

V tomto čísle naleznete: **Zajímavost:** Léky na nesmrtelnost, **Hlavní téma:** Nadpřirozené bytosti Japonska – Část šestá, **Reportáž:** CONiáš 2010, **Recenze:** Kick Ass, **Osobnosti fantastiky:** Fenomén jménem Sergej Lukjaněnko, **Komiksové okénko:** Superman: Red Son, **Povídka:** Pohádka-nepohádka; Trosečníci (ztracenci) na Spásce, **Magic: the Gathering:** Scars of Mirrodin; Šílený Izzet, **Historie na vlastní kůži:** Velmi důležitý objasňující doplněk, **Historie:** Čechy za vlády Jiřího z Poděbrad, **Mytologie:** Americké mytologie – Část třetí, **Rozhovor:** Rozhovor s Františkem Kotletou

Milí čtenáři!

Je pro mě potěšením a přiznávám, že i určitým zadostiučiněním, že Vás mohu přivítat na stránkách jubilejního dvacátého čísla našeho e-magazínu. A nejen to – *Camelot* zároveň slaví své druhé narozeniny.

Co v tomto čísle naleznete? Tak zaprvé je to rozhovor se spisovatelem Františkem Kotletou, záhadnou osobností české SF. Najdete ho na straně 20.

Dále upozorním na článek o ruském spisovateli Sergeji Lukjaněnkovi a soubornou recenzi několika jeho knih.

Nebudte zaražení, jestliže v tomto čísle nenajdete rubriku *Šílené teorie*. Pouze se (dočasně) sloužila se *Zajímavostí měsíce*, je tedy na straně 3.

Mimochodem, naše řady se opět rozšířily. Nový redaktor se jmenuje Michal Karas – v tomto čísle vyšla jeho recenze komiksu *Kick Ass*.

A abych nezapomněl:

V 10. – 11. dvojčísle *Camelotu* vyšel v rubrice *Historie na vlastní kůži* článek nazvaný *Německá okupace*. Byl v něm popsán příběh s tragickým zakončením, který se odehrál na Plzeňsku v době války.

Na jaře letošního roku se nám ovšem ozval potomek jednoho z protagonistů tohoto příběhu. Uvedl odlišnou verzi celé události, ve které vynívá jednání některých postav v odlišném světle. Zkrátka, po několika měsících, kdy jsme si s panem Procházkou dopisovali, nyní uvádíme na straně 13 doplnění. Pokud jste tedy článek *Německá okupace* četli, určitě tento doplněk nevynechejte.

Hluboký čtenářský zážitek a hodně optimismu do sychravých podzimních dní Vám přeje

Jakub Cepník

jakub.cepnik@email.cz

Úvodník.....	2
Zajímavost – Léky na nesmrtelnost.....	3
Hlavní téma – Nadpřirozené bytosti Japonska – Část šestá..	4
Reportáž – CONiáš 2010.....	5
Knižní recenze – Kick Ass.....	5
Osobnosti fantastiky – Feno. jménem Sergej Lukjaněnko...	6
Komiksové okénko – Superman: Red Son.....	7
Povídková část:	
Pohádka-nepohádka (Adam Pechar).....	8
Trosečníci (ztracenci) na Spásce (Stanislav Cepník st.).....	8
Magic: the Gathering – Scars of Mirrodin.....	
Magic: the Gathering – Šílený Izzet.....	11
Historie na vlastní kůži – Velmi důl. objasňující doplněk..	12
Historie – Čechy za vlády Jiřího z Poděbrad.....	13
Mytologie – Americké mytologie – Část třetí.....	15
Rozhovor – Rozhovor s Františkem Kotletou.....	20

Letem světem...

- Polský publicista Roman Warszewski, s nímž vyšel v minulém čísle *Camelotu* rozhovor, nás upozornil, že na jeho internetových stránkách www.warszewski.info vyšel zajímavý rozhovor s Mario Vargasem Llosou, peruánským autorem a čerstvým držitelem Nobelovy ceny za literaturu.
- Na Sardenu (www.sarden.cz) vyšla před nedávnem reportáž našeho redaktora Metoděje Novotného z knihovnického conu CONiáš. Najdete ji zároveň v tomto čísle na straně 5.
- Navázali jsme spolupráci s internetovým obchodem www.fantasyobchod.cz. Nyní si můžete nová čísla *Camelotu* stáhnout, komentovat a hodnotit i na jeho stránkách.

Příští číslo vychází v pondělí **6. prosince 2010**.

Pravoslavná kaple v německém městě Darmstadt

Léky na nesmrtelnost

Metoděj Novotný

Už tolik lidí na světě se stalo nesmrtelnými svými činy. Herakles a Odysseus svými hrdinskými skutky, Ezop a Homér svými díly, Elvis a Karel Gott svým zpěvem.

Nám ale (prozatím) půjde jen o tu fyzickou nesmrtelnost, o život bez smrti, o ten nesmysl hluboce zakořeněný v touhách lidstva. Lidstvo si dlouho neuvědomovalo dopady věčného života na (chtěl jsem se tomu slovu vyhnout) životní prostředí.

Zaprvé tolikrát opakovaný problém – přelidňování. I Země má omezenou kapacitu a za chvíli bychom museli stát pořádník, kdybychom si chtěli pořídit dítě.

Zadruhé tu máme extrémní ponorkovou nemoc. Za jak dlouho vás přestanou bavit ti stejní lidé? Za sto let? Za tisíc let? A co pak? A konečně za třetí – žít věčně by znamenalo dočkat se jednou konce světa. U toho bych opravdu nechtěl být.

I přes tyto důvody se lidstvo neustále snaží vynalézt prostředky proti stárnutí. Z poslední doby si připomeňme profesora Skulačova, který za své celoživotní dílo považuje lék proti stárnutí (a to je to prosím jedním z es ve svém oboru – co jsem slyšel). Ten tvrdí, že 1% kyslíku v těle se přemění na látku, která poškozují orgány a která způsobuje stárnutí.

Tato myšlenka se zdá celkem duchaplná vedle teorie dvou amerických doktorů (s nejvyšší pravděpodobností zvěrolékařů), kteří přišli na látku prodlužující šedesátiletým myším život až o třetinu a teď dělají z mouchy draka, že je to prý předvoj léku na nesmrtelnost.

Lze ovšem najít i krátkou poznámku, že zároveň s tím vším daná látka oslabuje imunitu, a to dosti radikálně. Látka se jmenuje rapamycin a byla nalezena na Velikonočním ostrově. Celý článek s těmito informacemi vzbuzuje důvěru asi jako polonahý šedesátník s knírem rozdávající malým holčičkám v parku bonbóny. Vyšel na stránkách www.tn.cz, udělejte si o tom obrázek.

Závěr tedy zní: lék na nesmrtelnost je v nedohlednu, i když spousta lidí tvrdí, že už ho skoro mají (a jsou tu i tací, co hlásají, že jsou nesmrtelní, že žijí ze sluneční energie a že umí čarovat). Další možností je nechat se zmrazit. To momentálně nabízí nějaký ruský vědec a opravdu to už v několika případech uskutečnil. No, uvidíme, co se z toho vyvine...

Nadpřirozené bytosti Japonska – Část šestá

Jan Holan

Futakuchi-onna

Futakuchi-onna je jedním z typů yōkai (souhrnné označení pro většinu japonských monster, duchů a démonů). Na první pohled vypadá jako normální žena, ale po bližším prozkoumání zjistíte, že má na týlu hlavy další ústa. Jako důvod jejich objevení se nejčastěji uvádí, že ona žena málo jí. Buď proto, že je chudá, nebo má za manžela lakomce.

Když tedy delší dobu nedostatečně jí, druhá ústa se jí záhadně objeví na opačné straně hlavy. Ta nejprve jen potichu zlomyslně mumlají a dožadují se jídla. Pokud ho nedostanou, začnou hystericky křičet a můžou majitelce způsobit velké bolesti. Nebudou-li krmena, vlasy ženy se začnou pohybovat jako hadi a budou jim samy přinášet jídlo.

V japonských příbězích je nejčastěji až do poslední chvíle zamlčeno, že je žena takto prokleta, a čtenář se to dozvídá až ve finále příběhu.

Tsukumogami

Volně přeloženo znamená Tsukumogami *artefaktový duch*. V podstatě se jedná o jakýkoliv předmět, který dosáhl svých stých narozenin. V okamžiku dosažení tohoto věku se předmět stává živým a nabývá vědomí.

Vzhled Tsukumogami se liší. Záleží na věci, ze které Tsukumogami pochází, ale také na jejím stavu. Většina Tsukumogami je neškodná, pouze některé si občas udělají legraci z někoho nevinného.

Někdy se ale několik Tsukumogami spojí, aby se pomstili těm, kteří je, když ještě byli třeba rozbitým předmětem, vyhodili, nebo je někde zapomněli.

Proslýchá se, že moderní věci se už nemohou Tsukumogami stát, protože Tsukumogami odpuzuje elektřina. Dalším důvodem je to, že moderní věci málokdy vydrží sto let, a tak nemají příležitost získat duši.

Tsukumogami se dále dělí na více druhů. Kupříkladu *Kasa-obake* jsou Tsukumogami deštníku, většinou jsou zobrazováni s jednou nohou, jedním okem a dlouhým vyplazeným jazykem.

Baku

Baku je japonský duch, který se živí sny a nočními můrami. V Japonsku má již dlouhou historii a poslední dobou se začíná objevovat také v japonském anime.

Nejčastěji jsou Baku popisováni jako mírumilovní tvorové, kteří lidem pomáhají. Pojídají jejich zlé sny a přináší jim štěstí do budoucna.

Ale ne všichni Baku jsou přátelští, v některých příbězích se chovají nepřátelsky a lidem škodí.

Nejčastěji má Baku sloní hlavu, ovšem se lví hřívou, tělo lva nebo koně, tygří nohy a kraví ocas, ale může se vyskytovat i v jiných obměnách.

V Japonsku bylo zvykem mít někde blízko postele obrázek či sošku Baku, aby chránil před zlými sny. Stejně tak se malým dětem dávala vycpaná Baku-panenka, aby s ní klidně spaly a neměly noční můry.

Gashadokuro

Gashadokuro je obří kostlivec, někdy dosahující výšky až devadesát stop. Je sestaven z kostí lidí, kteří zemřeli hladem či padli v boji. Kostí se do této podoby sestaví samy za pomoci posmrtných pocitů těch, jimž kdysi patřily. Samotný Gashadokuro pak v noci jen tak putuje krajinou a narazí-li na člověka, utrhne mu hlavu.

Nure-onna

Nure-onna znamená v japonštině *mokrý žena*. Je to obojživelný démon s hlavou ženy a tělem hada. Její popisy se různí, někdy se uvádí, že má dokonce tři sta metrů na délku.

Kasa-obake, Tsukumogami deštníku

Většinou se ale shodují v tom, že má dlouhé krásné vlasy. Proto je možné jí spatřit na břehu, jak si je myje.

V mnoha příbězích používá uzlíček, jenž se podobá dítěti, jako návnadu pro svoji kořit. Jindy zase vystupuje jako tvor, který pouze hledá samotu a napadne jen toho, kdo jej otravuje.

Ushi-oni

Existuje více druhů Ushi-oni, ale všichni mají býčí hlavu s rohy. Však také samotný výraz Ushi-oni znamená v japonštině lidožravý býk.

Patrně nejnámější ze všech Ushi-oni je ten, který žije v japonském Jižním moři. Nejčastěji je popisován s pavoučím a krabím tělem. Když se někdo osamělý nachází na pláži, vyleze v moře a sežere ho.

Tento Ushi-oni bývá spojený s ženským démonem Nure-onna, který se objevuje vždy krátce před jeho útokem, a prosí budoucí oběť, aby jí pohlídal (nebo pochoval) dítě. Ovšem jakmile se oběť domnělého dítěte dotkne, to se mu přilepí k rukám a ztěžkne. V tu chvíli vyleze z moře Ushi-oni a nevinnou oběť usmrtní. ■

Obrázky: www.wikipedia.org

Zdroj: www.en.wikipedia.org,
www.monstropedia.org,
ww.asianartmall.com,
www.dreamdawn.com

Nure-onna

CONiáš 2010

Metoděj Novotný

Již počtvrté přiletěl CONiáš do Prahy a tentokrát na sebe vzal podobu draka. Od deseti hodin ráno se v Městské knihovně na Mariánském náměstí povídalo, promítalo, prodávalo, hrálo, vystavovalo a neočekávaně i hrálo divadlo.

Akci zahajovala přednáška Draci na internetu. Kdo by čekal, že nám přednášející povědí za pomoci prezentace něco nového, ten by se zklamal. Celá hodina byla zasvěcena prolézání různých stránek o dracích, doporučení, kritizování atd. atd., ale o dracích jako o bytostech jsme se nedozvěděli nic.

Následovat mělo být cosi s názvem 10 let Drakobijců v Čechách. Jako obvykle se ale akce s takto volným tématem zvrhla ve volnou diskuzi s autory, kde se nejdříve obecnost ptalo autorů a nakonec se autoři ptali publika. (Mně to připomínalo hru na důl, kde nejdříve jdou horníci a kopou uhlí a potom se uhlí změní v zemní plyn a dusí horníky. Ale ne, dobré to bylo.)

Kdo se těšil na duo Říša-Procházka, dočkal se pouze Vlada Říši. Nevím, kde byl JWP, ale i tak se přednáška moc povedla.

A pak se začalo křtít. Prvním křtěným se stal román Honzy Pohunka Temní ilumináti. Jelikož se děj knihy odehrává z velké části v podzemí, křtilo se smíchaninou svařáku a něčeho tvrdšího a v blembáku, což je údajně helma. (Tohle slovo jsem slyšel podruhé, poprvé ho použil jeden z našich profesorů na cyklistickém výletě.)

Po Iluminátech přišlo překvapení. Ačkoli se mělo znovu křtít (tentokrát osmisetstránkový sborník Draci), hrálo se divadlo o drakobijci hobitu Zíkovi (Martin D. Antonín), který se svou družinou (většina autorů Draků) vyrazil na lov draka. V tom jim ovšem zabránili nejdříve ochránci zvířat (zbylí autoři Draků) a nakonec i samotný drak (Jakub D. Kočí). Po divadle se křtilo, a to se vši slávou, a pak i diskutovalo o právě pokřtěné knize.

Po Pavlu Renčínovi (Městské války, Labyrint...) přišla přednáška o čínských dracích (velmi zajímavá, podle mého soudu) a přednáška Petra Janečka o evropských dracích.

Nakonec jedno z neočekávanějších vystoupení: Jan Kantůrek a jeho přednáška o dracích na Zeměploše. Úžasné, jako vždy.

Kdo zůstal až do konce, mohl se ještě podívat na Shreka.

Po celou dobu programu se v předsáli daly koupit knihy od Strak na vrbě, nebo si zahrát deskové hry spolu s Klubem deskových her Paluba. O kousek dál jste si mohli prohlédnout výstavu s tematickým názvem Draci od Jakuba Draka Kočího (všechny ilustrace jsou i v knize Legendy-Draci), i když by si, podle mě, výstava zasloužila mnohem víc místa než tu jednu zeď, kterou měla.

Na viděnou na dalším CONiáši! ■

Literatura

Kick Ass (komiks)

Mark Millar

Mark Millar, proslavený díly Mrtvý nebo živý, Vampirella nebo sérií Ultimates, se opět vrací na scénu se svazkem Kick Ass. Takže si držte klobouky, dámy a pánové, největší supermanská story všech dob je konečně tady!

Dave Lizenski prolézá životem, jak se dá. Není to třídní borec nebo šprt, cítí se úplně obyčejně. Sleduje seriál The Heroes, poslouchá Goo Goo Dolls, má účet na My Space. A miluje komiksy, jako každý jeho vrstevník. Jednou ho napadlo, proč by se zrovna on nemohl stát superhrdinou. Oblékne si zelený neoprenový oblek, který si koupil na eBay a vydá se strážit blízké ulice. Začne si s nějakými parchanty, co sprejují na zeď. Nedopadne to příliš dobře a Dave se ocitá na dva měsíce v nemocnici a domů se vrátí po dalších čtyřech týdnech. Naštěstí to vše zvládne a dál bojuje proti zločinu. Po dalším masakru ho někdo natočí a video dá na YouTube. Machr se z něj stane doslova přes noc. Najde si ale mocného nepřítele, šéfa mafie Johna Géčka. Navíc se tu také objeví Zuřivec, který se stane pozdějším Davovým parťákem a má extra rychlé auto s kvalitní

technickým vybavením. Do partie také jde Zabijačka s Taťuldou (ve filmovém zpracování Kick Ass ho ztvárnil výborný Nicolas Cage).

Na konci se píše, že Kick Ass začíná tam, kde ostatní komiksy končí, a je to pravda. Příběh, který se vymyká tradičním peripetiím (souboj superhrdiny a zloducha) vás rozhodně bude bavit. Akční scény jsou velmi originální, i když někdy až přehnaně brutální. Obsahuje pubertální humor, takže si teenageři splní svůj sen a možná sami sebe v knize poznají. Trochu mě mrzí, že více prostoru nedostali Zuřivec a šéf Géčko. Kresba se mi zdá trochu jednodušší, ale určitě neurazí a na konci si ji snadno oblíbíte. To samé se dá říci o obálce a je vidět, že kreslíř John Romita už má nějaké ty práce za sebou. Zmíním třeba Wolverina, Hulka a Thora. Millar také odkazuje na další postavy, jako jsou například Punisher, Spiderman nebo Batman.

Ať chcete nebo ne, Nářez je geniální akční dílo se vším všudy. Kombinuje prvky gangsterky, akce a komedie. Milovníci žánru budou jistě souhlasit. Ostatní, kteří ještě nečetli, honem upalujte do nejbližšího knihkupectví, protože kdo nekoupí, prohloupí.

Hodnocení: 80 % (velmi dobré) ■

Stručné info: *Autor:* Mark Millar, *Překlad:* Darek Šmid, *Kresba:* John Romita Jr., *Nakladatelství:* Crew, *Rok vydání:* 2010

Michal Karas

Fenomén jménem Sergej Lukjaněnko

Adam Pechar

Zářivá hvězda východní fantastiky, mistr filozofické sci-fi a náruživý milovník kouření z dýmky. Pořád ještě nevíte, o kom mluvím? Řeč není o nikom menším než o Sergeji Lukjaněnkovi.

Řada čtenářů tohoto článku se možná právě nejspíše usmála. Ano, jedná se o Rusa. Přesto (nebo možná právě proto) mají jeho díla tu správnou špetku originality, která je momentálně na fantastickém trhu tak vzácným zbožím.

Není tomu tak dávno, co se místní vydavatelství odhodlala k vydávání románů i z jiných cizích zemí než anglo-amerických. Vlastně největší boom těchto autorů přišel okolo roku 2005 a právě v tomto roce vyšla i první díla Sergeje Lukjaněnka. Měl to přece jen o trochu těžší, protože o ruských autorech moderní fantastiky se v našich luzích a hájích nešířily dobré pověsti.

Většina lidí ho bude znát hlavně díky jeho sérii „Hlídek“, která se stala velmi populární nejen v Rusku. Dva díly již byly zfilmovány, přičemž ten druhý dokonce běžel v kině i u nás.

Přestože právě „Hlídky“ přinesly Lukjaněnkovi nebyvalý úspěch a představily ho širšímu publiku, bytostně nesnáší, když je představován jako *ten, který napsal „Hlídky“*. To je pochopitelné, protože obzvlášť jeho sci-fi romány jsou opravdu perly svého žánru a těžko byste hledali mezi jeho díly slabý článek.

Stručně o některých jeho dílech:

Hlídky (Noční hlídka, Denní hlídka, Šerá hlídka, Poslední hlídka)

Jeho nejznámější dílem je už jednou zmiňovaná série „Hlídek“. Odehrává se v reálném světě, až na to, že v něm existují lidé, kteří mohou vstupovat do šera. Říkají si Jiní a patří mezi ně magové, upíři či vlkodlaci.

Protože by vzájemné boje Tmy a Světla mohly zničit svět, rozhodly se obě strany uzavřít vzájemnou dohodu. Temní založili Denní hlídku, aby dohlíželi na plnění smlouvy ze strany Světých, a ti zase založili Noční hlídku, aby dohlíželi na plnění smlouvy ze strany Temných.

Série je zajímavá je hlavně tím, že v knihách nepíše autor pouze z pohledu světých, ale i temných a ukazuje, že vše není tak černobílé, jak se zdá.

Noční hlídka - 90% (výjimečné dílo)

Denní hlídka - 70% (těžký nadprůměr)

Šerá hlídka - 70% (těžký nadprůměr)

Poslední hlídka - 80% (velmi dobré)

Bludiště odrazů (Bludiště Odrazů, Lživá zrcadla)

Jde o kyberpunkový román, který se právem stal kultovní knihou ruských hackerů. Odehrává se v blízké budoucnosti, ve které se pomocí obleků může člověk přenést do virtuálního světa a užívat všech svobod a potěšení, jež jeho prostředí skýtá.

Hlavním hrdinou je Rus, který si vydělává vykrádáním informací firm pro jejich konkurenty. Jenže zde to hackeri nemají tak jednoduché, protože samotný virtuální svět je odrazem toho pravého, a každá osoba, která se připojí, má normální pocity, mokré lano je pro ni stejně obtížné jako v reálu a překonat zdi firewallu dá taky pořádnou fušku. Hlavní hrdina našťestí patří k malému procentu lidí, kteří se umí „probudit“, aniž by se odpojili ze sítě, a proto je pro ně ovládnání pomocí klávesnice a monitoru mnohem snadnější.

A tak si žije poměrně šťastným, i když samotářským životem až do té doby, než si ho najme jistá firma poskytující hru Bludiště smrti (inspirované hrou Doom). Nabídnou mu slušnou odměnu, pokud se mu povede vytáhnout záhadného smolaře z jednoho z levelů hry. Vše začne nabírat obrátky, když se hlavní hrdina dozví, že smolař je o něco důležitější, než se na první pohled zdálo.

Bluditě odrazů - 90% (výjimečné dílo)

Lživá zrcadla – nečetl jsem

Nanečisto (Nanečisto, Načisto)

Kirill Maximov je doslova vymazán ze světa. Jeho přítelkyně na něj zapomene stejně jako rodiče i zaměstnavatel či přátele. Po nějaké době, co tápe a nechápe, se ozve podivný telefonát. Hrdina dorazí na místo blízko starého nádraží a překvapení je o to větší, když se dozví, že se stal celníkem-funkcionálem. Tedy osobou, která může vybrané lidi pouštět do jiných světů.

Na novou práci si po určité době zvykne a dokonce v ní najde zalíbení. Brzy se však seznámí s členkou odporu proti

funkcionálům a zamiluje se. Celá situace se tím pádem komplikuje a Kirill si začne koledovat o pěkné potíže.

Jedná se o jedno z posledních děl Lukjaněnka a musím uznat, že je více než vydařené. Lukjaněnko opět dokazuje, že umí napsat román plný filozofického hloubání tak, že nezačne nudit ani normálního konzumního čtenáře. Děj šlape a příběh nezadrhává, pouze konec se zdá jaksi násilný a nedotažený.

Nanečisto - 80% (velmi dobré)

Načisto - 60% (mírný nadprůměr)

Hranice snů (Hranice snů, Vládcové iluzí)

Příběh se odehrává v budoucnosti, ve které žijí lidé v křehkém příměří s ostatními rasami ve vesmíru. Hlavním hrdinou je profesionální bodyguard Kay Atos.

Při jedné ze svých akcí umírá, ožívá však v zařízení zvaném Atan, které zákazník, kteří ho mají předem zaplacené, znovu ožíví. Na tom by nebylo nic tak divného, kdyby ho Kay Altos zaplacené měl. A aby těch překvapení nebylo málo, dozvídá se, že jeho zachránce je van Curtis, majitel Atanu a jeden z nejmocnějších mužů lidské části vesmíru.

Altosovým úkolem je ochrana Curtisova syna a jeho tajná doprava na planetu na první pohled bezvýznamnou. Cesta ►

se však ukáže o dost těžší, než si vůbec Kay Altos kdy dokázal představit. A na konci ho čeká opravdové překvapení.

Kniha je jedním ze slabších kusů Sergeje Lukjaněnka a v některých částech text nepříjemně zadržává, přesto se stále jedná o nadprůměrnou četbu.

Hranice snů - 60% (mírný nadprůměr)
Vládcové iluzí - nečetl

Lord z Planety země

Hlavním hrdinou je dvaadvacetiletý mladík, který je v podstatě spíše antihrdina. Je to rváč a k dívkám se taky nechová zrovna nejlépe. Životem prochází celkem bez potíží, ale to se změní, když

zachrání opuštěnou dívku v parku před násilníky. Dostává od ní prstýnek a zmizí na dlouhých pět let.

Mladík se dostává na vzdálenou planetu Tar. Musí bojovat o princeznu a uchránit ji před jejím nechtěným nápadníkem. Zabíjí ho a stává se králem oné planety. Nic však není tak idylické, jak se zdá, a na mladíka čeká spousta nepříjemností jak na planetě Tar, tak s podivnou rasou Rozsévačů, které všechny známé planety vesmíru uctívají jako bohy. Samotné zjištění o původu Rozsévačů a jejich plánech ho zaskočí víc, než by si kdy dokázal připustit.

Samotná knížka se skládá ze tří částí, které byly v Rusku vydávány jako samostatné

romány. A to sice *Princezna stojí za smrt*, *Neexistující planeta* a *Skleněné moře*, která je asi nejzajímavější, protože právě v ní se vyjasní většina otazníků ohledně Rozsévačů a jejich původu. Na této knize je vidět, že je to jedna z Lukjaněnkových prvotin. Styl tedy není tak vypsaný jako například u série „Hlídek“, přesto se však jedná o nadprůměrné dílo a donutí člověka o některých věcech opravdu vážně přemýšlet.

Lord z Planety země - 70% (těžký nadprůměr) ■

Superman: Red Son

Tomáš Křivohlavý

Druhé Komiksové okénko je trochu netradiční, neboť se zabývá komiksovou postavou, která je u nás velmi slavná. Podíváme se na ní ovšem z jiného úhlu pohledu.

Kdo vás napadne, když se řekne superhrdina? Může to být například Spiderman. Jistě, byly o něm natočeny velmi úspěšně filmy. A který malý kluk by nechtěl, aby mu z rukou vystřelovaly pavučiny, díky kterým by mohl skákat z jednoho mrakodrapu na druhý (prosím o odpuštění, dámy, bohužel neznám žádnou superhrdinku, která by v České republice byla stejně známá jako on)?

Nejspíš ještě pomyslíte na Batmana známého též z filmů, ale i z komiksů (mám na mysli třeba *Rok Jedna* nebo *Dlouhý Halloween*).

Určitě se ale nemylim, když prohlásím, že nejznámější ze všech je Superman, o kterém i podle názvu každý ví, že je to superhrdina. V tradičním podání jde o chlapce jménem Kal-El, který je synem vědce z planety Krypton. Ta se totiž měla stát obětí pohromy, a tak rodiče odeslali malého Supermana na Zemi, kde ho našli Kentovi a dali mu jméno Clark. Takto to vymysleli v roce 1938 Joe Shuster a Jerry Siegel. Netušili ovšem, že se na to o pětadesát let později podívá jeden populární skotský autor úplně jinak. Markovi Millarovi je dnes čtyřicet let. Dívá se na komiks po svém a věřte tomu, že to poznáte. Vyzkoušejte si to třeba na *Kick-Ass*, který vyšel tento rok (viz recenze). Pokud umíte anglicky, přečtěte si ale raději komiks *Superman: Red son* nebo si počkejte, až se nějáci nakladatelé dokopou k vydání české verze, a uvidíte, jak se Millarovo podání od originálu liší. Celý příběh začíná, když Kal-El přistane v roce 1938 na Ukrajině v Sovětském svazu,

kde ho začne vychovávat rodina dělníků. Brzy se ukáže, že má neobvyklé schopnosti, a když se o něm dozví Stalin, ujme se chlapce on a postará se o jeho učení. Podaří se mu udělat z něj člena diktátorské ochranky, který je přesvědčen o správnosti komunismu. Celý svět ho zná pod jménem Superman.

Samozřejmě nevypadá tak, jak ho známe my. Jeho tričko a kalhoty nejsou krásně modré, ale šedé a hlavně – na hrudi má místo velkého „S“ zkřížený srp a kladivo. Působí to velmi stylově, když jste zvyklí na klasického muže z oceli. I když má Superman velmi blízko k hlavě Sovětského svazu, pořád je ztělesněným dobrem. Například když se v Metropolis v USA stane katastrofa, nezachrání ženu se synem nikdo jiný, než náš ruský kamarád Superman. Díky tomu Američané mají tohoto nadčlověka za hrdinu a ne za nepřítele, jak by to chtěla americká vláda. A proto se do hry zapojuje Lex Luthor (zvláštní vědec, co touží jen po zničení Supermana), který vytvořil díky DNA Supermanův klon. Samozřejmě není nijak dokonalý, ale umí létat a na prsou má nášivku „US“. Netrvá to dlouho a Luthorův netvor najde superhrdinu a zaútočí na něj. Jistě vás nepřekvapuje, že klon dostane výprask. Tentokrát se svědky Supermanovy moci stanou Londýňané u Big Benu. Tento neúspěch Lexe neodradí a vymýšlí další způsob zabití svého nepřítele.

Celá situace se přiostrí, když se na scéně objeví vůdce antikomunitického hnutí, který se chce pomstít za smrt svých rodičů. Nemůže to být samozřejmě nikdo jiný než Batman, kterého Stalinův žárlivý syn pošle zabít Supermana, ale to už se do hry zapojí i Wonder Women.

Pokud se rozhodnete tento komiks přečíst, setkáte se i s dalšími známými postavami

jako je třeba Green Lanter nebo Brainiac, ale víc vám už prozrazovat nebudu.

Nebudu lhát, když řeknu, že čtení *Red Son* jsem si užil nejvíc ze všech „bublin“, jež jsem v poslední době četl, a to i přes to úmorné a nekonečné hledání ve slovníku. To kouzlo spočívá v ději, který je sice postaven na parodii předchozích příběhů od DC, ale je vymyšlen tak dobře, že vás jednoduše dostane. Pokud vám nestačí originálnost, tak si všimněte, že se v knize odráží i autorův pohled na současnou politiku a na studenou válku.

Knihu každopádně doporučuji všem, co o její četbě byť jen trochu přemýšlejí a trochu umí anglicky. V Čechách není velký problém sehnat brožované či dokonce vázané provedení. Pokud ovšem patříte mezi ty, kdo mají rádi Supermana takového, jaký byl předtím, než se do něj pustil Millar, raději četbu této publikace vypusťte. ■

Obrázek: www.geektheory.fr

Pohádka-nepohádka

Adam Pechar

Rytíř popohnal koně a tasil meč. Polní cestičku řídkým lesním porostem nahradilo husté houští a rozblácená země.

Jeho zrezivělá zbroj mírně vrzala v rytmu hučícího větru. Muž slezl z koně a uvázal ho ke stromu. Dál už musí pokračovat sám. Vytáhl meč a začal si prosekávat cestu roštím. Čím rychleji dopadaly rány, tím rychleji za ním dorůstaly nové větve. Po půlhodině cesty rytíř věděl, že již není cesty zpět. Neměl by dostatek sil na návrat. Jeho rány mečem přidaly na intenzitě. Jediný, kdo mu stál po boku, byl zářící měsíc a jeho věrný meč, kterým připravil o život již pěknou řádku lidí a bytostí.

Konečně se dostal na konec roští a naskytl se mu pohled na zářící mýtinu. Kolem ní stálo pět zahalených postav v zelených pláštích a debatovalo o problému dopadu globálního oteplování na světovou ekonomiku. Sice nerozuměl, co to je nějaké globální oteplování, ale považoval to za zlořečené kletby a ďábelské zařikávání, a tak tasil svůj meč a ze zelené louky bylo rázem rudé náměstí.

Vytáhl z kapsy se zipem placatku pálenky, mírně se napil a pokračoval v cestě. Tu už mu pálenka vlezla do hlavy a rytíř začal zpívat opěvné písně, aby si

dodal kuráže a zastránil nepřítele. Osud mu však nepřál a po cestě do zakleté věže se objevilo další nebezpečí.

Před ním šly dvě bytosti podobné trollům s košíky plnými hub. Jedna měla na hlavě nápadnou farmářskou kšiltovku a tričko jejího kultu s nápisem Guns n Roses. Druhý troll měl na sobě kostkovanou košili a kalhoty. V ústech měl trubičku, ze které vycházel kouř. Jistě si připravoval kouzlo, aby znemožnil rytíři projít, a tak rytíř nenechal nic náhodě a oba přemohl. Trollovi, kterému před chvílí vycházel z úst kouř, vypadla krabička z ruky. Stálo na ní: „Kouření zabíjí.“ Svě vítězství rytíř zpečetil useknutím jejich hlav. Připevnil si je na provázek kolem ramen, aby za ně ve městě dostal zaslouženou odměnu.

To už se cesta začala stávat úhlednou a později dokonce dlážděnou, začaly se objevovat i černokněžnickovy sochy. Jak se zdálo, byl černokněžník bohatý a mocný pán. Přemoci ho nebude tak snadné! Když už rytíř ztrácel poslední zbytky sil a cesta se zdála být nekonečnou, naskytl se mu konečně pohled na obří věž celou z černého kamene a kolem dokola oplocenou. Sebral tedy zbytky sil a vypravil se směrem ke dveřím do věže. Ty byly dokořán. U nich stáli dva muži v uniformě. Jistě to byli

černokněžníkovi posluhovači. Rytíř tedy vzal poslední zbytky sil a dvěma mohutnými údery mečem ukončil jejich životy. Teď mu již nebránilo nic v cestě, a tak se vydal věží až nahoru do černokněžnickovy studovny. Nikdo se mu již nepostavil do cesty, a tak mohl dorazit až nahoru. Jediný, na koho po cestě narazil, byly nějaké bytosti v celách celé v bílém. Zřejmě duchové ubožáků, kteří padli pod krutýma rukama černokněžníka. A konečně se rytíř dostal do pracovny a narazil v ní na samotného černokněžníka. Vítězoslavně se zasmál. Černokněžník byl oblečen v bílém plášti, aby zmátl případného hrdinu, kterému se povede dostat se až do věže.

„Pane Stránský, co jste to...? Vás už hledáme několik dní, to jsme rádi, že jste se vrátil do našeho ústavu.“ Černokněžníkovi stekla kapka potu po čele. Cítil, že se blíží jeho konec.

„Musíte si vzít svoje léky, pane Stránský, jste nemocný,“ řekl muž a pokusil se vzít do ruky jehlu nabodnutou na baňku s nějakým jedem. Na to rytíř nečekal a přemohl černokněžníka během několika minut.

„Odměna bude má,“ řekl pouze a vydal se na lov dalších zlotřilců. ■

Trosečníci (ztracenci) na Spásce

Azurová planeta III – Část první

Stanislav Cepník st.

ve spolupráci s Jakubem a Adamem Cepníkovými

(Členové posádek obou korábů, které se zachránily na pro ně zcela neznámé planetě, ji nazvali Spásná planeta, později jméno zkrátily na Spáska.)

Úvod

My jsme opustili dva koráby odříznuté od větší vesmírné výpravy v okamžiku, kdy po strastiplné pouti našly útočiště na nové planetě.

To ještě členové výpravy netušili, že Vesmírná unie (dále jen Unie) byla napadena velmi silným nepřítelem z cizí planety, že po nesmírně těžkých střetnutích nakonec ve válce zvítězila a doslova rozdrtila útočníky, ale sama vyšla z bojů s obrovskými ztrátami. Byly postiženy zejména Azurová planeta a Bronzová planeta, poměrně málo planeta Horská. Tam bylo ale soustředěno nejméně průmyslu a měla také nejmenší počet obyvatel.

V bojích zahynula téměř polovina obyvatelstva Unie a byla rozvrácena

značná část hospodářství. Výzkumy vesmíru proto musely být odloženy na velmi dlouhou dobu (více než na dvě generace). Na pokus o nalezení ztracených dvou korábů nebylo ani pomyslení.

Unionisté udělali jediné možné: v určitých intervalech vysílali do vesmíru stručnou zprávu o situaci s nadějí (pramalou), že ji ztracenci, pokud se někde ve vesmíru zachránili, někdy obdrží. To se skutečně po několika letech stalo.

Pro Unii byl nyní archiv a laboratoře v kaňonu Zelené planety skutečným bohatstvím.

Zatím se naši zachránění ztracenci museli zabydlet v novém domově (pro ně samé už definitivně konečném, ale to zatím netušili).

Trosečníci

Než nahlédneme do jejich osudů, pokusíme se je aspoň trochu představit:

Jde o dvě ženy a osm mužů. Všichni byli bez závazků, ve věku od dvaceti pěti do čtyřiceti let. Byli zdatní, výborní odborníci, dva zkušené velitelé korábů, každý z nich měl ve výpravě pro všechny případy zkušeného zástupce.

Všichni byli vycvičení pro těžký život v neznámém prostředí. Každý z nich, včetně žen, byl schopen spolehlivě pilotovat malé pozorovací letadélko, které bylo ve výbavě každého korábu.

Obě ženy, osmadvacetiletá Kima a pětadvacetiletá Cefa, byly shodou okolností Hořanky. Obě byly zvyklé na drsné prostředí, obě pracovaly spolehlivě i v sebetěžší situaci, nikdy se s nikým ►

nedostaly do vážnějšího konfliktu, i když od svých názorů upustily jen tehdy, když jim je někdo rozumně vyvrátil. Veliteli byli čtyřicetiletý Toran, uvážlivý Azuřan, schopný zachovat klid a orientovat se i v mezních situacích, a pětaticetiletý Barug, Bronzan, sice mladší než Toran, ale stejně zkušený a uvážlivý. Pěťadvacetiletý Tonel z Azurové planety, botanik a zoolog, byl velký milovník přírody, ale vyznal se prakticky ve všem. Sedmadvacetiletý Gerim, věčně usměvavý a vtípem hýřící Bronzan, byl odborníkem v oblasti získávání a vytváření energií všeho druhu. Pelak, málomluvný devětadvacetiletý Azuřan, byl neobyčejně manuálně zručný technik, pětadvacetiletý Litol z Horské planety byl výborný geolog, technik, horolezec, jeskyňář. Byl neobyčejně živý, jeho laskavým vtípům neunikl nikdo, ale v práci byl nejsoustředěnější ze všech. Šestadvacetiletý Miret z Bronzové a třiatřicetiletý Joran z Azurové planety byli psychologové a zároveň schopní kvalitní práce všeho druhu.

Jak vidíte, zastoupení měly všechny tři planety. Členové posádek se lišili výškou postavy, délkou končetin, tvarem hlavy, posazením očí atd., měli ale dobře zažitou společnou řeč, kterou pro Unii vytvořili zkušební jazykovědci ze Země.

„Osahávání“ terénu

Když se podařilo přemístit posádku z korábu L1 zabořeného ze tří čtvrtin do bahna na bezpečné místo, kde přistálo L2, začal výzkum nového prostředí.

Všechny výstupy z korábu a přesuny podnikali členové zachráněných posádek v lehkých skafandrech. Nebylo jasné, zda bez nich snesou ovzduší svého nového domova. Chemik mezi nimi sice nebyl, ale všechny výzkumné koráby byly vybaveny přístroji pro rozbor ovzduší. Výsledek byl slibný, ale... Složení bylo hodně podobné ovzduší jejich planet, byl tam však navíc naprosto neznámý prvek – a nikdo netušil, jak na něj bude reagovat organismus posádek. Žádné pokusné zvíře s sebou koráby neměly, a tak bylo nutné, aby to někdo z nich zkusil naostro – i s rizikem poškození zdraví či dokonce ztráty života.

Hned se přihlásil Toran, nejzkušenější z posádky. „Jsem z vás nejstarší, bude mě nejmenší škoda, navíc mám schopného zástupce. Jdu!“ Litol mu zastoupil cestu. „V žádném případě! Jdu já! Jsem z vás nejmladší, mám nejvíc sil – a navíc nejméně zkušeností.“ Už zapínal skafandr, nasazoval si kuklu s dýchacím přístrojem a hrnul se k výstupnímu otvoru. „Pro všechny případy,“ ukazoval na kuklu. „Tu si sundám až venku u té skupiny stromů.

Pokud nepřežiju, bude to aspoň v hezkém prostředí,“ zažertoval. Miloval přírodu, zejména lesy.

Když za ním zaklapl výstupní otvor, vyrazil svěžím krokem ke skupině stromů, vzdálené od korábu asi pět set metrů. Krásné ztepilé jehličnany, trochu připomínající arizonské plstnatoplodé jedle, jen mnohem vyšší, jako by ho k sobě přitahovaly. Za chvíli byl u nich. Zamával směrem ke korábu, posadil se a začal si uvolňovat kuklu.

Z korábu ho sledovali bez dechu. Tlačili se u malých okének, stejně se tam všichni nevmáčkli, a trnuli, jak riskantní pokus dopadne.

Litol pomalu sundal kuklu, rozhlédl se na všechny strany, rozvážně vstal, vztáhl ruce k obloze, zavýskl, udělat několik kroků dopředu, ale pak se náhle sesul na zem a zůstal bezvládně ležet.

To už dva členové posádky ve skafandrech rychle opouštěli koráb a pospíchali k němu. Když u něho byli téměř na dotek, Litol se pohnul a pomaloučku se začal zvedat – nejdřív do sedu, pak se opatrně postavil a zamžoural očima, jako když se člověk probouzí z hlubokého spánku.

„Nevím, co to bylo,“ promluvil ke svým kamarádům, „když jsem stáhl z hlavy kuklu a nadechl se, bylo mi tak krásně, jako snad ještě nikdy. Měl jsem pocit, že se začínám vznášet, ale pak se se mnou všechno zatočilo – a víc nevím. Když jsem se probral, viděl jsem, jak ke mně pospícháte. Teď je mi dobře, ale jsem strašně unavený.“ Na chvíli se odmlčel. „Dýchací přístroje už nechci, ale cestou ke korábu se vás budu držet. Ještě se mi točí hlava.“

Spásná planeta se tedy ukázala být příznivou pro život posádky. Dalo se tam dýchat, to bylo to nejdůležitější. Litolova chvilková mdloba byla způsobena nejspíš nárazem nového ovzduší bez pomalého přivykání, a jistě také nervovým vypětím.

Přesto ostatní ještě neopouštěli koráb bez skafandrů. Po několika dnech se ukázalo, že nové ovzduší nezpůsobilo Litolovi žádnou okamžitou újmu na zdraví, aspoň ne prokazatelnou. Co bude později, sice nebylo jasné, ale nebylo možné nekonečně vyčkávat. Otazníkem sice zůstával onen neznámý prvek v ovzduší, ale zřejmě nebyl zdraví ani životu nebezpečný, aspoň ne bezprostředně.

Naši noví osadníci Spásné planety tedy začali opatrně opouštět koráb, aby mohli začít budovat nový domov.

Robinsoni

Jedno z pozorovacích letádek vzlétlo a začalo obléhat v stále širších kruzích okolí. To bylo krásné, místy zalesněné smíšenými porosty a hustými křovinami. Tu a tam se

rozkládaly plochy zarostlé svěžími travinami a pestrými květy. Bylo vidět i stádečka rozmanité zvěře. Na pohled ráj, ale... To může být jen klamné zdání.

Zajímavé bylo, že naši trosečníci přistáli na velké pravidelné kruhové plošině o průměru přibližně 15 – 20 kilometrů. Poté pevnina pozvolna klesala v pravidelných kruzích, jako by to bylo dílo nějakého architekta libujícího si v pravidelnosti tak dokonalé, až to zaráželo a přes přírodní krásy i trochu děsilo.

Půda stále klesala, až ve značné dálce končila v rozlehlé vodní ploše, jen v jednom místě na západní straně přerušené asi kilometr širokým pruhem pevniny. Ten stále pozvolna stoupal a mizel v nedohlednu. Dál už si pilot netroufal letět.

Naši trosečníci se rozhodli vybudovat si základnu tam, kde přistál druhý koráb. Zdálo se to být vhodné místo pro zahájení prvních výzkumů nové planety. Dohodli se, že obydlí postaví u oné skupiny stromů, která tolik okouzila Litola. Navíc za ní vyvěral ze shluku nízkých skalisek vydatný pramen křišťálově čisté – a jak zjistili, i pitné vody.

Materiálu na domek bylo na první pohled dost, ale ukázalo se, že dřevo některých stromů je tvrdé téměř jako kámen, a tudíž nepoužitelné. Našly se však i jiné stromy a brzy stál sice provizorní, ale pohodlný dům, který skýtal nejen přístřeší, ale i soukromí všem.

Teprve další výzkum ukáže, zda se tu výprava usadí na delší dobu, či dokonce natrvalo.

První výprava do přírody

Blízké okolí bydliště bylo porostlé křovinami. Ty tvořily obrovské komplexy a byly z větší části neprostupné, protkané tu a tam pouze cestičkami vyšlapanými zvěří. Křoviny byly většinou dva až tři metry vysoké. Skupinu, která se vydala na průzkum, zaujaly především jakési vysoké klobouky, vyčnívající až půl metru nad ostatním porostem. Byly vzdálené pouhých dvě stě metrů. „Kdyby to nebylo tak vysoké a veliké, skoro bych myslel, že jsou to houby,“ prohodil Gerim. „Musíme se k nim dostat za každou cenu,“ mínil Barug, „chopte se mačet!“

Ve skupině bylo pět mužů. Sekali, až jim téměř krvácely ruce. Nebylo to lehké.

Konečně byli u cíle. Gerimova domněnka se potvrdila. Byly to obrovské plodnice. „Nožička“ jakési hřibovité houby se světle hnědým kloboukem, který měl v průměru nejméně tři metry, měla v obvodu téměř půl druhého metru. Na několika do ní vedly malé tunýlky. Z těch začali vykukovat drobní hlodavci. ►

Chvíli si beze strachu prohlíželi ty, co je vyrušili z hodování, pak utekli. Tonel to nevydržel a začal odebírat vzorky.

Tím skončil den. Už se museli vrátit.

Druhý den nemohli dospát, tak je objev vzrušil. Tentokrát se vydali po stezičce vyšlapané zvěří. Došli na malý palouk, jemuž vévodila skupinka podobných hub, jenže mnohem menších. I na nich „pracovali“ malí hlodavci. Naše výprava je vůbec nevyrušila. Prohlédli si ji a živili se dál.

Stežka pokračovala dál. Další palouček a další shluky hub. Některé už byly vysoké téměř metr. Skupinky hub se od sebe lišily barvou, tvarem klobouků, výtrusnicemi. U některých byli opět hlodavci, jiných si ani nevšimli, i když vypadaly velmi vábně.

Tonel se chystal odebírat další vzorky, čtyři ostatní mu měli pomáhat. Najednou ztuhli. Blízko se ozval dusot. Okolo nich proletělo několik kozorohů, asi metr vysokých. Naši sotva stačili uskočit ke křoviskům. Pak se mihla jakási půl metru vysoká šelma s vyceněnými tesáky, vyboulenýma očima, ušima přitaženýma k lebce. Naštěstí vnímala jenom prchající kozorohy před sebou. Asi za čtvrt hodiny se ozvalo z dálky divoké zařvání predátora a zoufalý nářek uloveného zvířete. Vzápětí všechno ztichlo.

V naší pětičce by se byl krve nedořežal. „Tady už přestává všechna sranda,“ procedil skrz zuby Miret. „Byli jsme trestuhodně neopatrní. Připravte si všichni pistole s náboji ochromujícími na čas nervovou soustavu. Jdeme zpátky.“ „Snad nás Stvořitel ochrání,“ utěšoval sebe i ostatní Joran. „Příště musíme být opatrnější.“ Ostatní mlčeli.

Výzkumy pokračovaly dál, část skupiny se obměňovala, jen Tonel nechyběl nikdy. Nikdy se necítil unavený, nikdy neodpočíval, byl ve svém živlu.

Alespoň stručně uvedeme některé další rostliny a živočichy fascinující naši výpravu.

Kromě hub je překvapilo několik druhů zatím neznámé kořenové zeleniny. Zvěři evidentně chutnala. To poznali podle vyhrabaných děr. „Snad bude chutnat i nám, až ji tepelně opracujeme a otestujeme,“ ozval se Litol. „Vyzkoušíš to ty, Toneli, ty jsi odborník,“ žertoval.

Všichni se těšili na přírodní potravu, těch vitaminových a energetických pilulek, které konzumovali dosud, měli už nad hlavu. To, co našli a okusili, je sice

nijak zvlášť nenadchlo, ale stejně to bylo mnohem lepší než umělá strava.

Některé keře byly obaleny spoustou plodů, ale na jejich výzkum teď nebyl čas.

Nepříjemné mrazení v zádech jim přineslo setkání s mimořádně velkým hmyzem a s bizarními pavouky, ale i jejich výzkum zatím odložili, také proto, že je nikterak neobtěžovali.

To, co zatím objevili, je přimělo zamyslet se nad původem života na různých planetách. Přes obrovské rozdíly bylo jasné, že jejich původ musel být společný.

Pohoda trvala celý měsíc. Pak přišlo z nenadání boží dopuštění – jako by měl nastat konec planety.

V pravé poledne se obloha dosud jasná zatahla tak, že nebylo vidět dál než na deset metrů. Pak ji náhle začaly křížovat rudofialové blesky, země se otřásala, hrom burácel tak, že to nikdo nikdy nezažil, a co víc, shora se bez přestání lily mohutné proudy vody.

Bouře asi po třech nekonečně dlouhých hodinách ustala, ale voda se lila dál. Jeden den, druhý, třetí. Nebylo možné vystrčit před srub ani hlavu, natož z něho vyjít ven. Stavení stálo uprostřed rozsáhlé vyvýšené plošiny, voda z ní stále odtékala, ale přesto v něm začalo být nepříjemně vlhko.

Kolem obydlí se začala objevovat různorodá stáda vyděšené zvěře. Tu a tam se ozval zoufalý mekot, pískot, nářek. To se objevili predátoři. Zvířata pobíhala zděšeně a zoufale z místa na místo, ale hladovým predátorům neunikla. Nebylo totiž kam.

Z naší rozlehlé planiny se postupně stával ostrov obklopený nekonečnou vodní plání, v níž zmizela i ona vyvýšená cesta, jakýsi most vedoucí na západ, kamsi do neznáma. Z trošečnicků se stali věžňové. Nenudili se. Ač poznali zatím pouze zlomek nové přírody, to nejdůležitější zatím nevěděli. Logicky uvažovali, že na takovéto planetě musí existovat i nějaká vyšší forma života – inteligentní bytosti. Jaké asi budou? Jak je přijmou? Nezahubí je?

Tyto úvahy jim nedaly spát.

Asi po týdně liják náhle ustal. Zvěř pomalu opouštěla nejbližší okolí srubu i korábu, ale její stáda byla stále na dohled – a predátoři měli hostinu, kdy se jim zachtělo.

Další den vzlétlo jedno z pozorovacích letadélek. Vegetace na naší rozlehlé planině byla podupána množstvím zvěře, ale ta brzy zregeneruje. Voda viditelně, i když velmi

zvolna, ustupovala. Kupodivu nebyla pevnina zanesena blátem, i keře a stromy byly svěží.

Z vody se občas vynořily velcí ještěři, trochu připomínající pozemské aligátory. Snadno chytili svou obživu, po hostině se opět stáhli do vody.

Pilot se vydal na výzkum. Letěl na západ, kde byl kdysi objeven jakýsi most rozdělující obrovské jezero a vedoucí do neznáma. Stoupal pomalu, ale neustále. Pilot, který sledoval jeho dráhu, uviděl asi po hodině letu na obzoru středně vysoké pohoří. Nedalo mu to, a i když už byl hodně unavený, letěl k němu. Za prvním hřebenem hor se objevil další, znatelně vyšší, a za ním obrovská nádherná kotlina obklopená ze všech stran skalami, protknutá dvěma potoky. Pilot (jmenoval se Pelak) už únavou dál nemohl. Vyhledal vhodné místo pro přistání, usedl na zem, ještě odeslal veliteli výpravy zprávu, a ač v kabině letounu nebylo nejpohodlnější místo pro odpočinek, zavřel poklop, zabezpečil letoun proti možnému útoku kohokoliv, natáhl nohy, jak jen to šlo, a usnul tvrdým spánkem. Ani nic nepojedl, i když měl zásob dost.

Asi po třech hodinách ho vzbudily naléhavé signály z korábu. Velitel už měl obavy, zda se Pelakovi nic nepříhodilo, když se tak dlouho neozývá.

Když ho Pelak ujistil, že je vše v pořádku, požádal ho velitel, aby aspoň zběžně prohlédl místo, kde přistál, a odhadl, zda by tam mohl přistát i koráb. Bylo totiž nad slunce jasnější, že tam, kde dočasně žijí, nemohou zůstat.

Rozhodnutí požádat Pelaka o průzkum bylo hodně problematické. Pilot měl sice účinné osobní zbraně, které mohly na určitou dobu ochromit případného útočníka, ale nebylo jasné, s kým nebo s čím se mohl střetnout. Už jeho spánek v letadle byl riskantní, i když letoun a jeho okolí byly zabezpečeny hradbou neviditelných paprsků.

Přestože Pelak nebyl po přistání nikým a ničím ohrožován, a bylo možné, že jeho přilet nikdo neznámý nezaregistroval, nešlo vzdálit se příliš daleko od letounu.

Pelak byl zkušený pátrač. Zahlédl tu a tam malé skupinky zvěře, ale žádnou inteligentní bytost, která by v údolí žila. Vzlétl, a když ani za další hradbou hor nezjistil přítomnost takové bytosti, jen zvířata a plectvo a stále krásnou přírodu, vrátil se zpátky ke srubu. ■

Scars of Mirrodin

Adam Cepník

Na začátku října 2010 se na pultech obchodů objevil nový set, *Scars of Mirrodin*. Jak již vyplývá z názvu, vrátili jsme se do světa Mirrodinu, který vznikl již v letech 2003 – 2004 v edicích Mirrodin, Darksteel a Fifth Dawn.

Scars of Mirrodin jsou stejně jako původní Mirrodin zameřeny na artefakty. Je tudíž možné kombinovat balíky ze starého Mirrodinu a ze Scars of Mirrodin, ale jelikož je původní Mirrodin opravdu starý (7 let), nevešel by se do extendedu, a proto je pro turnaje lepší čistě „scarsový“ balík. Objevila se tu nová schopnost metalcraft – dostanete nějaký bonus, pokud máte tři nebo více vyložených artefaktů.

Dále se zde vyvinula skupina jedovatých potvor. Oplývají schopností infect – do bytostí dávají zranění ve formě -1/-1 counterů a do hráče ve formě poison counterů (jakmile má nějaký hráč deset poison counterů, prohrál).

Ve Scars of Mirrodin se také setkáváme s funkcí proliferate. Když provádíte proliferate, vyberete libovolný počet karet a / nebo hráčů, na kterých je nějaký counter. Přidáte na ně jeden counter toho druhu, který na nich je.

A nebyl by to Mirrodin, kdyby se nám nevrátili známí myrové. A nyní jsou opravdu silní. Mimo jiné se vrátila pětice barevných myrů – vždy 1/1 za dvě libovolné many a za tapnutí vyprodukuje jednu manu, vždy od nějaké barvy. A když vyložíte dva, vyjde vám doslova smrtící combo se dvěma Myr Galvanizery a Myr Matrixem. Výsledkem bude nekonečno 4/4 bezbarvých tokenů Myrů. Zajímavé, že?

Co se planeswalkerů týče, objevila se tu nová Elspeth a potom dva noví planeswalkeri – Koth of the Hammer a Venser, the Sojourner.

Ve Scars of Mirrodin se také objevila řada dvoubarevných landů, které fungují na principu, že dají za tapnutí jednu ze dvou barevných man. Samozřejmě, že je tu i jedna nevýhoda – do hry vstoupí tapnuté, pokud už nevlastníte dva nebo více ostatních landů. Dále zde nacházíme land Glimmerpost, druhý land Locus.

První Locus vyšel v Mirrodinu a společně s tím novým se dá skvěle zkombinovat.

Borci

A nebyl bych to já, kdybych vám nakonec nepředstavil nejlepší karty dle mého názoru. (Kdybych sem měl dát všechny výborné karty, nestačila by ani dvacítká, takže se omlouvám, pokud zde nenajdete nějakou kartu, kterou sami považujete za nejlepší, může se to stát.)

1. Elspeth Tirel

Velice šikovný planeswalker, bohužel ale leze do peněz. Umí skvěle přidávat životy, vyrábět tokeny a jako ultimate může zničit všechny ostatní permanenty kromě landů a tokenů.

2. Indominate Archangel

Tento anděl se hodí do všech bílo-artefaktových balíků. Je to 4/4 flying za dvě libovolné a dvě bílé many. A pokud máte tři nebo více artefaktů, všechny artefakty dostanou shroud.

3. Kembra, Kha Regent

2/4 za dvě bílé a jednu libovolnou manu. Na začátku každého vašeho upkeepu dáte do hry tolik 2/2 tokenů bílých koček, kolik je na této kartě equipmentů.

4. Quicksilver Gargantuan

Tento shapeshifter je 7/7 za pět libovolných a dvě modré. Když vstoupí do hry, může se stát kopii libovolné bytosti na battlefieldu, ale síla a obrana mu zůstane.

5. Geth, Lord of the Vault

Tato 5/5 za čtyři libovolné a dvě černé many oplývá schopností intimidate. Za X libovolných man a jednu černou vytáhne bytost s mana costí X ze soupeřova hrobu tapnutou pod vaši kontrolu. Onen soupeř si ještě k tomu odemele vrchních X karet z knihovny do hřbitovu.

6. Skithiryx, the Blight Dragon

Opravdu dobrá karta. Je to 4/4 flying a infect. Stojí tři libovolné a dvě černé many.

Za jednu černou manu dostane do konce tahu haste a za dvě černé many se regeneruje.

7. Koth of the Hammer

Je to planeswalker, stojí dvě libovolné a dvě červené many. Umí dělat z Mountainů 4/4, produkuje tony červené many a jako ultimate můžete za tapnutí Mountainy dát 1 damage do hráče nebo bytosti. Tato schopnost zůstane vaším zemím natrvalo.

8. Tunnel Ignus

2/1 elemental za jednu libovolnou a jednu červenou manu. Když vstoupí pod soupeřovu kontrolu již druhá země v tom tahu, Tunnel Ignus udělí do toho hráče 3 damage.

9. Liege of the Tangle

8/8 trample za šest libovolných a dvě zelené many. Jakmile udělí damage do hráče, zvolíte libovolný počet landů vaší kontroly a na všechny dáte awakening counter. Všechny landy s awakening counterem jsou 8/8.

10. Venser, the Sojourner

Třetí a poslední planeswalker. Stojí tři libovolné, jednu modrou a jednu bílou manu. Pyšní se především tím, že může dát neblokovatelnost všem bytostem do konce tahu, nebo může „exajlnout“ jeden permanent vždy, když vyložíte nějaký spell.

11. Mox Opal

Opravdu vynikající artefakt. Stojí nula man a za tapnutí vám dá do mana poolu libovolnou manu. Tuto schopnost můžete aktivovat jen tehdy, když máte vyložené tři a více artefaktů.

Celkově se podle mne Scars of Mirrodin povedly. Dobře navázaly na starý Mirrodin a Wizardi se určitě nemají za co stydět. Nyní mi nezbývá nic, než se těšit se na další edici, Mirrodin Besieged. ■

Zdroj a obrázky: www.magiccards.info

Šílený Izzet

Adam Cepník

Guilda Izzet se objevila v edici Guildpact, tedy v roce 2006. Tato červeno-modrá guilda Izzet je zaměřena na fritě, lízání karet, kopírování instantů a sorcery a neměla by chybět nějaká ta vracečka do ruky, nebo nějaký counter. Je plná šílených mágů, kteří smíchají tunu instantů s tunou sorcery a pak se diví, co z toho vzniklo. A samozřejmě, že jim to nestačí jednou, takže to ještě vynásobí schopností replicate. Kromě maniakálních čarodějů tu najdeme i draky, nějaké stroje a bandu nepojmenovatelných bizarních existencí, které si často hrají s elektřinou. Co je to ona schopnost replicate? Například když zahrajete nějaký instant a je tam napsáno replicate a vedle toho je jedna modrá mana, znamená to, že k tomu můžete připlatit jednu modrou manu kolikrát chcete a tolikrát se ono kouzlo znásobí (pro ony kopie můžete zvolit jiné cíle).

Za izzetského vůdce by se dalo považovat hned několik karet. Zaprvé drak Niv-Mizzet, the Firemind. Zadruhé Izzet Guildmage. Zatřetí Tibor and Lumia. A začtvrté by to mohl být Djinn Illuminatus.

Decklist

Samozřejmě vám předložím decklist, podle kterého by se dal složit izzetský balík. Zároveň zde popíšu zajímavé izzetské karty.

3x Electrolyze

Typická izzetská karta. Instant za jednu modrou, jednu červenou a jednu

libovolnou. Rozdělí 2 damage do libovolného počtu hráčů a / nebo bytostí a ještě k tomu si líznete kartu.

3x Izzet Guildmage

1x Niv-Mizzet, the Firemind

Tento 4/4 flying drak stojí dvě modré, dvě červené a dvě libovolné many. Jakmile si líznete kartu, Niv-Mizzet udělí 1 damage do cílové bytosti nebo hráče. Za tapnutí si líznete kartu. Rád bych dodal jen to, že je tato karta v Izzetu doslova smrtící, bohužel se tato vlastnost projevila na její peněžní ceně, která se pohybuje kolem 160 korun českých.

2x Wee Dragonauts

1/3 flying faerie wizard. Když zahrajete instant nebo sorcery, dostanete +2/+0 do konce tahu.

1x Tibor and Lumia

3/3 za dvě libovolné, jednu červenou a jednu modrou manu. Když zahrajete modrý spell, cílová bytost dostane flying do konce tahu. Když zahrajete červený spell, Tibor and Lumia udělí 1 damage do všech bytostí, které nemají flying.

2x Schismotivate

2x Leap of Flame

Instant za jednu červenou a jednu modrou manu. Oplývá schopností replicate, přičemž „replikejtvá“ cost je stejná jako mana cost. Cílová bytost dostane +1/+0, flying a first strike.

2x Goblin Flectomancer

2x Gelectrode

0/1 za jednu modrou, jednu červenou a jednu libovolnou manu. Za tapnutí hodí do

něčeho jeden damage. Když zahrajete instant nebo sorcery, můžete Gelectroda odtapnout. (Typický příklad oné potvory, která má ráda elektriku.)

1x Djinn Illuminatus

Tento 3/5 flying djinn stojí pět libovolných a dvě hybridní červeno-modré many. Dá všem instantům a sorcery, které zahrajete replicate, přičemž „replikejtvá“ cost se rovná mana costi.

3x Pyromatics

Instant za jednu červenou a jednu libovolnou manu. Udělí 1 damage do bytosti nebo hráče. Má replicate stejně jako jeho mana cost.

1x Shattering Spree

2x Siege of Towers

Sorcery za jednu červenou a jednu libovolnou manu. Replicate má stejně jako mana cost. Udělá z cílové hory 3/1 bytost, která ale pořád zůstává landem.

2x Gigadrowse

1x Quicken

2x Repeal

2x Steamcore Weird

3x Train of Thought

1x Ætherplasm

2x Petrahydrox

10x Mountain

10x Island

2x Izzet Boilerworks ■

Zdroj a obrázky: www.magiccards.info

Velmi důležitý objasňující doplněk

Stanislav Cepník st., Marek Procházka

Když jsem v jednom z minulých čísel *Camelotu* vzpomínal na dobu okupace, uvedl jsem jeden z příběhů s tragickým zakončením. Vycházel jsem ze svých vzpomínek (bylo mi tehdy necelých osm let), ze vzpomínek své matky a některých jejích přátel a především z Pamětní knihy obce Tlučné, kde byl zachycen tragický příběh podle vyprávění paní Uxové, příbuzné tvrdě postižené rodiny. Všechny zachycovaly hrozný následek, nezmiňovaly se o skutečných příčinách. Je tam i zásadní nesrovnalost mezi vzpomínkami části občanů a soudními protokoly a dalšími dokumenty. Ty jsem neznal, odhalil mi je v dopise pan Marek Procházka, vnuk popravených manželů Loudových. Osudy Loudovy rodiny jsou jasné, nejasnost či rozdílné pojetí se týká osoby viníka – udavače. Z obou stran jde o

něco nelogického, rozporné pojetí už nikdy nebude objasněno (událo se v r. 1944), vše ale mluví ve prospěch úřední verze.

Stanislav Cepník st.

Od pana Procházky jsem se dodatečně dozvěděl, že existují doklady a písemná svědectví o tom, že Vasil Louda, jeho otec Josef i mladší bratr Petr, byli členy rozsáhlé ilegální protifašistické skupiny ve Škodových závodech. Tato činnost byla prozrazena, a proto byli pronásledováni gestapem. Otec Vasil a jeho bratr byli zatčeni a odsouzeni k smrti o rok dříve, než se nacistům podařilo dopadnout i Vasilu. Ten byl sice stahující se smyčkou pronásledovatelů donucen ukrývat se, ale přitom udržoval spojení s dosud nezatčenými členy ilegální skupiny a společně pokračovali v protinacistické

záškodnické činnosti. Ven proto Vasil musel vždy vycházet jen v přestrojení. Podle svědeckých výpovědí některých občanů, kteří jej viděli, jeho přestrojení bylo sice poměrně dokonalé, ale poznat jej mohl ten, kdo znal dobře jeho charakteristickou chůzi, postavu a gesta. Takový člověk se bohužel našel a Vasil se stal jedním z 262 zaměstnanců Škodovky, kteří zaplatili životem za svoji činnost proti nacistům. Vasilova žena Marie, manželé Loužkovi a taktéž i jeho matka byli odsouzeni za svoje vlastní činy, kterými se stali nepřáteli Říše. V roce 1949 byl Vasilu Loudovi za zásluhy v boji za osvobození Československé republiky udělen prezidentem republiky Československý válečný kříž 1939 in memoriam. ■

Čechy za vlády Jiřího z Poděbrad

Anna C.

Historie vlády Lucemburků na českém trůně končí roku 1437, kdy náhle umírá císař Zikmund. Nastává otázka nástupnictví. Jelikož král neměl mužské potomky, odkázal trůn svému zeti Albrechtu II. Habsburskému, rakouskému vévodovi, dávnému odpůrci a nepříteli husitů a stoupenci velmi ostré protihusitské politiky. To vyvolávalo velké obavy v Čechách, zvláště u nižší šlechty, měšťanstva a části husitského panstva. Albrecht zvolila část panské jednoty. Albrecht byl v té době již králem německým a rakouským. V Čechách se proti němu zdvihá vlna odporu, a to nejen u výše zmíněných vrstev společnosti, ale i u lidu, zejména pražského. Než však mohlo dojít k otevřenému boji, zajistila si protihabsburská strana neomezenou moc. Jednotlivé krvavé boje vznikající v Čechách mají spíše charakter loupeživých přeпадů a plenění. Vše pak ještě dovršuje mor, jenž si vyžádal na padesát tisíc životů, jen v Praze umíralo přes sto lidí denně.

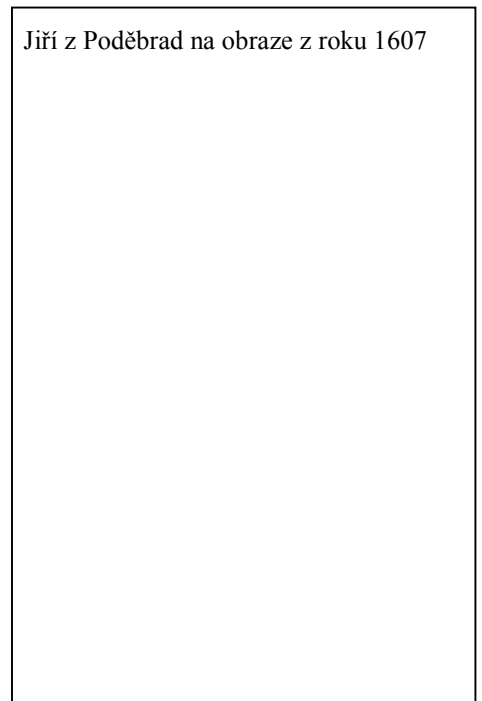
Albrecht se snažil získat na svou stranu tzv. vedlejší země Koruny české – Lužici a Slezsko. Jeho moc sílí, ale válka o trůn končí jeho nenadálou smrtí roku 1439, když se cestou do války proti Turkům nakazil v Uhrách úplavicí. Byl to nelidský fanatik přezdívaný Kladio kacířů.

Dědicem všech otcových hodností se stává Ladislav zvaný Pohrobek, narozený čtyři

měsíce po otcově smrti (roku 1440). Jelikož ani nemluvně ani vdova (Zikmundova dcera Alžběta) nemohou pomýšlet na obhajobu trůnu, rozhlížejí se čeští stavové po novém králi. Bylo dohodnuto, že svobodnou volbu vykoná 46 volitelů, k nimž byl přibrán i kališnický arcibiskup Jan Rokycana. V tomto volitelském svazu měli početní převahu rytíři a měšťané. Nejprve padla volba na bavorského vévodu Albrechta, ten ji však nepřijal. Nastává čtrnáctileté bezvládní charakterizované velkými rozbroji doléhajícími hlavně na bedra poddaných. Vytvořily se dva velké politické tábory – na jedné straně katolický v čele s Oldřichem z Rožmberka a na druhé straně důsledně kališnický, jehož kandidátem byl Polák Kazimír.

Kdo byli kališníci? Vystupovali proti katolické církvi a proti papeži, odsuzovali množství dogmat a církevních řádů. Odpírali církvi právo vládnout pozemkovým majetkem, kněží mají žít životem Kristovy církve. Hájili přijímání pod obojí, proto byli nazýváni utrakvisty. Jejich symbolem byl kalich (z něho bylo podáváno víno symbolizující Kristovu krev) a měli další odlišnosti, například při bohoslužbě. Katolická církev požadovala, aby se kališníci bezvýhradně začlenili do církevní soustavy a podřídili se jí. Rozdíl byl i v otázce volby arcibiskupa – u katolíků jej potvrzuje papež, u kališníků

Jiří z Poděbrad na obraze z roku 1607



samo kněžstvo, například Jana Rokycanu papež nikdy neuznal.

Přítrž feudálním rozbrojům a politickým intrikám nemohli učinit ani tzv. landfrídy, politické svazky určitých stavů působící na určitém území, obvykle v krajích. V jejich čele stáli volení hejtmani a rada. Do čela východočeských landfrídů, jejichž síla velice rostla, byl roku 1444 postaven mladý příslušník panského rodu, ►

obratný politik Jiří z Poděbrad. Na svou stranu získával nové a nové spojence, až byl vytvořen celozemský politický svaz, tzv. Jednota poděbradská.

Výrazem tužeb širokých lidových vrstev po spravedlivém králi byly různé legendy a pohádky. Legendární postavou byl „stadický král“, starý sedlák Jakub, který se objevil u Stadic, kam dávná pověst klade původ Přemysla Oráče, a prohlásil se za selského krále. Blouznil, že ho posílá sám svatý Václav. Stadice se na čas staly jakýmsi poutním místem, kam putovaly tisíce poutníků, hlavně poddaných, z celých Čech a dokonce i z ciziny. Ukázalo se, že stařec je uprchlý poddaný z Teplicka a páni ze Stadic tvrdě zakročili v obavách z organizování lidu. „Krále Jakuba“ chytily, uvěznil, ale nakonec propustili jako neškodného blázna. Pak se stopa po něm ztrácí.

Jiří z Poděbrad se narodil roku 1420 snad v Poděbradech (není to zcela jisté, přestože se na poděbradském hradě ukazuje jeho rodná síň!) asi sedmnáctiletému otci pocházejícímu ze šlechtického rodu pánů z Kunštátu a Poděbrad a neznámé matce. O jeho dětství máme málo zpráv. Brzy osiřel (jeho otec zemřel velmi mladý) a byl vychováván příbuznými. Výchovou získal přesvědčené češství. Jako velmi mladý se pravděpodobně zúčastnil bitvy u Lipan, ale zřejmě na straně panské jízdy jako příslušník bohaté aristokracie. Měl velké předpoklady pro rychlý vzestup – byl energický, ctizádnostivý, pracovitý, cílevědomý a uměl být i tvrdý a nelítostný. Už v sedmnácti letech zasedal v lavici soudců a postupně u něho následovala strmá kariéra.

Roku 1448 získává Jiří Poděbradský klíčové postavení v zemi a začíná se titulovat zemským správcem, když při střetnutí dvou nejsilnějších šlechtických skupin – rožmberské a poděbradské – dobyl Prahu. Znamenalo to rozhodný krok k demokratizaci městské správy, posílilo se postavení kališníků a katolictví preláci začali houfně opouštět Prahu.

Za zemského správce byl Jiří z Poděbrad oficiálně uznán roku 1452. Získává si důvěru jak pánů, tak i měšťanů. Tím končí krvavé období feudálních rozbrojů a je zabezpečen klidný rozvoj země.

Jiří z Poděbrad si klade za úkol opatřit české koruně krále. Je rozhodnuto o kandidatuře Ladislava Pohrobka. Roku 1453 probíhá slavná korunovace, ale jako skutečný vladař působí Jiří z Poděbrad, jeho vliv na zemskou vládu je obrovský. Královské sídlo je přesunuto do Prahy, která se měla stát středem spojených habsburských držav s úřední řečí češtinou. Tou mluvil Jiří z Poděbrad a učil se jí i

mladický král. Ten však dává najevo svou nechuť ke kališníkům a chce posílit postavení katolické církve.

Nastává rozmach české centralizované monarchie, upevňuje se královská moc, a to i ve vztahu k vedlejším zemím – Moravě, Lužici a Slezsku, jejichž vztah k Čechám se v době husitské uvolnil, takže byly součástí české koruny pouze formálně. Česká feudální monarchie se začíná vracet do svých někdejších hranic. Jiří z Poděbrad se také snaží vyčistit český stát od cizích lén (například severozápadní Čechy byly prostoupeny zejména saskými lény, a to vedlo k nebezpečí, že tato území budou odtržena od českého státu).

Jiří má z těchto činů i velký osobní prospěch – postupně se velmi obohacuje a jeho rodová država neobyčejně roste. K poděbradskému panství připojuje rozsáhlé majetky ve východních Čechách a rozhojňuje je o Kladsko a část Slezska. Stává se nejmocnějším a nejbohatším feudálem. S mladým králem zachází velmi obratně, ale přesto mezi nimi panuje určité napětí, které po smrti Ladislavově dalo podnět k podezření, že Jiří dal krále otrávit.

Ladislav Pohrobek, pravnuke Karla IV., byl mladík legendárně krásného zjevu. Pro jeho mládí mu říkali „král Holec“. Za jeho panování (řízeného Jiřím z Poděbrad) byla v Čechách relativní hospodářská prosperita. Připomeňme si rčení, že za krále Holce byla „za groš ovce“, přičemž nádeník tenkrát vydělal denně dva groše, sluha sto deset grošů ročně – a za jeden groš se dalo skromně žít jednomu chudému člověku. Za rozkvět patří zásluhy hlavně zemskému správci.

Mladý král zemřel náhle, když se chystal k sňatku s francouzskou princeznou. Stále se věřilo v násilnou smrt a ta byla přisuzována Jiřimu z Poděbrad, který údajně toužil po koruně. Chyběly ale důkazy. Záhada byla objasněna až roku 1985, kdy byly ostatky krále vyzvednuty z hrobky českých králů v kryptě Svatovítského chrámu. Nejdříve se soudilo na mor, ale prof. Vlček jasně dokázal, že se jednalo o jednu z forem zhoubné leukémie, kterou samozřejmě středověk neuměl poznat. Teprve tehdy byl Jiří z Poděbrad definitivně očištěn z nařčení.

České země byly opět bez panovníka. České stavy odmítají kandidaturu zahraničních uchazečů, aby se zase nezdvihlo lidové hnutí, a roku 1458 je na Staroměstské radnici zvolen králem Jiří z Poděbrad.

Letopisec píše: „A z toho byla veliká radost věrným Čechům a mnozí sú plakali pro radost..., že sú již vyšli z moci

německých kráľuov, kteří sú myslili zlé učiniti lidu českému.“

Pro Jiříka hlasovali i členové katolického panstva, které Jiřík získal ústupky, sliby a dary. V Uhrách si šlechtici zvolili za krále Matyáše Korvína, jemuž Jiří zasnoubil svou dceru, která však brzy zemřela. Později z nich byli vzhledem k Matyášově rozpínavosti velcí nepřátelé.

Jiří měl neknižecí, nekrálovský původ, tedy vlastně (i přes své bohatství) nízký. Jeho volby se nezúčastnili zástupci vedlejších zemí, ti to těžce nesli. Musel proto velmi zápat o to, aby došel uznání i u nich. Všechny země Koruny české byly sjednoceny až po dvou letech, a tak se po dlouhých desetiletích mohla česká monarchie těšit z klidu a rozvíjet se.

Jiří byl velmi obratný diplomat. Vedl jednání v zahraničí, protože se proti němu stavěli císař i papež. Papež se proti němu zpočátku nestavěl otevřeně nepřátelsky, protože se domníval, že bude v Čechách možno znovu zavést úplné panství katolické církve. Jiří se totiž při své korunovaci tajným slibem zavázal, že papežské kurii (tj. stolicí) pomůže v boji proti českému kacířství. (Ve středověku nebylo nic horšího než kacíř, tedy odpadlík, kdo se odchýlil od církevního učení, protože církev vyžadovala poslušnost, existovala jediná cesta ke spáse.)

Tato tajná dohoda byla však formulována velmi mlhavě, takže si ji každá strana vykládala po svém. Papež ji chápal jako návrat do lůna církve, Jiří naopak boj proti kacířům chápal jako boj proti sektám, nikoliv proti kališníkům. Vystupoval proti radikálům, kteří byli proti dvojí víře. On byl králem „dvojího lidu“, byl tedy pro jakousi střední cestu.

Několik let se odkládala cesta českého poselstva do Říma, kde měl být složen slib poslušnosti. Papežům poměr k Čechám byl naoko přátelský, ale když se ukázalo, že se Jiří nehodlá podrobit papežské svrchovanosti a že se nehodlá zřici kališnické církve, došla papežská kurie k přesvědčení, že je nutno krále-kacíře sesadit a pokořit.

Napětí mezi Římem a Prahou trvalo čtyři roky. Roku 1462 přichází do Říma české poselstvo vedené Václavem Korandou mladším, kališnickým kazatelem. Češi se snažili udržet kompaktní jako základ vztahů k Římu. (Jednalo se o uznání jediného ze čtyř pražských artikulů, tj. o přijímání pod obojí, tedy i o přijímání vína symbolizujícího krev Páně i pro laiky, tedy nejen pro kněze.) Papež kompaktní ruší s tím, že platila jen pro generaci husitů. Naproti tomu Jiří z Poděbrad je jednoznačně hájí. On byl vychován ve ►

víře ke kalichu a nedává se papežem zastrašit. Papež Pius II. (Eneáš Sylvius Piccolomini, známý odpůrce husitů) prohlašuje, že kdo se hlásí ke kompaktátům, je kacíř. Tedy i český král.

To znamená válku Říma proti Čechům a přípravu nové křížové výpravy. Protože papež nemůže získat křížáky za hranicemi, obrací se do Čech a snaží se vzkřísit někdejší panskou jednotu, neboť je zřejmé, že za Jiřím z Poděbrad stojí především nižší šlechta a města.

Katolické panstvo vytváří roku 1465 na Zelené hoře u Nepomuka tzv. Jednotu Zelenohorskou jako výraz odboje proti králi. Roku 1466 prohlašuje papež Jiřího za kacíře a za sesazeného krále zbaveného majetku. A tak jsou Čechy opět terčem loupeživých nájezdů, přepadů a zhárství, vypalování, obchodní blokády. Několik let klidu zase vystřídalo krveprolití.

Jiří se snaží dosáhnout za každou cenu smíření, chce zabránit uherskému králi Matyášovi Korvínovi vstupu do řad křížáků, činí ústupky, ale na jaře 1468 vpadá Matyáš v čele křížáků na Moravu. Jiří se do poslední chvíle považuje za krále dvojího lidu a usiluje o dohodu. V nejtěžší chvíli, kdy jsou Čechy opět dějištěm krvavých válek, Jiří z Poděbrad v březnu 1571 umírá.

Jak tuto mimořádnou osobnost hodnotit? Odmítáme romantickou idealizaci Jiřího z Poděbrad jako husitského krále. (K tomu

ostatně dospěl i Alois Jirásek, když nedokončil svého *Husitského krále*, protože studiem pramenů poznal rozpornost této postavy a byl rozčarován.) Velice si však ceníme snah Jiřího z Poděbrad sdružovat evropské panovníky, jeho výzev k dosažení a udržení světového míru. Jeho mírové plány v podstatě předznamenávaly budoucí OSN. Navrhoval vytvořit nadstátní organizaci, která by respektovala rovnost členských států, v případě ohrožení předpokládal společnou účinnou obranu. Zamýšlel dokonce zřídit mezinárodní soudní dvůr i jednotné světové právo i nadnárodní regulaci trhu. Vypravoval poselstvo za hranice, jedno například vedl jeho švagr Lev z Rožmitálu. To podniklo okružní cestu po Evropě popsanou Václavem Šaškem z Bífkova, jehož paměti posloužily A. Jiráskovi pro knihu *Z Čech až na konec světa*.

Jiří z Poděbrad nebyl žádný lidumil, byl to mocný český feudál s protilidovým postojem. Ač kališník, vystupoval proti jednotě bratrské, která se na základě myšlenek svérázného jihočeského myslitele Petra Chelčického (traktáty *O trojím lidu*, *O boji duchovním*, dílo *Sieť viery pravé*) ustavila roku 1457 v Kunvaldu pod Orlickými horami. Jejím zakladatelem byl Řehoř Krajčí, synovec Jana Rokycany. Vznikla jako třetí náboženská organizace (proti katolíkům a

kališníkům). Zpočátku to byla vlastně sekta, jejími stoupenci byli poddaní nebo drobní řemeslníci. Chtěli se řídit Biblií, doporučovali dobrovolnou chudobu, neuznávali zastávání veřejných funkcí, odmítali soudy, úřady, přísahy, ale i vzdělání. Byli jen pro jednoduchou manuální práci. Postupně se ale jejich názory mění. Odklánějí se od prvotních zásad, uznávají vzdělanost (viz. Komenský) a přijímají mezi sebe i šlechtu. K jednotě bratrské patřil i rytíř Jan Paleček, oblíbený šašek Jiřího z Poděbrad. Po smrti Jiřího z Poděbrad se na čas ujímá vlády královna Johana, jeho druhá manželka (první žena mu zemřela mladá). Zatímním správcem se stává syn Jindřich, ale nebylo možno držet trůn dědičně, jelikož žádný ze synů se nenarodil v době jeho kralování, nebyli to tedy synové království. Proto se obrací s žádostí na Kazimíra, polského krále z rodu Jagellonců, aby vyslal do Čech svého syna Vladislava.

A to už představuje další kapitolu našich dějin.

Doporučená beletristická díla: A. Jirásek: *Husitský král*, A. Jirásek: *Maryla*, A. Jirásek: *Z Čech až na konec světa*, B. Říha: *Poděbradská trilogie* (*Přede mnou poklekni*, *Čekání na krále*, *A zbyl jen meč*), J. Volfová: *Dějiny a mýtů hrátky ošidné*, 2007 (kapitola 22. o Matyášovi Korvínovi) ■

Knihy:

- *Československá vlastivěda díl II. – Dějiny svazek I*, Orbis Praha 1963
- P. Hora: *Toulky českou minulostí II. díl*, Práce 1991

Americké mytologie – Část třetí

Pokračování severoamerické mytologie

Stanislav Cepník st.

Jihovýchod a Florida

Na březích řek Flint a Coosa a Talapoosa a Chattahoocee žili v chatrčích z proutí omazaných směsí hlíny a rozsekané slámy Kříkové. Jejich náčelníci a kouzelníci měli větší kruhové chatrče. V těch největších se konaly slavnosti a porady.

Kříkové společně obdělávali půdu, sklízeli úrodu, hledali ptačí a želví vejce a chystali zásoby na zimu. V zimě pletli rohože, košíky, vyráběli hliněné nádoby pestře zdobené i bez ozdob.

Zpívali, vyprávěli si pohádky a pověsti, těšili se na návrat slunce a uctívali oheň, po slunci nejposvátnější. Ten uhasinal jen

jednou v roce před puskitou, slavností úrody.

Začal další rok. Lidé dělali na polích, chránili se před zlými i dobrými duchy, lovíli, vyráželi za skalpy, jedli jelení maso, aby byli hbití, nejedli medvědy a drůbež, aby nezlenivěli. Snědením srdce nepřítel nebo soka získávali jeho odvahu.

Muži umírali v bojích nebo na lovu, méně už doma. S pohřby, pokud se konaly, byly spojeny obřady odstupňované podle toho, jak nebožtík zemřel.

S bělochy vycházeli v míru, někteří přistěhovalci si brali za ženy dcery indiánských náčelníků. Z takového manželství se narodil McIntosh, mišenecký

náčelník Kříků. Stal se náčelníkem v době, kdy Američané odkoupili od Španělů kříckou vlast a rozhodli se indiány vystěhovat. Náčelník kývl, protože věděl, co by indiány potkalo. Jeho bratři to ale považovali za zradu a zabili ho (1825). Za rok se Kříkové stejně museli vystěhovat na západ do indiánského teritoria.

Čerokiové žili u řek Savannah a Tuckasegee a Tenesee. Byli to rolníci, žili poklidně i potom, co do jejich vlasti přišli běloši. Dali jim své dcery, pole, loviště, bojovali v jejich bitvách, ale nakonec i oni byli vyhnáni na západ. ►

Na Floridě žili Seminolové. Pocházeli z kríckých kmenů. Ti utekli před bělochy na jih. Kríkové, kteří vytrvali, jim nadávali „zběhové“, „odštěpenci“ – Seminolové. Oni si sami říkali Ikaniúksalgi – „lid z poloostrova“.

V pralesích nepřístupné Floridy bylo klidněji než na severu. Španělů tam bylo málo a nechovali se k indiánům nejhůř. Proto sem utíkali i jiní indiáni, i otroci z plantáží. Pracovali na indiánských polích a bojovali po boku indiánů v jejich válkách.

Američané, kteří po Floridě zatoužili, nakonec porazili španělsko-indiánské jednotky, Florida byla připojena k Spojeným státům, následovaly dohody, Američané je však nedodržovali a chtěli indiány přesídlit na západ. Indiáni se bouřili, útočili, ustupovali, prohrávali, ale nevzdávali se. Většina Indiánů přišla o život. V roce 1845 zůstalo na Floridě asi tři sta Seminolů. Skrývali se v bažinách a živořili. Američané už je nechali být. Zbylo jen několik seminolských potomků na jihu.

Seminolská pověst o stvoření lidí

Když velký duch stvořil zemi, dal před sebe hromádku člověčiny a začal tvořit člověka. První se mu nepovedl. Byl bledý a nemocný – byl to běloch. Druhému přidal barvu, ale ani ten se mu nelíbil – byl černý. Teprve potřetí byl se svým dílem spokojený – stvořil indiána.

Potom vzal velký duch truhlice. Do jedné dal knihy, papír, pera, kompasu a různé přístroje, do druhé lovecké a válečné zbraně, pastí, nože a čelenky, do třetí motyky, rýče, kladiva, sekery, vědra a biče.

První stvořený, běloch, si vybral jako první. Vybral si truhlici s náradím chytrých. Indián nedodržel pořadí a vybral si bednu se zbraněmi a loveckými potřebami. Velký duch z toho měl radost, protože měl indiána nejraději. Na černocha zbyla bedna s náradím, proto musel od té doby jenom dřít a otročit.

Jak se ale ukázalo, ani indiánovi jeho bedýnka celkem nepomohla.

Kalifornie

Nádherná příroda, ale tu představuje jen úzký pruh oceánské nížiny při moři na západě. Jinak je to suchá a skoupá krajina: nekonečná náhorní plošina s neplodnou prosolenou půdou a nedostatkem vody na západě, jižněji zvlněné písečné moře se skoupými ostrůvky kaktusů a juky, ještě dál na jih pusté hory. Američané tuto oblast koupili od Mexika za směšnou

Potomci indiánů z kmene Čerokí

částku. V té době už však začínalo být odkrýváno nesmírně bohaté podloží.

Na tomto území žilo asi padesát indiánských kmenů ze sedmi jazykových skupin (Madokové, velké skupiny rodiny Dené, kmeny patřící k Aglonkinům – a další a další, na jihu šošonské kmeny jazykové skupiny Uto-Aztéků – Šošoni, Komančové...). Jsou to malé kmeny, pestrá směsice jazyků, skromné a mírumilovné. Mají svérázné zvyky, minulost je odlišuje, mají ale společný životní úděl. Je to nejprimitivnější indiánská kultura.

Obživa je těžká, hledají. Občas se tam rozmnoží králíci, v lesnatých oblastech někdy jeleni. Lov je obtížný a primitivní, i čekání, nahánění do léček. Kmeny žijící v oceánu a břehu Sacramenta chytají ryby. Od léta do podzimu se rodiny toulají krajem. Majetek nemají, jen nejnütnější nářadí a nádoby. Hledají to, co se dá jíst.

Mají radost i z hlemýžďů, želv, také z hmyzu, ale největší z žaludů.

Spí pod širým nebem, pokud se někde na čas zastaví, budují si na ochranu před sluncem jednoduché přístřešky. Nosí jednoduché bederní zástěrky.

Do zimy nasbírají vrchovité koše zásob a vracejí se do zimního sídliště. To si budují v údolí blízko vody. Obydlí jsou prostorná, vždy pro několik rodin, uprostřed sídliště je bytelná a velice prostorná stavení, jakási jejich „radnice“ a zároveň i kostel.

Do místnosti se vejde až sedm set lidí. Je určena pro porady, slavnosti, tance... Rada starších volí náčelníka, ale pokud se ukáže, že jeho příkazy nejsou moudré, své postavení ztrácí.

V zimě indiáni pletou koše zdobené ornamenty, z trávy a kořínků vyrábějí nádoby, zásobníky na potravu... ►

– a úzkostlivě se snaží, aby jim zásoby potravy vydržely do jara.

Ve společenských domech zpívají za doprovodu píšťal, bubnů a chřestidel.

Každá vesnice má jiné písně, jiné tance, jiné hry. Mají krásná slavnostní roucha a rituální čelenky, tančí na počest svých zvířecích patronů a božstev, aby byl urychlen příchod jara.

Do jejich života zasáhli v roce 1770 misionáři, františkáni. Vybudovali misijní stanice (pozdější města San Francisco, Santa Fé...) a „obraceli“ indiány na křesťanskou víru. Nepoddajné pobili, ostatní pokřtili a donutili je pracovat.

Přišly nemoci (tuberkulóza, černé neštovice, úplavice...), hlad a smrt. Z novorozeňat nepřežila třetina, někde dokonce polovina.

Ještě větší pohromu však znamenalo objevení zlata. V 70. letech 19. století zbylo z někdejších 130 000 původních obyvatel Kalifornie pouhých 20 000.

V oregonských rezervacích byli umístěni Modokové vedle jejich mnohem silnějších nepřátel – Klamathů. Když bylo soužití nemožné, Modokové utíkali, byli vraceni, bojovali, ztráceli životy, prohrávali... Ostatní kalifornské kmeny měly o něco méně krutý osud, ale skončily podobně.

Tak skončila nejprimitivnější kultura severoamerického kontinentu – jako všude jinde „ve jménu civilizace“.

Mytologie severoamerických indiánů – souhrn

Je to přepestrá a přebohatá oblast. Podat její obraz je nevděčný úkol, zvláště když je pro informativní seznámení malý prostor.

Severoameričtí indiáni jsou **animisté**.

Věří, že všechno, co se pohybuje, je také oživeno. Nejtypičtější mýty se zabývají činností bohů, stvořením vesmíru a lidí, smrtí, zvířaty, rostlinami. Všude číhají duchové, nejen ve stromech a zvířatech, ale třeba i v kameni, v holi...

Mýtus kdysi udržoval harmonickou rovnováhu v životě kmene, indiáni se snažili žít v harmonii s přírodou, s níž byli bezprostředně spjati, na níž byli existenčně závislí.

Mýty sloužily i k zábavě, ukrácení času, výchově, přinášely mravní ponaučení... Jejich vypravěči byli většinou stařešinové. Vyprávěli je po celý rok.

Protože indiáni neměli psané jazyky, jejich příběhy začali zapisovat až po roce 1830 Evropané, kteří cestovali k jednotlivým kmenům. Řada příběhů existuje s malými obměnami po celém kontinentu. Do těchto příběhů je řazeno prakticky všechno: leknín, kolem něhož veslují, je hvězda spadlá z nebe, Mléčná dráha je sníh, který si medvěd Wakinu oklepe z kožichu, když přechází přes Most mrtvých do věčných

Indiáni z kmene Seminolů

lovišť. Sedm ubohých chlapců, kteří ve světě mrzli a hladověli, bylo proměněno v hvězdy, Plejády.

Většina indiánských národů uznává jednoho nejvyššího boha nebo ducha. Má nejrůznější jména, nám je z četby snad nejznámější Gitchi Manitou – Velký duch (bůh) Aglonkinů v severovýchodní Kanadě.

Hvězdy jsou personifikovaní hrdinové, kteří loví na nebi, hrom, vítr a blesk žijí v lidské podobě, ale mohou se proměňovat i ve zvířata.

Bouře je způsobena údery křídel hromového ptáka, vše, co zasáhne jeho blesk, získá duchovní moc. Tomu je třeba se vyhýbat a uctívat to.

Hrdinové, kteří dokáží i nemožné, jsou buď polobozi, nebo i obyčejní smrtelníci, kteří přestáli určité zkoušky. (Přivádějí

třeba ze světa mrtvých zpátky na zem zemřelou ženu.)

V mýtických dobách očistili polobozi zemi od pradávňích monster.

Moc komunikovat s bohy a duchy a zprostředkovat styk mezi nimi a duchy má pouze šaman. Tím se mohl stát jen ten, kdo byl „povolán“, prošel náboženskými zkušenostmi a byl zasvěcen do mystérií. Kdo toto vše neměl, mohl se stát jen medicinmanem – pomocí zvláštního rituálu mohl uzdravovat. Onen svět, Věčná loviště (název od préríjních indiánů) je místo pokoje a štěstí, oplývající nadbytkem divočiny.

Indiánské kmeny většinou neznají podsvětí ani peklo, proto je smrt neděsí. Jen se odeberou do duchovního světa a tam pokračují v životě jako na zemi.

I smrtelníci tam mohou cestovat s pomocí polobohů či magických prostředků. Muži z horního světa mohou sestoupit ►

na zem a zplodit s pozemšťankou dítě. Pak si berou oba nahoru, pokud tam ale žena poruší nějaké tabu, musí se i s dítětem spustit po laně dolů na zem...

Obřadní oděvy, zejména náčelníků a válečníků, jsou určovány mýtickými zvyklostmi nebo náboženskými představami. Pěřové pokrývky hlavy se zhotovovaly většinou z orlích per, jiné ozdoby hlavy z kůže a rohů bizonů. Ozdobné košile i pomalování lidí a koní atd., to vše mělo mýtický význam. Ozdoby vyráběly kmeny z toho, co měly k dispozici.

Totemové kůly nesou zobrazení mýtických bytostí, které pomohly kmenu. Vztyčují se také k uctění památky zesnulých, pak stojí obvykle vedle hrobu náčelníka. Staví je obvykle syn a nástupce náčelníka.

U některých kmenů (Čipvejevové) mají značný význam obřadní tance. Nejdůležitější je midewiwin, medicínský tanec, kolektivní náboženský obřad. Tance se ale mohli zúčastnit pouze zasvěcení. U různých komunit mají tance různou podobu.

Při mnoha obřadech jsou nošeny masky. Ty znázorňují nadpřirozené bytosti s velkými léčivými účinky. Jsou zhotovovány speciálním způsobem.

Hluboce zakořeněné bylo přesvědčení, že lidé jsou obklopeni dobrými i zlými duchy zasahujícími do jejich života. S těmito bytostmi mohl člověk navázat a upevňovat vztah. Půdou, meditací, sebemučením, zařikáváním, amulety atd.

Zvířata

Jsou často nejdůležitějšími postavami pověstí, projevují se i jako tvořivé kosmické síly, mají své náčelníky, konají shromáždění, žijí v chatách nebo stanech, často se mísí mezi lidi a mluví jejich jazykem. Dokonce se mohou ženit a vdávat s lidmi, jejich děti pak mají lidský rozum a sílu zvířete. Zvířata mnohdy ztělesňují i určité charakteristické rysy a vlastnosti. Želva např. ztělesňuje nepřekonatelnou pomalost, králík, srnec a liška zase rychlost. Tyto typy spolu závodí, obvykle vyhrává ten, kdo se poctivě snaží, a ne ten, kdo se jen vychloubá. Zvláštní postavení má medvěd považovaný za příbuzného člověka. Dokáže rozumět lidské řeči i řeči jiných zvířat.

Ještě chci uvést jeden důležitý prvek indiánského světa. Ve většině kmenových kultur najdeme **potní chaty**. Na dřevěný rám se napne kůže nebo jiný materiál a pálením polen a střikáním vody na horské kameny se uvnitř zahustí vzduch. Jde tu o kombinaci čtyř vesmírných živlů – země, vody, vzduchu a ohně. Tato posvátná

Indián z kmene Modoků skalpuje vězně.

struktura je pro americkou domorodou kulturu významná i dnes.

Obřad potní chaty má očistit tělo, mysl a navodit spojení s bohy. S potem odcházejí z těla toxické látky. Bubny či zpěv vedou k soustředění mysli. Po této dvojí očištění je možné navázat kontakt s duchy.

Prostřednictvím potních chat se medicinmani (šamani) obraceli k nejmocnějším duchům vesmíru v těžkých dobách s žádostí o pomoc.

•••

Mýtus hrál v minulosti nejen v Severní Americe, ale i v ostatních světových kulturách významnou úlohu téměř ve všech oblastech života, v pohledech na účel, smysl a směr vývoje světa. K významným zásahům do kmenového a rodového společenství došlo po kolonizaci Ameriky. Stávající myšlenkový systém byl částečně zničen, částečně pozměněn. Hodně změn přineslo prokazatelně křesťanství, ale smysl a jádro celého

tohoto systému nezanikly, jen se posunuly a částečně změnilly podobu.

•••

Přehled jakékoliv mytologie by neměl být jen seznámením s pestrými příběhy, pohádkami, ale spíše by měl vést k pochopení prastarého poznání a moudrosti. Jak k tomuto přistoupíme, to záleží jen na nás.

•••

Než se definitivně rozloučíme se Severní Amerikou, podívejme se ještě na několik příběhů bez ohledu na místa vzniku některých z nich.

Velký náčelník (Jakimové)

Velký náčelník už nechtěl být sám na nebi. Svět dole byl pokrytý vodou, proto tam nebyl žádný život.

Velký náčelník přišel k vodě, dělal z bláta velké hroudy a házel je do ní, až se vytvořily velké hromady země. Některé vyrostly tak vysoko, že se jim vrcholky ►

pokryly ledem. Brzy pak začaly na velkých hromadách půdy růst stromy a tráva.

Pak vytvořil z bláta člověka. I ten ožil. Velký náčelník mu řekl, aby lovil ryby a sbíral v lese potravu. Člověk si po krátké době stěžoval, že je sám. Velký náčelník mu tedy vytvořil ženu, naučil ji sbírat bobule, péct ryby a šít oblečení.

Jednou měla žena sen, který v ní podnítl touhu potěšit manžela ještě víc. Pomodlila se k Velkému náčelníkovi, aby jí pomohl – a on jí dal dar mít děti. Žena potom učila své potomky všem svým dovednostem.

Lidí přibývalo, byli chtiví a závistiví a začali se mezi sebou hádat. Matka Země se rozzlobila a zatřásla divoce horami. Z hor se zřítily velké skály a pohřbily mnoho lidí. Zbylí lidé viděli, co zavinili. Běželi k horám hledat své milé, ale ti byli do jednoho mrtví.

Lidé dlouho truchlili, pak se vrátili zpět ke své práci, k svému životu. Někteří se vrátili k horským hrobům. Říkali, že slyšeli smutně volat duchy pohřbených.

Mnozí šli za Velkým náčelníkem, aby odstranil spadlé skály a dovolil duchům vrátit se mezi své. Na to neodpověděl, ale přikázal jim, aby dělali to, co je naučili jejich předkové, a předávali to svým potomkům. Jedině tak jednou otevře Velký náčelník hroby a dovolí duchům zemřelých návrat.

Zvědavý kojot (Hopiové)

Kojot marně sháněl celý den potravu. Vyhladovělý se obrátil o pomoc k orlovi. Orel by svým zrakem a on svým čichem vyhledávali kořist, ulovili ji a oba se nasýtli. Orel byl skeptický, ale souhlasil – ani on totiž neměl mnoho loveckého štěstí. Při lovu narazili na vesnici duchů. Stáli na kopci a pozorovali dění ve vesnici. Duchové se shlukli kolem dvou beden a pootevřeli je. Z jedné vycházelo větší světlo, z druhé menší.

Kojot chtěl pro sebe bedny ukrást, orel si je chtěl pouze vypůjčit. Přeletěl nad vesnicí duchů a všiml si, že duchové bedny jenom pootevřeli, aby jejich obsah neuprchl. Kojot zapomněl na hlad, tak byl zvědavý na to, co je v bednách. V noci orel bedny přinesl, v každém pařátu jednu. Kojot se nabídl, že cestou domů ponese

bedny sám. Orel to připustil s podmínkou, že pokud nebudou doma, kojot bedny neotevře. Kojot to svatosvatě slíbil, ale jak měl bedny, hned je otevřel. Slunce i měsíc okamžitě vyletěly do nejvyšší části oblohy.

„Teď budeme vydáni slunci a měsíci na milost, ty blázne,“ plísnil orel kojota. „Budeme moci lovit jen tehdy, když nám podle své vůle poskytnou dostatek světla.“ To nebyly všechny potíže. Kromě libovolného přísunu světla se obě božstva také rozhodla stvořit studenou a potměňlou zimu.

Vlci a jeleni

Jednou se na břehu řeky Nass sešli vlci z celého kraje, aby si společně ukrátili dlouhou chvíli. Zpívali táhlé vlčí písně, ale byla to taková hrůza, že si všechna lesní zvířata zacpávala uši a utíkala pryč. Některé ryby se zavrtaly do písku a pod kameny. Lososi hledali úkryt před křikem na břehu, až přeskočili peřeje i vodopády a plavali proti proudu (tehdy se prý losos naučil skákat přes peřeje a zdolávat každou překážku).

Ani slunce vytrávil nesneslo. Ulehlo a zahrabalo se do červánků, aby nic neslyšelo. Jen luna si přišla poslechnout – a vlci zdvojnásobili své úsilí.

Když od vytrávil ochraptěli, začali staří vlci vyprávět o dávno minulých hrdinských činech, potom i o svých bojích a ukazovali vlčatům své jizvy. Noc rychle uběhla a pára, která začala vystupovat nad řekou, ohlašovala nový den.

V tu dobu přiskákali na druhý břeh jeleni. Když slyšeli vlčí historky, zasmáli se. To vlky popudilo a ohradili se, ale jeleni se smáli dál. V husté mlze se vlků nebáli.

Slunce mlhu brzy rozehnal. „Jeleni!“ křičeli vlci. „Ani se neumíte pořádně smát. Podívejte se! Ha, ha, ha“ – a cenili své tesáky.

„Mmm, mmm, mmm,“ smáli se mumlavě jeleni. „Když se chcete pořádně zasmát, musíte otevřít tlamu,“ volali vlci. Jeleni tedy ukázali skoro bezzubé dásně.

„To bude snadná kořist,“ napadlo vlky a začali plavat k jelenům na druhý břeh. Jeleni se rozprchlí na všechny strany, ale vlci jejich stopu neztratili a s vidinou snadné kořisti je pronásledují dodnes.

Létající duchové oblohy (Seminolové)

Skupinka pěti nesmírně zvědavých mladých mužů si kladla otázky o svém světě, na které nedovedl nikdo ve vesnici odpovědět. Často pozorovali oblohu a rokovali. „Jak je to vlastně s létajícími duchy oblohy?“ Na to by mohl odpovědět Veliký duch. Rozhodli se vydat se za ním na oblohu. Došli až na konec země, přehodili přes okraj své vaky, a když viděli, že se vznášejí ve vzduchu, skočili za nimi.

Dlouho chodili po obloze a hledali Velkého ducha. Nakonec našli chatrč a v ní stařenku. Když jí řekli, koho hledají, poradila jim, ať na něho počkají u ní.

Oni však byli netrpěliví a šli hledat dál. Dorazili ke skupině andělů hrajících stejnou hru, jaká se hraje i ve vesnici. Na výzvu andělů hráli také. Po skončení hry se dva muži rozhodli stát se anděly.

Objevil se Veliký duch, aby jim splnil jejich přání. Uvařil v kotli s vodou oba muže až na kosti. Ty pak vyndal a znovu je složil – a kosti se proměnily v anděly.

Zdalo se, že zvědavost ostatních mužů týkající se tajemství života je ukojena. Veliký duch se jich zeptal, co ještě chtějí vědět o životě. Nechtěli už nic, chtěli jen domů.

Veliký duch jim přikázal usnout. Probudili se ve své vesnici. Náčelníkovi vesnice se ulevilo, že už nechtějí znát žádná velká tajemství.

●●●

Touto pověstí končíme letmý pohled do světa severoamerických indiánů. Jistě je neúplný, ne vždy systematický, výběr je individuální a je zaměřený především na kratší a méně známé příběhy. Zájemce by měl vyprovokovat k důkladnějšímu osobnímu seznámení. (Řada příběhů má nejrůznější varianty.)

●●●

Pozn.: Nevádím ani nevysvětluji to, co je většinou v obecném povědomí a co lze snadno najít (vigvam, kalumet, potlač, skalp atd.) ■

Obrázky: www.wikipedia.org

Příruční slovník naučný I (A – F), NČSAV Praha 1962, 1. vydání
Příruční slovník naučný II (G – L), NČSAV Praha 1963, 1. vydání
 P. Hořejš, V. Šolc: *Nejstarší Američané*, SNDK Praha 1968, 1. vydání
 C. W. Ceram: *První Američan*, překlad: J. Stach, Odeon Praha 1977, 1. vydání
 kolektiv autorů: *Mytologie*, přeložil D. Zbavítel, Fortuna Print Praha 2006
 Vl. Hulpach: *Co vyprávěl kalumet*, SNDK Praha 1966, zde 1. vydání

kolektiv autorů: *Mytologie (Bohové, hrdinové, mýty)*, editor A. Cotterell, přeložil Vl. Čadský, Slovart, s. r. o., Praha 2007
 J.A. Altscheler: *Poslední náčelník*, přel. Frant. Heller, J.R. Vylímek, Praha 1933
 Miloslav Stingl: *Války rudého muže, Naše vojsko Praha 1986*, 1. souborné vydání knih Indiáni na válečné stezce (N.V. 1969, 1. vyd.) a *Indiánský oheň (Práce 1977)*
 H.W. Longfellow: *Píseň o Hiawathovi*, přel. P. Eisner, Melantrich 1952
Web:
Wikipedie, otevřená encyklopedie

Rozhovor s Františkem Kotletou

Tomáš Krivohlavý

Proč jste se rozhodl psát podobným stylem jako Jiří Kulháněk?

Hustej nářez je pocta Jiřímu Kulhánkovi. Jak už sám název napovídá, je to trošku parodie, trošku lehkovážná hra s jeho tradičními náměty a trošku samostatná kniha. Jirka od začátku věděl, že tu knížku chystám, a protože mě nezarazil, předpokládám, že mu to nevadí.

Jak je možné, že se o vás do doby, než se uveřejnilo, že se vydá *Hustej nářez*, nic nevědělo?

To bude tím, že nežijete v Bruntále. Tam mě zná každý. Nikdo nemá tak levnou šunku jako já. Teda nikdo, kdo by měl odvahu to prodávat jako šunku.

Hustej nářez je až moc dobrý na vaši prvotinu. Nenapsal jste něco ještě předtím?

To je velmi zákeřná otázka :-). Ano, napsal jsem. Spoustu objednávek z nucených výseků.

Inspiroval vás někdo k postavě hlavního hrdiny nebo k jiným postavám? Inspirovala vás k napsání knihy nějaká událost z vašeho života?

Většina postav vznikla tak nějak samovolně. Až na dvě. Jedna je inspirována šéfredaktorem časopisu Pevnost Tomášem Němcem, což lidé, kteří jej alespoň letmo znají, ihned odhalili. Hlavní ženská postava je projev mého odporu ke krásným akčním hrdinkám. Proč by nemohla být hlavní hrdinka obyčejná holka s nadváhou, řekl jsem si a tak jsem stvořil Petru. I ona má odraz ve skutečné postavě. Jde o jednu spisovatelku fantasy. Vzhledem k tomu, co umí s rozžhavenou cigaretou, lahví rumu a nohou od stolu, budu doufat, že si tu knížku nikdy nepřečte.

Proč jste se rozhodl psát o upírech? Nebojíte se, že si lidé kvůli popularitě ságy *Stmívání budou myslet, že jde o nějakou romantickou fantasy?*

Naopak. Já v to doufám. My Bruntálci jsme romantické duše a Bratrstvo krve je romantická kniha. Je tam spousta lásky. A smrt a násilí? To je přece taky romantické. Stejně jako ježci.

Jaké jsou vaše oblíbené filmy, režiséři? Máte rád filmy Quentina Tarantina?

Já se dívám v podstatě na všechno s nálepkou fantasy nebo sci-fi. Je mi jedno, kdo to stvořil.

Jak to vypadá s dalšími díly *Bratrstva krve*? A nechystáte se napsat knihu mimo *Bratrstvo krve*?

Během dvou týdnů letím do Brazílie pátrat po své matce, která tam zmizela. Až se vrátím, určitě se zase pustím do psaní. Snad to bude co nejdříve.

Objevíte se někdy na nějaké akci, kde by vás fanoušci mohli vidět?

Vzhledem k mé dlouhodobé cestě do Jižní Ameriky asi ne. Každopádně pravidelně navštěvuji Festival Fantazie a Festival Fantazie Speciál v převleku za Štěpána Kopřivu. Až tam uvidíte Štěpána, stačí ho poklepat na rameno a říct mu „Ahoj, Franto!“ Když vám dá ránu pěstí, byl to pravý Kopřiva. Když vás pozve na panáka, jsem to já.

Děkujeme za rozhovor! ■

Fotografie: www.fantasyplanet.cz