

**VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ
KOMUNIKACE**

Katedra literární tvorby

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Jak si s partou naházet bestseller /

Requiem pro Evu

2024

Eliška Pospíchalová



**VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ
KOMUNIKACE**

Katedra literární tvorby

Literární tvorba

Jak si s partou naházet bestseller /

Requiem pro Evu

Praktická část: Requiem pro Evu

Teoretická část: Jak si s partou naházet bestseller

Autor: Eliška Pospíchalová

Vedoucí práce: Mgr. et Mgr. Kristýna Kotulanová

2024

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracovala samostatně a že jsem uvedla všechny použité prameny a literaturu, ze kterých jsem čerpala. Stvrzuji, že všechny odevzdané výtisky mé bakalářské práce se shodují s elektronickou verzí v informačním systému VŠKK a souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna veřejnosti pro účely studia a výzkumu.

V Praze dne.....

Podpis autora:

Poděkování

V první řadě děkuji vedoucí své práce Mgr. et. Mgr. Kristýně Kotulanové za vstřícnost při vedení práce a nadšení, které se mnou sdílela při zpracovávání zvoleného tématu. Též bych chtěla poděkovat MgA. Danielu Kubcovi a PhDr. Richardu Müllerovi, Ph.D. za jejich podmětné připomínky a doporučení, bez kterých by tuto práci nebylo možné dokončit.

Abstrakt

Bakalářská práce se zabývá představením fenoménu her na hrdiny a následně analýzou jejich knižní adaptace. V první části seznamuje čtenáře s definicí her na hrdiny a představuje mu jednotlivé typy jejich knižních adaptací. V druhé prakticky zaměřené části podrobně rozebírá Letopisy Vukogvazdské družiny, coby českého zástupce žánru literárních adaptací her na hrdiny. V analýze se zaměřuje především na příznakové rysy her na hrdiny, jako jsou postavy a prvek náhody. V závěru jsou pak shrnuty získané poznatky, z nichž jsou vyvozena i praktická doporučení pro psaní tohoto typu literatury.

Klíčová slova

hry na hrdiny, dračí doupe, knižní adaptace, postava, naratologie

Abstract

The bachelor thesis introduces reader to the phenomenon of role playing games and then presents him an analysis of their book adaptation. In the first part, it introduces the reader to the definition of role playing games and presents him the different types of their book adaptations. In the second, practically oriented part, it analyses in detail *Letopisy Vukogvazské družiny*, as a Czech representative of the genre of adaptations of role-playing games. The analysis focuses mainly on the characteristic features of role-playing games, such as characters and the element of chance. In the conclusion, the findings are summarized, from which practical recommendations for writing this type of literature are drawn.

Key words

role-playing games, Dungeons & Dragons, book adaptation, character, narratology

Obsah

Úvod.....	8
1. Fenomén her na hrdiny.....	10
1.1 Definice	10
1.2 Historie a vývoj	13
2. Knižní adaptace her na hrdiny.....	15
2.1 Příběhy odehrávající se ve světech her na hrdiny	15
2.2 Příběhy postav, které se odehrávají mimo hraní	15
2.3 Adaptace kampaní her na hrdiny.....	16
3. Letopisy Vukogvazdské družiny	17
4. Analýza Letopisů Vukogvazdské družiny.....	19
4.1 Rámec.....	19
4.2 Hrdinové a postavy.....	22
4.3 Hrdinové v časoprostoru	24
4.4 Hrdinové a náhoda	25
4.5 Hrdinové a vypravěč	26
4.6 Hrdinové, hrdinové a další hrdinové	28
4.7 Informovaný versus neinformovaný čtenář.....	30
Závěr.....	32
Seznam pramenů a literatury	33

Úvod

V dnešní době, kdy se setkáváme se stále větším množstvím adaptací, ať už filmových, herních, či právě knižních, není s podivem, že se v rámci procesu remediace začínají čím dál častěji objevovat i adaptace médií, u kterých to dříve nebylo běžné. Jedním z těchto médií jsou právě hry na hrdiny.

Ve své práci chci s hrami na hrdiny i jejich kořeny čtenáře seznámit a poukázat na jejich nedávnou expanzi. Období pandemie covidu, které nás v mnoha směrech poznamenalo a museli jsme mu přizpůsobit své denní rutiny, se stalo živnou půdou pro online formy setkávání. Hry na hrdiny, které ze své podstaty pramení z komunikace a na rozdíl od běžných deskových her se obejdou bez fyzických komponent (snad jen s výjimkou kostky), se velmi snadno prosadily v online prostoru jako alternativa pro setkávání se s přáteli a hraní výše zmíněných běžných deskových her. K jejich expanzi též napomohla medializace prostřednictvím influencerů, kteří tuto zábavu spojovanou do té doby pouze se subkulturou hráčů her na hrdiny představili širším masám. I v následujících letech po skončení pandemie zůstávají hry na hrdiny populární formou trávení volného času a není proto s podivem, že jejich další zpracování čím dál více proniká do nejrůznějších segmentů trhu. Vznikají knižní, filmové či videoherní adaptace, rozmanitý merchandise, podcasty a mnoho dalšího.

Právě s ohledem na zvyšující se popularitu her na hrdiny a jejich pronikání do různých oblastí trhu se domnívám, že je vhodné prozkoumat i jejich literární adaptace, které se objevují na pultech knihkupectví a mohou potenciálně přivést čtenáře ke hře, či naopak hráče k žánrové literatuře. Hry na hrdiny stejně jako literatura však mají svá specifická pravidla a úskalí. Co může dávat smysl v jedné formě práce s příběhem, nemusí nutně dávat smysl v té druhé. V analýze prvního dílu knižní série Letopisy Vukogvazdské družiny se proto zaměřím na jednotlivé aspekty, které jsou pro tento žánr symptomatické.

Pro samotnou analýzu jsem zvolila metodu komparace, při které budu porovnávat základní pravidla beletrie spolu s pravidly charakteristickými pro hry na hrdiny. Výsledkem analýzy bude zhodnocení, kdy byl jejich průnik efektivní – kdy se forma stala prohloubením kvality obsahu – a kdy má naopak syntéza obou světů mezery, které se ne vždy podaří při převedení hry do podoby knihy odstranit.

Domnívám se, že výsledkem analýzy bude zjištění, že spolu dokáží velmi dobře fungovat, za předpokladu, že obě strany přistoupí na určité kompromisy. Pro hráče se pak takové adaptace

mohou stát cestou k žánrové literatuře, protože začnou se čtením příběhů ze svých oblíbených světů.

1. Fenomén her na hrdiny

1.1 Definice

Tabletop role-playing games, nebo též pen-and-paper role-playing games jsou v českém prostředí známy pod názvem hry na hrdiny. Jedná se o typ her, ve kterých spolupracuje skupina hráčů, kde každý hraje právě za jednu postavu – hrdinu –, za účelem překonání překážek, které před ně klade vypravěč. Ten ovšem není vůči hráčům v antagonistické pozici – jeho cílem není hráče porazit –, naopak s nimi kooperuje s cílem vytvoření záživného a zajímavého narativu.¹

Stěžejní figurou her na hrdiny je právě vypravěč. Protože se tato práce věnuje literární adaptaci her na hrdiny, je potřeba hned na začátku vymezit pojem vypravěč. Vypravěč, jak ho chápeme v literatuře, oslovuje přímo, či nepřímo čtenáře a zprostředkovává mu tak narativ.² Vypravěč v hrách na hrdiny je aktivním participantem hry. Přestože role herního vypravěče není stejná jako zbylých hráčů a má blízko k literárnímu vševědoucímu vypravěči, nelze tyto dva vypravěče zcela ztotožnit.

V českém prostředí máme pro tohoto vypravěče zažitý výraz Pán Jeskyně, zkráceně PJ, který vychází z anglického Dungeon Master (DM). Přestože v dnešní době už se hry na hrdiny nemusí odehrávat – a mnohdy ani neodehrávají – v temných kobkách nekromantů či rozlehlých jeskynních komplexech, pojmenování zůstává. Současně ovšem můžeme pozorovat trend, kdy nové hry na hrdiny přichází s novými pojmenováními – např. Storyteller či Průvodce. Argumentují při tom právě tím, že vypravěč by neměl být tím, kdo hru ovládá, ale měl by ji tvořit spolu s hráči a být tak pouze průvodcem při hře.³

Vypravěč má za úkol připravit pro ostatní hráče svět, ve kterém se bude jejich příběh odehrávat. Může pro to čerpat buď ze své vlastní fantazie, nebo se inspirovat v libovolném médiu. Není nezvyklé, že vypravěči své příběhy zasazují do kulís známých filmů či knižních sérií. Existují též již tvůrci her na hrdiny předpřipravené světy, které jsou napsány právě za tímto účelem a obvykle jsou součástí pravidel, či vycházejí samostatně jako jejich rozšíření. Mezi nejznámější patří například Faerūn se svým Mečovým pobřežím a městy jako Baldur's Gate, Neverwinter nebo Waterdeep. Faktem ovšem zůstává, že při tvorbě světa je vypravěč zcela svobodný, limitovat ho může pouze jeho vlastní fantazie.⁴

¹ Černín et. al. 2017, s. 6.

² Müller, Šidák 2012, s. 57.

³ Černín et. al. 2017, s. 6.

⁴ Bronec et. al. 2001, s. 88.

V okamžiku, kdy má vypravěč svět již nadefinovaný, můžou do hry vstoupit ostatní hráči. Na základě informací o světě, které mají od vypravěče k dispozici, si každý z nich připraví vlastního hrdinu. Přestože si hráči v tomto bodě mohou vymyslet v podstatě jakéhokoli hrdinu, jeho přenesení do hry samotné se řídí konkrétními pravidly dané hry na hrdiny. Tato pravidla říkají, jaké dovednosti bude moci jejich hrdina používat, jaké překážky bude schopen překonávat a jakým způsobem bude interagovat s vedlejšími postavami v příběhu.

Příklad: Anička by chtěla hrát inteligentní kouzelnici, která studovala tajemné nauky se svým mistrem, než se rozhodla vydat se do světa na vlastní pěst. Nejdřív si Anička musí vybrat, jaké rasy její kouzelnice bude. Může být člověkem, ale Anička by ráda vyzkoušela vžít se do ladné a tajemné elfky. Díky tomu na ni její okolí bude reagovat jinak, než kdyby byla člověk. Pravděpodobně vůči ní pověřiví vesničané budou nedůvěřiví, avšak při jednání s jinými elfy bude mít výhodu. Dále se rozhodne pro povolání kouzelnice. To jí umožní v průběhu hry sesílat mocná zaklínadla, ať už to budou magické střely nebo třeba kouzlo umožňující mluvit se zvířaty. Pokud by ale byla nucena bojovat proti někomu mečem, bude dozajista v nevýhodě.

Z výše uvedeného příkladu je jasné, že ačkoliv by jeden hrdina jistě dokázal v příběhu velké věci, byl by zároveň ve spoustě případů bezradný. Z toho důvodu se hry na hrdiny v drtivé většině hrají ve větším počtu hráčů – většina pravidel doporučuje čtyři –, kdy každý má svého hrdinu disponujícího jiným souborem dovedností a vlastností.

Nyní je ovšem dobré poukázat na fakt, že ačkoli v příkladu figuruje s hrami na hrdiny nejčastěji spojovaný žánr – tedy klasické fantasy –, běžně se v dnešní době setkáváme s hrami na hrdiny, ve kterých se hrdinové prohánějí na vesmírných korábech mezi hvězdami, jsou upíry či vlkodlaky v nočním New Yorku, anebo se stávají drobnými myšáky s úkolem ochránit své hnízdo před proradným hadem. Možnosti jsou nekonečné a limitované pouze vlastní fantazií.

V okamžiku, kdy mají všichni hráči vytvořeného svého hrdinu, může dojít k realizaci hraní. Hráči se sejdou buď osobně, nebo se spojí přes některou komunikační platformu. Všichni si vezmou k ruce kostky, tužku a papír na poznámky, případně jejich digitální ekvivalent. Hráči hrdinů si navíc připraví tzv. deníky svých hrdinů, tedy listy, ve kterých mají zaznamenané všechny jejich dovednosti a charakteristiky. Vypravěč si oproti tomu může nachystat mapy, figurky reprezentující nepřátele, nebo třeba hádanky, které má pro příběh připravené. Důležité je zde podotknout, že kromě kostek a deníků hrdinů je vše ostatní volitelné. Někteří vypravěči raději spoléhají na představivost svých hráčů a vše jen popisují, jiní naopak mohou hráčům

ukazovat obrázky vedlejších postav a předkládat jim mapy míst, na kterých se jejich hrdinové nachází.

Poté už může začít samotná hra. V té se ze začátku zhostí hlavní role vypravěč a uvede hráče do situace, ve které se hrdinové nacházejí. Popíše jim prostředí, ve kterém jsou, představí jim vedlejší postavy, které vidí, a obvykle jim též dá první stopy k příběhu, který si pro ně připravil. Vypravěč má totiž nachystanou jednu či více zápletek, které budou hráči se svými hrdiny řešit. Může jít o únos nákladního letounu, zkazky o duchovi na místním hřbitově, nebo o podivnou nemoc, která hrdiny začala sužovat.

Nato přebírají iniciativu hráči a konají za své hrdiny rozhodnutí. Mohou si jít promluvit s letovou kontrolou a zjistit, kdy se letoun přestal hlásit, mohou se vydat na hřbitov a prozkoumat ho, anebo se začnou shánět po zručném felčaroví. Na tyto jejich volby reaguje vypravěč a popisuje nové scény, představuje nové postavy, vede s hrdiny ústy některé z vedlejších postav dialog. Následně se tento postup střídání iniciativy, kdy na sebe vypravěč a hráči vzájemně reagují, opakuje, dokud není zápletka vyřešena.

Pravidla vstupují do hry, když je potřeba zajistit prvek náhody. V takovém okamžiku si hráč obvykle hází kostkami a přičítá či odečítá hodnoty, které reprezentují zručnost jeho hrdiny v dané disciplíně a které ovlivňují jeho počínání.

Příklad: Aniččina kouzelnice se snaží rozluštit runový nápis nade dveřmi. Protože se ovšem jedná o runy, které nejsou přímo oborem jejího magického studia, není jasné, zda to dokáže. Vypravěč ji proto požádá o hod na otestování její znalosti magie (či historie). Může jí od hodu například odečíst postih za to, že je nápis příliš zašlý, a není proto moc čitelný, nebo jí naopak přiřknout bonus, protože si její postava nedávno v knihovně listovala slovníkem právě takovýchto run. Ať tak či onak, Anička si hodí a podle výsledku na kostce buď její kouzelnice nápis rozluští a varuje své společníky, že za dveřmi se nachází strážce místního hřbitova, anebo se jí to nepovede a po otevření dveří tak bude na celou družinu čekat nepříjemné překvapení.

Z výše uvedeného vyplývá, že se příběh může ubírat různými směry na základě hráčských rozhodnutí a výsledků hodů kostkami. Vypravěč proto musí průběžně upravovat a aktualizovat svůj předpřipravený příběh a reflektovat tato rozhodnutí a výsledky. Mnohdy se může stát, že přímo při hraní musí improvizovat, aby mohl adekvátně zareagovat na nastalou situaci. Současně se chce vyhnout úplnému odchýlení se od připraveného příběhu, a proto obvykle dochází ke kompromisu, kdy se snaží vyvážit obě tyto složky. Pokud by se například hráči

rozhodli, že je místní hřbitov nezajímá a chtějí ho opustit, může je v něm uvěznit podivná mlha, skrze kterou se na hřbitov budou neustále vracet.

A právě v tomto tkví specifikum her na hrdiny. V části práce věnující se analýze se zaměříme na to, jak s touto variabilitou pracují literární adaptace, jak příběh ovlivňuje množství hrdinů a jejich akce a jakou roli bude hrát čtenářská znalost herní předlohy.

1.2 Historie a vývoj

V českém prostředí se hry na hrdiny začínají prosazovat po roce 1990, kdy se na českém trhu poprvé objevuje Dračí doupe – česká obdoba zahraniční hry Dungeons & Dragons, která poprvé vyšla v roce 1974 a je dodnes etalonem her na hrdiny. Nejvýraznější stopu v českém prostředí her na hrdiny pak zanechala verze Dračí doupe 1.6, která byla publikována v roce 2001. Jednalo se o hru zaměřenou na klasickou fantasy Tolkienovského stylu. Hráči se v ní mohli zhostit rolí čarodějů, válečníků, nebo třeba zlodějů a vžít se do kůže hobitů, elfů i lidí.⁵

Pokud bychom ovšem chtěli až ke kořenům her na hrdiny, museli bychom je hledat u wargamingu na konci 18. a začátku 19. století a jeho předchůdců. Za otce her na hrdiny bychom proto mohli s lehkou nadsázkou označit šachy. Jeden z předních developerů RPG John Wick, nejznámější pro svou práci na Legend of the Five Rings RPG, populární hře na hrdiny inspirované feudálním Japonskem, na svém webu publikoval tvrzení, že pokud bychom pojmenovali jednotlivé šachové figurky a dali jim motivace, můžeme s nimi hrát hry na hrdiny.⁶

Do širšího povědomí veřejnosti se ovšem hry na hrdiny dostaly až průběhu pandemie covidu, kdy se staly alternativou k osobnímu setkávání a hraní konvenčních deskových her. Do té doby se jednalo o zábavu spojovanou převážně s konkrétní subkulturou fanoušků fantastiky. Zásahu na tom má především snadné převedení her do online prostoru spolu s medializací, kterou mají na svědomí převážně influenceri a streameři. V čele stojí americká skupina dabérů Critical Role, která je dodnes jednou z nejsledovanějších. Na YouTube má 2,21 milionů odběratelů a její nejpopulárnější kampaň má v průměru okolo půl milionu zhlédnutí.⁷ Na Twitchi, kde skupina pravidelně streamuje, mají přenosy mezi 200 tisíci a 300 tisíci zhlédnutími a jejich stránka má 1,3 milionů sledujících.⁸ V českém prostředí pak mezi nejvýraznější skupiny můžeme zařadit Na Tahu a Legendy ze stolu. První zmínění mají na svém vlastním YouTube

⁵Bronec et. al. 2001, s. 3-4.

⁶Wick, „Chess is not an rpg: The illusion of game balance“. [online]

⁷YouTube – kanál uživatele Critical Role. [online]

⁸Twitch – kanál uživatele Critical Role. [online]

kanálu 6 tisíc odběratelů a jejich záznamy z hraní mají nyní okolo 2 tisíc zhlédnutí.⁹ Na Twitchi mají fanouškovskou základnu téměř stejně velkou, 5,8 tisíc sledujících, ale počty zhlédnutí jsou poloviční.¹⁰ Legendy ze stolu nemají vlastní YouTube kanál, takže nemůžeme přesně určit, kolik mají odběratelů, ovšem jejich kampaň končila na 3,5 tisících sledujících.¹¹ Zde je nutno podotknout, že jejich kampaň byla pouze desetidílná a je již ukončená. Oproti tomu kampaň Na Tahu stále pokračuje a je nyní u 57. epizody. Diváckou základnu tedy nelze zcela porovnávat. Můžeme ovšem zmínit, že pilotní díly obou skupin mají poměrně shodných 12 až 13 tisíc sledujících.

Vidíme tak, že i po skončení pandemie si hry na hrdiny udržely své hráče (a diváky). Dokonce se na trhu objevuje čím dál více různého druhu zboží s tematikou her na hrdiny – merchandise, filmové, knižní a videoherní adaptace, podcasty a další. Není dnes s podivem, že pokud vyjde úspěšná filmová či seriálová franchisa, vznikne k ní hra na hrdiny – například po úspěchu seriálové adaptace Zaklínače se na trhu objevila hra na hrdiny zasazená do světa autora příběhu, Adrzej Sapkowského, ve které mohou hráči hrát za své vlastní zaklínače. Též na crowdfundingových platformách, jako je český HitHit či Startovač nebo jejich známější zahraniční verzi Kickstarter, je k nalezení mnoho nově vznikajících projektů s hrami na hrdiny souvisejících. O oblibě těchto her svědčí mimo jiné i to, jak rychle tyto kampaně dosahují svých cílových částek.

⁹YouTube – kanál uživatele Na Tahu. [online]

¹⁰Twitch – kanál uživatele Na Tahu. [online]

¹¹YouTube – video: Legendy ze stolu – Caesen – Epilog. [online]

2. Knižní adaptace her na hrdiny

Navzdory rostoucí oblíbenosti her na hrdiny v posledních covidových letech jejich knižní adaptace nejsou na trhu ničím až tak novým. První tituly můžeme vysledovat již na konci minulého století. Jak si ovšem vysvětlíme v následujícím dělení, jde o určitý typ adaptací, které zpracovávají hry na hrdiny pouze nepřímě.

2.1 Příběhy odehrávající se ve světech her na hrdiny

Tato kategorie je jednoznačně nejstarší a nejrozšířenější. Je velmi pravděpodobné, že některé z těchto adaptací mají doma běžní čtenáři fantastiky, ačkoli si nemusejí být vědomi toho, že se o literární adaptace jedná.

Tyto knižní adaptace si z her na hrdiny berou pouze svět, do kterého autor zasazuje svůj originální příběh. Samotný akt hraní her na hrdiny se do nich tedy nepromítá a autor nemusí nijak adaptovat či zohledňovat pravidla hry. Je to podobné, jako kdybychom použili Středozem známou z díla J. R. R. Tolkiena a napsali v ní svůj vlastní příběh. Společenství Prstenu v něm můžeme zcela ignorovat. Příběh bude přesto smysluplný a celistvý, jen se bude odehrávat ve stejných kulisách jako původní příběh Tolkienova *Pána prstenu*. V jistém smyslu bychom proto tyto adaptace mohli považovat i za fanfikce.

Asi nejznámějším zástupcem této kategorie je série knih o temném elfovi Drizztovi, odehrávající se ve světě Forgotten Realms, který je jedním z vlajkových světů Dungeons & Dragons. Podobným příkladem by mohla být série *Dragonlance*, odehrávající se ve stejnojmenném světě spadajícím též pod Dungeons & Dragons.

V českém prostředí budou nejznámější sborníky povídek od různých autorů z prostředí Asterionu, světa, který vytvořilo nakladatelství Altar pro své Dračí doupě.

2.2 Příběhy postav, které se odehrávají mimo hraní

V poslední době rozšiřující se formou adaptací jsou nejrůznější prequely, případně sequely. Tyto vypráví příběhy hrdinů z dob před samotným hraním a přibližují tak čtenářům, jak se vůbec stali hrdiny, případně navazují na jejich dobrodružství a popisují, co hrdinové zažili po konci kampaně.

Oproti předchozí skupině tyto adaptace už musí do určité míry reflektovat události hraní. Pokud se například hrdina začal účastnit kampaně ve věku dvaceti let, nemůže prequel tvrdit, že se hrdina na své cesty vydal až ve dvaadvaceti. Stejně tak sequely by měly vycházet z událostí, ke kterým při kampani došlo, a odkazovat k nim.

Zástupci této kategorie jsou právě knihy vydávané v návaznosti na populární streamované kampaně. Předpokládají totiž pro své čtení informovaného čtenáře, který hrdiny v nich vystupující už zná a má k nim nějaký vztah.

Mezi tyto adaptace patří například *Critical Role: Vox Machina -- Kith & Kin*, nebo připravovaná kniha *Critical Role: Bells Hells -- What Doesn't Break*.

2.3 Adaptace kampaní her na hrdiny

Poslední kategorií, kterou si vymežeme, jsou přímé adaptace kampaní her na hrdiny. Tedy adaptace, které si kladou za cíl čtenářům zprostředkovat příběh tak, jak ho skutečně odehráli hráči.

Tyto adaptace jsou nejvíce svázány pravidly her na hrdiny, pakliže chtějí zůstat co nejvěrnější své předloze. Zároveň tak mohou být hůře srozumitelné běžnému čtenáři, který ne vždy musí pochopit, proč postavy nějak jednájí nebo proč některé události probíhají netypicky. Zároveň ovšem na rozdíl od předchozí kategorie nevyžadují ke svému pochopení čtenáře, který je seznámený s původní kampaní, protože předkládají příběh od počátku.

Zástupcem této kategorie jsou například *Letopisy Vukogvazdské družiny*, na které se zaměříme i v následujících kapitolách.

3. Letopisy Vukogvazdské družiny

Jak bylo zmíněno v předchozí kapitole, jednou z knižních adaptací her na hrdiny je i česká série fantasy knih *Letopisy Vukogvazdské družiny* vycházející mezi lety 2011 a 2017 (dále jen Letopisy). Za jejím vznikem stojí skupina tehdy pražských vysokoškolských studentů v čele s Janem Kravčíkem, kteří společně hráli Dračí doupe 1.6. Z hraní pořizovali zápisky, které následně publikovali na svém blogu. Vzhledem k jejich vzrůstající popularitě se Jan Kravčík rozhodl sebrané zápisky přepsat, zeditovat a vydat v ucelené podobě knižně.

První kniha, která se na pultech knihkupectvích objevila v roce 2011, slavila velký úspěch. Podařilo se jí totiž zacílit i na publikum mimo herní komunitu dračího doupete. Titul se tak dostal do širšího povědomí českých čtenářů fantastiky a získal i pochvalné recenze kritiky.¹²

Silnou stránkou Letopisů jsou uvěřitelné, nesplývající postavy prosté běžných klišé, propracovaný kontext příběhů a reálie, čerpající inspiraci ze středověké historie i slovanské mytologie, děj, který nepostrádá spád, napětí a zvraty, přitom je však příznačný realistickou civilností, a v neposlední řadě čtivý vypravěčský styl.¹³

Věřím, že i lidi role-playovými hrami nedotčené může toto dílo oslovit. Pokud je vám blízká historická fantasy a nevadí vám, že se jedná o dějiny světa, který je skutečný jen napůl, pak vás napínavé příběhy vukogvazdských družiníků potěší. O to víc, že jejich osudy není lehké předvídat – vždyť je psal sám život. A jen málokterá fantasy se může pochlubit nálepkou „Podle skutečných událostí.“¹⁴

Není proto divu, že následně došlo i k vydání dalších dílů série, které dále rozvíjejí příběhy družiny. Zatím poslední, čtvrtý svazek vyšel v roce 2017. Na rok 2019 bylo předběžně plánováno vydání pátého, závěrečného svazku, ale to dosud nebylo realizováno.

Každý z dílů obsahuje tři ucelené příběhy, které na sebe navazují jen volně, a to především přenášením postav mezi nimi. Z vypravěčského hlediska, kterému se budeme podrobně věnovat v dalších kapitolách práce, se střídá vševědoucí vypravěč, který každý z příběhů uvozuje, s plejádou osobních vypravěčů, z nichž každý reprezentuje některou ze zúčastněných postav.¹⁵

Právě množství postav a způsob vyprávění je jedním ze specifíků této knižní série, které ji činí zajímavou i z literárně narativního hlediska. Dalším je pak fakt, že se jedná o adaptaci „příběhu dle skutečných událostí“, který už ze své podstaty nevznikl se zřetelem k všeobecně přijímaným

¹² Letopisy VG. [online]

¹³ Šrámek, „Letopisy Vukogvazdské družiny I“. [online]

¹⁴ Žlebek, „RECENZE: Letopisy Vukogvazdské družiny I a II“. [online]

¹⁵ Letopisy VG. [online]

literárním postupům, jimiž je například dějový oblouk, či cesta hrdiny. Ve své původní podobě se jednalo spíše o improvizované kolektivní vyprávění, jehož účastníci netvořili příběh pro posluchače, ale pro sebe navzájem. Proto mnohdy kladli důraz na události ze čtenářského hlediska zdánlivě nepodstatné.

A zde nacházíme ono jádro potenciálního rozkolu mezi hrami na hrdiny a literárním dílem, které blíže prozkoumáme v rámci podrobné analýzy, abychom zjistili, zda a případně jak, Letopisy fungují jako samostatné literární dílo přístupné širokému publiku.

4. Analýza Letopisů Vukogvazdské družiny

Vzhledem k povaze bakalářské práce nebudeme provádět komplexní hloubkovou literární analýzu. Místo toho se zaměříme na konkrétní aspekty, které jsou příznačné pro naše téma, a ty rozebereme.

4.1 Rámec

Protože se v této práci primárně soustředíme na svébytnost adaptací her na hrdiny jakožto samostatně fungujících literárních děl, je důležité začít se samotnou vizuální recepcí díla. Zde je důležité připomenout, že se Letopisy na trh dostávají v roce 2011, tedy ještě před covidovým boomem her na hrdiny. Můžeme proto předpokládat, že některé prvky, které bychom očekávali v současné produkci, zde nebudou zastoupeny.

Než se čtenář vůbec začte do příběhu, musí si knihu ke čtení vybrat. Pomineme-li nyní recenze, reklamu či doporučení přátel, zůstává nám samotná kniha, coby artefakt. Jaké jsou její desky, co se nakladatel rozhodl na nich uvést a je v knize předmluva věnovaná tématu her na hrdiny? To jsou všechno otázky, které bychom si nyní měli zodpovědět.

Při analýze rámce Letopisů použijeme klíč, který nám předkládá Hodrová ve své knize *...na okraji chaosu...: poetika literárního díla 20. století*. Tento klíč vypadá následovně:

rámec X	interpretace, ohlasy aj.
rámec A	kniha
rámec B Ba	titul dedikace motto předmluva začátek
rámec Ca	<i>předmluva u nalezeného rukopisu či dekameronu</i> HLAVNÍ TEXT
rámec Cb	<i>doslov (poznámka) u nalezeného rukopisu či dekameronu</i>
rámec B Bb	konec doslov poznámky dodatky obsah
rámec A	kniha
rámec X	interpretace, ohlasy aj.

Obrázek 1 – Hodrová 2011, s. 2016

A přestože se v následujících podkapitolách zaměříme především na první díl série, abychom postihli veškeré symptomatické jevy adaptace, kterých by při analýze celé série bylo s ohledem na plánovaný rozsah této práce příliš mnoho, a nemohli bychom se jim proto věnovat do smysluplné hloubky, v tomto případě si můžeme dovolit zhodnotit celou sérii jakožto celek.

Začneme-li logicky od rámce X, můžeme zkonstatovat, že každá kniha v sérii ho má poměrně obsáhlý. V případě prvního dílu je tento oslaben pouze na upoutávku, která je, jak je dnes již poměrně u beletrie běžné, součástí rámce A, tedy vnější strany desek. V následujících dílech je rámec X obohacen o ohlasy (pouze ve čtvrtém díle) a autorský medailonek (ve čtvrtém díle doplněný fotografií), které můžeme najít též v rámci A, tentokrát na vnitřní straně předních desek, kde se též nachází introdukce do světa Vukogvazdské družiny. Ve druhém díle na vnitřní straně zadních desek můžeme naleznout upoutávku na další produkci nakladatelství Gorgona, která je pro námi zkoumaný text irelevantní. Dává nám ovšem představu vydavatele o zamýšlené cílové skupině, kterou je čtenář české fantastiky. Tato upoutávka se v následujícím díle přesouvá do rámce Bb a ve čtvrtém díle stejně jako v prvním zcela absentuje.

Speciální místo v rámci zaujímá tiráž neboli dle Genetta peritext. Hodrová uvádí, že tiráž stojí pomezí rámců A a X.¹⁶ V případě Letopisů je ale její postavení složitější. To z důvodu, že bývá obvykle v nakladatelstvích standardizovaná a mění se pouze jmenné a faktické údaje v ní. Definuje tedy artefakt knihy a zároveň nám již přináší její interpretaci. V Letopisech je ovšem přizpůsobena a svým vyzněním odpovídá tónu vyprávění (viz obrázek na další straně), lze ji proto chápat jako rozšíření samotného textu. Z toho důvodu bychom ji v našem dělení měli zařadit spíše na pomezí rámců A, X i Bb.

Samotný rámec A je realizován měkkou vazbou. Desky jednotlivých dílů k sobě tematicky ladí jak zvoleným fontem, tak typem ilustrací. Typem zvoleného designu série zapadá do standardu českých fantasy obálek. Konkrétně na obálkách nalezneme převážně drobné předměty – dýky, mince, lžíci – a zvířata – ryby a ptáček – umazané od krve. Tento styl správně evokuje špinavou drsnou fantasy, kterou Letopisy jsou. Že se jedná o hrdinskou fantasy, nám prozradí černobílé ilustrace na zadních deskách, kde jsou zachyceny epické souboje z jednotlivých dílů. Zajímavým oživením je logo Vukogvazdské družiny, které je ve formě vodoznaku napůl skryté pod přebalovou ilustrací a je tak dalším jednotícím prvkem.

¹⁶ Hodrová 2011, s. 216.

LETOPISY VUKOGVAZDSKÉ DRUŽINY
svazek IV.

ISBN 978-80-88029-34-2

Čtvrtý díl Letopisů Vukogvazdské družiny z lásky ku starým příběhům sestavili družiníci Vukogvazdští a tisíc kusů ho nechali vyrobit u slezských mistrů tiskařských v Knížečtví opolském.

Kniha tato vyšla úplně prvně, k potěšení čtenářstva veškerého.
Anžto 384 stran čítá, čtěným kupcům doporučuje se
za ni nějakých 320 denárů vybírat.

Avšak vari! Kniha ješt' mocnými zaklínadly chráněna,
pročež tomu, kdo by na jejím opisování nekale zbohatnouti chtěl,
prasečí rypák a paznehty narostou.

© 2017 Jan Kravčík & Vukogvazdská družina

Obrázek 2 – Kravčík 2017, s. 384.

Rámec Ba, tak jak jej chápe Hodrová, zcela absentuje. Jednotlivé příběhy jsou sice uvozeny předmluvou, ale ta už je v tomto případě zjevně součástí rámce C, tedy hlavního textu. Je otázkou, zda tuto předmluvu neuchopit jako rámec Ca, který Hodrová ilustruje na příkladu Dekameronu. Ovšem předmluvy Letopisů se neodehrávají v jiném časoprostoru, ani v nich nefigurují jiné postavy. Přesto nejsou homogenní se zbytkem textu, neb v nich k nám hovoří heterodiegetický vypravěč, což je v přímém kontrastu se zbytkem vyprávění, jak si budeme demonstrovat v kapitole věnované vypravěčským postupům. Je tedy logické dojít ke stejnému závěru, k jakému dochází Hodrová, a to tomu, že hranice mezi jednotlivými rámci se mnohdy stírají, či že se jednotlivé rámce částečně překrývají.¹⁷

Hlavní text, tedy rámec C, je dále členěn do jednotlivých příběhů a následně do hlav, které jsou zde specifickým pojmenováním kapitol. Zajímavé je, že tyto hlavy se nečíslojí separátně pro každý příběh zvlášť, ale dohromady pro všechny. Ve druhém díle je proto první hlavou až hlava třináctá. V rámci samotných hlav pak dochází ještě k dalšímu dělení, a to podle vypravěče. S výjimkou první promluvy následující vždy hned za uvozením hlavy je každý další vypravěč uvozen nadpisem, ve kterém je jednoznačně identifikován. Toto velmi přispívá ke snadné orientaci v textu, který by jinak vzhledem k množství postav v něm vystupujících mohl působit chaoticky a být pro čtenáře nepřehledný.

¹⁷ Hodrová 2011, s. 216–217.

Poslední rámeček, který si v rámci Letopisů vymežíme je rámeček Bb. Ten je ve všech dílech realizován obsahem. V prvním díle je jeho součástí ještě několik slov o světě Vukogvazdu a okolnostech jeho vzniku. Tato část se ovšem ve zkrácené podobě, jak jsme již uvedli výše, v následujících dílech přesunula na pomezí rámečků A a Ba. Ve třetím díle je součástí rámečku Bb i ukázka z chystaného čtvrtého dílu. Též je ve třetím, ale i ve čtvrtém díle součástí mapa světa. Ta je realizována na pomezí rámečků Bb a A, protože je vyvedená na vnitřní straně zadních desek.

Po celkové analýze rámečků knihy můžeme konstatovat, že svou realizací Letopisy zapadají do žánru fantasy, ze kterého žádným způsobem nevybočují. Neinformovaný čtenář má pramalou šanci se dozvědět, že čte knižní adaptaci hry na hrdiny. Tato informace se nachází pouze v doslovu prvního dílu. Tedy až po uzavření prvních tří příběhů a čtenář se tak tedy tuto informaci dozvídá zpětně. Můžeme tedy předpokládat, že při čtení nebyl touto informací ovlivněn a příběh vnímal jako celistvý uzavřený literární útvar bez přes přesahu do jiného média.

4.2 Hrdinové a postavy

Posloupnost kapitol, kdy postavy následují hned za rámečkem knihy, by se mohla jevit jako nahodilá. Obvykle kapitole věnované postavám předchází kapitola věnovaná příběhu, či alespoň jeho zasazení do časoprostoru. Když ovšem vezmeme v potaz médium, ze kterého Letopisy vzešly, je toto členění zcela logické. V hrách na hrdiny totiž postavy vždy předchází příběhu. Teprve na základě postav vytvořených hráči se může začít odvíjet příběh připravený vypravěčem.

Na úvod této kapitoly je třeba vymezit si pojmy, se kterými budeme nadále pracovat. Těmito pojmy jsou „hrdina“ a „postava“. Velmi obecně lze postavu definovat jako jednu ze substancí obsahu příběhu, která není rovná pouhému slovu, ale můžeme jí vyjma jazykových a formálně-dějových rysů přiřadit i psychologickou a emocionální povahu.¹⁸ Pokud bychom ovšem postupovali pouze podle této definice, pak nedokážeme rozlišit mezi postavami tzv. „hráčskými“ a „nehračskými“. Za hráčské postavy v hrách na hrdiny označujeme postavy, které jsou ovládány přímo konkrétním hráčem. Jedná se tedy o postavy, které si dle definice v první kapitole vytvořili hráči a jsou jejich avatary v příběhu. Oproti tomu nehráčské postavy jsou postavy, které vytvořil vypravěč a vyplnil jimi svůj svět. V rámci hry jsou hráčské a nehráčské postavy jednoduše rozlišitelné – za hráčské postavy hrají hráči, zatímco za všechny ostatní hraje vypravěč. Toto rozlišení ovšem v literární adaptaci nefunguje. Proto, abychom byli jednoduše

¹⁸ Müller, Šidák 2012, s. 134.

schopni určit, o jakou z postav se v ten který okamžik jedná, zavádíme dělení na „hrdiny“ a „postavy“, kdy hrdina reprezentuje hráčskou postavu a postava nehráčkou.

K čemu toto dělení ale vůbec potřebujeme, je-li objektem našeho zkoumání literární adaptace, kde by všechny postavy měly být na stejné úrovni? Čtenář přece nebude při čtení u autora – či na jeho webu v tomto případě – zjišťovat, zda je Myrjana hráčskou, či nehráčkou postavou. Naopak ho bude zajímat, zda se jí podaří svést pána Erharta z Lovisberku i přes klacky, které jí pod nohy hází zbytek družiníků. Důležité je proto, že nám pomůže osvětlit motivaci postav a jejich činy napříč příběhem. Musíme si totiž uvědomit, že hráči, na rozdíl od spisovatele, nevymýšlí své postavy, aby sloužily narativu, nýbrž aby se oni sami bavili při jejich hraní.

Nejlépe si ovšem rozdíl mezi postavou a hrdinou vysvětlíme na příkladu. Typickou postavou v prvním příběhu je Jahodka. Jahodka je dcera místního sedláka Strúgy, která utekla za svým milým ovčákem na salaš. Přestože v příběhu přímo vystupuje až k jeho konci, postupně se o ní dozvídáme střípky informací, které nakonec složí celý příběh. Jahodka je totiž součástí dění.¹⁹ Vznikla v myslí autora a je částí světa, který vybuďoval. V rámci příběhu jsou jí přiřazeny kvality – charakterové vlastnosti, vazby na jiné postavy, ale i fyzické atributy –, které jsou relevantní pro vyprávění.²⁰ Zjednodušeně řečeno můžeme říct, že je Jahodka ukotvená ve světě i příběhu.

Oproti ní pak můžeme postavit Ranju. Ranja je hrdinka. Nevytvořil ji tedy autor, ale hráč. Z toho důvodu Ranja není součástí dění, ale je spíše jakýmsi cizím elementem, který do dění a jeho prostřednictvím do příběhu vstupuje. Na rozdíl od Jahodky není motivovaná v rámci příběhu jakkoli konat. Vždyť co o Ranje víme? Pouze to, že má velké psisko, je elfka, umí stopovat a patrně i střílet z luku, neb ho s sebou nosí. To vše jsou ovšem vnější atributy. Působí tak proto jako postava Aristotelovského typu, jejímž primárním úkolem je jednat a ono jednání je v centru pozornosti děje. Samotná Ranja jakožto jednající je pak pro děj nedůležitá.²¹

Rozdíl obou postav se dá dobře ilustrovat právě na jejich motivaci. Jahodka je zamilovaná, a proto uteče od svého otce za svým milým ovčákem. Ten se o ni stará a nějaký čas se mají dobře, když ho ovšem k smrti utancují lesní víly, zoufalá Jahodka ze salaše uteče. Zůstane po ní v pravdě spoušť, kdy v rychlosti vykope schované peníze, sbalí si raneček a i s ovceci uteče. Celé toto chování je odůvodnitelné a čtenáři zřejmé. Jahodka je zjevně motivována strachem

¹⁹ Schmidt 2004, s. 19.

²⁰ Schmidt 2004, s. 20.

²¹ Chatman 2008, s. 113–114.

na salaši zůstat, protože se bojí o vlastní život. Oproti tomu nevíme nic o tom, proč Ranja souhlasila s vrácením Jahodky na statek k otci. Jako jediná motivace zde figuruje vidina odměny od jejího otce, případně pokladu, který dle řeči vesničanů měl ovčák mít zakopaný na salaši. Proč ale Ranja potřebuje peníze? Nebo to dělá, protože se jí zželelo starého Strúgy a chce, aby se smířil se svou dcerou? Na tyto otázky v příběhu nikdy nedostaneme odpověď. Je to proto, že na ně nezná odpověď ani sám autor. Ranja není jeho postavou, ale převzatou hrdinkou, a chce-li být autor autentický, pak si nemůže domýšlet, proč Ranja koná, jak koná.

4.3 Hrdinové v časoprostoru

Dalším specifikem Letopisů, jakožto adaptace her na hrdiny, je ukotvenost hrdinů v časoprostoru. Stejně jako v předchozím případě si situaci pokusíme přiblížit na příkladu, jen si nyní jako figuranta zapůjčíme čarodějníka Rinvita.

Rinvit se ve vyprávění poprvé objevuje na začátku druhého příběhu. Co dělal, kde byl, ale i proč je nyní na cestě do Trnova, se nedozvíme. Víme pouze, že tam cestuje, stejně jako hrdinové z předchozího příběhu, a proto se k nim může na cestě přidat. Hráčům her na hrdiny už v tomto okamžiku musí být jasné, proč tomu tak je. Rinvit je nový hrdina, a aby mohl začít hrát, je třeba ho co nejrychleji a nejhladčeji připojit ke zbytku hrdinů. Při hře v tento okamžik vůbec není důležité proč a kam cestoval.

Ještě markantnější je to v případě třetího příběhu. Na konci druhého příběhu Rinvit odchází se skupinou, ale na začátku třetího příběhu zcela absentuje. Co se s ním stalo, se dozvíme téměř na úplném konci třetího příběhu, kdy se zbylí hrdinové dohodnou, že by se jim hodila jeho pomoc. Až zpětně se tak k nám dostává informace, že skupina strávila několik dní po odchodu ze Starého Dolu v klášteře a Rinvita tam zanechali. Celé to proto působí dojmem, že si autor na postavu vzpomněl a potřeboval osvětlit, proč se neúčastnila tažení proti Striglavovi, kterého se účastnili ostatní hrdinové. V rámci kompozice vyprávění, které je až na vypravěčské vstupy zcela lineární a chronologické, to nedává smysl.

Vysvětlení je ovšem i v tomto případě prosté, pokud čtenář ví, jak fungují hry na hrdiny. Hráč Rinvita se hraní třetího dobrodružství nezúčastnil. Bylo proto potřeba ho takřikajíc „uklidit“ na neurčitě dlouhou dobu. Teprve když se hráč vrátil a znovu se hry začal účastnit, přišel vypravěč s vhodným vysvětlením, které odůvodnilo jeho nepřítomnost.

Stejně jako v předchozím případě, kdy jsme hovořili o motivaci, i zde můžeme konstatovat, že autor kladl důraz na autenticitu. Při hraní se o osudu Rinvita skutečně rozhodlo až po porážení Striglava a jeho bratra, a tudíž nemohla být Rinvitova absence odůvodněna dříve. Autor nám

tedy podal informace přesně v takovém pořadí, v jakém je podal vypravěč hráčům. Je ovšem k zamyšlení, zda, když autor již dopředu věděl, jak bude příběh pokračovat, neměl dodržet kompozici vyprávění, tak jak si ji navrhl, a o odpojení Rinvita nás informovat již na konci druhého, či na začátku třetího příběhu. Tím, že dal přednost autenticitě příběhu, narušil linii vyprávění.

4.4 Hrdinové a náhoda

Už jsme zmínili dva hrdiny, Ranju a Rinvita. Napříč prvním dílem Letopisů se ovšem hrdinů vyskytuje mnohem více. Kdo si dá tu práci a spočítá je, skončí na čísle patnáct. To je na knihu o necelých čtyři sta stranách poměrně hodně a zcela přirozeně někteří z nich při čtení zapadnou. Nyní si proto osvětlíme, proč jich je tolik.

V prvé řadě je důležité si připomenout, že se první kniha skládá ze tří příběhů. Tyto můžeme vnímat jako uzavřené celky, které na sebe navazují jen volně. Ačkoliv v jednotlivých příbězích můžeme najít odkazy na ty předcházející, není nezbytně nutné číst je v určeném pořadí, aby čtenář daný příběh pochopil – samozřejmě pro čtenářsky nejlepší zážitek je to žádoucí. Díky tomuto rozčlenění pak může dávat smysl, že by v každém z příběhů vystupovala jiná pětice hrdinů. V Letopisech tomu tak ovšem není zcela a hrdinové se mezi příběhy spíše přelévají, pokud se toho tedy dožijí. Vždyť úmrtnost je tu necelých šedesát sedm procent. Abychom toto číslo vysvětlili, musíme na okamžik od literární teorie přejít k pravidlům Dračího doupěte 1.6.

Hrdina začíná svoje dobrodružství na první úrovni. Jeho životaschopnost je kvantifikována počtem životů. Pokud o všechny své životy přijde, zemře. Jak hrdina prochází dobrodružstvími, získává zkušenosti, a když jich naakumuluje dostatečné množství, postoupí na další úroveň. Tím se mu mimo jiné navýší množství životů.²² V praxi si to představme tak, že kouzelníka na první úrovni může zabít jediný výstřel z luku, kdežto kouzelník na druhé úrovni už to nejspíš přežije a zabil by ho až ten další. Díky této mechanice jsou hrdinové na začátku svého dobrodružství velmi křehcí a mnoho se jich konce prvního dobrodružství, který obvykle značí i postup na další úroveň, vůbec nemusí dožít. A přesně toto můžeme v rámci Letopisů sledovat.

Úvodního příběhu s Jahodkou se účastní celkem sedm hrdinů – lovci Dargos a Ranja, bardka Myrjana, kouzelník Keredok, alchymistka Meoda a bojovníci Zyrgyr a Borin. Dalšího příběhu se ovšem tři z nich už nedožijí. Konkrétně kouzelník Keredok a bojovníci Zyrgyr a Borin. Jejich smrt přitom nijak neslouží k budování příběhu. Když se zpoza houštin močálu vynoří Zyrgyr

²² Bronec et. al. 2001, s. 27.

a přetáhne Keredoka palicí po hlavě, nikdo to nečeká. Jedná se přece o protagonisty příběhu, především Keredok, který táhne děj a ponouká družinu k činům, byl dosud téměř vždy ve středu dění. S trochou nadsázky by se dalo říct, že bez něj by se družina za záchranou Jahodky vůbec nevypravila. Tak proč ho Zyrgyr zabil, nedávalo by z narativního hlediska větší smysl, kdyby se mu čarodějník vyhnul a zpražil ho bleskem? Pravděpodobně dávalo, ale tak se to nestalo. Hráč Keredoka si prostě nehodil dostatečně vysoká čísla na kostkách, aby se Zyrgyrovu útoku vyhnul, a tak Keredok zemřel.

A tím se dostáváme k pravděpodobně největší přednosti adaptací her na hrdiny. Momenty jako tyto, kdy se situace vyvinou zcela neočekávaným směrem, protože při hraní padla čísla na kostkách jinak, než si hráči – a mnohdy i vypravěč – představovali.

Jak se k těmto zvrátům a událostem postavit z narativního hlediska, je s otazníkem. Pokud bychom Letopisy zkoumali jako hrami na hrdiny nezatížené dílo, tedy jako běžnou fantastiku, pak bychom museli konstatovat, že se jedná o špatně vybudovaný narativ. Nejde o to, že by překvapení bylo v rámci narativu nežádoucí, právě naopak, ale je důležité, aby překvapení nepřišlo z čista jasna jen pro samotný efekt překvapení. Čtenář je vždy mnohem raději, když mu posléze dojde, co přehlédl, kterou autorovu vábničku neodhalil, a může tak mít dojem, že byl příjemně ošálen. Zato když mu umře oblíbená postava jen proto, že do dveří vešla jako první, to ho spíše rozčílí. Letopisy ovšem jsou hrami na hrdiny zatížené dílo, a proto tak ze své podstaty takto fungují. Z toho důvodu je tedy takříkajíc na čtenářově vlastní zodpovědnosti, aby se rozhodl, zda takový příběh chce číst.

4.5 Hrdinové a vypravěč

V minulé kapitole jsme si osvětlili množství hrdinů. Nyní se zaměříme na to, jak jejich počet ovlivňuje narativ a jaká je jejich role v příběhu.

Hned v úvodní kapitole věnované rámci jsme zmínili, že kniha pracuje s vícero vypravěči, kteří se střídají. Většina těchto vypravěčů je homodiegetická²³ – převážně se jedná o výběr z hrdinů (dále hrdina–vypravěč), ale jsou zde zastoupeny i postavy (dále postava–vypravěč) –, ale na úvod jednotlivých příběhů vystupuje i vypravěč heterodiegetický²⁴. Úloha heterodiegetického vypravěče, stejně jako postav–vypravěčů, je zcela zjevně osvětlit čtenáři ty části příběhu, kterým nebyli hrdinové přítomni, či navodit atmosféru. Příkladem budiž setkání hrdinů s rytířem Razbrojem v závěru třetího příběhu. Razbroj družině slíbil tři hřivny stříbra za

²³ Kubíček, Hrabal, Bílek 2013, s. 129.

²⁴ Kubíček, Hrabal, Bílek 2013, s. 128.

dopadení zbojníka Striglava. Když ovšem hrdinové donesou na tvrz důkaz o jeho smrti, Razbroj se z placení vykroutí a hrdinové tak odejdou s prázdnou. Protože Razbroj do té doby v příběhu téměř nevystupoval, tak bychom nevěděli nic o jeho motivacích a důvodech, proč nechce hrdiny po zásluze odměnit. Byl snad ve spolku se Striglavem? Nebo má s hrdiny z minulosti nevyřízené účty? Protože jsme s hrdiny byli po celou dobu jejich náročné cesty, jistě si zasloužíme vysvětlení, ačkoliv sami hrdinové ho neznají. A právě z toho důvodu setkání Razbroje a hrdinů předchází krátká kapitolka z pohledu Razbroje, kde se dozvíme, že je jeho pokladnice po Striglavově pustošení prázdná, a ještě ke všemu má na krku svého vlastního pána, který rozhodně nechce přijít o další groše.

Nutno podotknout, že zde se autor zcela odchyluje od své dosavadní tendence, kladení důrazu na autenticitu vypravování. To, jak je nám příběh v těchto místech podáván, nekoresponduje s obvyklými praktikami her na hrdiny. Autor nám zde umožňuje nahlédnout minulost a motivace postavy, o kterých hrdinové, a tedy i hráči, při vlastní hře nevěděli. Nikdo z hrdinů o tomto s Razbrojem, nebo jinou informovanou postavou nehovořil. Navíc vstupů těchto postav–vypravěčů není mnoho. První díl si napříč všemi příběhy vystačil s pouhými šesti.

Většina děje je ovšem vyprávěna prostřednictvím hrdinů–vypravěčů. Ti se střídají po relativně krátkých úsecích a chronologicky na sebe navazují. Vzhledem k tomu, že jsou vždy uvozeni jménem vypravěče, nedochází při čtení ke zmatení, koho očima se nyní na svět díváme. Přesto výběr vypravěčů není optimální.

V rámci prvního příběhu jsou vypravěči Myrjana, Keredok, Meoda a Dargos. Protože se jedná o heterodiegetické vypravěče s interní fokalizací²⁵, kromě popisu událostí z jejich pohledu se k nám dostávají i jejich názory a pocity. Postupně se tedy s těmito hrdiny můžeme sžít. Na rozdíl od nich Zyrgyr, Borin a Ranja zůstávají pouze předměty vypravování, na které je nahlíženo z vnějšku, a to právě Myrjanou, Keredokem, Meodou či Dargosem. Tím v našich myslích zcela podvědomě zaujmou místo vedlejších postav (přestože se stále jedná o hrdiny). Nevěnujeme jim tolik pozornosti, a pokud se výrazně nezapojí do děje, jsou pro něj postradatelní.

I zde si to zkusíme přiblížit na příkladu. Kost'a je malý chlapec, kterého družina najde v doupěti lapků. Přestože ho chce většina skupiny raději podříznout, lovec Lopin se ho zastane a přesvědčí ostatní, aby ho odvezli alespoň do nejbližší vesnice. Tím ovšem Kost'ův příběh nekončí. Ač ho družina ve vesnici nechá, narazí na něj znovu, když se vloupe k místnímu statkáři, kde Kost'a

²⁵ Kubíček, Hrabal, Bílek 2013, s. 152

právě ukradl slepice z kurníku. A tak se k družině znovu přidává, neb prchají před statkářovými pacholky společně. Následují další peripetie, během kterých mladý lapka prostě jen „je“. Sbírá klestí, pomáhá vařit a je po nějaký čas jádrem sporu mezi Lopinem a Ihorem, než ho bojovník vezme na milost. Nakonec schytá jeden ze šípů, kterými družinu zasypou jejich nepřátelé, a vydechne naposledy. Kost'a se poprvé objeví na stránce 279 a zemře na straně 336. To je téměř šedesát stránek děje, během kterých ani jednou nevykoná nic, čím by jakkoli posunul děj, nebo přispěl k vyřešení, byť jen dílčího, problému. Dokonce nijak nerozvíjí charaktery ostatních hrdinů. Že je Lopin dobrák a Ihor krutý válečník, je zřejmé i z jejich interakcí s dalšími postavami a hrdiny.

Nabízí se proto otázka, proč tam tedy Kost'a vůbec je. Odpověď na ni je jako v několika předchozích případech fakt, že se jedná o adaptaci skutečné události. Kost'a byl postavou jednoho z hráčů, patrně zlodějem na první úrovni, a dobrodružství se zúčastnil. Když tedy autor dobrodružství adaptoval, převedl do svého příběhu i Kost'u, ačkoliv se jeví pro děj postradatelným.

4.6 Hrdinové, hrdinové a další hrdinové

Poslední, co směrem k hrdinům zmíníme, je jejich rozložení v příběhu. Už dříve jsme vyjmenovali všechny účastníky prvního dobrodružství a v rámci příkladů byli zmíněni i někteří další. Pojdme si tedy udělat úplný souhrn všech hrdinů, kteří se vyskytují napříč všemi třemi příběhy a podívat se na to, co nám tento souhrn o hrdinech říká.

V prvním příběhu vystupují lovci Dargos a Ranja, bardka Myrjana, kouzelník Keredok, alchymistka Meoda a bojovníci Zyrgyr a Borin.

Ve druhém příběhu vystupují lovci Dargos a Ranja, bardka Myrjana, kouzelník Rinvit, alchymistka Meoda a bojovníci Erhart a Jokedit.

Ve třetím příběhu vystupují lovci Dargos a Lopin, zloděj Kost'a, kouzelník Nargaladin a bojovníci Jokedit, Ihor a Neldorin. V závěru se k přeživším připojí kouzelník Rinvit a alchymistka Meoda.

Z těchto výčtů je na první pohled zřejmé, že přestože zde postavy často umírají, složení družiny se z pohledu rozložení jednotlivých povolání v podstatě nemění. Když na konci druhého příběhu Ranju zabije šipka z kuše, na začátku třetího příběhu se objeví mladý koňák Lopin, který ji nahradí jako druhý lovec ve skupině. Stejně je tomu i v případě dalších povolání.

Nahlédneme-li do pravidel Dračího douště 1.6, dočteme se, že v této hře na hrdiny lze hrát pouze za pět různých povolání – válečníka, alchymistu, hraničáře, kouzelníka a zloděje.²⁶ Ve výčtu bychom tedy Myrjanu měli opravit na zlodějku, přestože za celé dobrodružství toho příliš neukradne, a lovec na hraničáře – termín hraničář ani jednou v knize nepadne, proto jsme dosud užívali termín lovec, který hrdiny v rámci příběhu popisuje lépe.

Složení skupiny reflektuje fakt, že se jedná o adaptaci hry. Skupina, ve které by byli tři kouzelníci, dva zloději a jeden alchymista, by byla z herního hlediska velmi nevyvážená. Mnoho hráčů proto tíhne k balancování své družiny, čehož se dá v první řadě dosáhnout rovnoměrným zastoupením všech povolání. V knižní adaptaci to ale ne vždy musí působit dobře. Když je v prvním příběhu svérázný trpasličí bojovník Borin, ve druhém ho nahradí vznešený pán Erhart a ve třetím krutý válečný štváč Ihor, můžeme nabýt dojmu, že se jen střídají žánrová kliše. Především proto, že všichni tito válečníci jsou pouze objekty vyprávění a žádný z nich není sám o sobě vypravěčem.

Nahlédneme-li ale jednotlivé hrdiny i stran jejich rasy, zjistíme, že jsou jednotlivé družiny mnohem variabilnější, přestože nejzastoupenější rasou jsou ve všech případech lidé. Toto je ovšem zcela logické, vzhledem k tomu, že je svět Vukogvazdu z většiny obydlen právě lidmi.

V prvním příběhu vystupují tři lidé – Dargos, Keredok a Myrjana, jedna elfka – Ranja, jedna kudůčka – Meoda, jeden kroll – Zyrgyr a jeden trpaslík – Borin.

Ve druhém příběhu vystupují čtyři lidé – Dargos, Myrjana, Jokedit a Erhart, jedna elfka – Ranja, jedna kudůčka – Meoda a jeden barbar – Rinvit.

Ve třetím příběhu vystupují čtyři lidé Dargos, Jokedit, Ihor a Kost'a, dva barbaři – Lopin a Rinvit, dva elfové – Nargaladin a Neldorin a jedna kudůčka – Meoda.

Z hlediska analýzy je mírně problematickou postava lidského válečníka Ihora. Porovnáme-li totiž složení poslední družiny se zdrojovými daty na webu Vukogvazdské družiny, Ihora tam nenajdeme. Místo něj se tam ovšem nachází krollí válečník Y-GôR, jehož časové zařazení přesně spadá do událostí třetího příběhu.²⁷ Přihlédneme-li též k povaze Ihora, coby krutého bojovníka, který by nejráději všechny problémy vyřešil svým řemdihem, zjistíme, že se příliš neliší od krollího bojovníka Zyrgyry z prvního příběhu. Největším rozdílem mezi nimi bude úroveň jejich civilizovanosti, což lze osvětlit tím, že Zyrgyr žil celý život v horách, zatímco

²⁶ Bronec et. al. 1991, s. 24–25.

²⁷ Vukogvazd. [online]

Ihor procestoval kus světa, a dokonce se účastnil vojenských tažení pod vlajkou vznešeného pána. Dává proto smysl, že Ihor pochytí z dobrých mravů více.

Na základě výše uvedeného může konstatovat, že Ihor je adaptací Y-GôRa. Toto autorovo rozhodnutí sice vybočuje z jeho dosavadní tendence být vždy ve vztahu k jednotlivým hrdinům co nejvíce autentický, protože se ovšem jedná o ojedinělý případ, nezakresluje příliš zastoupení jednotlivých ras napříč příběhy.

4.7 Informovaný versus neinformovaný čtenář

Na úplný závěr bychom se měli odklonit od hrdinů a podívat se na čtenáře. V kapitole, kde jsme se věnovali rámci jednotlivých knih, jsme totiž zmínili, že knihy samy o sobě nijak nepropagují fakt, že jsou adaptacemi her na hrdiny. Náhodný čtenář, který vezme v knihkupectví knihu do ruky, má jen nepatrnou šanci to zjistit, a to pouze v případě, že si přečte doslov prvního dílu. Tento náhodný čtenář proto nejspíše bude číst knihu bez vědomí, že se jedná o adaptaci.

Když ovšem vyjdeme z toho, co jsme již uvedli, je jasné, že modelovým čtenářem²⁸ by měl být naopak čtenář informovaný, který dokáže pochopit třeba i ty momenty, které se mohou jevit jako nahodilé či bez zjevných příčin.

Jedním z vhodných příkladů, na kterých můžeme ilustrovat rozdíl ve vnímání informovaného a neinformovaného čtenáře, může být například první střetnutí mezi Zyrgyrem a Keredokem. Během onoho střetnutí Dargos vystřelí šíp, který zasáhne Keredoka. Protože je tento úsek vyprávěn z pohledu Dargose, víme, že ve skutečnosti mířil Zyrgyrovi do zad, ale minul. Ostatním hrdinům by se ovšem měla situace jevit tak, že Dargos bojuje na straně Zyrgyra. To je podloženo i faktem, že spolu již několik dní cestují a dosud se Dargos druhé skupiny převážně stranil. Hned v následujícím úseku ovšem Keredok konstatuje, že ho Dargos zasáhl omylem. Jak na to přišel? Mezi ním a Dargosem neproběhl žádný dialog, ani jiná z postav se na útok nevyptávala. Z narativního hlediska tedy Keredok v tento okamžik nemůže vědět, že Dargos nestřílel po něm.

A přesně v tomto okamžiku dojde k rozkolu mezi pochopením informovaného a neinformovaného čtenáře. Neinformovaný čtenář buď situaci přejde, nebo se bude zcela pochopitelně domnívat, že se jedná o chybu na autorově straně. Že mu příslušný dialog „vypadl“, nebo že Dargos dal během souboje najevo své minuty (třeba hlasitým zaklením). Informovanému čtenáři je ale jasné, že Keredokův hráč věděl, že Dargos nestřílí po jeho

²⁸ Müller, Šidák 2012, s. 325.

hrdinovi. V rámci hry musel Dargosův hráč oznámit svou akci, kterou byla střelba po Zyrgyrovi, a následně si hodit kostkami, aby zjistil, jestli se mu ji povedlo provést. Výsledek jeho hodu byl pravděpodobně velmi nízký, takže vypravěč rozhodl, že místo obyčejného minutí jeho zbloudilá střela nešťastně zasáhne Keredoka. Keredokův hráč následně udělal tu chybu, že neoddělil informace, které ví jeho hrdina, od informací, které jsou známy jemu jako hráči. Keredok proto jednal, jako by věděl, co bylo Dargosovým skutečným záměrem.

Závěr

Tato práce si kladla za cíl seznámit blíže čtenáře s fenoménem her na hrdiny, a především pak s jejich literárními adaptacemi. Na základě analýzy série Letopisy Vukogvazdské družiny se pokusila vymezit, které postupy při adaptaci her na hrdiny jsou čtenářsky přínosné a naopak, které syntézu her na hrdiny a literatury nepodporují.

Výsledkem analýzy je zjištění, že literární adaptace her na hrdiny můžou čtenáři žánrové literatury přinést něco nového. Vnášejí do svých příběhů nepředvídatelný prvek náhody, přičemž kladou důraz na postavy. Je ovšem nezbytné, aby autoři adaptací přistoupili na určité kompromisy.

Tím nejzásadnějším je nelpění na doslovném přepisu skutečné události. Situace nebo postavy, které mohly být zábavné a zajímavé při hraní, nemusí nutně působit zábavně, když jsou jedna k jedné převedeny na papír. Především v případech, kdy čtenáři chybí širší souvislosti, nebo když postava, či událost působí ve výsledku izolovaně, či se nachází zcela mimo dění.

Jednou z oblastí, kdy je přílišná autenticita na škodu, jsou právě hrdinové, kteří se v rámci narativu jeví jako nadbyteční, neb nijak nepřispívají k posouvání děje, ani k rozvoji charakterů jiných postav. Z narativního hlediska by mohlo být lepším rozhodnutím udělat kompromis a tyto hrdiny z příběhu buď zcela vyjmout, anebo jim připsat zásluhy za čin jiného hrdiny. Bez toho kompromisu jsou totiž jen komparzem, na který pravděpodobně většina čtenářů po dočtení příběhu okamžitě zapomene.

S autenticitou též souvisí i vstupy vypravěčů–postav. Je k zamyšlení, jestli jejich střídmé vstupy nejsou spíše rušivé, když si autor dokázal v drtivé většině příběhu poradit bez nich. Možná by bylo lepším řešením nechat některého z hrdinů odposlechnout rozhovor mezi postavami, aby se čtenáři dostalo vysvětlení bez nutnosti zavedení nového vypravěče.

K zamyšlení je též samotné pojetí prezentace těchto adaptací. Protože první díl série byl publikován v roce 2011, tedy ještě před tím, než se hry na hrdiny staly mainstreamovou zábavou, její rámec téměř zcela opomíjí informaci, že se jedná o literární adaptaci her na hrdiny. Pokud by ovšem takováto série začala vycházet dnes, neuškodilo by jí tuto informaci do svého rámce zařadit. Mohla by se tak dostat do rukou většímu množství informovaných čtenářů a zároveň by mohla odkázat neinformované čtenáře ke zdrojové hře. Došlo by tak k protnutí obou komunit, což by mohlo vést k navýšení členské základny obou.

Seznam pramenů a literatury

Prameny:

Kravčík, Jan. *Letopisy Vukogvazdské družiny – Svazek první*. Praha: Gorgona, 2011.

Kravčík, Jan. *Letopisy Vukogvazdské družiny – Svazek druhý*. Praha: Gorgona, 2013.

Kravčík, Jan. *Letopisy Vukogvazdské družiny – Svazek třetí*. Praha: Gorgona, 2015.

Kravčík, Jan. *Letopisy Vukogvazdské družiny – Svazek čtvrtý*. Praha: Gorgona, 2017.

Letopisy VG, 2024 [online]. Letopisy Vukogvazdské družiny. [cit. 13. 03. 2024]. Dostupné z: <<https://www.letopisy.vg/letopisy/>>.

Vukogvazd, 2011 [online]. Vukogvazd – Družina. [cit. 16. 06. 2024]. Dostupné z: <<https://www.vukogvazd.cz/druzina/prehled/>>.

Literatura:

Bronec, Michael et al. *Dračí doupě: Pravidla pro začátečníky*. Praha: Altar, 2001.

Černín, Karel et al. *Dračí doupě II fantasy hra na hrdiny*. Ostrava: Altar, 2017.

Ed. Müller, Richard, Šidák, Pavel. *Slovník novější literární teorie: glosář pojmů*. Praha: Academia, 2012.

Hodrová, Daniela. *... na okraji chaosu ...: poetika literárního díla 20. století*. Praha: Torst, 2001.

Chatman, Seymour. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Přel. Milan Orálek. Brno: Host, 2008.

Kubíček, Tomáš, Hrabal, Jiří, Bílek, Petr A. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. Praha: Dauphin, 2013.

Wick, John. „Chess is not an RPG: The illusion of game balance“. johnwickpresents.com [online]. [cit. 13. 03. 2024]. Dostupné z: <<http://johnwickpresents.com/games/game-designs/chess-is-not-an-rpg-the-illusion-of-game-balance/>>=>.

Žlebek, Jan. „RECENZE: Letopisy Vukogvazdské družiny I a II“. sarden.cz [online]. [cit. 13. 03. 2024]. Dostupné z: <<https://sarden.cz/2014-01-03-0000/recenze-letopisy-vukogvazdske-druziny-i-ii/>>.

Šrámek, Josef. „Letopisy Vukogvazdské družiny I“. fantasyplanet.cz [online]. [cit. 13. 03. 2024]. Dostupné z: <<https://www.fantasyplanet.cz/literatura/knizni-recenze/letopisy-vukogvazdske-druziny-i/>>.

YouTube – kanál uživatele Critical Role. 2024 [online] [cit. 13. 03. 2024] Dostupné z: <<https://www.youtube.com/@criticalrole/videos> >.

Twitch – kanál uživatele Critical Role. 2024 [online] [cit. 13. 03. 2024] Dostupné z: <<https://www.twitch.tv/criticalrole> >.

YouTube – kanál uživatele Na Tahu. 2024 [online] [cit. 13. 03. 2024] Dostupné z: <<https://www.youtube.com/@DnDNatahu/featured> >.

Twitch – kanál uživatele Na Tahu. 2024 [online] [cit. 13. 03. 2024] Dostupné z: <<https://www.twitch.tv/natahu>>.

YouTube – video: Legendy ze stolu – Caesen - Epilog. 2024 [online] [cit. 13. 03. 2024] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=i6xs80wy_KY&list=PLqjirTy3cjcLwExzfA10n6IAR5BoqXtNE>.

Praktická část

Requiem pro Evu

- Naše hra se bude odehrávat v podzimní sychravé Praze a bude to tak trochu mysteriózní, tak trochu detektivní, a hlavně upíří příběh. Zhostíš se v něm role Evy, mladé upírky, která je nejmladším potomkem prastarého upíra dlícího dlouhá století v katakombách pod Vyšehradem.
- Kromě nich dvou jsou v Praze i jiní upíří, její nevlastní sourozenci – Kryštof, Siobhan a Jan. S některými vychází, jiné nemůže vystát, prostě jako normální rodina. A protože je nejmladší, tak jí má Jan, jako nejstarší bratr, na starosti.
- Kolik mu je let, Eva netuší, ale nejspíš dost, když mu „táta“ svěřil dohled nad pořádkem v Praze. Pod jeho vedením se učila, jak být správnou upírkou – lovit, pít krev, používat své nové dovednosti – a taky na co si dát pozor – sluneční paprsky a oheň.
- Nyní, když už je upírkou nějaký ten pátek, mu pomáhá udržovat v Praze pořádek. A tím nemáme na mysli opilce, ale spíš duchy a podobnou nadpřirozenou havěť, které je tohle starodávné město plné.
- Oproti lidem mají upíří výhodu toho, že jsou všímavější a rychlejší. Dokáží zaslechnout šepot z vedlejší místnosti a stejně tak předběhnout mistra světa ve sprintu.
- Zároveň toho mnohem víc vydrží, vzhledem k tomu, že jsou jejich těla v podstatě mrtvá. Nože a kulky jim nic nedělají a jen máloco je opravdu bolí.
- Každý upír navíc disponuje ještě nějakou speciální dovedností, která vychází z jeho podstaty. Říká se, že opravdu staří upíří, třeba jako Evin stvořitel, disponují celým arzenálem schopností, který se rozšiřuje s postupujícím věkem.
- Eva je ale relativně mladá upírka, a proto má schopnost jen jednu, a ještě ke všemu se s ní teprve pořádně učí. Přesto jí je většinu času velice užitečná.
- **Nezapomeň ale, že používání schopností Evu stojí krev, kterou si bude muset v průběhu hry doplňovat.**
- Než se pustíš do hry, vyber si schopnost, kterou bude Eva disponovat:
- **Supersíla** – S touthle schopností dokáže Eva lámat železo a žádná překážka nebude dost pevná, aby jí nedokázala projít. Jen pozor, aby destrukce nepřilákala nežádoucí pozornost.
- **Ovlivnění mysli** – Díky téhle schopnosti dokáže Eva přesvědčit většinu smrtelníků o čemkoli jen bude chtít. Stejně tak v nich může probouzet různé pocity a přimět je, aby se jí svěřili a vyzradili jí nějaké tajemství.

- **Rozplynutí** – V netopýra se sice Eva proměnit nedokáže, ale zvládne se rozplynout jako pára nad hrncem. Nevydrží jí to moc dlouho, ale stačí to k tomu, aby proklouzla pod zamčenými dveřmi, nebo se vyhnula bezpečností kameře.
- Jakou dovednost sis vybral/a?
 - Supersílu → **Síla = 1**
 - Ovlivnění mysli → **Mysl = 1**
 - Rozplynutí → **Vzduch = 1**
- Tak a teď, když už víš všechno důležité, se můžeš pustit do hraní. Kdyby ti ale v průběhu hry nebylo cokoliv jasné, koukni se do Eviných poznámek. Má tam zapsaných spoustu užitečných informací. → **1. SCÉNA**

1. SCÉNA

Pozadí – Centrum města; Postavy – Eva, Jan, opilec, kluk

Krev = 0; Nálada = 0

- Je noc z úterý na středu a Praha žije svým vlastním životem.
- Tady na Starém městě je relativně klid. Turisti se po Kampě už dávno neprocházejí. Jen čas od času se po cestičkách klátí opilec a na několika lavičkách si ustlali bezdomovci. S postupujícím podzimem je čekají krušné časy.
- Stojíš opřená o zábradlí a sleduješ světla plující po Vltavě. Míhotají se a blikají, jak odrážejí neony a pouliční lampy z protějšího břehu řeky. A všem těm světýlkům dominuje Tančící dům.
- Praha je krásná. I po těch letech pro ni máš stále slabost.
- Z klidného rozjímání tě vytrhne zvonění telefonu. S pohledem stále upřeným na řeku ho zvedneš a představíš se.
- **Eva** – „Ano, Eva u telefonu.“
- Z druhé strany přístroje se ozve unavený mužský hlas, který poznáváš.
- **Jan** – „Pěkný večer, Evo. Neruším?“
- **Eva** – „Dobrý večer.“
- Po pozdravu se na chvíli odmlčíš. Je ti jasné, že dostaneš nějaký úkol. Jinak by ti bratr nevolal. Vždycky jen něco potřebuje. Takže si ještě naposledy vychutnáš pohled na línou Vltavu, než pokračuješ v hovoru.
- **Eva** – „Samozřejmě, že nerušíš, Jane.“
- **Jan** – „Výborně. Dostalo se ke mně něco podezřelého a potřeboval bych, abys to prověřila.“
- **Jan** – „Můžeš se dostavit ke mně do kanceláře?“
- **Eva** – „Ovšem, už jsem na cestě.“
- S tím rozhovor ukončíš, protože detaily se stejně dozvíš až v kanceláři.
- **Eva** – *Tak snad to bude jen nějaká prkotina a nic komplikovaného.*
- Když se otočíš na patě a necháš výhled na řeku za sebou, zaslechneš pokus o hvízdání.
- **???** – „Hej, kotě!“
- Stočíš pohled na čtyřicátníka v ošoupaných džínách a pomačkané bundě. Na hlavě má naraženou kšiltovku a v jedné ruce svírá lahváče. Oči má zarudlé a z rozevřených rtů mu táhne alkoholový dech.

- Dívá se na tebe vyzývavě, přestože pochybuješ, že skrz závoj alkoholu vůbec vidí víc než jen tvoje křivky.
- Mohla by ses z něj napít a uhasit tak žízeň před schůzkou s Janem. V okolí není nikdo, kdo by si toho mohl všimnout. Ta krev určitě bude chutnat po alkoholu a mohla by ti příjemně stoupnout do hlavy. Na druhou stranu Jan nemá rád, když nebereš svoje povinnosti vážně.
 - Napít se z něj. → [NAPÍTÍ Z OPILCE](#)
 - Nechat ho být. → [NENAPÍTÍ Z OPILCE](#)

NAPÍTÍ Z OPILCE

- Nasadíš mírný úsměv a uděláš k opilci několik kroků.
- Opilec se zarazí. Zjevně nečekal, že se mu podaří uspět, ale rychle se oklepe a roztáhne rty v širokém úsměvu.
- Vzdálenost mezi vámi překonáš během pár kroků a pak už na nic nečekáš a vrhneš se mu kolem krku.
- Pokud by některý z bezdomovců nespal a věnoval vám pozornost. Vypadalo by to, že chlapíka vášnivě líbáš na krku.
- Krev ti stéká do hrdla. Přesně jak jsi čekala, chutná po pivu a příjemně hřeje.
- Jak piješ, pocit opilosti ti stoupá nejen do hlavy, ale i do celého těla. Jako kdyby ti v žilách pulsoval život. Aspoň na chvíli.
- *Eva – Boží!*
- Piješ plnými doušky a když skončíš, labužnický si olízneš rty. Ani sis nevšimla, že ti muž v náručí zvlácněl a ztratil vědomí. Uvědomíš si to, až když jeho bezvládné tělo spadne na zem. Ještě žije, ale stačilo málo.
- Rychle ho zvedneš a odtáhneš na nejbližší lavičku. Snad se z toho vyspí.
- *Eva – Příště bych měla být opatrnější.*
- Každopádně teď už mu nijak nepomůžeš, tak proč se kvůli tomu trápit. V hlavě ti příjemně duní a noční park ožije. Jsi v náladě a máš se skvěle. **+2 krve a Nálada = 1**
- Nicméně, když už jsi s opilcem hotová, neměla bys dál ztrácet čas. Jan sice neříkal, že to spěchá, ale to neznamená, že se máš cestou flákat. Zamíříš proto rovnou směrem na Malostranskou, odkud je to k němu do kanceláře už jen kousek. → [2. SCÉNA](#)

NENAPITÍ Z OPILCE

- Na setkání se starším bratrem je lepší dorazit střízlivá, a proto necháš opilce být. Míříš směrem na Malostranskou, odkud je to k němu do kanceláře jen kousek.
- Když vyjdeš z parku na hlavní ulici lemovanou zavřenými obchody a ztichlými restauracemi, padne ti pohled na pubertáka se sluchátky v uších.
- Stojí na opuštěné tramvajové zastávce a nejspíš čeká na nočku. Kymácí se u toho do rytmu hudby, kterou slyší jen on. Mimo něj na ulici nikdo v dohledu není.
- Na rozdíl od opilce, u něj by ses nemusela bát, že z jeho krve budeš pod vlivem. Je to ale ještě dítě. Víc než osmnáct bys mu určitě netipovala.
 - Napít se z něj. → [NAPITÍ Z KLUKA](#)
 - Nechat ho být. → [NENAPITÍ Z KLUKA](#)

NAPITÍ Z KLUKA

- Normální chůzí dojdeš až ke klukovi a oslovíš ho.
- **Eva** – „Za jak dlouho to jede?“
- Kluk se na tebe udiveně podívá. Očividně tě přes sluchátka neslyšel. Když ale zůstaneš stát a on vyhodnotí, že asi bez odpovědi neodejdeš, vyndá si je z uší.
- **Eva** – „Za jak dlouho to jede?“
- V odpovědi jen pokrčí rameny, ale zároveň se i ohlédne po zastávkovém jízdním řádu. Tím ti dá příležitost udělat k němu i ten poslední krok a přísát se mu na krk.
- Když ti do hrdla stéká teplá krev, uvědomíš si, že jsi ho asi mohla kousnout rovnou, nejspíš by si toho stejně nevšiml.
- **Eva** – *Ale co už.*
- Potom, co skončíš, ho opatrně opřeš o budku zastávky, vedle které stál. Je lehce omámený ztrátou krve, ale to za pár minut rozchodí. **+1 krev**
- Posilněná krví se už nikde nezdržuješ a míříš rovnou za Janem. → [2. SCÉNA](#)

NENAPITÍ Z KLUKA

- Jan říkal, že to bude jen prověření něčeho podezřelého a o to se dokážeš postarat i trochu hladovější. Navíc, když bude nejhůř, se můžeš vždycky pokusit ulovit někoho na místě.
- Projdeš kolem kluka, který si tě ani nevšimne, a cestou k bratrově kanceláři už se nikde nezdržuješ. → [2. SCÉNA](#)

2. SCÉNA

Pozadí – Kancelář Jana; Postavy – Eva, Jan

Zpráva = 0; Okultista = 0; Sourozenec = 0

- Jan sídlí v jedné ze starých budov za Malostranskou a z okna má dechberoucí výhled na Hradčany.
- Než ale dojdeš k němu do kanceláře, musíš vystoupat po starých rozvrzaných schodech až do posledního podlaží. Cestou míjíš ošuntělé dveře a loupající se omítku.
- Dům působí vylidněně. Nejspíš kdysi patřil někomu bohatému, kdo toužil po prestižní adrese v centru Starého města. Ale památkáři mu udělali ze života takové peklo, že dům raději prodal a Jan ho od té doby používá jako svou základnu.
- Nakonec se přece jen zastavíš na vrcholku schodiště před jedinými bytelnými dveřmi s funkčním bezpečnostním zámekem.
- Zaklepeš a chvíli čekáš. Zpoza dveří není slyšet vůbec nic a nic tak nenaznačuje, že by tu bratr byl.
- Ale po pár vteřinách zaslechneš zvuk klíče v zámku a s jeho cvaknutím se dveře otevřou. Z místnosti se line světlo, které z Jana činí černou siluetu.
- **Jan** – „Pojď dál.“
- Ustoupí ti a ty tak můžeš vejít do prostorné místnosti. Dominuje jí pracovní stůl s otevřeným laptopem. Na něm jediném je relativně poklizeno, jinak v kanceláři vládne chaos.
- Na zemi se kupí sloupečky papírů, staromódní kartotéky přetékají a na mnoha místech vidíš ležet kusy nejrůznější techniky. Od vysílaček přes nabíječky po udělátka, o kterých ani nevíš k čemu slouží.
- Když vejdeš, konečně si můžeš Jana důkladně prohlédnout. Dlouhé světlé vlasy má lehce rozčuchané a v očích strhaný pohled.
- **Eva** – *Tady se někdo moc dobře nevyspal.*
 - **Nálada = 1** → **NÁLADA**
 - **Krev = 0** → **BEZ KRVE**
 - **Krev > 0 a Nálada = 0** → **NAPITÁ**

NÁLADA

- Bratr ti pohled opětuje a ty máš nepříjemný pocit, že ti snad kouká až do žaludku. Ucukneš pohledem, jak se cítíš trochu provinile kvůli své eskapádě s opilcem.

- Do tváře mu nyní sice nevidíš, ale jeho frustrovaný povzdech rozhodně slyšíš.
- **Jan** – „Doufal jsem, že zrovna tobě nebudu muset vysvětlovat, že „ve službě se nepije“.“
 - Omluvit se. → **OMLUVA**
 - Odbýt ho. → **ODBYTÍ**

OMLUVA

- **Eva** – „Omlouvám se, už se to nestane.“
- Vzhlédneš od špiček svých bot zpět k jeho obličejí. Naštěstí to nevypadá, že by ho to až tak štválo. Pokud, tak spíš působí lehce zklamaně.
- Dál se v tom ale nevrátá a pokyne ti k prázdné židli před svým stolem. Sám se posadí do čalouněného křesla na druhé straně. → **ZADÁNÍ PRÁCE**

ODBYTÍ

- Vzdorně vzhlédneš od špiček svých bot.
- **Eva** – „Nejsem tvůj zaměstnanec, abys mi mohl říkat, kdy můžu a nemůžu pít.“
- **Jan** – „Ale pořád jsem tvůj starší bratr a mám za tebe zodpovědnost.“
- Spíš než naštvaneš Jan působí zklamaně. **-1 Vztah**
- Dál se v tom ale nevrátá a pokyne ti k prázdné židli před svým stolem. Sám se posadí do čalouněného křesla na druhé straně. → **ZADÁNÍ PRÁCE**

BEZ KRVE

- Bratr ti pohled opětuje a ty máš nepříjemný pocit, že ti snad kouká až do žaludku.
- **Eva** – *Ne že by v něm mohl něco vykoukat.*
- Trochu tě vyděsí, když ti vzápětí tvé myšlenky potvrdí.
- **Jan** – „Sice si myslím, že to bude jen nezáživná pochůzka, ale i tak bys na ni neměla chodit moc žízňivá. Nechceme, aby z toho vznikly nepříjemnosti.“
- S těmi slovy sáhne do jedné ze skříní, ze které se vyklube zabudovaná minilednička. Při pohledu na úhledně vyrovnané sáčky krve, si uvědomíš, jaký máš hlad.
- **Jan** – „Je sice studená, ale lepší než žádná.“
- Hodí po tobě jeden ze sáčků. Chytneš ho a bez nějakého velkého upejpání, se do něj zakousneš.
- Když se napiješ studené tekutiny na chvilku se ti zkriví obličej. Teplá je rozhodně lepší, ale i tahle není k zahazení. **+1 Krev**

- Eva – *Brrr.*
- Eva – „Děkuju.“
- Na to bratr jen přikývne a pokyne ti rukou k prázdné židli před svým stolem. Sám se posadí do čalouněného křesla na druhé straně. → ZADÁNÍ PRÁCE

NAPITÁ

- Bratr ti pohled opětuje a ty máš nepříjemný pocit, že ti snad kouká až do žaludku.
- Nezdá se ale, že by se mu na tobě něco nepozdávalo, protože ti jen pokyne rukou k prázdné židli před svým stolem. Sám se posadí do čalouněného křesla na druhé straně. → ZADÁNÍ PRÁCE

ZADÁNÍ PRÁCE

- Vyhovíš mu a prokličkuješ chaosem až ke stolu. Tam přesuneš hromádku papírů ze židle na jednu z kartoték, na které je ještě trocha místa. Potom si konečně můžeš sednout.
- Eva – *Neuškodilo by tu trochu uklidit.*
- Jan – „Jak jsem zmiňoval do telefonu, potřeboval bych něco prověřit.“
- Kývneš hlavou na znamení, že ho posloucháš a čekáš na všechny podrobnosti.
- Jan – „Dostala se ke mně z policejní databáze zpráva, že dnes nad ránem našli na Barrandově mrtvou uklízečku. To by samo o sobě nebylo moc zajímavé, ale tahle uklízečka se údajně zabila, když se s někým poprala v místním aquaparku. Očividně v průběhu té rvačky uklouzla a rozrazila si hlavu o nějaký rantl.“
- Jan – „Přestože by její mrtvola měla ležet v kaluži krve, tak se krev na místě téměř nenašla. Podle předběžné zprávy se policejní technici zatím domnívají, že krev otekla některým z odtokových kanálků, kterých je bazén plný.“
- Jan se na chvíli odmlčí, když ti podá tenkou policejní složku. Vyjma několika fotografií zachycujících postarší ženu bezvládně ležící na bílých dlaždičkách, se ve složce nachází ještě zpráva koronera a výpovědi manažerky aquaparku a včerejší odpolední směny.
- Jan – „Od tebe budu potřebovat dvě věci. Za prvé potvrdit policii jejich předběžný nález a za druhé zjistit, kdo za to může. Mrtvolu už prohlédl i doktor Žemlička a potvrdil, že ta uklízečka byla vypitá.“
- Jan – „To první by mělo být vcelku jednoduché. Stav se cestou v nemocnici a vyzvedni si od něj čtyři litry A negativní. Ty pak na místě vylej do odtoku, aby tam krev zítra technici našli.“

- Při pomýšlení na pana Žemličku se lehce otřeseš. Je to patolog z Motolské nemocnice, který o vás ví a pomáhá vám. V očích má vždycky hrozně zvláštní výraz a úplně se třese vzrušením, když s ním ty nebo bratr mluvíte.
- **Eva** – *Snad se nebude chtít moc vybavovat.*
- **Jan** – „A co se toho druhého týče, tak se tam zkus porozhlédnout a najít něco, co by nás mohlo nasměrovat k pachateli. Zatím všechno naznačuje, že se nám tu potlouká cizí upír. V takovém případě bychom se o něj s Kryštofem museli postarat.“
- Naprázdno polkneš. Je ti jasné, co znamená, že se o to Jan s Kryštofem postarají.
- **Eva** – *A sakra.*
- **Eva** – „Chápu.“
- **Jan** – „Máš k tomu nějaké doplňující otázky?“ → [DOTAZY](#)

[DOTAZY](#)

- **Zpráva = 0** Zeptat se, co všechno zjistil doktor. → [DOKTOR](#)
- **Okultista = 0** Zeptat se, co víme o nadpřirozených jevech na Barrandově. → [BARRANDOV](#)
- **Sourozenec = 0** Zeptat se, jestli by to nemohl udělat místo tebe udělat jiný sourozenec. → [SOUROZENEC](#)
- Na nic se neptat. → [ODCHOD](#)

[DOKTOR](#)

- **Jan** – „Nic zvláštního. Oběť byla z většiny bez krve, i když ne zcela. Díky tomu, se na místě přece jen nějaká krev našla.“
 - **Eva** – „A tu ránu do hlavy utrpěla až po smrti?“
 - Jan chvíli hledá v počítači.
 - **Jan** – „Pokud ano, tak velmi krátce. Rozhodně z hlavy ještě trochu krvácela.“
 - **Eva** – „Takže je možné, že si nejdřív rozrazila hlavu a až pak z ní něco vysálo krev?“
 - Odpovědí je ti pokrčení ramen.
 - **Jan** – „Jakkoli je to podle mě nepravděpodobné, tak ano. Nezapomeň, že byla vypitá a většina z nás se pítí z mrtvol vyhýbá.“ **Zpráva = 1** → [DOTAZY](#)
-

BARRANDOV

- Jan – „Tohle je první incident, který se tam v posledních letech stal. Od té doby, co srovnali se zemí to komunitní centrum, je tam klid.“
- Jan – „Siobhan mi ale před nějakou dobou říkala, že tam prý žije nějaký okultista.“
- Eva – *Okultista?*
- Překvapeně povytáhneš obočí, na což ti bratr odpoví protočením očí v sloup, čímž dá jasně najevo, co si o takových praktikách myslí. **Okultista = 1** → **DOTAZY**

SOUROZENEC

- Jan – „Představu o dobrém vtipu zjevně nesdílíme... Evo.“
- Trochu tě zamrazí, když Jan pečlivě vysloví tvé jméno a u toho tě propaluje pohledem. Vzpomeneš si při tom na lidské přísloví: Nedráždí hada bosou nohou.
- Jan – „Takže pokud nemáš jiné, inteligentní otázky...“ **Sourozenec = 1** → **DOTAZY**

ODCHOD

- Jan – „Dobrá, tím pádem můžeš vyrazit. Cestou se zastav v té nemocnici a očekávám, že mi dnes nad ránem dáš vědět, co jsi zjistila.“
- Zvedne se z křesla, čímž ti dá jasně najevo, že jsi na odchodu.
- Jan – „A nezapomeň, že zítra to tam budou důkladně pročesávat ti policejní technici, takže všechno musí být na svém místě.“
- Eva – „Rozumím.“
- S tím opustíš bratrovu kancelář a rychle seběhneš schody, abys stihla nočku, která odjíždí z Malostranské za pět minut. → **3. SCÉNA**

3. SCÉNA

Pozadí – Aquapark z venku; Postavy – Eva, Klára, Policista, Jan, Kryštof

Policista = živý; Zásoba krve = 1; Celý příběh = 0; Boční vchod = 0; Dveře = 0; Automat = 0; Chodba = 0; Klára = živá; Důkaz = 0; Zranění = 1; Vypitá = 0; Nářek = 0, Zázemí = 0

- O hodinku později už vystupuješ z nočního autobusu nahoře na Barrandově. Tramvaj jsi stihla a rozhovor s panem Žemličkou zkrátila na minimum.
- Před tebou se rozkládá typické pražské sídliště, které není na první pohled ničím zvláštní. Vzhledem k pokročilé hodině je tu liduprázdno. Žádní teenageři ani bezdomovci.
- Aquapark je potměšlý, osvětlený pouze pouliční lampou stojící na chodníku před vchodem.
- Když k němu přijdeš, nepřekvapí tě, že jsou vchodové dveře zamčené. Budeš muset najít dovnitř jinou cestu.
 - Obejít pozemek a zkusit najít jiný vchod. → OBEJÍT
 - **Vzduch = 1 a Krev > 0** Rozplynout se a protéct pode dveřmi. → PODE
 - **Síla = 1 a Krev > 0** Použít supersílu a vyrazit dveře z pantů.
→ VYRAZIT

OBEJÍT

- Rozhlédneš se po vybetonovaném plácku před budovou. Odsud dovnitř jiná cesta nevede. Je tu jen pár kolostavů a ta lampa.
- Na kraji budovy tě ale zaujme kus odstávajícího pletiva. Zdá se, že plot někdo odstříhl u jednoho ze sloupků a vytvořil tak škvíru, kterou se dá prosmýknout na travnatou louku okolo aquaparku.
- Sundáš si ze zad batoh s krví a prohodíš ho na druhou stranu, než se protáhneš sama. Škvíra je úzká a z pletiva čouhají dráty, které ti natrhnou lem saka. Mimo to, ale na druhou stranu prolezeš bez problému.
- Ocitneš se na travnatém plácku obklopujícím aquapark. Kromě skříně s elektrickým vedením tu zatím není nic zajímavého, takže zamíříš za roh.
- A vida! Vedle popelnice se válí spousta vajglů, ale hlavně je ve dveřích údržby zarážka, která je drží na škvíru pootevřenou. **Boční vchod = 1**
- **Eva** – *Zdá se, že paní uklízečka ráda kouřila. Štěstí.*
- Než vejdeš do dveří, opatrně nahlédneš škvírou dovnitř a zaposloucháš se.

- Za dveřmi je tma a ticho narušované jen tlumeným hučením přístrojů ukrývajících se v hloubi budovy. Když se během půl minuty neozvou žádné další zvuky, vkročíš dovnitř.

Pozadí – Chodba

- Uvnitř panuje šero, se kterým se tvé oči hravě poradí. Stojíš v nějakém kumbálu, který je napůl zařízený jako odpočívárna.
- Rozhlížíš se kudy dál, než si všimneš jediných dveří, které odsud vedou. Z tvé strany je klika, ale stále mohou být zamčené.
- *Eva – Snad byla uklízečka zvyklá nezamykat i tady.*
- Vezmeš za kliku a dveře se tiše otevřou.
- *Eva – Tuším, kudy se sem dostal vrah. Kdyby zamykala, mohla tu ještě být.*
- Z kamrlíku vyjdeš na chodbu, kde už je slabě cítit chlór. Hned na rohu chodby vidíš úhledně zalaminovaný plánek bazénu. Prohlédneš si ho a uděláš si obrázek o rozložení prostor.

→ ROZCESTÍ

ROZCESTÍ

- Bazény zabírají největší část budovy a tam nejspíš najdeš místo, kde uklízečka skonala a kde bude potřeba vylít krev. Jinak je tu jen kavárna, pár kanceláří a samo sebou šatny.
 - Vydat se do šaten. → ZÁZEMÍ
 - Vydat se do kavárny. → ZÁZEMÍ
 - Vydat se ke kancelářím. → ZÁZEMÍ
 - Vydat se k bazénům. → BAZÉN

PODE

- Přimhouříš oči soustředěním, jak ve svalech ucítíš známé pnutí. Stupňuje se, než se najednou zcela vytratí. Ruce se ti před očima rozplynou v mlžný opar a pozbydeš veškerou váhu.
- Pokud bys měla tvář pousmála by ses, takhle jen pomyslíš na škvíru pode dveřmi a tvé tělo v podobě obláčku mlhy se dá do pohybu.
- Chvilku vidíš jen beton, který vystřídá béžová dlažba, než se ti před očima otevře pohled do potemnělé vstupní haly aquaparku, již osvětlují pouze nouzová světla. **Pozadí – Chodba**
- A pak je najednou tvoje váha zpátky. Na okamžik se zapotáčíš, ale rychle chytíš balanc. Cítíš se hladovější, jak krev ve tvém těle vyprchala, aby ti umožnila přeměnu. **-1 Krev**

- **Eva** – *Tak to bychom měli. Kam dál?*
 - Rozhlédneš se po vstupní hale a na jedné ze stěn uvidíš úhledně zalaminovaný plánek bazénu. Prohlédneš si ho a uděláš si obrázek o rozložení prostor. → **ROZCESTÍ**
-

VYRAZIT

- V nacvičeném gestu pomalu zatneš ruce v pěst a ucítíš krev, která se v tobě dává do pohybu. Koncentruješ ji ve svých dlaních a prstech, abys jimi dokázala vylomit dveře z pantů.
 - Než to ovšem uděláš, vzpomeneš si na Jana a jak ti kladl na srdce, že je potřeba policii přivést na tu správnou stopu a zamést po neznámém útočnickovi. Nemusíš být zrovna génius, aby sis uvědomila, že vyražených dveří si zítra policisté určitě všimnou.
 - **Eva** – *Sakra.*
 - Přesto můžeš bratra ignorovat. Však to vždycky může nějak zaonačit jako vloupání. Zvlášť teď, když je aquapark uzavřený.
 - Vyrazit dveře. → **STEJNĚ VYRAZIT**
 - Raději zkusit najít jiný vchod. → **JINUDY**
-

JINUDY

- Povzdechneš si a uvolníš napětí, které udržuješ v zaťatých prstech. Hned na to ucítíš, jak se ti krev vlévá zpátky do žil.
 - **Eva** – *Tak teda jinudy.* → **OBEJÍT**
-

STEJNĚ VYRAZIT

- **Eva** – *Však on si s tím Jan poradí.*
- S touhle myšlenkou se zapřeš rukama o kovový rám dveří a zatlačíš.
- Kov se ti pod rukama prohýbá a chvíli to vypadá, že spíš do dveří uděláš dvě díry, než s hlasitým zaskřípěním panty povolí. Následně se do ticha rozlehne rána, jak dveře dopadnou na dlažbu a vysype se skleněná výplň.
- Cítíš, jak ti z rukou vyprchává nashromážděná síla. Spolu s tím, ucítíš i osten hladu, když ti tvoje tělo připomene, že tě tvé síly stojí krev. -1 **Krev a Dveře = 1 a Zázemí = 1 a Pozadí – Chodba**

- Nemáš ovšem moc času nad tím přemýšlet, protože zpoza rohu od šaten pronikne do haly kužel světla následovaný dusotem kroků.
- V prázdné hale nemáš kam se moc schovat. Jediné krytí poskytuje řada automatů na nápoje. Je ti jasné, že se za nimi neschováš nadlouho, ale mohly by ti poskytnout trochu času a možná i moment překvapení.
 - Schovat se za automaty. → **SCHOVAT**
 - Konfrontovat neznámého přímo. → **KONFRONTACE**

SCHOVAT

- Co nejrychleji a nejtíšeji se vrhneš za automat na kávu. Kryje tě sice jen ze strany od příchozího, ale to musí stačit.
- Když neznámý vejde do haly, kužel jeho baterky osvětlí tebou způsobenou zkázu.
- **???** – „Co to kurva...“
- Mužský hlas se nevěřicně odmlčí. Uslyšíš ale, jak se jeho kroky začnou přibližovat, když mu pod podrážkami zakřupe sklo.
- Naštěstí je natolik soustředěný na zkázu na zemi, že se zatím nerozhlíží kolem. Spíš svítí baterkou do noci před aquaparkem. Díky tomu se mu dostaneš částečně do zad.
- **Eva** – *Policajt!*
- Je jen otázkou okamžiku než se pochůzkář, který tady asi drží noční hlídku, podívá i tvým směrem. Jestli ho chceš překvapit a zaútočit na něj ze zálohy, tohle je tvoje poslední šance.
 - Zaútočit na něj. → **ÚTOK**
 - Počkat až si tě všimne. → **KONFRONTACE**

ÚTOK

- Neváháš a jedním plyným skokem se dostaneš přímo za policistu. Ten tě zachytí jen periferním viděním jako rozmazanou šmouhu.
- Rukama ho chytíš za ramena, aby sis ho přidržel na místě, a zuby se mu zanoříš do krku.
- Pusu ti okamžitě naplní bohatá chuť krve a cítíš, jak ti do žil proudí síla. **+1 Krev**
- **Eva** – *Lahoda.*
- Bylo by jednoduché nechat se svést chutí krve a vysát ho do sucha.
 - Jen ho napitím omráčit. → **OMRÁČENÍ**

- Vypít ho do sucha. → VYPITÍ

OMRÁČENÍ

- Potlačíš svou chuť a jakmile ucítíš, že ti pochůzkář v rukách zvláchněl, přestaneš pít. +1 Krev a Policista = omráčený
- Pro jistotu mu pohmatem zkontroluješ tep a ujistíš se, že dýchá. Následně se rozhlédneš kolem, jak pohledem hledáš vhodné místo k uklizení těla. Žádné nevidíš, ale pak si vzpomeneš na šatny, které jsou hned za rohem.
- Eva – *Převlíkací kabinka bude zatím stačit.*
- Chytneš policistu pod rameny a dotáhneš ho do šaten. Tam ho strčíš do jedné z převlékacích kabinek a než se protáhneš dírou pode dveřmi ven, otočíš zevnitř západkou.
- Je ti jasné, že až se pochůzkář probudí, tak si jednoduše odemkne, ale kdyby sem náhodou někdo přišel, tak na něj omylem nenarazí.
- Eva – *Tak to bychom měli.*
 - Nárek = 0 → ŠATNA
 - Nárek = 1 → PROVĚŘIT

VYPITÍ

- Poddáš se chuti krve a piješ ji, hltáš ji, dokud to jde. Teprve, když přestane životadárná tekutina téct, si uvědomíš, co jsi provedla. +2 Krev a Policista = mrtvý
- Policista ti bezvládně visí v rukou, jak ho držíš za výložky na ramenou. V okamžiku, kdy povolíš sevření, ti padne k nohám jako loutka, které přestřihly vodicí provázky.
- Eva – „Hups.“
- Jak se tak díváš na bezvládné tělo, uvědomuješ si, cos způsobila. Tvůj úkol bylo zamést stopy po jedné mrtvole bez krve a tys právě vyrobila druhou. Je ti jasné, že Jan se bude zlobit.
- Pak tě ale napadne, že bys to nejspíš mohla hodit na toho upíra, kterého tu hledáš. Už podle všeho vypil jednu oběť, takže by nebylo divné, kdyby si našel další.
- Eva – *Ale i tak tu to tělo nemůžu nechat jen tak povalovat.*
- Rozhlédneš se kolem a pohledem hledáš vhodné místo k uklizení těla. Na první pohled žádné nevidíš, ale pak si vzpomeneš na šatny, kterou jsou hned za rohem.
- Eva – *Převlíkací kabinka bude zatím stačit.*

- Chytneš policistu pod rameny a dotáhneš ho do šaten. Tam ho strčíš do jedné z převlékacích kabinek a než se protáhneš dírou pode dveřmi ven, otočíš zevnitř západkou.
 - *Eva – Tak to bychom měli.*
 - Nářek = 0 → ŠATNA
 - Nářek = 1 → PROVĚŘIT
-

KONFRONTACE

- Dveře = 1 → V HALE
 - Chodba = 1 → NA CHODBĚ
 - Automat = 1 → ZPOZA
-

V HALE

- Zůstaneš stát a počkáš, než si tě policista všimne. Jak jsi čekala, trvá to jen několik okamžiků, než se otočí směrem k tobě.
 - Když tě uvidí, tak se nejdřív zarazí, ale velmi rychle se vzpamatuje. → KONFRONTACE 2
-

NA CHODBĚ

- Zůstaneš stát a počkáš, než se postava vynoří zpoza rohu. Vzhledem k její uniformě je ti jasné, že je to policista.
 - Ten se nejdřív zarazí, když tě uvidí, ale velmi rychle se vzpamatuje. → KONFRONTACE 2
-

ZPOZA

- Policista se na okamžik zarazí, jak se mu v obličeji mihne výraz překvapení. Velmi rychle se ovšem vzpamatuje. → KONFRONTACE 2
-

KONFRONTACE 2

- **Policista** – „Tady nemáte co pohledávat. Jste na soukromém pozemku, a ještě ke všemu místě činu. Okamžitě se legitimujte!“
 - Zatímco čeká na tvou reakci, nervózně položí volnou ruku na opasek, na kterém má zavěšený teleskopický obušek a služební zbraň.
 - Legitimovat se. → **LEGITIMACE**
 - Zaútočit na něj. → **ÚTOK**
 - **Mysl a Krev > 0** Vnuknout mu, že jsi detektiv, který má případ na starost. → **DETEKTIV**
-

LEGITIMACE

- Vytáhneš z kapsy peněženku a chvíli listuješ kartami, než mezi nimi najdeš i falešný občanský průkaz, který běžně používáš.
 - Policista tě celou dobu bedlivě pozoruje, a když mu občanku podáš, rychle se po ní natáhne a o kousek ustoupí.
 - Chvilku doklad zkoumá, ale pořád tě po očku sleduje.
 - **Policista** – „Takže, paní Stránská, jak jsem říkal, vnikla jste na soukromý pozemek a narušila místo činu.“
 - Při prvních slovech se mu zlehka chvěje hlas, ale jak pokračuje, je čím dál sebejistější.
 - **Policista** – „Vaše doklady si teď nechám u sebe a vy se zítra dostavíte na služebnu, kde s vámi kolegové sepíší protokol.“
 - **Policista** – „Teď chvíli počkejte, než sepíšu záznam a pošlu to na centrálu.“
 - Je ti jasné, že se žádné takové hlášení do policejní databáze dostat nesmí. Jan by ti zakroutil krkem, dost možná nejen obrazně. První pravidlo je skrývat se před smrtelníky. Vždycky.
 - Nemáš proto na výběr a musíš se policisty okamžitě zbavit. → **ÚTOK**
-

DETEKTIV

- Zahleď se policistovi do očí a začneš se soustředit. Cítíš, jak se ti do očí hrne krev a v hlavě se formuluje čím dál hlasitější myšlenka.
- **Eva** – *Jsem Anna Nová a mám tento případ na starost...*

- **Eva** – *Jsem Anna Nová a mám tento případ na starost.*
- **Eva** – *Jsem Anna Nová a mám tento případ na starost!*
- A pak najednou tlak v hlavě povolí. Spolu s tím, ucítíš i osten hladu, když ti tvoje tělo připomene, že tě tvé síly stojí krev. -1 **Krev a Policista = ovlivněný**
- **Policista** – „Ježíš, omlouvám se, že jsem vás hned nepoznal.“
- Policista se zdatně uvolní a spustí volnou paži zpátky podél těla.
- **Policista** – „Co tady děláte takhle pozdě v noci? Já myslel, že technici mají dorazit až ráno.“
 - Zkusit z něj dostat informace. → **INFORMACE**
 - Využít příležitosti, kdy není ostražitý a zaútočit. → **ÚTOK**

INFORMACE

- **Eva** – „To mají, ale nějak jsem nemohla spát. Pořád jsem nad tím musela přemýšlet, a tak jsem se rozhodla vrátit a podívat se, jestli jsem něco nepřehlídla, než to tu technici rozeberou.“
- **Policista** – „Kéž by všichni detektivové byli stejně pečlivý, jako vy.“
- Zasměješ se při pomyslení, že by všichni detektivové ve městě byli upíři stejně jako ty.
- **Eva** – „Bysme měli všichni z té nespavosti kruhy pod očima. Ale dost planých řečí, neviděl jste tu během hlídky něco podezřelého?“
- **Policista** – „Vůbec nic. Je tu ticho jak na krchově.“
- Pochůzkář zavrtí hlavou a pak se otřese, jako by mu přeběhl mráz po zádech.
- **Eva** – „Děje se něco?“
- **Policista** – „Ne nic. Jen...“
- Odmlčí se, sklopí pohled a rukou si zajede do vlasů. Cítíš z něj nervozitu a... stud? Blíž si ho prohlédneš a všimneš si výrazných kruhů pod očima a lehce rozčuchaných vlasů. Celé to navíc doprovází nezaměnitelný pach cigaretového kouře
- **Eva** – *Někdo tu očividně spal na službě, a ještě si byl zakouřit.*
- **Eva** – „Jen co?“
- **Policista** – „Zdalo se mi, že z dámských záchodů slyším nějaké vzlyky a naříkání. Skoro jako by tu strašil duch tý mrtvý ženský.“
- **Eva** – *Duch je blbost, ale je možný, že se tam někdo schovává? Naříkání ale na upíra moc nevypadá.*
- **Eva** – „A prověřil jste to tam?“

- Místo odpovědi jen studuje špičky svých bot. Odkážeš si, abys ho ponoukla k odpovědi, ačkoliv je ti jasné, jaká odpověď přijde.
- **Policista** – „Ne, myslel jsem, že se mi to zdálo. Navíc jste to tu přece prošacovali, když jste zajišťovali místo činu.“
- Zahraješ unavenou detektivku, která má nekompetentní podřízené a hluboce si povzdechneš. Vypadá to skoro skutečně, však to máš taky odkoukané od Jana.
- **Eva** – „Tak, já se tam pro jistotu podívám.“ **Nárek = 1**
- Na to pochůzkář raději nereaguje a dál civí do podlahy.
- **Eva** – „Ještě něco divného?“
- **Policista** – „Jinak nic.“
- Přikývneš a je ti jasné, že z něj nic dalšího užitečného rozhodně nedostaneš.
- **Eva** – *A co teď s tebou?*
 - Říct mu ať si dá pauzu, zatímco tu jsi, a nepřekáží tak. → **PAUZA**
 - Napít se z něj. → **ÚTOK**

PAUZA

- **Eva** – „Tak víte co. Běžte si dát pauzu a až tu budu končit, tak vám řeknu.“
- Překvapeně na tebe pohlédne, ale zároveň se neubrání vděčnému úsměvu.
- **Policista** – „Děkuju. Tak já si zatím v odpočívárně pro zaměstnance udělám kafe. Chcete taky?“
- Zavrtíš hlavou. Z představy kávy v žaludku se ti dělá nevolno.
- **Policista** – „Jak myslíte, tak mi pak dejte vědět.“
- S tím odchází a nechává tě samotnou dál šmejdít v aquaparku. → **PROVĚŘIT**

ŠATNA

- Když už jsi v šatnách, rozhodneš se je prozkoumat jako první. → **ŠATNA 2**

PROVĚŘIT

- Vzhledem k tomu, co ses od pochůzkáře dozvěděla, zamíříš rovnou k dámským záchodům.

- Nezdržuješ se prohledáváním šatny, jen ji v rychlosti přelétneš pohledem. Neobjevíš nic zajímavého, kromě neonově růžových žabek, které tu někdo zapomněl.
- *Eva – Hit letošního léta.*
- Protože nic zajímavějšího nevidíš, otevřeš dveře na záchody a vejdeš. → ZÁCHODY

ZÁZEMÍ

- Zásoba krve = 1 → NEBYL V BAZÉNU
- Zásoba krve = 0 → BYL V BAZÉNU

NEBYL V BAZÉNU

- Rozhodneš se nechat si bazén na později a vydáš se nejdřív do druhé části budovy. **Zázemí = 1**
- Stihneš ale dojít jen do poloviny první chodby, když se před tebou zpoza rohu objeví paprsek světla a začne se rozšiřovat. Následují ho těžké kroky, které se k tobě rychle přibližují. → SVĚTLO

BYL V BAZÉNU

Pozadí – Chodba

- Procházíš ztichlou budovou, když se před tebou zpoza rohu objeví paprsek světla a začne se rozšiřovat. Následují ho těžké kroky, které se k tobě rychle přibližují. **Zázemí = 1**
→ SVĚTLO

SVĚTLO

- *Eva – A sakra.*
- Chodba, kterou jdeš je relativně dlouhá a lemovaná několika umělými květinami. Jedinou chabou skrýš nabízí automat na kávu. Je ti jasné, že se za ním neschováš dlouho, ale mohl by ti to poskytnout trochu času a možná i moment překvapení. **Chodba = 1**
 - Schovat se za automat. → AUTOMAT

- Konfrontovat neznámého přímo. → KONFRONTACE
- **Vzduch a Krev > 0** Rozplynout se a počkat, než přejde. → PŘEČKAT

AUTOMAT

- Co nejrychleji a nejtišeji se vrhneš za automat na kávu. Kryje tě sice jen ze strany od příchozího, ale to musí stačit. **Automat = 1**
- Když neznámý vejde do chodby, vidíš, jak kužel světla začíná osvětlovat chodbu a blíží se k tobě.
- Tiskneš se k automatu i ke zdi a doufáš, že kolem tebe projde, aniž by si tě všimnul.
- Bohužel se tvé naděje ale nenaplní, protože automat na kafe je opravdu nanicovatá skrýš, a aby tě příchozí přehlédl, musel by se úmyslně dívat na opačnou stranu chodby.
- Když se střetnete pohledem, uvědomíš si, že muž má na sobě policejní uniformu.
- **Eva – Skvělý, policajt!**
 - Zaútočit na něj. → ÚTOK
 - Pokusit se z toho vykecat. → KONFRONTACE

PŘEČKAT

- Přimhouříš oči soustředěním, jak ve svalech ucítíš známé pnutí. Stupňuje se, než se najednou zcela vytratí. Ruce se ti před očima rozplynou v mlžný opar a pozbydeš veškerou váhu.
- Zatímco jsi takto skrytá, vzneseš se ke stropu a sleduješ, jak se k tobě kužel světla přibližuje a spolu s ním i kroky.
- Za okamžik se zpoza rohu vynoří muž v policejní uniformě.
- **Eva – Policajt, to mi ještě scházelo.**
- Policista si mlžného obláčku u stropu nevšimne a nevzrušeně prochází chodbou. Když ale dojde k automatu na kafe, zamyšleně se zastaví a volnou rukou, kterou nedrží baterku zaloví v kapse.
- **Eva – To si snad dělá legraci.**
- Zatímco nejspíš hledá v kapse drobné, se zatnutými zuby, které vlastně teď nemáš, se snažíš udržet svojí schopnost. Modlíš se, aby drobáky neměl, protože jinak ti asi nezbude, než se s ním nějak vypořádat.
- **Eva – Dělej...**

- A zjevně se na tebe usmálo štěstí, protože začne zklamaně odcházet.
- Když zmizí za rohem, uvolníš soustředění a ladně jako kočka, i stejně potichu, dopadneš zpátky na podlahu, když nabereš pevnou formu.
- V hlavě ti buší a cítíš narůstající hlad, jak jsi právě přišla o krev. -1 Krev
- Nechceš riskovat, že se pro kafe vrátí, takže co nejrychleji zapadneš do nejbližší místnosti, kterou se ukáže být šatna.
- Když už v ní jsi, nemá smysl vydávat se jinam, než si to tu prohlédneš. → ŠATNA 2

ŠATNA 2

- Postupně procházíš kolem jednotlivých skříněk a nakukuješ pod lavičky. Skřínky jsou našťestí všechny odemčené, takže nemusíš vymýšlet žádný složitý způsob, jak se do nich podívat.
- Kromě několika zapadlých gumiček do vlasů, sponek a jedněch zářivých, neonově růžových, žabek nenajdeš nic zvláštního.
- Nahlédneš i do převlékacích kabinek, ale i ty jsou prázdné.
- Nakonec tak dospěješ ke dveřím vedoucím na toalety.
 - Jít nejdřív na pánské. → PÁNI
 - Obhlédnout spíš dámské. → ZÁCHODY

PÁNI

- Stačí ti necelá minuta, aby ses přesvědčila, že na pánských záchodech se nikdo neschovává. Kromě tří kabinek, ani není kde. Leda by se útočník uměl proměnit v mouchu nebo zneviditelnit, a to bys byla tak jako tak nahraná.
- Zamíříš proto na dámy. → ZÁCHODY

ZÁCHODY

Pozadí – Záchody

- První, co zaznamenáš, hned jak vejdeš, je tichý zvuk, který ale hned odezní.
- Eva – Vzlyky?

- Rozhlédneš se po nevelké místnosti, kde jednu stěnu lemuje pult s umyvadly a druhou pět kabiněk. Na první pohled tu není nic zajímavého kromě poslední kabinky, na jejíchž dveřích je nalepený papír s nápisem: NEFUNGUJE.
 - Zamíříš k ní, aby ses přesvědčila, že je prázdná, ačkoliv intuice ti napovídá, že tam nejspíš někoho najdeš.
 - Když se před kabinkou zastavíš, na chvíli se zaposloucháš. Na druhé straně dveří panuje absolutní ticho.
 - Vyrazit dveře. → [VYKOPNOUT](#)
 - Zavolat, jestli je někdo uvnitř. → [ZAVOLAT](#)
-

ZAVOLAT

- **Eva** – „Jestli si myslíš, že o tobě nevím, tak se pleteš.“
 - Svá slova ještě pro jistotu doprovodíš zaklepaním, aby bylo jasné, na kterou kabinku mluvíš.
 - V reakci se ovšem nic neozve. Žádný překvapený zvuk, žádná odpověď, nadále panuje absolutní ticho.
 - Vyrazit dveře. → [VYKOPNOUT](#)
 - Zkusit to ještě jednou. → [ZAVOLAT ZNOVU](#)
-

ZAVOLAT ZNOVU

- **Eva** – „Jestli neotevřeš, tak ty dveře vyrazím.“
 - Odpovědí na tvé varování je stále jen ticho.
 - **Eva** – „Když to nejde po dobrým...“
 - Necháš zbytek věty nevyřčený a splníš, cos avizovala. → [VYKOPNOUT](#)
-

VYKOPNOUT

- Kopneš do dveří tak akorát správnou silou, abys do nich neudělala díru, ale aby se otevřely. Uslyšíš lupnutí, jak se západka vylomila z tenké dřevotřísky. Samotné dveře se silou nárazu otevrou a zastaví se až o stěnu kabinky.

- Naskytne se ti pohled na mladou holku, možná kolem osmnácti, která v podřepu sedí schoulená na záchodovém prkénku. V obličeji je celá špinavá a oblečení má potrhané. Rukama si objímá kolena a tváří se vyděšeně.
- **Eva** – *Vždyť je to ještě děcko.*
- Už na ni chceš promluvit, když si uvědomíš, že to, cos považovala za špínu, jsou ve skutečnosti praskliny. Už jsi je párkrát viděla, hlavně na Kryštofovi. Takhle to vypadá, když někoho z vás něco opravdu zraní.
- Holčína na tebe zatím jen upírá své doširoka rozevřené oči.
 - Promluvit s ní citlivě. → **CITLIVĚ**
 - Zatlačit na ni. → **ZATLAČIT**
 - **Síla a Krev > 0** Použít supersílu a dorazit ji. → **DORAZIT**

DORAZIT

- Povedlo se, našla jsi upírku, která může za to, co se tady stalo. Je ti jasné, co ji čeká, když ji nahlásíš Janovi. Sám to říkal, že se o ni s Kryštofem postarají.
- **Eva** – *Můžu to udělat rovnou a bude po problému.*
- Začneš se soustředit na svou krev. Cítíš, jak ti začíná proudit do rukou. Za chvíli budeš mít dost síly na to, abys jí dokázala utrhnout hlavu a tím její život definitivně ukončit.
- **???** – „Moc... mě to mrzí...“
- Konečně promluvila. Hlas se jí třese. Máš dojem, že vzlyká. Kdyby byla člověk, nejspíš by jí tekly slzy.
- **???** – „Já nechtěla.“
 - Zarazit se a nejdřív si s ní promluvit. → **PROMLUVIT**
 - Nenechat se zviklat a dorazit ji. → **ZABÍT**

PROMLUVIT

- Uvolníš nahromaděnou krev, která se ti z rukou stáhne zpět do zbytku těla.
- **Eva** – *Nejspíš bych jí přece jen měla dát šanci.*
 - Promluvit s ní citlivě. → **CITLIVĚ**
 - Zatlačit na ni. → **ZATLAČIT**

ZABÍT

- Nenecháš se zvíkat jejíma psíma očima. Možná to tak nemyslela, nebo třeba taky myslela, ale na tom nezáleží. Je to upírka, která je ve vašem městě, kde nemá co dělat. A tvoje práce je se o to postarat.
- Uděláš k ní jeden poslední krok a popadneš ji kolem krku. Je tak vyděšená, že se ani nebrání. Jen pořád dokola opakuje, jak je jí to moc líto.
- Eva – „Sbohem.“
- Sevřeš jí rukama krk. Jak ho drtíš, vidíš, jak se od něj začínají šířit stejné praskliny, které má v obličejí.
- Upírka slabě vykřikne a o vteřinu později její hlava spadne k zemi. Mezi prsty ti protéká jemný prach, který zbyl z jejího krku a sleduješ, jak se i zbytek jejího těla začíná rozpadat v prach.
- O pár okamžiků později v kabině stojíš sama, jen s hromádkou špinavého oblečení a pocitem hladu. -1 Krev a Klára = mrtvá
 - Zásoba krve = 0 → K DEBRIEFU
 - Zásoba krve = 1 → K BAZÉNU

K DEBRIEFU

- Eva – *Je po všem.*
- Bez krve i upírky už tady nemáš co na práci. Je na čase zavolat Janovi a říct mu, co všechno jsi zjistila. → DEBRIEF

K BAZÉNU

- Eva – *To by bylo hotové a teď už se jen postarat o tu důkazní krev.*
 - Posbíráš špinavé oblečení, dáš ho do batohu a vydáš se k místu, kde umřela uklízečka. → BAZÉN
-

ZATLAČIT

- Možná vypadá jako malá ubrečená holka, ale klidně to může být několik staletí stará upírka, která se ti jen snaží hrát na city. Takže se obrníš a začneš pěkně zostra.
- **Eva** – „Jak ses sem dostala a o co ti jde?“
- V reakci na tvůj tvrdý tón se od tebe holčina odtáhne, jak jen jí to záchodová kabinka dovolí. Taky si všimneš, že se jí začal chvět spodní ret.
- **Eva** – „Tak bude to? Nebo to z tebe mám vymlátit?“
- **???** – „Já... nechtěla. Opravdu moc... mě to mrzí.“
- Hlas se jí třese, pohled má nepřítomně zarytý do země. S tímhle stavem ses už několikrát setkala, ačkoliv nikdy u upírů. Je v šoku.
- Ale co s ní dál? Uvědomuješ si, že když na ni dál budeš příkrá a budeš jí vyhrožovat, ničeho nedosáhneš.
 - Zkusit to s ní po dobrém. → **CITLIVĚ 2**
 - Nechat ji být, ať si to s ní vyřeší Jan. → **JAN**
 - **Krev > 0 a Síla** Přece jen ji dorazít, stejně z ní nic nedostaneš. → **ZABÍT**

CITLIVĚ 2

- Nejsi si jistá, jestli to pomůže, ale přesto to zkusíš znovu a jinak. Uvolníš tvář a nasadíš opatrný úsměv.
- **Eva** – „Promiň, že jsem na tebe byla tak příkrá. Je toho na mě teď poslední dobou docela hodně.“
- Upírka na tvoje slova zatím nereaguje a jen se dál lehce pohupuje na patách a civí do země.
- **Eva** – „Jmenuju se Eva. A poslali mě sem, abych ti pomohla.“
- Zdá se, že tahle slova k ní konečně proniknou. Zvedne hlavu a věnuje ti pozornost.
- **Eva** – „Dostalo se k nám, že se tu něco stalo a já to mám prošetřit.“
- **???** – „Ty jsi od policie?“
- **Eva** – „Něco takového.“
- Bezmyšlenkovitě přikývneš. Co na tom, že ve skutečnosti nejsi, pokud to bude znamenat, že ti bude věřit.
- **Eva** – „Jak jsem říkala, jsem Eva a ty?“ → **CITLIVĚ 3**

JAN

- Nejsi tu od toho, abys sis hrála na chůvu, ani na zpovědníka. Pokud z ní chce Jan dostat, co se tu stalo, ať si to zjistí sám. Klára = Nevyřešená
 - Zásoba krve = 1 → K BAZÉNU 2
 - Zásoba krve = 0 → K DEBRIEFU 2
-

K BAZÉNU 2

- Musíš se ale ještě postarat o důkazní krev.
 - Vzhledem k tomu, v jakém je upírka stavu, ji tu klidně můžeš nechat. Nevypadá, že by byla schopná odsud odejít. Navíc to bude i jednodušší, než ji vláčet sebou.
 - Eva – „Zůstaň!“
 - Vyštekneš na ni ještě, ale stejně jako před tím, si nejsi jistá, jestli to vzala na vědomí. Dál se lehce pohupuje na patách a nepřítomně civí do země.
 - Eva – *No, super.*
 - Ještě pro jistotu minutu počkáš, ale když se nic nezmění, necháš ji tam a vydáš se do bazénu.
→ BAZÉN
-

K DEBRIEFU 2

- Popadneš ji za ruku a trhnutím jí naznačíš, že by měla vstát. Je jako hadrová panenka a vůbec se nebrání.
 - Eva – *Aspoň že tak.*
 - Zamíříš s ní k nejbližšímu nouzovému východu z aquaparku a v hlavě už si sumíruješ, co nahlásíš Janovi. → DEBRIEF
-

CITLIVĚ

- Eva – „Ahoj, já jsem Eva. Jak se jmenuješ ty?“ → CITLIVĚ 3
-

CITLIVĚ 3

- Popotáhne a chvílku nejspíš zvažuje, co ti má odpovědět.
 - Klára – „Jmenovala jsem se Klára.“
 - Vypadá to, že to není všechno, takže jen přikývneš a čekáš, co k tomu dodá.
 - Klára – „Ale to bylo, než se ze mě stalo tohle.“
 - Svoje slova doprovodila gestem rukou, kterým obsáhla celou svou postavu.
 - Je ti jasné, že nebude upírkou dlouho. Možná jen pár dní.
 - Eva – „A jak ses ocitla tady?“
 - Klára – „Přišla jsem bočním vchodem. Bylo odemčeno.“
 - Boční vchod = 1 → VCHOD
 - Boční vchod = 0 → VCHOD 2
-

VCHOD

- Eva – *Přesně jak jsem si myslela.* → CITLIVĚ 4
-

VCHOD 2

- Na požárním plánu bylo označených několik dalších vchodů. Nejspíš myslí jeden z nich.
 - Eva – *Možná uklízečka zapomněla zamknout a vymstilo se jí to.* → CITLIVĚ 4
-

CITLIVĚ 4

- Eva – „Ale proč tu vůbec jsi? Přijde mi, že se tu schováváš.“
- Klára si na prkýnku poposedne a uhne očima do strany.
- Eva – „Někdo ti ublížil?“
- Klára – „Ne!“
- Nemusíš umět číst myšlenky, aby ti bylo jasné, že lže.
- Eva – „Neboj se, se mnou jsi v bezpečí.“
- Klára si tě obezřetně prohlíží. Nejspíš přemýšlí, jestli ti může věřit. Možná pokud bys jí pomohla se vyléčit, otevřela by se ti víc a ty by ses dozvěděla, co tu dělala. To by ale vyžadovalo krev.

- **Krev > 0** Nabídnout jí svoje zápěstí. → **ZÁPĚSTÍ**
- **Zásoba krve = 1** Nabídnout jí krev, kterou máš na falešnou stopu. → **KONZERVA**
- **Policista = omráčený/ovlivněný/živý** Říct, že jí můžeš donést někoho, z koho se bude moct napít. → **OBĚŤ**
- **Mysl a Krev > 0** Vnuknout jí, že ti může věřit. → **KAMARÁDKA**
- Raději ji neléčit, ještě by toho mohla zneužít. → **NELÉČIT**

ZÁPĚSTÍ

- Zmateně se dívá střídavě ze tvého zápěstí na tebe. Zjevně jí nedošlo, co jí nabízíš.
- **Eva** – „Když se napiješ mojí krve, tak se ti zacelí rány.“
- Vysvětlíš jí, jak to funguje, a pokyneš jí, aby se neostýchala.
- **Klára** – „A nebude tě to bolet?“
- Zavrtíš hlavou, ačkoliv to není pravda.
- **Eva** – *Jiný upíry to bolí jako čert, ale potřebuju, abys mi řekla, co se tu stalo.*
- Další otázku už ti nepoloží a místo toho tě za ruku chytne a zahryzne se do ní. V okamžiku, kdy její zuby projdou tvou kůží, ti z rány začne vystřelovat bolest do celého těla. Zatneš ale zuby a nedáš to na sobě znát.
- S každý Klářiným lokem tvojí krve vidíš, jak se jí zacelují rány na obličeji, až úplně zmizí. V ten okamžik jí volnou rukou chytneš za hlavu a odtáhneš ji. **-1 Krev a Zranění = 0**
- **Klára** – „Děkuju.“
- Mladá upírka se poprvé za celou dobu usměje. Teď, když její obličej nehyzdí praskliny, vypadá ještě mladší. Nemyslíš si, že jí bylo víc než šestnáct.
- **Eva** – „Už je to lepší?“
- Přikývne. Navíc se i uvolní. Místo toho, aby se znovu schoulila do klubíčka, si normálně sedne na záchodové prkénko.
- **Eva** – „A povíš mi, co se ti stalo? Třeba ti budu moct ještě nějak pomoci.“
- Zkusíš to znovu a doufáš, že teď už ti dostatečně věří, aby se ti svěřila. → **VĚŘÍ**

KONZERVA

- **Eva** – „Napij se, bude ti líp a zacelí se ti rány.“

- Víc už ji pobízet nemusíš. Vytrhne ti vak s krví z ruky a prokousne plast.
- Sleduješ, jak se postupně pavučina prasklin na jejím obličejí zmenšuje, až úplně zmizí. Bohužel ve vaku zbylo krve jen po dně.
- **Eva** – *Jan rozhodně nebude mít radost. Zásoba krve = 0 a Zranění = 0*
- **Klára** – „Děkuju.“
- Mladá upírka se poprvé za celou dobu usměje. Teď, když její obličej nehyzdí praskliny, vypadá ještě mladší. Nemyslíš si, že jí bylo víc než šestnáct.
- **Eva** – „Už je to lepší?“
- Přikývne. Navíc se i uvolní. Místo toho, aby se znovu schoulila do klubíčka, si normálně sedne na záchodové prkénko.
- **Eva** – „A povíš mi, co se ti stalo? Třeba ti budu moct ještě nějak pomoci.“
- Zkusíš to znovu a doufáš, že teď už ti dostatečně věří, aby se ti svěřila. → **VĚŘÍ**

KAMARÁDKA

- Zahleď se jí do očí a začneš se soustředit. Cítíš, jak se ti do očí hrne krev a v hlavě se ti formuluje čím dál hlasitější myšlenka.
- **Eva** – *Jsem tvoje kamarádka a můžeš mi věřit...*
- **Eva** – *Jsem tvoje kamarádka a můžeš mi věřit.*
- **Eva** – *Jsem tvoje kamarádka a můžeš mi věřit!*
- A pak najednou tlak v hlavě povolí. Spolu s tím, ucítíš i osten hladu, když ti tvoje tělo připomene, že tě tvé síly stojí krev. -1 **Krev**
- Mladá upírka se poprvé za celou dobu usměje a uvolní se. Pustí si kolena a volnou rukou si prohrábne vlasy.
- **Eva** – „Promiň, že se tě ptám, ale bych ti mohla pomoci, potřebuju vědět, co se přesně se ti stalo.“ → **VĚŘÍ**

OBĚŤ

- Zděšeně se od tebe odtáhne.
- **Klára** – „Nejsem monstrem!“
- Z odhodlaného pohledu, který na tebe upírá, je ti jasné, že k napití z policisty ji nepřesvědčíš.
 - **Krev > 0** Nabídnout jí svoje zápěstí. → **ZÁPĚSTÍ**

- **Zásoba krve = 1** Nabídnout jí krev, kterou máš na falešnou stopu. → **KONZERVA**
- **Mysl a Krev > 0** Vnuknout jí, že ti může věřit. → **KAMARÁDKA**
- Když nechce, její věc. → **NELÉČIT**

VĚŘÍ

- **Klára** – „Já úplně přesně nevím. Byla jsem normálně s kamarády venku v kině. A po kině jsem se vracela domů sama. Už byla tma a já měla na uších sluchátka. Ničeho jsem si nevšimla. A pak jsem najednou ucítila hroznou bolest na krku a byla tma.“
- Na chvíli se odmlčí. Je vidět, že je to pro ni pořád hodně živé.
- **Klára** – „Když jsem se pak probudila, tak mě hrozně pálelo v krku a byla jsem v nějakém pokoji. Po chvílice přišel takový starší pán s bradkou a řekl mi, že jsem monstrem a musím pít lidskou krev.“
- Při poslední větě se otřese znechucením. Protože sis prošla tím samým, tak ji napůl chápeš. Ty jsi ale po svém probuzení byla obklopená svými bratry a sestrou, kteří ti všechno vysvětlili a pomohli ti si na nový život zvyknout.
- **Eva** – „A to on ti ublížil?“
- Klára na okamžik uhne pohledem. Vidíš, že se jí třese spodní ret, ale nakonec sebere odvahu a odpoví.
- **Klára** – „Měl takový zvláštní nůž. Říkal, že mi to pomůže. Že to bude bolet jen chvíli, ale když to vydržím, tak už nebudu monstrem. Byl tam takový veliký kruh a kolem hořely svíčky... Hrozně jsem se jich bála.“
- Tohle chápeš úplně, oheň je jednou z mála věcí, kterých se sama bojíš. I svíčka by tě dokázala zabít, pokud bys od ní nemohla utéct.
- **Klára** – „Říkal, že udělá kouzlo a pak mi bude líp. Místo toho mě ale začal řezat do obličeje. Křičela jsem, ale on nepřestával. Snažila jsem se mu vysmeknout a při tom jsem zvrhla jednu svíčku. Myslím, že spadla na jeho plášť, protože mě pustil.“
 - **Okultista = 1** → **ČARODĚJ**
 - **Okultista = 0** → **VĚŘÍ 2**

ČARODĚJ

- Vybavíš si, že ti Jan říkal něco o okultistovi. Z toho, jak to Klára popisuje, by to mohl být on. Ale podle Jana to nebyl upír.
 - **Eva** – *Že by se mu povedlo nás obelhat?* → **VĚŘÍ 2**
-

VĚŘÍ 2

- **Klára** – „Využila jsem toho a utekla jsem ven. Byla jsem na nějaké ulici, ale vůbec jsem to tam nepoznávala. Takže jsem utíkala, až jsem se dostala sem. Začalo vycházet sluníčko a něco mě přimělo se před ním schovat. Proto jsem se sem vloupala.“
 - **Eva** – *Přirozený strach ze Slunce, to dává smysl. Holka má dobrý instinkty.*
 - **Eva** – „A ta uklízečka tu prostě byla a ty ses neovládla.“
 - **Klára** – „Ne! Já jí nechtěla ublížit. Ale ona mě chytla a říkala, že tu nemám co dělat a že zavolá policii. Snažila jsem se ji odstrčit, ale místo toho najednou odletěla a praštila se do hlavy. A pak už se nehýbala. Nemohla jsem nic udělat a měla jsem hrozný hlad.“
 - **Zpráva = 1** → **ZPRÁVA**
 - **Zpráva = 0** → **ZPRÁVA 2**
-

ZPRÁVA

- Podle lékařské zprávy to tak být mohlo. Jan sám připustil, že mohla být mrtvá ještě před tím, než ji upír vypil do sucha. → **VĚŘÍ 3**
-

ZPRÁVA 2

- **Eva** – „Spíš jsi ji zakousla a snažíš se vzpomínku na to potlačit. Ale neboj na to si časem zvykneš.“
- Pozdě si uvědomíš, jak moc je Klára rozrušená.
- **Klára** – „Ne! Ne! Ne! Nejsem monstrem!“
- **Eva** – „Já vím. Já vím. Máš pravdu, nejsi monstrem.“
- Několik minut ji musíš chlácholit, než se dostatečně uklidní a můžete dál pokračovat v rozhovoru. → **VĚŘÍ 3**

VĚŘÍ 3

- **Eva** – „A od té doby se schováváš tady?“
- Přikývne a zalétne pohledem za tebe.
- **Klára** – „Chtěla jsem odejít, ale je tu někde policajt. Byli tu už dřív, myslím, že mě hledali. Snažila jsem se být co nejméně potichu, ale stejně se sem šli podívat. Zavřela jsem oči a přála jsem si tu nebýt.“
- **Klára** – „Slyšela jsem, jak se otevřely dveře, ale pak se zase zavřely a oni odešli. Odvážila jsem se otevřít oči a opravdu tu nikdo nebyl. A pak jsem najednou měla ještě větší hlad. Proto jsem tu zůstala, bála jsem se, že kdybych je potkala, neovládla bych se.“
- Tohle tě zaujme. Vypadá to, že se upírce podařilo nějakým způsobem na okamžik zmizet, nebo se jinak nadpřirozeně zamaskovat, aby si jí nevšimli.
- **Klára** – „A taky nemám kam jinam jít.“
- **Eva** – „Chápu.“ **Celý příběh = 1**
- Z toho, jak na tebe upírá oči, je ti jasné, že doufá, že jí znovu pomůžeš. Jenže jak? Správně bys ji měla nahlásit Janovi, a to je pro ni rozsudek smrti. Jana vůbec nebude zajímat, že za to nemůže. Nebo bys ji mohla nechat utéct a svést to celé na toho, kdo ji proměnil.
 - **Zásoba krve = 1** Nahlásit ji Janovi. → **K BAZÉNU 3**
 - **Zásoba krve = 0** Nahlásit ji Janovi → **K DEBRIEFU 3**
 - Nechat ji utéct. → **ÚTĚK**
 - **Síla a Krev > 0** Použít supersílu a ukončit ji sama. → **UKONČIT**

K BAZÉNU 3

- Než se budeš hlásit, měla bys ještě rychle postarat o tu důkazní krev, kterou máš stále v batohu.
 - **Eva** – „Potřebuju tu ještě rychle něco zařídit. Počkáš na mě v té místnosti, kterou jsi sem přišla?“
 - Klára mlčky přikývne a postaví se.
 - **Eva** – „Super, tak já sebou hodím a za chvíli se tam potkáme.“
 - S tím vyrazíte každá jiným směrem. Ty k bazénu, ona k úklidové místnosti. → **BAZÉN**
-

K DEBRIEFU 3

- Eva – „Tak abychom vyrazily. Jdeme?“
 - Vybidneš ji a Klára se bez protestů zvedne.
 - Eva – „Super.“
 - Chytneš ji za ruku a vydáte se spolu bočním vchodem ven. Tam se budeš moct ohlásit Janovi.
→ DEBRIEF
-

NELÉČIT

- Eva – „Musíš se mnou spolupracovat.“
 - Povzdechneš si, ale Klára se místo spolupráce uzavře do sebe. Otázkou na její zranění si ji rozrušila a bez krve, která by ji byla schopná vyléčit, ji neuklidníš.
 - Nezbyvá ti tedy, než to buď nahlásit Janovi, nebo ji nechat utéct. Pokud ji nahlásíš, Jan s Kryštofem s ní udělají krátký proces. Kdyby utekla, tak třeba bude mít šanci na nový život někde jinde.
 - **Zásoba krve = 1** Nahlásit ji Janovi. → K BAZÉNU 4
 - **Zásoba krve = 0** Nahlásit ji Janovi → K DEBRIEFU 4
 - Nechat ji utéct. → ÚTĚK
 - Pokud **Síla** a **Krev** > 0 – Použít supersílu a ukončit ji sama. → UKONČIT
-

K BAZÉNU 4

- Než se budeš hlásit, měla by ses ještě rychle postarat o tu důkazní krev, kterou máš stále v batohu.
- Eva – „Potřebuju tu ještě rychle něco zařídit. Počkáš na mě v té místnosti, kterou jsi sem přišla?“
- Klára na tebe mlčky hledí. Už to nevypadá, že by ti odpověděla, ale nakonec jen mlčky přikývne.
- Eva – „Super, tak já sebou hodím a za chvíli se tam potkáme.“
- Na to už nereaguje, jen spustí nohy zem a začne se zvedat.
- Eva – *Skvěle. Ale tak mlčení je přece souhlas.*
- Následně vyrazíte každá jiným směrem. Ty k bazénu, ona k úklidové místnosti. → BAZÉN

K DEBRIEFU 4

- **Eva** – „Vezmu tě teď odsud pryč, někam do bezpečí, ano?“
- Podle očekávání se ti nedostane žádné odpovědi. Chytíš ji tedy za ruku a jemným potáhnutím jí naznačíš, aby vstala.
- Nebrání se a bez protestů spustí nohy na zem a postaví se.
- **Eva** – *Aspoň že tak.*
- Propleteš svoje prsty s jejími a vedeš ji k bočnímu vchodu, kudy se dostanete ven. Tam se konečně budeš moct ohlásit Janovi. → **DEBRIEF**

UKONČIT

- Povedlo se, našla jsi upírku, která může za to, co se tady stalo. Je ti jasné, co ji čeká, když ji nahlásíš Janovi. Sám to říkal, že se o ni s Kryštofem postarají.
- **Eva** – *Můžu to udělat rovnou, aspoň to bude rychlý.*
- Začneš se soustředit na svou krev. Cítíš, jak ti začíná proudit do rukou. Za chvíli budeš mít dost síly na to, abys jí dokázala utrhnout hlavu a tím její život definitivně ukončit.
- Uděláš k ní jeden poslední krok a popadneš ji kolem krku. Je tak překvapená, nebo vyděšená, že se ani nebrání.
- **Eva** – „Sbohem.“
- Sevřeš jí rukama krk. Jak ho drtíš, vidíš, jak se od něj začínají šířit praskliny.
- Nakonec jen slabě vykřikne a o vteřinu později její hlava spadne k zemi. Mezi prsty ti protéká jemný prach, který zbyl z jejího krku a sleduješ, jak se i zbytek jejího těla začíná rozpadat v prach.
- O pár okamžiků později v kabině stojíš sama, jen s hromádkou špinavého oblečení a pocitem hladu. -1 **Krev a Klára = mrtvá**
 - **Celý příběh = 0 a Zásoba Krve = 0** → **K DEBRIEFU 5**
 - **Celý příběh = 0 a Zásoba Krve = 1** → **K BAZÉNU 5**
 - **Celý příběh = 1 a Zásoba krve = 1** → **K BAZÉNU 6**
 - **Celý příběh = 1 a Zásoba krve = 0** → **K DEBRIEFU 6**

K DEBRIEFU 5

- **Eva** – *Je po všem.*
 - Bez krve i Kláry už tady nemáš co na práci. Je na čase zavolat Janovi a říct mu, co všechno jsi zjistila → **DEBRIEF**
-

K BAZÉNU 5

- **Eva** – *To by bylo hotové a teď už se jen postarat o tu důkazní krev.*
 - Posbíráš špinavé oblečení, dáš ho do batohu a vydáš se k místu, kde umřela uklízečka.
→ **BAZÉN**
-

K BAZÉNU 6

- **Eva** – *Ať je ti země lehká. Snad už jsi na lepší místě.*
 - Když je Klára po smrti, už ti zbývá se jen postarat o to, aby policie zítra našla krev v trubkách pod bazénem.
 - Posbíráš špinavé oblečení, dáš ho do batohu a vydáš se k místu, kde umřela uklízečka.
→ **BAZÉN**
-

K DEBRIEFU 6

- **Eva** – *Ať je ti země lehká. Snad už jsi na lepší místě.*
 - Bez krve i Kláry už tady nemáš co na práci. Je na čase zavolat Janovi a říct mu, co všechno jsi zjistila. → **DEBRIEF**
-

ÚTĚK

- Je to sice upírka, která tady nemá co dělat, ale nechat ji umřít prostě není správné.
- **Eva** – „Musíš odsud zmizet.“
- Klára překvapeně zamrká.
- **Eva** – „Můj mistr nechce v Praze žádné upíry, kteří nejsou z jeho krve. A kdyby tě tu našel některý z mých sourozenců, tak by se ti pokusil ublížit.“

- Spíš než ublížit, rovnou zabít, ale nechceš ji vyděsit ještě víc. I bez toho na tebe vytřeštila oči.
- Klára – „A kam mám jít?“
- Na prázdno polkneš. Na tohle jí nemáš co poradit. Jak to funguje v jiných městech, netušíš.
- Eva – „Ideálně si najdi nějaké malé město, nebo i vesnici. Tam staří upíři moc nejsou a nikdo si tě tam nebude všímat.“
- Doufáš, že to tak opravdu je. Ale aby ti uvěřila, podáváš to s naprostou samozřejmostí.
- Tvůj pevný hlas ji, zdá se, aspoň trochu uklidnil.
- Klára – „Ale už je skoro ráno.“
- Pravda. Prokleješ se v duchu, že sis to neuvědomila.
- Eva – „Můžeš sjet dolů na Smíchov a schovat se v metru. A hned zítra vyraz někam za Prahu.“
- Instruuješ ji a doufáš, že to zvládne.
- Ona pomalu přikývne, a nakonec i sklouzne nohama na zem a postaví se.
- Klára – „Dobře.“
- Poprvé za celou dobu slyšíš v jejím hlase alespoň nějaký náznak odhodlání.
- Eva – *Aspoň že to nevzdala.*
- Klára – „Tak já teda jdu, abych to stihla.“
- Přikývneš a ustoupíš jí ze dveří kabinky. Prosmýkne se kolem tebe a než zmizí v šatnách, ještě se za tebou naposledy ohlédne.
- A pak je pryč. Klára = na útěku
- Eva – *Snad to dobře dopadne.*
 - Zásoba krve = 1 → K BAZÉNU 7
 - Zásoba krve = 0 → K DEBRIEFU 7

K BAZÉNU 7

- Než ale odsud budeš moc vypadnout i ty, tak se musíš ještě posrat o tu krev, co máš v batohu.
 - Takže sebou hodíš a zamíříš do bazénu k místu, kde zemřela uklízečka. → BAZÉN
-

K DEBRIEFU 7

- Bez krve i Kláry už tady nemáš co na práci. Je na čase zavolat Janovi a říct mu, co všechno jsi zjistila. → **DEBRIEF**
-

BAZÉN

Pozadí – Bazén

- Cesta k bazénům je krátká, takže jsi tam během ani ne pěti minut. Ve světle nouzového osvětlení to tu působí trochu strašidelně. Voda hází mihotavé odlesky po celé hale a panuje tu přízračné ticho narušované jen hlubokým duněním čerpadel.
 - **Eva** – *Tady bych teda pracovat nechtěla.*
 - Místo, kde uklízečka zemřela, vidíš hned ode dveří. Označuje ho žlutá cedulka, a když přijdeš blíž, vidíš i obrys těla vyznačený barevnou páskou.
 - Jeden z odtokových kanálků je jen o pár centimetrů dál.
 - Když vytahuješ vak krve z batohu, napadne tě, že je to hrozné plýtvání krví. Stejně Jan říkal, že si policisté myslí, že krev otekla, a tohle je jen pro sichr. Mohla bys ji raději vypít.
 - Vylít krev do odtoku. → **VYLÍT**
 - Vypít ji. → **VYPÍT**
-

VYLÍT

- **Eva** – *Je to pro dobrou věc.*
 - Natrhneš pytel a s lehkým sebezapřením sleduješ, jak cenná tekutina mizí v odtoku. Doufáš, že to aspoň bude stačit k tomu, aby policisté vyšetřování uzavřeli jako obyčejnou smrt zaviněnou poraněním hlavy. **Důkaz = 1 a Zásoba krve = 0** → **ROZCESTÍ 2**
-

VYPÍT

- Jan ti to dá sice nejspíš sežrat, ale krev potřebuješ. Takže místo toho, abys ji lila do kanálku, liješ ji do sebe.
- Je studená a ne moc dobrá, ale je to krev a tou se nepohrdá.
- **Eva** – *Zasloužila by si ohřát.* **+1 Krev a Zásoba krve = 0 a Vypitá = 1** → **ROZCESTÍ 2**

ROZCESTÍ 2

- **Zázemí = 1** → K DEBRIEFU 8
- **Zázemí = 0** → ZÁZEMÍ 2

K DEBRIEFU 8

- Prázdný vak strčíš do batohu a naposledy se rozhlédneš po interiéru aquaparku. Nic dalšího už tady nemáš na práci, takže je na čase zmizet a ohlásit se Janovi. → DEBRIEF

ZÁZEMÍ 2

- Prázdný vak strčíš do batohu a začneš s prohlídkou aquaparku.
- V samotné části s bazény nenajdeš nic zajímavého. Ve vzduchu je cítit chlór a ani v sauně ani v horké páře se nikdo neschovává. Stejně tak nikde nevidíš žádné stopy po neznámém útočníkovi.
- **Eva** – *Stejně už to tu prohledala policie, tak co Jan čeká, že tu najdu.*
- Přesto pečlivě projdeš všechny kouty bazénu. Odměnou ti je zatoulaná desetikoruna, která se leskla pod jednou z odtokových mřížek.
- **Eva** – *Tak kam se podívám dál?*
 - Vydat se do šaten. → ZÁZEMÍ
 - Vydat se do kavárny. → ZÁZEMÍ
 - Vydat se ke kancelářím. → ZÁZEMÍ

DEBRIEF

Pozadí – Aquapark z venku

- Jan ti telefon zvedne na první zazvonění. Pobaví tě představa, jak rázuje po své kanceláři a čeká, než se mu ozveš. Ačkoliv to tak pravděpodobně nebylo.
- **Jan** – „Jsi hotová?“
- **Eva** – „Dobré skoro ráno i tobě.“
- Jsi unavená a Janův pracovní mód ti na náladě moc nepřidává.

- Eva – „Ale ano jsem.“
 - Klára = živá/nevyřešená → VYZVEDNUTÍ S KLÁROU
 - Klára = mrtvá/na útěku → VYZVEDNUTÍ BEZ KLÁRY

VYZVEDNUTÍ S KLÁROU

- Sklouzneš pohledem na upírku vedle sebe.
- Eva – „Vyzvedneš nás u toho aquaparku a hodíš mě domů? Cestou ti to vyložím.“
- Jan – „Nás?“
- Eva – „Ano, nás.“
- Na druhé straně telefonu je ticho, jak Jan asi doufá, že mu k tomu řekneš něco víc.
- Eva – „Až přijedeš, tak pochopíš.“
- Jan – „Dobře. Vyrážím.“
- V telefonu se rozhostí ticho. Schováš mobil do kapsy a pohledem sjedeš ke své společnici.
- Eva – „Za chvíli tu budeme mít odvoz.“
- Reakce se nedočkáš. Jen kouká před sebe, buď nervózní z toho, co se bude dít dál, anebo z ještě přetrvávajícího šoku.
- Jan se objeví asi za půl hodiny. Mezi tím máš dostatek času srovnat si v hlavě, co přesně jsi zjistila a co mu chceš říct.
- Je to vůbec poprvé, co ses potkala s cizím upírem, který nepatří do rodiny a napůl doufáš, žeš to vyřešila správně.
 - Klára = živá → AUTO S KLÁROU
 - Klára = nevyřešená → AUTO S ÚPÍRKOU

VYZVEDNUTÍ BEZ KLÁRY

- Eva – „Vyzvedni mě u toho aquaparku a cestou ti řeknu, co jsem zjistila.“
- Jan – „Dobře, hned vyrazím.“
- Vzápětí se v telefonu rozhostí ticho.
- Jan se objeví asi za půl hodiny. Mezi tím máš dostatek času srovnat si v hlavě, co přesně jsi zjistila a co mu chceš říct.
- Je to vůbec poprvé, co ses potkala s cizím upírem, který nepatří do rodiny a napůl doufáš, žeš to vyřešila správně. → SAMA V AUTĚ

AUTO S KLÁROU

- Když Jan vystoupí z auta, první, co ho zaujme, je podle očekávání Klára.
 - Zranění = 1 → ZRANĚNÁ KLÁRA
 - Zranění = 0 → NEZRANĚNÁ KLÁRA

ZRANĚNÁ KLÁRA

- Přejede ji pohledem od hlavy až k patě a na okamžik se zastaví u jejího popraskaného obličeje. Vrhne na tebe tázavý pohled.
- Zavrtíš hlavou na znamení, že tohle tvoje práce není.
 - Dveře = 1 → VYRAŽENÉ DVEŘE
 - Dveře = 0 → NEVYRAŽENÉ DVEŘE

NEZRANĚNÁ KLÁRA

- Přejede ji pohledem od hlavy až k patě. Netušíš, co se mu honí hlavou, ale nijak ji zatím nekomentuje.
 - Dveře = 1 → VYRAŽENÉ DVEŘE
 - Dveře = 0 → NEVYRAŽENÉ DVEŘE

VYRAŽENÉ DVEŘE

- Následně se mu ale pohled zatoulá směrem ke vchodu do aquaparku. Pouliční lampa, která stojí na chodníku před ním, bohužel částečně osvětluje spoušť, která zbyla po tvém násilném vniknutí do budovy.
- Jan – „Řekni mi, že jsi k tomu měla dobrý důvod.“
- Výraz v Janově obličeji je nečitelný. Hlas má tichý a bez emocí. Je ti jasné, že tohle se ti rozhodně nepovedlo a argument, že jsi tudy potřebovala vejít, není validní.
- Zvolíš tedy taktiku mlčení, která je odpovědí sama o sobě.
- Jan – „Ještě něco, o čem bych měl vědět?“
- Ledový tón, se kterým otázku pronáší, by dokázal zmrazit peklo.

- Eva – „V autě?“
- Jan – „Dobře, nasedněte.“ **Vztah -1 a Pozadí – Auto**
- Nehádaš se a naznačíš i Kláře, aby s tebou nasedla do zadní části vozu. Ta jen lehce kývne a vpluje na sedačku co nejdál od Jana.
- Nedivíš se jí, taky by ses před ním nejradyji schovala. V lepším případě tě čeká kázání, v tom horším... kdo ví?
- V autě to ale ke tvému překvapení už dál nekomentuje a místo toho se rovnou rozjede směrem do centra.
- Jan – „Takže, je ještě něco, o čem bych měl vědět?“ → **AUTO S KLÁROU 2**

NEVYRAŽENÉ DVEŘE

- Jan – „Takže vyrazíme?“
- Eva – „Můžeme.“
- Otevřeš zadní dveře do vozu a pobídneš Kláru, aby nastoupila. Jakmile je uvnitř, také nastoupíš. Sedneš si dozadu vedle ní. **Pozadí – Auto**
- Jan na víc nečeká a rovnou se rozjede směrem do centra.
- Jan – „Tak povídej.“ → **AUTO S KLÁROU 2**

AUTO S KLÁROU 2

- Na chvíli se odmlčíš, jak přemýšlíš odkud začít.
- Eva – „Dorazila jsem podle plánu a dostala se dovnitř. První problém byl pochůzkář, kterého tam policajti nechali, aby hlídal místo činu.“
 - **Policista = živý** → **ŽIVÝ**
 - **Policista = omráčený** → **OMRÁČENÝ**
 - **Policista = ovlivněný** → **OVLIVNĚNÝ**
 - **Policista = mrtvý** → **MRTVÝ**

ŽIVÝ

- Eva – „Naštěstí se mi podařilo se mu vyhnout, takže s ním by žádný problém být neměl.“

- Jan spokojeně přikývne a ty si to přeložíš jako: „Dobrá práce, Evo.“ **Vztah +1** -> **AUTO S KLÁROU 3**
-

OVLIVNĚNÝ

- **Eva** – „Povedlo se mi ho přesvědčit, že jsem detektivka, která má ten případ na starost a celkem ochotně mi šel z cesty. Myslím, že přivítal, že se může chvíli flákat.“
 - **Jan** – „Jméno jsi použila falešné?“
 - **Eva** – „Samozřejmě.“
 - **Eva** – *Nejsem přece blbá.*
 - Jan spokojeně přikývne a ty si to přeložíš jako: „Dobrá práce, Evo.“ **Vztah +1** -> **AUTO S KLÁROU 3**
-

OMRÁČENÝ

- **Eva** – „Bohužel se mi nepodařilo s ním domluvit, ani se mu vyhnout, takže jsem ho musela zpacifikovat.“
 - **Jan** – „Zabilas ho?“
 - Klára vedle tebe neovládne tiché vyjeknutí a vyděšeně se od tebe odtáhne co nejdál.
 - **Eva** – „Ne, jen jsem se z něj trochu napila, aby omdlel, ale měl by být v pořádku. Zamkla jsem ho v kabině v šatně. Pamatovat si mě nebude a s trochou štěstí to ani nikomu nenahlásí, protože se bude cítit blbě, že usnul ve službě.“
 - Na Kláře je vidět, že se jí viditelně ulevilo. Na druhou stranu je dál přitisknutá ke dvířkům auta.
 - **Jan** – „Chápu. Není to optimální, ale myslím, že to bude v pořádku.“ -> **AUTO S KLÁROU 3**
-

MRTVÝ

- **Eva** – „Bohužel se mi nepodařilo s ním domluvit, ani se mu vyhnout, takže jsem ho musela zpacifikovat.“
- **Jan** – „Zabilas ho?“
- Klára vedle tebe neovládne tiché vyjeknutí a vyděšeně se od tebe odtáhne co nejdál.

- Místo odpovědi jen mlčky přikývneš, plně si vědoma Janova pohledu ve zpětném zrcátku a stejně tak Klářiných strachem rozšířených očí.
- **Jan** – „A tělo?“
- **Eva** – „Nechala jsem ho zamčeného v kabině v šatně. Úplně jsem na něj zapomněla.“
- Jan semkne rty do tenké čárky a tobě je jasné, že jsi to pokazila. Následně zvedne dlaň na znamení, abys mlčela, a přes handsfree vytočí Kryštofa. **Vztah -1**
- Klára se mezitím snaží tvářit, že v autě není. Dokonce zkusila i kliku, ale Jan dveře zamknul. Dokud jí neotevře, ven se nedostane.
- **Kryštof** – „Čus brácha, co potřebuješ?“
- **Jan** – „Potřebuju, abys okamžitě dojel na Barrandov do místního aquaparku a postaral se o tělo strážníka, které je zamčené v kabině v šatnách.“
- Z reproduktorů auta se ozve Kryštofův povzdech.
- **Kryštof** – „A je to nutný takhle nad ránem?“
- **Jan** – „Kdyby to nebylo nutný, tak to po tobě nechci. Bohužel už se tam nestíhám otočit a ty na rozdíl ode mě nemusíš řešit, kde tě zastihne ráno.“
- **Kryštof** – „Tak fajn, ale mám to u tebe.“
- **Jan** – „Děkuju.“
- Následně Jan zavěsí a pohledem skrz zpětné zrcátko tě vybídne, abys pokračovala. → **AUTO S KLÁROU 3**

AUTO S KLÁROU 3

- **Eva** – „No a pak jsem tam objevila ji.“
- Pokyneš směrem ke Kláře.
 - **Celý příběh = 0** → **BEZ PŘÍBĚHU**
 - **Celý příběh = 1** → **KLÁŘIN PŘÍBĚH**

BEZ PŘÍBĚHU

- **Eva** – „Z toho, co se se mi povedlo zjistit, se jmenuje Klára. Dovnitř se dostala, když utíkala před někým, kdo jí způsobil ta zranění.“
- Při zmínce o neznámém útočnickovi se Klára otřese, jako by jí projel mráz.
- **Eva** – „Nepovedlo se mi z ní ale dostat, kdo to byl. Úplně se uzavřela.“

- Na chvilku se odmlčíš a sleduješ ji, jak se objímá rukama a snaží se zastavit lehké chvění.
- **Eva** – „Myslím, že není upírkou moc dlouho. Možná jí to udělal ten, kdo ji proměnil a ona před ním utekla sem.“
- **Jan** – „Možná, anebo to celé jen hraje.“
- Všimneš si Janova zkoumavého pohledu ve zpětném zrcátku. Jak mluví, studuje Kláru.
- **Jan** – „Víc jsi toho od ní nezjistila?“
- **Eva** – „Bohužel ne.“
- **Jan** – „Dobrá, uvidím, jestli zvládnu zjistit něco víc.“
- Přikývneš a snažíš nezamýšlet nad tím, jaké metody by k tomu mohl použít. → **AUTO S KLÁROU 4**

KLÁŘIN PŘÍBĚH

- **Eva** – „Jmenuje se Klára a do toho aquaparku utekla před nějakým mužem, který jí řekl, že je monstrem a chtěl jí prý nějak vyléčit. Místo toho na ni ale vytáhl nůž.“
- **Eva** – „Upírkou se stala nejvš před pár dny, kdy ji někdo přepadl a proměnil. Možná to byl ten samý muž, ale proč by jí pak tvrdil, že ji chce vyléčit?“
 - **Zranění = 0** → **NELŽE?**
 - **Zranění = 1** → **VINÍK**

NELŽE?

- **Jan** – „A jsi si jistá, že si to nevymyslela?“
- **Eva** – „Pochybuju. Byla z něj opravdu vyděšená a ty jizvy byly děsivé.“
- **Jan** – „Jizvy?“
- Jan zalétne přes zpětné zrcátko pohledem ke Kláře a nechápavě sraští obočí.
- **Eva** – „Byla v obličeji fakt ošklivě pocuchaná. Dala jsem jí napít krve, aby se to zahojilo a ona mi uvěřila, že jí nechci ublížit.“
- **Jan** – „Dobré uvažování.“
 - **Okultista = 1** → **VINÍK 2**
 - **Okultista = 0** → **KLÁŘIN PŘÍBĚH 2**

VINÍK

- **Okultista = 1** → VINÍK 2
 - **Okultista = 0** → KLÁŘIN PŘÍBĚH 2
-

VINÍK 2

- **Eva** – „Z toho co mi popsala, si myslím, že ten muž s nožem mohl být ten okultista, kterého jsi zmiňoval.“
 - Jan jen pokrčí rameny, ale vidíš na něm, že nad tím přemýšlí. → KLÁŘIN PŘÍBĚH 2
-

KLÁŘIN PŘÍBĚH 2

- **Eva** – „Každopádně se teda bočním vchodem, který byl otevřený dostala dovnitř a tam potkala tu uklízečku. Tvrdí, že to byla nehoda a ve skutečnosti jí ublížit nechtěla.“
 - Tentokrát pokrčíš rameny ty. Ne že by na tom záleželo. Stejně je po smrti.
 - **Jan** – „Takže buďto si vymýšlí, anebo tu opravdu máme nějakého dalšího upíra, a k tomu ještě okultistu, který o nás ví.“
 - Shrne to a povzdechne si.
 - **Eva** – „Asi tak.“
 - **Jan** – „Máš k tomu co dodat?“
 - Obrátí se s otázkou poprvé na Kláru, ale ta zarytě mlčí.
 - **Jan** – „Skvělé.“ → AUTO S KLÁROU 4
-

AUTO S KLÁROU 4

- **Jan** – „A co ta uklízečka. Postarala ses o tu její krev?“
 - **Důkaz = 1** → SPLNĚNO
 - **Důkaz = 0 a Vypitá = 1** → JÁ JI VYPILA
 - **Důkaz = 0 a Vypitá = 0** → KLÁRA JI VYPILA
-

SPLNĚNO

- Eva – „Ano, skončila v trubkách pod bazénem, přesně podle tvých instrukcí.“
- Jan – „Výborně.“ **Vztah +1**
- Z jeho lehkého pousmání je ti jasné, že jsi získala aspoň nějaké plusové body. → **AUTO S KLÁROU 5**

JÁ JI VYPILA

- Eva – *Musel si vzpomenout.*
 - Říct pravdu, žes ji vypila. → **ŘÍCT PRAVDU**
 - Vymyslet si nějakou nehodu. → **VYMYSLET SI NEHODU**

ŘÍCT PRAVDU

- Eva – „Fakt jsem ji potřebovala, tak jsem ji vypila.“
- Jan se na tebe úkosem podívá.
- Jan – „Myslím, že jsem ti dal jasně najevo, co s ní máš udělat. Jestli jsi potřebovala krev, mohla sis cestou někoho sehnat.“
- Eva – „Ale já jsem...“
- Jan – „Žádný ale!“
- Přerušuje tě a frustrovaně uhodí rukama do volantu.
- Jan – „Měla jsi jeden konkrétní úkol. Nalít krev do kanálu a ani to jsi nedokázala.“ **Vztah -1**
- Pár minut se neodvážíš promluvit, než se slova opět ujme Jan. Tentokrát mluví mnohem rezignovanějším hlasem.
- Jan – „Teď už s tím stejně nic neuděláme.“ → **AUTO S KLÁROU 5**

VYMYSLET SI NEHODU

- Eva – „Totiž to bylo tak, že...“
- Jan – „Pravdu, Evo.“

- Pohled, který ti věnuje přes zpětné zrcátko, ti už zase vidí až do žaludku. Ne poprvé se ptáš, jestli speciální schopnost tvého bratra není poznat pravdu, nebo čist myšlenky.
- Každopádně nemáš na výběr, takže ti nezbyvá než odpovědět po pravdě. → [ŘÍCT PRAVDU](#)

KLÁRA JI VYPILA

- **Eva** – „Dala jsem ji Kláře, aby se zahojila.“
- Skrz zpětné zrcátko vidíš, jak po tobě Jan střelil pohledem.
- **Eva** – „Potřebovala jsem získat její důvěru a tohle mi přišlo jako nejlepší nápad, vzhledem k mým omezeným možnostem.“
- **Jan** – „Opravdu?“
- **Klára** – „Opravdu, byla moc hodná.“
- Klára poprvé promluví tichým hláskem a Jan povytáhne obočí.
- **Jan** – „No, je to mrzuté, ale co se dá dělat. Tak snad v tom ti technici nebudou moc vrtat. Trocha krve tam přece jen byla.“ → [AUTO S KLÁROU 5](#)

AUTO S KLÁROU 5

- Na to se v autě rozhostí napjaté ticho. Ty už jsi řekla všechno, Klára k tomu nijak přispět očividně nechce a Jan zpracovává nové informace.
- Nervózně vyhlédneš z okénka a sleduješ ubíhající domy. Už jste sjeli ze sídliště dolů a přešli Vltavu.
- Uvědomíš si, že nejedete zpátky k Janovi do kanceláře a brzy pochopíš, že tě veze domů.
- Zastavíte před tvým obytným domem, kde máš v přízemí a části sklepa svůj byt.
- **Jan** – „Běž si odpočinout a počítej, že ti zítra zavolám, co dál.“
- **Eva** – „Dobře.“
- Už chceš vystoupit z auta, když se ozve Klára.
- **Klára** – „A co já?“
- **Jan** – „Tebe vezmu na nějaké bezpečné místo.“
- Nedokážeš říct, jestli to myslí upřímně, nebo ne.
- I Klára si zjevně není jistá.
- **Klára** – „A nemohla bych se raději zůstat s Evou?“

- Jan – „Eva musí přes den spát, ale večer se zase uvidíte.“
- Klára – „Tak dobře.“
- Souhlasí nakonec opatrně, když se na ni Jan povzbudivě usměje.
- Jan – „A ty už běž.“
- Rychle se vypakuješ z auta a Jan na nic dalšího nečeká. Zařadí a odjíždí s Klárou dál do města.
- Chvilku za nimi hledíš, ale pak se vydáš domů. Do hodiny bude svítat, takže je nejvyšší čas se schovat na nějaké bezpečné místo. Třeba do svého sklepa. → EPILOG

AUTO S UPÍRKOU

- Když Jan vystoupí z auta, první, co ho zaujme, je podle očekávání upírka.
- Přejede ji pohledem od hlavy až k patě a na okamžik se zastaví u jejího popraskaného obličeje. Vrhne na tebe tázavý pohled.
- Zavrtíš hlavou na znamení, že tohle tvoje práce není.
 - Dveře = 1 → VYRAŽENÉ DVEŘE 2
 - Dveře = 0 → NEVYRAŽENÉ DVEŘE 2

VYRAŽENÉ DVEŘE 2

- Následně se mu ale pohled zatoulá směrem ke vchodu do aquaparku. Pouliční lampa, která stojí na chodníku před ním, bohužel částečně osvětluje spoušť, která zbyla po tvém násilném vniknutí do budovy.
- Jan – „Řekni mi, že jsi k tomu měla dobrý důvod.“
- Výraz v Janově obličeji je nečitelný. Hlas má tichý a bez emocí. Je ti jasné, že tohle se ti rozhodně nepovedlo a argument, žeš tudy potřebovala vejít, není validní.
- Zvolíš tedy taktiku mlčení, která je odpovědí sama o sobě.
- Jan – „Ještě něco, o čem bych měl vědět?“
- Ledový tón, se kterým otázku pronáší, by dokázal zmrazit peklo.
- Eva – „V autě?“
- Jan – „Dobře, nasedněte.“ **Vztah -1 a Pozadí – Auto**
- Nehádáš se a i s holčinou nastoupíš dozadu do zadní části auta. Ta se stále nijak nebrání, ani neprojevuje.

- Očekáváš kázání, ale ke tvému překvapení už Jan vyražené dveře dál nekomentuje a místo toho se rovnou rozjede směrem do centra
- Jan – „Takže, je ještě něco, o čem bych měl vědět?“ → **AUTO S UPÍRKOU 2**

NEVYRAŽENÉ DVEŘE 2

- Jan – „Takže vyrazíme?“
- Eva – „Můžeme.“
- Otevřeš zadní dveře do vozu a nastoupíš i s holčínou. Ta se stále nijak nebrání, ani neprojevuje. **Pozadí – Auto**
- Jan na víc nečeká a rovnou se rozjede směrem do centra.
- Jan – „Tak povídej.“ → **AUTO S UPÍRKOU 2**

AUTO S UPÍRKOU 2

- Na chvíli se odmlčíš, jak přemýšlíš odkud začít.
- Eva – „Dorazila jsem podle plánu a dostala se dovnitř. První problém byl pochůzkář, kterého tam policajti nechali, aby hlídal místo činu.“
 - **Policista = živý** → **ŽIVÝ 2**
 - **Policista = omráčený** → **OMRÁČENÝ 2**
 - **Policista = ovlivněný** → **OVLIVNĚNÝ 2**
 - **Policista = mrtvý** → **MRTVÝ 2**

ŽIVÝ 2

- Eva – „Naštěstí se mi podařilo se mu vyhnout, takže s ním by žádný problém být neměl.“
- Jan spokojeně přikývne a ty si to přeložíš jako: „Dobrá práce, Evo.“ **Vztah +1** → **AUTO S UPÍRKOU 3**

OVLIVNĚNÝ 2

- Eva – „Povedlo se mi ho přesvědčit, že jsem detektivka, která má ten případ na starost a celkem ochotně mi šel z cesty. Myslím, že přivítal, že se může chvíli flákat.“

- Jan – „Jméno jsi použila falešné?“
- Eva – „Samozřejmě.“
- Eva – *Nejsem přece blbá.*
- Jan spokojeně přikývne a ty si to přeložíš jako: „Dobrá práce, Evo.“ **Vztah +1** → **AUTO S UPÍRKOU 3**

OMRÁČENÝ 2

- Eva – „Bohužel se mi nepodařilo s ním domluvit, ani se mu vyhnout, takže jsem ho musela zpacifikovat.“
- Jan – „Zabilas ho?“
- Upírka vedle tebe neovládne tiché vyjeknutí a vyděšeně se od tebe odtáhne co nejdál.
- Eva – „Ne, jen jsem se z něj trochu napila, aby omdlel, ale měl by být v pořádku. Zamkla jsem ho v kabince v šatně. Pamatovat si mě nebude a s trochou štěstí to ani nikomu nenahlásí, protože se bude cítit blbě, že usnul ve službě.“
- Jan – „Chápu. Není to optimální, ale myslím, že to bude v pořádku.“ → **AUTO S UPÍRKOU 3**

MRTVÝ 2

- Eva – „Bohužel se mi nepodařilo s ním domluvit, ani se mu vyhnout, takže jsem ho musela zpacifikovat.“
- Jan – „Zabilas ho?“
- Upírka vedle tebe neovládne tiché vyjeknutí a vyděšeně se od tebe odtáhne co nejdál.
- Místo odpovědi jen mlčky přikývneš, plně si vědoma Janova pohledu ve zpětném zrcátku a stejně tak dívčiny strachem rozšířených očí.
- Jan – „A tělo?“
- Eva – „Nechala jsem ho zamčeného v kabince v šatně. Úplně jsem na něj zapoměla.“
- Jan semkne rty do tenké čárky a tobě je jasné, že jsi to pokazila. Následně zvedne dlaň na znamení, abys mlčela, a přes handsfree vytočí Kryštofa. **Vztah -1**
- Kryštof – „Čus brácha, co potřebuješ?“
- Jan – „Potřebuju, abys okamžitě dojel na Barrandov do místního aquaparku a postaral se o tělo strážníka, které je zamčené v kabince v šatnách.“

- Z reproduktorů auta se ozve Kryštofův povzdech.
- **Kryštof** – „A je to nutný takhle nad ránem?“
- **Jan** – „Kdyby to nebylo nutný, tak to po tobě nechci. Bohužel už se tam nestíhám otočit a ty na rozdíl ode mě nemusíš řešit, kde tě zastihne ráno.“
- **Kryštof** – „Tak fajn, ale mám to u tebe.“
- **Jan** – „Děkuju.“
- Následně Jan zavěsí a pohledem skrz zpětné zrcátko tě vybidne, abys pokračovala. → **AUTO S UPÍRKOU 3**

AUTO S UPÍRKOU 3

- **Eva** – „No a pak jsem tam objevila ji.“
- Pokyneš směrem k upírce.
- **Eva** – „Je asi v nějakém šoku, takže se mi z ní nepodařilo nic dostat. Možná to souvisí s tím, co jí stalo.“
- Gestem ruky obsáhneš její znetvořený obličej.
- Jan si ji ve zpětném zrcátku ještě jednou prohlédne a kývne.
- **Jan** – „Vypadá tak. Zkusím si s ní promluvit, třeba se mi povede něco zjistit.“
- **Eva** – *Tak to přeju hodně štěstí.*
- **Jan** – „A co ta uklízečka. Postarala ses o její krev?“
 - **Důkaz = 1** → **SPLNĚNO 2**
 - **Důkaz = 0 a Vypitá = 1** → **JÁ JI VYPILA 2**

SPLNĚNO 2

- **Eva** – „Ano, skončila v trubkách pod bazénem, přesně podle tvých instrukcí.“
- **Jan** – „Výborně.“ **Vztah +1**
- Z jeho lehkého pousmání je ti jasné, že jsi získala aspoň nějaké plusové body. → **AUTO S UPÍRKOU 4**

JÁ JI VYPILA 2

- **Eva** – *Musel si vzpomenout.*
 - Říct pravdu, žes ji vypila. → ŘÍCT PRAVDU 2
 - Vymyslet si nějakou nehodu. → VYMYSLET SI NEHODU 2
-

ŘÍCT PRAVDU 2

- **Eva** – „Fakt jsem ji potřebovala, tak jsem ji vypila.“
 - Jan se na tebe úkosem podívá.
 - **Jan** – „Myslím, že jsem ti dal jasně najevo, co s ní máš udělat. Jestli jsi potřebovala krev, mohla sis cestou někoho sehnat.“
 - **Eva** – „Ale já jsem...“
 - **Jan** – „Žádný ale!“
 - Přeruší tě a frustrovaně uhodí rukama do volantu.
 - **Jan** – „Měla jsi jeden konkrétní úkol. Nalít krev do kanálu a ani to jsi nedokázala.“ **Vztah -1**
 - Pár minut se neodvážíš promluvit, než se slova opět ujme Jan. Tentokrát mluví mnohem rezignovanějším hlasem.
 - **Jan** – „Teď už s tím stejně nic neuděláme.“ → AUTO S UPÍRKOU 4
-

VYMYSLET SI NEHODU 2

- **Eva** – „Totiž to bylo tak, že...“
 - **Jan** – „Pravdu, Evo.“
 - Pohled, který ti věnuje přes zpětné zrcátko, ti už zase vidí až do žaludku. Ne poprvé se ptáš, jestli speciální schopnost tvého bratra není poznat pravdu, nebo číst myšlenky.
 - Každopádně nemáš na výběr, takže ti nezbývá než odpovědět po pravdě. → ŘÍCT PRAVDU 2
-

AUTO S UPÍRKOU 4

- Na to se v autě rozhostí napjaté ticho. Ty už jsi řekla všechno, upírka dál mlčí a jen prázdně civí z okna a Jan zpracovává nové informace.
- Také vyhlédneš z okénka a sleduješ ubíhající domy. Už jste sjeli ze sídliště dolů a přeješli Vltavu.
- Uvědomíš si, že nejedete zpátky k Janovi do kanceláře a brzy pochopíš, že tě veze domů.
- Zastavíte před tvým obytným domem, kde máš v přízemí a části sklepa svůj byt.
- **Jan** – „Běž si odpočinout a počítej, že ti zítra zavolám, co dál.“
- **Eva** – „Dobře.“
- Jen co vystoupíš z auta, Jan zařadí rychlost a odjíždí dál do města.
- Chvilku za autem hledíš, ale pak se vydáš domů. Do hodiny bude svítat, takže je nejvyšší čas se schovat na nějaké bezpečné místo. Třeba do svého sklepa. → **EPILOG**

SAMA V AUTĚ

- Jan tě vyzvedne na parkovišti hned u aquaparku.
- **Jan** – „Můžeme jet?“
 - **Dveře = 1** → **VYRAŽENÉ DVEŘE 3**
 - **Dveře = 0** → **NEVYRAŽENÉ DVEŘE 3**

VYRAŽENÉ DVEŘE 3

- Následně se mu ale pohled zatoulá směrem ke vchodu do aquaparku. Pouliční lampa, která stojí na chodníku před ním, bohužel částečně osvětluje spoušť, která zbyla po tvém násilném vniknutí do budovy.
- **Jan** – „Řekni mi, že jsi k tomu měla dobrý důvod.“
- Výraz v Janově obličeji je nečitelný. Hlas má tichý a bez emocí. Je ti jasné, že tohle se ti rozhodně nepovedlo a argument, že jsi tudy potřebovala vejít, není validní.
- Zvolíš tedy taktiku mlčení, která je odpovědí sama o sobě.
- **Jan** – „Ještě něco, o čem bych měl vědět?“
- Ledový tón, se kterým otázku pronáší, by dokázal zmrazit peklo.
- **Eva** – „V autě?“

- Jan – „Dobře, nasedněte.“ **Vztah -1 a Pozadí – Auto**
 - V autě tě ke tvému překvapení ale nečeká kázání. Místo toho se rovnou rozjede směrem do centra.
 - Jan – „Takže, je ještě něco, o čem bych měl vědět?“ → **SAMA V AUTĚ 2**
-

NEVYRAŽENÉ DVEŘE 3

- Eva – „Můžeme.“
 - Nasedneš ze strany spolujezdce a Jan na víc nečeká. Rovnou zařadí rychlost a se rozjede směrem do centra. **Pozadí – Auto**
 - Jan – „Tak povídej.“ → **SAMA V AUTĚ 2**
-

SAMA V AUTĚ 2

- Na chvilku se odmlčíš, jak přemýšlíš odkud začít.
 - Eva – „Dorazila jsem podle plánu a dostala se dovnitř. První problém byl pochůzkář, kterého tam policajti nechali, aby hlídal místo činu.“
 - **Policista = živý** → **ŽIVÝ 3**
 - **Policista = omráčený** → **OMRÁČENÝ 3**
 - **Policista = ovlivněný** → **OVLIVNĚNÝ 3**
 - **Policista = mrtvý** → **MRTVÝ 3**
-

ŽIVÝ 3

- Eva – „Naštěstí se mi podařilo se mu vyhnout, takže s ním by žádný problém být neměl.“
 - Jan spokojeně přikývne a ty si to přeložíš jako: „Dobrá práce, Evo.“ **Vztah +1** → **SAMA V AUTĚ 3**
-

OVLIVNĚNÝ 3

- Eva – „Povedlo se mi ho přesvědčit, že jsem detektivka, která má ten případ na starost a celkem ochotně mi šel z cesty. Myslím, že přivítal, že se může chvilku flákat.“
- Jan – „Jméno jsi použila falešné?“

- Eva – „Samozřejmě.“
 - Eva – *Nejsem přece blbá.*
 - Jan spokojeně přikývne a ty si to přeložíš jako: „Dobrá práce, Evo.“ **Vztah +1** → **SAMA V AUTĚ 3**
-

OMRÁČENÝ 3

- Eva – „Bohužel se mi nepodařilo s ním domluvit, ani se mu vyhnout, takže jsem ho musela zpacifikovat.“
 - Jan – „Zabilas ho?“
 - Eva – „Ne, jen jsem se z něj trochu napila, aby omdlel, ale měl by být v pořádku. Zamkla jsem ho v kabině v šatně. Pamatovat si mě nebude a s trochou štěstí to ani nikomu nenahlásí, protože se bude cítit blbě, že usnul ve službě.“
 - Jan – „Chápu. Není to optimální, ale myslím, že to bude v pořádku.“ → **SAMA V AUTĚ 3**
-

MRTVÝ 3

- Přiznat pravdu, žes ho vypila. → **JÁ HO ZABILA**
 - Hodit jeho smrt to na upírku. → **UPÍRKA HO ZABILA**
-

JÁ HO ZABILA

- Eva – „Bohužel se mi nepodařilo s ním domluvit, ani se mu vyhnout, takže jsem ho musela zpacifikovat.“
- Jan – „Zabilas ho?“
- Místo odpovědi jen mlčky přikývneš, plně si vědoma Janova upřeného pohledu.
- Jan – „A tělo?“
- Eva – „Nechala jsem ho zamčené v kabině v šatně. Úplně jsem na něj zapomněla.“
- Jan semkne rty do tenké čárky a tobě je jasné, že si to pokazila. Následně zvedne dlaň na znamení, abys mlčela, a přes handsfree vytočí Kryštofa. **Vztah -1**
- Kryštof – „Čus brácha, co potřebuješ?“
- Jan – „Potřebuju, abys okamžitě dojel na Barrandov do místního aquaparku a postaral se o tělo strážníka, které je zamčené v kabině v šatnách.“

- Z reproduktorů auta se ozve Kryštofův povzdech.
- **Kryštof** – „A je to nutný takhle nad ránem?“
- **Jan** – „Kdyby to nebylo nutný, tak to po tobě nechci. Bohužel už se tam nestíhám otočit a ty na rozdíl ode mě nemusíš řešit, kde tě zastihne ráno.“
- **Kryštof** – „Tak fajn, ale mám to u tebe.“
- **Jan** – „Děkuju.“
- Následně Jan zavěsí a pohledem tě vybídne, abys pokračovala. → [SAMA V AUTĚ 4](#)

UPÍRKA HO ZABILA

- **Eva** – „Bohužel už byl po smrti, když jsem dorazila. Stejně jako ta uklízečka byl vypitý.“
- Jan svraští obočí. Vidíš mu na obličejí, jak mu to v hlavě šrotuje. Něco mu na tom nesedí, ale zjevně nedokáže říct, co.
- **Eva** – *Hlavně se držet co nejvíc faktů.*
- **Eva** – „Schovala jsem ho v převlíkačím kabině v šatnách.“
- Tahle informace Jana vytrhne ze zamyšlení.
- **Jan** – „Cože? A tos mi to nemohla říct, než jsme vyjeli?“
- **Eva** – „Promiň, to mi nedošlo.“
- Zatváříš se provinile.
- **Jan** – „Vydrž.“
- Zvedne dlaň na znamení, abys počkala a začne přes handsfree vytáčet Kryštofa.
- **Kryštof** – „Čus brácha, co potřebuješ?“
- **Jan** – „Potřebuju, abys okamžitě dojel na Barrandov do místního aquaparku a postaral se o tělo strážníka, které je zamčené v kabině v šatnách.“
- Z reproduktorů auta se ozve Kryštofův povzdech.
- **Kryštof** – „A je to nutný takhle nad ránem?“
- **Jan** – „Kdyby to nebylo nutný, tak to po tobě nechci. Bohužel už se tam nestíhám otočit a ty na rozdíl ode mě nemusíš řešit, kde tě zastihne ráno.“
- **Kryštof** – „Tak fajn, ale mám to u tebe.“
- **Jan** – „Děkuju.“
- Následně Jan zavěsí a pohledem tě vybídne, abys pokračovala. → [SAMA V AUTĚ 4](#)

SAMA V AUTĚ 4

- Eva – „No a pak jsem tam objevila upírku, která to měla na svědomí.“
 - Celý příběh = 0 a Klára = mrtvá → MRTVÁ UPÍRKA
 - Celý příběh = 1 a Klára = mrtvá → MRTVÁ KLÁRA
 - Celý příběh = 0 a Klára = na útěku → UPÍRKA NA ÚTĚKU
 - Celý příběh = 1 a Klára = na útěku → KLÁRA NA ÚTĚKU
-

MRTVÁ UPÍRKA

- Eva – „Bohužel jsem z ní nic nedostala. Byla v nějakém šoku, docela pomlácená a vůbec se s ní nedalo komunikovat. Jen se třásla a mumlala, jak ji to mrzí.“
 - Popíšeš scénu, které jsi byla svědkem na záchodech včetně toho, jak upírka vypadala.
 - Eva – „Nevím, jestli to hrála, nebo jestli to byla opravdu nehoda, ale každopádně jsem se postarala, aby se to už neopakovalo.“
 - Jan povytáhne tázavě obočí a ty si v odpovědi přejedeš prstem po krku.
 - Jan – „Překvapilas mě. Nečekal bych, že to dotáhneš až úplně do konce. Dobrá práce.“ **Vztah +1**
 - Samolibě se pousměješ.
 - Eva – „V batohu mám těch pár kousků oblečení, které po ní zbyly. Ale nemyslím si, že v nich najdeme něco užitečného.“
 - Jan – „Pro jistotu se na ně podívám. Ale opravdu dobrá práce.“ → SAMA V AUTĚ 5
-

MRTVÁ KLÁRA

- Eva – „Jmenovala se Klára a do toho aquaparku utekla před nějakým mužem, který jí řekl, že je monstrem a chtěl jí prý nějak vyléčit. Místo toho na ni ale vytáhl nůž.“
- Eva – „Upírkou se stala nejvýš před pár dny, kdy ji někdo přepadl a proměnil. Možná to byl ten samý muž, ale proč by jí pak tvrdil, že ji chce vyléčit?“
- Popíšeš mu, jak Klára vypadala, včetně vyděšeného výrazu.
- Jan – „Proč by jí to dělal?“
- Eva – „Netuším, ale v obličeji byla fakt ošklivě pocuchaná. Dala jsem jí napít krve, aby se to zahojilo a ona mi uvěřila, že jí nechci ublížit.“

- Jan – „Dobré uvažování.“
 - Okultista = 1 → ÚTOČNÍK JE OKULTISTA
 - Okultista = 0 → MRTVÁ KLÁRA 2
-

ÚTOČNÍK JE OKULTISTA

- Eva – „Z toho co mi popsala, si myslím, že ten muž s nožem mohl být ten okultista, kterého jsi zmiňoval.“
 - Jan pokrčí rameny, ale vidíš na něm, že nad tím přemýšlí. → MRTVÁ KLÁRA 2
-

MRTVÁ KLÁRA 2

- Eva – „Každopádně se teda bočním vchodem, který byl otevřený, dostala dovnitř a tam potkala tu uklízečku. Tvrdila, že to byla nehoda a ve skutečnosti jí ublížit nechtěla.“
 - Tentokrát pokrčíš rameny ty. Ne že by na tom záleželo. Stejně je po smrti.
 - Jan – „Takže buď to si vymyslela, anebo tu opravdu máme, nějakého dalšího upíra a k tomu ještě okultistu, který o nás ví.“
 - Shrne to a povzdechne si.
 - Eva – „Asi tak.“
 - Jan – „A kde je ta upírka teď?“
 - Eva – „I když to možná nebyla její chyba, tak mi bylo jasné, co ji čeká. Tak jsem se o to postarala rovnou. V batohu mám těch pár kousků oblečení, které po ní zbyly.“
 - Jan – „Po tom, co sis získala její důvěru?“
 - Přikývneš.
 - Jan – „Překvapilas mě. Nečekal bych, že to dotáhneš až úplně do konce. Opravdu dobrá práce.“ Vztah +1 → SAMA V AUTĚ 5
-

UPÍRKA NA ÚTĚKU

- Eva – „Bohužel jsem z ní nic nedostala. Byla v nějakém šoku, docela pomlácená a vůbec se s ní nedalo komunikovat. Jen se třásla a mumlala, jak ji to mrzí.“
- Popíšeš scénu, které jsi byla svědkem na záchodech včetně toho, jak upírka vypadala a jaká měla zranění. Následně sklopíš oči k zemi a zatváříš se kajícně.

- **Eva** – *Hlavně se mu teď nedívat do očí.*
- **Eva** – „Vypadalo to fakt věrohodně, takže jsem ji na chvíli spustila z očí, abych se po tom bazénu ještě porozhlídla a ona mi mezitím utekla.“
- Jan si rezignovaně povzdechne.
- **Jan** – „Takže se mi teď po Praze prohání nějaká malá vychcaná upírka. Vážně, Evo? Čekal bych, že budeš ve svém věku rozumnější a uvědomíš si, že zrovna mezi námi se nemůžeš orientovat podle prvního dojmu.“
- Vnitřně si oddechneš, že ti uvěřil.
- **Jan** – „Budeme ji muset s Kryštofem zkusit najít a bůh ví, kolik to zabere času. Opravdu si mi neudělala radost.“ **Vztah -1 -> SAMA V AUTĚ 5**

KLÁRA NA ÚTĚKU

- **Eva** – „Jmenovala se Klára a do toho aquaparku utekla před nějakým mužem, který jí řekl, že je monstrem a chtěl jí prý nějak vyléčit. Místo toho na ni ale vytáhl nůž.“
- **Eva** – „Upírkou se stala nejvýš před pár dny, kdy ji někdo přepadl a proměnil. Možná to byl ten samý muž, ale proč by jí pak tvrdil, že ji chce vyléčit?“
- Popíšeš mu, jak Klára vypadala, včetně vyděšeného výrazu.
- **Jan** – „Proč by jí to dělal?“
 - **Zranění = 0 -> POCUCHANÁ**
 - **Zranění = 1 -> POCUCHANÁ 2**

POCUCHANÁ

- **Eva** – „Netuším, ale v obličejí byla fakt ošklivě pocuchaná. Dala jsem jí napít krve, aby se to zahojilo a ona mi uvěřila, že jí nechci ublížit.“ -> **KLÁRA NA ÚTĚKU 2**

POCUCHANÁ 2

- **Eva** – „Netuším, ale v obličejí byla fakt ošklivě pocuchaná. Musela jsem ji ovlivnit, aby mi uvěřila, že jí nechci ublížit.“ -> **KLÁRA NA ÚTĚKU 2**
-

KLÁRA NA ÚTĚKU 2

- Jan – Dobré uvažování.
 - Okultista = 1 → ÚTOČNÍK JE OKULTISTA 2
 - Okultista = 0 → KLÁRA NA ÚTĚKU 3
-

ÚTOČNÍK JE OKULTISTA 2

- Eva – „Z toho co mi popsala, si myslím, že ten muž s nožem mohl být ten okultista, kterého jsi zmiňoval.“
 - Jan pokrčí rameny, ale vidíš na něm, že nad tím přemýšlí. → KLÁRA NA ÚTĚKU 3
-

KLÁRA NA ÚTĚKU 3

- Eva – „Každopádně se teda bočním vchodem, který byl otevřený, dostala dovnitř a tam potkala tu uklízečku. Tvrdí, že to byla nehoda a ve skutečnosti jí ublížit nechtěla.“
- Tentokrát pokrčíš rameny ty. Ne že by na tom záleželo. Stejně je po smrti.
- Jan – „Takže buďto si to vymyslela, anebo tu opravdu máme, nějakého dalšího upíra a k tomu ještě okultistu, který o nás ví.“
- Shrne to a povzdechne si.
- Eva – „Asi tak.“
- Jan – „A kde je ta upírka teď?“
- Sklopíš oči k zemi a zatváříš se provinile.
- Eva – *Hlavně se mu teď nedívat do očí.*
- Eva – „Když jsme se tak bavily a ona se mi otevřela, tak jsem myslela, že jí můžu věřit. Poprosila jsem jí proto, aby tam na mě počkala, že ji zavedu do bezpečí.“
- Na chvílku se odmlčíš a potlačíš nutkání podívat se na Jana.
- Eva – „Takže jsem ji na chvílku spustila z očí, abych se po tom bazénu ještě porozhlídla a ona mi mezitím utekla.“
- Jan si rezignovaně povzdechne.
- Jan – „Takže se mi teď po Praze prohání nějaká malá vychcaná upírka. Vážně, Evo? Čekal bych, že budeš ve svém věku rozumnější a uvědomíš si, že zrovna mezi námi se nemůžeš orientovat podle prvního dojmu.“

- Vnitřně si oddechneš, že ti uvěřil.
- Jan – „Budeme ji muset s Kryštofem zkusit najít a bůh ví, kolik to zabere času. Opravdu si mi neudělala radost.“ **Vztah -1** → **SAMA V AUTĚ 5**

SAMA V AUTĚ 5

- Jan – „A co ta uklízečka. Postarala ses o její krev?“
 - **Důkaz = 1** → **SPLNĚNO 3**
 - **Důkaz = 0 a Vypitá = 1** → **JÁ JI VYPILA 3**
 - **Důkaz = 0 a Vypitá = 0** → **KLÁRA JI VYPILA 2**

SPLNĚNO 3

- Eva – „Ano, skončila v trubkách pod bazénem, přesně podle tvých instrukcí.“
- Jan – „Výborně.“ **Vztah +1**
- Z jeho lehkého pousmání je ti jasné, že jsi získala aspoň nějaké plusové body. → **SAMA V AUTĚ 6**

JÁ JI VYPILA 3

- Eva – *Musel si vzpomenout.*
 - Říct pravdu, žes ji vypila. → **ŘÍCT PRAVDU 3**
 - Vymyslet si nějakou nehodu. → **VYMYSLIT SI NEHODU 3**

ŘÍCT PRAVDU 3

- Eva – „Fakt jsem ji potřebovala, tak jsem ji vypila.“
- Jan se na tebe úkosem podívá.
- Jan – „Myslím, že jsem ti dal jasně najevo, co s ní máš udělat. Jestli jsi potřebovala krev, mohla sis cestou někoho sehnat.“
- Eva – „Ale já jsem...“
- Jan – „Žádný ale!“

- Přeruší tě a frustrovaně uhodí rukama do volantu.
- **Jan** – „Měla jsi jeden konkrétní úkol. Nalít krev do kanálu a ani to jsi nedokázala.“ **Vztah -1**
- Pár minut se neodvážíš promluvit, než se slova opět ujme Jan. Tentokrát mluví mnohem rezignovanějším hlasem.
- **Jan** – „Teď už s tím stejně nic neuděláme.“ → **SAMA V AUTĚ 6**

VYMYSL ET SI NEHODU 3

- **Eva** – „Totiž to bylo tak, že...“
- **Jan** – „Pravdu, Evo.“
- Pohled, který ti věnuje přes zpětné zrcátko, ti už zase vidí až do žaludku. Ne poprvé se ptáš, jestli speciální schopnost tvého bratra není poznat pravdu, nebo číst myšlenky.
- Každopádně nemáš na výběr, takže ti nezbývá než odpovědět po pravdě. → **ŘÍCT PRAVDU 3**

KLÁRA JI VYPILA 2

- **Eva** – „Dala jsem ji Kláře, aby se zahojila. Potřebovala jsem získat její důvěru a tohle mi přišlo jako nejlepší nápad, vzhledem k mým omezeným možnostem.“
- **Jan** – „Opravdu?“
- Mlčky přikývneš a Jan tě chvíli propaluje pohledem. Nakonec ale přikývne.
- **Jan** – „No, je to mrzuté, ale co se dá dělat. Tak snad v tom ti technici nebudou moc vrtat. Trocha krve tam přece jen byla.“ → **SAMA V AUTĚ 6**

SAMA V AUTĚ 6

- Na to se v autě rozhostí ticho, jak Jan zpracovává všechny nové informace.
- Nervózně vyhlédneš z okénka a sleduješ ubíhající domy. Už jste sjeli ze sídliště dolů a přejeli Vltavu.
- Uvědomíš si, že nejedete zpátky k Janovi do kanceláře a brzy pochopíš, že tě veze domů.
- Zastavíte před tvým obytným domem, kde máš v přízemí a části sklepa svůj byt.

- Jan – „Běž si odpočinout a počítej, že ti zítra zavolám, co dál.“
- Eva – „Dobře.“
- Vystoupíš a sleduješ, jak Jan okamžitě zařadí rychlost a zmizí na konci ulici za prvním rohem.
- Chvilku za ním hledíš, ale pak se vydáš domů. Do hodiny bude svítat, takže je nejvyšší čas se schovat na nějaké bezpečné místo. Třeba do svého sklepa. → [EPILOG](#)

Epilog

Pozadí – Byt Evy; Postavy – Eva, Jan, Okultista

- Jan se druhý den ozve, jak slíbil. Zavolá asi hodinu po západu slunce, takže máš dost času se opláchnout, zkulturnit a hodit včerejší oblečení, které načichlo chlórem, do prádla.
- **Jan** – „Ahoj, Evo. Mohla by ses za mnou zastavit do kanceláře?“
- **Eva** – „Dobře, a jak moc to spěchá?“
- **Jan** – „Nijak zvlášť, ale dnes. Budu tu celou noc. Mám tady docela dost papírování spojeného s tím včerejškem.“
- **Eva** – „Dobře, tak já do hodiny dorazím.“
- **Jan** – „Budu tě očekávat.“
- S tím se rozloučíte a zavěsíte.
- Odložíš mobil na stůl a vydáš se do skříně pro čisté oblečení. Chvilku přemýšlíš, co si vzít na sebe, ale nakonec stejně skončíš u podobného kalhotového kostýmu, který jsi na sobě měla včera. Jan si na formální oblečení potrpí a do tepláků se můžeš převléknout, až se vrátíš domů.
- Než vyrazíš, uděláš ještě rychlou zastávku v koupelně a naneseš si lehký make-up, abys dodala své tváři zdání života. Trocha růže a pudr dělají zázraky.
- A pak už na nic nečekáš a zamíříš k Janovi do kanceláře. **Pozadí – Centrum města**
- Protože slunce zapadá ještě poměrně brzy, ulice v centru jsou stále plné turistů. Obratně se mezi nimi proplétáš a nikdo ti nevěnuje zvýšenou pozornost. Ve svém kostýmku působíš jako jedna z mnoha kancelářských krys vracejících se domů z práce.
- Dojedeš tramvají až na Malostranskou a bez otálení vyběhneš do schodů.
- Nad nimi se na chvilku zarazíš a v rychlosti si připomeneš události včerejší noci. Teprve zpětně si uvědomuješ, že včera to vlastně bylo poprvé, cos potkala upíra, který nepatřil do rodiny.
- **Eva** – *Třeba mi Jan vysvětlí, proč je tu mistr nechce.* **Pozadí – Janova kancelář**
- Zaklepeš a záhy slyšíš Janovo: „Pojď dál.“ Otevřeš a vstoupíš do stejného nepořádku, který tu panoval včera. Pokud mu tu přibyly nové papíry, jsi bez šance to zjistit.
 - **Vztah > 0/Vztah = 0** → JAN JE RÁD
 - **Vztah < 0** → JAN JE NERAD

JAN JE RÁD

- Jan – „Díky, že jsi dorazila.“
- Zvedne hlavu od displeje notebooku a věnuje ti unavený úsměv.
- Jan – „Posad' se.“
- Oplatíš mu úsměv a posadíš se naproti němu.
- Jan – „Prošel jsem si, cos mi řekla, a ještě jednou jsem pro jistotu přečetl pitevní i policejní zprávu.“
 - (Důkaz = 0 a/nebo Dveře = 1 a/nebo Policista = omráčený) a Policista ≠ mrtvý → SKORO
 - Policista = mrtvý → HORŠÍ
 - Pokud neplatí ani jedno z výše uvedených → SKVĚLE

SKORO

- Jan – „Přestože tam z tvé strany byla určitá zaváhání a celé to mohlo být odvedené čistěji, vypadá to, že policie si nadále myslí, že to byla běžná vražda, nebo nehoda.“ → JAN JE RÁD 2

HORŠÍ

- Jan – „Protože zmizel ten pochůzkář, tak do toho teď bude policie hodně šťourat, ale naštěstí to není tak zlé, jak by mohlo. Odvedlo to pozornost od zranění té uklízečky a policie má teď podezření, že ta uklízečka byla do něčeho zapletená.“
- Jan – „Nejlepší bude uhrát to na nějaký organizovaný zločin, který měl v tom aquaparku zašívárnu. Bude to sice náročnější, ale půjde to. Každopádně tohle budu řešit už já.“ → JAN JE RÁD 2

SKVĚLE

- Jan – „Skvělá práce, když ses vyhnula střetu s tím policistou a postarala se o tu důkazní krev. Policie je teď na stopě neznámého násilníka a nijak nezpochybňuje, že ta uklízečka zemřela následkem tupé rány do hlavy.“ → JAN JE RÁD 2

JAN JE RÁD 2

- Jan – „Tím pádem ten samotný incident s vypitím už nemusíme řešit.“
- Eva – „Tak to je super, ne?“
- Jan spokojeně přikývne.
- Jan – „Ano, to je.“
 - Klára = na útěku → UTEKLA
 - Celý příběh = 0 a Klára = mrtvá → BEZ POZADÍ SMRT
 - Celý příběh = 0 a Klára = nevyřešená → VÝSLECH UPÍRKY
 - Celý příběh = 1 a Klára = mrtvá → POZADÍ SMRT
 - Celý příběh = 1 a Klára = živá → VÝSLECH KLÁRY

UTEKLA

- Jan – „Problémem ovšem zůstává ta uprchlá upírka. Pokud je jen trochu chytrá, tak už dávno není v Praze. S Kryštofem se po ní ještě porozhlédneme, ale pochybuju, že ji najdeme.“
- Eva – *A pokud se zařídila podle mých pokynů.*
- Eva – „Mám hledat s vámi?“
- Bratr zavrtí hlavou.
- Jan – „To nebude nutné. Ten bazén se ti vcelku povedl a s lovem upírů nemáš žádné zkušenosti. Takže si můžeš dát pár dní volno, než se objeví nějaká nová krize.“
- Vyhlídka na pár dní volna zní moc dobře. Ne že bys pracovala na klasické směny, ale když nemáš bratra za zadkem, tak je život příjemnější.
 - Celý příběh = 0 → VOLNO
 - Celý příběh = 1 → NEBEZPEČNÝ BARRANDOV

VOLNO

- Nadechuješ se, aby ses mohla zeptat, jestli už můžeš jít. Co kdyby si to volno Jan ještě rozmyslel, nebo se objevila nová krize.

- **Jan** – „Ačkoliv, říkal jsem si, jestli bys mi i dneska nechtěla pomoci. Přece jen toho moc o té upírce nevíme, a proto mě napadlo, že bych se dnes mohl po Barrandově porozhlídnout. A když na to budeme dva, budeme to mít rychleji hotové.“
- Jako první se ti dere na jazyk odmítnutí. Na druhou stranu má Jan pravdu, že kolem toho zůstala spousta nejasností.
- **Jan** – „A pak bych tě mohl vzít do toho tvého oblíbeného klubu. Jako odměnu za dobrou práci.“
- Víc už Jan nemusí dodávat. Na tváři se ti rozlije úsměv a nadšeně přikyvuješ. Tvůj bratr sice umí být pěkně nudný patron, ale když si dá trochu krve s alkoholem, je s ním vždycky zábava.
- **Eva** – „To zní moc dobře.“
- Jan ti úsměv oplatí a zvedne se ze židle.
- **Jan** – „Takže vyrazíme rovnou?“
- V odpovědi se také zvedneš a zamíříš rovnou ke dveřím. Čím dřív budete tu obhlídku mít za sebou, tím víc času vám zbyde na samotný klub. → [JAN SE OBĚTUJE](#)

NEBEZPEČNÝ BARRANDOV

- **Jan** – „Ale vzhledem k tomu, cos od té upírky zjistila, bych byl rád, kdyby ses zdržovala doma.“
- Tvoje nadšení opět pohasne. K čemu je volno, když máš být zavřená doma. To je spíš domácí vězení.
- **Jan** – „Nemůžeme si být jistí, jestli nelhala, ale pokud říkala pravdu, tak máme v Praze mnohem nebezpečnější škodnou, než byla ona.“
- Zachvěješ se při vzpomínce na Klářiny jizvy a hrůzu s jakou mluvila o svém únosci.
- **Jan** – „Můžu se spolehnout, že budeš rozumná a počkáš, než celou věc s Kryštofem a Siobhan prošetřím?“ → [NEBEZPEČNÝ BARRANDOV 2](#)

NEBEZPEČNÝ BARRANDOV 2

- Být nejmladším dítětem je mnohdy na nic. Na druhou stranu víš, že v opravdovém souboji bys neobstála. Pořád máš problém s ovládním svých schopností a jejich použití od tebe vyžaduje dlouhé vteřiny soustředění, které bys v boji neměla k dispozici.
- **Eva** – „Chápu.“

- **Eva** – *Což ale nemění nic na faktu, že je to na nic.*
- Jan se náhle rozesměje a ty v reakci strneš překvapením. Ne že bys ho nikdy neslyšela se smát, ale tohle je poprvé, kdy se takhle upřímně směje na tebe.
- **Jan** – „To máš naprostou pravdu, a proto, až to vyřeším, tak spolu můžeme trénovat. Co ty na to?“
- **Eva** – „Co...“
- A pak ti to dojde.
- **Eva** – *On mi opravdu čte myšlenky.*
- **Jan** – „Ne vždycky.“
- Pořád na něj trochu šokované zíráš, jak si postupně vzpomínáš na všechny ty okamžiky, kdy jsi měla pocit, že ti viděl až do žaludku.
- Chtěla bys na něj být naštvaná, ale tváří tvář tomu jeho úsměvu to jde špatně.
- **Jan** – „Zlobíš se?“
- Nezdá se, že by ti Jan četl myšlenky stále, ale možná to jen hraje.
- **Eva** – „Ráda bych...“
- Na chvíli se odmlčíš a propaluješ ho pohledem, než i tobě se nakonec zkroučí rty do úsměvu.
- **Eva** – „Takže se opovaž umřít na nějakýho okultistu. Až se vrátíš, tak ti to pořádně vytmavím.“
- **Jan** – „Budu s tím počítat.“
- **KONEC CG – Sourozenecké objetí**

BEZ POZADÍ SMRT

- **Jan** – „A protože o tu upírku ses už zvládla postarat sama, tak máš hotovo. Takže si můžeš dát pár dní volno, než se objeví nějaká nová krize.“
- Vyhlídka na pár dní volna zní moc dobře. Ne že bys pracovala na klasické směny, ale když nemáš bratra za zadkem, tak je život příjemnější. → **VOLNO**

POZADÍ SMRT

- **Jan** – „A protože o tu upírku ses už zvládla postarat sama, tak máš hotovo. Takže si můžeš dát pár dní volno, než se objeví nějaká nová krize.“

- Vyhlídka na pár dní volna zní moc dobře. Ne že bys pracovala na klasické směny, ale když nemáš bratra za zadkem, tak je život příjemnější. → [NEBEZPEČNÝ BARRANDOV](#)
-

VÝSLECH UPÍRKY

- **Jan** – „Každopádně Siobhan ještě včera nad ránem a hlavně dnes po západu slunce, vyslechla tu upírku, kterou jsi tam našla.“
 - Instinktivně naprázdno polkneš. O Siobhaniných talentech toho moc nevíš. Ale pokaždé, když se o nich mluví, přeběhne ti mráz po zádech. Na rozdíl od tebe a tvých bratrů podle všeho nemá jednu, nebo dvě dovednosti, ale spíš ovládá něco jako krvavou magii.
 - A přestože si ji nikdy nepocítila na vlastní kůži, máš z ní strach.
 - **Jan** – „Podle všeho se jmenovala Klára a byla upírkou jen velmi krátce. Někdo ji proměnil a Siobhan se domnívá, že v tom má prsty ten barrandovský okultista.“
 - **Eva** – *Jmenovala... Byla...*
 - S těžkým srdcem se rozhodneš to nekomentovat. Vždyť jsi sama věděla, k čemu ji odsuzuješ, když jsi ji nechala s Janem odjet.
 - **Eva** – *Tak proč je to tak těžký.*
 - Jan se na několik okamžiků odmlčí, skoro jako by tě chtěl nechat se nejdřív vypořádat s tvými myšlenkami. Ne že by se ti to za těch pár krátkých minut, než znovu promluví, povedlo.
 - **Jan** – „Byl bych proto rád, kdybys teď několik dní zůstala v bezpečí doma. Můžu se spolehnout, že budeš rozumná a počkáš, než celou věc s Kryštofem a Siobhan prošetřím?“ → [NEBEZPEČNÝ BARRANDOV 2](#)
-

VÝSLECH KLÁRY

- **Jan** – „Každopádně Siobhan ještě včera nad ránem a hlavně dnes po západu slunce, vyslechla Kláru a ověřila její příběh.“
- Instinktivně naprázdno polkneš. O Siobhaniných talentech toho moc nevíš. Ale pokaždé, když se o nich mluví, přeběhne ti mráz po zádech. Na rozdíl od tebe a tvých bratrů podle všeho nemá jednu, nebo dvě dovednosti, ale spíš ovládá něco jako krvavou magii.
- A přestože si ji nikdy nepocítila na vlastní kůži, máš z ní strach. Neovládneš se proto a skočíš Janovi do řeči.

- **Eva** – „Je Klára v pořádku?“
- Jan se zarazí, než si povzdechne.
- **Jan** – „Pro teď ano. Alespoň, dokud se celá situace nevyřeší.“
- Viditelně ti spadne kámen ze srdce. Přeci jen jsi ještě nezapomněla, že Kláře slíbila pomoc a bezpečí. Nastalá situace ti dává čas své bratry a sestru přesvědčit, aby ji při nejmenším nechali z Prahy odejít, až bude situace s jejím mistrem vyřešená.
- Jan se rozhodne tvou zjevnou úlevu nijak nekomentovat a místo toho se vrátí ke Klárině příběhu.
- **Jan** – „Podle všeho ti nelhala. Opravdu se jmenuje Klára a je upírkou jen velmi krátce. Někdo ji proměnil a Siobhan se domnívá, že v tom má prsty ten barrandovský okultista.“
- Na to se Jan na několik okamžiků odmlčí a ty můžeš číst v jeho tváři lehké znepokojení.
- **Jan** – „Byl bych proto rád, kdybys teď několik dní zůstala v bezpečí doma. Můžu se spolehnout, že budeš rozumná a počkáš, než celou věc s Kryštofem a Siobhan prošetřím?“
-> NEBEZPEČNÝ BARRANDOV 2

JAN SE OBĚTUJE

Pozadí – Sídliště

- Na Barrandov dojedete Janovým autem a zaparkujete pár ulic od aquaparku.
- **Jan** – „Sesynchronizuju nám navigace na telefonu a pošlu ti trasu. Když každý projdeme polovinu ulic, tak bychom do dvou hodin měli být hotoví.“
- Zatímco Jan mluví, vytáhne z kapsy telefon a něco do něj začne ťukat. Po chvílce se ti ozve notifikace z kapsy a když ji prozkoumáš, zjistíš, že máš v navigaci mapu Barrandova z poloviny zaplněnou klikatou modrou čarou.
- **Eva** – „Tak to abychom se do toho dali.“
- Tvůj hlas rozhodně neoplývá optimismem.
- **Jan** – „Souhlasím, až budeme hotoví, sejdeme se zpátky tady.“
- Vystoupíte z auta a zamíříte každý svým směrem. Možná Jana trochu šlechtí, že ti vybral pohodlnější trasu mezi paneláky, zatímco jeho čeká cesta na druhou stranu sídliště k filmovým ateliérům.
- Přesto je to dlouhé. Sotva jednu ulici projdeš, hned za rohem čeká druhá.
- A třetí...

- A čtvrtá...
- ...
- Není se čemu divit, že asi po hodině a půl obcházení pořád stejných paneláků se tvoje myšlenky dávno toulají daleko od Barrandova. Když tak na konci jedné z ulic, za kterou už se táhne jen neposečená louka, stoupneš do magického kruhu, nejdřív si to ani neuvědomíš.
- Dojde ti to, až když chceš udělat další krok, ale tvoje nohy se neodlepí od chodníku.
- Zmateně se rozhlédneš a všimneš si vysoké postavy stojící ve stínu jednoho z paneláků. A pak ti pohled sklouzne k nohám, pod kterými máš vykreslené symboly v neznámém jazyce, které vydávají slabou narudlou záři.
- ??? – „Nejsi sice tak čerstvá, ale budeš muset stačit.“
- Pokoušíš se sebou zmítat. Zkoušíš křičet. Zkoušíš aktivovat své schopnosti. Ale všechno bezúspěšně. Jako by ti tvé vlastní tělo nepatřilo.
- Eva – *Co se to sakra děje?!*
- Tvé myšlenky prozrazuje jen pohled plný hrůzy, jak ti pomalu dochází, že jsi zcela v pasti, bez jediné šance na únik.
- A pak se začne ta postava přibližovat.
- Ve světle lamp se nejdřív vykreslí její rudý plášť s kápí. Poté se zaleskne dlouhý nůž, který svírá v pravé ruce. Při pohledu na jeho stříbrné ostří si vybavíš jizvy, které měla mladá upírka v obličejí. Začínáš mít představu, co jí je způsobilo.
- ??? – „Ar akamaluur eset ryy...“
- Eva – *Jane!*
- V očekávání toho nejhoršího pomyslíš na bratra, který byl ale podle ukazatele na tvém telefonu ještě před minutou dobré tři kilometry daleko.
- ??? – „...man y ymigla set haqe...“
- Postava dojde až k tobě a začne se napřahovat k úderu.
- Sleduješ ostří, jak se pomalu zdvihá.
- Eva – *Takhle přece nemůžu skončit!*
- Zkusíš ještě jednou napřít všechny své síly k odporu, ale nepohneš se ani o píd’.
- ??? – „...t KHAS...“
- A najednou je postava pryč.
- Na zlomek vteřiny se rozhostí absolutní ticho.
- Pak přijde rázová vlna, která se přes tebe přežene. Nesmete tě jen díky kouzlu, které tě pevně drží na místě.

- Kovová lampa opodál zakvílí, stromy zaskřípou a k zemi se snese oblak listů.
- I tvoje upíří oči nedokázaly úplně postřehnout, co se právě stalo. Dojde ti to, až když se ti v zorném poli objeví Jan.
- Stojí před tebou a v jedné ruce svírá nůž, který ještě před chvílí třímal okultista.
- Chtěla bys radostně vyjeknout, ale rty stále nedokážeš odlepit od sebe.
- **Jan** – „Jsi v pořádku?“
- **Eva** – *Nemůžu se hýbat.*
- Bohužel to Janovi nemůžeš nijak sdělit.
- **Jan** – „Chápu. Postarám se o to.“
- O to větší je překvapení, když přikývne a znovu zmizí.
- **Eva** – *Jak?... Ten hajzl!*
- Takže přece jen dokáže číst myšlenky. Najednou všechny ty momenty, kdys měla pocit, že v tobě čte jako v otevřené knize, dávají smysl.
- Ráda bys mu od plic řekla, co si o tom myslíš, ale budeš muset počkat, než tě zachrání.
- Podle zvuků, které se kolem tebe nesou, se Jan míhá okolo a nejspíš se snaží okultistu zasypat ranami. Skrz svistot vzduchu k tobě ale doléhají i útržky zaklínání.
- Souboj se během několika desítek vteřin přesune na louku, díky čemuž se můžeš při sledování situace přestat spoléhat jen na svůj sluch.
- Jan i okultista se ale i tak míhají příliš rychle na to, abys je dokázala rozeznávat jako víc než jen rozmazané šmouhy. Orientuješ se hlavně podle okultistovy rudé kápě.
- Stříbrný záblesk zprava, nejspíš nůž v Janově ruce.
- Rudé mihnutí na kraji tvého periferního vidění.
- Zlostné syknutí a neartikulovaný skřek.
- Zlověstný rudý záblesk.
- Rána.
- Ticho.
- Stejně náhle jako tvé spoutání začalo i skončí.
- Zapotácíš se a trvá ti pár vratkých kroků nabrat rovnováhu.
- **Eva** – „Uff, to bylo divný. Díky, Jane.“
- Potřešeš hlavou a zamrkáš. Takhle nějak si pamatuješ na kocovinu. Naštěstí to ale rychle odezní a ty tak dokážeš zase normálně vnímat.
- Na ulici stále panuje ticho.
- **Eva** – „Jane?“

- Opatrně se rozhlížíš a hledáš pohledem bratra, i jeho protivníka.
- **Eva** – *Možná se přesunuli někam dál?*
- Zamíříš na louku, kdes je viděla naposledy. Tráva ti šustí pod nohama. Pořád tu panuje až nepřirozené ticho.
- Prořízne ho až tvůj výkřik.
- V trávě před tebou leží rudá kápe a vedle ní bezvládné Janovo tělo.
- **Eva** – *To ne!*
- Rozběhneš se k němu a vrháš se na kolena. Když ovšem bereš do ruky tu jeho, je ti jasné, že je pozdě.
- V Janově hrudi zeje díra, skrze kterou vidíš zem pod ním. Její okraje se drolí na jemný prach.
- **Jan** – „E...vo...“
- Janovy rty se zkroutí v pokusu o úsměv, když tě uvidí.
- **Eva** – „Jane, ne...“
- Ucítíš, jak tě jeho prsty pevněji sevrou, než mu klesnou víčka.
- Poté tlak zmizí a tobě mezi prsty proteče prach.
- **KONEC CG** – *Eva na louce a prach, který od ní odnáší vítr*

JAN JE NERAD

- **Jan** – „Díky, že jsi dorazila.“
- Sice říká díky, ale ani nevzhlédne od obrazovky notebooku.
- **Jan** – „Posaď se.“
- Kývneš mu tedy aspoň na pozdrav, ale když ani na to nezareaguje, posadíš se na židli.
- **Eva** – *A jáje.*
- **Jan** – „Prošel jsem, cos mi řekla, a ještě jednou jsem pro jistotu přečetl pitevní i policejní zprávu.“
- **Jan** – „Bohužel nejsem s tvou prací vůbec spokojený. Máš se ještě dost co zlepšovat.“
- Konečně na tebe pohlédne, ale jeho tvář je jen strohá maska. Je ti jasné, že od teď, dokud se ti něco nepovede, bude práce pro něj peklo.
- **Jan** – „Policie se chce samozřejmě dál tím incidentem zabývat. Znamená to, že tam budu muset poslat Siobhan, aby se o to postarala, přestože jsme to mohli zvládnout i bez ní.“

- Instinktivně naprázdno polkneš. O Siobhaniných talentech toho moc nevíš. Ale pokaždé, když se o nich mluví, přeběhne ti mráz po zádech. Na rozdíl od tebe a tvých bratrů podle všeho nemá jednu, nebo dvě dovednosti, ale spíš ovládá něco jako krvavou magii.
- Zatím jsi ji nikdy nepocítila na vlastní kůži a doufáš, že to tak i zůstane.
 - Klára = na útěku → UTEKLA 2
 - Celý příběh = 0 a Klára = mrtvá → BEZ POZADÍ SMRT 2
 - Celý příběh = 0 a Klára = nevyřešená → VÝSLECH UPÍRKY 2
 - Celý příběh = 1 a Klára = mrtvá → POZADÍ SMRT 2
 - Celý příběh = 1 a Klára = živá → VÝSLECH KLÁRY 2

UTEKLA 2

- Jan – „Dalším problémem je ta uprchlá upírka. Pokud je jen trochu chytrá, tak už dávno není v Praze. S Kryštofem se po ní ještě porozhlédneme, ale pochybuju, že ji najdeme.“
- Eva – *Doufám, že ne.*
- Eva – „Mám hledat s vámi?“
- Bratr zavrtí rezolutně hlavou.
- Jan – „Už ti jednou utekla a ví, jak vypadáš.“
- Eva – „Takže budu mít chvíli volno?“
- Naději v tvém hlase nejde přeslechnout.
- Jan – „Opravdu? Po tom cos předvedla?“
- Eva – *Sis to taky mohl udělat sám, když jsem tak neschopná.*
- Jan si frustrovaně povzdechne.
 - Celý příběh = 0 → PÁTRÁNÍ
 - Celý příběh = 1 → NEBEZPEČNÝ BARRANDOV 3

PÁTRÁNÍ

- Jan – „Zatímco já a tvoji sourozenci, budeme žehlit tvé chyby, tak se vrátíš na Barrandov a poohlédneš se v okolí toho aquaparku a po sídlišti. Nemůžeme si být jistí, jestli tam byla sama.“
- Eva – *Super... další práce.*
- Eva – „Chápu. A co mám dělat, když někoho opravdu objevím?“

- Sice by sis ráda namlouvala, že se o to dokážeš postarat sama, fakt ale je, žes měla velké štěstí, že ta upírka v bazénu byla nejspíš mladší než ty, nebo v takovém šoku. Pořád máš problém s ovládáním svých schopností a jejich použití od tebe vyžaduje dlouhé vteřiny soustředění, které bys v boji neměla k dispozici.
- Jan – „Stáhneš se a okamžitě mi dáš vědět. Jasně?“
- Přikývneš.
- Jan – „Slovy, Evo. Je ti to opravdu jasné?“
- Potlačíš touhu protočit oči v sloup.
- Eva – „Ano, je mi to jasné.“
- Jan – „Takže, co máš udělat?“
- Eva – *Boha jeho, nejsem blbá.*
- Eva – „Porozhlédnout se po okolí aquaparku a na sídlišti, jestli tam nenajdu stopy, nějakého dalšího upíra.“
- Zatímco mluvíš, Jan tě neustále propaluje pohledem. Jako dřív máš pocit, že ti vidí až do žaludku a zároveň, že jeho iritace roste. A to se v odpovědích docela krotíš.
- Jan – „Výborně. Tak můžeš rovnou vyrazit.“
- Na další pobídku nečekáš a fofrem si to namíříš ven z kanceláře.
- Eva – *To bude zase noc. → JSI NA TO SAMA*

NEBEZPEČNÝ BARRANDOV 3

- Jan – „Zatímco já a tvoji sourozenci, budeme žehlit tvoje chyby, tak ty budeš asistovat panu Žemličkovi. Očividně nechápeš, jak správně zahladit stopy po mrtvole, takže ti pár dní v márnici jen prospěje.“
- Jen z té představy ti naskočí husí kůže.
- Eva – „A nemohla ti raději uklidit v kanceláři? To by taky zabralo pár dní.“
- Je ti jasné, že to neprojde, ale když má jeden čelit panu doktorovi, tak se musí zkusit všechno.
- Eva – „On mě bude zase osahávat a bude chtít, abych pila jeho krev. Prosím.“
- Bohužel na Jana tvoje prosby neplatí.
- Jan – „Na tos měla myslet v tom aquaparku. Pěkně tam s ním zůstaneš, dokud si tě tam za pár dní nevyzvednu. Spát můžeš v jednom z mrazáků...“
- Vytřeštíš na Jana v hrůze oči.
- Eva – *To snad nemůže myslet vážně.*

- Jan – „... však on se pan doktor postará, aby se ti nic nestalo. A pokud se odtamtud pokusíš utéct, tak tě místo k němu příště pošlu k Siobhan. Chápeme se?“
- Nevíš, co na to říct. Je ti jasné, že Jan se už rozhodl a nic, co bys mohla udělat nebo říct, jeho názor nezmění. Nezbývá ti, než to zkousnout a příště to tolik nepokazit.
- Eva – „...“
- Eva – „...“
- Eva – „Chápeme.“
- Jan spokojeně přikývne a zvedne se zpoza stolu.
- Jan – „Skvěle. Tak já tě tam rovnou hodím.“
- S tím zamíří ven z kanceláře a tobě nezbývá než se vydat za ním.
- **KONEC CG – Eva v mrazáku**

BEZ POZADÍ SMRT 2

- Jan – „Dalším problémem je ta mrtvá upírka. Nemůžeme si být jistí, že byla jediná.“
→ [PÁTRÁNÍ](#)

POZADÍ SMRT 2

- Jan – „Dalším problémem je ta mrtvá upírka. Protože jsi ji zabila dřív, než jsme od ní mohli zjistit víc o tom muži, co ji proměnil, tak se budu muset vydat to sídliště prozkoumat. Nemluvě o tom, že je potřeba zamést po tom tvém zametání.“
- Eva – „Takže budu mít chvíli volno, abych to náhodou nepokazila ještě víc?“
- Naději v tvém hlase nejde přeslechnout.
- Jan – „Opravdu?“
- Eva – *Sis to taky mohl udělat sám, když jsem tak neschopná.*
- Jan si frustrovaně povzdechne. → [NEBEZPEČNÝ BARRANDOV 3](#)

VÝSLECH UPÍRKY 2

- Jan – „Každopádně Siobhan ještě včera nad ránem a hlavně dnes po západu slunce, vyslechla tu upírku, kterou jsi tam našla.“

- **Jan** – „Podle všeho se jmenovala Klára a byla upírkou jen velmi krátce. Někdo ji proměnil a Siobhan se domnívá, že v tom má prsty ten barrandovský okultista.“
- **Eva** – *Jmenovala... Byla...*
- S těžkým srdcem se rozhodneš to nekomentovat. Vždyť jsi sama věděla, k čemu ji odsuzuješ, když ji nechala s Janem odjet.
- **Jan** – „Takže se budeme muset vydat to sídliště prozkoumat. Nemluvě o tom, že je potřeba zamést po tom tvém zametání.“
- Na to se Jan na chvíli odmlčí a promne si kořen nosu.
- **Eva** – „Takže budu mít chvíli volno, abych to náhodou nepokazila ještě víc?“
- Naději v tvém hlase nejde přeslechnout.
- **Jan** – „Opravdu?“
- **Eva** – *Sis to taky mohl udělat sám, když jsem tak neschopná.*
- Jan si frustrovaně povzdechne. → [NEBEZPEČNÝ BARRANDOV 3](#)

VÝSLECH KLÁRY 2

- **Jan** – „Každopádně Siobhan ještě včera nad ránem a hlavně dnes po západu slunce, vyslechla Kláru a ověřila její příběh.“
- **Eva** – „Je Klára v pořádku?“
- Místo odpovědi se v kanceláři rozhostí ticho. Ale výraz v Janových očích vydá za tisíc slov.
- S těžkým srdcem se rozhodneš to nekomentovat. Vždyť jsi sama věděla, k čemu ji odsuzuješ, když jsi ji nechala s Janem odjet.
- **Jan** – „Podle všeho ti nelhala. Opravdu se jmenovala Klára a byla upírkou jen velmi krátce. Někdo ji proměnil a Siobhan se domnívá, že v tom má prsty ten barrandovský okultista.“
- **Jan** – „Takže se budeme muset vydat to sídliště prozkoumat. Nemluvě o tom, že je potřeba zamést po tom tvém zametání.“
- Na to se Jan na chvíli odmlčí a promne si kořen nosu.
- **Eva** – „Takže budu mít chvíli volno, abych to náhodou nepokazila ještě víc?“
- Naději v tvém hlase nejde přeslechnout.
- **Jan** – „Opravdu?“
- **Eva** – *Sis to taky mohl udělat sám, když jsem tak neschopná.*
- Jan si frustrovaně povzdechne. → [NEBEZPEČNÝ BARRANDOV 3](#)

JSI NA TO SAMA

Pozadí – Sídliště

- Protože dnes nemusíš čekat na noční autobus, svezeš se tramvají až na sídliště. Od zastávky je to k aquaparku o něco dál, ale ne zas o tolik. Dojdeš k němu do deseti minut běžnou chůzí.
- Sídliště se mezitím pomalu ukládá ke spánku. V oknech se sice zatím stále svítí, ale ulice už se vylihnily. Cestou tak potkáš jen pár kolemjdoucích.
- Na dohled aquaparku se zastavíš. Dnes je tam podstatně víc živo než včera. Na tu dálku sice nevidíš tak dobře, ale i tak rozeznáš dva policisty před vchodem.
- *Eva – Takže dovnitř se dnes nepodívám.*
- Místo k aquaparku se tak nazdařbůh vydáš do nitra sídliště. Za prvním rohem tě ale napadne, že bude mít Jan vlezlé otázky, a proto raději vytáhneš telefon a zapneš navigaci.
- *Eva – Stejně mě přes něj určitě sleduje. Stalker.*
- Se spuštěnou navigací začneš ulice procházet systematicky jednu po druhé.
- Jednu...
- ... po...
- ... druhé.
- Není se čemu divit, že asi po hodině a půl obcházení pořád stejných paneláků se tvoje myšlenky dávno toulají daleko od Barrandova. Když tak na konci jedné z ulic, za kterou už se táhne jen neposečená louka, stoupneš do magického kruhu, nejdřív si to ani neuvědomíš.
- Dojde ti to, až když chceš udělat další krok, ale tvoje nohy se neodlepí od chodníku.
- Zmateně se rozhlédneš a všimneš si vysoké postavy stojící ve stínu jednoho z paneláků. A pak ti pohled sklouzne k nohám, pod kterými máš vykreslené symboly v neznámém jazyce, které vydávají slabou narudlou záři.
- *???* – „Nejsi sice tak čerstvá, ale budeš muset stačit.“
- Pokoušíš se sebou zmítat. Zkoušíš křičet. Zkoušíš aktivovat své schopnosti. Ale všechno bezúspěšně. Jako by ti tvé vlastní tělo nepatřilo.
- *Eva – Co se to sakra děje!*
- Tvé myšlenky prozrazuje jen pohled plný hrůzy, jak ti pomalu dochází, že jsi zcela v pasti, bez jediné šance na únik.
- A pak se začne ta postava přibližovat.

- Ve světle lamp se nejdřív vykreslí její rudý plášť s kápí. Poté se zaleskne dlouhý nůž, který svírá v pravé ruce. Při pohledu na jeho stříbrné ostří si vybavíš jizvy, které měla mladá upírka v obličejí. Začínáš mít představu, co jí je způsobilo.
- ??? – „Ar akamaluur eset ryy...“
- Zařikávání, protože co jiného by to bylo, které se začalo linou z úst skrytých ve stínu kápě najednou přeruší pronikavé vyzvánění tvého telefonu.
- **Eva – Jan!**
- Postava v kápí sebou trhne a na okamžik ztratí nit. Podle toho jak natočila hlavu, odhaduješ, že jí pohled sklouzl k telefonu, který držíš v ruce.
- Stačilo by, abys pohnula palce a přijala hovor.
- Stačilo by jen těch pár centimetrů.
- **Eva – Prosím!!! To dokážu!**
- Snažíš se silou vůle překonat magii, která tě drží uvězněnou.
- Tvoje vůle ale nestačí.
- Po dlouhých vteřinách vyzvánění utichne a tvoje naděje se vytratí. Kéž by tu jen bratr byl s tebou.
- Do noci se znovu rozezní monotónní hlas.
- ??? – „Ar akamaluur eset ryyman y ymigla set haqet KHAST!“
- S posledním slovem okultista zvedne dýku vysoko do vzduchu, než ji jedním rychlým pohybem zarazí do míst, kde kdysi bilo tvé srdce.
- Cítíš bolest, jak stříbrná čepel pálí tvé mrtvé maso, než se dotkne samotného srdce.
- A pak přijde prázdnota.
- **KONEC CG – Mrtvá Eva rozpadající se v prach v rituálním kruhu s dýkou zabodnutou v hrudi.**