



Vysoká škola kreativní komunikace
Katedra literární tvorby
Literární tvorba
Kreativní psaní

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

TEORETICKÁ ČÁST: Limity intermediality: *Zaklínač III: Divoký hon*

PRAKTICKÁ ČÁST: Die With Me / Zemři se mnou

Autor: Martina Šourková

Vedoucí práce: MgA. Daniel Kubec

2020

Prohlášení

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

V Praze dne.....

Podpis autora

Poděkování

Na tomto místě bych chtěla poděkovat MgA. Danielu Kubecovi za trpělivé vedení mé práce, metodickou i odbornou pomoc a za čas, který mi i přes ztížené podmínky vlivem celostátní karantény věnoval při osobních i on-line konzultacích. Dále bych chtěla vyjádřit poděkování i PhDr. Antonínu Kudláčovi, Ph.D. za cenné rady poskytnuté během seminářů a osobních konzultací a za poskytnutí podkladů vztahujících se k tématu. V neposlední řadě patří mé poděkování také mým blízkým, jejichž podpora významně přispěla k zdárnému dokončení mé práce.

Abstrakt

Teoretická část práce se zaměřuje na vztah mezi počítačovou hrou a její knižní předlohou a s ohledem na odlišnost obou médií analyzuje adaptaci příběhu i jednotlivých narativních figur (fikční svět, postavy, vyprávěcí styl). U případů, kdy se hra od předlohy záměrně odklání a vytváří alternativní verzi příběhu, jsou zvažovány jejich důvody a vliv na recipienta. V závěru práce je pak rozvedena myšlenka přetváření literárních příběhů pro interaktivní herní zážitky jako prostředku popularizace a modernizace klasických děl pro mladší publikum, které si v dnešní době často jen složitě buduje vztah k četbě.

Praktická část obsahuje soubor vzájemně provázaných povídek s názvem *Die With Me – Zemři se mnou*. Povídky jsou psány jako spekulativní fikce odehrávající se v blízké budoucnosti na území USA a jejich ústředním tématem je mobilní aplikace fungující jako pomůcka pro sebevrahy, kteří jejím prostřednictvím mohou své poslední chvíle života strávit konverzací s někým, kdo v daném čase prožívá to samé.

Klíčová slova

Teoretická část: zaklínač, Zaklínač 3: Divoký hon, počítačová hra, Sága o zaklínači, hráč, čtenář, adaptace, komparace

Praktická část: povídky, Die With Me, Zemři se mnou, spekulativní fikce, USA, mobilní aplikace, sebevražda

Abstract

The theoretical part of this bachelor thesis is focused on the link between a PC game and a book series it's based on. Putting emphasis on the difference between both media it analyzes the adaptation of the story and its narrative figures (fictional world, characters, storytelling). In those cases where the game turns away from the books and creates an alternative version of the story, the text provides possible reasons and considers how the recipient is affected. The idea of transformation of literary worlds to an interactive game experience as a device for popularization and modernization of classical works for younger audiences who struggle with reading printed books is examined in the conclusion.

The practical part contains a collection of short stories named *Die With Me – Zemři se mnou*. Stories are written as a speculative fiction taking place in USA in near future. Their central theme is a mobile application that works as a tool for suicidal people, who can use it to chat with someone with similar problems while waiting for their death.

Keywords

Theoretical part: witcher, The Witcher 3: Wild Hunt, computer game, witcher saga, player, reader, adaptation, comparative method

Practical part: short story, Die With Me, Zemři se mnou, speculative fiction, USA, mobile application, suicide

Obsah:

Teoretická část	7
1 Úvod.....	7
2 Představení analyzovaných děl	8
3 Je herní adaptace volným pokračováním, pastiší, nebo dokonce fanfikcí?	9
4 Hlavní rozdíly mezi médii.....	11
5 Společné prvky obou titulů	12
5.1 Vyprávěcí styl.....	12
5.2 Role vypravěče	14
5.3 Fiktivní intertextualita	15
5.4 Aluze.....	18
6 Odlišnosti a odchylky od předlohy	20
6.1 Odchylky žádoucí pro optimální herní zážitek.....	21
6.1.1 Charakter a schopnosti hlavní postavy	21
6.1.2 Hromadění majetku.....	23
6.1.3 Minihry	24
6.2 Odchylky sloužící pro budování příběhu.....	26
6.2.1 Úmrtí důležitých postav z knih	26
6.2.2 Vzkříšení postavy, která v předloze zemřela	27
7 Závěr	28
Seznam použitých zdrojů	31
Praktická část:	34
Ed Fisher (15).....	34
Salma Lloydová (78).....	41
Richard Harris (49)	48
Ray Flanagan (37).....	62
David Marshall (36)	75

Teoretická část

1 Úvod

V moderní době existuje celá řada médií, která nám dokáží zprostředkovat jedno a totéž dílo, a je jen na nás, které si vybereme. Např. pokud chceme poznat Erbenovu *Kytici*, můžeme sáhnout po fyzické knize, poslechnout si její namlouvenou verzi, přečíst si komiksovou adaptaci, případně zhlédnout její dramatické či filmové zpracování. Každé médium nabízí recipientovi trochu jiný zážitek, delší či kratší, náročnější na soustředění, nebo naopak umožňující souběžnou jinou činnost. Jeden faktor však u nich zůstává stejný – nabízí únik do fikčního světa.

Celé generace vyhledávaly (a stále vyhledávají) tento únik právě v knihách, jejichž fikční světy ve velké míře závisí na představivosti čtenáře samotného, který si do jejich podoby projektuje své vlastní myšlenky. Každý, kdo četl *Kytici*, má svou vlastní představu o tom, jak vypadá polednice či loupežník Záhoř.

V současnosti však knihy pro mnoho čtenářů ztrácí na atraktivitě ve srovnání s jiným, novějším médiem – příběhovými hrami. Fikční světy moderních, graficky propracovaných her nenechávají představivosti prakticky žádný prostor, zato ho vytvářejí pro hráčovo samostatné rozhodování o tom, jakým tempem a kam se bude ubírat jejich příběh. Podle Daniela Bíny¹ mají hry díky možnosti identifikace s hlavním hrdinou (kterého hráč ovládá), možnosti spoluvytváření hlavní postavy, nastavitelnosti náročnosti a radikální interaktivnosti oproti knihám mnohonásobně větší potenciál navodit recipientovi tzv. *flow-efekt*², který je pro autory kýžený a funguje jako jeden z ukazatelů, že je finální produkt kvalitní.

Ve své práci porovnávám knižní předlohu s její herní adaptací, hodnotím, nakolik je tato adaptace navzdory limitům obou médií zdařilá, a zabývám se otázkou, zda jsou herní adaptace vhodnou variantou nového nástroje k popularizaci původně pouze literárních příběhů a světů. Zkoumanými tituly jsou knižní série *Zaklínač* od Andrzeje Sapkowského a hra *Zaklínač III: Divoký hon* vydaná polským studiem CD Projekt Red.

Využívám metodu intermediální komparace, pomocí níž porovnávám jednotlivé aspekty původního příběhu s jejich podobou v herním formátu. Odlišnost obou médií je pro komparativní práci v mnoha ohledech výzvou, tato konkrétní herní adaptace však pracuje s předlohou velmi citlivě a zachovává si tak mnoho prvků i postupů, které používal

¹ Bína 2012, s. 22–23.

² Fenomén *flow* je silný zážitek plynutí, vtažení do dění, optimálního prožitku, radostného nasebezapomenutí (Bína 2012, s. 22).

autor knih. Hojně jsem u toho využívala informace z Bínovy publikace *Hratelné narativy*, zabývající se herními adaptacemi literárních příběhů, dále z Šidákova *Úvodu do studia genologie* a studie *A Theory of Adaptation* od Hutcheonové.

2 Představení analyzovaných děl

Knižní cyklus *Zaklínač* z pera polského spisovatele Andrzeje Sapkowského sestává z dvou svazků obsahujících povídky a pětidílné románové ságy.³ Knihy poprvé vycházely v letech 1986 až 1999, dnes patří mezi jedny z nejoblíbenějších titulů žánru fantasy v Evropě a díky televizním a herním adaptacím jsou stále známější i v Asii a USA. Na rozdíl od typických děl žánru fantasy, jako je např. *Pán prstenů* od J. R. R. Tolkiena, nebo *Harry Potter* J. K. Rowlingové, se Sapkowského postavy nedělí na striktně dobré a zlé, naopak se autor vynasnažil, aby měla každá postava jak světlé, tak temné stránky. Příznivci příběhů o zaklínači na nich oceňují břitký, místy ironický smysl pro humor a narážky a odkazy na současnou kulturu či moderní společenské otázky.

Hlavním hrdinou povídek i románu je zaklínač Geralt z Rivie, dalšími důležitými postavami jsou čarodějky Yennefer z Vengerbergu a Triss Ranuncul, princezna Cirilla z Cintry, trubadúr Marigold, černokněžník Vilgefortz z Roggeveenu a císař Emhyr var Emreis. Kromě nich se v příbězích objevuje ještě celá řada dalších postav, z nichž některé jsou čistě epizodní (např. bohatýr Nivellen a další postavy z povídek), jiné se objevují opakovaně (např. trpasličí bojovník Yarpem Zigrin).

Povídkové příběhy představují zaklínače Geralta z Rivie jako všemi zavrhaného nájemného lovce nestvůr, který je i přes svůj děsivý zevnějšek netypickým hrdinou. V románu se poté rozvíjí příběh jeho osudového spojení se dvěma ženami – čarodějkou Yennefer a princeznou Cirillou z Cintry, která se po vojenském převratu ze strany dobyvačného Nilfgaardu stává jeho chráněnkou. Postava Geralta nabírá nové rozměry, když se ocitá v roli opatrovníka, učitele a následně mstitele, který i přes svou prvotní snahu o nestrannost a apolitičnost zachraňuje nevinné, pronásleduje ty, kteří páchají bezpráví a zaplétá se do intrik a machinací mezi těmi nejmocnějšími.

Hru *Zaklínač III: Divoký hon* vydalo v roce 2015 polské studio CD Projekt Red a jde o třetí titul v jejich portfoliu her inspirovaných světem zaklínače. Po jeho vydání vznikly na motivy Sapkowského knih ještě další dvě hry, které však už dál nerozvíjí příběh

³ V roce 2014 autor vydal ještě samostatný román s názvem *Bouřková sezóna*, jehož příběh je prequelem románové série (Sapkowski, *Zaklínač: Bouřková sezóna*, 2014).

hlavního hrdiny a věnují se jiným aspektům knižní předlohy.⁴ Jedná se o akční RPG s otevřeným herním světem, ve kterém se hráč může volně pohybovat prakticky bez jakýchkoliv překážek. Příběh *Zaklánače III* se odehrává šest let po konci románu, kdy se Geralt stále živí jako lovec příšer, ale zároveň se společně s Yennefer a dalšími známými postavami vydává na pomoc zmizelé Cirille, která se ukrývá před hrozbou Divokého honu – bájně přízračné kavalkády, která je ve skutečnosti armádou z jiného světa.

Příběh třetí hry v mnoha ohledech parafrázuje či přímo navazuje na konkrétní pasáže příběhu a vytváří jejich dopady či alternativní vyústění. Výše zmíněná hlavní zápletka hry vystavuje hlavního hrdinu a jeho společníky stejným zkouškám, kterým museli čelit i v románovém příběhu, okolnosti jsou však změněny. Objevuje se nový nepřítel, zachování věrnosti či zrady se týká odlišných stran a frakcí a rozhodující otázka ve věci budoucího osudu Ciri, jakožto v mnoha ohledech jediné naděje pro budoucnost světa, se opět stává komplikovanou a mnohavrstevnatou.

K titulu *Zaklánač III: Divoký hon* později vyšly ještě dvě rozšíření, v nichž již nevystupuje princezna Cirilla, a které se věnují především zaklánači a některým vedlejším postavám, které se v základním herním příběhu neobjevily.⁵ Příběhy těchto rozšíření jsou obsahově kratší, méně komplikované a fungují jako obdoba povídek následujících po rozsáhlém, takřka románovém příběhu základní hry.

3 Je herní adaptace volným pokračováním, pastiší, nebo dokonce fanfikcí?

Děj hry *Zaklánač III: Divoký hon* navazuje na první dva herní tituly⁶ a odehrává se cca šest let po událostech sedmé knihy, *Paní jezera*. Hra tedy nevypráví příběh tak, jak ho čtenář zná z knih, ale rozvíjí ho dál podle toho, jak si její autoři myslí, že by mohl pokračovat. V tomto smyslu je hra více než adaptací knižního příběhu spíše jeho pastiší,⁷ přičemž se tvůrci snažili využít a zachovat co největší množství prvků z původního příběhu. Věrnost či naopak odklon od původní ságy ovlivňuje hráč sám během svého postupu hrou.

V průběhu hry totiž hráč naráží na místa, která se přímo odvolávají na události z knih a dovolí mu rozhodnout se, jak by se měly odvíjet dál. Příkladem může být např. úkol

⁴ *Thronebreaker: The Witcher Tales* a *Gwent: The Witcher Card Game*. Obě vyšly v r. 2018 a zatím pro ně není k dispozici český překlad.

⁵ Rozšíření se nazývají *Srdce z kamene* (2015) a *O víně a krvi* (2016).

⁶ *Zaklánač* (2007) a *Zaklánač II: Vrahové králů* (2011).

⁷ „Pastiš je imitace stylu určitého autora nebo určitého textu, která se chce imitovanému originálu co nejvíce přiblížit.“ (Šidák, 2013)

Poslední přání, pojmenovaný po povídce⁸ jejíž děj predestinuje události v této části hry. Hráč si na konci úkolu vybere, jestli chce osudové pouto mezi zaklínačem Geraltem a čarodějkou Yennefer přerušit, nebo zachovat a zůstat tak věrný knižní předloze.

V moderních RPG hrách narůstá popularita mechanik, které dovolí hráči přímo ovlivňovat příběh, kterým během hry projde. Takový prvek dokáže hráče daleko více vtáhnout do hry a umožní mu tak i daleko reálnější zážitek. Tvůrci hry podle knižní předlohy, která má jasně vymezený průběh, tedy stojí před otázkou, jak do hry implementovat možnost ovlivnění hraného příběhu, aby se jim zcela nerozpadl původní narativ. V případě hry *Zaklínač III: Divoký hon* tvůrcům velmi dobře posloužily právě možnosti ovlivňovat míru dopadů událostí z knih na děj ve hře. Podle vlastního uvážení mohou hráči dodržovat knihami daný „kánon“ příběhu nebo se od něj odklonit, pokud je zajímavá alternativní vývoj příběhu. Pokud tedy např. některý čtenář / hráč nesouhlasil s tím, že dal v knize Geralt z Rivie přednost vztahu s Yennefer z Vengerbergu před Triss Ranuncul, může si ve hře zvolit pokračování dle vlastního vkusu.

Tento aspekt však hru řadí spíše do oblasti fanfikce⁹, protože bere v potaz alternativní vývoje příběhu, které tomu původnímu přímo i nepřímě odporují. Tým CD Projektu Red se skládá ze skalních fanoušků Sapkowského tvorby a někteří z nich se k projektu přidali právě proto, aby mohli být u toho, až jejich oblíbená knižní série získá nový rozměr v podobě PC hry¹⁰. Knihy o zaklínači dlouhou dobu do detailu studovali, aby ve finálním produktu vystihli jejich atmosféru, vzhled příšer či charakterů klíčových postav. Zároveň však při tvorbě třetí hry brali na vědomí, že tvoří hru pro širokou fanouškovskou základnu¹¹, skládající se z příznivců knih i hráčů předešlých dvou herních titulů o zaklínači. Potřebovali, aby nově vznikající titul splnil očekávání obou skupin, proto ve hře umožnili větší i menší odchylky od původního příběhu stejně jako jeho pečlivé dodržování i přesto, že události nenavazují na konec knižní předlohy, ale odehrávají se o několik let později.

Antonín Kudláč ve svém článku *Fanfiction jako jeden z prostředků (pop)kulturní komunikace* tvrdí, že fanfikci lze považovat za specifický druh pastiše, je však třeba

⁸ Sapkowski, *Zaklínač I: Poslední přání* 2011, s. 273–332.

⁹ „Pojem fanfikce zahrnuje literární tvorbu čtenářů a milovníků populárních děl různých žánrových oblastí, volně šířenou za pomoci elektronických komunikačních sítí a vzájemně sdílenou a komentovanou svými tvůrci. Texty fanoušků popkultury (tzv. fanů) rozličnými způsoby domýšlejí a dotvářejí osudy hrdinů žánrových děl v jejich fikčních světech a eventuálně je mezi sebou kombinují. Čerpají přitom z široké škály mediálních forem, od samotné literatury přes filmy a seriály až po komiks.“ (Kudláč 2019, s. 41–51.)

¹⁰ Např. autor hudebního doprovodu Marcin Przybiowicz nebo Bartoż von Ochman (Open world designer).

¹¹ Tuto skutečnost zmínil Borys Pugacz-Muraszkiewicz (Lead writer CD Projektu Red) v rozhovoru, který proběhl na konferenci Penny Arcade Expo 2017, která proběhla v americkém Seattlu.

přihlížet k tomu, že fanfikce je psána pro jasně specifikované publikum – tedy fanoušky primárního díla. Dílo tedy může být považováno jak za pastiš, tak za fanfikci v závislosti na tom, k jakému publiku se dostane. Pokud je např. modelovým čtenářem¹² hypertextu příznivec hypotextu¹³, lze dílo považovat za fanfikci. V případě, že je text primárně určený jiným recipientům, za fanfikci v pravém slova smyslu by se považovat neměl.

Zájem o hraní hry *Zaklínač III: Divoký hon* projeví po jejím vydání nejen fanoušci Sapkowskiho tvorby a předešlých dvou herních titulů, ale také příznivci RPG her přilákaní oceněními a pozitivními recenzemi, které *Zaklínač III* obdržel a stal se díky nim nejvyhledávanějším titulem roku. Druhá zmíněná skupina hráčů však původní knižní sérii nečetla a některým z nich nebyly známé ani starší hry o zaklínači. Pokud tedy budeme uvažovat dle vzoru Kudláče, dojdeme k závěru, že herní adaptace splňuje požadavky jak pro pastiš, tak pro fanfikci. Záleží pouze na individuálních rozdílech mezi hráči a jejich vztahu ke knižní předloze.

4 Hlavní rozdíly mezi médii

Kromě výjimek, kterými jsou např. gamebooky¹⁴ či experimentální próza¹⁵, můžeme tvrdit, že knihy mají pevnou fabuli, která zůstává při každém čtení stejná a recipient na ni nemá žádný vliv. To se týká i Sapkowskiho knih o zaklínači. Neplatí to však pro herní adaptaci, která nejenže nabízí hned tři různá zakončení příběhu, ale i v jeho průběhu nabízí velké množství způsobů, jak ho ovlivňovat či měnit.

K tomu se váže také fakt, že pro adekvátní čtenářský zážitek je třeba povídku či román (příp. celou sérii) číst postupně, od začátku do konce. Ve hře je však možné postupovat různým způsobem a vedlejší úkoly plnit v náhodném pořadí (až na nutné výjimky vzhledem k nutnosti udržení koherence hlavního příběhu), protože každý z nich představuje samostatnou, uzavřenou podkapitolu hlavního příběhu. U vedlejších úkolů je navíc možnost jejich úplného přeskočení či nedokončení, které však nemá na plynutí

¹² *Modelový čtenář* – s pojmem pracuji podle teorie Umberta Eca: „Je to jakýsi ideální typ, kterého text nechápe jen jako spolupracovníka, ale snaží se ho zároveň tvořit. Začíná-li text frází „Bylo-nebylo“, vysílá tím signál, který okamžitě umožňuje výběr jeho modelového čtenáře. Tím musí být dítě či alespoň někdo, kdo je ochoten přijmout něco, co sahá mimo zdravý rozum a střízlivé chápání.“ (Eco 1997, s. 17.)

¹³ *Hypertext* – novější text, který je odvozen z jiného, dřívějšího textu, tj. *hypotextu* (Šidák, 2013, s. 197.) – toto rozdělení zavedl již Genette v knize *Palimpsesty: Literatura druhého stupně*.

¹⁴ *Gamebook* – označení pro knihu obsahující místo uceleného příběhu textovou hru, během které si čtenář sám volí, jak se bude příběh odvíjet. Odstavce jsou označeny čísly a za každým z nich má čtenář-hráč na výběr z několika možností, kterými může na právě dočtený úsek navázat.

¹⁵ Příkladem může být např. Cortázarův román *Nebe, peklo, ráj*.

ústředního příběhu žádný zásadnější vliv a je možné se k nim opětovně vrátit i poté, co hlavní příběh dospěje do úplného konce.

Protože kniha sděluje informace primárně pouze prostřednictvím jazyka, musí se z velké části opírat o čtenářovu představivost. Autor si často nemůže dovolit detailní popisy prostředí, vzhledu či ošacení postav atd. Musí se tedy spoléhat na to, že si čtenář chybějící informace domyslí. Počítačová hra se však (stejně jako divadelní hra, film nebo virtuální realita) nemusí spoléhat pouze na jazyk, kterým vytvoří fikční svět. Recipient ho bude vnímat vizuálně i audiálně.¹⁶ Musí však zobrazovat všechny aspekty fikčního světa tak, aby byly pro recipienta přehledné a srozumitelné, a aby mu jejich prostřednictvím umožnila si vytvořit vazby mezi předlohou a adaptací, které mu poté pomohou k lepší orientaci v navazujícím příběhu. Pokud hráč znalý knižní předlohy poprvé uvidí některou z hlavních postav, měl by ji být schopen rozpoznat ještě předtím, než ji někdo osloví jménem. Sapkowského svět je rozlehlý a figuruje v něm nepřehledné množství postav – lidí, pololídí a fantastických bytostí. Aby hra věrně zobrazila tuto diverzitu, musí kromě jejich vizuální stránky zpracovat i rozdílná nářečí či dialekty.

5 Společné prvky obou titulů

Níže se zaměřím na prvky a postupy, které se uplatňují jak ve zkoumané knižní sérii, tak ve hře. Vývojáři se vynasnažili, aby hra co nejvěrněji adaptovala nejen podobu světa a postav, které se v něm pohybují, ale také typickou atmosféru a osobitý styl Sapkowského vyprávění.

5.1 Vyprávěcí styl

Napodobování vyprávěcího stylu knižní předlohy se uplatňuje především v textech, kterých je ve hře ve srovnání s jinými RPG tituly poměrně velké množství. Domnívám se, že autoři hry vsadili na to, že většina hráčů bude z řad fanoušků knih a větší množství textů tedy uvítají. Psaný text se objevuje v několika herních sekcích, které slouží jako zdroje informací – je jím seznam postav, seznam úkolů a *Bestiář*¹⁷. Dále se text uplatňuje jako doplněk v dialogích a krátkých video scénách, kde bylo třeba vystihnout odlišné styly vyjadřování.

¹⁶ Hutcheon 2006, s. 25.

¹⁷ *Bestiář* – oddíl herního menu sloužící jako encyklopedie příšer a nebezpečných tvorů, se kterými se hráč může setkat.

Dialogy v *Zaklínači III* hrají důležitou roli, jsou interaktivní a hráč může do velké míry ovlivňovat jejich průběh. Pokud je mu např. položena otázka, má na výběr hned několik odpovědí, které vedou k různým reakcím druhé strany. Proti jiným akčním RPG hrám¹⁸, kde je pouze jedna možnost odpovědi, nebo volba mezi tóny, kterými postava svou reakci vysloví, působí dialogy v *Zaklínači III* mnohem realističtěji. Autoři tak do hry otiskli Sapkowského časté užívání přímé řeči a typických vyjadřovacích prostředků konkrétních postav přispívajících k jejich snadnému rozpoznávání. Zpravidla do detailu nepopisuje vzhled postav, spokojí se obvykle s několika nejdůležitějšími aspekty, které poté slouží jako rozpoznávací (např. barva vlasů či typická část oděvu), s oblibou je však dotváří popisem jejich vystupování a především vyjadřování. V souladu s Fořtovým tvrzením své postavy definuje „kombinací jednotlivých řečových pásem postav a vypravěče za použití rozmanitých narativních strategií a způsobů“¹⁹. Využívá dialogy jako pasáže kontrastující s realitou předávanou vypravěčem či jako její doplněk a zároveň do nich vkládá informace o smýšlení a povaze postav, které se jich účastní.

Dialogy ve hře jsou tedy nejen barvitě a zábavné (díky tomu hráč spíše využije všechny možnosti, které rozhovor s konkrétní postavou nabízí), obsahují však také důležité informace, které by hráči neměly uniknout. Nejde jen o dialogy mezi hlavním hrdinou a např. zadavatelem úkolu, velice často se hráči vyplatí poslouchat i to, o čem se zrovna baví okolo stojící NPC²⁰. Kromě toho se některá klíčová rozhodnutí příběhu odehrávají právě skrze dialog. V takových případech má navíc hráč na zvolení jedné z možností jen omezený čas, stejně tak, jako to bývá v reálných vypjatých situacích. Jde o velmi vtahující a po obsahové stránce i originální herní prvek.

V knihách figurují různé národy, odlišné humanoidní rasy (lidé, elfové, trpaslíci, půlčlívci, kříženci) a velké množství společenských vrstev, jejichž příslušníci se vyznačují svými typickými jazyky, nářečními nebo výrazy. To vše bylo ve hře zohledněno a podpořeno různorodými dialekty. Rybáři ze souostroví Skellige tedy i na poslech mluví jinak než rolníci v temerské provincii Velen. Skelligský přízvuk vychází z dialektů Severního Irsku, zatímco v mluvě obyvatel Velenu lze zaslechnout spíše západoevropské přízvuky²¹. V tématech rozhovorů se navíc odráží okolnosti aktuální pro daný region. Velen je oblast zpustošená válkou a hladomorem, proto se lidé nejčastěji baví o pohybu

¹⁸ Porovnávala jsem s tituly *Mass Effect: Andromeda* (2017) a *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011).

¹⁹ Fořt 2008, s. 64.

²⁰ NPC – zkratka anglického pojmu *non-player character*, tedy nehratelná postava, která je součástí herního světa.

²¹ Tuto skutečnost také zmínil Borys Pugacz-Muraszkiewicz (Lead writer CD Projektu Red) v rozhovoru, který proběhl na konferenci Penny Arcade Expo 2017, která proběhla v americkém Seattlu.

vojsk, probíhajících bojích a problémech se sháněním obživy. Někteří dokonce sténají či prosí o jídlo. Vzhled a reálie národů ze souostroví Skellige jsou inspirovány národy Severní Evropy. V jejich dialozích se vyskytují témata rybolovu, uctívání místních bohů (kteří mají taktéž předobraz v severské mytologii) či vztahů mezi místními rodovými klany.

Speciálním případem je pak Starší mluva, která je inspirovaná starými keltskými jazyky²², latinou, řečtinou, a lze v ní najít i prvky současné angličtiny²³. Starší mluva z knih byla pro účely hry převzata a dokonce místy rozšířena vytvářením frází či sousloví z již existujících výrazů.²⁴ Ve hře však zaznívá jen v několika případech, především ve formě magických formulí, či ve chvílích kdy elfové či trpaslíci použijí výraz ve Starší mluvě jako úsloví či nadávku – v obou případech sice chybí překlad, celkovou srozumitelnost to však neovlivní.

5.2 Role vypravěče

Výrazným jednotícím prvkem hry a originální knižní ságy je osobnost a role vypravěče. Ponecháme-li nyní stranou sbírky povídek, je celá Sága o Geraltovi a Ciri²⁵ podávána jako nalezený rukopis,²⁶ o jehož vzniku a pozdějším nálezu jsou zmínky v knihách *Věž vlašťovky*²⁷ a *Paní jezera*.²⁸ Autorem tohoto rukopisu je vedlejší postava – bard Marigold. Vzhledem ke své povaze a typickému sklonu zveličovat vlastní zásluhy nad ostatní (a naopak opomínat své četné chyby a omyly) je Marigold vypravěčem nespolehlivým a čtenář se nezdíká až po zásahu jiné postavy doví, jak ke zmiňovaným událostem doopravdy došlo.

Tento prvek se podařilo velmi dobře implementovat i do herní podoby. Marigold ve hře vystupuje jako samostatná (nehratelná) postava, objevuje se však jen epizodicky, takže nemůže dění komentovat z pohledu přítomné osoby. Tvůrci hry mu však nechali místo při popisu jednotlivých herních úkolů. Ty se postupně během jejich plnění mění a rozšiřují,

²² Především irštinou a velštinou.

²³ Kramný, 2002.

²⁴ Na rozdíl od např. Tolkienových fiktivních jazyků nejde o kompletní jazykový systém, pouze o soubor slov, frází a krátkých básnických útvarů.

²⁵ V knihách je příběh prezentován jako zažitá legenda, kterou si v různých obměnách vyprávějí celé generace a stala se zdrojem inspirace pro mnoho pozdějších umělců. (Sapkowski, *Zaklínač VII.: Paní jezera*, 2012, s. 27–28.)

²⁶ Autor textu označuje za pravého autora cizí osobu, případně některou z postav, a sám tedy čtenářům nalezený text pouze interpretuje.

²⁷ Sapkowski, *Zaklínač VI.: Věž vlašťovky*, 2011, s. 118–119.

²⁸ Sapkowski, *Zaklínač VII.: Paní jezera*, 2012, s. 64.

a tak v nich bylo možné věrně napodobit nejen Marigoldův typický jazyk, ale také jeho sklony zkreslovat, opomínat či zpětně doplňovat důležité informace, které by byly pro hráče užitečné i podstatně dříve.

5.3 Fiktivní intertextualita

Ve hrách se také uplatňuje fiktivní intertextualita, kterou ve velké míře používá také Sapkowski v knihách a která se stala mezi čtenáři i hráči velmi oblíbenou. Na začátku kapitol románu se pravidelně objevují citace. Sapkowski cituje reálné autory (viz ukázka č. 1), často však přidává i úryvky z fiktivních děl²⁹, údajně napsaných postavami z příběhu (viz ukázka č. 2). Tyto citace doplňují vyprávění tím, že podávají různé události či jevy nahlížené optikou vědců, historiků a panovníků, ale nezřídka i obyčejných lidí.

ukázka č. 1:

„Vstupujíc do období dospívání, pokouší se mladá dívka objevovat oblast života dříve jí nedostupnou, což v pohádkách představuje vstup do tajuplné věže a hledání v ní skryté komnaty. Dívka vystupuje na vrchol věže po strmých točitých schodech – ve snech jsou schody symbolem erotické zkušenosti. Zakázaná komnata, malý uzamknutý pokoj, symbolizuje vagínu a otočení klíče v zámku sexuální akt.

Bruno Bettelheim: The Uses of Enchantment³⁰,
The Meaning and Importance of Fairy Tales“³¹

ukázka č. 2:

„Známo jest, že působí-li vědmák živému tvorů nejkrutější muka a utrpení, simullimus slast a blaho pociťuje jako člověk počestný a zbožný, když s chotí svou zákonitou obcuje ibidem cum eiaculatio. To nad slunce jasněji dokazuje, že vědmák jest odpudivou stvůrou, nepřirozeným a zvrhlým proměněncem, kteréhož zplodily nejhlubší a nejtemnější propasti pekelné, alebrž z bolesti a mučení může takovou rozkoš míti pouze sám ďábel.

Anonymus:
Monstrum čili Vědmáka vypočtení“³²

²⁹ Sapkowski není jediným současným autorem, který tento postup uplatňuje. Využila ho také např. autorka série o Harrym Potterovi, J. K. Rowlingová, která tři z těchto fiktivních děl publikovala jako samostatné tituly (*Famfrpál v průběhu věků*, *Fantastická zvířata a kde je najít* a *Bajky barda Beedleho*).

³⁰ V češtině vyšlo pod názvem *Za tajemstvím pohádek*, 2000, Nakladatelství Lidové noviny.

³¹ Sapkowski, *Zaklínač VI: Věž vlaštovky*, 2011, s. 37.

Tvůrci hry tento prvek uplatnili hned několikrát. Nasnadě je to u herních předmětů, jako jsou knihy, svitky apod. Některé z nich mají dokonce shodné názvy s udávanými publikacemi v Sapkowského díle.

Knihy a další textové položky v herním inventáři mají různé funkce. Většina z nich slouží jako zdroj informací, které hráč potřebuje pro další postup hrou a objevení a přečtení některých publikací je často dokonce podmínkou k otevření dalšího kroku úkolu. Jde např. o nalezené dopisy, deníky či části encyklopedií a vědeckých traktátů (viz ukázka č. 3). Jiné obsahují informace o světě, ve kterém se hráč pohybuje a mohou mu tak (např. při neznalosti knižní předlohy) dovysvětlit některé názvy či dřívější události, které ovlivnily současný stav (viz ukázka č. 4). Kromě toho se hráč dostane i k velkému množství textů, které slouží především pro pobavení či oživení vzpomínek na předlohu, zatímco s plněním úkolů mají jen minimální spojitost (viz ukázka č. 5).

Ukázka č. 3:

„Zmačkaný dopis

Ulrich mi řek abich ti poslal jeden s těch ukradnutých nákresůch. Hrozně mu záleží abí je rozluštili co nejdřívějč. Netušim sčeho je tak posranej – ale jak ho znám sou v tom prachi to je jasný jak facka. Takže esli se ti podaří s toho něco vičíst napiš nejprf mně a pak se rozhodnem co dál. [...]"

Ukázka č. 4:

„Země Severu: Velen

Země velenská, nacházející se v západní Temerii s hlavním městem Gors Velen, je jednou z nejhudších provincií tohoto království. [...] Tato provincie takřka postrádá jakékoliv přírodní bohatství. Její velkou část tvoří lesy a nížiny, ačkoliv největší část je pokryta močály a bažinami.“

Ukázka č. 5:

„Vzpomínky knihovníka

[...] Kdo zajistil dovoz takových svazků, jakými jsou Život proroků, De Haemorrhoidibus, Umění porodnické pro mladé dívky a spousty dalších? To mně má palácová knihovna

³² Sapkowski, *Zaklínač VI: Věž vlaštovky*, 2011, s. 205.

děkovat za díla, mezi něž se řadí Souhrn mouder všelikých pro slastný a šťastný život a další vzácné knihy jako třeba *Speculum Aureum* a *De Larvis Sciencis Et Figuris Camicis*. [...] Skutečná hodnota člověka se měří podle toho, jak se chová ke knihám.“³³

V těchto textových předmětech se uplatňuje další Sapkowského oblíbený postup, což jsou aluze. Ve hře se jich nejen v této formě objevuje skutečně mnoho a jejich implementaci jsem níže věnovala samostatnou kapitolu.

Fiktivní intertextuality si můžeme všimnout také v herní sekci s názvem *Bestiář*, kde si hráč může dohledávat informace o nestvůrách a dalších nebezpečných tvorech, se kterými se v herním světě setkává. Pro každého tvora existuje samostatná sekce se stručným popisem a nápovědou, jak se mu efektivně bránit (viz ukázky č. 6 a 7). Zároveň však obsahuje také odstavec textu s citací týkající se daného tvora. Tyto citace pocházejí z různých fiktivních zdrojů – jde o útržky modliteb či dětských popěveků, jiné obsahují doslovný přepis výpovědi někoho, kdo se s daným tvorem setkal. Místa jsou citovány i některé postavy známé z knih.

Ukázka č. 6:

„Sem měl vosum jalovic, štíry z toho byly dojnice. Pak se tady usadil tudlecten kurolišek a já mám teď tak akorát suchý kravince a prázdný pole.

- Jethro, rolník z Pindalu

Podle bláhových pověr dokážou kuroliškové, podobně jako bazilišci, zabít samotným pohledem. To je ale naprostý nesmysl, protože pohled kuroliška není o nic nebezpečnější než třeba pohled rozzuřené husy. Člověk by se však měl mít na pozoru před jeho ostrým zobákem a dlouhým ocasem, kterým umí mrskat přímo vražedně.“

Ukázka č. 7:

„Alghúl je v zásadku ghúl, enem víc hajzl.

- Yarpen Zigrin, trpasličí válečník

³³ Odkazuje na pasáž o Geraltovi a Fringille Vigo. (Sapkowski, *Zaklínač VII.: Paní jezera*, 2012, s. 113.)

Alghúlové se od běžných ghúlů liší velikostí, silou, barvou a především bystrostí. Zatímco ghúlové a graveiři jsou primitivní stvoření neschopná nastražit ani sebejednodušší léčku, alghúlové a jejich příbuzní (jako třeba hřbitauři) jsou prozíraví a o to nebezpečnější.“

5.4 Aluze

Dalším postupem, který se autorům hry povedlo umně adaptovat pro nové médium je využívání aluzí. V původní předloze jsou tyto prostředky nejvýraznější u vlastních jmen postav či míst inspirovaných evropskou historií a mytologií. Pro příklad mohu uvést třeba čarodějnickou akademii Arethusu, pojmenovanou po postavě z řecké mytologie³⁴ nebo univerzitní město Oxenfurt, jehož jméno vzniklo podle anglického Oxfordu.

Nejde však zdaleka jen o jména či názvy. Sapkowski do svých knih implementoval i celé postavy z jiných děl. V povídkách jde především o koncepty postav, které známe z pohádek – prokletý muž s nestvůrným vzezřením³⁵, mořská víla, která se zamiluje do člověka³⁶ nebo uprchlá princezna nacházející útočiště ve společnosti sedmi trpaslíků³⁷. V povídkách však vystupují ze svého schematického vymezení a stávají se myslícími, komplikovanými individualitami. V románu se pak objevují i postavy z jiných klasických děl – např. postava Nimue z artušovských legend.

Ve hře se aluze uplatňují také, odkazují se však k daleko širšímu spektru děl a nezřídka se i týkají širších konceptů, než jsou jen místní názvy nebo jména či charakter postavy. Kromě již zmíněných aluzí převzatých od Sapkovského se objevily narážky na knižní předlohu, které vytvářejí mezi hrou a knihami nové vazby tam, kde nebylo možné či z hlediska příběhu vhodné převzít původní materiál, a byl tedy pozměněn či přizpůsoben. Příkladem mohou být postavy oneiromantky Corinne Tilly, jejíž jméno je odvozené od knižní postavy s delším křestním jménem – Condwiramurs Tilly³⁸ a bardky Priscilly, jejíž

³⁴ Jméno Arethusy se v řecké mytologii objevuje vícekrát. Byla tak pojmenovaná Nereida a jedna z Hesperidek. (Bane 2013, s. 34.)

³⁵ Povídka *Zrnko pravdy* inspirovaná pohádkou *Kráska a zvíře* (Sapkowski, *Zaklínač I.: Poslední přání*, 2011, s. 86–118.)

³⁶ Povídka *Trochu se obětovat* inspirovaná pohádkou *Malá mořská víla* (Sapkowski, *Zaklínač II.: Meč osudu*, 2011, s. 180–241.)

³⁷ Povídka *Menší zlo* inspirovaná pohádkou *Sněhurka a sedm trpaslíků* (Sapkowski, *Zaklínač I.: Poslední přání*, 2011, s. 123–164.)

³⁸ Postava oneiromantky Condwiramurs Tilly se objevuje v knize *Paní jezera* (Sapkowski, *Zaklínač VII.: Paní jezera*, 2012.)

charakter, povolání i vzhled napovídá inspiraci literární postavou pojmenovanou Essi Daven³⁹.

Autoři hry však odkazují často mnohem obecněji a na mnohem širší škálu témat – ve velké míře si můžeme všimnout odkazů na současnou pop kulturu. Je možné narazit na postavy, které nesou jméno inspirované oblíbenými knihami či filmy, jako je např. zbrojář Hattori⁴⁰ nebo lovec lidí jménem Django Frett, v němž se spojují aluze na dvě různé filmové postavy⁴¹, ale také můžeme z úst novigradské nevěstky zaslechnout slova písně *Material Girl*⁴² od Madonny, být svědkem dialogu mezi dvěma strážníky, který je přímo převzatý z filmu *Pulp Fiction*⁴³, nebo ve velenské divočině narazit na krvelačného bílého králíka z filmu *Monty Python a Svatý Grál*⁴⁴.

Jak již bylo zmíněno výše, aluze a narážky se uplatnily i v textových materiálech. Pokud setrváme u jejich dřívějšího rozdělení z kapitoly o fiktivní intertextualitě, můžeme konstatovat, že se tyto narážky objevují ve všech skupinách, jednoznačně však převládají v poslední zmiňované – té, která funguje především pro pobavení či připomenutí některých oblíbených pasáží z knih (viz ukázky č. 8 a 9).

Ukázka č. 8:

„Liber Ivonis

Pak jsem dorazil na místo známé jako údolí Pnath ve světě známém jako Shaggai. Lidská mysl není sto⁴⁵ pojmout tento kraj, kde nepravidelné tvary a rouhačské barvy odporují všemu, čemu jsou naše oči přivyklé. Právě v té chvíli, v okamžiku mého příchodu, jsem se zmítal na pokraji šílenství. Křičel jsem bezhlasně a potil krev, když nad mou hlavou vystoupala dvě slunce. Padl jsem na kolena a modlil se k Zhothaquahovi, aby mi dopřál nikoliv spásu, nýbrž rychlou smrt.

A pak přišli Oni...“⁴⁶

Ukázka č. 9:

³⁹ Postava bardky Essi Daven se objevuje v povídce *Trochu se obětovat*. (Sapkowski, *Zaklínač II.: Meč osudu*, 2011, s. 180–241.)

⁴⁰ Jméno je inspirováno zbrojářem jménem Hattori Hanzo z filmu Quentina Tarantina *Kill Bill* (2003).

⁴¹ Jméno je inspirováno postavami lovců hlav z filmové série *Hvězdné války* a Tarantinova filmu *Nespoutaný Django* (2012).

⁴² Album *Like a Virgin*, 1984.

⁴³ Quentin Tarantino, 1994.

⁴⁴ Terry Gilliam a Terry Jones, 1975.

⁴⁵ Původní text obsahuje tento chybný zápis.

⁴⁶ Tento text odkazuje na Lovecraftův Mýtus Cthulhu a fiktivní knihu *Liber Ivonis*.

„Faktura za golema

Vystavil: Jehuda Löw. Odběratel: Irenues var Steingard

Zakoupené zboží: strážný golem, hliněný (porcelán)

Záruka: V případě poškození keramiky se prosím ihned obraťte na nejbližší pobočku společnosti Jehuda Löw a učnové. Golema mohou opravovat jen způsobilí zaměstnanci“⁴⁷

Výše zmíněné širší koncepty se týkají např. částí herního příběhu či geografických celků fikčního světa, inspirovaných jiným dílem. Ve vedlejších úkolech se objevují zápletky bezesporu inspirované jinými díly (např. kapitola o domě, kde se zatmívá rozum⁴⁸ z animovaného filmu *12 úkolů pro Asterixe*). Knížectví Toussaint obsahuje mnoho drobných i větších narážek na Cervantesova *Dona Quijota* – ostatně hned po prvním vstupu do této části světa se hráč dostane doprostřed souboje mezi rytířem a větrným mlýnem proměněným v obra, a o této inspiraci vypovídají i některé místní názvy, jako např. Dulcineiny větrné mlýny. Většina vlastních jmen a místních názvů je však převzata z italštiny, a především z francouzštiny (např. hlavní město Beauclair či hřbitov Mére-Lachaiselongue⁴⁹). Dvorské prostředí plné udatných rytířů, dvorské romance a zkoušek rytířských ctností navíc jasně vypovídá také o inspiraci artušovskými legendami a rytířskými romány. Vedlejší úkol s názvem *Může být jen jeden*, ve kterém se zaklínač znovu setkává s Paní jezera, tuto tezi jen potvrzuje. Hlavní příběh prvního vydaného rozšíření, *Srdce z kamene*, je pak inspirován polskou legendou o panu Twardowském⁵⁰.

6 Odlišnosti a odchylky od předlohy

Adaptace původního literárního světa do podoby interaktivní počítačové hry s sebou nese řadu omezení, které vedou k nutnosti různých ústupků a odklonů od předlohy. PC hře nestačí pouze zajímavý příběh, ale potřebuje mnohem více akce, aby udržela hráčovu pozornost.⁵¹

⁴⁷ Tento text odkazuje na osobu rabína Löwa a k němu se vztahují pověsti o pražském golemovi.

⁴⁸ Úkol se jmenuje *Razítko mocnější meče*.

⁴⁹ Název je odvozen od skutečného hřbitova Pére Lachaise v Paříži.

⁵⁰ Tvůrci tuto inspiraci přiznali a blíže vysvětlili v rozhovoru, který proběhl na konferenci Penny Arcade Expo 2017, která proběhla v americkém Seattlu.

⁵¹ Výsledky testování pozornosti a rychlosti reakcí u hráčů vedly tvůrce hry k vytvoření pravidla, že při prozkoumávání otevřeného světa musí hráč každých 27 vteřin narazit na nějaký podnět. Může to být zástavba s aktivními obyvateli, tábor nepřátelských zbojníků nebo nestvůra či jiný nebezpečný tvor. Tuto skutečnost zmínil Borys Pugacz-Muraszkiewicz (Lead writer CD Projektu Red) v rozhovoru, který proběhl na konferenci Penny Arcade Expo 2017, která proběhla v americkém Seattlu.

V následujících oddílech se zaměřím na odlišnosti, které byly z hlediska převodu příběhu do jiného média nutné. Poslední kapitoly budou věnovány těm změnám, které proces adaptace přímo nevyžadoval, a na jejich vliv na pokračování knižního příběhu.

6.1 Odchytky žádoucí pro optimální herní zážitek

Níže jsou popsány případy, kdy se hra od předlohy liší především proto, že by ponechání původního znění zkomplikovalo či snížilo kvalitu zážitku z hraní. Rozhodnutí tvůrců pro odklon od knih tedy bylo buď nevyhnutelné, nebo zcela na místě.

6.1.1 Charakter a schopnosti hlavní postavy

V knižní předloze je hlavní hrdina – Geralt z Rivie – popisován jako bělovlasý, hubený muž se strach nahánějícíma očima, vzbuzující směs odporu a hrůzy v těch, kteří se s ním setkávají. Ani popis jeho oblečení či výbavy není příliš detailní, a čtenáři je tak ponechán poměrně velký prostor pro představivost. Tvůrci her tedy mohli na vizuální stránce postav pracovat s relativní volností a klasické prvky RPG her jako je průběžná obměna a vylepšování výzbroje a výstroje u hlavního hrdiny nepůsobí nijak rušivě.

Znatelnou změnu však můžeme zaznamenat v jeho povaze a celkovém chování. Formát PC hry nenabízí tolik prostoru pro vnitřní monology jako kniha. Sapkowskiho Geralt se pravidelně zamýšlí nad svým povoláním a celkovým životním údělem. Je zmutovaným jedincem postrádajícím emoce, které by ho pojily k lidskému světu, ale příliš podobným lidem na to, aby se mohl řadit mezi nestvůry, jejichž likvidace byla primárním cílem jeho proměny. Nepatří ani k jedné straně a žádná z nich ho nechce přijmout, sám si tak obtížně hledá své místo. Ve hře se však tyto úvahové pasáže objevují pouze zřídkakdy. Pokud se objeví, jsou spíše předmětem dialogu s jinými postavami, případně zaznívají ve voiceoveru směrem k hráči.

Knižní zaklínač svoje povolání po právu nenávidí, protože ho obralo o část lidství a s ním i o šanci na důstojný život. Žije na okraji společnosti, a často trpí nedostatkem peněz či hladem. Ve hře se však setkáváme s hrdinou, který sebelítost a zádumčivost vyměnil za pragmatičtější přístup vyznačující se chladným, klidným vystupováním a drsným smyslem pro humor, který autor knih více uplatňoval v popisných pasážích. Vzhledem k tomu, že se Geralt již v knižním příběhu naučil, že není možné být pokaždé nestranný a vyhýbat se konfliktům jen proto, že si nechce vybírat mezi větším a menším

zlem⁵², můžeme jeho nynější jednání považovat za přizpůsobení okolnostem v průběhu uplynulých let.

Hráč se společně s postavou Geralta opakovaně dostává do situací vyžadujících volbu mezi dvěma či více reakcemi. Tato rozhodnutí však nejsou černobílá a každá z variant má své výhody i nevýhody. Objevují se etické otázky týkající se např. rasové nenávisti mezi trpaslíky, elfy a lidmi nebo válečného konfliktu mezi severními královstvími a nilfgaardským císařstvím, během kterého jsou na něj kladeny (nezřídka protichůdné) požadavky od obou stran. Stejně jako v knihách se zaklínač také může rozhodovat, zda zabije nějakou bytost či příšeru, na kterou byla vypsaná zakázka, nebo ji ušetří a obětuje slíbenou odměnu, protože ve skutečnosti příšera není tak nebezpečná, jak tvrdil zadavatel. Nejčastěji se hráč dostává před volbu, jestli se pokusí řešit hrozící roztržku mírovou cestou, nebo přikročí k otevřenému boji. Geraltova povaha tak může oscilovat mezi diplomatickou, vyhýbavou a konfliktní zcela dle hráčova uvážení.

Většina rozhodnutí nemá kromě okamžitého účinku žádný pozdější vliv na vývoj příběhu, ale v určitých situacích stojí hráč před volbou, která mu uzavře některé části děje. Jde o nejdramatičtější zvraty příběhu, během nichž např. umírají důležité postavy, nebo se výrazně posouvají jejich vztahy k hlavnímu hrdinovi, rozhodně se však neodehrávají jen během bojových scén či podobně vyhocených situací. Jak již bylo zmíněno, důležité rozhodnutí může padnout i během relativně klidného rozhovoru s tím, že jeho dopady, které mohou znatelně ovlivnit zbytek příběhu včetně jeho zakončení, hráč odhalí až mnohem později, nebo mu dokonce mohou zůstat zcela skryté.

Dalším aspektem, který autoři přizpůsobili pro lepší herní zážitek, jsou Geraltovy schopnosti, včetně těch bojových, a síla zaklínačských znamení, pomocí kterých sesílá jednoduchá kouzla. O Geraltovi z knih víme, že má díky zaklínačskému výcviku zesílené smysly a že se mu v šermu nevyrovná prakticky žádný člověk. Ve hře je však třeba mít se na pozoru, protože se šermířský um hlavního hrdiny zlepšuje postupně s nabranými zkušenostmi a vylepšeními. Ostatně, hrát od počátku do konce za postavu, která je v boji de facto neporazitelná, by hráčům nepřineslo kýžený zážitek.

Zaklínačská znamení⁵³ jsou naopak proti knižní předloze několikanásobně silnější. Zatímco znamení „igni“ po seslání dokázalo v povídce *Hranice možnosti*⁵⁴ sotva přepálit provazová pouta, ve hře je jím možné podpalovat celé skupiny nepřátel. Znamení „axie“ se

⁵² Viz povídka *Menší zlo*. (Sapkowski, *Zaklínač I.: Poslední přání*, 2011, s. 123–164.)

⁵³ *Zaklínačská znamení* – metoda sesílání primitivní útočné či obranné magie.

⁵⁴ Sapkowski, *Zaklínač II.: Meč osudu*, 2011, s. 5–82.

dá dokonce používat pro ovládnutí mysli nepřítele. V knize to však dokáží pouze lidé znalí pokročilé magie, jako Yennefer v povídce *Poslední přání*⁵⁵.

Unikátním prvkem hlavní postavy jsou pak tzv. zaklínačské smysly, které fungují jako imitace zesíleného zraku, sluchu a čichu. Pokud je hráč aktivuje, v zorném poli postavy se barevně zvýrazní objekty, se kterými může dále interagovat. Žlutá barva označuje běžné předměty, které si hráč může uložit do inventáře pro pozdější využití, červená pak ty, které jsou důležité pro postup ve hře (např. stopy či pach lovené nestvůry, nebo důležité vodítko při řešení úkolu). Tato herní mechanika hráči usnadňuje orientaci v nepřehledném prostoru či terénu a zamezuje prostojeům, které by vznikaly zdlouhavým prohledáváním jednoho místa.

Změny a odchylky v typických schopnostech hlavní postavy pro potřeby herní adaptace jsou dle mého názoru zcela legitimní, protože dotvářejí hlavního hrdinu jako hratelnou postavu s originálním charakterem a vlastnostmi, které ji díky provázanosti se světem odlišují od jiných avatarů v populárních RPG hrách.

6.1.2 Hromadění majetku

Žánr akční RPG hry vyžaduje existenci systému herní ekonomiky. Ta funguje ve dvou rovinách, které představují zkušenostní body a peníze. Zkušenosti umožňují hráči postup na další úroveň, díky kterým se postava stává silnější či odolnější a získává nové schopnosti. Peníze pak slouží jako prostředek k nákupu lepší výzbroje či výstroje, případně je lze použít při některých úkolech jako formu úplatku či předmět sázky.

Protože se v *Zaklínači III* finanční zisk váže ke každé splněné zakázce a spolu s jejich náročností roste výše odměny, i méně zkušený hráč dokáže poměrně snadno přijít k nemalému peněžnímu obnosu.

V RPG hrách jde o běžný jev, který ovšem v tomto případě zcela odporuje situaci v knižní předloze. Jak jsem již zmiňovala v předešlém oddílu, zaklínačské řemeslo je v knize popsáno jako nebezpečné a špatně placené, a jeho vykonavatelé tak žijí velmi skromně, nežádají na pokraji nouze. Herní Geralt z Rivie může pod vedením šetrivého hráče na konci hry vlastnit venkovské sídlo, bojovat prvotřídními zbraněmi vyrobenými podle prastarých nákresů a nosit nákladnou zbroj z těch nejvzácnějších materiálů, zatímco

⁵⁵ Sapkowski, *Zaklínač I.: Poslední přání*, 2011, s. 273–332.

knižní Geralt si sice o vlastním domě dovolí v nestřežené chvíli snít, ale vzápětí za tuto představu sklídí od čarodějky Yennefer jen posměch.⁵⁶

Pro fanoušky knižní předlohy může být tato odchylka od předlohy sice úsměvná, je však třeba vzít v úvahu, že daná mechanika je pro žánr akční RPG hry klíčová, a že bez ní by titul pravděpodobně nemohl vzniknout. Herní systém umožňuje různé způsoby hraní a postup ve hře nikdy není přímo podmíněný nashromážděním a zaplacením většího množství peněz. Může to být jedna z variant, ale nikdy není jediná. Nakonec tedy záleží jen na hráči samotném, jak (a jestli) utržené peníze využije. Pokud bychom chtěli, aby se postava vyvíjela co nejvěrněji předloze, můžeme si zvolit možnost získané peníze odmítnout, nebo je vzápětí upustit na zem.

6.1.3 Minihry

Hra *Zaklínač III* obsahuje i s rozšířeními dohromady 274 úkolů. Ty se podle různých kritérií dělí na menší skupiny. Pokud se přímo týkají ústřední dějové linky, jde o tzv. hlavní úkoly. Vedlejší úkoly, jak již bylo zmíněno, tvoří samostatné, uzavřené celky a jejich dopad na hlavní příběh je méně výrazný. Ne všechny úkoly jsou však odlišné. Např. zaklínačské zakázky jsou si obvykle vzájemně podobné, probíhají podle jasného scénáře⁵⁷ a kromě různých typů nepřátel (těmi mohou být nestvůry, ale také divoká zvěř či zbojníci) se nejvýrazněji proměňují závěry dějových linek.

Existují však tři případy, kdy se určitý typ úkolu objevuje vícekrát, prakticky se nemění (kromě narůstající obtížnosti, která je základním principem herního systému) a lze ho opakovaně plnit v různých lokacích. Jde o trojici miniher, které do akčního RPG vnášejí prvky z her jiných žánrů.

Prvním z nich jsou dostihové závody, které se konají v každém velkém regionu (Velen, Novigrad, Skellige, Toussaint). Fungují jako snadná cesta k vydělání peněz a získání speciálního vybavení pro jízdu na koni, která v neprozkoumaných oblastech představuje hlavní způsob cestování. Podobné je to i u turnajů v pěstních soubojích, kde se odměna zvyšuje díky sázkám. Hráč při nich musí používat jinou bojovou taktiku, protože hlavní hrdina odkládá zbraně i zbroj a nesmí sesílat znamení. Jde tedy hlavně o postřeh a schopnost kombinovat úhybné a krycí manévry s těmi útočnými. Obě tyto hry fungují

⁵⁶ Sapkowski, *Zaklínač IV.: Čas opovržení*, 2011, s. 157–158.

⁵⁷ Obvyklý postup začíná nalezením oznámení o vypsání zakázky, následuje rozhovor se zadavatelem, poté samotná akce (lov příšery či řešení jednoduché detektivní linky) a vše se uzavírá návratem k zadavateli a vyplacením odměny.

spíše jako rozptýlení od ostatních herních mechanik a procvičení schopností, které se vedle soubojů na meče sice neobjevují tak často, ale v případě konfliktu jsou srovnatelně užitečné.

Speciálním případem je poté karetní hra zvaná gwint, známá i z knižní předlohy. Její pravidla Sapkowski popisuje v následující ukázce:

Ukázka č. 10:

„Základní pravidla trpaslického gwinta podezřele připomínala licitaci na koňském trhu, především naléhavostí a hlasitostí projevu licitujících. Dvojice, která vyhlásila vyšší „cenu“, se snažila získat co nejvyšší hodnotu, druhá dvojice se jim v tom snažila všemi způsoby zabránit. Partie bývaly prudké a hlučné, každý hráč si vedle sebe položil silný klacek. Doopravdy jím bil jen málokdy, ale o to častěji se s ním rozháněl.

„Jaks to hrál ty tažný volku? Lebeňo zadubená. Proč si vykládal listy, a né srdca? Na hovno sem celý čas srdca vistroval! Chytnu klacek a majznu ťa po tej dutej palici!“⁵⁸

Podoba gwintu v *Zaklínači III* je však zcela jiná. Hraje se pouze ve dvou hráčích a funguje na principu deck-buildingu⁵⁹. Karty do balíčku hráč sbírá po celou dobu hry a může je kupovat od obchodníků, vyhrávat nad jinými hráči, získávat jako odměnu za splnění úkoly, nebo je nacházet např. v úkrytech banditů. Protože gwintové karty fungují jako sběratelské, dají se vytvářet tematické balíčky, ve kterých figurují karty čarodějů, příšer nebo rebelů z řad elfů zvaných Scoia‘tael.

Právě sbírání karet a možnost vytváření nových a silnějších balíčků láká hráče k tomu, aby hráli gwint, kdykoli se naskytne příležitost. Pro některé je lákadlem vidina objevení a získání všech existujících karet, jiní doufají v získání finanční odměny.

Původní Sapkovského představa o podobě hry je sice originálnější, její doslovné převedení do herního světa by s sebou však neslo mnoho komplikací, a navíc je pravděpodobné, že by bez doprovodu svérázných komentářů trpasličích hráčů ztratila na efektu. Nový gwint se od ní odlišuje, funguje však v rámci hry jako obohacující prvek, který byl fanouškovskou základnou přijat natolik příznivě, že mu tvůrci věnovali samostatný titul a vznikla hra *Gwent: The Witcher Card Game*.

⁵⁸ Sapkowski, *Zaklínač V.: Křest ohněm*, 2011, s. 92.

⁵⁹ *Deck-building* – typ karetních her, ve kterém si hráč sám staví dobírací balíček. Těch může mít hned několik a proměňovat je před každou hrou. Typickým představitelem deck-buildingové hry je *Magic: The Gathering*.

6.2 Odchytky sloužící pro budování příběhu

Nyní se zaměřím na případy, kdy odchytky od předlohy nekompenzují složitou adaptaci pro nové médium, napomohly však výstavbě příběhu a zasloužily se o ty nejvýraznější momenty v celé hře. Jedná se především o úmrtí či návrat některých postav a následné dopady těchto událostí. Dále se zamýšlím nad důvody, proč se pro ně autoři rozhodli, a zvažuji dopady těchto změn na prožitek hráčů znalých původní předlohy.

6.2.1 Úmrtí důležitých postav z knih

Jedním z hlavních předpokladů akčních RPG her je téměř nepřetržité riziko, že hlavní (hratelná) postava přijde o život. I na zaklánače v herním světě číhá mnoho nebezpečí a v závislosti na zkušenostech hráče a nastavené obtížnosti se více či méně často stává, že jeho ukazatel zdraví klesne na nulu. Smrt však v takovém případě není definitivní a krátce po ní přichází oživení v okamžiku, kdy byl herní postup naposledy uložen.

Netýká se to však jen hlavní postavy. V *Zaklánači III* je hned několik postav, které existují v knižní předloze, ale v herní adaptaci mohou přijít o život. Jsou jimi čarodějka Keira Metz, zaklánač Lambert, toussaintská kněžna Anna Henrietta, a princezna Cirilla. To, zda doopravdy zemřou, závisí na rozhodnutích, která hráč činí v průběhu hry. U Keiry Metz je toto rozhodnutí očividné, protože v jedné z variant příběhu zemře přímo Geraltovou rukou a v jiné je upálena na hranici rozhodnutím krále, na jehož vraždě se Geralt odmítl podílet. Jiné je to u Cirilly, o jejímž osudu rozhoduje pět různých kroků, každý v jiném úseku hry.

Výše zmíněné postavy mohou zemřít, jejich úmrtí se však dá díky správné kombinaci kroků předejít. U dvou důležitých postav se smrti nijak zabránit nedá. První z nich je vůdce Divokého honu Eredin Bréacc Glas. Již na počátku příběhu je představen jako hlavní záporná postava a hra postupně spěje ke Geraltově závěrečné bitvě s ním. Z hlediska zakončení herního příběhu je tedy jeho smrt logická a nevyhnutelná. V jeho charakteru nešlo o příliš výrazný posun, protože již v románu⁶⁰ je vyobrazen jako záporná postava. Objevuje se v knize jen krátce a není o něm mnoho řečeno, tvůrci hry tedy měli velký prostor pro přizpůsobení postavy pro účely pokračování.

⁶⁰ Sapkowski, *Zaklánač VII.: Paní jezera*, 2012, s. 214.

Ve hře se nedá nijak vyhnout ani úmrtí starého zaklínačského mistra Vesemira. Ten má v Geraltově životě důležitou funkci učitele, mentora a částečně i otce⁶¹ a blízký vztah navázal také s princeznou Cirillou. Vesemirova smrt rukou bojovníka Divokého honu tedy oba dva hluboce zasáhne a stane se pro ně impulsem k tomu, aby povolali všechny spojence a postavili se nepříteli ještě jednou a naposledy. Zaklínačský mistr byl jako postava v knihách důležitý pouze ve vztahu k hlavnímu hrdinovi a objevoval se spíše v Geraltových vzpomínkách než jako aktivní účastník. Po ukončení románového příběhu tato postava nenabízela příliš příležitostí k dalšímu využití, její smrt však měla vliv na celou řadu pozdějších událostí. Navíc, jak bylo řečeno v knize: „Nikdy žádný zaklínač nezemřel stářím, nediktoval v posteli závěť.“⁶² Ze strany tvůrců hry patří toto vyústění k těm nejvýraznějším zásahům do původního uspořádání příběhu, považuji ho však za pochopitelné a vzhledem k výstavbě příběhu, kde vytváří důležitý a dlouho budovaný zlom v ději (který zapadá i do tradičního postupu při budování dramatu podle Freytaga)⁶³, i za přijatelné.

6.2.2 Vzkříšení postavy, která v předloze zemřela

Při vytváření volného pokračování příběhu narazili tvůrci hry na tu nevýhodu, že Sapkowski nechal na konci románů zemřít většinu stěžejních postav⁶⁴. Pokud tedy chtěli některou z nich použít i v adaptaci, museli vybrat takovou, jejíž oživení bude pro hráče i čtenáře akceptovatelné.

Ve druhém rozšíření hry, *O víně a krvi*, se tedy Geraltovým společníkem stává upír Regis⁶⁵. Přestože popis jeho zavraždění⁶⁶ mágem Vilgefortzem působí velmi brutálně, dává upírův návrat oproti zbylým zemřelým postavám zdaleka největší smysl, a to z toho důvodu, že Regis patří k velmi mocnému druhu vyšších upírů. Ani sám zaklínač si není jistý pravým rozsahem Regisových schopností:

Ukázka č. 11:

⁶¹ Zaklínači se stávají z chlapců, kteří jsou odebráni rodinám a odvedeni na hrad Kaer Morhen, kde probíhá jejich výcvik.

⁶² Sapkowski, *Zaklínač III.: Krev elfů*, 2011, s. 110.

⁶³ Freytagova struktura dramatu jej dělí do pěti po sobě následujících částí – expozice (úvod), kolize (budování napětí), krize (vyvrcholení dramatu), peripetie (obrat) a katastrofa (rozuzlení či katarze). (Freytag 1944, s. 51.)

⁶⁴ Jednou z možností interpretace samotného závěru knihy *Paní jezera* je ostatně i smrt samotného Geralta z Rivie. (Sapkowski, *Zaklínač VII.: Paní jezera*, 2012, s. 554–556.)

⁶⁵ celým jménem Emiel Regis Rohellec Terzieff-Godefroy.

⁶⁶ Sapkowski, *Zaklínač VII.: Paní jezera*, 2012, s. 399–400.

„Když chce, může se stát neviditelným. Může tě pohledem uhranout, uvrhnout do hlubokého spánku, tak, jako to učinil se strážemi ve Vissegerdově ležení. Může se změnit v netopýra a létat jako on. Myslím, že toto dokáže pouze v noci a pouze při úplňku, mohu se však mýlit. Už několikrát mne zaskočil, může mít v zásobě další překvapení. Mám dojem, že je neobyčejnou osobností i mezi upíry. Dlouhá léta se naprosto přesvědčivě vydává za člověka. Koně a psy, kteří mohou vycítit jeho skutečnou podstatu, mýlí vůní koření a bylin, které nosí neustále u sebe. Navíc na něj nereaguje ani můj medailon – ačkoli by měl. Zkrátka jej nemůžete posuzovat z běžných hledisek.“⁶⁷

Díky tomu je možné uvěřit, že i přes stav pro člověka neslučitelný se životem existovala cesta, jak upíra zpět oživit. Zároveň však jeho návrat (na rozdíl od Vesemirovy smrti) narušuje koherenci narativu, protože zpětně zasahuje do původního příběhu a mění tak jeho vyznění a možnosti interpretace. Při čtení knihy bez znalosti hry má pasáž o Regisově úmrtí na čtenáře výrazně silnější dopad, protože text nijak nenaznačuje, že by jeho smrt nebyla definitivní. Naproti tomu ten, kdo si knihy přečte po předchozí zkušenosti s hrou, bude pasáž vnímat jinak, protože ví, že se Regisova postava v navazujícím příběhu opět objevuje.

Protože se rozšíření *O víně a krvi* týká převážně upírů a hlavního antagonistu tvoří cizí vyšší upír, je přítomnost Regise jako rádce a pomocníka pro Geralta (a tím pádem i pro hráče) nedocenitelná. Oproti knize se tu také odhalí širší pozadí charakteru této postavy, včetně historie a původu jejích předků. I v této části příběhu se objevují již dříve zmíněné etické otázky, tentokrát se však týkají předsudků vůči upírům. Zatímco obyvatelé knížectví Toussaint volají po smrti monstra zvaného „Beauclairská šelma“, Geralt ví, že jde o myslící bytost, která svým intelektem převyšuje většinu lidí, a snaží se odhalit pravou příčinu jejího běsnění.

7 Závěr

Počítačové hry byly dlouhou dobu vnímány jako primitivní zábavní prostředek určený především pro děti. V debatách na téma PC her se kladl důraz především na návykovost této zábavy a na negativní vliv her zobrazujících násilí či sex na dětské hráče. Dnes se tyto ustálené názory daří pomalu měnit a pozornost se obrací spíše k hledání způsobů, jak do her implementovat přidanou hodnotu. PC hry se tak postupně stávají nejen zábavou, ale

⁶⁷ Sapkowski, *Zaklínač V.: Křest ohněm*, 2011, s. 299.

také zprostředkovatelem nových znalostí či prostředkem k procvičování cizích jazyků a schopností jako je logika, strategie, postřeh a sebedisciplína. Počítačové hry jako *Rome: Total war* či *Hearts of Iron* se staly zajímavým doplňkem učiva dějepisu⁶⁸, zatímco *Football Manager* nebo *The Settlers* učí hráče základy fungování ekonomických systémů⁶⁹.

S možnostmi, které nabízí pokročilý grafický software, se však objevil nový směr, jakým se mohou hry vyvíjet. Je to schopnost her nabídnout hráči audiovizuální podobu libovolného prostředí (ať už historického, současného či zcela fantastického), které je navíc, na rozdíl od filmů, interaktivní a nechává hráče, aby se v něm orientoval sám. Obliba herních adaptací populárních literárních děl je zcela logická, protože hráči přirozeně chtějí vidět již známý fikční svět a poznat ho více do hloubky.

Zaměňování či srovnávání kvality zážitku z přečtení knihy a zhlédnutí filmu je obvyklé a stalo se jakousi normou. Srovnávání kvality knihy a počítačové hry je nicméně vzhledem k přetrvávajícím výše zmíněným předsudkům předmětem debat. Jak však tvrdí Bína, „počítačové hry nemusejí být vždy jen konkurenty literatury. Není vyloučeno, že mohou pomoci recipientům ‚vrátit se ke knihám‘, třeba i na vyšší čtenářské úrovni. [...] Může se stát, že se dosavadní asymetrie, kdy většina herních příběhů je převzata z literatury, převrátí – a knižní rekapitulace herního narativu budou završovat hráčskou zkušenost s hrou. [...] Třeba dojde i k tomu, že vznikne v bližší nebo vzdálenější budoucnosti herní žánr nebo aspoň jednotlivé tituly, v němž/nichž bude dosaženo kvalitní syntézy, budou tam herní i ne-herní části či vrstvy, bude tam akce i recipování náročných textů...“⁷⁰ Myšlenku vyjádřenou v poslední větě autor zapsal v roce 2012. *Zaklínač III* vyšel v roce 2015 a Bínovu představu o kvalitní syntéze splňuje.

Faktorů, které k jejímu dosažení přispěly, je velké množství a ty nejvýznamnější jsou prozkoumány v této práci. Závěrem bych však ráda zmínila ještě jeden. Tím je fakt, že Sapkowskiho *Zaklínač* je pro adaptaci ve formě počítačové hry velmi dobře uzpůsoben. Sleduje příběh jednoho hlavního hrdiny, který se svým vzhledem a neobyčejnými schopnostmi odlišuje od ostatních obyvatel fikčního světa. Tento hrdina cestuje světem a potkává velké množství osobitých vedlejších postav. Kromě stěžejního hlavního příběhu se objevují drobnější zápletky, retrospektivy a odbočky. Pravidelně se střídají dialogické, popisné a dramatické pasáže a stejně tak se střídají a prolínají i užité jazykové vrstvy.

⁶⁸ Hayden 2020.

⁶⁹ Davis 2013.

⁷⁰ Bína 2012, s. 79.

Studio CD Projekt Red si zaklínače vybralo jako předlohu již v roce 2007 a poté i v roce 2011. Teprve v roce 2015 se však podařilo vyrobit produkt, který věrně zobrazuje nejen fikční svět se všemi jeho pravidly a obyvateli, ale ukazuje hráči prostřednictvím textů a dialogů i další prvky původního díla, a to formou, která nijak nesnižuje hráčovo očekávání a neubírá prostor prvkům typicky herním, jako jsou souboje, cestování a plnění úkolů.

Seznam použitých zdrojů

Prameny:

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

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

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

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

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

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

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

Sekundární literatura:

Bane, Theresa. *Encyclopedia of Fairies in World Folklore and Mythology*. Jefferson : McFarland, 2013.

Bína, Daniel. *Hratelné narativy: Počítačové hry jako terč estetiky a literární teorie*. České Budějovice : Nakadatelství Vlastimil Johanus, 2012.

Davis, Elli. *5 Video Games That Will Teach Your Child The Basics Of Management And Economics* [online]. 17. 6. 2013 [cit. 2020-04-24]. Dostupné z: <https://www.howtolearn.com/2013/06/5-video-games-that-will-teach-your-child-the-basics-of-management-and-economics/>.

Eco, Umberto. *Šest procházek literárními lesy*. Olomouc : Votobia, 1997.

Freytag, Gustav. *Technika dramatu*. Praha : Ústav pro učební pomůcky průmyslových a odborných škol, 1944.

Fořt, Bohumil. *Literární postava: Vývoj a aspekty naratologických zkoumání*. Praha : ÚČL AV ČR, 2008.

Hayden, Lisa. *7 Games To Help You Learn History Better Than Boring Textbooks*. In: The Wired Shopper [online]. 7. 1. 2020 [cit. 2020-04-20]. Dostupné z: <https://thewiredshopper.com/7-games-to-help-you-learn-history-better/#tab-con-6>.

Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York : Routledge, 2006.

Kovaříková, Šárka. *Srovnání fikčního světa počítačových her a jejich literárních předloh*. 2016. Diplomová práce. Karlova univerzita, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Štěpánka Klumparová, Ph.D.

Kramný, Pavel. *Slovník starší mluvy*. In: Sapkowski.cz [online]. 21. 12. 2002 [cit. 2020-03-20]. Dostupné z: <http://www.sapkowski.cz/slovník.asp>.

Kudláč, Antonín. „Fanfiction jako jeden z prostředků (pop)kulturní komunikace“. *Art Communication and popculture*, 2019, roč.1–2, s. 41–51.

Šidák, Pavel. *Úvod do studia genologie*. Praha : Akropolis, 2013.

Videa:

Rozhovor s tvůrci Zaklínače. In: Videa česky [online]. 13. 9. 2017 [cit. 10. 3. 2020]. Dostupné z: <https://videacesky.cz/video/rozhovor-s-tvurci-zaklinace>.

Ludografie:

Bethesda Games Studio. 2011. *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, PC).

CD Projekt RED studio. 2007. *Zaklínač* (CD Projekt, PC).

CD Projekt RED studio. 2011. *Zaklínač 2: Vrahové králů* (CD Projekt, PC).

CD Projekt RED studio. 2015. *Zaklínač 3: Divoký hon* (CD Projekt, PC).

CD Projekt RED studio. 2018. *Thronebreaker: The Witcher Tales* (CD Projekt, PC).

CD Projekt RED studio. 2018. *Gwent: The Witcher Card Game* (CD Projekt, PC).

Electronic Arts. 2017. *Mass Effect: Andromeda* (EA, PC).

Paradox Development Studio. 2016. *The Hearts of Iron IV* (Paradox Interactive, PC).

Sports Interactive. 2019. *Football Manager* (SEGA, PC).

The Creative Assembly. 2004. *Rome: Total War* (Activision, PC).

Ubisoft. 2010. *The Settlers* (Ubisoft, PC).

Praktická část:

Die With Me / Zemři se mnou

Ed Fisher (15)

Otevírám láhev levné skotské. Nevím, proč jsem si ze všech těch flašek, schovaných v kartonové krabici na dně skříně, vybral zrovna tuhle. Přičichnu si k hrdlu láhve a mírně se mi zvedne žaludek. Ostrý, štiplavý pach alkoholu. Přesně takový, jaký jsem včera cítil z otcova dechu, když na mě hulákal s obličejem pár centimetrů od mého nosu.

Sáhnu do kapsy mikiny a vytáhnu balení léků. Ukradl jsem je z kabelky jedné z našich učitelek. Už dvakrát se ve škole složila a jednou musela jít dokonce na měsíc do blázince, takže jsem měl jistotu, že tam najdu něco použitelného. A vida, Xanax. Vzpomenu si na větu, kterou jsem nedávno četl na internetu: *Benzodiazepin patří mezi návykové látky a jeho zneužití je zdraví nebezpečné. Přestože nejsou známé fatální případy předávkování samotným benzodiazepinem, v kombinaci s dalšími léky nebo alkoholem může přivodit těžké zdravotní obtíže nebo dokonce smrt.*

Tak to jdeme vyzkoušet.

Z kapsy u džínů vyndávám mobil. Zadávám šestnáctimístný kód – víc už nastavit nešlo – a chvíli listuji aplikacemi. Dotykem zapínám jednu z nich.

Vítejte v aplikaci DieWithMe. Přejete si pokračovat?

Ano.

Zadejte prosím pro kontrolu celé své jméno.

Ed Fisher.

Vaše zařízení bude nyní odpojeno ze sítě a nebude přijímat hovory ani SMS.

Potvrdit.

V šedomodrém rozhraní aplikace se dotknu zelené kolonky s nápisem „Jsem připraven“.

Pokud potvrdíte další krok, bude veškerý obsah vašeho zařízení nenávratně smazán. Přejete si přesto pokračovat?

Ano.

Odpovězte prosím na následující kontrolní otázku: Kde je Waldo?

Uchechnu se. Už jsem zapomněl, že jsem si jako kontrolní otázku zvolil tohle. Když jsem byl ještě mrně, v pokoji na stěně jsem měl obří plakát, na kterém bylo úkolem najít postavičku brýlatého kluka v čepici a pruhovaném svetru. Mezi stovkami návštěvníků ZOO v různě barevném oblečení, hemžících se mezi výběhy se však jedna jediná figurka hledala dost obtížně. Když jsem ji konečně objevil, měl jsem z toho radost ještě několik dalších dnů.

Začínám vytukávat odpověď.

„Waldo sedí na stromě ve výběhu pro zebry.“

Vaše odpověď je správná.

Paráda.

Služba GPS bude zablokována.

Potvrdit.

Objeví se rozhraní, které jsem doteď nikdy neviděl. Má neutrální, bílou barvu a je na ní jediná kolonka „Začínám“.

Sypu si prášky do dlaně. Je jich dvacet, možná víc. Zhluboka se nadechnu, vydechnu, a následně si celou hrst strčím do úst. Co největší množství polykám nasucho, zbytek spláchnu skotskou. Společně s napůl rozpuštěnými prášky chutná vážně odporně. Slzí mi oči, na moment se mi zvedá žaludek, ale přemáhám se.

Znovu beru do ruky mobil a dotknu se kolonky.

Zadejte prosím způsob.

Léky a alkohol.

Vyberte prosím typ léčiva a množství.

Xanax 0,5 mg, 20+.

Prosím čekejte. Za chvíli budete spojeni.

Na obrazovce se objevuje modré kolečko. Pomalu se otáčí. Ještě jednou si pořádně loknu z láhve. Hnus. Pak se kolečko rozplývá a objevuje se jednoduchý chat. Obyčejně bych váhal, jestli napsat jako první, ale tlačí nás čas. Vytukávám pozdrav.

<a>: Ahoj.

Chvilku se ni neděje. Pak se objevuje odpověď.

: Ahoj. Jak se máš?

Zajímavá volba otázky. Jak asi? Právě se chystám zabít.

<a>: Mám šťastný den. Ty?

: Sedím v drahém autě, chlastám vodku... Vlastně dost dobrý. Jen ta trubka od vejfuku k oknu to trochu kazí.

Asi jsem narazil na vtipálka. Nevím, co si myslet, ale zatím na jeho hru přistoupím.

<a>: Na zdraví! Mám tu skotskou a xanax.

: Ty jsi holka?

No jasně, prášky a chlast, typická holčičí záležitost. Drsnáci se přece podřežou nebo udusej v autě. Mám chuť ho poslat do háje. Ale taky od sebe nechci odehnat posledního člověka, se kterým mám možnost prohodit pár slov. Spolknu nadávky a píšu.

<a>: Nejsem. Ale na nic lepšího nebyly prostředky.

: Však v pohodě. Co tě k tomu vedlo?

<a>: Je toho víc. Chce se ti to číst?“

: Jsem jedno ucho.

<a>: Tak fajn.

Kde bych jen měl začít?

Chtěl jsem to ukončit původně už předevčírem. Stáhnul jsem si *DWM* do mobilu, vyplnil údaje a zadal kontrolní otázku. Po cestě ze školy jsem ale potkal Keitha a jeho bandu. Viděl jsem, jak na mě čekají na parkovišti motorestu. Nemohl jsem jim udělat tu radost, kdyby zjistili, že mě dohnali až k sebevraždě. Dřív, než jsem pomyslel na cokoli dalšího, jsem appku rychle vymazal. Teprve potom se dostavil obvyklý strach, co mi zase provedou, a následné úvahy, jestli má cenu se vůbec pokoušet bránit. Zadoufal jsem, že budou chtít jen peníze, za které by si koupili pár plechovek piva a šli otravovat zase někoho dalšího.

„Hej, *debílku!*“ ozvalo se z úst hubeňoura, který zrovna připaloval Keithovi cigaretu. Bylo to mířeno na mě – ani nevím, jestli znají moje jméno. Vždycky používají podobně lichotivé přezdívky. Věděl jsem, že zvednout hlavu by je jen rozesmálo, tak jsem se snažil alespoň předstírat, že jsem je neslyšel.

„Blbej, a ještě hluchej. Na toho musej bejt doma obzvlášť pyšný!“ přisadil si Keith s cigaretou v koutku úst. Když jsem nezareagoval ani na to, došla mu trpělivost a vyrazil mi naproti. Chytil mě za rameno a jízlivě se zeptal:

„Co to máš na triku, smrade?“

Střelil jsem očima na potisk s obrázkem Heatha Ledgera v podobě Jokera. Keith preferuje Marvel a neváhá to všem dávat jasně najevo.

„Tvou mámu,“ odvětil jsem s pohledem přišpendleným k chodníku. Byla to chyba, ale doufal jsem, že to budu mít aspoň rychle za sebou.

Keith mi vyfoukl kouř do obličeje a sotva jsem se stihl nadechnout, vrazil mi pěst do žaludku. Vyrazil mi dech a já se zlomil v pase. Měl jsem co dělat, aby mi nevytryskly slzy.

„Mou mámu si do huby brát nebudeš, zmrde...“ zabručel a kopancem mě srazil na zem. Nesnažil jsem se zvednout hned. Už vím, jak to chodí. Zvednu se sám a dostanu další nálož. Když zůstanu ležet, může ho to přestat bavit dřív. Schytl jsem pár dalších kopanců do zad a břicha, takže jsem se na chodníku kroutil jako žížala. Keithovi poskoci se náramně bavili a povzbuzovali ho, jako by šlo o rovnoměrný souboj.

„Vysyp kapsy,“ přikázal Keith, když mi přiklekl rameno a sklonil se nade mě.

Čtyřicet babek skončilo v jeho ruce společně s pár centy a balíčkem mentolek, co mi při spěšném šacování uvízl v dlani. Vypadal docela spokojeně. Naklonil se mi těsně k obličeji, znovu na mě foukl kouř a zahlaholil:

„A teď nastav ruku, něco pro tebe mám.“

Poslušně jsem natáhl dlaň. Napadlo mě, že přes ni dostanu řetízkem od klíčů, nebo na ni přistane vazká slina. Keith mě však chytl za zápěstí a doprostřed dlaně mi druhou rukou přitiskl zbytek cigarety. Vyjekl jsem, ale naštěstí jen tiše. Bylo mi jasné, že křik by mi vysloužil přinejmenším další ránu. Zatraceně to pálilo. Když se Keith konečně otočil a se slovy „jdi mi z očí“ odešel za svojí bandou, tekly mi po obou tvářích slzy.

<a>: Mám problémy ve škole. Táhne se to už pár let.

: Blbý známky?

<a>: Ne, to ne. Ale zasedla si na mě banda ze třídy o rok vejš.

: Proč?

<a>: Co já vím. Nejsem žádná korba ani mi za žádama běžně nestojí pět poskoků. Jsem pro ně jak kulhavá gazela.

: To ses ani nezkoušel bránit?

<a>: Zkoušel. Ale po čase mi došlo, že si tím jen způsobím víc problémů.

: To zní dost na hovno.

<a>: Nebudu lhát, stojí to za vyližprdel. Někdy chtějí jen peníze, ale párkrát už jsem byl skoro zralý na šití.

: Aha. Tak to mě mrzí...

Doma jsem ani nepozdravil a zamířil rovnou nahoru do koupelny. Se zaťatými zuby jsem si vymyl dlaň a pak ruku ovázal kouskem obinadla. Kalhoty a triko, uválené z chodníku, jsem nacpal do koše na prádlo. V zrcadle jsem už mohl pozorovat, jak se mi vedle starých, žlutozelených podlitin rýsují nové a čerstvé. Naštěstí tentokrát nebyla žádná v obličejí.

V pokoji jsem se převlékl a sešel dolů do kuchyně za mámou. Seděla na jedné z jídelních židlí a se soustředěným výrazem škrábala dlouhým, růžovým nehtem kartičku stíracího losu. Kupuje si je často. Má utkvělou představu, že jednou vyhraje balík a odletí na Havaj nebo tak někam. Radši se neptám, jestli jsme součástí jejích plánů i já se sestrou. Stejně odpověď znám. O tátovi ani nemluví... Máma od něj chtěla utéct od chvíle, kdy zjistila, že čeká mě. Několikrát to prý i zkusila, ale stejně se pokaždé zase vrátila. Potom, co se narodila moje sestra, se její zaječí úmysly smřstily jen na urputné stírání losů a palmovou pláž vytetovanou na rameni.

Pozdravil jsem, ale ani neodpověděla. Jen dál škrábala jedno políčko za druhým. Vzal jsem si z lednice plechovku coly a odešel k sobě do pokoje. Tam jsem strávil zbytek dne. Poslouchal jsem hudbu, válel se v posteli a hrál videohry, dokud nebylo půl jedenácté večer.

Tehdy jsem uslyšel, jak se dole otevřely dveře, a pak těžké kroky po podlaze. Hlava rodiny dorazila. Rychle jsem vypnul herní konzoli, natáhl se po vypínači na stěně a zhasl světlo. Soudě podle vrzání, tlumených ran a občasného klení se snažil vylézt po schodech a rukama se zapíral o stěny. Už jsem si myslel, že budu mít štěstí. Že jen projde okolo mých dveří a zamíří do ložnice. Pak se ale dveře otevřely a pokoj zalilo světlo z chodby.

„Co je mladej?“ zahučel pobaveně a naklonil se nade mě. „Jak to, že ještě nespíš?“

Byla z něj cítit směs piva, tvrdého alkoholu a cigaretového kouře.

„Zrovna jdu spát,“ řekl jsem a otočil se na bok, aby mi nedýchal do obličejí.

„Neotáčej se, když s tebou mluvím!“ vyštěkl, hrubě mě chytil za rameno a obrátil zpět k sobě. „Jestli si myslíš, že ti tyhle drzý kecy budu žrát, tak to se šeredně pleteš! Kdo si myslíš, že jsi? Kdo si myslíš, že jsem já?!“

Bolelo by to, i kdybych na místě, kde mě svíral, neměl čerstvou podlitinu.

„Promiň, táto,“ vyhrkl jsem. „Ale už bych chtěl vážně jít spát, padám únavou.“

„No tak si jdi,“ zabručel. „Ale zítra mi nechod’ na oči, spratku jeden.“

<a>: Doma to taky není nejlepší. Otec chlastá a máma jako by ani nevěděla, že existuju.

: Tak to jsi na tom líp než já.

<a>: No jo, vždycky může bejt hůř. Povídej.

: Táta je bejvalej mariňák. Spí s pistolí pod polštářem a nechává si říkat pane. No a máma je kovaná pánbíčkářka. V domě nestrpí nic, co považuje za nemravný, což je skoro všechno. Televize, komiksy, videohry nebo kino s kamarádama? Nic z toho jsem nesměl. Na střední se to trochu zlepšilo, ale teď to šlo zase všechno do hajzlu.

<a>: Co se stalo?

Další zpráva přijde až po chvílce, srdce mi však tepe rychle a potím se, takže mi přijde jako bych čekal celé hodiny.

: Zjistil jsem, že jsem asi gay.

<a>: Vaši to vědí?

: Zatím ne, ale myslím, že začínaj tušit. Otec do mě čím dál víc hustí, ať se chovám jako chlap, a máma mě neustále tahá na nějaký církevní akce, abych se prej potkával s holkama ze slušnejch rodin. Z toho bys blil.

<a>: A ty někoho máš?

: Ne. Nikdo to o mně neví.

Teď váhám s odpovědí já. Co na to mám vlastně říct? Je to život na dvě věci, stejně jako ten můj.

: A je tu ještě něco.

Ten chudák na druhém konci drátu se chce očividně svěřit. Prvotní otázku asi poslal jen proto, aby se nevnucoval. Ale co, je mi to jedno. Když mu to udělá dobře.

<a>: Povídej. Mlčím jako hrob ;)

: Vtipný... Jak jsi říkal, že máš problémy s tou bandou ve škole, já dělám něco podobnýho.

<a>: Jak podobnýho?

: Z toho všeho, co se děje doma, zvlášť ještě teď, jsem na nervy. Je to k posrání. Každý den, celý den ty samý kecy... Musím to prostě někde ventilovat. Vím, že je to špatný a asi si o mě budeš myslet, že jsem pěkněj čurák, ale občas si to vybijím na jednom záprtkovi ve škole. Vidím, jak chodí oblečenej, jak se baví s ostatníma, jak se u toho blbě smějou. Představuju si, jak má skvělej život a mám chuť mu do toho úsměvu dát pěstí...

<a>: Děláš to často?

: Dřív ne, ale v poslední době to je čím dál horší. Neovládám se. Asi mi už definitivně hrabe. I proto tu teď sedím a píšu si s tebou. Nechci udělat něco horšího.

<a>: Lituješ toho?

Žádná odpověď. Jak dlouho už si vlastně takhle píšeme? Co když už se neozve? Ostatně, taky už se mi motá hlava. Psaní je těžší a těžší. Musím mít mobil těsně u obličeje, abych byl schopný vůbec rozeznat jednotlivá písmena.

: Jo, lituju. Ten kluk za to nemůže, že má lepší život než já.

<a>: Ten kluk si s tebou třeba právě píše, protože má dost vlastních problémů.

Zase je chvíli ticho. Tomu na druhé straně zřejmě docházejí síly. Tak jako mně.

: Chtěl bych se mu omluvit.

Bolí mě hlava a dělají se mi mžítka před očima. Musím se strašně soustředit, abych dokázal dát dohromady aspoň pár slov. Už mi nezbývá moc času.

<a>: V pohodě, Keithe. Omluva přijata.

Těžko se mi dýchá. Obrazovka mobilu tmavne a rozpíjí se mi před očima.

Salma Lloydová (78)

„Mami, to už je potřetí za dva měsíce,“ povzdychl si William při pohledu na černou obrazovku telefonu. „Opravdu bys tentokrát nechtěla nějaký jiný? Víš, takový jednodušší, se kterým bys nám mohla volat i psát, ale nemohlo by se stát, že by sis zase stáhla nějaký virus,“ dodal po matčině tázavém pohledu.

„To nejde, Billy,“ ohradila se. „Na internetu čtu každý den zprávy. Jsem na to už tak zvyklá. A Lucy s Freddieem mi přece posílají e-mailem fotky. Bez nich bych už ani nevěděla, jak vypadají. Pořád někam jezdí a starou bábu navštěvují jen o svátcích...“

William se ještě chvíli mračil na mobil ve své ruce, pak ale vzhlédl a usmál se.

„Tak dobře. Přivezu ti zítra nový a společně ho nastavíme, ano?“

„Ty jsi zlatíčko!“

„Nepotřebuješ ještě něco?“

„Myslím, že ne,“ zamyslela se. „Vlastně ano. Trápí mě bolavé paty a ten průvan na chodbách tomu prý vůbec nepomáhá. A po ránu tu jsou hrozně studené podlahy...“

„Mám tě zavést k doktorovi?“

Bylo jasně vidět, jak William v hlavě počítá hodiny, které tím stráví.

„To asi nebude nutné,“ uklidnila ho. „Ale myslíš, že bys mi mohl koupit nějaké teplé pantofle? Mohly by mi trochu pomoci.“

Williamovi se znatelně ulevilo. Slíbil, že se po nějakých poohlédne. Dopil kávu, oblékl si kabát, a rozbitý telefon si uložil do kapsy. U dveří ho objala svými křehkými pažemi a políbila na tvář. Ubezpečil ji, že bude pozdravovat celou rodinu a odešel.

Když se za ním zavřely dveře, Salma vytáhla ze zásuvky nočního stolku krabičku cigaret a zapalovač. U okna si zapálila a nervózně žmoulala konec cigarety. Nerada syna citově vydírala. Má přece ženu, dvě děti, dům a na starosti celou firmu. Neměla by si takhle vymýšlet. Bolavé paty? Že ti není hanba, Sally. Na druhou stranu, napadlo ji, stěhování do domova pro seniory byl Billův nápad. A když mu nevádí platit devět set dolarů měsíčně za nájem, několik rozbitých telefonů a teplé papuče už ho nezruinují.

Večer, po cestě do společenské místnosti, se na chvíli zastavila na recepci. Ten den měla směnu upovídána čtyřicátnice Tallulah, která se s ní pokaždé ráda podělila o všechno,

co se šustlo po chodbách a mezi personálem. Zrovna seděla nad tabletem a něco urputně vyťukávala do kláves na obrazovce, takže sebou při pozdravu lehce trhla.

„Paní Lloydová!“ usmála se, když vzhledla od obrazovky. „Vy jste mě ale překvapila. Myslela jsem, že se blíží někdo z vedení. Dcera mi zrovna psala, že postoupili v soutěži sborů. Čeká je celostátní kolo, představte si to! Jsem tak pyšná.“

Soutěž sborů. Ta zmínka vyvolala v Salmině hlavě několik vzpomínek. Simon také kdysi zpíval ve sboru. Byla na každém jeho vystoupení. Když ji uviděl v publiku, pokaždé matce zamával, i když ho za to napomínali.

„No to je nádhera! Určitě to večer pořádně oslavíte, že?“

„Kéž by!“ mávla rukou žena za pultíkem. „Mám noční, takže jaképak oslavy. Až přijdu, stihnu děti tak tak vypravit do školy, a pak mě čeká celý den uklízení. Když si to představím, jsem unavená už teď. Snad budu mít aspoň klidnou šichtu. Hlavně žádné sanitky, požární poplachy nebo policii. Víte, že tu pár dní zpátky zase byli?“

„Nepovídejte! A co tu chtěli?“ zajímala se Salma.

„Prý dostali zprávu, že tu někdo zemřel,“ rozhodila rukama Tallulah. „Promiňte, že to takhle řeknu, ale jsme přeci v domově důchodců. Tady se to prostě občas stává. Nakonec se zjistilo, že šlo o chudáka pana Morrise. Sice už to měl za sebou déle než den, ale k nim se to nějak doneslo se zpožděním. Vypadali dost napruženě, asi čekali, že se tu stal nějaký mord. Ředitel se snažil zjistit, koho napadlo hlásit něco takového policii, ale na nic se nepřišlo.“

„No to jsou věci,“ kroutila Salma nevěřičně hlavou.

Ve společenské místnosti bylo poměrně živo. Kroužek dam hrál u velkého stolu bingo, opodál seděli dva muži nad partií šachů, další skupinka před televizí polohlasně komentovala probíhající fotbalové utkání. U knihovničky spolu seděli na pohovce Mildred a Gary. Oba ovdověli už dávno, ale v domově Pembroke Hill mezi nimi rozkvetl jakýsi opatrný, tichý vztah. Mildred špatně viděla, a tak jí Gary po večerech předčítal z knížek. Oči mu ještě sloužily, ale trápily ho kyčle. Salma dnes však neměla chuť sledovat sport, ani hrát bingo. Nepřišla si ani nic přečíst. Byla tu na výzvědné misi.

Z konvice na stolku si nalila čaj a usadila se do křesla v rohu místnosti, odkud měla dobrý výhled. Postupně se zaměřovala na jednotlivé osoby a v hlavě si přehrávala vše, co o nich ví. Carl – 68 let, armádní veterán, operovaná obě kolena, astma. Trpí PTSD a při větším hluku se mu spustí třesavka. Felicity – 75 let, bývalá knihovnice, těžká cukrovkářka. Její kolena už odmítají nosit 120 kg, a tak je na invalidním vozíku. Andrew –

82 let, bývalý bankéř, nyní prostatik trpící artritidou. Nepříjemná kombinace. Proto je asi tak nerudný.

Když dokončila svůj průzkum, vytáhla z kapsy vlněné vesty malý notes a propisku a načmárala několik poznámek. Pro dnešek měla hotovo. Dopila čaj a cestou ke dveřím se pokusila prohodit pár slov s Mildred, která zrovna svému společníkovi pomáhala na nohy. Garymu nakonec musely pomoci obě dvě, a společnými silami ho dopravily až na pokoj v levém křídle budovy. Celý nespůj jim oběma poděkoval a popřál dobrou noc.

Obě dámy poté zamířily chodbou na druhou stranu. Mildred měla svůj malý apartmán jen o patro níž než Salma. Větší část cesty šly v tichosti. Mildred mluvila málokdy a většinu rozhovorů vedla pouze s Garym.

„Říká, že už nám asi nezbývá moc času,“ pronesla najednou, když čekaly u výtahu.

Salma chvíli stála jako opařená. Nadechla se, aby řekla některou z těch útěšných vět, které tu už slyšela několikrát, ale druhá žena ji zarazila.

„Doufá, že mi stihne dočíst Malé ženy. Nerad nechává věci nedokončené,“ pokračovala šeptem. Téměř neslyšně. Než se Salma zmohla na odpověď, výtah se zastavil v prvním patře a Mildred vystoupila.

William přijel už dopoledne. Byl v dobré náladě, a když se hrnul do dveří, vyřizoval jí pozdravy od celé rodiny. Podal jí kartonovou krabici, příliš velkou na to, aby se v ní skrýval nový telefon. Otevřela ji, a objevila sytě červené pletené trepky lemované kožíškem.

„Tak co, líbí se ti?“ naléhal, jakmile si je prohlédla.

„Budu vypadat jako paní Clausová,“ zasmála se.

„Když jsme je včera vybírali, říkala Becky to samé,“ zakřenil se. „A ještě něco pro tebe mám.“

Z aktovky vytáhl menší, černou krabičku.

„Musel jsem takhle narychlo koupit jiný model, ale ty to zvládneš, vid’?“

Dobrou hodinu a půl pak strávili všelijakým nastavováním. Salma si byla jistá, že by celý proces zvládla sama, ale raději syna udržovala v přesvědčení, že netuší, oč běží. Byla to taková hra. Občas ho popíchnout tím, že se potřetí zeptá na nějakou drobnost a o chvíli později ho naopak překvapit, když něco zvládne bez jeho pomoci.

„Tak jo, teď jsem ti ukázal, jak se posílá fotka e-mailem. Zkus to taky. Vyfoť mě a pošli obrázek Becky do schránky.“

Vzala telefon do ruky, zvolila funkci fotoaparátu a zvedla ho tak, aby zabral synův obličej. Z legrace se zašklebil a vyplázl jazyk.

Cvak!

Salma zírala do obrazovky. Na obrázku nebyl William. Byl to Simon. Takhle se tvářil na fotografii ze školní ročenky. V obleku po tátovi a kravatě, kterou mu to ráno sama vážala. Tehdy netušila, že ho budou ve stejném obleku i pohřbívat.

„Mami?“ naléhal. „No tak, vždyť jsem ti to ukazoval.“

Ruka s telefonem jí klesla do klína.

„Vždyť to není tak těžké. Uděláme to spolu, ano?“ natáhl ruku.

„Promiň, Billy,“ povzdychla si a odložila telefon na stůl. „Jsem unavená. Zkusím to později, nevádí?“

„To nic, mami. Odpočiň si. Budu už muset jít, ale kdybys cokoli potřebovala, zavolej mi, dobře?“

Když odešel, Salma si opět zapálila. Vzala ze stolu telefon.

Připojit na internet. Obchod s aplikacemi. Vyhledat „diewithme“. Vybrat. Stáhnout. Nainstalovat.

O týden později v Pembroke Hill vyvěsili na hlavní nástěnce parte. Gary zemřel ve spánku v sobotu večer. Nedělní oběd, jindy veselý a ve společnosti návštěv, se nesl v pochmurném duchu. V parku za okny byl krásný jarní den. Salma seděla u stolu společně s několika dámami, ale nebylo jí do řeči.

„Viděl někdo Mildred?“ zeptala se jedna z nich.

„Ošetřovatelka jí nesla oběd na pokoj.“

„Chuděra. Prý u něho seděla dlouho do noci.“

„Měl Gary nějaké příbuzné?“ zeptala se Salma.

„Jen vnuka, ale žije daleko,“ odpověděla dáma po její levici. „Zítra si prý přijede vyzvednout jeho věci a zařídit –“ odmlčela se a ztišila hlas. „Vše potřebné.“

Salma přikývla a mírně se zamračila. Zbývalo jí méně času, než se domnívala. Jedinou možnost bude mít dnes v noci.

Po večeři odešla do svého pokoje. Neměla chuť trávit čas ve společenské místnosti. Pokaždé, když někdo z obyvatel domova zemřel, se večerní program nesl buď v duchu kolektivního truchlení, nebo praní špinavého prádla. Ani jednoho se nechtěla účastnit. Bylo jí Garyho líto, ale za ten půlrok, který tu strávila, už si na odchody přátel a známých

zvykla. Seděla v křesle s nohama v červených trepkách opřenýma o taburet. Poslouchala rádio, kouřila cigaretu a na kolenou měla položený svůj poznámkový sešit. Pořád dokola četla jednu stránku.

21:30 úklid

22:00 pochůzka ošetřovatele v druhém patře

22:30 pochůzka ošetřovatele v prvním patře

23:00 pochůzka ostrahy v přízemí

23:30 – 00:30 pochůzka ostrahy v patrech

Kód skříňky recepce: 098

Zamáčkla špačka cigarety do popelníku a vytáhla z krabičky další. Třesoucími se prsty škrtla zapalovačem. Potáhla, vydechla a sledovala, jak se kroutící kouř rozplývá a vznáší ke stropu. Podívala se na překlápěcí budík na nočním stolku. Za pět minut devět. To čekání bylo nekonečné.

V půl desáté se konečně ozval skřípavý zvuk úklidového vozíku. Salma ztišila rádio a zaposlouchala se. Šplouchání vody, mlaskavý zvuk mopu dopadajícího na podlahu, falešná melodie, kterou si pískal uklízeč. Proskleným okénkem ve dveřích se mihnul stín, když prošel kolem. V deset zaslechla z konce chodby krátký rozhovor. Schovala notes do vesty, zamáčkla cigaretu a došla otevřít okno. Po chvíli se ozvalo zaklepaní na dveře.

„Je odemčeno,“ zavolala.

Do pokoje vstoupil mladý ošetřovatel.

„Dobrý večer, Salmo,“ zahlaholil, ale pak se zarazil. „Vy jste tu kouřila?“

„Jen jednu cigaretku před spaním,“ usmála se provinile. „Je to starý zvyk.“

„Jednu?“ otázal se podezřívavě při pohledu na zpola naplněný popelník.

„Nedívejte se na mě takhle, Paule. Na něco přece umřít musím,“ odpověděla a spiklenecky mrkla.

„No dobrá,“ zavrtěl hlavou. „Cítíte se dnes dobře?“

Přikývla.

„Můžu pro vás něco udělat?“

„Děkuji, ale nic mě nenapadá. Za chvíli si půjdu lehnout.“

„Tak tedy dobrou noc, paní Lloydová.“

„Dobrou noc, Paule.“

Ještě chvilku počkala, pak se zvedla a došla ke dveřím. Jak očekávala, měkké vlněné trepky téměř dokonale tlumily zvuky jejích kroků. Když Paul vešel do dveří na protější straně chodby, tiše vyklouzla ven. Tak rychle, jak jí to staré nohy dovolily, došla k výtahu a sjela do přízemí. V chodbě se nejdřív rozhlédla na obě strany, jestli je vzduch čistý, a poté zamířila k recepci. Tallulah znuděně seděla za pultem a zdálo se, že sotva drží otevřené oči.

„Paní Lloydová!“ vyhrkla, když ji uviděla. „Co tu děláte takhle pozdě? Nezabloudila jste?“

Salma ztišila hlas.

„Ale kdepak. Nemůžu usnout, ale nechci budit sousedky. Tak jsem myslela, že se zkusím podívat, jestli nemáte službu.“

„Překvapivě mám. Co odešla Maria, prakticky tu bydlím,“ postěžovala si.

„Slyšela jste o Garym?“

„Bohužel ano,“ zachmuřila se Tallulah. „Škoda ho, vypadal tak čile. Tedy, až na ty kyčle samozřejmě. Mám tu už připravené jeho věci, zítra si je má vyzvednout někdo z rodiny. Mluvila jsem s ním po telefonu. Podle hlasu to je pěkný floutek. Starého pána nenavštívil, jak byl rok dlouhý...“

„Nepříjemná záležitost,“ přikývla Salma.

„To tedy rozhodně,“ potřásla druhá žena hlavou. „Dnešní směna byla vcelku dost mizerná. Nevěděla jsem kam dřív skočit. Nestihla jsem si ani udělat kafe.“

„Chudáčku. Nechcete si pro tu kávu skočit teď? Chvilku vám to tu pohlídám,“ rozhlédla se po chodbě. „Stejně nečekám, že by teď nastala nějaká pohroma.“

„To bych vám byla moc vděčná, paní Lloydová. Jste poklad.“

„A víte co? Říkejte mi Salmo.“

„Dobrá,“ usmála se recepční a přehodila si přes ramena svetr. „Tak já běžím. Vrátím se za pět, maximálně deset minut, ano?“

Sotva zabočila za roh, Salma obešla recepční pult a nahlédla pod desku. Stála tam malá skříňka opatřená číselným zámekem. Vzala ho do ruky a nastavila kód 0-9-8. Nic. Zkusila trochu zahýbat kovovým poutkem. Zámek se ani nepohnul. Tiše zaklela. Prozkoumala stůl. Leželo na něm několik sešitů, návštěvní kniha, domovní řád, důležité kontakty na lékaře a záchranné služby... Samá voda. Počítač nepřicházel v úvahu. Okolo monitoru však bylo nalepených několik barevných papírků s poznámkami. Začala je pročítat. E-mailová adresa ředitele, jméno vedoucího ostražky, připomínka objednání nové náplně do tiskárny... a nový kód skříňky. 775. Ještě, že si Tallulah všechno zapisovala.

Znovu se sehnula ke skříňce a zámek byl vmžiku pryč. Pod doručenou poštou a balíčkem čokolád Hershey's ležel malý zipový sáček s Garyho osobními věcmi. Peněženka, snubní prstýnek a křížek na řetízku. Salma ho opatrně rozeplula a vytáhla peněženku. Po krátkém hledání našla to, co potřebovala. Řidičský průkaz. Garreth Fitts. Datum narození. Číslo sociálního zabezpečení. Vytáhla notes a údaje si poctivě přepsala. Pak vše uklidila zpět do skříňky a zaklapla zámek. Několik vteřin potom, co zastrčila notes do kapsy, se vrátila Tallulah s kelímkem kávy z automatu.

„Vše v pořádku, Salmo?“

„Hlásím, že je všude klid,“ usmála se. „A už si také půjdu lehnout, je pozdě. Dobrou noc.“

V tichosti se vrátila do svého pokoje. Posadila se zpět do křesla. Zapálila si a vzala do ruky mobilní telefon. Potáhla z cigarety. Kouř ji zaštípal v očích. Nebo to byly slzy? Mezi skrytými aplikacemi vyhledala bílou ikonu a dotkla se jí. Simonovi už nepomůže. Nevyslechla ho. Nevěděla, že se za jeho krásným úsměvem skrývá touha vše skoncovat. Měla to poznat. Místo toho přišla o syna. Už to nenapraví, ale nemusí svou chybu opakovat. Může pomáhat. Vyslechnout, pochopit, nesoudit. Ona, Salma Frances Lloydová, skrytá za jmény Garyho Fittse, Charlieho Morrise nebo kohokoli dalšího.

Vítejte v aplikaci DieWithMe. Přejete si pokračovat?

Ano.

Richard Harris (49)

19:30

Když policejní náčelník Richard Harris odjížděl dopoledne do práce, raději si nevytvářel žádná očekávání. Severní okrsek sice nepatřil mezi ty nechvalně známé, kde se každý den ozývaly sirény a střelba z pistolí, přesto se za pětadvacet let aktivní služby naučil být připravený na vše. Na nudnou práci nad stohy papírů, odchyt divokých zvířat v domácnostech, i na zásahy při ozbrojených loupežích či potyčkách v barech.

Po příchodu do kanceláře vše skutečně nasvědčovalo tomu, že stráví většinu dne kontrolou hlášení a spisů, které se mu vršily na stole. Přijal také několik telefonátů, přislíbil účast na dvou přednáškách věnovaných drogové prevenci na školách a celkem třikrát vyslal strážníky do terénu – jednou kvůli vykradenému autu, podruhé kvůli stížnosti na přílišný hluk v sousedství a potřetí při nahlášení výtržnictví a poškozování majetku, když parta teenagerů zapálila odpadkový koš u dětského hřiště. V půl osmé večer, kdy už se pomalu chystal k odchodu, mu opět zazvonil telefon. Tentokrát soukromý. Volala jeho žena.

„Ahoj Minnie. Za chvíli jedu domů, co potřebuješ?“

„Jde o Annie, nemluvil jsi s ní během dne?“ Snažila se mluvit, jako by se nic nedělo, ale okamžitě poznal, že opak je pravdou.

„Stalo se něco?“ zeptal se.

„Hlavně se nerozčiluj,“ začala.

„Tak co se stalo?“ zopakoval netrpělivě.

„Nic se nestalo!“ odsekla uraženě. „Jen se ještě neukázala doma. Ale ve škole dneska měla končit v půl třetí, tak jsem chtěla vědět, jestli se ti třeba neozvala...“

„Víš, že na mě v poslední době sotva promluví,“ povzdechl si. „Zkoušela jsi jí volat?“

„Psala jsem jí zprávu. Nechtěla jsem vypadat, jako že ji kontroluju. Ale neodpověděla. Asi je někde s kamarádkama a neslyší mobil,“ snažila se to zamluvit. „Promiň, asi jen vyšiluju. Pojed' domů, určitě brzy přijde.“

„Mám jí zavolat?“ navrhl, i když předem tušil, jaká přijde odpověď.

„Ne, to nemusíš!“ vyhrkla, než dokončil větu. „Udělám to sama.“

„Fajn, zavolej jí ty,“ zabručel mírně uraženě. „Já se tu zatím sbalím a uvidíme se doma.“

„Dobře. Ale nejdřív mi něco slib.“

Zhluboka se nadechl a vydechl.

„Poslouchám.“

„Až se ukáže, nech mluvení na mně.“

„Minnie, tohle jsme snad už řešili...“

„Slib mi to,“ přerušila ho.

„Ale...“ začal, ale pak si to raději rozmyslel. „Tak dobře.“

Zavěsil. Vypnul počítač, uklidil spisy do kartotéky, zhasl stolní lampu a začal si balit věci. U dveří mu padl pohled na fotografii na stěně. On, Clementine a desetiletá Annie se usmívali z paluby loďky na jezeře Salt Lake. Tehdy byli s dcerou nejlepší kamarádi. Když po víkendu stráveném doma odcházel do práce, schovávala mu klíče od auta, aby se zdržel déle. Zato teď bylo vzácné, když spolu prohodili třeba jen dvě věty. A pokud nevyústily v hádku, dalo se mluvit o zázraku.

19:50

Sako, které držel v ruce, opět pověsil na opěradlo židle a zvedl sluchátko služební linky. Po paměti vytočil číslo a čekal.

„Strážník Burrows u telefonu.“

„Ahoj Jamesi, tady Richard. Tys dneska odpoledne vyzvedával Lauren ze školy, že?“

„Jo, asi ve tři,“ odpověděl. „Proč? Děje se něco?“

„Ale ne, neděje. Jen mě napadlo, jestli třeba něco neříkala o Annie. Neozvala se nám, a kdo ví, kde lítá.“

„Ne, neříkala. Mám se zeptat? Sedí s Nancy u televize.“

„Díky, Jamesi, to nebude třeba. Promiň, že tě ruším, když máš večer volno.“

„To nevádí, Nancy taky vždycky napadá všechno možný, když jí Lauren chvíli nezavolá. Ale to bude v pohodě, neboj!“

„Já vím. Užij si zbytek večera.“

Sotva položil sluchátko, opět se rozezvonil mobil v jeho kapse.

„Minnie?“

„Ricku, Annie se nedá dovolat. Zkoušela jsem to už třikrát a má to nedostupné!“

„Uklidni se,“ zadrmolil. Cítil, jak mu přeběhl mráz po zádech. „Hned vyrazím domů a něco vymyslíme. Zkus zatím zavolat rodičům kamarádek. Třeba je u některé z nich.“

„A nemohl bys ještě chvíli zůstat na stanici? Kdyby...“

„Jsi si jistá?“ zarazil se. „Nebyla bys klidnější, kdybych byl s tebou doma?“

Na chvíli se zamyslela.

„Já to zvládnou,“ její hlas se začínal třást. „Kdyby se něco stalo, chtěla bych, abys u toho byl... Ale ono se nic nestane. Že ne?“

„Určitě je v pořádku. Když tě to uklidní, klidně ještě chvíli zůstanu. Jestli něco zjistíš, určitě mi zavolej.“

„Ty taky.“

20:10

V sedě se mu myšlenky rozbíhaly různými směry a to si nemohl dovolit. Vyrázil do kuchyňky pro kávu. Jak procházel hlavní kanceláří, minul stůl strážnice Connellyové. Jako operátorka stanice končila směnu o půlnoci, kdy se střídala s jedním ze dvou kolegů. Telefonní linka musela být přístupná 24 hodin denně.

„Ahoj Vero, vše v pořádku?“

„Ano, Richarde, všude je klid. Díky za optání,“ usmála se a opět se sklonila k obrazovce.

„Nedáš si kávu? Budu dělat čerstvou.“

„Ráda.“

V kuchyňce nalil vodu do kávovaru a sáhl do skříňky pro dózu s mletou kávou. Když lžičkou nabral první porci hnědého prášku, uslyšel opět Veru.

„Richarde? Můžeš sem na chvíli?“

„Dej mi dvě minuty, pak přijdu i s kafem,“ zavolal v odpověď a nabral druhou lžičku.

„Tohle nepočká.“

Tón jejího hlasu ho v tom utvrdil. Nechal kávu kávu a spěchal k jejímu stolu. Naklonil se jí přes rameno k monitoru, kde se v okně pro nouzová hlášení zobrazovaly zprávy.

„Tak co se –?“ nedořekl. Místo toho zůstal civět na krátký text, jehož první řádek hlásal jméno ohrožené osoby.

Anne Clementine Harrisová.

„Odkud to přišlo!“ vyrazil se sebe, když se vzpamatoval.

„Nevím,“ vyhrkla a na vysvětlenou ukázala řádek, kde se běžně ukazovalo jméno, nebo alespoň IP adresa. Byla tam jen změť znaků. „Odesílatel má zašifrovanou adresu. Ale

je to automatická zpráva, jakou používají bezpečnostní náramky pro děti nebo některá auta...“

„Co tam je dál?“ zahulákal a rozběhl se do své kanceláře.

„Prý může být v ohrožení života. Ale jsou tu souřadnice, takže víme, kde ji hledat. Volám Haroldovi s Felice, ať tam jedou, jsou nejbliž. A radši i Lucasovi s Frankem,“ poslední větu řekla spíše pro sebe.

Zatímco obvolávala zmíněné strážníky, Richard si v kanceláři oblékl sako, zkontroloval služební zbraň a z věšáku sebral čepici. Pak se vyřítit z kanceláře a už mířil ke dveřím stanice, když ho zarazila.

„Richarde počkej! Snad nemáš v plánu tam jet taky?“

Zastavil a zamračeně se otočil.

„Jasně, že tam jedu. Jde o mou dceru, proboha!“

„Právě proto musíš zůstat tady!“ Vera se zvedla od stolu a zamířila k němu.

„Tohle na mě nevytahuj!“ ohradil se. „Myslíš si snad, že chytím rapl a začnu kolem sebe střílet, nebo co?“ teď už křičel.

„Ne, nemyslím!“ zaječela v odpověď. Pak ale pokračovala klidněji. „Ale sám víš, že taková jsou pravidla. Zůstaneš na příjmu a budeš vědět o všem, co se tam děje.“

Chytila ho za ramena a pomalu odvedla od dveří.

„Ale hlavně nebudeš nikam jezdit a počkáš tady!“

Chtěl něco namítat, ale nemohl. Roztrásl se po celém těle. Došla s ním k nejbližšímu křeslu a podala mu sklenici vody.

V mysli se mu honily obrazy, které sám viděl, nebo znal z dokumentace a výkladu kolegů. Sexuální devianti. Šílenci a drogoví závisláci, kteří se pro pár dolarů nezastaví před ničím. Zhrzení žárliví mladíci hledající pomstu. Tihle „kluci odvedle“ dokážou často spáchat i ty nejpříšernější věci... Na koho z nich mohla Annie natrefit?

21:30

O hodinu později získal na svou otázku odpověď. Na stanici přivedli v poutech vyděšeného, ani ne dvacetiletého kluka. Okolnosti však mluvily proti němu. Když povolání strážníci přijeli na místo – k zahradnímu domku u opuštěného stavení sotva půl míle od města – našli tam Annie s tímhle výrostkem. Přišli za pět dvanáct. Držel v ruce pistoli, kterou se mu Annie zoufale snažila vytrhnout nebo vyrazit z ruky.

Když je uviděli, vylekali se oba. Na mladíka se ihned namířilo několik zbraní najednou. Jako ohrožená byla hlášená Annie, proto se veškerá pozornost upírala k němu. Toho však dívka využila, rychle prolezla polorozbořenou stěnou domku a dala se na útěk. Na volání nereagovala a ztratila se ve tmě mezi blízkými stromy.

Mladík, kterému pistole zůstala v ruce, se nechal se zatknout bez jediné známky vzdoru, jen neustále opakoval, že je nevinný a ať okamžitě najdou Annie. Pistole, kterou u něj našli, však mluvila jasně proti jeho tvrzení. Když se za ním na stanici zavřely mřížované dveře, ztichl a zůstal mlčet až doteď. Annie zatím v okolí hledali policisté z celého okrsku.

Náčelník Harris nyní seděl v křesle naproti mladíkovi. Z dokladů už věděl, že se jmenuje Miguel Sánchez a je mu 19 let, ale to bylo celé. Měl u sebe jen telefon, peněženku s doklady a řidičským průkazem a klíčky od starého pickupu, kterým tam přijel. A tu pistoli, samozřejmě. Žádný zápis v registru neměl, dokonce ani pokutu za špatné parkování. Do dnešního večera byl naprosto bezproblémovým občanem. Teď je dělily mříže cely.

„Potřeboval bych ti položit pár otázek, Migueli.“

Prvotní šok a zděšení musely počkat a alespoň dočasně ustoupit tvrdé logice, která byla pro jeho práci nepostradatelná. Vztek posílený okamžiky hrůzy bezmoci, jakkoli upozaděný naučenou rutinou z práce v něm však nadále vřel. Dělal tedy vše pro to, aby na sobě nedal nic znát a přiměl tak mladíka spolupracovat. Na vyřizování osobních účtů tu nebylo místo. Navíc u stolu za ním seděla strážnice Connellyová.

Nejdřív proti jeho návrhu vést výslech protestovala. Když však mladík sám vyslovil přání mluvit přímo s Harrisem, neochotně souhlasila s tím, že je bude celou dobu pozorně poslouchat. Musel si tedy dávat obzvlášť pozor na jazyk.

Mladík vzhlédl. Tvářil se, jako by nerozuměl.

„Comprendes inglés?“ zeptal se pro jistotu.

„Umím anglicky, narodil jsem se tu,“ ohradil se Miguel.

„Chtěl jsem se jen ujistit. Tedy, Migueli – smím ti tak říkat?“ zeptal se policista.

Mladý muž za mřížemi kývl.

„Dobrá. Takže Migueli. Já jsem náčelník Harris...“

„Táta Annie. Já vím,“ vyhrkl. „Poslyšte, musíte ji co nejrychleji najít! Je to jedno velký nedorozumění...“

Tolikrát už takovou větu slyšel.

„Pracujeme na tom,“ přerušil ho hluše. „Odkud znáš Anne Harrisovou?“

„Ze školy, ale...“

„Jste spolužáci?“ opět ho přerušil, tentokrát důrazněji.

„Ne.“

Provokatér. Pomyslel si. Sevřel ruku v pěst, až mu zaprašťely klouby, ale ovládl se.

„Mohl bys to rozvést, prosím?“ soustředil se na neutrální tón.

„Už jsem odmaturoval. Nechodím s ní do školy.“

„Dobrá. Vídali jste se pravidelně?“

„Ano.“

„Kdybych se jí zeptal, řekla by mi, že jste byli kamarádi?“

Dotazovaný se na okamžik zamyslel.

„Nejspíš ne,“ zdálo se, jako by se na moment pouсмál.

Co jsi k sakru zač? Honilo se policistovi hlavou. *Stalker?*

„Ale vždyť jste se vídali?“

„To ano. Ale nejsme kamarádi,“ opáčil mladík.

„A co jste tedy byli?“ nenechal se odbýt.

„Řekl bych, že něco víc,“ na Miguelově bledém obličejí se objevilo několik červených skvrn, které rychle nabíraly sytější odstíny. Richard Harris na něj zůstal beze slova hledět. *Annie. Jeho Annie. S tímhle... S tímhle...* Na mysl se mu hrnula různá označení, za která by se za jiných okolností styděl.

Vstal z křesla.

„Dáme si pauzu,“ oznámil zcela zbytečně.

„Connellyová!“ houkl, když viděl, že se mladík chystá protestovat.

„Náčelníku?“

V přítomnosti „civilů“ se vždy oslovovali příjmením nebo hodností.

„Dohlédněte na něj. Za chvíli jsem zpátky.“

21:50

Co nejrychleji zapadl do své kanceláře, zavřel dveře a zhroutil se na židli. Několikrát se zhluboka nadechl a pomalu vydechl, přesto se mu ruce nepřestávaly třást. Vytáhl z kapsy telefon a v kontaktech vyhledal číslo Clementine, tlačítko pro zahájení hovoru však nestiskl.

„Ahoj, miláčku,“ řekl zkusmo. Chtěl znít vyrovnaně, ale vyšel z toho jakýsi skřípavý zvuk, ve kterém se sotva dala rozeznat slova. Napil se vody ze sklenice na stole a málem se nahlas rozkašlal. Hrdlo měl stažené a v krku úplné sucho.

„Ahoj, lásko,“ zkusil to znovu. Bylo to o trochu lepší, ale k vyrovnanému tónu to mělo stále na míle daleko. *K čertu s tím.* Zmáčkl tlačítko.

Zvedla to okamžitě.

„Richi, umírám hrůzou. Už máte nějaké zprávy?“

Měla roztřesený, přiškrcený hlas. Ještě před chvílí plakala, uvědomil si. Opět v něm vzkypěl potlačovaný vztek.

„Ještě ne. Ale hledají ji lidé z celého okrsku. Brzy ji najdou, neboj.“

„Co se tam vlastně stalo? Nikdo mi nic neřekl. Jsem přece její máma, musím vědět...“ opět začala nabírat do pláče. Měl pocit, jako by mu někdo poléval útroby střídavě ledovou a vařící vodou. Ani po letech práce nepřivykl situacím, kdy musel ustaraným, vyděšeným matkám zatajovat informace o jejich dětech. Nyní byla situace o to horší, že šlo o jeho rodinu, ale přesto se cítil stejně hrozně jako kdykoli předtím. V takových chvílích svojí práci upřímně nenáviděl.

„Víš přece, že ani nemohli. Taková jsou pravidla,“ povzdechl si. „Poslyš Minnie, musím se tě na něco zeptat.“

„Ano?“ zaváhala.

„Nemluvila Annie o někom...“ těžko se mu hledala slova. „o nějakém kamarádovi?“

„Má spoustu kamarádů. Je ve škole oblíbená...“

„Tak to nemyslím,“ přerušil ji. „Mám na mysli nějakého konkrétního... *nápadníka?*“

V momentě, kdy to vyslovil, by si nejradši nafackoval.

„Možná ano...“ začala smířlivě. „Ale slíbila jsem jí, že ti to neprozradím. Bála se, že budeš vyšilovat, dáš jí zaracha, nebo si ho budeš chtít po policajtsku proklepnout...“

„Proč jsi mi to neřekla!“ byl by vykřikl, ale na poslední chvíli se udržel.

„Ricku, to snad nebudeme řešit teď!“ zajíkla se. „Tvoje dcera je nezvěstná! Proč se teď zajímáš o nějakého kluka?“

„Protože ji ten kluk chtěl zastřelit, proto!“

Telefon oněměl.

„Clementine?“

Ticho.

„Minnie, jsi tam?“

„To... on?“ hlesla nevěřičně.

„Ano. Máme ho tu na stanici. A teď mi řekni všechno, co o něm víš.“

„Já...“ opět se jí roztrásl hlas. „Moc toho nevím. Viděla jsem ho jenom dvakrát nebo třikrát, a to jen ze dveří. Vypadal... Normálně. Občas Annie vozil ze školy. A pomáhal jí s úkolama, když jí něco nešlo. Nebylo na něm nic zvláštního.“

„No tak, Minnie. To ti nebylo divný, že se okolo naší Annie motá nějaká mexikánská náplava?“ neudržel se.

„N-ne,“ hlesla překvapeně. „Choval se slušně. Vždycky pozdravil, ptal se jak se mám... Nikdy bych neřekla, že by mohl...“ rozeštkala se.

„Klid, Minnie,“ konejšil ji. „Už budu muset jít, ale zavolám, jakmile budu vědět něco víc. Dobře?“

„Dobře.“

22:20

Když se vrátil zpět do křesla naproti cele, Vera seděla u svého stolu. Miguel však držel v prstech šálek čaje, do kterého opatrně foukal. *I ty Brute?* Pomyslel si při pohledu na záda strážnice Connellyové.

„Dobrá, tak pokračujme,“ pohlédl mladíkovi do očí. Ten mu pohled opětoval, po pár vteřinách však sklopil hlavu a zahleděl se zpět do šálku.

„Řeknu vám všechno...“ promluvil. „Ale musíte mi věřit.“

„O tom, jestli ti věříme, se rozhodneme sami,“ oznámil mu policista. „Čím víc nám toho ale řekneš, tím líp pro tebe, takže jen do toho.“

„Zkusím to,“ zamumlal rozpačitě a napil se. „Ale nemůžete mě pořád přerušovat, jinak se k ničemu nedostaneme.“

„Co kdyby sis ušetřil rady, jak máme dělat svou práci, a začal mluvit k věci?“

V náčelníkově hlase se už projevovala netrpělivost. Poznala to i Vera a dala to najevo tichým, přesto výmluvným odkašláním. *Zatraceně.*

„Můžu vám nejdřív položit jednu otázku?“ zeptal se plaše.

„Migueli, jestli ti to ještě nedošlo, tohle je policejní výslech. Otázky tu kladu já.“

„Já vím, já vím. Ale tohle je fakt důležitý. Opravdu!“

Vera si opět odkašlala. Čekal ji dlouhý rozhovor v jeho kanceláři.

„Dobře, jednu otázku. Pak už musíš mluvit sám.“

Mladík se zhluboka nadechl.

„Kam chce jít Annie studovat po maturitě?“

Tahle špína mi nejdřív zkusí zastřelit dceru a teď se mi tu směje do ksichtu...?

„Co to má společného s ...?“ začal. Pak si všiml mladíkova napjatého výrazu plného očekávání. Vyvolal v něm ošklivé podezření. „A k čemu to *ty* chceš vědět?“

„Já to vím,“ bránil se Miguel. „Ale chci zjistit, jestli to víte vy!“

„Chce jít do Wisconsinu na práva,“ oznámil tónem, o kterém se domníval, že zarazí jakékoli námitky. Miguel se však jen pousmál, spíš smutně než posměšně.

„Přesně jak jsem doufal.“

„Děkovat nemusíš,“ zavrčel policista. „A teď mluv.“

„Dobře. Říká vám něco název *Die With Me*?“

„Říkal jsem *jednu* otázku.“

„Aha, jistě. Je to mobilní aplikace. Myslím, že ta vám poslala vzkaz, kde nás hledat. Annie ji měla v telefonu.“

Richard opět ucítil, jak mu ve spáncích hučí krev. Vera za jeho zády začala cosi vyřukávat do klávesnice.

„K čemu taková aplikace slouží?“ zeptal se.

„Opravdu jste o ní nikdy neslyšeli?“ zarazil se Miguel, ale když zahlédl jeho výraz, raději ihned pokračoval. „Už funguje pár let, ale doteď jsem o ní jen slyšel. Před Annie jsem ani nevěděl o nikom, kdo by ji používal, ale myslel jsem, že vy ji znát budete... Je to totiž taková pomůcka.“

„Pomůcka? Pro koho?“

„Pro sebevrahy...“

Oba muži se odmlčeli. Vera spěšně sebrala ze stolu služební telefon a odešla do vedlejší místnosti.

„A ty říkáš, že ji měla Annie v mobilu?“

„Jo. Musela vám přece přijít nějaká zpráva, ne?“

„K čemu by Annie potřebovala pomůcku pro...?“ nedokázal se přimět to vyslovit.

„Už pár měsíců na tom nebyla moc dobře. Snažil jsem se to s ní řešit, ale nechtěla o ničem mluvit. Většinou řekla jenom pár slov. Blbá známka, zarach, zrušenej trénink, pokažená soutěž, hádka s mámou, party, kam nebyla pozvaná, nebo jen jedno slovo – *Táta*. Někdy se jenom rozbrečela. Vy jste si ničeho nevšimli?“

„A ty si myslíš, že to jsou dostatečné důvody k sebevraždě?“

„Proč se ptáte mně? Annie to zjevně stačilo,“ odsekl Miguel.

Stačilo to i Richardovi. Ohlédl se za sebe, aby se ujistil, že se Connellyová stále nevrátila. Pak vstal z křesla a došel až k mřížím, za kterými se krčil zatčený mladík. Pod jeho pohledem jako by se ještě zmenšil. Prsty svírající šálek čaje se viditelně třásly.

„Protože mám pocit...“ začal a nelítostně protahoval každé slovo. „Ne, to není pocit. Jsem si *jistý*, že mi lžeš. Snažíš se zamaskovat pokus o vraždu nějakou chabou historkou o sebevražedných sklonech. Ale tady jde o mou dceru. Znáš ji, a vím, že by se nezabila. Zbývá tedy druhá možnost, a to, že ses jí chtěl zbavit ty, ty *mexickéj ksindle*.“

Na moment se odmlčel a užíval si pohled na vyděšeného mladíka s napůl nevěřicným, napůl bolestným výrazem ve tváři. Tohle dělají dobře načasované urážky, pomyslel si. Z hrdiny se stane malá vyděšená hrouda. *Simsalabim, parchante*.

„Teď na chvíli odejdu, *šmejde*. A až se vrátím, kápneš božskou.“

23:00

„Vero, ty si opravdu myslíš, že něčemu takovému uvěřím? Už ten název, *Die With Me*. Jak ze špatného filmu. Přeskočilo ti?“

„Uklidni se, Richi! Obvolala jsem několik dalších okrsků a všude mi řekli to samé. Ta aplikace existuje. A co víc, funguje! Běžně dostává policie zprávu po dvanácti hodinách od nahlášeného pokusu. Jsou v ní informace o totožnosti, předpokládané době úmrtí a GPS souřadnice místa, kde k pokusu mělo dojít. Vědí tak rovnou, že šlo o sebevraždu a nemusí ztrácet čas hledáním pachatele.“

„Ale jak-?!“

„Nech mě domluvit!“ zarazila ho. „To, co přišlo nám, byla *poplašná* zpráva. Varování před možným zneužitím.“

Chvilku trvalo, než si uvědomil, co vlastně řekla.

„Zneužitím? Jak to myslíš?“

„Úplně jsem tomu nerozuměla, ale už se párkrát stalo, že domnělá sebevražda nebyla dobrovolná. Někdo v minulosti zkoušel aplikaci zneužít. Má ale zřejmě nějaké ochranné mechanismy, protože jak jsme ostatně viděli na vlastní oči, dorazila nám zpráva dost brzo na to, abychom mohli zasáhnout a nikomu se nic nestalo,“ vysvětlovala.

Víc slyšet nepotřeboval.

„Fajn, takže se nám jen potvrdilo, že to byl pokus o vraždu.“

„Ten kluk se ti přiznal?“ zdvihla Vera obočí.

„Ještě ne,“ zamračil se. „Ale je to jen otázka času.“

„Jak myslíš,“ stáhla Vera rty. „Ale nějak se mi to nezdá. Ten kluk přece nevypadá jako gauner. Natož vrah. A v záznamech nemá ani čárku!“

„Tohle nech laskavě na mně,“ ohradil se. „Já vedu první výsledky a ten ještě stále neskonal. Můžeš se zatím podívat na to, kde šlohnul tu pistoli.“

Vera na okamžik znejistěla. Než se však stačil zeptat, dala se do řeči.

„Frank si na místě opsal sériové číslo. Majitele už jsem našla v registru...“

„A kdo to je? Mluv!“

„Je to tvůj glock, Richi.“

23:05

„Nikdy jsem u vás nebyl! Ani jsem nevěděl, že máte v domě zbraň!“

„A jak mi tedy vysvětlíš, že tě našli s *mojí* pistolí na místě, kde nahlásili napadení mé dcery?!“

„Vždyť vám to tu vykládám celou dobu! Já ji zabít nechtěl!“

„Promiň, hochu, ale všechno momentálně mluví proti tobě.“

Miguelovi zřejmě právě došla trpělivost. Od svého příchodu do cely nezvedl ze židle, až nyní vyskočil na nohy, rukama se chytil mříží a probodl Harrise zlostným pohledem.

„Všechno?“ zasyčel. „Já mám pocit, že proti mně mluvíte spíš vy!“

Harris mlčel, ale bylo mu jasné, že vedle u stolu si už Vera připravuje kázání. Oba si toho za dnešní noc mají hodně co vyříkat.

„Kdybyste mě chvíli nechal mluvit a neustále mi nepodsouval, co si o mně myslíte, třeba bych vám to konečně mohl vysvětlit! Annie byla nešťastná. Myslela na sebevraždu a dneska to chtěla udělat! A zatímco my se tu bavíme o zbytečnostech, může to stále zkusit!“

Na stole strážnice Connellyové začal opět vyzvánět telefon. Zvedla sluchátko. Harris ztlumil hlas.

„Nejsem nikým a ničím nucen poslouchat tvoje další lži. Spadla klec. Víš, kolik let se fasuje za vraždu ve stadiu pokusu?“ ošklivě se usmál. „Minimálně deset. Stejnou dobu platnosti mají imigrantská víza. Takže až vyjdeš z lochu, potáhneš, odkud jsi přišel.“

„Já odnikud nepřišel! Narodil jsem se tu!“ protestoval Miguel.

„To vykládej holubům.“

„Náčelníku!“

„Connellyová?“ otočil se na strážnici. *Něco zaslechla?*

„Máte tu hovor,“ oznámila.

„Zavolám zpátky,“ přerušil ji netrpělivě.

„Je to naléhavé.“

„Opravdu?“ zabručel nakvašeně a zvedl se ze židle.

„Velmi,“ odsekla a zmáčkla tlačítko pro přepojení do kanceláře. „Našli ji. Vrátila se domů a všechno řekla vaší ženě. Ten kluk mluví pravdu.“

Otočila se k mladíkovi, stále opřenému o mříže, a věnovala mu krátký úsměv. Poté Harrise probodla pohledem, který lépe než všechna slova na světě vypověděl, co si o něm v tu chvíli myslí.

20:00

Vítejte v aplikaci DieWithMe. Přejete si pokračovat?

Ano.

Zadejte prosím pro kontrolu celé své jméno.

Anne Clementine Harrisová.

Vaše zařízení bude nyní odpojeno ze sítě a nebude přijímat hovory ani SMS.

Potvrdit.

Poté se třesoucími prsty levé ruky dotkla zeleného políčka „Jsem připraven“. V pravé ruce svírala glock 17, který ráno vytáhla z tátova nočního stolku. To on jí prozradil, kde ho v případě naléhavé situace najde. Asi ale neměl na mysli situaci, jako byla tahle.

Pokud potvrdíte další krok, bude veškerý obsah vašeho zařízení nenávratně smazán. Přejete si přesto pokračovat?

Ano.

Odpovězte prosím na následující kontrolní otázku: Jakou školu mi ustavičně nutí otec?

„Annie!!!“

Dívka leknutím upustila telefon. Otočila se.

„Migueli?! Co tady děláš?“

„Annie, nedělej to!“

„Jdi pryč, Migueli! Nech mě na pokoji!“

To už se rozběhl k ní. Tři metry před ní se však zarazil, protože se hubená dívčí ruka držící zbraň natáhla směrem k němu. Zvedl ruce, ale blíž se neodvažoval.

„Annie...“

„Mám tě zastřelit?“ vyjekla. Její hlas byl vysoký a zastřený. Pak se krátce zahihňala. Podivně. Jako by okolí vnímala jen napůl.

„Ty jsi... opilá?“

„Ne!“ opět se zahihňala. „...možná?“ naklonila koketně hlavu do strany.

„A měla jsi i něco jinýho?“ zeptal se podezřívavě.

„Brko,“ prozradila a na chvíli nasadila zamýšlený výraz. „A pár prášků.“

„Kdes je sehnala?“

„Od Kellie, její máma bere kde co. Proč se ptáš? Není to tvoje věc.“

„Annie, poslouchej mě,“ začal opatrně. „Dej dolů tu zbraň. Nechci ti nic udělat.“

„Já vím!!!“ zaječela. „Všem jde jenom o moje dobro! Chtějí pro mě přece jenom to nejlepší, že jo?“

Z očí se jí vyřinuly slzy.

„Ale já už toho mám dost! Nikoho nezajímá, co chci já! Všechny holky už s někým chodily a jejich rodiče jsou s tím v pohodě! Jenom já tě musím zapírat, protože jinak by mě otec zabil. A tebe taky! Ve třídě si už myslej, že jsem lesba! Píší mi to denně po lavici a holky se se mnou přestaly bavit, protože se prej bojejí, že po nich vyjedu!“ zalykala se vztekem i pláčem.

Zatímco mluvila, opatrně se přesunul o několik kroků blíž. Když si toho všimla, okamžitě ustoupila, ruka s pistolí jí však už klesla. Dodal si odvahy a udělal ještě jeden drobný, nejistý krok.

Pod podrážkou ucítil něco tvrdého. Střelil očima k zemi a zahlédl mobilní telefon. Bílý, s přívěskem v podobě malého andílka. Dal jí ho k narozeninám, pro štěstí. Annie se zahleděla do stropu a se zakloněnou hlavou se začala jemně pohupovat. Neváhal a zvedl telefon ze země. Na obrazovce stále svítilo průsvitné *Die With Me* a nápis:

Odpovězte prosím na následující kontrolní otázku: Jaká je moje vysněná škola?

Na odpověď si vzpomněl okamžitě. Začal vytukávat jednotlivá písmena, pak se ale zarazil a celou dosavadní odpověď smazal. Správná odpověď mu nijak nepomůže. Ale špatná by mohla. Začal opět klikat na písmena. N-A-S-R-A-T. Odeslat.

Šedomodrá obrazovka se okamžitě zbarvila na sytě červenou.

Nesprávná odpověď. Podezření na zneužití. Nouzové hlášení odesláno.

Nápis byl viditelný sotva vteřinu, pak obrazovka zčernala. Pokusil se telefon znovu odemknout, ale nereagoval ani na několikátý pokus.

„Cos to udělal!?“

Vzhlédl. Annie na něho upírala zastřený pohled, ve kterém však šly bezpečně přečíst probíhající myšlenky. Ruka s pistolí se pohnula. *Ona, nebo já?* Pomyslel si, než se vrhl proti ní.

Ray Flanagan (37)

Měla to být hračka. Úplná pitomost. Další položka na dlouhém seznamu pitomostí, které za svůj život provedl. Vyhlédl si v nedělním ranním autobusu mladého kluka se slušně vypadajícím mobilem, počkal si, než ho těsně před svou zastávkou schoval do kapsy, a ve chvíli, kdy mládenec při výstupu položil nohu na první schůdek, mu mobil z kapsy rychle vytáhl. Chtěl ho pak trochu prozkoumat, podívat se, jestli nemá v paměti nějaké fotky spolužaček, nebo zapamatované údaje ke kreditce, následně to všechno smazat a donést Derekovi do zastavárny. Jednoduché jak facka.

Tak kde se to podělalo? uvažoval, když se nad ránem ukládal ke spánku na proleženém gauči plném psích chlupů a skvrn od piva. Ten krám zabíral v obytném přívěsu, který už pár let nazýval svým domovem, většinu prostoru, a ještě se o něj musel každý večer prát o místo a alespoň jedním ze svých tří psů. Přesto by ho nevyhodil, i kdyby měl na nový. Psi si ho oblíbili a na novém by mezi polštáři nebyla příhodně široká mezera na láhev piva.

Možná, že si to ráno prostě vytipoval špatný cíl. To se občas stávalo. Přitom se řídil všemi zásadami, které si za svou dlouhou kariéru příležitostného chmatáka vytvořil. Nenechal se zlákat očividně nejdražším modelem v dosahu a místo toho si vyhlédl o něco nižší typ, zato v bezvadném stavu. Majitelem byl muž, vlastně ještě kluk. U těch obecně nejméně hrozilo, že by se o ukradenou věc chtěli prát. Většina těch namistrovaných holobrádků, kteří chodili po ulicích s drahými telefony v rukách, byli ve skutečnosti pěkní srábci. Takoví si radši na rodičích vydupou nový, než by kvůli záchraně starého riskovali kůži. A navíc, Raymond Arthur Flanagan zásadně neokrádal děti ani ženy. Byl sice zloděj, ale měl svou čest. Obíral jen ty, u kterých si byl jistý, že materiální škoda bude jediná újma, které se jim z celé záležitosti dostane a že ani ta je nebude pálit příliš dlouho.

V ideálním světě by se asi rád pokládal za moderního Robina Hooda – jenže v současném světě své tvrdě vyhandlované peníze nerozdával chudým a vykořisťovaným, nýbrž je posílal na hanebně nízké alimenty a většinu toho, co mu zbylo, utrácel po barech a hernách. Občas to zašlo tak daleko, že když mu došly peníze, lidé z okolních karavanů a obytných přívěsů chodili krmit jeho psy. Ne ani tak ze soucitu jako spíš ze strachu, že se ta tři uštěkaná, přerostlá hovada jednou z hladu vypraví na trestnou výpravu na něčí zahradu či dětské hřiště.

V současnosti měl Ray opět hluboko do kapes a jeho zásoby levných psích konzerv, piva a mražených polotovarů se tenčily. Práci neměl, pokud nepočítal jednorázové,

mizerně placené melouchy pro známé, a peníze na podporu v nezaměstnanosti měly přijít až za dva týdny. Proto se rozhodl si přilepšit pomocí řemesla, které se naučil, ještě než vyšel základní školu – staré dobré krádeže.

Když tedy nic netušícímu mladíkovi v poloprázdném autobusu vytáhl z kapsy telefon, připadal si jako vítěz. Nikdo si jeho manévru nevšiml, autobus se rozjel a kluk venku si šel po svých. Ray se s úsměvem usadil na sedadle u řidiče. Vytáhl PIN 1-2-3-4, který fungoval v devětadevadesáti případech ze sta, a odemkl obrazovku mobilu. Na ní svítilo šedomodré rozhraní a uprostřed se skvěla otázka:

Vítejte v aplikaci Die With Me. Přejete si pokračovat?

Devět slov a jeho pocit vítězství byl ten tam. Vzpomněl si na jeden večer v baru u O'Connella, asi půl roku zpátky. Lee s Vincentem zaplatili rundu pro celý podnik s tím, že je to na rozloučenou pro nějakého Phila Colea, místního štamgasta, který měl ten den pohřeb. Ray s díky přijal. Neměl sice ani ponětí o tom, co byl ten pohřbený Phil Cole zač, ale za cizí peníze by si rád připil klidně i na zdechlinu u dálnice. Později ho však přemohla zvědavost a odchytil si Vincenta u baru.

„Ty Vinci, co se Philovi vlastně stalo? Nebyl tak starej, ne?“

Doufal, že je otázka dostatečně vágní na to, aby se nemohl splést.

„V lednu by mu bylo šestapadesát,“ zamračil se Vincent.

„Chlap v nejlepších letech,“ pokýval vážně Ray. „Zatracená smůla.“

„Rayi, přestaň s těma kravinama, jasný?“ vyjel Vincent. „Víš o Philovi kulový, tak se teď nesnaž dělat, žes ho znal. Na to ti dneska není nikdo zvědavěj!“

„Nějakej problém, Vinci?“ přitočil se k nim Lee, který zaslechl Vincentův výstup.

„Jen jsem se ptal, co se Philovi stalo, když už piju na jeho počest,“ vysvětloval Ray bezelstně.

Lee nejdřív odvedl očividně rozčileného Vincenta stranou ke stolu, kde se ho ujala skupinka známých. Pak se vrátil k baru za Rayem a objednal jim oběma další drink. Ray poděkoval a vynasnažil se udržet výraz odpovídající situaci, i když by se nejradši zubil od ucha k uchu. Dva drinky zadarmo během jednoho večera? Připadal si jako prsatá dvacítká.

„Phil spáchal sebevraždu,“ zadrmolil Lee potom, co do sebe kopl panáka. „Podřezal si žíly ve vaně.“

„Aha,“ kvákl Ray.

„Vincův brácha dělá u policajtů, tak mu to rovnou řek. Přišla jim prej zpráva hned druhý den, díky bohu. Phil bydlel sám, takže by ho jinak našli až kdo ví kdy a celý by to bylo ještě horší.“

„Jak jako zpráva?“ nechápal Ray.

„Prostě jim přišlo oznámení o tom, že někdo jménem Phil Cole spáchal sebevraždu. Dokonce jim to i řeklo, kde ho najdou.“

„A kdo to poslal? To jako P někomu zavolal ,hej kámo, dneska se voddělám, zítra dej fízlům echo, ať neshniju ve vlastní vaně, díkyčau?“ zasmál se té představě Ray.

„Táhni do hajzlu, Rayi,“ zavrčel Lee. „Phil byl dobrej chlap. Veterán z Íránu. Zažil si tam asi fakt hodně a pořád se s tím pral, i po letech. Žena mu utekla za jiným i se dvěma děčkama. Od té doby je neviděl. A před rokem mu našli raný stadium Parkinsona. To byla asi poslední kapka. Byl osamělej, bez rodiny, pak i bez práce a tím pádem i na mizině. Na pohřeb nikdo z rodiny nepřišel, takže hádám, že ani nevědí, že je jejich táta po smrti.“

Ray v tu chvíli zalitoval, že se vůbec ptal. Z toho, co se dověděl, soudil, že ani ne za dvacet let může být v úplně stejné kaši jako Phil.

„No dobře, ale jak se o něm teda dověděli ti policajti?“

„Jak jsem říkal, přišla jim zpráva...“ zopakoval Lee.

„Ale kdo jim ji poslal?“ dorážel Ray.

Lee střelil očima ze strany na stranu.

„Když ti to povím, budeš o tom držet pec?“

„Že váháš.“

„Tak fajn,“ opět se rozhlédl, jestli někdo neposlouchá. „Prej to byla nějaká appka v mobilu. Jakože speciálně udělaná pro lidi, co se chtěj zabít. Nechá tě to zadat jméno a tak, a když to máš za sebou, postará se, aby tě našli policajti a nebyly z toho další problémy.“

„To jako fakt existuje?“

„Jo, prej to už lidi používaj pár let. Jen to fízli nechtějí šířit, pochopitelně.“

„Drsný...“

Nyní Ray v autobusu zíral do mobilu a uvažoval co dělat. Kluk už byl ten tam a on si ani pořádně nevzpomínal, jak vlastně vypadal. Trochu mu připomínal jeho Joea, ale mohlo to být jen tím, že byli zhruba stejně staří. Vybavovala se mu však červeno žlutá bunda a černý batoh. To muselo stačit.

I přes oscarový herecký výkon nenadálé potřeby na malou se řidič k jeho prosbě o zastavení stavěl dost skepticky. Teprve když začal Ray vyhrožovat, že pokud ho nepustí ven, znečistí tak velký počet sedadel, na jaký mu kapacita měchýře vystačí, zabrzdil na deseti metrech, a kdyby nebyl dost rychlý, nejspíš by byl vynesena v zubech.

Na ulici okamžitě zamířil směrem k předešlé stanici. Telefon měl stále v ruce a snažil se v aplikacích vyhledat jakékoli vodítko, které by mu mohlo pomoci kluka najít. Očekával, že jako první najde jeho jméno, ale podařilo se mu odhalit jen jeho internetovou identitu – *Bombič69*. Musel se při tom zjištění uchechtnout. Když v patnácti trávil většinu dní i nocí u počítačových her, tvořili avataři s podobnými přezdívkami většinu jeho tehdejších přátel.

Po chvíli dalšího brouzdání v zařízení narazil na album fotografií. Doufal aspoň v jednu fotku obličeje, album však bylo doslova napráskané nepřeborným množstvím selfies. Brzy zjistil, jak *Bombič69* vypadá ve škole, při jídle, než jde spát, když se probudí, když jde běhat, když si sundá tričko... Sem tam se mihla i fotka s okatou brunetkou. *Že by jeho holka?* napadlo ho. O pár fotek dál se o tom přesvědčil, když narazil na sérii jejích fotek, které zřejmě vznikaly pouze pro oči *Bombiče69*. Nějakou dobu u nich zůstal. Rozhodně si kluk uměl vybrat. Až když narazil i na fotografii, která byla naopak určená pouze pro dívku z předešlých fotografií, ale postrádala sofistikovanost jejích fotek, raději prohlížení nechal.

Jak předpokládal, na zastávce nebyla ani noha. Šlo o poměrně zapadlou stanici na okraji města, kde bylo jen několik skladů velkoobchodních firem, placené parkoviště a o kus dál obrovská skládka, kam už lidská noha prakticky nevkročila. Rayovi svitlo. Pokud se ten kluk chce vážně zabít, tak zrovna ta opuštěná hora všemožného harampádí a svinstva se nabízí jako ideální místo. Namířil si to tam nejkratší možnou cestou, a protože ji dobře znal, dovolil si opět vytáhnout z kapsy předmět doličný.

Z e-mailu konečně zjistil pravé jméno majitele – Christopher Dawson. V SMS zprávách si však nechával říkat „Kit“. Ray na chvíli zauvažoval, jestli by o klukově záležitosti neměl dát jednoduše vědět někomu z kamarádů nebo rodiny. Nebo možná té holce z fotek. Mohl by pak mobil zahodit někam do křoví a na celou věc hezky rychle zapomenout. Po chvíli to však hodil za hlavu a raději přidal do kroku. Jestli se Kit už rozhodl, nějaký ztracený telefon jeho plány sotva změní. Bylo tedy možné, že Ray hrál o čas.

Tuhé pletivo plotu bylo prorostlé popínavým plevellem a těžká brána skládky byla pokrytá vrstvou rzi a zabezpečená řetězem s masivním visacím zámekem a spirálou ostnatého drátu. Bezpečnostní kameru už před lety někdo urazil kamenem, takže vstup byl sice možný, ale rozhodně ne jednoduchý.

Ray u sebe neměl pákové nůžky ani kleště a do přelézání ostnatého drátu se mu bez ochrany rozhodně nechtělo. Začal tedy zkoumat plot z obou stran brány, až nakonec našel, co hledal. Za několika keři se v plotě skrývala pečlivě vystříhaná díra o průměru necelého metru, kterou se mohl celkem pohodlně protáhnout na druhou stranu.

Skládka měla rozlohu několika hektarů a navezený odpad vytvářel krajinu plnou pahorků a drobných prohloubenin, mezi kterými se táhly úzké prašné cestičky, které postupem času mizely pod napadanými a navátými vrstvami odpadků. Páchlo to tu vlhkostí a rozkladem, vzduchem poletoval prach a kusy igelitových sáčků a celé místo připomínalo kulisy postapokalyptického filmu.

Ray tu už nebyl několik let. Bývaly doby, kdy mu hrozilo, že skončí i se psy na ulici a na skládku chodil hledat kovové součástky, za které by ve výkupu získal pár babek. Od té doby už tu podobní nešťastníci vyhrabali a prodali vše, co se dalo, a skládka zůstávala opuštěná. Tedy, skoro. Měla několik stálých, a dost nevrkých obyvatel.

Když za nejbližší odpadkovou horou zaslechl štěkot a vrčení následované rádobý sebevědomým, ale zdatně roztřeseným „Táhni pryč!“, nebylo na co čekat. Kluk si možná maloval, že dnes dá světu sbohem, ale zřejmě neplánoval, že by mu u toho asistovala smečka prašivých podvraťáků, kteří se tu prohlásili za samozvané vládce. Ray vytrhl z nejbližší hromady harampádí nalomenou plaňku od plotu a rozběhl se *Bombičovi69* na pomoc. Když se vyřítit na scénu, naskytl se mu pohled na kluka v červeno žluté bundě, ustupujícího před velkým černým psiskem.

Toho černého křížence okamžitě poznal. Nebylo náhodou, že se mu mezi návštěvníky skládky říkalo Bastard. Někdo mu tvrdil, že jeho otec byl čistokrevný cane corso. Ray měl pocit, že matka toho monstra pak musela být přinejmenším gorila. Pes byl obrovský, i přes očividnou podvýživu samý sval a staré jizvy od kousanců na Rayově zadku mohly vyprávět, že dovedl i setsakra rychle utíkat. Když k nim přišel, neměl se psy zkušenosti a útěk se mu tehdy jevil jako nejlepší způsob, jak si před Bastardem zachránit kůži. Dnes už byl i díky svým vlastním psům chytřejší. Přesto musel být opatrný.

„Stůj!“ houkl na kluka. „Už se ani nehni!“

Ten si ho teprve teď všiml a obličejem se mu mihl náznak ulehčení. Jen na vteřinu, pak se opět ozvalo výhrůžné zavrčení, které ho donutilo stočit oči zpět ke psovi.

„A nečum na něj!“ pokračoval Ray a pomalu se přibližoval k nim. „Jen ho vyprovokuješ.“

„To se vám řekne...“ zaúpěl kluk, ale zůstal poslušně stát. „A kam se mám dívat?“

„To máš fuk, hlavně mu nezírej do očí, na to je fakt háklivej.“

„To je váš pes?“

„Zaplat'pánbu ne,“ odfrkl si Ray. „Ale vím, že je to parchant prašivej. A už buď zticha, jinak za něj neručím.“

Bastard jako by to slyšel, kluka si přestal všímat a otočil se proti Rayovi. Kit se už už otáčel, že vezme do zaječích.

„Jestli nechceš mít o pár prstů míň, zůstaň, kde jsi, slyšíš?“ varoval ho Ray. „A ty se na něj ani nedívej, smrade,“ dodal směrem k psovi.

Bastard s temným zavrčením odhalil žluté tesáky, ostře zaštěkal a o pár kroků se přiblížil. Srst na zádech měl zježenou, uši a ohon vztyčené. Černé oči jen čekaly, kdy se s ním střetnou pohledem. Ray se jim vyhýbal a zíral pod sebe. Věděl, že musí stát naprosto pevně, bez známky nejistoty. Když byl pes tak blízko, že by se mu jedním skokem mohl zakousnout do ruky, otočil se k němu bokem a ruce si založil na hrudi. Plaňku od plotu však raději nepouštěl.

Pes se zarazil a zavěřil. Pak se dokonce posadil a sklopil uši. Ray si dovolil ho po očku sledovat. Šlo o klíčový okamžik. Agrese psa pomalu opouštěla a nastupovala nejistota. Ta mohla být v případě, že by přešla ve strach, ještě nebezpečnější. Zůstával tedy stát a doufal, že kluk neudělá nějakou pitomost. Stačilo, kdyby teď jen promluvil a mohl by Raye dostat do pěkné kaše.

Bastard opět zavrčel a vyštěkl, už to však zdaleka neznělo tak výhrůžně jako dřív. Pak se otočil, stáhl ohon a odšoural na kraj nejbližší duny. Tam se posadil, ale stále je pozorně sledoval. To Rayovi zatím stačilo. Mávl na kluka.

„Pojď sem. Pěkně pomalu.“

Bok po boku poté tiše vycouvali z místa, dokud jim Bastard nezmizel z dohledu. Když si byl Ray jistý, že je nebude následovat, dovolil si trochu oddechnout a utrousit pár nadávek. *Bombič69* se vzpamatovával o něco déle. Klopýtal, měnil barvy z bledé na zelenou, a když už to vypadalo, že buď omdlí, nebo bude zvracet, raději ho Ray posadil na torzo staré pohovky, které zrovna leželo poblíž. Sám se posadil naproti němu na potlučený kovový barel. Cítil, že by měl něco říct.

„Jak se jmenuješ?“

„Kit Dawson.“

„A cos tu prosím tebe dělal, ty pitomče?“

Kluk se na něj podíval zastřeným pohledem.

„Co vám je vlastně po tom?“

„Jestli sis toho nevším, právě jsem ti zachránil prdel, mladej,“ vyjel na něj naoko hrubě Ray. „Jeden by řek, že bys mohl prokázat trochu vděku.“

„No jo, díky,“ zamumlal Kit. „Ale to ani nemuselo bejt.“

Ray se ušklíbl.

„To si myslíš, že bys Bastarda zvládnul sám? Věř mi, hošku, že ani ve snu.“

„Tak jsem to nemyslel. Ale nemusel jste se mi hned hnát na pomoc. Moh vás pokousat nebo tak něco.“

„No co, stalo se. A jsem celej. Cos tu vůbec pohledával?“

„Chtěl jsem bejt sám,“ sklopil Kit oči.

„Proč?“

„To je fuk.“

„Fajn,“ rezignoval Ray. „Já jsem Ray Flanagan.“

Podali si ruku. Kit ji měl zpocenou a studenou.

„Nemáš v tom svém báglu něco k pití? Vypadáš, že by ti trocha vody bodla.“

Kit shodil ze zad batoh a začal se v něm přehrabovat. Ray zahlédl madla kleští, pomocí kterých se dostal skrz plot, a malé dřevěné pouzdro s nápisem *Feather*. Podle známého písma pak ihned odhadl i obsah pouzdra. Skrývala se v něm ostrá ocelová břitva japonské výroby.

„Vodu nemám, ale tohle by šlo taky, ne?“ navrhl Kit a vytáhl láhev tequily. Ray tušil, proč si ji přinesl s sebou. Přetáté žíly sice zní romanticky, ale ve skutečnosti bolí jako prase.

„No to si piš. Tak šup tam s tím, třeba se konečně přestaneš tak třepat.“

Kluk si tedy připil a nabídl láhev i Rayovi. Ten přijal a kopl do sebe pořádnou dávku. Kit se trochu osmělil, ale stále působil dost vyjeveně.

„Kolik ti vůbec je let, Kite?“

„Skoro osmnáct.“

„Chodíš do školy?“

„Jo.“

„A chystáš se na vysokou?“

„Ne.“

„Proč?“

„Co je vám po tom?“ ohradil se Kit. „Proč se tak vyptáváte?“

„Přestaň mi vykat, mladej,“ varoval ho Ray. „Vyptávám se, protože na tomhle místě nemá mladej kluk jako ty co dělat. Bastard je sice prevít, ale potulujou se tu i horší. A ty bys opravdu potkat nechtěl.“

Nebyla to tak úplně pravda, ale chtěl kluka trochu vycukat, aby se sem nechtěl někdy v budoucnu vrátit.

„Fajn, Rayi. Slibuju, že dneska jsem tu naposled. A už to nech být,“ zahučel kluk a zvedl se na nohy. Batoh si přehodil přes rameno a měl se k odchodu.

„Kam jdeš?“

„Pryč.“

„A tohle nepotřebuješ?“ vytáhl Ray z kapsy jeho mobil.

„Kde jste to sebral?“ vyjekl Kit a zarazil se v půlce kroku. „Vraťte mi ho!“

„Už v autobusu,“ ušklíbl se Ray, když zaslechl, že mu Kit opět vyká. „Neboj, vrátím. Ale mám jednu podmínku.“

Kit o krok ustoupil.

„Vy jste nějaký úchyl, že jo?“

„Ale houbelec úchyl,“ naježil se Ray. „Nech mě laskavě domluvit.“

„Jestli na mě šáhnete...“

„Tak leda proto, abych ti jednu vlepil, blbečku!“ rozčílil se a zamával telefonem v ruce. „Jestli chceš ten mobil zpátky, chci vědět, proč na něm hned po otevření svítilo *Die With Me*.“

„To není vaše věc!“

„Jak chceš. Nechám si ho,“ prskl Ray a strčil si telefon zpět do kapsy. „Je v něm pár fajn fotek nějaký holky, ty se mi budou po večerech ještě hodit.“

Na chvíli si myslel, že to přehnal, protože Kit po té zmínce vypadal, že po něm skočí s úmyslem mu povyrážet všechny zuby. Doufal, že se ovládne. Prát se sice uměl, ale se svou vychrtlou postavou se spoléhal na neférové, velmi bolestivé techniky, které rozhodně nechtěl používat na mládě, jako byl Kit.

„Fajn, tak se ptejte...“ ucedil kluk mezi zuby, když se posadil zpět na zbytky pohovky.

„Tak se mi líbíš,“ usmál se Ray a posadil se taky. „A začni mi konečně tykat, *Bombiči69*. Je mi sedmatřicet, ale když mi vykáš, cejtím se na padesát.“

Kit při zaslechnutí své internetové přezdívky zrudl jako rajče.

„Fajn, Rayi. Tak se ptej.“

„Proč máš v mobilu tu aplikaci?“

„Není to jasný?“ uhnul kluk pohledem.

„Chceš se zabít?“

Zaváhal. To Rayovi přišlo jako dobré znamení.

„Jo, chci.“

„Proč?“

„Posral jsem si život.“

„Jak?“

„To je na dlouhý povídání.“

„Mám dost času,“ namítl Ray a zaklepal prstem na mobil se své kapse. „A jestli ti to pomůže se rozmluvit, stále tu je ta flaška.“

Napili se oba dva.

„Rozešel jsem se s Charlotte,“ začal Kit. „Před měsícem.“

„To je ta holka z fotek?“

„Jo. Byli jsme spolu skoro rok.“

„No, tak to se snad dá napravit, ne?“

„Nedá,“ ošíval se. „Ona... je těhotná.“

„A s kým?“

„Se mnou. Zjistila to až po rozchodu. A to je právě ten průser.“

„No tak to snad není konec světa, ne?“ namítl Ray.

Sympatie k tomu nešťastnému klukovi, kterého si vymyslel při projíždění telefonu, z něj pomalu začínaly vyprchávat.

„Pro mě jo!“ odsekl Kit a vyskočil na nohy. „Tvrдила mi, že bere prášky. A přišla na to pozdě, takže už se s tím nedalo nic udělat! A navíc si to prej chtěla tak jako tak nechat! Měl jsem jít na vysokou, do Bostonu! Dokonce už mi uznali sportovní stipendium...“

„No, tak holt změníš plány, to se občas stává,“ opáčil Ray netrpělivě.

„A co mám jako do hajzlu dělat?!“ vyjel na něj Kit, začal přecházet sem a tam a kopat do všeho, co mu stálo v cestě. „Nemám práci, ani kde bydlet. Nic neumím. Až to zjistěj naši, beztak mě vyhoděj z baráku...“

Ray ho poslouchal, i když jen na půl ucha. Kitovo kňourání mu začínalo lézt na nervy.

„S Charlotte jsem se rozešel a nebudu se k ní vracet jen proto, že čeká moje... no prostě, protože je v tom. Jsem v prdeli. Podělal jsem to.“

„A proto se chceš zabít?“

„Jo. Proto. Můj život stejně skončil. Žádná vysoká, žádná kariéra. Jinak budu zbytek života makat jako kretén někde za pultem za pár babek na hodinu, platit alimony, a pak živořit z toho, co mi zbude. To se na to můžu rovnou vysrat.“

„A co Charlotte? A to malý?“ zeptal se Ray a také se zvedl.

„Ta ať mi políbí. Lhala, že bere prášky, tak ať se teď stará...“ nakopl Kit prázdnou plechovku.

Tak dost, pomyslel si Ray. Vzal kluka za rameno, a když se Kit otočil, měl už napřaženo. Vlepil mu surovou, tvrdou facku hřbetem ruky. A za ní ještě druhou. Christopher Dawson upadl na zadek a zůstal ochromeně zírat. Z roztrženého rtu mu tekla krev a kapala na žlutou látku bundy. Ray ho chytil za límec a vytáhl na nohy.

„Bolí, co?“ zasyčel, když se jeho obličej ocitl pár centimetrů od Kitova. Tomu se v očích objevily první slzy. „Věř, že smrt bolí ještě víc, posero.“

Pak s ním tvrdě smýkl zpět na to, co kdysi bývalo pohovkou. V tu chvíli už se kluk regulérně rozbřečel.

„Teď mě dobře poslouchej, ty sketo,“ zavrčel a dával si záležet, aby mu v každé slabice zazněl irský přízvuk. Naučil se ho skrývat už dávno, ale sem tam nastaly situace, kdy se hodil.

Mluvil bez přerušení asi půl hodiny. Kit se po dvou fackách neodvážil ani nahlas nadechnout a třásl se potlačovanými vzlyky. To bylo přesně to, co Ray potřeboval. Chtěl kluka pořádně vydusit a jednou pro vždycky mu vyhnat z hlavy myšlenky na to, že ze své situace jen tak vycouvá pomocí břitvy a flašky tequily.

„Opravdovej chlap neopustí ženskou, která čeká jeho děcko. *Nikdy*, jasný? A je mi úplně buřt, jestli ti je patnáct, osmnáct, nebo pětadvacet. Je jedno, jestli bys byl radši někde jinde a s někým jiným. Na ničem z toho už nezáleží a přestalo na tom záležet přesně v té chvíli, kdy Charlotte zjistila, že bude máma tvýho dítěte, chápeš? Bude z tebe fotr, ať se ti to líbí, nebo ne. A to je zodpovědnost. Jestli jsi dost chlap na to, abys ji zvládnul zbouchnout, musíš se o ni zvládnout i postarat. A nejenom o ni. Budou tě potřebovat oba dva...“

Na chvíli se zarazil a poškrábal se na zátylku.

„Zase si ale nemysli, že jsi jedinej, koho v takový chvíli napadlo vzít kramle. To je úplně normální. My chlapi to asi máme tento... v genech. Ale řeknu ti jedno. Je fuk, jak moc se z toho posereš a jaký divadlo okolo toho naděláš. Až se k ní vrátíš, doneseš kytku a slíbíš jí, že jsi tu pro ni, můžeš si bejt jistej tím, že ona si to bude pamatovat přesně takhle a na všechno předtím zapomene...“ významně loupil očima po klukovi, aby si byl jistý, že

ho stále vnímá. „Teda, dokud nebude rodit, to ti to všechno připomene a budou z ní lítat takové věci, že na to budeš chtít zapomenout pro změnu ty.“

Natáhl se po láhvi tequily. Pořádně si přihnul a podal láhev Kitovi. Ve chvíli, kdy se alkohol dotkl jeho roztrženého rtu, se bolestně zašklebil, ale napil se. Ray zatím pokračoval.

„Když mi moje Cassie řekla, že čeká naše první dítě, bylo mi devatenáct a jí osmnáct. Ten večer jsem se doma s bráchou opil ze zásob táty. Zmlátil nás oba a mě pak vyhodil z domu. Začal jsem makat v autoopravně a přespával u kamaráda, Cassie zatím dělala brigádu v obchodáku. Peněz jsme moc neměli, ale i tak jsme si našli malej byt a stihli se vzít ještě před narozením Ivy. Byt nestál za nic, svatbu jsme měli ve školní tělocvičně, ale chtěl jsem, aby se to malý narodilo do pořádný rodiny...“

Opět si přihnul tequily.

„Byl jsem přesvědčen, že to zvládneme a ani mě nenapadlo, že by se něco mohlo podělat. Když se Ivy narodila, našel jsem si druhou práci. Začal jsem dělat nočního řidiče pro jeden hotel ve městě. Přes den jsem makal u aut, v noci vozil bohatý papaláše, a většinu víkendů jsem prospal. Ivy zatím rostla, učila se chodit, mluvit a všechny ty ostatní věci a já to ani neviděl. No, a najednou mi Cassie volá do práce, že prej je těhotná zas. Nebudu kecat, napadaly mě různé věci, ale nakonec jsem jí řekl, že jestli to dítě teda chce, tak ho máme mít.“

Znovu se napil a podal láhev Kitovi.

„No, a pak to šlo ráz na ráz. Narodil se Joe, moje dvě práce nestačily, tak jsem si půjčoval. Dluhy se hromadily a já viděl, jak jde celý to moje hraní na zodpovědného fotra do hoven. Začal jsem chlastat. V hospodě jsem byl víc než doma. Cassie se zatím starala o děcka. Chodila ve špinavejch hadrech, rozcuchaná, protivná, nemoh jsem se na ní už dívat. Ona si všímala, že to ze mě denně táhne a ryla do mě, ať s tím něco udělám. Hádali jsme se, já na ní hulákal, ona ječela, mlátili jsme dveřma, lítalo nádobí a caparti na nás koukali jak na zjevení. Vždycky jeden z nich začal vriskat, to bylo jediný, co nás mohlo přerušit. No, a jednou přijdu z práce do prázdnýho bytu. Na ledniče mi nechala vzkaz, že je s děckama u rodičů, a že jestli se tam ukážu, její táta mi rozbije hubu. Snažil jsem se jí volat, marně. Tak jsem jí aspoň napsal dopis. *Dopis*, chápeš? Kdo dneska, do prdele, píše dopisy? Sliboval jsem hory doly, že všechno splatím a že přestanu s chlastem, jen když se vrátí. Jenže místo toho přišly rozvodový papíry. U soudu na mě vytáhla všechny ty dluhy, hádky a pití, takže to bylo jasné. Nemám nárok absolutně na nic. Ani vídat své dvě děcka.“

Hrábl po láhvi, dopil, co v ní zbylo a naštvane jí mrštil na kupu cihel opodál, až se střepy rozlétly do stran. Pak složil hlavu do dlaní a rozeštkal se. Za celé ty roky, kdy na svůj život nadával v kruhu podobných případů u hospodského stolu a proklínal svou ženu i s celou její rodinou za to, co mu provedli, neuronil jedinou slzu. Až teď. Brečel jako malá holka, zajíkal se, teklo mu z nosu, vypadal příšerně. Když ucítil na rameni Kitovu ruku, chtěl ji setřást, ale už se nezmohl ani na to.

„A jak to bylo dál?“ zeptal se Kit, když se Ray trochu uklidnil.

Ray mlčel. Jen na něj zíral zarudlýma, uslzenýma očima.

„Co se dělo potom?“ zajímal se kluk.

„Dál to vidíš,“ pronesl mdle Ray. „Bydlím ve smradlavém přívěsu a místo rodiny mám tři raťafáky. Těm aspoň můžu věřit, že mi nezdrhnou. Teda, když nezapomenu zamknout.“

„A piješ dál?“

„Jo.“

„A co peníze?“

„Jestli ti vrátím ten mobil, přijdu o dnešní výdělek,“ uchechl se suše.

„Fajn. Tak si ho nech.“

„Cože?“ měl pocit, že se přeslechl.

„No fakt, nech si ho,“ mávl Kit rukou. „Mám ještě jeden starší, za tenhle dostaneš víc. Ale mám dvě podmínky.“

„A nejseš nějaký úchyl?“ zašklebil se Ray.

„Haha, no jasně. Ale teď vážně. Mám pro tebe dohodu. Necháš mě z mobilu smazat všechny fotky, zprávy a tak, a já tě ho nechám střelit...“ viděl, jak Ray kýve, ale než stačil cokoli říct, pokračoval. „Ale jestli mě tu chceš přesvědčovat, že se mám chovat jako chlap, tak ty musíš taky.“

„Co to meleš?“

„Jako odstrašující příklad funguješ dobře, ale mně by se teď spíš hodil parták. Takže přestaň chlastat a já ti pomůžu najít práci.“

Nekývl na to hned. Ve skutečnosti se ještě jednou pohádali, Kit si odnesl kromě roztrženého rtu ještě výstavní monokl, Rayovi přibyla jizva na cti v podobě rozbitého nosu, ale nakonec si podali ruku s tím, že to tedy zkusí. Ze skládky oba odcházeli opilí, zpráskaní jak psi, ale s úsměvem. A když tu noc Ray usínal na svém starém, proleženém gauči, cítil

něco, o čem už byl dlouho přesvědčen, že je na to příliš starý a zahořklý. Víru, že není všem dnům konec.

David Marshall (36)

Zdravím.

Jmenuju se David W. Marshall a v době, kdy čtete tyto řádky, je pravděpodobně už nějakou dobu po mně. Nevolejte prosím policii. Jestli jsem to nezpackal, dověděli se to nejpozději den po tom, co jsem si sáhnul na život. A nebuďte ani smutní, není důvod. Na světě už teď stejně není nikdo, komu bych mohl chybět. Jestli ale máte chvílku času, rád bych vám pověděl svůj příběh...

Před deseti lety, čerstvě po svatbě s Heather, jsem měl všechno. Báječnou ženu, fajn práci, auto a dům tak akorát pro nás a dvě až tři děti. Oba jsme od začátku našeho vztahu měli jasno v jedné věci – chtěli jsme velkou rodinu. A po svatbě už zkrátka nebyl důvod, proč to dál odkládat.

Jenže o rok později jsem měl v plánovaném dětském pokoji ještě stále nastěhovaný pracovní stůl, činky a krabici nevyužitých kabelů a počítačových součástek. Snažili jsme se z toho nic nedělat a nemalovat čerty na zeď. Přesně tak, jak to radily všechny ty knížky a chytré články, které Heather dokola pročítala, jako by se bála, že nám unikl nějaký důležitý detail, kvůli kterému se nám nedařilo. Po roce a půl neúspěšného snažení se mi svěřila, že by chtěla zajít na kontrolu ke specialistům. Měla tušení, že naše potíže mají závažnější příčinu, než jsme si byli ochotní připouštět. Svolil jsem okamžitě. Nemohl jsem se na ni dívat, jak měsíc co měsíc počítá dny v kalendáři jen proto, aby pak s železnou pravidelností jeden týden téměř nepřetržitě proplakala.

Procedury testující plodnost páru a schopnost ženy donosit a porodit dítě sice nepatří mezi bolestivé nebo přehnaně nepříjemné, atmosféra během pohovorů s lékaři však dokáže nepřipraveného zaskočit. Tolik jsme toho o vlastním intimním životě nikdy neřekli ani jeden druhému, natož někomu dalšímu, koho jsme předtím nikdy neviděli. Navíc za střízliva. Oba jsme však byli připraveni zatnout zuby a podstoupit vše, co bylo třeba.

Nikdo nám nebyl schopen říct, co je vlastně v nepořádku. Podle tabulek, rentgenů a sonografů vypadalo všechno v normálu, takže jsme si jen znovu vyslechli obecně platné rady. Počítejte plodné dny. Jezte zdravě a hýbejte se. Nemyslete na to příliš. Udržujte se v psychické i fyzické pohodě. Ono to přijde.

Nakonec měli pravdu. Jednoho dne mi Heather volala do práce. Na testu byly dvě čárky. Okamžitě jsem práskl dveřmi a jel za ní domů. Ten večer jsme si dlouho do noci povídali o tom, jak se bude naše první dítě jmenovat, kam bude chodit do školy, co zdědí po mně a co po ní...

Co Vám budu povídat, byla to hloupost. Ale kdo ve chvíli tak neuvěřitelného štěstí uvažuje logicky? Ani ne po měsíci nás čekala studená sprcha. Začalo to, když si Heather postěžovala na bolesti zad a když se po pár hodinách přidaly i křeče, bylo jasné, že se něco pokazilo. Skočili jsme do auta a jeli do nemocnice. Diagnóza byla bohužel jasná – potrat v osmém týdnu.

Heather se z toho dávala dohromady další půlrok. Já na tom nebyl o moc líp, ale odmítl jsem jakékoli prášky, které mi tehdy nabízeli. Báł jsem se, že se na to přijde v práci a nestál jsem o soucitné pohledy ani placené volno navíc. Potřeboval jsem chodit do práce, abych nemusel celé dny trávit v tom velkém, stále nepatřičně tichém a prázdném domě.

Nebudu Vám tu složitě vypisovat naše pocity po druhém, třetím... šestém potratu. Byly to temné roky, kdy jsme si snažili uchovávat jakous takous naději na to, že se to přece už příště může povést, jen abychom dostali další facku v podobě depresí, slz a doktorského „je mi to moc líto, pane a paní Marshallovi“.

Poté, co selhaly dva pokusy o umělé oplodnění, jsme se dostali do situace, kdy jsme si sice mohli dovolit ještě jedno kolo, šlo by však o poslední možnou cestu. Další zákroky nebo procedury už by nás finančně potopily. Dlouho jsme o tom diskutovali a nakonec se shodli, že to ještě jednou, naposledy zkusíme.

Říká se, že sedmička je šťastné číslo a s Heather jsme o tom byli neoblomně přesvědčeni. Když se na testu opět objevily dvě čárky, prali jsme se sami se sebou. Zkušenosti nám radily, abychom se nenechali unést a nedělali si přílišné naděje. Vždyť už to tolikrát vypadalo... A zároveň jsme si nechtěli později vyčítat, že jsme existenci toho malého človíčka na počátku ani nebrali vážně.

Chodil jsem okolo své ženy po špičkách, nenechal ji zvednout nic těžšího, než byl talíř s obědem, a kdykoli vyjekla nebo sykla bolestí – třeba když zavadila palcem u nohy o roh skřínky, nebo se napila příliš horkého čaje – naučená reakce mi velela sedat do auta nebo rovnou volat sanitku. Dlouho mě pak pokaždé přesvědčovala, že je vše v pořádku. Nebudu si hrát na tvrdáka, několikrát jsem se u toho rozbulel jako kluk.

Od třetího měsíce se Heather začínala zakulacovat a v šestém měsíci jsme si už zkrátka museli připustit, že je třeba dát do pohybu přípravu. S radostí jsem se zbavil stolu, činek i krabice kabelů, a udělal tak místo pro postýlku a vše potřebné pro Lily – tehdy už

jsme věděli, že budeme mít holčičku. Jméno jsme měli vybrané celé roky, vlastně jsme o něm mluvili už tehdy poprvé, a když jsme si po dlouhé době znovu dovolili na ně vzpomenout, bylo nám jasné, že není třeba uvažovat o žádném jiném.

Lily se narodila dva dny po termínu. Byl jsem celou dobu u toho, maloval jsem si, jak svou ženu budu jako správný chlap podporovat a utěšovat. Jenže to jsem si ještě neuvědomoval, jakou mám vedle sebe lvici. Zvládla to prakticky sama a já si připadal spíš jako dost nešikovný kus nábytku, který se navíc v nejhorší možné chvíli skácel na zem. Když mě sestřičky probraly k životu, odváželi zrovna Lily ke kontrole, a Heather i přes očividnou únavu jen zářila.

Následující roky byly ty nejšťastnější, jaké jsem kdy zažil. Lily rostla jako z vody, každý den se naučila něco nového. Strávili jsme s Heather celé večery nad její postýlkou a tiše si přáli, aby čas plynul trochu pomaleji. Většinu všedních dnů jsem trávil v práci a přicházel jsem až večer, chvílku předtím, než šla spát. Kdykoli to šlo, bral jsem si v pátek dovolenou a celý víkend se plně věnoval rodině. Snažil jsem se dokonce vařit snídani, po několika pokusech mě však Heather přesvědčila, že nám oběma udělám mnohem větší službu tím, když nechám vaření na ní a mezitím vezmu Lily v kočárku na procházku. Většinou jsem byl rád, když jsem tu malou chobotničku stihl aspoň navléknout do dupaček.

Když jí byl rok, jeli jsme na první letní dovolenou ve třech. Ani jsem se nenadál, byly tu druhé a třetí narozeniny a Lily začala chodit do školky. Tu zimu jsme s ní byli poprvé na horách. Brzy se už učila číst a psát a v brašně do práce mi nechávala útržky barevných papírů se vzkazy a obrázky. Ve čtyřech letech jsem ji na dovolené učil plavat. Začala chodit do tanečního kroužku a do světlušek. K šestým narozeninám dostala kolo, na kterém si ještě ten den vyrazila dva zuby.

Na konci léta, když jí bylo sedm let, jely s mojí ženou do města na nákup. Lily měla v září nastoupit do školy a poslední dny prázdnin nemluvila o ničem jiném. Myslím, že Heather měla v plánu jí vybrat nějaké hezké oblečení pro první školní den. Občas si představuju, jak jedou autem se staženými okýnky a zpívají si nahlas nějakou písničku z animovaných pohádek. Lily se u toho pohupuje v sedačce a směje se na celé kolo, zatímco se Heather snaží i přes smích dokončit poslední sloku.

Domů už se ale nevrátily. Po cestě je smetla ze silnice dodávka, která se na ně vyřítila z protisměru. Řidič měl v krvi promile i kdejaká další svinstva. Nikdo to nepřežil. U toho chlápka pak našli dopis na rozloučenou. Sedal do auta s tím, že v něm ukončí svůj život. Nakonec zabil sebe, moji ženu a naši dceru.

Myslel jsem si, že jsem po tolika fackách od života na bolest zvyklý. A když ne to, tak aspoň připravený. Mýlil jsem se. Prošel jsem si snad všemi stavy, které jsem si zažil v dobách, kdy jsme se neúspěšně snažili o dítě a objevil jsem i pár nových. Tentokrát se znásobily tím, že už jsem vedle sebe neměl Heather, se kterou jsem do té doby každý smutek sdílel. Brečel jsem, proklínal celý svět a prospal nebo alespoň strávil v posteli celé dny. Jindy jsem zase mlátil kolem sebe a rozbíjel věci jen proto, abych je za chvíli v slzách zase skládal dohromady. Do jídla jsem se musel nutit téměř násilím, zvládl jsem však sotva pár soust, která jsem v sobě často ani neudržel.

Všechny věci patřící Lily i Heather jsem pečlivě posbíral a nashromáždil v dětském pokoji. Oblečení, boty, plyšáky, obrázky které zdobily lednici, plastové figurky, rtěnky, dokonce i gumičky do vlasů jsem naskládal do papírových krabic a navršil doprostřed místnosti. Dveře jsem pak zamkl na dva západy, klíč upustil na zem a podkopl pod dveřmi dovnitř. Opona, konec. Zbyl mi jen prázdný dům s vyšisovanými obdélníky na zdech tam, kde visely naše fotografie, ale aspoň na mě už ze všech koutů nedýchala jejich přítomnost.

Antidepresiva jsem opět odmítl, stejně rezolutně jako terapii. Proč? Protože jsem se v té době už rozhodl. Půjdu za svou rodinou. To rozhodnutí mě přivedlo do zvláštního stavu mysli, kdy jsem bolest sice cítil, dokázal jsem ji však snášet díky vědomí, že konec už je na dohled. Jen díky tomu se mi podařilo zorganizovat všechny záležitosti okolo pohřbu a pozůstalosti. Zatnul jsem zuby a v následujícím měsíci zařídil vše potřebné, abych se vyhnul všetečným otázkám a dobře míněným radám do budoucna.

Pak jsem dal výpověď, nakoupil zásoby trvanlivých potravin a zamkl se doma. Měl jsem plán a před sebou spoustu práce. Celý život jsem se živil jako programátor a software developer, měl jsem tedy hrubou představu o tom, jak a čeho chci dosáhnout. Běžně dostupné internetové zdroje mi sice pomohly se základní orientací v problematice, pokud však měl výsledný produkt fungovat, bylo třeba zajistit odborný dohled. Celá záležitost si žádala spoustu řešerů a propočtů, na které mi zkrátka chybělo nutné vzdělání. Žádat o radu u odborníků z praxe však bylo z povahy věci nemožné.

Protože jsem volně dohledatelné informace velice brzy vyčerpал, rozhodl jsem se ponořit do hlubších vrstev. Dark web je místo, kde se i pro otrlého uživatele skrývá mnoho nepříjemných překvapení. Během mé snahy o dohledání a navázání kontaktů jsem narazil na takové příšernosti, že jsem si zajistil desítky probdělých nocí. Ve výsledku mi však jen pomohly k rychlejší práci. Brzy se mi podařilo objevit první osobu s medicínským diplomem, která mi přislíbila pomoc. Konkrétně tenhle člověk měl na Dark webu rozjetý slušný byznys s léky na předpis, takže i když můj projekt přímo odporoval Hippokratově

přísaze, nebylo třeba moc přemlouvání. Později se jejich počet rozrostl o absolventy farmakologie, patologie a psychiatrie a nakonec přibyl i dva odborníci na forenzní vědy. Můj tým byl kompletní. Podmínkou spolupráce byla především absolutní oboustranná anonymita, někteří si však nechali i poměrně štědře zaplatit v kryptoměnách.

Nad vývojem jsem strávil půl roku čistého času a za tu dobu shodil více než polovinu váhy. Živil jsem se kávou, energetickými nápoji a mraženými polotovary. Mé zdraví už mi bylo ukradené, stejně jsem neměl v plánu žít tak dlouho, aby mě ohrozila cukrovka nebo rakovina střev. Když něco nešlo podle plánu, vytáčelo mě to k nepřítčnosti. Každá chyba v kódu a každý další nezdařený test mi jen prodlužovaly čas, který jsem měl strávit naživu. Čas, o který jsem už dávno nestál. Jak přípravy vrcholily a mé představy získávaly ostré obrysy, postupně se ztrácela moje motivace ke každodenním úkonům. Neholil jsem se, myl jsem se pouze v případech, kdy jsem sám se sebou už nedokázal vydržet v jedné místnosti, nehty jsem měl přerostlé a tvořila se za nimi zásoba špíny. Vše jsem podřídil dokončení svého plánu. Dnem i nocí jsem seděl nad klávesnicí a zarudlýma očima civěl do obrazovky.

Když píšu tenhle dopis, všechno je už hotovo a připraveno k prvnímu ostrému testu. Úhozy klávesnice tiše odpočítávají poslední hodiny mého života. Až ho dokončím, uložím dopis ve dvou kopiích na Redditu v nějakých obskurních podsložkách a označím ho hesly #urbanlegend a #creepypasta. Potom odešlu třem lidem přístupové klíče k celé své práci. Nikdy jsem je neviděl, neznám jejich jména, hodiny a hodiny společných konverzací mě však přesvědčily o tom, že se o moje dílo dobře postarají. Jsem si docela jistý, že bude fungovat tak, jak je, dá se však očekávat, že bude časem potřebovat nějaké úpravy či vylepšení. To už bude úkolem téhle trojice samaritánů, ukrytých pod vrstvou falešných identit, které je brání před nechtěnou pozorností. Nakonec zpřístupním pro veřejnost předem připravenou webovou stránku s jedinou položkou – příkazem ke stažení mobilní aplikace. Pokud se internet zachová správně, brzy si k ní najdou cestu první uživatelé a můj dopis objeví první čtenáři.

Potom vypnu počítač a odejdu do ložnice, kde si podám koňskou dávku barbiturátů – i za ně vděčím kontaktu z hlubin dark webu – a ukončím svůj život. Budu mít u sebe telefon s mým novým vynálezem, na základě podané dávky vypočítá čas úmrtí. Kdybych nebyl prvním a zatím jediným uživatelem, aplikace by mě spojila s někým dalším, kdo ji také použil a zbývala mu i podobně dlouhá doba. Takhle mi nabídne jen dokola se točící modrý kroužek. Až od vypočítaného odhadu uběhne dvanáct hodin, aplikace automaticky

odešle zprávu na nejbližší policejní okrsek. Vyšetřovatelé si zaslouží vědět, že nebude nutné pátrat po vrahovi nebo jiném cizím příčinění. Následně se v mém telefonu spustí tolik protichůdných procesů, že by to bezpečně odrovnalo procesor i mnohem silnějším modelům. V ideálním případě se roztaví i většina paměťových úložišť. Nestojím o to, aby se někdo rýpal v těch útržcích života, které zachycují zprávy, fotografie a všemožná posbíraná data o mém chování a pohybu v posledních několika měsících. Chci zemřít tiše, o samotě, beze svědků a prakticky nic tu po sobě nenechat.

Každému, kdo můj dopis dočte až sem, bych chtěl vzkázat jednu věc. Ať je to od mé smrti jakkoli dlouho, je dost možné, že je můj vynález stále funkční a dostupný pro každého, kdo by ho chtěl využít. Žijte tak, abyste nikdy nepomysleli ani Vy, ani nikdo z Vašich blízkých na to, že byste svůj život ukončili dřív, než přijde Váš čas.

Pokud se z jakéhokoli důvodu přeci jen rozhodnete, že nechcete dál žít, prosím Vás o jedno. Neohrožujte tím nikoho dalšího. Jestli máte pocit, že byste se měli někomu pomstít, nebo demonstrovat okolnímu světu, k čemu Vás dohnal, zamyslete se ještě. Ukončení vlastního života je dostatečná tragédie, nemusíte ještě ubližovat jiným. Možná máte jenom strach být v takové chvíli sami, odkázaní jen na vlastní myšlenky. V tom případě se Vám přiznám. I já se bojím. Víím ale, že to, co přijde potom, bude lepší než všechno to, co by mě jinak čekalo tady.

Moje aplikace tu bude pro ty, kdo chtějí odejít v tichosti a nestojí o pozornost. Pomůže těm, kterým chybí odvaha a bojí se zůstat v posledních chvílích odkázaní jen na vlastní myšlenky.

D. W. M.