

**V Š K K**

**VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ  
KOMUNIKACE**

**Katedra literární tvorby**

**Literární tvorba**

**Tvůrčí psaní**

# **Bakalářská práce**

**Praktická část: Blutrünstig: Vládce krve**

**Teoretická část: Zaklínač: Sequel formou  
jiného média**

**Autor: Michal Knězek**

**Vedoucí práce: MgA. Daniel Kubec**

**2021**

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracoval samostatně a že jsem uvedl všechny použité prameny a literaturu, ze kterých jsem čerpal. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna veřejnosti pro účely studia a výzkumu.

V Praze dne.....

Podpis autora:

## **Poděkování**

Na tomto místě bych chtěl poděkovat MgA. Danielu Kubcovi za to, že trpělivě vedl mou práci a poskytl mi odbornou pomoc, vhodné nápady, myšlenky a čas, který mi věnoval při on-line konzultacích. Dále bych chtěl vyjádřit poděkování mým známým, kteří mne během psaní práce podporovali a dali mi cennou odezvu k mé praktické části.

## **Abstrakt**

Teoretická část práce je adaptační studií, která se zabývá adaptováním díla z knižní předlohy do videoherní podoby. Práce se zaměřuje na rozdíly v obou médiích, ať už jde o odchylky od předlohy nebo změny, kterými musí dílo během přechodu z knihy do videohry projít, aby splnilo daná kritéria. Na dílo *Zaklínač* je nahlíženo jako na adaptaci i pokračování, jelikož herní tituly volně navazují na knižní předlohu. V práci tedy dochází také k analýze toho, jakými prostředky lze vytvořit pokračování, pokud je tvořeno v jiném médiu a počítá se s tím, že konzument nemusí znát předlohu.

Praktická část je novela žánru dark fantasy s názvem *Blutrünstig: Vládce krve*, která se zaměřuje na rasu žijící mezi lidmi, na níž jsou založeny veškeré příběhy o monstrech, andělech, démonech a bozích. Příběh je vyprávěn z první osoby a točí se kolem Konráda Hirsche, jehož paměť sahá až do doby Napoleona. Konrád začne brzy zpochybňovat svou vlastní identitu, což nastává ve stejnou dobu, kdy do New Yorku přijíždí ruská jednotka GRU, která má za úkol veškeré krvevládce vyhladit.

## **Klíčová slova**

Teoretická část: zaklínač, intermedialita, adaptace, videohra, sequel, Sága o zaklínači, flow-efekt, komparace

Praktická část: *Blutrünstig*, *Vládce krve*, dark fantasy, GRU, mytologie, monstra, andělé, bohové, krize identity, pomsta

## **Abstract**

The theoretical part of the thesis studies the adaption of media from prose to a videogame. It focuses on differences between the types of media. It examines the changes the prose has to undergo in order to fulfil the requirements of the videogame form. *The Witcher* is examined as both an adaptation and a continuation of the novel series, as the videogames build upon the story of the books. The thesis therefore analyses which means can be used to create a continuation and extension of the novels, while also expecting, that the consumer would not need to know the books.

The practical part is a dark-fantasy novella named *Blutrünstig: Ruler of Blood*. It focuses on a humanoid race living among humanity, which is the origin of most folklore about monsters, demons and gods. The story is narrated in the first person from the perspective of Konrad Hirsch, whose memories date all the way back to Napoleonic times. Konrad soon starts questioning his own identity, which happens right around the same time Russian elite unit 'GRU' arrives in NYC in order to eliminate all living.

## **Keywords**

Theoretical part: witcher, intermediality, adaptation, videogame, sequel, Witcher Saga, flow-effect, comparation

Practical part: Blutrünstig, Ruler of Blood, dark fantasy, GRU, mythology, monsters, angels, gods, identity crisis, revenge

## **Obsah**

<b>Teoretická část</b> .....	<b>7</b>
Úvod.....	7
1 Vymezení pojmů .....	8
2 Knihy a videohry: rozdíly mezi médii.....	13
3 Zaklínač jako pokračování i adaptace .....	15
4 Geralt z Rivie jako vyvíjející se hrdina .....	20
5 Postava vypravěče a vyprávěcí postupy .....	22
6 Rozdíly oproti knižní předloze .....	24
Závěr.....	26
Seznam použitých zdrojů .....	29
<b>Praktická část</b> .....	<b>32</b>
I.....	32
II.....	39
III.....	46
IV.....	53
V.....	59
VI.....	64
VII.....	69
EPILOG.....	74

## Teoretická část

### Zaklínač: Sequel formou jiného média

#### Úvod

Dnes žijeme v době, kdy se tvůrci snaží literární díla předat co největšímu počtu konzumentů a je proto typické převádět je do filmové nebo seriálové formy. Méně typické jsou pak adaptace komiksově nebo videoherní, které však postupem času nachází své místo mezi ostatními typy adaptací.

Jedním z faktorů, který také ovlivňuje popularitu vizuálních médií, je fakt, že lidé dnešního věku chtějí v co nejkratším čase absorbovat stále větší množství vjemů. Vidět to lze například i na rostoucí popularitě platformy *TikTok*, která stojí na videích o délce tří až šedesáti vteřin, již dnes používá měsíčně přes šest set devadesát osm milionů uživatelů.<sup>1</sup>

Konzumenti médií jsou ale také stále méně ochotní přijímat díla nových tvůrců nebo taková, která nevychází ze světa a sérií jím známých, na což také ve své eseji poukazuje Evan Puschak.<sup>2</sup> Prequely, sequely, spin-offy a remaky i kvůli dávce nostalgie táhnou dnešní kulturu. A nejlépe, pokud jsou tato pokračování vizuální nebo audiovizuální.

Byť by se dalo říct, že audiovizuální média<sup>3</sup> s sebou přináší velké množství výhod, tak recipient přichází o možnost pracovat s vlastní fantazií a sílu imaginace. Tento fakt částečně vynahrazují videohry, které nabízí stále větší prostor pro hráčovo rozhodování a ovlivňování chodů fikčního světa, což ale imaginační proces nenahradí. Hráč pouze funguje v určité rovině, kterou mu stanovují pevně dané mantinely.

Ve své bakalářské práci prozkoumám díla, která lze nazvat adaptací i pokračováním a jedná se o první dva díly videoherní série *Zaklínač*, jež navazují na knižní sérii od Andrzeje Sapkowského. Knižní předloha je tak porovnávána s netypickým případem pokračování, které přešlo do zcela jiného média fungujícího pod jinými kritérii.

Práce má za úkol ukázat, jakými způsoby je možné takové dílo adaptovat a také, jakými prostředky lze navázat na populární předlohu a vytvořit pokračování, ke kterému není znalost původního díla nutná.

---

<sup>1</sup> Moshin 2021 [online].

<sup>2</sup> Puschak 2016 [online].

<sup>3</sup> Mezi audiovizuální tvorbu řadíme filmy, seriály, videa, divadelní inscenace a videohry.

V rámci práce je využito metody intermediální komparace, kdy dochází ke srovnání prvků v literární i videoherní sérii, ať už jde o protagonistu, vypravěče nebo samotné příběhy, které byly různými způsoby do herní podoby převedeny.

Informace, které mi pomohly dospět k výsledku, jsem hojně čerpal z *A Theory of Adaptation* od Lindy Hutcheonové. K vypracování práce a pochopení jistých aspektů mi pomohly také *Hratelné narativy* od Daniela Bíny nebo odborné články z časopisů *Translation Journal* a *The Journal of Specialised Translation*.

## 1 Vymezení pojmů

Před analýzou samotného díla, je třeba si vymežit základní pojmy, se kterými budeme pracovat. A těmi jsou adaptace a pastiš.

Přístup k adaptování děl je různorodý a můžeme se setkat s adaptacemi věrnými předloze i takovými, které si vypůjčí pouze název díla a jména postav, ale ve výsledku nemají s adaptovanou látkou jinak nic společného. Když bych měl parafrázovat Lindu Hutcheonovou, tak když nazveme dílo adaptací, otevřeně přiznáváme jeho zjevný vztah k jinému dílu nebo dílům.<sup>4</sup>

Adaptace jsou tedy díla, která fungují jako samostatné celky, ale stále stojí na řadě citací, odkazů nebo ozvěn původního textu.<sup>5</sup> Nazvat dílo adaptací můžeme tedy v případě, že tyto body splňuje. Vzniknou pak způsobem, že si zdrojový materiál autor vypůjčí a okopíruje nebo jej zcela transformuje.

Adaptaci jako takovou lze samostatně interpretovat, jelikož má své vlastní místo v prostoru a čase<sup>6</sup> a každý autor s ní pracuje úplně jinak. Pokud bychom si to chtěli upřesnit na příkladu, tak nám k tomu poslouží adaptace Shakespearových her, které jsou známé po celém světě, a s nimiž budou různě nakládat tvůrci vyrůstající pod vlivem jiné kultury. Japonská variace se tak bude od anglické nebo americké lišit, jak ukazuje anime seriál *Romeo x Juliet*, který můžeme srovnat s americkou verzí, jako je divadelní muzikál a film *West Side Story*. *Romeo x Juliet* můžeme zařadit mezi klasické seinen anime,<sup>7</sup> které divákům nabízí silný příběh, fantasy prvky typické pro japonskou animovanou tvorbu. Zápletka je přesunuta do létajícího města, kde se lidé pohybují na dračích koních. Sama Julie se navíc převléká za muže a také maskovaného mstitele, který pomáhá lidem v ulicích města.

---

<sup>4</sup> Hutcheon 2006, s. 6.

<sup>5</sup> Barthes 1986, s. 60.

<sup>6</sup> Hutcheon 2006, s. 6.

<sup>7</sup> Seinen je japonská tvorba primárně zaměřená na muže ve věku mezi 17 a 40 lety.



*West Side Story* zase klasické drama zasazuje do prostředí gangů v New Yorku, kdy zamilovaná dvojice patří ke znepráteným skupinám. Příběh zde však končí pouze zastřelením Romea, který se v adaptaci jmenuje Tony, a jeho milovaná přežívá. Ta následně válku gangů zastavuje, čímž je závěr oproti předloze, v níž umírají oba milenci, méně tragický.

Kulturní rozdíl zde můžeme vidět v tom, že Japonci pro dílo zvolili své klasické médium, ve kterém adaptaci obohatili o klišé s ním spojenými. Dílu dodali větší akci a množství fantastických prvků. Americká adaptace dílo naopak zasadila do svého neznámějšího města a protkla jej tematikou gangů, kterými je a byla Amerika známá. Závěr je taktéž méně tragický, což je pro americkou tvorbu oproti jiným kulturám typické.

Kromě toho, že lze adaptace interpretovat, tak i ony samy fungují jako forma interpretace. Tvůrci přejímají ze zdrojového materiálu myšlenky, které si sami vyloží a to je právě i často spojené s kulturou, ze které pochází.

Jak ve své práci uvádí Katerina Perdikaki, adaptace fungují podobně jako překlad, kdy se i v přechodu mezi jednotlivými jazyky mohou objevovat rozdíly ve zpracování jednotlivých myšlenek.<sup>8</sup> Tvůrci určitými změnami navíc mohou dílo přiblížit jinému publiku. Tímto způsobem vznikají třeba adaptace zaměřené na děti. Stejně je tomu v případě modernizaci díla, kdy se jiným časovým zasazením nebo myšlenkami adaptovaná látka aktualizuje.

Adaptovat samotné dílo pak lze několika způsoby. V případě především rozsáhlejších textů se jedná o tzv. chirurgické umění<sup>9</sup>, kdy je často dílo nutné, vzhledem k omezené délce filmové nebo divadelní adaptace a jejich možnostem, zkrátit, čímž ztrácí na komplexitě, ale na druhou stranu může být dějově nahuštěnější a svižnější. V případě adaptování krátkých příběhů dochází zase k rozšiřování zdrojového materiálu, kdy se přidávají další zápletky, postavy nebo myšlenky.

Určitou pasáží nebo prvkem se tvůrce adaptace může například jenom inspirovat a nové dílo nám tak nabídne něco zcela jiného, kde však dané odkazy a inspirační zdroje mohou i nemusí být patrné. V opačném případě může dojít k přesnému opisu předlohy, čímž dochází k repetici, během níž nastává k replikaci, nebo modifikaci, jelikož změny jsou obvykle běžné. Modifikované prvky můžeme nazvat také variací. Hovořit můžeme zároveň také o převyprávění, kdy lidem předkládáme látku v novém avšak povědomém podání.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Perdikaki 2008 [online].

<sup>9</sup> Abbot 2002, s. 108.

<sup>10</sup> Hutcheon 2006, s. 176–177.

Replikace nám kromě pouhého převedení děje může sloužit i k vyvolání nostalgie a vzpomínek na dílo samotné, předchozí verzi adaptace nebo lze tímto způsobem odkázat i na dílo jiné. Tímto způsobem se upevňuje vztah s konzumentem daného média, jelikož je mu předkládáno něco, co zná. Na tomhle způsobu replikace dnes víceméně stojí dnešní kultura, kdy známý esejista Evan Puschak označil intertextualitu<sup>11</sup> za „novou měnu Hollywoodu,“<sup>12</sup> přičemž lze toto tvrzení uplatnit na dnešní kulturu obecně, ať už na poli literárním, nebo videoherním.

Specifickým adaptačním prvkem je novelizace, kdy se vizuální látka přenáší do textové podoby. Tímto způsobem vzniká mnoho knižních adaptací filmů nebo i videoher, které mohou v textové podobě po vydání filmu určité věci vysvětlit nebo doplnit.<sup>13</sup>

Když se nyní zaměříme na samotné adaptační postupy, tak lze během adaptování například změnit roli určité postavy, dát jí roli postavy zcela jiné nebo případně spojit více postav do jedné, čímž nám vzniká složená postava. Samotnou změnu v rámci postavy pak nazýváme transpozicí.<sup>14</sup>

S ohledem na adaptace jsou přednosti filmového i herního média v tom, že využívají mnoha smyslů najednou, takže se veškeré popisy z literární předlohy dají převést na obrazy, ať už jde o tváře, kostýmy a architekturu a dále samozřejmě zvuky,<sup>15</sup> kdy tak divák nebo hráč vnímá více podnětů najednou. Záleží pak také na autorovi, kolik detailů je ochoten do jednotlivých scén přenést, čímž může pojmout více materiálu z předlohy nebo se tak od ní případně i odlišit.

Nějaká informace, která je v knize tedy řečena opisem nebo dialogem, nám může být ukázána. Dochází tak k vizualizaci a postavy o informaci nemusí ani diskutovat, protože to divák uvidí. Především se jedná o emoce, gesta, pózy nebo tóny hlasů jednotlivých postav. Když bychom to měli převést na počítačové hry, tak u nich lze mnohé prvky z díla zakomponovat během procesu adaptace ve velkém, jelikož hráč svět prozkoumává a v trojrozměrném prostředí lze s mnohým pracovat. Dopis nebo úryvky z knih tak nemusí nikdo předčítat, ale hráčova postava si je skutečně vezme a na obrazovce se objevuje text. Může se také například stát, že je postava v knize zmíněná pouze jednou v dané situaci, ale vizuální adaptace ji může dále používat v různých scénách.<sup>16</sup>

---

<sup>11</sup> Vztah textu k jinému textu. Pokud se jedná o vztah mezi dvěma různými médii, tak mluvíme o intermedialitě.

<sup>12</sup> Puschak 2016 [online].

<sup>13</sup> Hutcheon 2006, s. 118.

<sup>14</sup> Whittlesey 2012 [online].

<sup>15</sup> Hutcheon 2006, s. 37.

<sup>16</sup> Tamtéž, s. 62.

Atmosféru díla nám často stanovuje také hudební podkres, jehož špatným výběrem může dojít i k mylnému výkladu dané scény. Podle jednotlivých skladeb lze třeba poznat, jaká postava nastoupí na scénu nebo si člověk asociuje určitý motiv s akcí nebo smutkem. Na hudbu a zvukové efekty proto dnes tvůrci kladou filmů a videoher velký důraz, protože tvoří podstatnou část zážitku.<sup>17</sup> U herního *Zaklínače* se tak pracuje se slovanskou hudbou, aby byly podpořeny národností kořeny samotného díla. Všimnout si toho lze na tom, jaké hudební nástroje byly pro podkres zvoleny. Jelikož hru samotnou dělali Poláci, dává to i smysl s ohledem na to, co bylo již zmíněno vzhledem k adaptování díla pod vlivem určité kultury.

Adaptace dále nabízí možnost děj v díle přeskádat, ať už jde o změnu pořadí scén nebo jejich uvedení v rámci retrospektiv a pohledů do budoucnosti, kdy je jejich zpracování ve vizuálním médiu mnohem jednodušší a divák nebo hráč se v nich lépe orientuje, jelikož na postavách bývá časový rozdíl většinou zřejmý. Uvedeno to může být například jiným oblečením, účesem, věkem nebo stavem, v jakém se postava nachází. V rámci videoher navíc čas, který na postavy v ději nutí ke spěchu, obvykle postrádá smysl a jím ovládaná postava nemusí nikam pospíchat, protože jen v několika málo případech se pracuje s časovými limity a většinou jde navíc jen o krátké pasáže, a nikoliv celé tituly.<sup>18</sup> První díl herního *Zaklínače* pracuje s časem pouze tím způsobem, že některé postavy lze potkat jen v určitou denní hodinu na určitém místě, stejně tak je to i s unikátními netvory, na které je vypsána odměna. Když ale ve městě hráč stráví den, týden nebo rok, nic se nezmění a postavy dělají, jako by čas vůbec neexistoval a nebylo tak třeba urychleně dané situace vyřešit, byť to tak dle dialogů mnohdy působí.

Modernější titul *Kingdom Come: Deliverance*, který je přijímán jako simulátor středověku, v tomhle ale zašel třeba tak daleko, že úkoly se po nesplnění do určitého data zruší a hráče čeká penalizace s tím, že úkol již nemůže opakovat. Postavy ale naopak na hráčovo konání reagují i pozitivně, pokud dané úkoly splnil předčasně nebo dříve, než postavy očekávaly. Je to ale jeden z méně obvyklých případů, který hráčům i ostatním studiím ukázal, kam až herní mechanismy mohou zajít.

Herních adaptací se Hutcheonová dotýká v bodě, kdy je znásobena nejistota o bezpečí hlavní postavy a zvyšuje se tím také napětí, jelikož se může stát, že postava ve videohře zemře.<sup>19</sup> Herní trilogie *Zaklínače* je tak dobrým příkladem, jelikož souboje v mnoha

---

<sup>17</sup> Tamtéž, s. 41.

<sup>18</sup> Zde můžeme zmínit *Lightning Returns: Final Fantasy XIII*, kde je hráč skutečně časově omezen a pokud svět do konce časového limitu nezachrání, tak bude zničen.

<sup>19</sup> Hutcheon 2006, s. 50.

případech představují výzvu a na hráče tak doléhají různé emoce. Jelikož ale *Zaklínač* nabízí i možnosti volby v příběhu, není bezpečí jisté ani u dalších postav, které mohou dle jednání hráče zemřít, ať už rukou jím kontrolovaného lovce příšer nebo někoho jiného. Smrt těchto vedlejších postav ale může být v rámci příběhu i trvalá, a pokud tomu chce hráč zabránit, musí zvolit jinou cestu.

Hutcheonová nám jinak předkládá myšlenku, že prequely ani pokračování nemůžeme za adaptaci považovat,<sup>20</sup> což je však u prvního dílu herní série diskutabilní a zaměří se na to samostatná kapitola.

Vzhledem k povaze herního *Zaklínače*, si musíme vymezit i pojem pastiš, se kterým adaptace sdílí velkou část struktury.

Podstatou pastiše je imitace existujícího díla včetně jeho formy a obsahu. Přesněji řečeno jde o systém imitací, který v ucelené podobě imituje jednotlivé estetické prvky.<sup>21</sup> Za pastiš tak lze považovat dílo, jímž autor navazuje na práci jiného autora a vytváří tak vlastní příběhy s původními postavami. Díla mnoha autorů tak byla rozšířena, nebo uzavřena, jelikož po jejich smrti zůstal materiál nedotčen.<sup>22</sup>

Stává se však také, že sám autor dá svolení, aby na jeho práci navázali jiní autoři i během jeho života, jako se stalo právě u Sapkowského a jeho *Zaklínače*, kdy prodal práva jiným tvůrcům. Geralt z Rivie tak dostal možnost zažít nové příběhy nejen ve videoherní adaptaci, ale také v komiksech. Postoj Sapkowského ke kanoničnosti těchto příběhů je však celkem komplikovaný a my se jím v této práci nebudeme zabývat, jelikož to pro její vyznění není podstatné.

Mohlo by se ale namítat, že lze herního *Zaklínače* považovat za fanfikci,<sup>23</sup> jenže v tomto případě by herní studio nemohlo za práci pobírat finanční odměnu, jelikož se k původnímu dílu vztahují autorská práva. CD Projektu ale byla v rámci copyrightu udělena a jejich dílo je celosvětově uznáváno jako originální tvorba.

---

<sup>20</sup> Tamtéž, s. 9.

<sup>21</sup> Šula 2016, s. 14.

<sup>22</sup> Uvést můžeme příběhy o Sherlocku Holmesovi, kterých se chopili jiní autoři než Arthur Conan Doyle, dokončení Švejkových dobrodružství rukou Karla Vaňka nebo rozšíření světa *Duny* Brianem Herbertem, synem autora, a Kevinem J. Andersonem.

<sup>23</sup> Za fanfikci označujeme tvorbu vycházející z již existujícího díla, která je tvořena fanoušky, jež v rámci autorských práv nemůže komerčně vydělávat.

## 2 Knihy a videohry: rozdíly mezi médii

Zatímco knihy doprovází lidstvo už tisíce let, videohry jsou novým druhem zábavy, které jsou s námi od vynálezu *Cathode-Ray Tube Amusement Device* v roce 1947.<sup>24</sup> Za těch několik desítek let se technologie každým rokem neustále vyvíjely a videohry nemohly zůstat pozadu. Jejich posun jim tak mohli autoři knih jen závidět, jelikož se během krátké chvíle videohry změnily nejen po stránce vizuálu, ale také hratelnosti, vyprávění příběhu a možností, které jsou hráči předkládány.

Z jednoduchých hříček se tak staly tituly, jejichž texty bývají v celé šíři i na tisíce normostran<sup>25</sup> a uživatelé tohoto média si tak mohli příběh projít hned z několika stran a k jeho jednotlivým částem se dopracovat různorodými prostředky.

Rozdíl mezi těmito médii je znatelný hned na první pohled a my se tyto rozličnosti také zaměříme. Můžeme říct, že stejně jako u knih lze hry dělit podle jejich náročnosti, kdy lze oddělit tituly pro zkušenější nebo příležitostné hráče, a žánrů, ať už se jedná třeba o interaktivní filmy,<sup>26</sup> strategie nebo RPG.<sup>27</sup> V čem však hry u tohoto dělení vynikají, je, že hráčům kromě nabytí znalostí okamžitě dávají také možnost, jak si jednotlivé dovednosti ozkoušet v praxi. Proč si o šachách či hádankách číst, když lze sáhnout po titulech, které vás to naučí a mnohdy vás i povedou za ruku? Bude se jedinec učit jazyky pouze z učebnic nebo sáhne po interaktivním médiu, jež mu tyto možnosti také nabízí?

Nyní se ve zkratce podíváme na několik titulů, které kromě zábavy dopřávají hráči i možnost zdokonalit se v dovednostech, které může uplatit v běžném životě. To nám poslouží k tomu, abychom si ukázali, jak se herní médium vyvinulo, a že nemusí jít pouze o zdroj zábavy, jak bývá obvykle označováno.

Jmenovat zde můžeme například titul *Scribblenauts*, v němž hráč s pomocí psaní mění slova ve skutečnost a řeší tak různé situace. K pokácení stromu tak může vyvolat třeba sekeru, pilu nebo cokoli jiného, co jej napadne, že by mohlo být v této chvíli použitelné. Hráč tak trénuje mozek, a pokud se učí cizí jazyky, může sáhnout hned po několika z nich, ve kterém si chce svojí paměť na slovíčka vyzkoušet.

---

<sup>24</sup> Winter 2018 [online].

<sup>25</sup> Započteny jsou zde veškeré dialogy, záznamy v denících apod.

<sup>26</sup> Interaktivní film je žánr, ve kterém jde více o vyprávění příběhu a případné volby hráče než samotnou hratelnost a průzkum světa.

<sup>27</sup> RPG je zkratka z role-playing game neboli hry na hrdiny. Hráč se vžívá do kůže postavy, s níž pak interaguje ve vybudovaném světě na základě jeho pravidel a možností.

*Keep Talking and Nobody Explodes* zase učí hráče spolupráci, kdy jeden z nich čte manuál a navádí druhého z nich, jak má během časového limitu zneškodnit bombu, na níž je hned několik typů modulů na bázi puzzle.

Zmínit můžeme také hru s názvem *Epistory – Typing Chronicles*, v níž hráč využívá kouzla tím způsobem, že co nejrychleji a nejlépe bez chyb píše text, který se před ním objevuje na obrazovce. S pomocí titulu se tak hráč může zlepšit nejen v práci s klávesnicí, ale může se také naučit psát všemi deseti prsty, jelikož jej k tomu titul i víceméně vede.

Samotné videohry se navíc mohou vyvinout i v něco skutečně užívaného pro rozvoj v rámci určité profese, jak názorně ukázalo například české studio Bohemia Interactive, která po úspěšných vojenských titulech *Operace Flashpoint* a sérii *ARMA* vyvinula výcvikový simulátor *Virtual Battlespace*, jež je používán pro výuku taktiky pro bojové jednotky po celém světě.

Co se knih týče, u nich je samozřejmě vždycky možné pokračovat na místě, kde jsme se čtením přestali. To stejné nám však často nabízí pouze hry založené na příběhu, a ne vždycky je to hned samozřejmostí. Kolikrát musí hráč před uložením pozice nejprve dojít do hostince, opustit nebezpečný konflikt nebo dojet závod, než mu titul dovolí zapsat si svojí stávající pozici.

Pokud pak třeba čtenář není vystaven vlivům následující adaptace, odvíjí se vzhled postav a lokací čistě od jeho představivosti, což nám hry okamžitě předkládají podle záměru autora. Ano, mnohdy má hráč možnost navrhnout si vlastní postavu, vybrat jí intonaci hlasu, její jméno nebo postavit jí dům, ve kterém bydlí, ale zbytek se již odvíjí od představ studia vývojářů a designérů. Vidět to můžeme i na samotném *Zaklínači*, kdy máme předdefinovaný vzhled postavy i to jak mluví. Ovlivňovat tak můžeme pouze z části to, co říká a jaké akce pak vykonává.

V tomhle mají zase větší volnost hry. Knihy nám větu za větou popisují situace, a jak se jednotlivé postavy chovají. Právě v této autorské intencionalitě a identitě textu tkví asi nejvýraznější rozdíl mezi hrami a literaturou. Tvůrce či projektant videoherního díla nemůže podle Bíny obejít ani odbýt syntaktickou dimenzi herního textu. Nemůže uniknout do jednorozměrného a naivně sématickocentrického textu, který směřuje k tlumočení líbivých tezí, sloganů nebo konvenčních moudrostí.<sup>28</sup>

Když je před hráče ve videohře dán například úkol proniknutí do nepřátelského tábora, je na něm, jak využije nabídnutých herních mechanik a celou scénu odehraje. Vnikne tam

---

<sup>28</sup> Bína 2012, s. 20.

zleva nebo zprava? Vsadí na kradmý postup nebo zaútočí na nepřátele s připravenou zbraní na blízku či na dálku? Nebo sáhne po přesvědčovacích schopnostech a dostane se dovnitř pouze s pomocí slov? Samozřejmě se může i stát, že nedostane na výběr, ale vždycky je tu možnost volby, kdy se alespoň hráč rozhodne, v jakém pořadí jednotlivé úkony provede. A pokud mu to nevyjde, zkusí to znovu a jinak. Z toho plyne také určitá znovuhratelnost, kdy titul nemusíme při opětovném prožitku projít stejným způsobem. Knihy naopak čteme stále stejně a chronologicky, pokud nás výjimečně nevedou k něčemu jinému, ale to pak můžeme mluvit o literárních experimentech nebo gameboocích.<sup>29</sup>

Síla her ale nejvíce vyniká ve využití tzv. flow-efektu, který je užít na maximum. Flow-efekt můžeme označit jako silný zážitek plynutí, kdy jsme vtaženi do děje a nastává radostné nesebezapomenutí. Flow ve hrách funguje právě díky jejich fikčním světům, které jsou modelové, uzavřenější a zjednoznačnější než svět skutečný. Toto šťastné uchvácení pak překonává prostředí knižní, filmové a videokultury obecně.<sup>30</sup>

S nástupem periferií pro virtuální realitu je tento efekt navíc umocněn, jelikož se sami skutečně stáváme aktéry v jinak nereálných světech. Pro tyto periferie navíc bývají uzpůsobovány hráči oblíbené tituly, které znají již několik let a mohou se tak do nich nyní opravdu ponořit.

Popularita literatury však ani v dnešní době nemizí, a pokud budeme opět parafrázovat Bínu, tak tradičním a stále dominujícím způsobem, jak přivádět lidi k literatuře, je líčit a slibovat jim zážitky ponoření do četby, povzbuzení i ukojení fantazie a možnost identifikovat se s hrdinou. Valná většina přitažlivosti románů, novel a povídek pro běžné čtenáře podle něj spočívá také v prodlévání v narativních fikčních světech.<sup>31</sup>

### **3 Zaklínač jako pokračování i adaptace**

Románová série *Zaklínač* od Andrzeje Sapkowského patří mezi dnes nejznámější knihy pocházející ze sousedního Polska. Za velký úspěch za hranicemi domoviny i Evropy může Sapkowski poděkovat vývojářské společnosti CD Projekt, která ke knihám vydala volná herní pokračování v podobě trilogie *Zaklínač*, *Zaklínač 2: Vrahové králů* a *Zaklínač 3: Divoký hon* a několika dodatečných titulů.

---

<sup>29</sup> Gamebooky jsou knihy, v nichž se čtenáři podle pokynů na stranách rozhodují, kterou cestou se vydají a na základě toho se také přesouvají na jiné stránky, kde opět čelí dalším volbám nebo závěrům díla. Za první gamebook můžeme pokládat titul *Consider the Consequences*, který v roce 1930 napsaly Doris Websterová a Mary Alden Hopkinsová. Lacombe, Feraud, Riviere 2020 [online].

<sup>30</sup> Bína 2012, s. 22.

<sup>31</sup> Tamtéž, s. 16.

Prvním dílem trilogie se tvůrci pokusili navázat na ne úplně jednoznačný závěr *Paní jezera*, kde jsou Geralt a Yennefer smrtelně zranění a odvezeni lodíkou na jezero, kde se následně probouzí. Pro některé čtenáře to mohlo symbolizovat jejich smrt, která je stejně ale nerozdělila, zatímco jiní si pod tím představili, že postavy přežily a mohly si dál žít svůj život. Tvůrci tak zde vychází z množiny interpretací díla a volí si tu, která jim přijde nejvhodnější.

Jelikož se v CD Projektu nakonec rozhodli pokračovat v příběhu Geralta, místo toho, aby vytvořili zcela novou postavu, museli přijít na způsob, jakým hrdinu vtáhnout zpět k dobrodružství. Místo přímé návaznosti zvolili menší časový skok a my jsme tak vrženi do příběhu s tajemstvím, protože nevíme, co se stalo, jelikož se Geralt z Rivie zničehonic objevuje u zaklánačské pevnosti Kaer Morhen a navíc se ztrátou paměti.

Už jen tento fakt dal tvůrcům možnost dělat si s postavou, co se jim zlíbí a nedržet se tak striktně Geraltova chování, které známe z knih. Na postavu Geralta se ale zaměříme v samostatné kapitole.

Dalším a stěžejním důvodem, proč tvůrci po amnesii sáhli, jak v dokumentu ke hře vysvětlují, byl fakt, že chtěli oslovit i lidi, kteří knihy nečetli. Kdyby Geralt ztrátu paměti neutrpěl, museli by toho tvůrci daleko více vysvětlovat, což je i důvod, proč v prvních dvou titulech vynechali důležité postavy Ciri a Yennefer, jejichž vztahy s Geraltem by si vyžádaly spoustu práce.<sup>32</sup>

Kromě volného pokračování funguje první hra také jako adaptace, jelikož se v ní příběhy velice podobají těm z povídek. V rámci několika možných zakončení lze dojít k podobnému vyústění, jako bylo v knihách nebo i takovému, které odporuje tomu, co by knižní Geralt udělal.

Nejlépe je to viditelné na povídce, která taktéž nese jméno *Zaklánač*. V ní se Geralt vydává do Wyzimy, kde vládne král Foltest. Jeho lid však sužuje strašlivá striga, která je však Foltestovou zakletou dcerou jménem Adda, jež byla zrozena z incestu s jeho vlastní sestrou. Aby Geralt strigu odklel, vydává se do její hrobky, kde přečkává noc. Ve hře se s princeznou Addou setkáváme znovu, tentokrát již jako s dospělou ženou a kletba je opět vyvolána. Ostrit, který kletbu v povídce vyvolal, si o ní totiž vedl poznámky, a ty padly do rukou Rodericka de Wetta. Nyní je na hráči, zda Geralt princeznu odkleje i podruhé nebo ji tentokrát připraví o život. Postup odkletí je samozřejmě složitější a vyžaduje po hráči, aby vyčkal do rána a nenechal se strigou do té doby zabít, což do určité míry odpovídá knižní předloze. Tento fakt je také jedním z mála již zmíněných případů, kdy se v titulu pracuje s časem, který zde

---

<sup>32</sup> arhn.eu 2017 [online].



jinak moc velkou roli nehraje. Postup, který byl u této povídky pro převedení zvolen, označujeme za replikaci, jelikož tvůrci vzali čtenářům známou látku a předali jim ji v povědomé formě.

Dalším příkladem adaptace nám může být příběh, ve které si hráč podobně jako v předloze musí vybrat menší zlo. V případě hry buď zabije vědmu Abigail, která skrytě patří ke kultu lvohlavého pavouka nebo vyvraždí hříšné vesničany vedené Velebníčkem, kteří ji chtějí upálit. Obě cesty mají své pro a proti a je jen na hráči a jeho pohledu na situaci, kterou stranu zvolí.

Už ono volení menšího zla přímo odkazuje na povídku *Menší zlo*, kde Geralt volí mezi zabitím nebo ušetřením princezny Renfri, která neměla lehký život, což se na ní podepsalo. Samotná Renfri chtěla pouze vykonat svou pomstu na čaroději Stregoborovi, který částečně mohl za její utrpení, ale Geralt se jej nakonec zastal a zabil princeznu i její bandu hrdlořezů. Nevděčný lid mu pak vymyslel přezdívku Řezník z Blavikenu, která jej provázela celý život.

V případě hry je Abigail obviněna z toho, že Bestie a další přízrační psi přišli kvůli jejímu přičinění. Hráč může najít i několik důkazů, které jdou proti ní, jako je figurka s podobou jednoho vesničanu v jejím domě, ale je na něm, jak se k těmto důkazům bude v rámci tohoto případu stavět. Naproti tomu zde máme vesničany, kteří se sami dopustili mnoha zločinů, ale nejsou ochotni nést za ně odpovědnost.

Ani v jednom z případů není zcela jisté, kdo je skutečným viníkem a postava Geralta nebo hráče musí celou situaci podle sebe zhodnotit. Byla by Renfri zlá, kdyby si s jejím životem nehrál Stregobor, čímž je svým způsobem zodpovědný za její konání? Pomáhala Abigail vesničanům v páchání nedobrych skutků nebo byla jen tou, kdo jim k tomu dopřával prostředky, aniž by o tom věděla?

Tématika „menšího zla“ obecně příběhem *Zaklínače* silně prostupuje a ukazuje nám, že ne vždy je všechno takové, jak se na první pohled zdá. Geralt tak právě často v příbězích ušetřil netvora a potrestal člověka, který akorát tahal za nitky a se všemi manipuloval. Ve hře se ale můžete rozhodnout i opačně. Příběh s Abigail můžeme v porovnání s povídkou *Menší zlo* nazvat variací příběhu. Oproti úkolu se strigou zde tvůrci pouze vzali známé téma a přenesli jej mezi zcela jiné postavy a zápletku.

Podobnost s povídkami lze najít také ve vztahu vlkodlaka Vincenta Meise s prostitutkou Carmen, který se zrcadlí se vztahem prokletého Nivellena a upírky Vereeny z příběhu *Zrnko pravdy*. Příběh je opět součástí první hry. Zde však Carmen nehraje roli záporné postavy a hráč se rozhoduje, zda Vincenta zabije, nechá jej ve vlkodlačí podobě dále fungovat nebo jej zvířecí stránky zbaví. Oba tyto příběhy tak tradičně parafrázuji některou z klasických

pohádek, v tomto případě *Krásku a zvíře*, kdy zarostlý muž není ve skutečnosti zrůdou, za kterou je považován, ale má dobré srdce.

Jak jsem již naznačil, sám Sapkowski s variacemi klasických příběhů, legend a pohádek pracoval a tvůrci ze studia CD Projekt toho u svého *Zaklánače* dosáhli podobnou cestou. U příběhu s Vincentem je zdroj inspirace diskutabilní, jelikož jak zmiňuji, Sapkowski *Krásku a zvíře* pojal po svém a CD Projekt zase jiným způsobem. Polské studio však nečerpalo pouze od Sapkovského, z jehož materiálu vychází, nebo případně taktéž z pohádek, ale inspirovali se také dílem H. P. Lovecrafta a jeho mýtem Cthulhu. Všimnout si toho můžeme na rybolidech, které vede tajemný bůh jménem Dagon, který vyžaduje krvavé oběti. Zde je opět otázkou, zda se Lovecraftem v minulosti Sapkowski taktéž neinspiroval a zda CD Projekt pouze daný odkaz více nezdůraznil, jelikož s podvodním národem autor pracoval, byť jej nevystavěl kolem žádného boha.

Celou hru, podobně jako *Ságu o Zaklánači*, provází postava tzv. Zřídla, což jsou lidé od narození obdařeni magickými schopnostmi. V knihách to byly princezna Cirilla a její matka Pavetta a ve hře tuto roli zastává tajemný chlapec jménem Alvin. Podobně jako na Ciri, má zde Geralt na Alvina velký vliv a jeho morální rozhodnutí mění chlapcovo chápání světa. Jeho moc se nakonec ukáže jako extrémní, až nakonec cestuje časem a Geralt se setkává s jeho dospělou podobou, kdy vystupuje jako Jakub z Aldersbergu, velmistr Řádu planoucí růže.

Přímá spojitost mezi ním a Alvinem není ve hře řečena, ale hráči to dochází z informací, které dostává „mezi řádky.“ Vidět to můžeme třeba v Jakubově chování, kdy mluví o stejných věcech, které s Geraltem v dětství probíral. Na konci u jeho mrtvého těla navíc Geralt nachází amulet, který jako malý kluk Alvin dostal, ale s tím rozdílem, že je na něm znát vliv času. Identitu postavy pak nakonec ve vedlejším úkolu potvrdil až třetí díl videoherní série s podtitulem *Divoký hon*, kde Geralt naráží na jemu adresovaný dopis, čímž tvůrci po letech odpověděli hráčům na jednu ze záhad prvního dílu. Alvina a jeho typ postavy můžeme ve výsledku označit za transpozici, kdy jsou vlastnosti Ciri přeneseny na zcela novou a zvrácenou variaci Zřídla.

Tím jsme si ve zkratce shrnuli, jak hra funguje jako jistá adaptace povídek v mnoha provedeních. Že jde o pokračování, nám pak ukazuje chování nebo věk postav. Geraltovi přátelé samozřejmě reagují na to, že se vrátil z mrtvých, protože mnoho z nich bylo u toho, když jej probodli vidlemi. Ve hře ve velké míře figurující Shani třeba v předloze poznáváme jako studentku z Oxenfurtu, ale herní adaptace nám ji po uplynutí času ukazuje již jako plnohodnotnou ošetřovatelku, která si ve Wyzimě otvírá ordinaci a má praxi z bitev, ve kterých pomáhala.

Na scéně se jinak objevuje velké množství přeživších postav z knih, ať už se jedná o zaklánače Vesemira, Lamberta a Eskela, trubadúra Marigolda, trpaslíka Zoltana, elfí válečníci Toruviel nebo Velerada, který je po Foltestovi největší autoritou ve Wyzimě.

Geraltovi se potýká se svojí amnesií, ale pamatuje si, že miloval čarodějku, čímž odkazuje na Yennefer z Vengerbergu, byť mu tento zapomenutý vztah nahrazuje Triss Ranuncul, která je do něj sama zamilovaná. Když už jsme mluvili o Addě, její první odkletí je samozřejmě zmíněno a navíc jej adaptuje úvodní filmová sekvence ke hře. Vzpomenut je i zesnulý zaklánač Coën, jehož meč může Geralt získat a dojde i na zmínku mrtvého Lea Bonharta, který bělovlasému zaklánači v knihách zatápel.

Druhý díl nám zase v rámci adaptace a pokračování vrací do série invazi ze strany Nilfgaardu, kdy se císař Emhyr po dvou letech opět pokouší dobýt sever, byť od těchto plánů v knihách upustil a vrátil se do své domoviny. V porovnání s předlohou tak dochází k menšímu rozporu, kdy se tvůrci rozhodli Emhyrovo rozhodnutí ignorovat a po pár letech jej k jeho plánům znovu vrací, čímž však do díla znovu vtahují známou zápletku a vytváří tak její variaci.

Za zmínku stojí i postava Saskie, která zde plní podobnou roli jako Borch Tři Kavky v povídce *Hranice možnosti*. Geralt se v ní potýká s drakem a následně zjišťuje, že oním drakem je Borch, jelikož tito tvorové umí měnit svou podobu. Tím hra adaptuje tento prvek z povídky a zároveň jej uplatňuje v rovině pokračování, jelikož se žena představuje jako Borchova dcera a rozšiřuje tak roli mláďete, které Borch v povídce chránil. Tvůrci zde navíc pracují i s tím, že její matka byla zelená dračice, takže jakožto kříženec může na rozdíl od svého otce přejímat pouze jednu podobu. Saskiu tak můžeme označit za případ složené postavy, jelikož nejenže vychází přímo z knižní předlohy, ale zároveň napodobuje roli svého otce.

V obou titulech navíc v menší rovině figuruje i Divoký hon, který může za Geraltovu ztrátu paměti, což se během druhého dílu v retrospektivách postupně dozvídáme. Divoký hon nás postupně připravuje na návrat Ciri ve třetím díle a uzavření této dějové linky. Tu Sapkowski původně nechal otevřenou jako konstantu, aby Ciri do konce života před Divokým honem utíkala a snažila se zabránit zneužití svých schopností. CD Projekt tak ve výsledku vytvořil půdu pro možný šťastný konec všech tří hlavních postav.

## 4 Geralt z Rivie jako vyvíjející se hrdina

Středobodem knižní i herní série je postava Geralta, kterého v knihách sledujeme jako jednoho z hlavních hrdinů a i ve hrách vystupuje jako postava, kterou hráči ovládají. Geralt ale není jedinou postavou, které se ve hrách ujímáme.

Druhý díl nám dává v krátkých pasážích možnost chopit se například krále Henselta, bojovnice Saskie nebo jiných postav, čímž se nám dokresluje politická situace světa, podobně jako tomu bylo i v románech. Okrajově můžeme zmínit, že ve třetím díle k tomu dochází taktéž.

Tento samotný fakt tak můžeme považovat i za jistou podobnost s vyprávěním v knihách. Ty nám kromě kapitol zaměřených na ústřední postavy nabízí i pasáže, které se točí kolem vládců, členů špionážních rozvědek nebo i obyčejných lidí, se kterými se hlavní postavy setkaly. Právě díky těmto kapitolám dokáže čtenář pochopit fungování celého světa. Hlavní postavy tráví obvykle většinu času na cestách a neměly by příležitost se k daným informacím dostat, jelikož se vyskytují v jiných oblastech a válka a politikaření je nezajímá.

My se však zaměříme právě na Geralta a způsob, jakým jej tvůrci v herní adaptaci oproti knihám ztvárnili.

V předloze je Geralt popisován jako někdo, kdo nepůsobil mladým zjevem, byl zjizvený, měl vlasy bílé jako mléko, kočičí oči a pohled na něj nebyl úplně příjemný. Vnější rysy veskrze tvůrci během adaptování dodrželi, jenže pro nás je důležitější Geraltův charakter.

Knižní Geralt je mrzutá postava, kterou je snadné urazit a má jistou dávku sebelítosti, což může být zapříčiněno i tím, že většinu času tráví bez své životní lásky a pátrá po své adoptivní dceři. Geralt tak často vzdoruje a stahuje se dál od svých přátel, kteří jej jako jedni z mála berou takového, jaký je. Zmínit musíme i Geraltův cynismus, kdy jde proti hodnotám a názorům ostatních i z důvodu, že je sám společenským vyvrhelem.

S tím souvisí i jistá dávka surovosti, kdy Geralt vystupuje proti ostatním hrubě a osvětluje to i tím, že zaklínači byli zbaveni emocí, což není úplně pravda. Stejně tak je Geralt velmi pragmatický, v mnoha situacích se snaží rozumně uvažovat, přemýšlí nad svým jednáním i jednotlivými kroky a čas od času zabíhá do debat o světě i konání lidí.

Jeho práce je zatížena různými pravidly, jimiž se snaží řídit, ale ve výsledku je v příběhu často zpochybňuje a stejně tak moralitu zaklínačské profese, kterou vykonává. S prací zaklínače není i kvůli jejímu společenskému přijetí zcela spokojen. Je to navíc jediný život, který zná, jelikož nedostal na výběr a byl tak k tomu vychován.

S Geraltovým kodexem souvisí i jistá dávka neutrality, kdy se nesmí účastnit politických konfliktů, jenže je k tomu mnohdy dohnán, jelikož nemá žádnou jinou možnost.

Dobrym příkladem nám zde může být bitva o most na Jaruze, která proběhne v knize *Křest ohněm*. Geralt a jeho družina se zde chtěli dostat na druhou stranu řeky, ale z jedné strany byli blokováni armádou královny Meve a na druhé zase vojskem Nilfgaardu. Přejít bez vyvolání konfliktu se jim nepodařilo, tak se Geralt nakonec rozhodl připojit se na stranu Severních království a vyhrál bitvu proti vetřelcům, kteří si je chtěli podmanit.

Zrovna v tomhle případě můžeme vidět i jistou podobnost s tím, čeho jsme se dočkali i v herním zpracování. Geralt je v příběhu postaven před volbu, za kterou stranu bude bojovat, což také udělá.

Geralt z herní série, jak už bylo řečeno, trpí v prvních dvou dílech herní trilogie ztrátou paměti, což je ideální způsob a jeden z vyprávěcích postupů, jak pracovat se zavedenou postavou a dát jí možnost se dále vyvíjet.

Rozdíl v zadaptované postavě je ale hned patrný na jeho řeči. Geralt je určitě více sarkastický a má daleko více vtipných narážek vůči postavám nebo dění okolo, čímž se trochu více přibližuje západní tvorbě s hrdiny podobného typu. Také není tolik uzavřený, je daleko přívětivější a stejně tak je okolím lépe přijímán. Mrzutost a sebelítost víceméně zmizela a ani jeho hlas není tak nepříjemný, jak bývá popisován, spíše naopak. Herního Geralta bychom mohli popsat také jako většího romantika, jelikož je zde znásoben jeho úspěch u žen, kterým nevadí jeho děsivý vzhled.

Zejména v prvním díle, kdy je z Geralta pomalu nový člověk a svůj život začíná od zese od nuly, má hráč možnost udělat z něj sukničkáře, za což je navíc odměňován sběratelskými kartičkami s polonahými ženami.

Hlavní důvod těchto změn je prostý – hráči potřebují postavu, kterou si oblíbí a bude pro ně zábava trávit s ní čas, čemuž humor a vřelejší přístup pomáhá. Herní vývojáři tak chtěli oslovit větší skupinu lidí, které by mohly tituly zaujmout, čímž se vracíme k myšlenkám Perkikaki a její práci o transformaci textu pro jiné publikum.

Vzhledem k herní možnosti rozhodovat se, je také možné opustit od neutrality a rozhodnout se, na jakou stranu konfliktu se postava přidá. V první videohře jsou nám tak v průběhu hry představeny tři možnosti: bojovat za lidi, bojovat za elfy a držet se od celého konfliktu dál. Dle rozhodnutí hráče s ním budou mít postavy trochu jiné vztahy a ve třetím případě si víceméně znepřátelí obě strany konfliktu.

Co se druhého dílu s podtitulem *Vrahové králů* týče, tak zde hráč přichází o možnost zůstat neutrálním a musí si vybrat, zda bude mít napříč celou hrou za spojence Vernona Rocheho a jeho Modré pruhy z lidského království Temerie nebo Iorvetha a elfí oddíl Scoia'tael. Od této volby hraje hráč svým způsobem již zcela jinou hru, kde se v příběhové

lince prolíná pouze pár úkolů. Důvodem této změny je fakt, že jsou *Vrahové králů* daleko více politická hra, kdy je Geralt nucen proniknout do intrik a sleduje vodítka až k jejich strůjčům. Druhý díl se tak více drží duchu románů, které se právě politikou a pohledem jiných postav na rozdíl od povídek zabývají.

*Vrahové králů* jdou proti předloze i víceméně v tom, že je Geralt po událostech prvního dílu na začátku hry osobním strážcem krále Foltesta, což je něco, co by literární Geralt nikdy neudělal. Tvůrci to osvětlují tím, že na zabití krále někdo najal zaklínače z nově představené Školy zmije, což vedlo Geralta k rozhodnutí krále bránit, aby zjistil, o koho se vlastně jedná. Celé toto dobrodružství pak vede Geralta k rozhodnutím, která by nikdy v životě neudělal, kdy může třeba sám zabít krále Henselta, čímž by se stal tím, za co jej tou dobou ostatní mají.

V povídce *Hranice možností* je nám třeba také řečeno, že Geralt nezabíjí draky, což je v následujících knihách časem opakováno, ale ve *Vrazích králů* má Geralt opět možnost jít proti tomuto rozhodnutí a porušit tak svůj kodex tím, že zabije Saskii.

Až pak ve třetím díle se vrátili tvůrci zase více k rozhodnutím, které by původní Geralt udělal a byť mu charakterově úplně neodpovídá, mají zde hráči daleko více možností následovat cestu, kterou by se knižní Geralt z Rivie vydal.

Všechny tyto úpravy, jsou zde tedy udělány z důvodu, aby se s Geralem ztotožnilo ve videohrách daleko více lidí, než jak tomu bylo u knižní předlohy, která nám předkládá velmi specifickou postavu. Geralta si tak každý přizpůsobí podle sebe a vytvoří si v rámci stanovených mantinelů hrdinu, kterého by chtěl mít a kterého by chtěl následovat.

Geralt stvořený CD Projektem se navíc stal natolik ikonickým, že se jeho vystupováním a především intonací hlasu při natáčení adaptace od Netflixu inspiroval jeho představitel Henry Cavill, jak sám uvádí v mnoha rozhovorech.<sup>33</sup> Ten jakožto velký hráč videoher má sérii v lásce a původně si i myslel, že knihy byly napsány až po hrách. To nám také ukazuje, jaký měly tou dobou oproti předloze dosah. Můžeme tím také říct, že Cavill adaptoval herního Geralta do seriálové podoby, kdy ne vždy musí adaptace vycházet pouze z jednoho zdroje. Tímto zpracováním chtěli tvůrci seriálu dát také divákům Geralta, kterého již znají, byť celé prostředí a design postav vybudovali úplně od základu.

## 5 Postava vypravěče a vyprávěcí postupy

Čím je děj knižního *Zaklínače* originální, je jeho přístup k postavě vypravěče, která pojí celý příběh dohromady. Již mnohokrát autoři užili kroku, že je daný text pouze jejich interpretací a autorství přiznávají fiktivní postavě, jenže Sapkowski v tomhle zašel ještě o kousek dále

---

<sup>33</sup> IGN 2019 [online].

a my se tento fakt dozvídáme až později v samotném díle a nikoliv na obálce nebo v předmluvě.<sup>34</sup>

Tímto fiktivním autorem právě Geraltův nejlepší přítel Marigold, jenž se v rámci jejich dobrodružství rozhodne napsat dílo, které nazve *Půl století poesie*. V románu *Věž vlaštovky* ještě přísahá, že svůj tubus neztratí, což je hned v následující pasáži vyvráceno. Krátká dvoustránková pasáž nám ukazuje časový skok, kdy tubus s textem nachází archeologové a Marigoldovo vyprávění se tak stává zájmem badatelů. Byť jsou texty následně zničeny v ohni, stejně z nich dostáváme úryvky jako v tomto případě:

„Třebaže doposavad tak pospíchal, tak chvátal, tak se štvál a oddechu si nedopřál, setrval zaklínač téměř celou zimu v Touissantu. Jaké měl k tomu důvody? Nenapišu. Měl je, toť vše, škoda více slov. Těm zas, kdož by chtěli zaklínače pranýřovat, připomenu: láska nejedno má jméno a nesud'te, abyste byli souzeni.

Marigold:

*Půl století poesie*<sup>35</sup>

Sapkowski však nepracuje pouze s úryvky z Marigoldova díla, ale sahá také k jiným fiktivním textům, kdy můžeme zmínit například *Annales seu Cronicae Inclitt Regni Temeriae*<sup>36</sup>, jejímž autorem je pisár Jarre, další ze známých postav díla. Jarremu tak můžeme taktéž z části přisuzovat autorství díla, kdy mohou jemu věnované kapitoly vlastně vycházet z jeho z kroniky vypovídající o bitvě u Brenny. Sapkowski případně cituje i reálné autory, jako jsou François Villon nebo Rudyard Kipling, kdy citace vždy nacházíme na začátku kapitoly.<sup>37</sup>

Smyslem jednotlivých citací je prohloubit myšlenku, která se v dané kapitole objevuje a svým způsobem tak také podporují fakt, že by dílo mohlo skutečně být nálezem. Samotná knižní série totiž pracuje s myšlenkou prolínání světů a cestování mezi nimi, kdy se Ciri dostává na Zemi do éry krále Artuše, což je samozřejmě taktéž nepodložená legenda. Sapkowski tak také osvětluje celý původ lidí ve svém magií opředeném světě, kdy na Kontinent dorazili během takzvané Konjunkce sfér a začali se mísit s elfy, trpaslíky a dalšími rasami, které tu byly před nimi.

---

<sup>34</sup> Uvést můžeme například J. K. Rowlingovou a jí vydané knihy *Famfrpál v průběhu věků*, *Fantastická zvířata a kde je najít* a *Bajky barda Beedleyho* nebo sérii *Jak vycvičit draka* od Cressidy Cowellové.

<sup>35</sup> Sapkowski 2012, s. 64.

<sup>36</sup> Tamtéž, s. 300.

<sup>37</sup> Tamtéž, s. 64.

Marigold nám jako vypravěč jinak v díle vystupuje ve velkém. Jako postava své vyprávění však mnohdy zveličoval a zásluhy z dobrodružství s Geraltem připisoval sám sobě a stejně tak zapomínal na chyby, které sám udělal. Z tohoto důvodu jej proto musíme brát jako vypravěče nespolehlivého, což svým způsobem může nahrávat vyprávění v samotných počítačových hrách. Ty nám dávají, jak již bylo řečeno, více možností, jak dané příběhy zakončit, ale i tak nám tvůrci v dalších dílech ukazují, že existují jejich kanonické verze. V prvním díle se hráč například rozhoduje, zda zabije Rodericka de Wetta nebo špiona Talara. Ať už hráč zvolí jakkoliv, Talar se ve třetím díle s podtitulem *Divoký hon* vrací do dění a má zde podstatnou roli.

I zde totiž Marigold nejen vystupuje, ale funguje taktéž jako vypravěč. Jako příklad si zde můžeme uvést hned úvodní sekvenci první videohry, kdy nám je převyprávěn příběh se strigou v Marigoldově podání. Další dvě hry s prvkem Marigolda coby vypravěče pracují daleko více, kdy slyšíme postavu vyprávět, co se v ději zatím stalo v načítacích obrazovkách nebo v případě druhého dílu mezi jednotlivými kapitolami.

Autorství můžeme připsat také deníku, který se ve hře vyskytuje a díky němuž si hráč může zrekapitulovat, co všechno se vlastně v ději stalo.

První díl ale volí zcela jiný přístup, kdy jsou jednotlivé pasáže mezi kapitolami vyprávěny Geraltem a i samotný deník je psán z jeho pohledu. To je však dané faktem, který jsme se již zabývali, a tedy že bělovlasý zaklínač utrpěl amnesii a Marigolda touto dobou za svého přítele ani považovat nemusí. Postava barda se zde navíc stejně objevuje až ve druhém dějství hry, navíc ve vedlejší roli, takže by nedávalo smysl, kdyby komentoval dění, jehož není součástí. Hráči to navíc dává možnost sledovat stav mysli Geralta a pracovat s jeho vlastními myšlenkami.

Pokud znovu odkážeme na Lindu Hutcheonovou, tak ta u videoher, stejně jako u filmů nebo divadelních inscenací, zmiňuje, že je pro ně obtížné zpracovat „res cogitans“ nebo jinak řečeno stav mysli postav.<sup>38</sup> Tento problém v případě první hry právě Geraltovy promluvy a zápisy do deníku řeší, jinak je to také podpořeno samomluvou například během sledování stop a studování důkazů v dalších dvou pokračováních.

## 6 Rozdíly oproti knižní předloze

Již jsme se zabírali tím, v čem herní série funguje jako pokračování i adaptace. Série od CD Projektu však obsahuje i nesrovnalosti a odklony od předlohy, což je u adaptací, fanfikcí nebo

---

<sup>38</sup> Hutcheon 2006, s. 14.



knih rozšiřujících filmové a herní médium obvyklé,<sup>39</sup> protože ne vždycky se chtějí tvůrci řídit vším, co originální dílo nabízí. Některé změny jsou navíc nutností, pokud má v jiném médiu titul fungovat.

Velkou změnou si v prvním díle prošla čarodějka Triss. Když pomineme úpravy, jako jsou změna barvy vlasů nebo absence jizev, které mají hyzdit její tělo, promítly se změny na jejím charakteru. Tím se v první hře více blíží postavě Yennefer, Geraltovy původní lásky, zatímco další dva díly už ji činí více jemnou a emotivní jako v knihách.

Kvůli své minulosti je právě Yennefer v knihách chladná, přísná a uzavřená, ale Geralt objevuje i její jiné stránky. Právě ona chladnost a přísnost je postavě herní Triss v prvním díle dodána, za což může zjevně i fakt, že tvůrci vycházeli během tvorby hry především z povídek, v nichž se Triss nevyskytuje.

Co se postavy Triss dále týče, tak tvůrci v prvním díle sice letmo zmiňují její alergii na lektvary, kdy by se měla léčit magickými amulety, ale hned v první misi jí musíme donést speciální elixír, aby se mohla uzdravit. Tvůrci se to sice snaží obejít klíčkovou, že se do lektvaru musí přidat zvláštní přísada, ale tím se zase popírá celá myšlenka alergie, jelikož by díky upravenému složení mohla Triss využívat lektvary a podobné směsi běžně.

S přihlédnutím na všechny úpravy a přenesení vlastností jedné postavy na druhou, ale při zachování prvků pro původní postavu typických, lze u čarodějky Triss podobně jako u dříve zmíněné Saskie říct, že se jedná o kompozitní neboli složenou postavu.

Zjevné taky je, že král Radovid V. asi nebude ve věku patnácti let. V knihách vystupuje jako dítě a od jejich konce neuplynulo ke hrám až tolik času.<sup>40</sup> Postava působí daleko starším dojmem, což je následně patrnější v dalších dvou dílech, které mají lepší grafiku a propracovanější modely postav.

Aby mohl svět *Zaklínače* navíc fungovat v herním médiu, musel být několikanásobně zvýšen výskyt monster, až se člověk diví, že je zaklínačů ve světě tak málo a lidé je stále nenávidí. Utopenci nebo různí nekrofágové vylézají v noci ze všech stran a hráč jakožto Geralt si tak jejich zabíjením může pěkně vydělat. Tato změna je vzhledem k přechodu do herního média a žánru RPG pochopitelná, jelikož je potřeba dát hráči nějakou náplň.

Knížní předloha nám dále popisuje, jak je práce zaklínačů velmi nevděčná, protože velká část vydělaných peněz jde nakonec za výdaje za elixíry a další prostředky. Zde však Geralt o peníze nemá nouzi, vydělat si může celkem snadno a nemusí se tak bát, že by měl prázdné břicho a musel spát venku bez pohodlí postele. Zde jde opět o něco, co muselo být

<sup>39</sup> Knihy rozšiřující fikční světy můžeme nalézt u sérií, jako jsou *Star Wars*, *Warcraft* nebo *Diablo*.

<sup>40</sup> Mezi knihou *Paní jezera* a prvním dílem herní trilogie je časový skok dva roky.

hernímu médiu uzpůsobeno. Nízké odměny by hráče nemusely k plnění úkolů nijak motivovat a navíc je důležité i zmínit fakt, že vybudovat ekonomiku v herním světě není úplně snadné. I přes propracované ekonomické systémy si hráči stejně nachází způsob, jak si snadno vydělat peníze, kdy se o tyto tipy následně dělí na internetových fórech nebo ve videích.

Co se týká boje, Geralt nikdy nepoužíval magická znamení ve větší míře, ale mnohdy jen jako poslední možnost. Ve hře jsou však důležitou částí bojového systému, ať už jde o ochranný Quen nebo ohnivé Igni. Geraltovy bojové i magické schopnosti jsou samozřejmě posíleny z důvodu, aby se mohla postava neustále vyvíjet a hráč tak měl lepší pocit z toho, že něčeho dosáhl. Přidává se tím také další prvek, který hru ozvláštňuje, aby nebyla zcela repetitivní. K používání znamení ani lektvarů hráč není nucen a je jenom na něm, jak bude jím ovládaný Geralt ve světě fungovat.

První dvě hry pak hráči ani nedávají možnost vlastnit koně, který byl vždycky důležitou součástí Geraltova života. Jde totiž o uzavřenější tituly s menším prostředím, které jsou více lineární a v jednotlivých kapitolách se vždy soustředí jen na oblast jednoho města a jeho okolí. Teprve třetí díl, kde má hráč daleko více možností, přinesl do hry klisnu Klepnu, která Geralta z Rivie vozí a nosí u sebe jeho vybavení.

S Klepnou samozřejmě souvisí i nošení mečů, v čemž se hry s knihami rozcházejí. Knihy nám totiž popisují, jak Geralt nosí vždycky jeden meč u sebe a druhý má uložený právě na koni. Hry se s tím vypořádaly jinak a stříbrný i ocelový meč má Geralt u sebe na zádech víceméně pokaždé. Menší rozruch nám v tom navíc udělala v roce 2013 publikovaná kniha *Bouřková sezóna*, která pracuje s tím, že Geralt taktéž oba meče nosí. Samozřejmě není jasné, zda se Sapkowski u her inspiroval, jelikož před napsáním a vydáním knihy vyšly z trilogie první dvě. Celou situaci by to tak totiž měnilo. Tohle je však pouze povrchní prvek, byť jej stojí zmínit i vzhledem k tomu, jakou to vyvolalo reakci.

## **Závěr**

Videohry jsou zdrojem zábavy již několik desítek let a za tu dobu se změnilo k nepoznání. Hráč v nich má dnes daleko větší volnost a sám se tak ve velkém stává strůjcem mnoha příběhů. Dalo by se tak také říct, že každý hráč je sám sobě autorem a zažije zcela jiné dobrodružství.

Herní médium láká v dnešní době navíc stále více profesionálních spisovatelů, kteří chtějí prozkoumat jeho možnosti, což s sebou nese i zájem hráčů, kteří četli jejich literární

díla.<sup>41</sup> To však automaticky nemusí znamenat, že vznikají díla nová, ale dochází i k řadě videoherních adaptací, které do interaktivní podoby přenášejí příběhy z filmů, komiksů i literárních děl. Hráči v těchto adaptacích pak mohou zažít dobrodružství v jim známých kulisách a sami si tak vyzkoušet, jaké je to v kůži jejich oblíbených postav.

Byť bylo videoherní médium dlouhou dobu kritizováno a odborníci mu kladli za vinu vraždění nebo loupeže, nebránilo to lidem, aby videohry stále konzumovali. Naopak jsou stále populárnější a lidé je dnes mohou hrát i na svých mobilních zařízeních.

Dokonce i *Zaklínač* se dočkal titulů, které si mohou lidé vychutnat na cestách a je jedno, zda jde o příběhový a zároveň karetní *Thronebreaker: The Witcher Tales* nebo *The Witcher: Monster Slayer* využívající interakce se skutečným prostředím, kdy může hráč s pomocí mobilní kamery lovit nebezpečné příšery v lese, parku nebo na městském náměstí.

Samozřejmě není neobvyklé, že dochází ke srovnávání zážitků z četby knih, sledování filmů nebo hraní videoher, kdy nekončící debaty mají zastánce jednoho každého média. A i mezi čtenáři této práce se určitě najde někdo, kdo se těchto debat čas od času účastní.

Dílo *Zaklínač*, které tu bylo prozkoumáno v médiu tištěném i vizuálním nám dobře ukázalo, jak lze přenést populární fikční svět do videoherní formy, kdy nutně nemusí přijít o své typické znaky, které ho dělají tak populárním. CD Projektu se zdatně podařilo navázat na literární předlohu a pracovat se zdrojovým materiálem, díky čemuž si videoherní série získala také velkou pozornost. Samozřejmě ne vše mohli tvůrci z polského studia přenést z jednoho média do druhého, jelikož musí videohry splňovat jiná kritéria.

Videohry musí totiž hráčům nabídnout vtažení do děje a světa hned v několika rovinách, a pokud nepůsobí alespoň částečně uvěřitelně nebo nepředstavuje určitou výzvu, ztrácí konzument pozornost a přesouvá ji jinam. Ne vždy ale může videohra reflektovat svět skutečný, jelikož hráč nemá tolik času ani prostředků, aby u daného média vydržel sedět bez přestávky. Hráčem ovládaná postava tak nebude mít pevně stanovenou pracovní dobu, kterou i musí dodržet, ale může přijímat úkoly od více zadavatelů, plnit je v různém pořadí a věnovat jim tolik času, kolik uzná za vhodné.

CD Projekt samozřejmě nečerpal pouze z díla Andrzeje Sapkowského, ale sáhl i k více či méně známým příběhům, autorům nebo popkultuře, na což citlivě odkázali a užívali z nich prvky, podobně jako to dělal sám Sapkowski, jehož dílo do sebe vtahuje kulturu ve velké šíři. A ať už chápe konzument herní série od CD Projektu jako adaptaci nebo pokračování slavné

---

<sup>41</sup> Jako příklad si můžeme uvést Toma Clancyho nebo George R. R. Martina.

knižní série, bude jej vždy provázet chuť prozkoumávat netradiční fikční svět, ve kterém není vše pohádkové, jak se může zdát.

## Seznam použitých zdrojů

### Prameny:

#### Textové zdroje:

Cowellová, Cressida. *Jak vycvičit draka*. Přel. Šárka Ševčíková. Havlíčkův Brod: Fragment, 2007.

Rowlingová, J. K. *Bajky barda Beedleho*. Přel. Pavel Medek. Praha: Albatros nakladatelství, 2008.

Rowlingová, J. K. *Famfrpál v průběhu věků*. Přel. Pavel Medek. Praha: Albatros nakladatelství, 2013.

Rowlingová, J. K. *Fantastická zvířata a kde je najít*. Přel. Pavel Medek. Praha: Albatros nakladatelství, 2013.

Sapkowski, Andrej. *Zaklínač I.: Poslední přání*. Přel. Stanislav Komárek a Jiří Pilch. Petřvald u Karviné: Lenka Pilchová – Leonardo, 2011.

Sapkowski, Andrej. *Zaklínač II.: Meč osudu*. Přel. Stanislav Komárek a Jiří Pilch. Petřvald u Karviné: Lenka Pilchová – Leonardo, 2011.

Sapkowski, Andrej. *Zaklínač III.: Krev elfů*. Přel. Stanislav Komárek a Jiří Pilch. Petřvald u Karviné: Lenka Pilchová – Leonardo, 2011.

Sapkowski, Andrej. *Zaklínač IV.: Čas opovržení*. Přel. Stanislav Komárek a Jiří Pilch. Petřvald u Karviné: Lenka Pilchová – Leonardo, 2011.

Sapkowski, Andrej. *Zaklínač V.: Křest ohněm*. Přel. Stanislav Komárek a Jiří Pilch. Petřvald u Karviné: Lenka Pilchová – Leonardo, 2011.

Sapkowski, Andrej. *Zaklínač VI.: Věž vlaštovky*. Přel. Stanislav Komárek a Jiří Pilch. Petřvald u Karviné: Lenka Pilchová – Leonardo, 2011.

Sapkowski, Andrej. *Zaklínač VII.: Paní jezera*. Přel. Stanislav Komárek a Jiří Pilch. Petřvald u Karviné: Lenka Pilchová – Leonardo, 2012.

Sapkowski, Andrej. *Zaklínač: Bouřková sezóna*. Přel. Stanislav Komárek a Jiří Pilch. Petřvald u Karviné: Lenka Pilchová – Leonardo, 2013.

#### Audiovizuální zdroje:

Fumitoshi, Oizaki. *Romeo x Juliet* [seriál]. Japonsko, 2007.

Hissrich, Lauren. *Zaklínač* [seriál]. USA, 2019.

Wise, Robert a Robbins, Jerome. *West Side Story* [film]. USA, 1961.

## Ludografie:

- 5th Cell. *Scribblenauts Unlimited* (5th Cell, PC), 2013.
- Bohemia Interactive Studio. *Operace Flashpoint* (Codemasters, PC), 2001.
- CD Projekt RED studio. *Thronebreaker: The Witcher Tales* (CD Projekt, PC), 2018.
- CD Projekt RED studio. *The Witcher: Monster Slayer* (CD Projekt, Android), 2021.
- CD Projekt RED studio. *Zaklínač* (CD Projekt, PC), 2007.
- CD Projekt RED studio. *Zaklínač 2: Vrahové králů* (CD Projekt, PC), 2011.
- CD Projekt RED studio. *Zaklínač 3: Divoký hon* (CD Projekt, PC), 2015.
- Fishing Cactus. *Epistory – Typing Chronicles* (Plug In Digital, PC), 2016.
- Square Enix. *Lightning Returns: Final Fantasy XIII* (Square Enix, PC), 2015.
- Steel Crate Games. *Keep Talking and Nobody Explodes* (Steel Crate Games, PC), 2015.
- Warhorse Studios. *Kingdom Come: Deliverance* (Deep Silver, PC), 2018.

## Literatura:

### Textové zdroje:

- Abbot, H. Porter. *The Cambridge introduction to narrative*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.
- Barthes, Roland. *The Rustle of Language*. New York: Hill and Wang, 1986.
- Bína, Daniel. *Hratelné narativy: Počítačové hry jako terč estetiky a literární teorie*. České Budějovice: Nakladatelství Vlastimil Johanus, 2012.
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, 2006.
- Šula, Ondřej. *Pastiš jako metoda postmoderní literatury*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. 2016.

### Online zdroje:

- Mohsin, Maryam. „10 TikTok Statistics That You Need To Know In 2021“. *oberlo.com*. [online]. [cit. 2021-04-18]. Dostupné z: <https://www.oberlo.com/blog/tiktok-statistics>.
- Perdikaki, Katerina. „Film adaptation as the interface between creative translation and cultural transformation: The case of Baz Luhrmann’s The Great Gatsby“. *jostrans.org*. [online]. [cit. 2021-04-15]. Dostupné z: [https://www.jostrans.org/issue29/art\\_perdikaki.php](https://www.jostrans.org/issue29/art_perdikaki.php).
- Winter, David. „Introduction“. *pong-story.com*. [online]. [cit. 2021-02-06]. Dostupné z: <http://www.pong-story.com/intro.htm>.

Whittlesey, Henry. „A Typology of Derivatives: Translation, Transposition, Adaptation“. *translationjournal.net*. [online]. [cit. 2021-04-15]. Dostupné z:

<https://translationjournal.net/journal/60adaptation.htm>.

Lacombe, Pierre, Feraud, Gabriel, Riviere Clement. *Writing an Interactive Story*. Boca Raton: CRC Press, 2020. Dostupné z:

[https://books.google.cz/books?id=bR7CDwAAQBAJ&pg=PT100&lpg=PT100&dq=consider+the+consequences+first+gamebook&source=bl&ots=tP8Hpw6PQv&sig=ACfU3U2XFpa2RztQM2YC1uAINO910eYizQ&hl=cs&sa=X&ved=2ahUKEwioyueE3o\\_wAhWawQIHHZPDDOsQ6AEwEnoECB0QA#wv=onepage&q=consider%20the%20consequences%20first%20gamebook&f=false](https://books.google.cz/books?id=bR7CDwAAQBAJ&pg=PT100&lpg=PT100&dq=consider+the+consequences+first+gamebook&source=bl&ots=tP8Hpw6PQv&sig=ACfU3U2XFpa2RztQM2YC1uAINO910eYizQ&hl=cs&sa=X&ved=2ahUKEwioyueE3o_wAhWawQIHHZPDDOsQ6AEwEnoECB0QA#wv=onepage&q=consider%20the%20consequences%20first%20gamebook&f=false).

Videa:

arhn.eu. *Biały Wilk: Historia komputerowego Wiedźmina – Film dokumentalny*. In YouTube [online]. 10. 9. 2017 [cit. 16. 4. 2021]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=g18GgD-SNzM>.

Puschak, Evan. *Intertextuality: Hollywood's New Currency*. In YouTube [online]. 25. 5. 2016 [cit. 14. 4. 2021]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=QeAKX\\_0wZWY](https://www.youtube.com/watch?v=QeAKX_0wZWY).

IGN. *Henry Cavill's Geralt Inspired by The Witcher 3 – IGN Now*. In Youtube [online]. 24. 12. 2019 [cit. 16. 4. 2021]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?v=WXdHT6BMC0c>.

## Praktická část

### Blutrünstig: Vládce krve

#### I.

Myslel si, že mi unikne, ale to se hluboce mýlil. Mně nikdo neuteče. Nikdy. Zahnul do další uličky a já jej pomalým krokem následoval. Nebylo kam spěchat, tlukot jeho srdce přehlušoval všechny ostatní zvuky, ať už šlo o projíždějící auta v dáli, opilce pořvávající na rohu nebo děvky ječící při práci jak požární sirény.

Přes nohu mi přeběhla krysa. Poslední dobou jich bylo ve městě nějak moc. Tolik jich snad nemohli pamatovat ani ve středověku. Jsou to paraziti, nemám je rád, ale i tak najdou občas své využití. A navíc se mě nebojí, vždycky se kolem mě chovaly, jako bych tu nebyl. Zhluboka jsem se nadechl vlhkého a studeného vzduchu po dešti a pokračoval jsem v pronásledování své kořisti.

Slepá ulička. Další chyba, kterou udělal. Teď už nemělo smysl vzdorovat. Mezi mrakodrapy šlo spatřit srpek dorůstajícího měsíce, který skoro až magicky osvětloval místo, kde jsem zrovna stál. Zvlněné kaštanové vlasy spadající mi až po ramena, dlouhý šedý kabát s vysokým límcem... když mě tam takhle uviděl, div se strachy neposral.

„Prosím, neubližujte mi. Já chci domů,“ pištěl svým vysokým hlasem. Po čele mu stékal pot a v očích neměl nic než strach.

„Promiň, kámo, ale to nepůjde,“ odpověděl jsem mu s roztaženýma rukama, zatímco jsem se k němu krok za krokem přibližoval.

Spadl a přitiskl se zády ke zdi. Musel jsem se usmívat, tyhle naháněčky mě ani po letech nepřestávaly bavit a finále se pomalu blížilo. Oddechoval stále hlasitěji, a jak byl v šoku, nepokusil se ani volat o pomoc. Oblečení měl z kaluže, do které upadl, úplně promočené. Navíc to nehorázně smrdělo. Kdo ví, co všechno v té uličce vlastně bylo. A já to ani vědět nechtěl.

„Prosím, prosím,“ opakoval stále slaběji.

„Ne, už jsem řekl. Žádné výjimky,“ řekl jsem pohrdavě.

Stál jsem přímo před ním. Klekl jsem si, abych mu viděl lépe do tváře a on mohl zase vidět mě, svého pronásledovatele. Byl to kluk, asi devítiletý. Vyhlédl jsem si jej dneska ráno v metru a sledoval jej celý den až do chvíle, kdy se s rodiči vydal na večeri do města. Žluté tričko s žirafou za celý den nevyměnil.



Všiml jsem si, že jej upoutal můj široký a takřka perfektní úsměv. O zuby jsem se staral opravdu dobře a i lecjaký politik by mi je záviděl.

„Vy... vy jste u-upír,“ koktal chlapec.

Tohle mě vytočilo vždycky, chytil jsem jej proto za límec a přitáhl si jej k sobě blíž.

„Vidíš snad někde tesáky?!“ zaječel jsem na něj a ukazoval mu své zuby ze všech různých úhlů.

„N-ne...“ pískl potichu.

„No vidíš, nejsem upír.“

„T-tak c-co tedy jste,“ skuhral.

Můj úsměv se rozšířil až do nepřirozených rozměrů.

„Něco mnohem horšího.“

\*

„Tenhle svému účelu poslouží,“ prohlédl si spícího chlapce Bobby a přesunul jej na nemocniční vozík. Následně sáhl po hadru a umyl si ruce od toho bordelu, ve kterém kluk v uličce ležel.

Na unášení lidí nebylo nic těžkého, ale prodat je za tu správnou cenu byl už větší oříšek. Posledního půl roku jsem se živil jako lovec, alespoň mi to dávalo příležitost projít si New York ze všech stran. Nový kontinent, tak tomu říkali a my si zde vybudovali ještě větší byznys než na tom starém. Nešlo jen o lidi, kšeftovat se dalo se vším a já své profese s radostí točil, abych nepropadl nudě.

„Za co tě měl tenhle?“ zeptal se tlust'och, když odkládal hadr.

„Za upíra.“

„Za upíra?“ rozchechtal se Bobby a plácl se přes břicho.

„Však to znáš. Upíři, vlkodlaci, ježibaby, andělé, démoni, bohové. Lidi se za ty roky vůbec nezměnili,“ zívá jsem.

„Nezapomínej, že jsem taky člověk,“ smál se pořád Bobby, jehož šedý nátělník vypadal, jako by byl každou vteřinou kratší a kratší.

„A taky jsme se postarali, abys nekecal,“ zvedl jsem výhružně prst.

„To z tebe mluví ten esesák.“

„Zas tak dlouho jsem ho nedělal,“ mávl jsem výmluvně rukama.

„Pro tebe je dvacet let možná krátká doba, ale já ve svých šestačtyřiceti tohle tvrdit nemůžu.“

„Čtyřicet šest? Já myslel, že máš přes padesát,“ koukal jsem na jeho hnusnou plešatou hlavu.

„Jestlis mě chtěl urazit, tak se ti to povedlo. A kolik je sakra tobě, Konráde? Nikdy jsem se neptal,“ zajímal se můj jediný lidský spojenec. Já na papírování a distribuci zboží mezi našinci nikdy moc nebyl, zato pro Bobbyho to byl smysl života. Proč se hodiny trápit s něčím takovým, když na to můžete mít lidi? Díky Bobbymu jsem navíc chápal, jak dnešní svět funguje. Vždycky se vyplatilo si čas od času najít někoho, kdo vám pomohl se v tom nekončícím pokroku taky trochu zorientovat. A tentokrát padla řada na Bobbyho.

„Už ani nevím. Dej mi minutku. Vietnam, druhá světová, první světová, Napoleon. V březnu jsem měl tři sta sedmnáct,“ spočítal jsem.

„To je kurva hodně.“

„Pořád jsem mlad'och. Znal jsem jednoho, co mu stavěli pyramidy v Egyptě.“

„Znal? Co se s ním stalo?“

„Dvojčata. Žádný terorismus, ale zkurvený podraz. Měl to být nový symbol naší moci, a jak to dopadlo,“ vztekl jsem se. Ani jsem si neuvědomil, že jsem něčím hodil. Sklenka se roztrhla o stěnu a Bobby sebou lehce šubnul.

„Tak to je blbý.“

Nastala chvíle ticha a já se přesunul k obrazu zachycujícím výjev z minulosti blutrünstigů, zástupců naší rasy. Na plátně byla zobrazena Venuše, jak stojí na vrcholu skály, po které se plazí podřadní lidští tvorové. Ta scéna mi byla nějakým způsobem povědomá, snad i kvůli tomu, že jsem ten obraz již několikrát viděl. Vždycky jsem si jej na návštěvě u Bobbyho prohlížel.

Obrazy podobného ražení nám připomínaly především jednu věc, tedy že jsme to byli my, kdo řídili běh dějin a také jsme mohli za mnohé věci napříč celou historií. My byli dobří ve vymýšlení zla, lidé zase v jeho naplňování. Dokonalá symbióza.

Bobby se mezitím kamsi vypařil a já si uvědomil, že už je to několik měsíců, co jej Kontrolor naposledy prohlédl.

„Bobby,“ zavola jsem do prostoru.

„No?“ ozvalo se ze skladu.

„Kdys byl naposledy venku?“

„Nevím. Proč se ptáš?“ křičel ze stále větší dálky.

„Prostě mě to zajímá!“

Dal jsem mu chvíli čas na přemýšlení, ale uplynula minuta, pak druhá a Bobby se stále neozýval. Takové problémy s ním už dlouho nebyly. Nakonec jsem byl nucen jít plísní pokrytým sklepením, až jsem došel dozadu, kde skladoval veškeré věci.

Byla tu celá řada regálu, které plnily bílé krabice se štítky. Věděl jsem, že je tady, ani se nesnažil skrývat. Bobby stál mezi dvěma regály a kolem něj bylo několik popadaných krabic. Byl v šoku.

„Bobby?“

Bez odezvy.

Vyběhl jsem zpátky do přijímací místnosti a začal prohledávat šuplíky.

„Kurva, kde to je! Někde to tu bylo!“ zuřil jsem nahlas.

Po podlaze byly za chvíli poházené papíry. Pak mi to došlo. Jedním skokem jsem přeletěl celou místnost a otevřel prosklenou skříň, v níž se vyjímala zlatá krabička. Uvnitř byla jehla se rtuťovitou kapalinou. Tohle svinstvo jsem už nemusel použít pár měsíců, asi bude třeba Kontrolora skutečně kontaktovat.

Bobby se za tu chvíli pohnul jen o kousek. Bylo to jako ve zpomaleném filmu. Šel krok za krokem a celý se třásl. Jehlu jsem mu vrazil do míchy a tekutinu vstříkl dovnitř. Sám jsem se dopustil mnoha zvěstev, ale tohle jsem dělal opravdu nerad. Skoro jako bych měl vůči jehlám nějakou averzi. Tlust'ocha to hnedka probralo.

„Konráde, jak rád tě vidím. Co tě sem přivádí,“ usmál se na mě, jako bychom se dneska vůbec nepotkali.

„Bobby, mám na tebe otázku,“ promluvil jsem opatrně.

„Jen se ptej!“ zubil se na mě chlap v propoceném nátělníku.

„Dobře. Jak dlouho už jsi tady dole,“ gestikuloval jsem trochu přehnaně.

Bobby vzhlédl směrem ke stropu a hluboce se zamyslel. Hezitačními zvuky nešetřil.

„Už to budou tři roky,“ odpověděl, jako by o nic nešlo.

„A Nikolay tu byl naposled kdy?“ zeptal jsem se na Kontrolora.

„Niky... Niky se tu nestavil už asi něco málo přes devět měsíců.“

Povzdechl jsem si.

„To ho budu muset jít brzy navštívit,“ řekl jsem a poplácal Bobbyho po rameni.

„Něco se snad stalo?“ zajímal se a kulil na mě své obrovské oči.

„Nic. Nic se nestalo,“ nahodil jsem falešný úsměv a uklidnil tak stále zvědavějšího Bobbyho. Bylo na čase navštívit Nikyho.

\*

Stál jsem před klubem *Mind Games*, který už padesát let vlastnil Nikolay Sovetnik, jemuž ale všichni přezdívali Kontrolor. Mezi blutrünstigy to byl průkopník a jako jediný věděl, jak s pomocí krve v mozku přeprogramovat myšlení obyčejných lidí. Taky mu trvalo několik let, než na to přišel a jeho domovské Rusko na to nakonec i doplatilo.

Kdo asi mohl za Říjnovou revoluci a vzestup Sovětského svazu? Tehdy se mu to vymklo z rukou, ale od té doby techniku zdokonalil.

Neonový nápis stále blikal a mě to pomalu začalo otravovat. Opět jsem zaklepal, tentokrát hlasitěji. Zaslechl jsem klapnutí a krytka mi odhalila pronikavé žluté oči.

„Heslo,“ ozval se hrubý hlas.

„*Ihr Blut so rein.*“

„Můžete dovnitř.“

Dveře se otevřely a já si až teď uvědomil, že onen hlas patřil mohutné ženě, která svou svalnatou postavou připomínala spíše muže.

„Nějaký problém?“ obořila se na mě, když si všimla, že zírám.

Usmál jsem se.

„Ne žádný, jen že jsem ještě nikdy neviděl tak velkolepou ženu,“ snažil jsem se být co nejvíce šarmantní.

Zabralo to. Koutky úst se jí stočily nahoru a šlo poznat, jak je nervózní.

„Prostě jděte.“

Neprotestoval jsem.

Klub *Mind Games* byl jediným místem v New Yorku, které sloužilo výlučně pro našince. Obvykle tu bylo možné vidět něco málo přes padesát hostů, ale dnes šlo o akci větších rozměrů. Stroboskop, barevná světla a polonazí krvevládci točící se kolem sebe. Bylo tu všechno, co byste od tanečního klubu čekali. Tedy až na dětská těla servírovaná všude na stolech.

„Konráde, co ty tady,“ uslyšel jsem ze strany. Byla to krásná žena se zlatým make-upem a purpurovými šaty, patřila k těm lepším z nás. Vždycky usilovala o to, abychom násilí používali až jako poslední možnost, což jsem na vlastní kůži zažil, když jsme spolu v devatenáctém století ničili v Egyptě záznamy o existenci naší rasy. Tehdy došlo na střet se skupinou archeologů, ale ona to vyřešila po svém a zachránila jim všem život. Tohle její chování jsem nikdy moc nechápal, zvláště když se plazila po jednom albínském psychopatovi.

„Nakio! Ahoj, jdu za Nikym, potřebuji s ním něco probrat,“ odpověděl jsem.

„Ten je nahoře. Počkej tady, zajdu za Bělouškem,“ mrkla na mě.

Kývl jsem na ni a začal si užívat atmosféru. Chvíli jsem pozoroval tančící blutrünstigy, než mě zaregistroval jeden z Nikolayových mužů, albín v černém plášti. Elegantně se pohyboval mezi vlnícími se tanečnicemi a vypadalo to, jako by se jich cestou ke mně ani nedotknul. Kdybych nevěděl, jak to s námi je, jeho bych za upíra i považoval.

„U Amona, myslel jsem si, že seš to ty, Konráde,“ zakřenil se.

„Taky tě rád vidím, Uwe,“ oplatil jsem mu úsměv.

„Přišel ses pobavit?“ podával mi něco s tonikem.

„Dneska ne, musím vidět Nikyho,“ promluvil jsem vážně.

„Ou, to zní důležitě. Pojd', hned tě za ním zavedu.“

Došli jsme až na balkónek, z něhož byl na klub nejlepší výhled. Nikolay seděl rozvalený na své rudé sedačce a na sobě měl stříbrný kabát se třpytkami a zrcadlové brýle.

„Vypadáš strašně,“ bylo to první, co jsem od něj po delší době slyšel. Byť žil v Americe už dlouho, o svůj ruský přízvuk stále nepřišel.

„Už pět dní jsem nespal. Práce, znáš to.“

„Něco k pití?“

„Rád. Tu sračku, co mi Uwe donesl, ale raději vynechte. Ještě bych to po někom hodil,“ zavtipkoval jsem a posadil se na místo, na které Nikolay ukázal.

„Byl jsi zase na lovu?“

„Jo, dneska to byl chlapec. Sice bych byl radši, kdyby si své oběti lovil každý sám jako kdysi, ale nestěžuji si, když to vynáší.“

„Pravda. V čím modernější době žijeme, tím jsou někteří z nás lenivější,“ přikyvoval Nikolay. Sám se od nich nelišil.

„Nedivím se tomu. Se všemi těmi kamerami to není vůbec jednoduché. Skrývat se je pořád složitější.“

„V tom máš naprostou pravdu. A teď k tomu hlavnímu. Proč jsi přišel?“

„Bobby. Už jsi ho dlouho nenavštívil a musel podstoupit restart.“

„Ovládnutí mysli není jednoduché. Taky byl mezi prvními ve Státech, kdo dopadl jakžtakž přijatelně.“

„Takže s tím nepůjde nic udělat?“ zeptal jsem se.

„Podívám se na něj, ale *nichego* neslibuju. Může se i stát, že se jeho mysl zhroutí a nebude si nic pamatovat. Už jsi to dříve viděl,“ osvětloval situaci.

„Díky. Bobby je jediný, komu můžu mláďata spolehlivě prodávat. Ostatním překupníkům nevěřím, když nejsou naprogramováni.“

„V pohodě, taky u něho беру. Ale něco za něco,“ ukázal mi své postříbřené zuby.

„Není Bobby náhodou tvůj výtvar?“

„To sice ano, ale jelikož je pro tebe tak důležitý, budeš mě muset přesvědčit, abych si našel čas.“

Dnes jsem si už po několikáté povzdechl.

„Dobře. O co jde?“

Nikolay pozvedl ruce nad hlavu a já si všiml, že na sedačce sedí pod takovým úhlem, aby disko koule v pozadí působila jako svatozář.

„Tak se mi líbíš, esesáku.“

„Pohni sebou, rád bych se konečně i vyspal,“ popoháněl jsem Kontrolora.

Jeho obličej ztvárnil a stříbrná ústa se zase zavřela. Skleničku odložil stranou.

„Nevím jak, ale našli mě. Našli... nás.“

„Kdo?“

„Zpíčené GRU.“

„Kurva.“

Dnešní den už nemohl být lepší.

## *Intermezzo*

*„Slyš mne, můj služebníku. Jsem to já, Amon, kdo ti poroučí. Přivedeš ty mne osm mladých žen a dětí pět. Pak ty vystoupíš před lid a necháš je, ať v mém jménu, tvého boha, pochodují směrem k Bejrútu, kde vztyčí prapory a rozšíří tak naše území. Kdo neposlechne, do písku bude zahrabán a síla Slunce, mého symbolu, vysaje z nich všechny život. Tak pravím já.“*

*Amon k Ramessesovi II., více než 1200 let př.n.l.*

## **II.**

S Uwem jsme se střetli na Brooklynském mostu blíže ke čtvrti Manhattan. Pomalu svítalo a já měl za tři dny možnost získat něco málo informací k naší misi. Uwe byl tradičně oblečený v černé a tentokrát si nezapomněl ani tmavé brýle. Pil kafe, to já moc nemusel, ale když mi podal kelímek, neodmítl jsem.

„Co tady vlastně děláme?“ zeptal se mě Uwe po chvíli, co jsme jen stáli, popíjeli kávu a pozorovali vycházející slunce.

„Niky ti nic neřekl?“ divil jsem se.

„Bohužel. Prý mi sám povíš všechno, co je třeba,“ zněl zklamaně, jelikož doufal, že mu bude Nikolay trochu více věřit.

„GRU,“ odpověděl jsem jednoduše.

Uwe sebou trhnul a zmáčknul svůj kelímek. Horká káva mu začala protékat mezi prsty. Když si to uvědomil, zanádal a já mu podal kapesník, aby se mohl utřít.

„GRU? Tady v New Yorku?“ ozval se konečně.

„Už tomu tak bude. Zase nás našli,“ klapnul jsem naštvane čelistí.

„Do píči.“

„Jo, do píči,“ souhlasil jsem.

„Nejdřív Dvojčata a teď tohle. Už je to skoro dvacet let a New York bude čelit další katastrofě,“ zoufal Uwe, který vzpomínal na to, jak agenti GRU unesli letadla a zabili Amona spolu s dalšími vládci v námi kontrolovaném obchodním centru.

„Ne, pokud udeříme první.“

Uwe sundal brýle a podíval se mi do očí, nervózně přitom ťukal prsty o zábradlí.

„Jak to myslíš?“ zeptal se.

„Na imigračním jsem zjistil, že před týdnem dorazila do New Yorku pětičlenná ruská skupina. Každý týden to samé. Budují armádu,“ podělil jsem se s ním o své poznatky.

„Armádu? Kolik jich už vůbec dorazilo?“

„Třináct skupin po pěti lidech. A to jsou jen ti, o kterých víme.“

„A jak ses to všechno dozvěděl?“ zajímal se albín.

„Však víš, jak umím být přesvědčivý,“ usmál jsem se takovým způsobem, že bych normálního člověka vyděsil k smrti. S Uwem to však ani nehnulo, v koncentracích jsme přece jenom pracovali spolu.

„*Heil, Obergruppenführer Hirsch,*“ zvedl mým směrem Uwe pravici s mírným úsměvem na tváři.

„Nechte si to, šikovateli,“ zpřísnil jsem hlas.

„Ale no tak, Konráde, máš něco proti starým časům?“

„Nemám. Kdybys byl ale tak starý jako já, už by ses tím ani nezabýval,“ oprášil jsem si kabát a dal ruce do kapes.

„No tak jsem o dvě století mladší než ty, to je toho. Se už neumíš bavit, nebo co?“ máchal kolem sebe Uwe.

„Asi máme každý jinou představu o zábavě, Uwe,“ řekl jsem ledově, až můj bývalý kolega couvl pár kroků zpátky. Dobře jsem si vzpomínal, čím se bavil v minulých dekadách a vždycky mi z toho bylo špatně. Většina z nás měla nějaký kodex, ale Uwe své oběti týral do poslední minuty. Pokud byl tohle blutrünstig, tak nám všem dělal jenom ostudu. A za to jsem ho nenáviděl, byť jsem to nedával najevo.

„Fajn, co máš tedy v plánu,“ vrátil se Uwe k původnímu tématu.

„Počkáme si, až přiletí další skupina a budeme ji sledovat.“

„A jak budeme vědět, kdy a kam dorazí?“ ptal se Uwe, jako by nepochopil, o čem jsem dříve mluvil.

„Zatím každá skupina přiletěla ve středu v patnáct hodin na letiště JFK. Pochybuji, že dojde ke změně.“

„Ty ses v tom opravdu hrabal, co?“

„Čekal jsi snad ode mě něco jiného? Uvidíme se tu zase zítra. Přijď včas.“

Začala se zvedat mlha. Dnešní den v New Yorku bude opravdu nádherný. Zmizel jsem Uwemu z dohledu a mohl si tak konečně odpočinout od jeho věčných keců. Bylo na čase dát se opět do práce.

\*

Na letišti bylo nečekaně plno. Turisti, místní a hromada zavazadel. Cedula s přílety nám oznamovala, že se letadlo z Ruska kvůli povětrnostním podmínkám malinko zpozdí, což mě samozřejmě podráždilo, jelikož jsem měl rád, když bylo všechno na čas. Dokonce i Uwe byl



nervózní. Přece jen se nestává každý den, že budete na letišti vyčkávat na agenty GRU, které ani nemusíte poznat.

„Kafe?“ zeptal se mě Uwe, aby zabil čas.

„Ne, díky,“ odpověděl jsem, aniž bych mu pohlédl do očí.

„Tak čaj, horkou čokoládu nebo něco silnějšího?“

„Nepotřebuji nic,“ procedil jsem skrze zuby.

„Jo a Nakia tě pozdravuje,“ nepřestával mluvit.

„Vůbec nechápu, co na tobě ta holka vidí.“

„Holkám se snad zlobiví kluci líbí, ne? Jestli chceš, taky ti nějakou kočku najdu.“

„Drž raději hubu a buď na pozoru, nejsme v těch kabátech zrovna nenápadní,“ poznamenal jsem. Uwe souhlasně pokýval hlavou.

„Proč jsme si vlastně nevzali něco normálního?“ nadhodil připitoměle.

„Protože,“ zdůraznil jsem, „bychom nevypadali tak stylově.“

„Ty a ten tvůj styl.“

„Říká debil s propíchnutýma ušima,“ dovolil jsem si menší úsměv.

„Jak dlouho už čekáme?“

„Dvě hodiny,“ řekl jsem klidně.

„Ty fakt nechceš nechávat nic náhodě, co?“ bouchl mě do ramene.

„Jsem lovec, tak se tak nediv.“

Kolem nás nervózně prošli dva hlídači, na které albín s úsměvem zamával. Jeden z nich cosi zamumlal do vysílačky a pak už na nás strachy ani nepohlédli. Bylo hned jasné, kdo tu budí respekt.

„Musím chcát,“ řekl najednou Uwe.

„Hmm...“

„Říkám, že potřebuju chcát.“

„Tak si běž, stejně to tu hlídám sám,“ odpověděl jsem mu.

Ani jsem si nevšiml, jakým směrem šel a bylo mi to i jedno, hlavně že byl od něj na chvíli klid. V dálce jsem zpozoroval skupinu asijských důchodců, jak zmatečně hledají cestu z letiště ven. Jinde se zase procházel pár hispánců, kteří se podle všeho vrátili z nějakého LGBT hudebního festivalu.

Ucítil jsem, jak mě něco tahá za kabát. Byla to asi pětiletá dívka. Když jsem se k ní otočil, trochu se vzdálila.

„Co potřebuješ, maličká,“ oslovil jsem jí.

„Já... ztratila jsem se mamince,“ zašeptala, přesně jak jsem očekával.

Skrčil jsem se k ní a pokusil se nahodit co nejmilejší výraz. I tak jsem ale musel vypadat děsivě.

„A chceš, abych ti s tím pomohl,“ usmál jsem se.

Dívka zakývala hlavou v souhlasu.

„Ty, úchyláku,“ volal na mě už z dálky Uwe, „jen se na chvíli vzdám a ty už myslíš na jídlo.“

Když jej dívka spatřila, hned se ke mně přitiskla. Uwe svým zjevem působil přece jen daleko hrozivěji.

„Ztratila se,“ pokrčil jsem rameny.

„Fakt jí chceš pomoci?“ divil se mladý blutrünstig.

„Nevím, ještě jsem se nerozhodl.“

„Tak si s tím rozmyšlením pospěš. Letadlo právě dorazilo k bráně,“ ukázal Uwe na ceduli. Měl pravdu, pokud jsem měl něco udělat, musel jsem se rozhodovat rychle.

„Kurva,“ zanádal jsem.

Za pár minut jsme na agenty GRU skutečně narazili. Skupinu pěti vysportovaných Rusů v oblecích nešlo přehlédnout. Její pachů jsem měl pořád na jazyku, zohavené tělo leželo v kontejneru na toaletách. Asi to byl instinkt, ale musel jsem to udělat. Musel jsem si vzít její krev.

\*

Sledovali jsme je v taxíku. Řídil Uwe, já neměl na dopravu v New Yorku moc velkou trpělivost. Auto jsem nám zajistil už předevčírem, Bobby měl vždycky alespoň jedno v záloze. Ve Velkém jablku jste nenašli nic nenápadnějšího než žlutý vůz se svítícím majáčkem. Přece jen byly opravdu všude a snadno se vám tak spletly.

Uwe už toho začínal mít dost, tak zběsile zatroubil.

„Kreténe,“ vykřikl a okázal z okna prostředníček na cyklistu projíždějícího mezi auty. „Ještě jeden takový debil a sledovačka nesledovačka, tak ho zabiju,“ vyléval si zlost nahlas.

„Radši se věnuj řízení, sleduj auta před námi a drž si odstup,“ přikázal jsem mu znuděně, zatímco jsem se díval z okna a podpíral si přitom hlavu rukou.

Premýšlel jsem. O GRU, jejich činnosti a všem kolem toho. Ať už se zeptáte kohokoliv, tak vám řekne, že jsou zlem, které vraždí politiky a rozvrací vlády. To je však pravda jenom zčásti. Všechno tohle dělají proto, aby se připravili a také si vydělali na válku s námi, blutrünstigy.

Ví, co dokážeme, především pak Kontrolor. Jím způsobená Říjnová revoluce proběhla v listopadu 1917. GRU vzniklo téměř na den o rok později. Náhoda? Nikoliv. Rusové si byli naší existence vědomi již od doby Baby Yagy, nejznámější požíračky dětí, jejíž příběh se jako jeden z mála předával po staletí, byť byl upraven. Také byla mezi prvními, koho po převratu dostali.

„Jsi mimo více než obvykle, co se děje?“ podíval se na mě Uwe přes zpětné zrcátko.

„Procházím si všechno, co o válce s GRU vím. Třeba nám to v něčem pomůže,“ zamumlal jsem a pokračoval v koukání z okna.

„Jako Amon a Dvojčata, sestřelení Thierryho v Air India 182 nebo donášení Kennedymu, kterého jsme pak museli odstranit?“ vytahoval Uwe naši minulost.

„Spíše jsem myslel strategie a takové věci, ale díky za připomenutí všeho, co se posralo. Tedy až na toho Kennedyho. To jsme to zachránili stejně jako předtím s Lincolnem. Díky bohu za Jermana,“ vrátil jsem se do reality.

„Co se s ním vlastně stalo? Ne každý si může připsat smrt hned dvou takových velikanů.“

„Napalm ve Vietnamu, byl jsem u toho. Ten kretén si prostě nedal říct a šel vyžrat jednu vesnici,“ odpověděl jsem podrážděně.

„A jó, já úplně zapomněl. To je trapas,“ sykl Uwe.

Zrovna jsme přejížděli přes Whitestone Bridge, na Rikers Island byl v tuto dobu pěkný pohled. To místo mě vždycky něčím přitahovalo, jednou jsem se tam šel dokonce podívat, byť ne jako trestanec. Patrně mi to připomínalo mé časy v Dachau a dalších táborech. To byly továrny na živiny. Ať jste tam dělali cokoliv, všechno vám prošlo.

„Dál než do Bronxu nejedu. Jsi si jistý, že se nestavili jenom na baseball?“

„Prostě řid,“ napomenul jsem ho.

„No jo, no jo.“

Po několika minutách Uwe prudce zbrzdil.

„Co blbneš,“ vykřikl jsem, když jsem se praštil do hlavy. Já debil si nezapnul pásy.

„Jsme v Hunts Point. Zastavili u tamtoho baráku.“

„Výborně. Tady mě vysaď, objed' blok a vyměň SPZtky,“ rozhazoval jsem příkazy.

„Já vím, nemusíš mi všechno říkat, nejsem přece retardovaný.“

Na to jsem neodpověděl, myslel jsem si o něm svoje. Vystoupil jsem z auta a přešel přes přechod na druhou stranu cesty. Rusové si mě zatím nevšimli. Něco si mezi sebou říkali a prošli branou na pozemek obehnaný vysokými zdmi. Obešel jsem jej celý kolem dokola, jestli nenajdu ještě jiný vstup, ale marně. Kamery naštěstí v okolí neměli.

Šel jsem k domu z červených cihel, jehož střecha byla dost vysoká, abych na druhou stranu plotu viděl. Vchodové dveře byly zamčené a zvonit na jednotlivé byty nebyl zrovna dobrý nápad. Nehtem ukazováčku jsem si rozřízl palec pravé ruky a začal jsem kroužit kolem zámku. Uslyšel jsem cvaknutí, krvavý šperhák zafungoval bezchybně. Na zem spadlo pár kapek, ale po chvíli jako by žádné zranění nikdy nevzniklo. Zcela jsem se zahojil.

Nechápal jsem, jak na tomhle místě mohl někdo žít. Kachličky a schody byly úplně rozmlácené a dopisy s letáky z poštovních schránek trčely, protože je nikdo nevybíral. Účty, exekuce a podobné blbiny. Tady nežili lidi ale zvířata. Všiml jsem si, jak někdo pootvívá dveře a zpoza nich kouká, kdo jim to leze dovnitř. Byla to žena, mladá Afroameričanka. Přiložil jsem prst ke rtům a usmál jsem se způsobem, aby pochopila, že pokud nebude mlčet, skončí to pro ni opravdu špatně. Dveře proto zase zavřela.

Jeden schod po druhém jsem vylezl až na střechu, jejíž dveře byly soudě jejich stavu již několikrát vylomeny. Nahoře seděli dva feťáci a kouřili nějakou příšernou směskou. Tomu se už nedalo říkat ani crack.

„Ty seš od Marcella?“ vykulil na mě oči pokérováný mladík s dredy svázanými dozadu.

„Nejsem dealer,“ odpověděl jsem, když mi došlo, kdo by onen Marcello mohl být.

Oba vstali a ze zadních kapes začali tahat nože.

„Tak co tu do prdele děláš?“ zahuhňal blondáček v zeleném tílku a zamával mým směrem tupým žabikuchem.

Lehce jsem pozvedl ruku a mladík nůž upustil. V křečích se následně postavil do pozoru a se strachem v očích nevěřičně koukal na mou maličkost. Jeho kamarád byl taktéž v šoku, ale ten byl způsoben samotnou situací, nikoliv mými schopnostmi.

„Měl by sis dávat pozor na to, komu vyhrožuješ. Mohlo by se ti to vymstít,“ řekl jsem klidně a výhružně zároveň.

„Kurva, to není těma drogama, že ne,“ došlo mu najednou.

„Ne, ne,“ zamával jsem prstem, „to rozhodně ne.“

„Kurvááá,“ pokračoval v nadávání mladík a snažil se vzepřít mému sevření.

Pomalu jsem kráčet jeho směrem. Nehty jsem si udělal rány na všech prstech a kolem mé ruky se najednou vytvořil krvavý pařát. Jediným úderem jsem mu prorazil hrudník a vnitřnosti se mu vylily z obou stran na zem. Vypadalo to, jako by se tu roztrhl pytel s odpadky. Křeč povolila a zkouřený blondáček padl silou gravitace dolů.

Kroky. Hodně rychlé. Dredatý mladík se pokusil kolem mě proběhnout a dostat se ke dveřím. Ani jsem na něj nepohlédl a pouze ukázal rukou jeho směrem. Zaslechl jsem křupnutí

a tělo valící se na zem, potetovaný idiot skončil se zlomeným vazem. Čistá práce, ani jeden z nich moc netrpěl.

Když mě už nikdo nerušil, mohl jsem v poklidu pozorovat, jak to vypadá na onom pozemku. Kromě velké budovy a dvorku s několika auty jsem tam neviděl nic, co by stálo za pozornost. Nikde ani živáčka, ale věděl jsem, že se uvnitř něco musí dít. Tu mě to trklo. Musel jsem se usmát. Těla jsem shodil ze střechy do smetí v postranní uličce. Však on je jednou někdo najde.

Sešel jsem zase dolů a opustil budovu, tentokrát mě již nikdo neobtěžoval. To přišlo až po chvíli venku.

„*Du Schlampe*, kde seš? Celou dobu tě tu hledám,“ volal na mě Uwe.

„Už vím, jak se dostaneme dovnitř,“ prohrábl jsem si své kaštanové vlasy a ukázal albínovi svůj perfektní úsměv hodný psychopata.

„Jo, a jak?“ divil se Uwe.

Mávl jsem rukama, ale můj mladý kolega gesto nepochopil.

Ani napodruhé.

„Ukroč,“ řekl jsem nakonec.

Uwe ustoupil, ale pořád netušil, co se mu celou dobu snažím naznačit.

„Podívej se pod nohy.“

Konečně mu to došlo. Pod jeho těžkými vojenskými botami se nacházelo víko od staré kanalizace. Stejně jsem zaznamenal na druhé straně, byť jsem ho prvně přehlédl.

„No to si ze mě děláš srandu,“ vykřikl Uwe.

„Je na čase se trochu ušpinit,“ plácl jsem rukama a dali jsme se do práce.

## *Intermezzo II.*

„To není vůbec špatný nápad, chlapče. Na to jste přišel sám?“

„Jen jsem si vědom toho, co se v minulosti už víckrát osvědčilo. Nic víc.“

„Myslím, že vás čeká zářná budoucnost. Postarám se o to, abyste to dotáhl daleko. To se můžete spolehnout.“

„Děkuji. Není nic, co bych neudělal pro dobro vyšší rasy.“

*Konrád Hirsch předkládá Himmlerovi plán na založení tábora v Dachau, 1933*

## **III.**

„Fuj, tady to ale smrdí,“ stěžoval si Uwe a našlapoval opatrně, aby si co nejméně ušpinil oblečení.

„Ty, aby sis nestěžoval,“ komentoval jsem jeho stížnost.

„*Leck mich doch!*“ zanádal.

Na podobnou práci nebyl Uwe vůbec zvyklý. Brutalita mu nebyla cizí, ale několik posledních let dělal akorát v klubech a na místech, kde se mohl oblékat do toho nejlepšího oblečení. Samozřejmě černého.

Nečekaně bylo v kanále plno krys. Těch muselo být v New Yorku už více než samotných lidí. Před několika lety zde prý zastávaly asi čtvrtinu lidské populace. Těm číslům bych už nevěřil.

Jemnými pohyby rukou jsem krysy popoháněl, aby se nám nepletly do cesty. Připadal jsem si jako krysař. Uwe z nich, jak jinak, nadšený nebyl. Když mu jedna skočila na rameno, zapištěl jako malá holka. Někdy nechápu, že jsem s tím chlapem dělal v koncentráku.

Zápach byl stále intenzivnější. Mrtvoly. V zelené vodě ležela tři těla, dvě ženská a jedno mužské. Všechny rozsekali na kusy. Ruce, nohy i hlavy byly odděleny od trupů a na všech částech už pracovaly krysí rodinky.

„Blutrünstigové,“ řekl jsem.

„*Scheisse*, takže tu fakt máme zpíčené GRU,“ panikařil Uwe.

„Ale ne,“ zavřel jsem oči a můj hlas zeslábl.

„Co ne?“ stupňoval Uwe svou paniku.

„Koukej na to tetování,“ ukázal jsem na křídla na zádech zbytků těla arabské dívky.

„Ne. To mi neříkej,“ začal sténat Uwe.

„Je to Nakia.“

„Ne, můj anděl, ne,“ tekly mu slzy proudem.

„Promiň.“

Uwe zavřeštěl tak hrozivě, že se krysy rozutekly na všechny strany. Už mu bylo jedno, že jsme v kanále. Padl na kolena a rukama se chytil za hlavu.

„Já ty šmejdy zabiju. Zabiju je do jednoho,“ křičel Uwe.

„Jen klid. První musíme zjistit, jestli jsou tu všichni. Teprve potom můžeme konat,“ snažil jsem se jej přivést k rozumu.

„Drž hubu.“

„Pokud to neuděláme pořádně, nebudou tihle tři jediná vládci, kteří přijdou o život,“ pokračoval jsem ve svém přesvědčování.

„To je mi jedno. Nakia si to nezasloužila.“

„To nikdo z nich. Ale v téhle situaci musíme zachovat chladnou hlavu,“ sklonil jsem se k Uwemu a podal mu ruku, aby vstal. Jenže ji odmítl.

„Ty seš fakt psychopat,“ zakýval hlavou.

„Jen když je třeba.“

Uwe vstal a pokusil se mě udeřit pěstí. Úder jsem však zadržel. Vždycky byl moc pomalý a předvídatelný.

Začal jsem mu drtit zápěstí, Uwe zasyčel bolestí. Vzpouzení mu nepomáhalo, z mého sevření se ještě nikdo nedostal.

„Pust' mě!“ křikl.

„Budeš se chovat hezky?“

„Pust' mě!“

„Ne.“

„Zlomíš mi ruku,“ prosil už pomalu.

„To je mi jedno. Budeš se chovat hezky?“

„Budu,“ přiznal porážku a já jej pustil.

„Takže, Uwe, co budeme dělat?“ mluvil jsem na něj jako na blbečka.

„Tak se mnou nemluv.“

„Uwe!“ zvýšil jsem hlas.

„Půjdeme dovnitř, obhlédnem situaci a pak se rozhodneme co dál.“

„A?“

„A budu se chovat hezky. Nevlítnu tam a nezačnu všechny kolem vraždit,“ řekl Uwe to, co jsem chtěl slyšet.

„Věřím ti.“

„Vážně?“ usmál se albín.

„Ne. Znáš tě dlouho, Uwe. Tady tvoje cesta bohužel končí.“

Albín se zmohl už jen na vykulení svých rudých očí. Jeho hrdlo se zbarvilo do ruda, mé drápy procházely skrz naskrz jeho krkem.

„Všechno bys jen pokazil,“ řekl jsem klidně. Pak se můj úsměv rozšířil, „a navíc jsem tě nikdy neměl rád, ty bělovlasá děvko.“

Trhl jsem rukou a hlava se Uwemu oddělila od těla.

„Není nic, co bych neudělal pro dobro vyšší rasy.“

\*

Stál jsem pod poklopem. Jak jsem si již předtím všiml, z části jej zakrýval kus betonového panelu, což mi potvrdilo, že jsem na správném místě. Chvíli jsem překračoval na místě. Kdybych byl nahoře, jednoduše bych kusem betonu pohnul, ale odsud jsem jej mohl maximálně rozbít. Hluk by však přitáhl nežádoucí pozornost.

„Co mám dělat, co mám dělat,“ přemýšlel jsem nahlas. Kopal jsem přitom do kusů cihel, které ležely kolem.

Opodál stála krysa a panáčkovala, jako by se mi snažila něco říct.

„Chceš něco?“ obořil jsem se na ni.

Neodpověděla.

„Huš, běž pryč!“

Nic.

Ze země jsem vzal kus cihly a natáhl jsem ruku. Než jsem jej však mohl po kryse vrhnout, zarazil jsem se. Stály tam tři a všechny dělaly to samé.

„Co to sakra...“

Najednou byly všude. Stály kolem dokola a čumáčkem mávaly směrem vzhůru. Vzhlížely směrem ke mně. Všechny.

Pohnul jsem rukou doleva a ony pohlédly jejím směrem. Totéž jsem zkusil udělat i na opačnou stranu. Reakce byla totožná.

„To... nedává smysl,“ už dlouho mi nic tak nevyrazilo dech.

Mávl jsem nahoru a krysy poskočily. Poslouchaly mě na slovo.

„Tak fajn, zkusíme to,“ řekl jsem a pohlédl na zavalený poklop.

Musel jsem se ukrutně soustředit, ale šlo to. Krysy byly vždy známy tím, že prokoušou i beton, tak jsem to prostě zkusil. Má malá armáda nemyslicích vojáků několik hodin kousala do panelu, dokud se mi s poklopem konečně nepodařilo pohnout. Stále jsem tomu nevěřil.

Byla už tma, což mi hrálo do karet. Mnoho krys bylo po smrti, ale tomu jsem se divit nemohl. Některé zemřely vyčerpáním, jiné zase kvůli nadměrnému množství betonu v těle.



Kousek od kanálu viselo světlo a venku jsem mimo jiné cítil něčí přítomnost. Nenápadně jsem se přesunul podél budovy a následoval tlukot srdce. Tomu muži mohlo být kolem pětatřiceti let. Byl metr osmdesát vysoký, v kevlarové výstroji a vybavený karabinou M4A1.

Hlídač stál u dveří a já se mohl tak akorát schovat za bednami, aby si mě nevšiml. Nebyl způsob, jak by se dal obejít, musel tedy zemřít. Sevřel jsem pěst. Tlukot srdce odezněl. Muž se svezl podél zdi a já se pomalu vydal ke vstupu.

Zamčeno, samozřejmě. Byl jsem nucen opět sáhnout po krvavém šperháku. Tentokrát to trvalo o něco déle. Pomalu jsem ztrácel trpělivost, nejdřív beton, teď tohle. Cvaklo to a já mohl pokračovat dál.

Dveře jsem otvíral opravdu opatrně, ale bylo to zbytečné, dostal jsem se akorát do prázdné chodby, z níž vedlo několik dveří. Svítlo se pouze za jedněma z nich. Poslouchal jsem, ale nikoho jsem neslyšel. Vešel jsem dovnitř.

Ústředí GRU to určitě nebylo, ale minimálně odsud řídili několik akcí. Na stěně visela mapa a několik fotografií. Na nich jsem rozpoznal tři blutrünstigy, o nichž jsem předpokládal, že budou dalšími cíly. Projížděl jsem prstem po mapě. *Mind Games*. Trvalo mi to moc dlouho, věděli přesně, kam mají udeřit.

„Kurva,“ praštil jsem rukou do stolu.

Venku jsem uslyšel nějaký rámus. Auta.

„Vylez ven, vládce, víme, že tam jsi,“ ozývalo se z megafonu.

Nemělo cenu jim odporovat, poslechl jsem.

Stály tam tři vozy, všechny se zapnutými světly a namířenými přímo na mě. Byl jsem oslněn. I přes tu září jsem ale spočítal, že zde bylo dvanáct mužů a žen připravených mě okamžitě zneškodnit.

„Konrád Hirsch. Rotmistr americké armády ve válce ve Vietnamu. *Obergruppenführer* v Schutzstaffel. *Oberleutnant* za první světové války a *Chef de brigade* v Napoleonově armádě,“ vyjmenovával muž držící megafon.

„Dobře jste si mne nastudovali,“ usmál jsem se.

Pokusil jsem se udělat krok, ale varovný výstřel mě udržel na místě.

„Další ti proletí hlavou,“ řekl muž rázně.

„Tak mě tu máte. Co chcete?“ zdržoval jsem, zatímco jsem chystal svůj plán útoku. Úder musel přijít ve správnou chvíli.

„Spolu s Nikolajem Sovetnikem a dalšími blutrünstigy jsi obviněn z rozvracení ruských zemí a narušování zavedeného statusu quo.“

Musel jsem se smát.

„Možná vám to ještě nedošlo, ale jsme to my, kdo určuje status quo. Vždycky to tak bylo. Už po generace. Druidové a šamani v pradávných kmenech, kněží a věštcí ve starověkých chrámech, světci, příšery, hrdinové a bozi. To my píšeme historii a vy se na ní jenom vezete,“ zubil jsem se za rukama, kterými jsem si chránil obličej před světlem z aut.

„*Zatknis', monstr!*“ rozzuřil se vůdce agentů GRU.

„Možná je nás málo, ale byli jsme tu a pořád tu budeme. A je jedno, kolik nás zabijete.“

„Drž hubu!“

„A já se vámi rozhodně zabít nenechám!“

Byla to scéna jako z hororu. Zvedl jsem ruce a ze všech stran se na agenty sesypaly stovky krysy. Když nějakou sestřelili, hned se po nich sápara další. Takovému náporu nemohli ustát.

Očekával jsem, že se otočí všichni, ale i tak jeden z těch parchantů vystřelil mým směrem. Kulka proletěla ramenem, čistý průstřel. Zasyčel jsem, ale nebylo to nic, co bych nezvládl. Hned jsem se dal do léčení.

Někteří muži se krysy snažili setřást poskakováním, ale byli jimi natolik zavaleni, že to bylo jako bojovat s větrnými mlýny. Krysy navíc přibíhaly další a další, pravděpodobně jsme tu měli celou populaci Bronxu.

Nejmladší agentka se pokoušela otevřít dveře auta. Stačilo mávnout a měla zlomenou ruku. Krysy ji povalily na zem a pustily se do jejího obličejce. Ani křičet nepomáhalo, za chvíli jich měla plnou pusou a kromě pištění hlodavců už se z její strany neozývalo nic.

„To jsi ty...“ slyšel jsem volat jednoho z agentů při odchodu. Větu již bohužel nedokončil, krysy svou práci odvedly znamenitě.

Vstoupil jsem do auta, které patřilo veliteli, a začal prohledávat jednotlivé přihrádky, ale nenašel jsem nic podstatného. Na zadním sedadle mě však zaujala brašna, v níž se nacházelo několik složek. Věděli všechno o každém z nás. Někdo mluvil. Tohle musel Nikolay vidět a nebylo času nazbyt. Úkryt byl prozrazen a touhle dobou již bylo GRU určitě na místě. O schopnostech přítomných blutrünstigů jsem neměl pochybnosti, ale něco mi říkalo, že na ně agenti nešli tak zlehka jako proti mně. Šlápl jsem na plyn. Řidiče jsem si zabil v kanále, tuhle noc jsem dopravu v New Yorku musel zvládnout sám.

\*

Všude ležely kusy těl a kaluže krve. Agenti GRU i blutrünstigové. A nebylo jich málo, zaskočili je. Hned u vchodu jsem zpozoroval zbytky z vyhazovačky, kterou jsem tu před

několika dny viděl. Rozstřelili ji granátem. Několik blutrünstigů se věnovalo úklidu. Krev i těla vrhali do kanalizace, kde se vše ztratilo a nic pak nemuseli vysvětlovat úřadům.

Nikolay stál uprostřed tanečního parketu a usilovně přemýšlel. Tentokrát byl oděn do světlešedého kardiganu a černých kalhot s bílými hvězdičkami. Zrcadlové brýle nevyměnil, ty pro něj byly typické. Málokdo věděl, jak jeho oči vypadají a i díky tomu byl tak nepředvídatelný. Já ale Nikyho znal a nikdo neměl ledovější oči než on. Skutečně tak vypadaly.

„Takže jsi přežil,“ oslovil jsem přítele, když jsem překračoval jedno z těl.

„*Blyat'*, kde jsi celou dobu byl,“ řekl s opovržením.

„Dělal jsem svoji práci.“

„Asi ne dost dobře,“ přehodil ruku pod bradou.

„Sledoval jsem je, našel jsem jeden z jejich úkrytů a mám tu tohle,“ podal jsem Kontrolorovi složku s našimi údaji.

„Kdo nás zradil?“

„Ještě nevím, hned se na to vrhnu,“ odpověděl jsem a začal si prohlížet škody.

Tohle Nikyho vyjde na spoustu peněz, pokud bude chtít zůstat.

„Kde je Uwe?“ uvědomil si najednou Nikolay absenci svého podřízeného.

„Je mrtvý. Dostali ho v kanále pod základnou,“ pokrčil jsem rameny.

„Úžasné, další, koho budu muset nahradit.“

„Jaká jsou vůbec čísla tady?“ ptal jsem se nyní já.

„Vlítlo sem čtyřicet agentů vybavených vším od samopalů, po výbušniny a chemické zbraně. Dostali jsme všechny, ale třicet *brat'yev i sester* zemřelo, včetně DJ a barmana,“ povzdechl si Niky.

Z kapsy kabátu mi vyskočila krysa. Vůbec jsem si neuvědomil, že tam je. Nikolay na ni zhnuseně pohlédl a pak si nečekaně sundal brýle a jeho oči s barvou ledu mi začaly pronikat do duše.

„Co je to?“ řekl chladně.

„Krysa.“

„Spíš potkan, kdes ho sebral?“

„S Uwem jsme se brodily kanály, musela mi tam vlézt, když jsme byli dole,“ zamlčoval jsem svou nově objevenou schopnost. Niky taky nemusel vědět všechno.

„Nic víc?“

„Nevím, kam směřuješ. Napovíš?“

Nikolay dupl kryse na hlavu a ihned ji usmrtil.

„Nesnáším tu havěť,“ vyhnul se mé otázce.  
„Bobbyho jsi omrkl?“ přeměroval jsem radši téma.  
„Myslíš, že jsem měl čas teď něco podobného řešit?“  
„Sakra, Niky! Asi se na něj radši půjdu podívat.“  
„Hlavně, aby ses dal do práce,“ poukázal na hrozbu ze strany GRU.  
„*Ja, ja*. A ty dej zase do pořádku,“ mávl jsem rukama na těla v klubu.  
„Dej pokoj.“  
„Plánuješ zůstat, nebo půjdeš jinam?“  
„Nevím. V San Franciscu je prý taky hezky,“ zamyslel se.  
„Hipstře,“ zakoulel jsem očima.  
„Dneska mě fakt sereš, Konráde. Už radši běž.“  
„Stejně jsem byl na odchodu.“

Naposledy jsem pohlédl na mrtvou krysou a vydal se k východu. Nikolay kráčel po schodech zpět na svůj balkón, složku s údaji nepustil z ruky. Hlavou se mi hnalo, co jej na tom hlodavci tak rozhodilo. To nebyla obyčejná zášť. Na zádech jsem cítil, jak mě Nikyho pohled vyprovází ven. Bylo načase navštívit chudáka Bobbyho.

### *Intermezzo III.*

„Mistrě, co to děláš?“

„Krotím medvěda.“

„Před měsícem to byl vlk, před týdnem orel. Ted' ještě medvěd?“

„Je to silné zvíře, přinese našemu kmeni vítězství.“

„Nikdy jsem nepochopil, jak to děláš.“

„Proto jsem taky šaman já a ne ty.“

*Hat'ha, první blutrünstig, objevuje sílu svých schopností, cca 10 000 let př.n.l.*

## **IV.**

Bobby nebyl v bunkru k nalezení. To bylo nezvyklé. Nikdy jej neopouštěl. Když něco potřeboval, blutrünstigové mu to donesli. Můj sluch nezaznamenal ničí přítomnosti a nebyly zde ani stopy po násilí. Vnik agentů GRU jsem tak mohl vyloučit. Ti by probrali všechno, co tu není přibité, a i ty hřebíky a šroubky by nakonec vytrhali.

Přemýšlel jsem, jenže mě nenapadaly důvody, proč by se Bobby kamkoliv vydával, pokud s ním tedy Kontrolor něco neudělal. Ani v tom jsem neviděl žádný smysl.

Začal jsem pátrat po detailech. Nejdříve jsem se zaměřil na štos papírů ležících na stole, jenže v nich byly pouze informace o převozu dětí k jednotlivým blutrünstigům.

Ani ve skříní se nic nezměnilo a jehla obsahovala novou várku kapaliny. Popadl jsem míček podepsaný zřejmě slavným baseballovým hráčem a hodil jej vzteky přes místnost. Trefil stůl a posunul přitom s počítačovou myší. Obrazovka se rozsvítila.

Můj tlustý přítel byl přihlášen a já si tak nemusel lámat hlavu s heslem. Karta se obrátila. S moderními stroji jsem dělal nerad, ale to neznamenalo, že jsem je neuměl ovládat. Plocha byla celá pokryta složkami a soubory, měl v tom nehorázný bordel. Porno, seznamy, televizní seriály. Člověk aby se v tom vyznal.

Pomalu jsem zrakem projížděl, co se na ploše všechno nacházelo. Jedna složka mě po chvíli projíždění zaujala. Videodeník. Název prvního souboru byl opravdu zvláštní: *Zapni mě*. Video bylo staré dva roky.

„No tak dobře,“ řekl jsem nahlas a video spustil.

Bobby na něm byl o něco hubenější a vypadal, jako by týden nespal. Oči měl opravdu zarudlé. Uplynulo pár vteřin a konečně promluvil.

„Jmenuješ se Robert Tucker, a pokud se na to teď díváš, tak ti s největší pravděpodobností znovu vymazali paměť. Říkají si blutrünstigové a abych byl stručný, jde v podstatě o rasu, na které jsou založené příběhy o upírech a démonech.“

Obchoduješ s dětmi. Nepřijde ti to zvláštní? Blutrünstigové se dětmi živí a má to co dělat s vysokou koncentrací kmenovým buněk v jejich krvi, kvůli kterým si prodlužují život. Už to tak dělají po staletí.

Mysl ti zničil muž jménem Nikolay Sovetnik. Říkají mu také Kontrolor. Vidiš tu jizvu na krku? Tam ti vždycky bodají tuhle jehlu, aby ti pročistili něco v míše. Nikolay je jakýsi samozvaný vůdce místní komuny. Ovládá v podstatě celý New York od doby, co GRU sestřelilo Dvojčata. Myslím, že někdo jde, více ti toho povím v dalším videu.“

Byl jsem úplně šokován, ale musel jsem pokračovat. Následovalo další video: *Poslání*.

„Ahoj, Roberte, to jsem zase já. A navážu rovnou tam, kde jsem posledně skončil. Blutrünstigové ovládají mnoho schopností. Mohou vás paralyzovat, zlomit vám na dálku vaz nebo z krve jednoduše vytvořit nástroje a prodloužené končetiny. Kontrolor je jiný. Už léta pracoval na složitém ovládnání mysli.

Jenže to není tak dokonalé, jak si myslí a občas dojde k výpadkům, kdy se ti vrací tvé původní já. V tu chvíli se dostaneš do šoku, obvykle to může spustit nějaká vzpomínka nebo fakt, že delší dobu nedošlo k resetu. Proto pak dostaneš další jehlu.

A my, Roberte, je musíme zastavit. Když přijdou, hraj roli, jakou ti přiřadili, a poslouchej. Veškeré informace, jež ti řeknou, si nahraj a pošli je dál. Do GRU. Ptej se i na věci, které jsem si nahrál předtím, bude to působit autenticky. Jakože jsi opravdu přišel o paměť. Jednou je dostaneme a pomstíme se za sebe i všechny ty děti.“

Najel jsem na složku se svým jménem a spustil první video.

„Jedním z obvyklých návštěvníků našeho zařízení je blutrünstig jménem Konrád Hirsch. Jeho minulost sahá až do doby Napoleona a účastnil se pak i mnoha velkých válek, které následovaly. Záznamy určitě někde budou. Konrád je vypočítavý a patří k nejinteligentnějším a nejmanipulativnějším blutrünstigům. Za spoustou konfliktů taky z části stojí právě on. Skoro jako by v nich hledal nějaký smysl.

Dnes se živí spíše jenom menšími pracemi, jako je lov dětí nebo nepříjemných lidí. Počkat, někdo sem jde!“

Skočil jsem až na šesté video. U něj bylo dodáno, že ještě nebylo odesláno. Šlo o nejnovější kus, měsíc starý.

„Konrádovy regenerační schopnosti jsou proti jiným blutrünstigům abnormální. Tyhle zrůdy se obvykle vyléčí z lehčích zranění a ty složitější jim trvají daleko delší dobu napravit. Dnes sem Konrád přišel s kabátem celým rozstříleným. Prý si vůbec nepamatuje, co se stalo, ale říkal, že se probudil mezi těly nějakého gangu se samopaly. Ani škrábnutí, vyléčil se ze všeho. Mám pocit, že s ním není něco v pořádku.“

Poodstoupil jsem od stolu a zhluboka se nadechl.

„Bobby, neschovávej se. Už chvíli vím, že jsi přišel,“ promluvil jsem, aniž bych se k němu otočil. Stál u vchodových dveří.

Udělal krok zpátky.

„Neutíkej, víš, že jsem tě schopen zpacifikovat.“

Bobby začal šmátrat v brašně, celý se potil.

„Mně neublížíš. Ani se nesnaž,“ díval jsem se již na něj s rukama opřenýma o stůl. Tušil jsem, co hledá.

Vytáhl revolver.

„Tohle už nezastavíš, Konráde. Kdybys jen věděl. Sám jsi jen pěšák. Loutka v Nikolayově velké hře. A taky na to doplatíš. Je konec,“ řekl a vystřelil si mozek z hlavy takovou rychlostí, že jsem nestihl zareagovat.

Měl jsem to čekat, ale celá ta situace mě jaksí zaskočila. Můj překupník a svým způsobem i přítel, byl po smrti.

Znovu jsem se obrátil k počítači a smazal video, které jsem právě viděl. Kontrolor taky nemusel vědět všechno. Zvedl jsem telefon a vytočil nouzové číslo. Komunitě bylo třeba sdělit, co se na nás chystá.

\*

Stačila chvíle a čtveřice blutrünstigů naběhla do Bobbyho úkrytu rychleji než zásahová jednotka po oznámení teroristického útoku. Poznal jsem z nich tři, toho posledního mi Salai okamžitě po příchodu představil. Celý byt převrátili naruby. Na rozdíl ode mě pátrali po každém důkazu, který mohli použít. Salai mě navíc poprosil, abych vyčkal příjezdu Kontrolora, takže jsem jen poklidně stál a pozoroval, jak Bobbyho bydliště rozbíjí na kusy.

Salaie jsem po těch letech skoro nepoznával. Měl na sobě zlaté golfové tričko, které měl přilnuté na těle a železa měl v kůži více, než bych dokázal spočítat. Potkat ho venku v noci, asi bych si ho spletl s ježkem nebo dikobrazem.

Jeho společníci tak exoticky nepůsobili, ale i tak jsem se musel usmívat, když jsem je viděl. Nikolayova elitní čtyřka byla složena ze zvláštních individuů s unikátními schopnostmi, které ovládali jen oni.

Dvojčata Tia a Vee měla rudé a zelené dreedy, potetovaná ramena a modré halenky. Gustaf, nový člen skupiny, byl plešatý a bez ruky. A to nemluvím o tom nevkusně zeleném saku. Prostě Nikolayův osobní cirkus.

„Chytej,“ hodil mi Salai hrušku, kterou vytáhl z kabely.

Beze slova jsem se zakouzl.

Salai na mě chvíli koukal a pak mě s přiblblým výrazem začal plácát po rameni.

„Ale ale, co jsi tak zticha.“

„Nesahej na mě,“ odstrčil jsem ho pryč.

„Konráde. Kamaráde...“ roztáhl Salai ruce.

„Děláš, jako by se nic nestalo,“ zavrčel jsem.

„Vždyť to bylo dávno,“ bránil se milovník piercingů.

„Z Vietnamu jste odletěli beze mě. Musel jsem jet stopem,“ hodil jsem po něm ohryzek vší silou.

Kontrolor dorazil. Právě včas. Dokonce se i stihl převlíknout.

„Co se to tady děje,“ křičel hned po příchodu.

„Jenom vzpomínáme na staré časy,“ odpověděl jsem jako první.

„Za nostalgika jsem tě, Konráde, nikdy neměl.“

„Minulostí se nezabývám. Pokud mne tedy někdo řádně nenasere,“ vysvětloval jsem své jednání.

„*Khorosho*. Co se flákáš, Salai, neměl bys taky hledat?“ otočil se na ježka.

Salai zpanikařil a v rychlosti se vrhl do práce.

„Vážně ty cirkusáky potřebuješ?“ podíval jsem se na Nikyho trochu zklamaně.

„Jsou možná výstřední, ale co mají, odvedou.“

„Nemám je rád.“

„To ty nemáš skoro nikoho,“ posunul si Nikolay brýle.

„Nemůžu za to, že jsou všichni kolem mě neschopní kreténi. Proto taky dělám sám,“ pomyslel jsem přitom na Uweho, kterého mi k minulé práci přidělovat neměl.

„Pravda. Jinak dobrá práce, Konráde. Kdo by čekal, že zrádce objevíš hned, co tě ho vyšlu hledat,“ řekl Kontrolor. Zrovna usedal k počítači.

„Ale Bobby je tvoje chyba. Jak jde vidět, tvé programování zřejmě není úplně dokonalé. Je to stejné jako předtím v Rusku,“ rozčílil jsem se.

„A nebýt tebe, tak bychom to možná ani nezjistili. Za to ti děkuji,“ poděkoval mi Nikolay. Tohle moc často nedělal. Poctěný jsem se ale necítil.

„Tak abych šel,“ řekl jsem a otočil se na patě.

„Počkej chvíli. Nenašel jsi tu něco, co bys nám zamlčel, vid’?“ ptal se podezíravě, ale vzhledem k jeho postavení jsem se tomu ani nedivil.

„Ty tvé otázky pořád. Nic, však mě znáš.“

„Máš pravdu, znám. Tak běž. Až budeme vědět víc, pošlu někoho za tebou.“



Šel jsem. Potřeboval jsem na vzduch a hlavně... hlavně jsem se potreboval opít.

\*

„Další,“ mávl jsem na barmana, který mi nalil už několikátou sklenici ginu.

Hlavou se mi hnal asi milion myšlenek. Jedině takhle jsem byl schopen je všechny utřídit. Někteří pijí, aby se pobavili. Jiní, aby zapomněli. Já piji kvůli přemýšlení.

Někdy před půl hodinou mě oslovil jeden blutrünstig, zdali bych mu neuložil nějaké dítě. Musel jsem odmítnout. GRU teď bylo prioritou a Nikolay se mohl ozvat každým dnem. Ale poslední dobou se mi na něm něco nezdálo.

„Další.“

S Nikym jsme vycházeli docela dobře, pokud jsem neměl náladu jej popichovat. Ty jeho otázky mě ale dost znervózňovaly. Skoro jako by mi viděl do hlavy. Číst myšlenky přece žádný blutrünstig neuměl. Nebo ano? Po tom všem, co jsem zažil, bych tomu byl i schopen uvěřit.

„Další.“

Krasy. To byla další věc, kterou jsem potreboval promyslet. Dříve jsem je používal pouze jako zdroj krve, který jsem mohl vystřelit jako projektil proti soupeřům. Ovládat je? To byla novinka. Nepamatuji si, jestli vůbec některý z vládců dokázal krotit zvířata, ale v příbězích bylo takových postav několik. Sám jsem znal pár takových, co si z krve dokázali vytvořit křídla, krunýř nebo další končetiny. Krotitele ale žádné. Pokud nepočítám Kontrolora a to byl unikát.

Asi to dávalo smysl. Mozek zvířat nebyl tak složitý jako mozek lidí, takže mohlo být snazší je ovládat. Já to ale zvládl, aniž bych to kdykoliv trénoval.

„Další.“

Obraz Venuše. Nevím, proč se mi právě vybavil.

„Další.“

Pak tu bylo GRU. A Bobby. Dvě věci, za které si Nikolay mohl sám a celou rasu tak stáhl s sebou. Na inkvizice a podobné věci jsme byli zvyklí, ale postupem času na nás lidé přestávali věřit a my mohli v klidu operovat. Dokud to pan Sovetnik v Rusku nepokazil. Velká část blutrünstigů pak musela opustit Evropu, v GRU byli důslední. Rivalita mezi Státy a Ruskem nám pomohla se na nějakou dobu skrýt, ale i tak se nás snažili dostat. A to jen proto, že si Nikolay musel hrát na boha.

„Další.“

Tuhle jsem do sebe kopl a vyrazil směrem ke dveřím. Už jsem tam zbyl jako poslední.

„Hej, kdo bude platit?“ zavolal na mě mladičkový barman.

„Počkej, tady máš,“ dostal jsem ze sebe celý zpocený a hodil jeho směrem několik mincí.

„Zavolám policii,“ otočil se směrem k telefonu.

Křup. Ležel na zemi. Dnes jsem už neměl náladu si s kýmkoliv hrát.

Venku jsem mávl na taxík, do něhož jsem se nějakým způsobem nasoukal a nechal se odvézt k sobě do bytu. Taxikář mi pomohl nahoru. Tentokrát jsem platil dobře.

Mrskl jsem sebou na postel. Ani jsem se neobtěžoval si sundat boty a kabát. Musel jsem vypnout. Usnul jsem v podstatě ihned. A zdál se mi sen.

Byly v něm krysy, spousty krys. Vypadalo to, jako by tvořily celý oceán. Valily se jedna přes druhou a tvořily skoro až mohutné vlny, které se valí všemi směry. Protékaly mi i pod nohama a ani na okamžik na mě nepohlédly. Cítil jsem se opravdu zvláštně. Něco jako úzkost, ale ne nepříjemně.

Otočil jsem se za sebe. Obrovské slunce zakrýval měsíc. Úplné zatmění. Sluneční paprsky svítily zpoza tělesa, které mu stálo v cestě. Úžasný pohled. Za sebou jsem zaslechl šepot. Hodně lidí. Zpěv. Musel jsem se opět otočit.

Obloha byla krvavě rudá. Všude kráčely děti a zpívaly. Všechny šly jedním směrem. Možná do záhrobí. Nikoho jsem nepoznával. Třeba to byly mé oběti, ale nač bych si je pamatoval. Zpěvu jsem nerozuměl, latina nikdy nebyla můj šálek kávy.

Za sebou jsem cítil číši přítomnost. Tentokrát jsem se otočil naposledy. Stála tam ona. Žena z obrazu. Venuše. A položila mi ruku na rameno.

„Ahoj, Konráde,“ řekla mi.

„Ahoj, Venuše,“ odpověděl jsem celkem nejistě.

„Tak jsme zase tady,“ usmála se.

„Tady? Kde tady?“ divil jsem se.

„Už se to blíží, Konráde. Brzy ti dám vše, po čem jsi vždycky toužil.“

„To nechápu,“ poškrábal jsem se na hlavě.

„Brzo pochopíš a až pochopíš, budeš vědět, co máš udělat,“ pokračovala.

„A nemohla bys mi to říct hned? Ušetřili bychom tak hodně času,“ pokusil jsem se ji přesvědčit.

„Brzo pochopíš pravdu. Jdi za zvukem.“

„To mi vážně pomohlo.“

„A teď se probud', Konráde. Vzbud' se a odhal pravdu.“

#### *Intermezzo IV.*

„Rád bych vám někoho představil, Vaše Císařská Výsosti.“

„Ano? Ať předstoupí.“

„Generále.“

„Sloužil jste v armádě?“

„Ano, již jsme se setkali. Nevím, jestli si mne pamatujete.“

„Konrád Hirsch, ó ano. Vzpomínám si na vás. Co byste si přál.“

„Slyšel jsem, že jste ve válce, přišel jsem vám ji vyhrát.“

„Opravdu? Tak to mě vážně zajímá.“

*Konrád Hirsch předstupuje před císaře Napoleona I., 1805*

#### **V.**

Trvalo týden, než se mi Nikolay ozval ohledně GRU, které jeho lovci vypátrali. Z toho, jak se tvářil, jich nebylo vůbec málo. Během schůze celou dobu přešlapoval z místa na místo. Takového jsem jej ještě neviděl.

V malé místnosti nás sedělo celkem sedm. Já, Niky, jeho výstřední čtyřka a Ariella, což byla taková chodící encyklopedie mezi našinci. Všichni o ní říkali, že je jako žába. Dlouhou dobu jsem nevěděl proč, dokud jsem na vlastní oči neviděl, jakým způsobem se živí dětmi. Hnus.

Procházeli jsme plán kousek po kousku. Tentokrát jsme si nesměli dovolit chybovat. Mělo jít o čistou akci. Naběhnout dovnitř, všechny odstranit a poslat tak vzkaz, aby nás už nechali na pokoji. Já, Niky a Gustaf jsme si měli vzít na starost Manhattan, zbytek si rozebrali Salai a vražedné sestry.

Pokud zvěsti nelhaly, mělo být v New Yorku již něco málo přes sto agentů. Sto elitních zabijáků vycvičených na boj s námi. A s přibývajícími technologiemi pro nás byli každým rokem stále nebezpečnějšími soupeři.

„A k čemu nám bude tenhle mrzák?“ zeptal jsem se Nikolaye na jednorukého Gustafa.

„Je v něm víc, než bys čekal. Ruka mu vlastně ani nechybí. Narodil se už bez ní, víš?“ odpověděl mi Kontrolor, který byl dnes navlečen do sněhobílého obleku.

„To mi tak nějak došlo. Ještě jsem neviděl blutrünstiga, který by si časem nedokázal zregenerovat chybějící končetinu,“ hrál jsem si na chytrého.

„Už se zase chováš jako debil.“

„Jinak to ani neumím, Niky,“ dovolil jsem si lehký úšklebek.

Plížili jsme se pod příkrovem noci, jak jsme to uměli nejlépe. Akorát Nikolay nám to svým oblečením musel kazit.

„Nemohl sis vzít něco nenápadnějšího?“ otočil jsem se na něj, když jsme dorazili do oblasti, v níž se měli agenti skrývat.

„*Net*, chci, aby mě viděli přicházet,“ zašklebil se Nikolay. Pokud nepočítám útok na klub, tak v opravdové akci už dlouho nebyl. Nemám mu za zlé, že si chtěl užít trochu zábavy, ale i tak se mohl krotit.

„No vidíš a teď jsi tu za debila ty,“ řekl jsem a podíval jsem se na Gustafa, který nad našimi slovními přestřelkami jenom kroutil hlavou. Už jsem mu chtěl vynadat do kripla, ale udržel jsem se. Nikomu by se to určitě nelíbilo a konflikt mezi námi třemi bylo to poslední, co jsem v tuhle chvíli potřeboval.

Už při příchodu jsme viděli, že je tohle místo střežené kamerami. Mělo jít o nějaký podzemní bunkr z druhé světové, který byl již léta opuštěný. V GRU pro něj ale našli vhodné využití.

Nikolay na nic nečekal a nakráčel si to rovnou ke kamerám.

„Tak tady mě máte, *pridurki!*“ mával rukama přímo do objektivu.

Ozvalo se cvaknutí, pustili nás dovnitř.

„Víš, že jsme právě přišli o moment překvapení,“ promluvil jsem.

„Stejně bychom se dovnitř asi jinak nedostali.“

„Já bych nám cestu našel,“ oponoval jsem.

„To bych chtěl vidět. Čas už ale vrátit nemůžu, tak jdeme,“ chytil Nikolay dveře a rukou nás pozval dále.

Na nic jsme nečekali.

Nikolay šel první a vykračoval si jako dáma na plese, Gustaf byl hned za ním a já šel poslední, protože nevěřím nikomu, koho pořádně neznám. Kamery byly na chodbách úplně všude a my si směřovali stále hlouběji do podzemí.

„Kůzlátka, kůzlátka, kdepak jste? Velký zlý vlk je tady!“ volal vesele Nikolay.

„To byl vždycky takový?“ promluvil po několika hodinách mlčení Gustaf.

„Nikolay byl vždycky výstřední, ale tohle je nový extrém,“ kroutil jsem tentokrát hlavou já.

„Přestaň být takový cynik, Konráde, nikdy ti to neslušelo,“ ozval se zepředu náš Velký zlý vlk.

„Už radši mlčím,“ zamumlal jsem si pro sebe. Vůbec jsem jej nepoznával. Ten chlap se mi měnil doslova před očima. Nebo jsem jej možná nikdy neznal. Přece jen mu neříkali Kontrolor pro nic za nic.

Ani nevím jak dlouho a jak hluboko jsme to vlastně šli. Očividně šlo ale o dobře zvolené místo, odkud bychom v případě nouze nemohli tak snadno uniknout. Přes všechn ten beton a kov jsem ani nebyl schopen vycítit, jestli tu někdo je. Tím nás připravili o jednu z našich nejdůležitějších schopností.

Čas od času zablikalo nějaké světlo. Bylo to vážně otravné.

Konečně jsme viděli na konec. Stály tam dvojité dveře, které hlídali dva muži v těžkých oblecích s plátováním a těžkými kulometry, jejichž typ jsem nepoznával. Vypadali jako chodící tanky.

Měli toho na sobě tolik, že jsem nedokázal vycítit ani je. Ani lámání vazy a končetin mi v tuto chvíli k ničemu nebylo, ač jsem se o to snažil sebevíc. Dokonalá ochrana. Tihle chlapi to na rozdíl od těch minulých brali opravdu vážně.

Otevřeli nám a my prošli. Oba nás pomalým krokem následovali a mířili na nás svými zbraněmi.

„Tak co, chlapi, jak to dneska jde?“ promluvil jsem na ně, aniž bych se otočil.

Bez komentáře.

Doprovodili nás až do velké dvoupatrové místnosti s ochozem. Kolem dokola stáli agenti GRU, v tomhle případě spíše vraždící mašiny, na které jsme byli se svými nejzákladnějšími schopnostmi krátcí.

Těžkooděnci nás dovedli do středu místnosti a někdo dálkově zavřel všechny dveře, kterými jsme cestou sem prošli.

„Fajn, Niky, hádám, že máš úžasný plán, jak nás z toho vysekat, protože tohle se naší původní verzi nepodobá ani omylem,“ řekl jsem, zatímco jsem se točil kolem dokola a procházel si v hlavě všechny možnosti.

„Neboj se, Konráde, všechno jde přesně tak, jak jsem čekal,“ usmíval se Nikolay.

Teď už mě začínal opravdu štvát. Nevěřit mi ohledně pár věcí je jedna věc, ale vynechat mě z plánu a představit mi zcela jiný?

„Niky!“ okřikl jsem jej.

„Tohle bude větší masakr než bitva u Prochorovky,“ sálal Niky pozitivní energií.

„Vzpamatuj se!“ luskal jsem hlasitě prsty.

„Gustafe,“ promluvil Niky klidně k třetímu z nás, „můžeš.“

Plešatý blutrünstig začal vydávat melodický pískot podobný flétně, ze kterého mě bolela hlava. Nastala tma, slyšel jsem střelbu, ale už nevím, co bylo dál.

\*

Vzbudil jsem se až po boji. Všichni kromě mě, Nikolaye a Gustafa byli mrtví. Niky se vítězoslavně procházel mezi těly a Gustaf seděl na jednom z obrněnců vedle mě a čekal, až vstanu.

„Už je při vědomí, šéfe,“ promluvil trochu nervózně.

„*Scheisse*, co se stalo?“ chytal jsem se za hlavu, která mi stále třestěla.

Nikolay si to ke mně nakráčel, pomohl mi na nohy a poplácal mě po rameni. Oblek mě stále krásně sněhobílý.

„Vyhráli jsme, Konráde. Vyhráli jsme. GRU je v koncích,“ radoval se Niky.

„Ale jak? Nechápu to,“ koukal jsem zmateně kolem sebe.

„Však to znáš. Pustili jsme se do nich, tebe zranili, a tak ses v bezvědomí chvíli regeneroval.“

„To je všechno? Čekáš, že uvěřím tomu, že jsme ve třech jen tak vyhráli proti desítkám cvičených chlapů, na které nepůsobí naše schopnosti?“

„Už jsme si prošli horšími věcmi. Nepamatuješ?“ mrkl na mě Nikolay, který v boji přišel o jedno sklíčko v brýlích.

„Vlastně ani ne.“

„No třeba si jednoho dne vzpomeneš.“

„Třeba,“ odpověděl jsem otráveně.

Na mysl mi přišel sen, který jsem nedávno měl. Jdi za zvukem. Musel jsem se podívat na záznam z kamer.

„Hele, Niky, půjdu to tu omrknout, jestli nám náhodou někdo neutekl. To bychom přece nechtěli,“ řekl jsem a doufal, že neodhalí můj skrytý záměr.

„Skvělý nápad. Pusť se do nich, frajere,“ tleskl Nikolay rukama.

Šel jsem.

Hledal jsem řídicí místnost, ale nedařilo se mi na ní natrefit. Každé dveře, do kterých jsem vstoupil, vedly buď do ubikací, skladu nebo k různým přívodům vody a kyslíku.

Lidi jsem ale neviděl žádné. Všechny skutečně nasadili do boje proti nám. Přemýšlel jsem, jak asi dopadla skupina vedená Salaiem. Jeli podle plánu nebo došlo také ke změně, o které jsem neměl ani tušení?

Chodbami jsem bloudil ještě pár minut. Všechno tu vypadalo stejně a nevšiml jsem si žádných nápisů ani značek, které by mi to mohly zjednodušit. Sektor G, Sektor F. Kdyby mi k tomu dali alespoň plánek nebo mapu.

Asi po půl hodině jsem uviděl dveře otevřené dokořán. Obrazovky. Byly jimi pokryté všechny stěny. Přesně tohle jsem hledal.

System to byl zastaralý, ale doplněn o nová zařízení a všechno to bylo pořídně spojené dohromady. Usedl jsem k počítači a spustil záznam od chvíle, co jsme přišli.

Cesta, nástup GRU, chvíle před bojem. A pískot. Ten pískot.

Na záznamu to vypadalo, jako bych úplně zmrznul a najednou kolem mě začal vířit mohutný proud krve. Seběhlo se to extrémně rychle. V mžiku sekundy jsem skákal z muže na muže a i přes jejich těžkou výstroj jim rozsekával jejich hrdla svými krvavými pařáty. Byl jsem jako duch. Rychlý, precizní. Všechna palba se zaměřila na mě, ale jako by se všechny kulky odrážely.

Zamrzl jsem a začal se klepat stejně jako předtím Bobby. Před očima mi probíhaly obrazy, které jsem vůbec nepoznával. Staré uniformy. Ještě starší budovy. Tváře. Děti. Skupiny blutrünstigů. Bitvy. Slavnosti.

„Konráde, ty jsi zlobil,“ ozval se Nikolay za mými zády.

Pokusil jsem se otočit, ale podařilo se mi nahnout pouze hlavu přes rameno.

„Tohle jsem nemusel použít už sakra dlouho. Neměl jsem tě nechat jít samotného, Kornáde,“ Niky držel v ruce jednu z jehel se stříbrnou kapalinou. Gustaf stál přímo za ním.

„Ty... tys mě celou tu dobu ovládal,“ dostal jsem ze sebe.

„Promiň, neměl jsem na výběr. Někdo to udělat musel. Neboj, za chvíli si nebudeš nic pamatovat.“

„Ty hajzle...“

„Proč ta nevhodná slova. Jak jsi to vlastně vždycky říkal?“

„Není nic, co bych neudělal pro dobro vyšší rasy,“ vykoktal jsem, jako bych byl naprogramovaný.

„A teď zapomeň, Krysaři z Hamelnu. Zapomeň na všechno, co se dosud stalo.“

Instinktivně jsem použil schopnost, kterou jsem na záznamu viděl a vystřelil z místnosti. Kontrolor i Gustaf zůstali ležet na podlaze. Nikolay Sovetnik nebyl nikdy můj přítel.

## *Intermezzo V.*

*Léta páně 1284, na den svatého Jana a Pavla*

*bylo 26. června*

*Jistým pištcem, oblečeným ve všech barvách*

*odvedeno 130 dětí pocházejících z Hamelnu*

*a ztratili se u kalvárie poblíž kopců*

*Lüneburský rukopis: Nejstarší zápis legendy o Krysaři z Hamelnu, 15. století*

## **VI.**

„Ahoj, Konráde,“ poznal jsem povědomý hlas a následně otevřel oči. Byl jsem opět tam, ve svém snu.

„Zase ty,“ vyskočil jsem na nohy.

„Pořád si mě nepamatuješ?“ ozvala se sklíčeně Venuše.

„A měl bych?“ nechápal jsem. Byla přece ženou z obrazu. Nikdo skutečný.

„Vidím, že některé vzpomínky jsou ještě hodně hluboko. Ale část pravdy jsi už alespoň odhalil,“ nahodila smutný úsměv.

„Krysař z Hamelnu, jo?“

„A ještě víc. Časem si vzpomeneš.“

„Hádám tedy, že jsem daleko starší, než jsem si myslel. Měl jsem jiný život. A Kontrolor mi to všechno vzal. Za to musí zaplatit,“ zatnul jsem pěsti.

„Svou pomstu dostaneš. Teď mi řekni, na co všechno si vzpomínáš.“

Chytám se za hlavu, vzpomínky jsou chaoticky uspořádané a já se v nich snažím udělat řád. Chvilí mi trvá, než se mi to podaří a následně se dívám na nejranější vzpomínku, ke které se mi daří se dostat. Jednou se dostanu dál.

„Píše se rok 540. Experimentuji s novým druhem nemoci, který se mi podařilo objevit. Uplyne rok a pak další. Konstantinopoli zasahuje mor. Říkají mu Justiniánský. Nemoc se postupem času šíří do světa. Kam jdu, následují mě krysy.“

Blutrünstigové pronikají do církve. Volají po křížových výpravách. Dětských křížových výpravách. Začínám být chamtivý. Mám pro to důvod. Vyrážím do Hamelnu. První do města přichází krysa, poté já jako řešení jejich problému. A odvádím všechny místní děti. Sežeru je všechny do jednoho. Sílím.

Ostatní vládci ze mě začínají mít strach. Můj mor je dokonalou zbraní. Někteří mi říkají Černá smrt. Dokonalá přezdívka k mému jménu. Pravému jménu. Pokoušeli se o to mnozí, ale pouze já dokázal vstřebat tolik moci. Mám schopnosti jako nikdo jiný.



Kolumbus znovuobjevuje Ameriku. Někteří blutrünstigové odchází na nový kontinent, já pokračuji ve svých plánech v Evropě. Vládcí přicházejí s plánem, jak mě zastavit, ale nedokážou mě v boji porazit. Hat'ha, první blutrünstig, měnič a nositel božských jmen jako Hathor nebo Thor přichází roku 1668 mou rukou o život. Zemře při tom hodně lidí. Označují to za zemětřesení.

Amon a další vládcí přichází na způsob, jak mě alespoň na čas zastavit a oslabit. Nikolay Sovetnik používá svou zvláštní formuli. V roce 1770 se probouzím poprvé. Způsobuji velkou morovou epidemii v Moskvě. Nová verze séra je o něco účinnější. Tentokrát mi nechávají část vzpomínek, aby nemuseli začínat od začátku.

Sérum mi od té doby dávají pravidelně, kdykoliv dostanu záchvat. Po převratu v Rusku a po druhé světové válce je většina blutrünstigů nucena přehnout před GRU do Ameriky. Nikolay s Amonem si mě drží blízko sebe, aby mě mohli jednoho dne použít. Po návratu z Vietnamu mi dává zatím poslední verzi séra. Amon umírá během útoku jedenáctého září.

Uplyne několik let. Je patnáctého května. Opět se probouzím, tentokrát úplně. Konrád Hirsch je jméno, které mi zvolili oni. Jsem ale někdo jiný,“ do vzpomínal jsem.

„Správně. Tvá minulost sahá mnohem dál, ale jak jsem říkala, vzpomeneš si,“ řekla žena z obrazu.

„Co všechno vlastně umím?“

„Proč se ptáš?“ mrkla na mne.

„Chci jít proti Nikolayovi s plnou polní. Bude pykat za to, co mi způsobil. Nejdříve zničím město, na kterém mu tolik záleží a potom pocítí bolest, jakou ještě nezažil.“

„Ponoř se do vzpomínek, ty ti napoví. Nějaký čas to ale zabere,“ usmála se Venuše.

„Nevadí, stejně je to všechno v mojí hlavě. Tady mám času tolik, kolik jen budu potřebovat.“

„Tak se posaď a soustřeď se, celou dobu tu budu s tebou.“

„Už se nemůžu dočkat,“ rozšířil jsem ústa do vražedného úsměvu.

\*

Hlasatelka v televizi měla světle šedé sáčko a vlasy hozené do drdolu. Kolem dlouhého krku se jí vinul perlový náhrdelník, který kontrastoval s její tmavou pletí. Vystupovala tak každý den už několik let. Čas od času jsem ji zahlédl na televizi ve výloze elektra, když jsem se procházel městem. Dnes tomu nebylo jinak.

„Ze studia se k vám hlásí, Samantha Mayersová, televizní zpráva CBSN New York. Město New York se nyní potýká se situací apokalyptických rozměrů. Ulice totiž zaplavily krysy. Odborníci zatím nedokázali přijít s vysvětlením, proč se to všechno děje, ale...“

V tu chvíli se přerušil signál.

Televize nelhala, když v ní tvrdili, že jde o apokalypsu. Takhle to skutečně muselo vypadat, alespoň pro smrtelníky. Já si to kurevsky užíval. Byl jsem zase sám sebou.

Ulicemi proplouvaly miliony krys a pátraly po mém staronovém nepříteli. Přelezly cokoliv, co jim stálo v cestě nebo jednoduše prošly skrz. A je jedno, jestli se jednalo o auta, lidi nebo jiná zvířata.

Na nebi to vypadalo podobně. Všichni holubi byli ve vzduchu. V podstatě létající krysy. Žádný jiný pták jim svým způsobem života ani není podobnější. V New Yorku jich je daleko více než samotných hlodavců, něco kolem sedmi milionů, a taky jsou to větší přenašeči nemocí. A to byla další část mého plánu.

Lidé na ulicích padali rychle k zemi. Krysy i holubi nesli můj nový mor a já se nemusel obtěžovat s neustálým lámáním vazů a mohl se soustředit jen na vytváření krvavé řeky, která se ukládala v kanalizaci.

Kráčel jsem uprostřed ulice. Přímo ve středu toho chaosu. Jako král mezi svými služebníky. V tuhle chvíli mi bylo jedno, kdo mě uvidí a jestli tím vydám celý náš druh světa. Šlo mi jenom o pomstu.

Ulice bez lidí. Kdo neutekl, zemřel. Město, které nikdy nespí. Hlavní město světa. Je jedno, jak mu říkáte, ale s New Yorkem byl konec. Minutu za minutou se zde bortilo vše, co jen mohlo. Jedenácté září? New York měl svůj nejhorší den teprve před sebou.

Tady už nikdy nikdo žít nebude. A pokud ano, bude to mít kurva těžké.

V dálce jsem slyšel sirény. Policie, hasiči, sanitky. Všichni se snažili odříznout krysám cestu a pomoci chudáčkům obětem. Marně. Krysy, holubi, mor. Přišli si i pro ně. Já si pro ně přišel.

Když došlo na děti... jejich krev byla moje. Na tohle všechno jsem potřeboval ohromné množství síly.

Mé oči byly zbarvené úplně do ruda. Všechny žíly napnuté na maximum. Noční můra, jak se sluší a patří.

Všiml jsem si, jak se mým směrem po střechách aut něco pohybuje. Blutrünstigové a Nikolayovi psi. Ti byli stejně jako ostatní z našeho druhu proti obyčejným nemocem zcela imunní, takže jim nedělalo problém přežít mou novou smrtonosnou nákazu.

Silou myšlenky jsem proti nim vyslal krysy. Salai a jeho druhové se však nedali, ale Tia klopýtla. Krysy ji stáhly k zemi a pustily se do ní s takovou vervou, že se z toho již nikdy nezhojí.

„Ty svině,“ vykřikla její sestra a vrhla proti mně několik krvavých projektilů. Uhnul jsem a útok jí oplatil.

„Kde je Nikolay?“

„To ti nikdy neřeknu,“ křičela se slzami v očích.

„Špatná odpověď,“ řekl jsem a Vee byla bez hlavy.

Dalších pět pěšáků přesakovalo střechy a vyvýšená místa dál. Na řadu přišli ptáci. Jednoho srazili a nešťastník tak opět padl do čelistí mých malých vojáků. Ještě chvíli se držel, ale boj byl marný. Tohohle jsem snad i párkrát viděl v klubu. Černocho s nabarvenými vlasy totiž jen tak nepřehlédnete.

Už byli u mě. Nastala potyčka, ale netrvala moc dlouho. Tohle byli proti mně skutečně jenom amatéři. Stačilo několik projektilů a seknutí, než vyprchal život i z nich.

Zbýval Salai, který po mé malé show padl na kolena.

„Začínám mít pocit, že má pro vás Nikolayovo bezpečí větší cenu než vaše vlastní životy. No nemám pravdu?“ ukázal jsem mu své bílé zuby.

„Prosím, ušetři mě,“ skuhral ježek.

„Kde najdu Nikolaye?“

„Je u sochy Svobody, čeká tam na loď do Afriky,“ brečel stále víc.

„Vidíš, že to nebylo tak těžké,“ pohladil jsem jej po tváři.

„Takže mě necháš jít?“ pohlédl na mě s nadějí.

„Kdybys mě nenechal v tom Vietnamu, tak možná, ale bohužel,“ řekl jsem a na místě jej popravil.

Konečně jsem zaslechl zvuk, který jsem snad poprvé v životě toužil slyšet. Novinářská helikoptéra. Koutkem oka jsem si všiml, jak nade mnou začíná kroužit, a zaznamenal jsem, jak se na mě přibližují její kamery.

Zapózoval jsem. V tu chvíli jsem ucítil, jak kameramanovi tuhne krev v žilách. Tenhle určitě patřil mezi věřící.

„Nikolayi Sovetniku, tohle jsi způsobil ty. Tahle katastrofa je tvoje dílo. A já, já si jdu kurva pro tebe,“ vykřikl jsem z plných plic. Tlaková vlna vrtulník pomalu odhodila. Můj křik byl silnější, než jsem si pamatoval, a že to byla doba.

Banshee, další z mnoha jmen, jimiž mě v minulosti nazývali. Smrt, smrt, smrt. Ať se vám vybaví kterýkoliv tvor s ní spojený, počítejte s tím, že je v něm kousek ze mě.

Vrtulník začal manévrovat. Změnil jsem názor, jeden vzkaz stačil. Mávnutím ruky jsem pilotovi rozdrtil srdce a stroj narazil do nejbližší budovy, pravděpodobně kancelářské, když si vezmu, jaké kusy nábytku začaly padat z oken ven.

Ani jsem se neobtěžoval pozorovat, jak velké škody jsem napáchal a pokračoval jsem svým pomalým krokem dál.

Kanály se krví plnily již po okraj, takové moje obří žíly, moje umělá oběhová soustava. Tolik krve jsem samozřejmě nepotřeboval, ale proč si vystačit s málem. Navíc po těch letech.

Krasy se zastavily. Vstaly, koukaly vzhůru a začaly zběsile pískat. Holubi na obloze zase nesnesitelně houkali. Gustaf, poslední z Nikolayových cirkusáků dorazil na scénu.

Hvízdnul a ptáci popadali z oblohy jako suché listí.

„Dlužíš mi ptáky, kripole!“ počastoval jsem jej nadávkou.

„Koukám, že ses naučil pár nových triků, esesáku,“ řekl klidně, „ale na mé schopnosti nestačíš.“

„To se ještě uvidí.“

Gustaf začal znovu vydávat zvuk krysařovy flétny a já zůstal paralyzovaný na místě, něco z Nikolayova programu ve mně asi ještě zůstalo.

Musel jsem se snažit, abych se z toho vymanil. On se mezitím blížil směrem ke mně. Na místě, kde mu chyběla ruka, se utvořilo obrovské krvavé chapadlo s ostny, které vyletělo mým směrem.

Na poslední chvíli jsem uhnul.

„Budeš se muset víc snažit,“ usmál jsem se.

Gustaf skočil, vydal povědomý zvuk a máchl chapadlem ve vzduchu. Já se na moment opět zastavil a chapadlo mě odmrštilo na jednu z budov. Zatímco jsem se zvedal, tak sevřel pěst a krev několika krys přidal do své smrtící zbraně.

„Tak teď už mi dlužíš i krasy.“

Vyskočili jsme proti sobě. Gustaf zkusil hvíznout, ale já si kolem uší vytvořil krvavou bariéru. Jedním seknutím jsem jej přepůlil shora dolů a z Gustafa vypadl mozek i všechno ostatní, co měl uvnitř.

Poslední překážka byla zdoána a nyní již zbývalo jen dostihnout Nikolaye. A já věděl, kde je a kam má namířeno.

## Intermezzo VI.

*Stalo se pak té noci, že vyšel Hospodinův anděl a pobil v asyrském táboře sto osmdesát pět tisíc. Za časného jitra, hle, všichni byli mrtví, všude mrtvá těla.*

*Bible: Starý zákon, 2. Královská 19:35*

## VII.

Nikolay stál u zábradlí a pozoroval město v plamenech. Socha Svobody se mu tyčila nad hlavou. Tohle už nešlo zastavit, kéž by tu byla jiná možnost, ale sám nevěděl, co má dělat. Co mohl dělat.

Věděl, že jednoho dne k tomu dojde, ale nečekal, že to nastane právě teď, v době, kdy město bylo jeho. Od chvíle, kdy GRU zabilo Amona, nastal mezi blutrünstigy chaos a byl to právě Nikolay, kdo dal všechno zase do pořádku.

Někde ve městě bouchl plynovod a exploze s sebou stáhla několik domů. Nikolay zvedl zrak, ale od moře nešlo nic vidět. Jen kouř. Povzdechl si.

Muže, který byl Konrádem, znal mnoho let a už ode dne, kdy jej potkal, věděl, že jednoho dne přinese své rase utrpení. Věděli to všichni vůdčí blutrünstigové, ale dlouho si to odmítali přiznat. Třeba by to i vyšlo, kdyby zakročili o něco dříve, když ještě nevzal tolik životů. A že jich bylo.

Stál tam dál a pozoroval. Hlavou se mu hnaly pořád dokolečka tytéž myšlenky. Další série výbuchů. Tentokrát blíž.

Myslel si, že to vydrží, ale začal zvracet. Tolik stresu v životě nezažil. Bylo toho na něj moc. Dával si pozor, aby si neušpinil oblek. Když už měl odejít z města, tak v tom nejlepším saku, co měl. V čistém, pokud možno.

Ve vysílačce zachraptělo. Loď se musela přibližovat.

„Privet, ty menya slyshish'?“ zavolal Nikolay do vysílačky.

Jenom chrčení.

„Kto-nibud' menya slyshit?“ zkoušel to znovu.

„Eto kapitan. U nas yest' nekotoryye slozhnosti,“ ozvalo se z přístroje.

„Zhdu na meste vstrechi. Potoropis',“ začínal panikařit Kontrolor.

„Zdes' chto-to yest'. Krysy. Ikh tak mnogo,“ slyšel Nikolay křičet kapitána.

Rána.

Nikolay se otočil.

Jeho odvoz byl v plamenech.

V moři něco plavalo. Stovky hlodavců. Možná víc.

Napadli loď, když proplouvala kolem Staten Islandu. Teď už neměl kam utéct.

Od pobřeží se moře začalo zbarvovat do ruda, krev se vylévala z kanálu a začala zaplavovat celou zátoku.

A pak se objevil on. Kráčel po krvi jako zvrácená podoba Ježíše.

Zkroušený Nikolay zašmátral v kapse. Doutníky už nekouřil léta, ale vždycky měl jeden u sebe, kdyby na něj dostal chuť.

Zapálil si ho a čekal.

Čekal, až si pro něj přijde smrt.

\*

Když dorazil na ostrov, měl Nikolay skoro dokouřeno. Opíral se o samotný monument a doufal, že to bude alespoň rychlé. Věděl ale, že to nejspíš skončí úplně jinak.

Jeho lovec se zastavil pět metrů od něj. Nikolay hodil nedopalek jeho směrem.

„Ahoj, Niky,“ usmál se muž, jehož pravou podobu již léta neviděl.

„Nazdar, Konráde,“ povzdechl si padlý král New Yorku.

„Tak se...“

„Já vím, síla zvyku,“ omluvil se Nikolay.

„Nějak se ti to tady sype,“ ukázal ne-Konrád na město, z něhož se každou vteřinou stávala stále větší hromada sutí.

„Však jsem ti říkal, že se možná přesunu na východní pobřeží,“ pokusil se Nikolay o nějaký vtip.

„A co taková Afrika?“

„Jo, to byl nejspíš hloupý nápad.“

„Stejně bych tě tam našel.“

„To asi jo,“ vzdych opět Niky.

Muž, který býval Konrádem, udělal pár kroků a opět se zastavil.

„Za tohle můžeš ty,“ mávl na New York.

„Město jsi mohl nechat být.“

„Chceš-li někoho úplně zničit, musíš nejprve zlikvidovat vše, na čem mu záleží,“ vysvětlil mu.

„I tak jsi to nemusel dělat.“

„Možná ne, ale chtěl jsem,“ přiblížil se opět o metr.

„No... tak ať to mám za sebou.“

Nikolay zavřel oči a roztáhl ruce. Nic se nedělo.

Netvor před ním se začal smát.

„Myslel sis, že to s tebou skončí tak rychle? Mám tu jednu schopnost, kterou jsem si šetřil přímo pro tebe,“ roztáhl úsměv víc než kdykoliv předtím.

Ze zadu probodlo Nikolaye několik krvavých šlahounů a vyzvedlo jej do vzduchu. Padlý král zakřičel bolestí.

„Neboj, budu tě držet při vědomí, tak dlouho, jak jen to půjde. Zrovna se napojuji na tvoji nervovou soustavu,“ popisoval mu jednotlivé kroky.

Nikolay začal ječet. Cítil, jak se mu v těle vaří krev. Vařil se zaživa. Každá bublina, každý přibývající stupeň. Vnímал úplně všechno. Po celém těle a nemohl se nijak bránit. A ani odpadnout.

Ne-Konrád vše s ďábelským úsměvem na tváři pozoroval a nechal takhle svého bývalého přítele trpět ještě několik minut.

Když ho to přestalo bavit, setnul mu hlavu a New York krvavou vlnou připravil i o jeho poslední symbol v podobě velké sochy.

Žádná naděje, žádná svoboda, žádný Konrád.

V ten okamžik se naplno projevilo jeho staré já.

\*

Procházel se sutinami a přemítal. Co všechno mohl stihnout, kdyby mu v tom nezabránili. Evropa už mohla být dávno jeho. Mohl být bohem, vládcem starého kontinentu, pánem lidí i blutrünstigů.

Teď musel začít od začátku a plánoval se držet původního plánu. Začne Evropou, Ameriku ať si nechají jiní. Zatím.

Zpod cihel vyčnívala ruka, muž byl ještě naživu. Stačilo mávnutí, alespoň mu ušetřil trápení.

Brát životy pro něj bylo vždy snazší, než aby je někomu daroval. Za celou svou existenci nezplodil jediného potomka. Blutrünstigové se obecně usazovali málokdy a on na tom z nich byl úplně nejhůře. Amon ať si měl dětí, kolik chtěl. Stejně mu pak neprojevil lítost, když zemřel.

Začalo svítat. Nebe bylo rudé, stejně jako moře. Jaký to úžasný pohled.

Chvíli tam stál a jenom to pozoroval, než uslyšel ten hlas.

„Tak jsi to dokázal,“ ozvala se Venuše.

„Hmmm,“ odpověděl ten druhý.

„Stálo to za to?“ přišla blíž.

„Vlastně i jo. Alespoň se nám už nebude plést do cesty.“

„Nám?“

„Ano, nám. Konečně si na tebe vzpomínám, má lásko.“

„Už jsem v to ani nedoufala.“

„Takže ses přišla rozloučit?“

„Už to tak bude. Za chvíli zmizím, spojení je těžké udržet a sil mi zbývá už málo.“

Stáli tam tak vedle sebe, on a Venuše, a sledovali, jak Slunce osvětluje mrtvé město.

„Brzy pojedu do Anglie, jestli tam ještě zůstal někdo z mých stoupenců a pak zjistím, kam tě ukryli. Najdu si tě, má lásko, po letech budeme zase konečně spolu a svět bude patřit nám.“

„Půjdou po tobě. Lidi. Blutrünstigové. Všichni.“

„A stejně je porazím. Každého. Až nezbude nikdo.“

„Mluvím o Poslech, tentokrát to určitě nenechají být.“

„Ti zmizeli dávno před tím, než jsem přinesl mor do Evropy. Kdyby byli co k čemu, něco by už udělali. Jsou to pacifisti, mírotvůrci a vegani.“

„Vegani je možná trochu silné slovo,“ zasmála se projekce Venuše.

„Jsme blutrünstigové. Krvežízniví. Vládcí krve. Co dělají oni? Živí se štěstím, kosmickou energií nebo jak tomu svinstvu říkají.“

„Máš pravdu, vegan je... vhodný výraz.“

„Samozřejmě, že se mnou souhlasíš. Vždyť jsi mou druhou polovinou.“

Oba se zasmáli.

Nastala další chvíle ticha. Tentokrát se odmlčeli na delší dobu.

„Už budu muset jít, jsem ráda, že jsi zpátky.“

„Ten chlapík, Konrád, mi bude chybět. Dá se to vůbec nazývat smrtí?“

„Já nevím. Možná.“

„Tak tedy sbohem... Konráde.“

Odpovědi se nedočkal. Stál tam už úplně sám.

„A tobě brzy nashledanou, Venuše,“ usmál se smutně a odvrátil se od slunce.

Bylo na čase dát se do práce. Město možná zdemoloval, ale odvoz nebylo zas tak těžké najít. Funkčních lodí tam bylo stále spousty. A jedna dokonce připlouvala.

Starý rybář přistavil u břehu a se zděšením pozoroval jediného muže, který se procházel po okolí.



„Mladý muži, co se tu u všech všudy stalo?“ ptal se nevěřičně stařec, který byl na moři zjevně velmi dlouho a neměl ani kontakt se světem.

„Válka.“

„Jaká válka?“ ježil se rybář.

„Taková, která změní svět lidí jednou provždy. Smím si nastoupit, nechtěl bych zde zůstat déle, než je zapotřebí.“

„A co přeživší? Neměli bychom se po nich podívat?“ ptal se stařec.

„Nezůstal nikdo, koho by šlo zachránit. Díval jsem se.“

„Ach tak. Tak honem, naskoč si.“

Muž na nic nečekal a ladným skokem přistál na palubě lodi.

„Jak se vůbec jmenuješ, smím-li se zeptat?“ položil rybář další otázku.

Muž chvíli přemýšlel, jestli nemá použít jméno, které mu dali jiní, ale nakonec sáhl po tom původním.

„Azrael. Jsem Azrael.“

## *Intermezzo VII.*

*Jak jsi spadl z nebe, třpytivá hvězdo, jitřenky synu! Jak jsi sražen k zemi, zotročovateli pronárodů!*

*Bible: Starý zákon, Izajáš 14:12*

## **EPILOG**

Sešli se u starého kamenného stolu v lidmi nenalezeném chrámu pod Jeruzalémem. Už jich tam bylo jedenáct, čekali na posledního.

„Letím sem až z Tokia, snad je to důležité,“ ozval se Inazagi procházející pod žulovým obloukem.

„Tys neslyšel o New Yorku?“ podíval se na něj Gabriel se svráštěným čelem.

„Slyšel. Snad se nestalo to, co si myslím?“ tvářil se Inazagi zmateně.

„Azrael. Anděl smrti se nám vrátil a vzal s sebou celé město,“ odpověděl mu Michael, který Posly svolal.

Inazagiho zmatení se ihned proměnilo v zoufalství. Kývl hlavou, že chápe a sedl si k ostatním. Michael, Gabriel, Brahmá, Havi, Mokoš, Inazagi, Wohpe, Perseus, Oya, Hanumán, Horus a Ceres, nikdo jiný z velkého společenství již nezůstal nebo se bál na zavolání odpovědět.

„Můžeme začít?“ zeptal se Gabriel skupiny.

Všichni dali najevo souhlas.

„Fajn, jak jsem již tady opozdilému Inazagimu vysvětlil, naplnila se naše nejhorší noční můra. Azrael, muž stojící za smrtí Hat'hy, Jahveho a dalších velkých Poslů, nějakým způsobem procítl a jak se zdá, je silnější než kdy předtím,“ vysvětloval Michael.

„Jak je to možné? Amon a jeho stoupenci nám tvrdili, že jej mají pod kontrolou!“ zuřila Oya.

„Vypadá to, že o vzpomínky zcela nepřišel, jak sliboval pan Sovetnik, který je náhodou také mrtev,“ odpověděl jí Gabriel.

„O co mu vlastně jde?“ pídila se Mokoš. Podobného sněmu se účastnila poprvé, vždycky to za ní dělal její otec. Ten byl však již léta po smrti.

„Hromadí krev. Kmenové buňky lépe řečeno. Aby oživil ji,“ ukázal Michael přes sál na prosklenou rakev s ženským tělem v komatu.

„Azrael a Venuše?“ žasla Mokoš.

„Říkejte jí prosím jejím pravým jménem. Je to Lucifer! Lucifer!“ mlátil do stolu Horus.

„Neříkejte mi, že...“ divila se dál.

„Venuše, Jitřenka nebo latinsky Lucifer byla věrnou světloňoškou našeho vůdce Jahveho. Vše se změnilo toho dne, když se nechala ovládnout naší divokou stránkou a požila lidské dítě. Jahve ji chtěl potrestat a došlo k boji, no a Lucifer skončila v bezvědomí. Její milenec Azrael z toho Jahveho vinil a v potyčce jej nakonec i zabil. My jej za to vyloučili a Lucifer před ním ukryli,“ vyprávěl Michael.

„Ale proč?“ položila další otázku.

„Jednoho dne zjistil, že s pomocí velkého množství buněk by ji mohl přivést zpět. Lidí jsou tak pro něj jen chodící flakónky s meducínou. Použít, zahodit a jde se pro další. Proč ne, když jde o lásku. Miliony životů přeci jeden dokonale vykoupí. O tomhle chrámu však našťěstí neví, tady svou Venuši nenajde,“ řekl s jistotou Gabriel.

„Měli jsme jej vystřelit do kosmu, když jsme k tomu dostali příležitost! Stačilo jej dát GRU a ti ho mohli Vostokem poslat pryč!“ křičel Horus, jehož návrh tehdy neprošel.

„Co jsme měli a neměli, už patří minulosti. GRU navíc našincům nevěří. Ani těm dobrým. Až tak jsme si to v Rusku pokazili,“ uklidňoval jej Perseus.

„A kdo za to může? Ten prevít Sovetnik! Já vám říkal, že těm krvelačným bestiím nemáme věřit!“ mával kolem sebe Horus rukama.

„Teď to bude jiné, v GRU jsem si udělal kontakt. Našel jsem tam někoho, komu můžeme věřit a jak se zdá, on věří nám. Milan Vítek, je to Slovák. Společnými silami můžeme tohle šílenství ukončit jednou provždy,“ usmál se Michael.

„Co tedy po nás chceš?“ zeptala se Wohpe.

„Najdeme toho magora, zpřelámeme mu všechny kosti v těle, narveme ho do rakety a vystřelíme na oběžnou dráhu, kde už nikomu neublíží,“ odpověděl Michael.

„Za Jahveho! Za Hat'hu a za všechny další nešťastné duše, které Azrael připravil o život!“ začal skandovat Gabriel a další se k němu přidávali.

„Nevím, moc se mi to nelíbí, všechno tohle násilí,“ zamračil se Brahmá.

„Napadá tě snad něco lepšího, *ibn il-Homaar*,“ zavrčel Horus.

„Nenapadá,“ posmutněl Brahmá. „Dobrá tedy, pomohu vám s hledáním, ale boj z naší strany nečekejte.“

„Jakákoliv pomoc bude k užítku,“ usmál se Gabriel.

Horus přikývl.

Poslové nečekali, že měl Egyptan ještě jiné plány. Samotného jej nebavilo se léta schovávat a celou touhle akcí chtěl akorát vykreslit vládce v lepším světle a odhalit se veřejnosti. Lidé je uctívali dříve, proč by tomu nemohlo být i nyní?

Když Slunce zapadlo, nikdo už v chrámu nezůstal. Nikdo až na spící Lucifer. Už jí nezbývalo moc času a Azrael to moc dobře věděl. Poslové se rozdělili do skupin a vyrazili do celého světa. Hon na anděla smrti započal.