



Číslo 27. -- srpen 2011

**DRAKKAR**



[DRAKKAR.RPGPLANET.CZ](http://DRAKKAR.RPGPLANET.CZ)

## Obsah čísla

### Obecné články

#### 4 Středověká nekromantie

Petr „Ilgir“ Chval

V současnosti máme výraz „nekromancie“ spojený především s oživováním mrtvých. Populární představa nekromanta jako černokněžníka ovládajícího hordy zombies či armády kostlivců se tak vžila, že si je často vnímána jako jediná relevantní. Kdo ale skutečně byli středověcí nekromanti, čím se zabývali a co vlastně nekromantie ve středověkém pojetí znamenala?

### Dračí doupe II

#### 10 Kouzelné předměty pro DrD II, část I.

kolektiv autorů

DRAČÍ DOUPĚ II je nově na světě a mnozí z vás se už možná chystají začít hrát, nebo dokonce hrají. Až vaši hrdinové začnou postupovat po úrovních, nevyhnutelně se budou poohlížet po kouzelných předmětech a jiných zajímavých pokladech. Jelikož v pravidlech DrD II najdete jen několik málo příkladů kouzelných předmětů, rozhodli jsme se, že vám v tomto prvním „oficiálním“ rozšíření přineseme další.

### Deskové (a jiné) hry

#### 19 Online RPG hra Dragon Riders

„Mia Goldengirl“

Draci, to jsou pradávna stvoření a předmět strachu či posvátné úcty. Několik fanoušků ERAGONA si vybralo tyto základy pro vlastní příběhy ve formě psané hry a přizpůsobilo si je k obrazu svému. V tomto článku vám představíme internetovou hru, jednu z vůbec prvních zaměřených na Eragonův svět a paradoxně jednu z nejlepších, byť nejméně známou.

#### 23 Zahrajte sa s nami: Novinky na GameCone

Petra „Baelara“ Kopáčová

GameCon, tradičná udalosť pre hráčov DrD aj RPG, sa pomaly stáva aj cieľom cesty nejedného stolovkára – predsa nie je až tak veľa podujatí, kde si človek môže zahrať a stretnúť sa s inými rovnako „postihnutými“. Aké novinky so sebou predajcovia priniesli tentokrát a čo sa predávalo ako horúce rožky?

### Dobrodružství

#### 29 Narrenturm na Orlím štítě

Pavel „Goran“ Veselský

Vysoko v horách se skrývá věž, kam mágové schovávají blázny, oběti zvlášť ošklivých prokletí, mimořádně šílené kolegy a jiné nepohodlné osoby. Například vás! Tak se odtamtud zkuste dostat!

Dobrodružství je určené primárně pro jednorázovou hru v jakémkoli dostatečně průzračném systému, aby si poradil s tím, že většina postav má místo povolání diagnózy. Zda z toho uděláte frašku, horor nebo něco jiného, už je na vás.

### Povídka

#### 40 Sokol a štítonoš

Michaela Merglová

Šašek se zasmál a setřel si pěnu ze rtu. Hospoda byla vcelku prázdná, což mu vyhovovalo, a hostinský mu nabídl za tři groše kamrlík, kde může přespat na slámě, a za pět grošů mu tam ještě pošle děvečku. Přetáčel mince v dlani. Byl v pokušení zaplatit ty dva groše navíc, byla to malá cena a on nepamatoval, kdy naposledy měl ženu...

## Úvodní slovo

Drahé čtenářky, vážení čtenáři,

Vítáme vás u prvního poGameconového DRAKKARU. Pro mnohé z vás byl Gamecon možná jen nevýrazné pípnutí na radaru letních akcí, ale vězte, že pro nás v redakci byla tato herní sešlost důležitým milníkem – právě na Gameconu bylo totiž pokřtěno DRAČÍ DOUPĚ II a oficiálně uvedeno na trh. V době uzávěrky tohoto čísla DRAKKARU se DRDII teprve začínalo prodávat, ale věříme, že už v příštím čísle vám přineseme recenzi této reinkarnace nejstarší české RPG hry.

Pro nás v redakci je vydání DRAČÍHO DOUPĚTE II zároveň tak trochu vykoupením. Všichni tři členové redakce byli zároveň členy vývojového týmu DRAČÍHO DOUPĚTE II... a občas to bylo na podobě DRAKKARU vidět nedostatkem času, který si DRAČÍ DOUPĚ vzalo. I toto číslo vznikalo z velké části mimo redakci, a tímto bychom chtěli poděkovat všem externím pomocníkům a zejména přispěvatelům, kteří poslali články.

Abychom vám nějak vynahradili zanedbávání v posledních číslech, zavádíme od tohoto čísla novou stálou rubliku DRAČÍ DOUPĚ II. Na tomto místě bychom rádizveřejňovali dodatky, nová pravidla, zvláštní schopnosti,

předměty, zbraně, rasy, dobrodružství a další materiály, ať již vytvořené někým z autorského týmu nebo dalšími tvůrci, které oslovíme nebo jim nabídneme spolupráci. Můžete se tak těšit, že v každém DRAKKARU najdete nějaké informace a doplňky, které přímo využijete ve svých hrách.

DRAKKAR však stále zůstává především časopisem o RPG hrách obecně (a nejen o nich). Aktuální číslo nám vyšlo poněkud magické: Petr Chval vás provede světem středověké černé magie, v sekci DRDII naleznete přehlšel magických předmětů a nakonec si můžete zahrát dobrodružství z pera Pavla Veselského, které se odehrává ve věži plné šílených mágů.

Na závěr bychom chtěli poděkovat „Mie Goldengirl“, která nám poslala představení internetové herny, kde se hrají příběhy na motivy ERAGONA. Je to velmi zajímavá ukázka toho, jak rozmanitých podob dnes mohou RPG hry nabývat. Pokud byste i vy chtěli představit nějaký projekt či hernu, o kterých jsme na stránkách Drakkaru ještě nepsali, s velikou radostí váš článek vydáme.

Přejeme vám příjemné čtení,

- redakce

Drakkar je internetový sborník článků o RPG hrách, založený na jaře 2007. Každé dva měsíce veřejně vyhlašujeme téma příštího čísla a vyzýváme vás, čtenáře, abyste nám posílali své články. Ty poté podrobíme korekturám, zasadíme do slušivého kabátku a vydáme jako PDF dokument.

Na tomto místě bychom chtěli poděkovat všem z vás, kteří jste kdy přispěli vlastním článkem. Bez vás by se tento projekt nemohl nikdy uskutečnit.

Uvažujete-li o tom, že byste také začali v Drakkaru publikovat, srdečně vás zveme do našich organizačních diskuzí. Téma příštího čísla se dozvíte tamtéž.





Napsal Petr „Ilgir“ Chval

## Středověká nekromantie

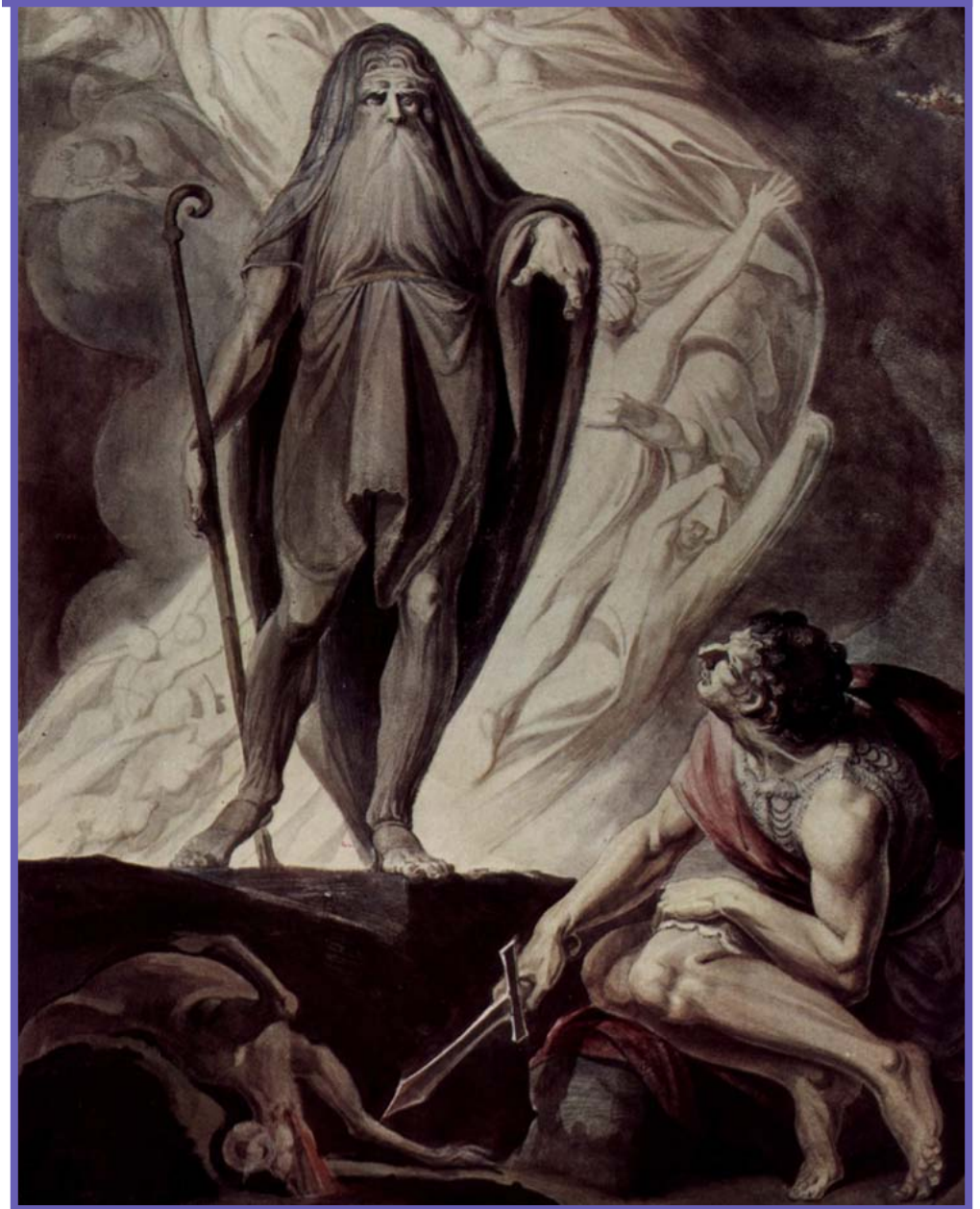
*V současnosti máme výraz „nekromancie“ spojený především s ožíváním mrtvých. Populární představa nekromanta jako černokněžníka ovládajícího hordy zombies či armády kostlivců se tak vžila, že si je často vnímána jako jediná relevantní. Pokud se ale chceme podívat na nekromantii z pohledu historiků středověku, je nasnadě, že spatříme něco zcela odlišného. Kdo skutečně byli středověcí nekromanti, čím se zabývali a co vlastně nekromantie ve středověkém pojetí znamenala?*

### Co znamenala ve středověku nekromantie?

Pro čtenáře jistě nebude žádnou novinkou, že výraz nekromantie vznikl spojením dvou řeckých slov (*nekroi* = mrtví a *manteia* = věštit) a znamená „věštění za pomoci mrtvých“. Ve starověké literatuře najdeme mezi mnoha jinými dva ukázkové příklady nekromantie: Homérova Odyssea popisuje, jak kouzelnice Kirké umožnila řeckému hrdinovi doplat se na úspěch své cesty tím, že mu zprostředkovala setkání se zesnulým věštcem Teiresiem. Druhý příklad pochází z biblického Starého zákona a přibližuje nám praxi národů Blízkého Východu – izraelský král Saul si nechá čarodějnicí z

Endoru vyvolat ducha zemřelého proroka Samuela, aby mu předpověděl výsledek bitvy. V obou případech je dobré si povšimnout, že Teiresius i Samuel byli schopni prorokovat již zaživa, nejednalo se tedy o jen tak ležaskajé mrtvé. Podobné motivy obsahuje i severská mytologie. V básni Völuspá, jež je součástí Eddy, vyvolává Odin mrtvou věstkyni, aby mu předpověděla budoucnost.

Je zřejmé, že křesťanská církev, která udávala tón myšlení středověkých Evropanů, se nemohla snadno smířit s představou černokněžníka oživujícího mrtvé. Moc nad dušemi zemřelých měl pouze Bůh a jen z jeho vůle se mohli zesnulí zjevovat živým. Navrácení mrtvého do života



*Mrtvý věstec Teiresius se zjevuje Odysseovi*

(jako to udělal Ježíš s Lazarem) bylo už zcela boží záležitostí a pokud takto nějací světci činili, jednalo se vždy o zázraky působené skrze ně Bohem. Jak si tedy vysvětlit starověké i pozdější praktiky nekromantů? Teologové se postupně usnesli na tom, že oni zjevující se mrtví jsou ve skutečnosti démony, kteří na sebe pouze vzali lidskou podobu. Již Augustin se domníval, že démoni jsou schopni se značnou přesností předpovídat budoucnost, a to především díky svým bohatým zkušenostem, schopnosti rychle se pohybovat (tedy vidět dění na mnoha místech téměř zároveň) a bystrému úsudku.

Křesťanské bipolární vidění nadpřirozeného světa (Bůh a andělé vs. ďábel a démoni) nenechávalo žádné pochybnosti o tom, že zahrávat si s démony, dožadovat se jejich služeb či jim přinášet oběti je zavrženíhodné. Zároveň jen málokdo pochyboval o tom, že zlí duchové disponují skutečnou mocí, která se může hmatatelně projevit v našem světě. Ve chvíli, kdy bylo všeobecně přijato tvrzení, že nekromantie vlastně znamená vyvolávání démonů, byl už jen krůček k tomu, aby bylo jakékoli obcování s démony nazváno nekromantií. K posunutí významu ještě přispěl

všeobecně používaný italský přepis pojmu „nigromantia“, který později splynul s „černou magií“. Středověkou nekromantií si tedy můžeme zadefinovat jako magii, v níž šlo o vyvolávání démonů a využívání jejich služeb.

Současným badatelům slouží jako zdroje informací především dochované rukopisy – příručky magie, které jsou většinou nazývány podle místa svého uložení (např. Mnichovský rukopis z 15. století, Pařížský rukopis ze 13. století), dále soudní záznamy, paměti osobností, exempla žebravých řádů a zápisky inkvizitorů. Citace, které jsou v textu vyznačeny kurzívou, pocházejí vždy z některého z magických rukopisů.

## Cíle nekromantie

*Jako jelen touží po studánce, ať <jméno dívky> touží po mé lásce, jako havran dychtí po mrtvole, ať ona dychtí po mně, a jako se tento vosk taví nad ohněm, ať ona prahne po mé lásce.*

Získat moc nad ostatními lidmi a přinutit je podvolit se vlastní vůli – to je lákadlo, které prostupuje napříč staletími a kulturami. Milostnou magií

se zabývali kouzelníci odnepaměti. Dále existovaly snahy naklonit si přízeň vysoce postavené osoby (nejčastěji krále), rozeštvát dva přátele, jejichž spojenectví stálo mágovi v cestě či někoho přinutit, aby vykonal konkrétní čin. V tomto ohledu se cíle nekromantů nelišily od úmyslů jiných kouzelníků kdekoli na světě, lišily se však jejich prostředky: Remesšský rukopis obsahuje zaklínadlo, podle něhož měli démoni soužití obětí dnem i nocí, aby nemohla spát, jíst, pít či dýchat cokoli jiného, dokud se nepodrobí kouzelníkově vůli.

Aby si autor Mnichovské příručky dodal vážnost, předkládá čtenáři tuto historku: Kouzelník přivola skupinu démonů v podobě zbojníků a přikázal jim, aby napadli krále a jeho družinu při lovu. Poté vyčaroval iluzorní hrad, který poskytl králi útočiště. Zbojníci se jali hrad dobývat. Když vypršel určený čas, hrad i lupiči zmizeli, a král se svou družinou se ocitl zcela zmaten uprostřed bažin, což čaroději způsobilo škodolibé potěšení.

*„Získat moc nad ostatními lidmi a přinutit je podvolit se vlastní vůli – to je lákadlo, které prostupuje napříč staletími a kulturami.“*

Ponechme stranou věrohodnost historky a podívejme se na obsah magie. Kouzelník vyčaroval iluzi loupežnické bandy i hradu, oběje především pro vlastní pobavení. V dobových záznamech se dále vyskytují iluzorní hostiny (které se později staly součástí pohádek, viz např. Erbenův Dlouhý, Šírokový a Bystrozraký) a podobná kouzla, která sloužila především jako zdroj pobavení účastníků.

Jiný účel mají iluze dopravních prostředků, především koně nebo lodě, které mají za úkol kouzelníka rychle přepravit na určené místo, což se hodí například při útěku před nepřátele. Zajímavě se zde projevuje tehdejší myšlení lidí. Nejrychlejším dopravním prostředkem byl kůň, cílem kouzla tedy bylo vyvolat koně. Teleportací nebo časoprostorovými bránami se nikdo nezabýval.

Mnichovský rukopis také popisuje iluzorní oživení mrtvého pomocí magického prstenu. Ten totiž, je-li nasazen mrtvole na prst, přivolá šest

démonů, z nichž každý ji oživí na jeden den, takže mrtvý bude chodit a mluvit. Ten samý prsten nasazený na prst živého dokáže způsobit, že člověk bude vypadat jako mrtvý, dokud mu někdo prsten nesundá. Tato praktika připomíná současné představy o ožívování nemrtvých, ovšem je patrné, že postavit takto armádu ze zombií by bylo poněkud nákladné. Nikde také není zmínka o tom, že by takto oživený mrtvý poslouchal kouzelníka na slovo.

Mladému panici se na ploše nehtu zjeví duch v podobě krále. Chlapec má králi navrhnout, aby sesedl s koně, přinesl mu křeslo a v případě, že je král hladový, má poslat pro skopové maso. Poté má krále požádat, aby si sundal korunu, položil si pravou ruku na hlavu a přísahal, že bude mluvit pravdu.

Věštění je disciplínou, která svým způsobem nejvíce ze všech navazuje na tradici starověké nekromantie. Jak už bylo výše uvedeno, křesťanská nauka prohlásila prorokující mrtvé za zakuklené demony. Středověcí nekromanti již tedy nečinili mnoho pokusů o vyvolávání mrtvých, ale

raději se obrátili rovnou na demony. Kromě starověké nekromantické tradice zde ještě existovala lidová magie, která, na rozdíl od vzdálených příběhů o starověkých čarodějích, byla stále živá. Z ní středověcí nekromanti převzali své praktiky a spojením s démonickou magií jim dali nový rozměr. Tam, kde se dříve kouzlicí osobě zjevila tvář zloděje, který měl být odhalen, či obraz příbuzného, o jehož zdravotním stavu chtěl být kouzelník informován, se nyní zjevovali démoni v různých podobách a odpovídali nekromantům na otázky.

Kouzelníky nezajímala jen budoucnost – stejně lákavé bylo zjistit, co se děje v současnosti či přesný průběh věcí minulých. Věštění se používalo k odhalení pachatele



zločinu nebo ke zjišťování, jak se daří přátelům na cestách, či zda neomocněli.

## Prostředky nekromantie

Poroučím ti při moci Pána, prokletý netvore, zaklínám tě jménem neposkrvněného Beránka, který zvítězil nad jedovatými hady a bazilišky, zahubil lva a draka; učíš rychle to, co ti přikáži. Třes se strachy, když vyslovím jméno Boží. Jméno, kterého se bojí pekelné moci a kterému jsou podřízeny nebeské síly i moci andělské a kterého se obávají a klaní se mu a neúnavně je velebí cherubíni a Serafíni. Slovo, které se stalo tělem, ti poroučí. Ten, jenž se narodil z Panny, ti nařizuje, Ježíš Nazaretský, který tě stvořil, ti nařizuje, abys okamžitě splnil, oč tě požádám, nebo všechno, co budu chtít vlastnit nebo vědět. Čím víc budeš odkládat, co jsem ti přikázal nebo nařídil, tím víc bude den ode dne narůstat tvůj trest. Vymítám tě, ó prokletý a prolhaný duchu, slovem pravdy.

Zaklínadla se vyskytují téměř ve všech typech magie, pro nekromantii

je ovšem příznačné explicitní vzývání démonů. Jako podklad často sloužily více či méně (nebo také vůbec) upravené exorcistické formule. Kouzelníci příliš nerozlišovali výrazy jako „vymítat“, „zaklínat“, „zařikávat“ nebo „zažehnavat“. Lišil se pouze cíl. Zatímco exorcista chtěl démona vyhnat z našeho světa, nekromant ho naopak přivolával, aby mu sloužil. Někdy kouzelník démona zastrašuje a poroučí mu (jako ve výše uvedeném příkladě z Mnichovské příručky), jindy ho prosí nebo uplácí. Často se čarodějové stylizují do role pokorných božích služebníků, kterým Bůh propůjčuje moc nad demony – stejně tomu tak bylo v případě exorcistů. Od „správné strany“ církve si nekromanti vypůjčovali rovněž přípravné rituály. Vyskytovaly se požadavky na půst a sexuální abstinenci určený počet dní před výkonem kouzla, čistotu těla, použití bílého či černého odění apod.

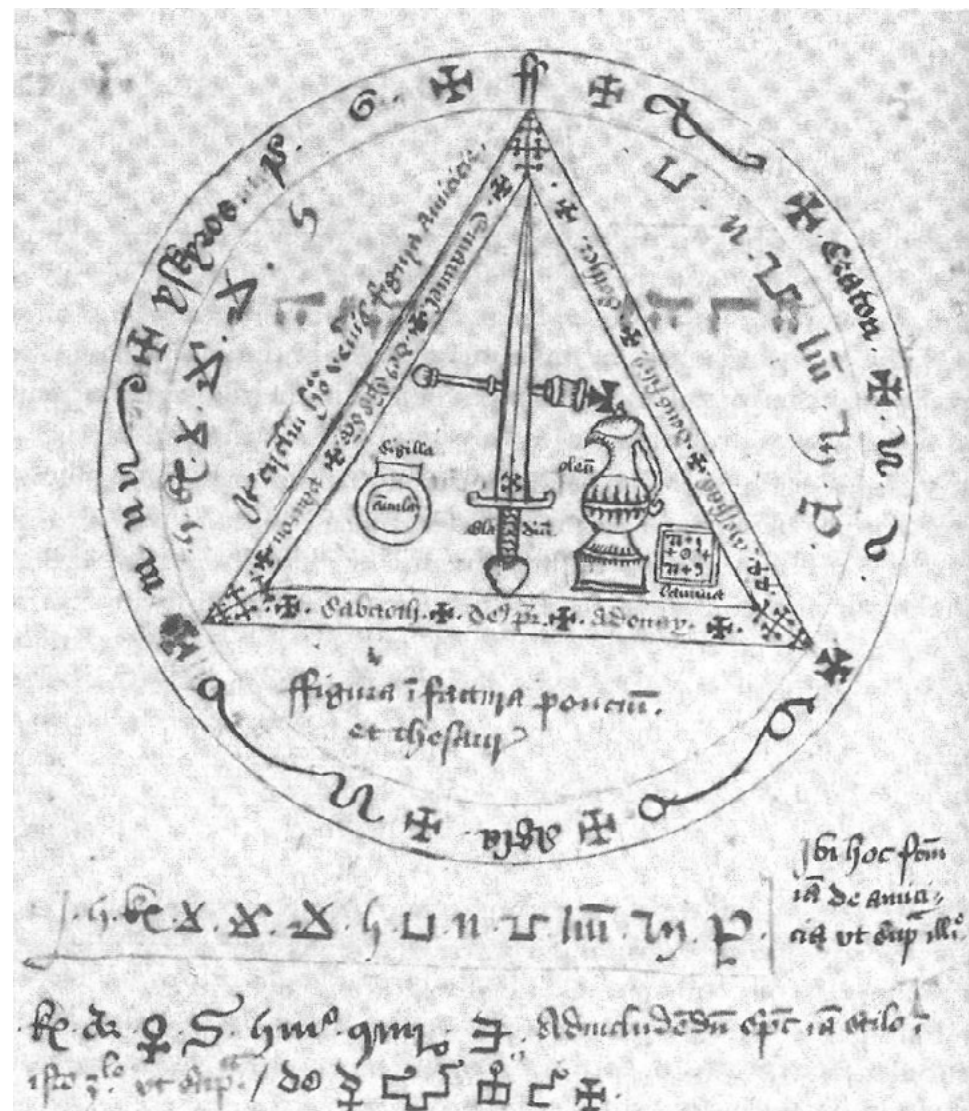
Pokud se při rituálech používaly pomůcky, byly často převzaty z lidových forem magie. Pro očištění se používala tekoucí voda, oheň, pro vykuřování kadidlo, aloe či jiné látky, a pro sympatetickou magii obrazy, sochy a podobizny lidí. Věštění vyžadovalo lesklé plochy jako byly



Poněkud specifičtější použití se rozvinulo u zvířecích těl, která byla záhy přinášena jako oběti démonům. Albert Veliký například podotýká, že „mozek, jazyk a srdce dudka chocho-latého mají pro kouzelníky zvláštní hodnotu“. Pařížský rukopis radí obětovat pravou rukou netopýra a levou rukou vypustit krev z jeho hlavy. Jako další rituální zvířata byly oblíbené myši, kohouti, koně, kozli apod. Výjimečně docházelo k obětování částí lidských těl či k sebezraňování kouzelníků. Klasickou obětí byla čerstvá krev (z úsporných důvodů často smíšená s vodou či vínem), kterou používala pro přivolání mrtvých již Kirké. Pražský rukopis radí, aby kouzelník nabídl démonům darem uhlí, chléb, sýr, tři podkovářské hřebíky (odkaz na ukřižování Krista?), ječmen a sůl. Tatáž příručka uvádí vcelku jednoduché zaklínadlo, které má kouzelník zakřičet na poli:

Poslední velkou skupinou pomůcek nekromantů, tentokrát velmi typickou (v jiných odvětvích magie se příliš nevyskytovaly), byly magické kruhy. Zjednodušeně se dají rozdělit na dvě hlavní skupiny – vyrývané do země a kreslené na plátno či pergamen. Ty první bývaly jednodušší a na jedno použití, ty druhé často obsahovaly poměrně složité obrazce, formule a návodné kresby. Existovaly i pokyny, jaké materiály použít, jeden rukopis například radí kreslit krví myšáka na lví kůži. Přenosné magické kruhy mívaly více funkcí, které spolu mohly, ale nemusely souviset. Například kruh kreslený na koňskou kůži sloužil k ochraně před zlými koňmi, mohl způsobit smrt konkrétního koně či nějakého vyčarovat. Jiný kruh se používal při milostné magii, ale uměl rovněž zabránit psům ve štěkání.

Kruh na přiloženém obrázku obsahuje odznaky královské moci – meč, žezlo a pečetní prsten. Nejspíš se jedná o místa, kam se mají položit příslušné předměty či jejich napodobeniny. Tabulka v pravém rohu



*Kruh nesoucí odznaky královské moci – meč, žezlo a pečetní prsten*

trojúhelníka obsahuje kryptogram AGLA, který byl rozluštěn jako Atah Gibor Leolam Adonai (navždy jsi mocný, Bože). Odvěsny trojúhelníka obsahují boží jména (Adonai, Sabaoth, Emmanuel aj.). Nápis kolem nás informují, ve kterém hvězdném znamení je dobré provádět který druh magie.

Navzdory pozdějším interpretacím kruhy nesloužily jako ochranný prostředek, i když výjimky s našly. Jeden předpis pro milostnou magii doporučuje nakreslit kruh, v němž se mohou milenci nerušeně a bezpečně scházet. Radí jej nakreslit co největší, aby měla dvojice pro své hrátky dostatek místa. Někdy se démoni přivolávali dovnitř kruhu, který sloužil pro jejich spoutání. Případy, že by se kouzelníci uvnitř kruhů chránili před zlými duchy, se prakticky nevyskytovaly.

## Kdo se zabýval nekromantií

Kdo vlastně byli oni nekromanti, kouzelníci a černokněžníci, o nichž je celou dobu řeč? Kdo byli oni odpadlíci, kteří v křesťanské společnosti šířili nákazu černé magie tak účinně, že to vyvolalo obrannou reakci společnosti, jež přešla v hysterii honů

na čarodějnice? Odpověď možná bude překvapivá, ale vcelku logická: nekromantií se zabývali především duchovní. Jen oni měli totiž dostatečné vzdělání na to, aby vůbec mohli začít studovat magické spisy a šířit je dál. O kázni nižšího kléru ve středověku není třeba si dělat žádné iluze. Církevní struktura byla nesmírně přebujelá a kromě kněží a biskupů zahrnovala množství nižších úřadů, jako byli lektoři, kostelníci, dveřníci, oltářníci, exorcisté aj. Ti všichni měli určité základní vzdělání (byli gramotní), nižší svěcení a byli povzováni za duchovní. V pozdním středověku existovala celá vrstva osob placených církví, které toho, jednoduše řečeno, neměly mnoho na práci. Lákadlo snadno nabyté moci, kterou nabízela černá magie, bylo příliš silné. Tak se stalo, že mnoho duchovních po splnění svých nevelkých povinností trávil čas studiem nevhodné literatury. Podobně na tom byli i mniši, zejména v klášterech, které již nutně potřebovaly reformu. Mezi laiky se nekromanti rekrutovali především z řad lékařů, které na scestí přivedla tenká hranice mezi léčením a magií.

Nesmíme si tedy představovat, že existovaly jakési dva tábory, církev

vs. nekromanti, které spolu sváděly boj. Mnozí duchovní, kteří se prezentovali jako zbožní a poctiví, se pokoutně věnovali magickým pokusům, z nichž by jejich současníkům vstávaly vlasy hrůzou. Tato nákaza se nevyhýbala ani nejvyšším církevním úřadům – vzdoropapež Benedikt XIII. na svém dvoře zaměstnával nekromanty a ani se nesnažil to příliš tajit. Někdy se mluví o „církevním podsvětí“, nicméně to nás nesmí svádět k myšlence, že by se černokněžníci nějak organizovali. Pokud mezi nimi fungovaly nějaké vztahy, pak to byla nejspíš žárlivost (snaha utajit své „zaručeně funkční“ postupy před ostatními) a trochu protichůdná soutěživost (snaha pochlubit se svými výsledky).

Již bylo uvedeno, že nekromanti se při zaklínání démonů rádi stavěli do role služebníků božích po vzoru exorcistů. Bylo by omylem se domnívat, že lidé experimentující s černou magií byli nevěřící či dokonce proti křesťanství zaměření. Právě naopak – byli to lidé hluboce přesvědčení o existenci a moci božských a ďábelských sil. Jak je tedy možné, že se tak lehkovážně oddávali praktikám, které byly nade vše pochybnost zavrhovatelé? Můžeme se například domnívat, že mnozí z nich vyznávali

nemorální pojetí Boha, jako jakési automaticky fungující bytosti, která není skutečnou osobností s vlastní vůlí a úsudkem. Pak stačilo dodržovat určité povinnosti (např. modlitby) a člověk byl s Bohem zadobře. Dokonce tak, že se mohl při zaklínání démonů zaštiťovat jeho jménem. Další možností je, že černokněžníci přesvědčili sami sebe o svatosti svých úmyslů. Zisk bohatství a moci měl posloužit pro bohublé účely (vzpomeňme na doktora Fausta) a pokud škodili svým nepřátelům, jednalo se o spravedlivou věc.

Ke konci středověku bylo již praktikování černé magie tak rozšířené, že se stalo téměř celospolečenským problémem. Papežové sice zprvu nedoporučovali inkvizici, aby se čarodějnictvím zabývala a magické praktiky byly trestány jen v případě, že posloužily ke spáchání zločinu, ale již ke konci 13. století bylo jasné, že situace je déle neudržitelná a začalo docházet k represím. Ve světle této skutečnosti snáze pochopíme, proč se Filipovi Sličnému podařilo zničit templáře na základě vykonstruovaných obvinění z černé magie, či jak započala éra čarodějnických procesů. Ale to už je jiná historie...



Po stráni se rozléhal smích hobitů i cupitaní jejich nožek, jak chvatně sbíhali svahem. Ta zpráva se přes noc vesnicí roznesla jako plamen. Dvojice dobrodruhů prochází Vřesovišti! Již to by dokázalo vyburcovat zájem hobitů k tomu, aby ráno utekli svým rodičům a běželi si k obchodní stezce cizince prohlédnout. Ale nejen to, mladý Tolman Cvrkot, který večer přiběhl od Lesan, se dušoval, že takové poutníky jaktěživ předtím neviděl. To stačilo k tomu, aby se nyní v keřích nad stezkou krčili všichni mladí hobiti z vesnice (kromě malého Tilda, kterého starý sedlák zavřel ve stodole).

Rázem však všechen smích i hovor ztichly, protože od východu si to opravdu rázovali dva dobrodruhové. Byli vysocí a urostlí, pro hobitůta to byli vysoko se tyčící obři. Oba byli oblečení v lesklých košilích z ocelových kroužků, které zdobily zvláštní exotické ozdoby a ornamenty. Jejich sveřepé tváře a obnažené paže pokrývaly pletence hroživých tetování. První z nich zavěťřil jako divoké zvíře a obrátil se ke křoví, ve kterém se dovedně ukrývala hobitůta. Krollové (a ano opravdu to byli obávaní krollové) se zastavili. Druhý z nich si sňal ze zad hroživě vyhlížející kladivo, výhruzně jím zamával směrem ke zvědavcům a potom vyrazil k útoku.

Hobiti hrůzou vyjekli a s křikem se rozprchli strání všemi směry pryč.

Za jejich zády se ozýval jen hurónských smích, kterým se Gurgnar otřásal, když zvesela sbíhal ze svahu zpátky na cestu. Druhý kroll mu věnoval jen krátký znechucený pohled. „Ty tvoje fóry nás jednou přivedou do pěkných problémů.“

## Dračí Doupě II

...legenda se vrací

napsali různí autoři

## Kouzelné předměty pro DrD II, část I.

*DRAČÍ DOUPĚ II je nově na světě a mnozí z vás se už možná chystají začít hrát, nebo dokonce hrají. Až vaši hrdinové začnou postupovat po úrovních, nevyhnutelně se budou poohlížet po kouzelných předmětech a jiných zajímavých pokladech. Jelikož v pravidlech DrD II najdete jen několik málo příkladů kouzelných předmětů, rozhodli jsme se, že vám v tomto prvním „oficiálním“ rozšíření přineseme další. Oslovili jsme několik stálých přispěvatelů či čtenářů DRAKKARU s prosbou, aby každý přispěl jedním nebo několika předměty, které popíše – a my, jako členové vývojového týmu, pomůžeme s pravidlovou reprezentací předmětu (nakonec se této funkce ujal Mytko, kterému tímto velice děkujeme). Zájem o tento článek překročil všechna naše očekávání a předmětů se sešlo tolik, že jsme se rozhodli článek rozdělit na dva díly – jeho pokračování naleznete v dalším čísle DRAKKARU.*

### Poklad draka Erensugeho

Erensuge byl nejobávanějším z plemene draků svého věku. Plenil kraje pod horami, na svých křídlech se snášel na vesnice a města, obracel je na popel svým ohnivým dechem a tvrdilo se, že žádná výheň nemůže ukout meč nebo oštěp, který by prorazil jeho šupinový pancíř.

Majestátný drak zálibně pohlédl na hromadu zlata a pokladů ve svém doupěti, která nastřádal za roky plenění a hrůzovlády nad krajem pod horami. Byly tam hory zlata

z pokladnic, hromady stříbrných mincí, ostré meče drakobijců, na jejichž mase si Erensuge pochutnal, lesklá brnění a především mnoho čarovných artefaktů, které s oblibou sbíral. Byl vášnivým sběratelem všech kouzelných předmětů, které mohl najít, a často proto přepadal trpasličí karavany, elfí osady a neváhal ani kouzelné poklady vymáhat výměnou za to, že nějakému lapenému pocestnému daruje život.

Drak se ještě naposledy ohlédl, pohledem spočítal zlaté poháry a mince, rozpřáhl křídla a vyletěl

ze svého doupěte na další loupeživou výpravu směrem k mokřinám, aniž tušil, že tento let bude jeho posledním...

Drak Erensuge byl zabit daleko od hor a jeho kosti leží v mokřinách spolu s kostmi krále, který jej srazil z oblohy a ukončil jeho hrůzovládu... ale jeho poklady zůstaly ležet v doupěti. Pokud je někdo objeví, pak mezi poklady může objevit například tyto magické předměty:

### Rádcova hůl

napsal Conlai

*Hlavice této dubové palice je zdobená jemnými řezbami proplétajícími se větví a vykládaná drobnými polodrahokamy ve všech barvách podzimu. Kdysi prý náležela zapomenutému žreci, jehož si pro jeho moudrost oblíbil jistý vladyka. Moc zjednat si pořádek v síni a pozvednout svůj hlas nad dřívější vládcovy oblíbence ovšem onoho rádce neochránila před otrávenými dýkami, škrtící smyčkou ani dírou vysekanou v zamrzlé řece. Jeho osud je cennou lekcí všem, kteří chtějí vstoupit do politiky.*

Pokud holí její nositel

udeří o zem, všechny hlasy v blízkém okolí utichnou a jejich vlastníci si na jednu budou palčivě vědomi přítomnosti a případných slov držitele hole.

**Pravidla:** Poté, co postava udeří holí do země, smí zadarmo využít manévru *mocně* v jednání s lidmi, ovlivňování pocitů a sebedůvěře proti lidem. Účinek hole se ztratí poté, co postava poprvé neuspěje ve zkoušce nebo prohraje ve střetu a nevyčerpá se.

### Scelující nůž

napsal Conlai

*Žila, byla jedna mocná čarodějka a léčitelka. Ta porodila syna královi oné země a onen syn se stal dobyvatelem a vládcem veliké říše... to vše se ovšem stalo už dávno a všichni, kdo v tom příběhu vystupovali, jsou mrtvi a téměř zapomenuti. Z pěti záračných předmětů té čarodějky byly čtyři ztraceny: zrcadlo lží, jed vzkříšení, temná lampa i harfa se strunami upředenými z ticha. Zůstal jen scelující nůž a ozvěna příběhu.*

Scelující nůž svým řezem sceluje utržené sečné rány. Je-li jím veden řez čerstvým zraněním, rána se za



nožem zacílí a zůstane po ní pouze jizva jemná jako pavoučí vlákno.

**Pravidla:** Za pomoci tohoto nože dokáže postava léčit *tělesné jizvy*, aniž by zraněný přitom musel odpočívat. Nůž sám je *rituální předmět* a je možné jej v kouzelných okamžicích a na kouzelných místech nabít *zdroji*. Tyto zdroje se pak dají využít při léčení tělesných jizev.

## Svár

napsal Conlai

*Tento široký meč s bronzovou rukojetí byl zbraní mnoha vládců, dobyvatelů a tyranů. Na počátku té dlouhé řady krutých mužů stál jediný černokněžník, který prý vyměnil tuto zbraň za svou duši. Aby se vyhnul splácení dluhu, když přišel jeho čas, zaklel svůj poslední dech do rukojeti meče. Kdokoli, kdo od té doby mečem vládl, postupně propadl jeho temné povaze.*

Nositeli sváru se začne nejprve ve snech a později i v bdělém stavu zjevovat šedivý muž s bronzovými očima, kterého nikdo jiný nevidí. Nebude to trvat dlouho a „duch meče“ začne svému pánu navrhopat různé věci, za jejichž splnění mu vrátí vyčerpanou sílu (*zdroje*).

**Pravidla:** Postava získává nový povahový rys „Služebník meče“. Vždy, když postava splní nějaký požadavek meče, doplní se jí na maximum *zdroje* jednoho typu (dle její volby).

## Kostka běsů

napsal Lemmy

*Černá kostka, větší než pěst, která je vytvořena z nejpevnějšího kovu. Ten, kdo nosí kostku, stává se pánem světa stínů, avšak za vysokou cenu – nositel se stává pánem života a smrti, ale smrt chodí okolo něho*

Kostka se dá protáčet, podobně jako Rubikova kostka. Při správném otočení dojde k přivolání běsa, kterému je možné zadat jednorázovou službu – poté se navrátí do světa stínů. Běs poslouchá pouze nositele kostky (ne toho, kdo ho vyvolal). Pokud osoba, která běs vyvolala, kostku odloží, běs na ni zaútočí a zmizí. Čím častěji nositel vyvolává z kostky, tím jsou vyvolané stíny silnější, ale tím je také větší šance, že se tito běsové obrátí vůči němu. Kostka jde poskládat několika různými způsoby.

**Pravidla:** Kostka dává nositeli *vyhrazenou dovednost* „magie mysli běsů“, která funguje stejně jako

mágova „magie lidské mysli“, pouze s tím rozdílem, že se vztahuje na běsy. Při použití kostky postava používá svou úroveň mága (minimálně však přičítá jedna). Použití kostky má velký dopad na duši jejího uživatele, a proto se za její použití platí *duševní jízvu*.

## Pracantka z Glen Karhò

napsal Hike

Tahle tesařská širočina moc dobře zná práci se dřevem. V rukou mistra tesaře dokáže v nečekaně krátkém čase několika dobře vedenými úderů tvořit mistrovská díla. Pracantka svou práci zná natolik dobře, že i úplný mameluk s ní dovede opracovat dřevo jako průměrný dřevorubec. Odvětvit statný strom je pro toho, kdo touhle sekerkou vládne, podobně snadné jako pozutínat stébla slámy. Dobrý duch, který v Pracantce sídlí, ale nemá rád boj, řinčení kovu o kov, a tak během něj usíná a z širočiny se stává těžkopádný kus železa.

**Pravidla:** Sekera je *rituální předmět* a je možné ji nabít *zdroji*. Tyto zdroje je možné při práci se dřevem a jeho opracování využít na placební *náročnosti* a *manévry*. Sekera také umožňuje použít *posílené manévry*.





## Mucklutiny krále elfů

napsal Hike

Lesní boty šité z jednoho kusu kůže, vysoké pod kolena, jsou očarované elfím kouzlem. Jejich podrážky se nikdy neprošlapou, kůže se nepotrhá a i kdyby jejich majitel stál po pás v bažině, v botách bude sucho jako v bavlnce. Ten, kdo je má na nohách, v lese nikdy nepřekročí bludný kořen ani nestoupne na větvičku, která by mohla prasknout a upozornit na něj. Ať už šťvanou zvěř nebo třeba pronásledovatele.

**Pravidla:** Mucklutiny jsou *rituální předmět* a je možné je nabít *zdroji*. Ty se dají použít pro „přežití v divočině“ a „pohyb v divočině“ k placení *náročnosti* a *manévrů*. Mucklutiny také umožňují použít *posílené manévry*.

## Švindlířův váček

napsal Hike

Pěkný kožený měšec zdobený stříbrnou ornamentální výšivkou v sobě skrývá kouzlo šejdířů. Ať už do něj nasypete kamení, hliněné střepy nebo kůrky od snídaně, budou v něm cinkat jako zlaté mince. Když váček otevřete a nahlédnete dovnitř, uvidíte

jen hromádku zlatáků. I nejprotřelejší trpaslík s dokonalým sluchem nebude mít ani stín podezření. Pokud se ale zlato pokusíte vysypat ven, získáte zase zpět jen to, co jste do něj na počátku nasypali.

**Pravidla:** Při předstírání, že v měšci jsou peníze, smí postava zdarma využít *posílené manévry*.

## Karty lesní moudrosti

napsal Hike

Balíček obrázkových karet zabalený v březové kůře a převázaný koženou šňůrkou se může na první pohled jevit jako docela obyčejný, ale skrývá netušené možnosti. Během krátkého soustředění na nějakou osobu z něj neomylně vytáhnete kartu s vyobrazením zvířete, jehož povaha odpovídá dané osobě. Karty promluví přesně pouze dvakrát za den, při dalších pokusech už bude spolehlivost dosti kolísat. Vyobrazena jsou zvířata jako liška, pes, medvěd, ještáb, mezek či myš.

**Pravidla:** Karty jsou *rituální předmět* a je možné je nabít *zdroji*. Ty se dají použít pro „Jednání s lidmi – Znalost lidí“ k placení *náročnosti* a *manévrů*. Karty také umožňují použít *posílené manévry*.

## Glejt splněných přání

napsal Hike

Tento svitek převázaný červenou stuhou obsahuje prokletí, které jedenkrát za den postihne toho, kdo si svitek přečte. Pokud ho dáte někomu přečíst, takto očarovaná osoba vás bude po celý den považovat za svého přítele z mládí a pocítí neodbytnou touhu vyplnit vám nějaké přání. I po odeznění prokletí si bude očarovaný vše pamatovat, a pokud nebyla jeho důvěra nějak očividně zneužita, bude jeho přístup k vám spíše kladný.

**Pravidla:** Glejt je *rituální předmět* a je možné jej nabít *zdroji*. Glejt dává postavě *vyhrazenou dovednost* „Magie lidské mysli“, kterou může využít k vnuknutí myšlenky, že postava je přítel z dětství. Každé použití glejtu stojí jeden ze *zdrojů* v něm uložených. Tyto zdroje je možné využívat i k placení *manévrů*. Glejt také umožňuje použít *posílené manévry*.

## Meňavcova maska

napsal Wolfus

Vraví sa, že táto maska je staršia ako ľudstvo samo. Na prvý pohľad sa zdá, že jej povrch je lesklý a hladký ako

zrkadlo. Akonáhle si ju však niekto nasadí, môže vyzerat ako ktokoľvek iný na svete...

Maska môže zmeniť tvár jej nositeľa tak, že bude vyzerat presne ako niekto iný, koho niekedy predtým stretol. Ilúzia je tak pokročilá, že napriek tomu, že nemôže úplne zmeniť postavu ani hlas nositeľa, jej obeť je náchylná uveriť jej aj napriek týmto nezrovnalostiam. Ilúzia trvá, kým ju nositeľ masky nezruší.

**Pravidla:** Maska je *rituálny predmet* a je možné ju nabít *zdroji*. Postava s touto maskou získava kaukliarovu *zvláštnu schopnosť* „Zmena tváre“. Naviac je možné ju využiť na to, aby sa postava vydávala aj za konkrétnu osobu. Zdroje z masky je možné využiť na platenie *aktívacie*, *náročnosti* a *manévrov*. Maska tiež umožňuje použít *posílené manévry*.

## Náramky spriaznených duší

napsal Wolfus

Tento mocný artefakt kedysi stvoril mág Ebryn a venoval ich svojej milovej Selene. Kto si nasadí jeden z nich, presne vie, čo sa deje s nositeľom druhého.

Po dobu nosenia náramkov sú postavy pri sústredení sa schopné vidieť, počuť a cítiť všetko, čo v tej chvíli prežíva nositeľ druhého náramku. Ak by „sledovaná“ postava zomrela, „sledujúca“ postava upadne na hodinu do stavu ťažkého psychického šoku a nebude si pamätať nič, čo sa stalo bezprostredne pred touto traumou. Sledovanie je podmienené súhlasom druhej strany.

**Pravidla:** Náramky dávajú postavě vyhrozenou dovednosť „smysly toho druhého“.

## Správny smer

napsal Wolfus

*Túto mapu si nechal vyrobiť zlodej Valder známy hlavne svojím umením zablúdiť aj v dome o dvoch miestnostiach. Neskôr ju prehral v kartách a krátko na to ho chytili vyhľadaného v kniežacom paláci, ktorý vykradol a následne nevedel nájsť cestu von...*

Magická mapa, ktorá po rozbalení ostane visieť vo vzduchu a svojmu majiteľovi ukáže jeho najbližšie okolie (kruh s polomerom zhruba 20 metrov) a zobrazuje aj svetové strany.

## Pavúcie rukavice

napsal Wolfus

*Snom každého zlodeja je určite schopnosť vyliezť aj na tú najvyššiu stenu bez rizika pádu.*

Pavúcie rukavice zjednodušujú vďaka svojej magickej prínavosti šplhanie po stenách. Zlodej je tým pádom odkázaný len na svoju silu a výdrž.

**Pravidla:** Postava s rukavicami získava lupičovu vyhradenú dovednosť „Vzdušná akrobácia“.

## Krištáľová harfa

napsal Wolfus

*Tento nádherný hudobný nástroj vyrobil šialený mág Tarbos zo strieborného rámu a strún z magicky natiahnutého horského krištáľa. Jej zvuk vie vraj potešiť, rovnako ako aj zabiť...*

Samozrejme záleží na úmysloch „hudobníka“. Pri bežnej hre zvyšuje táto harfa schopnosť hry na hudobné nástroje, v boji sa dá použiť ako zbraň.

**Pravidla:** Vyhradená dovednosť „Zabíjanie zvukom“. Postava vie pri použití harfy započítať svoje úrovne kaukliara.

## Šiesty zmysel

napsal Rynn

*Táto čelenka už zachránila život mnohým neopatrným dobrodruhom. Meno jej pôvodného autora sa nedochovalo, isté je však to, že doteraz vzniklo viacero verzií tohoto užitočného predmetu.*

Majiteľ šiesteho zmyslu vždy vycíti blížiac sa nebezpečenstvo. Čelenka ho upozorňuje na intenzitu a smer možnej hrozby temným huchaním.

**Pravidla:** Nositeľ celenky získá hobiť zvláštnu schopnosť „Šiesty zmysel“.

## Zrkadlo pravdy

napsal Rynn

*Príbeh tohoto artefaktu patrí medzi tie s nešťastným koncom. Nechal si ho vyrobiť kráľ, ktorý chcel za každých okolností počuť od svojich poddaných pravdu. Vypomstilo sa mu, keď sa proti nemu sprisahala skupinka skorumpovaných šľachticov, ktorí ho nechali v spánku zavraždiť.*

Pri pohľade do zrkadla pravdy nie je nikto schopný klamať. Dokonca aj zatajovanie skutočností,

na ktoré sa jeho majiteľ priamo nepýta, vyžaduje silnú vôľu „klamára“.

**Pravidla:** Pri pohľade do zrkadla je klamanie náročná činnosť. Klamajúci musí pri pokuse o klamstvo zaplatiť jednu duševnú jazvu. Ak sa pokúša o polopravdu, alebo chce len zamlčať informáciu, na ktorú sa nik priamo nepýta, tak akcia stojí 1 Dusu.



## Rusalčin věnec

napsal onge

Věneček z kapradí, který neuvadne, dokud na něj nedopadne denní světlo. Mimo této pozoruhodné vlastnosti umožňuje nositeli chodit po vodě a bezpečně tak překonat vodní plochy i mokřiny.

**Pravidla:** Vyhrazená dovednost „chůze po vodě“. Během dne není možné věnec použít. Pokud na něj dopadne denní světlo, ztrácí své nadpřirozené schopnosti.

## Černokněžníkův kyrys

napsal onge

Černý kyrys zdobený stříbrem, poměrně velký. Kyrys je očarovaný a pomalu, téměř neznatelně, přizpůsobuje svůj tvar tělu nositele. Pokud je pravidelně nošen, tak do příštího úplňku bude nositeli perfektně sedět. Do dalšího úplňku už bude problém ho sundat a s třetím úplňkem napevno sroste s tělem nositele a nebude možné je oddělit. Kyrys je nezničitelný a chrání i proti kouzlům a dračímu dechu, ovšem je těžký – černokněžník, který ho nosil, se v něm utopil.

**Pravidla:** Černokněžníkův kyrys funguje jako těžká zbroj a navíc poskytuje ochranu proti ohni a ohnivým kouzlům. Po měsíci nošení dává zbroj postavě postihy jen jako při středním naložení. Po druhém měsíci je sundání zbroje náročná činnost. Po třetím měsíci je to nemožná činnost.

## Bleskosvodný náramek

napsal onge

Jednohuchý bronzový náramek, který nevypadá, že by měl nějakou cenu. Pokud ale bude proti jeho nositeli vržen blesk, náramek ho zachytí a blesk může být vržen zpět.

**Pravidla:** Náramek dává nositeli vyhrazené dovednosti „lapač blesků“ a „bleskomet“. Vždy, když postava pomocí lapače blesků pohltí do náramku blesk, nabije se jedním zdrojem. Použití dovednosti „bleskomet“ je náročná činnost, která stojí 1 zdroj z náramku. V náramku nemůže být nikdy více než jeden zdroj a při jeho používání si postava může započítat svou úroveň čaroděje.

## Kouzelné předměty inspirované světem Achtward

napsal Vitus

Úvodní poznámka – Achtward je náš domácí svět, ve kterém jsme začínali hrát DRD 1.0 před mnoha lety, jenž pak byl jen pasivně rozvíjen a stal se herním světem po vydání DRD+ a ve kterém hrajeme DRD+ do dnes. Pakliže by se jména nebo realie z Achtwardu pro DRDII moc nehodila, není problém je změnit.

## Maghašova páska vnějšího zraku

Vypráví se, že první páska vnějšího zraku stvořil čarovník Maghaš pro svého přítele Kruštana po bitvě na břehu Pernu. Kaminská vojska se tehdy poprvé pokusila obsadit levý břeh Pernu a chrabrý protiútok lehké jízdy osobní stráže knížete řezaňského tento pokus překazila a nahnala kaminské do chladných vod rozvodněné řeky. Tehdy neznámý mladíček Kruštan zachránil život svému veliteli baťkovi Chocholovi, ale sám při tom přišel nejen o oko, ale bezmála i o život. Jako odměnu za záchranu svého života se baťko Chochol rozhodl přimluvit u knížete řezaňského a ten

uvolil svého osobního čarovníka Maghaše pro pokus o záchranu zraku. Pokus se nezdařil, avšak Maghaš, jenž si Kruštana oblíbil a z nichž se později stali přátelé, tehdy slíbil, že mu ztracený zrak vynahradí jinak. Svoji první pásku od Maghaše dostal Kruštan k prvnímu výročí bitvy na Pernu, avšak trvalo ještě dalších deset let, než Maghaš svůj výtvar zdokonalil tak, že jednooký Kruštan pak často viděl více, než mnozí z jeho spolubojovníků pyšnicích se sokolím zrakem. Po další léta pak Maghaš opatroval tyto pásy pro jednooké bojovníky. Každou takovouto pásku Kruštan sám nejdříve osobně vyzkoušel, aby mohli vyřadit nepovedené či nebezpečné kusy. Později pád Řezaně a její obsazení Kaminou zahnal Kruštana i Maghaše do jiných částí světa a nikdo neví, kde na konec jejich výtvořů skončili.

Páska vypadá jako obyčejná kožená páska přes oko a dá se snadno zničit.

**Zvláštní schopnosti:** noční vidění (díky schopnosti pásy vidí postava v noci stále jako za jasného svítu měsíce, neposkytuje však možnost vidět v naprosté tmě) a vidění kouzelného (jednou za den je postava schopna rozpoznat kouzelný nebo kouzlem opředený objekt).



## Šátek kněžny Nadějny

Každý zná pohádku o knížeti Vukovi, jenž musel zdolat tři úkoly tří slepých bab, aby se dostal do tajemné komnaty, kde ležela zavřená jeho milovaná Nadějna. Málokdo však ví, že druhý úkol, kdy se kníže pomoci šátku od své milé musí proměnit na vlka, aby se prohnal Divým lesem, se blíží pravdě více, než cokoliv jiného. Vždyť znakem Vyzmy je vlk a kdo jiný je zakladatelem vyzimského knížectví, než právě kníže Vuk! A tak se prý ještě před sto lety vyzimská knížata byla

schopna proměňovat ve vlky a po nocích děsit své nepřátele i své poddané. Když však Velký Gahán vypálil a vyplundroval většinu atánských knížectví a s nimi i Vyzmu, zmizel šátek kněžny Nadějny a s ním i knížecí schopnost přeměny ve vlka. Velký Gahán nikdy poklad z Vyzmy do svého sídla nedovezl, neboť cestou zpět zemřel a jeho synové se o jeho poklad i vládu nad svými hordami servali jak šakalové a Gahánova karavana i zbytek jemu věrné armády se rozutekli do širých stepí. Kdo ví, kde je dnes šátku konec?

Šátek je bohatě zdobený a brokátový, vypadá jako ženský šátek, jenž je oblíben mezi atány dodnes, avšak místo ženských motivů květů a ptáků má vyšity motivy běžících vlků.

**Zvláštní schopnost:** Přeměna ve vlka (umožňuje metamorfózu postavy ve vlka, takto přeměněná postava je přeměněna včetně veškeré výbroje a výstroje, co má na sobě, včetně šátku)

## Skříňka tří dcer

Každý bohatý kupec se děsí dne, kdy jeho dcera dospěje a najde si někoho, komu půjde jen o věno nebo rovnou

o celé dědictví po náhle zesnulém tchánovi. Kupec Otis tuto bědu zažil hned na třikráte, neboť měl tři dcery a každá jedna z nich byla balamucena a sváděna jen za cílem snadného zbohatnutí. Neví se, jak Otis úklady svých falešných potencionálních zeťů přežil a ani jak své dcery léčil z jejich poblouznění, ale snad shodou okolností každá z jeho dcer byla obalamucena díky okouzlenému šperku. Tedy z hlediska nešťastného otce bylo možno těmito zlatokopeckým pokusům předejít, pokud by bylo možno zjistit, zda dárek, který nápadní přinesl jeho dceři, je, nebo není kouzelný. Otis se tedy vypravil za svým přítelem alchymistou Radionem Moučkou, do kterého hučel tak dlouho, až mu ten sestavil skříňku, již bylo možno nastavit tak, aby ukázala, zda vložený předmět je, nebo není magický. Spokojený kupec pak všechny dcery postupně provdal za ty nápadníky, kteří jim přinesli něco nemagického. Bohužel pro něj se jednalo o smluvené podvodníky, kteří jeho dcery sprostě zastrášili, takže je pak ani nemuseli balamutit kouzelnými hračkami. Hned po třetí svatbě milý kupec nešťastnou náhodou zesnul, vykutálení dědicové jeho majetek dílem

rozprodali a dílem rozkradli a pak se vypařili a nechali za sebou jen tři tehlotné opuštěné ženy. I skříňka byla jednou z těch věcí, která zmizela v rámci hromadného prodeje poděděného majetku. Co se tedy stalo se skříňkou a jak dopadly ony tři dcery, však již není známo.

Skříňka vypadá jako menší zdobená dřevná krabička na šperky. Na horním víku má velmi precizní miniaturní tři tmavovlasých dívek a na přední části podivné šedě zakalené kameny, které vypadají jako nějaký neznámý druh drahokamu. Pokud se miniaturní na víku stlačí, zadní panel skříňky zmizí a tím se otevře spojení do zvláštního prostoru, zároveň se prostřední kámen změní ze šedě zakaleného na jasně žlutý.

**Zvláštní schopnost:** Rozpoznání kouzelného (pokud se do zvláštního prostoru otevřeného stlačením tří miniatur vloží jakákoliv věc, pak pokud je vložená věc kouzelná, změní se barva pravého kamene vpředu skříňky na červenou, a pokud není kouzelná, pak se změní barva levého kamene na zelenou. Tuto schopnost lze použít i na živého tvora včetně postav, pokud do otvoru vloží nějakou svoji část, například končetinu).



## Hřeben skvělého učesání

Trpaslík Thrarschmidt nebyl nikdy žádný krasavec, ale o svůj zevnějšek dbal vždy řádně a vzorně – těch pár vlasů, co mu rostlo na jeho velké lebce, měl vždy řádně oholeny a svůj bohatý vlnitý plnovous, co mu zakrýval tvář, krk, hrud', břicho i opasek, měl vždy pečlivě rozčesan a spleten. Není tedy divu, že s sebou vždy a všude nosil taštičku s celou sadou různých hřebenů a hřebíků, jež sloužili právě k úpravě jeho přepychového plnovousu. A jako každý trpasličí dobrodruh i Thrarschmidt rád lezl tam, kam by obyčejný smrtelník nevlezl ani pod hrozbou smrti. Proto není divu, že když jednou prolezl pod zemí trosky jakéhosi dávno zavaleného sídla nějakého dávno zapomenutého temného pána nebo dámy, roznemohl se, ulehl na postel a již nevstal. Prožil sice ještě pár let věčně upoutaný na lůžko, avšak i nejlepší z čarovníků a alchymistů si s ním nevěděli rady, pouze mohli potvrdit, že příčinou jeho stavu je značná dávka magického záření, jemuž byl postupně vystaven. A tak jednoho dne seschlý a sešlý Thrarschmidt zesnul a zbyla po něm jeho odrbaná zbroj, otlučená seker a taštička se sadou hřebenů a hřebíků. Zbroj

a sekeru jeho příbuzní prodali místnímu kováři a hřebeny a hřebíky si rozebrali mezi sebou podle toho, jak se komu který hodil nebo líbil. Pravdou je, že každý kdo se pak někdy česal některým z hřebenů nebo hřebíků po Thrarschmidtovi, se ihned cítil vždy lépe, a tak na něj všichni do dnes v dobrém vzpomínají.

Všechny hřebíky a hřebeny jsou z lesklé stříbřité oceli zvláštního typu, označené osobním znakem bývalého majitele, tedy stylizovaným bojovým kladivem a kovadlinou. Každý hřeben a hřebínek funguje stejně.

**Zvláštní schopnost:** Zlepšení zdraví (každému, kdo si hřebenem nebo hřebíkem učeše vlasy nebo vousy, selepší zdraví. Lze takto vyléčit i jizvu, ale hřeben pak na nějakou dobu ztrácí svoji schopnost).

## Zbroj Bakčana Sjednotitele

Když Iosif Polovec sbíral své armády a hledal spojence, aby porazil invazní armádu černých lodí, pokusil se získat na svoji stranu i klany a rodiny slavných bašádských bojovníků. Stařešinové a patriarchové Bašádů se mu však vysmáli a navrhli mu, aby si koupil bašádské mladé

bojovníky, jako to dělají všichni a jak to bylo od nepaměti. Polovec se však nedal tak snadno odbýt a když jej neposlechli staří, tak oslovil mladé – a mnoho z nich se pak s Polovcem vydalo na strastiplnou pouť za vítězstvím. Jedním z těchto mladíků byl i horkokrevný Bakčan, jenž se pak stal i jedním z osobních strážců Polovce, a tak mohl být přítomen jeho poradám se spojenci a generály. Tyto rozpravy Bakčanovi otevřely oči a on pochopil, že způsob života Bašádů již není v souladu s tím, co se děje v okolním světě. Když pak Polovec rozpouštěl své vítězné voje a odměňoval své věrné, dostalo se i na Bakčana. Jeho odměnou se stala zbroj z neznámého materiálu, odebraná jednomu z temných kapitánů a požehnaná samotným Polovcem. Známostou historií je pak Bakčanův návrat do vlasti, jeho ženitba, spory se staromilci a i to, jak se stal prvním svrchovaným vládcem Bašádů a tím i získal svoji přezdívku Sjednotitel. Známosté je i to, že se stále ještě vítání stařeč Bakčan Sjednotitel účastnil obrany své vlasti před nájezdy skřepaslíků, i to, že při jednom ze střetů padl a jeho syn Bakčan Tichý jej nechal pohřbít v jeho slavné zbroji do mohyly uprostřed údolí Šedých

stínů. Později, když se pravnuk Bakčana Sjednotitele velitel povstalců z řad staromilců Dajvala Vztekoun pokusil mohyly vyloupit, aby získal zbroj pro sebe, zjistilo se, že mohyla již byla vyloupěna, zbroj je pryč a nad celým údolím Šedých stínů se snáší stín hněvu ducha Bakčana Sjednotitele ...

Celá zbroj sestává z pěti kusů (přední díl, zadní díl, dva nárameníky a přilba jednoduchého tvaru) zdobených jemnou orientální kresbou oblak a letících volavek. Je vyrobena z kostí nebo rohů nějakého zřejmě již vyhynulého zvířete. Zbroj poskytuje standardní ochranu jako kroužková zbroj, avšak nelze ji zničit běžnými prostředky.

**Zvláštní schopnosti:** Zlepšené vlastnosti (pokud je zbroj nošena najednou, pak poskytuje zlepšení jedné základní vlastnosti podle povolání nositele), snížená výdrž (pokud je nošena jen část zbroje, nebo jenom jeden kus, nejenže neposkytuje ani standardní ochranu, ale navíc se stává nepohodlnou a začne tláčit na různých místech, a tím pádem snižuje výdrž svého nositele – jinými slovy zbroj sama „chce být nošena“ jako sada).

## List stříbrného dubu

*Tak stojí psáno v Welikom gerbiarzi plewela magicznego (volným překladem ze starostředanštiny opatřil druid Sodomír): „V lesích našich i okolitých roste vzácný poddruh dubu ušlechtilého zvaný dub stříbrný, jenž vyznačuje se právě stříbřitou barvou listů, dle nichž jest zván. V obyčejném lese k nerozeznání jest podoben od dubu ušlechtilého, a tedy pro necvičené oko nepostřehnutelným zůstává. Avšak cvičený člověk či elf jsa obdařen vnitřním zrakem ba i schopností vidati skryté, může tento dub stříbrný popatřiti a pak na zemi popadaných listů hledati. Neboť toliko samovolně spadané čerstvé listy, což nestává se začasťe, jest obdařeno zvláštní mocí, která toliko k tomu se váže, komu list takto opatřený byl darován v dobrém úmyslu.“*

Dubový list se stříbrným leskem, stále se zdá být čerstvým a nevadnoucím. Funguje pouze tehdy, pokud je nalezen na zemi jako samovolně spadlý a pak je darován s čistými úmysly. Funguje pouze na prvního obdarovaného.

**Zvláštní schopnost:** *Ochrana před zlými silami* (zvyšuje ochranu před kletbami, pokusy o mentální manipulaci či ovládnutí mysli)

## Přívěšek smaragdová vážka

*Říká se, že s dámskými amulety začal ještě saxský klenotník Tifovan. Podle pověstí se ještě jako tovaryš oženil s nehezkou, ale hodnou a bohatou dívkou, která, jak se to už některým ženám stává, čím byla starší, tím byla ošklivější. A stejně tak jako jeho žena ošklivila rok od roku, stával se Tifovan vyhlášenějším a bohatším, až se stal největším mistrem mezi klenotníky starého Nasperu. Aby zlepšil vizáž a výraz svých uměleckých výtvořů, spojil se Tifovan s magickým rádcem pana Le Katz. Výsledkem pak byly nejen šperky osázené kameny zvláštních barev a kovové tvary zvláštních vlastností, ale díky mnoha řízeným experimentům se jim podařilo zjistit, jak zabudovat do klenotů, šperků a broží i jisté zvláštnosti. Tak se stalo, že se Tifovanovi podařilo vyřešit i problém s krásou jeho manželky, neboť vyrobil sérii zkrášlujících šperků, z nichž první daroval a věnoval své ženě.*

Klenot vypadá jako dámský přívěšek ve tvaru vážky, sestavený ze smaragdově zbarvených kamenů, ornamentálně spojených jemnými stříbrnými drátky. Existuje však celá řada těchto klenotů, jež všechny

mají tvar nějakého tvora a jejichž poznávacím znamením je ozdobné písmeno „T“ skryté v ornamentální výzdobě.

**Zvláštní schopnost:** *Zvýšení krásy* (přívěšek zvyšuje krásu a tedy i žádoucnost nositelky, funguje však pouze na ženy. Upozornění: pokud by si nějaká dáma pokusila na sebe pověsit dva přívěšky z této řady, dojde k naprostému opaku, tedy zosklivění nositelky, přívěšky nepůjdou sundat a je potřeba k nim přistupovat jako ke kletbě).

## Pochodový amulet imperátulova legionu

*Mezi svobodnými skřety na jihu a mořskými Šakalíky na severu i odpadlickými dlouhorukými orky v horách se potichu šeptá o tom, že temný císař, imperátul, stále vládne hluboko v podzemích, neprostupných horách a lesích svému nesčetnému goblinímu národu a staví znovu své legiony elitních skurutích vojsk, aby opět mohl ovládnout všechny národy známého světa. V tichých a odlehlých koutech skrytých krčem je možno zaslechnout, jak si lidští překupníci a další odpad svobodných zemí špitá se skřetími bandity o tom,*

*že se imperátul poučil ze svých porážek způsobených magií spojenců Polovce a povolal do svých služeb všechny mágy, šamany, čarovníky, alchymisty a další, kteří dnem i nocí vyrábějí tajemné amulety pro jeho skuruty. Třesoucím se hlasem si uprchlí učedníci šamanských mistrů povídají o tom, co se stalo s jejich mistry, když nechtěli poslechnout imperátulovu rozkazu a museli se postavit příslušníkům nových legiónů.*

Amulet vypadá jako vyřezávaná černá dřevěná destička opatřená jednoduchým symbolem a zavěšená na koženém řemínku.

**Zvláštní schopnosti:** *Zvýšení výdrže* (nositel amuletu ujde, uletí, uplave nebo uběhne o polovinu více, než je jeho obvyklý denní limit), *ochrana před kouzly* (amulet pohltí denně jedno kouzlo mířené na jeho nositel).





# Deskové hry

(a jiné)



napsala Mia Goldengirl

## Online RPG hra Dragon Riders

*Draci, to jsou pradávna stvoření a předmět strachu či posvátné úcty. Jejich síla, rychlost či moudrost bývá častým námětem ve fantasy příbězích, kterých je poslední dobou stále více. Obzvláště, je-li drak přátelským spojencem a ochráncem lidského hrdiny. Ne jinak tomu je v příběhu ERAGONA, dračího jezdce ze světa Alagaësie, jenž nalákal svým poutavým příběhem a především dobrou reklamou. Není ale tajemstvím, že příběh se autorovi poněkud vymknul z ruky a při dalších pokračováních neodpovídal zcela představám fanoušků, jež četli více knih o dracích. Několik takových fanoušků si vybralo tyto základy pro vlastní příběhy ve formě psané hry a přizpůsobilo si je k obrazu svému. Jedna z vůbec prvních her zaměřených na Eragonův svět je paradoxně jedna z nejlepších, a nejméně známá.*

Hra jménem DRAGON RIDERS stojí na základech světa, který vytvořil Christopher Paolini ve svých knihách z cyklu „Odkaz dračích jezdců“, třebaže se odehrává v jiném časovém úseku než děj samotných knih a některé reálie jsou tedy pozměněny. Zde nezáleží na perfektních znalostech Paoliniho světa, ale jen na vlastní fantazii a kreativitě hráčů.

Ve světě Alagaësie máte možnost stát se hrdým dračím jezdcem a na hřbetu svého draka tak prožívat nejružnější dobrodružství. Vaše postava je plně ve vaší režii a je jen na

vás, jakou povahu a vzhled jí vtisknete, musí však sedět do tematického prostředí a reálií daného světa, jenž se asi nejvíce podobá středověku.

Hra běží ve formě online fóra a není proto nutné nic stahovat ani instalovat do svého počítače, jako u klasických grafických RPGček. Fórum je rozděleno podle lokací na ostrově, takže může několik hráčů hrát zároveň, v různých místech. Pokud je navíc hráč již dračím jezdcem, může hrát zvlášť za svého draka někde jinde, než je jeho vlastní postava.


<http://www.dragon-riders.eu/>


*Dračice Salihe od Earany*



Postava jedná písemně, vše co dělá, říká nebo si myslí, píše do postů ve fóru, reaguje na podměty ostatních a společně tak se členy komunity vytváří něco jako „nekonečný příběh“. Hodně to připomíná hraní klasické stolní RPG hry, avšak tady jeden herní den trvá reálný týden, takže nikomu, kdo není pár hodin či dní přítomný, nemůže moc uniknout. Další výhoda je, že hráči mohou být z různých měst a přesto si mohou pravidelně navštěvovat herní svět.

Hra se tak odvíjí od společenství hráčů, kteří vtiskují příběhům svou tvář a charakter. Kolektiv se většinou snaží o dlouhodobé vzájemné přátelství jak ve hře, tak i mimo ni, ale člověk se může připojit i jen na několik týdnů a zahrát si v podobě nováčka na ostrově Vroengard, v několika questech se služebně staršími hráči či se snažit uspět u snůšky dračích vajec ve zdejší Chrámě a stát se jedním z dračích jezdců. Stát se dračím jezdcem ale nemusí být na první pohled tak lehké, jak to může

znít. Mláďata ve vejcích jsou možná trochu vybíravá a někdy jim to i chvíli trvá, než se rozhodnou vylíhnout. Ve skutečnosti zde nehraje roli, jestli vaše postava umí magii na nejvyšší úrovni, nebo je všeznalá či nejkrásnější, doslova každý má šanci uspět.

„Výskyt Posla bývá často očekáván právě v Chrámě dračích vajec, protože bývá sladkou předzvěstí příchodu nového dráčete do hry.“

Vesměs platí, že hra je čistě v režii hráčů a „pánů jeskyně“, pokud hrají v módu questů, ale občas se stane, že i do obyčejné hry zabrousí postava Posla, jenž většinou zvěstuje zajímavé problémy nebo nečekané situace. Výskyt tohoto „nehráče“ bývá často očekáván právě v Chrámě dračích vajec, protože bývá sladkou předzvěstí příchodu nového dráčete do hry.

Ve hře si může každý začátečník vybrat, za jakou rasu bude vystupovat. Všeobecně panuje názor, že hra za člověka či trpaslíka slibuje nejvíce volné zábavy, kdežto chování elfa je svazováno mnoha společenskými způsoby a je všeobecně náročnější, a proto je i kladen větší důraz na schopnosti hráče umět za tuto postavu jednat. Před vstupem do hry je nutné sepsat za svou postavu

herní kartu, což je něco jako navolení si schopností, historie a vzhledu své postavy na začátku hry. Poté, co se z karty eliminují všechny dějové či časové nedostatky nesedící s motivem zdejšího herního světa a jeho realie, může hráč začít se svým vstupem na ostrov, seznamování se a objevování tajů ostrova. Poměrně důležitá je tu i trocha realnosti, což znamená, že postava nesmí od rána do večera popíjet v hospodě, když nemá žádný peněžitý příjem. V tomto má ale hra výraznou pomoc pro hráče – můžete si totiž zvolit zaměstnání přesně podle svého vkusu, a tedy i výdělky se řídí podle toho, čím vlastně jste. Nějak se přeci musíte živit, než se stane zázrak a zvolí si vás dráče za svého jezdce a budete živeni ze společné kasy společenstva jezdců.

Pokud ale tušíte, že tohle je konec hry, trochu se mýlíte. Cesta jezdců a dráčete v podstatě začíná prvním dnem nově vylíhlého draka. Jako dračí jezdec máte své nové postavení a práva, ale také povinnosti vůči ostrovanům i dalších lidí, jež mohou být neprávem utlačováni nebo obíráni zákeřnými loupeživými bandami. Musíte projít cestou učení jedním ze tří řádů dračích jezdců, abyste získali dostatečné schopnosti a mohli

se svým společníkem konat ve světě dobro. A teprve tehdy začíná ta opravdová hra.

## Reální hráči

Tahle herní záležitost není jenom formou sezení u počítače, ačkoliv to tak vypadá. Hráči fóra se pravidelně i nepravidelně scházejí v malých a velkých srazech, kde si plánují budoucí hry či hrají deskové hry. Je ale stále pohodlné se zapojit do dlouhodobé hry přes internet, kde mají postavu přesně podle svých představ.



<http://www.dragon-riders.eu/>

## Ukázky ze hry

### Jezdkyně Nessa a její drak Galderas

Když jsme došli do chrámu, Falinor i s dráčkem už tu byli. K sloupkům s vejci a k dráčeti se právě doplížil blyštivý, sytě modrý drak, jeden z dalších brášek Slunečného.

Dráček barvy pšenice se vesele rozběhl vpřed, aby mohl vzápětí lehce narazit do Modráčka. Nadšeně se o něj otřel a několikrát kolem něj poskočil. Poté přeběhl k Zelenému





*Jölen a Eleri od přední jezdecké umělkyně Daerfëy*

a štouchancem jej vybízel ke hře. Doufal, že si s ním budou hrát oba dva, ale uvítal by, kdyby pozornost zeleného-s-rohy nebyla zaměřena přímo na něj. Společně s modrým bráškou možná budou mít šanci Lístka utahat...

Ale počkat, ještě tu byla Twän! Slunečný se za ní otočil a spatřil její hlavu nakukovat dovnitř chrámu. Kdyby vylákal oba draky ven, mohli by ke hře přibrat ještě Twän, a to by byla teprve zábava!

S tímto úmyslem se Slunečný provokativně zakousl do špičky ocasu zeleného brášky, štouchl do modrého draka a potom už jen upaloval ven.

Já jsem mezitím došla k sloupku, kolem kterého ležely střípky skořápky nazlátlé barvy, barvy zralé pšenice s občasnými odlesky slunečních paprsků. Prohrábla jsem rukou ostré úlomky, všechny byly krásné, a proto pro mě nebylo těžké si nějaký vybrat. Zvedla jsem jeden z těch větších, oslnivě lesklých. Opatrně jsem jej zabalila do šátku, který jsem měla s sebou, a vložila tento poklad do malé látkové taštičky. Poté už jsem jen sledovala, jak do chrámu přicházejí další lidé. Dva muži, zřejmě noví na ostrově, a jako každý návštěvník i oni

se přišli dotknout barevných klenotů na sloupcích. Pokud by některého z těch neznámých zajímalo moje jméno, představila jsem se.

Když mi zmizel Slunečný ven z chrámu, trochu jsem zneklidněla. Hodlala jsem za ním jít a tento svůj plán jsem sdělila i ostatním. Jestli někdo půjde se mnou, nebudu proti.

### **Novopečená jezdka Earana**

Srdce jí zaplňovala silná předtucha a když došla ke dveřím chrámu, zpomalila a udýchaně vklouzla vraty dovnitř. Byla jí hrozná zima, protože především v silných kamenných zdech této budovy bylo dost chladno a Ea byla stále celá mokrá, až z toho měla husí kůže a třásla se po celém těle. Rozhodla se ale všechno tohle ignorovat a se zvláštní pokorou, nervozitou a obrovskou nadějí se blížila ke sloupkům s vejci.

Všimla si, že na lavičce sedí Beller a na jeho klíně dřímá veliké dráče mechové barvy, všimla si, že u sloupků stojí dva draci, smaragdový a krásný elegantní kaštanový, ale rozbušilo se jí srdce, když mezi skořápkami uviděla na sloupku stát překrásné dráče. Zdálo se, že má pěkné, ladné křivky už čerstvě po vylíhnutí, jeho

barva připomínala tmavou čokoládu... Až na jeho křídla, která byla poseta skvrnami překrásné zelenomodré barvy. Dráče mělo zelené oči, kterými hledělo na kaštanového draka, který se ho dotýkal – tedy spíš dračice? Snad ne jeho matka? Vše tomu nasvědčovalo; tmavě hnědá dračice láskyplně čistila křídla svého mláďete.

### Jezdkyně Ylia v lázních

Ylie se sevřel žaludek, když v nehlídaném okamžiku svědkem Terebruine nova pohledu se stala, jenž podoben jejímu vlastnímu byl. To rozhodlo, že v pro ní neúnosné situaci elfka ocitla se. Až nyní uvědomila si, jak okatě vystavila na obdiv sbírku slonovinových dračích šupin, táhnoucí se od spodní čelisti přes krk po ponořenou paži ke hřbetu ručky, kde vytráceli se. V páře a bez správného světla mohly být ukryté před Mayinými zraky, avšak před Terebruinenovými už nikoliv. Tolik byl elf všímavý k její osobě?! Až plaše se musela pousmáti.

„Koupel již se pro mne dostatečnou zdá být. Proto se omlouvám z Vaší společnosti. Domnívám se však, že naše cesty zkřížení se dnes stále mohou, neboť Slavnosti ohně si

málokdo nechá ujíti. Necht nad Vámi bdí štěstí, Mayan-nue, Adamo-fini-arel, Terebruinen-vor.“ Letmým pokývnutím rozloučil se, snaživši se při monologu udržet zájímání a přeskakující hlas v jedné tónině elfky nikterak nerozechvělé stávajícím stavem okolností.

Pomalu se vzdálila (ačkoliv se jí chtělo plavati spíše závodním tempem), aby kraje bazénu dosáhla, kde kus látky čekal na znovu zahalení těla. Choulivě se vynořila z vody. Rychlostí uštknutí hada se ovinula prostěradlem... A odcupitala pryč.

*Teistar,  
drak s loupeživými sklony*





napsala Petra „Baelara“ Kopáčová

## Zahrajte sa s nami: Novinky na GameCone

*GameCon, tradičná udalosť pre hráčov DrD aj RPG, sa pomaly stáva aj cieľom cesty nejedného stolovkára – predsa nie je až tak veľa podujatí, kde si človek môže zahrať a stretnúť sa s inými rovnako „postihnutými“. Aké novinky so sebou predajcovia priniesli tentokrát a čo sa predávalo ako horúce rožky?*

Ešte pred mesiacom som prisľúbila článok s malou obavou – nevedela som, o čom písať. Návšteva tohoročného GameConu ale zahnila všetky moje obavy bohatým výberom nových (aj už dobre známych) hier, tentoraz už od štyroch predajcov a distribútorov.

S radosťou som pozorovala ako sa vďaka stolovým hrám pomedzi tradičný RPGčkársky klan votreli aj bežní okoloidúci z Českej Třebovej – a neboli to len teenageri, ale aj rodiny s deťmi a dokonca aj zopár dedov s vnúčikmi. Čo si teda mohli zahrať?

### A. Krátke aj dlhšie párty hry

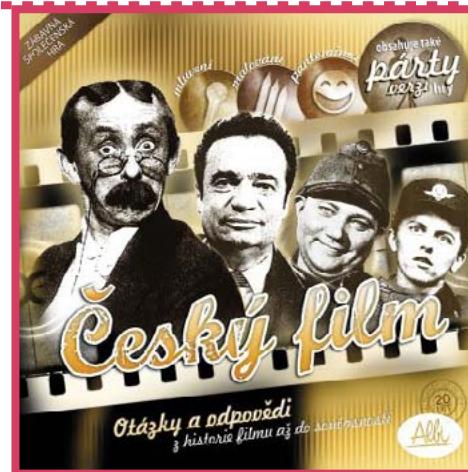
Po úspechu hier ACTIVITY, PÁRTY ALIAS a rôznych OTÁZOK A ODPOVEDÍ

výrobcovia dobre odhadli, kedy sa ľudia hrajú najradšej – a to opäť nehovorím len o mladšej generácii. Priniesli nám teda niekoľko nových pártí hier, medzi nimi aj jednu veľmi netradičnú.

### Český film, Svetový film

**Tvrď oriešok aj pre skutočných znalcov.**

Vďaka hrám pre všetkých milovníkov českého/svetového filmu, pri ktorých sa miestami zapotí aj skutočný znalec. Pred hrou oboch sme boli všetci presvedčení, že nemôže byť nič jednoduchšie – filmy predsa máme v malíčku. Opak sa však ukázal pravdou a otázky štýlu ako sa volala tá alebo oná vedľajšia postava nás



často zaskočili nepripravených.

Hra SVETOVÝ FILM, mladší súrodenec ČESKÉHO FILMU, je obohatená o možnosti pri odpovediach a špeciálnu kategóriu Fotky, v ktorej z obrázku musíte zistiť o aký film sa jedná, kto je herec vľavo či ako sa volá filmová postava, ktorú stvárnil.

Čím sú ale obe hry zaujímavé je

to, že majú aj párty verziu – zo spoluhráčov musíte dostať správne odpovede na bežak neľahké otázky “activity” metódami ako kreslenie či pantomíma.

Snáď ani nemusím hovoriť, že po zahraničí sa váš zoznam filmov, ktoré si chcete (znova) pozrieť poriadne zväčší.



## Klasika

**Ponaučenie aj zábava s priateľmi pri klasickej hudbe.**

Nanajvýš netradičný žáner pre hru, výsledok ale rozhodne nie je sklamaním. Hra KLASIKA je totiž zábavno-náučná hra o klasickej hudbe a jej rôznych aspektoch. Popri hraní sa naučíte mnoho zaujímavostí o rozličných hudobných nástrojoch, skladateľoch aj interpretoch klasickej hudby v jej rôznych podobách a v neposlednom rade si precvičíte pamäť na hudobných ukážkach. (Veta „To poznám, ale neviem, kto to napísal!“, bude padať častejšie, ako by ste si želali.)

Mechanicky je hra vyriešená podobne ako väčšina iných podobných hier – panáčik sa posúva po hernom pláne o počet políčok hodených na

kočke. Cieľom je zodpovedať otázky na piatich konkrétnych políčkach – čo je aj zdrojom jednej z troch výčítiek tejto hre:

Tancovanie okolo bodovaného políčka – môžete správne zodpovedať 100 nebodovaných polí, ak vám nepadnú správne čísla, na bodované pole sa nedostanete.

Častá nemožnosť výberu okruhu otázok – Často sa stáva, že si nemôžete vybrať z dvoch okruhov, pretože vo vami hodenej vzdialenosti je v oboch smeroch rovnaká kategória.

Hudobné ukážky sú niekedy nereprezentatívne – keď z klavírneho koncertu počujete 30 sekúnd orchestra z úvodu skladby, niekedy je ťažko

rozpoznať aj veľmi známu skladbu.

Napriek výčítkám sa mi ale KLASIKA veľmi páči a ak ste aj vy priaznivcom klasickej hudby vrele ju odporúčam.

## Duch!

**Hra pre dospelých, ktorí radi vidia svoje deti víťaziť.**

Dospelí totiž s touto postrehovkou majú väčšie či menšie problémy takmer všetci (otestované na dobrovoľníkoch).

DUCH! Je jednoduchý – 5 rôznofarebných predmetov (duch, myš, kreslo, fľaša a kniha) a kopec kariet s vyobrazením zátiší z nich – ale

v iných farbách, než skutočne majú. Ak je na obrázku predmet rovnakej farby, ako v skutočnosti má, je treba dotknúť sa jeho figúrky. Ak tam taký nie je, treba sa zamyslieť, ktorý predmet nie je na obrázku a zároveň má farbu, aká sa na obrázku nenachádza (ak je tam modrý duch a červená myš, je správnym riešením bude zelená fľaša – pretože nemôžete povedať ducha, myš ani predmet, ktorý je červený (kreslo) alebo modrý (kniha)). A aby to nebolo príliš jednoduché, ak je na obrázku kniha, musíte namiesto uchmatnutia správny predmet vysloviť.

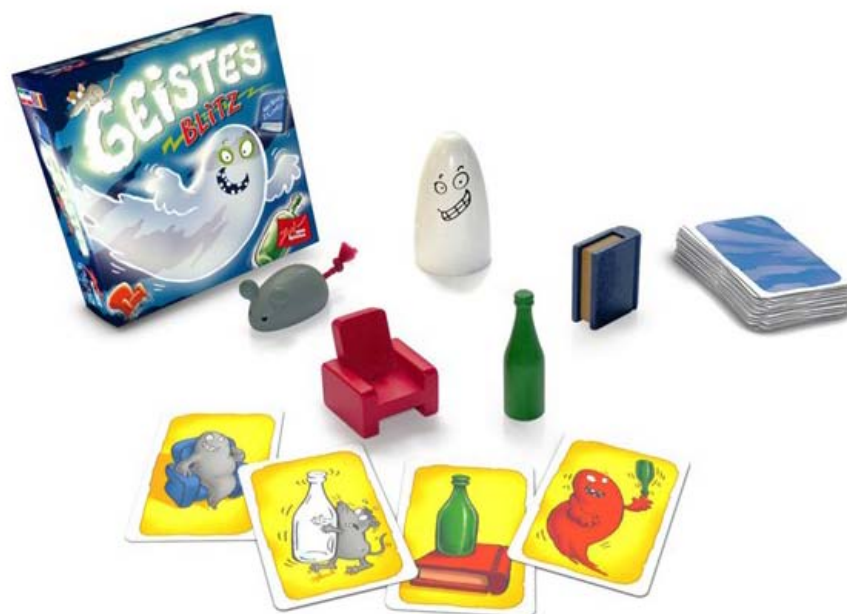
Zbesilá hra, ktorá sa nedá hrať príliš dlho, zato ale poriadne naštaruje myseľ aj ruky.

## Dobble

**Super-rýchla postrehová hra pre 2-8 hráčov s geniálnou myšlienkou.**

DOBBLE je len jedna malá kovová kruhová krabička plná kruhových kartičiek a predsa je to 5 hier v jednom.

Na každej kartičke je 8 symbolov a každé dve kartičky majú práve jeden symbol spoločný. Každá z piatich hier je potom nejakým spôsobom založená na všimnutí si spoločného



symbolu čo najskôr – napríklad zba-  
viť sa svojej karty podstrčením súpe-  
rovi či uchmatnutím karty po ohlá-  
sení spoločného symbolu z kopy.

Jednoduché, rýchle a veľmi zá-  
bavné, a to aj vo vlaku, aute alebo na  
cestách.



## Mafie

„Ja viem, že on vie! Ale čo keď on  
vie, že ja viem, že on vie? Ale keď  
už ja viem...“

Novinka v distribúcii MindOK – ďal-  
šia z hier inšpirovaných klasickou  
spoločenskou hrou MAFIA<sup>1</sup>.

Mnohí z vás si iste spomínajú na  
krčenie sa na stoličke s rukami cez  
oči s ušami nastraženými na každý  
šuchot, kroky Osudu a opakujúce sa  
slová „mestečko zaspáva“, „budia sa  
mafiáni“ či „budí sa inšpektor Catani“.

MAFIA (tá nová) čiastočne repli-  
kuje myšlienku svojho predchodcu,  
ale pridáva aj nové prvky, ktoré z tej-  
to hry robia skutočný „uzlič“ mozgu.  
Rozdelenie na gangstrov a policajtov  
je samozrejmosťou (hoci tuto sa po-  
znajú navzájom policajti, nie mafi-  
áni). Čo je nové je úloha Dona, kto-  
rá rotuje okolo stola. Don v každom  
kole musí určiť tím, ktorý pôjde na  
záťah.

Hra má dve hlasovania štýlu za/  
proti v každom kole – jedno je o zlo-  
žení tímu (teda či do akcie pôjdu tí

hráči, ktorých určil Don), kde hlasujú  
všetci hráči, druhé o výsledku akcie  
samotnej, kde už hlasujú len členo-  
via tímu. A na základe len týchto hla-  
sovaní musíte zistiť, ktorí spomedzi  
vás sú policajti (tým je jasné, kto sú  
mafiáni), prípadne sa pokúsiť prebla-  
fovať si cestu k víťazstvu ako policajti.

Ako nepovinné pravidlo ešte  
Don môže rozdávať špeciálne karty,  
ktoré ukážu kartu hlasovania, zrušia  
platné hlasovanie či urobia iný špeci-  
álny efekt.

Viac sa dozvieme, až si MAFIU skú-  
site zahrať. Nie je ťažká, nie je veľká  
ani drahá, zabaví sa pri nej až 10 hrá-  
čov a ak potrebujete trochu posilniť  
svoju paranoju, nie je nič lepšie.

## B. Kooperatívy

Mám radosť, že aj do radu koopera-  
tívnych hier pribúdajú novinky čo-  
raz rýchlejšie. Za uplynulý rok ich iste  
pribudlo viac ako 2 kusy a verte mi,  
pokiaľ budem mať možnosť, dozvie-  
te sa o nich. Čo sme teda mali mož-  
nosť si vyskúšať na GameCone?

## Mousquetaires du Roy

Jeden za všetkých, všetci proti  
Milady!

Prerozprávanie dobrodružstva  
o kráľovinom náhrdelníku, v kto-  
rom Athos, Portos, Aramis a D'Ar-  
tagnan zachraňujú česť francúz-  
skej kráľovnej do podoby koope-  
ratívnej stolovej hry typu „jeden  
proti všetkým“, v tomto prípade  
je nepriateľom všetkými masť-  
ami mazaná a pomstychtivá Milady  
DeWinter.



1 O druhej z hier a-la stará MAFIA - predáva sa pod menom „Mestečko Paler-  
mo“- bohužiaľ neviem povedať nič – nestihla som si ju zahrať a doma ju zatiaľ  
nemáme – ak ste ju hrali, dajte vedieť, ako sa vám páčila a nakoľko vo vás evo-  
kovala nostalgické spomienky.



Mušketieri sú v niektorých aspektoch podobní hre FURY OF DRACULA – okrem spomínanej opozície, ktorú tvorí jeden z hráčov, je to aj utajené „putovanie“ Draculu/Milady po hracom pláne a nástrahy, ktoré Milady na rôznych lokáciách zanecháva. Milady využíva svojich spojencov – kardinála Richelieu, svojho verného telesného strážcu Rocheforta a celé záľahy bezmenných poskokov aby mušketierom prekazila záchranu kráľovnej cti, zobrala život krásnej Constance a spôsobila padnutie obliehaného mesta La Rochelle do pazúrov hugenotov.

Počas celej hry je potrebné udržiavať ukazatele kráľovnej cti, Constancinho bezpečia a stavu obliehania v La Rochelle v norme, pritom však treba stihnúť aj zohnať samotný náhrdelník z Británie – o túto časť hry sa stará scenár dobrodružstva, ktorý na tejto hre oceňujem asi najviac, a to z dvoch dôvodov:

Scenár pozostáva zo štyroch častí, ktoré sú odlišné – v prvej musíte nájsť cestu komnatami v paláci, v druhej sa treba prebojovať cez zlovestného a mocného protivníka do Británie, v tretej sa čo najrýchlejšie vrátiť do Paríža a vo štvrtej doručiť náhrdelník kráľovnej zvolením správnej



kombinácie šermu a šarmu (pravda, zavážia aj ostatné schopnosti). Žiadne dve etapy nie sú rovnaké a zaručujú tak prekvapenia a zmenu počas celej hry.

Scenár je vytlačený na samostatných kartách, ktoré sa na hrací plán len položia, čo mi dáva nádej

na ďalšie scenáre bez extrémnej ceny naviac, keďže sa jedná o dve obojstranné karty.

Pravidlá sú trochu komplikovanejšie a je potrebné sa s nimi počas prvej hry trochu pobiť, pri druhom hraní však už ide všetko ako po masle – nenechajte sa teda odradiť!



Drobným sklamaním pre mňa bolo grafické a materiálne prevedenie Mušketierov, ktoré ani zďaleka nedosahuje štandardných výšin hier od Ystari, čo je nešťastné hlavne pri relatívne vysokej cene hry. Pánov snád' poteší aspoň bujné a takmer nespútané poprsie Milady ako na ilustrácii, tak na miniatúre.

MOUSQUETAIRES DU ROY je rozhodne kvalitným prírastkom do rodiny semi-kooperatívnych hier a osloví iste nielen milovníkov Troch mušketierov. Dúfam, že autori nesklamú a vyrobia rozšírenie v podobe ďalšieho dobrodružného scenára či scenárov, aby sa naši štyria favoriti nepreháňali len do Londýna a naspäť.



## Ygdrassil

V hlavných úlohách Odin, Thor, Heimdall, Freyja, Frey a Tyr proti svojim odvekým nepriateľom – všetkým naraz!

Nepriatelia sa valia a bohovia Asgardu (hráči) majú čo robiť, aby sa ich príliš veľa nedostalo za hradby, do hradu či dokonca do trónnej siene. Teraz je čas držať spolu a hľadať pomoc, kde sa dá – u elfov, trpaslíkov, v podsvetí aj na ostrovoch siedmich morí. Nepriatelia sú všade a majú mocných spojencov – ohnivých a ľadových obrov, ktorých budete stretávať čoraz častejšie.

YGDRASSIL je hra typu „hráči proti hre“ s množstvom predností – je to

kooperatívna hra pre 6 hráčov (väčšina nie je pre viac ako 4), má komplexné ale pochopiteľné pravidlá, možnosť nastavenia niekoľkých úrovní náročnosti (okrem iného aj to, ktorí bohovia sú či nie sú prítomní mení náročnosť) a podobne ako GHOST STORIES akýmsi spôsobom dokáže vyvolať skutočný strach z nepriateľov a pocit blížiacej sa záhuby pri pozorovaní vytrvalosti nepriateľov a ich pribúdajúce sily. Nepopierateľnou prednosťou je aj krásna grafika a potešili ma aj verše pre každý svet, boha aj nepriateľa v pravidlách (ktoré napriek komplexnosti, ilustráciám a veršíkom majú len 8 strán).

Bližšiemu predstaveniu YGDRASSILU a jeho mechanikám a pravidlám

sa budeme, s trochou šťastia, venovať v niektorom z ďalších článkov v tejto rubrike, dovedty len odporúčenie – ak máte radi kooperatívne hry, YGDRASSIL je rozhodne pre vás.

## C. SMART hry – Logické hry pre 1 hráča

Poslednou kategóriou hier z tohoročného GameConu sú hry pre jedného hráča zo stajne MindOK-u. Tie už síce nejaký ten rok vychádzajú – a že je ich obrovské množstvo – ale pociťujem potrebu vám ich aspoň trochu priblížiť či aspoň spomenúť, keďže som si nikdy nemyslela, že sa im dá až tak prepadnúť.

Všeobecný popis: Plastový hrací plánik s niekoľkými komponentmi a knižočka so zadaniami (a niekedy aj riešeniami) a jednou, maximálne

dvoma malými stránkami pravidiel – inak povedané sadni si a do 3 minút hráš. Zadania sú navyše kategorizované pre začiatočníkov, juniorov, expertov a majstrov, pričom expertné a majstrovské zadania niekedy dajú naozaj zabráť.

Všetky hry majú pekné komponenty a sú vhodné aj pre deti (teda nehrozí, že sa dieťa komponentmi zadusí), pestré a veselé farebné schémy (s jedinou výnimkou) a dokážu zabaviť na celé hodiny.

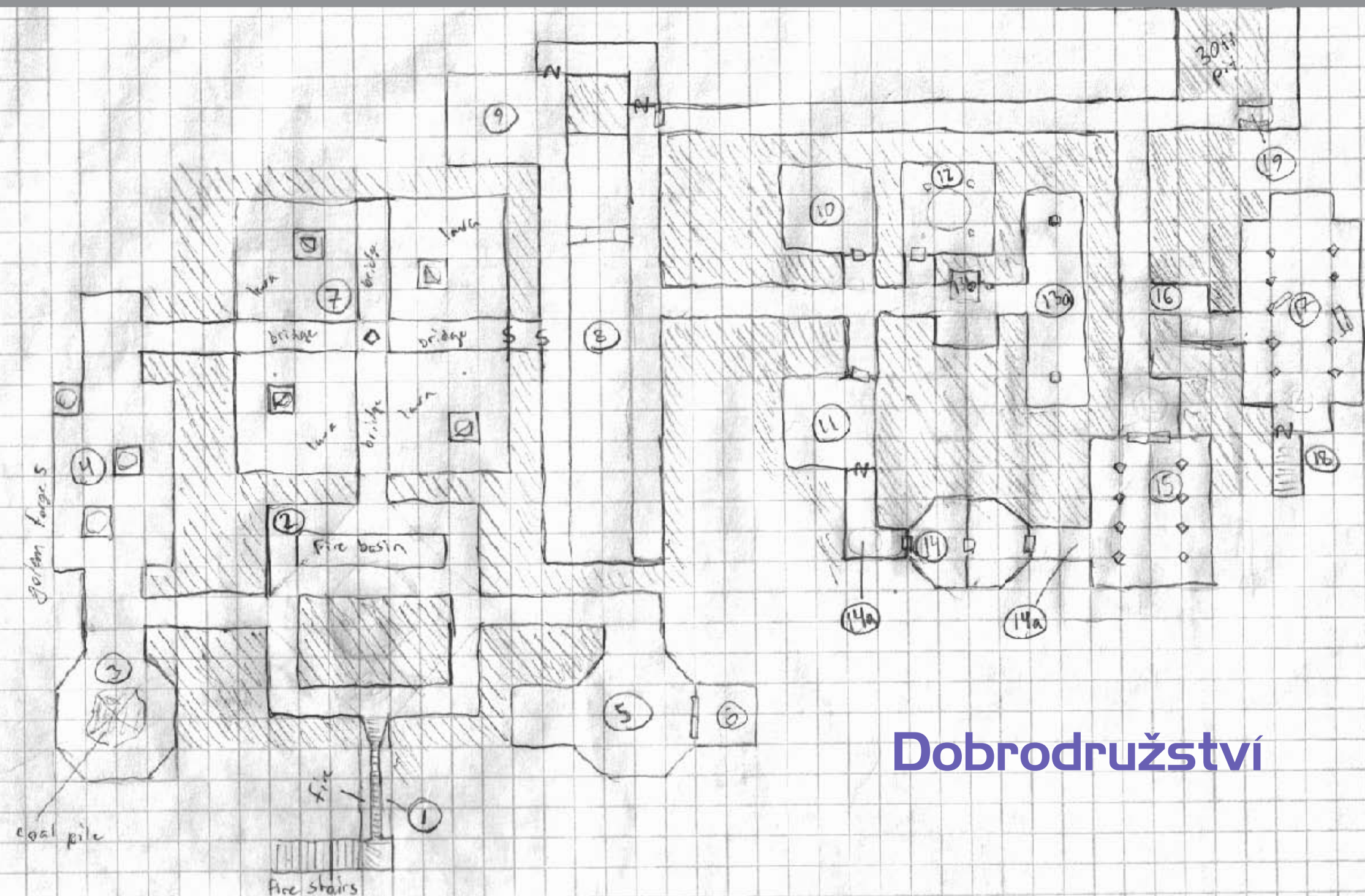
Zoznam a popis všetkých hier nájdete na stránke MindOK – SMART hry.

Mojim osobným favoritom je AntiVirus, ktorý okrem evidentného cibrenia mozgu je naozaj krásny a veľmi (fyzicky) príjemný na hranie. Pridajte sa teda aj vy do „Klubu autistov“, ako sme sa sami nazvali sediac celé hodiny každý pohrúžený do svojej hry okolo jedného stola.

GameCon, ako som už spomínala, definitívne prestal byť „len“ zjazdom účastníkov turnaja v DrD a RPG hier a stal sa udalosťou, ktorú si do svojho kalendára môže zaznačiť aj každý milovník stoloviek. Dúfam, že o rok na GameCone stolovkárov pribudne (a tak trochu dúfam, že časť z nich práve tam objaví aj krásu RPG).







Dobrodružství

napsal Pavel „Goran“ Veselský

## Narrenturm na Orlím štítě

*Vysoko v horách se skrývá věž, kam mágové schovávají blázny, oběti zvlášť ošklivých prokletí, mimořádně šílené kolegy a jiné nepohodlné osoby. Na příklad vás! Tak se odtamtud zkuste dostat!*

*Dobrodružství je určené primárně pro jednorázovou hru v jakémkoli dostatečně pružném systému, aby si poradil s tím, že většina postav má místo povolání diagnózy. Zda z toho uděláte frašku, horor nebo něco jiného, už je na vás.*

### Příběh

#### Úvod

Dobrodružství je koncipované jako jednorázová hra (one-shot), hra-  
telná v jakémkoli dostatečně pruž-  
ném systému. Je samozřejmě mož-  
né na všechny postavy naroubo-  
vat povolání a úroveň v libovolném  
*class and level* systému, při tvor-  
bě dobrodružství jsem však počí-  
tal se systémem založeným na do-  
vednostech nebo (ještě lépe) as-  
pektech, případně s *freeform* (bez-  
pravidlovým) hraním. Předpoklá-  
daná atmosféra závisí hlavně na  
tobě a na hráčích, může být kdekoli  
mezi fraškou založenou na černém

humoru, oldschool výzvou plnou  
napětí až po horor.

Hra se odehrává v horách na  
severovýchodní hranici Zeelandie,  
totalitního státu ovládaného mágy  
(*de iure* jde o království, ale král  
a šlechta slouží jen k reprezentaci  
a jejich pokusy vymanit se z postave-  
ní pouhých loutek bývají neúspěšné).  
Ač je dobrodružství koncipováno pro  
svět **ERINEL**, neměl by být problém  
s přesazením do vašeho světa. Dě-  
jištěm je osamělá věž uprostřed hor,  
tzv. „Narrenturm („věž bláznů“) na  
„Orlím štítě“. Sem mágové zavírají ty  
nejnebezpečnější a nejnepříjemně-  
jší blázny, osoby trpící zvláštními pro-  
kletími a magickými chorobami nebo  
jen zvlášť důležité politické odpůrce

(známé jako monarchisté – stoupen-  
ci skutečné vlády krále).

Postavy jsou vězni tohoto ústa-  
vu. Žádná rasová omezení nejsou na  
místě (v rámci světa), každá postava  
by však měla mít důvod být zavřena  
do věže bláznů (vzácná magická cho-  
roba, méně vzácná magická choro-  
ba spojená se značnými magickými  
schopnostmi, jediný příslušník své  
rasy, prominentní zeelandijský disi-  
dent apod).

### Hra

Před hrou (pokud možno stručně)  
popiš úvod: uvěznění postav a jejich  
deportaci do věže bláznů.

Způsob zadržení je individu-  
ální, záleží na diagnóze konkré-  
tní postavy. Šíleného mága v magic-  
kém souboji porazil jeho představe-  
ný, vlkodlak byl po celonočním honu  
spoután sítěmi a umístěn do ocelo-  
vé klece, agitátora monarchistů jed-  
noho dne navštívili agenti od Rudých  
mágů (zeelandijská tajná služba), ot-  
roka s mimořádnými schopnostmi  
koupil v cizině putující zeelandijský  
mág.

Doprava do věže mágů probí-  
há v malých, ale pevných vozech se

zamřížovanými okny. Postavy dopro-  
vází oddíl vojáků a mág, mistr Wer-  
den. Všichni, kteří by mohli kouzlit,  
mají speciální pouta blokující použi-  
vání magické energie.

Během cesty by se nic význam-  
ného stát nemělo, a hlavně by se ne-  
měla naskytnout žádná příležitost  
k útěku. Pokud máte dost času a vy-  
hovuje ti pomalejší rozjezd, klidně  
nech postavy si popovídat a sezná-  
mit se navzájem (třeba někdy ve-  
čer při táboření v divočině). Můžeš  
také popsat cestovní útrapy – i když  
je léto nebo minimálně teplá polo-  
vina roku, v horách je chladno. Je to  
však jen úvod, takže tuto fázi zbyteč-  
ně nenatahuj.

Konečně karavana vstoupila  
do údolí, nad kterým se na skal-  
natém ostrohu tyčí černá věž,  
a po serpentinách vystoupala až  
ke svému cíli. Mistr Werden vy-  
jel na svém koni napřed a brána  
věže zdobená vyřtým symbo-  
lem boha Esseta – okem v penta-  
gramu opsaném uroborem – se  
sama otevřela. Vozy vjíždí do-  
vnitř a vás eskorta vede do nej-  
vyššího patra hradu.



Následuje další fáze, a to pobyt ve vězení. Každá postava má svou vlastní celu vybavenou pryčnou, dřevěnou truhlou (bez kování) s majetkem dotyčného a dokonce převětem. Kdo má zájem se účastnit bohoslužeb boha magie Esseta, může s několika dalšími chovanci (a eskortou) navštívit jeho kapli.

Vedle toho si každého mágové aspoň jednou odvedou do sklepení k výslechu. Ten se bude týkat důvodu, proč je dotyčný zde. Příslušný nešťastník bude paralyzován kouzlem, takže v místnosti s pentagramem nebudou třeba žádné stráže a výslech budou provádět jen dva mágové – mladší mistr Werden bude představovat toho hodného a mluvit a starší mistr Turfang bude jen poslouchat, prohledávat pacientovu mysl kouzly a v případě pokusů o rebelii jej pacifikovat kouzly způsobujícími bolest. Když výslech skončí, stráže vězně zase dovedou do jeho cely. Předvedení k výslechu se postavy mohou bránit. Jen je nech, ať jim to projde, takoví rebelové však budou potrestáni přivázáním za nohu k pryčně přibité k podlaze.

V nejvyšším patře věže jsou uvězněny jen hráčské postavy, tichý mladík jménem Encharius a zmatený

človíček, který se odmítne představit, ale pořád bude mávat rukama a křičet, že chce létat.

Jakákoli magie ve věži (kromě místnosti, kde probíhají výslechy) nefunguje – příčinou je krystal („srdce věže“) ve třetím patře, magický artefakt negující jakoukoli magii. Viz popis srdce věže v části věnované prostředí.

Akce začne zhruba po týdnu pobytu postav ve věži. Jednou v noci všechny probudí kroky. Ospalý strážný hlídající toto patro jen vykřikne překvapením, když jej umlčí rána mečem a chodbou kolem cel se projde statný barbar se zkrvavenou zbraní. Za ním jdoucí člověk s kuší sebe mrtvému strážnému klíče, otevře Enchariovu celu a postavám slíbí, že jejich cely otevře, jen co tahle akce skončí. Pak všichni tři (barbar, kušník i Encharius) odejdou. Zezdola postavy uslyší tlumené zvuky boje a asi za půl hodiny se muž vrátí, aby splnil svůj slib. Odemkne celu nejsolidněji vypadající postavy a odejde směrem nahoru. Žádosti o to, aby vzal postavy s sebou, odmítne, a ani nevysvětlí, kdo jsou a odkud přišli. Pokud se osvobozená postava nebude zdržovat a poběží za mužem s kuší, bude svědkem jeho skoku z okna na



vrcholu věže. Pád však nebude tvrdý, ale zpomalený nějakým kouzlem. Muž dopadne na zem mezi skupinku dalších postav a všichni nasednou na koně a odjedou.

Ještě než se muž s klíči vrátí, člověk mávající rukama najednou vyskočí a praští se hlavou o strop. Začne radostně křičet: „Já létám! Já létám!“ Když jej postavy osvobodí, vylétne z cely, vyletí na věž, vyleze z okna a poletí směrem, kde obloha začíná světlat. Příčinou je vyřazení krystalu, který rušil magii ve věži (to se může odrazit i na některých hráčských postavách).

Tady začíná jádro příběhu – postavy chodí po věži a podzemí pod ní a hledají cestu ven. Tady už ti víc pomůžou další dvě části – popis prostředí a popis nehráčských postav. Hráče neomezuje nic jiného než dostupný prostor, takže se každá skupina hráčů zachová jinak a v této fázi nemá smysl mluvit o předpřipraveném příběhu. Snad jediná pravděpodobná věc je, že když postavy vylezou ven, už bude bílý den.

## Závěr

Následující text předpokládá, že jde o jednorázovou hru. Pokud je

dobrodružství součástí kampaně nebo máte v plánu odehrávat další osudy uprchlíků z Narrenturmu, závěř příběhu ignoruj.

Převážně tebou vyprávěný příběh zase začne na konci, když se postavy dostanou z věže. Tohle dobrodružství je o tom, jak se postavy zachovají ve věži plné pošuků a co za zábavné situace z toho vzejde. Proto stejně jako začátek, tak i konec zaslouží rychlé dohrání (tím se vyhnete riziku, že by se hra „rozplizla“). Cesta od věže do civilizace by měla proběhnout bez komplikací. Nejlepší je, když je mezi zachráněnými někdo, kdo zná hory a všechny z nich vyvede. Nebo si postavu mohou poradit samy a do bezpečí se snadno dostat i bez průvodce.

Třetí možnost je, že postavy potkají skupinku čtyř vojáků a jednoho mága jedoucí k věži. Postavy je uvidí dřív než oni družinu, a proto budou mít příležitost se schovat vedle cesty. Jak se budou přibližovat, postavy zaslechnou následující hovor:

„Opravdu nás nepoznají? Já vím že jsi dobrý herec, ale mágové asi poznají že nejsi kouzelník.“

„Vím, do čeho jdu. Vím, že to

je riskantní, ale jinak ho nezachráníme.“

„Fakt kvůli němu chceš umřít?“

„Ne, ale snad se to povede.“

„Hele, fakt půjdeme dál? Fakt se neotočíme?“

„Už je pozdě, nejspíš o nás už vědí.“

Jde o záchrannou výpravu zeelandijských monarchistů, která má za úkol osvobodit některého ze zde držených důležitých představitelů opozice (pravděpodobně hraběte Egmonta). Novinu, že posádka věže byla pobita, uvítají a postavám rádi pomohou do bezpečí.

Pokud jsou postavy agresivní a na všechny útočí, této variantě se radši vyhni.

Důvodem, proč odehrávat část cesty, je nějaký konflikt, který si ještě zaslouží řešení. Postavy možná zajaly nekromanta Ezela či jiného problematického chovance ústavu a chtějí jej dopravit do civilizace. Nebo je jedna z postav lykantrop a za úplňku (příští noc) začne běsnit. Na konci hry určitě poznáš, jestli příběh už nic nepotřebuje dodávat, nebo jestli je vhodné jej nějak okořenit.

## Postavy

### Hlavní postavy

Tady jsou postavy, které lze doporučit i hráčům – při jednorázových hrách je často lepší nabídnout hráčům postavy k rozebrání než ztrácet čas tvořením postav pro každého hráče zvlášť. Samozřejmě, když některý z hráčů má konkrétní představu o své postavě, ať si ji vytvoří – bude se bavit lépe a převedení jeho představy na papír nezabere tolik času jako tvorba postavy od nuly. Pochopitelně můžete nechat všechny hráče si vytvořit vlastní postavy.

„Hlavní“ postavy, které nikdo nehraje, se zařadí do jiných částí věže jako nehráčské postavy.

### Hrabě Egmont van der Wijk

Člověk středního věku oblečený do bohatých, snad šlechtických šatů. Šlechťice prozrazují i různé detaily v jeho chování. On sám o tom ale neví – vlastně o sobě neví vůbec nic. Trpí amnézií – nepamatuje si nic před jedním výsledkem v kobkách jednoho z lenderských paláců. Od té doby jen cestoval do Narrenturmu na Orlím štítě...



Některé vzory chování totální amnézie nenarušila. Stále ctí určitou morálku, takže nikomu bez důvodu neublíží.

Ve skutečnosti je tento muž hrabě van der Wick, jeden z vůdců monarchistů. Proto jej mágové unesli, vyslyšali a zkusili získat na svou stranu. To spojili s výzkumem lektvaru zvaného „zapomněnka“.

Unesli ale také Šotkoslava, hraběteho šaška a špeha. Pokud se setkají, Šotkoslav se stane živou pamětí svého pána.

## Horgazon

Horgazon je ohnivý mág. Je v tomto oboru mistrem, a považuje se za mistra nad mistry. Oheň je pro něj velmi důležitý; vlastně je jeho velikou vášní. Vzhledem k tomu, že je silný egoista s přehnaným sebevědomím a nedostatkem trpělivosti, jednou se při studiu v knihovně nudil, a tak jen tak pro zábavu nechal vzplanout jeden regál. Ostatní mágové jej prohlásili za nebezpečného blázna a poslali do Věže bláznů.

Horgazon je nadprůměrně inteligentní, ale není žádný génius, a hlavně jeho inteligence není moc prakticky zaměřená. I roztržitost je

významnou překážkou v jeho profesním růstu. Všechny své nevýhody však nahrazuje výbornou pamětí, a hlavně skvělou znalostí ohnivé magie.

## Jeanette

Jeanette je osmiletá dcerka jednoho obchodníka. Má zvláštní nadání – občas zmizí a najednou je někde jinde. Třeba na stromě nebo na střeše – občas to je nebezpečné, a proto její rodiče hledali možnost zažehnání tohoto nebezpečí. Jeden mág jim doporučil léčebnu v horách...

Teleportace je u Jeanette vždy spontánní a nekontrolovaná, ale jiné schopnosti (telepatická komunikace, vycítění pocitů druhých nebo hýbání s malými věcmi na dálku) se naučila aspoň trochu používat.

Podléhá běžným dětským strachům – ze samoty a ze tmy, a bojí se i krve. Setkání s těmito jevy u ní vyvolává přemísťování jinam...

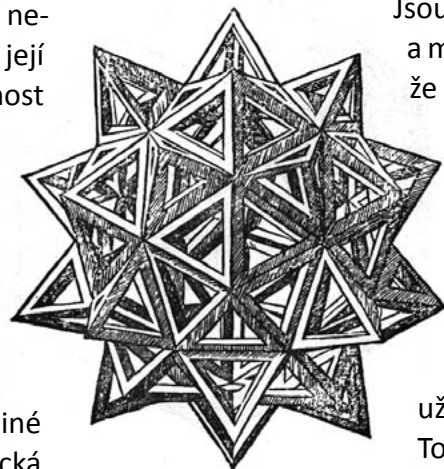
## Lumír Světluška

Lumír je šotek. A kdyby neuměl číst a jednou tajně nenavštívil knihovnu v Lenderu, tak by to jako jeho popis stačilo.

Vy nevíte, co je šotek? To je takový malý mužiček (zhruba o velikosti hobita, tedy něco pod metr), s velice šikovnými prsty. Velcí lidé říkají, že šotkové kradou, ale to není pravda! Šotkové si pouze půjčují.

Jsou totiž velmi zvědaví a mezi sebou ctí pravidlo, že co nikdo nepoužívá a co si nikdo očividně neprohlíží, to je k dispozici pro kohokoli, kdo projeví zájem (ano, je slušnost to vrátit majiteli, ale někdy už majitel není známý). Tohle velcí lidé nechápou, a tak vznikají různá nedorozumění.

Šotci hrají jednu velkou Hru. Kdysi prý žili na jednom místě, ale nudili se, a tak je jejich bohové roznesli do světa s tím, že kdo se první vrátí, vyhraje. Proto šotci cestují po světě a hledají mapy či cestopisy, které by jim pomohli ono místo najít.



Kde jsme to skončili? Aha, u lenderské knihovny. Lender je hlavní město Zeelandie, kde vládou mágové. Když byl v Lenderu Lumír, studoval mapy a cestopisy nejen ve veřejné knihovně, ale i v knihovně mágů. Tam jej přistihl jeden čaroděj. Lumír se najednou nemohl hnout. Pak mág provedl ještě nějaké kejkle a od té doby kolem Lumíra svítí červené světlo. Proto si Lumír začal říkat Světluška.

Lumíra Světlušku poslali mágové do hor, do narrenturmu na Orlím štítě...

## Pecrunder

Pecrunder je ctihodný měšťan z Lenderu, hlavního města Zeelandie. Je mistrem řemesla ševcovského, prostě obyčejný obchodník a řemeslník.

Jediné, čím Pecrunder není obyčejný, je jeho dvojník. Občas se v jeho okolí zjeví duch, který se všem ostatním jeví přesně jako Pecrunder. Rozdíl je jen v povaze – na rozdíl od slušného a bázlivého Pecrundera je jeho dvojník zlomyslný a provokuje a zesměšňuje svůj originál, jak to jen jde (nikdy mu však skutečně neublíží). Není divu, že Pecrunder na dvojníka nerad myslí, a tak trochu se ho bojí.



Dvojník je i důvodem, proč se Pecrunder dostal do Narrenturmu – mágové se zkrátka o tento jev začali zajímat...

## Šotkoslav

Šotkoslav byl osobním šaškem zeelandijského krále. A nejen šaškem, ale i špiónem – jeho úkolem bylo získávat informace od mágů, pokud možno bez jejich vědomí. Jednou však byl odhalen a spolu se svým přímým nadřízeným z královské tajné služby, hrabětem Egmontem van der Wick, vyslýchán a následně poslán do Narrenturmu na Orlím štítě. Za hraběte Egmonta cítí Šotkoslav zodpovědnost; rozhodně neuteče bez něj.

Šotkoslav se jako šašek a špión naučil spoustě užitečných dovedností. V šaškovském povolání mu pomáhá znělý hlas, se kterým by mohl zpívat v opeře, vkus, se kterým si vybírá nejen kostýmy, ale i běžné oblečení, a schopnost ovládat obě ruce stejně dobře. Taky je skvělým hercem. Svrbení na zátylku ho obvykle varuje před nebezpečím – tak se naučil ve své nebezpečné profesi chodit.

Jako špión občas musí bojovat – v boji používá dvě dýky, a v boji s nimi (na blízko i na dálku) překoná

mnohé válečníky. Bojuje ale nerad, násilí nemá rád.

Od přírody je tento drobný mužík zvědavý a přátelský. Od výslechu se však bojí magie a trpí manickou depresí – období nadšené hyperaktivity střídají těžké deprese. Náměsíčný byl už předtím, ale tento stav se zhoršil kvůli nočním můrám, se kterými při svých procházkách ve spánku zápasí.

V poslední době Šotkoslavovi zoufale chybí možnost si zakouřit – nedostatek tabáku (na kterém je závislý) posiluje jeho depresi.

## Ostatní vězni

### „Letec“

Drobný nenápadný mužík, který pořád mává rukama. Duševně je poněkud pozadu, což se projeví na jeho řeči (neřekne nic jiného než „Chci létat“ resp. „Já létám!“). Viz příběh.

### Encharius

Encharius je aledonský špión. A to poměrně důležitý špión, protože jeho nadřízeným stálo za to vyslat do věže bláznů záchrannou výpravu. Na

tuto misi vybrali ty nejlepší možné muže – to jsou ti zabijáci, kteří se dostali dovnitř, vyvraždili strážce a mágy, osvobodili Encharia, ukradli několik dokumentů a utekli.

## Rothgarth

Rothgarth je berserk. Vzhledem k teorii, že berserkům k jejich bojovému šílenství pomáhá nějaký démon (možno změnit, pokud to neodpovídá prostředí – nebo to může být pravda jen v Rothgarthově případě), byl dobrodruh Rothgarth na své cestě Zeelandií zatčen a deportován do věže, kde mágové zkoumali domnělého démona.

Rothgartha se týká jedna zvláštní věštba – prý zemře zbraní, kterou nikdy nedržel v ruce. Proto už bojoval snad všemi možnými (a některými nemožnými) zbraněmi. Pokud proti němu postavy budou bojovat nějakou normální zbraní, vysměje se jim a řekne jim o věštbě týkající se jeho smrti. Je hodně dobrým bojovníkem, proto je prakticky nemožné jej porazit. Pokud však postavy použijí nějakou originální zbraň (knihu, klobásu, polštář apod.) a vymyslí útok, kterým berserka mohou aspoň teoreticky zabít (úder knihou

do hlavy vyvolá mrtvici, klobása či polštář jej může zadusit), úspěch je zaručen (v zájmu příběhu by se panikařící Rothgarth neměl ubránit).

K boji s ním může dojít, pokud bude uražen (je háklivý na svou čest) nebo pokud před ním někdo bude upozorňovat na své magické schopnosti (mágové jej zavřením do věže smrtelně urazili). I přes svou bojektivost však je přístupný rozumným argumentům a nepřátele mágů bere jako své přirozené spojení.

## Strašpytel Rhaenos

Rhaenos sice není malý, ale působí dojmem malého ustrašeného dítěte. Pořád kolem sebe vidí nestvůry jako vystřižené z nočních můr, které se snaží jej mučit, a pochopitelně se jich bojí. Vidí je však i ostatní. Tyto iluze sice samy o sobě nikomu neublíží, ale mohou být dost nepříjemné – kdo neprohlédne jejich podstatu, může omylem ublížit sobě či jiným.

## Léčitelka Gelda

Gelda je stará (něco přes 50) osoba s šedivými vlasy. Je přesvědčená, že bez její pomoci by se svět do pěti minut zbořil, a tak všechny ošetřuje,

klidně proti jejich vůli. A je toho zapotřebí – v Geldině okolí totiž lidé mají sklon se různě zraňovat, padat ze schodů, zakopávat či sekat vedle (nejlépe do svých spolubojovníků).

## Blekotal Danar

Danar trpí utkvělou představou, že je věštcem, a tak neustále nesouvisle blábolí. Občas je jeho projev souvislejší, a pak většinou všem předpovídá brzkou smrt či jiný strašlivý osud. Snad někdy pronesl i skutečnou věštbu, ale během hry se to (nejspíš) nestane.

## Pisálek Herbert

Herbart je to samé co Danar, s jediným rozdílem: zatímco Danar mluví, Herbert píše. Neustále popisuje stohy pergamenu a odmítá opustit svou celu.

## Vlkodlak Ganhelm

Ganhelm je stříbrný vlkodlak – vzácný druh vlkodlaka, kterému nevadí stříbro ani jiné běžné prostředky proti lykantropům. Žil v lesích v podhůří Vysokých štítů jako lovec, když se nakazil lykantropií, proto vystupuje jako zálesák. Je si svého stavu vědom a je dost zodpovědný, aby se na příští

noc sám zavřel do své cely a počkal, až úplněk a s ním proměna ve velkého stříbrného vlka přejde.

## Stráže a nepřátelé

### Ezel

Ezel je schopný čaroděj, jehož specializací je nekromantie a vyvolávání démonů. Je těžce paranoidní, nevěří nikomu živému a necítí se bezpečně bez armády nemrtvých. Proto jej kolegové prohlásili za nebezpečného šílence a zavřeli do věže bláznů.

Fyzicky je slabý a s chůzí má problémy, s vyřazenou magií tedy není nebezpečný.

Krystal ve věži rušil magii, ale s nájazdem osvoboditelů přestal fungovat, Ezel po odchodu útočníků kouzlem otevřel své dveře a přesunul se do knihovny, kde shromažďuje nemrtvé. Jako jediný z vězňů zná heslo od vrat, nehodlá však věž opustit, dokud nebude mít k dispozici dost nemrtvých nosičů (sám je chromý!) a ochránců.

S postavami bude Ezel jednat povýšeně a arogantně, bojovat však

nezačne dřív, než postavy začnou být (i skrytě) agresivní nebo Ezelovi dojde trpělivost. Jeho taktika spočívá v tom, že jeho zombie (zpočátku 2-6 podle bojové síly družiny; jsou nemotorné, ale odolné – pokud ve vašich pravidlech zombie takové nejsou, klidně je trochu uprav) odlákají pozornost družiny a on zatím bude sesílat nepříjemná kouzla.

## Upír Worgar

Worgar byl vojákem; sloužil na lodi. Jednou v noci byl napaden jiným vojákem, který Worgara kousl do krku a chvíli sál jeho krev. Upíra ostatní dekapitovali a hodili do moře, ale Worgar od té doby trpí utkvělou představou, že je upír a že potřebuje čas od času vypít trochu lidské krve. Je paranoidní, nikomu nevěří a své nepřátele (i domnělé) rád vidí mrtvé.

Worgar sice nemá žádné nadpřirozené schopnosti, ale je silný a mrštný. Boj s mečem, dýkou nebo beze zbraně zvládá výborně. Po svém osvobození se pokusí ukrást nějakou zbraň (nejlépe meč), ukryje se v nějakém skladišti a pokud pak půjde kolem osamělý kolemjdoucí, zaútočí. Také se může toulat po věži a zabíjet náhodné kolemjdoucí.



© ij Sig



## Lejdar a Aunbert

Lejdar a Aunbert jsou poslední dva přeživší strážní – místo aby šli do boje se skvěle vycvičenými aledonskými zabijáky, zabarikádováni se v čeledníku a to jim zachránilo život. Lejdar je mladý introvertní voják, který je zvyklý plnit rozkazy (třeba ty Aunbertovy) doslova a když nejsou rozkazy, tak nedělat pokud možno nic.

Zhruba čtyřicetiletý Aunbert je mnohem aktivnější – je to zkušený voják. Není zbabělý, jen opatrný. Proto bude vyjednávat a s postavami bojovat jen v nejnnutnějším případě. Co se stalo s mágy, neví, ale viděl některé z aledonců a jejich vraždění, a tak si pravdu domyslel. Je si však jistý Ezelovou nebezpečností, proto před ním postavy varuje, nebo jim namluví, že Ezel zná cestu ven (to je pravda; ale Aunbert to neví, takže vlastně lže).

Vojáci ve věži sice mají kopí, krátké meče a kožené zbroje, ale nejsou zvyklí bojovat – vesměs jde o strážné, kteří byli kvůli nějakému prohřešku převeleni do této odlehlé věže.

## Pim Pidloočko

Kuchař Pim Pidloočko prošel kompletní „terapií“ věže. Občasné

halucinace u něj nepřestaly, ale mágové usoudili, že nejsou tak důležité aby mělo smysl jej chránit i před ním samým. Protože se choval dobře, poskytli mu víc volnosti a přidělili mu práci kuchaře.

Pokud bude ohrožen, bude se bránit svým kyjem s železným zobcem neboli gudendagem („dobrý den“ – takovými kyji při povstáních měšťané obvykle „zdraví“ mágy a jejich vojáky).

## Gertruda

Pradleně a uklízečce Gertrudě je asi 30. Není zrovna hezká, ale až na starou Geldu a malou Jeanette je to jediná žena ve věži, proto si mohla z milenců vybírat. A ona si vybrala – jenže jejího Bertíka útočníci zabili, takže teď jen pláče a snaží se vyrovnat se svou ztrátou. S postavami asi moc komunikovat nebude.

## Gorm a Zerm

Obrovití, ale duševně zaostalí topiči Gorm a Zerm jsou jednovaječnými dvojčaty. Často mluví do větru, jakoby viděli někoho, koho jiní nevidí. Snad proto se dostali do věže. Už dávno nejsou vězni, žijí v čeledníku

a pracují v kotelně, kde se střídají. Když došlo k útoku, byla sice Gormova směna, ale Zerm nemohl spát a tak šel za bratrem. Když slyšeli hluk, udělali to nejmoudřejší, co je mohlo napadnout – zahrabali se do hromady uhlí, a tak unikli zraku aledonských mordýřů.

## Prostředí

V této kapitole najdeš popis jednotlivých pater či místností věže a podzemí pod ním.

## Věž

### 6. patro

6. patro je určeno k obraně a výhledům – střed je prázdný (jen sem ústí točitě schodiště) a stěny věže tvoří dřevěný střelecký ochoz. Okna jsou malá (vlastně to jsou střílny), jedno však bylo nedávno rozšířeno pilou na rozměry, kterými proleze i docela velký muž. Zřejmě zde hlídkoval jeden voják, který byl zastřelen šipkou z kuše.

### 5. patro

Nejvyšší věžeňské patro, ve kterém jsou vězněny hráček postavy, Encharius a Letec.

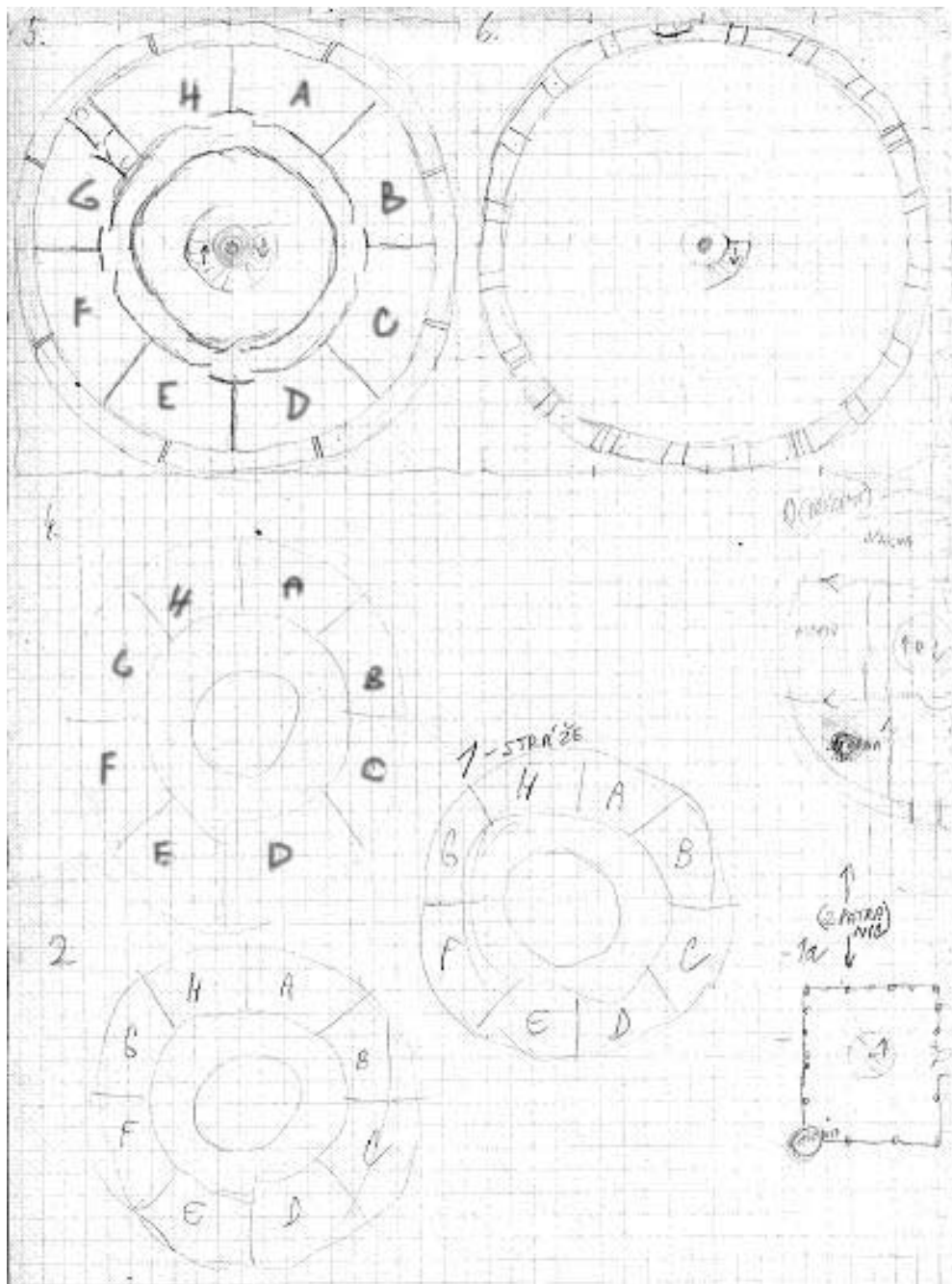
Architektonické uspořádání je stejné ve všech nadzemních patrech věže: půdorys je kruhový, s vnitřním průměrem asi 20 metrů. Střed tvoří točitě schodiště. Zeď z něj vyčleňuje chodbu vedoucí kolem cel; dveře do ní jsou na jihu. Tato chodba obkružuje osm cel. Cely jsou prostorné, každá má vlastní převět (záchod) a truhlu na oblečení a další osobní vybavení obyvatel (peníze, hračky... nic, co by se hodilo k sebevraždě, dalo použít jako zbraň nebo tak něco). Truhly jsou celodřevěné a k podlaze nejsou připevněné, takže silné postavy mohou použít truhlu jako vrhací zbraň (i když daleko určitě nedohodí, nanejvýš pár metrů).

### 4. patro

Další věžeňské patro. Zde jsou drženy „hlavní“ postavy, za které nehrají hráči (pokud mají jiné postavy, je část těchto nehráček postav držena v podzemí), nekromant Ezel, horal Rothgarth a strašpytel Rhaenos. Ezel svou celu už opustil a uchýlil se do knihovny o patro níž. Cely jsou uspořádány stejně jako o patro výš.

### 3. patro - knihovna

3. patro je uspořádáno podobně jako



Pozn. redakce: omlouváme se ze nekvalitní obrázek.  
Posíme se poslat kvalitnější verzi do diskuzí.

ostatní patra s tím rozdílem, že není členěno na osm cel, ale na čtyři velké místnosti – knihovnu na jihu, celý mágů na západě (jedna velká místnost rozdělená na dvě), místnost se srdcem věže (krystal rušící magii) na severu a Essetovu kapli na východě.

Dveře knihovny jsou označeny symbolem knihy. Mohou být zamčené, ale také nemusí. Uvnitř trůní nekromant Ezel hlídáný svými nemrtvými. Buď studuje knihy v knihovně, nebo vyvolává nemrtvé (mrtvol je kolem dost). Pokud ti to přijde zajímavější, postavy jej mohou vyrušit ve druhé činnosti, ale čtení je pravděpodobnější.

Právě z knih se Ezel dozvěděl, jak zní heslo; stránku s heslem však z příslušné knihy vytrhl a zničil (skrmlil do jednoho zombíka).

### 3. patro – ubytovny mágů

Tyto pohodlnější cely mají jediný vchod do předsínky, ze které vedou dveře k převétu a do vlastních cel obou mágů – starého Turfanga a mladšího Werdena. Cely jsou vybaveny postelí s měkkými peřinami, psacím stolem se zásuvkou, skříní na oblečení a menší truhlou na osobní cennosti. Na podlahách obou cel jsou koberce.

Werden byl docela pořádkumilovný, takže většinu svých písemností má schovanou v zásuvce stolu. Na stole má jen čisté listy pergamenu a papíru, lahvičku inkoustu a svícen. V zásuvce evidentně někdo něco hledal, ale většinu dokumentů nechal na svém místě. Jedním z nich jsou i záznamy o jednotlivých věznicích. Pokud v nich postavy zalistují, najdou něco v tomto duchu:

**PECRUNDER**

*Datum internace:* 6.7.1705

*Diagnóza:* astrální dvojník nekontrolovaný

*Status:* užitečný

*Zacházení:* sledování. Možnost testovat chování astrálního dvojníka v různých situacích

*Poznámky:* vyučený švec. Zvládá základy několika dalších řemesel. Doporučuje se mírné zacházení.

*Záznamy akcí:*

10.7.1705 – úvodní výslech. Astrální dvojník se nezjevil.

**LUMÍR**

*Datum internace:* 6.7.1705

*Diagnóza:* světloňošova kletba

*Status:* nežádoucí



*Zacházení: sledování magického pole a případných vedlejších účinků kletby*

*Poznámky: jeden rok sledovat magické pole – zda začne slábnout. Sledovat případné anomálie. Po jednom roce zlikvidovat.*

*Kletba se v poli generovaném srdcem věže deaktivuje.*

Konkrétní údaje se dají změnit dle libosti. Na základě popisu postav, způsobu, jakým hráč hraje a výše uvedených příkladů by neměl být problém zaimprovizovat tyto záznamy pro všechny hráčské postavy (není třeba je mít napsané, stačí „přečíst“).

Turfangova ubytovna vypadá o dost hůř. Mág byl zavražděn ve chvíli, kdy právě vstal z postele; zkoušel se bránit pohrabáčem, ale probodnutí hrudi a dekapitaci se nevyhnul. Jeho hlavu následně někdo kopnul pod postel.

Vnitřní vybavení je stejné jako ve Wardenově pokoji, papíry jsou rozházené po stole i vedle něj a truhlička s cennostmi chybí.

### 3. patro – místnost se Srdcem věže

Jediným vybavením této místnosti je velký trezor, vlastně samostatná místnost. K jeho otvírání slouží mechanismus tvořený šesti pákami, které se dají nastavit do jedné z deseti poloh. Trezor má i zámek, pokud však není nastavená správná kombinace, pootočení klíčem (nebo kvalitním paklíčem) v zámku ocelové dveře neotevře.

Nápadnější než trezor však je šipkou probodnutá a dekapitovaná mrtvola mistra Werdena před dveřmi od trezoru. Další mrtvola leží vpravo od dveří do místnosti – jde o hořící tělo statného bojovníka. V hrudi mu zeje zčernalá díra.

V trezoru není ukryto nic jiného než Srdce věže – velký kus křišťálu se schopností rušit magii v okolí. Jedná se o mocný a vzácný artefakt, proto si zaslouží takovou ochranu. Je možno jej deaktivovat, což mistr Werden učinil. Stihl zavřít a zakódovat trezor, načež byl vyrušen vetřelci. Jednoho zabil bleskem, ale na další mu už síly nestačily a on byl nejdříve zastřelen a pro jistotu posmrtně zbaven hlavy. Aby nemohl být jejich mrtvý spolupojovník oživen nějakým nekromantem, jeho tělo polili olejem a zapálili. Do trezoru se nedostali, a na odchodu zamkli i vnější dveře.

### 3. patro – Essetova kaple

Essetova kaple není zamčená. Hned naproti vchodu je oltář – kamenná deska tvarovaná do podoby svitku, na kterém leží uroboros (had požírající svůj ocas). Had opisuje kruh, jehož střed vyplňuje pentagram (mířící jedním hrotem nahoru), a konečně uprostřed pentagramu je vepsáno stylizované oko (tento výjev je Essetovým symbolem). Jedná se o reliéf, takže vše částečně vystupuje z plochy oltáře zasvěceného bohu magie. Před oltářem je místo pro kněze a vedle něj lavice pro věřící.

### 2. patro

Ve druhém patře byla ubytována důležitější část personálu věže (ale ne tak důležitá jako mágové). Šlo o Essetova kněze, léčitele, seržanta stráže a čtyři z vojáků. Vybavení pokojů je různé – většinou k němu patří postel, truhla s oblečením a nějaký prostor k odkládání osobního vybavení; u kněze a léčitele je navíc stolek. Další detaily je možné si přimyslet. Každopádně obyvatelé jsou mrtví a vybavení většinou poškozené či vykradené.

### 1. patro

Jako 2. patro, ale žili zde jen vojáci (8 mužů). Všichni jsou mrtví, někteří ani nestihli vstát z postelí.

#### Přízemí - hala

Střed přízemí tvoří široká chodba nebo spíš protažená hala. Z ní vedou vrata ven (zavřená nejen na zavoru, ale hlavně kouzlem, které jako jedno z mála působí i v poli generovaném srdcem věže), menší vrata do stáje, dveře do kuchyně a kotelny a točité schody nahoru i dolů.

#### Přízemí - kuchyně

Kuchyně se vším, co k tomu patří. V době jejího opuštění se evidentně nepoužívala, protože nádobí je uklizené. V kuchyni je studna a malá spíž s potravinami určenými k brzké spotřebě (většina zásob je v podzemních skladech).

#### Přízemí - kotelna

Místnost s kotlem, lopatou a hromadou dřevěného uhlí. Toto je ústřední bod systému ústředního topení. Momentálně nikdo nepřikládá, protože se oba topiči vydešeně schovávají v hromadě uhlí.

## Přízemí – stáje

Stáj je postavená pro dva vozy a nějakých deset koní, ale v současnosti jsou zde jen čtyři horští poníci. Těm však někdo přeřezal šlachy a několika seky otevřel žíly, takže už jen dodělávají. Místnost je plná krve poníků.

## Podzemí

### Místnost pod věží

Přímo pod věží se rozkládá čtvercová místnost o rozměrech asi 5 x 5 metrů. V jejím středu je točité schodiště vedoucí nahoru do věže, uprostřed západní stěny jsou dveře do chodby

a v jihozápadním rohu je výklenek se studnou. Je to stejná studna jako o patro výš; nabírat vodu z ní lze i z tohoto výklenku s malým rumpálem a džberem.

### Chodba se sklady

Za dveřmi vede zhruba třicet metrů dlouhá chodba k dalším dveřím. Z této chodby však do stran vybíhají další dveře – jde o malá skladiště. Skladuje se tam všechno možné – od jídla přes oblečení až po několik kuší a náhradní šipky do nich. Stačí jen otevřít správné dveře a pořádně hledat.

## Kruhová místnost – křižovatka

Velká (průměr 7 metrů) místnost s dveřmi na čtyřech stranách – západní vedou do chodby se skladišti, východní (dveře zdobené podivnými ornamenty) k rituální místnosti a mágskému útočišti, severní do čeledníku a jižní do dolního věžeňského komplexu.

### Čeledník a prádelna

Za zamčenými a zabarikádovanými dveřmi hlídanými oběma přeživšími strážnými se rozkládá čeledník, čili ubytovny služebnictva. Ty mají podobu chodby, ze které na obou stranách vybíhají cely podobných rozměrů jako jsou ty ve věži (jen nemají půdorys osminy kruhu, ale obdélníku). I zde jsou převéty, splachované do podzemního potoka tekoucího od severu k jihu. Chodba pokračuje severně k prádelně a koupelnám.

Tato oblast je jen načrtnuta záměrně, protože není pravděpodobné, že by sem postavy zavítaly.

### Dolní vězení

Dolní vězení má podobu chodby, ze které na obou koncích proti sobě vybíhají cely podobné těm v čeledníku. Je jich dvanáct; ne všechny

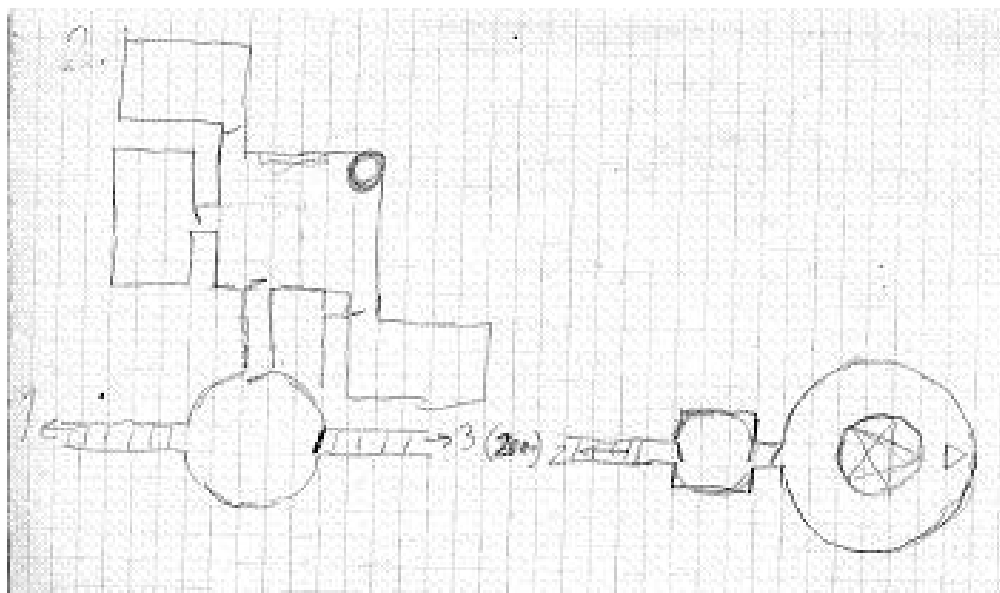
jsou obsazené. Na konci se jako žilky v listu rozbíhají tři chodby k osamoceným celám s ocelovými dveřmi – v jedné z nich je zavřená léčitelka Gelda (smůlu nosí i v poli rušícím magii), v druhé vlkodlak Ganhelm a třetí (prostřední) je prázdná.

### Magické křídlo

Za dveřmi s ornamenty (lze je odemknout klíči, které má někdo z důležitých obyvatel věže – mág, kněz, léčitel či seržant) je schodiště dolů, dlouhé asi osmdesát metrů. Na jeho konci už Srdce věže nemá sebemenší vliv. Po šedesáti metrech je odpočívadlo s odbočkou vlevo. Dveře této odbočky i na konci chodby jsou pokryty runami.

### Rituální místnost

Na konci chodby je místnost, kde mágové vyslyšají zajatce a sesílají obzvláště náročná či nebezpečná kouzla, jako je třeba vyvolávání démonů. Z těchto důvodů je podlaha pokryta magickými obrazci, zčásti nesmazatelně nakreslenými na podlaze a zčásti vysypanými z jemného písku. Pokud se zde postavy budou zdržovat, brzy získají pocit, že je někdo nebo něco sleduje. Magická





aura tohoto místa sice není přímo nebezpečná, ale minimálně pro každého, kdo zde zažil výslech je krajně nepříjemná.

Pokud postavy budou rušit kruhy na zemi, může se stát, že se v místnosti zjeví nějaký duch nebo materializuje démon.

### Útočiště mágů

Postranní dveře vedou do místnosti, která slouží jako sklad různých kadel, bylin a dalších pomůcek k magickým rituálům. Hlavně však jde o poslední útočiště mágů – magie znalí jedinci se odsud mohou nějakou dobu bránit, a hlavně pokud se umí teleportovat, stačí se přenést přesně dvacet metrů nahoru a dostanou se přesně na zarovnanou plošinku poblíž cesty, čili jde i o svého druhu nouzový východ.



## Povídka

## Sokol a štítonoš

*Michaela Merglová*

Šašek se zasmál a setřel si pěnu ze rtu. Hospoda byla vcelku prázdná, což mu vyhovovalo, a hostinský mu nabídl za tři groše kamrlík, kde může přespát na slámě, a za pět grošů mu tam ještě pošle děvečku. Přetáčet mince v dlani. Byl v pokušení zaplatit ty dva groše navíc, byla to malá cena a on nepamatoval, kdy naposledy měl ženu.

Nebyl ošklivý. Ramena měl různě vysoká, jak mu příroda pokrývala hrb, ale ve tváři byl vcelku pohledný, jeho rysy byly podivuhodně jemné, snad až ženské. Vlasy ustupovaly, ale nevadilo to, protože hebké husté kadeře mu splývaly podél tváře. Zlomyslnou hříčkou osudu měl tvář cherubína a tělo hrbáče, a tak stal se šaškem, který byl všem pro smích, i ženám.

Stiskl dlaň. Přeci jen zaplatí víc, děvečka nebyla nijak krásná, ale vypadala čistě a celkem hloupě, což byla dobrá společnost na večer – nebude

odmlouvat a nebude zbytečně mluvit, až bude chtít spát.

Chystal se zavolat na hospodáře, když si s úlekem povšiml postavy, která seděla na lavici proti němu. Ten člověk si musel přisednout, zatímco šašek přemýšlel, a v okamžiku, kdy ho spatřil, si uvědomil, že volat hospodáře už nemá smysl.

„Ach,“ vydechl šašek a srdce mu poskočilo do hrdla, „tebe bych tu nečekal, štítonoši.“

„Ale měl bys,“ odpověděl mu štítonoš. Zelenýma očima poklidně sledoval korbel v dlaních, aniž vzhlédl k šaškovi. Měl hnědé vlasy, které mu zpola zakrývaly tvář.

Šašek se nejistě pousmál. „A co tě přivádí do téhle zapadlé pustiny při hranicích?“

„Nemyslíš, že to je zjevné?“

Šašek zavřel oči. Dva dny. Dva dny by mu byly stačily a byl by volný. „Dokud pes nezaštěká, nikoho nezajímá,“ ušklíbl se, „a jakmile jednou zavřčí, všichni ho bijí.“

„Buď opatrný,“ řekl štítonoš varovně, „má trpělivost není bezbřehá.“

„Co ještě můžu ztratit?“ zeptal se šašek. „Je mi to líto. Ale to nic nezmění.“

„Teď už ne.“

Šašek pokrčil rameny. „Ani předtím by to nic nezměnilo. Rozbitý pohár jsem slepit nemohl a jediné, co by čekalo, byl hněv krále. Zůstat by bylo čiré bláznovství.“

„Říká se tomu věrnost.“

„A věrnosti se říká pouta. Občas je třeba vyzkoušet jejich pevnost a vzepřít se, aby se pak více cenila poslušnost.“

„Když se vzepřu já, můj král padne.“



Nastalo ticho, které přerušilo cinkání korbelů a smích od vedlejšího stolu.

Šašek se podivně zasmál. „Tak vidíš. Když se vzepřu já, padne královna.“

„Už jednou jsem tě varoval a víš dobře, že se nerad opakuji.“

„Zajisté,“ šašek kývl hlavou v šarmantním gestu. „Pověz mi, štítonoši, kolik času bys mi mohl dát?“

„Nemá cenu smlouvat.“

„Přijde na to,“ šašek promnul v dlani pět grošů. „Nemluvíme o rocích ani dnech.“

„Vůbec nemluvíme,“ odpověděl štítonoš, „ty mluvíš. A marně.“

„Co hodinu?“ pokračoval šašek hluše. „Jednu hodinu, co ti to udělá? Napiješ se na mne piva a odpočineš si, protože jsem si jistý, že hnát se po mých stopách bylo nad míru náročné, a já si dojdou s tou pěknou děvečkou dozadu do stáje dát poslední vale světu rozkoší.“

Štítonoš potřásl odmítavě hlavou. „Hodina je dost na to, aby se člověk dostal do toho tmavého lesa.“

„Nikam nepůjdu, máš na to mé slovo.“

„Tvé slovo má cenu prachu.“

„Kolik tedy?“

„Já nesmlouvám, šašku.“

Šašek si povzdychl a sevřel pět grošů v dlani. Zašilhal přes stůl.

„Nemusíš se obávat, mám ho s sebou,“ řekl Štítonoš a lehce cvrkl prsty do opřeného meče. Ozvalo se slabé nepříjemné zazvonění, které slyšeli jen oni dva.

Šašek se strnule ušklíbl. „Nepochyboval jsem o tom ani na jedinou

chvilku. Nedáš mi tedy ani poslední chvíli?“

„Ne.“

„Víš, kdybys souhlasil, šel bych s tebou ven a nechal tě, abys udělal, co musíš, v poklidu. Takhle ale bez boje nepůjdu.“

„Ani tak to nemá smysl.“

Šašek se pohodlně opřel o lavici. „Jistěže ne. Ale proč ti to usnadňovat.“ Upil z korbelu hnusné řídké pivo a jemně ho polaskal na jazyku. „Řekni mi ještě jednu věc, Štítonoši,“ řekl tiše, „nesvedeš odpustit jedinou chybu?“

„Tvá jediná chyba způsobila až příliš zlé krve v zemi.“

„To ale není ta odpověď, Raugni.“

Štítonoš zvedl oči až teď a zadíval se na hezkou šaškovu tvář. „Ne,“ řekl pak.

Šašek se smutně pousmál. „Tak vidíš, jste oba stejní, ty i tvůj král. Nemilosrdní a nelítostní. Ale i ty jednou uděláš chybu a pak poznáš, co to je mít vlky v patách.“

Raugni mu neodpověděl.

Šašek se letmo podíval na děvečku, která procházela kolem jednoho stolu na druhém konci hostince, a trpce se ušklíbl. Sevřel v dlani pět grošů. Korbel vylétl, ale v té chvíli zasáhl už jen lavici, kde seděl předtím Štítonoš. Meč hlasitě zazvonil, když se otřel o dřevěnou nohu lavice. Šašek převrátil stůl. Ten dopadl na prázdnou zem. Hospoda utichla. Stojící šašek hodil do tmy mince z dlaně, nemířil, jen zkusmo odhadl, kde mohl Štítonoš stát.

Odhadl špatně. Když se na prsou rozléval krvavý květ, pomyslel si, jak rychlý ten člověk musel být, jak skvělý v boji, když dovedl odhadnout vše tak přesně. Pak sklouzl zpět na lavici a nakonec dopadl k nohám

převráceného stolu.

Štítonoš stojící nad ním sklídl meč se zasyčením do kovové pochvy a pak se sehnul k zemi a sebral malý hrbolatý groš. „Na!“ hodil ho lhostejně služce, která stála jako zkamenělá a rukama si zakrývala tváře. „Za to, že ho odnesete na kraj lesa.“

Pak cinkl o lavici zlatou mincí a natáhl se pro klobouk. A pak odešel.

•

Chlapec, světlovlasý se snívýma zelenýma očima, stojí ve vysoké trávě, která se naklání jako obilné klasy, a dívá se na velké mohyly, všechny staré a obrostlé travou a hlodášovým křovím. Za chlapcem stál muž, na zádech štít a u pasu dlouhý meč. „Proč jsi tady?“ zeptal se a chlapec ukázal k mohylám.

„Proč leží v mohylách, když ostatní mrtvé sebere oheň?“

Muž vzal chlapce za ramena a vyprávěl mu. Kdysi dávno, uprostřed boje jeden válečník zahubil největšího z obrů, kterého zrodily hory na severu, a uškrtil ho na řetězu, který měl obr kolem krku. Na jeho krále udělala dojem jeho odvaha a tak se ten muž stal královým štítonošem a z obřího řetězu si dal vykovat meč, který si muži předávali z otce na syna. Tak otec vyprávěl chlapci o ušlechtilosti a údělu štítonošů. O povinnosti a věrnosti, o slibu, který složí každý z nich, o smrti a slávě, která ho čeká.

Tak chlapec uslyšel o svém osudu poprvé, a když se díval na prastaré mohyly, cítil břímě toho úkolu, který na něj jeho předkové uvalili.

„Zemřel každý v boji?“ zeptal se chlapec.

Otec přikývl. „Ano,“ řekl, „každý.“

„A nikdo z nich neměl strach?“

„Nikdo z nich.“

„Ale jak je to možné? Každý má přeci strach.“

„Ne, strach je jen slabost a ta do boje nepatří. Nesmíš nikdy cítit strach ani pochyby. Nikdy nesmíš zakolísat, protože každá tvá nejistá myšlenka zabíjí tvého krále. Musíš být věrný, vždy poslechnout rozkazu, který ti tvůj král určí, a nikdy se nebát, i kdybys stál před samotnou smrtí.“

Tak se chlapec dívá se na mohyly a na jednu jinou, novou, na které je navršená hlína tak čerstvá, že se v zemi ještě popelí ptáci. A chlapec se opírá o prastarý meč a nepláče, protože chlapci plakat nesmějí, ani není smutný, protože nesmí v srdci nosit nic jiného než odvahu a věrnost. Věrnost králi, tak mu to řekli. Buď silný. Pevný jako hora. Tvrdý jako skála. Takový buď, protože jen tak je to správné a tak to musí být.

•

Otevřel oči zelené jako jarní osení a ucítil, jak se mu o víčka otřela noc. Odhrnul kožešinu a vstal, beztak už nedokázal ležet na zemi, která se chvěla zněním bubnů. Štíhlé smrky se k sobě tiskly, jako by jim zima svázala kořeny, a mezi nimi prozařovalo slunce, obzor se červenal, jako by krvácelo. Jako by vědělo, že dnešní den bude utopen v krvi, bolesti a ve smrti. Už dnes.

Byl čas.

Oblékl si halenu, velmi pomalu a pečlivě, přes ní vestu a dobře ji zavázal. Pak si natáhl osníř a ten slabě zazvonil. Sehnul se pro opasek a když ho připínal, dělal to pomalu, jako by dával pozor na každý pohyb. Natáhl si škorně z dobré kůže a pak vytáhl z pochvy nůž a prohlédl jeho zubatou čepel; byla mu přítelem v mnoha nesnázích a v těžkých časech, kdy smrt přicházela stejně snadno z čepele přítele i nepřitele.

Na zemi vedle jeho místa ležel štít, velký kulatý štít z pevného dřeva se znakem, který byl odřený, ale dosud čitelný. Sehnul se k němu a přejel po něm dlaní; hrboły ve dřevě mu prokluzovaly pod prsty.

Natáhl si náloketníky z tuhé kůže a pak si ovázal dlaň pravé ruky



látkou. Jehlicí připnul plášť přes ramena. Když vzal ze země helmu, slavě cinkla o dlouhý meč, který tu ležel. Odhrnul si z očí světlé vlasy a nasadil si ji; po jejích runách se odrazilo sluneční světlo a nápis slabě zazářil, jako by ho vyryli do kovu sami bohové.

Pak sebral meč a sevřel ho v ovázané dlani, cítil jeho váhu a sílu. Až naposledy vzal štít a potěžkal ho.

Byl čas.

Už se chystal vykročit, když se náhle zastavil. Pustil meč na zem, štít shodil z ramene a klekl si na zem, aby vydal něco z kožešin. Zalovil zhrubými prsty a nahmátl malý váček na řemínku. Chvilí na něj hleděl a pak kývl hlavou a řemínek si přetáhl přes hlavu; váček se mu zahoupal na prsou.

Sebral zbraň a štít a vykročil.

Tábořiště ožilo, válečníci se připravovali na bitvu, která přijde, a země pod jejich nohama se chvěla víc a víc.

On stál na kraji a ze skály hleděl dolů do údolí, odkud zněly bubny.

„O čem přemýšlíš?“ zeptal se ho hlas za ním a on se nepohnul, dál hleděl zamyšleně do údolí.

„O smrti.“

Stanul vedle něho král a měl nachýlenou hlavou, jako by i jeho cosi trápilo. „Bojíš se smrti, štítonoši?“ zeptal se vážně.

Raugni se otočil, až se jeho copánek obtočil kolem jeho krku jako had a oči se mu zaleskly podivným ohněm. „Ne, můj pane,“ řekl tvrdě.

„Někteří utekli, protože se bojí.“

„Vždy jsem stál při tvém boku, a tak tomu bude až do mé smrti. Nikdy jsem se nebál a nikdy nebudu.“

Král pokýval hlavou a poplácal Raugniho po zádech. „Je dobré, když vidím, že se mohu spolehnout alespoň na něčí paži,“ řekl. „Dnes nás čeká tvrdá řež, štítonoši, a my musíme zvítězit.“

Byla to výzva a Raugni ji pochopil. Kývl hlavou a ukázal před sebe dolů, kde se v údolí leskla říčka. „Zrudne jejich krví, pane. Tady a dnes.“

Král se usmál a pokynul. „Pojďme. Všichni válečníci už čekají.“

Raugni naposledy pohlédl k údolí, kde hořelo mnoho ohňů a pak se otočil a vykročil nazpět a slyšel nad sebou pronikavé zahvízdnutí sokola. A pak bubny, které přehlušily vše.

Když se zastavili v údolí, bubny přehlušovalo zvonění zbrojí. Raugni viděl, že mnozí z mužů byli nejistí, ale on odvrátil tvář a hleděl před sebe. Nedovolil svému srdci, aby zakolísalo, třebaže sám znal tu mohutnou přesilu stojící proti nim. Nedovolil sám sobě jedinou pochybu, jedinou myšlenku, která by ho zrazovala. Nepovolil. Tvrdý jako skála. Musel takový být a tak to bylo správné.

Zastavili se na kraji lesa, dost daleko od řeky, za níž se vznášela nažloutlá mlha a prach. Král pozvedl ruku a podmračeně se díval kupředu.

„Kde jsou?“ ozval se jeden z válečníků netrpělivě.

Raugni stál vpředu, ale slyšel tiché hlasy za svými zády. Byl to šepot plný nejistoty, bojácnosti, strachu.

Mlha se kroutila v kruzích. „Ještě před svítáním tam hořely ohně,“ ozval se rudovousý bojovník a Raugni v něm poznal toho, který držel hlídku, když přišli.

Král sevřel ruku na meči. „Je to past,“ zašeptal. „Museli o nás vědět.“

Raugni pohlédl mezi stromy a zamračil se.

Tětiny zadrnčely a tichý svist šípů se nesl vzduchem jako sykot hada.

Raugni rychle strhnul krále po své levici a pozvedl nad něho štít.

Šípy se snesly do kruhu stojících válečníků; většina z nich pozvedla štíty, ale přesto se tu rozlehl křik, sténání prvních raněných. Raugni ucítil, jak mu jeden ze šípů sjel po rameni, ale nepronikl jeho zbrojí.

Z lesa se ozvalo zadutí rohu, hluboké a táhlé a válečný řev a dusot kopyt. „Jezdci!“ vykřikl někdo.

Král odstrčil štítonošovu paži a tasil. Bojovníci se semknuli a pak už uviděli, jak se z mlhy vynořily černé stíny mužů s meči a kopími. Raugni se zapřel a čekal, jeden z jezdců jel šikmo ke králi a svíral dlouhý meč. Kůň už byl blízko.

A najednou štítonošova paže vylétla. Plášť zatřepotal ve vzduchu, zlatý cop se zatočil jako kličkující zmije, zelené oči zazářily. Kulatý štít udeřil koně ze strany, zvíře zaryčelo a vzepjalo se.

Hodil štít na rameno a rozpráhl se. Silná paže udeřila, jezdec, který se chytil koně, vylétl obloukem ze sedla, na šíji koně zůstala stopa krve. Praskání kostí. Muž zachroptěl a křičí bolestí, z úst mu teče krev. Z mlhy před ním zjevil člověk. A byl to vlastně člověk? Černý plášť se mu zvlínil a pozvedl ruku s dlouhým mečem. Oči mu zazářily. Vypadal jako rozzuřený bůh, jako válka v podobě muže, jako sama smrt. Rána dopadla.

Mnoho válečníků se vrhlo na jezdce a tahalo je z koní, zmatení muži se pokoušeli posekat vše kolem sebe. Uslyšel nové zvonění třetiv. Pozvedl štít nad hlavu a přihrčil se. Svist šípů, tvrdé zaražení do těžkého dřeva. Volání raněných, řičení koní a zvonění zbraní a zbrojí se slilo v jednotlivý ryk boje.

Raugni sklonil štít za rameno a chvatně se rozhlédl. Spatřil, jak sem z lesa vbíhají opěšalí bojovníci. Zdálo se, že jejich řady nemají konce. Tváře měli pokreslené tmavými barvami a křičeli a bili se do prsou. Štítonoš se otočil a uviděl svého krále, jak bojuje s jedním z jezdců. Přehodil štít na záda, aby se kryl před šípy a vyběhl králi na pomoc.

To bylo jeho poslání a poslání celého jeho rodu. Chránit krále.

Otočil se kolem své osy a rozmáchl se. Bylo to tak snadné. Meč se zakousl do zad bojujícího jezdce a ten se prohnul jako luk. A pak mu králův meč prosekl hrdlo a muž sklouzl na zem.

„Vyrovnat!“ zvolal král silným hlasem a udeřil záštitou meče do hrudi, až to zazvonilo. „Vyrovnat!“

Opěšalí válečníci dobíhali k jejich řadě. Pět kroků. Čtyři. Raugni se napnul jako kočka chystající se k lovu. Tři. Dva.

Raugni skočil. Otočil se ještě ve výskoku a meč opsal jeho pohyb ve smrtelné smyčce. Ostří narazilo do něčí tváře, ucítil, jak mu ten náraz trhl paží. Dopadl na zem a pozvedl rukou štít, o který zabubnovaly meče protivníků. Sehnul se před smrtící ranou na svou hlavu a odspodu se rozmáchl. Do paže mu narazil meč, ucítil tu sílu, která trhala jeho drátěnou košili a pak ostrou bolest, když mu ostří proťalo kůži. Bojovník, který ho zranil, náhle přepadl tváří do hlíny a po Raugniho levici se zjevil král.

Raugni znovu odrazil štítem několik ran a když králův meč ranil jednoho z pěšců, nezaváhal a udeřil ho silnou ranou do krku. V té jediné chvíli uviděl tvář toho muže, zkřivenou bolestí a nepochopením.

Zarazil se. Paže s mečem se zastavila. Muž padl na zem. Ne, nebyl to muž. Teď už to bylo jen tělo, hmota, která pomalu začne chladnout, až skončí tohle ráno. Raugni ucítil, jak se mu u nohou rozlévá kaluž krve. Někdo křičel, ale on neslyšel. Stál tam, držel v ruce štít a meč a kolem sebe cítil pach krve a moči a kolem viděl tančit smrt. Byla překrásná, v černém hávu a roznášela kolem sebe klid a mír. Byla hnusná a lačná, šeptala vemlouvavými slovy a byla prodejná a zrádná.

„Štítonoši!“

Pozvedl paži se štítem spíše ze zvyku než pro cokoliv jiného. Slyšel, jak něčí sekyra narazila do dřeva. Smrt zasyčela. Raugni se rozmáchl



a otočil se kolem své osy. Plášť se pomalu otočil kolem jeho těla, štít narazil do tváře útočníka. Raugni se rozmáchl, ale minul. Znovu se otočil a pak spatřil, jak jeho král stojí osamocený. Musí ho chránit. Chránit svého krále. To je jeho úkol. Úděl. Povinnost...

Nad hlavou mu zavřískl sokol. Raugni zvedl hlavu a jiskřivýma očima zapátral po ptákovi. Sokol vylétl vysoko nad mraky a zmizel mu z dohledu.

.

„V lese je pěšina, taková, kterou běžné lidské oko nespatří. Tou vykročíš.“

Už samotný ten les naháněl hrůzu. Stromy čněly k nebesům jako napnuté prsty, větve se povalovaly v hlíně a zaklíněné na kmenech, droblivá kůra a ostré jehličí pokrývaly kamenitou zem. Nevedla tu cesta, protože tudy nikdo nechodil, ale kdo by se díval pozorněji, viděl by dobře, že tam, kde je nejméně jehličí, kdysi snad nějaká bývala. Nevelká a nešíroká, jen malá stezička v houštinách, možná tudy procházela zvěř. Sklonil se pod větví a ta ho bolestivě šlehla po tváři, jako by ho snad chtěla varovat, aby tudy nechodil.

„Když půjdeš dál, spatříš malý potok, jehož voda bude lákat, aby ses napil, abys omočil vyprahlé rty; nesmíš tak ale učinit.“

„Proč?“

„Protože potom by všechny tvé vzpomínky, tvé sny i tvé myšlenky zůstaly navždy uvězněny v hladině té říčky a ty bys zapomněl.“

Pomaloučku prošel houštinami, které mu draly šat a náhle se před ním objevil potok; vypadal mělký, voda zurčela na kamenech a byla čirá a sluneční záře, která přicházela zdaleka, se odrážela na jeho hladině jako by tudy protékalo tekuté zlato. Klekl vyčerpáním u pramene a v té chvíli ucítil popraskané rty, sucho úst, které ho sužovalo, jazyk, který se mu

slepoval k patru. Cítil pot na tváři, který ho štípe v očích a který žadoní být smyt, krvavý škrábanec na tváři pálí. Bolestivá žízeň mu svírá útroby. Sevřel dlaně, aby namočil ruce do vody; chladila, cítil, jak z ní sálá osvěžení. Alespoň doušek, jeden jediný... Zvedl ruce a nechal vodu protéci mezi prsty. A pak vstal a těžce se vypravil dál.

„Za pramenem půjdeš dál, cesta je vystlána trním a kameny, která ti budou rozdírat tělo a uslyšíš, jak ti šeptají hlasy kolem tváře. Nesmíš se za nimi otočit.“

„Co by se stalo?“

„Kdyby ses otočil, tvůj hlas by splynul s jejich, tvé tělo by pohltil zmar a nicota a nakonec bys byl jen dalším sténáním v chóru prosebníků, co okrádají poutníky o jejich život.“

Cítil, jak se mu ostré kamení zarývá do bot, proráží kůži, dřou ho a drásají. Jeho ruce zachytávaly šlahouny šípků a hloží, ostré trny se zarývají do jeho paží, nechávají šrámy. Slyšel, jak kolem něj houstne tma a z ní přichází šepot. Šepot bezertých úst, která ho vábí jazykem z medu, sladká slova, jemná krása toho zvuku. Otoč se a všechna bolest ustane... Otoč se a všechny ty větve, všechno to kamení zmizí... Je to jenom zkouška, jen sen, když obrátíš hlavu, nebude už žádné trápení.

Potrásl hlavou a třebaže už nůž nachýlil hlavu, aby pohlédl za sebe, jeho oči se zavřely a přinutil se jít dál, hledět kupředu. Neotočit se. Neopoddat se. Být silný jako skála. Vytrvat.

„Až projdeš po kamení spatříš záři a tam, tam, odkud vychází, tam ji najdeš.“

Hlasy zmizely a on se propadl do temnot. Vše ho bolelo, celé jeho tělo tlouklo prožitou strastí a jeho oči pátrají ve tmě, hledají světlo, hledají naději. Ale žádná tu není. Je tu jen tma. Jen noc a její hrůzy.

Klesl na kolena a dlaněmi si sevřel tvář. A cizí hlas mu řekl: „Vítej.“

•  
 Mlha se trhala a mizela. Na bojišti se kouřilo, zaznívaly tu poslední zvuky boje, až utichly docela.

Tmavý plášť se zavlnil nad vysokou travou. Raugni pomalu procházel mezi padlými; tvář měl zčernalou od kouře a místy se leskla krví. Kráčet pomalu a pevně, ale na jednu nohu napadal; byl to těžký boj a sebral mnoho životů dobrých mužů. Měl štít přehozený na zádech, záda nahrbilá tou tíhou a únavou. Jeho oči nezářily, jako by viděly příliš toho, co neměly.

Ucítil, jak se někdo na zemi zachytil jeho nohavice. Zastavil se. Ležel tam rudovousý strážce; Raugnimu stačil jediný pohled, aby věděl. Z ran se valil jeho život a zem ho hltavě vpíjela. V pohledu toho muže byla dlouhá bolest.

Sehnul se k němu. Rudovousý se pokoušel něco říci, ale nemohl. Pak sevřel Raugnimu ruku. Štítonoš poklidně vytáhl z pochvy dlouhý nůž. Byl mu přítelem v mnoha nesnázích a v těžkých časech. Rudovousý pustil jeho ruku a kývl slabě hlavou.

Tvrď jako skála. Musel takový být a tak to bylo správné. Raugni ucítil teplou krev na dlani, tep, který mizel pod jeho rukama. Seděl tam a rudovousý se mu dívá do tváře a pak jeho oči ztrácejí zář. Něco se šustlo, něco chladného prošlo kolem, zašvelelo to ve stínech. Oči rudovouseho pohasly a hleděly do Raugniho tváře, třebaže už ji nemohly vidět. Tvrď jako skála...

Zvedl hlavu. Stála tam v mlze před ním a pomalu mizela v dálce. Po celou dobu boje, s každou ránou, s každým pohybem byla u něj. Stála mu po boku. Šeptala mu.

„Dočkáš se,“ zašeptal do ticha.

Neodpověděla mu. Ona ví. Ona umí čekat. A pak si položila prst na

rty a zmizela v mlhách.

A Raugni ucítil, jak se mu před očima tmí a sklouzl tváří na zem.

•  
 Kamenná nádržka stála uprostřed toho místa, kde schody opletají zelené výhonky rostlin. To místo bylo zničené, stěny pukly a střechy propadly do tmy a do zkázy, ušlechtilé vzpomínky zahladil čas a ze vznešených zdobení zůstal jen prach. Tam kde sedával snad kdysi bard, teď posedával stín, který se vkradl i do těch nejzazších koutů. Vše ovládla tma.

Zastavil se před kamenem a pohlédl do něj; byla tu voda, která padla do kulatého kamene, když se tudy prohnala některé z bouří, co vyvrátila stromy a zničila toto místo. A možná, že tady je od počátku, možná byla jiná než obyčejné vody, co pramení v horách a stékají v řekách k lidem. Stříbřitě se leskla, jako by její hladila polkla měsíc i hvězdy, a zářila slabě jako světlušky v bažinách.

Poutník hleděl na malé jezírko v němém úžasu a díval se na třpytivou hladinu.

„Vítej,“ řekl hlas, cizí hlas, který se sem nehodil. Byl hrubý, ale jemný zároveň. Měl v sobě cosi z dalekých končin, kde vyjí vlci a věčná ledová zima vládne kraji, a když se zaposlouchal, mohl slyšet tiché bzucení včel kolem medových pláství, slabé švezení větru, co sbírá z květů pel, zahoukání sovy, kterou probudila noc, tichý výkřik mrtvého, co neuslyší nikdo jiný. Jen smrt.

Otočil se, ale nikdo za ním nestál. Odvrátil se od kamene a došel k popukaným schodům, které z jedné strany objímala milostná paže zmrzačeného dubu. Bylo to zvláštní místo. Krásné. Smutné. Plné žalu puklého srdce, který nedokážou vypovědět žádná slova. Plné zklamání zrazených nadějí, které nedokáže zakrýt ani čas.

„Proč jsi přišel?“



„Sama víš.“

Usměv, který mizel na rtech. „Pověz mi své jméno.“

•

„Raugni!“

Ucítil, jak mu někdo položil ruku na rameno. Otevřel oči, víčka měl slepená potem. Skláněl se nad ním Colmir, jeden z králových bojovníků; měl oblou tvář, kterou teď hyzdila čerstvá jizva, a podával mu lahvicí s vodou. Raugni ji přijal s pokývnutím a vděčně se napil, pach krve a smrti mu zmizel z úst, ale ne ze srdce.

Byli pořád ještě na bojišti, ale když se rozhlédl kolem sebe, viděl, že teď právě přinášejí raněné. Někteří nosili i padlé a vršili jejich těla na velkou hromadu, kde vyrostle mohyla. Raugni si vzpomínal na zelené vršky ve své domovině, na malé kopce, které zaoblilo ranní slunce a poklidně kvetoucí rostliny. Byla to místa, kde odpočívali padlí. Jeho otec. A otec jeho otce. A i jeho otec a mnoho dalších, až kam sahala paměť lidí a zuby času.

Posadil se. Někdo mu ovázal ránu, ale přestože cítil slabost, nedával to znát; vstal a pomalu procházel hranicí lesa, díval se na mrtvá těla, která posekaly jejich meče a věděl, že zvítězili, přestože se neradoval. Viděl tu i takové, které zbraně znetvořily tak, že se nedalo poznat, kdo bývali. Leželo tu i mnoho koní, někteří dosud bezmocně hrabali kopyty v zemi a Raugni viděl šílenství v jejich očích. Bylo to pole, ale vítězství dnes nepatřilo jim. Patřilo smrti.

•

Už když dojížděli k hradbám, slyšel hlasy a zpěv. Sesedli z koní a Raugni pomalu vykročil po schodech do síně.

„... rozmáchl se palcátem, ale on ho zadržel svým štítem a proklál ho mečem až jeho hrot vyrazil z těch hnusných zad!“

Dýchlo na něho teplo a vůně kořeněného vína a pečeného masa. Minul několik mužů, kteří spolu mluvili a pak vzal s tácu pohár s vínem a dlouze se napil. Sín byla velká a hořely tu ohně. Na stěnách polykaly teplo staré goblény s obrazy rytířů a draků a mezi lidmi, kteří naslouchali vyprávění, spatřil i světlovlasého šaška, který něco vykládal svému králi. Ten seděl za stolem a smál se a po jeho levici byla dívka.

Usmívala se, měla na sobě zelené šaty a studeně světlé vlasy v barvách vodní pěny se jí vinuly po ramenech. Díval se na ni, na hezký šperk, který jí visel u krku, na bledou kůži ozářenou světlem ohně, na tváře, hladké a jemné líce, drobné bledé rty, malý nos a velké modré oči, kterými sledovala šaška. Spatřil, jak si dlaní odhrnula vlasy z čela, natáhla se pro kousek hroznu ležící na stole, zakryla se rty, když se rozesmála a byla šťastná... jak byla šťastná...

„Štítonoši!“

Hluboce poklonil hlavu. „Můj pane,“ zvedl oči. „Paní.“

Nepodíval se na ni. Tvář měl vážnou jako vždy, když mluvil se svým králem. Vážnou a chladnou.

Král vstal a několikrát tleskl do dlaní. „Už jsme se báli, že na hostině nebudete, když venku padla noc. Pojď ke stolu a připijme na vítězství!“

Štítonoš se odtáhl od stěny a kulhavě došel ke stolu. Král se usmál a pohladil po rameni dívku po své levici. Pak pozvedl číši. „Na vítězství a památku padlých!“

„Na vítězství!“ zahřmělo ozvěnou.

Raugni upil z poháru hořké víno a zadíval se zamyšleně na dno poháru. Poslouchal šaška, který vyprávěl, ale neusmál se, třebaže ostatní se smáli. Naslouchal štekotu bílých brakýřů, kteří se otírali o nohy hostů a rvali se o kosti a maso padlé na zem, a pak slyšel, jak muž vyprávějí, slyšel Colmira, který mluvil o muži, který mu zjizvil v boji tvář. Procházel

kolem sloupů, o které se opírali veselící se bojovníci, až došel ke králi, který hovořil s jedním ze svých rytířů.

„Ach, štítonoš,“ usmál se král a pak naklonil hlavu ke straně. „Vzpomněl jsem si právě na tvého otce, jak rád vždycky vyprávěl příběhy z boje, když oslavoval vítězství s mým otcem. Co, že tys zatím neřekl nic?“

Raugni pokrčil rameny, na kterých víc než dřív, cítil tíhu únavy. „Byl to dlouhý den, můj pane.“

„A bude dlouhá noc!“ řekl král. „Nemáš doufám v úmyslu vytrátit se někam pryč tak brzy?“

„Ne,“ potřásl hlavou.

„Mou paní by jistě zamrzelo, kdyby neslyšela vyprávění od mého štítonoše, je to tak?“

Královna přišla blíž a když naklonila hlavu, její zlaté vlasy se zatřpytily jako hvězdy. „Slyšela jsem tolik o odvaze ostatních a nic o té tvé, rytíři,“ řekla lítostivě a měla tichý křehký hlas podobný zvuku rozechvělé harfy.

Raugni sklonil oči. „Udělal jsem, co bylo třeba, abych bránil svého krále, má paní. Taková je má povinnost a v tom není žádná odvaha.“

Král se zasmál a přivinul k sobě královnu. „Jako pokaždé, věrný a skromný.“

„Věrný, skromný a přeci tomu obrazu k dokonalosti něco schází.“

Raugni se neotočil, protože věděl, kdo za ním stojí. Šašek kulhal a měl křivý hřbet, ale v tváři anděla se zrcadlil zvláštní úsměv.

„Co mi schází?“ zeptal se poklidně a upil z poháru víno.

„Dobyl jsi bitevní pole,“ zasmál se šašek a odešel ho v půlkruhu tak, že stál Raugnimu tváří v tváři, „a dobyl jsi vítězství svému králi, ale což takhle srdce ženy?“

V zelených očích se podivně zalesklo a třebaže štítonoš neřekl jediné slovo, bylo v jeho postoji cosi jiného. Lámané světlo svící a loučí ukázalo jeho rysy a ty byly tvrdé a chladné jako skála, nehybné a když mlčel, šel z jeho pohledu chlad a strach. Byl to jen okamžik, než přešel kolem stín a než celé napětí zmizelo a štítonoš stál jako předtím. Jen okamžik a přeci trval jako věčnost.

„Pravda,“ zasmál se král, „nikdy jsi nepomyslel, že by ses oženil?“

„Sloužím tobě, můj králi, celým srdcem a celou duší.“

„Jsem rád za tvou oddanost, ale boj a válka není všechno a teď jsme se zbavili nepřítele. Je čas míru a čas si najít ženu, která by ti dala syna, aby mohl chránit toho mého, až přijde čas, nemám pravdu, má paní?“

Královna se usmála a její oči na okamžik zmizely za jemnými řasami. „Třeba už dobyl něčí srdce,“ řekla a pohlédla na štítonošovu hrud, kde se mu na krku houpal malý kožený váček. „A třeba je jen tajemný a nechce to prozradit.“

„Pokud je to tak, budu ze srdce rád,“ zasmál se král. „Nepovíš nám víc?“

Raugni sklonil lehce hlavu. „Můj pane.“

Šašek se rozesmál zvučným hrdelním smíchem. „Snáz donutíš mluvit jeho meč než svého štítonoše, pane! Přikaz mu, ať zabije vojsko, ale nemluv s ním o ženách!“

Král mávl rukou a upil vína. „Však ať mlčí, dnes bojoval dobře a král si toho cení.“

„Je věrný a oddaný svému králi,“ ozvala se královna a na tváři se jí mihl úsměv. „Je oddaný i své královně?“

Raugni zvedl pátravě oči, ale nedokázal v její tváři číst nic, co by ho varovalo. „Stejně jako svému králi, i tobě jsem přísahal věnost, má paní,“ řekl.



„A co kdyby se královna zeptala na tu dívku, jejíž srdce štítonoš dobyl? Co řekne štítonoš své královně?“ Byla tak nádherná, tak krásná v zlatém světle loučí a s jemným úsměvem. Nádherná a zrádná...

Raugni na ni pohlédl a v očích měl chlad a ticho. „Pak ti povím, má královno, že ta dívka, jejíž srdce štítonoš dobyl, zemřela.“

Král zvedl překvapeně obočí a pohlédl na světlou královnu, která mlčela. „Jak vidím, je lepší nechat mluvit ženu, aby z muže vytáhla tajemství,“ a pak se zasmál a upil víno a napětí celé té chvíle se přetrhlo jako napjatá struna.

„Přineste víno a zahraje k tanci! Dnes bude dlouhá noc.“

•

Meč ležel opřený o stěnu. Osníř srovnaný vedle něj a zakrvácená košile složená na studené kamenné podlaze. Raugni seděl na stoličce u stolu a na zdi vedle něj hořela louče, která osvětlovala všechny drobné jizvy na jeho nahé hrudi. Copánek mu padal po zádech a vlasy si odhrnul z obličeje.

Kolem krusty zaschlé krve se objevil pramen nové, jasně rudé. Vyždímal látku ve vodě v umývadle a zaslechl zasyčení louče, jejíhož ohně se dotklo několik kapek. Setřel krev, rána tepala, ale věděl, že bolest přijde až pak, až později. Vytáhl nůž od pasu a velmi pečlivě jeho čepel opláchl ve vodě a otřel do čisté látky. Pak sebral dřevěný kolík, který ležel na stole, a zakousl se do něj. Oheň zasyčel, když do něj dal vlhkou čepel nože. Nemusí ji hrát dlouho, stačí jen krátce. Zatímco otáčel nožem v ohni, zapřel si ruku o zeď a stůl a pevně stiskl v zubech olšové dřevo.

Pevný jako hora, tvrdý jako skála...

Sevřené oči, nehty se zatnuly do dlaní. Bolest mizela pomalu a zanechávala po sobě tupý pocit ohlušení a slabosti. Nůž zazvonil na zemi, jak ho pustil z dlaně. Pak ho sebere. Teď musí ránu vyložit bylinami

a ovázat čistým plátnem. Listy byliny vysají jed a zatáhnou kůži. Věděl, že má horečku, cítil perlící pot na čele, ale dobře věděl, že to ustane a odejde s ránem.

Postupoval pomalu a pečlivě. Kolem něj padla tma a jen jeho stín se rýsoval proti zdi v ustupujícím světle třepotavé louče.

Počkal, dokud třes nezmizel docela a pak se zvedl a došel k oknu. Ovanul ho hebký vítr zvenčí, studený a vonící po soli od moře. Jeho oči se zaleskly a zadívaly se tam, kam se upíraly každou noc. Ke světlu ve vysoké věži, k dohasínajícím pochodním, které už brzy zhasnou. V okně seděla postava, sedávala tak den za dnem, rozčesávala v záři studeného měsíce dlouhé stříbřité vlasy a zpívala. Byl to tichý zpěv a nikdo ho nemohl uslyšet, ale on přesto znal tu píseň, slovo od slovo, tón od tónu. Nezpíval s ní, ale jeho rty se pohybovaly a jen se díval a představoval si ji, jak zpívá... kdysi...

A v té chvíli náhle nebyl štítonošem. V té chvíli, kdy stál u okna a díval se na ni, byl najednou někdo jiný.

Pak se odvrátil a zavřel okenici. Byl to jen sen o naději, který patřil noci. Sen, který spálí první sluneční paprsky.

•

Moře té noci nebylo klidné, naopak. Bouřilo a řvalo, vlny se přelévaly jedna přes druhou, zpěněné chocholy se tříštily o ostrá skaliska. Nebe posely hvězdy, ale z větší části je zastřel veliký mrak, který se přeléval krajinou jako morová rána.

Někdo seděl na skále, mladý muž s jasnými očima se díval do daleka a mlčel. Za takových nocí už mnohokrát přebýval pod širým nebem, slyšával nehostinný vítr z pustiny, vytí vlků za severním horizontem, houkání sýčka i křik z daleka. Byl přivyklý dlouhým poutím a chladu, znal trudnou jednotvárnost, když mu společníkem v dlouhých dnech byl jen meč a oheň, kterému vděčil za trochu tepla. Znal dobře bezesné

hodiny v šeru a tichu, tvary stínů, které přicházejí po setmění. Znal dobře temnotu a strach. Znal dobře samotu. Ale ze srdce si přál, aby tomu bylo jinak. Alespoň na jedinou noc.

Díval se na bouřící moře a ona přišla, jak čekal a doufal. Krásná, tak krásná, že se mu sevřelo srdce. Nehovořili spolu, protože milenci nepotřebují slov k porozumění.

Ležela mu po boku a třpytila se jako bleďá luna a on se na ni díval a věděl, že nezůstane. Věděl, že ho čeká další noc plná samoty. Měl strach z té samoty, strach z opuštění. Strach, který nesměl mít.

Zavřel oči. A ona zmizela.

•

Trávou se rozléhalo zvonění zbraní, když si bojovníci zkoušeli své umění. Raugni stál uprostřed kruhu čtyř mužů a zatímco oni všichni měli meče ztupené kovářem, on držel svůj meč schovaný v pochvě, opíral ho o zem a čekal. Přes oči měl svázanou černou pásku, aby neviděl své nepřátele.

Pak zaútočili, všichni najednou. Sklonil se a rozpráhl se štítem, zatímco zbraní odrazil dvě rány mířící mu ke krku. Ukročil, jeden z mečů se zakousl do štítu, další minul jeho břicho jen o vlásek. Slyšel krok, napráhl meč a naplocho zasáhl jednoho z mužů po hrudi. Znovu se otočil, zatímco ho útočící druhové sevřeli v užším kruhu.

Bezdeché ticho rušené jen kapkami deště. A pak znovu útok, rána, které uhnul. Krok, dva, zvednout štít a otočit se, sklonit hlavu, rána vlevo, která zasáhne útočníka do stehna. Ucítit, jak ho jeden z mečů udeřil do paže a pod Raugnim se podlomila noha bolestí. Cítil pod kolenem mokrou travu a tep v ráně, která bolela, a skoro nevědomky zvedl štít, aby nedovolil meči proniknout mu až k šíji.

Pak uslyšel zafrkání koně a uvědomil si, že na něj nikdo neútočí.

Shodil z ruky štít a odhrnul si z očí černou pásku.

„Nezastaví tě ani déšť, štítonoši?“ usmál se král a poplácal neklidného koně po šíji.

Raugni se narovnal a pohodil vlasy, aby z nich vytřásl vodu. „Musím tě chránit, můj pane, a v bitvě mne déšť nezastaví.“

Král si přetáhl více do tváře kápi. „Jedeme uvítat tenavského pána do mé země.“

„Nelíže si rány po prohrané bitvě?“

Král se zasmál. „Ne, jede se lísat k nohám jako nejvěrnější pes. Přijede na hrad a bude chtít poznat mé bojovníky.“

„Vrátíme se, jakmile skončíme, můj pane,“ přikývl Raugni.

Král kývl krátce hlavou a zvedl ruku, aby dal pokyn svému doprovodu. „Odjíždíme!“

Kopyta koní rozryla měkkou travu a zakrátko jezdci zmizeli na kraji tmavého lesa. Raugni se rozhlédl po bojovnicích, kteří čekali. Rozkročil se a znovu si stáhl pásku do očí.

•

Voda v umývadle byla teplá a příjemná. Rána opět krvácela, ale už jen slabě. Ošetřil ji a osušil si vlasy, ze kterých mu stále stékaly pramínky vody po zádech.

Zapínal si právě sponu na plášti, když zaslechl to jemné zaškrábání na dveře. Příliš tiché, aby ho neslyšel nikdo jiný, příliš hlasité, aby ho nezaslechl on sám.

Pootevřel dveře. Stála tam dívka, v ruce držela složený list, ale nemusela by, věděl dobře od koho přichází.

Schodiště bylo dlouhé a stáčelo se ve smyčkách kolem paty věže jako had čekající na kořist. U paty seděl šašek a hrál si s jakousi suchou

květinou, když ho minuli, nezvedl oči.

Služebná otevřela dveře a na Raugniho dýchlo světlo deštivého rána, kterým prosvítá slunce, a viděl, jak se paprsky odrážejí od bílých dlaždic.

Královna seděla u okna, kostěným hřebenem vyčesávala prameny vlasů a ty se leskly jako tříšť slané vody na šumícím pobřeží. Měla na sobě lehoučké šaty podobné klidným vlnkám jezera a když dovnitř vešla služebná, zaslechl, jak se královna usmála, třebaže se neotočila.

„Doufám, že jsem pro tebe neposlala nevhod, štítonoši,“ řekla.

„Volalas mne, má paní, a to nikdy není nevhod.“

„Výborně,“ dotkla se bosými chodidly podlahy a postavila se. „Přines víno,“ obrátila se na služebnou a počkala, dokud neodešla. Došla k malému stolku a sebrala z něj jehlici, kterou si ledabyly sepnula do vlasů.

„Proč jsi pro mě poslala, má paní?“

„Včera večer mi vyprávěli o tom, jak jsi chránil krále,“ odvrátila od něj tvář a znovu se vrátila k oknu.

Díval na bílé dlaždičky, po kterých se přeléval stín, jak vítr zvenčí rozechvěl vysokou břízu stojící před okny. „Je to má povinnost.“

„Řekli mi, že tě v tom boji zranili?“

„Ano, paní,“ přikývl. „I to je má povinnost.“

„Budu se za tebe modlit, aby se tvé rány uzdravily brzy,“ přejela dlaní po okenním rámu a zavřela oči. „Včera jsem vyhlížela z okna a nad lesem jsem spatřila bílého sokola, který zalétl za mraky. A když pak přijel jen on sám... bála jsem se...“

Zavřel oči.

Mohl jí říct, jak každou vteřinu boje toužil nepozvednout jedinkrát meč.

Mohl jí říct, jaký boj svádí sám se sebou, když na jeho štít bubnují sekyry nepřátel a když ho svírá bolest z jejich ran.

Mohl vyprávět o každé hodině, kdy ho spalovala vina, když mu v krvi pěníla nenávist a láska zároveň.

Mohl mluvit o povinnosti a poutech, která nelze zpřetrhat, o slibu a věrnosti, o životě a smrti.

Mohl jí dát útěchu, kterou si přála, ale nikdy ne naději.

Tvrdý jako skála. Musel takový být a tak to bylo správné.

„Královno.“ Řekl to tiše a měkce a přesto pochopila.

Zadívala se na vzdálené lesy a moře, daleké a skryté někde za kopci na obzoru. „Co se stalo s Raugnim a tou dívkou z pobřeží?“ zeptala se tiše.

„On ji opustil a ona se vdala,“ řekl poklidně, „a toho dne oba zemřeli.“

„Smutný konec té pohádky,“ otočila se k němu a na vlasech se jí jako perly třpytilo několik kapek deště, které k ní přivál vítr. „A kdyby žili, setkali by se ještě? Setkal by se Raugni s tou dívkou ještě naposledy?“

„Jsi má královna,“ zvedl k ní oči a vůbec poprvé na ni pohlédl za tu dobu. „On můj král.“

Pousmála se a byl v tom smutek, který mu projel bolestivě duší a zarazil mu studený pařát do srdce. „Já vím,“ řekla jen a pak se odvrátila. „Kdyby se přeci jen Raugni rozmyslel, ať pošle té dívce zprávu dnes na hostině a ona pošle královnu spát, půjde ven a počká na něj.“

Dveře se otevřely a v nich se objevila služebná se džbánem a dvěma poháry. Beze slova položila táč na stůl a začala víno rozlévat.

„Napij se, štítonoši,“ řekla královna.

Potrásl hlavou. „Promiň mi, paní, ale nepiji ráno víno.“



„Proč ne?“

„Kali mysl a zpomalí paži a kdo ví, jestli jí nebude do večera ještě potřeba.“

„Ať je po tvém,“ usmála se „To je vše, štítonoši. Můžeš jít.“

•

Štítonoš seděl pomalu po točitých schodech. Šašek už tam neseseděl, ale zvenčí sem dolehlo řehťání koní.

Raugni prošel chodbou až k východu do dvora a vyhlédl ven. Bránou projel na dvůr jezdec, vlasy spleené k tváři a plášť nasáklý vodou, a když zastavil, zvíře několikrát obešlo v kruhu, než svolilo, aby ho pohůnek vzal za udidlo.

„Nějak se ti zalíbilo venku, štítonoši?“ zasmál se jezdec, když spatřil Raugniho, který se opíral loktem o stěnu výklenku. Třmeny zazvonily a Colmir seskočil na zem.

„Myslel jsem, že jsi jel s králem naproti králi tenavskému?“ naklonil Raugni hlavu ke straně.

Colmir došel k Raugnimu a když byl z dosahu deště, oklepal si z ramen vodu, čímž ovšem ostatnímu beztak nepomohl. „Jel, ale narazili jsme na prázdnou strážní věž u lesa; král mě poslal napřed, abych obhlédl, zda je všechno v pořádku. Je královna na hradě?“

Raugni se ušklíbl a upřel dosti výmluvný pohled na crčící vodu z nebes.

„Dobrá, dobrá,“ Colmir zvedl ruce, jako by se vzdával, a s úsměvem následoval Raugniho do nitra hradu.

V krbu praskal oheň a lavice byly sice nepohodlné, ale rozhodně příjemnější než sedlo koně. Colmir si odepnul plášť a pokoušel se vytřepat z vlasů vodu, zatímco Raugni se se založenýma rukama opřel o protější

stěnu a mlčky sledoval nemluvnou děvečku, která odnesla rytířův plášť a vyběhla někam ze dveří. Vlasy pod čepcem, nevýrazná tvář a drobná postava – byla zaměnitelná jako většina služebných na hradě, proto ho dost překvapilo, když Colmir pochvalně hvízdnul mezi zuby.

„Pěkná, ani jsem nevěděl, že tady dole slouží taková děvčata,“ zamručel.

Raugni pokrčil rameny.

„Cos jí říkal? Za takovou bych možná i došel dneska po hostině, určitě spí chudák na slamníku sama.“

„Nebyla ošklivá,“ přisvědčil Raugni.

„Nebyla ošklivá? Viděl jsi ty...?“ naznačil rukama a významně naklonil hlavu.

„Viděl,“ přikývl Raugni a zlomyslně se usmál. „Proto jsem také řekl, že nebyla ošklivá.“

Colmir mávl rukou a nastavil dlaně k ohni.

„Říkal jsi, že jste minuli prázdnou strážní věž?“ začal Raugni.

„Ano,“ pokýval Colmir hlavou a zdálo se, že jeho hlas je najednou plný obav, „ve stěně byly šípy, střecha spálená a na zemi krev, ale těla žádná.“

„Nesloužil tam Gunwar tenhle měsíc?“

„Sloužil,“ pokýval Colmir hlavou.

„Ten je zkušený, poslal by hned zprávu, kdyby byli napadeni.“

„Možná,“ Raugni si povšiml, že Colmir mluví opatrně, jako by něco skrýval. A to nikdy nebylo dobré.

„O co jde?“ zeptal se přímo.

„Nevím,“ pokrčil Colmir rameny a vzhlédl přímo k Raugnimu,

„a nechce se mi to líbit. Je to jen takový pocit. Tenavan se nikdy předtím bez boje nevzdával a najednou chce smlouvat.“

„Jeho vojáci jsou rozdrceni.“

„Ne všichni a i my utrpěli ztráty. Přijede na hrad s malým doprovodem, ale kdo ví, kdo jiný bude číhat v lesích a teď, když je věž poničená, těžko z ní pošlou rychle posla.“

Štítonoš potřásl hlavou. „Ani Tenavan není tak hloupý – z hradu by se nikdy neprobil ven a hradby jsou silné, za den by ho nedobili ani s tisícovkou mužů. Máme mocné spojence na západě i na jihu a ti by přišli, kdybychom volali o pomoc.“

Colmir potřásl hlavou. „Snad máš pravdu.“

Znovu ticho rušené jen praskáním ohně. „Říkal jsi, že máš vzkaz pro královnu?“

„Ach jistě,“ Colmir si zhluboka povzdychl a vstal. „Ten oheň tak hřeje, že bych tu vydržel sedět až do rána. Dojdu za ní a pak večer,“ do tváře se mu znovu vrátil onen rozverný úsměv a najednou jako by z něj opadla všechna únava, „najdu tu pěknou děvečku.“

•

Koňská kopyta se otiskla do bláta. Zpěněná zvířata se prohnala kolem strážnice, kde muži zdravili svého krále, až k zavřené hradní bráně, jejíž řetězy právě lomozily, jak je muži odtahovali, aby otevřeli velká křídla.

Král seděl na koni hned jako první a zasmál se. „Vlastní muži mne nechtějí pustit do hradu!“ zvolal vesele.

Brána zaskřípla, a zatímco se na hlavy jezdců snesla voda stržená z kovových dveří, pobídl král svého koně a vjel na kamenný dvůr, kam se sbíhali chlapci ze stájí.

Královna se usmála a odvrátila oči od okna.

„Už přijel král, paní?“ zeptala se služebná, zatímco jí zaplétala vlasy.

„Ano, přijel,“ přikývla královna a v očích se jí zalesklo.

„Hotovo,“ řekla služebná a o krok ustoupila, aby její paní mohla vstát. Královna se zvedla a zachvěla se.

Na sobě měla světloučké šaty a ty se leskly modře a zeleně jako vodní hladina, po které přeskakuje světlo rána. Po šíji jí padají prameny vlasů a podobaly se mořským vlnám, které se tříštily o pobřeží. Tvář měla bledou a v očích nejistotu, když pohlédla na svou služebnou, jako by se něčeho bála, jako by ji svíral v srdci nějaký strach.

Byla krásná, podobala se tajemné víle oděné v mlze a snech a zářila jako nejjasnější perla. Tak, jako když ji král spatřil poprvé.

„Už rozumím, proč si král přál, abyste si ty šaty vzala,“ řekla služebná a usmála. „Jste krásná, má paní, a král bude okouzlen.“

A královna se usmála, jemně a najednou jako by nestála hrdá královna, ale křehká víla. „Bude?“ zeptala se slabě.

„Bude, má paní.“

•

Po místnosti chodily stíny. Tančily, jak zněla hudba, a kroutily se, když se k nim přiblížilo světlo, ale byly tam.

V místnosti páchlo pečené maso a rozlitá pivní pěna, která se ještě nevsáklo do podlahy. Štěkot psů, kteří se otírají o nohy hodujících. Zvuk citery tlumený bzukotem hovoru. Slova poletující vzduchem, slova plná lži a přetvářky. Smích, který nezní upřímně. Spálené dřevo, které se jemně rozloží, pach potu, když se kolem protáhne zpocený podomek.

Raugni upíjel z poháru a naslouchal šaškovi, který vykládal jakousi historku. Rolničky cinkaly jako smích nevinného nemluvněte a jeho hlas

byl uklidňující a nechával zdání, že je vše v pořádku, že je vše, tak jak má být.

Pán Tenavský seděl u stolu a mluvil s králem. Usmíval se, ale jeho oči byly zrádné, a za každým slovem se skrývaly ostré jehly. Prsty se dotýkal poháru a každou chvíli ho zvedal k ústům, aby se napil, ale zatím ani jedinkrát nesmočil ve víně rty. Raugni ho pozoroval a cítil se jako v boji. Pozoroval kořist, obcházel svého nepřítele a čekal, až na jeho krále zaútočí, aby ho mohl chránit.

Ozval se smích, když šašek domluvil.

Tenavský pán přejel prstem po okraji sklenky, kapka vína, která kápne na stůl ve dřevě zanechá rudý polibek. Přikyvuje a v chladných očích je zrada a vražda.

A pak se ve vlnách začne šířit ticho, slabě, po špičkách se krade kolem stínů a najednou utichne hudba. Král otočil hlavu a Raugni uviděl, jak se na jeho tváři objevil úsměv. Vstal a vykročil k tomu místu.

A Raugni se otočil a věděl kdo tam je.

„Dovol mi, abych ti představil...“

•

„... svou budoucí ženu.“

Stála tam dívka zalitá světlem z velkého okna. Viděl, jak bílé světlo rána zjemnilo její paže, bělostná kůže se zdála být průsvitná. Otočila se, dlouhé kadeře jako zpěněné vody moří se rozutekly po zádech a pohlédla na něj.

mlčel, jen se na ni díval a ve tváři se mu nepohnul jediný sval, ale kdyby se král v té chvíli zadíval do jeho očí, uviděl by, jak v té chvíli cosi v nich vyhaslo. Něco zmizelo. Nějaká část v té chvíli odešla, zemřela. Vzal si ji stín.

„Má paní,“ poklekl s rukou na srdci a sklonil hlavu, až mu vlasy spadaly do tváře.

Král pohladil dívku po paži a usmál se a byl to šťastný úsměv. „Nepozdravíš nejvěrnějšího z mých rytířů, má krásná?“

„Ale jistě,“ řekla dívka a zachvěla se. „Odpusť mi, rytíři, a vstaň. Můj pán mi vyprávěl tolik o tvých činech, že mne zaskočilo, když jsem tě uviděla.“

„Snad jsi nečekala obra, má milá?“ usmál se král a jemně ji políbil do vlasů.

„Tak trochu,“ šeptla.

Král si promnul dlaně. „Doufám, že zítra na svatbě zaujmeš místo zítra v čestné řadě?“ obrátil se ke štítonoši.

„Každé tvé přání je můj rozkaz, pane.“

„A od zítřka tak budou i přání mé paní,“ znovu ji pohladil po ruce, ale dívka se odtáhla.

„Je mi chladno, můj pane, raději bych se vrátila do hradu.“

„Ale samozřejmě,“ řekl král a v jeho tváři se objevila starost. „Doprovodím tě.“

Raugni se díval, jak po jejích pažích přejel stín, když procházeli atriem se sloupovým a každý krok byl jako tříštění střepů z rozbitého zrcadla...

•

Střepy se rozlétly po zemi, pivo stříklo do výšky a potřísnilo ubrus. Jeden ze psů zavyl. „To nic, nic se neděje,“ mávl král rukou a pohladil po ruce královnu, která sebou polekaně trhla.

„Hudba je tak krásná a přeci netančíte, má paní?“ zeptal se tenavský pán a zadíval se na královnu.



„Můj manžel byl zraněn včera v boji a nemůže se mnou tančit, pane,“ odvětila.

„A nikdo jiný by si s královnou nezatančil?“

„Není vhodné, abych tančila s jiným mužem, než svolí můj manžel.“

Král se na královnu zadíval a potřásl hlavou. „Svolím každému ze svých rytířů, kteréhokoliv večera, krom dnešní noci, kdy jsi tak krásná, má paní.“ Usmíval se a z jeho slov hovořila láska.

Raugni položil na stůl prázdný pohár a nechal, aby mu dolili. Místnost byla plná stínů a on nechtěl, aby ho žádný z nich dostihl té noci. Všiml si, jak Colmir zavrával a vyšel někam ven z hodovní síně. Pousmál se. Je možná opilý, ale jde si hledat své štěstí za pěknou děvečkou.

Šašek se prosmýkl kolem krále a začal vyprávět nějakou historku, Raugni ho neposlouchal. V uších mu hučela slova královny, to co mu ráno pověděla. Kdyby se přeci jen Raugni rozmyslel, ať pošle té dívce zprávu dnes na hostině a ona pošle královnu spát, půjde ven a počká na něj...

Zaslechl smích od králeva stolu. Pootočil hlavu. Viděl královnu, nasmála se, jen usmívala. Znal ten výraz, poslušnou masku veselí, když se srdce nedokázalo radovat. Všiml si, že pátrá očima po místnosti a pak se její pohled zadíval na něj. Sklonil hlavu.

Šašek dál mluvil, psi zaštěkali a někdo se zasmál. Koutkem oka zahlédl pohyb. Královna vstávala od stolu.

„Nemám poslat sluhu, aby ti připravil nějaký nápoj?“ zeptal se král a držel ji ještě za ruku.

Usmála se a láskyplně ho políbila na čelo. „Ne, jen si odpočinu, bolí mne hlava.“

Raugni spatřil, jak vstala a světlo loučí zazářilo na jejích šatech. Leskly se jako vlny v měsíční noci. Prošla kolem stolů a stíny se zachvěly. A na okamžik, na jedinou kratičkou chvíli zvedla oči a pohlédla přímo na

něj.

Buď silný.

Ležela mu po boku a třpytila se jako bledá luna...

Pevný jako hora.

„A kdyby žili, setkali by se ještě?“

Tvrď jako skála.

Musíš být věrný...

Raugni vstal. Na loučích se třepotaly ohníčky a v nich plál hřích. Slyšel za sebou smích, ale nevnímal ho. Vyšel z místnosti mezi dveřmi a všechny stíny odcházely jemu v patách.

•

„Proč jsi přišel?“

„Sama víš.“

Usměv, který mizel na rtech. „Pověz mi své jméno.“

„Raugni.“

Cítil pohyb, slaboučké šumění stínů, které se hýbaly za ním. Otočil se. A zaslechl tichounký smích. Když se pak obrátil zpět, stála tam postava. Byla drobná a přesto se zdála být obrovská a mocná. Byla celá v černém a do tváře jí neviděl, viděl však, jak se kolem ní shlukují stíny, jak se dotýkají jejího roucha prsty z nicoty. Znal ji, viděl ji tolikrát, jak chodí kolem něj, jak mu zpívá za zády, když kolem zvonily meče a stříkala krev. Pohnula se a on uviděl, že má tvář dívky, krásné dívky, takové s tvrdýma očima a ostrými rysy, bělavou pletí a vlasy černějšími než všechny barvy noci.

Usmála se a došla k nádrži s vodou. Viděl, jak se dlouhými štíhlými prsty dotkla hladiny a vytáhla z ní lístek. „Nenapiješ se z mého jezírka?“

zeptala se blahosklonně.

Na jediný okamžik ucítil žízeň, která mu sebrala hlas. Pak ale potřásl hlavou. Znal ji. Znal její krásu a její lsti. „Ne.“

„Chyba,“ zašeptala. „Mohl jsi žít věčně. Být můj. Sloužit mi.“

„Nechci ti sloužit, už mám svého pána. Chci od tebe radu.“

„A myslíš, že ti ji dám?“ potměšilý úsměv, všetečná slova rozmarné krutosti.

„Přišel jsem do tvé říše, jak mi poradili, a nebyla to lehká cesta. Co je pro tebe jedna odpověď?“

Odvrátila se od něho a on si všiml, že její plášť není jen obyčejný. Byl z duší padlých a výkřiků zavražděných, z křídel vran, které klovaly oči oběšencům, byl z prachu kostí pohřbených a z modliteb nemocných a umírajících. Byl to plášť, který rozhazovala kolem svých obětí, když každého políbila před koncem.

„Hledal jsi krásného sokola a ten tě dovedl na pobřeží k dívce, které se ti zalíbila,“ řekla tiše a její hlas šuměl do šepotu mrtvých jako sladký zpěv. „Když půjdeš s ní, prožiješ radost, ale musíš pak pohlédnout do tváří předků a snést hanbu, kterou pošpiniš jejich odkaz. Když půjdeš za svým králem, prožiješ lítost, ale každý den budeš snít krásné sny o vzpomínkách.“

„A jak to skončí?“

Otočila se k němu a on uviděl, jak se před jeho očima změnila. Zdálo se, jako by její tvář mizela v mlze, jako by se propadala do snu a dálky, jako by celý svět šedl a mizel. Z dálky slyšel hlas a ten mu zanechal poslední pečeť slov: „Slzami a smrtí. Tak jako vše.“

Raugni otevřel oči. Sen dozníval a cítil slabost v žilách. Pod prsty ucítil měkkou rašící travu a nad hlavou měl slunce a mraky. A v uších mu zněla poslední slova, která slyšel, než opustil říši stínů.

Slzami a smrtí. Tak jako vše...

„Štítonoši!“

Otočil hlavu a zpod tmavých vlasů zazářily oči jako dvě hvězdy.

„Král s tebou chce mluvit.“

Byla to malá místnost a obvykle působila přívětivě, dnes však ne. Krb byl vyhaslý a namísto polen v něm ležel jen bělavý popel a zkroucený papír. Stůl, obvykle plný, byl najednou čistý a na studené břídlíci ležel v pochvě meč, hrotem obrácený ke dveřím, jako by už varoval příchozího. Ten meč Raugni dobře znal, často ho vídal v boji v ruce svého pána. Byl to meč spravedlivých.

Král stál u okna. Dlaní si podepíral tvář a stál otočen ke dveřím jen zpola; když vešel strážný vedoucí Raugniho, otočil se a pohlédl tím směrem. Jeho tvář byla bledá, dlouhé stíny pod očima dávaly znát těžkou noc plnou zlých snů a nespavosti. Jeho mysl cosi rozkládalo a bylo to vidět, jak tam stál, pobledlý a nahrbený, znavený tíhou moci a povinnosti.

„Můžeš jít,“ kývl král stroze na strážného a ten zmizel za dveřmi.

Raugni zůstal stát u dveří, mlčel a čekal.

„Pověz mi,“ začal král tiše a pohlédl z okna ven do nekonečného deště, který sužoval zem, „kdybys zjistil, že člověk, ve kterého jsi vložil naději a kterému jsi věřil jako sobě samému, za tvými zády tajně osnuje zradu, co bys udělal?“

„Zabil bych ho, můj pane,“ odpověděl Raugni pevně.

Král se otočil a Raugnimu neunikl ten kratičký pohled, který upřel na stůl, k meči ve zdobené kožené pochvě. „Zabiješ pro mne zrádce?“ zeptal se král.

„Cokoliv, co poručíš, můj pane.“

Král pokýval slabě hlavou a znovu se natočil k oknu. „Včera jsi odešel z hostiny brzy,“ řekl.

„Chtěl jsem si odpočinout a tys byl příliš zaměstnán, abych tě upozornil, pane.“

Král se nadechl a jeho ramena se zvedla a znovu klesla a Raugni spatřil, jak se v jeho očích zrcadlí bolest a zklamání.

„Po půlnoci šasek urazil tebe a královnu tím nejhorším nařčením, jakým mohl,“ král znovu pohlédl ke stolu, kde ležel meč. Vyzýval, jen vytáhnout a ztrestat viníka...

„Přeješ si, abych bojoval o čest tvé paní?“ zeptal se Raugni, aniž se v jeho tváři pohnul sval.

Král pohlédl na štítonoše a trpce se usmál, až se jeho oči zaleskly. „Přál bych si, aby to nařčení, kterým ji urazil, bylo mylné! Přál bych si to. Vstal jsem, abych ho ztrestal a on začal vykřikovat na celou síň, že královna čeká venku skrytá ve tmě. Nevěřil jsem mu, a když jsme vyšli ven,“ král zavřel oči a Raugni cítil, jak se zmocňuje hrůza, „stála královna venku a spolu s ní tam stál Colmir.“

Raugni ucítil studený chlad šířící se mu žilami. Černé stíny se vynořily z rohů a vysmívaly se mu. Nedokázal promluvit, vyschlá ústa mu nedovolila jediné slovo a zdálo se mu celou věčnost, než našel ztracený hlas. „To... to přeci...“ řekl a ucítil krev bušící mu ve spáncích. „Jistě se najde jiné vysvětlení!“

Král smutně potřásl hlavou. „Ne,“ řekl. „Šasek zmizel před úsvitem kdoví kam. Tenavský král odcestoval ještě dnes ráno šířit mou hanbu dál. Všichni spojenci se mi vysmějí, a nepřátelé zvěří příležitost. Teď už není jiná možnost, žádné jiné vysvětlení.“

Raugni pochopil. A najednou ucítil, jak mu hrdlo sevřely škrtící prsty děsu. Jeho duší se rozlila další hrůza, silnější, studená a děsivá tak,

že si zakázal na ni jen pomyslet.

Zabiješ pro mne zrádce? Cokoliv, co poručíš, můj pane...

„Hovořil jsi s nimi, pane?“

Král si povzdychl. „S Colmirem, ano. Zbaběle se bránil a zapírá. Tvrdí, že na nic nevzpomíná a přičítá vinu medovině.“

„A královna?“

„Nechal jsem ji hlídat v jejích komnatách,“ řekl to stroze, ale Raugni viděl v jeho očích sílu té zrady. Ne, tohle nebyla obyčejná zrada, tohle nebylo jen zklamání, tohle bylo mnohem, mnohem víc. Nepřátelé ho zranili mečem, ale tahle rána zasáhla bolestivěji, hlouběji, smrtelněji. Zasáhla důvěru a lásku, zasáhla naději. Byla to rána, která se nikdy nezhojí a Raugni to věděl.

„Jsi má královna. A on můj král.“

Raugni zavřel oči. „Co chceš, abych udělal?“

•

Královna se otočila. Ve dveřích stáli dva strážci a mezi nimi štítonoš. Dlouhé vlasy svázané do copu, na sobě zbroj a v rukou dlouhý meč ve zdobené pochvě. Dveře zaskřípěly, a když zapadly do svých pantů, zvedly se z bílých dlaždic obláčky prachu a rozvířily se kolem jeho nohou jako lehoučkový sníh.

Zvedla k němu oči. Neplakala, ale byla vyděšená a ve tváři se jí promítal strach.

„Proč?“ zeptal se jen a měl cizí prázdný hlas, chladný a nehybný jako skála. Hlas štítonoše.

Rozevřela dlaň a štítonoš spatřil mezi bílými prsty jemné sokolí pírkó. „Večer ke mně přišel šasek,“ řekla tiše, „a tohle mi vtiskl do dlaně. Šla jsem ven a čekala, až přijdeš, ale pak ze stínů vyšel Colmir. Byl opilý a ani



mě nepoznal. Chtěla jsem ho odstrčit a v té chvíli přišel král a s ním ostatní. Tolik... tak mě to mrzí...”

Štítonoš zamrkal. Sokolí píрко. Ale jak mohl... jak by mohl vědět...

Došel do středu místnosti a vyhlédl z okna na šedou oblohu, ze které se řinul déšť jako krev z otevřené rány. Pohladil zdobenou pochvu, kterou držel v rukou, svíral ji prsty jako poslední maják naděje v moři zoufalství. Šašek poslal královně sokolí píрко, píрко sokola, který kdysi vedl Raugniho až k bílému pobřeží. Nikdo to nevěděl. Jen on a královna. On a královna, kteří spolu mluvili za zavřenými dveřmi toho rána, kdy na bílých dlaždicích tančilo světlo. Kdy šašek seděl na schodišti...

„Neposlal jsem ho,“ řekl tiše.

„Ale proč tedy...?“

„Mluvil jsem s králem,“ řekl pomalu a jeho pohled se upíral do prázdna.

Cítil, jak ho na šíji pálí její vystrašené oči, její strach cítil sám, až mu rozechvíval všechny kosti v těle. Dýchala mělce, a přesto se snažila být odvážná a hrdá. Až do konce.

„Král mne pověřil, abych potrestal zrádce,“ zdobená pochva v jeho rukou mu rozdírání kůže na prstech, jako by pálila v jeho rukou. „A já ho poslechnu. Dnes odjedu.“

„Ale...”

„Přišel jsem, abych ti něco vrátil, královno,“ na okenní římsu položil malý kožený váček, který nosíval u krku. „Přestaň být dívkou z pobřeží a doufej, ať ti odpustí.“

„Raugni!”

„Ten už není,“ řekl tvrdě, „a nikdy nebyl. Buď sbohem.“

Zavolala na něj, ale nezastavil se. Neotočil se. Nepohlédl na ni.

Nedopřál si jedinou chvíli slabosti, třebaže s každým krokem se mu v srdci zarýval nůž bolesti hlouběji a hlouběji, tak, že to nemohl snést. Ale musel. Musel být silný. Tvrdý jako skála. Protože to jediné mu ještě zbývalo.

Královna se dívala, jak za ním zapadly dveře a po tvářích jí začaly stékat slzy.

•

Déšť rozdíral zem. Do slámy a bláta se obtisklo kopyto neklidného koně. Nádvoří bylo tiché a nikdo nemluvil. Štítonoš stál opřený o zeď z kamene a chladnými očima sledoval chlapce, který upravoval koně.

Najdi ho.

Štítonoš si přehodil přes hlavu kápi z tvrdé naolejované kůže a pomalu přešel ke zvířeti. Černá klisna zafrkala, když poznala svého pána, ten ji ale nepoplácal po šíji jako vždy. Nepromluvil k ní tichá konejšivá slova. Dnes ne.

Ztrestej ho.

Vyhoupł se do sedla a meč u pasu se zlověstně zakýval. Déšť stékal ve stružkách po jeho plášti. Zvedl hlavu. Na ochozu pod nahrnutou stříškou stál král. Šlachovité ruce přené pevně o hrazení, černé vlasy podél zbledlé tváře, ostrý pohled plný rozhodnutí. Přikývl.

A pak se vrať.

„Jeď,“ štěkl štítonoš a pobídl klisnu. Zvíře vykročilo a hnusné řídké bahno se rozstříklo kolem.

•

Z dálky slyšel jemné hřmění, jak se blížila bouře. Vítr se zvedal a hnal koni pod kopyta studené kluzké listí. Les byl stinný a tmavý, hvězdy, které osvětlovaly cestu, zastíral mrak a po chvíli se z nebe snesl další

děšť. Jako kdyby všichni bohové zaplakali tím, co se přihodilo. Raugni cítil, jak mu bubnuje na ramena. Zastavil v hájemství stromů, které se svíraly do kruhu, uvázal koně k jedné větvi, nakrmil ho a pak se uložil do vlhké trávy a díval se na hvězdy, které občas prosvítly šerým příkrovem tmy. A před očima viděl chlapce. Mladého chlapce, který nechápal.

„A nikdo z nich neměl strach?“

„Nikdo z nich.“

„Ale jak je to možné? Každý má přeci strach.“

„Ne, strach je jen slabost a ta do boje nepatří. Nesmíš nikdy cítit strach ani pochyby. Nikdy nesmíš zakolísat, protože každá tvá nejistá myšlenka zabíjí tvého krále. Musíš být věrný, vždy poslechnout rozkazu, který ti tvůj král určí, a nikdy se nebát, i kdybys stál před samotnou smrtí.“

Štítonoš byl neklidný. Cítil strach, hlubokou ledovou bolest někde uvnitř a nebylo jí konce. Svírala ho, mučila ho a mysl mu ukazovala obrazy, šeredné strašlivé obrazy, kterých se nemohl zbavit od chvíle, kdy prvně uslyšel krále hovořit o zradě královny.

Viděl popraviště, bílé nádvoří zalité chladným světlem brzkého rána. Viděl Colmira, jeho tvář plnou zděšení a naděje, že se vše zvrátí v dobré. Viděl krále, černovlasý zborcený stín se založenýma rukama a raněnou duší, jak bezvýraznými očima sleduje představení. Viděl sám sebe, opásaného mečem spravedlivých, mečem svého otce a otců jeho otce, jak tam stojí v jitřním vánku s pochybami v mysli. Spatřil královnu, překrásnou a nevinou a pak celý obraz zakryla krev.

Měl strach. Věděl, co štítonoš udělá. Ale Raugni to udělat nemohl.

Pršelo a děšť neustával, jako by měl naplnit celý svět. Zdivočelá řeka hučela v korytě a špinavá voda se převalovala pod mostem, když po měkkých dřevěných prknech přešel kůň. Jezdec pohlédl před sebe. Stáli tam

dva strážní a halapartny měli zkřížené, ve tvářích tvrdý výraz. Tady na hranicích lidé neviděli rádi osamělé jezdce a cizince vítali nevlídně.

„Co si zač?“ štěkl hubenější z nich a výhrůžně se zamračil.

„Jen projíždím,“ řekl jezdec. Hlas měl unavený a podle toho, jak vypadal, se mohlo zdát, že vážil dlouhou cestu; plášť potrháný a špinavý, seděl nahrbený a kůň sám mlel z posledního.

„Kam míříš?“

„Za hranice,“ odpověděl jezdec, „viděl jsem kouř a doufal jsem, že najdu hostinec, kde si odpočinu.“

Druhý strážný se naklonil ke svému příteli a něco mu pošeptal.

„Dobrá, jeď,“ pokynul mu strážný a stáhl halapartnu.

Jezdec projel kolem nich. Vesnice nebyla malá, lidé tu žili z obchodu, a tak poznal hostinec na první pohled. Byl to pěkný dům s kamenným základem a novou střechou.

Sesedl a koně uvázal pod střechou. Vešel dovnitř a rozhlédl se kolem. „Hospodáři!“ zavolal, „jedno pivo!“ Posadil se ke stolu a kalným zrakem se díval na dno korbele. Proto si nevšiml černě oděného muže, který si přisedl naproti němu.

Šašek vzhlédl, snad aby zavolal hospodáře a všiml si štítonoše.

„Doufám, žeš za tohle dostal dobře zapláceno,“ řekl štítonoš klidně.

„Ach,“ vydechl šašek, „tebe bych tu nečekal, štítonoši.“

„Ale měl bys,“ zaduněl hrobově jeho hlas. Vlasy mu zakrývaly tvář a stíny si s ní hrály zlověstně na schovávanou; jediné, co bylo vidět byl lesk jeho očí.

Šašek se nejistě pousmál. „A co tě přivádí do téhle zapadlé pustiny při hranicích?“

„Nemyslíš, že to je zjevné?“ zavrčel štítonoš.

„Dokud pes nezaštěká, nikoho nezajímá,“ šeptl šašek, „a jakmile jednou zavrčí, všichni ho bijí.“

„Buď opatrný,“ řekl štítonoš varovně, „má trpělivost není bezbřehá.“

„Co ještě můžu ztratit?“ šašek zvedl oči a byla v nich lítost a strach. „Je mi to líto. Ale to nic nezmění.“

„Teď už ne,“ přikývl štítonoš pochmurně.

Šašek pokrčil rameny. „Ani předtím by to nic nezměnilo. Rozbitý pohár jsem slepit nemohl a jediné, co by čekalo, byl hněv krále. Zůstat by bylo čiré bláznovství.“

„Říká se tomu věrnost.“

„A věrnosti se říká pouta. Občas je třeba vyzkoušet jejich pevnost a vzepřít se, aby se pak více cenila poslušnost.“

„Když se vzepřu já, můj král padne.“

Nastalo ticho, které přerušilo cinkání korbelů a smích od vedlejšího stolu.

„Tak vidíš. Když se vzepřu já, padne královna.“

„Už jednou jsem tě varoval a víš dobře, že se nerad opakuji,“ zavrčel štítonoš.

„Zajisté,“ šašek kývl hlavou v šarmantním gestu. „Pověz mi, štítonoši, kolik času bys mi mohl dát?“

„Nemá cenu smlouvat.“

„Přijde na to,“ šašek promnul v dlani pět grošů. „Nemluvíme o rocích ani dnech.“

„Vůbec nemluvíme,“ odpověděl štítonoš krutě, „ty mluvíš. A marně.“

„Co hodinu?“ pokračoval šašek hluše. „Jednu hodinu, co ti to udělá? Napiješ se na mne piva a odpočineš si, protože jsem si jistý, že hnát se po mých stopách bylo nad míru náročné, a já si dojdu s tou pěknou děvečkou dozadu do stáje dát poslední vale světu rozkoší.“

Štítonoš potřásl odmítavě hlavou. „Hodina je dost na to, aby se člověk dostal do toho tmavého lesa.“

„Nikam nepůjdu, máš na to mé slovo.“

„Tvé slovo má cenu prachu.“

„Kolik tedy?“

„Já nesmlouvám, šašku.“

Šašek si povzdychl a sevřel pět grošů v dlani. Zašilhal přes stůl.

„Nemusíš se obávat, mám ho s sebou,“ řekl Štítonoš a lehce cvrkl prsty do opřeného meče. Ozvalo se slabé nepříjemné zazvonění, které slyšeli jen oni dva. A Štítonoš cítil slabé uspokojení ze strachu v jeho tváři.

Šašek se strnule ušklíbl. „Nepochyboval jsem o tom ani na jedinou chvíli. Nedáš mi tedy ani poslední chvíli?“

„Ne.“

„Víš, kdybys souhlasil, šel bych s tebou ven a nechal tě, abys udělal, co musíš, v poklidu. Takhle ale bez boje nepůjdu.“

„Ani tak to nemá smysl.“

Šašek se opřel o lavici. „Jistěže ne. Ale proč ti to usnadňovat.“ Upil z korbelu hnusné řídké pivo a jemně ho polaskal na jazyku. „Řekni mi ještě jednu věc, Štítonoši,“ řekl tiše, „nesvedeš odpustit jedinou chybu?“

„Tvá jediná chyba způsobila až příliš zlé krve v zemi.“

„To ale není ta odpověď, Raugni.“



„Ne,“ řekl štítonoš tiše.

Šašek se smutně pousmál. „Tak vidíš, jste oba stejní, ty i tvůj král. Nemilosrdní a nelítostní. Ale i ty jednou uděláš chybu a pak poznáš, co to je mít vlky v patách.“

Štítonoš mu neodpověděl.

Když korbel proletěl vzduchem, Štítonoš už stál s tasenou zbraní. Šašek převrátil stůl a rozhodl mince snad v naději, že jimi trefí. Meč se pohnul rychle a přesně. Mohl ho zasáhnout jakkoliv. Mohl ho nechat umírat pomalu a v bolesti. Ale neudělal to.

Šašek bezhlesně dopadl na zem, než si stačil uvědomit, že umírá.

Štítonoš se zadíval na mizející ženu v černém a pak sklidil meč se zasyčením do pochvy a se sehnul k zemi, kde sebral malý hrboLATý groš. „Na!“ hodil ho lhostejně služe, která stála jako zkamenělá a rukama si zakrývala tváře. „Za to, že ho odnesete na kraj lesa.“

Pak cinkl o lavici zlatou mincí a natáhl se pro klobouk. A pak odešel.

Sklonil se k ní. Ležela tam, kde ji do písku vyvrhlo moře a voda jí ještě pořád omývala bílá ramena. Opatrně jí z tváře odhrnul vlasy. Dýchala a ve tváři neměla jediné škrábnutí. Jemně ji sevřel a odnášel ji k bílým skaliskům od studeného moře. Našlapoval opatrně a pod podrážkami bot mu praskaly kamínky a drobné skořápky mušliček. Slyšel, jak vydechla a slabě se mu pohnula v náruči.

Zastavil se na bílých skalách, které zalévalo světlem ranní slunce. Uložil dívku na svůj plášť a odešel ke břehu. Našel střep třpytivé lastury, nabral do něj trochu vody a vrátil se zpět k ní. Byla velmi krásná, vlasy měla jako z perleti, zapletené s chaluhami, a tvář, měl dojem, jako by tu tvář znal, jako by ji viděl už někde dřív. Přidřepł si k ní a zlehka se dotkl prsty její tváře, aby z ní odhrnul solí vybělené vlasy.

Víčka se zachvěla a pod stříbřitými řasami spatřil oči modré jako hlubiny moří. Zadívala se na něj, ale nepolekala se, jen se usmála. „Věděla jsem, že mne najdeš.“

•

Děšť bičoval pobřeží a silné vlny se přelévaly přes skaliska. Blesk se zakousl někam do vzbouřené hladiny. Na útesech seděl muž. Jasnými očima sledoval zuřící bouři, vlasy měl spleené deštěm a solí a po tvářích mu stékal dešť a slzy.

Zaslechl z dálky zahřmění, ale někde blízko kroky. Slabé praskání schránek vyplavených koryšů a měkké ševelní vln tisknoucích se milostně ke stopám v písku. Na ztemnělém nebi se protrhl mrak a štítonoš uviděl bílého sokola, jak marně bojuje s deštěm a větrem, křídla zoufale tlukoucí do vzduchu.

„Proč pláčeš, štítonoši?“ zeptal se hlas. Byl tichý a melodický, a třebaže budil hrůzu, najednou tím zvláštním poklidným způsobem zapadal do celé scenerie.

„Měla jsi pravdu,“ řekl tiše a obrátil hlavu. „Každý den jsem měl krásné sny o vzpomínkách.“

Bílý sokol zoufale vykřikl, bouře mu rvala krásná pírka z křídel, kterými bojoval proti živlu.

„Šašek je mrtev a král čeká, až se k němu vrátí věrný štítonoš, aby potrestal zrádce,“ řekla.

„Ale on se nevrátí,“ řekl Raugni. „Sloužil jsem mu věrně, všechno jsem snášel, všechno jsem přestál, ale teď už nemohu. Už nemám sílu nosit tu bezcitnou masku a bojovat s vlastní vůlí každý den. Splnil bych všechno, co by mi řekl, a zemřel bych pro něj, ale tohle jediné udělat nemohu. Nemohu se tam vrátit,“ potřásl hlavou a zavřel oči.

„Co tedy uděláš?“ zeptala se.

Prochladlé prsty pohladily zdobenou pochvu meče. V dálce bílý blesk rozčísł nebe jasnou zářl a ozářl útesy na pobřeží, mladého muže, který tam seděl, a překrásnou ženu, která stála u něho. Krásný sokol zoufale vykřlkl.

Zvedl k ní tvář. V jeho očích cosi shořelo, zůstaly prázdne a zoufalé. „Řekla jsi, že to skončí slzami a smrtí,“ usmál se. „A ty přeci za nikým nechodíš bezdůvodně.“

Sokol přestal tlouci křldly, a zatímco vzduchem kroužila světlá pírká, padal do temných vod hučícího moře. Hrom rozduněl nebeskou klenbu, ale nikdo ho už neslyšel. Pobřeží bylo prázdne a na bílých skalách nikdo nečekal.

Studená záře louče sála teplo ze stínů v rozích místnosti. Krb byl vyhaslý. Nikdo dnes nezpíval do noci a světlo v nejvyšším okně hradní věže pohltila noční tma.

Král seděl za dubovým stolem prázdne místnosti. Dlaní měl podepřenou hlavu, bezradný. Zoufalý. Z dálky slyšel bubny nepřátel, kteří již brzy přijdou, a cítil mrazení stínů, které jsou nejtemnější těsně před východem slunce. Louče zapraskala, jak se oheň prokousal na vlhké dřevo a pak se slabým syčením světlo v místnosti zmizelo.

•

# DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách

Vaše články uvítáme na [drakkarlod@centrum.cz](mailto:drakkarlod@centrum.cz)

Zapojte se do přípravy dalšího čísla v [našich diskuzích](#).

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Zrzavec“ Hora II Redaktoři: Jakub „boubaque“ Maruš, „Ecthelion<sup>2</sup>“

Korektury: Petr „Ilgir“ Chval, Ján „Crowen“ Rosa

Design a sazba: „alef0“, Jakub „boubaque“ Maruš, Jiří „Markus“ Petrů II Obálka: „Ecthelion<sup>2</sup>“

