



2 DRAKKAR

61. ČÍSLO - DUBEN 2017

OBSAH 61. ČÍSLA

Comics

- 4 Bezjmenný hrdina**
„boubaque“
Slovenský špeciál (díl XXVIII.)

Recenze

- 5 Čerstvo dočítané: Cryptomancer**
„Skenderax“
Niektoré systémy čítam preto, že ma zaujímajú mechaniky. Niektoré preto, že ma zaujíma setting. Cryptomancer sú pravidlá, ktoré radím do druhej kategórie, a to na veľmi vysoké miesto.

Literatura

- 7 Dějiny ve službách fantasy: Příběh Nového německého divadla**
Julie Nováková
Začalo to nevinně. Potřebovala jsem zjistit, na jaké operní představení mohly zájít postavy příběhu počátkem prosince 1912 v Novém německém divadle. V muzeu hudby mě nasměřovali k publikacím J. Ludvové, a tak jsem si půjčila její knihu. A byla jsem ztracená.

- 10 Jak jsem četl Sherlocka Holmese**
Argonantus
Jsou věci, které má člověk za dávno vyřízené. Dnes, po soustředěném bombardování spoustou různých Holmesů filmového, televizního i psaného formátu jsem se rozhodl svoje dávné dojmy zase zaktualizovat. A zodpovědět dva kardinální dotazy: Je Holmes opravdu tak aktuální? Je Holmes opravdu tak dobrý?

Povídka

- 18 Ušito v Kalmari**
„Bery“

O hraní obecně

- 35 Apokalypsa bez Mistra obřadu**
Filip „MarkyParky“ Dvořák
Potřebujeme u Apocalypse Worldu na úkol Mistra obřadu samostatného člověka? Hra stejně do značné míry diktuje, jakým způsobem se MC tah vybírá. Nestačilo by tedy, abychom výběr nechali na hře samotné? Potom by totiž interpretaci vybraného výsledku mohl zastat kdokoli...

Doplňky a materiály

- 42 Piráti: Playset pro Fiasco**
„Zob“ a „Bery“
S tímto playsetem si vrazíte na hlavu trojhranné klobouky, na rameno papouška a vplujete do Karibiku na přelomu sedmáctého a osmnáctého století, se všemi klišé, která známe z populární kultury.
- 46 Dobrodružství: Návrat do Bystré**
„Sarsaparillos“
Dobrodružství pro účely otevřeného hraní RPG, jeho cílem je seznámit nové hráče s pravidly DrD II pod vedením zkušeného Průvodce hrou. Hra je rozdělena do dvou kapitol, kdy první slouží k vysvětlení pravidel a principů otevřené hry, druhá se potom zaměřuje na vysvětlení hry, ve které je příběh vytvářen hráči, a ne vypravěčem.

ÚVODNÍ HAIKU

**Deset let výprav
ve větru, dešti, mrazu.
Sejde na pár dnech?**

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.

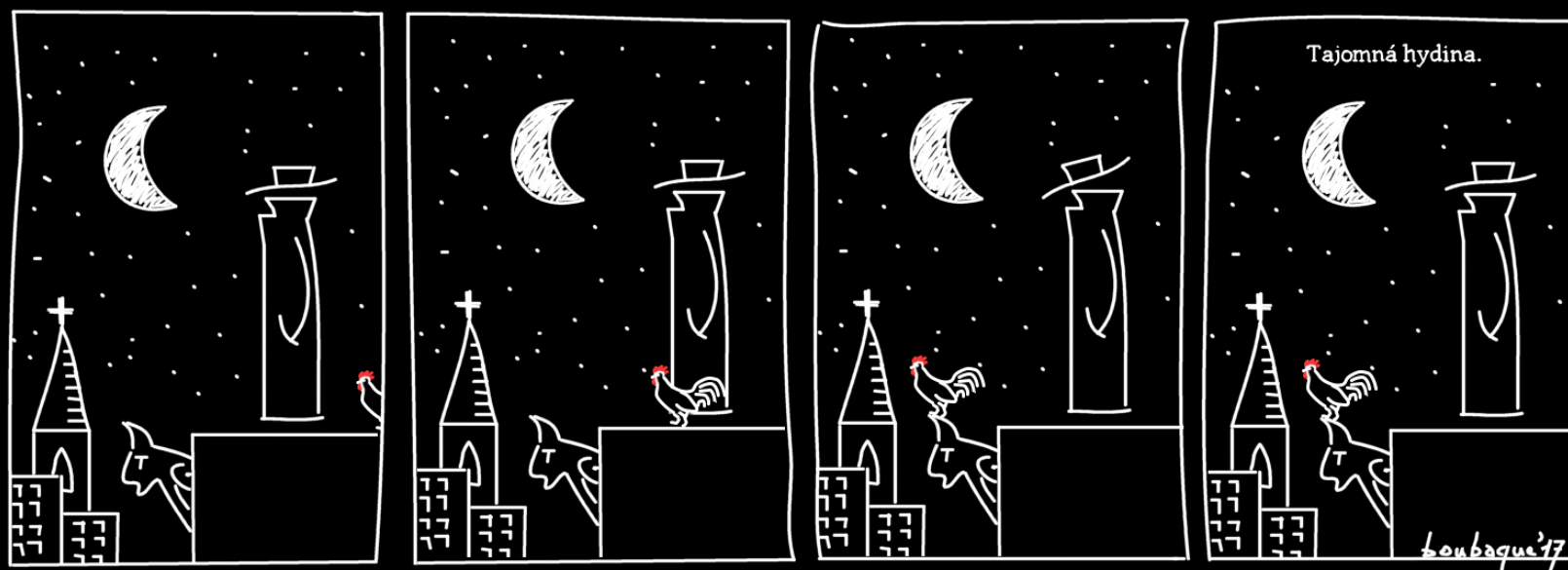
Na tomto místě bychom chtěli poděkovat všem z vás, kteří jste kdy přispěli vlastním článkem. Bez vás by se tento projekt nemohl nikdy uskutečnit.

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

připravil boubaque

Comics

BEZEJMENNÝ HRDINA



Slovenský špeciál (díl XXVIII.)

napísal „Skenderax“

Recenze

ČERSTVO DOČÍTANÉ: CRYPTOMANCER

Niektoré systémy čítam preto, že ma zaujímajú mechaniky. Niektoré preto, že ma zaujíma setting. CRYPTOMANCER sú pravidlá, ktoré radím do druhej kategórie, a to na veľmi vysoké miesto.

Pravidlá majú 430 strán malého formátu (v priemere okolo 250 slov na stranu), s obrázkom pri každej kapitole. Sú písané v duchu hackingu a tomu je prispôsobený i samotný formát textu, ktorý pripomína príkazový riadok (v linuxe).

Cryptomancer popisuje svet high-fantasy s výraznými prvkami hackingu a špionáže tak, ako ho poznáme zo súčasnosti. Autori sa snažili vytvoriť prostredie a mechanizmy tvorenia postavy vhodné pre hranie klasického fantasy sveta, ale i herné mechanizmy, ktoré sú vhodné pre atmosféru hackingu, tajného získavania informácií, života na úteku.

Svetu vládnu mu tri majoritné rasy: Podzemiu trpezláci (Subterra), lesom elfovia (Sylvetica) a niekde medzi tým ľudia (Sphere).

Trpezláci, objavitelia Shardstone – kameňa, ktorý je základným uzlom pre „fantasy internet“ (Shardnet), majú prakticky monopol na ťaženie, výrobu, tvorenie a predaj komunikačnej siete – toku informácií, na ktorej je obchod i

politika závislá. Zároveň sú to zruční výrobcovia automatonov, golemov a prístrojov poháňaných parou.

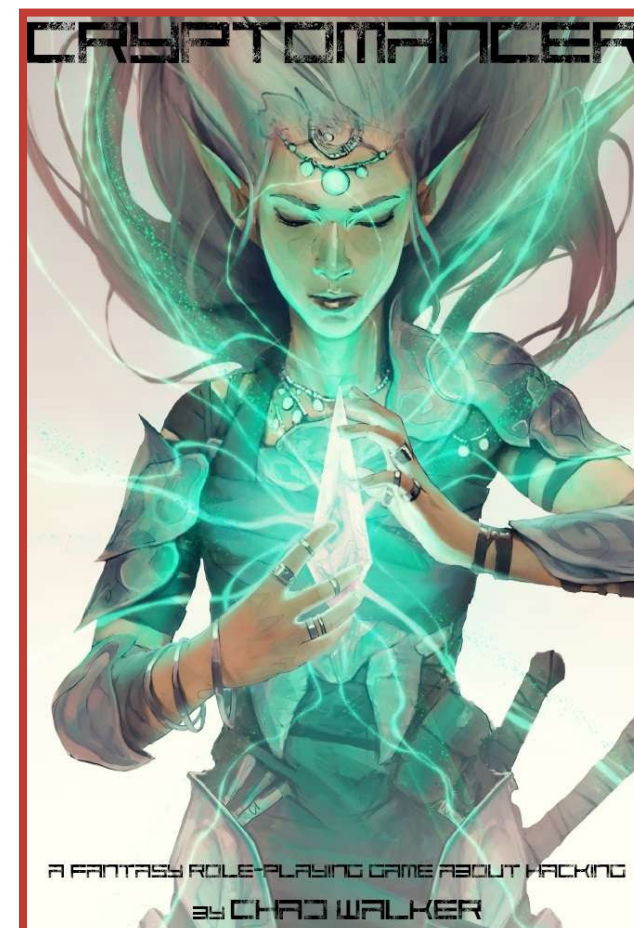
Žiadna rasa nie je „čierna“ alebo „biela“. Tak i elfovia, lesní jazdci na gigantickom hmyze, menia svoju tvár behom histórie. Bývalí nomádi, zmenili spôsob života na mestský. Elfovia si stavajú domy okolo gigantických stromov lacuma, v ktorých pestujú drogu Soma, po ktorej každý túži. Tá však čerpá živiny z okolitých stromov, a tak po dopestovaní ostáva po elfoch púšť miesto zeleného lesa.

Ľudia, v dávnych dobách len niečo viac ako hovoriace opice, sa v tejto dobe vo svojich mestských štátoch stávajú nepostrádateľní ako centrum obchodu, konšpirácií, politických machinácií.

Dobrodruhovia tak vstupujú do komplikovaného sveta obchodu, drog, politiky, špionáže, komunikácie a dôvery v pozícii vyvrheľov, ktorí sú na čiernej listine organizácie strážiacej Shardnet. Môžu v ňom riešiť klasické fantasy questy v krajine plnej lesov a hôr, ale tiež sa môžu vrhnúť do víru hackingu a penetračného testovania, získavania inštrí i boja obchodných a politických frakcií mesta.

Pravidlá veľmi peknou formou spojili fantasy Shardnet – fantasy forma moderného internetu – a modernej kryptológie. Vysvetľujú základy používania symetrickej a asymetrickej šifry, použitia a crackovania hesiel (true name, soul key), sociálneho inžinierstva a podobne.

Samozrejme nechýba ani mágia, ktorá je nastavená tak, aby zapadla do postaveného



sveta. Na kúzlenie je možné minúť 1–3 talenty a tým nastaviť silu kúzelníka. S jedným talentom je možné kúziť jednoduché kúzla, ako je prekladateľ, zmena alchymistických elixírov, zdieľanie videnia, posvätenie. S dvoma talentami je možné kúziť väčšiu škálu kúziel. Pribudli útočné kúzla, očarovania, liečenie, čítanie mysle a podobne. Najsilnejší kúzelníci už dokážu i napríklad určitú formu teleportu cez Shardnet.

Zaujímavým mechanizmom je budovanie si základne, ktorá dáva hrdinom bonusy ku niektorým hodom.

Na prvý pohľad sa Cryptomancer podobá Shadowrunu. Pocit, respektíve atmosféra vykresleného fantasy sveta, je však iná. Pravidlá sú písané prehľadne a dávajú GMovi pekne popísané mechanizmy, ako sa o hráčov vo svete špionáže a hackingu postarať, ako ich zabaviť. Zároveň hrať v tomto svete znamená, že šanca na neúspech prudko stúpa v závislosti od utajenia, respektíve prezradenia hrdinov. Rovnako ako v súčasnom svete, čím tichší si, tým lepšie

viš predchádzať protiopatreniam súpera a tým viac „počuješ“.

Tvorcovia použili pravidlá, ktoré som ja osobne ešte nevidel. Používajú 4 hlavné vlastnosti WITS, RESOLVE, SPEED A POWER (používajú sa ako cieľové číslo pri „opposite“ hodoch). Z každej z nich odvodí dve ďalšie, ktoré sa využívajú na samotné hody a majú hodnotu od 1 do 5. Hádže sa stále piatimi kockami. Úrovňou vlastnosti k10 a zvyšok k6. Napríklad POWER (6) si hráč podelí na Strenght (2) a Endurance (4). Ak je Strenght 2, potom si na pascu na silu hádže 2k10 a 3k6. Ak by bola Strenght 4, potom

si hádže 4k10 a 1k6. Hody kockou sa porovnávajú s cieľovým číslom a určí sa počet úspechov. Väčšinou stačí jeden úspech, ale na niektoré náročné činnosti je potrebných viacej úspechov. Zákerným je hod 1, ktorý neguje jeden úspech.

Na záver, pravidlá a popísaný svet Cryptomancera si určite zaslúžia hlbší pohľad a rád by som povzbudil potencionálnych hráčov, aby si o tomto RPG prečítali i z iných zdrojov.

Mňa osobne doslova očarovali krásou Shardnetu.



napsala Julie Nováková

Literatura

DĚJINY VE SLUŽBÁCH FANTASY I: PŘÍBĚH NOVÉHO NĚMECKÉHO DIVADLA

Začalo to nevinně. Potřebovala jsem zjistit, na jaké operní představení mohly zajít postavy příběhu v Praze počátkem prosince 1912 v tehdejší Novém německém divadle. Národní divadlo má svůj archiv online, ale ten mi pro tento účel pomoci nemohl. V Českém muzeu hudby mě nasměrovali k publikacím muzikoložky Jitky Ludové, a tak jsem si půjčila její knihu Až k hořkému konci: pražské německé divadlo 1845–1945. A byla jsem ztracená.



Koho by nepohltily osudy Angela Neumanna, živiálního ředitele, který procestoval Evropu s vlakem plným opery, v Lipsku na jeviště přivedl slona a v Praze se zasloužil o úspěšné založení Nového německého divadla – dnešní Státní opery – a jehož koncept „divadla zvláštních událostí“ dokázal nadchnout diváky? Nebo cesta jeho nástupce Heinricha Tewelese od divadla do editorského křesla *Prager Tagblattu* a zpět? Příběh zániku Stavovského divadla, po němž se prezident Masaryk zapřisáhl do něj už nikdy nevstoupit, a nesnadné roky ředitele Leopolda Kramera po Velké válce? Léta hospodářské krize během působení Roberta Volknera? Nebo epilog této éry, kdy se Paul Eger hrdinně snažil dál nezávisle vést divadlo, navrátit mu lesk Neumannových let a pomáhat uprchlíkům z Německa, zatímco nad Evropou se stahovala mračna?

Nemluvě o zajímavých detailech z divadelní historie jako tom, že divadla si dlouho jen pronajímala šatny, místo aby je spravovala; že ředitelé při vedení divadla zpočátku riskovali vlastní prostředky a balancovali mezi požadavky Zemského výboru a tím, co považovali za nejlepší pro publikum; jak čeští a němečtí ředitelé jednali o rozumném rozdělení repertoáru a „zapůjčování“ personálu; kterak se celou historií jako nit táhly spory o platové podmínky; jak se objevila konkurence v podobě biografi; jak u nás hostovaly soubory z Japonska, Ruska... A nemluvě také o úžasné plejádě oper a divadelních her, které pro nás už zavalí písek dějin, ale jejich popisy stále dokážou jítřit představivost.

Knihu jsem otevřela kvůli informaci, na jakou operu se dalo zajít v prosinci 1912 – ale našla jsem tam mnohem více, celý úžasný nový svět. Není divu, že s sebou přinesl i inspiraci. Více než sedmisetstránková bichle se čte napínavěji než obdobně rozsáhlé kusy *Písně ledu a ohně* (nebo si dosadte libovolnou rozsáhlou fantasy). Dějiny divadla mi neodbytně vířily v hlavě. A tak vznikla delší povídka *Nesnaze s Wagnerem*, publikovaná česky v antologii *Bájná stvoření* a anglicky jako *The Wagner Trouble* v magazínu *GigaNotoSaurus*. Duch skladatele proslulého svou výbušnou povahou, náladovostí a mnoha dalšími ne právě příjemnými vlastnostmi se zjeví v Novém německém divadle na sklonku roku 1887, krátce před jeho plánovaným slavnostním otevřením, divadlo přišlo o svého stálého vymítače a musí rychle najít náhradu, aby nedošlo k pohromě... Novým vymítačem se nestává nikdo jiný než Gustav Meyer, sotva dvacetiletý mladík s hlubokým zájmem o okultno. Pokud vám jméno nic neříká, dost možná ho znáte pod jeho podobně znějícím literárním pseudonymem.

U toho by bývalo mohlo zůstat, ale... kdepak. Snad nevěříte, že tak fascinující historie by neinspirovala více příběhů. Pro dvě pokračování z přelomu 19. a 20. století jsme spojily síly s Lucií Lukačovičovou, využily svou zálibu v *Tosce* a *Mefistofelovi*, a v jedné z povídek se vyskytne i Národní divadlo a tamní vymítač: Jiří Karásek ze Lvovic. A když jsem nedávno byla požádána o povídku do antologie s tématem nacistů, přišlo to jen týden poté, co jsem spontánně rozepsala další operní povídku, odehrávající



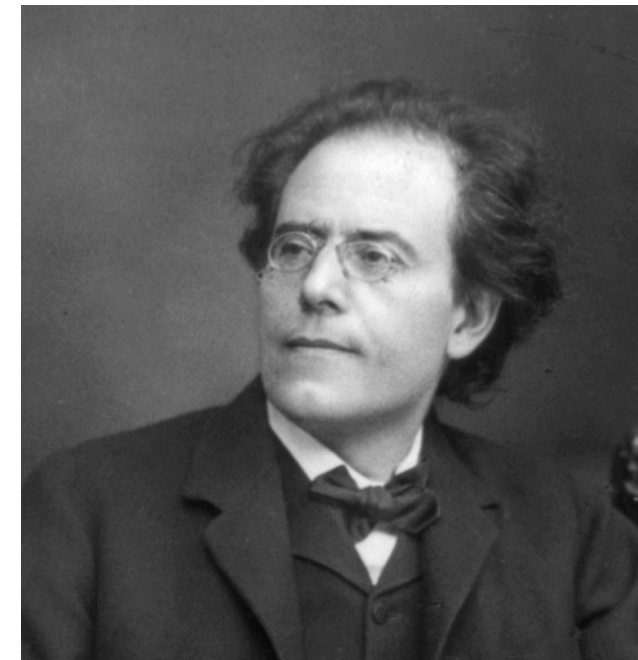
se tentokrát v roce 1938 – na samém sklonku existence Nového německého divadla. Jsem sama zvědavá, co na ni editoři řeknou a v jaké společnosti se případně objeví; nacisté jsou ve fantastice „vděčné pulpové téma“, ať už si představíme jejich role v *Hellboyovi*, *Indiana Jonesovi*, *Kapitánu Amerikovi* a jinde. Z toho pohledu mi hrozí, že má povídka bude jedinou vážně pojatou v celé antologii (a dost možná jedinou s převážně německými postavami v hlavní – a jiné než záporné – roli). Možná se ale zcela mýlím; to zřejmě poznáme brzy. Do budoucna by mě lákalo se vrátit přinejmenším ještě do doby záboru Stavovského divadla (1920), možná do let hospodářské krize, a třeba v daném fantasy světě navštívit více i Národní divadlo nebo jiné scény v Česku i ve světě.

Až k hořkému konci tak změnila můj život. Nejenže pestrá historie Nového německého divadla inspirovala celou sérii fantasy povídek (které si snad budete moci v dohledné době

přečíst všechny), ale navázala na můj zájem o soužití Čechů, Němců a dalších národností v Praze od poloviny 19. do poloviny 20. století obecně. Ten byl jedním z hnacích motorů stojících na počátku psaní detektivního románu zasazeného do sklonku roku 1912 (kdy jsem mj. potřebovala postavy poslat do opery) a během psaní ještě vzrostl. Rozhodnutí dát hlavnímu hrdinovi-vyšetřovateli původ v česko-německé rodině se ukázalo nosné a začalo čím dál více ovlivňovat příběh. Kromě půjčování statí o česko-německých vztazích na přelomu století, statistik o počtu smíšených sňatků v různých okresech Prahy (chvála rakousko-uherské byrokracii) a knih o pražských hospodách, salonech či kavárnách (a divadle) jsem se pokoušela luštit převážně švabachem tištěná periodika z přelomu 19. a 20. století (alespoň dokud Rakouská národní knihovna nezavedla převod skenu do formátu txt; teď už se při neporozumění mohu vymlouvat pouze na leckdy ne moc kvalitní převod a svou mizernou znalost němčiny). Varování: pokud se alespoň trochu rádi hrabete v historických pramenech, *nechodte* do databáze Rakouské národní knihovny. Pokrývá období od 1568 do 1946, obsahuje nepřeborné množství titulů a umožňuje fulltextové vyhledávání. Jakmile do téhle králičí nory jednou spadnete, strávíte tam dalekosáhlé hodiny. Byli jste varováni!

Divadelní svět si ale žádal jiné zpracování; v příběhu detektiva Eliáše Sattlera (jehož se snad dočkáte na přelomu tohoto a příštího roku) se jen mihl jako součást prostředí. Díky divadelním duchařským povídkám jsem se tak

pustila i do králičí nory textů Meyrinka, Leppina, Broda a dalších německy píšících pražských autorů a začala pracovat na tom, abych si je jednou mohla přečíst i v originále. Někteří jsou spjati s divadlem pouze v daných fantasy příbězích, mnozí s ním ale pěstovali čilé styky a sami psali či překládali dramata nebo recenzovali divadlo v kulturních rubrikách tisku. Jejich životy byly obdobně dramatické jako události na prknech, která znamenají svět, a neoddělitelně doplňují osudy tehdejší české literární a divadelní scény. Někteří byli rodilí Pražané; jiní tu prožili jen kratší úsek života; někteří neuměli česky promluvit ani slovo; jiní se běžně setkávali se svými českými kolegy a popovídali si v češtině. Ostatně, pojetí identity v daných dobách může



někdy působit lehce schizofrenně, jak pěkně dokládá věta z *Až k hořkému konci* (str. 207): „Teweles byl Pražan svým narozením, Rakušan státní příslušností, hlásil se k Židům svým původem a k Němcům jazykem a kulturou.“ V divadle navíc odjakživa působili lidé z nejrůznějších koutů Evropy. Už proto, jak fascinující je Praha (a nejen ta, samozřejmě, ale o jiných regionech toho ke své škodě moc nevím) od závěrečných desetiletí monarchie po konec první republiky, se do ní určitě budu dál ráda vracet, ať už v detektivkách, fantasy nebo science fiction. Svou zásluhu na tom mají čeští i němečtí literáti dané doby i *Až k hořkému konci*.

Na závěr knihy se Jitka Ludvová zamýšlí nad tím, k čemu nám bylo německé divadlo – otázka, kterou si pokládali lidé už během jeho existence a především tehdy, kdy se chýlilo ke konci. I když pomineme působení osobností jako Gustav Mahler a uvádění zajímavých a mnohdy riskantních kusů, bylo divadlo kulturní branou Čechů do německého kulturního světa: máme tu překlady Janáčka, Šrámka a dalších autorů opery i činohry. Knihu pak uzavírají úžasné dobové texty, které autorka převážně přeložila z němčiny. Provádějí nás od roku 1886 až po 1938. Začínají optimistickou výzvou Franze Schmejkala k podpoření výstavby Nového ně-

meckého divadla, končí redakčním úvodníkem *Bohémie* a o měsíc novějším textem ze sudetoněmeckého hudebního magazínu.

Úvodník odjakživa demokratické a liberální *Bohémie* z 2. 11. 1938 se nese v hořkosladkém tónu (str. 744): „Hra skončila, pražské německé divadlo přestalo existovat. Zmizel cenný poklad, na němž mnoho lidí lpělo celým srdcem jinak než na zlatě a pomíjejících hodnotách. (...) Konec pražského německého divadla není jen tvrdou skutečností, ale také otřesně naléhavým symbolem. Skončilo cosi velkého a nevýslovně krásného a je třeba se s tím vyrovnat.“ Zato z článku Huga Kienzela z *Musikblätter der Sudetendeutschen* až mrazí (str. 747): „(...) bránit se mnoha vlivům, jež otevřeně nebo skrytě hrozily překrýt jakékoli zdravé citění a zničit veškerou práci pro národ. (...) Rozkladný proud se rozléval do říše. (...) Historicky jedinečným Vůdcovým činem bylo nám, sudetským Němcům, nyní umožněno vrátit se do vlasti, jejíž bouřlivý dech jsme směli až dosud vnímat jen zdálky. Co bylo po staletí nevyplněnou tužbou, stalo se teď šťastnou skutečností.“

Po svém hořkém konci strávilo divadlo protektorátní léta pod novým vedením z Říše, které nemělo nic společného s jeho dřívější tradicí. Většina souboru se obměnila. Z původních

zaměstnanců divadla někteří uprchli; jiní byli zavražděni či uvězněni nacistickým režimem; další zůstali v Praze a posléze byli vysídleni po skončení války. Fundus byl rozebrán novými divadly; některé dokumenty s sebou odvezli pražští Němci při vysídlení; jiné přetrvaly, část doslova šťastnou náhodou. A na historii divadla se příliš nevzpomínalo. Dnes je Státní opera ve stavu rekonstrukce a zřejmě bude opět otevřena až v roce 2019. Je to škoda; 5. leden 2018 by se jako stotřicetileté výročí založení divadla (a na temnější notu téměř osmdesátileté výročí konce jeho první éry) ke znovuotevření doslova nabízel. Těším se, až znovu vstoupím do budovy, které pro mě kniha Jitky Ludvové vdechla život. Něco jiného je jen obdivovat krásu operního domu a užívat si představení – a pak budovou procházet a představovat si, jak se tu před odvíjely grandiózní začátky za Angela Neumanna či zoufalé snahy Paula Egera udržet soubor pohromadě za stále horší politické situace. *Až k hořkému konci* mi sedí doma na poličce (půjčit nestačilo) a neuplyne měsíc, abych knihu alespoň na chvíli neotevřela a pokaždé v ní neobjevila něco nového. Díky ní nahlížím do světa, jehož nit nenávratně přetrhl nacistický režim a který se dnes těší spíše malé pozornosti. Jeho konec byl hořký; v naší paměti ale žije dál.



napsal Argonantus

Literatura

JAK JSEM ČETL SHERLOCKA HOLMESE

Jsou věci, které má člověk za dávno vyřízené. Padání prvních zubů, hodiny dějepisu nebo četba Karla Maye. Sherlock Holmes do této kategorie rozhodně patří. Přečetl jsem ho asi polovinu, v té době dostupnou; udělal na mne velký dojem a zůstal uložen někde v hlubinách mysli. Ale je to strašně dávno.

Dnes, po soustředěném bombardování spoustou různých Holmesů, filmového televizního i psaného formátu, a po překvapivě prospěšném zkoumání jeho nejružnějších kolegů, jako třeba Howardův Conan nebo Dumasův Monte Christo, jsem se rozhodl svoje dávné dojmy zase aktualizovat. A odpovědět dva kardinální dotazy:

Je Holmes opravdu tak aktuální?

Je Holmes opravdu tak dobrý?

I.

Holmesovi jsem už věnoval povinný základní odstavec v *Detektivkách I*. Pro ty, kdo jsou líní studovat dlouhé odkazy na základní fakta, následuje malé opakování.

Sir Arthur Conan Doyle byl profesí lékař a dobrodružný chlapík, dokonalý exemplář všeho britského, co si lze vybavit. Žil v letech 1859 až



"THE PIPE WAS STILL BETWEEN HIS LIPS."

1930. Působil uprostřed největších vypravěčů své doby. Dnes ho známe jako tvůrce Holmesa, ale je také autorem hromady historických románů, divadelních her a několika dalších hrdinů, z nichž čelní místo zaujímá profesor Challenger. O Holmesovi napsal Conan Doyle přesně 60 příběhů, typicky povídek o délce něco přes 20 stran, soustředěné do pěti sbírek. Není to nijak závratně mnoho.

O to víc fascinuje opravdu kolosální závěr badatelských textů všeho druhu, jejichž slušný přehled uvádí *toto dílo*, nebo závěje pastišů a fanfiction, kde nechybí ani Češi. Za 120 let je toho opravdu hodně a nenapadá mne nic srovnatelně kolosálního. I takový Harry Pot-

ter nebo Mythos Cthulhu jsou proti Holmesovi bezvýznamné krátkodeché epizody. Stačí si uvědomit, že velké procento všech detektivů světa jsou odvozeniny Sherlocka Holmesa. Už sama myšlenka soukromého detektiva, vlastně suplujícího policii, je dost podivná a Holmes původně tvrdil, že je jediný na světě. Také novější zpracování Holmesa jsou obvykle svoje vlastní fanfiction; prožívají nové příběhy, které nemají s těmi původními mnoho společného, nebo jsou alespoň zásadním způsobem změněné. Navzdory mému krajně skeptickému postoji k fanfiction jakožto principu jsem nucen uznat, že některé tyto výtvořky jsou výborné. Proč tomu tak je zrovna u Holmesa, to budiž další zajímavá otázka.

II.

Přidat k této záplavě textu něco objeveného se jeví být ukázkové nošení sov do Athén. Půjdu na to trochu atypicky; zkoumáním, jak funguje jeden konkrétní Holmes.

Vybral jsem si *Znamení čtyř* (*The Sign of Four*, v klasickém čtyřpísmenném badatelském kódu SIGN). Je to dílo z roku 1890, velmi časně, vlastně druhý Holmes vůbec (po *Studii v šarlatové čili STUD*, 1887). Z nějakého nejasného důvodu jsem kdysi tento román jako jediný úplně minul. A roztomilou péčí Městské knihovny je *volně k mání*.

První zjištění je, že je to příběh *strašně starý*. Pokud jsem zmiňoval skvělé soudobé vypravěče, třeba Machena, Wellse, nebo Josepha

Conrada, ani jeden z nich neměl šanci tohle dílko předběhnout, protože ještě nepsali vůbec. Jen ten Monte Christo a Edgar Allan Poe zářili ve tmách. A Stevenson, jehož vliv je zvláště jasný. A Emile Gaboriau. Holmes také stojí u základu jednoho z raných pulpových časopisů, The Strand Magazine. Znamení čtyř vycházelo ovšem ještě jinde, neb Strand vznikl až za rok.

Druhé základní zjištění je, že to vlastně není román. Má to 38 000 slov, a ani při benevolentní anglosaské definici románu, vyžadující pouhých 50 000 slov, to uznat nelze. Je to dlouhá novela, rozměr, před kterým kdekoho varují, protože je z hlediska vydavatelského naprosto beznadějný – na knihu málo a na časopis strašně moc. *Znamení čtyř* se ovšem prosadilo i tak, navzdory mé teorii. A předchozí *Studie v šarlátové* je navlas podobný případ.

Vysvětlení tohoto paradoxu je, že to všechno vycházelo na pokračování. Celý příběh je složen z dvanácti delších scén, které jsou zároveň kapitoly. Jejich rozměr je zřejmě dán tím, kolik bylo místa v časopise. Jsou určeny k samostatnému čtení a fungují skoro jako samostatné povídky, s vlastní atmosférou a situací. Je to tedy téměř seriál, spíš než novela. Výhodou je, že si každou povídkovou scénu můžete samostatně užít. Naopak kritickým místem je návaznost těchto scén, místy dost problematická.

Pokud jsem v *Detektivkách* tvrdil, že Holmes překonal Dupina v tom, že rozměr detektivky roztáhl z povídky na román, tak to tedy není zdaleka úplně přesné. Tento časný exemplář ukazuje, že toho bylo dosaženo za cenu znač-

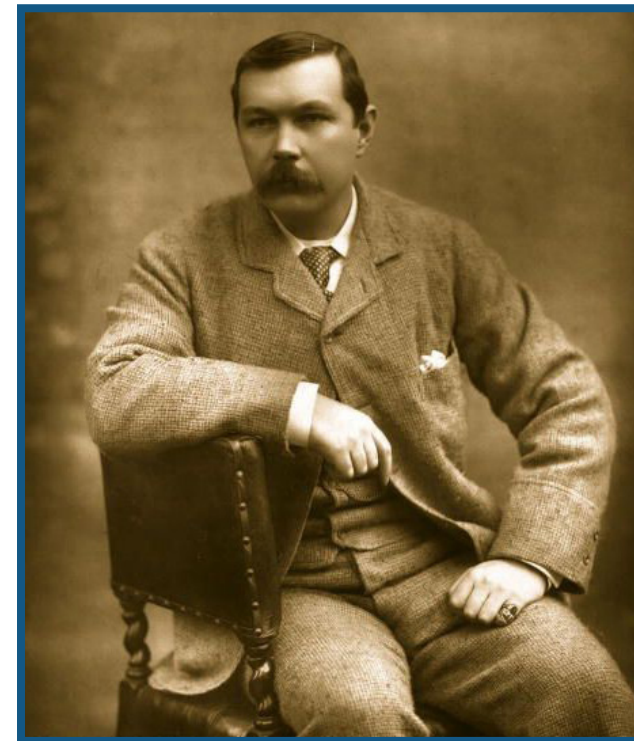
ných kompromisů a nám známý tvar detektivky to připomíná místy dost vzdáleně. Řeší se tu totiž kromě pátrání po padouchovi všechno možné.

Aby bylo jasné, o čem mluvím:

Sherlock Holmes si vzal z rohu krbové římsy svou lahvičku a z pěkného maroké- nového pouzdra vyňal injekční stříkačku. Dlouhými, nervózními bílými prsty nasadil tenkou jehlu a na levé ruce si vyhrnul rukáv košile. Chvilku zamyšleně hleděl na šlachovité předloktí a zápěstí, poseté a zjizvené nesčetnými vpichy injekční jehly. Posléze vbodl ostrý hrot pod kůži, stlačil malý píst a s hlubokým, spokojeným povzdechem se zvrátil do křesla se sametovým potahem.

Tohle je úplný začátek příběhu, první odstavec, který nám autor vbodne do žíly hned mezi dveřmi. Vlastně jediná drogová scéna ve všech Holmesiádách; více jich není. V povídce *Zmizelý hráč ragby* (1904, MISS) se dokonce dozvíme, že se Holmes tohoto zlovyku zbavil. Už v době vzniku románu to bylo dost excentrické. Asi po padesáti letech Holmesovy slávy již přímo nepřijatelné a většina zpracování z toho utekla. Pokud zůstal Velký detektiv výstřední, tak rozhodně ne takto, ale spíše býval roztomile potrhlý.

Nové verze Holmesů se ovšem tohoto tématu chytily přímo s nadšením a Holmesovo narkomanství zdůrazňují úplně všechny – BBC *Sherlock*, Ritchieho filmy i *Elementary*. Nerd na



okraji společnosti je téma doby; dnešní génius je naopak velmi často mladý jedinec, který se limitně blíží nebezpečné hraně sociopata. Nebo je dost zjevně za hranou. Vypočítávat zcela reálné velikány dneška, kteří se zapletli s drogami, je potom asi úplně zbytečné.

Jdeme dál. V téže kapitole následuje přímo legendární scéna s hodinkami, kde Watson vyzve Holmese, aby řekl, zda z nich lze něco vyčíst o jejich bývalém majiteli. Holmes napřed trochu mlží, načež pak ale dodá:

„Nebyl to zrovna příliš pořádný člověk – spíš pořádný lajdák a nedbalec. Zpočátku

měl dobré vyhlídky, ale zahodil všechny šance, nějaký čas žil v nouzi, střídané občas krátkými obdobími blahobytu, ale nakonec se dal na pití a umřel. Víc se mi nepodařilo zjistit.“

Není snad jediný příběh, kde by Holmes nepředvedl něco podobného. Dokonce, není ani žádná fanfiction verze, kde by nějaká podobná scéna nebyla. I když se Holmes skrývá pod kutnou středověkého minority Viléma z Baskervillu, přesto se uvede podobnou úvahou, která se týká neviděného a pouze vydedukovaného osla. Je to nejzákladnější a nejdůležitější charakterizace postavy. Můžeme Holmesa redefinovat nejruznějšími způsoby, ale geniální schopnost dedukce mu vzít nelze, tím by se stal někým jiným.

Ve stínu této scény možná leckomu unikne, že celá první kapitola nemá vůbec žádný vztah k ději. Odhalený majitel hodinek v příběhu nevystupuje. Vlastně vůbec nikdy a nikde nevystupuje, a je to hodně s podivem, neb je to bratr doktora Watsona. Ani sám Conan Doyle nenašel pro tuto zapomenutou postavu žádné využití.

Prísňm okem vzato, odhalovat postavu, která je k ničemu, je kompoziční chyba, kterou vyspělejší modely napravují. Třeba v *Psu baskervillském* je replika této scény s vycházkovou holí, a ta už se týká postavy, která je velmi důležitá. Hodně věcí ve *Znamení čtyř* je prostě daň za to, že to je časný a experimentální model, kde se autor teprve učil.

III.

Scéna druhá se prostě nazývá *Obeznámení s případem*. A jako byla scéna první učebnicovou charakterizací hlavních postav, pak je toto učebnicová expozice příběhu. Zkrátka přijde detektivův klient, sedne si na židli a vypráví, o co jde.

Člověk by měl tendenci to odstřelit jako poměrně neobratné, primitivní až polopatické. Poznamenám ovšem, že takto v reálném životě příběhy často opravdu začínají; třeba u advokátů nebo u lékařů. Kromě toho, když hrábneme do té fanfiction laviny, zjistíme, že autoři nedospěli v mnoha případech ani o milimetr dál. *Sherlock, Elementary, Ritchie* – jakkoli jsou strašně cool a plní efektů, této metody se nijak nezříkají.

No, a *Znamení čtyř* má při tom ještě pár dalších karet v rukávu.

Seděla u otevřeného okna, měla na sobě šaty z nějaké průsvitné bílé látky, zdobené kolem pasu a u krku čímsi červeným. Dopadalo na ni měkké světlo zastíněné lampy, jak seděla opřená v proutěném křesle, pohrávalo na její líbeznou, vážnou tvář a zalévalo bohaté kadeře jejích nádherných vlasů kovovým leskem. Bílá ruka jí visela přes opěradlo a celé držení těla svědčilo o melancholickém zadumání. Jakmile však uslyšela mé kroky, hned vyskočila a bledé tváře jí zbarvil jasný ruměnec překvapení a radosti.

Tohle, věřte, nebo ne, není citát z Jane Austenové, ale ze Sherlocka Holmesa, *Znamení čtyř*. Pouze jsme skočili o mnoho stran dál, málem na konec příběhu. A při tom pozornému oku neujde, že tento vývoj událostí je pevně zakotven už v té expozici druhé scény:

Její tvář nepřekvapovala pravidelnými rysy ani krásnou pletí, ale bylo v ní cosi líbezného a roztomilého a z velkých modrých očí vyzařovala vzácná oduševnělost a porozumění.

Ta dáma totiž není jen klient, ale damsell in distress, hrdinka rytířského románu, kterou je třeba zachraňovat. Pokud je Chestertonovi připisován postřeh, že detektiv je moderním rytířem, který porazí zlo a obnoví rovnováhu, pak si toho byl Conan Doyle vědom již v roce 1890 a jeho postavy nám to přímo říkají:

„To zní jak z pohádky!“ zvolala paní Forresterová. „Dáma, které bylo ublíženo, poklad v ceně půl miliónu, černý kanibal a padouch s dřevěnou nohou. Bohatě to nahrazuje obligátního draka či zlovolného hraběte.“

„A zachránci princezny jsou dva potulní rytíři,“ dodala slečna Morstanová a vrhla na mě zářivý pohled.

O mnoho let poději S. S. Van Dine tvrdil, že „V příběhu nesmí být milostná zápleтка. Problém, před

kterým stojíme, je předvést zločince spravedlnosti, nikoli přivést láskyplný pár k svatebnímu oltáři.“ A pro zajímavost, o mnoho let později tomu věří i Kamil Fila: *Za mnohem větší narušení můžeme pokládat, že hlavní hrdina je tu rozptylován něčím takovým, jako je milostný vztah, a trochu mu to komplikuje vyšetřování.*

Jak vidíme, oba jsou vedle jako jedle. Stejně jako nešťastníci, co vynalezli strašlivé slovo bromance. Praotec zakladatel Conan Doyle má romantický motiv ve spoustě povídek, a ve Znamení čtyř končí nekompromisně svatbou. Do konce bych měl jako čtenář skoro pocit, že je to podstatnější výsledek, než chycení padoucha.

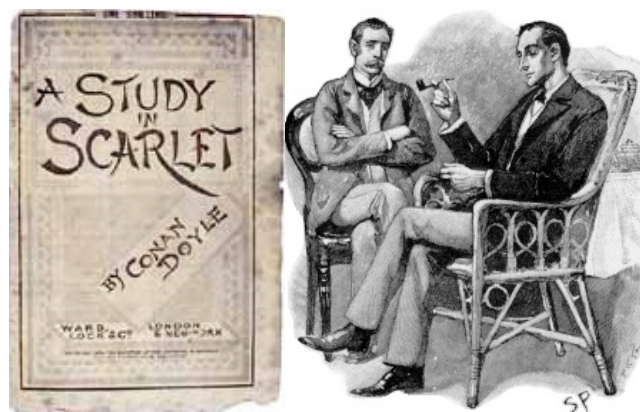
Sherlockovo údajné misogynství havaruje hned v příběhu následujícím, jímž je *Skandál v Čechách* (1891, SCAN). Co se tam stane, je asi notoricky známo. Málokterý posun pozdějších dob je tak proti původní ideji, jako to, že Holmes a Watson byli vždy postarší a zcela asexuální gentlemani.

IV.

Byl zářijový večer a nebylo ještě ani sedm hodin, den však byl pošmourný a hustá lezavá mlha ležela nízko nad velkoměstem. Špinavě zbarvená mračna smutně klesala do rozblácených ulic. Kandelábry na Strandu byly jen mlhavými skvrnami rozptýleného světla, vrhajícího kruhy matné záře na kluzkou dlažbu. Žluté světlo z výkladních skříní se linulo do zamženého, vlhkostí prosyceného vzduchu a vrhalo

bezútesné, pohyblivé paprsky do přeplněných ulic. Bylo pro mne cosi děsivého a přízračného v tom nekonečném zástupu tváří, které se míhaly napříč těmi úzkými proužky světla – tváří smutných i veselých, vychrtlých i šťastných. Jako veškeré lidstvo putovaly i ony z přítmi do světla a znovu zapadaly zpátky do šera.

Tady máme třetí scénu a je tu k vidění třetí základní povinnost vypravěče – budování atmosféry. Zatím je to opět časný model, protože nálada následujících scén prudce kolísá nejrůznějšími směry. Nicméně tento šerosvitný odstavec, plný londýnské mlhy, se zdá být určující nejen pro celý příběh, ale pro velkou část toho, co si vybavíme pod značkou Sherlock Holmes™. Později, v *Psu baskervillském* (1902, HOUN), dosáhne autor v této disciplíně mistrovství, které nepochopila polovina jeho napodobitelů. A pokud někdo vyhlíží steampunk, k páře a kolům dojdeme také, nebojte.

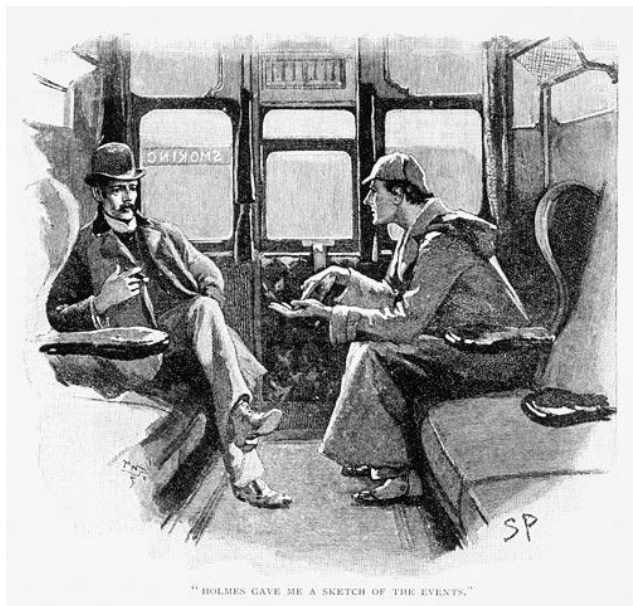


A není to jen mlha, šerosvity a parní stroje. „*Poklad v ceně půl miliónu, černý kanibal a padouch s dřevěnou nohou,*“ shrnula to paní Forresterová. Spousty rekvizit v Holmesovi jsou neobvyklé, výjimečné, fantastické. Něco, co normální smrtelník v Londýně té doby málokdy potkal. V Holmesových příbězích to ovšem je na denním pořádku. Kdejaká postava je podivná a bizarní, snad žádný předložený případ není banální nebo obyčejný. Ostatně, Holmes nám to přímo mnohokrát říká – obyčejné případy ho nezajímají.

Prosvítá tu dědictví učitelů Poea a Stevensonova, a vrstva ještě starší, zejména gotický román. Třeba ve čtvrté kapitole praví umírající otec synům:

„*Ve chvíli, kdy se rozzehnavám se světem, tíží mé svědomí jediná vina. Nepěkně jsem se zachoval k ubohému sirotkovi, dcerce kapitána Morstana. Prokletá touha po majetku, které jsem celý život otročil, připravila tu dívku o poklad, z něhož měla dostat nejméně polovinu. Lakota však je tak zaslepená a bláznivá vlastnost, že ani já jsem z bohatství neměl žádný užitek.*“

Dnes taková promluva vzbuzuje úsměv. Je na ní vidět autorova neobratnost, udržování sto let starých zaprášených vzorů, které v málem moderní době roku 1890 už ztrácejí smysl. Však se také během následující spousty let s Holmesem naučil autor budovat dialogy daleko přirozeněji. Nicméně, to zvláštní kouzlo, se kterým je třeba



"HOLMES GAVE ME A SKETCH OF THE EVENTS."

ochraňovat *ubohé sirotky*, ho tak úplně neopustilo nikdy. Úplně poslední povídka o Holmesovi, *Na starém zámku v Shoscombe* (SHOS, 1927), je opět plná vlivů gotického románu.

V.

Všimnu si toho *černého kanibala* a dnes tolik oblíbené rasistické roviny. Arthur Conan Doyle je synem své doby, britským gentlemanem, který hledí na divochy poněkud svrchu. Nicméně, nemělo by ujít pozornosti, že velmi důsledně zachovává pravidla fair play, bez ohledu na to, jaké je dotyčná postava barvy pleti nebo vyznání. Titulní skupina *Znamení čtyř* sestává ze tří muslimů a jednoho bělocha; mají naprosto rovná práva, drží při sobě a nikdo nikoho nezradí,

a to na rozdíl od dalších bělochů, co se do spolu přidají později.

Sice se několikrát vyhrožuje, že krvežíznivý Tonga by měl být *zastřelen jako pes*, ale když dojde na věc, vypadá to přesně takto:

„Střelte, jakmile zvedne ruku,“ řekl Holmes klidně.

V té chvíli nás od nich dělila už jen jedna lodní délka, takže jsme měli kořist na dosah. Dodnes vidím ty dvě postavy, jak tam stály: široce rozkročený běloch, hulákající na nás kletby, a ten demaskovaný trpaslík s úděsnou tváří a silnými žlutými zuby, které na nás cenil ve světle našeho reflektoru.

Šťěstí, že jsme ho viděli tak jasně. Před našima očima vytáhl odněkud z hábitu krátký, kulatý kousek dřeva, podobný školnímu ukazovátku, a přiložil jej ke rtům. Obě naše pistole třeskly zároveň. Otočil se kolem své osy, rozhodil rukama, přidušeně zachroptěl a skácel se do řeky.

Jinými slovy, jde o střelecký souboj, dvě pistole proti foukačce, a Holmes s Watsonem jsou prostě rychlejší a přesnější. Dnešní doba by v mnoha případech zbaběle couvla, protože v Hollywoodu padouch v detektivce prostě nesmí být černý. Tady je na tom černý padouch naprosto stejně, jako jeho kolegové bílí padouši; buď zemře, nebo ho dostihne policie, je to za jedny peníze. Musím říci, že je to docela osvobozující pohled na věc.

VI.

Přestřelka na lodi nás vede ještě k jedné důležité rovině.

Než jsem se dostal z domu do zahrady, byl už Sherlock Holmes na střeše a viděl jsem ho, jak pomalu leze po hřebeni střechy jako nějaká obrovská svatojánská muška. Na okamžik se mi ztratil z dohledu za několika komíny, ale vzápětí se objevil znova a pak zmizel ještě jednou na protější straně. Než jsem dům obešel, seděl už v rohu na okapové rouře.

Chtěl bych vidět ty důstojné pány s čepicí a dýmku při podobném výkonu.

Nebo tento skvost s tou slíbenou párou:

Drželi jsme se poměrně blízko za Najádou. V topeništích jen hučelo a mocné stroje hřmotily a bušily jako veliké kovové srdce. Ostrá a strmá příď se zařezávala do klidné říční hladiny a rozrážela napravo i nalevo dvě valící se vlny. Při každém úderu stroje jsme nadskočili a otřásli se jak živá bytost. Velká žlutá lucerna na boku našeho člunu vrhala před nás chvějivý sloup světla. Přímo před námi temná skvrna na vodě prozrazovala, kde Najáda je, a vějíř bílé pěny za ní naznačoval, jakou rychlostí ujíždí. Hnali jsme se kolem bárek, parníčků a obchodních lodí a mezi nimi; za některými jsme projeli, jiné jsme objížděli. Z temno-

ty na nás volaly lidské hlasy, ale Najáda se s rachotem řítla pořád dál a my jsme se jí drželi těsně v patách.

Ritchieho první film tuhle scénu vlastně úplně použil. Vůbec má Ritchie i BBC Sherlock naprostou pravdu v tom, že to nejsou žádní důchodci s hůlkami, ale pánové okolo třiceti let, co se akce rozhodně neštítí, ba naopak, zjevně je to baví. Zachraňování princezen a hledání pokladů se bez nějaké té rány pěstí obvykle neobejde, a pistole si berou na většinu výprav.

Posun ke starším pánům, kteří konverzují v místnosti, provedla opět až následná doba, a dokonce mám pocit, že se tu projevil nenápadný vliv pozdějších méně akčních detektivů. Takže to, co se děje s Holmesem v době nejnovější, není žádná dětinská touha po akci, ani porušení kánonu, ale pravý opak, renesance původního stylu.

VII.

Za povšimnutí stojí i ničemové. Ve *Znamení čtyř* tvoří poměrně pestrú skupinu lidí. I když je většina z nich jen chvatně načrtnuta, neb se děj s nikým moc nemaže, přesto je ďábelský, ale dost přehledný Tonga jiný typ padoucha, než gang Znamení čtyř. Bezpečně nejzlotřilejší je zrádný major Sholto. Hodně špatně to delší dobu vypadá i s kapitánem Morstanem, ale tady se autor včas zarazil, když si uvědomil, že by Mary neměla být dcerou ničemy.

Stejně pestré jsou i osudy padouchů. Ve většině případů se tak nějak pozabíjejí navzá-

jem. Jednoho z nich zastřelí Holmes s Watsonem, jak jsme viděli. A jediný zbude na konci a dostane se do rukou policie. Rozhodně to není přesvědčivý zloduch, není nijak moc hlavní nebo zlotřilý, občas by ho člověk chápal a dokonce i politoval. Autor ho nechal přežít z jediného důvodu – aby nám měl kdo vyprávět tu původní historii.

V předchozím díle, *Studii v šarlatové*, byl padouch ještě méně zlotřilý; vlastně byl daleko sympatičtější, než jeho oběti, když se to celé dovyprávělo. Také ho autor nenechal zemřít v rukou policie, ale vymyslel kompromisní řešení. Přímo se nabízelo, že takové lidi nechá Holmes nakonec uprchnout, což se později skutečně stane třeba v *Opatském sídle* (ABBE, 1904).

Tato pestrost padouchů, jejich motivů a způsobů, jak s nimi naložit, trvá po celou Holmesovu kariéru. V první sérii povídek z roku 1891 bylo také k vidění hned několik příběhů, kde se vlastně vůbec žádný zločin nestal. Byla tu jen záhada, která je pro detektivku daleko důležitějším definičním znakem. Občas také všechno vyřeší prachobyčejná náhoda, jako u *Pěti pomerančových jadérek* (FIVE, 1891). Také není ani později výjimkou, že se ničemové zabíjejí navzájem, jako třeba v *Ďáblově kopytě* (DEVI, 1910).

Opravdu strašlivý padouch, který někoho zavraždil, si zasluhuje stylovou hororovou smrt, což je k vidění třeba u *Strakatého pásu* (SPEC, 1892), a zřejmě každého napadne v této kategorii hlavně *Pes baskervilský* (HOUN, 1902). Díky tomu – a díky Moriartymu – se představa toho-

to druhu padoucha a jeho bídného konce všeobecně stabilizovala jako univerzální a jediné možná, ale původně tomu tak rozhodně nebylo.

VIII.

Jak vidno z předchozího průzkumu, *Znamení čtyř* je dílko náramně pestré až roztříštěné, řítí se od šerosvitného gotického románu k břitce intelektuální konverzaci, od lovestory ke rvačce a z Londýna přímo do Indie, do doby povstání sipáhiů. Neboť konec, po té, co je padouch dostižen lodní honičkou a milenci trochu překvapivě jásají nad tím, že se poklad ztratil, tvoří jedna hodně dlouhá nalepená scéna, vyprávění jediného přeživšího padoucha o tom, jak to vlastně celé začalo.

Řešení je to docela zvláštní; proti očekávání nevysvětluje Holmes, ale padouch sám. Souvislost příběhu s předchozím je také značně volná; jsou tu jiné kulisy a z podstatné části vlastně i úplně jiné postavy. Jakoby vyprávění ovládl Rudyard Kipling. Vypráví se poutavě a dokonale realisticky, ale ani tady bychom zřejmě nepoznali, že je to Holmes:

Odnesli jsme ho dovnitř, Abdullah, Akbar a já. Byl zatraceně těžký, přestože to byl takový mrňous. Mahomet Singh zůstal u vrat na stráži. Odvlekli jsme mrtvolu na místo, které už Sikhové připravili. Bylo to dost daleko od brány, křivolaká ulička tam vedla do velké prázdné síně, jejíž cihlové zdi se už rozpadaly. Podlaha z udusané

hlíny se na jednom místě propadla a vytvořila tak přirozený hrob. Kupce Achmeta jsme do něho uložili a mrtvolu zakryli uvolněnými cihlami. Když jsme s tím byli hotovi, vrátili jsme se všichni k pokladu.

Ve skutečnosti byl přesně stejný manévr použitý i v prvním případě, ve *Studii v šarlatové*. Tam je dokonce takto vložený druhý příběh mnohem delší, ještě neobratněji navazující, a hlavně, daleko průhlednější. Ve *Znamení čtyř* je vylepšení modelu. Nápad s druhým příběhem v minulosti a za mořem se bude opakovat u mnoha dalších povídek. V Holmesovi si lze proto užít i western, Indii, námořní piráty a další nečekanou exotiku.

IX.

Je zajímavé si uvědomit, že tu ještě nefunguje schéma Velké Záhady, která je v první scéně exponována a v poslední vyřešena. Je to spíše něco jako jízda šikmo svahem. Případ, který nám představila na počátku Mary Morstanová v kapitole II., zmizení jejího otce, je z velké části vyřešen už v kapitole IV. Tam následuje obratem expozice záhady další. Odtud zákonitě dojdeme ke kapitole V., kde je první naživo předvedená vražda, až někde ve třetině textu. Tady máme konečně opravdovou záhadu, jakou bychom očekávali:

„Předně: jak se sem ti lidé dostali a jak se dostali odtud? Dveře od včerejšího večera nikdo neotevřel. Jak to vypadá s oknem?“



Přistoupil k oknu s lucernou v ruce a chvílemi něco zabručel o tom, co zjistil, ale adresoval ty poznámky spíš sobě než mně. „Okno je zavřeno zevnitř. Okenní rám je pevný. Žádné panty po straně nejsou. Tak si je tedy otevřeme. Poblíž nikde žádná okapová roura. Střecha jo mimo dosah.“

Jenže tato záhada zamčené místnosti je vyřešena již v kapitole VII. Následuje ještě půl příběhu – honičky, akce, láska a ta odbočka do Indie.

Takto pojatý řetězec záhad a odhalení naznačuje, že možná ani sám autor tak úplně ne-

tušil, jak to přesně dopadne, a při psaní těžce improvizoval. Kompozice i vložený příběh jsou zjevným výsledkem psaní na pokračování.

Celá řada odboček také míří někam mimo děj. To, co bylo řečeno o první deduktivní kapitole, platí o hromadě dalších scén. Kdybychom neznali polovinu podrobností finálního Smallovova dobrodružství v Indii, asi bychom je nijak nepostrádali. Kdyby se pes Toby trefil hned napoprvé a nevznikla pointa *Epizody se sudem*, taky by nikde nechyběla. Celé to bláznivé lepoporelo funguje daleko lépe jako seriál, než jako ucelený příběh. Nad čímž milovník klasických dějových oblouků a důmyslných kompozičních celků zapláče, ale dnešní divák, myslící v seriálových krátkých epizodách, to naopak možná ocení.

A podotýkám, že i tento pro mne jednoznačný nedostatek napravit čas. O dvanáct let pozdější *Pes baskervilský* je již konstrukcí oslnivě dokonalou, s jednotnou atmosférou a ústřední záhadou, kterou odhalíme až na úplném konci.

X.

Výtěžnost návštěvy v časném, ne úplně perfektně provedeném a méně slavném románu o Holmesovi je překvapivě bohatá. Myslím, že většina záhad je objasněna.

Ano, *Holmes je opravdu tak dobrý*. Dokonce je možná paradoxně lepší, než plno jeho následníků. Nebýval nijak skvěle napsaný, k určitému stylu se dostal autor až někde v době Baskervillského psa. Také se naučil skládat dlouhé příběhy.

Jenže, možná je to tou jednoduchostí a názorností pro spisovatele a gamemastery vděčný materiál. Budování atmosféry je budování atmosféry, ničím víc, žádné vymyšlenosti.

A hlavně, byl to vždy ohňostroj nápadů. Perfektní využití toho lepšího, co zbylo z gotického románu; strašlivé drama, zlotřilý major a ubohá sirota, mrtvoly za ranního úsvitu, poklady a zlověstní trpaslíci. A k tomu nové, moderní prvky, stejně zábavné; honička parníků na Temži a detektiv šplhající po okapové rouře. A samozřejmě oslnivé dedukce z hodinek, z prachu na okně, z doutníku, prostě z kdečeho. Holmes může být kritizován za všechno možné, ale rozhodně s ním nebývala nuda.

Ano, Holmes je velice aktuální. Předběhl dobu, třeba v otázce excentrického nerda v hlavní úloze; nebo v touze po výjimečném, nevšedním a fantastickém. Dokonce bych šel ještě dál; některé roviny příběhu nejsou úplně doceněny ani dnes.

Pokud z toho udělal BBC *Sherlock* šachovou partii na způsob filmu *Saw*, zkříženou s *Mlčením jehňátek*, utekla mu tím poměrně subtilní poezie, kterou originál obsahoval. Totiž, že je to jako v pohádce, kde rytířové zachraňují krásné princezny. Udělat z okouzující Holmesovy protivnice sadomasochistickou dominu není beze ztrátová operace.

Pokud se *Elementary* nadšeně vrhlo na tu všední a moderní rovinu vyléčeného narkomana a jemné mezilidské vztahy, pak mu utekla ta zábavná rovina exotické výjimečnosti, lehké nadsázky, poklad v ceně půl miliónu, černý kaniibal a padouch s dřevěnou nohou.

Pokud Ritchie tolik lpí pro změnu na té nadsázce a tanečním rytmu, pak se mu může stát, že mu pro změnu utečou docela nečekaně vážné situace:

Holmes zahořekoval a jeho tvář, bledá jak stěna, zasvítla temnotou.

„Ó, ten netvor, ten netvor!“ zvolal jsem se zatátými pěstmi. „Neodpustím si nikdy, že jsem ho ponechal osudu.“

„Zasluhuji přísnější pokárání, než vy, Watsone. Chtěl jsem, abych měl k případu všechny důkazy, pěkně zaokrouhlené, a při tom jsem ztratil život klienta. Je to největší rána v mojí kariéře. Ale jak jsem mohl vědět – jak jsem mohl vědět, že ohrozí svůj život cestou na močál, přes moje varování?“

Možnosti následovat Holmese tu jsou, ale důležité je právě pochyťat ty podstatné složky, které tu byly odhaleny. Spíše pokračovat v tom stylu, který původní Holmes načrtl, ale už mnohdy z různých důvodů nedotáhl. Předkládat Holmesovi tajemné záhady a nechat ho pomáhat lidem, kteří si to zasluhují.

Pokud chcete stvořit veselý pulpový děj, můžete vzít Holmese rovnou a vytvořit fanfiction. A bude to fungovat.

Pokud máte vlastní plány, pak, kupodivu, není žádný problém pulpový děj nechat a vyhodit z toho Holmese. Stačí mu sebrat schopnost dedukce, přejmenovat ho, přesunout z Londýna třeba do Prahy, a nepozná ho nikdo.

Pokud máte ještě větší a ambicióznější plány na rozvoj hlavní postavy a kdovíco ještě, i pak vám může být Holmes užitečný. Lze třeba žasnout nad novým Simmonsovým románem *Pět srdcí*. Vtip je v tom, že Holmesovské prvky jsou velmi univerzální a ne moc agresivní, aby bránily něčemu dalšímu.

Výsledek může být ve všech případech až překvapivě dobrý.



UŠITO V KALMARI

Bery

Jednoho dne jsem zase vylezla na střechu, spatřila svůj svět a zjistila, že se mi nelíbí.

+++

Otočné plechové dveře mě vyplivly do načervenalého měsíčního světla. Po nekonečných hodinách u šicího stroje byl i ponurý reliéf naší výrobní kolonie vítaným vylepšením. Cokoli bylo vylepšení. Předjarní vzduch štípal na tvářích. Dobře.

Nechala jsem se strhnout proudem lidí mířících přes náměstí k úzkým uličkám obytných čtvrtí, unášet se mezi rádoby anonymními těly v totožných pracovních uniformách, jejichž šedou barvil rudý měsíc na pochybný odstín růžové. Ztrhané, převážně ženské

tváře nesly stejnou barvu bílé kávy, černé krepaté vlasy, úzké mandlové oči. Pestrost vesmíru spečená ve svých spodních patrech do děsivé jednolitosti. Musím se vyspat dřív, než začnu filosofovat.

Jakmile se továrna ztratila z dohledu, kývla jsem němé rozloučení, prudce zahnula vpravo a zrychlila krok. Čekal mě ještě dlouhý večer. Byla jsem Krysa. Nejmenovaná vůdkyně našeho bratrstva a při troše dobré vůle královna kalmarského podsvětí. Toho kybernetického určitě, ačkoli jsem za ten titul vděčila spíš nedostatku zájemců a Yoře.

Krysa jsem si začala říkat sama, ale v našem bratrstvu se to jméno příliš nechytlo. Neel se mi smál, že na Kalmari žádné krysy nejsou a i kdyby, rozhodně bych to nebyla já. Možná si myslel, že mi schází zákeřnost, nebo vyčnívající zuby.

V hlavě se mi začalo ozývat odklepávání šicího stroje, jako za poslední týden vždycky, když jsem své mysli dovolila se toulat. Přinutila jsem se soustředit na cestu, jeden krok za druhým ztichlými uličkami, kde jsem si hrála jako dítě. Přede mnou cosi zašramotilo a já krapet zaváhala, ale pak pokrčila rameny a pokračovala dál. Nervy na pochodu.

Ze stínu vystřelila ruka a prudce mě přitáhla k sobě. Praštila jsem útočníka do brady, a druhou rukou vytáhla nůž. Snadno mi srazil paži stranou a chytil mě za zápěstí. Zanažďovala jsem.

„Damisi, ty zmetku jeden! Říkala jsem ti minule, abys ...“ Konečně jsem se trochu rozkoukala. Na krk mi mířil vlastní nůž a ve tmě se leskly známé oči. „Yoro!“ vyjekla jsem.

Další z našeho bratrstva. To její táta Ihan nás obě naučil tyhle bojové kousky. Schovala můj nůž a odstrčila mě o kus dál.

„Ri. Nedáváš pozor,“ vyčetla mi a pak se zamračila. „Co je s Damisem?“

„Právě, že nic,“ odbyla jsem ji. „Proč tu číháš?“

„Měla jsem o tebe starost, ségra. Je pozdě. Všechno v cajku?“

„Jenom přesčas,“ kývla jsem a vydali jsme se směrem k našemu útočišti. „Holkám jsem řekla, že jsi ještě pořád nemocná. Ostatní si jako vždycky ani nevšimli, že tě zaskakuju.“

Uculila se. Pro ty, kteří se nenarodili v naší kolonii, bylo prakticky nemožné od sebe většinu z nás rozlišit. Možná jsem měla trochu jiný tvar kostí kolem očí a byla o pár centimetrů vyšší než Yora, ale to bylo tak všechno. Jak z jednoho vejce. Včetně kruhů pod očima.

„Hotovo?“ vyzvídala jsem. „Další den už bys mě musela odvést na káře. Nechápu, jak to můžeš vydržet.“

Pokrčila rameny.

„Léta praxe. Potřebuju solidní krytí. Ne všichni se můžou flákat jako ty.“ Pak se její obličej rozzářil. „Ale jo. Hotovo.“

Nervozita se ve mně prala o první místo s nadšením. Lavina byla na spadnutí.

„Paráda. Počkáme ještě hodinu a pak to spustíme. Při troše štěstí na to do rána nikdo nepřijde a pak už bude pozdě.“

+++

„Mirio. Posad' se.“

Neochotně jsem přešla nepřírozeně uklizenou kancelář a sesunula se do nepohodlného plastového křesla naproti guvernérci kolonie.

„Chtěla jsi něco, matko?“

Všechno napovídalo, že mou drahou matku cosi vytrhlo z jejího obvyklého stavu naprosté apatie a uvrhlo ji přímo do zběsilé činnosti, která dle mých zkušeností nikdy nemívala dlouhého trvání.

Zarazila jsem ji dřív, než stačila odpovědět.

„Možná mě to vlastně nezajímá. Možná jsem se zrovna učila a konečně se mi podařilo na chvíli zapomenout, že mrhám svůj čas na téhle zapomenuté kolonii.“

„Mirio!“ ozvala se šokovaně. Plavé, krátce střižené vlasy se jí ježily do stran a její statné tělo působilo za kancelářským stolem jako příliš natažená pružina. Soudě podle vzhledu se od svého procitnutí ještě nestačila převléct. Košili měla posetou skvrnami od kávy a sáčko zmačkaně viselo přes opěradlo židle.

„Mirio,“ zopakovala. „Jsem guvernéřka Kalmarské kolonie a jako taková mám svou zodpovědnost. A ty svoje povinnosti. Nemůžeš přece ignorovat místo, kde žiješ.“

Zrovna od ní to sedlo.

„Počkat,“ přerušila jsem ji. „Nech mě si vzpomenout. Protože jestli si vzpomínám dobře, ignoruješ mě už krásných dvaadvacet let. Že já nemohu ignorovat Kalmari? Ale ano, obávám se, že mohu.“

Na chvíli ztichla a nasadila ublížený výraz.

„Možná se to k tobě nedoneslo, ale v kolonii vypukla revoluce,“ oznámila mi suše.

„Revoluce?“ zeptala jsem se a nechala ve svém hlase zaznít pochyby o matčině přičetnosti. Zvedla jsem se a vyhlédla z okna.

Nádvoří před naší rezidencí vypadalo opuštěně. Opadaný strom před hlavním vchodem, dva znudění bezpečáci posedávající na schodech. Nikde ani noha. Pokud bouřila revoluce, tak někde jinde.

Rezidence, uhnížděná na vrcholu táhlého kopce, přehlížela celou městskou kolonii. Čtvercová síť ulic se táhla k obzoru, těsně namačkané, původně totožné řadové domky vylepšené za ta léta svými majiteli téměř k nepoznání. Továrny na obvod města narušovaly nudnou šed' svou stydlivou cihlovou. Slunce se opíralo do

kamenného podloží a zvolna rozpalovalo město ve žhavou výheň. Takhle před polednem byli všichni v práci a ulice se zdály až na pár polozdivočelých dětí prázdné.

„Nějak tu tvou revoluci nemohu najít,“ obrátila jsem se na matku.

„Nabourali se do úložišť a vyměnili licencované matrice za volné. Víš, co to znamená,“ pohlédla na mě vyzývavě.

Nějak jsem nevěděla, co ode mě chce slyšet. Samozřejmě, že jsem věděla, jak fungují matrice. Každý v civilizovaném vesmíru to věděl. Do zvláštního přístroje „maťáku“ se dodala energie, která se pak podle matrice přeměnila, na cokoli jste chtěli vyrobit. Jídlo, oblečení, elektronika ... Zpětně to fungovalo zrovna tak. Z bezcenné hmoty energie a z energie jakýkoli výrobek. Jeden z vynálezů, které změnily svět.

Když se však člověk zabýval podrobněji přeměnami energií a přesnou úlohou matrice, začínalo to být ... složitější. Nehledě na převrat, který maťáky způsobily v ekonomice a ve vztahu k věcem.

„Když si člověk koupí licencovanou matici, může ji použít jen jednou a pak se sama zničí. Volné matrice se stávají jeho vlastnictvím a pro osobní účely s nimi může nakládat podle libosti,“ odmlčela jsem se, když přikývla. „Pořád ale nevidím, kde je problém. Na Quernu nebo Itzuku se prakticky jiné než volné matrice neprodávají. Licencované slouží jen pro kousky, u kterých je hlavním požadavkem maximální originalita. Šperky, luxusní nábytek ...“

„Taky nejsme na Quernu,“ usekla matka můj rozvášněný monolog. „Kalmarská ekonomika funguje jinak. Tady si lidi kupují licencované matrice na všechno. Licencované matrice a maťák do každé domácnosti. To jsou pilíře naší ekonomiky. Možná by ses měla místo snění o Quernu vrátit do reality.“

Věnovala jsem jí vážný pohled.

„Ještě něco?“

Povzdychla si.

„Jakmile jsme na to přišli, shodili jsme Síť, ale stejně došlo ke stažení tisíců volných matric. Navíc nejdou z žádného z úložišť vymazat, a kdybychom vypoili všechny, Síť se stejně zhroutí. Byla projektovaná na běžný provoz a většina bezpečnostních opatření selhala.“

„Než jsi pro mě poslala, Síť normálně fungovala,“ upozornila jsem ji opatrně.

„Na Orbitu už z našeho výpadku začínali být nervózní. Nezbylo nic jiného než ji zase spustit. O moc víc škody už to nenapáchá.“

Odmlčela se, vstala a připojila se ke mně u okna.

Bledě modré nebe se nad horizontem barvilo do hořčicově žluté a potkávalo se s vybledlým kamením za hranicemi kolonie. Náš malý svět bez větších perspektiv ohraničený moři a pohořími z nekonečné skály. Bez života. Zatoužila jsem po mrňavé rezidenční zahradě, nebo alespoň po svém pokoji s pečlivě opečovávanými rostlinami v květináčích.

„Proč jsi mě zavolala?“ zeptala jsem se tiše.

Potrásla hlavou a zdálo se, že energie z ní začala opět opadat.

„Poslala jsem na Quern do sídla společnosti prosbu o pomoc. Snad by měli být schopní vystopovat, z jakého místa ten útok přišel. Přislíbili několik specialistů na Síť a má s nimi dorazit ještě nízko-podílový akcionář Andyr. Formálně můj nadřízený. Bývalý voják s pověstí slídila, který se jen tak před něčím nezastaví.“

Zdálo se, že studna potíží, do níž se řítíme, nemá konce. Byrokratické záležitosti ve správě guvernerky se daly označit všelijak, jen ne v pořádku. Tvář se mi proti mé vůli zkroutila do nabručeného úšklebku. Skvělé. Poslední věc, kterou jsem nyní potřebovala, byla, aby mne matka zahrabala v hromadě formulářů a hlášení.

„Předpokládám, že budeš chtít pomoci dát před jeho příjezdem věci do pořádku,“ odhodlala jsem se vyslovit nevyhnutelné.

K mému překvapení zavrtěla hlavou.

„Marná snaha. Dorazí zítra. A moji lidé už na tom pracují. Jestli nebudeš nic namítat, přidělím tě k němu jako průvodkyni. Byla bych ráda, kdyby zdejší návštěvu pojal spíše turisticky.“

+++

Yora trůnila na malém polštáři uprostřed našeho úkrytu ve sklepe Ihanova domu a nepřítomně se šklebila do deskičky, který jí ležel na klíně. Byl to zdejší základní model, prakticky nerozbitný, velký jako dlaň, napájený ze Sítě. Co chvíli do něj spokojeně klepla prstem, nebo v rychlém rytmu zabubnovala na obrazovku.

„Ty už odtad' nikdo neodpáře,“ prohlásila po chvíli jen tak do vzduchu. Potměšile se zasmála. „Já dám Damisovi, amatér!“

Pousmála jsem se, zavrtěla se a pokusila se namísto zírání do stropu na chvíli usnout. Loupal se z něj nátěr a jediné světlo vydávalo nelítostně intenzivní záři. Stěny byly holé. Zavzdychala jsem a posadila se. Vypadalo to, že jsme v pěkné kaši a Neel ještě pořád nedorazil.

Sledovat Yoru při práci byla radost. Stejně jako její táta Ihan měla určitý dar nacházet cesty tam, kde já viděla jen možnosti. Zatímco z Ihana dělala tato schopnost geniálního technika a opraváře, Yora ji využívala pro naše... specifitější účely. Oba byli živoucím důkazem, že nepravděpodobné neznamená nemožné.

Prostorem zavibroval dunivý, dutý zvuk jako když na sebe v dálce narazí dva plechy a jeden z deskiček ležících u stěny se rozkřičel Yořinou oblíbenou písní. Vyhrabala jsem se z podlahy a přes

porůznu poházené polštáře a přikrývky, které byly kromě matáku v podstatě jediným vybavením místnosti, se sápla po deskičce.

Damis. Než jsem stačila potvrdit příjem, natáhla ke mně ruku Yora.

„Dej to sem.“

Popadla deskič, odmítla Damise a hodnou chvíli na přístroji něco štelovala.

„Myslela jsem, že máme s Damisem zabezpečené spojení,“ namítla jsem.

„Ne, dost. Teď už ne,“ zamračila se a na okamžik vzhlédla. „Jestli je pravda, cos povídala, tak nebude stačit ani tohle.“ Zablokovala vizuální vstup, se soustředěným výrazem vytočila Damise a ukázala mi, že mám mlčet.

Z deskičky se nejprve linulo jen ticho, pak se ozval rozhodný nádech provázaný zakašláním.

„Mí oblíbení hlodavci?“ Damisův hlas zněl zvláště zkresleně, zřejmě přes nějaký filtr.

„Král D.“

Následné mlčení netrvalo dlouho.

„Co vyvádíte? Mozky odletěly na Orbit? Komu si jako myslíte, že pomůžete?“ vyjel na nás.

„Jestli si myslíš, že bychom provedli něco bez uv...“ začala jsem.

„Jak ti ráno chutnala snídaně, Dame? Zadarmo se na jazyku rozplývá daleko líp, co?“ vložila se do toho Yora.

„Kašlu na snídani! Kvůli vašim pitomejm nápadům to tu za chvíli bude samej štoural. Jediný, co mi brání přitáhnout vás sem a vyříkat si to s váma pěkně ručně, je, že bych tím přiznal, že jste moji lidi.“

„Což nejsme,“ prohlásila jsem ledově.

Damis byl už pěkných pár let šéfem místní mafie a s vydatnou pomocí bezpečáků z rezidence pašoval na Kalmari nedostatkové matrice a kšeftoval s nimi. Narazili jsme na něj, když nám bylo třináct a Yoře se za našeho nemalého povzbuzování podařilo bez placení stáhnout nezanedbatelnou část jeho matric.

Jelikož jsme tehdy o některých aspektech zabezpečení neměli ani páru, velice rychle jsme skončili u Damise ve sklepě, já se zlomenou rukou a Neel s rozbitým nosem a parádním monoklem. Po dvou dnech ve sklepě se Damis rozhodl, že nás nezabije, a od té doby jsme s ním vycházeli dobře. Měl pro nás slabost.

„Chtěl jsem vám říct, ať si dáváte pozor. Vyřídíme to potom. Má sem přijet vyšetřovat nějaký chlápek ze shora.“

„Slyšeli jsme o něm,“ odpověděla jsem opatrně.

„Andyrs se jmenuje. Bejval to zabiják a ke stáru strká pracky, kam nemá.“

Vyměnily jsme si s Yorou pohledy. Chápaly jsme to stejně jako Damis. Zabiják, který se dožije stáří, je vysoce nebezpečný druh.

„Co se o něm povídá?“ vyzvídala jsem.

„Bojoval prej v Korporační válce a pak někde na Kraji. Teď vyjednává za naší drahocennou společnost. Chlapi tvrdí, že o něm koluje divná povídka. První den sbalí nejhezčí holku v okolí. Druhej najde viníka. Třetí ho donutí, aby se přiznal, a čtvrtý nakupuje suvenýry. Blbost samozřejmě.“

„Samozřejmě,“ přisvědčila Yora. „Být nejhezčí holkou, nikdy se nenechám sbalit hned první den.“

+++

Zkontrolovala jsem pevně utažený drdol a pokusila se nasadit profesionální úsměv. Zrcadlo nikde poblíž nebylo, ale i tak jsem si byla naprosto jistá, že vypadám směšně. Nový temně modrý kostýmek mě škrábal na krku a já se marně nutila ke klidu.

Architekt, který projektoval celé Kalmari, zřejmě miloval kvádry, hrany a pravé úhly a neušetřil jich ani rezidenci. Léta nepoužívaný Velký sál se leskl čistotou, avšak i přes množství úředníků a bezpečáků, kteří se zde shromáždili, vyhlížel trochu stroze.

Po uvítacím proslovu se pana Andyrse zmocnila matka a nyní s ním velice energicky hovořila. Ačkoli se od včerejška zkulturnila k nepoznání, měla jsem z ní dojem jisté pomačkanosti. Pan Andyrs téměř žádné dojmy nevzbuzoval. Stejně jako mé matce mu mohlo táhnout tak na šedesát, hnědé vlasy mu na temeni trochu řídly a pohyboval se s tichou sebekontrolou. Jeho vojenská historie ho nijak viditelně nepoznamenala a ani během dlouhého čekání se mi na něm nepodařilo najít nic pozoruhodného.

Konečně matka dohovořila a nedbale ukázala mým směrem. V půli místnosti se Andyrs zastavil a nerozhodně zatěkal pohledem mezi bavícími se skupinkami úřednic.

Vykročila jsem mu naproti a zesílila svůj nepřírozený úsměv.

„Miria Girineová. Ráda vás poznávám, pane Andyrsi. Pokud dovolíte, budu po dobu vašeho pobytu v Kalmari vaší průvodkyní.“

Jeho šedé oči se trochu rozšířily, ale napřáhl paži a potřáslí jsme si rukama.

„Těší mě, slečno Girineová.“

Pokynula jsem směrem k oknu, z něhož byl výhled na celé Kalmari.

„Na úvod bych vás ráda seznámila s kalmarskou historií a provedla vás po rezidenci. Zatímco vaši muži budou pracovat, je pro vás

připraven kulturní program a na zítřek je naplánována prohlídka samotného města a vybraných továren,“ zakončila jsem a tázavě pohlédla na pana Andyrse.

Vykouzlil na své tváři úsměv a přikývl.

„Nemám pochyb, že návštěva Kalmari bude výjimečný zážitek. Výrobní kolonie nejsou mým právě častým pracovištěm.“

Vzala jsem to jako souhlas a pokračovala v odříkávání předem připraveného textu.

„Zdejší planeta byla objevena před více než třemi sty lety a záhy ji odkoupil soukromník žijící na Quernu. Jakmile bylo jasné, že matricová technologie bude hrát v následujícím období rozhodující roli, jeden z jeho potomků sem nechal dovézt ohromný matricový stroj a menší jím produkované matricové stroje pak přeměňovaly místní jedovatou atmosféru na dýchatelný vzduch. O padesát let později rozprodal již obyvatelnou planetu na pozemky jednotlivým společnostem.

Samotné Kalmari pak bylo postaveno před devadesáti lety. Vše, co tu vidíte, bylo vyrobeno pouze pomocí matricových strojů – samozřejmě kromě rostlin a půdních mikroorganismů. Všichni místní dělníci pocházejí z příměstské komunity Vesý na Quernu. Přicestovali sem ze své přelidněné domoviny zejména za prací a příslibem vlastního ...“

Zvedla jsem oči od okna a zjistila, že pan Andyrse na mě upřeně zírá.

„Máte v sobě cosi exotického,“ zamumlal.

Chvilí jsem lapala po dechu, než se v mé ochromené mysli vyskytla dostatečně britká odpověď.

„Za to mohu poděkovat své matce.“

Bezděčně zalétl pohledem k vysoké blondaté guvernérce a zpět k mé zarputilé černovlasé existenci. Pak pochopil.

„Znáte ho?“

Vycenila jsem zuby.

„Mohu vás ujistit, že k sobě chováme vřelé vztahy. Kdyby vám to nevadilo, navrhuji prohlídku rezidence.“

Uhnul pohledem a následoval mě ze sálu a dolů po schodišti.

„Od svého vzniku je Kalmari zaměřeno na textilní výrobu. Od tkaní látek, přes barvení a šití až po export. Každý kousek samozřejmě originál, vše připraveno na převedení do matric. Některé ...“

„Slečno Girineová,“ přerušil mě a opět mě pozorně sledoval.

„Některé z vybraných továren zítra navštívíme.“ Obličej mi ztuhl v další napodobenině úsměvu. „Máte nějaké dotazy, pane Andyrse?“

Jeho úsměv byl opravdový. Nebo tak alespoň vypadal. Prošel otevřenými dveřmi do prázdné jídelny a vytáhl od stolu dvě židle. Sedli jsme si.

„Ano. Rád bych věděl, jak místní reagují na zpřístupnění volných matric.“

Trochu mě překvapil, ale ne na dlouho.

„To bohužel momentálně nevím. Domnívám se, že jsou rádi, že jsou zadarmo. Zároveň se však mohou vyskytovat obavy o budoucí vývoj. Pravděpodobně někteří z nich váhají, jestli jejich stažením neporušují nějaký zákon.“

„Pravděpodobně.“ Zdálo se, že Andyrsovi to nestačí. „Slečno Girineová, vy jste tu chodila do běžné školy, že?“

Nerada jsem kývla.

„Do dvanácti let. Pak jsem se začala vzdělávat individuálně.“

„Máte mezi nimi nějaké přátele?“

„Pár. Matka by vám řekla, že společnost místních příliš nevyhledávám.“

Poklepal mi na rameno a já při tom gestu krapet ucukla.

„Pak to udělejte. Zjistěte, cokoli si myslíte, že by mě mohlo v souvislosti s tou záměnou matric zajímat. Kdyby vás něco napadlo, nenechávejte si to pro sebe.“ S povzdechem se zvedl. „Teď mě omluvte, slečno Girineová. Mám tady práci.“

+++

Z taverny se otevřenými dveřmi linuly mužské hlasy, cinkot sklenic a tichý hukot maťáku. Ačkoli si zachovala své jméno, dávní vesmírní kolonisté z předmaťákové éry by byli nejspíš zklamaní. Holá místnost plná lavic a stolů a velký maťák připojený na vodovodní potrubí. Alkohol nebyl, k Damisově velké radosti, na seznamu přístupných matric a tvořil tak téměř polovinu jeho obratu.

Hledala jsem Neela, třetího a posledního člena našeho bratrstva. Před necelou hodinou mi poslal na můj osobní nezabezpečený deskič jediné slovo. „Přijď.“ Normálně byl opatrný až běda, takže jsem se co nejdřív trhla a chvátala sem. Věděla jsem, že tu bude, chodil sem po práci prakticky denně. Našla jsem ho obklopeného skupinkou výše postavených dělníků, bezpečáků a pár Damisových mužů. Obvyklá společnost.

Odchytila jsem odcházejícího přiopilého dělníka, kterého jsem matně znala od vidění, a poprosila ho, jestli by Neelovi nevyřídil, že tu na něj čekám. Zacouvala jsem od dveří a vyčkávala.

„Prej tu na mě čeká ta moje holka,“ prohlásil, jakmile vyšel z taverny.

Zazubila jsem se na něj.

„Čau, brácho.“

Fázi bezhlavého zamilování do Neela jsme si obě s Yorou odbyly už před lety, přesto se mi to oslovení trochu zadržávalo v krku. Neel byl ve své pracovní uniformě postříkané nebeskými odstíny modré, s

hořícíma očima a ostrou odhodlanou bradou. Ve společnosti okouzlující, v soukromí tichý a zadumaný. Jak se na špeha patří.

Beze slova mě popadl za loket a vedl do postranních uliček. Přesvědčil se, že jsme sami, pak se opřel o stěnu domu a hluboce vzdychl.

„Nevyvíjí se to dobře?“ řekla jsem.

Pohlédl na mě a zakroutil hlavou.

„Bezpečáci toho Andyrse zbožňují. Damise mu samozřejmě neprozradí, to by si podepsali vlastní rozsudek, ale jinak je má pod palcem.“

„Chceš, abych se podívala na naše možnosti?“ navrhla jsem a připravila se na hodiny rozvažování strávené zíráním do prázdna.

„Co nejdřív, Ri. Jestli máme mít nějakou šanci, že na nás nepřijdou, musíme to odpískat hned teď.“

Strnula jsem v šoku.

„Odpískat? To jako nechat Yoru uvolnit matrice? Myslíš, že by to něčemu pomohlo?“

Pokrčil rameny.

„Právě proto chci, abys to zvážila. Jestli nám to za to stojí. Nebo skončíme někde, kde jsme zaručeně nechtěli.“

+++

Čerstvě zalitá tráva zavoněla do noci o něco výrazněji a na cestičce se ozvaly kroky. Staré stromy byly holé, ale vysoké zdi bránily měsíci osvětlit blížící se postavu. Andyrse se vylouppl pár kroků ode mě a překročil úzký záhonek.

„Dobrý večer,“ pozdravila jsem. „Doufám, že váš náhradní program byl dostatečně uspokojující. Přišel jste o úžasnou ukázkou místního sborového zpěvu.“

Zdvořile mi pokývl a posadil se vedle mě na lavičku. Zahrada měla jen pár metrů čtverečních a ze všech stran ji obklopovaly stěny rezidence. Byli jsme tu sami.

„Alespoň víme, že to nebyla žádná organizovaná skupina s podporou většiny,“ pronesl po chvíli. „Jen si pár hackerů zkusilo zahrát na bohy. Proč, ještě stále zůstává otázkou.“

„Jak jste na tohle přišel?“ zeptala jsem se udiveně.

Pokrčil rameny.

„Kdyby se pokoušeli o převrat, učinili by tak, jakmile guvernerka shodila Síť. Taktická chyba z její strany, mimochodem.“

Zdržela jsem se komentáře a místo toho vytáhla z kapsy deskič.

„Říkal jste mi, že si své nápady nemám nechávat pro sebe. Něco vám pošlu.“

Andyrs vytáhl přístroj vzdáleně připomínající deskič a chvíli listoval na matně podsvícené obrazovce. Když od ní vzhlédl, rozeznala jsem v jeho očích nefalšované překvapení.

„To jste psala vy?“

„Ano. Posílala jsem to jako seminární práci. Okolí mi poskytlo ideální námět. Jestli budete číst dál, najdete tam rozepsán proces proměny kolonie krok po kroku.“ Zhluboka jsem se nadechla. „Výroba matric převáděním reálných vzorů, které se musí složitě vyrábět, je už přežitek. Virtuální modelování funguje stejně dobře a není k němu potřeba tohle všechno,“ naznačila jsem rukou směr, kde ležely továrny, a pokračovala jsem.

„Chápu, že by se tím snížil počet pracovních míst, ale myslím, že by to vykompenzovaly vyšší platy. A kdyby se současně podpořil rozvoj služeb, vedlo by to k celkovému zvýšení životní úrovně.“ Usmála jsem se na Andyrse, který mě celou dobu zamyšleně pozoroval. „Kalmarská ekonomika by pak mohla přijmout model quernského typu. Přišlo mi to jako efektivní řešení současné matricové krize.“

„Nepochybně,“ zabručel. „Až na tu maličkost, že tahle přeměna by stála třikrát víc, než celá Kalmarská kolonie vydělala za devadesát let.“

Nedělala jsem si velké naděje, že by o podobném postupu mohl alespoň přemýšlet, ale zkusit jsem to musela. Přinejmenším kvůli svému svědomí.

„Studujete dálkově Quernskou univerzitu?“ nadhodil do rozpačitého ticha.

Kývla jsem.

„Trochu ekonomie a sociologie. Hlavně planetární ekologii. Matka mi však nedovolí odjet a zabývat se něčím pořádně.“

„Jste dospělá,“ namítl nechápavě. „Nemusíte se na ni ohlížet.“

Nepodařilo se mi skrýt chmurné pobavení nad jeho radou.

„Shodou okolností žiji v kolonii, k jejímuž opuštění je pro místní obyvatele nutné povolení guvernera.“

„Ach tak,“ poznamenal neutrálním hlasem. „Asi netušíte, proč vaše matka v minulých patnácti letech několikrát odmítla povýšení spojené s lépe placenou funkcí na... přívětivější planetě.“ Zadumaně poklepal nohou na dlažbu. „Mohl s tím mít něco společného váš otec?“

Povýšení? Nabídka stěhování? Cože? Zvedla jsem se a vzrušeně přecházela sem tam podél lavičky. Andyrs čekal. Místo spekulování jsem se soustředila na svou odpověď.

„Pochybuji. Rozešli se ještě předtím, než jsem se narodila. Naposledy spolu mluvili, když mi bylo snad pět.“ Vlastě jsem na tu dobu měla celkem živé vzpomínky. Vylezla jsem tehdy na střechu rezidence a odmítala slézt. Kromě jiného jsem se tak zbavila své poslední chůvy.

„Říkáte tedy, že už se nevidají,“ zauvažoval Andyrs. „V tom případě ji tu ovšem musí držet něco jiného. Něco, co jí v dlouhodobém výsledku stojí za přežívání na takovémto místě.“

Napadlo mě to příliš pozdě.

„Proboha, snad nemyslíte, že by moje matka... To je absurdní! Ujišťuji vás, že moje matka rozhodně není vůdkyní žádných revolucionářů.“

Jeho oči se zúžily v štěrbiny čiré pozornosti.

„Je mi líto, že vás o tom musím informovat takovým způsobem, ale v řízení kolonie byly nalezeny léta se táhnoucí nesrovnalosti. Podezřele mnoho dokumentů chybí.“

Věnoval mi ještě jeden z pestré sady svých úsměvů, zvedl se a bez dalšího rozloučení odešel.

+++

„Měl jsi pravdu, Neele. Je to zlý.“

Seděli jsme v našem úkrytu, zachumlaní v prošívaných pokrývkách, které z továrních zbytků ušila Yořina matka Paem. V jinak nehostinné šedé místnosti působily pestrobarevné deky a polštáře dojmem preludu. Od venkovních dveří se sem kradla zima. Bylo pozdě po půlnoci a Yora vedle mě klímbala opřená o zeď.

Drcla jsem do ní a pokračovala.

„Stahuje se to kolem nás. Jestli nás nevypátrají přes Síť, vyrazí to z Damise, nebo jinak. Pravděpodobnost, že nás Andyrš najde, je moc velká.“

„Kolik?“ zeptal se.

„Zhruba pětadevadesát procent. Nedokázala jsem vzít v úvahu všechny faktory. Prostě příliš velká, než abychom to hráli na náhodu.“

Neel těžce polkl a trochu se napřimil.

„Jestli nás chytí, ničemu to nepomůže. Nehledě na to, co se stane s náma, bude to marný. Navrhuju jít za Andyrsem a trochu

vyjednávat. Když z úložišť sami odstraníme naše matrice, ušetříme mu slušnou hromádku peněz. Pokusíme se to využít a budeme chtít výměnou co nejvíc.

„A co jako?“ Předem jsem věděla, že něčeho takového se v žádném případě nezúčastním.

Nevěnoval mým pochybám pozornost.

„Úpravy jistých dokumentů o pracovní době. Zavedení volných matric na základní věci.“ Vážně na mě pohlédl. „Seznam našich požadavků máš u sebe ty. Měli bychom to dát co nejdřív dohromady.“

„Možná ti to uniklo, ale já jsem silně proti,“ zasyčela jsem na něj. „I za předpokladu, že nás Andyrš rovnou nezabije, sem potom pošlou špehy. Co chceš dělat pak? Pracovat zbytek života v barvírně a tvářit se u toho šťastně?“

Dřív, než stačil odpovědět, se do toho vložila Yora.

„Ne. Myslím, že to půjde.“ Zvedla oči od podlahy, kam předtím ospale mžourala. Denní práce v továrně a ponocování nad deskičem si na ní vybíraly svou daň. „Jsem pro si s ním popovídat, ale v trochu jiných podmínkách. V podmínkách které si sami určíme. Andyršovi se pak bude o něco snadněji přistupovat na naše návrhy.“

„To jako únos?“ hádal Neel.

„Já bych to spíš nazvala inspirací způsobenou prudkou změnou perspektivy,“ zaškaredila jsem se na něj.

Neelovi se myšlenka zjevně zalíbila, pak ho však přemohla opatrnost. „Průšvih je, že nás to dostane leda do větší kaše.“

Yora vypěnila.

„Tady se pak nabízí otázka, o co nám jde, že jo. Blbě to dopadne tak jako tak. Takhle by však výsledky mohly být nezapomenutelný. Jestli se ale bojíš o kejhák...“

„Já s tím souhlasím,“ pronesla jsem nahlas a nenechala situaci zvrhnout v hádku. „Stojí to za to a navíc je to s trochou štěstí celkem proveditelný.“

Neel pomalu kývl, a pak mu blýsklo v očích.

„Zítra má vyrazit do města. Sice se budeme muset trhnout z práce, ale v porovnání s ostatním je to zanedbatelný. Yora může říct, že je ještě pořád nemocná...“

Ozvalo se zaklepání. Mluvili jsme celkem potichu, přesto jsme sebou všichni trhli a vyskočili na nohy. Vnitřními dveřmi k nám nakoukl Ihan.

„Nespíte?“

Nečekal na odpověď a vešel dovnitř. Nenápadný muž ve středních letech, černé vlasy nad spánky trochu prošedivělé, drobný, téměř o půl hlavy menší než já. Byl tu pro nás vždycky, co jsem si pamatovala, a vždycky věděl věci, které rozhodně neměl. Drobnosti a tajemství, které jsme mu já ani Yora nikdy neřekly. A i když jsem časem zjistila, kdo vlastně je, jeho přesné odhady pro nás zůstávaly víceméně záhadou.

„Nelíbí se mi to,“ řekl po chvíli tlumeně. „Vím, proč to děláte, ale nelíbí se mi to. Mám o vás strach. A je to čím dál horší.“

O naší záměně matric věděl od Yory a Andyrův přílet taky nebyl žádné tajemství, ale nechtěla jsem ani uvažovat, co všechno viděl, když si tak v duchu maloval budoucnost.

„Dávejte na sebe pozor, holky,“ požádal, když jsme neodpovídali, a obě nás s Yorou objal. Neela praštil po rameni a přikázal: „Žádný blbosti, jasný?“

Při odchodu se na mě zadíval, jako by mi chtěl něco říct, ale pak se zarazil. Ve dveřích se ještě otočil na Yoru.

„Mysli, prosím tě, než něco uděláš. Kdyby se ti něco stalo, mamka by to nepřežila.“ Paem byla laskavé stvoření. I když měla ti-

síc důvodů mě nenávidět, otevřela nám dům a starala se o nás, když jsme jí to dovolili, jako o ztracená káčátka.

Yora strnule přikývla a Ihan za sebou zabouchl dveře.

Ke vši smůle na nás Ihanovo varování nemělo zamýšlený účinek. Pár minut jsme se mlčky klepali pod příkrývkami, pak Neel zkontroloval oba vchody a já vytáhla z kapsy náš seznam požadavků. Staromódně psaný v ruce, takže se k němu nikdo nemohl prolámat přes Sít.

„Smluvní, nebo absolutní požadavky?“ zeptala jsem se tiše.

„Když únos, tak absolutní.“ Hlas Yoře trochu přeskakoval a bylo vidět, že se ještě nevzpamatovala z Ihanovy návštěvy.

Sesedli jsme si do těsného kruhu, až jsme se dotýkali koleny. Začala jsem číst.

„Zprvė. Povolení volných matric. Neodvolatelné a okamžité povolení prodeje volných matric za ceny odpovídající blízkým civilizovaným světům, provázené uskutečňováním tohoto prodeje mateřskou společností či zrušením jejího monopolu a umožněním jiným společností...“

Yora zavzdychala.

„Ri. Zkrát to. Takhle Andyrůs dřív usne.“

Dál už jsem četla jenom nadpisy.

„Zadruhé, Změna časových jednotek, v nichž je stanovena pracovní doba z planetárních na vesmírné. Zatřetí. Povolení odletu z kolonie bez souhlasu guvernéra. Začtvrté...“

Položek bylo celkem čtyřicet jedna. Ke konci Yora zřetelně odpadávala.

„Paráda,“ prohlásila, když jsem se konečně odmlčela. „Když mu to budeme číst pořád dokola, mělo by to zabrat. Nějaké další návrhy?“

„Jo, jeden bych měla,“ ozvala jsem se statečně. „Stromy.“

„Stromy?! Myslíš tím tu chcíplou věc před rezidencí?“

„Je jen v období vegetačního klidu,“ protestovala jsem. „A stromy jsou jedny z mála věcí, které se nedají vyrobit ani v sebevětším maťáku. Potřebujeme nějaké hodnoty, které...“

„Stačí,“ zarazila mě. „Tak tedy stromy.“

Došla jsem z maťáku vyloudit tužku a připsala je na seznam. Yora si kvůli nim ze mě ustavičně střílela.

„Doufám, že se dobře bavíte.“ Neel zněl jednoznačně unaveně. „A taky doufám, že se vám podařilo vymyslet, jak zabránit bezpečákům, aby nenašli Andryse dřív, než s ním budeme hotovi. Kalmari zase není tak velké. Nejpozději do tří hodin ho mají.“

Padlo na nás ticho.

„Můžeme vyhrožovat, že jestli nás začnou hledat tak ho ... tak mu ublížíme,“ navrhla Yora váhavě.

„Nepřichází v úvahu,“ rozhodl Neel. „Kromě toho, že nemám v plánu komukoli ubližovat, Andyrse je velká ryba. Přišla by ho pomstít polovina flotily společnosti. A takhle si pomoc pro Kalmari vážně nepředstavuju.“

„Můžeme využít ten starý plán,“ vyšlo ze mě téměř proti mé vůli. „Ten, co jsme chtěli použít, než jsme zjistili, že guvernérka nemá právo měnit nařízení. Ten s únosem její dcery.“

„Blbost. Kromě toho, čím by to změnilo situaci?“ komentovala Yora.

„Guvernérka sice nemůže měnit nařízení, ale má na povel bezpečáky. Když jim zakáže Andryse hledat, poslechnou jí. A ona to udělá.“ Vstala jsem a setřásla ze sebe deku. Klepala jsem se strachem a nervozitou a pro zimu už nezbylo místo. „Vzkážeme jí, že jestli je pošle do města, tak Krysa zabije Miriu Girineovou.“

Pohledem jsem přejela zbledlé tváře.

„A věřte mi, že jestli je do toho města pošle, já to skutečně udělám.“

Yora jen bezradně rozhodila rukama. Neel se mi podíval do očí. „Jestli to nevyjde, tak tě to zničí.“

Uhnula jsem hlavou. Neel něco prorokoval málokdy, ale většínou mívál pravdu.

+++

Krátce po poledni neznalo slunce v Kalmarských uličkách slitování. Andyrsovi stékal po čele pot a hromadil se mu v hlubokých vráskách kolem očí. Nos měl zarudlý. Několikrát jsem mu nabízela paraple, které s oblibou používali úředníci odjinud, ale odmítl. Potřeboval prý mít volné ruce.

Jednou z nich se téměř neustále dotýkal zbraně, která mu visela na opasku, a pohledem propátrával okolí. Původně si s sebou dokonce chtěl vzít ochranku, ale to jsem mu rozmluvila. Chodila jsem tu sama od té doby, co mi bylo pět a prakticky nikdy se mi nic nestalo. A jak jsem mu s úsměvem připomněla, nebyli jsme na válečné misi, ale na turistické prohlídce města.

Můj úmysl, ukázat mu místní zajímavosti, byl předem odsouzen k nezdaru. Kalmari bylo ve své podstatě nekonečně nudné. Spleť ulic a uliček, domy, továrny. Vzala jsem ho do jedné z těch, kde se obarvené látky stříhaly a pak šily. Každý kousek originál, ve skvěle padnoucích variantách pro všechny myslitelné typy postav.

Pokoušel si promluvit s několika dělníky, ale po pár minutách ho všudypřítomný hluk a vydýchaný vzduch z haly vyhnaly. Pokračovali jsme dál, šikmo přes město. Matka nás nečekala dřív než před západem slunce.

„Pomalu ty místní rebely začínám chápat,“ zažertoval a otřel si čelo rukávem. „Horko, hluk, jednotvárnost. Samé rizikové faktory. Není divu, že je pak napadají scestné myšlenky.“

„Dodržujeme všechna nařízení,“ bránila jsem matku, ale ne příliš zaníceně. „Hlukové a prašné limity, osmihodinová pracovní doba ...“ odmlčela jsem se a vyzývavě na Andyrse pohlédla.

Kývl a chvíli se zamyslel.

„Pamatuju si správně, že zdejší planetární den trvá něco přes patnáct hodin?“

„Patnáct celá třicet čtyři,“ upřesnila jsem.

Zamračil se.

„Předpokládat, že nařízení rozlišuje planetární a vesmírné hodiny by asi bylo naivní.“

Delší dobu jsme mlčeli a Andyrse se vrátil ke sledování okolí. Zdálo se, že lituje, že ho místo zdejší nudou a sluncem umírající kolonie neposlali vyjednávat do válečného území. Tady to zatím kromě řeči nijak nevřelo. Lidé vyčkávali a na skutečnou revoluci jim v krvi cosi scházelo.

Mé podpatky hlasitě klapaly na kamenné dlažbě a nad hlavou jsem točila parapletem. Látka, která ho pokrývala, svítila nepřirozeně bílou a slibovala zcela odrážet slunce, konstrukce však byla ze solidního, byť dutého, kovu. Kostýmek jsem vyměnila za krátké šaty ve své oblíbené tmavě modré.

Andyrse se při pohledu na mě usmál.

„Nečekal jsem, že na kolonii jako Kalmari najdu takovou dámu. Není to úplně vhodné místo pro život na úrovni.“

„Dělám, co se dá,“ ušklíbla jsem se a přijala lichotku. „Myslím, že se však namáháte marně. Máte den zpoždění, a dokud do toho mám co mluvit, nikdy ho nedoženete.“

Strnule na mě hleděl, a pak se rozesmál.

„Tak vy jste to taky slyšela. Řeči se šíří rychleji než světlo.“ Odmlčel se a uhnul pohledem. „Obávám se však, že se mýlíte. Dokonce bych si dovolil tvrdit, že mám náskok.“

To sotva. Šlehla jsem po něm očima a nechala to být.

Dorazili jsme k malé taverně.

„Něco k jídlu?“ nabídla jsem mu.

Vešla jsem dovnitř a zamířila k maťáku. Andyrse mě váhavě následoval, zřejmě čekaje za každým rohem léčku. Kromě nás však byla až na jednoho pospávajícího dělníka taverna prázdná. Krčil se v rohu, před sebou poloprázdnou sklenici čehosi neidentifikovatelného, uniformu plnou modrých skvrn.

„Díky, ale ne,“ řekl Andyrse a připojil se ke mně u maťáku. „Dám si jen vodu. Chcete taky?“

Nečekal na mou odpověď, požádal maťák přes deskič o dvě sklenky chlazené vody a jednu z nich mi podal. Pili jsme v neklidném tichu a Andyrsovi se zřetelně ulevilo, když jsme z taverny odešli.

„Myslím, že jste to špatně pochopila,“ ozval se nečekaně. „Nejsem tu, abych napravit všechno zlo, co se tu odehrává. Ani abych dopadl vaše myši hackery a pašeráky. Jsem tu, abych vyřešil vzniklou situaci. Nic víc.“

Rozpačitě jsem polkla. Na co tím mířil? Uhnuli jsme z hlavní ulice a zkratkou zamířili k továrně na tkaní látek.

„Ten váš projekt je ve své podstatě správný,“ pokračoval. Zabočili jsme do uličky tak úzké, že bych se s rozpráženými rukama mohla dotknout stěn. Poblíž konce uličky někdo nechal otevřené dveře a ty teď téměř blokovaly výhled. Andyrse mírně znervóznil. „Jediné, co vám chybí, je nadhled a spousta praxe. Nic, co by pár let na Quernu nespravilo.“

Odmlčel se a zastavil uprostřed uličky.

„Poslyšte, tohle se mi nelíbí.“

Nedbala jsem jeho varování a vyrazila ke dveřím. Nešly zavřít. Byly za kliku pevně přivázány k okenici protějšího domu. Zalomcovala jsem jimi a nahlédla dovnitř. Temná místnost plná léta nepoužívaného harampádí.

„Slečno Girineová!“

Otočila jsem se a spatřila, že Andyrse vytáhl zbraň a soustředěně hledí ke vchodu do uličky. Pomalu jsem k němu vyrazila.

Na střeše se něco mihlo a Andyrsovi přistála na zádech šedá postava. Zhroutili se na zem. Potlačila jsem výkřik a rozběhla se k nim. Zmítali se na dlažbě a Andyrse hlasitě lapal po vzduchu. Zřejmě si vyrazil dech. Netušila jsem, co dělat, tak jsem alespoň odkopla o něco dál zbraň, která se válela nebezpečně blízko převalující se dvojice.

Andyrse konečně popadl dech a snadno získal navrch. Zvedla jsem zrak a spatřila, že od ústí uličky přibíhá další útočník. Andyrse si ho patrně všiml taky, protože zaklel a pustil svého přidušeného protivníka. Vyskočil na nohy a pokusil se zašátrat v kapse, snad po další zbraň, nebo aby deskičem přivolal pomoc.

Útočník byl příliš rychlý. Praštil Andyrse pěstí do tváře a couvl před jeho další ranou. Měl na sobě špinavou dělnickou uniformu a obličej schovával pod papírovou maskou, na níž byla neuměle nakreslena hlava krysy. Ten piják z taverny. Andyrse ho taky poznal a navzdory jeho bojovnickému sebevědomí se mu do výrazu vkradl náznak obav.

Vyměnili si s útočníkem pár opatrných úderů, ale to už se ze země sbíral ten druhý. Druhý. Okolo masky se jí dral oblak černých vlasů. Teď už to bylo dva na jednoho. Ráda bych pomohla, ale znala jsem svou roli v takové situaci a mé schopnosti také nebyly právě

slavné, takže jsem se schovávala za Andyrsem a pevně v rukou tiskla složené paraple.

Začínalo to vypadat, že Andyrse i přes početní nevýhodu vyhraje. Krysákovi po natržené masce stékal pramínek krve, krysa už zase skončila na zemi a Andyrse ještě neutrpěl ani škrábnutí. Skolila ho až dobře mířená rána přes temeno.

+++

Přesně čtyři hodiny a sedm minut poté, co jsem vzala Andyrse po hlavě a devatenáct minut po odeslání našich podmínek guvernéře se má situace nepříjemně změnila. Byla jsem napůl vedena a napůl vlečena k Damisovi. Jak jsem tak pochopila, měl zřejmě nějaké námitky k našemu únosu Andyrse, což se ostatně dalo čekat. Připravila jsem si pro něj moc pěknou analýzu bezvýchodnosti předchozího stavu věcí.

S jeho poskoky však nebyla řeč, prostě mě nabrali každý na jedné straně v podpaží a šlo se. Za ty roky jsem je znala a věděla jsem, že mluvit na ně je jako mluvit do šutru. Neel se hrdinně nabídl, že bude čelit Damisovi se mnou, takže teď klusal za námi a ignoroval zvědavé pohledy směřující na jeho obličej plný modřin. Já jsem, pokud jsme někoho potkali, ve svém vlastním zájmu zdatně předstírala opilost. Nepotřebovala jsem, aby se do toho montoval ještě někdo další.

Bylo po setmění a z práce se vraceli poslední opozdilci. Měsíc se blížil úplňku a město se proměnilo v červené bludiště stínů a závanů tepla z končícího dne. Ne tak zlého, chtěla bych říct. Yora i Neel přežili rvačku bez horších následků, Andyrse seděl zamčený v komoře, bezpečně zbavený deskiče i zbraní. Yora mu teď přes dveře neúnavně předčítala naše požadavky. Alespoň někdo se dobře baví.

Damis nás přivítal na svém velitelství klením a Neela rovnou vykázal pryč. Se mnou se pak zavřel u sebe v kanceláři a trvalo téměř čtvrt hodiny, než se konečně trochu vyčerpal a pustil mě ke slovu.

Svoje protiargumenty jsem si schovala na později. Kromě toho, že jako vždycky přeháněl, se moc nepletl. Byli jsme v tom zahrabaní až po uši a dobře jsme to věděli.

„Netušíš, jak to dopadlo v rezidenci?“ zeptala jsem se.

„Jaks čekala,“ odfrknul si. „Co jsem slyšel naposledy, guvernéřka pořádně vyšiluje a odmítá pustit z dohledu jedinýho bezpečáka.“

„A ty ztracený dokumenty, co po nich šel Andyrs? Máš tušení, co byly zač?“ vyzvíдалa jsem dál, využívajíc blízkosti vševědoucího Damise.

Zamračil se.

„Byly v tom nějaký čachry Jeneka a pár dalších úředníků. Obchodoval jsem s nima. Prakticky neškodný. Nic, co by malá pozornost Andyrsovi neurovnala. Kdyby do toho nepřišel ten pitomej únos, Andyrs mohl být zejtra za horama. Nic mu do nás nebylo. Stačilo by mu jen chytit vás, přepsat úložiště a vypadnout.“ Zachytil můj nepřátelský výraz. „Nic proti Ri, ale že vás nakonec chytí, bylo jasný každému, kdo má aspoň půlku mozku.“

Zavrtěl hlavou a přišel o krok blíž.

Mohlo mu být něco přes třicet, tuctovou kalmarskou tvář okořeněnou ležérním šibalstvím. Za poslední čtyři roky jsme spolu párkrát, nebo možná víc než párkrát chodili, vždycky s poněkud jednostranným účelem a nepřiliš dlouhým trváním. Damis byl šéf od náтуры a já si nenechala do ničeho kecat.

„Pokud mě chceš přemluvit, abych Andyrse poslala pěkně zpátky guvernéřce, tak se namáháš zbytečně,“ oznámila jsem mu. „A jestli dovolíš, tak půjdu. Naše drahá společnost se dřív nebo poz-

ději o Andyrsovi dozví a nerada bych propásla jedinou výhodu, kterou ještě máme.“

Chytil mě za ramena a povzdechl si.

„Jsem rád, že si uvědomuješ, do jak velkého průšvihů jsi vás dostala.“

Odmlčel se, ale ruce ze mě nesundal.

„Musím jít Dame. Dobře víš, že zavřít mě do sklepa, není tentokrát to nejlepší řešení. Měj se.“ Vykroutila jsem se mu a zmizela z místnosti, než stačil odpovědět.

Za dveřmi jsem se srazila s Yorou. Andyrs chtěl vyjednávat.

+++

Vklopýtala jsme do komory a málem se přitom přerazila o Andyrse, který tam seděl opřený o stěnu. Úzkou místnůstku téměř beze zbytku vyplňoval stůl se šicím strojem, stolička a kupy zbytků látek. S úlevou jsem se svezla na zem naproti Andyrsovi a zatékala po něm pohledem.

„Jste v pořádku, slečno Girineová?“ zeptal se starostlivě.

Rychle jsem přikývla. Pokud jsem to pochopila správně, Andyrs navrhl, že přistoupí na jednání o změnách v kalmarských nařízeních a o našem propuštění. Předtím mě však chtěl vidět. Buď se nudil, nebo pochyboval, jestli jsem naživu.

„Jste si jistá, že vám nic není, Mirio? Můžu vám říkat Mirio?“

Znovu jsem kývla. Celou noc jsem nespala, vyhlídky taky nebyly zrovna nejlepší a v tenkých šatech jsem se celá klepala. Ale jo, jinak jsem byla v pořádku.

Vstal, chvíli se probíral hromadami odstřížků a pak mi podal největší kus látky, který se mu podařilo najít. Přehodila jsem si ho kolem ramen.

„Děkuji,“ řekla jsem tiše.

Usmál se na mě a zase si sedl.

„Jak jsem říkal, není nic, co by pár let na Quernu nespravilo. Na tamější univerzitu byste se měla bez problémů dostat. Jestli budete chtít, promluvím o tom, až se odsud dostaneme, s vaší matkou. Přinejhorším bych vám vystavil povolení sám.“

Zůstala jsem na něj zírat a obličej se mi rozzářil tou nemožnou nadějí.

„Proč to pro mě děláte?“ zeptala jsem se nevěřicně.

Pokrčil rameny.

„Jste chytrá a nespokojíte se s málem. Byla by vás škoda.“

Tápala jsem po odpovědi.

„Jsem rád, že se cítíte líp,“ poznamenal. „Myslete na to.“

Zvedl se a zaklepal na zamčené dveře. Zarachotil zámek a dovnitř nakoukly dva obličej v maskách.

Andyrs se protáhl a vesele na ně pohlédl.

„Možná byste rádi slyšeli, která část pověsti o mně je pravdivá.“

+++

Poprvé jsem se do krve pohádala s Neelem o něčem skutečně důležitém. Protože rozhodnutí, jestli se vzdáme, nebo jestli necháme žoldáky společnosti, aby obsadili Kalmari, důležité bylo. Andyrs s nimi měl už léta stejnou domluvu: Když se čtvrtý den nevrátí, přijdou si oni pro něj. Začínalo svítání třetího, takže jsme měli ještě nějakých třicet hodin. Šedesát, pokud berou v úvahu vesmírný a ne náš planetární den.

Výměnou za své propuštění toho zrovna moc nenabízela, pouze zkrácení pracovní doby tak, aby odpovídala Quernem stanoveným normám. Po dlouhém smlouvání souhlasil se zachováním součas-

ných platů. A přidal volné matrice na hnusnou výživovou kaši, příkrývky a vodu, to když jsme argumentovali základními životními potřebami.

Neel by na to nejradši kývl. Měl strach a bylo to na něm vidět.

„Pokud sis nevšimla, jsme momentálně celkem v šachu,“ zasyčel na mě a napjatě přecházel po místnosti. Yora radši zůstala hlídat Andyrse. Tady to hrozilo každou chvílí bouchnout.

„Jeho nabídka je směšná. Necháme ho pár hodin podusit a uvidíme, jak rychle změní názor,“ s vypětím jsem udržovala svůj hlas klidný. Neel se o to ani nepokoušel.

„Neslyšelas, co říkal Ihan?! Musíme to skončit. Hned.“

Protočila jsem oči. Zatímco jsem byla pryč, udělal jim Ihan podobné kázání jako Damis mně.

„Vždycky jsi byl, Neele, trochu baba, ale nikdy jsem si nemyslela, že jsi takovej srab,“ ušklíbla jsem se na něj. „Máme toho chlapa zamčeného v komoře a stejně všichni skáčeme, jak píská. Ti jeho úžasní žoldáci jsou ještě dva dny jenom výhrůžka. Když může hrát on, my můžeme taky.“

„Ri! Tohle není hra!“ vyjel na mě. „Jestli se s ním do té doby nedomluvíme, tak jsme mrtvý. A s náma možná i pořádně kus Kalmari. Takhle si vážně pomoc nepředstavuju. Prostě mě nech přijmout ty jeho podmínky a máme to z krku.“

Založila jsem si ruce a postavila se mu do cesty.

„A co pak? To tomu chlapovi vážně věříš, že nás pak nechá na pokoji? Když bude volný, bude vědět, kde jsme, a bude mít na povel všechny bezpečáky? Tak naivní nejsem ani já.“

Zastavil se pár kroků přede mnou.

„Sliboval, že dokud nebudeme dělat problémy, nenahlásí nás společnosti. A pokud budeme, bude vědět, pro koho a kam si dojít.“ Rozpačitě se odmlčel. „Když to říkal, znělo to rozumně.“

„A i kdyby, to tu chceš vážně celej život hnít?“ vedla jsem si dál svou. „S tím, jak to tu vypadá?“

„Radši tady než pod drnem,“ ucedil.

Krátce jsem se zasmála.

„To já zase ne. Mám toho po krk. Roky se o něco snažíme a pak skončíme s čím? S výživovou kaší? Ani náhodou. Nevzdám se toho jedinýho, co v mém životě za něco stojí, takhle lacino.“

„A já si myslel, že chceš pomoci lidem. Mělo mi už dávno dojít, že se tu vlastně jenom nudíš. Můžeš v tom, s mým srdečným svolením, pokračovat někde jinde, ty chudáčku, co v životě nic nemá. Teď pojď a řekneme Andyrsovi, že souhlasíme.“

„Ne.“

Strnul a hodnou chvíli na mě zíral. Svaly v obličeji se mu stahovaly a čelist měl zaťatou. Najednou se uvolnil a usmál.

„Takhle to nevyřešíme. Co si sednout a zkusit to znova?“

Jeho slova se do mě zakousla hluboko, ale kývla jsem a udělala si pohodlí v hromadě příkrývek. Neel ještě zamířil k matáku.

„Vodu nebo čaj?“

„Čaj.“

Pokusila jsem se využít té chvílky a krátce jsem zavřela oči. Když jsem je otevřela, Neel si sedal naproti mně. Provinile se usmál.

„Asi není žádná šance, že bych tě donutil změnit názor?“

Zavrtěla jsem hlavou a taky se pousmála. Nakonec to stejně uděláme po mém.

Neel mi podal hrnek a chvíli jsme tiše usrkávali čaj.

„Pleteš se,“ řekla jsem a pak si povzddechla. „Ale neměla jsem ti říkat, že jsi srab.“

Pohlédl do svého hrnku.

„Nejsem.“

Začala na mě doléhat únava a motat se mi hlava. Dopila jsem čaj a pokoušela se probrat, ale nepomáhalo to. Cítila jsem se slabá a dělalo mi problémy zaostřit.

„Neele,“ zanaříkala jsem a lehla si dřív, než omdlím.

Sklonil se nade mnou.

„Je mi to líto.“

+++

Mátožně jsem sledovala, jak Andyrš domlouvá naše propuštění. Byla jsem ospalá, překvapivě bez zájmu a během posledních hodin jsem ztratila přehled o čase. Možná pozdní odpoledne.

„Tak jak jste se rozhodli, pane Neele?“

Skoro zbytečná otázka, vzhledem k tomu, že už pustili Andyrse do velké místnosti a Neel se představil a sundal si masku. Obličej mu hrál všemi barvami, a když se pokoušel zdvořile usmívat, působilo to trochu groteskně.

„Souhlasíme,“ potvrdil a zhluboka se nadechl. „Zabil jsem Krysu.“ Sklopil pohled a prohlížel si ruce, jako by snad čekal, že se mezi hluboko zažranými modrými skvrnami od barev objeví červené od krve. Pak se vzpamatoval a pohlédl Andyrsovi do očí. „Zbytek souhlasí. Dohoda platí.“

Andyrš vážně pokývl.

„Máte mé slovo.“

Potřásl si rukama a Neel pokračoval.

„Vlné matrice by měly být odstraněné z úložišť do půlnoci. Pak už by pro vaše lidi neměl být problém vymazat je centrálně ze všech matáků a deskičů připojených na Síť.“

„Dobře,“ řekl Andyrse a zkoumavě se na Neela zahleděl. „Promluvím o vás s guvernérkou. Pokusíme se vám najít místo, kde byste mohl lépe uplatnit svoje schopnosti. Jinak doufám, že už o vás neuslyším.“

Zamířil ke mně a pomohl mi vstát. Neel nám otevřel dveře. Dýchlo na nás teplo kalmarského odpoledne a jen zhoršilo mou bolest hlavy.

„Takže už je po všem?“ zeptala jsem se Andyrse, jakmile se za námi zavřely dveře.

Nabídl mi rámě a povzbudivě se usmál.

„Můžete být v klidu, slečno Mirio. Krysa je mrtvá.“

Andyrse mě podpíral a pomalu jsme kráčeli směrem k rezidenci. Cítila jsem se volná.

+++

Yora ležela u sebe v pokoji na posteli a mračila se do deskičky. Jak mě spatřila, vyskočila a objala mě.

„Jsi v pohodě, ségra? Dělal jsem si o tebe včera starosti, ale Neel povídal, že to byly jen silný prášky na spaní. Nechtěl ti...“

Při zmínce o Neelovi jsem strnula a začala se ve mně vařit krev. Rozhostilo se mezi námi rozpačité ticho. Sedly jsme si na postel.

„Byla jsem se rozloučit s Ihanem,“ řekla jsem po chvíli. „Nechtěl mě pustit, ale myslím, že s tím počítal.“ Sáhla jsem si na kapsu, kde jsem měla schovaný postaru psaný dopis, který mi dal a donutil mě slíbit, že ho otevřu až na Orbitu.

„Takže jedeš?“ zeptala se Yora napůl nadšeně a napůl závistivě.

„Jasně. Je to Quern! Odlétám s Andyrsem dneska večer.“

Taková nabídka byla moc dobrá, než abych si ji dala svými rodiči rozmluvit. Ihan již vypadal celkem smířeně a matka... Sice mi

neprozradila, proč jsme se neodstěhovaly už dávno, ale po dlouhém rozhovoru s Andyrsem s mým odjezdem souhlasila. Výměnou za to jí přenechal právo vyhlásit zkrácení pracovní doby, zatímco veškerá zodpovědnost za zničení volných matric padala na něho. Jako guvernérce jí to slušně vylepší pověst.

Yora ukázala směrem k deskičce.

„Damis byl rád, že ses z toho dostala. Nabídl mi práci. Sice se pořád tváří, za jakého mě nemá amatéra, ale vzala jsem to. Pořád je to lepší než šití.“

„Všechno je lepší než šití,“ souhlasila jsem s trochou předstíraného pobavení.

Za Damisem jsem byla taky. Šla jsem k němu jako k prvnímu, protože jsem se domnívala, že to bude krátké loučení. Nebylo. A pokud jsem námitky svých rodičů mohla jen tak ignorovat, on měl argument, který jsem nemohla vyhnat z hlavy.

Přemejšlej, Ri, řekl mi. Znáš lepší způsob, jak na Quern dostat sabotéra odpovědného za matricovou krizi?

Pořád jsem se nemohla rozhodnout, jestli je on tak šíleně paranoidní, nebo já tak blbá. Zakřenila jsem se na Yoru.

„Vrátím se, slibuji.“

Kývla. Její hlas nepřipouštěl žádné pochyby.

„Já vím. A přivezeš nám stromy.“

napsal Filip „MarkyParky“ Dvořák

O hraní obecně

APOKALYPSA BEZ MISTRA OBŘADU

Pokud jste ještě nehráli APOCALYPSE WORLD od Vincenta Bakera, nebo některou z mnoha odvozenin jeho systému Powered by the Apocalypse (dále jen PbtA), honem rychle se domluvte s několika přáteli a tuhle zkušenost dožente. Stojí to za to, i pokud si chcete rozšířit obzory v tom, jak se dá hrát RPG klasickým způsobem s Mistrem obřadu (Master of Ceremony, dále jen MC). Tak se v této hře nazývá to, co jindy nazýváme Vypravěčem, Pánem Jeskyně, Game Masterem, Průvodcem a dalšími, podobnými termíny.

Tento článek do značné míry předpokládá, že už s PbtA systémem nějakou zkušenost máte buďto přímo z hraní APOCALYPSE WORLDU nebo alespoň máte představu, jak se hry založené na tomto systému hrají, protože jste zkoušeli či alespoň četli některou z mnoha her, od PbtA odvozených. pravidla četli. Problematiku budu vysvětlovat konkrétně nad původní hrou – APOCALYPSE WORLD ve 2. edici. Přesto může být užitečnou inspirací i pro hráče, kteří by rádi zkusili bez Vypravěče hrát jinou hru a hledají cestu, jak si zajistit generování zápletek v takové hře.

V úvodu si připomeneme, jak se původní nemodifikovaný APOCALYPSE WORLD vlastně hraje. MC do hry nepřináší žádné předem připravené zápletky, jako tomu bývá zvykem. Namísto toho na prvním sezení spolu s hráči vymyslí a s pomocí pravidel vygenerují sadu **hrozeb (threats)**, které reprezentují blízké i širší okolí postav. Během další hry pak vytváří hrozby nové či naopak staré hrozby ruší či upravují. A podoba těchto hrozeb (v pravidlech i v příběhu) je tím, co ve hře následně určuje reakci prostředí. MC tedy nevymýšlí reakce prostředí sám, ale místo toho si vybírá a popisuje hráčům nejvhodnější interpretaci toho, co mu hra předurčila.

Než si ukážeme, jak tohoto herního prvku využít, aby MC ve hře vůbec nemusel být přítomen a všichni hráči si zahráli, zopakujme si ještě, jakým způsobem hra směřuje vývoj událostí, když MC hraje.

V APOCALYPSE WORLDU se MC ke slovu dostává jen za určitých, pravidly definovaných okolností:

- Pokud se ho hráči zeptají, co se děje či jak reaguje okolí
- Pokud hráči dají okolí příležitost reagovat (např. tím, že se vědomě vystaví známému nebezpečí)
- Pokud tak určí herní mechanika (např. hráči hodí 6 a méně na kostkách)

Když tento okamžik nastane, MC musí rozhodnout, jakým způsobem prostředí zareaguje. Jak už víme, MC nemá dopředu připravenou žád-



nou zápletku. Pravidla mu ale poskytují seznam možností, který nejen, že může, ale dokonce musí využít, aby příběh či scénu nějak posunul. Tyto možnosti se označují jako **tahy (moves)**, a říkáme tedy, že pokud je splněna jedna z výše uvedených podmínek, MC je na tahu. Tahy jsou krátké instrukce, které vyjadřují, co má MC udělat, např. *Rozděl je (Separate them)*, *Zajmi někoho (Capture someone)* nebo *Využij slabiny jejich vybavení (Activate their stuff's downside)*.

Tahy, které má MC k dispozici, jsou pevně dané. Vždy má k dispozici větší skupinu **obecných tahů (MC moves)**, které je možné napašovat na téměř jakoukoliv situaci. Navíc k tomu jsou ale ve scéně vždy přítomné nějaké hrozby. Hrozba mohla být přítomna ve hře už od počátku, anebo se jedná o herní prvek (například prostředí, protivníka, nebezpečí) natolik významný, že se MC rozhodl z něj hrozbu udělat.

Hrozby se dělí na několik typů a každý typ hrozby má vlastní množinu tahů, které tematicky rozšiřují výběr tahů dostupných pro MC. Například všechny dopravní prostředky ve hře patří k hrozbám typu *vozidlo (vehicle)* a mezi jejich tahy patří např.: *Naraž do překážky (Smash into an obstacle)* nebo *Řít se bezhlavě vstříc nebezpečí (Veer stupidly into danger)*, zatímco všechny mocné cizí postavy, které jednají zpravidla v zastoupení svých pohůnků a služebníků, jsou hrozbou typu *vojevůdce (warlord)* a k jejich tahům patří např. *Ukaž disciplínu (Make a show of discipline)* nebo *Obchvat, zažeh do rohu, obklič někoho (Outflank someone, corner someone, encircle someone)*.

Hrozby mají i svoji motivaci či agendu vyjádřenou jedním nebo více slovy, díky čemuž dávají MC inspiraci k popisu jeho tahů. Například hrozba typu *surovci (brutes)* dává možnost zahrát tah *Proved' koordinovaný úder s jasným cílem (Make a coordinated attack with a coherent objective)*. Stejný tah ale bude znamenat různé události, pokud je hrozba popsána jako *dav (mob)*: *bouřit se, pálit, popravit obětního beránka (to riot, burn, kill scapegoat)*; či zda je její motivace *požitkáři (sybarites)*: *spotřebovat někomu zdroje (to consume someone's resources)*.

Nakonec hrozby, u kterých se předpokládá vývoj a gradace, mají ve hře takzvané **odpočítávací (countdown clock)**, které slouží k tomu, aby příběh střídavě gradoval a ustupoval. Počítadlo má podobu šesti polí, které se proškrtávají tak, jak se hrozba projevuje v příběhu. Ne



každé vystoupení hrozby či odehrání jejího tahu musí počítadlo posunout – k proškrtnutí zpravidla dochází při významnějších odhaleních či zvratech, které se hrozby týkají.

První tři pole slouží k představení a zformování hrozby – hráči se dozvídají, jaké nebezpečí hrozba představuje, zda je možné mu zabránit, jak bude hrozba růst a zároveň mají možnost zasáhnout a hrozbu proměnit. Další dvě pole reprezentují gradaci – je nevyhnutelné, že hrozba vyvrcholí, hráči se připravují či hrozbu konfrontují. Poslední pole představuje vyvrcholení dané hrozby a jeho průběh do značné míry závisí na předchozích okolnostech v příběhu. MC tedy používá počítadlo jako podklad pro svá rozhodnutí. Pokud se hrozba na scénu dostává poprvé, měl by ji nějakým tahem představit. Pokud proškrtává poslední pole, znamená to vyvrcholení dramatického oblouku této hrozby – může jít o její porážku a odstranění nebo naopak o její vítězství či zásadní příběhový

zvrát, který hrozbu promění. A s proměnou se vytvoří nová hrozba s novým odpočítávacím.

Krom seznamů tahů a počítadel zkázy se MC dále řídí doporučením, kdy tahy hrát tvrdě a kdy měkce. Měkké tahy jsou takové, které zahrnují spíš příležitosti či varování před budoucím nebezpečím. Posouvají příběh, ale nechávají hráči kontrolu. Typickými měkkými tahy jsou například *Ohlas budoucí nebezpečí (Announce future badness)* nebo *Nabídní příležitost, zdarma nebo za cenu (Offer an opportunity, with or without a cost)*. Mezi tvrdé tahy patří ty, které postavě přímo ublíží či přivedou ji do nepříjemné situace nebo provází vyvrcholení některé z hrozeb. MC při nich zpravidla na čas přímo převezme kontrolu nad postavou a může jí něco provést, aniž by tomu mohl hráč zabránit – například *Seber jim vybavení (Take away their stuff)* nebo *Uděl poškození (Inflict harm)*.

Měkké tahy MC většinou hraje ve chvílích, kdy se hráči dobrovolně vzdávají slova a ptají se, co bude dál. Tvrdé tahy oproti tomu mají přicházet tehdy, pokud hráči dali příležitost nebo neuspěli ve svém hodu na kostkách. Doporučení, kdy hrát tvrdě a kdy měkce, je však nezávazné a pokud má MC dobrý důvod, může se od něj odchýlit.

Abychom nemluvili jen v popisné rovině, ukážeme si krátký kus hry v praxi.

Příklad: Enrieta je chopper a jako námezdná žoldáčka je se svými motorkářkami známá v kraji tím, že občas bere peníze za řešení problémů a jindy zase za jejich

vytváření. Teď přijíždí do malé osady jako výběrčí něčeho, co je napůl cesty mezi daněmi a výpalným. Jde o malou sběračskou osadu na okraji zamořené části města. Eva, hráčka Enriety, popíše, jak se její hrdinka i s ostatními jezdkyněmi blíží k vesnici a ptá se Martina, který je MC, co se ve vsi při jejich příjezdu děje.

Martin je tedy na tahu. Nemá připravenou žádnou zápletku, místo toho si prohlédne zápis hrozeb týkající se osady a okolí. Lidé v osadě trpí radiací unikající ze zamořené čtvrti – hrozba typu Obtíže (affliction) s motivací „vystav lidi nebezpečí“ (Condition: to expose people to danger).

Ta už byla v předchozích scénách celkem 3x představena a má proškrtnutá 3 pole ve svém odpočítávadle. Eva se Martina zeptala, proto by jeho odehrávaný tah měl být měkký. Zároveň ale bude Martin proškrtávat již čtvrté pole této hrozby, proto by měl příběh ohrožené vesnice gradovat. MC se podívá na tahy, které má k dispozici, a přijde mu adekvátní, aby zahrál, že někdo považuje hrozbu za pozhnání (Someone proclaims the affliction to be, infact, a blessing).

MC popíše Evě, že když Enrieta s děvčaty dorazí na náves osady, jakýsi poblouzněnec tam zrovna nabádá lidi, aby přestali daně platit. Vykládá jim, že radiace je pro vesnici vlastně pozhnáním, protože díky ní je konečně vidět, že o vesnici se nikdo nestará a tedy nejde o žádné

daně, ale sprosté výpalné. A že osadníci musí vzít vlastní osud do svých rukou.

Eva se rozhodne, že si jako vůdkyně motorkářského gangu musí zjednat respekt a rozhodne se dotyčnému buřiči pohrozit zastřením, jestli okamžitě nepřestane a sám nezaplatí dvojnásobek. Kostky jí bohužel nepřejí a hodí jen 5. To je tedy příležitost, aby MC zahrál tvrdý tah.

Jak už víme, počítadlo přítomné hrozby AFFLICTION/Condition má proškrtnuté již čtyři pole a osud vesnice se blíží k důležitému zvratu. MC se tedy může rozhodnout, že dále eskaluje hrozbu z vesnice. Proškrtně pátý čtvereček a vybere tah „Someone takes self-destructive, fruitless, or hopeless action.“ V příběhu popíše, jak se rozzlobení vesničané s vidlemi, basebalkami a pistolemi vrhli na po zuby ozbrojené motorkářky. Naprosto stejný tah by ale také mohl popsat tak, že vesničané opravdu mávli nad motorkářkami rukama, sbalili své nástroje a vydali se zamořenou část města čistit od radiace – a naznačit tak Evě, že pokud Enrieta chce nějaké daně vybrat, měla by ukázat, že vesnice si ochranu neplatí nadarmo a pomoci jim. Mohl by také vybrat jiný tah, např. z obecného seznamu vybrat „Take away their stuff“ a popsat, jak vesničané překvapivě obklopí motorkářky a začnou je obírat o zbraně a munici, anebo tah „Activate their stuff's downside“ a popsat, že Enrieta v rozčilení stiskla spoušť své

nespolehlivé zbraně ještě předtím, než vyslovila svou hrozbu a vypadalo to jako chladnokrevná vražda.

Protože odpočítávadlo je již těsně před vyvrcholením, MC nejspíš zahraje jednu z uvedených možností. Kdyby se však hrozba radiace teprve představovala, mohl by si MC také uvědomit, že má na scéně dvě hrozby typu surovci (brutes) – Enrietin gang a shromážděné obyvatele vesnice. Potom by mohl zahrát některý z jejich tahů.

Pozorný čtenář si již jistě všiml, že úloha Mistra obřadu v ApocalypseWorldu se tedy primárně sestává z interpretace hrozeb a tahů do herní reality a položil si otázku:

„Potřebujeme při hře na tento úkol samostatného člověka? Hra nám stejně do značné míry diktuje, z čeho a jakým způsobem se vlastně má MC tah vybírat. Nestačilo by tedy, abychom výběr tahu nechali téměř zcela na hře samotné? Potom by totiž popis a interpretace vybraného výsledku mohl zastat kterýkoliv spoluhráč, v době, kdy zrovna nehraje za svou postavu.“ Jak napovídá název tohoto článku, odpověď zní: „Samostatný MC opravdu není potřeba a můžete to tak udělat.“

Co k tomu budete potřebovat?

Váš MC bude putovní a budete se o jeho roli střídat, stejně jako se budete střídat ve vyprávění toho, co dělá vaše postava. Velmi vhodné

je uspořádání, kdy se hráči postupně střídají, po směru hodinových ručiček, ve vyprávění příběhu jejich postavy. Obdobně jako jsme říkali, že když hraje MC, je na tahu, budeme i o hráči, který je zrovna na řadě a má slovo hovořit, jako o „hráči na tahu“. Hráč na tahu zůstává, dokud se mu daří. Za určitých, předem domluvených okolností ale musí tah předat buďto jinému hráči, nebo putovnímu MC. Je vhodné, aby důvodem pro takové předání tahu byla jedna z následujících okolností:

- Hráč se sám vzdá tahu a předá ho hráči po své levici.

Pokud hrajete na rozsáhlejší území, můžete se domluvit, že tato možnost nastane vždy, když vaše postava absolvuje delší přesun, pokud při hře přeskakujete mezi scénami delší časové úseky nebo postava čeká na události ve fikci, může oním momentem například právě takový střih.



- Hráč se zeptá putovního MC na dění či reakce okolí a na tahu je MC. Ten zahraje měkký tah a předá slovo spoluhráči po hráčově levici.

Pokud máte ve hře více významných lokací, můžete se domluvit, že tato možnost nastane vždy, když vaše postava navštíví nové významné místo, aby se při příjezdu vždy něco zajímavého dělo.

- Hráč má výsledek hodu 6 nebo horší (MISS) a na tahu je MC. Ten zahraje tvrdý tah a předá slovo spoluhráči po hráčově levici.

Pozn.: Pokud hrajete druhou edici APOCALYPSE WORLDU, v bojových tazích ani při výsledku 6– nenastává MISS. Součástí každého bojového tahu ale je výměna udělené zranění a to dále ovlivňuje události pomocí tahu „Suffer harm“. Aby i během boje mohlo dojít k předání slova, považujte výsledek 10+ v tomto tahu za předání tahu MC.

Všimněte si, že pokaždé, když je putovní MC na tahu, odehraje, ale tah nepředá zpátky. Místo toho předáním tahu dalšímu spoluhráči vytvoří jakýsi miniaturní cliffhanger, který pomáhá s udržováním napětí ve hře. Záleží jen na něm, zda tento cliffhanger pevně vymezí, či zda nechá popis neurčit, jako pouhou nahrávku pro příštího putovního MC. Výjimku z tohoto pravidla udělejte při prvním hodu nebo úvodním dotazu „Co se děje?“ na začátku scény. Hráče by určitě nepotěšilo, kdyby jeho tah okamžitě končil s první větou, po které mu nepřejí kostky, nebo si po

větším zvratu ve svém tahu stihl pouze ujasnit, v jaké situaci se jeho postava nachází.

Ve chvíli, kdy po hráčově levici sedí putovní MC, prostě si role vymění – spoluhráč po levici získá tah a z hráče, který dosud byl na tahu, se stane putovní MC. Můžete si to představit tak, že hráči se střídají jeden po druhém po směru hodinových ručiček. V okamžik, kdy by se hráčem na tahu měl stát aktuální putovní MC, prostě si s hráčem, od kterého přebírá tah, vymění role. Tím pádem se role putovního MC posune o jednoho hráče proti směru hodinových ručiček a hra pokračuje.

Občas se stane, že některý hráč v době, kdy má slovo, potřebuje nějak interagovat s jinými hráči. To je v pořádku, a dokud má slovo, může je k tomu vyzvat. Případný rozhovor či souboj si pak odehrají podle standardních pravidel pro konfrontaci hráčů. Tato krátká předání ale nejsou považována za předání tahu, spíše za dočasné předání slova. Pokud je takto oslovený protihráč ten, kdo zároveň v daný moment zastává roli putovního MC, je vhodné kvůli zachování objektivitě po dobu vzájemné interakce svěřit roli putovního MC někomu třetímu.

V každém okamžiku hry tedy jeden hráč je putovní MC a jeden je na tahu se svou postavou. Ostatní, pokud nejsou vtaženi do scény jako hosté, jsou v tuto chvíli spíše diváci. To ale neznamená, že mají být nutně jen pasivní. Mohou připomínat putovnímu MC, jaké hrozby jsou přítomny na scéně, nabízet vlastní nápady či přemýšlet o motivacích a událostech probíhajících na pozadí.

Pro hru je určitě lepší, když putovní MC nevybírání z celého seznamu všech možných tahů. V jedné scéně může být přítomno i více hrozeb různého druhu a zcela jistě by zdržovalo, kdyby se musel pokaždé probírat dvacítkou až třicítkou tahů. Zároveň platí, že hře prospěje, když bude volba tahů do jisté míry náhodná – přinese to příběhové zvraty, které by jinak hráče ne napadly, kdyby je vylosovaný tah neomezoval. Na druhou stranu není možné výběr konkrétního tahu nechat čistě a jen na náhodě. Příliš náhodné tahy by neumožňovaly vytvářet uvěřitelný příběh. Rozumným kompromisem je tedy na náhodě nechat jakýsi předvýběr a konkrétní tah a jeho interpretaci už poté provede putovní MC.

Jak víme, existují obecné tahy, každý typ hrozby má svou množinu tahů a dále také na tahy pohlížíme jako měkké a tvrdé. Zkuste si tedy před hrou připravit karty, pomocí kterých bude putovní MC svou předvybranou množinu losovat. Na jejich rub vyznačte, pod jakou hrozbou spadají (případně že jde o obecný tah), a na jejich líce napište na každou kartu dva nebo tři obdobné tahy – do spodní části (a např. zelenou barvou) tah měkký, do horní části (a např. červenou barvou) tah tvrdý a uprostřed (pokud se rozhodnete pro variantu se třemi tahy např. oranžovou barvou) tah, který lze snadno zahrát oběma způsoby.

Příklad: Jedna z karet hrozby typu GROTESQUE může mít v horní části (zeleně) spíše měkký tah „Insult, affront, offend or provoke someone.“, ve střední části

(oranžově) obojetný tah „Ruin something. Befoul, rot, desecrate, corrupt, adulter it.“ a ve spodní části (červeně) spíše tvrdý tah „Attack someone face-on, but without threat or warning.“

Až budete mít karty připravené, rozdělte je do skupin podle hrozeb, pod kterou spadají, a každý z těchto balíčků zamíchejte.

Když se při hře dostane putovní MC na tah, lízne si jednu kartu z obecného balíčku a jednu kartu za každý typ hrozby, která je na scéně přítomna. Tak bude mít před sebou na výběr obvykle z šesti až dvanácti tahů, odstupňovaných podle tvrdosti. Jeden z nich si vybere a zahráje ho proti hráči. Občas se může stát, že náhoda si s kartami příliš zahráje a žádný z líznutých tahů se do příběhu opravdu nehodí. V takovém případě se ještě jednou zamyslete, zda vás ne napadne nějaká zajímavá interpretace a pokud tomu tak není, vždy můžete zahrát univerzální tah *Turn their move back on them*, na který nepotřebujete žádnou kartu.

Přestože odehrávání reakcí okolního prostředí tvoří výraznou část náplně práce MC, není to zdaleka všechno, co při hře MC dělá. Proto si na závěr článku projdeme v krátkosti i to, jak jeho proměna v putovního MC promění jeho agendu a principy, kterými se hra řídí.

Prvním požadavkem agendy, je aby MC udržoval herní svět živý a uvěřitelný. V případě hry bez pevně daného MC přechází tato odpovědnost na všechny hráče společně. MC by se také měl starat o to, aby život a příběh postav



byl zajímavý. V tom mu do značné míry pomůžou karty – náhodný předvýběr tahů vám často nedovolí odehrát nějaký zjevný, předvídatelný – a tedy i nudný – neúspěch. S tím souvisí připomenutí toho, že MISS není neúspěch, který by hru zastavil. Vždy je následován nějakým tahem ze strany MC a vždy posouvá příběh, byť to pokračování nemusí nutně být pro postavu příjemné. Třetí bod agendy, kterou MC má dodržovat, je vlastně spíše jakýmsi anti-bodem, který vymezuje, co MC dělat nesmí. Instrukce zní: *Co se bude dít, objevujte hraním (Play to find out what happens)*. V praxi to znamená, že při hraní originálního APOCALYPSE WOLDU si MC nepřipravuje dopředu zápletky nebo scény, připravuje pouze prostředí a události nechává vyplynout ze hry samotné. Pro hru s putovním MC tento bod agendy platí dvojnásob. Do hry se dostává



jen to, co zazní v době, kdy jste na tahu, ať už jako hráči nebo jako MC. Nikdy si nepřipravujte dopředu konkrétní podobu budoucích událostí, protože je velmi pravděpodobné, že až se bude ona budoucí scéna odehrávat, putovní MC bude někdo jiný.

S tímto třetím bodem agendy také souvisí podoba oněch cliffhangerů na konci tahů. Jste-li na tahu jako MC a ukončujete hráčův tah, na vás do značné míry závisí, jak moc vymezíte scénu, až se hráč opět dostane ke slovu. Pokud chcete, aby na scénu vstoupil konkrétní antagonista, zmiňte ho výslovně. Nespolehejte se na to, že pokud slovo předáte dál s tím, že „ze stínu vystoupila temná postava“, všichni ostatní u stolu vám čtou myšlenky a tuší, kterého antagonistu máte na mysli. Jindy naopak bude žádoucí, aby neznámý zůstal neznámým, a právě v duchu posledního bodu agendy je lepší pone-

chat temnou postavu zatím anonymní a až později, hraním, společně objevit, o koho se jedná.

Obdobně je to s principy. Nebudeme je v článku procházet bod po bodu, většina z nich, např. *Odehrávej tahy v příběhu, nikoliv zmiňováním jejich jména* (*Make your move, but never speaks its name*), se přenáší beze změny. Uvedeme si tedy jen ty nejdůležitější:

Občas se při hře stane, že hráčova postava je osobně zainteresovaná v některé z hrozeb a hráč sám je putovní MC, když se hrozba dostane do cesty jinému hráči. V takovém případě je nutné si uvědomit, že princip *Bud' fanda hráčských postav* (*Be a fan of the players' characters*) se týká zejména postavy, která je zrovna teď na tahu, i když to pro postavu putovního MC znamená jít proti zájmům postavy své. Pokud se dostanete do takového konfliktu zájmů, můžete dočasně delegovat pravomoci putovního MC na neutrálního hráče, podobně jako by vaše postava byla přímo přítomná na scéně.

Jednou z dalších odpovědností MC je přemýšlet i o událostech, které nejsou výslovně zmíněny v odehrávaných scénách. Jde o princip *Mysli i mimo scénu* (*Think offscreen too*). Platí pro něj obdobné omezení, jako pro třetí bod agendy – nespolehejte se na to, co nebylo výslovně zmíněno ve hře. Pokud chcete ostatním hráčům dát najevo, že probíhají i nějaké události mimo aktuální scénu, naznačte je, nebo zmiňte v době, kdy jste na tahu, anebo využijte tahů *Ohlas budoucí nebezpečí* (*Announce future badness*) a *Ohlas nebezpečí mimo scénu* (*Announce off-screen badness*). Při hře s putovním MC je

také větší riziko, že se společná představa hráčů o událostech na pozadí rozejde. V běžné hře by to byl právě MC, kdo by případně přemýšlel o tom, jak se události probíhající mimo scénu posunou a staral by se o jejich soulad s odehraným příběhem. V naší hře je tahle odpovědnost společná, zmiňujte proto události mimo scénu otevřeně, abyste předešli rozporům ve vaší představě.

Důležitou zodpovědností MC je také distribuce hráčského spotlightu a dočasné předávání vypravěčských pravomocí. O spotlight se vám do značné míry postará vynucené střídání hráče na tahu v případě MISSU, delších přesunů či čekání jeho postavy. Pokud jde o předávání vypravěčských pravomocí na ostatní hráče, odpovědnost za něj zůstává na bedrech putovního MC, nebojte se při tom využívat hráčů, co zrovna nejsou na tahu a zapojit je.



Poslední věc, co pro úspěšnou hru potřebujete, jsou hrozby samotné. Pro jejich záznam při hře vám naprosto postačí karty hrozeb a mapa, které jsou přibaleny v APOCALYPSE WORLD PLAYER REFBOOKU. Hru výrazně usnadní, když se je všichni naučíte číst a vyplňovat obdobným způsobem. Už víme, že množství hrozeb vznikne v průběhu hraní – jde o hráčské pomocníky, gangy, vozidla. Jen s nimi si ale nevystačíte. Aby hra nebyla jen bezcílým putováním a sérií náhodných setkání, je dobré dát jí nějaký všeobecný rámec či hrozby trvalejšího charakteru. Možností, jak je do hry dostat je několik.

Velmi vám v tom pomůže první sezení. Při jeho tvorbě si vzájemně kladte otázky na prostředí, ve kterém postavy žijí, jeho minulost, problémy, kterého tíží a významné cizí postavy, které jejich život ovlivňují. Ty pak převedte v souladu s pravidel do hrozeb.

Další možností je dohodnout se na tom, že krom běžných hrozeb, každý z hráčů do hry vnese jednu či dvě hrozby navíc, podle toho, jaký příběh by chtěl odehrávat. Např. pokud má rád prostředí postapokalyptických závodů, může přidat jako hrozbu mecenáše, který závody pořádá. Tuto hrozbu pak bude pro ostatní „administrovat“. Vymyslí její motivaci, popíše jeho charakter, vzezření, prostředí, ve kterém

žije. Vnesení jedné takové významné hrozby následně spustí celou kaskádu dalších hrozeb – takový mecenáš zcela jistě bude obklopen lidmi, kteří mu slouží, závodní dráha sama o sobě je nebezpečným terénem, je pravděpodobné, že v okolí tábořiště vyroste malá osada nebo tržiště, to bude mít vlastního vůdce a ochranu a tak dále...

Pokud při hře MC odehrává hrozbu administrovanou některým z hráčů, může ji odehrát zcela po svém, nebo se o její reakci a interpretaci vybraného tahu poradit právě s hráčem, který hrozbu vnesl. Čas od času se také stane, že hráči se uvolní ruce a přestane být za svou hrozbu odpovědný. Například jeho hrozbou mohl být nebezpečný gang mutantů a jiný hráč je eliminoval. Nebo jeho hrozbou byl také nebezpečný gang mutantů, ale jiný hráč si při přestupu na vyšší úroveň zvolil ve svém deníku volbu „*get a gang*“ a události v příběhu ho přivedli k tomu, že získal kontrolu právě nad tímto specifickým gangem. V takovém případě zkrátka hráč při vhodné příležitosti (např. na příští sezení) připraví hrozbu novou.

Mnoho kampaní se také točí kolem nějakého centrálního motivu. Jak už víte, důležitým bodem herní agendy je nepřipravovat události dopředu, ale objevovat je až hraním. Na prvním

sezení nejspíše ještě nebudete vědět, jak centrální motiv vaší hry bude vypadat. Po několika sezeních už ale motiv může být patrnější a to je ten okamžik, kdy je vhodné tento motiv hry také nějak pojmenovat, případně z něj udělat hrozbu – buďto stálou a všudypřítomnou, anebo postupně eskalující, s vlastním odpočítávadlem.

Spojením všech výše uvedených zdrojů hrozeb by mělo vašim postavám zajistit náměty na dobrodružství a příběhy na nemálo sezení. Hodně štěstí ve vašich postapokalyptických dobrodružstvích.



napsali „Zob“ a „Bery“ Doplnky a materiály

PIRÁTI – PLAYSET PRO FIASCO

Tak vy si troufáte na otevřený moře, jo? No, to z vás bude mít kapitán radost, vy suchozemský krysy! Ale dobrá. Každý další chlap, co udrží šavli, umí drhnout palubu a kušuje, když mluví šéf, je vítanejší. Tak koukejte naložit ten rum, zejtra vyplouváme!

Inspirováno playsetem Scurvy Bastards and Grim Disasters od Daniela Maloneho.

S tímto playsetem si vrazíte na hlavu trojhranné klobouky, na rameno papouška a vplujete do



Karibiku na přelomu sedmnáctého a osmnáctého století, se všemi klišé, která známe z populární kultury. V kůži postav budete přepadat lodě, kout pikle, plenit, unášet sličné dámy (a neopatrné gentlemany), zaplétat se do vlastních lží a pod palbou děl tančit s vlastní zkáзой.

Piráti v knížkách:

R. L. Stevenson – *Ostrov pokladů*, R. Sabatini – *Odysea kapitána Blooda*, Tim Powers – *Plout na vlnách podivna*

Piráti ve filmech:

Long John Silver (1954), *Ostrov hrdlořezů* (1995), *Piráti z Karibiku* (2003)

Vztahy

1. Na jedné lodi

1. Kapitán a první důstojník
2. Kapitán a zhýčkaný pasažér
3. Vzpurný kormidelník a guvernérův agent
4. Sluha a kuchař
5. Plavčík a černý pasažér
6. Odsouzenci

2. Rodina

1. Hašteřící se sourozenci
2. Pokrevní bratři
3. Úzkostlivý rodič a problémové dítě
4. Zapomenutá rodina
5. Dvojčata
6. Zámožný stařec a mladý dědic



3. Kočka a myš

1. Kořist a lovec
2. Podvodník a důvěřivec
3. Vázání přísahou
4. Zajatec a jeho stráž
5. Loutkář a jeho zmírající se loutka
6. Jednostranná náklonost

4. Suchozemské krysy

1. Dcera guvernéra Porto Rica a její tajný milenec
2. Uprchlý otrok a zarytý abolitionista
3. Výběrčí daní a poplatník v průšvihů
4. Idealistický dobrodruh a bezzubý skeptik
5. Dominikánský mnich a neznaboh
6. Vůdce domorodého povstání a bledá tvář

5. Minulost

1. Postrach sedmi moří a jeho nedobrovolný komplic
2. Mistr a bývalý učedník
3. Společné temné tajemství
4. Staří spiklenci
5. Ty a ten, kdo způsobil tvůj pád
6. Společně zakopali poklad

6. Kšefty

1. Pirát a guvernér
2. Dva kohouti na jednom smetišti
3. Nenapravitelní smolaři
4. Sňatek z rozumu
5. Tajný vedlejšák
6. Smlouva s ďáblem



Tužby

1. Kořist

1. Vyrabovat Port Royal
2. Unést toho zazobance
3. Kořist: tentokrát ji rozdělit správně
4. Stát se guvernérem
5. Dobýt jeho/její srdce
6. Najít jednoho z nejhledanějších zločinců z Porto Rica

2. Pomsta

1. Najít vraha svého otce
2. Zabít kapitána Blacka
3. Získat zpátky svojí ukradenou loď
4. Vystopovat toho zbabělýho bastarda, co ti vypíchl oko
5. Podvést toho podvodníka, co tě připravil o kořist
6. Najít toho zbabělce, co tě nechal hnít ve španělském vězení

3. Objevit

1. Ztracené vzpomínky
2. Nejlepší rumovou plantáž
3. Potopenou loď s pokladem
4. Španělskou misií se schovaným aztéckým zlatem
5. Slabinu královského námořnictva
6. Kde a proč mizí všechny lodě

4. Očištění

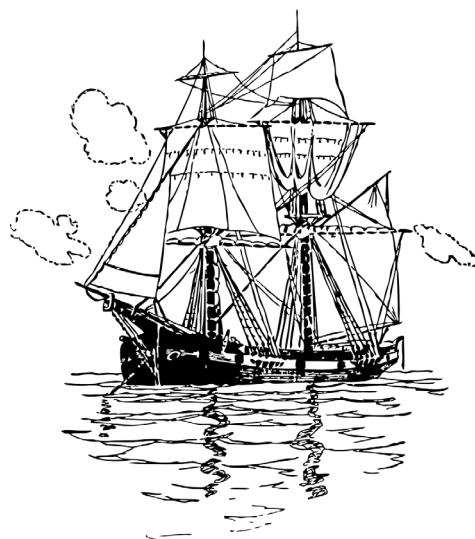
1. Získat amnestii od guvernéra
2. Dokázat, že jsem to nebyl já
3. Urovnat to s královským námořnictvem
4. Dokázat, že jsem pirát
5. Získat uznání kapitána Blacka
6. Zlomit tu kletbu

5. Uniknout

1. Svému osudu
2. Tomu, co se plíží ve stínech
3. Armadě
4. Své falešné identitě
5. Z jeho/jejích spárů
6. Nebýt ve špatný čas na špatném místě

6. Dokončit

1. Své pátrání po mořském hadu
2. Prastarý rituál
3. Svůj tajný úkol
4. Ten prastarý spor
5. Tuhle poslední akci
6. Sečíst jeho/její dny



Místa

1. Šíré moře

1. Na útěku
2. Tišiny
3. Obklíčení dvěma flotilami
4. Uprostřed Bermudského trojúhelníku
5. Ztraceni
6. V bouři

2. Ztroskotání...

1. Pod útesy královské pevnosti
2. Na pustém ostrově
3. V břiše velryby
4. ... a „zachránění“
5. Ostrov kapitána Blacka
6. Na člunech, uprostřed širého moře

3. Tortuga

1. Pochybná putyka plná bídáků bez špetky cti v těle
2. Černý trh
3. Noční dostaveníčko na pláži
4. Zakotvená loď tvého největšího rivala
5. Lichvářovo doupe
6. Starý maják

4. Port Royal

1. Guvernérova pokladnice
2. Vězení
3. Přístavní pevnost
4. Popraviště
5. Vlajková loď královského námořnictva
6. Tajná chodba v guvernérově sídle

5. Tajné

1. Tajný pirátský ostrov
2. Jeskyně s pokladem
3. Léčka kapitána Blacka
4. Sklad rumu
5. Domov
6. Okraj světa

6. Na lodi

1. Košík na vrcholu nejvyššího stěžně
2. Lodní spíž
3. Podpalubí
4. Sklad střelného prachu
5. Kapitánova kajuta
6. Zapovězená komůrka

Objekty

1. Zbraně

1. Tucet kanónů
2. Dřevěná paže s hákem
3. Sto soudků střelného prachu
4. Ukradená šavle kapitána Blacka
5. Corpus delicti
6. Posádka po zuby ozbrojených žoldněrů

2. Poklady

1. Truhla prokletého Aztéckého zlata
2. Oblíbený psík guvernérovy ženy
3. Tajné zásoby Kapitána Blacka
4. Guvernérova ulitá „rezerva“
5. Loď s výplatami pro francouzské námořnictvo
6. Pacička pro štěstí

3. Informace

1. Francouzský dopis obsahující příkaz ke zničení všech anglických lodí
2. Zatykač
3. Anglický dopis obsahující příkaz ke zničení všech francouzských lodí
4. Guvernérovo tajné účetnictví
5. Mapa k pokladu
6. „Vím, jak to bylo doopravdy“

4. Hrůzostrašné

1. Scvrknuté hlavy voodoo panenek
2. Tělo hrůzostrašného pirátského kapitána Williamsona
3. Otrokářská loď
4. Pohřešovaný guvernér Port Royal
5. Vězni nakažení morem
6. Náklad plný mrtvých těl

5. Arrr!

1. Mluvicí papoušek
2. Klíč ke kapitánovu srdci
3. Páska přes oko
4. Věkem omšelá bible
5. Dosud neotevřený balíček
6. Maska

6. Legendární (opatrně s tím!)

1. Velká mořská příšera
2. Fontána mládí
3. Boží vnuknutí
4. Loď duchů
5. Sirény
6. Obří černá perla



Insta setup

Chcete přípravnou fázi urychlit? Přeskočte generování vztahů mezi postavami a jejich charakterizaci a použijte připravené věci z tohoto seznamu!

Vztahy

Pro 3 hráče

- Minulost – Postrach sedmi moří a jeho nedobrovolný komplic
- Kočka a myš – Podvodník a důvěřivec
- Vzpurný kormidelník a guvernéřův agent

Pro 4 hráče přidej

- Rodina – Úzkostlivý rodič a problémové dítě

Pro 5 hráčů ještě navíc

- Kšeft – Tajný vedlejšák

Tužby

Pro 3 hráče

- Kořist – Kořist: Tentokrát ji rozdělit správně

Pro 4 a 5 hráčů přidej

- Pomsta – Vystopovat toho zbabělého bastarda,

Místa

Pro 3, 4 nebo 5 hráčů

- Na lodi – Sklad střelného prachu

Objekty

Pro 3 nebo 4 hráče

- Zatykač

Pro 5 hráčů ještě přidej

- Truhla prokletého Aztéckého zlata



napsal „Sarsaparillos“ Doplnky a materiály

DOBRODRUŽSTVÍ: NÁVRAT DO BYSTRÉ

Dobrodružství bylo vytvořeno pro účely otevřeného hraní RPG a jeho cílem bylo seznámit nové hráče s pravidly DRAČÍHO DOUPĚTE II pod vedením zkušeného Průvodce hrou (dále PH). Hra je rozdělena do dvou kapitol, kdy první slouží k vysvětlení pravidel a principů otevřené hry, druhá se potom zaměřuje na vysvětlení hry, ve které je příběh vytvářen hráči, a ne vypravěčem. PH je zde v roli skutečného průvodce hrou a počítá se s tím, že výše uvedené principy i mechaniky DRD II zná. Při přípravě hry jsem se nechal ovlivnit kdečím, zásadní vliv měl hex Havraní brána, který publikoval Boubaque v Drakkaru č. 53. Za to mu děkuji.

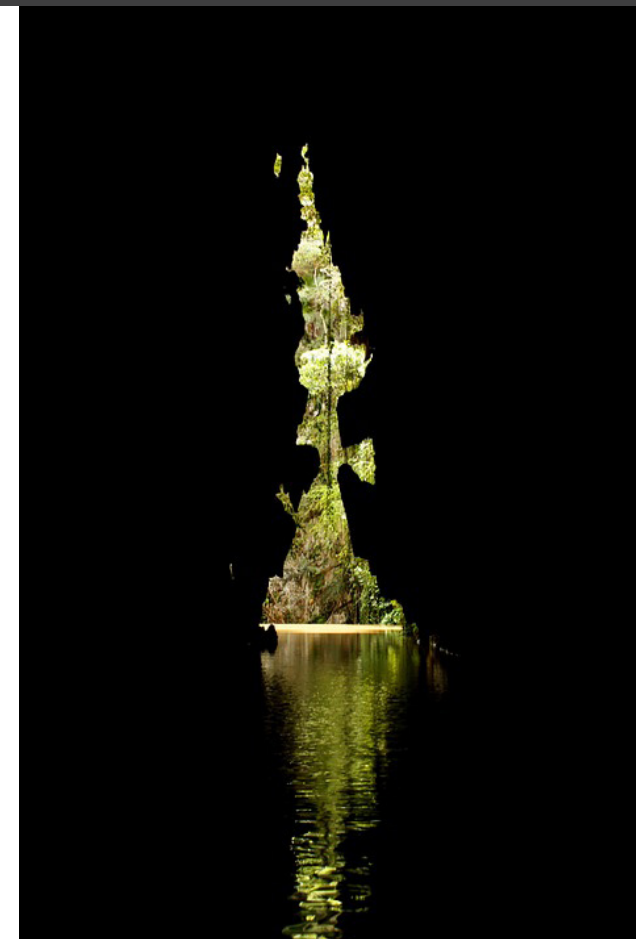
Jedná se o oneshot (jednorázové herní sezení) složený ze dvou na sebe navazujících kapitol. Dobrodružství lze zakomponovat i do rozehraných kampaní, potom je ale potřeba odehrát jen jednu z kapitol, popř. provést zásadnější úpravy. V první kapitole vede PH hráče za ručičku a postupně je seznamuje s jednotlivými mechanikami a pravidly. Hra by měla být svižná, cesta k cíli je jasná a bez výraznějších překážek. Pro tuto hru je vhodné využít předpřipravených postav („Hrdinové“), které najdete na konci článku. V druhé kapitole hráči hrají za jiné postavy

(„Dobrodruzi“) a je na dohodě, zda si vytvoří zcela nové, nebo pouze upraví a přejmenují již vyzkoušené vzory. Je potřeba hráče upozornit, že v druhé kapitole budou hrát za jiné postavy, aby si k Hrdinům nevytvořili příliš silné citové pouto. Druhá kapitola je otevřená – hráči již znají prostředí a v podstatě i znají cestu k cíli, jejich postavy toho ale ví málo. Zároveň připravuje obsah jen popis prostředí a charakteristiku nejdůležitějších postav a skupin, jejich zájmy a cíle. Všechny scény vychází pouze z iniciativy hráčů. Odehrání první přímočaré kapitoly zabralo většinou kolem dvou hodin, otevřená druhá kapitola potom zabírá zhruba čtyři hodiny.

Cizí postavy v obou kapitolách vycházejí z bytostí uvedených v základní příručce a bestiáři DRD II. Najdete tam zejména Zvláštní schopnosti, které jsou zde uvedeny pouze obecně a dále obsáhlejší popis jejich chování.

Pozadí příběhu

Před dávnými dobami, které si dnes již nikdo nepamatuje, připravoval divotvůrce Cronos Amanitis pro trpasličí horníky ojedinělý Žlutý sirup. Jednalo se o nezvykle silnou výbušninu, díky které byli trpasličí schopni lámat i ty nejtvrdší skály a dolovat nejvzácnější nerosty. Tento výhodný obchod však nedokázal uspokojit Amanitovu nenasytanou povahu, divotvůrce chtěl stále víc... Postupně se pokusil se využít svůj vliv a ovládnout trpasličího krále. Jeho pikle však byly odhaleny a trpasličí zrádného Amanita odsoudili k smrti. Dobře utajenou la-



boratoř podezřívavého vynálezce se trpaslíkům nepodařilo objevit a jedinou vzpomínkou na divotvůrce se stalo kouzelné Zrcadlo, které si trpasličí král nechal vyrobit z Amanitových kostí, a do kterého zaklel jeho duši. Amanitis se však nevzdal ani po smrti, král pod vlivem Zrcadla zešílel a v následujících mocenských bojích mezi trpaslíky se Zrcadlo ztratilo. A jak Žlutý sirup pomalu docházel, stala se z celé záležitosti pouze legenda.

Uvězněná Amanitova duše touží po svobodě a návratu do materiálního světa. Působením skrze snový svět se Amanitovi podařilo během let dostat Zrcadlo do jeho bývalé laboratoře. Věří, že existuje rituál, který by vrátil jeho duši do živého těla. K tomu ale potřebuje vzácné suroviny, vhodné tělo a schopného kouzelníka. Prostřednictvím snového světa hledá

mocné hrdiny, láká je do svých služeb a verbuje je k hledání nutných surovin a obnově laboratoře. Jeho plán zatím troskotá na mocném Strážci, kterého Amanitis v laboratoři stvořil v obavě z případných vetřelců. Strážce je mohutná kovová socha s nadlidskou silou a výdrží, nad kterou Amanitis po smrti zcela ztratil kontrolu. Socha, které se zub času téměř nedotkl, nadále pokračuje v plnění zadaného úkolu. Bezmyšlenkovitě napadá a ničí každého nezvaného hosta a tím vytrvale brání v šíření kouzelného vlivu Zrcadla. Postupem času se v blízkosti laboratoře rozrostla osada Bystrá.

KAPITOLA PRVNÍ

Úvodní kapitola slouží jako výukové prostředí, pro které jsou určeny předpřipravené postavy odkazované výše. Žádná ze vzorových postav není nutná pro dokončení kapitoly a hráči si nemusí rozebrat všechny. V této části hrají hráči zkušené postavy, čemuž odpovídá i jejich úroveň. S ohledem na přístupnost nováčkům došlo ale k některým zjednodušením. Ačkoliv jsou postavy Hrdinové, ovládají jen jedno pokročilé povolání a každá postava má uvedeny pouze tři Zvláštní schopnosti, které vychází z jejich profilujících povolání. Hrdinové dále nemají žádné Pomocníky (postavy ovládané hráčem s Poutem a dalšími charakteristikami) a pro jednoduchost se nedoporučuje, aby nějaké v průběhu obou kapitol získali.

Postavy slouží pouze pro tuto kapitolu a na začátku druhé, obsahově delší, již hráči bu-

dou znát možnosti povolání DRD II a vytvoří dle svých preferencí postavy nové. Je potřeba, aby s tím všichni hráči byli srozuměni a nebáli se v první kapitole své postavy trochu potrápít a vyzkoušet si jejich možnosti – zejména čerpaní zdrojů a princip dlouhodobých následků (jizev).

Hrdinové jsou ostřílené postavy, které už společně ledasco zažily a jen tak něco je nepřekvapí. Krom společných zážitků je spojuje také Amanitův vliv, který na ně působí prostřednictvím snů a zjevení. V současné době pátrají po Zrcadle a všechny stopy je vedou do Bystré. V případě, že hráči nejsou schopni vymyslet během kapitoly další postup, je možné postavám ve spánku dodat podrobnější vize – čím blíže jsou Zrcadlu, tím je jeho moc větší.

Vesnice Bystrá

Bystrá je prosperující osada obývaná převážně zemědělci, lovci a horníky. Blahobyt pochází zejména z využívání opuštěných trpasličích dolů, které se nachází v kopcích nedaleko od vesnice. Práce v dolech je sice nebezpečná, ale trpaslíci kdysi dávno zdaleka nevytěžili všechno bohatství země a zanechali po sobě důmyslný systém štol a dokonce také některé kusy důlního vybavení. Díky tomu mohou současní lidští horníci těžit vzácné nerosty rychleji a bezpečněji, než je v tomto kraji běžné.

Ze severu na jih protéká vesnicí řeka Bystrá sbírající vodu z okolních hor. Řeka na jihu od vesnice protéká obtížně schůdnými skalami, kde přechází v divokou těžce splavnou vodu



v několika navazujících průsmycích a kaňonech. Na východě se od řeky táhne skalnatý les, podhůří vysokých hor. Na západě se údolí otevírá a postupně přechází v lesy a kopce, které ukrývají opuštěné trpasličí sloje. V tomto údolí leží vesnice Bystrá. Hlavní cesta do vesnice vede z jihu podél řeky, skály obchází širokým obloukem po západním břehu.

Situace ve vesnici

Osada se již od založení potýká s Prokletím skal, které soustavně ohrožuje místní obyvatele i přesporní. Kdokoliv zamíří do skal k řece, mizí beze stopy. Prokletí si vybírá ty nejschopnější, jejich ztrátu vesnice velmi bolestně pociťuje. Stejně tak návštěvníci, kteří přicházejí do Bystré a pátrají ve skalách, patří většinou mezi ostřílené dobrodruhy. Nebýt značného bohatství v nedalekých dolech, byla by Bystrá nejspíše již roky opuštěným místem.

S hrdiny budou vesničané o skalách mluvit velmi neochotně. Většinou mají výčitky kvůli cizincům, kterým ukázali cestu a poslali je tím do záhuby, nebo kvůli ztraceným přátelům. Přesto je možné přesvědčit ty nejchudší z místních, nebo některé dobrodružnější povahy, k doprovodu na výpravu.

Důležité postavy

Rychtář Pawlas, hostinský Hubert a předák horníků Vitališ jsou nejdůležitější postavy, se kterými se Hrdinové v první kapitole mohou setkat.

Pawlas má v Bystré hlavní slovo, Hubert zná nejlépe cesty do skal a Vitališ se bude snažit přichod Hrdinů využít k vlastním účelům. Níže jsou uvedeny jejich hlavní charakteristiky, cíle a motivy jejich chování. Pokud chcete hrát každou kapitolu jako samostatné sezení, nebo máte prostě hodně času, lze využít motivace postav pro rozvoj dílčích zápletek – jedná se o osud dětí Pawlase a Huberta a Vitališovy přepady. Zde jsou dále uvedeny jen klíčové scény kapitoly, které vedou k uzavření první části příběhu.

Rychtář Stanislav Pawlas

- CH3 (jednání s lidmi, sebedůvěra, vůle, vliv ve vesnici); S7; T3, D4, V6; ZS na vyjednávání, neoblomnost.
- Vysoký štíhlý muž důstojného vzezření, čistě oblečen a upraven, krystalicky čistý rázný hlas.
- Nejdůrazněji vystupuje proti výpravám místních do skal.
- V najímání dobrodruhů, kteří by vyřešili prokletí, utopil již nemalé peníze, ale po osobní tragédii vzdal veškerou snahu situaci konstruktivně vyřešit.
- Ztratil ve skalách svého nejstaršího syna, při pátrací výpravě potom nešťastně zahynul jeho druhorozený. Zbyl mu pouze malý synek Prokeš, kterého hlídá a opatruje jako oko v hlavě.

Hostinský Hubert

- CH2 (smlouvání, boj zblízka proti lidem, vyjednávání s lidmi, legendy a pověsti);

S6; T5, D3, V4; ZS na vyjednávání, fyzickou odolnost, boj zblízka.

- Svalnatý muž plný jizev, který ve volném čase láskyplně opečovává dvě válečné sekery pověšené za barem.
- Bývalý dobrodruh, který se rád rozhovoří o starých časech a pověstech spojených s okolím vesnice. Zná velmi dobře cesty do skal, ale není příliš ochotný o nich otevřeně hovořit.
- Snaží se domluvit budoucí sňatek mezi Pawlasovým synem Prokešem a jeho dcerou Blankou.





Předák horníků Vitališ

- CH2 (jednání s lidmi, boj beze zbraně proti lidem, lži a úskoky, vedení lidí mimo boj, znalost kopců a trpasličích dolů); S6; T4, D3, V5; ZS na vedení horníků a boj zblízka.
- Věčně zpocený chlap s hadími očky a roztěkanými pohyby, jednoduchý, úlisný a mnohomluvný, neštítí se jakéhokoliv násilí.
- Příchozí hrdiny nabádá k cestě do skal, ochotně pomůže se směrem i dalšími informacemi, hraje na city kvůli ztraceným horníkům.
- S pár horníky přepadává na první pohled slabší skupiny cizinců, bere všechno cenné, nenechává svědky.

Scény

Krom uvedených scén je v Bystré spousta příležitostí pro vysvětlení mechanik – příjíždějící obchodník potřebuje vytáhnout z příkopu vůz a uklidnit splašeného koně, vesnické děti chtějí po kouzelníkovi předvedení triku se špičatým kloboukem, stařenka sama nezvládne sundat kočku ze stromu. Tyto jednoduché scénky dávají hráčům možnost předvést své postavy v nejlepším světle a vyzkoušet si ta nejjednodušší pravidla.

Tři stěžejní scény první kapitoly je vhodné odehrát v daném pořadí. Hráči by si v nich měli vyzkoušet všechny základní principy RPG:

Vyprávění z pohledu hráče a postavy, převod fikce do mechaniky a zpět. Z hlediska pravidel DRD II je nejdůležitější vysvětlit význam Ohrožení a práci s ním, jednotlivé hody a Vyčerpání. Pro začátečníky je nejjednodušší začít s lehkými zkouškami a výzvami a až postupně přejít ke krátkým střetům s jednou protistranou a komplexním konfliktům. Dostanou-li se Hrdinové k jednání s jednou z hlavních postav v Bystré, měli by již hráči znát dílčí pravidla tak, aby zvládli i složitější sociální konflikt odehrát rychle a elegantně. Hrdinové shánějí informace, jednají s vesničany:

- Pawlas veřejně odsoudí cestu Hrdinů k záhubě. Pokud se postavy pokusí přesvědčit některé vesničany k doprovodu a Pawlas na to přijde, pokusí se hrdiny vyhnat z vesnice a vesničany potrestat.
- Hubert se podělí o velmi zkreslené pověsti o místních dolech a trpaslících. Důvěryhodným postavám prozradí, jaká tragédie postihla Pawlase a pokusí se ospravedlnit jeho postoje. V případě ozbrojeného konfliktu je jedním z nejnebezpečnějších vesničanů.
- Vitališ o skalách ve skutečnosti skoro nic neví, ale bude mlžit, lhát a podporovat skupinu k výpravě – tuší v nich snadnou kořist. Pokusí se zdiskreditovat Pawlase, rád by se viděl na jeho místě.

Výprava do skal

Cestou Hrdiny nejspíše přepadne Vitališ s horníky. Horníci mají výhodu terénu a připravenou past - postavám odříznou cestu zpět do vesnice. Pokud hrdinové získají v boji převahu, pokusí se horníci utéct. Pokud vyhrávají a postavy utečou hlouběji do skal, nebudou je ze strachu pronásledovat.

- **Horníci:** CH1 (hrubá síla, zastrašování, boj zblízka proti lidem); S3; T4, D2, V3; ZS na skupinový boj.

Hrdinové bloudí ve skalách, hledají vstup do laboratoře. Snaží se vybavit si své sny, najít odpovídající místa v okolí. Mohou si všimnout starých stezek, opracovaných kamenů. Místy je potřeba dostat se přes řeku a prohlédnout si terén na druhé straně břehu.

Prohlídka laboratoře

Touto scénou první kapitola končí první. Účastní se jí všichni Hrdinové a hráči by měli vědět, že po této scéně opustí své Hrdiny a budou si pro pokračování hry vytvářet nové postavy. Je zde proto prostor pro pořádné drama, hrdinská obětování a podobně. Nemělo by se stát, že budou hráči zaskočení poměrně tvrdým vyústěním scény. A je také dobré upozornit je, že při běžném hraní RPG zpravidla nemá PH takovou moc ani důvody, aby jediným svým rozhodnutím vyřadil celou hráčskou skupinu ze hry.

Laboratoř je ve skále vytesaná, opraco-

vaná a slušně vybavená kruhová třípatrová jeskyně. Na jejím stavu se již značně projevil zub času. Je možné do ní vstoupit chodbou a výtahem vedoucím do lesíka na vršku skály a uzavíratelnými kamennými dveřmi kus nad hladinou řeky. Vrchní dvě patra se většinu roku nacházejí nad hladinou vody, spodní je téměř trvale pod úrovní řeky. Všechna patra mají vysoké stropy podepřené sloupovím a působí velmi prostorným dojmem. Ve vyšších patrech jsou okénka vedoucí do kaňonu. Po obvodu laboratoře vede široké točité schodiště, které propojuje všechna patra. Ve spodním patře byl vyráběn žlutý sirup, střední sloužilo zejména jako sklad a technické prostory, horní potom jako obydlí Amanita.

Při procházení laboratoří jsou hrdinové napadeni Strážcem – kovovou sochou. Konflikt velmi rychle eskaluje, strážce se snaží připravit postavy o světlo a využívá perfektní znalosti prostředí a velké odolnosti. Bojem kapitola končí, protože...

...jednou to přijít muselo. Během potyčky dojde ke vznícení žlutého sirupu, který během chvíle exploduje. Kusy drolicí se skály se sypou do kaňonu, postavy pravděpodobně umírají. V Bystré vesničané prchají z polí a dolů, schovávají se do svých domovů, modlí se ke svým bůžkům.

- **Strážce:** CH5 (zastrašování lidí a zvířat, boj zblízka proti lidem a zvířatům, pohyblivost); S15; T8, D3, V4; ZS na znalost prostředí, zastrašování a boj proti všemu, fyzickou odolnost, mistrovství na boj.



- **Černokněžník – Cronos Amanitis:** CH5 (ovlivňování pocitů, jednání s bytostmi, hadačství, magie mysli, zobrazování výjevů snového světa); S18, T0, D5, V6; ZS na práci v duševním světě a ovlivňování lidí skrze duševní svět, znalosti a historie, mistrovství v ovlivňování a vyjednávání.

KAPITOLA DRUHÁ

Pro druhou kapitolu si hráči vytváří nové postavy (Dobrodruhy) na základě svých preferencí. Je vhodné odrazit se od zkušebních Hrdinů a v případě zájmu je možné ponechat hlavní kon-

cepty a upravit pouze dílčí detaily. Vzhledem k otevřenému „sandboxovému“ pojetí kapitoly je v zásadě jedno, jaká bude úroveň postav. Stále je ale dobré nezatěžovat nováčky s ostatními pokročilými povoláními a velkým množstvím Zvláštních schopností. Hráči zde mají mít možnost zahrát si to, co je nejvíce láká, účelem kapitoly není učit hráče nová pravidla. Pokud v první kapitole PH vedl hráče poměrně pevně jednotlivými scénami a důraz byl kladen na vysvětlení pravidel, zde je tvorba příběhu a náplň dobrodružství zejména v rukou hráčů. Je dobré v tuto chvíli hráčům připomenout, že první kapitola byla pouze manuál či návod k použití hry, teď dostávají k dispozici hromadu kostiček stavebnice a je jen na nich, co si v příštích pár hodinách pod dohledem PH postaví.

Příběh pokračuje o mnoho let později a zub času se na prostředí hry zásadně projevil. Dobrodruzi sledují starodávnou mapu, která je má zavést k zapomenutému trpasličímu pokladu – ve skutečnosti vede do Amanitovy laboratoře. V Bystré ocení možnost si odpočinout a doplnit zásoby. Scény ve vesnici by měly postavy seznámit se situací na řece – cíl jejich cesty je již dekády zaplavený.

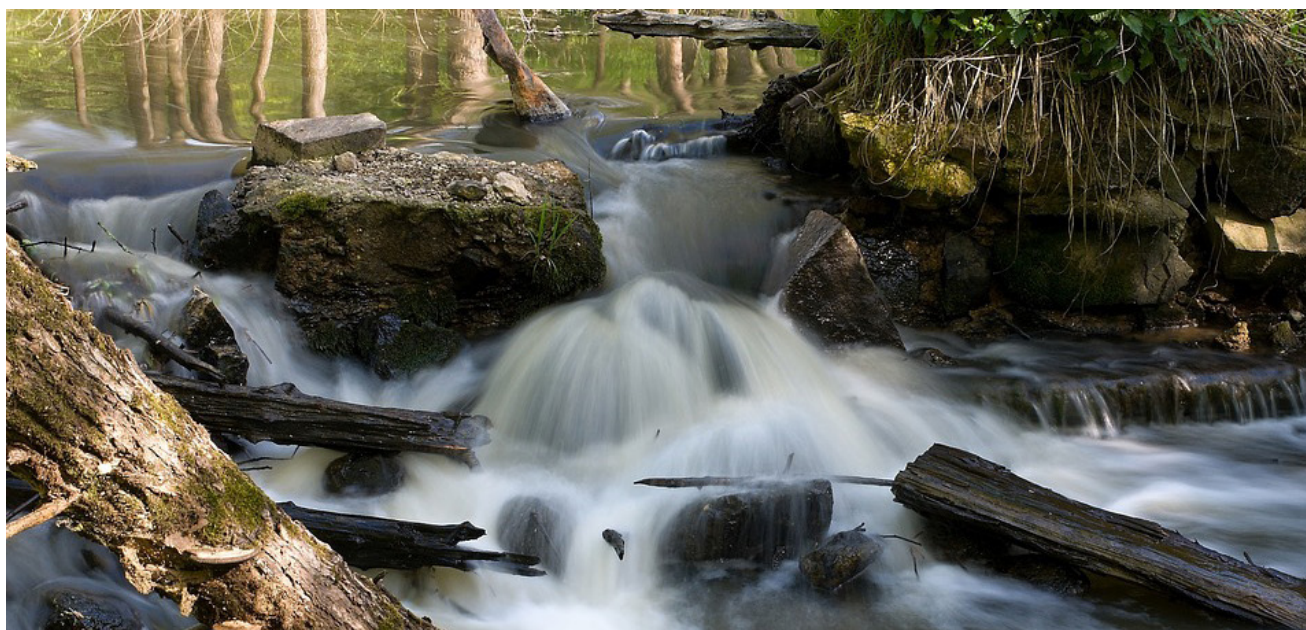
Přehrada na řece je hlavní překážkou, která dělí Dobrodruhy od nalezení laboratoře a většina hry se nejspíše bude točit okolo otázky, zda a jak hráz zničit. Díky přítomnosti různých zájmových skupin ve vesnici není jednoduché tento problém vyřešit a pravděpodobně se nepodaří vypořádat se s hrází tak, aby byli s výsledkem spokojení všichni. Vzhledem k otevřenému

pojetí hry je pravděpodobné, že hráči vymyslí nějakou vlastní cestu: Mohou uzavřít dohodu s vodními běsy nebo Prokešem, mohou se pokusit získat výbušniny a zničit hráz na vlastní pěst, mohou zkusit najít zatím neznámou cestu do laboratoře. Osud hráze a laboratoře je ale v tomto dobrodružství druhořadý, mnohem podstatnější je, jak návštěva Dobrodruhů ovlivní vesnici Bystrou, jednotlivé frakce a důležité postavy.

Současná podoba laboratoře je zcela na společné představě hráčů a potřebě hráče na konci nějak „hmotně“ odměnit. Po výbuchu a desetiletích pod vodou z laboratoře nejspíše nic moc nezbylo. Stavba nebo i jednotlivé poklady ale mohly být magicky chráněny a katastrofu přestát. V troskách prosycených magií se také pravděpodobně usídlil nějaký vodní netvor – bukavač, prašivec nebo bobr.

Vesnice Bystrá

Příčinu výbuchu vesničané v Bystré nezjistili nikdy, přesné následky až po mnoha letech. Kvůli obavám z Prokletí skal si až pozdě všimli, že se řeka zpomalila a začala se pomalu rozlévat do údolí. Od chvíle, kdy stoupající Bystrá zaplavila kaňony, Prokletí zmizelo. Vesničané se mohli poprvé bezpečně vydat do skal. Ještě než se odhodlala první výprava, vytvořil se v kaňonu u zničené laboratoře neprostupný zátaras kamení a naplavenin. Dnes má několik metrů na výšku i délku a rozebrat jej by byla práce pro mnoho mužů na několik týdnů. Vesničané z Bystré by si s tím poradili, museli by ale táhnout za jeden provaz.



Od pádu hráze voda postupně zaplavila velkou část údolí i část vesnice a vytvořila větší jezero s mokřady v okolí. Z bažin se zejména v parném létě šíří zápach, komáři a nemoci, hynou v nich zvířata i lidé. V bažinách a okolí jezera žijí rusalky a bludičky, které se s chutí přetahují o náhodné kolemjdoucí.

Důsledkem zaplavení údolí je bída, vzájemná nevraživost a celkově velmi mizerná nálada ve vesnici. V Bystré je málo jídla, málo dobytka. Ke všemu je v dolech čím dál tím obtížnější něco objevit a někteří ze starousedlíků již opustili své domovy a vydali se za lepším. Zbylí vesničané tvoří čtyři hlavní frakce:

Starší

- Chtějí zachovat současnou situaci a brání se tendencím zbořit hráz a obnovit tok řeky. Chtějí za každou cenu zabránit, aby se vrátilo Prokletí skal. Málokdo myslí na budoucnost, pohání je strach z minulosti.
- Starosta Inocenc Hašek.

Mladší

- Patří sem zejména mladí lidé, kteří Prokletí skal nezažili a považují jej jen za bláznivou pohádku. Dále zde jsou i potomci kdysi bohatších lidí, kteří by rádi obnovili zašlou slávu a prosperitu vsi.
- Svatava.

Skupina trpaslíků

- Přistěhovalci, kteří do Bystré přišli před několika lety. Věří, že se někde pod hladi-



nou jezera nachází dávno ztracená trpasličí pevnost, kterou chtějí objevit. Postupně se snaží nenápadně hráz ničit, ale je jich málo na to, aby to udělali najednou a ve velkém. Po nocích z dolů po troškách kradou a shromažďují výbušniny, pomocí kterých by zničili hráz.

- Konrád.

Bludičky a rusalky

- Vodní běsi se usídlili v nově vzniklém jezeře a bažinách už před mnoha lety. Obě skupiny se navzájem tolerují, ale jejich vztahy jsou napjaté – bludičky touží po

větší rozloze bažin, rusalky naopak po čistém jezeře. Křehké spojení běsů je dáno společným nepřítelem, kterým je každý, kdo by chtěl zbořit hráz a nechat jejich domov vyschnout. Jediný člověk, se kterým udržují přátelský kontakt, je poutevník Prokeš.

- Pozn. Pokud je zájem o hru s více nadpřirozenými prvky, mohou být vodní běsi klíčovou silou a hrozbou dobrodružství. Obě skupiny mohou sledovat více cílů, které mohou vést až v otevřenou válku o jezero nebo útok na vesnici. Pokud je naopak zájem o civilnější a méně magickou hru, mohou sloužit pouze jako kulisa a dokreslení atmosféry. Podobně lze naložit s dále zmíněnou malkou Marií.
- Bludička CH1 (smysly, ovlivňování pocitů, nenápadnost a tichý pohyb v divočině, plavání, mrštnost a pohyblivost, jednání se zvířaty, magie iluzí); S5, T2, D4, V4; ZS na magii ovlivňování lidí, (ne)zranitelnost.
- Rusalka CH1 (smysly, ovlivňování pocitů, nenápadnost a tichý pohyb v divočině, plavání, mrštnost a pohyblivost, magie vody); S7, T3, D5, V6; ZS na magii vody, ovlivňování lidí, (ne)zranitelnost.

Důležité Postavy

Inocenc Hašek

- CH4 (jednání s lidmi, sebedůvěra, vůle, vliv ve vesnici); S7; T4, D4, V6; ZS na vyjed-

návání, předstírání, neoblomnost, triumfální příchod.

- Obhroublý muž s hlasitým projevem a žádnou úctou, namyšlený lenoch.
- Vládne Bystré tvrdou rukou, nepřipouští žádnou opozici.
- Považuje se z vůle boží za ochránce Bystré před Prokletím skal.
- Rád trestá ty, kdo veřejně prosazuje zničení hráze.

Konrád

- CH3 (jednání s lidmi, boj zblízka proti lidem a zvířatům, vedení lidí mimo boj); S6; T5, D4, V5; ZS na vyjednávání a boj zblízka.
- Statný kovář s překvapivě tichým projevem a značnou nedůvěrou vůči všemu cizímu.
- Vede vleklý spor s Haškem – soustavně vyvíjí mírný tlak na vesničany, prosazuje rozboření hráze. Poslední větší revoltu za něj odskákal potulný bard Záviš.
- Ačkoliv žije v Bystré již mnoho let, většina ho stále považuje za cizáka.
- Zná značně zkreslené legendy o místě, které hledá (trpasličí pevnost plná zbraní a pokladů).

Hostinská Helena

- CH3 (smlouvání, jednání s lidmi); S6; T3, D5, V5; ZS na vyjednávání.
- Vnučka bývalého hostince Huberta, mohla by být Prokešovou dcerou.

- Nenasytná a lakomá žena, která by si pro zlaťák nechala vrtat koleno.
- Protože hostinec navštěvuje málo lidí, snaží se každého nepozorného hosta stáhnout z kůže (metafora).

Svatava

- CH3 (znalost a léčení lidského těla, lektvary a jedy, znalost a léčení lidské duše, jednání s lidmi); S6; T3, D5, V5; ZS na vyjednávání, znalosti a léčení lidského těla.
- Mladá krásná léčitelka s oslnivým úsměvem a velkým srdcem.
- Měla sestru Marii, která spáchala sebevraždu poté, co Hašek odsoudil jejího milého, potulného barda Záviše, za zločinné spiknutí k smrti.

Záviš se spolu s Konrádem snažil inspirovat vesničany ke vzpouře a zničení hráze. Hašek jejich akci pomocí místní domobrany (většinou horníci) potlačil a Záviše, který vzal veškerou vinu na sebe, exemplárně potrestal.

- Marie se stala mavkou, která v posledních měsících terorizuje vesničany, cizince a v podstatě všechny, kteří se přiblíží k bažinám.

Mavka CH2 (zastařování lidí a zvířat, plavání, létání, mrštnost a pohyblivost, nenápadnost a tichý pohyb v divočině, boj zblízka proti lidem, ovlivňování pocitů); S9, T4, D5, V6; ZS na zastařování, ovlivňování pocitů, proměna v ptáka, triumfální příchod.

- Snaží se získat si vesnici a buduje podhoubí pro druhou rebelii proti Haškovi.
- Pokud v postavách spatří naději, požádá je o pomoc s odstraněním Haška.

Poustevník Prokeš

- CH3 (dovednosti mastičkáře, zaříkavače a lovce, hadačství); S9; T4, D6, V6; ZS na zařikání, jednání s nadpřirozenými bytostmi.
- Pomalu hovořící starý muž s plnovousem až po kolena a mnoha otázkami.
- Syn bývalého starosty Stanislava, velmi nejasně si pamatuje Hrdiny.
- Vyzná se v okolí jezera, má dobré vztahy s rusalkami a bludičkami, dokáže s nimi mnohé dojednat.
- Vadí mu mavka, která v posledních týdnech terorizuje okolí.

Damael

- CH2 (jednání s lidmi, Boj zblízka proti lidem, Pohyb v divočině, Hadačství); S5, T4, D3, V4; ZS na boj zblízka, pohyb a znalosti divočiny, triumfální příchod.
- Luxusně oblečený elf s horlivým projevem a tichým sluhou.
- Bytostně touží naleznout pradávné kouzelné zrcadlo, jehož hledání obětoval celý život.
- Disponuje značným bohatstvím, které se mu Hašek pokusí zkonfiskovat. Za velké peníze najímá vesničany i cizince k výpravě přes bažiny a jezero do skal.

VARIACE

Hráči mohou hrát v obou kapitolách za stejné postavy. V první kapitole se jedná o mladé dobrodruhy, kteří během své první návštěvy život v Bystré zásadně ovlivní. Nadělají si spojence či nepřátele, způsobí zničení laboratoře a zaplavení údolí. Nejspíše také z laboratoře uprchnou i se Zrcadlem. Ve druhé kapitole se do Bystré vracejí po zhruba čtyřiceti letech jako ostřílení hrdinové. Vede je zde odkaz Zrcadla: Mohou být pod Amanitovým vlivem, mohou hledat něco konkrétního v laboratoři, mohou přijít se záměrem Zrcadlo v laboratoři zničit. Tak či onak, musí se postavit čelem k následkům svých činů. V této variantě je potřeba upravit původ některých postav a zároveň myslet na to, že v Bystré bude mnohem více lidí, kteří si na postavy ještě pamatují.

Dobrodružství lze hrát i retrospektivně – nejprve druhou a potom první kapitolu. Tato varianta je vhodná spíše pro pokročilé hráče, které baví sepsat si ve druhé kapitole svůj vlastní příběh a osud Bystré a v první kapitole se s jinými postavami dostat do výchozího bodu.

Obě předchozí variace lze spojit dohromady, což ale zatím nikdo nezkoušel.

Filip „Straka“ Pagát

Rasa: Potulný hobit

Povolání:

Bojovník	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Lovec	☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Kejklíř	☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Mastičkář	☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Zaříkávač	☒ ☒ ☐ ☐ ☐
Mág	☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Hranice a jizvy:

Tělo	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Duše	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Vliv	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Charakterové rysy

Černý humor – uplatní se vždy, když si dělá legraci z věcí, které ho mohou dostat do potíží.

Rasové schopnosti

Šestý smysl – dokáže rozpoznat nebezpečí i bez smysly zachytitelných podnětů. (0D)

Zvláštní schopnosti

Kejklíř

Změna tváře – Postava s touto vyhrazenou dovedností se dokáže vydávat za někoho jiného (například za stařenu nebo žebráka), ačkoliv neměla dost času nebo prostředky k tomu, aby se nalíčila nebo použila převlek. Nemůže se však tímto způsobem vydávat za nějakou určitou existující osobu. (0T)

Zaříkávač

Modlitby a uřknutí – Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže seslat silné zaříkání (požehnání nebo prokletí), které ovlivní určitou činnost cíle až do nejbližšího východu nebo západu slunce. (1V)

Mág

Davová psychóza – Při myšlenkových kouzlech může postava při každé své akci směřované na přirozeně vzniklý dav lidí použít zdarma manévry rozsáhlé. (0V)

Vybavení

- Slušně vypadající oblečení, Kožený prak a kameny, Spacák a deka, Spousta věcí na vaření.
- Šperháky a líčidla, Lucerna, Lanko s kotvičkou, Falešné peníze, Dýmovnice.
- Prak – vrhací – Istivá: může změnit ohrožení o 2.

Poznámky

Mág – Magie mysli (komunikace, smysly, pocity, myšlenky, vzpomínky, city)

- Dosah – dohled, rituál – slova

Bernard z Rumbergu

Rasa: Hlubinný trpaslík

Povolání:

Bojovník	☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Lovec	☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Kejklíř	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Mastičkář	☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Zaříkávač	☒ ☒ ☐ ☐ ☐
Čaroděj	☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Hranice a jizvy:

Tělo	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Duše	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Vliv	☐ ☐ ☐ ☐

Charakterové rysy

Já to vydržím – uplatní se vždy, když dobrovolně odolává nepříznivým podmínkám, ačkoliv tím vážně riskuje své zdraví nebo život.

Rasové schopnosti

Noční oči – dokáže vidět ve tmě. (0D)

Zvláštní schopnosti

Bojovník

Osobní strážce – Tělesnými akcemi může reagovat pomocí manévru obrana nejen na akce vedené na sebe, jak je obvyklé, ale i na jakékoliv akce vedené na jinou postavu, která se nachází poblíž. (0T)

Zaříkávač

Spojení myslí – Postava může zaplatit svými zdroji za svého pomocníka nebo jinou postavu, která se nachází dostatečně blízko a čelí jakékoliv formě magie. (0D)

Čaroděj

Dračí dech – Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže zabít pomocí samotné ohnivé magie a oheň jí stvořený má sílu, jaká je ve středu kovářské výhně, takže taví kov a rozpáluje kámen do ruda. (1D)

Vybavení

- Kroužková zbroj, Menší štít, Obouruční palcát, Spacák a deka, Jednoduché kovářské náčiní
- Vak se vzpomínkami na domov s obrovskou citovou hodnotou
- Palcát – drtivá – mocná: vyčerpání o 1 dražší, Štít: 1 obrana zdarma
- Kroužková zbroj: sleva na vyčerpání 1

Poznámky

Čaroděj – Magie ohně (oheň, dým, teplota)

- Dosah – dohled, rituál – gesta rukama

Torogiam

Rasa: Lesní elf

Povolání:

Bojovník	☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Lovec	☒ ☒ ☐ ☐ ☐
Kejklíř	☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Mastičkář	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Zaříkávač	☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Druid	☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Hranice a jizvy:

Tělo	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Duše	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Vliv	☐ ☐ ☐ ☐

Charakterové rysy

Miláček rostlin – uplatní se vždy, když upřednostní ochranu rostlin před lidmi, ačkoliv mu to způsobí potíže.

Rasové schopnosti

Rodová zbraň (luk) – 1 obrana za kolo zdarma, pokud zbraň využije. (0T)

Zvláštní schopnosti

Lovec

Jedno oko otevřené – Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže i během spánku reagovat na jakoukoliv akci přímo ohrožující ji nebo jiného člena družiny, jako by nespala, pokud někdo nepoužije k jejímu usnutí omamné látky či magie. (1D)

Zaříkávač

Bystrost – Duševními akcemi může reagovat pomocí manévru obrana nejen na akce vedené na sebe, jak je obvyklé, ale i na jakékoliv akce vedené na jinou postavu, která se nachází v dohledu. (0D)

Druid

Paměť dřeva – Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže působit i na rostliny, které přetvořila lidská ruka, například dřevo dveří nebo sušenou květinu. Postava také dokáže vytvořit kouzlo dřeva, které bude trvat až do soumraku či do úsvitu, nebude-li rostlina uklidněna. (1D)

Vybavení

- Luk a tesák, Lovecké oblečení a Kožená zbroj, Křesadlo, lano a pochodně, KPZ
- Výbava na ošetřování stromů, Svitky s lékařskou tematikou, prázdné svitky a věci na psaní
- Luk – střelná – přesná: lepší 2 z hodu 3k6, Tesák – sečná – přesná: lepší 2 z hodu 3k6
- Kožená zbroj: sleva na vyčerpání 1

Poznámky

Druid – Magie dřeva (rostliny – ovládání, růst, přeměny)

- Dosah – dotyk, rituál – hudba

Andi Vindur z klanu Vinadloo

Rasa: Divoký kroll

Povolání:

Bojovník	☑☑□□□
Lovec	☑☑☑☑□
Kejklíř	☑□□□□
Mastičkář	□□□□□
Zaříkávač	☑□□□□
Hraničář	☑☑☑□□

Hranice a jizvy:

Tělo	□□□□□□□
Duše	□□□□□
Vliv	□□□□

Charakterové rysy

Neznalost poměrů – uplatní se vždy, když ho neznalost zvyklostí a kultury dostane do potíží.

Rasové schopnosti

Zubří kůže – pokožka dává slevu za běžnou zbroj bez jejího omezení. (0T)

Zvláštní schopnosti

Bojovník

Přečtení soupeře – Hráč může stanovit, že budoucí soupeř jeho postavy má při boji zblízka určitou slabinu nebo nějakou oblíbenou taktiku, kterou ve střetu s jeho postavou využije. (0T)

Lovec

Něco z ničeho – Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže i bez vynaložení koupených surovin vytvářet lovecké pasti. (1D)

Hraničář

Berserk – Postava dokáže za zdroje z tělesné jizvy úrovně 1 dosáhnout úspěchu ve zkoušce nebo zabránit neúspěchu ve střetu bez ohledu na velikost Ohrožení. (0T)

Vybavení

- Velmi prosté oblečení, Kostěné kopí, Kostěný luk a šípy, Vybavení na základní pasti
- Rituální ozdoby, Velká spousta jídla, Řetězy a lana, Mnoho pytlů
- Luk – střelná – přesná: lepší 2 z hodu 3k6
- Kopí – bodná – lstivá: může změnit ohrožení o 2

Poznámky

Hraničář – Netvoři (boj, znalosti, ovládání, trofeje), Práce se dřevem

Orion

Rasa: Noční elf

Povolání:

Bojovník	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Lovec	☒ ☒ ☐ ☐ ☐
Kejklíř	☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Mastičkář	☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Zaříkávač	☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Šaman	☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Hranice a jizvy:

Tělo	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Duše	☐ ☐ ☐ ☐
Vliv	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Charakterové rysy

Narkoman – uplatní se vždy, když si dobrovolně šlehne bez ohledu na okolnosti.

Rasové schopnosti

Tesknota – z každé duševní jizvy získává o 1 zdroj více. (0D)

Zvláštní schopnosti

Lovec

Vetřelci – Hráč dokáže v divočině určit, kterým směrem se do vzdálenosti asi jedné hodiny chůze nacházejí tvorové, kteří zde nejsou doma. (1D)

Mastičkář

Pečovatelský zásah – Když se někomu přiměrně dlouho věnuje, může mu předat libovolné množství svých tělesných zdrojů. (0T)

Šaman

Stopy zvěře – Hráč může určit, že se v dohledu postavy nacházejí známky nedávné přítomnosti určitého zvířete, které by se v daném prostředí mohlo vyskytovat, například myši díra, stopy jelena, kaliště divočáků, mršina medvěda a podobně. (1D)

Vybavení

- Praktické oblečení a pracovní plášť, Skládací minikuše, Více pracovních nožů
- Masti a obvazy, léky, nádoby na důležité suroviny, KPZ, Výbava na vaření a lučbu
- Kuše – mechanická střelná – mocná: vyčerpání o 1 dražší

Poznámky

Šaman – Magie zvířat (komunikace, smysly; pocity, myšlenky, vzpomínky, city)

- Dosah – dohled, rituál – slova

Siegfried Dornfelder

Rasa: Člověk království

Povolání:

Bojovník	☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Lovec	☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Kejklíř	☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Mastičkář	☒ ☒ ☐ ☐ ☐
Zaříkávač	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Lupič	☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Hranice a jizvy:

Tělo	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Duše	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Vliv	☐ ☐ ☐ ☐

Charakterové rysy

Nemilosrdný – uplatní se vždy, když ho nedostatek soucitu či pochopení dostane do potíží.

Rasové schopnosti

Zarputilost – z každé jizvy na Vlivu získá o 1 zdroj navíc. (0V)

Zvláštní schopnosti

Kejklíř

Dvě mouchy jednou ranou – Při vrhání, během něžž má postava dostatek dobře přístupné munice, může postava při každém svém útoku směřovaném pouze na dva cíle použít zdarma manévr rozsáhle. (0T)

Mastičkář

Neobvyklé jedy – Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vyrobit rychlý jed, který účinkuje okamžitě. Postava dokáže vyrobit dvou-složkový jed, který zůstane v těle oběti a začne působit teprve v okamžiku, kdy oběť pozře něco, co jed aktivuje. Postava rovněž dokáže vyrobit těžko odhalitelný jed, který nemá výraznou chuť, vůni ani barvu. (1D)

Lupič

Jako blesk – Když postava vstupuje do konfliktu se soupeřem tak, že na něj zaútočí krátkou zbraní určenou k vrhání nebo k boji zblízka, přičemž soupeř o této zbraní nevěděl, získává Výhodu o velikosti 2. (0T)

Vybavení

- Tmavé oblečení a plášť, Několik vrhacích dýk, Nůž, Spacák a teplá přikrývka
- Suroviny na přípravu jedů a mechanických pastí, Lucerna, olej a sirky, Kyselina
- Vrhací dýka – vrhací – Istivá: může změnit ohrožení o 2
- Nůž – bodná – Istivá: může změnit ohrožení o 2

Poznámky

Lupič – Vzdušná akrobacie, Mechanismy, Padělatelství, Kontaktní jedy

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 || Obálka: „Ecthelion²“

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

