proti lidem a zvířatům, Triky a kejkle, Ovlivňování pocitů. Zvláštní schopnosti: Házeč (mistrovství v hodů malých předmětů na cíl), Komedián. Léta tréninku mu umožnily dosáhnout téměř úplné dokonalosti ve hře Fazole. Je vdovec, a tak přemlouvá ostatní dědky z vesnice, aby si s ním šli zahrát. Ze hry většinou odchází se slušnou hromádkou luštěnin, které večer namočí a druhý den si z nich uvaří polévku. Odtud jeho přezdívka.

Stázina

Sudba: 5, Char: 1, T: 3, D: 4, V: 6. Dovednosti: Ovlivňování pocitů, Jednání s lidmi. ZS Idol žen a mužů, Vyjednávač. Nejhezčí holka ze vsi, která umí využívat svých předností k tomu, aby klukům pomotala hlavu.

Ovčáci

Ovčák Janek

Sudba: 5, Char: 2, T: 5, D: 5, V: 4. Dovednosti: Akrobacie, Triky a kejkle, Pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům. Zvláštní schopnosti: Šibal – zběhlost při plánování drobných léček (použijte např. na vyrábění výhody před konfliktem), Letící zbraň (dokáže hodit čaganem a nepříjemně zasáhnout). Nejstarší z ovčáků hlídajících ovci na májce. Jako zbraň používá čagan – střední nouzová.

Ovčák Marcin

Sudba: 4, Char: 1, T: 6, D: 4, V: 3. Dovednosti: Pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům, Síla, Sebedůvěra. Zvláštní schopnosti: Zápasník. Urostlý mladík je obdivován dívkami pro svoji statečnost. Byl to on, kdo na jaře, když přišli na salaš hladoví vlci, jednou ranou zlomil jednomu z nich hřbet, což smečku zahnal na útěk.

Ovčák Józ

Sudba: 4, Char: 1, T: 4, D: 6, V: 4. Dovednosti: Pěší střelba proti lidem a zvířatům, Přežití v divočině, Vedení zvířat. Zvláštní schopnosti: Dobrá muška (prak). Nejmladší z ovčáků. Synek rol-

nika, ale odešel na salaš, protože má rád práci se stádem a ta mu skutečně jde. Proti vlkům má vždy připravený prak a tobolku valounů. Umí trefit kmen stromu na padesát kroků.

Lesní bytosti

Rarach – Pan Obr

Sudba 8, Char: 3, T: 3, D: 8, V: 5, Dovednosti: Mluvení se zvířaty, Magie kamene, Magie rostlin, Pohyb v divočině, Jednání se zvířaty. Zvláštní schopnosti: Talenty pana zahradníka (mistr při obraně své zahrádky), Znak skalníka, Hněv lesa.

Sotva po kolena vysoký mužiček. Má na sobě něco jako pončo sešité z kůží, listů, ptačích per a dalších přírodních materiálů. Má dvě vypoulené hnědé oči „navrch hlavy“, pod nosem rozčepýřený knír. Temeno je lysé. Za nehty má špínu a vůbec je umolousaný od hlíny a bláta. Mluví překvapivě hlubokým hlasem, působí přemýšlivě, ale snadno se dopálí, pokud mu někdo začne škodit.

Zajímá ho pouze jeho zahrádka, vzdaluje se od ní jenom tehdy, když potřebuje v lese nasbírat něco k snědku anebo když musí jít pro vodu. Jinak tráví veškerý čas v okolí své skály. Pokud jej někdo napadne, bude se bránit kouzly.

Legenda o tom, že dokáže pohledem někoho proměnit v kámen, není pravdivá. Balvany kolem zahrádky nastražil schválně, aby se tam lidi báli chodit a nerušili ho. V případě, že budou postavy drzé, může se pokusit jim zkameněním vyhrožovat.

Z hlediska pravidel se jedná o člověka.

Příklad kouzel pana Obra:

„Třesky plesky, třesky plesk, ať tě balvan sevře v pěst.“

Kámen, na kterém stojí postava, se rozpuke, sevře nohu nebo jinou končetinu postav, způsobí bolestivou pohmožděninu. Navíc bude postava uvězněná. Uvolnění ze sevření bude zkouškou. Kouzlo způsobí cíli tělesnou jizvu 1. úrovně – pohmožděný kotník.

„Abych lapky chytil snáz, povolávám zimozráz.“

Šlahouny popínavé rostliny rostoucí po skále se začnou stáčet k postavě a omotávat ji jako pevné provazy. Kromě znehybnění jí způsobí také modřiny a oděrky. Manévr mocně, zvýšení ohrožení.

„Od zlodějské neřesti, kopřivy vás očistí.“

Kolem kamenné zídky vyrostou do pasu vysoké kopřivy, co pálí jako čert. Manévr rozsáhle, zvýšení ohrožení. Kdo do kopřiv vejde, je zasažen tělesným jedem: síla 2, silné opuchnutí zasažené části / pálení a svědění – postih k některým duševním akcím – nepřesně.

Sova – Výr

Sudba: 6, Char: 3, T: 4, D: 3, V: 3, Dovednosti: Létání, Postřeh, Lov drobných živočichů, Tichý let, Zvláštní schopnosti: Talenty létavce – mistr, když je ve vzduchu, Přirozené zbraně (pařáty – krátká bodná), Noční oči.

Sova je tajemný noční pták, o kterém koluje spousta legend a jemuž jsou přisuzovány

mystické atributy moudrosti, ale také role posla špatných zpráv (smrti). Sova má výborný sluch i zrak (vidí však dobře jen na dálku). Výr je jedna z největších sov s rozpětím křídel až dva metry. Své hnízdo mívá ukryté ve skalách uprostřed lesů a bedlivě si jej střeží před vetřelci. Pokud se někdo přiblíží k hnízdu, samice na něj bude nejprve varovně syčet, poté na něj klidně vyrazí a bude se snažit zasáhnout jej pařáty nebo odlákat od hnízda.

Netopýří hejno

Sudba: 4, Char: 2, T: 4, D: 2, V: 3, Dovednosti: Létání, Letecká akrobacie, Sluch, Orientace, Šplhání, Zvláštní schopnosti: Netopýří sluch, Talenty malého létavce (zběhlost ve vzduchu), Velké hejno (zdarma rozsáhle, nezapočítává se do manévrů – viz Bestiář DrD II str. 73).

Popis netopýra lze najít v Bestiáři DrD II.

Kouzelné předměty

Zlatá borůvka

Pozřená syrová působí jako elixír, který poskytne postavě vyhrazenou dovednost Změna velikosti. Postava se po pozření borůvky může rozhodnout, zda se oproti své běžné velikosti zmenší, nebo zvětší. Člověk se zvětší na velikost obra nebo zmenší na velikost krysy. Díky tomu se pro něj některé akce stanou nemožnými a jiné zase možnými.

Vylisovaná šťáva z jedné borůvky se dá užít vnitřně jako lék na tělesné jizvy způsobené nemocemi trávicího traktu.

Vílí džbán

Hliněná nádoba, do které by vešly tak čtyři korbele piva. Je ale očarováný, a tak pojme třikrát víc tekutiny, než se zdá. A přitom neváží nic navíc. Na pevné a plynné látky však jeho magie nefunguje.



DRAKKAR

INTERNETOVÝ SBORNÍK ČLÁNKŮ O RPG HRÁCH

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

REDAKCE

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

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

