

POUŤ TRENÉROVA

část A

REÁLIE POKÉSVĚTA

Realita dimensiáry

Prostor. To je jedna ze složek všehomíra. Je nekonečně veliký v tolika na sebe kolmých směrech, že znát počet těchto os, přišlo by nám nemožné, že něco takové může existovat. Celý ten m-rozměrný prostor má nekonečně mnoho n-rozměrných podprostorů o různém počtu rozměrů. Jak známo, myslíme-li přímku, jedná se o jednorozměrný prostor, zpravidla si ji představíme u nás doma a ona pak ani v nekonečnu neopustí hranice našeho trojrozměrného prostoru; toho, v němž žijeme. Vzpomeneme-li si na rovinu, opět jednu z těch, kterých je v našem prostoru nekonečně mnoho, skládá se tato z nekonečného množství přímek, podobných té, jakou jsme si představili před chvílkou. Přitom žádná z těch přímek nikdy neopustí hranice roviny, ale ani hranice našeho prostoru. Každá ona přímka skládá se pak z nekonečného množství nekonečně malých bodů, protože i bod je prostor, a sice bezrozměrný.

Tak, jako existují prostory méně než trojrozměrné, jsou i jejich vícerozměrné protějšky. Jakkoliv si to však myslíme, nedovedeme si představit ani prostor dvojrozměrný a chce po nás jistou dávku abstraktní představivosti, abychom s ním mohli nějak pracovat, právě tak si nelze představit prostory vícerozměrné. Zkuste mi třeba říci, kolik stěn a hran má taková čtyřrozměrná hyperkrychle; nejjednodušší čtyřrozměrné těleso, řeklo by se, ale vyřešit takto banální příklad, známe-li výsledek ve dvoj i troj rozměrném prostoru, je stále dosti obtížné; čtverec i obyčejnou trojrozměrnou krychli si totiž bez problémů představíme, čtyřrozměrnou krychli již nikoliv. Lze ji zakreslit pomocí speciálních zobrazovacích metod, ale stále nedokážeme vytvořit si představu její skutečné podoby v naší hlavě; a co teprve, kdybych po vás chtěl nějakou práci s útvarem pěti, šesti, či více rozměrným? Ano, důvodem, proč člověk nemůže opustit svůj svět je, že nedokáže vidět jinak než trojrozměrně. Jedná se o jakési fyzické omezení a člověku se zdá, že ničeho o více nežli třech rozměrech není, že zkrátka nemůže existovat místo určené nikoliv jen souřadnicemi x , y a z , ale v , x , y a z . Místo, které by potřebovalo ke svému přesnému určení čtyři nekonečné souřadnicové osy. A přitom nikdo neví, jakou hodnotu má ono číslo m . Kolik os potřebujeme k určení bodu v tom nejrozměrnějším prostoru? Je jich sto? Tisíc? Milion? Kdo ví.

Faktem je, že co nedokážeme my, dokáží síly, tak věčné jako prostor sám. Jejich vidění si ani nedokážeme představit. Jaktože existuje něco tak ohromně inteligentního, že dokáže vidět věci o všech rozměrech od 0, 1 přes 3 až po $m-1$ (protože věc m -rozměrná neexistuje)? Taková dokonalost pak dává silám schopnost povznést se nad naše rozměry a zároveň se do nich vcítit. Dává jim možnost pracovat s prostorem, ačkoliv my si nepředstavíme ani nekonečno. Uvažování sil je jiné než naše. Jsou na daleko vyšší úrovni, jejich dokonalost nás převyšuje natolik, že není v našich schopnostech představit si jejich myšlení a cítění; jakkoliv jsme jim tedy podobní vzeševše částečně z nich, neumíme si ani představit to, co nás z $m-3$ stran obklopuje.

Dovolím si tedy menší příklad, opět na vaši představivost. Zkuste se okolo sebe podívat a

představte si tři souřadnicové osy vymežující prostor kolem vás. Ty osy vám dávají šest směrů a nekonečně mnoho jejich kombinací. Rozhlížejte se všemi těmito směry a pak se zamyslete - zbyl ještě nějaký směr, v němž jste vůbec nezaostřili? Jelikož vaše oko vnímá vždy více směrů najednou, jistě brzy dojdete k závěru, že znáte každé místo svého pokoje, možná jen bolest zad neumožnila vám podívat se za sebe, ale vstavše pokryli jste i tuto oblast. Avšak stále stačí přidat jednu souřadnicovou osu a můžete hledat další nekonečné množství míst, směrů, v něž můžete vidět. Ale víte vy vůbec, kam takovou čtvrtou osu dát? Ne. Nedovedete si představit ani její umístění, natož pak najít místo, kam jste se nepodívali. Vaše trojrozměrné smysly a trojrozměrné uvažování vás svazují natolik, že netušíte, kde se skrývá ono nepoznané a nepomůže ani vědomí, že je to tam, kde není váš trojrozměrný prostor. Kdybyste to věděli, byl by to první krok k tomu, abyste se tím směrem dokázali vydat a cestovat mezi dimensiórami. Útěchou toužícím po takových dobrodružstvích může být fakt, že ten, kdo by svůj trojrozměrný svět opustil by už nikdy nemusel být schopen vlastními silami se vrátit a mohl by skončit v prázdnotě nekonečných čtyřrozměrných pustin.

K cestování mezi dimensiórami, tedy prostory, které jako celky něco obsahují, se tedy využívá pomoci sil a jimi stvořených bran. My se zpravidla dostaneme do prostorů trojrozměrných, protože v jiném bychom zřejmě nedokázali pobývat, ale to neznamená, že dvoj-, čtyř-, pěti- či jinorozměrné dimensióary nejsou - naopak, bylo by to velmi nepravděpodobné. Brána může být zřízena ve kterémkoliv místě a kdykoliv ze kteréhokoliv místa prostoru může být skutečně přenos tak, že člověk neputuje ani kousíček svým vlastním prostorem, neboť, jak jsem naznačil, každé místo našeho prostoru poskytuje možnost cesty v nekonečně mnoho směrů pryč z naší dimensióary; ve skutečnosti je však zpravidla kladen důraz na efektnost přenosu, navíc se využívá existujících bran, o jejichž typech mohou spekulovat autoři science fiction.

Bez pomoci bran a procházení pustinami, v nichž bychom se bez pomoci navždy ztratili, lze však také cestovat do jiných světů, jejichž existence nám může přijít až nereálná. Teprve přijmeme-li, že existují věci námi nepředstavitelné, pochopíme, že tak, jako my si nedokážeme představit některé civilizace, můžeme my přijít nepředstavitelní jim. Se světem pokémonů je to trochu jinak, neboť tamní lidé jsou stejní jako my, tamní svět je skoro stejný jako ten náš a jejich dimensióara není té naší nepodobná. I kdyby nadále přišlo to, co jsem povídal, někteřmu čtenáři nereálné, vyzývám ho, aby odhodil zábrany rádovery reality a ponořil se do hlubin příběhové teorie; v té se dočte zajímavou poučku, a sice - nesuďme příběhový základ z hlediska jeho reálnosti a podívejme se na to, co nám chce příběh říct - byť by se nám na první pohled zdál nepravděpodobný, možná se v něm skrývá více pravdy, než si hodláme připustit. Otevřeme své nitro metaforám a ponořme se do symbolického významu příběhu; možná pak najdeme tolik paralel s naším životem, až nás z toho zamrazí.

Planeta Pokésvěta

Abychom přesně popsali polohu trojrozměrné dimensióary, potřebujeme bod a tři směrové vektory; mohl bych zde takové určení hravě předvést, bohužel netuším, jakou polohu vzhledem k naší Zemi Pokésvět má, a tak raději zůstaňme u pohádkového konstatování:

Za širými pustými pláněmi volné energie a ničím nevyplněného prostoru, nachází se dimensióara také trojrozměrná, jako ta, ve které žijeme my, čtoucí tento příběh. Na rozdíl od té naší není tato určena jen jedněm tvorům se třetí sférou, ale hned dvěma druhům žijícím spolu v symbióze. Těžko uvěřit, že tím jedním je člověk, druhým, mnohými považovaným za inteligentnějšího, pokémon. Svět tento je součástí stejné Sluneční soustavy, snad jenom v některých detailech odlišné; astronomové by mě jistě za takové tvrzení hanili, ovšem mně pro stejnost postačí podobná velikost planety a její skoro stejná vzdálenost od velmi podobného Slunce v porovnání se Zemí. I kolem této planety obíhá měsíc rychlostí 28 dní⁻¹ a ona celé Slunce oběhne za 365,25 dne otáčejíc se při tom

kolem své osy jednou za každý kalendářní den.

Geografické poměry na samotné planetě jsou samozřejmě podobné jako u nás, ale poloha a tvar pevniny i její členitost se od Země velmi liší. Některá fauna a flora je postejná s pozemskou, jiná velmi odlišná.

Pokésvětem, který budeme poznávat a činili jsme to i ve Vládkyni jiného světa, je celá planeta, avšak nás zajímají především republiky Jotho a Kanto a jejich nejbližší okolí. Pokémoni, o nichž se budeme zmiňovat, jsou v celém světě stejní; liší se třeba zbarvením, frekvencí výskytu a způsobem života; vzhledem k tomu, že mírný pás, v němž se Jotho a Kanto nacházejí je velmi příznivý pro život pokémonů a tito bez problémů migrují na větší vzdálenosti, vyskytují se v Jothu a Kantu prakticky všechny druhy; rozložení druhů po světě je však dostatečně rovnoměrné, aby se všude nacházela většina druhů schopná v dané větší oblasti přežít. Pokédex obsahuje údaje o 251 pokémonech očíslovaných od 1 (Bulbasaur) po 251 (Celebi), přičemž třeba o Celebim poskytuje velmi kusé informace; dalších 16 pokémonů po 267 (Excalibur) je neznámých a ví se o nich jen díky vládci pokésvěta Celebimu, který jistě informace dává k dobru, ovšem s důrazem na rozumnou mlčenlivost. Těchto šestnáct pokémonů většina lidí neviděla, protože se ve volné přístupné přírodě skoro nevyskytují; jedná obvykle (v 11 případech) o vyšší vývojové stupně známých pokémonů, k jejichž získání je většinou třeba tzv. Mega stone, posledních 5 tvoří pětičlenná vývojová škála pokémona jménem Zed, jehož výskyt je ve volné přírodě zcela nulový, nerozmnožuje se a jeho vznik a získání jsou natolik složité, že i kdyby o něm trenéři věděli, nemohl by být rozšířen. Stejně jako jeho zrození i jeho život a vývoj se řídí trochu jinými zákonitostmi, nežli u ostatních pokémonů a nejvyšší stupeň jeho vývoje s příhodným pozemským jménem Excalibur je přibližně 1,6 krát silnější než Celebi srovnatelné úrovně, jinak prý dalece nejsilnější pokémon. My se ale budeme věnovat především běžným druhům pokémonů a ostatním příslušníkům standardního pokédexu; všichni dostanou svůj prostor níže, v následujících kapitolách.

Geografie Jotha a Kanta

Podobnost planety Pokésvěta s planetou Zemí samozřejmě nepochází jen ze zdání současného, ale i z minulosti utváření života a kontinentů. Dnes je však Pokésvět již drahná staletí přeci jen velmi odlišný přítomností gigantických horských masivů, které oddělují jednotlivé světy; a slovo „svět“ není jen české homonymum, v jazyce Pokésvěta, který je mezi Jotho a Kanto velmi podobný - rozdíl mezi nimi není větší než mezi češtinou a slovenštinou - je označení pro stát stejné jako pro celý svět. Vyplývá to z dlouholeté izolace Jotha a Kanta.

Jak již bylo konstatováno, Jotho a Kanto se nacházejí v mírném podnebném pásu, na jihu nalezneme moře, na severu bývaly odjakživa hory. Mezi Jothem a Kantem se pak podle legend rozprostírala lehce zvlněná krajina. Jednoho krásného slunečného dne se však stala nezapomenutelná událost, která stála životy několik stovek lidí.

Odjakživa je popisována hrůzostrašně; nikdo si prý neumí představit ten den, kdy červencové slunce svítilo právě tak, aby se mohlo sedět u vody a odpočívat. Lidé prý cítili neklid, nevědouce proč; pokémoni odmítali zápasit a ukrývali se do pokébalů i jinam. Na zvíře bys nenarazil; slepice nevyšly z kurníku a koza uvázaná u stromu se nehnula víc než na metr od kmene. Takový depresivní klid se rozprostíral celým světem, jako by se měl blížít jeho konec.

V některou hodinu, během pozdního odpoledne, začala se v místech, kde se dnes tyčí vysoké pohoří, objevovat mračna tak černá, jako by je pudil sám satan. Svědkové stačivší utéci tvrdí, že vzcházela ze samého nitra země. Během tří hodin pokryla temná oblaka celé nebe a všude se rozprostřela tma, jakou nikdo nepamatoval. Svíčka nechtěla hořet, neboť celým prostorem, mnohdy i uvnitř domů, profukoval dotěrný, ponuře zlověstný, zpětný větřík. Ani oheň v kamnech nechtěl přidat trochu osvětlení. Pokémoni se schopností Flash, tak jako ostatní, stávkovali. Snad jen druhy jako Charmander, produkující drobátko světla mimoděk, znamenaly naději, avšak jejich plamínky

na koncích ocasů byly skličujícíně slaboučké.

Lidé z hor přechali, jak mohli, mnozí zůstali čekající na budoucnost, nevědouce, že snad nikdo z nich nepřežije. Když tma trvala bezútěšné hodiny, pocítili lidé otřesy. Mnohé domy byly poškozeny, ale pro jejich jednoduchost nepříliš; ty otřesy ani nebyly příliš silné. Lodě na moři byly nemilosrdně staženy pod hladinu a řeky se vylily z břehů, aby byly zatopeny budovy při jejich tocích i u mořských břehů.

Ohromný lomoz nesl se kilometry od budoucích hor, od míst, z nichž prve vycházela temná mračna. Lidé v okolí netušili, kde se co děje a děsila je možnost, že se něco stane právě jim. Blížila se půlnoc, ale o tom nikdo nevěděl. V úzkosti z toho nečasu strnuli před svými domy i v nich, většinou však na návsích vesnic, pospolu očekávající apokalypsu. Hluk trval dlouhé hodiny. Potom přišel klid a mračna se počala rozestupovat.

Zdálo se, jako by některé části světa byly plny prachu, ale především, po prosvětlení temnoty, stanuli obyvatelé Pokésvěta, zejména Jotha a Kanta, odkud pochází tato legenda, v němém úžasu. Mezi oběma dnešními republikami ze dne na den vyrostly hory a spolu s usedáním prachu pomalu vycházející slunce postupně osvětlovalo nevidaný masiv, jenž na dlouhá staletí rozdělil Jotho a Kanto. Nebylo tehdy schopnosti mezi oběma světy cestovat, dálková námořní doprava byla takřka nulová a orientace na hranicích Jotha a Kanta nemožná pro geomagnetické vlivy rušící správnou funkci kompasů; i jiné orientační techniky zde záhadně selhávaly. Cestu přes vrcholky hor nedokázali absolvovat ani ti nejlepší trenéři pokémonů, a tak světy Jotho a Kanto vzájemně upadly v zapomnění a ve vyprávění legend, že tam, za těmi kopci, nachází se jiný svět, kde možná žije i nějaký náš vzdálený příbuzný.

Ke spojení obou světů došlo až v roce 3618, tedy v době vyprávění našeho příběhu. Nedůležité jest, kdo koho vlastně objevil, protože obě strany to mohly dokázat. Skutečné propojení Jotha a Kanta znamenalo objevení použitelné vodní cesty a 2 roky potom postavení elektrické železnice, na němž spolupracovali odborníci z obou světů. Letecké spojení zůstane asi navždy nemožné, protože ani pokémoni na nejvyšších úrovních nedokáží letět přes horský masiv, nebo to prostě odmítají.

Obrovská hora o výšce přes 4 tisíce metrů, tedy o necelé dva a půl tisíce metrů vyšší než všechny okolní, se stala symbolem rozdělení světů Jotho a Kanto a je uctívána s velkým respektem. Nese jméno Stříbrná hora.

Historie trenérství

V době pravěku, vzniku pokémonů i lidí, bylo lidmi i pokémony zjištěno, že jejich spolupráce bývá vzájemně prospěšná. Ačkoliv tehdy neexistovaly pokébaly, drželi se pokémoni poblíž svých tehdejších trenérů; nebyli příliš používáni k vzájemnému boji a lidem se nejvíce hodili pro lov. Postupně byly objeveny možnosti pokémonů v rámci mezitlupových bojůvek, časem byly nalezeny materiály ke zhotovení primitivních pokébalů, které byly prakticky nepoužitelné k chytání, neboť neměly vylepšeniny, jimiž disponují dnes.

Díky těmto vynálezům se časem začala vydělovat třída trenérů, kteří měli přirozený respekt ostatních. Podotkněme, že práce s pokémony na vyšší úrovni byla považována za druh magie, neboť bylo velmi obtížné pokémona získat do tréninku a nemalý talent vyžadoval i samotný trénink a boj; neexistovaly žádné písemné prameny a získat učitele bylo skoro nemožné. Trenéři byli individualisti, mnohdy putovali světem a často bývali velmi oblíbení a vítáni, neboť pomoc jejich pokémonů byla nezanedbatelná; časem se začaly konat trenérské sešlosti a rozvíjet pokémonní věda; spoléhat jen na trenéry, zůstal by však svět v mnoha dalších ohledech zaostalý na úrovni pravěku.

To se ovšem nestalo; některé oblasti byly izolovány více, jiné méně, výrazné geografické prvky však určovaly hranice států neméně pevně před vznikem vysokých hor, nežli po něm. Jotho a Kanto

byly jednou z nejlépe prosperujících oblastí odjakživa a lze je nazvat jakousi Evropou v malém pokésvětovém, avšak do jisté míry byly propojeny pouze se světy na severu a vzhledem k výhodným přírodním podmínkám nebylo důvodu k cestování z nich za lepšími zdroji. V Jothu a Kantu se nacházejí naleziště surovin všech potřebných druhů včetně mnohých přírodnin pro práci s pokémony, třeba výrobu pokébalů, jež dodnes stojí především na přírodním nerostu umožňujícím zmenšení pokémona do malého prostoru. Tento proces sice byl rozluštěn, ale nebylo zjištěno, jak jej vyvolat bez přítomnosti onoho kamene; zdrojů je však naprostý dostatek a potřeba ho je velice málo; navíc byly objeveny zdroje pod hladinou moře a v odlehlých zámořských destinacích. Při uvážení, že zdroje pouze z Jotha a Kanta by vydržely stovky tisíc let, se zdá, že nedostatku těchto surovin se nikdo nemusí obávat. S jinými pokémonními potřebami je však situace odlišná a třeba evoluční kameny jsou považovány za velkou vzácnost; o existenci většiny těchto věcí se však starají zejména sami pokémoni a lidské přičinění je spíše takovým zapáleným výzkumem, jenž občas vyústí v zajímavý objev, především pak ke zdokonalení účinku přírodních či polopřírodních pomůcek. Například takový Master ball, jenž pokémona uzamkne uvnitř tak, že tento nemůže utéci, byl pro mnohé dřívější trenéry nepředstavitelný; při pohledu na poměr kvality a ceny však nestojí úplně za moc, protože jím chycený pokémon trenéra mnohdy nerespektuje a od horších, ovšem majetných, trenérů nezřídka Master ballem chycený pokémon uteče. Pokémoni jsou totiž zcela svobodní a velice inteligentní a pokud mají důvod k útěku, je nesnadné pro trenéra udržet je u sebe. Jakkoliv tedy lze pokémona vlastnit z pohledu čistě mezilidského, ze strany trenérsko-pokémonního se jedná o vzájemně prospěšný vztah, z pohledu pokémona zcela dobrovolný.

Význam trenérství se od pravěku takřka nezměnil; trenéři byli nejdéle negramotnou skupinou hned po největší chudině, protože neměli potřebu učit se psaní a jiným „nesmyslům“. Avšak s rozvojem pokémonní vědy se natolik rozvinuly pomůcky k tréninku i zápasu, že dnes se trenér především bez počítání úrovní neobejde; bez psaní a čtení by se obešel, ale neobchází - s příchodem trenérské literatury se gramotnost mezi trenéry skokově rozšířila a mnozí se stali nejvzdělanějšími lidmi ze všech, protože měli velice mnoho volného času, a navíc jejich řady nezřídka tvoří lidé s takzvanou zvýšenou inteligencí. Konečně i zcestovalost nutná u každého trenéra s sebou zákonitě přináší praktické zkušenosti i teoretické poznání.

Trenéři se v době starověku a raného středověku hodně věnovali filosofii a někteří z nich sepsali pokrokové myšlenky jsoucím základem dnešní filosofie. Není nečekané, že před změnami myšlení souvisejícími s trenéry a jejich poznáním pokémonů a ovlivněním lidí jejich filosofií, byla uctívána přírodní božstva živlů a různých věcí a jevů, především ale pokémonů; většinou byli pokémoni považováni za posvátné a jako takoví ctěni. Po příchodu trenérského smýšlení sice zůstalo hlavně u uctívání pokémonů, zejména těch silných a vzácných, tzv. legendárních, které v jisté podobě trvá dodnes, zároveň jsou však uctíváni i bohové, či jeden bůh. S tímto kultem také přišel jeden z významných trenérských filosofů.

Náboženství však v Pokésvětě nehraje významnou roli; je kladen důraz na svobodu vyznání, či spíše tato svoboda přirozeně panuje. Bohové nejsou zobrazováni, spíše se sochají významní lidé a jacísi světci, mnozí z řad trenérů, a jsou uctíváni pokémoni, především legendární; ti bývají považováni za patrony lokalit, řemesel či obyvatel různých měst a městeček. Pokémoni jsou ztvárňováni tak často jako lidé, ne-li více; zdá se, že stále přetrvává jistý kult pokémonů a bohové jsou spíše významná alternativa. Jelikož za pokémony není možné mluvit, ani je zneužívat k útlaku lidí, navíc se hodně věří v existenci bohů a zároveň není možné existenci, důležitost a schopnosti pokémonů popřít, panuje zmíněná rovnováha a o náboženství se mluví jen na filosofické úrovni - nefunguje jako masový nástroj k manipulaci lidmi, a to je jeden z prvních přínosů pokémonů Pokésvětu, kterého je naše země prostá. Těm dalším se budeme věnovat v následujících kapitolách.

Jotho a Kanto - politické poměry

Federace Jotho a Kanto je trenérská demokracie. Jedná se o federativní republiku s fungujícími prvky přímé demokracie, dobrým sociálním systémem, takřka prostou korupce a jiných pozemských zvrhlostí. To vše se tady zdá být přirozené. Kupodivu to v okolních světech (zemích) nefunguje tak ukázkově, zřejmě se tedy v minulosti našel člověk, jenž tuto zdánlivě samozřejmou harmonii uvedl do praxe. Zdejší zřízení je však logickým důsledkem přirozeného vývoje v Pokésvětě a má na něj vliv také vyspělost trenérského systému, který v Jothu a Kantu byl již v období končícího středověku na vysoké úrovni. Dnešní systém se za posledních 506 let výrazně nezměnil, pouze byl v některých ohledech zdokonalen.

Politika je v Pokésvětě založena na přirozené skutečnosti, že fakticky nejmocnější společenská vrstva nemá ambice vládnout. Je tomu tak, že dostatečně silný trenér musí být také vrcholně talentovaný a takový se zpravidla politikou otravovat nehodlá, konečně, když něco potřebuje, tak si to prostě vymůže. Kdyby vládnout chtěl, určitě by s tím byl někdo nespokojen a dříve nebo později by byl vládce poražen v pokémonu, po čemž by se musel podřídit vítězi a veškerá jeho autorita by byla degradována.

Od pravěkých rodových, tlupových a kmenových náčelníků a starověkých vládců prvních států, kteří bývali mnohdy jmenováni trenéry, bylo dospěno ke středověku, době větších i menších šarvátek - pochopitelně na poli pokémonních zápasů; tehdy se mnohdy jednalo o boje „dobra se zlem“, jak jsou mnohé půtky v literatuře označovány, kdy rádobyuchvatitel, či skutečně uchvatitel moci zápasoval se správným trenérem, jenž pak často svěřil moc nějakému snad moudrému člověku. Takových nezřídka velkých a významných soubojů bylo mnoho, ale uchvatitelé neměli dobrou pozici, neboť zatímco oni stáli o osobní moc, jejich protivníci se těmito zápasy obvykle bavili a přivydělávali si jimi, neboť systém financování trenérského života popisovaný v poslední kapitole této faktografické příručky ještě vůbec neexistoval a bylo k němu velmi, velmi daleko. Mnohdy bohužel ten dobrý prohrál a často byl vzat do zajetí a mučen, pro výstrahu zpravidla veřejně; někdy docházelo k promyšlenému usmrcování bojovníků za správnou vládu a vlastně jenom k těmto účelům byly vyvíjeny příhodné druhy zbraní, neboť při existenci pokémonů byly jinak zbraně zbytečnosti. Pokémon však nikdy neútočí na člověka tak, aby jej zranil. Výjimky, jak známo, potvrzují pravidlo, a jelikož v tomto případě se jedná jen o pravidlo většinové, nikoliv absolutní, i pokémoni využívání k mučení se našli.

Věřte nevěřte, i přes odstrašující případy, jichž bylo velice mnoho - nespočet trenérů našel na návsích v katových rukou smrt, jiným byly alespoň sekány končetiny, či jim zůstaly jiné věčné připomínky jejich opovázlivosti a prohry - se našlo značné množství těch, kdo nevzdávali boj se zlem. Často se jednalo o velice mladé a talentované trenéry; někteří se dokázali zachránit, výjimečně byli zachráněni, zřídka se nad těmi nejmladšími z nich vítězové slitovali a nedošlo k naplnění jejich silou vymoženého práva demonstrace vlastní odstrašující moci. Téměř nikdy se však neutvořila aliance dobrých, a tak postupně uchvatitelů velmi přibylo; dokázali se proti svým oponentům spojit a zabránit tomu, aby se tito spojili proti nim. Snahy o osvobození pak trochu utichly a dobří trenéři se poschovávali v lesích a horách, nebo za hranicemi tvořenými horskými masivy. Většinou o sobě nevěděli a neměli, jak se spojit.

Ve spárech samozvaných vládců zneužívajících pokémony končili stále více jen mladí a nezkušení. I takových bylo nemnoho, protože tresty byly kruté a se stoupajícím sebevědomím vládců čím dál víc nevybíravé. Trenéři obdaření jistou zkušeností i někteří mladší snažili se vyhledat spojenectví, až se po dlouhých dvou staletích, kdy Pokésvět takřka dokonale ovládali samozvanci a mnozí trenéři se na to jen koukali, nebo jim dokonce pomáhali, vznikla i vinou nepozornosti vládnoucí elity úspěšná Koalice trenérů ve znamení dobra. Od těch dob se již nikdy samozvaní vládcí v takové míře moci nechopili a právě tehdy začal být vytvářen systém stadionů a zápasů s elitními trenéry - způsoby, jimiž se měly zjišťovat kvality trenérů a cesta, jak se stát uznávaným trenérem. Časem získal tento systém na významu, neboť pouze oficiálním trenérům je

vyplácena pravidelná gáže, i když nezápasí a nevíteží a takovým registrovaným trenérem se zpravidla mladík kolem 12 - 15 let stane poražením čtyř elitních trenérů a takzvaného šampiona Ligy čtyř. Samozřejmě se jedná o náročné, ale symbolické zápasy, neboť je dáno, na jakých úrovních a přibližně jací pokémoni mají být členy této pětičky nasazováni. Zřejmě žádný z čerstvých absolventů této zkoušky by nikoho z členů pětičky vybrané z těch nejsilnějších v klasickém zápase 6 na 6 neporazil.

Přelom středověku a raného novověku byl ve znamení samovládců jmenovaných trenéry. Tento systém vydržel velmi dlouho, ale koncem novověku s přicházející moderní dobou se pomalu začalo přecházet k tomu, co můžeme označit jako trenérskou demokracii. Počet vládnoucích lidí se postupně zvyšoval a dnes již existuje přímo volený osmdesátihlavý Národní sněm, nad nímž stojí vláda v čele s ministerským předsedou - premiérem.

Jak jsem už řekl, existence pokémonů zde zapříčiňuje zvláštní jev, kdy nejmocnější vrstva nechce vládnout, ale samozřejmě má rozhodující vliv. V důsledku pak politici nemohou pobírat u nás tak obvyklé a kritizované výhody, veškerý lobbing je také značně omezen, platy přiměřené.

Trenéři, ti dostávají již zmiňované finance úměrné jejich výsledkům a aktivitě. Je tím zajištěno, že registrovaný trenér nebude rozhodně hladovět; tomuto tématu se budeme věnovat hlavně později, zajímavá však je i odpověď na otázku, kde se bere tolik peněz na podporu trenérů, stadionů a všeho, co s tréninkem souvisí.

Kromě platů papalášů je klíč také jinde. Největším žroutem financí na Zemi, přitom zcela zbytečným, bývá armáda; a v Pokésvětě žádná armáda není a vůbec nemá smysl. Jistě se nejedná o jediné místo úspor, ale všimněme si, proč zde není válek a armád.

Odpověď je opět v samotné existenci pokémonů, díky nimž ani neexistují zbraně. Přiznejme si, že jít s pistolkou, nebo třeba i s tankem proti pokémonovi vypadá komicky - každý pokémon je totiž nezabídnutelný, a hlavně i na velmi nízké úrovni jakoukoliv lidmi zkonstruovanou zbraní prakticky nezranitelný, či aspoň nepřemožitelný; navíc by si útočník koledoval o jistou smrt, protože právě tou by útok na pokémona s největší pravděpodobností skončil - v popsáném případě by již pokémon neměl zábran na člověka zaútočit.

Pokémoni

Ze základní školy víme, že houba není ani živočich, ani rostlina; že se nejedná o živočicha pochopíme hned, ale proč by neměla být rostlinou? Prostě není, ale k pochopení potřebujeme podrobné vysvětlení, nebo alespoň jistou zkušenost. S pokémonem se zcela nečekaně otevírá stejný problém. Jistě, jde o živočicha, o tom není pochyb, ale je to člověk, nebo zvíře?

Že pokémon není člověk řekneme již na první pohled; zkratka není. Ale zvířetem také není. Nejde zde jenom o třetí sféru, kterou se člověk odlišuje od zvířat a již v Pokésvětě, který je světem dvou „vyšších tvorů“, mají i pokémoni. Hlavně se jedná o tělesnou stavbu, díky níž je pokémon zcela odlišný od lidí, ale i od zvířat. Žádné zvíře není schopno takto pracovat s energií; ukazuje se to již na jakémkoliv složitějším útoku a pokračuje přes známou schopnost zmenšit se do velikosti menší než pokébalu, při čemž se nevídaně sníží i hmotnost na úplné minimum, a také přes neméně známou evoluci, kdy uprostřed života se pokémon většiny druhů může přeměnit na vyšší stupeň, končí to pak u výživy, kdy zjištění, že to vše pokémon dokáže s nevelkým přísunem potravin a ani ne zase tak velkým příjmem tekutin, nás přivede skoro k šílenství v neschopnosti uvěřit.

Teorie sil nemá vysvětlení nijak složité. Síla totiž také není, energie má s námi nesrovnatelně a fyzických forem může nabýt kolik chce, neboť s energií dokáže „bez mrknutí oka“ pracovat; samozřejmě, že síla nemá to zmíněné oko. Jistě by se našly schopnosti, které má člověk oproti pokémonům, třeba jistá část rozumu potřebná na koordinaci zápasů. Pokémon sám totiž není schopný pořádně zápasit, a už vůbec by nemohl někoho trénovat. Přitom jinak je pokémonní

inteligence podobná té lidské, někdy ji dokonce převyšuje. Zápasit samostatně i proti trénovaným pokémonům na vyšších a srovnatelných úrovních dokáží jen ti netalentovanější a některé druhy; říká se to o legendárních pokémonech, u poloviny těchto druhů se jedná spíše o pověru, určitě to platí u vývojové skupiny Zed - Kazet - Kazetta - Kadkazeta - Excalibur, Celebiho, Mewa a Mewtwoa, Dragonita, Alkazama, Tyranitara a některých dalších, většinou legendárních a zkušených, s čímž souvisí vysoký stupeň vývoje; lepší schopností zápasit jistě disponují i nižší vývojové stupně těchto druhů. Člověk je ovšem tvor závistivý a pokémonům jejich schopnosti nějak - závidí.

Skutečností je, že z pokémona při vstupu do pokéballu zbyde jenom ta část energie, kterou potřebuje, a co se děje se zbytkem, nikdo neví. S faktem, že pokémon se během přeměny do pokébalu a zpět prakticky rozloží a zase složí, jistě souvisí to, že se v pokébalu rychleji regeneruje po zápase. Postupem vývoje byla vytvořena takzvaná pokécentra, kde je možné tento proces urychlit prakticky na nulovou dobu; pokémon pak z pokébalu „vyskočí“ v plné formě.

V běžném životě je pokémon schopen obnovovat se asi 2,5 krát pomaleji, nežli v pokébalu a tato doba souvisí i s jeho úrovní, kdy na vyšší úrovni se doba trvání regenerace trochu prodlužuje; k úplné obnově bez pomoci pokécentra, či nějakých podpůrných prostředků je třeba asi tři dny, v některých případech až pět. Zajímavostí je, že při regeneraci po úplné porážce pokémoni schopní doplnit HP (míru bojeschopnosti) příslušným pohybem nedokáží takovýto neútok použít a mnohdy musí čekat ještě déle, nežli ostatní. V pokécentrech je obnova asi padesátkrát rychlejší nežli v pokéballu a k úplné regeneraci pokémona stačí kolem půl hodinky.

Pokémoni se vyznačují nejrůznějšími vlastnostmi, z nichž nejcharakterističtější je typ. Určení typů je přesné a na rozdíl od ostatních charakteristik nikdy nezklame; až na extrémně vzácné výjimky jsou pokémoni stejných druhů vždy stejného typu. Každý pokémon může mít 1 či 2 typy. Tytéž typy jako pokémony samotné charakterizují i jejich útoky. V případě dvoutypových pokémonů se efekty útoků na ně násobí a některé pak na daného pokémona nemusí mít takřka žádný vliv, jiné mohou být zase velmi nebezpečně účinné. Pokémonních typů je osmnáct a jsou následující:

Hmyzí, temný, dračí, elektrický, bojový, ohnivý, létající (útoky se nazývají vzdušné), duší, travní, zemní, ledový, obecný (resp. normální), jedovatý, psychický, kamenný, ocelový, vodní a pekelný.

Typy jsou zde seřazeny v abecedním pořadí anglických názvů.

Některé typy jsou z různých důvodů považovány za lepší, jiné za horší, ve skutečnosti existují v některých případech příjemná a nepříjemná specifika vyplývající ze slabosti, či odolnosti typů zvláště v některých kombinacích a účinnosti jejich útoků. Mnohem důležitější jsou však vlastnosti a schopnosti konkrétního druhu pokémona a někdy i samotného jedince.

Asi nejzajímavější typy jsou normální, létající a pekelný. Zatímco výjimečnost pekelného tkví v jeho vzácnosti, neboť jím disponuje jen vývojovka Zed - Excalibur, zbylé dva jsou naopak velmi časté. Typ normální, neboli obecný, vlastně znamená skoro beztypového pokémona, pojí pouze s typem létajícím a v případě Girafariga také s psychickým; útoky typu normálního nemají žádné silné efekty, naopak na „tvrdé“ typy - ocelový a kamenný - působí se špatným efektem; samotní pokémoni obecného typu pak mají slabinu jen v bojových útocích a útoky duší na ně nepůsobí vůbec. Typ létající je specifický faktem, že se vyskytuje výhradně v kombinaci s jiným typem; zajímavostí u něj je, že velmi často vznikne během vývoje, což se u ostatních typů děje velmi zřídka. Vzácnějšími typy jsou kromě pekelného dračí, temný, duší a ocelový, řekněme v tomto pořadí; nejde totiž jen o počet druhů pokémonů v konkrétním typu, ale také o míru jejich výskytu. Přidáme-li psychický typ, získáme přehled typů považovaných za nejsilnější, ale úplně přesné to, jak jsem řekl, není. Některým typům dává velkou výhodu jejich naprostá odolnost proti útokům konkrétního typu, účinky všech útoků daného typu na odolný typ jsou pak nulové. Přitom existuje odolnost létajících proti zemním útokům, temných proti psychickým, duších proti obecným, ale i opačně - obecných proti duším, výhodou je to však většinou pro ducha, duších proti bojovým,

zemních proti elektrickým a konečně ocelových proti jedovatým.

Tak jako rozmnožování a zanedbatelný přísun živin je přirozeností pokémona i zápasení. Stavěn je k němu více než dobře - je nezabítený a zranitelný především pokémonními útoky; to samo ukazuje, jak silné pokémonní útoky jsou a jak nebezpečné by bylo pro člověka vyvolat útok na sebe ze strany pokémona; samotný člověk pokémonovi prakticky nemůže ublížit, zvláště když je tento na dostatečně vysoké úrovni.

Level, neboli úroveň, pokémona je myšlená veličina, která se určuje především na základě tělesných proporcí pokémona. Růst pokémona vzhledem k jeho práci s energií totiž souvisí i s jeho bojovou zkušeností a útoky a může vést k níže popsané evoluci. V případě rychlého získávání zkušeností roste úroveň, ale fyzický růst bývá zaostávající, a proto se level těžko stanovuje; v takovéto situaci může dojít také ke zdržení evoluce. Ve volné přírodě i ve společnosti člověka pokémon získává vyšších levelů také bez zápasu, ale nesrovnatelně pomaleji.

Číslování úrovní bylo vyvinuto z poznatku, že po dosažení jistého stupně se pokémon dále skoro nevyvíjí. Tato úroveň je považována za level 100, level 1 je pak úroveň zrození pokémona, ve volné přírodě je možné narazit na pokémony od levelů 2 - 3. 100. úroveň je překračována zcela běžně, ovšem pokédex již další levely neuvažuje, běžný lepší trenér může u svého nejoblíbenějšího pokémona dosáhnout klidně levelu 103, aniž by si to sám uvědomoval. Tento rozdíl je však nepatrný, neboť rozdělení je důmyslně vypočteno tak, aby 1.40 byl dvojnásobkem 1.20 a 1.100 dvojnásobkem levelu 50. Úroveň 50 je pak označována jako přibližná střední úroveň běžného pokémona a vztahují se k ní proporce udávané pokédexem u takzvaných bezevolučních pokémonů a pokémonů s velmi nejasným vývojem; jinak se střední úroveň vypočítává podle složitých vzorců.

Trénink nad level 100 usnadňuje extrémně vzácná hornina Mega stone, která zároveň urychluje trénink i na nižších úrovních se silou úměrnou tomu, jaké množství jí je a v jaké účinkové vzdálenosti se nachází. Uvnitř hory, kde se tento kámen přirozeně vyskytuje, je trénink až desetinásobně urychlen, což je takřka nepředstavitelné. Menší hroudička kamene umístěná do batohu urychluje vývoj pokémona 1,4 krát, větší kámen 3x až 3,5x.

Všichni pokémoni se rozmnožují pohlavně, i když zařadit je do některé skupiny živočichů alespoň v tomto ohledu je dosti nesnadné. Jejich způsob páření se liší druh od druhu a většina je celkem neobvyklá. Pokémoni se rodí živí i se klubou z vajec, opět záleží na druhu. O malé se stará matka do levelu cca 2 - 3, někdy do úrovně 5. Silnější pokémoni se přirozeně osamostatňují a mnozí jsou na nízkých úrovních chyceni trenéry. Péči o mladé mnohdy zastává otec, mezi rodiči však neexistuje hlubší vztah, ani větší spolupráce. Pokémoni na úrovni jedna a většinou ani dva se nevyskytují mimo úkryty, kde o ně rodič pečuje.

Věk dožití pokémonů se pohybuje od pouhých 40 let u nejdrobnějších druhů přes nejobvyklejších 80 - 190 let až po úctyhodné 2 000 - 3 000 let v případě Celebiho, za nímž druhý Excalibur zaostává s pouhými 1 500 roky maximálně, ovšem ve skutečnosti obvykle sotva jedním tisícem, zatímco Celebi se 2 800 běžně dožívají. Je samozřejmé, že takový Celebi nemá každoročně potomstvo, konečně většina pokémonů má mládě či několik mláďat párkrát za život mnohdy s rozestupem jednotek let, trénování pokémoni se množí ještě méně; takový Celebi si pak dopřeje potomstvo co sto - dvě stě let a stačí mu to, aby jejich počet stoupal.

Mladí pokémoni se často i po odchodu rodičů, který se uskutečňuje k tomu pátému levelu, zdržují nadále v místech svého rodiště, zatímco starší migrují po celém světě, což znamená celkem rovnoměrné rozložení všech druhů. Všichni pokémoni se ve volné přírodě věnují zápasu, mnohdy také útočí na trenéry a neopatrné pocestné. Účelem útoku na trenéra bývá v případě nejmladších přirozenost zápasení, v případě starších pak mnohdy cílená výzva k odchytu a zápas je pouze prostředkem k ověření schopností trenéra a vedlejším výsledkem setkání, pokud trenér nemá o chytání zájem. Mezi pokémony vznikají velmi slabé citové vztahy a mnohem silnější vazbu si pokémon může vytvořit k člověku. U lidí pak nezáleží na tom, zda je jejich přítelem člověk, nebo pokémon; některý miluje lidi koukaje se na pokémony svrchu, je však i mnoho trenérů

izolacionistů, jejichž jedinou láskou je pokémon a člověk je jenom přítel a někdo, s kým mohou založit rodinu.

Společenský život mezi pokémony se odehrává také v komunitách ať už jedno-, nebo více-druhových. Jednodruhové, nebo s jedním druhem výrazně převládajícím, komunity tvoří hlavně některé druhy legendárních pokémonů. Těchto je malé množství, a navíc se vyznačují vlastností nestání o to, aby je někdo chytil; zároveň však patří k nejsilnějším ze všech pokémonů. Komunity pokémonů bývají sdruženími přátel, často je tvoří pokémoni vysoce inteligentní, či jinak výjimeční, kteří se navíc mnohdy nechťejí dát chytit. To ovšem není hlavní účel komunity; vztahy v ní jsou hierarchizovány, probíhají zde souboje s jinými komunitami, klade se důraz na schopnost zápasit a chycení člena takové komunity je pak pro trenéra velikánskou ctí, i sama výhra nad ním může znamenat spřátelení pokémona s trenérem, neboť tento pokémon na rozdíl od ostatních většinou ovládá umění boje. Účel komunity je tedy opět zejména společenský a zápasnický, nejedná se tak úplně o širokou rodinu, k níž tíhnou lidé, ale o společnost přátel, kam se pokémoni rádi navracejí. Většina z nich netráví v komunitě běžné dny, ale putuje světem, jako nečlenové komunit. Komunity obvyčejnějších pokémonů se nacházejí všude možně a lidi většinou moc nezajímají, protože si raději chytí zcela divokého pokémona; o polohách sídel komunit legendárních pokémonů se většinou neví, v případě „legendárních koček“ Raikoua, Entei a Suicuna se pak traduje, že komunita neexistuje. Všechny řeči o komunitách kolující mezi lidmi jsou však pouze pověstmi a skutečnost v nich je mnohdy velice přibarvena.

Trenér a pokémon

Hlavním významem trenéra je jeho schopnost vést pokémona v zápase. Zároveň pokémon přirozeně tíhne k přátelskému vztahu s člověkem a ten mu umožňuje například rychlejší obnovu energie díky pokébalům a jiným objevům a vynálezům.

Trenér pokémonovi umožňuje také rychlejší speciální evoluci, neboť kromě vývoje po dosažení konkrétní úrovně se pokémon může vyvinout i jinými způsoby. Existují jisté záhadné způsoby evoluce, především však trenér může získat evoluční kameny Thunder stone, Leaf stone, Water stone, Moon stone, Sun stone a Dark stone, tedy hromový, listový, vodní, měsíční, sluneční a temný. Nejméně vzácné jsou měsíční a sluneční, které se běžně vyskytují v Jothu a Kantu, zdroj ostatních je prakticky neznámý; znají ho zejména někteří trenéři, těžba je omezená, možnost sehnání ještě ujde, ale jejich cena je velmi, velmi vysoká a málokterý začínající trenér si takový kámen může dovolit. Nejvzácnější z čistě evolučních kamenů je kámen temný, jehož ani minimální ložisko se zřejmě v Jothu a Kantu nevyskytuje a nelze jej v Jothu a Kantu snad vůbec zakoupit; málokdo o něm ví, spíše se pro obyvatele Jotha a Kanta jedná o legendu a nebyl možný ani výzkum, v jaké pokémony se jaké druhy pokémonů mohou s jeho pomocí vyvinout. Jako evoluční kámen může přímo i nepřímo fungovat také Mega stone; někteří pokémoni se totiž vyvinou až na úrovni vyšší než 100, jiní přímo účinkem Mega stoneu.

Kromě kamenů stimulují evoluci také látky, které pokémonní tělo vstřebává po jisté době kontaktu s nimi, nebo rychleji při vstupu do pokébalu. K tomu ovšem dojde jen u některých druhů, jiné předmět odmítnou a tento se při změně pokémona do pokébalu vůbec nezmění - zůstane ležet na místě, kde prve stál pokémon. Po vstřebání důležité látky z tohoto předmětu dojde u pokémona celkem rychle k vývoji na vyšší stupeň; doba je závislá na mnoha faktorech, ale jedná se o čas příbytku několika jednotlivých úrovní.

Kromě toho, že někteří pokémoni se nevyvíjejí vůbec, jiní v základním směru od stupně 1 do stupně 2 - 3, někdy 4 a velmi výjimečně 5, existují druhy tzv. predevoluční, jejichž odlišnost spočívá v tom, že pokémon příslušných druhů se nemusí narodit na nejnižším vývojovém stupni; nejnižší stupeň bývá u těchto pokémonů vzácný a pokémoni, již si jím projdou a získají dobrého trenéra jsou ceněni pro lepší bojové statistiky, nežli ti, kteří předvývojovým stádiem neprošli.

Poslední velkou zajímavostí záhadné pokémonní přeměny jsou paralelní vývojové směry, kdy se jeden pokémon za různých okolností, nebo jen z rozhodnutí jeho či trenérova může vyvinout ve vícero druhů; zpravidla se větve rozdělují před posledním evolučním stádiem a jsou pouze dvě, existují však dva případy, kdy jsou tyto směry tři a jeden případ, kdy je směrů rovnou pět - jedná se o vývoje pokémonů předevolučních a evolučních, kdy do druhé skupiny patří pokémoni sami o sobě z těch nejslabších, ale po vývoji naopak velmi bojově cenění.

Předevolučním pokémonem s více směrů vývoje je Tyrogue, schopný evoluce v Hitmonleeho, Hitmonchana a Hitmontopa; jelikož Hitmontop je v přírodě velice vzácný, existují pověry, jak z Tyrogua Hitmontopa vychovat.

Jediným velmi známým evolučním pokémonem je pokémon označovaný právem za jakéhosi krále evoluce, a sice Eevee se svými pěti možnými následujícími vývoji, jež jsou na rozdíl od Eeveeka samotného velmi silnými druhy ve svých typech; všech vývoji lze dosáhnout pomocí evolučních kamenů, jednoduše se pak Eevee vyvine pomocí kamenů vodního, hromového a ohnivého ve Vaporeona, Jolteona a Flareona; zbylé dva vývoje jsou stále neprobádané a záhadné, je známo, že ve volné přírodě se v ně Eevee často změní, ve vztahu s trenérem jsou pak přirozené vývoje směrem světlým a temným mnohem častější nežli zmíněné tři uskutečňované většinou s pomocí příslušných kamenů; zatím se však nepodařilo ani vyzjistit, proč v přírodě se všech pěti vývoji Eeveeho vyskytuje podobné množství a trenérům se Eevee mění zpravidla v tyto dva nejtajemnější, ale ani to, jak těchto dvou vývoji dosáhnout pomocí evolučních kamenů; má se za to, že to není možné, Celebi však ví, že to možné je. Psychického Espeona můžete získat účinkem slunečního kamene, temného Umbreona pak s pomocí kamene temného. V případě efektu kamene temného je důvod trvání záhady jasný a již dříve zmíněný; vysvětlení, proč nebyl přes poctivé zkoumání objeven účinek slunečního kamene zřejmě bude v nejednoduchosti vývoje - k evoluci Eeveeho v Espeona je potřeba souhry více faktorů a vývoj v Umbreona by měl jistě podobný háček i s příslušnou horninou.

Na rozdíl od Eeveeho, který se ve volné přírodě běžně vyvíjí, a to ve všech pěti směrech, druhý, ovšem v tomto ohledu zcela neznámý, evoluční pokémon je Onix. Trenéri Onixe jistě přisvědčí, že přes jeho majestátní zjev se jedná o jednoho z nejslabších pokémonů vůbec kvůli spojení velmi nízkého počtu HP a špatné speciální obrany; dobrá fyzická obrana dopad ostatních statistik nijak výrazně nezmění. Onix se však ve volné přírodě prakticky nikdy nevyvíjí a narazit na jeho neznámou formu se svou pravděpodobností rovná najít legend jako Mew, Mewtwo a Celebi. Pokédex o dvou ze třech vývojích Onixe mlčí a v Pokésvětě se neví, že existují. Nejznámější a oblíbenou formou post-Onixe je Steelix, ocelový typ, jenž patří mezi pokémony velice silné, zahanbit by se však nenechali ani ledový Eisix a temný Darix, kteří jsou bohužel neznámí. Přitom získat Eisixe je pomalu snazší než nechat Onixe vyvinout ve Steelixe - chce to jenom velkou opovázlivost a použít na Onixe vodní kámen; vědci se však věnují zdánlivě bohubilějším činnostem, než je zkoušení všech kamenů na všechny druhy pokémonů. Darix se z Onixe vyvine prakticky jedině účinkem temného kamene, a proto je jeho neznámost pochopitelná. Zajímavostí Onixe a jeho vývoji je ve srovnání s Eeveem také fakt, že Onix není typu obecného, nýbrž kamenno-zemního a svým vývojem ztrácí kamenný typ, zatímco zemní zůstává. Zmíněním hodným objevem se pak stává, že všechny vývoje Onixe včetně Onixe samotného jsou citlivé na bojové útoky, ačkoliv jinak se zásadně liší a jejich pojítkem je především zemní typ a společný nižší vývojový stupeň, který také získá jejich potomek. Steelixe dostaneme díky jednomu z výše zmíněných evolučních předmětů, a sice Metal coatu.

Cestování Pokésvětem

Lidé v Pokésvětě žijí v takzvaných městech; v jazyce Pokésvěta nejsou typy sídel rozlišovány podle velikosti a naše angličtina v GameBoy hrách všechno označila za „town“ a „city“. Konečně

proč bychom měli říkat jejich hlavnímu městu „vesnička“. Ovšem velikosti toho, co u nás nazýváme většími či středními městy dosahují jen největší sídla Pokésvěta, a sice hlavní města Kanta a Jotha Saffron a Goldenrod a centrum světa Kanto především po obchodní stránce - Celadon. Tato města dosahují velikosti Berouna, v případě Saffronu a Goldenrodu se možná blíží Kladnu. O něco menší jsou pak přístavy Vermilion a Olivine a velikosti neokresních měst se blíží sídla Violet, Ecruteak a Cinnabar v Jothu a Viridian a Fuchsia v Kantu. Ostatní městečka bychom u nás považovali za městyse či větší vesnice, případně střední vesnici jako Pallet, Lanever a ostrovní Cinnabar, za horami pak New Bark, Cherrygrove a Blac Thorn; ani tato nejsou vyloženě malá. Nic velikosti malé vesnice v Pokésvětě není, existují jen velmi malé osady, jež mají vlastní označení, většinou se však jedná o naprosté samoty a z bezpečnostních důvodů není možné žít takto osamoceně bez alespoň trochu silných pokémonů. Právě kvůli kontaktu s okolím se totiž lidé kromě trenérů odjakživa sdružovali; dříve nikdo neudělal krok bez trenéra dál než do sousedního města a ani tak neměl jistotu, že dojde, a hlavně - že dojde zpátky.

Setkání s divokým pokémonem, jak bylo již výše řečeno, není nebezpečné; pokémon na vás nikdy nezaútočí, pokud mu k tomu nezavdáte podnět. Není však rozhodně vhodné agresivního pokémona obcházet a hodně lidí se nejme obcházet ani pokémona krotkého.

Dnes existuje něco jako veřejná vrtulníková doprava, kdy zhruba dvakrát za měsíc v pravidelný čas dorazí do každého městečka helikoptéra využívaná i k zásobování, s jejíž pomocí lze cestovat po světě zcela bez obav. Pozemní dopravní prostředky v Pokésvětě nejsou; je to dáno i přírodními podmínkami - nikoho nikdy nenapadlo stavět pořádné dlouhé cesty a mnohde to nebylo možné; nebyla ani snaha vyvíjet pozemní samohyby a ani v současnosti nejsou v Pokésvětě moc rozšířena vozidla na jiný než zvířecí pohon. Komunikace a zásobování mezi městy v historii probíhaly zejména pěšky a s pomocí povozů, v Kantu navíc musela být část světa zásobena lodí Vermilion - Pallet, která je pro cestování stále velmi oblíbená; vrtulníky používají především starší lidé, kteří v minulosti většinou trávili své poslední roky v okolí domovského města.

Vynálezem vzdušných dopravních prostředků tak byl vytvořen značný komfort, ale nelze čekat, že by se objevily letouny větších rozměrů; konečně, letouny potřebující jistý prostor pro vzlet a přistání jsou sice dobře známy, ale používají se jen pro sportovní a vědecké účely, a to velmi zřídka. K dopravě na větší vzdálenosti je v Pokésvětě vzdušná cesta paradoxně nevhodná, mnohdy dokonce nepoužitelná, neboť existují zdánlivě neprolomitelné bariéry mezisvětových horských masivů.

Neoblíbenost vrtulníků pro běžné cestování, zvláště u trenérů, je v nákladech na jejich provoz, kvůli nimž se do každého města dostanou čtyřicetkrát do roka a dopraví zájemce do hlavního města; zároveň je od lidí mladších sedmdesáti let, kteří nejsou invalidní, zranění, či jim není jinak znemožněn pěší přístup do měst, vyžadována nemalá částka na letném, pod padesát let dokonce dvojnásobná. Je hanbou trenéra sednout do vrtulníku, i kdyby snad doprovázel babičku. Seniorům však vzdušná doprava svým zavedením velmi pomohla.

Pokud se dotyčný chce zdržet déle, než aby se mohl vrátit hnedle příštím spojem, který zpravidla létá asi za tři dny, využije příspěvku na koněm tažený vůz do sousedního města, kam zpravidla létá spoj uprostřed měsíčního cyklu města, odkud dotyčný vycestoval, případně jsou spoje nějak promyšleněji proloženy. Zjevné však stále je, že cestující jistou vzdálenost, pokud může, ujde pěšky.

My však nebudeme sledovat starší občany, navíc starší trenéři mnohdy drze využívají sil pokémonů nechávající se jimi nosit především vzduchem; pravda je, že sednete-li např. na Charizarda, vůbec mu nebude vadit vás nést. Přenesme se tedy do trenérské roviny, kde se na vrtulníky často kouká spatra jako na něco zbytečného, co slouží jenom k vyhazování peněz a jako hračka pro nepokémonové vědce, a v důsledku bývají zcela přehlíženy. Budoucí pokémonní trenér navštěvuje pravidelně, to jest každý den mimo víkendů a prázdnin, školu nejlépe v sousedním městě neohroženě se vyhýbaje útokům zlověstných divokých pokémonů, protože škola doma je přece jenom pro žabaře; ve skutečnosti si rodiče většinou vyberou nejlepší trenérskou školu, kde učitelé smějí se nazývat trenérskými kapacitami, nebo alespoň odborníky, a hlavně děti naučí i něco

netrenérského. Snad každé dítě totiž chce být trenérem a každý rodič ví, že pro netalentované dítě se takový výběr může stát cestou do pekel. Každý mladý chlapec tak jako každé mladé děvče proto musí dostat základní netrenérské vzdělání, alespoň za pět let školní docházky; a vybrat kvalitní školu po trenérské i netrenérské zároveň, to je občas tvrdý rodičovský oříšek.

Vpravdě některé, především dívky, trenérské směřování přeci jen neláká; nakonec do té trenérské školy půjde spíše jen 60% malých obyvatel a z nich polovina nastoupí trenérskou dráhu. Mezi prvními šedesáti procenty je jen malá převaha kluků, ve 30% skutečných trenérů již chlapci převažují poměrem asi 70 na 30, protože děvčata dávají přednost jiné životní pouti; z trenérského života pak odchází oproti klukům holek pomalu dvojnásobek, což ovšem neznamená, že by se nevěnovaly pokémonům, jen nejsou příliš aktivními trenérkami. Je dokonce mnoho děvčat, jež končí trenérskou pouť vítězstvím nad Ligou čtyř jako registrované hrdé trenérky a dále se věnují rodině užívající výhod trenérské renty. Jakkoliv se jedná o největší zneužívatele trenérského systému, představitelům trenérstva to jaksi nevadí, neboť bývají okouzleni dokonalostí těch božích stvoření a podle jejich vlastních slov není lepší manželky - postará se o sebe, zabezpečí rodinu, má pořád čas a můžu ji porazit, když moc kecá; vpravdě, jistá nadpoloviční většina vysoce postavených trenérů si podobné dámy oblíbila, do zápasení s nimi se však většinou nehrne a když se žena rozhodne odejít do města, musí za ni chlap hlídat celou rodinu a domácnost; potomci mistrů pak mnohdy zhlížejí zápasy ve známé Indigové nížině. A konečně proč ne; všichni jsou spokojeni, když žena nakupuje, chlap pracuje na prověřování mladých budoucích oficiálních trenérů a dětičky se baví sledující zápas. Ovšem není zápasu nad dívčí klání, když milované polovičky uznávaných trenérů demonstrují své schopnosti na nejslavnějším stadionu Jotha i Kanta a jejich choti na ně sázejí, protože přece ta jejich je na světě nejlepší.

Jak je to tedy s těmi jejich dokonalými ženami? Inu, neberte mě tak vážně; slova se mluví a voda teče a tyto řeči jsou spíše hospodským tlacháním. V případě trenérek v domácnosti se většinou jedná o manželky starající se o své ratolesti, když jejich otec věčně někde trajdá; je pravda, že žena nemá potřebu pořád si dokazovat, jak je dokonalá a mnohem významnější je pro ni teplo rodinného krbu, kam se pan manžel trenér jednou za čas vrací jsa jí navíc vděčný za její neskonalou trpělivost, jakou by s ním asi netrenérka neměla. I ta druhá polovina žen-trenérek se často usadí, část života pracuje třeba na postech trenérek stadionů a tak podobně, vycházejí z ní také nepřekonatelné učitelky; muži trenéři často nemají trpělivost stát na jednom místě a když, tak je to stadion pokémonu, či jiné zápasistiě.

Školství

Školství v Pokésvětě je trenérské a netrenérské. Trenérské školy jsou v některých městech, netrenérské pak do páté třídy ve většině, do druhé ve všech. Do trenérské školy je dobré nastoupit již v roce dosažení šestého věku, možný je však i přestup po druhé třídě základní školy. Trenérská škola je pětiletá - klasická - a šestiletá - prodloužená; vnímáno je to přesně takto, ačkoliv nejde o oficiální charakteristiku. Šestým rokem většinou studují lidé váhající a ti, jimž vzdělání není buřt; takových je minimum, všichni trenéři ale mají za povinnost po získání potvrzení o profesionální úrovni trenérství doplnit své vzdělání, jinak jim dokonce hrozí vyškrtnutí ze seznamu trenérů, jež jinak není možné, nežli v podobném případě po hlasování trenérského představenstva. Doplnění vzdělání se však děje; trenéři po registraci mívají dostatek času a stačí jim k tomu na rok se usadit doma a odpočinout si u knížek. Trenéři dosáhnoucí registrace bývají poměrně inteligentní a když nezvládají, nebo nechťejí, sami si dostudovat všechnu látku, mohou si zaplatit učení.

Další vzdělávání registrovaných trenérů je výhradně placené, protože neznamená jakékoliv zlepšení uplatnění a podobně, a navíc trenéři mají dost peněz z pravidelné renty. Toto už se však zpravidla nekoná na klasických školách a každý trenér studuje spíše to, co jej samotného zaujme; proto vznikají kurzy pro trenéry tématické i obecné, jichž se tito mohou zúčastňovat a které pořádají

renomovaní odborníci z různých oborů. Jak zřejmo, trenérský život je hlavně o svobodě a začíná již s dokončením páté třídy základní školy, kdy mnohý jedenáctiletý mladík, kterému rodiče z různých důvodů bránili v trenérské cestě, utekl z domova a ač nemohl oficiálně dostat prvního pokémona, nějak si jej obstaral - pokud byl talentovaný, nebyl to pro něj problém. Zdoláním kteréhokoliv, nejlépe prvního, stadionu ligy, získal právo zkusit trenérskou cestu a nikdo mu v ní už nesměl bránit. Podmínkou bylo jen úspěšné absolvování 5. třídy trenérské ZŠ a souhlas rodičů s cestou za jeho snem, nebo absolvování pěti ročníků jakékoliv základní školy a získání prvního odznaku ze stadionu ligy; pak se začínající trenér dostal pod ochranu trenérského systému.

Jinak se vzdělávání v pokésvětě podobá našemu na úrovni základní i střední školy; střední školy existují všeobecné i oborové, mnohé obory je možné studovat jen v jednom městě z celého světa; vysoká škola zde neexistuje, ale jsou jakési universitní ústavy, či spíše vysoká gymnasia. Důraz je kladen na získání v praxi potřebných i nepotřebných teoretických znalostí s ohledem na schopnosti a talent studenta; studenty vedou významní odborníci z nejrůznějších oborů a vzdělávání této úrovně se ukazuje být velmi efektivním. Jeho výsledkem je jisté potvrzení, ale jeho užitek končí s hranicemi oboru, kterému se dotýčný po léta učil, a tak jsou největší hodnotou takového vzdělání nabyté znalosti.

Trenéři, kteří se nakonec rozhodnou nevyrazit na trenérskou cestu, ani nejit na jiný druh zkušené, mohou nastoupit vzdělávací praxi v ústavech pro výzkum pokémonů a příbuzných věd, také mohou opustit trenérské školy a ze šesté třídy trenérské, která je pro ně doporučena, přejít do sedmé třídy klasické devítileté základní školy a dále pokračovat jako „normální“ lidi. Neúspěšní trenéři, již vzdají pokusy o získání osvědčení o svých schopnostech, mohou, či spíše musí, nastoupit doplňovací školu v trvání 2 - 3 roků podle dosavadního vzdělání a sebevědomí dotyčného, z níž pak opožděně najedou do systému počínající střední školou; druhou jejich možností je prokázání praktických schopností v práci s pokémony a třeba i zrychlené absolvování zmíněných praktických škol pokémonních věd; jedná se trochu o obcházení systému, ale mnohdy se na zkušenou do světa vydává někdo, jehož cíl není čistě v dosažení trenérské registrace, ale pouze v poznání světa a pokémonů. I tento postoj setkává se s pochopením, zvláště když mnozí z takových lidí najdou své uplatnění v různé praxi. Nejhorším případem motivace k trenérské cestě je flákavost; tato však není příliš běžná, protože trmácení se světem bývá pro lenochy mnohem nepříjemnější než se zdá a oni se pak velmi rychle vracejí do školních lavic. Možná horšími se potom ukazují nepřiměřené nároky některých rodičů, jež mají za důsledek zaostávání dětí cestujících světem v marné snaze naplnit maminčiny či tatínkovy sny.

Trenérský život

Skutečným trenérem se člověk stává z lásky k pokémonu, soutěživosti, ctižádosti, touhy po svobodě či vize spokojeného života s rentou. Každý má svůj cíl a ti, kdo nemají na jeho splnění, ti, které nalákají dálky, a ti, již netouží vést své pokémony do dalších a dalších zápasů žijíce s nimi na dlouhých cestách, mnohdy odpadají ještě před získáním čtvrtého odznaku. V trenérské cestě je vždy jistá ušlechtilost myšlenek a úcta k přírodě, protože ten, kdo toto nemá, končí dříve, než začne - alespoň se takto vyjádřil jeden slavný filosof.

I velmi nečisté a nepřilíš vznešené myšlenky nás vedou ke trenérství, avšak vždy je za nimi velké přesvědčení. Trenérství je neodmyslytelně spojeno s velkou svobodou - pravou, nefalšovanou; jediné, co je k ní potřeba, je větší a větší síla, ale trenér nikdy nemusí být nejsilnější na světě, aby byl nejsvobodnější; jak jednou svobody dosáhne, měl by dokázat si ji udržet.

Celou svobodnost trenérského života podtrhuje nestarost o peníze, když každý oficiální trenér, kterému přece stačí jenom porazit třináct trenérů vynášejších přiměřeně slabé pokémony, dostane rentu už jenom za to, že je. Postavení trenéra pak závisí už jenom na jeho pili a schopnostech, kdy pravidla jsou jednoduchá - vyhraješ, nebo prohraješ? Klasický zápas na šest pokémonů z každé

strany má tak jednoduchá a intuitivní pravidla, že je nemá cenu vysvětlovat; běžně získá vítěz od poraženého dohodnutou sumu, nejedná-li se o takzvaný zcela přátelský zápas. Poražený jistou částkou ukazuje vítězi úctu; tento akt je pozůstatkem minulosti, kdy trenéři nedostávali pravidelný plat, dnes je spíše zvykem, že když chudší porazí bohatšího, je odměněn a v opačném případě si jen podají ruce.

Trenéry bývají lidé různých povah; někdo sleduje cestu svobody, jiný v bytí trenérem hledá společenské postavení. Někteří trenéři bývají běžnými lidmi nepochopení, ti o nich říkají, že jsou divní, nenormální; ale jim samotným zpravidla jejich potrhlost nevadí. Takoví trenéři bývají z těch nejlepších a zároveň i nejinteligentnějších - vytvořivše si svůj životní nadhled žijí ve svém světě bok po boku se společnostmi netrenérů.