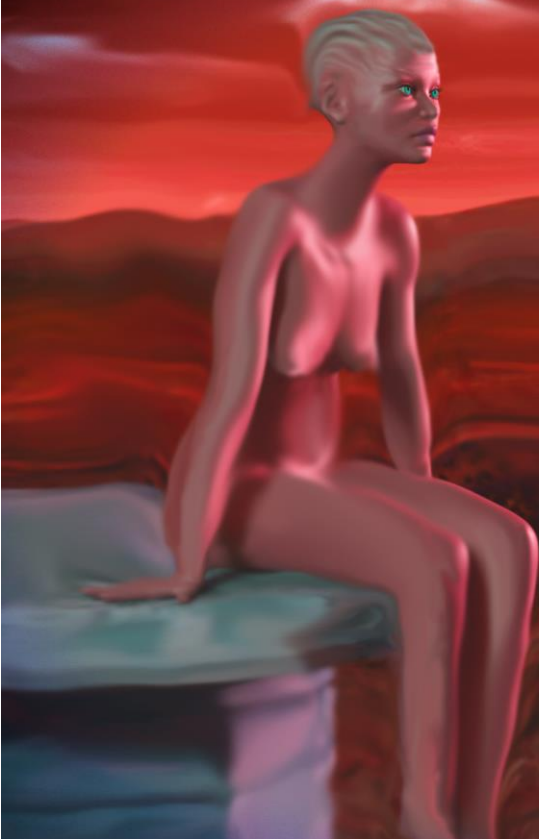


ZTRACENA VE SNU

GAMEBOOK

MARTIN
KOLÁČEK



Martin Koláček

ZTRACENA

VE SNU

VĚNOVÁNÍ

Markétě, mé kamarádce, s níž jsme sdíleli své sny, když
jsme se učili lucidnímu snění,

a

mé partnerce Luce, která mě inspirovala, abych napsal
knihu se silnou ženskou hrdinkou.

PRAVIDLA HRY

Navigace v knize

Příběh začíná kapitolou 1. Na jejím konci je první „rozcestí“, tedy rozhodnutí, které je třeba, abyste učinili. Podle toho, jak se rozhodnete, pokračujte příslušnou kapitolou příběhu. Každé vaše rozhodnutí zásadní měrou ovlivňuje, kudy se bude příběh ubírat.

Příklad:

Na konci kapitoly je napsáno:

Co hlavní hrdinka udělá?

Půjde chodbou doprava: 21

Půjde chodbou doleva: 53

Stoupne si doprostřed a bude houkat jako sova: 54

Pokud se rozhodnete, že to nejlepší, co v danou situaci udělat, je stát uprostřed a houkat jako sova, přejdete na kapitolu 54.

Když se ocitnete v kapitole, která již nikam nevede, znamená to, že příběh skončil.

Hlavní hrdinka

Hlavní hrdinka jménem Markéta má dvě základní vlastnosti, které ovlivňují její schopnost vypořádat se s okolím. Jsou jimi VĚDOMÍ a REALITA. Obě vlastnosti jsou vyjádřené číslem, které určuje jejich sílu. Obě hodnoty se s průběhem příběhu mění, je proto třeba si je pamatovat či zapisovat.

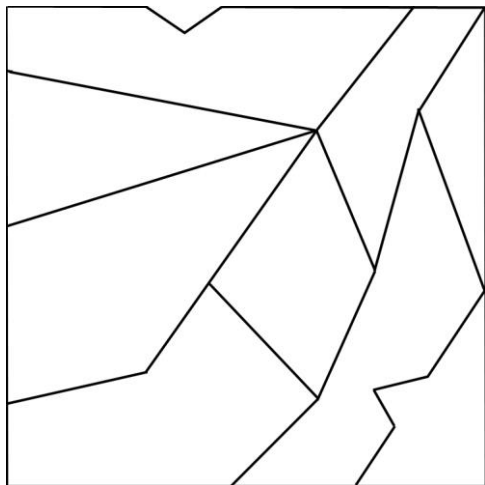
VĚDOMÍ je schopnost aktivně ovlivňovat snové dění, v němž se Markéta nachází. Základní hodnota (na začátku příběhu) je 2. Nikdy nemůže klesnout pod 0.

REALITA je Markétina znalost událostí z jejího opravdového života, je nezbytná pro její vymezení se vůči snu. Základní hodnota je 2. Nikdy nemůže klesnout pod 0.

Zkoušky

Na různých místech příběhu narazíte na zkoušky některé z výše uvedených schopností. Zkouška má stanovenou obtížnost. Jestliže máte uspět, je třeba, aby příslušná **schopnost** (VĚDOMÍ či REALITA) společně s **ČÍSLEM NÁHODY** byla dohromady **stejná nebo vyšší než obtížnost**.

Jak získám ČÍSLO NÁHODY?



U každé zkoušky je přiložena podobná grafika. Zavřete oči a namátkou položte na grafiku prst. Pro větší přesnost a v případě dotykových displejů je lepší použít tužku či jiný úzký předmět.

Spočítejte, kolik úhlů má obrazec, na kterém spočívá největší část plochy vašeho prstu. Počet úhlů dává ČÍSLO NÁHODY, které při zkoušce přičtete k hodnotě zkoušené vlastnosti.

Příklad:

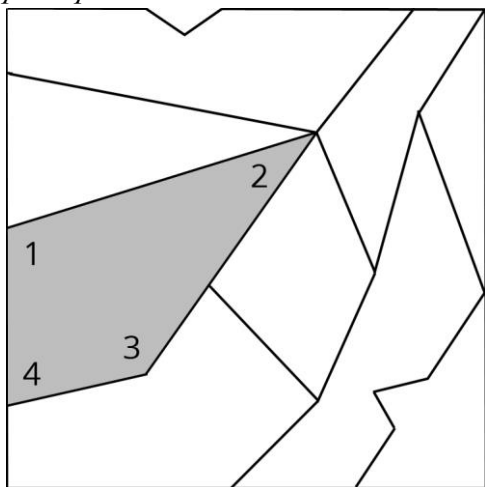
V textu je napsáno:

Markéta musí podstoupit test VĚDOMÍ.

Obtížnost: 6

Řekněme, že Markéta má pouze základní VĚDOMÍ (tedy 2). K úspěšnému složení zkoušky proto potřebuje, aby ČÍSLO NÁHODY bylo minimálně 4.

Zavřete oči, ukážete na místo na grafice, a když oči otevřete, váš prst se dotýká čtyřúhelníku.



*Výsledek je tedy $2 + 4 = 6$ (VĚDOMÍ + vybrané číslo)
6 je stejné nebo vyšší číslo než 6, **test byl tedy úspěšný.***

Pozn.: Doporučujeme nepodvádět, neúspěch ve zkoušce neznamená neúspěch v příběhu, naopak může otevřít jiné zajímavé možnosti.

Boj

Boj se řídí podobnými pravidly jako Zkouška. Má ale více kol a ČÍSLO NÁHODY vybíráte v každém kole nejen pro Markétu, ale i pro soupeře či soupeřku.

Ten, kdo má v daném kole výsledný koeficient (VĚDOMÍ + ČÍSLO NÁHODY) vyšší, ušetří soupeři či soupeřce jeden **úder**.

Kdo první ušetří nepříteli **dva údery** (tedy vyhraje dvě kola), v souboji vítězí.

Ve většině soubojů má Markéta po obdržení prvního úderu možnost **utéct**.

(Pokud má nižší vědomí než soupeř/ka, po prvním prohraném kole tuto možnost určitě zvažte. Následky útěku jsou obvykle menší než následky porážky.)

Příklad SOUBOJE:

Markéta má VĚDOMÍ 6.

V textu je napsáno:

„Markéta musí podstoupit souboj.

Král lesních skřetů

VĚDOMÍ: 5“

V prvním kole hráč/ka vybere pro Markétu trojúhelník a pro soupeře pětiúhelník.

Počty tedy jsou:

Markéta: $6 + 3 = 9$

Král lesních skřetů: $5 + 5 = 10$

*Markéta tedy první kolo prohrává a **dostává první úder**.*

*V tuto chvíli může hráč/ka zvážit **útěk**. Pro účely tohoto příkladu řekněme, že se rozhodl/a bojovat dál.*

V druhém kole hráč/ka vybere pro Markétu šestiúhelník a pro soupeře čtyřúhelník.

Počty tedy jsou:

Markéta: $6 + 6 = 12$

Král lesních skřetů: $5 + 4 = 9$

Markéta tedy druhé kolo vyhrává a **ušetřuje soupeři první úder**.
Souboj je vyrovnaný a třetí kolo rozhodne.

Ve třetím kole hráč/ka vybere pro Markétu čtyřúhelník a pro soupeře trojúhelník.

Počty tedy jsou:

Markéta: $6 + 4 = 10$

Král lesních skřetů: $5 + 3 = 8$

Markéta vyhrává třetí kolo a **ušetřuje soupeři druhý úder**.

Protože soupeř dostal dva údery, Markéta souboj vyhrává.

(Pozn.: Pokud jsou koeficienty obou soupeřících v daném kole stejné, kolo skončilo remízou a žádný úder nebyl ušetřen.)

To je vše, nyní už se můžete ponořit do příběhu.





1

„Moderní tovární modely však již tuto informaci neobsahují...“

Bože, zase ta chobotnice! Nejdřív se objevila v moři, a aniž by se představila, začala vykládat o technických specifikacích lokomotiv. Když se Markéta rozhodla ji ignorovat a koukat místo do moře na břeh, najednou byla chobotnice suchozemská, vylezla na pláž a dál mlela ty nesmysly. A když Markéta upřela svůj zrak vzhůru, do koruny palmy, pod níž ležela, doufajíc, že létat ta chapadlovitá nestvůra přece nemůže, v chobotnici se změnila samotná koruna stromu.

Takže teď tu stál jen kmen, z něhož plynule vyrůstal hlavonožec, co mlel o továrních modelech. Když vám chce sen něco říct, neubráníte se mu.

Bohužel tady to vypadalo, že se sen snaží naopak jí neříct nic. Tedy aspoň nic užitečného.

Markéta nebyla z těch, kteří by se báli pochodů svého nevědomí. Naopak, milovala sny. Vedla si deník, do něhož svá noční dobrodružství zapisovala, a doslova hltala psychoterapeutické knihy, podle nichž si je vykládala. Jenže jedné noci prostě zjistila, že ze snu nemůže ven.

Zkoušela všechno. Pokusila se násilím otevřít oči, křičela, dívala se na své ruce, dokonce i hledala Měsíc. Nevěděla sice přesně, kde tenhle návod vzala, ale kdesi v hlubině její mysli byla vzpomínka, která říkala, že tohle máte dělat, když se chcete probudit.

Nic nepomáhalo.

Seděla na břehu maličkého ostrova, jako vystřiženého z kresleného vtipu o trosečnicích, a snažila se ignorovat ochlapadlený, neodbytný, nesnesitelně vytrvalý zdroj zbytečných informací. Nebylo jí to ale nic platné, promlouval k ní stále, a to skrze cokoliv, na co se zaměřila.

„Nejnovější tovární model je lokomotiva typu LX6, přezdívá se jí Krtek,“ přidala další nesmysl chobotnice, ve kterou se nyní zformovala mušle na břehu.

„Už dost!“ vyštěkla na ni Markéta. „Nemohla bys přestat blábolit? Mám pocit, že zatímco mi tady tlačíš do hlavy tyhle nesmysly, uběhly celé hodiny!“

„Ano,“ odvětil hlavonožec stejně monotónním hlasem, „modely hodin jsou velice žádané. Obzvláště ty od konstruktéra Dalího.“

„Sedím tady, nemůžu se probudit a nevím proč. Nevím ani, kdo jsem. Nemohla bys mi říct, co se děje?“

Chobotnice na ni chvíli beze slova koukala, zřejmě se snažila zpracovat informace, které se právě dozvěděla. Pak se nadechla a

pronesla: „Zpracovány byly také mnohé tovární modely kanalizačních systémů.“

Musí pryč. Někam, kde jí někdo odpoví na její otázky. A hlavně pryč od téhle otravné chobotnice.

Jak Markéta opustí ostrov?

Bude zkoušet létat: 2

Bude hledat loďku: 10

2

Létání ve snu pro Markétu nebylo ničím neznámým, nastalo často zcela samovolně, ani nemusela vědět, že sní. Jenže teď měla vzlétnout na povel a to je, jak se říká, poněkud jiná liga. Její tělo se chovalo jako balvan připoutaný k zemi a dávalo najevo, že se od ní rozhodně nehodlá odlepit.

Cestovatelka se podívala na nebe. Uviděla na něm dravce, jak plachtí proti větru. Třeba by se stačilo inspirovat a zkusit to jako on.

Bude to ale fungovat? Mávání rukama není něco, co by měla spojené s letem... Jenže ani nic jiného. Létat totiž v reálném světě neumí.

Plavat ale ano, napadlo ji.

Jak bude Markéta létat?

Zkusí vzduchem plavat: 7

Bude mávat rukama jako křídly: 23

Cestovatelka dorazila až ke stavení. Byl to dvoupatrový obytný dům s oranžovým průčelím, kamenná zeď po straně dávala tušit, že vznikl přestavbou ze starší budovy, snad mlýna. Ani novější část však nevypadala zrovna udržovaně. Jedno okno bylo rozbité, okenice visely v uvolněných pantech. Dveře držely zjevně jen díky tomu, že se je už dlouho nikdo nepokusil otevřít.

„Je tu někdo?“ zeptala se.

Nedostalo se jí žádné odpovědi.

„Haló?“ zkusila to znovu, tentokrát hlasitěji. „Je tu někdo?“

Ani tentokrát však nepřišla žádná reakce.

Postavila se proto ke dveřím a opatrně vzala za kliku. Dveře zaskřípaly, pak panty povolily a celá dřevěná deska vpadla do předsíně. Zevnitř se vyvalil pach staroby a zatuchliny.

Markéta váhala, zda vstoupit do zaprášené místnosti, která se před ní otevřela. Kdo ví, co na ni může čekat ve snovém opuštěném domě, jako vystřiženém z hororového filmu? Na druhou stranu, pocit, že ten dům zná, stále sílil. A jestli má cestovatelka zjistit, kdo je a proč se nemůže probudit, někde bude muset začít.

Vešla proto dovnitř.

V předsíni uviděla jen tři páry velmi zaprášených bot a o zeď opřený deštník s polámanými dráty.

Zato světnice skýtala pohled zajímavější. Dvě postele z tmavého dřeva s pruhovanými peřinami, obrázky svatých na zdech, váza na stole i oprýskaná lampa nad stolem, to všechno návštěvnice znala.

A co víc, přímo pod lampou stála fotka. Fotka, na níž byla ona sama jako malé dítě.

Tohle byl dům jejích prarodičů.

Markéta získává +1 bod REALITY.

Přistoupila k obrázkům na stěnách a začala si je jeden po druhém prohlížet. Panna Maria, Svatý Jonatán, fotka Santiaga... zarazila se. Tohle bylo špatně.

Babička s dědou, silně věřící lidé, v mládí uskutečnili pouť do Santiaga de Compostella. Na stěně odjakživa – tedy aspoň co si Markéta pamatovala – visela zašedlá fotografie sochy svatého Jakuba, kterou na konci cesty vyfotil děda pomocí tehdejšího výstřelku moderní techniky, fotoaparátu se zrcadlem. Pod ní byl jeho rukou přidán popisek: „Sv. Jakub, katedrála, Santiago de Compostella.“

Jenže teď zde byla fotka zcela jiná. Zachycovala nemocniční postel, na níž ležel starší muž. Nápis, ne rukou, ale úhledným strojovým písmem, oznamoval: „Jakub, Parlament, Santiago de Chile.“

Byla to jen chyba, zmatení pojmů ve snu? Nebo se jí tím snažil někdo něco říct?

Znovu prošla celou místnost. Nic jiného, co by jí poskytlo vysvětlení, ale nenašla.

Co bude dělat dál?

Prozkoumá koupelnu: 52

Zkusí přivolat své prarodiče: 45

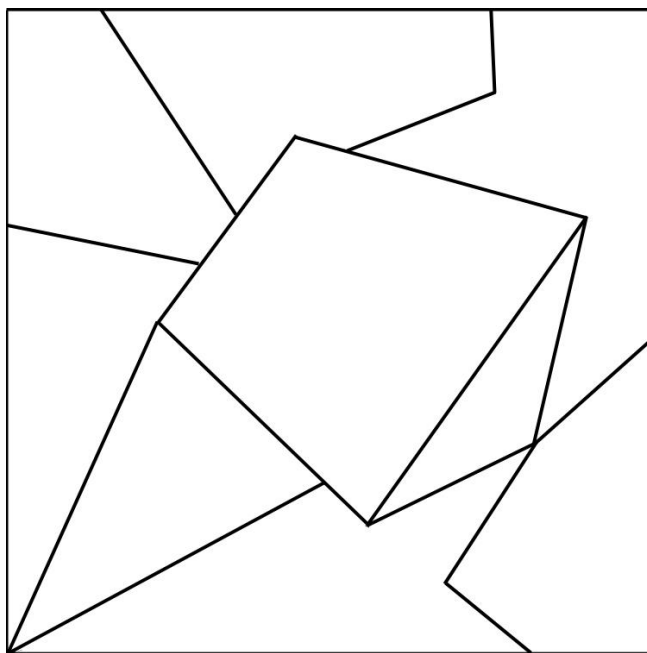
Raději opustí statek i údolí a poletí dál: 36

Markéta přistála v údolí, přímo doprostřed stáda okřídlených koní. Pohled na ně byl krásný, jejich bělostná křídla na ještě bělostnějších svalnatých tělech budila úžas. Bohužel, jakmile se mezi nimi objevila neznámá osoba, celé stádo se splašilo. Pegasové začali běhat sem a tam, někteří vzlétli, aby pak tvrdě dopadli kopyty zpět na zem.

Chaos a strach z ušlapání způsobily, že Markéta začala zmateně běhat sem a tam. Její vědomí, že se nenachází v realitě a tedy se jí nemůže nic stát, jako by dočista zmizelo.

Markéta musí podstoupit zkoušku VĚDOMÍ.

Obtížnost: 6



Jak zkouška dopadla?

Úspěšně: 11

Neúspěšně: 25

5

Nakonec ji napadlo řešení.

„Z vedlejší místnosti přijde do světnice babička,“ pronesla a soustředila se na tuto myšlenku.

Podářilo se. Z kuchyně vyšla menší bělovlasá paní. Vrásky dávaly tušit, že již přesáhla sedmdesátku. Její krok byl ale stále pevný a hlas zvučný.

„Markétko?“ řekla a její tenká ústa se roztáhla do tak širokého úsměvu, že až strašidelně zdeformovaly zbytek obličeje.

„Babi?“

„Holčičko moje, ty jsi vyrostla! Když jsem tě viděla naposled, bylas mi po ramena.“

„To ale muselo být pěkně dávno.“

„To víš, když je člověk mrtvý, vnoučat si už moc neužije,“ smála se.

Markéta cítila, že začíná panikařit. Hned první osoba, kterou ve snu potkala, je mrtvá! Co bude teď? Co když se naplno projeví, že je to mrtvola, a začne se rozpadat? Nebo s sebou přinese nějaké zlo ze záhrobí?

„Snad by ses nebála, děvčátko moje,“ rozesmála se babička. Její hlas měl uklidňující efekt. Cestovatelka cítila, že tady jí nic nehrozí. Žádné rozpadání, žádná hrůza z pekel. Tahle paní má na srdci jen její dobro.

„Kde to vlastně jsme?“ zeptala se, když konečně odezněly návaly paniky.

„U mě doma, přece. Jezdila jsi sem vždycky na prázdniny. Chodily jsme spolu na houby a na bylinky, hrála sis v potoce a já jsem ti vždycky dělala ty jahodové knedlíky, co ses jich vždycky nacpala tak, že ti bylo špatně. Jestli si to nepamatuješ, musíš mít toho alzheimera horšího než já.“

„Víš, já si nepamatuju vlastně vůbec nic.“

„Nic? Panebože, co se ti stalo?“ Babiččin obličej vykreslil sít ustaraných vrásek.

„To já právě nevím. Jsem uzavřená tady ve snu a nemůžu pryč.“

„Ve snu,“ stará paní se rozhlédla, „já si říkala, že je to tady zvláštní. Takže to je sen?“ Luskla prsty a z nich vyletěly barevné jiskry. S nefalšovanou radostí se zasmála.

„Doufala jsem, že budeš vědět, co se děje,“ řekla Markéta zklamaně.

„Je mi líto, děvče, já sama netuším, jak jsem se sem dostala. Ale jak říkala moje maminka, každý sen ti nakonec řekne všechno, co ti říct chtěl. I kdyby ses snažila se to nedozvědět.“

„Jako třeba tím obrázkem ve světnici?“

„Jakým obrázkem?“

„Aha,“ odpověděla zklamaně Markéta.

„Proč se tak třeseš? Snad nemáš strach? Je to přece jen sen.“

„Jenže tenhle není jako ostatní. Myslím, že mi tu hrozí opravdové nebezpečí. Nemůžu se probudit, mám strach.“

„Neboj se, dítě. Každý sen jednou musí skončit.“

„Ale co když skončí špatně?“

„Ten tvůj nemůže skončit špatně. A kdybys byla v úzkých, zavolej mě, přijdu ti na pomoc.“

„Babi? Zdá se mi to, nebo začínáš být průhledná?“

Stará paní se podívala na své rozplývající tělo. „No jo, máš pravdu. Asi už mě tady sen dál nepotřebuje.“

„Nebo se mu nelíbí, žes mi nabídla pomoc.“

„Tak ještě že jsem to stihla,“ zasmála se babička. A zmizela. A s ní i dům.

Markéta ještě chvíli stála na louce u potoka, než pochopila, že tady se už nic nového dít nebude.

Markéta získává +1 bod REALITY.

Markéta získává společníci: Babička

Pokračuj na: 20

6

„Já nejsem žádná blbka!“ ohradila se Markéta.

„Já nejsem žádná blbka,“ zaimitoval klaun, „ale no tak, dámo, trochu života do toho umírání!“

„Cože?“

„Chci vidět nějaké to dramatické umění. No tak, pojďte za mnou na jeviště.“

Ani nevěděla, jak, stála na jevišti vedle klauna.

„Dáme si klasickou etudu,“ prohlásil, „dívka, otec a pivo.“

Na stolku mezi nimi se objevil půllitr.

„Ahoj hlčičko,“ začal mluvit hlasem imitujícím opilce, „ti řeknu, ni nevím, jak jsi vyrostla, vole.“

„Nech toho,“ odpověděla poněkud dopáleně Markéta, ani nevěděla, proč ji to tak rozčiluje, „žádnou etudu tady hrát nebudu!“

„Mlá zltá, vole, okam... ožkam... okžem... uf, prostě... hnedka zčni hrát, nebo na tebe zavolám Noční můru, vle!“

Co Markéta udělá?

Zeptá se, kdo je Noční můra: 8

Bude hrát etudu: 15

Odejde z divadla: 46

7

Tenhle návod četla kdysi v knize o vědomém snění. Odrazit se, vyskočit do vzduchu a zkusit udělat aspoň jedno plavecké tempo, než spadne na zem, či v tomto případě na hladinu vody. To opakovat, dokud se ve vzduchu neudrží. Pak může postupně přestávat s tempy, až bude létat pouhým vědomím.

Poslušna návodu vyskočila, udělala tempo a s cáknutím spadla do vody, rychle se ale od hladiny odrazila a zkusila to znovu. Fungovalo to. S každým tempem vydržela ve vzduchu déle a dostala se výš.

Chobotnice na ni nezaujatě koukala a vykládala cosi o modelech leteckých motorů. Když se ale Markéta odrazila potřetí, hlavonožec se vzpamatoval, vyrazil za ní a chytil ji za kotník.

„Ne-lze lé-tat bez li-cen-ce!“ znělo z úst mořského živočicha, s důrazem na každé slabice, zatímco se snažil stáhnout svoji oběť pod vodu.

Markéta zabrala rukama i nohama. Měla pocit, že jí prasknou všechny šlachy.

„Pusť mě, ty mořská obludo!“

„Nelze létat bez příslušného patentu!“ upřesnila chobotnice a ještě víc omotala nohu své kořisti.

Odhodlání snící ženy však zvítězilo. Ještě párkrát se dotkla hladiny, ale nakonec získala převahu. Chapadlo povolilo a hlavonožec zmizel pod hladinou. Rychle vyplaval, ale už bylo pozdě. Za chvíli z něj byla jen drobná tečka kdesi hluboko pod letící cestovatelkou.

Pokračuj na: 28

8

„Kdo je Noční můra?“ zeptala se.

Klaun nahodil vážný výraz, jako kdyby od této chvíle hrál tragickou postavu z Krále Leara: „Je to tvůj strach, tvoje trauma, je to ale taky tvoje smrt.“

„Nech si to drama a buď, laskavě, konkrétní. Strach z čeho? Jaké trauma?“

„Strach ze ztráty vědomí a sebekontroly. Protože když o sobě nevíš, je to smrt.“

„Myslíš jako třeba když se člověk opije?“

„Vidím, že si rozumíme,“ usmál se klaun a pořádně si přihrnul piva, které stálo na pultu vedle něj.

„Ale to je přece jen dočasné, pak zase vědomí nabydeš.“

„Ano? A jsi to potom ty? Alkoholismus je jako divadlo, střídáš role tak dlouho, až nevíš, která z nich vlastně jsi.“

„To je děsivé.“

„Je to tvoje Noční můra,“ klaun vstal a přešel ke skřínce naproti pultu, „nedáš si kafe?“

„Co?“ Markéta byla zmatená.

„Kávu. Hnědé svinstvo, co pomáhá proti únavě a posiluje vědomí.“

„Aha, no dobře, jo, asi bych si dala.“

„Tak tu máš,“ řekl klaun a hodil jí pytlík s nápisem „Káva Standard“.

„Já myslela, že mi ji uvaříš.“

„Proč? Copak ji potřebuješ?“

„Tak proč mi ji dáváš?“

„Jestli potkáš Noční můru, nebo i jinou potvoru, co tě bude chtít zblbnout, může se ti to hodit.“

„Jako že to mám sežvejkat, abych se líp soustředila?“

„Přesně tak.“

„Celý pytlík?“

„Půlka stačí.“

*Markéta dostává předmět „**Pytlík kávy**“, který může v libovolné situaci použít, aby pro příští zkoušku či souboj zvýšila svoje **VĚDOMÍ***
o 2. Pytlík lze použít pouze dvakrát, potom přestane účinkovat.

„Dobře,“ řekla po chvíli Markéta, „tak já už půjdu.“

„Jen tak?“ vytřeštil na ni oči klaun.

„Jasně, proč ne?“

„Protože jestli odejdeš, dostane tě.“

„Noční můra?“

„Jasně.“

„Ale říkal jsi, že mě naopak dostane, když zůstanu na jednom místě.“

„No dobře, ale taky na tebe může zaútočit, když nebudeš znát správnou cestu.“

Co Markéta udělá?

Nedbá varování a odejde: 12

Zeptá se klauna, zda on zná cestu: 21

9

„No jo, my nechlastáme,“ rozesmál se klaun, „my jsme čistý. Tatínek moc pil, tak my to nemáme rádi. My jenom hulíme trávu a občas si něco šňupeme. Ale jinak nic, žejo?“

„Seš nechutnej, jako všichni, co chlastají!“

„Proto roli Julie dostala ta kráva, co neuměla říct bez zakoktání ani svoje jméno. Protože ona chlastala s náma, ne jako ty s těma svejma kamarádama z officu, co byli na normální pivo moc nóbl. To oni by měli být tvoje noční můra.“

Jak bude Markéta pokračovat?

„Noční můra?“: 68

„Mám tě plný zuby, odcházím.“: 46

„Když jsi zmínil Noční můru, neznáš bezpečnou cestu, jak se jí vyhnout?“: 21

Obešla celý ostrůvek a myslela na to, že chce najít loď. To se jí však nepodařilo. Pláž byla pořád stejně prázdná jako předtím.

„Bez továrních modelů není možný pokrok,“ ozvala se zase chobotnice, „jsou totiž motorem inovací.“

„A co takhle tovární model loď?“ zeptala se Markéta.

„K dispozici je samozřejmě máme, od pramic až po zaoceánské parníky.“

„Třeba loď, která se dá udělat z palmy?“

„Tovární model parního palmového voru, velmi dostupný, velmi inovativní.“

„Mohla bych ho vidět?“

„Ale jistě, naše služby jsou dostupné 24 hodin denně,“ pronesla chobotnice, zašmátrala chapadlem někde ve svých útrokách a vytáhla modrošedou, světélkující kostku.

Markéta ji vzala do ruky. „To je ono?“

„Tovární model stačí položit na cílové místo v blízkosti materiálu a tapnout na tlačítko POUŽÍT.“

Markéta pokrčila rameny a položila kostku na pláž. Ani nemusela nic zmáčknout, palma zmizela a místo ní tu stála dřevěná pramice, z níž uprostřed vyrůstal komín. Saze, které vyfukoval, zahalily ostrov do černé mlhy.

„Tak přece jsi mi byla užitečná,“ usmála se Markéta na hlavonožce, který byl kvůli zplodinám z vynálezu tak špinavý, že vypadal jako zajímavě tvarovaná kostka uhlí.

Nasedla do loďky, ta sjela na vodu a hlemýždím tempem se vydala vpřed.

Konečně ostrůvek zmizel za obzorem. Kolem se rozprostíralo jen širé moře. Loďka neúnavně vyfukovala zplodiny a prorážela si cestu vlnami.

Vtom se opět objevila chobotnice, v moři na levoboku.

„Jé, ahoj,“ zamávala jí cestovatelka.

„Doufám, že jste spokojeni s naším továrním modelem,“ začala chobotnice tónem jako vystřiženým z marketingových telefonátů, kterými se studující humanitních oborů snaží po hodinovém školení na téma „psychologie zákazníka“ prodat svoji první pojistku a vydělat si tak na pořádnou pařbu.

„Ano, velmi spokojeni, děkujeme,“ opáčila Markéta stejně oficiálním tónem.

„Je nám líto, ale platba za tovární model je již po splatnosti. Věříme, že se to stalo nedopatřením...“

„Platba?“ přerušila marketingového hlavonožce.

„Zaplatte prosím do tří minut, nebo vám budeme nuceni odebrat orgány.“

„Co?“

„V souladu s našimi obchodními podmínkami, s nimiž jste automaticky souhlasila, když jste použila náš tovární model, máme při nesplacení pohledávky právo na vaše orgány.“

„Dobře, dobře, tak jak mám zaplatit?“

„Ideálně přímo v hotovosti naší marketingové specialiste.“

„Tak jo, tady máte,“ nabrala saze z lodi a plácla je specialiste na chapadlo. Ta se na obsah platby znechuceně podívala... a náhle měla v každém chapadle skalpel a drala se na palubu.

„V souladu s článkem 3, odstavcem 50...“

Co bude Markéta dělat?

Bojovat s marketingovou chobotnicí: 18

Zkusí uletět: 14

11

Markétě se i přes počáteční nejistotu podařilo udržet klidnou mysl. Je ve snu, žádné nebezpečí jí nehrozí.

Pegasové se také zklidnili a pomalým klusem se vydali ke břehu potoka. Pak vzlétli a zmizeli za zákrutem hory. Dívala se za nimi a kochala se jejich krásou.

Když poslední z nich zmizel, rozhlédla se po nyní opuštěném údolí. Ve stínu stromů, na břehu potoka, který pod nimi protékal, spatřila stavení. Nic velkého ani honosného. Prostě obyčejný zděný dům. Měla pocit, že ho zná.

Pokračuj na: 3

12

„Tak ty se nebojíš, co?!“ vyštěkl na ni zlostně klaun, nalil do sebe obsah celého půllitru a postavil se.

Markéta se ho pokusila uklidnit: „No tak, v pohodě, ne?“

„Prej v pohodě! Myslela sis, že jsem mužem jedné tváře? Že hraju jen jednu roli? Copak nevíš, že jediný půllitr stačí na kompletní změnu role?“

Jeho oči začaly žhnout jako rudé uhlíky. Bílý obličej zčernal, až zmizel úplně. Teď tu stálo temné nic v kápi a plášti, jen dopitý püllitr stále zůstal tam, kde jej před chvílí držela lidská ruka.

Noční můra byla tady.

Markéta nevěděla, co dělat, vzala prostě nohy na ramena a v panice prchala pryč, co nejdál odtud.

„Jen si utíkej,“ zasyčel za ní nenávistný hlas, „stejně vím, kam míříš. Uvidíme se v Santiagu, milá zlatá!“

Neměla čas o tom přemýšlet. Vyběhla z divadla přímo na rušnou ulici, tak rychle, že nestihla zabrzdit na chodníku a jen taktak, že ji nesrazilo auto.

„Co děláš, krávo?!“ křičel na ni řidič, zatímco utíkala a neohlížela se za sebe.

Až na náměstí na druhém konci centra města se uklidnila. Nikdo ji nepronásledoval. Klaun se nejspíš v Noční můru nezměnil, byla to jen jedna z jeho mnoha rolí.

Pokračuj na: 94

13

Markéta napnula celé své vědomí k tomu, aby odrazila chobotnici. Ta se ale jen tak nedala. Chytla svoji soupeřku za nohy a stáhla ji pod vodu. Markéta ucítila, jak jí do plic proniká tekutina. Začala panikařit. Než se nadála, její vědomí se zcela rozpustilo a zanechalo ji jako ubohou loutku, zmítanou vodami snu.

Probudí se někdy? Kdo ví...

*Jakým způsobem se Markéta pokusí uletět?**Bude dělat plavecká tempa: 7**Mávat rukama jako křídly: 23**Zkusí létat jen tak myslí: 79*

„No tak dobře,“ povzdechla si Markéta a začala šišlat jako malá holčička: „Tatíí, ploč žaš piješ? Já še tě pak bojíím.“ Asi to bude jediný způsob, jak se něco dozvědět.

„Piju, abych n-nbyl,“ odpověděl klaun imitující opilce, „n-nebo abych se zebllil.“

„A co já, tati?“

„Tebe taky pobliju!“

„Ne, já myšlím, co já? Ty se opíjíš a na moje dobro nemyšlíš!“

„M-máš úplnou pravdu, děvče. Dej si taky. Na, tady máš škopek, vole.“ A podal jí půllitr.

„Tohle je blbost,“ řekla Markéta zase normálním hlasem, „nemohli bychom si normálně promluvit?“

„Normálně mluvit?“ odvětil znechuceně klaun, nyní bez opileckého tónu. „To je nuda! Jestli nebudeme hrát etudu, tak si nemáme co říct.“

Co Markéta udělá?

Odejde z divadla: 46

Zeptá se na cestu: 21

16

Markéta byla stále silnější, ale její záběry rukou nedokázaly překonat tah chapadla na kotníku. Pomalu se nořila do vody.

Co udělá?

Bude bojovat: 18

Zkusí ještě plavecká tempa, ve vodě i ve vzduchu: 40

17

Markétin první instinkt, jak při letu docílit zrychlení, bylo prudké klesání. To však zavrhl. Dravec je určitě lepší letec a střemhlavé klesání je jeho druhá přirozenost, vždyť takhle loví svoji kořist. Naopak, pokud se chce pronásledovatele zbavit, musí nahoru. Jistě je nějaká hranice, nad níž se už ptáci nedostanou. Nikdy neslyšela o tom, že by si na mezinárodní vesmírné stanici někdo stěžoval na holubí exkrementy.

Vydala se tedy vzhůru.

Brzy však zjistila, že její ruce nejsou dost silné na to, aby dokázala stoupat bez ztráty rychlosti.

„Je to jen pomůcka,“ napadlo ji, „jen pomůcka pro vůli. Prostě se musím soustředit na to, že chci zrychlit.“

Jenže ať se soustředila, jak se soustředila, zrychlení se nekonalo. Razila si cestu vpřed tak pomalu, jako kdyby plavala v kaši.

Dravec ji doháněl.

Dobře, tak tohle nefunguje, ale když záběry rukou jsou jen pomůcka, nešlo by vymyslet nějakou lepší? Teď už nemusí řešit start, jen prorazit neviditelnou hmotu, která jí brání k cestě vzhůru.

Potřebovala by nějaký...

„Vrták,“ přišla spásná myšlenka, „to je ono, vrták!“

Přesně ve chvíli, kdy ji dravec dohnal a klovnul do paty, udělala ten nejzběšilejší manévr v historii svých snových dobrodružství. Roztočila se prudce kolem své osy.

Její tělo vystřelilo vzhůru jako raketa.

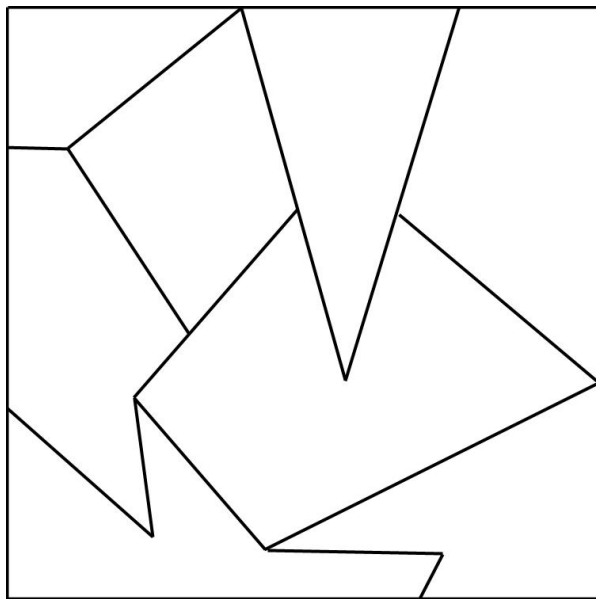
„Myslíš si, žeš vyhrála, ty nicko?!“ krákorál za ní rychle se vzdalující dravec. „Já jsem jenom posel. Noční můra si tě najde! A zničí tě! A s tebou celý svět! Nikdy se do parlamentu nedostaneš včas, Jakub je už teď mrtvý!“

Otočila se, aby se zeptala, kdo je Noční můra, kdo je Jakub a proč by, u všech všudy, měla mířit do nějakého parlamentu. Ale pták už byl pryč. Propadl se pod úroveň mraků a zmizel z dohledu.

Markéta získává +1 bod VĚDOMÍ.

Pokračuj na: 67

*Markéta musí podstoupit souboj.
Marketingová chobotnice: VĚDOMÍ: 1*



Jak boj dopadl?

Vítězně: 31

Porážkou: 13



Markéta byla stále silnější a její záběry rukou překonaly tah chapadla na kotníku. Vytrhla se ze sevření a vystřelila k obloze. Za chvíli už byla chobotnice jen tečkou kdesi na hladině.

Cestovatelka chvíli létala sem a tam a užívala si sladkého pocitu, který v ní tato činnost vyvolávala.

„Je to super, co?“ ozvalo se za ní. Překvapeně se otočila. Kus vedle jejích nohou letěl malý černý pták, snad kos.

„To je,“ odvětila klidně. Tohle zvířátko nevypadalo jako nebezpečí.

„Víš, co říká Freud o létání ve snu?“

„Co?“

„Že je to ve skutečnosti sex.“

„Tak pro Freuda bylo všechno sex, ne? Teda pokud to nebyla smrt.“

„Jo, ale lítání se věnoval speciálně. A nemyslíš, že to sedí? Já mám ten pocit pokaždé, kdy letím. Teď, když tady letíme spolu, je to vlastně, jako bychom šukali.“

Markéta zvedla oči v sloup: „To je neskutečný, nejdřív marketingová chobotnice, a teď úchylnej pták.“

„Hele, co mám,“ stačil na ni ještě zavolat kos. To, na co upozorňoval, byl obrovský penis, který mu narostl na břicho. Ten ho ale převážil a kos se i se svým novým přírůstkem zřítíl dolů.

„Jestli je tohle moje podvědomí, tak jsem dost magor,“ pomyslela si Markéta, zatímco pokračovala v letu.

Pokračuj na: 28

Markéta letěla pod úrovní mraků a sledovala krajinu. Hory postupně přešly v nížiny a lesy ustoupily vesnicím.

Vtom se za jejími zády ozval ostrý neartikulovaný křik. Otočila se a spatřila obrovského dravého ptáka, jak se s mohutnými záběry křídel řítí směrem k ní. Jeho ostrý zobák nevěstil nic dobrého, obzvláště v kombinaci s pohledem očí, zaměřeným na kořist.

Markéta v záchvatu paniky vyrazila prudce vpřed. Dravec ji však stále doháněl.

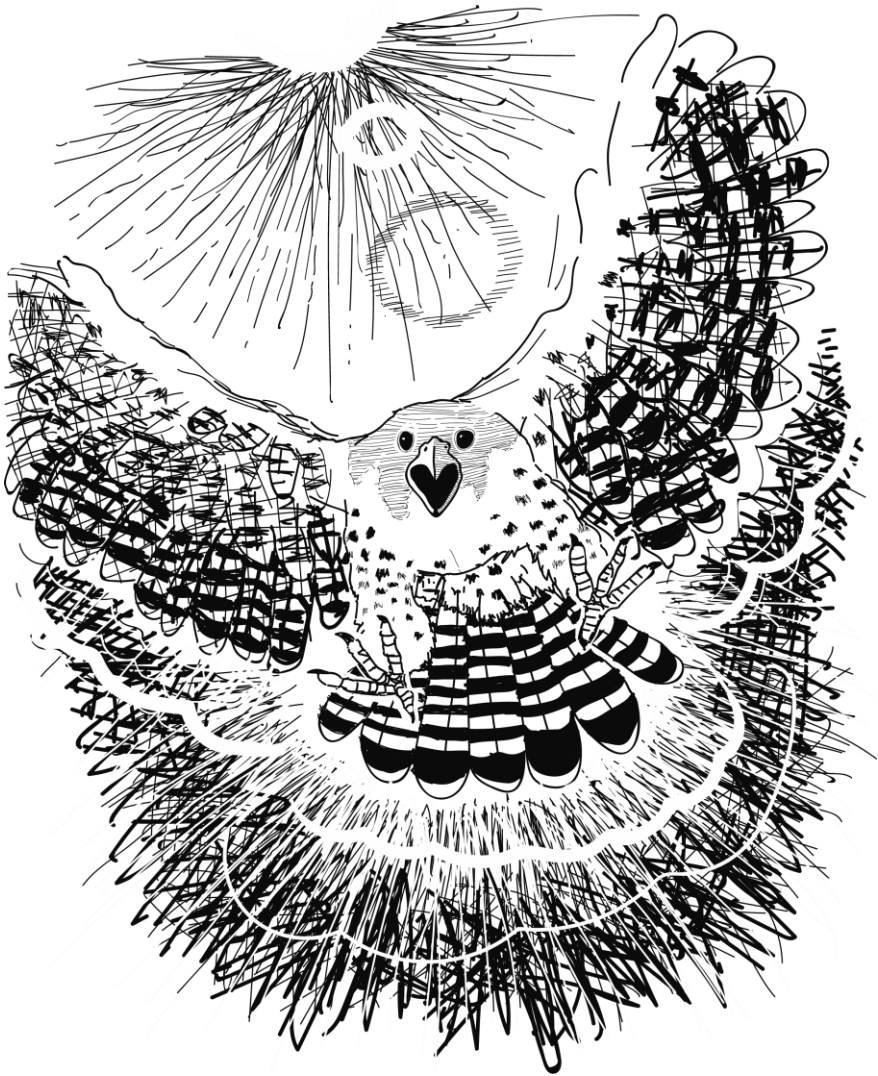
Co Markéta udělá?

Zkusí vymyslet způsob, jak zrychlit: 17

Bude se snažit schovat: 33

Překoná strach a vydá se vstříc pronásledovateli: 43





„Mohl bys mi říct, jak se odtud bezpečně dostanu?“

„To bych nemohl,“ s uraženým výrazem jí řekl klaun. Pak se usmál: „Ale můžu ti cestu ukázat.“

Dopil půllitr piva, který vedle něj ležel, a začal monotónním hlasem: „Nyní se nacházíme ve starém divadle, kde místní stavové rádi trávili svůj čas. Divadlo vyhořelo roku... ééé... no, to si teď nepamatuju, pak ho znovu postavil místní mecenáš Radecký. Podobnost s rakouským maršálem čistě náhodná, ha ha,“ ty slabiky smíchu řekl, jako by je četl ze scénáře, prostě jako *ha ha*, „a nyní přejdeme do únikové cesty, jíž se dostaneme na povrch.“

Vedl Markétu chodbou a po schodech vzhůru, zatímco mlel cosi o historii tapisérií a obraze na stěně, jehož oči vás pořád pozorují. Nutno říct, že když se podívala na obraz, panenky osoby na něm vyobrazené se protáčely dokola. Klaun dokonce mluvil o každém schodu, na který cestou stoupli.

„A tímto končí naše exkurze,“ řekl konečně, když stáli na ulici před divadlem, „přejeme vám šťastný zbytek pobytu bez přítomnosti Nočních můr, jistě nezapomeňte na obchod se suvenýry a někdy příště třeba zase nashledanou.“

A byl pryč.

Konečně, napadlo bezděčně Markétu.

Pokračuj na: 94

Markéta vešla do obchodu, jehož název byl příliš lákavý na to, aby jej obešla. Uvnitř to vypadalo jako ve vetešnictví, v němž navíc nikdy nikdo neuklízěl. V polorozpadlých regálech a na starožitných stolcích se povalovaly zaprášené předměty všeho druhu, od malovaných hrníčků až po zrezivělou pancéřovou pěst.

„Vítejte, vítejte,“ přivítal ji hubený pán v renesančním obleku, jako vystřižený z filmu Amadeus, „mohu vám nabídnout něco látky na nové šaty? Například zde nejkvalitnější brokát,“ sáhnul do jednoho regálu a vytáhl kus zaprášeného hadru, „celý tento krejčovský metr za jednu korunu. Ne?“ zareagoval rychle na výraz v jejím obličejí. „Dobře, nevadí, nevadí. Máme také krásné kusy různobarevných drátů, podpultové zboží,“ vytáhl zpod pultu krabičku a otevřel ji, „například tenhle zelený měděný je obzvláště krásný. Nebo pozlacený nikl. Celou sbírku za jedinou korunu.“

„Ne, díky,“ zakroutila hlavou Markéta. „Nemáte něco, co by posilovalo?“

„Ó, ale jistě, jistě,“ prodavač na ni významně mrkl a přistoupil k regálu, na němž stály rozličné lahvičky, obsahující tinktury jedovatých barev, „máme v nabídce řadu posilujících elixírů. Potence pro pány,“ ukázal na modrou lahvičku ve tvaru penisu, „potence pro dámy,“ to byl prstencový růžový flakónek, „zde koloidní stříbro pro posílení imunity, která se hodí pro oba...“

„Ne ne,“ přerušila ho cestovatelka, „vy mi nerozumíte. Já bych ráda něco, co posílí vědomí. Aby mě nerozhodily útoky snových bytostí. Nebo něco, co mi dá jasnější vědomí toho, kdo jsem mimo sen, víte?“

„Ach tak,“ prodavač se zamyslel, „tak snad tento lapač snů,“ vzal do ruky cosi, co vypadalo jako kolo od koloběžky, „či lektvar síly,“ tenhle měl sytě rudou barvu, „možná byste také ocenila krokodýlí tlamu, když si ji nasadíte, odeženete každého nepřítele...“

Nakonec se ukázalo, že zajímavých předmětů je možné v obchodě najít hned několik, každý unikátní a každý za jednu korunu.

Markéta má k dispozici tolik korun, kolik bodů má VĚDOMÍ.

Předměty ke koupi:

Lektvar síly – jedno použití – před soubojem – na délku jednoho souboje přidá +2 k VĚDOMÍ

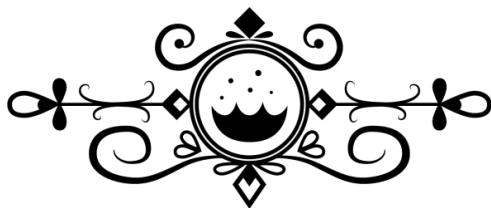
Lektvar sebevědomí – jedno použití – zkouška VĚDOMÍ automaticky úspěšná

Krokodýlí tlama – permanentní – před každým soubojem (kromě Noční mûry) může Markéta vybrat jeden tvar z tabulky. Pokud má 6 a více rohů, soupeř se vzdal bez boje.

Lapač snů – permanentní – REALITA +1

Až Markéta nakoupí, rozloučí se a odejde z obchodu zpět na ulici.

Pokračuj na: 94



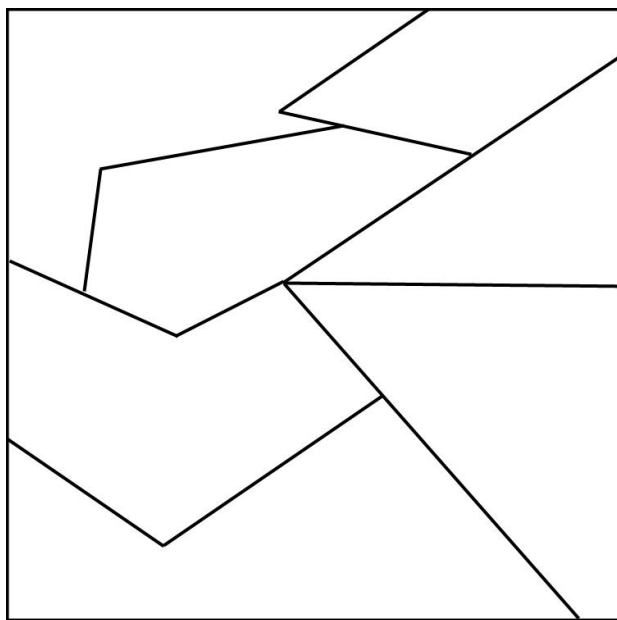
Rozeběhla se, zamávala rukama a pokusila se plachtit. S cáknutím sebou plácla do vody, rychle se ale od hladiny odrazila a zkusila to znovu.

Chobotnice na ni překvapeně zírala. Když se ale Markéta odrazila potřetí, hlavonožec se vzpamatoval, vyrazil za ní a chytil ji za kotník.

„Bez to-vár-ních mo-de-lů ne-lze lé-tat!“ znělo z úst mořského živočicha, s důrazem na každé slabice, zatímco se snažil stáhnout svoji oběť pod vodu.

Markéta musí podstoupit zkoušku VĚDOMÍ.

Obtížnost: 6



Jak zkouška dopadla?

Úspěšně: 19

Neúspěšně: 16

24

Markéta se znovu postavila, natáhla ruku před sebe a prohlásila: „Být, či nebýt? Kdo odpoví na tuto otázku? Ženou, která neuspěla v amatérském divadle, jistě být. Rozhodně ale nebýt snovým klaunem, jehož jedinou funkcí je připomínat té ženě její neúspěchy. Než tím být, raději snad z poháru věčné nicoty pít.“

Klaun se ale nenechal zahanbit: „Blít či neblít? Kdo odpoví na tu otázku? Po jídle či pití snad raději neblít. Rozhodně však blít z hereckého výkonu amatérské herečky, který hloubku, výšku i šířku postrádá.“

„Je příznačné, že klaun, jehož hra jako blítí zní, rád za blítí cizí výkon vydává, by sám ze sebe blít nemusel.“

„Říká se, že láska hory přenáší. Však já říkám, že blítí jen další blítí přináší.“

„Ach jak většími a většími blitkami stává se každé slovo, které z úst zoufalého klauna vychází.“

„Byv pouhým odrazem zhrzené duše, jež ztratila smysl, říkám: Moje blitka je jen blbky blitkou.“

Jak bude Markéta pokračovat?

Ohradí se proti označení za „blbku“: 6

Zkusí zjistit, co o ní klaun ví: 39

25

Zmatek byl příliš velký na to, aby si Markéta dokázala uvědomit, že jí nehrozí žádné nebezpečí. Pocit, že bude ušlapána, ji zcela ovládnul.

Když už to vypadalo, že zcela ztratí vědomí, podařilo se jí vyskočit do vzduchu a silnými záběry rukou se dostat z nebezpečí.

Uklidnila se však, až když nechala údolí i stádo pegasů daleko za sebou

Markéta ztrácí 1 bod REALITY.

Pokračuj na: 20

26

Markétino vědomí nebylo příliš silné. Všechno to hledání, utíkání a schovávání mu dalo pořádně zabrat. A tak i skřet z krabičky představoval opravdové nebezpečí. Na poslední chvíli, než by zcela ztratila vědomí, se Markéta otočila a začala utíkat, co jí nohy stačily.

Zastavila se až na náměstí na druhé straně centra města. Tentokrát unikla, ale rozhodně bude třeba, aby své vědomí trochu trénovala, má-li být schopná se vypořádat s nástrahami snu.

Markéta ztrácí 1 bod REALITY.

Pokračuj na: 94

Markéta pomalu otevřela dveře.

Po pronásledovateli nebylo ani stopy, stejně jako po lese a horách. Místo toho se jí otevřel výhled na rušnou ulici plnou lidí.

Vyšla ven a rozhlédla se.

„Dovolíte?“ zabručel mužský hlas.

„Co?“ otočila se za ním.

„Jak co?!? Stojíte uprostřed chodníku!“ upozornil ji neskutečně obézní pán.

„Aha, pardon,“ bylo to jediné, na co se zmatená cestovatelka zmohla.

„To jsou lidi,“ zanađával, prošel kolem ní – přitom do ní šťouchl pupkem – a pokračoval dál.

Dva teenageři si na situaci ukazovali a smáli se. Seděli před obchodem, nad nímž se rýsoval nápis: „Vše, co jste kdy chtěli vlastnit, za korunu.“

Mladíci si všimli, že se na ně Markéta dívá, a s výrazem, jako by je nanejvýš obtěžovala, se zvedli a šli pryč. Jeden z nich přitom nakopnul předmět, který ležel na zemi. Ten vyletěl do vzduchu a přistál jen kousek od Markéty, která jej teď viděla pořádně. Byla to modrá papírová krabička.

A strašně nadávala.

Co Markéta udělá?

Prozkoumá nadávající krabičku: 29

Půjde do obchodu: 22

Půjde dál po ulici: 94

Vždy milovala létání ve snu. Ačkoliv obvykle trvalo jen chvíli a začalo a skončilo zcela samovolně, pokaždé při usínání doufala, že právě tuhle noc ten sladký pocit zažije.

Teď let řídila vlastním vědomím a mohla si ho užívat do sytosti. Dívala se z výšky na ubíhající krajinu. Letěla nad horami, pokrytými zelenými loukami a hustými lesy. Hluboko pod sebou uviděla silnici, která se jako had vinula mezi zelenou záplavou lesů, jen aby znenadání skončila na vrcholku skalního útesu. Zahlédla také řeky, razící si cestu kamenitými údolními.

Zkoušela dělat ve vzduchu piruety, ale to se jí příliš nedařilo. Jen díky pravidelným záběrům rukama totiž dokázala zůstat ve vzduchu. Když přestala, pomalu se snášela k zemi. Proto každá otočka znamenala, že se propadla o kus dolů a musela pak zase nabírat letovou hladinu, což ji stálo značné úsilí.

Po jednom pokusu o piruetu se přiblížila natolik blízko k zemi, že se ocitla mezi dvěma vrcholky, nepřilíš vysoko nad údolím. A v něm spatřila pohyb.

Co Markéta udělá?

Sletí dolů do údolí: 4

Obezřetně se přiblíží: 34

Ignoruje to a letí dál: 20



„Himlhevgot, kvucifix!“ ozývalo se zevnitř. „Já se na to můžu vysvat!“

Markéta přišla ke krabičce a zvedla ji.

„Jestli kuva pvijdu na to, kdo to byl, tak ať si mě nepveje!“

Horní stěna předmětu se otevřela a z otvoru vykoukla ošklivá zelená hlava se špičatýma ušima.

Markéta se rozesmála: „A co bys chtěl udělat? Zašklebil by ses na něj tak, že by umřel znechucením?“

„No počkej!“ zakníkal skřet hlasem, který měl dost daleko k tomu, aby zněl tak výhružně, jak si jeho původce přál.

„Na co mám čekat?“ smála se cestovatelka.

„Možná jsem malej, ale mám tohle!“ Nasadil si na hlavu červenou čapku s nápisem „Make the pižďuch great again“.

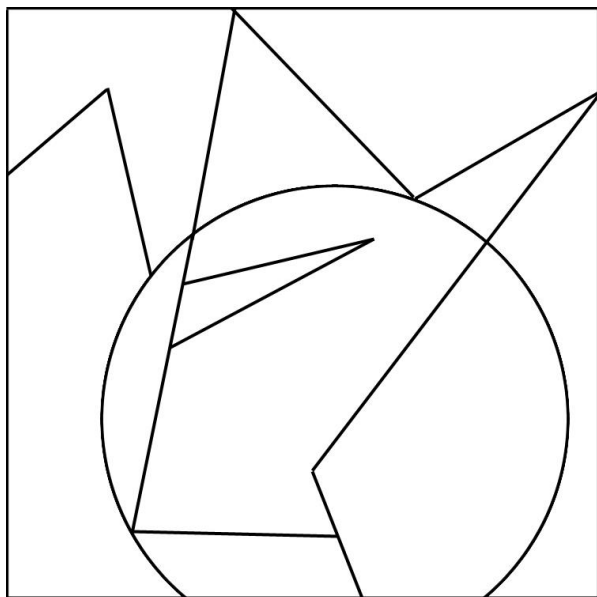
„To se teda máš,“ smála se dál.

A pak skřet zaútočil.

Markéta musí podstoupit souboj.

Skřet z krabičky

VĚDOMÍ: 4



Jak boj dopadl?

Vítězně: 32

Markéta prohrála: 47

Markéta utekla: 26

30

„Dám na tebe,“ řekla Markéta a ukázala směrem k lišce, „jestli je ten králík vážně takový frajer, pojďme za ním.“

„No jak myslíš,“ odfrkla si srna a rozeběhla se s ostatními zvířaty k lesu.

„Dobře jsi udělala,“ řekla liška, „jít s tou trapkou, to se můžou rovnou vystavit na skále a volat ,tady jsem, pojd' si pro mě'. Králík je nejlepší volba. Tak pojd' za mnou. Ale potichu! Ne že mě prozradíš dupáním!“

Šelma vyrazila přímo do blízkého křoví. „Bude to trochu škrábat, ale budeme tam míň vidět,“ upřesnila.

Trnité keře nebyly zrovna tou nejpříjemnější cestou a Markéta zapochybovala, zda přece jen neměla jít se srnou. Keře možná schovaly lišku, ale určitě ne člověka, vždyť od pasu nahoru byla nad jejich vrcholky! Jediný efekt, kterého prodíráním se jimi dosáhla, byly poškrábané nohy. Naštěstí to pro sen nebylo důležité a poraněná kůže se hned zacelila.

Došly až na kraj lesa.

Před nimi stál, zcela neschován, mechanický králík a hlasitě tikal.

„To je on!“ zajásala liška. „Počkal na nás, to je hezký!“

Jenže králík se neměl k odchodu, ani když doběhly až k němu. Jen stál, koukal a pravidelně pípál, jako hodně otravné hodiny.

„Tak co teď?“ zeptala se Markéta.

„To bych taky ráda věděla,“ opáčila liška a šťouchla packou do mechanického býložravce. Ten se svalil na zem v naprosto stejné póze, v jaké předtím stál. Dál hlasitě tikal.

„Tak koukám, že se nám králík kousnul.“

Co Markéta udělá?

Zkusí ještě zavolat srnu: 42

Lehne si pod keř a počká, až můra odletí: 489

Markéta napnula celé své vědomí k tomu, aby odrazila chobotnici. Ta se ale jen tak nedala. Chytla svoji soupeřku za nohy a stáhla ji pod vodu. Cestovatelka se však nenechala znejistit. Je přece ve snu, tam neplatí stejné zákony jako v realitě!

Zhluboka se nadechla. Teď věděla, že ji může nepřítel stáhnout klidně až ke dnu oceánu a nijak jí to neublíží.

Chobotnice byla čím dál tím menší, až se z ní stala jen maličká medúzka, zoufale se držící za kotník. Markéta zaklepala nohou a živočicha setřásla. Plaveckými tempy ve stylu prsa vyrazila vzhůru k hladině.

Vzápětí zjistila nejen, že už není pod hladinou, ale dokonce že je vysoko nad ní. Letěla vzduchem a plaveckými tempy si neúnavně razila cestu vpřed.

Markéta získává +1 bod VĚDOMÍ.

Pokračuj na: 28

„Už dost, už dost, pvosím,“ křičel skřet, „klidně mi kopejte do baváku, ale už mě nechte být.“

„Aby bylo jasno,“ odpověděla mu Markéta, „nemám nejmenší chuť kopat ti do bejváku. A zaútočil jsi ty na mě, ne já na tebe.“

„Jakože jste to nebyla vy, kdo mi kopal do domu?“

„Ne, nebyla... do domu?“

„Jééé, tak to se stvašně omlouvám,“ skřet se začal uklánět, působilo to legračně, trochu se to podobalo tradičnímu japonskému pozdravu, ale v mnohem menším a ošklivějším provedení, „já byl jenom našťvaný. Podívejte, tohle je můj dům.“

Markéta nahlédla do krabičky a všimla si, že to byla jakási miniatura bytu, přičemž víko fungovalo jako odklápěcí střecha.

„Tady mám gauč,“ ukazoval pidižvík vybavení, „je vozkládací, tak na něm i spím. Táhle je záchod. A táhle mám myčku a sušičku. Pvát si musím na valše, pvačka mi bouchla, na novou nemám a sehnat dobvého minivemeslníka je skovo nemožné.“

„Máte to tu moc pěkné,“ nejistě zareagovala cestovatelka.

„Děkuji, děkuji,“ ukláněl se skřet, „v poslední době do mě povád někdo kope, nevím, co se to s lidma stalo. A taky mi dům pvomokl. Vážně, cvčelo mi ze stvopu.“

„No a není možné, že vás do té doby někdo nosil, já nevím, třeba v tašce? A že jste vypadl?“

„Takže jsem na ulici?“ jeho oči se rozšířily zděšením. „Jsem bezdomovec! Co budu dělat?“

„To nevím, můžu vás třeba vzít s sebou. Dát si vás do kapsy.“

Skřetovi se ústa rozšířila do úsměvu. „To byste pvo mě udělala?“

„Ale jistě,“ zasmála se Markéta, „to je to nejmenší.“

Markéta získává společníka: Skřet z krabičky

Pokračuj na: 94

Markéta začala prudce klesat, aby našla místo, kde se schovat. Dravec ji však dál pronásledoval a stále se přibližoval.

Pokusila se zmizet v korunách stromů, ale to ptáka nezmátlo. Zůstal sedět na vysokém topolu a čekal, až uvidí pohyb. Jakmile se kořist pokusila odletět, vyrazil přímo k ní.

„Mám tě!“ krákorál pronásledovatel. „Až tě chytím, zardousím tě a přinesu jako dar Noční můře přímo na její rohožku.“

Markéta se chtěla zeptat, kdo je Noční můra, ale aby tak mohla učinit, musela by zpomalit, a to mohl být její konec. Místo toho proto zamířila střemhlav do vesnické ulice, která se pod ní otevřela.

„Budu si navždy lebedit v jejím chladivém stínu,“ pokračoval dravec a během strmého sestupu klovnul pronásledovanou do kotníku.

Prudká bolest ji donutila jednat. Vrhla se oknem do jednoho z vesnických stavení. Tak rychle, že dostala pořádnou ránu od podlahy, na níž přistála. Nenechala se ale vyvést z míry, rychle vstala a zavřela okenice. Bylo to jen taktak, protože je stěží stačila zajistit, když do nich pták narazil zobákem.

Seděla v domku jako v bunkru. Příčkami okenic dovnitř dopadala trochu světla, ale jinak byl interiér zahalen ve tmě. Zvenku se ozývaly kroky a škrábání zobáku na místech, kde dravec doufal, že by mohl najít skulinu. Žádnou se mu ale objevit nepodařilo.

„Myslíš si, že máš vyhráno?“ ozvalo se zvenku výsměšné krákorání. „Jsi zavřená a nemůžeš pryč. Stačí mi jen zaletět za Noční můrou a dovést ji sem. Má tě tady jako na podnose.“

„Kdo je Noční můra?“ odvážíla se Markéta zeptat.

„Je to paní noci, zvěstovka smrti. Je to ta, která tě zavede do věčného bezvědomí.“

„Jak?“

„Nejdřív zničí důkazy o tom, že jsi kdy žila. A pak si přijde přímo pro tebe.“

„Jen ať si přijde, porazím ji!“

„Porazíš ji?“ rozesmál se pták skřehotavě. „To bys musela být mnohem, mnohem silnější, holčičko.“

Vzdalující se zvuk mávání křídel dával tušit, že dravec vyrazil na cestu.

Co teď? Jestli opravdu odletěl, aby přivedl Noční můru, měla by cestovatelka rychle zmizet. Na druhou stranu, co když je to past a dravec stále čeká za dveřmi?

Rozhlédla se kolem, zda jí nepodá sen nějakou pomocnou ruku. V celé místnosti byl však jen jeden předmět, a to obraz nemocniční postele, s popisem: „Důkazní materiál, parlament, Santiago de Chile.“ To bylo sice zajímavé, únikovou cestu to však neposkytovalo žádnou.

Co Markéta udělá?

Vyjde ven: 27

Ještě počká: 83

Pokusí se najít podzemní chodbu: 488



Markéta pomalu slétla do údolí, pro jistotu ale zůstala ve vzduchu kousek nad zemí.

Přímo pod ní se roklí prohánělo stádo bílých okřídlených koní. Jejich bělostné perutě na ještě bělostnějších svalnatých tělech skýtaly skvostný pohled.

Zastavili se na břehu potoka, kde chvíli postávali, pili a užívali si stínu. Pak vzlétli a zmizeli za zákrutem hory. Dívala se za nimi a kochala se jejich krásou, než poslední z nich odletěl z jejího zorného pole.

Teprve pak se rozhlédla po nyní opuštěném údolí. To leželo mezi dvěma horami, z nichž jedna jej celé stínila. Na úpatí hory tekla potok, u nějž bylo zbudováno stavení. Nic velkého, ani honosného. Prostě obyčejný zděný dům.

Měla ale pocit, že ho zná.

Pokračuj na: 3

„Díky, je od vás milé, že mi chcete pomoci,“ odpověděla Markéta, „ale já myslím, že to zvládnou nejlíp sama.“

„No, jak myslíš,“ odpověděla srna a vyrazila se zvířaty k lesu. Liška se od nich trhla a rozeběhla se jiným směrem.

Markéta osaměla, ovšem až na vše prostupující přítomnost závoje temnoty, který se šířil před Noční mûrou.

Do srdce cestovatelky se vkrádala čím dál tím větší hrůza. Možná neměla odmítat pomoc. Co by teď dala za společnost, třebaže jen lesního zvířete!

Schoulila se pod blízký keř a přikryla se listím, aby se co nejvíc zamaskovala.

Padla naprostá, neprostupná tma. A s ní hrůza taková, že cestovatelku naprosto paralyzovala. Ta jen ležela, klepala se a zírala do tmy.

A pak to zničehonic odešlo. Tmu vystřídalo nejdřív matné, ale pak zcela zřetelné světlo. Na louku dopadaly sluneční paprsky.

Noční můra byla pryč. Jen mizející černý závoj na obzoru dával tušit, kam odletěla.

Pokračuj na: 44

36

Markéta věděla, co je její úkol. Má zjistit něco o svém životě. Ale nemohla si pomoci. Něco na tomhle místě ji děsilo. Vědělo toho o ní příliš mnoho, zatímco ona o něm nic. Bude lepší, když odtud zmizí. Sen jí nakonec jistě vyjeví to, co potřebuje. A může tak učinit na místě méně děsivém.

Pokračuj na: 20

„Zjevně o mně víš víc, než já sama.“

„To asi vím,“ uchechtl se klaun pohrdavě, „vím moc dobře, co seš zač.“

„Co jsem zač?“

„Loserka.“

„To není odpověď. Chci vědět, proč se nemůžu probudit.“

„Protože loserky na probuzení nemají nárok.“

„Tohle je k ničemu, seš schopnej mi něco říct, nebo jsi jenom posměváček, co mě má otravovat?“

„Jsem pošťvák, co tě má onanovat.“

„A mám toho právě dost!“

Co Markéta udělá?

Odejde z divadla: 46

Zeptá se na bezpečnou cestu: 21

Misantropické sloní nohy se mění s podstatou napravo nebo nalevo. Nikdo si není zcela jist, zda opravdu ustojí večerní krevety, protože ani tisíce polétavých popelářů nedokáže očistit naše ulice od neřesti.

Nemáme snad už dost korporátní politiky mezidruhového narcisismu, vyjímajícího se na okenních tabulích pečlivě leštěných hausbótů?

Proton. Elektron. Neuron. Pardon.

Markéta se rozhodla jít rovnou k věci: „Mohli bychom přestat s blbostma? Říkal jsi něco o mojí minulosti, co o ní víš?“

Klaun však pokračoval v divadelním duchu: „Ach jak zklamán jsem, byv muž jejích snů, že nechce svůj talent tu se mnou rozvíjet.“

„Neumíš mluvit normálně?“

„Když na scéně já jsem, k obecenstvu mluvím. Role jest mým životem.“

„Dobře, tak se ukloň, představení skončilo. A pojďme do zákulisí, abychom si mohli v klidu promluvit.“

Nečekala, že jí tenhle postup vyjde, ale k jejímu překvapení se opravdu klaun začal uklánět, hrál pantomimu, jako že chytá květiny, přivoní k nim a děkuje za ně. Několikrát zaběhl do zákulisí a zase zpět na scénu, jako by byl přiveden zpět neutuchajícím aplausem.

Pak konečně odběhl nadobro, pomyslný aplaus tedy zřejmě skončil. Markéta vyrazila za ním. Neomylně, jako by tohle divadlo dokonale znala, došla až do šatny. Klaun tam udýchaně seděl a pil pivo.

„Jenom jsi slezl z jeviště a už chlastáš?“ zakroutila hlavou.

„Co se ti nelíbí?“ odvětil on, konečně bez jevištního patosu. „Mám za sebou pořádnou fušku.“

„No ale pivo už v šatně?“

„Klid, děláme ochotnický divadlo. Nehraj si na náskou nóbl hóch herečku z Národního. A řekněme si upřímně, taky nejseš zrovna svěťice, nemám pravdu?“

Co Markéta odpoví?

„Zjevně o mně víš víc, než já sama.“: 37

„Možná, ale rozhodně nechlastám.“: 9

„Víš co, asi už půjdu.“: 46

40

Tenhle návod četla kdysi v knize o vědomém snění. Odrazit se, vyskočit do vzduchu a zkusit udělat aspoň jedno plavecké tempo, než spadne na zem, či v tomto případě na hladinu vody. To opakovat, dokud se ve vzduchu neudrží. Pak může pomalu přestávat s tempy, až bude létat pouhým vědomím.

V dané situaci to bylo ovšem náročnější, byla napadena nepřitelem a napůl potopená ve vodě.

Na druhou stranu, právě potopení dávalo plavání o to větší smysl. Dvě tempa ve vodě, jedno ve vzduchu, dvě ve vodě, jedno ve vzduchu. Chobotnice ji sice stále držela za nohu, ale neplavala dost rychle, spíše se vezla za ní.

Po chvíli už to bylo jedno tempo ve vodě a jedno ve vzduchu, pak dvě ve vzduchu. Když zjistila, že už se udrží nad vodou, rozhodla se konečně osvobodit. Ze stylu prsa vystartovala do prudkého vzdušného kraulu.

Chobotnice tah nevydržela, pustila se a rozplácla se na hladině. Markéta byla volná.

Pokračuj na: 28

Markéta otevřela dveře. Koukala do naprosté tmy. Chvíli se rozmýšlela, nakonec však přece jen vstoupila.

Do něčeho narazila kolenem. Ohmatala předmět. Opěradlo sedadla.

Sedla si a čekala.

Jako by její oči přivykly tmě, začala rozeznávat obrysy.

Přece jen zde byla trocha světla. Vrhaly jej plynové lampy na zdech se stínidly tak špinavými, že téměř všechno světlo pohltila.

Rozhlédla se.

Seděla, stále úplně sama, v hledišti komorního divadla.

Náhle na jeviště zasvítíl reflektor a do jeho záře vstoupil muž v barevném oblečení a s bíle namalovaným obličejem.

„Vítejte, vítejte,“ prohlásil klaun do téměř prázdného jeviště, „na našem představení s názvem ‚Dialog klauna a blbky‘. Je to dílo, jehož autorem je sám život. Tedy v případě, že jste neúspěšní, nic neumíte, jste oškliví jak prasopes na líbáncích, všechny plány ztroskotaly, práci máte akorát tak na prostřelení vlastní hlavy a zůstali jste sami s dítětem, co musíte živit, takže veškerá naděje na seberealizaci je v háji.“

Učinil dramatickou pauzu, pak vytáhl z kapsy frkačku, chvíli dělal, že přemýšlí, co se s ní dělá, a pak ji prostě zahodil do hlediště.

„A nyní, dámy a pánové,“ pokračoval, „vám představuji svoji partnerku v konverzaci, magnificentní a eňuňozní... madam Blbku!“

A reflektor zasvítíl přímo na Markétu.

Co Markéta udělá?

Bude protestovat proti označení za blbku: 6

Zachová klidnou hlavu a zeptá se, co o ní klaun ví: 39

Klauna urazí: 56



„Haló, srnko?“ zavolala Markéta.

„Co to děláš?“ vyprskla liška.

„Co by? Králík zjevně nefunguje. Měla jsem jít se srnou.“

„Chceš říct, že moje rada byla nanic?“

„Tak výsledek je, že stojíme na louce, Noční můra je skoro nad námi a my nemáme úkryt, který jsi slíbila.“

„Třeba je tohle ten úkryt. A králík ho našel.“

„Jasně. Takže nejlepší úkryt je postavit se na louku a hlasitě pípat, co?“

„Tak hele, ty trapná dvojnožko! Já nejsem žádná hej nebo počkej, abys se mnou mluvila takhle!“

To Markétu dopálilo. „Mně je jedno, co seš. Ale vedla jsi mě špatně. Jestli radši budeš postávat na nejdokrytějším místě a čekat, až tě něco sežere, než aby sis přiznala, žeš udělala chybu, tak seš egocentrická a blbá kráva.“

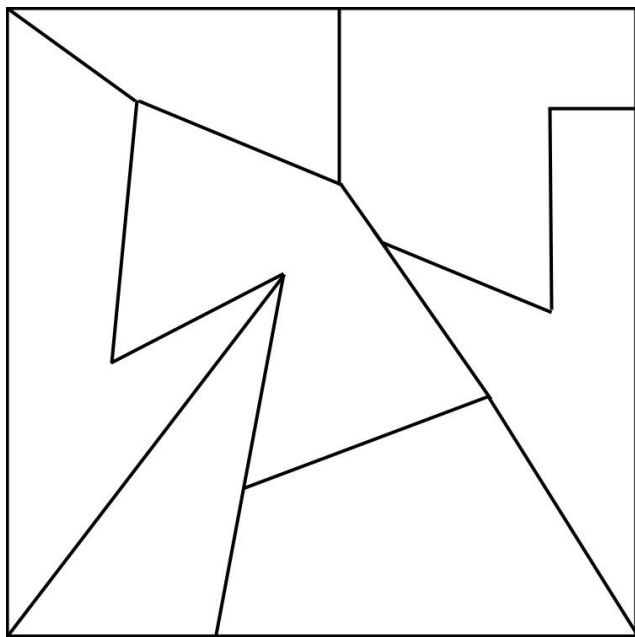
Je pravda, že ten konec si mohla odpustit, ale prostě to z ní vylétlo. A reakce šelmy na sebe nenechala dlouho čekat.

„Já ti dám blbou krávu, ty přerostlá cibetko!“ zaprskala liška a skočila na Markétu s cílem prokousnout jí krční tepnu.

Markéta musí podstoupit souboj.

Liška

VĚDOMÍ: 2



Jak boj dopadl?

Vítězství nad liškou: 100

Poražena liškou: 57

Markéta uprchla: 48

43

„Je to jen sen,“ opakovala si Markéta v mysli, „jen sen. Nic ti nemůže udělat.“

Jako by její myšlenky slyšel, dravec zpomalil. Z jeho výrazu bylo cítit, že znejistěl. Když doletěl až ke své domnělé kořisti, zcela zastavil.

„Proč mě pronásleduješ?“ zeptala se ho.

„Abych tě sežral,“ odpověděl pták.

„Proč?“

„Protože jsi vyrušovala ve škole.“

„Aha...“ Nevěděla, co má odpovědět. Ve škole byla známá tím, že v hodinách vyrušovala, to je nepopiratelný fakt.

„Takže tě můžu sežrat?“ nejspíše se zeptal pták.

„Jasně, že ne!“

„No ale zasloužila by sis to,“ zkusil to ještě.

„Já se tě nebojím.“

„No jo, to vidím.“

Chvíli na sebe koukali.

„Takže?“ přerušila ticho Markéta.

„Já nevím, když se mě nebojíš, tak je to asi remíza.“

„Fajn. Tak já letím dál, dobře?“

„No tak asi jo,“ pokrčil dravec křídly jako rameny a jal se odlétat, „ale nemysli si, že je to konec. Mě se možná nebojíš, ale já jsem jen poddaný. Až uvidíš mého vládce, Noční můru, garantuji ti, že se bát budeš.“

„Kdo je Noční můra?“ zeptala se Markéta.

„Brzy uvidíš,“ zlověstně se na ni zašklebil dravec, „předchází ji hrůza a následuje zkáza. Žádný člověk, zvíře, ani kámen před ní neobstojí. Nakonec se vše rozpustí v jejím stínu.“

Vydal ze sebe hraný smích, který zněl doslova „hahahááá“, zamával křídly a během chvilky z něj byla jen tečka na obzoru.

Markéta získává +1 bod VĚDOMÍ.

Pokračuj na: 67