

DRAKKAR

Č. 68 | ZÁŘÍ 2018

OBSAH 68. ČÍSLA

Literatura

6 Holmes a pes

Argonantus

Minule jsem předvedl nedokonalý Holmesův příběh, který v sobě ale skrýval hned několik lákavých variant, jak by ho bylo možno dopracovat a vytvořit něco podstatně lepšího. Že si to uvědomil sám autor lze dokázat tím, že přesně to nakonec udělal; dopracoval to, vzniklo něco jiného a lepšího. Pro gamemastery a spisovatele je ta první fáze rozvíjení prvotních nápadů daleko důležitější. Ale myslím, že bez zajímavosti není ani ta druhá – jak jednu konkrétní linii dobrousit do perfektního tvaru.

Drakkar je internetový sborník článků o RPG hrách, založený na jaře 2007. Každé dva měsíce vyzýváme vás, čtenáře, abyste nám posílali své články. K těm poté dostanete komentáře od dvou různých spolupracovníků časopisu a budete mít čas jejich návrhy zapracovat, pokud to uznáte za vhodné. Nakonec finální verze článků 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 diskusí.

Minidungeony

14 Velká mohyla

Paul

18 Drahokamová jeskyně

log 0 = 1

21 Stezka odvahy

Sarsaparillos

24 Chateau de Bobule

PetrH

27 Podkrovní zahrada

Boubaque

30 Tajný oltář Starého boha

Ecthelion

Herní doplňky

3 Marky hrdinů i padouchů

Kostřivec

Když se hrdina narodí, obvykle to moc slávy není. Během prvních pár let se ukáže, jestli má tvrdý oříšek, měkké srdce a jestli ho vůbec někdo chce. Tedy jestli ho chceš ty, hráč. A kdo by chtěl šedý průměr?

15 Tabulka záporáků

Paul

Hodte si dvanáctistěnkou a nechte na kraj vyvalit se pohromu, kterou si budou místní a postavy ještě dlouho pamatovat.

Povídky

33 Boží soud

Argonantus

A ten chlapík mluvil a mluvil. Jako když protrhnete hráz rybníka. Argonantus se přistihl, že ho poslouchá jen na půl ucha; byl to nekonečný řetěz stížností.

51 Plížící se chaos

Elisabeth Berkeley, Lewis Theobald ml.

Časem jsem zpozoroval, že přímý symbol a důvod mého strachu je to ošklivé bušení, jehož neustálé údery byly k zešílení do mého vyčerpaného mozku.

Napsal Kostřivec

Doplnky

MARKY HRDINŮ I PADOUCHŮ

Když se hrdina narodí, obvykle to moc slávy není. Bývá příliš odlišný, neposedný, štouravý, s nezdravým zájmem o svět "tam venku" a vůbec je často od začátku odsouzen ke ztrátě domova a hledání smyslu života jinde, "tam venku".

Během prvních pár let se ukáže, jestli má tvrdý oříšek, měkké srdce a jestli ho vůbec někdo chce. Tedy jestli ho chceš ty, hráč. A kdo by chtěl šedý průměr?

Trocha toho koření

Vystup se svým dobrodruhem z řady. Chtěli jsme odlišnosti pro své dobrodruhy a to takové, které opravdu ustřelují od běžného občana a přitom jsou v rovnováze, když už něco vezmou, tak ať také dají.

A takhle se nám to povedlo:

Tlust'och

Zadíval se láskyplně na svůj břich a pravil zasněně, "Až budeme umírat hlady, tak umřete na přežrání", a plesknul se do pupku, až mu tuková vlna přeběhla třikrát kolem pasu.

Jsi tlustý, vždycky si byl a i kdybys měl pojit hlady, tak budeš, no a co? Na rozdíl od těch sušinek

okolo, tak trefit tebe do důležitého tělesného orgánu, to už chce pořádnou ránu i dávku štěstí.

- (DrDO) +1 život navíc za každou Úroveň, Obratnost -1
- (DrD+) Odolnost (Tělo) +1 a Hmotnost +1, Obratnost -1

Těžká ruka

Vítězoslavně zařval, oči rozzářené, jehlu držíc v napřažené ruce, sice ohnutou jak sosna v hurikánu, ale s nasazenou nití. Dnes nebylo na světě šťastnějšího tvora.

Tvoje ruce jsou spíše dva kyje, kterými se dokáže ohnat jako málokdo, jen citu se jim moc nedostává a tak se jemným pracím raději vyhýbáš a pohybuješ se častěji tam, kde je potřeba řádná síla.

- (DrDO) +1 ke způsobení zranění na blízko, -1 k Obranosti
- (DrD+) +1 k Síle zranění na blízko, -2 ke Zručnosti

Flegmatik

Pomalými, jistými pohyby ohmatával mokravou ránu, citlivě a zvolna stlačoval okraje rozervané kůže, až nakonec přiložil na vybrané místo dlahu a celou ránu si poctivě obvázal. "Tak", pravil následně, "ted' už můžu konečně omdlít." A jak řekl, tak udělal.

Jen tak něco tě nerozhází. Někteří o tobě říkají, že máš nervy z ocele, jiní že ti něco umřelo mezi očima, tobě je to ale fuk. Pravda, občas by se krapet toho vzrušení, ba strachu, hodilo, ale

holt to máš trochu posunutě.

- (DrD+) +1 k Vůli, -2 k Boji

Horkokrevný

"Já na ně vlítnu! Já na ně prostě vlítnu!" Hulákal a myslel to naprosto vážně. Na čele mu naběhly žilky a tělo mu roztrásl vztek, zatímco hostinský jen nechápavě couval do nejvzdálenějšího rohu, zmatený z tak prudké reakce na hrudky v krupicové kaši.

Jsi vzteklý, jsi zuřivý, jsi vášnivý, jsi boží, jsi prokletý, jsi všechno nebo nic. Občas tě za to zavrou, občas na rukou nosí, a ty si to beze zbytku užíváš, protože když nebudeš žít dneska, tak kdy, sakra?!

- (DrD+) +1 k Boji, -1 k Vůli

Hezoun

Někdo má hezké tělo, někdo tvář, někdo šat a někdo zkrátka všechno. Ať už se roky válíš na kanapi, měsíc ses neholil a nekoupal a zrovna se umolousaný belháš navlečený ve lněném pytlí, stále z tebe vyzařuje sebevědomí o vlastní kráse a když už se dáš trochu do pucu, tak i narcisy vadnou závistí. Ano, trochu ti to leze do hlavy a je pro tebe těžké se ubránit jednoduššímu životu, když ti okolí tak rádo skládá hold a dělá věci za tebe, jen aby se ta krása nepomuchlala. Blondýny by mohly vyprávět.

Máš to v životě snazší a to ti dělá život těžším. Pořád trochu vyčníváš z davu, vzprímenější než ostatní, usměvavější než ostatní, milejší

než ostatní, až ti občas leze na nervy, jak se na tebe okolí culí, přestože bys rád už konečně viděl trochu drsné upřímnosti. Chabou náhradou jsou ti občasné výpady rozumově jednodušších jedinců, kteří tě berou jako konkurenčního kohouta na svém hnojišti. Postupem času sis také uvědomil, že ty věčné úlitby okolí, kdy ti snad i s utíráním zadku chtějí pomoci, ti nahlodalo schopnost řešit problémy sám.

- (DrDO) +1 k Charisma, -1 k Inteligenci
- (DrD+) +1 k Charisma, další +1 ke Kráse (Charisma ji také ovlivní), -1 k Inteligenci

Puntičkář

Jo jo jo, to je ono, to je ono, už to jenom lehce přelízneme a bude to naprosto... naprosto... naprosto k ničemu! Co to je?! Kdo sem dal tu prasklinu? Vždyť je to úplně zničený, docela zlikvidovaný, dočista zbytečný...

Cokoli děláš, musí být dokonalé, perfektní, skvostné, z jiného světa. Průměrnost ignoruješ, chyby neexistují. Tedy, snažíš se aby neexistovaly, ovšem když už se nějaká objeví, tak jí zadupeš do země, rozdrťíš dalším skvělým pokusem, zapomeneš, že kdy vznikla. A když další pokus nemáš tak... tak... tak je to celé k ničemu!

- (DrDO) pokud házíš znovu, jelikož jsi právě na 1k6 hodil šestku, tak při dalším hození už házíš znovu nejen při šestce, ale také při pětce (5+, 6+), ovšem pokud jsi při prvním hození hodil jedničku, je to nula
- (DrD+) na 2k6+ házíš bonusovou kostkou nejen při dvou šestkách, ale také při jedné pětce

a jedné šestce, ovšem postihovou kostkou házíš nejen při dvou jedničkách, ale také při jedné jedničce a jedné dvojce a dokonce i při dvou dvojkách

Střelec

“Moc se s tím babráš” pravil hlučně chlapík a bez okolků popadl dvě nejbližší baňky. “Kouknu a vidím ne? Chci zelenou, tak smíchám žlutou a modrou.” A dřív než jeho společník stihl ze staženého hrdla vydat hlásku, obsah obou nádob chrstnul do mísy. Zasyčelo to, zabublalo, zasmrdělo a zatímco společník s tichým chroptěním mizel pod stolem, hlučný chlapík si se zájmem prohlížel vzniklý rosol. “Vypadá to jako aspik v aspiku” pravil nakonec znalecky a mrknul na kolegu pod stolem. Ten jen hlesnul, “mělo to bouchnout, tohle prostě mělo bouchnout” a neuklidnilo ho ani ujištění chlapíka “Tak to jsem měl asi štěstí, v té míse byl nějaký bordel na dně, tak to snad znegova...” Ohlušující ránu vystřídal tiché posmrkávání a ještě tišší kapání slizu ze stropu. “Promiň”, hlesl chlapík, “zejtra ti tu vymaluju”. A s nově získaným elánem dodal, “Hmm, ale nechutná to vůbec špatně.”

S některými problémy si hlavu prostě nelámeš a ten zbytek problémů jaksi nevidíš. Vlastně jsi tak nějak pořád spokojený, věci zkoušíš dříve, než o nich přemýšlíš a radši sleduješ výsledek, než dlouze dumáš o možných následcích. Tvoje povznesená, uvolněná nálada je nakažlivá a

mnohdy udělají nějakou tu ztřeštěnost po tvém vzoru i ostatní. Přestože ti mnozí říkali, aby ses zklidnil, více přemýšlel a méně konal, ty ses dal raději druhou cestou - když už něco provedeš, tak to prostě přežiješ.

- (DrDO) -1 Inteligence, +1 Obratnost
- (DrD+) -1 Smysly, -1 Inteligence, +1 Obratnost, +1 Charisma

Citlivka

“Auu!” zařval zákazník a cuknul sebou. “Pane”, pravil kadeřník ostře, “zatím jsem se vás ani nedotkl, ale jestli mi tady budete takhle vyvádět, tak nasadím narkózu a věřte mi, že její aplikace si řev už zaslouží.”

Celý svět se ti snaží ublížit, ne moc, ale tak, abys byl ve věčném nepohodlí. Tu ti prodají příliš malé boty, jindy tě zas nechají najít tak pitomý artefakt, že tě pořád tlačí v batohu, jídlo ti dávají studenější než ostatním, postel na tebe vždycky zbude ta nejtvrďší, slunce soustřeďuje paprsky do tvých očí a když už konečně zapadne, tak zrovna tvoje louče plápolá nejubožeji. A ještě k tomu tě nikdo nepolituje.

- (DrD+) +1 Smysly, -1 Odolnost

Čuně

Úředník opatrně nasál vzduch, pak se nenápadně sklonil ke svým onucím a kontroloval zopakoval, ale zápach byl příliš cizí a všudypřítomný, než aby z něj obvinil sám sebe. V tom se rozrazily dveře jeho kanceláře, následovány stejně prudce jakýmsi pobudou. Úředník se lehce nadzdvihl vze-

přen v loktech a s neotřesenou státní důležitostí pravil “Hospic u Milosrdných sester je o dvě ulice dále, hned u kašny”, načež rozcuchaný, umolousaný muž jen pokrčil rameny, zahuhňal “a co já s tím?” a hodil na stůl jakési lejtstro, k čemuž dodal, “mi to podškrábni a zas du.” A s tím se svalil do křesla pro hosty. Úředníkovi se splašily pojistky úcty k hostu a důstojnosti obecně, vyskočil jako na pérkách a zavřískl, “Spletl jste si dveře vy... vy... pane!”, zakončil rozbouřeně emoce diplomatsky a s funěním plemenného býka máchl rukou k východu. Otrapa si jenom přehodil nohu přes nohu, nevšímajíc si koláče bláta, který tím i s botou pozdvihl, a pravil žoviálně, “každej mi potvrdil, že plešatej tlustoprd je v těchle dveřích, takže nemelduj a konej svou světskou povinnost, nenecháme přece starostu na ten chlast čekat, že jo”.

Občas ti naznačují, že bys snesl lehkou koupel, že krkání se hodí spíše do putyky nižší třídy, o dalších zvucích nemluvě a že tvůj styl vyjadřování je jaksi na pováženou, ne-li rovnou na souboj za urážku na cti, ale pro tebe jsou to jen muší prdy. Jsi jaký jsi, vymydlení hejskové jsou pro tebe zaškatulkování eunuchové a opatrná mluva prostá faleš. Pořádnej chlap má smrdět i z obrazu, no ne?

- (DrD+) -1 Smysly, -1 Krása, +1 Odolnost

Lenoch

Stál pod hrušní, hlavu div že ne vyvrácenou vzad a upřeně sledoval překrásnou

máslovku, která žlutě zářila v tlumeném světle zapadajícího slunce. Kdosi mu poklepal na rameno a s tutlaným smíchem se ho optal, “čekáš na něco?”. Čekatel se nenechal vyvést z míry, dál visel očima na své vytoužené hrušce a ledabyly odvětil, “jo, na hlad”.

Už dlouhá léta praktikuješ přísloví, že “kdo si počká, ten se dočká a nebo lépe, při čekání zjistí, že to za to čekání stejně nestojí, takže v ušetřeném čase může čekat na něco lepšího”. Nikdy ti nijak zvlášť nešlo o úsporu času, ale vždycky ti šlo o energii, o sílu, kterou jiní plýtvají, rozhazují po hrstech a pak tomu říkají “výkon”, ble... Nikam se nehrneš, všude jsi raději až druhý a klidně i poslední, jakmile je něco krapet hotové, tak od toho dáváš ruce pryč, ať už si to dodělají jiní, když jim to přijde důležité. Pro tebe je smysluplnější se neuhnout, neudřít, nejlépe nepracovat vůbec. Však oni to ostatní časem také pochopí, někdo v důchodu, někdo in memoriam.

- (DrD+) Když hodíš na 2k6+ dvě šestky (týká se hodů, kde něco děláš, nikoli hody na štěstí a podobně), tak končíš, žádné bonusové házení, ovšem když se počítají body únavy, tak ze všech bodů únavy, co dostaneš za jednu hodinu, dostaneš o jeden méně

Kachní žaludek

Číšník nevěřičně přebíral zářivě čistý talíř, po něm vyleštěný příbor a na závěr prázdnou mísu. To už jeho škrabošku netečnosti přemohly pochybnosti a pro opětovné získání klidu se hosta optal, “Vy jste vypil

i tu vodu na ruce?” A host, zatímco se snažil povolit řemen u kalhot, mu vysvětlil “Chlapče, až přežiješ to co já, tak budeš preventivně chroupat obden svoje škorně, jenom abys v sobě něco měl.”

Sníš všechno. Ať už je to připálené, přesolené, nedovařené nebo to ještě nestihlo umřít, tobě to tolik nevadí. Pravda, na druhou stranu si moc neužíváš dokonalá jídla vyvážených chutí a vysokých nutričních hodnot, ale život není stáž v kuchyni, život je o přežití. Alespoň ten tvůj.

- (DrD+) pokud jíš jídlo s kvalitou 11 a méně (hojení a odpočinek -2), tak má pro tebe kvalitu o dva větší, tedy postih na hojení a odpočinek je o jedna menší (místo -2 jen -1, místo -3 jen -2 a tak dále), ale kvalitní jídlo bude tvoje tělo trávit stejně zhurta, jako to nekvalitní, takže jakékoli kvalitnější jídlo má pro tebe hodnotu nanejvýš 13 (hojení a odpočinek nanejvýš -1).

Soumar

“Mno”, pravil spory mužík a ohmatával vepřovici, jak hledal nějaké držadlo, “jednu bych snad vzít moh”, načež cihlu potěžkal, udělal zkusmý krok a zas se k hromadě vrátil se slovy, “mno, možná i dvě, ať nepapdám”, opět zkusil pár kroků, zas se vrátil a druhou cihlu jemně a s mírným odporem položil zpět na hromadu, “mno, budu si tu jednu přehazovat z ruky do ruky, však jsme na výletě a ne na galejích, no ni?” a s vítězoslavným úsměvem se podíval na svého rozložitého přítele, čímž mu úsměv zase zmizel a zahudroval, “mno, jsme na

galejích” a raději vyrazil po stezce vzhůru. Další pohled už příteli nevěnoval, beztak mu přes hromadu cihel v náručí neviděl ani šošolku hlavy.

Cesta ubíhala příjemně, krátké prudké stezky střídaly delší rovinaté úseky, kde zas mohl popadnout dech a zatímco zabal tu borůvku, tu zas čučoriedku, podle toho na kterou stranu hranice se zrovna natočil, tak snil o dvou lžících guláše s půlkou knedlíku, kterými ho stavitelé horské chaty odmění za donesenou cihlu, když v tom ho vyrušil popěvek “vepřovice, kotovice, to je pěkná matlanice, doneseme vepřiky, začnem stavět od píky, dáme sbohem praseti, zbodnem guláš s dvaceti”. V mužíkovi by se krve nedořezal, “to je on!”, vyjekl a hlavou mu bleskl obraz, ve kterém jeho kamarád škrábe o dno hrnce, sedíc na hromadě nepálených cihel. Zamračil se, praštil se do hrudi, aby probral svého ducha a s bujarým “ted, nebo nikdy!” zanechal lesní ovoce svému osudu.

Tak nějak tě příroda stvořila coby ideálního nosiče. Ruce máš jako lopaty, záda jako necky a co se na ně nevejde, s klidem si naskládáš na hlavu, protože tvůj krk to snese. Sem tam sice nějaký ten učenec plácne cosi o příliš namáhaných vazech a páteři, ale ty jsi hrdina a hrdinové do hrobu nepadají stářím. Občas máš ovšem dojem, že padneš hlady, protože ty dětské porce, co všude vydávají za jídlo pro těžce pracující, si z tebou nehezky zahrávají.

- (DrD+) Nosnost +1 (síla pro nošení, podobně

jako Atletika I), jídla potřebuje o půlku více než je obvyklé, pokud dostane jen běžnou denní porci, tak pro něj klesá kvalita jídla o -2 (tedy k hojení a odpočinku má postih -1)

Závěr

Všechny výše uvedené marky jsme tvořili s myšlenkou, že nám obzvláštní naše hrdiny a ještě k tomu nám posunou hru v číslech, ovšem vyváženě, samozřejmě.

Ta samozřejmost se nám začala sypat, když jsme marky ukázali více hráčům a chtěli jsme po nich nějaké jejich nápady. A zjistili jsme, že ty naše vyvážené marky jsou spíše výjimkou, než pravidlem, protože

- vyvážené marky se často líbí, ale
- hráči hodně chtějí další marky jako “odměnu”, nebo výsledek dlouhodobého chování, třeba pokud někdo bude neustále vyvolávat rvačky, dostane od ostatních hráčů oficiální nálepku Výtržník a v pravidlech si pak může dočíst, do které ze skupiny byl milostivě zařazen
- je poptávka po odchylkách, úchylných a talentech, které jsou jednoznačně jednostranné (buďto je to jasné postižení, nebo jasná výhoda), ale klidně bez čísel, tedy bez bonusů a postihů, pouze se slovním popisem, který jim pomůže sestavit jejich charakter
- když už k nové marce chtějí i číselná vyjádření, či prostě úpravu pravidel, tak hodně volají po dovednostech (což je cítit napříč celým RPG fórem), kdy by kdejakou změnu řešili přes naučené dovednosti postavy
 - například pokud někdo hodně vydrží, ne-

musí hned dostávat bonus k Odolnosti, ale prostě se naučil dovednost Železný muž (případě Ocelová lady) a tato dovednost už pak “sama” řeší další úpravy pravidel. Pozoruj lidi kolem sebe, postavy ve filmech, sebe samého ve vypjatých situacích, však ona ti nějaká ta marka cvrkně do nosu. Nebo do gatí.

Další zdroje

Pořád nemáš dost? Češ další marky, více odchylek, jiné nározy? Pokračovat můžeš tady:

- Povahové rysy na RPG fóru
- Kladné odchylky a negativní odchylky na pavvdrd.wz.cz
- Quirks z Darkest dungeon
- Rasa jako charakterový rys na RPG fóru

Nápady od dalších hráčů:

- Taktik (stratég)
- Zženštilý (mužatka)
- Zmatkař
- Učenec
- Důvěřivec (Naivka)
- Exhibicionista

Napsal

Argonantus

HOLMES A PES

Minule jsem předvedl nedokonalý Holmesův příběh, který v sobě ale skrýval hned několik lákavých variant, jak by ho bylo možno dopracovat a vytvořit něco podstatně lepšího. Že si to uvědomil sám autor lze dokázat tím, že přesně to nakonec udělal; dopracoval to, vzniklo něco jiného a lepšího. Pro gamemastery a spisovatele je ta první fáze rozvíjení prvotních nápadů daleko důležitější. Ale myslím, že bez zajímavosti není ani ta druhá – jak jednu konkrétní linii dobrousit do perfektního tvaru.

Sherlock Holmes je mrtev

Sherlock Holmes zemřel v roce 1890, a vyšlo to najevo v prosinci 1893, kdy vyšel ve Strandu POSLEDNÍ PŘÍPAD (FINA). Velký detektiv se zřítíl v zápase s géniem zločinu Moriartym do Reichenbašských vodopádů.

Víme, proč tento zločin Conan Doyle spáchal. Holmes mu přerostl přes hlavu a zdržoval ho od vážného psaní historických románů. Kolotoč, kdy musel každý měsíc odevzdávat nové příběhy, byl zničující. Zřejmě ho také bombardovali čtenáři nejasnými dotazy. Nyní mohli pouze truchlit, zoufat nebo protestovat, což všechno prý také dělali.

Věřím, že tato mezera byla pro autora bla-

hodárná. Možnost podívat se na dílo s odstupem je nutná k tomu, aby ho bylo možné dotáhnout do perfektního stavu. Přesně tohle raným Holmesům chybělo. Původně to bylo sériové novinové čtivo, přečte se a vyhodí. Víc od toho nikdo nečekal, ani sám autor. Jenže Holmes se nedal a prosadil se opravdu nad očekávání.

Už jsme uvedli, že detektivku Conan Doyle nevynalezl; návaznost na jeho předchůdce je očividná. Poeovy nepočtené vzory zreplikoval prakticky všechny; jasný je třeba vztah VRAŽD V ULICI MORGUE a STRAKATÉHO PÁSU (SPEC), UKRADENÉHO DOPISU a NÁMOŘNÍ SMLOUVY (NAVA), ZLATÉHO SKARABEA a MUSGRAVESKÉHO RITUÁLU (MUSG). Kromě toho byli i jiní autoři, od kterých si Doyle vypůjčoval.

Doylova zásluha byla v tom, že se detektivní linky vytrvale držel. Bylo to podobně senzační jako u konkurence – poklad v ceně půl milionu, černý kanibal a padouch s dřevěnou nohou – ale navíc se tu rýsovala nová dimenze; záhada a smluvená hra se čtenářem; čtenář sám mohl hádat, jak to celé vlastně je. A to je teprve jádro detektivky. Nejen detektiv, šplhající po okapové rouře, ale detektiv, který na vrcholu toho okapu nalezne stopu, která napoví něco důležitého. Dobrodružství akčního hrdiny se tím poznenáhlu mění v dobrodružství rozumu.

Spěch dalšímu vývoji tohoto vynálezu vlastně bránil. Vznikala hromada logických lapsů. V DOMĚ U MĚDĚNÝCH BUKŮ (COPP) Holmes slavnostně vydedukuje, že majitel domu pan Rucastle asi není dobrý člověk, neb se jeho povaha přenáší na divnou povahu syna. Nicméně

o pár stránek předtím pan Rucastle vyhrožoval hrdince, že jí předhodí psovi, takže si jeho ne úplně laskavé povahy mohl všimnout leckdo. Ve STUDII V ŠARLATOVÉ (STUD) víme, že byl Watson ve válce raněn do ramene. Ve ZNAMENÍ ČTYŘ (SIGN) si proti tomu stěžuje, že ho pobolívá dříve zraněná noha. A co říci o českém králi jménem Wilhelm Gottsreich Sigismond von Ormstein, který se zjevil roku 1988 v Holmesově pracovně (SCAN)?

Nápady se také opakovaly. Jazyk i styl ustrnul na místě. Autor to celé nebral dostatečně vážně. Nevěřil Holmesovi a nevěřil ani své vyprávěcí metodě se zatajováním informací. Netušil, že se podílí na něčem opravdu velikém.

A teď byl od toho všeho chválabohu pokoj.

Konkurence nespí

Ve skutečnosti ale pokoj nebyl.

Pokud nechtěl psát detektivky Conan Doyle, nic nebránilo jiným, aby ho napodobili. Nikoli až po Holmesovi, jehož poslední dobrodružství vzniklo v roce 1927 (SHOS), ale doslova během Holmese zamířili na scénu borci těžké váhy jako G. K. Chesterton, E. C. Bentley, Maurice Leblanc či Edgar Wallace. A řada z nich byla fanatiky rozumu, ještě nad samotného Holmese. Dr. Thorndyke R. Austina Freemana nebo Augustus S. F. X. Dusen Jacques Futrella. Oba byli na scéně již těsně po přelomu století.

A někteří to stihli ještě dřív. Zde bylo připomenuto jméno Arthur Machen. Jeho dvojici detektivů Dyson a Phillips najdeme poprvé v příběhu *Rudá ruka* (1895). Mnohem zajímavěj-

ší jsou TŘI PODVODNÍCI (taktéž 1895). Jedná se o podstatně delší a složitější text, v něčem připomínající STUDII V ŠARLATOVÉ či ZNAMENÍ ČTYŘ, poskládaný z kratších vyprávění. Jenže to má navíc celkovou kompozici a hlavní pointu, což se vlastně Doylevi zatím u delší věci nepodařilo. A kromě toho to má i úžasnou atmosféru. Dobrodružství rozumu, které velkolepě odbočuje do nadpřirozena a do příběhu se strašidlem, důmyslného mixu hororu a sci-fi. Těžko překvapí, že to později uchvátilo H.P. Lovecrafta a vedlo přímo k jeho nejskvělejším výtvorům. A jak ještě uvidíme, na další Holmesovy osudy to mělo vliv přímo zásadní.

Pan Vyhlička mi ve svém díle prozradil, že již v téže době byla vynalezena Holmesovská fan fiction, v roce 1893, konkrétně v divadelní hře Charlese Brookfielda UNDER THE CLOCK a skoro obratem ve hře další, SHERLOCK HOLMES od Johna Webba, 1894.

A.C. Doyle byl sice stále na Holmese naštvaný, ale nechal se zlákat a sepsal svoji vlastní dramatinizaci Holmesových případů. Chvilí s tím neúspěšně obcházel, a pak objevil herce a dramatika Williama Gilletta, který chtěl hru realizovat. A ten dostal od Conana Doylea opravdu hodně volnou ruku k úpravám: „*Ožehťe si ho, zabijte ho, jak se vám zlíbí.*“

Netušíme, jak původně Doyleva hra vypadala, protože se nedochovala; vlastně by se jednalo o originální součást kánonu. Ve výsledku Gillette do hry použil SKANDÁL V ČECHÁCH (SCAN), POSLEDNÍ PŘÍPAD (FINA), k nim přidal některé prvky ze STUDIE V ŠARLATOVÉ (STUD),

ZNAMENÍ ČTYŘ (SIGN), ZÁHADY BOSCOMBSKÉHO ÚDOLÍ (BOSC) a ŘECKÉHO TLUMOČNÍKA (GREE). Zjevně si tedy vybíral případy, které se obzvláště dotýkaly Holmese osobně a vystupují v nich další slavné vedlejší postavy – Irene Adlerová, James Moriarty nebo Mycroft Holmes. Událost je zajímavá tím, že podobné složeniny tvoří dnes pánové Moffat a Gatiss, když páchají seriál BBC jménem SHERLOCK, nebo Guy Ritchie se svými adaptacemi. Akorát to Gillette provedl již v roce 1899. Hra byla náramně úspěšná v Americe i v Británii, a obohatila svět o proslulou frázi „*Oh, this is elementary, my dear fellow.*“ Ano, je to překvapivé, ale tohle originální Doyleův Holmes nikdy neřekl – je to až výsledek fanfiction pana Gilletta!

Znamení pan Gillette nakonec osobně ztvárnil Holmese v této divadelní hře i v prvním němém filmu a jinde, celkem 1300 krát, a má lví podíl na naší vizuální představě Holmese. Může za „povinnou“ dýmku a za loveckou čapku, kterou originální Holmes Doyleův vlastně moc nenosil. A lze také pochybovat, zda by se autor později vrátil k postavám Moriartyho nebo Mycrofta Holmese, nebýt tohoto Gillettova důrazného připomenutí.

Zkrátka, Holmes byl sice úředně mrtev, ale ve skutečnosti vesele působil v Baker Street dál; už tehdy trochu nabýval charakteru veřejného majetku a ctihodné britské instituce.

Konstrukce

Takže máme přelom století, rok 1900. Pan Arthur Conan Doyle sedí ve své pracovně; můžeme si

ho představit, jak pokuřuje dýmku, podoben svému duchovnímu dítěti. Zlost na Holmese z něho už za těch sedm let musela vyprchat. Kromě toho víme, že chtěl stavět nový dům a chyběly mu peníze. Nemyslím ale, že by tahle jednoduchá přízemní motivace vysvětlovala vše; stačilo by totiž prostě obnovit ten zběsilý kolotoč a napráskat další sérii povídkových Holmesů. Čtenáři by si nic jiného nepřáli víc.

Věřím, že daleko důležitější byly ty umělečtější impulsy, které jsme tu vypočítali. Holmes byl Doyleho dílem, ale už při vzniku si bohatě vypůjčoval od konkurence, a teď tu různí autoři naznačili cesty, jak to celé ještě značně zdokonalit. Udělat něco, co leckdo načas, ale nedokázal dotáhnout; opravdový detektivní román o padesáti tisících slovech, s velikánskou záhadou, která čtenáře lapne někde na začátku a nepustí až do konce. Provést skutečnou polymeraci těch rozbitých článků řetězu do něčeho velkolepého. Nejen závěr detektivních jednohubek, kde řešení přijde pomalu dříve, než se čtenář stačí usadit v křesle a zformulovat si, proč je záhada vlastně záhadná. Nejen spoustu na sebe nalepených honiček a rvaček, ale případ všech případů, důmyslný systém stop, který může čtenář bez dechu rozplétat po celou dobu spolu s velkým detektivem a na konci být ohromen velkolepým zakončením.

Každý spisovatel ve svém díle nevyhnutelně prozrazuje kus vlastního způsobu myšlení. Edgar Allan Poe se uměl nejen nadchnout nad vizuální dramatickou scénou, kdy rozpadající se DŮM USHERŮ klesá do bažin, ale i provést

brilantní nemilosrdnou dedukci všech motivů a postupů, jak k tomu došel. Tentýž člověk napsal MASKU ČERVENÉ SMRTI i FILOSOFII BÁSNICKÉ SKLADBY.

A Doyle byl jeho žák v kdečem. Nevím, jestli měla následující scéna přesně tu podobu, jak ji popisují, ale něco podobného se prostě odehrát muselo alespoň ve zjednodušené podobě.

Představuji si, jak si Doyle položil na stůl vedle sebe všechny čtyři svoje knihy o Holme-sovi; dva tak trochu nedopečené romány, STU-DII V ŠARLATOVÉ a ZNAMENÍ ČTYŘ, a dvě sbírky povídek, DOBRODRUŽSTVÍ SHERLOCKA HOLMESE a VZPOMÍNKY NA SHERLOCKA HOLMESE. Podle mne tam ležel i Machenův rovněž nedotažený román TŘI PODVODNÍCI a možná i nějaký výbor Poeových povídek. A skoro jistě tu byla FILOSOFIE BÁSNICKÉ SKLADBY. Do všech těchto knih se průběžně nahlíželo. A vše postupovalo s přesností matematického problému. Systém logických otázek a odpovědí.

1) Co udrží pozornost čtenářovu nejsnadněji? Jaký druh zločinu?

Na stole ležely variace možností. Společenské skandály a případy záměny osob. Případy rafinovaných bankovních loupeží. Případy krádeží, nejlépe drahých šperků. Případy poklidných venkovských vražd s hledáním stop v okolí mrtvých. Případy ďábelsky rafinovaných smrtelných úkladů s hororovými okolnostmi. Případy pomsty za zločiny v zámoří s typicky dvojdílnou strukturou příběhu. A konečně, špionážní pří-

běhy s rafinovanými agenty, převleky a dalšími triky.

Odpověď, jakou dávala reakce čtenářů, i knihy, ležící na stole, byla jednoznačná. *Vražda*. Nic není tak kruté, osobní, působivé, přímo biblické. Konverzace v salonu a cizí špioni omrzí dosti rychle. Krádež šperků může být snadno pouhou hrou, jakž se stalo v případě *Modré karbunkule* (BLUE).

2) Jaký druh vraždy vzbudí největší pozornosti?

Hledání, načaté předchozí odpovědí, se dále jasně zužuje na vraždy *ďábelské, senzační, drastické*. Už Poeovy povídky dávají jasnou odpověď; VRAŽDY V ULICI MORGUE s krvelačným orangutanem zná každý, o ZÁHADĚ MARIE ROGETOVÉ málokdo ví, že vůbec existuje. Z Holmesových dobrodružství do té doby jasně vyčnívá STRAKATÝ PÁS (SPEC) a jaká náhoda; ona je to jasná variace na VRAŽDY V ULICI MORGUE. Jiný výrazně vyčnívající exemplář, o který musela pozornost pana Doylea přímo zakopnout, je DŮM U MĚDĚNÝCH BUKŮ (COPP). K vraždě tu sice nakonec nedojde, ale sakra že dojít mohlo; několik postav unikne hroznému smrti jen o vlas. A místo orangutana nebo hada je tu pes, to máte za jedny peníze.

3) Přirozené, nebo nadpřirozené úklady?

Dříve by asi pana Doylea taková otázka nenapadla. Tisíce čtenářů by ji považovali za kacířství. Jenže tu leží ti TŘI PODVODNÍCI a ukazuje se, jaká je v nadpřirozených okolnostech ohromná síla.

A Poe? Dupin nikdy nic nadpřirozeného neřešil; právě v tom byl vtip jeho dobrodružství. Jenže... v jiných povídkách, třeba v ČERNÉM KOCOUROVI, to tak úplně neplatilo.

Řešení, ke kterému autor došel na tomto místě, bylo přímo geniální a stalo se jádrem pozdějšího úspěchu. Udělat to přirozené, jako vždy, ale celou dobu se tvářit, že to přirozené být nemůže. Nechat na čtenáře celou dobu působit hrůzu z neznáma, a na konci ho vysvobodit zásahem zdravého rozumu. Ostatně, zase – ty VRAŽDY V ULICI MORGUE a STRAKATÝ PÁS, tam to přesně takto bylo. Stačí ten efekt jen roztáhnout na větší rozměr.

4) Město, nebo venkov?

Zde měl odpověď nachystanou přímo pan Holmes, cestou k DOMU U MĚDĚNÝCH BUKŮ:

— Pro boha živého! — zvolal jsem. — Kdo by pomyslel na zločin, když vidí takové krásné staré chaloupky?“

— Vždycky mě naplňují jistou hrůzou. Věřím, Watson, a vím to i ze zkušenosti, že v nejchudších a nejzpuštěnějších uličkách Londýna nedochází k tolika strašlivým zločinům jako na úsměvném půvabném venkově.

— Vy mě děsíte, Holmesi!

— Vždyť to má i docela zřejmý důvod. Nátlak veřejného mínění zmůže ve městě víc, než stačí dokázat zákon. Jistě se nenajde tak zpustlá ulice, aby tu nárek týraného dítěte anebo rány surového opilce nevzbudily soucit a rozhořčení sousedů, a

celá právní mašinérie je neustále tak na-
blízku, že stačí jenom si postěžovat, aby se
rozjela, a pak už je jenom krok od zločinu
k lavici obžalovaných. Ale jen se sám podí-
vejte na ty opuštěné domečky, obklopené
polnostmi a zabydlené většinou nevědo-
mými chudáky, kteří nemají o zákonu ani
ponětí. Pomyslete si, k jakým ďábelským
krutostem tu může docházet, k jakým
skrytým zlovolnostem, které se mohou
táhnout rok dva, a nikdo se nic nedoví.

Takže i zde bylo jasno. Nakonec příběh za-
čal v Londýně a přesunul se na venkov; tím byla
dosažena dokonce jistá gradace dramatu.

5) Venkov? Nešlo by to přesněji?

Zajisté šlo. Potřebujeme krajinu, která tvoří at-
mosféru už sama svojí existencí; nevlídnou,
pochmurnou, tajemnou, kde může *docházet*
k ďábelským zlovolnostem a nikdo se nic nedozví.
Kde je často mlha, ve které lze bloudit, spousta
skal, ze kterých lze spadnout. A bažina, ve které
se lze utopit. A stopy po pravěkých lidech jako
bonus. Dartmoor v Devonshiru těžko mohl ujít
autorově pozornosti.

6) Vrah jediný, nebo nějaké spiknutí?

Naznačená linka přes STRAKATÝ PÁS a DŮM U
MĚDĚNÝCH BUKŮ a pohrávání si s černou magií
ukazovala opět jasným směrem. Spiknutí ano-
nymních zlosynů málokoho baví. Stejně tak
není k ničemu padouch, co je na konci málem
k politování, jako to bylo v prvních dvou romá-

nech. Ne; potřebujeme strašlivého zlosyna, ar-
cipadoucha, který nám to pěkně rozhýbá. Jen
ďábel užije ďábelské prostředky.

7) Co budou ty ďábelské prostředky?

Už víme, že budou působit tajemně, až nadpři-
rozeně. A také by nemusely zanechávat stopy,
čímž ještě zkomplikují případ. A už jsme to tu
měli – orangutana, hada a psa. Vlastně i koně,
v dalším hodně zdařilém případě STŘÍBRNÝ LY-
SÁČEK (SILV). Hm, což ten pes? Vlastně nám to
ten ne až tak moc hodný pan Rucastle v DOMĚ U
MĚDĚNÝCH BUKŮ (COPP) názorně předvedl – na
oběť poštvat psa. Děsně velikého a děsně děs-
ného. Úplně nadpřirozeného.

A tady někde došlo k procesu, který jsme
už důkladně zkoumali v *Drakkaru #36*, a který
bohužel nelze úplně racionálně vysvětlit. Pan
Doyle dostal nápad. Totiž dokonce hned dva.

První byl svojí podstatou vizuální; jak ten
děsný ohnivý nadpřirozený pes ve finální scé-
ně pronásleduje oběť. V mlze – to je ještě lepší.
Domyslet potom racionální vysvětlení, že ten
pekelný oheň lze způsobit fosforem, *tot' prosté,*
drahý Watsone.

Druhý nápad je ještě zásadnější. Scénu lze
provést prostě dvakrát; jednou jako dávnou báji,
kterak někoho kdysi zahubil pekelný pes, a po-
druhé jako realitu. Ke které se budeme postup-
ně blížit.

Dál už se to napsalo vlastně samo, pravil
by mistr Bradbury.

IV. Realizace - jádro

Netuším, zda v této úvaze pan Doyle ještě po-
kračoval a zda napsal do detailů celého *Psa s přesností matematického problému*, jak žádá
FILOSOFIE BÁSNICKÉ SKLADBY. Je ale také mož-
né, že Poeovskou úvahu někde v tomto bodě
opustil a vrhl se do díla svojí bývalou zběsilou
metodou, totiž že to průběžně psal a vydával.
V každém případě to vycházelo znovu obvyk-
lým způsobem na pokračování ve Strandu kaž-
dý měsíc, v letech 1901 a 1902. Ježto ale bylo
tentokrát vyjasněné, jak to dopadne, bylo ve
výsledku všechno úplně jinak.

Moment. Sherlock Holmes je přece ještě
stále mrtev!

Autor to vyřešil snadno a rychle – prostě
byl PES BASKERVILLSKÝ (HOUN) jeden z těch pří-
padů, co jsou zmíněny mezi řádky, že je Watson
doposud nepopsal. Jejich přesný počet je další
oblíbená záhada badatelů. Zajímavější je ov-
šem otázka, proč Watson do roku 1893 vynechal
tento zjevně nejsložitější případ. Také je i otáz-
ka, kdy se PES BASKERVILLSKÝ vlastně odehrává;
všechna data jsou pečlivě vynechaná. Jisto je, že
je to po roce 1884, kdy dostal Dr. Mortimer svoji
hůl, ale před rokem 1890, kdy Holmes zemřel.

Ale zpět k románu. Zpočátku si čtenáři
Strandu nemuseli všimnout, co se na ně chys-
tá. Mohli se domnívat, že čtou veselou recyklaci
STUDIE V ŠARLATOVÉ. Zase je tu deduktivní scéna,
pro změnu s holí. Další veselé honičky po Lon-
dýně v drožkách. Vyprávění o dávné minulosti
Baskervillů. A pak náhle, na konci druhé kapito-

ly ... *byly to stopy ohromného psa, pane Holmesi.*

Vynález mezipointy na konci kapitoly je samozřejmě daleko starší. Nicméně si nevzpomínám na detektivní příběh, který by měl do té chvíle mezipointu takto úžasnou, a navíc v jasném vztahu k finální scéně. Jádro nápadu, ke kterému vedla předchozí úvaha, je nakonec rozvedeno takto:

- nejprve pes pronásledoval Huga Baskervilla, někdy dávno, neb je to legenda.
- potom se u zcela reálného, současného a nedávno mrtvého Charlese Baskervilla zjevil také nějaký ohromný pes. Potvrzovací pointa; to, co je nahozeno jako děsivá možnost, se nakonec ukáže být pravda. S tím vystačil později Lovecraft půl kariéry. *On fotografoval skutečnost.*
- nakonec se tedy stane do třetice nezadržitelně přesně to, čeho se čtenář celou dobu obává – ve finále naživo pronásledu je ohromný pes Henryho Baskervilla.
- dokonce je tato scéna ve výsledku ještě zdvojená – napřed si myslíme, že pes pronásleduje Baskervilla, a pak teprve je to doopravdy. Z jedné a té samé scény máme tedy hned čtyři mocné efekty, které jsou osou celé konstrukce.

A celou dobu může čtenář průběžně a bezradně dumat, jak je taková šílená věc možná (howdunita) a kdo za tím stojí (whodunita).

Beru zpět všechny námitky proti kompozici prvotních Doyleových výtvorů; tohle je skvost, před kterým je třeba smeknout; horor, dokonale propojený s detektivkou, z jediného kusu oceli;

něco tak dokonalého, že to vlastně v detektivce už nikdo nikdy nepřekonal. A Poe to celý život hledal, leč nenašel; nikdy nestvořil perfektní román. A mnozí další to od té doby prostě vzali a použili, ať v hororu nebo v detektivce. Třeba H. P. Lovecraft v *PŘÍPADU CHARLESE DEXTERA WARDA*. Nebo David Morrel, *ORANŽOVÁ JE BOLEST, MODRÁ JE ŠÍLENSTVÍ*. V detektivkách John Dickson Carr a *PŘÍPAD USTAVIČNÝCH SEBEVRAŽD*, kde je napřed zlověstná legenda o věži skotského hradu, a poslední majitel je nalezen, jak vyskočil z okna v hrůze před něčím... a další majitel nakonec vyskočí taky. Dokonce se tam uvažuje o zvířeti, které oběť dohnalo k tomu skoku.

Děsivé nebezpečí v minulosti, které potom ve finále zopakujete naživo, je mezi moderními thrillery stále fungující hit. Možná až klíšé. Nepodařilo se mi ale najít, že by to někdo použil před *Psem baskervillským*.

V. Realizace – další odbočky a nápady

První Londýnská expoziční část románu končí po pěti kapitolách. Je to docela dlouhé. Ale je třeba připomenout, že jsme stále ještě na úsvitu 20. století a rychlejší spisovatelé prostě ještě neexistují. Navíc je v románu opravdu víc místa, než v shortstory, kde se pohyboval mistr často stejně rozvázně. Akcenty jsou celkem mírné – *honili padoucha drožkou a nechytli ho*. Hlavní situace ovšem již byla exponována v druhé kapitole, šílená záhada se psem stojí za vším a dodává dílu úplně jinou náladu, než bylo dříve zvykem. Třeba veselá epizoda se ztracenými

botami nemusí být až tak veselá, když si chytrý čtenář domyslí souvislost.

Střední část vyprávění – plných šest kapitol – je bez Holmese. Možná to někoho překvapí. Důvody, které jsou nám řečeny, zní trochu podezřele. A máte pravdu, je to trochu jinak. Autor si uvědomil paradox, který od té doby detektivní romány všeobecně moc nevyřešily a on do něho v pozdějším *ÚDOLÍ STRACHU (VALL)* zapadl rovněž.

V povídce nám detektiv řekne, jak to je, ihned, když na to přijde. Vypadá to přirozeně a nic se nezkazí, neb už je mezitím konec povídky.

V románu detektiv zjišťuje plno věcí průběžně. Nicméně kdyby nám to prozradil, bude brzy po záhadě, protože čtenář si může plno věcí domyslet. To vede k efektu, že detektiv časem působí záhadně jako sfinga. Občas položí tajemnou otázku a nehodlá to svému Watsonovi vysvětlit. Takový Poirot je na to přímo odborník. Vlastně je to často i nebezpečné pro klienta. Holmes například ihned pochopil epizodu s botami – že totiž vrah plánuje poštvat na Baskervilla opravdového psa, proto ho učí pach oběti. Bylo by asi vhodné na to pana Baskervilla upozornit. Čímž by ale bylo po záhadě. Řešením bylo Holmese z děje dočasně odsunout, aby to nestačil vysvětlit. A čtenář, osiřelý s doktorem Watsonem, může nadále tonout ve změti tajemství.

Druhý důsledek je, že se bez Holmese na čas přesuneme do světa těch Machenových *TŘÍ PODVODNÍKŮ*. Může na nás působit zlověstná atmosféra blat, kde v dálce umírá kůň, kterému není pomoci, a v mlze vyje tajemný pes – nebo

je to jen zvuk bahna? – zkrátka, rozvíjí se kromě detektivky i ten horor, čtenáře pěkně naklepáváme jak řízek. Spousta tajemných náznaků vyvolává dojem, že se něco děje, i když se vlastně fyzicky nic neděje. Tohle je situace iniciačních Meyrinkových románů. A kdyby tu byl Holmes, všechno by nám bleskově vysvětlil a tím to ovšem taky zkazil.

Za zmínku stojí docela rozsáhlá odbočka s vězněm na blatech. Mám podezření, že i zde byl inspirací DŮM U MĚDĚNÝCH BUKŮ, neb už tam se bloudí zlověstnými chodbami domu jak v gotickém románu. Nejspíše z téhož zdroje pocházejí dva podezřelí sloužící. A vězeň je potom využit v jedné ze zásadních scén v dalším ději, takže to vlastně úplná odbočka není.

Druhá zajímavá linie je paní Stapletonová a lovestory s Baskervilem. Navzdory svému lásce ne moc nakloněnému publiku autor tušil, že ve větším a vážnějším příběhu to bez žen tak úplně nepůjde. Stalo se mu to ve ZNAMENÍ ČTYŘ (SIGN) a stalo se mu to i zde. Je možné, že i zde jde o přesmyčku DOMU U MĚDĚNÝCH BUKŮ; máme tu dámu s přehozenou totožností. Myslí, že se potenciál této postavy zdaleka nezdařilo využít. Zvláštní dilema, že jde o klasickou damsell in distress, která je ve finále zachraňována, a zároveň o někoho, kdo mohl celý zločin dávno zmařit, vede k nedůslednostem. Postmoderní věk nadšený akčními hrdinkami by nejspíš dokázal vytvořit pozoruhodnou feministickou variaci na tento nedorozumění problém.

Jiná vpravdě Argonautovská otázka je, kde je celou dobu paní Watsonová. Docela chápu, že

na ni lze směle zapomenout ve dvacetistránkové shortstory; Holmes a Watson zajedou vlakem do DOMU U MĚDĚNÝCH BUKŮ, nejpozději druhý den jsou zpátky a hotovo. Mnoho dní trvající pobíhání po blatech nabízelo naproti tomu hromadu možností, jak tuhle zapomenutou postavu na scénu dostat, po starodávnu ji nechat upadnout do nebezpečí a zachraňovat ji, nebo po současně ji nechat, ať se zachrání sama, a případně při tom vyřeší půl případu. Rozhodně scéna, kde se pes baskervillský řítí na Mary Morstanovou - provdanou Watsonovou - má onačejší grády, než nějaký ohrožený aristokrat Baskerville.

VI. Realizace – finále

Po objevení Holmese – překvapivém, tvořící další pěknou mezipointu – nám zbývají přesně čtyři kapitoly pro finále. Odkládaný děj tu přímo exploduje, přesně jak se sluší v hororu i v detektivce.

Možná nejpozoruhodnější je hned první kapitola z této série, SMRT NA BLATECH. Pes dožene k smrti další oběť, ale ukáže se, že je to jen ten vězeň. Scéna je perfektní už tím, že psa opět vlastně nevidíme, takže se jeho zjevení znovu odkládá; a také je skvělá dramaticky, kdy najednou vidíme Holmese nečekaně v úplném zoufalství a ve stavu totální porážky. Na tohle se v nové době dokonale zapomnělo; Holmes nebyl žádný superhrdina, ale docela zranitelná bytost.

Jiná věc je, že je nám už zde prozrazeno, kdo je vrah. Což je pro pozdější věky až nepo-

chopitelné. Připomeňme si, že jde vlastně o první detektivní román v dnešním slova smyslu, který pravidla teprve vynalézal. Ještě dlouho po něm existovalo to dělení detektivek na whodunity a howdunity; otázka JAK mohla být klidně důležitější, než KDO. Vzorový STRAKATÝ PÁS je zrovna čistá howdunita; kdo je vrah víme od začátku. PES BASKERVILLSKÝ je zakladatelský v tom, že neváhá využít oba tyto problémy. Autor měl za to, že ta záležitost se psem je důležitější, než jeho majitel, a podle mne to odhadl přesně.

Po odhalení vraha je finále stále ještě docela dlouhé. Proběhne přípravná kapitola, kde je nalezen motiv vrahova jednání, a dovysvětlena záležitost s Laurou Lyonsovou. A je povolán Lestrade k finální pasti na lapení pachatele. V zásadě nic nebránilo tomu, abychom jméno padouchovo zjistili s výhodou až někde u scény s obrazem, kde Holmes objeví, že podezřelý je vlastně další Baskerville. A scénu šlo odsunout docela daleko dozadu. Souvisí to s nedotaženou postavou paní Stapletonové, která mohla být v této fázi ideální hlavní podezřelá.

A pak je teprve, po patřičném nervózním čekání, odpáleno hlavní finále, které v bizarním tehdejším překladu vypadá takto:

Byl jsem po boku Holmesově, i podíval jsem se na okamžik na jeho tvář. Byla bleďá, avšak měla výraz radostného očekávání. Oči Holmesovy přímo svítily ve světle měsíčním. Náhle však upřely se vpřed ztrnulým, utkvělým výrazem a též rty Holmesovy otevřely se úžasem. V tomtéž

okamžiku Lestrade vzkřikl hrůzou a mrštil sebou tváří na zem. Vyskočil jsem na nohy, moje ztrnulá ruka svírala zbraň, leč mysl moje ohromena byla strašlivou postavou, jež vyrazila na nás ze stínův mlhy.

Byl to pes, obrovský pes, černý jak uhel, avšak oči žádného smrtelníka neviděly nikdy psa takového. Oheň šlehal z otevřené tlamy jeho, oči jeho plály jako řeřavé, černých jeho i lalok svítily, jakoby plamének blikal temnotou. Nikdy ani mozek rozrušený v horečných snech nemohl si představit nic divočejšího, děsivějšího a ďábelštějšího nad toto temné tělo a nad tuto divou tvář, jež vyrazila proti nám z hradeb mlhy. Dlouhými skoky obrovský, černý tvor tento pádil po stezce, sleduje přesně stopy přítele našeho*.

Ulovením psa se uzavírá jak horor, tak otázka JAK, kterou měl autor za hlavní. Takže vlastně vše podstatné. Pozdější autor by tohle finále také ještě odsunul kousíček za záchranu paní Stapletonové, a možná to rovnou propojil s pronásledováním vraha po blatech. To skončí rovněž dnes už klasickým způsobem – bídák zahyne strašlivou smrtí. A dovysvětlovací poslední Poirotovská kapitola je vlastně úplně zbytečná, protože všechno důležité už víme. Detaily jsme mohli klidně nastrkat před ty finální mocné scény.

Ale to je úplně jedno; jsou to všechno drobnosti, které víme až po stu letech dalšího psaní, kdy byl PES tisíckrát rozebrán na šroubky a zase složen, tisíckrát napodoben a hlavně

mnohotisíckrát čten nebo viděn ve filmu.

Nakonec bych dodal, že se Psovy moderní fanfiction variace obzvláště nedaří, protože se ducha této úžasné věci nepodařilo vystihnout. Odstranit styl 19. století a gotického románu, jakož i to velmi přesné balancování na hraně přirozeného a nadpřirozeného, nebo dokonce se to pokoušet přesunout mimo krajinu melancholického močálu se ukázalo být vždy zásadní omyl.

Přesto doufám, že toto nahlédnutí do vnitřku konstrukce pomůže těm, kdo si odtud mohou vypůjčit něco užitečného pro svoje hry nebo psaní. To nejzajímavější jsou právě ty nedořešené a nakousnuté dějové linie; a také ta fantastická atmosféra.

Napsal

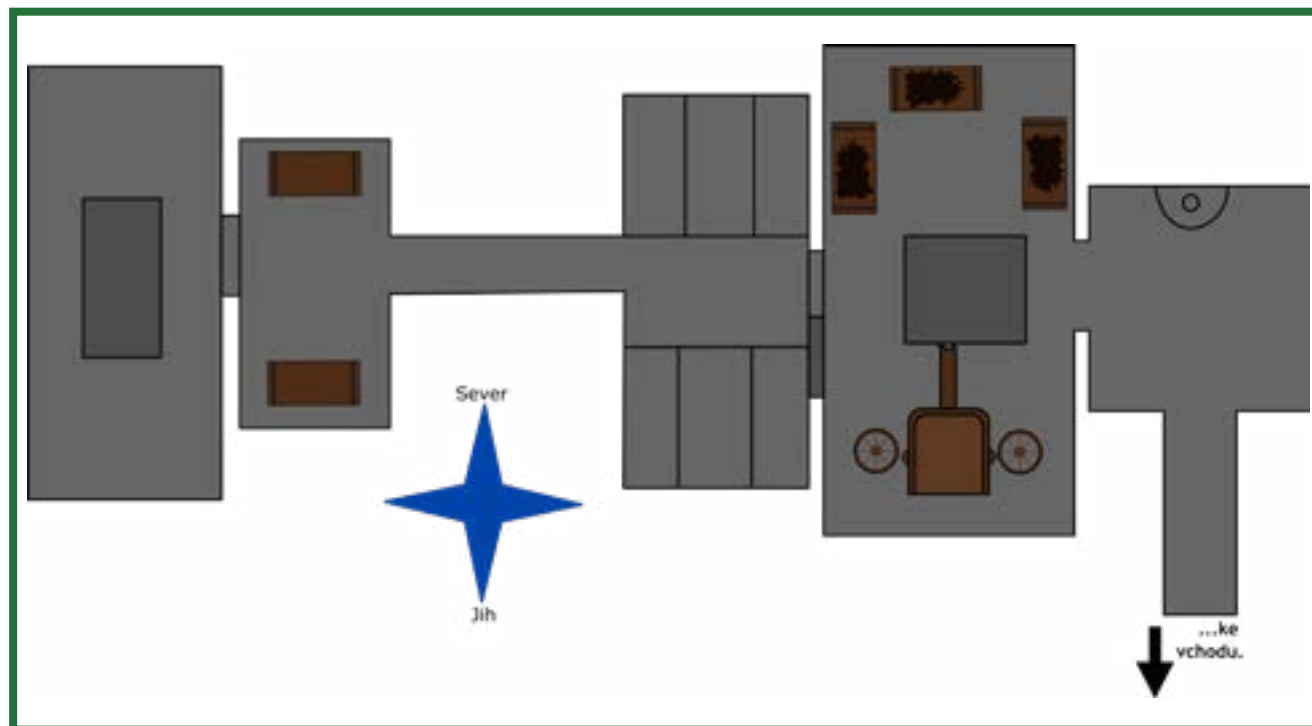
Paul

MINIDUNGEON: VELKÁ MOHYLA

Kdysi žili na tomto místě jiní lidé. Hovořili jiným jazykem, než lidé dnešní, uctívali jiné bohy, jinak se oblékali a slavili jiné svátky. Národy jsou v pohybu a tak i oni se ztratili v temnotě dějin. Nikdo by si na ně nepamatoval a byli by známi jen z pověstí o hrdinech z řad předků místních jako nepřátelé lidu pronikajícího na toto území, kdyby po sobě nezanechali mohyly v kopcích na sever odtud. Nikdo rozumný se k nim nepřibližuje za dne, natož v noci. Povídá se, že tam straší duchové padlých bohatýrů a dávní bohové nad starověkými světišti stále drží ochrannou ruku.

Proč se postavy mají o místo zajímat?

- Jantar, zlato a staré runové čepele nemají nohy, aby odešly, a tak by měly být tam, kde je jejich minulí majitelé zanechali, ne? Na zaplacení toho vašeho dluhu by měly stačit...
- Hlídka zavřela brány do města. Úplně. Nikoho nepouští dovnitř, ani ven. I když nosí znak městské rady, jako vy. A jiných cest do města moc nevede. Leda by nelhala ta



pověst o té staré tajné chodbě od mohyl přímo pod městský kostel.

Okolí Velké mohyly

- Velká mohyla leží mezi dalšími uměle navršenými kopci uprostřed mohylového pole. Mezi menšími mohylami se do výšky patrového domu klene mohyla vyšší a rozlehlejší, než ostatní.
- Je zarostlá trávou, do hlíny na vrcholku zapustil kořeny mladý dub a kamenný chodníček vedoucí ke vstupu je sotva viditelný.
- Mimo pole žije skupina psanců, kteří nevidí nikoho rádi na svém území. Kradou a

terorizují přilehlé okolí, ale neodvážejí se za hranici kopců.

Vchod

- Temná díra obložená kameny značí vhod. Průvan je dost silný, vevnitř je tma.

I. Chodba

- Pět sáhů dlouhá chodba obložená kameny. Nejvyšší z družiny asi budou mít problém jít vzpřímeně.

2. Kaple

- Tři krát tři sáhy čtvercová místnost. Končí v ní chodba a další výhod z místnosti je průchod ve zdi nalevo. Naproti ústí chodby je kamenný oltář sahající člověku do pasu.
- Uprostřed je malá jamka. Tekutina zaschlá na povrchu je tmavě červená až černá, patrně se jedná o krev.
- Dětské kosti se povalují všude okolo.

3. Místnost s pokladem

- Na zemi leží kámen, který kdysi býval dveřmi. Patrně se dal zasunout do zdi, soudě podle tloušťky, kolejnice v podlaze a duté zdi.
- Na jižní straně místnosti je rozložený válečný vůz. Kola leží opodál a ve voze jsou dva pozlacené postroje pro koně. Na severní straně jsou tři bedny plné cenností – pod rozbitými víky je na úplném dně jantar, náhrdelníky, náramky a čelenky s diamanty.
- Před dveřmi do další místnosti stojí stojan s honosnou zbrojí – helma i krunýř jsou bohatě popsány runami.

4. Místnost se strážci

- Dveřní kámen je nyní již zasunutý do zdi, na zemi je zato pořádná spoušť.
- Z rakví bez víka sahajících po kolena se nějak dostali jejich obyvatelé – šest kostlivých válečníků, jejichž roztroušené ostatky se povalují na podlaze v naprostém

chaosu.

- Mezi nimi leží tělo posekané a jen stěží rozpoznatelné. Ještě se úplně nerozložilo, nejspíš se jedná o vykradače hrobů. Zbroj a meč poněkud značné hodnoty leží na podlaze.

5. Chodba

- Tři sáhy dlouhá, na zemi leží tělo, patrně se jedná o čaroděje, leží na zádech, z rozpáraného břicha vylézají orgány.
- Smrad je všudypřítomný.
- Moc toho nemá, jen v ruce má svou hůl, možná se v ní skrývá nějaké kouzlo...

6. Předsálí

- Na podlaze leží další mrtvola, vypadá jako stopař. Luk má v ruce, ale všechny šípky toulci. Je zřízený podobně jako čaroděj o pár metrů zpátky. Na zádech má vak s cennostmi naloupenými dřívě.
- Nápis na stěnách mohou zasvěceným prozradit jméno vládce pohřbeného za dveřmi. A taky poukázat na přítomnost strážce, ducha spoutaného kouzly před staletími a naplněného nenávistí k narušitelům klidu a jeho pomocníkům—kostlivcům.
- Pokud se postavy pokusí nějak porušit dveře do krypty, z otvoru ve stropu vypluje duch. Není možné s ním jednat, nikoho v hrobce nechce. Mezitím se začnou skládat kostlivci o místnost dřívě.

7. Krypta

- Prostý kamenný sarkofág je v kontrastu s bohatstvím o několik místností dřívě. Nikde není žádný poklad.
- Jediné, co je cenné, je honosná zbroj, do které je oděna kostra.
- Tajná chodba začíná pod sarkofágem, přesněji v něm, pod stáletou mrtvolou.
- Dveřní kámen má z vnitřní strany madla na posouvání, stejně jako ostatní.

Napsal

Paul

TABULKA ZÁPORÁKŮ

Dvanáct různorodých nepřátel postav sídlících napříč fantasy světy. Kdykoli budete potřebovat nějakého (mini)bosse, hodte si dvanáctistěnkou, podívejte se do tabulky a nechte na kraj vyvalit se pohromu, kterou si budou místní a postavy ještě dlouho pamatovat. A nezapomínejte, že nikdo není sám a každý někoho (nebo něco má) a bytosti temnoty a zla se sdružují...

Hod (k12/d12)	Záporák
1	čaroděj
2	skřetí náčelník
3	drak
4	duch přírody
5	ne nutně odpadlý šlechtic
6	démon
7	troll
8	noví osadníci
9	lykantrop
10	pán mutantů (i s mutanty)
11	mocný nemrtvý
12	něco, co není mrtvé, jen věčně dumající

1. Čaroděj

Nekromant, od přírody zlý; druid, jehož přestalo bavit sledovat postup osadníků do jeho hvozdů, zařikávač démonů, který se moc přiblížil ke svým nepřátelům; věštec šikovně manipulující lidmi... Ti všichni se mohou stát nepřáteli postav. Pokud se postavy stanou jejich nepřáteli...

2. Skřetí náčelník i se svým kmenem

Jezdci na vlčích a pavoucích sužující kraj, zatímco se temný šaman snaží probudit temné bohy tohoto pronároda. Přepadají, loupi a vraždí. Všechno živelně, ale občas se najde někdo, kdo si dá tu práci udělat si ze zelených kůží armádu. A když už to zvládne, měl by se jím někdo začít zajímat.

3. Drak

Lidi si draky pletou se vším, co má šupina a chrlí to oheň. Ale tohle může být jen dvounohá wyverna, bazilišek střežící svůj poklad.

„Jednou nás najal jeden pantáta, že má ne pozemku draka. Dobře, říkáme si, odměna královská a s tím plazem, co ho tak vyděsil, si poradíme. Lidi říkají různé věci, když jde o šupinatce. Zkrátím to. Drak to opravdu byl.“

4. Duch přírody

Není nutně zlý – ovšem pokud nejste nepřáteli přírody. Hranice mezi přáteli a nepřáteli může být velmi tenká- stačí přejít po lesní stezce dřevorubců se sekerou a problémy jsou na světě.

5. Ne nutně odpadlý šlechtic

Není to monstrum v klasickém chápání, ale jemně sadistické sklony podmíněné paranoiou a strachem o vlastní život by postavám mohly nadělat potíže. Nebo je to jen zeman, který se bojí vpustit postavy za deštivé noci do svého dvorce ve strachu, že by mohly ublížit jeho rodině. Vyplní se jeho obavy? Nebo ten chlap nechce pustit postavy dovnitř kvůli knize, kterou našel ve sklepení svého hradu, a ve které si začal číst tak dlouho, dokud nepropadl šílenství a nezačal tyranizovat okolí – krvavé rituály ve sklepení hradu na uctění temných sil vyžadují lidské oběti, ty je nutné někde skladovat, nebo najít...

„Víte co? Pojdte dál. Chleba se solí ještě máme a zákony pohostinnosti ctíme...“

6. Démon

Tady jde do tuhého. Jedna z nekonečného množství variant, které může Chaos stvořit. Ted' stojí tady před vámi a moc přátelsky nevypadá.

7. Troll

Sedí na mostě a vykládá, jak je svět nespravedlivý a jak je dobré pro oběh peněz, když mu ně-

jaké dáte. To je jen jedna z možných tváří trollů. Tou druhou je jejich účast na skřetích rejsách pořádaných po žních na slabě chráněné vesnice.

„Ale to by náš troll vybírající mýtné pro vesnici nikdy neudělal... nebo, že by... Jacku, kdy jsi ho naposledy viděl? Snad ne před žněmi...”

8. Noví osadníci

Chtějí udělat štěstí v této zemi a udělají pro to cokoli. I vy se tak můžete octnout v nebezpečí, pokud se postavíte mezi ně a jejich cíl. Klidně i nevědomky. Nebo vás tam rovnou strčí. Však co, po těch vandrácích se nikdo ptát nebude a jejich měšce jsou skoro plné. Když už nic, zbraně se šiknou. A to, že někdo může zemřít? Já to nebudu a soused má pěkné hospodářství...

9. Lykantrop

Mění se noc co noc ve zrůdu a terorizuje kraj. Možná je ale jiný. Možná touží přestat a z nemoci se dostat, ačkoli neví jak. Každopádně nevzdělanému lidu, jehož stáda hubí, je motivace té stvůry ukradená.

„A teď berte vidle, Světlav říkal, že za dne je ten netvor slabší.”

10. Pán mutantů (i s mutanty)

Neboží lidé, u nichž se projevil vliv Chaosu, nebo ti, kteří na tento vliv čekali a přijali jej jako nejvyšší poctu. Možná je to jedno, protože nyní žijí mimo civilizaci a všemožně lidem bez postižení komplikují život ze msty, kvůli vlastní obraně, nebo je to prostě jenom baví.

11. Mocný nemrtvý

Kdosi, kdo byl mocný i za živa povstal do nesmrti a nyní se touží stát ještě mocnějším upíří na kouzelných ořích; kostějové s krystaly, do kterých ukryli své duše nebo bání s přízraky dívek, které zemřely neprávem.

12. Něco, co není mrtvé, jen věčně dumající

Nebo jen jeho poskoci, kteří se tu zlou věc snaží dostat na místo působení postav.

Napsal

log 0 = 1

MINIDUNGEON: DRAHOKAMOVÁ JESKYNĚ

Jedná se o přírodní jeskyni v lese, ne nutně úplně daleko od civilizace, ale zase ne za humny. Vznikla přirozeným krasovým procesem a obývají ji divoká zvířata. Ovšem také v ní lze najít surové drahokamy značné ceny.

Pokud je družina zvyklá propátrat každou díru, nebo je hráčům před hrou naznačeno, že se s takovým přístupem počítá, stačí jeskyni nalézt cestou lesem.

Pokud je vhodnější sofistikovanější přístup, lze odehrát jedno či více setkání s cizími postavami, které hráčským postavám řeknou, že v místních jeskyních lze nalézt drahokamy (podivín hledající bájný poklad, parta havířů z blízkého dolu, mladá dvojice co si vyšla „na procházku do jeskyně“ a čistě náhodou našla drahokam aniž by to považovala za něco divného, dva prospektoři hledající nová naleziště (důstojní nebo komičti), zlatník provádějící výkup mezi vesničany a jeho stráž).

Pokud není chamtivost dostatečná motivace, lze přihodit i ušlechtilý cíl, do kterého by se dal takový nalezený poklad investovat.

Technická poznámka: Zvýrazněný text je určen k přečtení hráčům, ostatní jsou poznámky vypravěče.

Není-li v popisu lokace explicitně řečeno jinak, předpokládej, že je v jeskyni tma, se všemi důsledky. Pokud postavy nevidí ve tmě a nemají světlo, přečti jen popisy věcí těsně u nich. Rovněž předpokládej výšku stropu takovou, aby pod ním pohodlně prošel člověk, ale ne o moc víc.

Místnosti a místa

Vstup

Asi dvě stě sáhů před sebou vidíte velkou skálu obrostlou mechem a nenáročnými rostlinami. I na tu dálku je v ní vidět široká a tmavá puklina.

1. Brloh

Za puklinou je malá jeskyně která páchne výkaly a hničícím masem. Je v ní tma, ale z jednoho kouta slyšíte bručení.

Pokud postavy mají světlo nebo vidí ve tmě, připoj i:

V koutě se roztahuje černý medvěd a nespokojeně vás pozoruje.

Medvěd není zbytečně agresivní, ale brání své teritorium. Pokud je napaden, samozřejmě se brání. Zaútočí, pokud se postavy dlouho zdržují v jeho jeskyni. Pokud vyjdou ven, ale neodejdou, vyjde rovněž, ale nezaútočí, nebude-li napaden, nebo nepokusí-li se někdo dostat do jeho brlohu.

hu. Pokud se postavy vzdálí od pukliny, zase zače. Počkají-li, postavy v rozumné vzdálenosti, za několik hodin odejde na lov. Pokud se postavy v jeskyni rozhlédnou (když je medvěd na lovu, zabít, nebo jinak zneškodněn):

Jeskyně je asi dva sáhy vysoká, má asi dva sáhy v průměru, v zadní části se zužuje na jeden sáh a pokračuje do hlubin. Na zemi se válí medvědí trus a okousané zvířecí kosti.

2. Druhá jeskyně

Po asi sedmi sázích mírného klesání se jeskynní chodba opět rozšiřuje na dva sáhy a rozvětluje se. Jedna větev pokračuje přímo naproti vám, druhá, za dvěma velkými krápníky vybíhá směrem doprava, a třetí pokračuje za malým jezírkem vpřed a mírně doleva. Jezírko se nezdá hluboké, ale kameny na dně budou asi klouzat.

Pokud myslíš, že pád do vody dá podnět k zajímavé interakci v rámci družiny, provedte mechanické ověření, když (jestli) budou procházet skrz jezírko. Jinak je nech projít bez hodů. Každopádně pád do vody nemá jiné následky než ty zjevně vyplývající ze situace.

3. Chodba napravo

Chodba pokračuje čtyři sáhy a prudce klesá.

Dál chodba nepokračuje a na jejím konci ze stropu visí kožnatá věc tvarem připomínající šišku.

Pokud se některá z postav vyzná v jeskyních či zvířatech, případně uspěje v mechanickém ověření, poznají spícího obřího netopýra. Je-li probuzen nešetrným zacházením, hlukem, dlouhým pobytem postav v jeho blízkosti, snaží se dostat ven. Pokud mu v tom postavy brání (třeba i jen zabíráním místa v chodbě) nebo dokonce byl probuzen útokem, je zmatený a zaútočí na nejbližší osobu.

4. Chodba mírně nalevo

Chodba se po jednom sáhu větví. Úzká chodba odbočuje vpravo, zatímco široká pokračuje dva sáhy vpřed a zahýbá doleva.

Chodba vpravo je velmi úzká a po dvou sázích končí.

Pokud někdo vlezte až na její konec:

Našel jsi jeden zvláštní kámen. Je to draho-kam v ceně 10 zlatých.

Pokud někdo pokračuje vpřed:

Za zatáčkou chodba pokračuje tři sáhy a končí.

5. Doupě obřího pavouka.

Chodba se po osmi sázích rozšiřuje do zhruba kruhové místnosti o průměru tři sáhy a tři sáhy vysoká. Celou jeskyni pokrývají velké pavučiny. V jedné dokonce visí kostra oblečená do zbroje. Mimochodem, máte pocit, že se nahoře cosi pohnulo.

Hodte si na iniciativu. V místnosti je obří pavouk.

Na začátku prvního kola je schovaný. Aby mohly postavy poznat, kde se nachází, proved' mechanické ověření. Po pavoukově akci ho již vidí všichni, pokud jim v tom nebrání tma. Pavouk je ve svém lovišti a pavučiny mu zajišťují výhodnou pozici.

Pokud se podaří postavám pavouka udolat, pokračuj tímto:

Z této jeskyně klesají dvě relativně široké, asi jeden sáh, chodby, jedna mírně doprava, druhá mírně doleva. Jsou dva sáhy vysoké a prudce klesají.

Pokud postavy prohledají mrtvého:

Je to kostra člověka, který je mrtvý alespoň několik měsíců a zřejmě se na něm krmil pavouk. Jeho šupinová zbroj je ale nepoškozena, a u pasu má stále pochvu s mečem a měšec s penězi.

V měšci je 3k10 zlatých, meč je *Meč s runami* (viz *Systémové aplikace*). Pokud si ho postavy prohlédnou důkladněji, řekni jim o zvláštních runách na čepeli. Pokud má některá postav znalost run či magie, případně uspěje v mechanickém ověření, prozrad', že se na něm píše „Meč a magie.“ Tento meč poskytuje drobné výhody pro ty, kteří bojují jak zbraněmi, tak magií.

6. Mírně vpravo

Po dvou sázích se chodba rozšiřuje do jeskyně dva sáhy dlouhé a tři široké. Nevidíte v ní nic krom krápníků, ale od stropu se začíná ozývat mnohonásobné pískání.

Pokud postavy budou netopýry rušit (útok, házení věcí, hluk, dlouhý pobyt, obzvláště se světlem), vzlétnou a pokusí se uletět. Pokud jim v tom něco brání (chodbu blokuje vysoký člen družiny, postavy vytvoří svou akci nějakou bariéru) zaútočí.

7. Podzemní jezírko

Po třech sázích se chodba rozšiřuje na dva sáhy, ale asi šest sáhů ji vyplňuje dráždivě a štiplavě zapáchající kapalina. Za ním v dáli prosvítá světlo. Před sebou vidíte množství kamenů vyčnívající nad hladinu.

Kapalina při kontaktu s kůží bolestivě dráždí a leptá. S délkou pobytu v jezírku se to zhoršuje, ale na suchu naštěstí rychle ztéká. Přeskákání po kamenech je o něco náročnější činnost, a pokud postavy nevymyslí alternativu nebo si to nějak výrazně neusnadní je na místě mechanické ověření.

8. Osvětlená místnost

Světlo vychází z jeskyně dva sáhy široké a čtyři dlouhé, uprostřed které stojí velký zářící krystal, větší než lidská hlava. Po stěnách roste mech a poletují tu velcí brouci. Díky světlu vidíte, že jeskyně pokračuje ještě o kousek dál.

Brouci si družiny nevšímají, ale zaútočí, jsou-li napadeni, nebo se družina pokusí odnést krystal.

Krystal osvítlí jasně okruh 2 sáhy a další 2 slabě. Je-li přenášén způsobuje svou hmotností

potíže s pohybem. Cena 250z.

9. Naleziště

Díky světlu velkého krystalu vidíte na zemi několik zvláště zbarvených kamenů.

Postavy po prohledání (mechanické ověření není potřeba) najdou 2k6 drahokamů v ceně přibližně 10 zlatých každý.

Cesta zpátky

Postavy se musí z pokladem samozřejmě napřed vrátit. Návrat zpět s velkým a těžkým krystalem přes kyselinové jezírko by měla být činnost výrazně obtížnější, než bez něj. Pokud postavy vešly, zatímco byl medvěd na lovu, je 75% šance, že se vrátil. Znovu odejde asi za půl dne.

Systémové aplikace DnD 5E

Určeno pro družinu na 1. úrovni.

Medvěd je *Černý medvěd*, obří netopýr je *Obří netopýr*, malí netopýři jsou 3 *Hejna netopýrů*, pavouk je *Obří pavouk*, brouci jsou *Obří brouci ohnivci*, vše lze najít v Bestiáři, dodatek A.

Případné uklouznutí v jezírku je Záchranný hod na obratnost, identifikace netopýra je ověření Inteligence (Přírody), nalezení drahokamu Moudrosti (Vnímání) nebo Inteligence (Pátrání) přečtení run Inteligence (Mystiky), to vše se stupněm obtížnosti 10. Ovšem lze uspět bez hodu na základě úvahy Pána jeskyně.

Pavučiny jsou popsány v Příručce pána jeskyně kapitola Dobrodružná prostředí.

Hod před bojem s pavoukem je ověření Moudrosti (Vnímání) proti pasivní hodnotě pavoukovy Nenápadnosti.

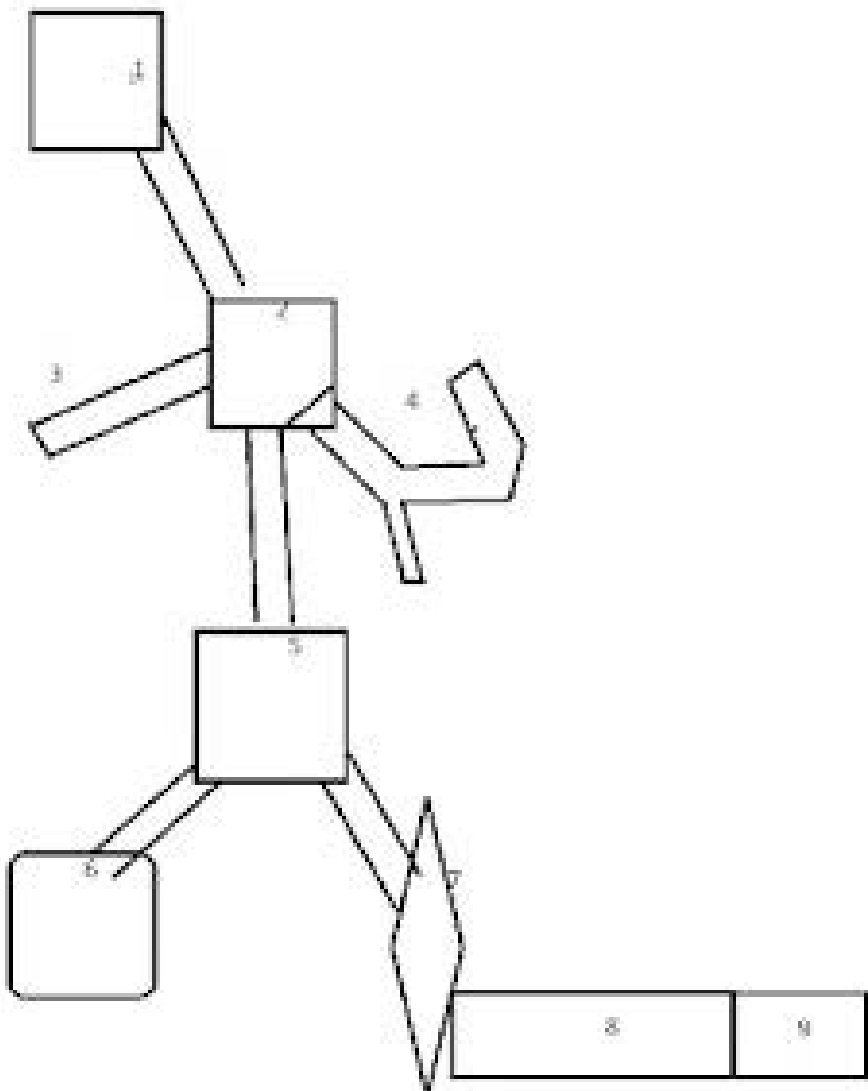
Skákání po kamenech je ověření Obratnosti (Akrobacie) se stupněm obtížnosti 15, každé kolo započaté v kapalině znamená 1k6 kyselinového zranění.

Nesení krystalu způsobuje nevýhodu k ověření Obratnosti.

Runový meč

Dlouhý meč

- zranění jím způsobená jsou magická,
- lze jej používat jako ohniskový předmět pro mystická kouzla
- triky a kouzla s dosahem dotyk mají dosah dva sáhy
- každý sesílatel kouzel je zdatný s Runovým mečem
- každý, kdo je zdatný s dlouhým mečem a drží Runový meč může číst a používat svitky s mystickými kouzly



Napsal

Sarsaparillos

MINIDUNGEON: STEZKA ODVAHY

Dobrodružná výprava do Ravnburghské stoky, ve které postavy pátrají po boku neohrožených skautů po ztracených bratrech a mýtických dračích vejcích

O co jde

Skupinka chlapců ze skautského oddílu Bobří tlapa vyrazila se svým vedoucím do podzemí Ravnburghu zdolat tradiční stezku odvahy. Trofej Odvážného bobra získá každý skaut, který zcela sám projde podzemní chodbou až na konec, odkud přinese jedno zaručeně pravé dračí vejce. Zatímco skautský náčelník Rick Titanus čeká s chlapci v podzemí nedaleko výlezu na ulici, vyráží první odvážlivec Ferda, vyzbrojený jen dřevěným mečíkem a svíčkou, do tmavé chodby. Když se ani po delší chvíli nevrací, vydá se Titanus pro jistotu za ním. A poté, co se ani moudrý náčelník dlouho neobjevuje, chystá se zbytek hochů vyrazit do neznáma po stopách svých skautských bratrů...

Dungeon je úmyslně psán se značným nadhledem a měl by působit víc jako humorné

odlehčení než epické dobrodružství. Každopádně vypuštění parodických prvků nejspíš ničemu neublíží, stejně tak je možné zapojit nadpřirozeno a magii, zejména na konci podzemí.

Jak se sem dostat

- Postavy na ulici osloví sebevědomý kluk, který je žádá o zapůjčení meče nebo aspoň nožíku. Tvrdí, že jakmile vysvobodí ztracené bratry, meč zase navrátí.
- Postavy zaslechnou z kanálu vážný hovor několika chlapeckých hlasů, kteří jsou podle všeho v poslední fázi příprav před výpravou pro dračí vejce.
- Měšťan zaplatí postavám za to, že najdou a dovedou jeho synka, který se „už zase někam vypařil s tou podivínskou bandou objímačů stromů“.

Místnosti

Celý dungeon se nachází kdekoli hlouběji pod ulicemi Ravnburghu. Místy do něj může prosakovat povrchová voda, přicházet štěrbinami vzdálené světlo nebo postavy mohou zaslechnout zvuky z ulice. Celkově se ale jedná o vlhké, temné a nepříjemné prostředí prostoupené intenzivním zápachem hniloby a rozkladu.

Vchod se skauty (1)

Po kamenných schůdkách a úzkém žebříku postavy sejdou zhruba dvě patra pod zem. Tam ve stísněné místnosti stojí v kroužku asi tucet zhruba desetiletých hochů (2). Oslovují se „bratře“ a zcela seriózně plánují pátrat v podzemí

po Ferdovi a Titanovi. Na postavy reagují chladně a nerušeně pokračují v přípravách. Prozradí jim účel jejich skautské výpravy i stezky odvahy a pokud postavy nabídnou pomoc, po krátké poradě ji přijmou. Když se postavy rozhodnou pátrat samy, chlapci budou neodbytní a bude je potřeba přesvědčit, aby zůstali v bezpečí.

Skauti jsou úplně mizerně vybavení – vlastní jen dřevěné mečíky a pár svíček, kousek ztrouchnivělého provázku a březovou kůru. Mají absolutně zkreslené představy o tom, co by je mohlo čekat a jak se s tím popasovat. Neumí si zavázat ani tkaničky, na jednu svíčku spotřebují pět sirek a své dřevěné mečíky snaživě brousí o ohlazené kameny. Co jim chybí v hlavách a zázemí, vynahrazují odvahou a tvrdohlavostí. O svém vedoucím, bratru Titanovi, mluví jako o polobohu – jeho údajné skutky jsou daleko za hranicí epičnosti settingu a do značné míry vysvětlují „vyspělost“ skautů.

Z místnosti vede jediná mírně točitá chodba dál do tmy.

Stoka a mříž

Chodba končí v místnosti s odporně zapáchajícím bazénkem končící stoky uprostřed. Kolem bazénku se dá dostat pouze po úzkých římsách kolem stěn, které jsou porostlé mechem a plísní a kloužou. Uprostřed bazénku si je možné všimnout víru, kterým odtéká stoka někam do hlubin (3). Ta do místnosti přitéká na pravé straně kanálem, který je sice dospělému člověku sotva po pás, ale má silný proud a smrdí tak, že by do toho sotva někdo vlezl. V kanálu si je možné

všimnout lana, které se vlní na hladině a je přivázáno někde dál proti proudu – pravděpodobně patří Titanovi.

Na levé straně pokračuje chodba dál, ale je přehrazena zamčenou mříží, kterou se protáhne maximálně tak desetiletý chlapec (4). Pokud jdou skauti s postavami a ty nezakročí, prolezou kluci skrz mříž a vydají se dál. Zrezatělý zámek mříže je možné vyháčkovat paklíčem, což je celkem tiché, ale bude to nějakou dobu trvat. Nebo je možné hrubou silou mříž vylomit, což je skoro hned, ale nadělá to kravál (a pravděpodobně upozorní hlídače v místnosti dále).

Hlídka a zajatci

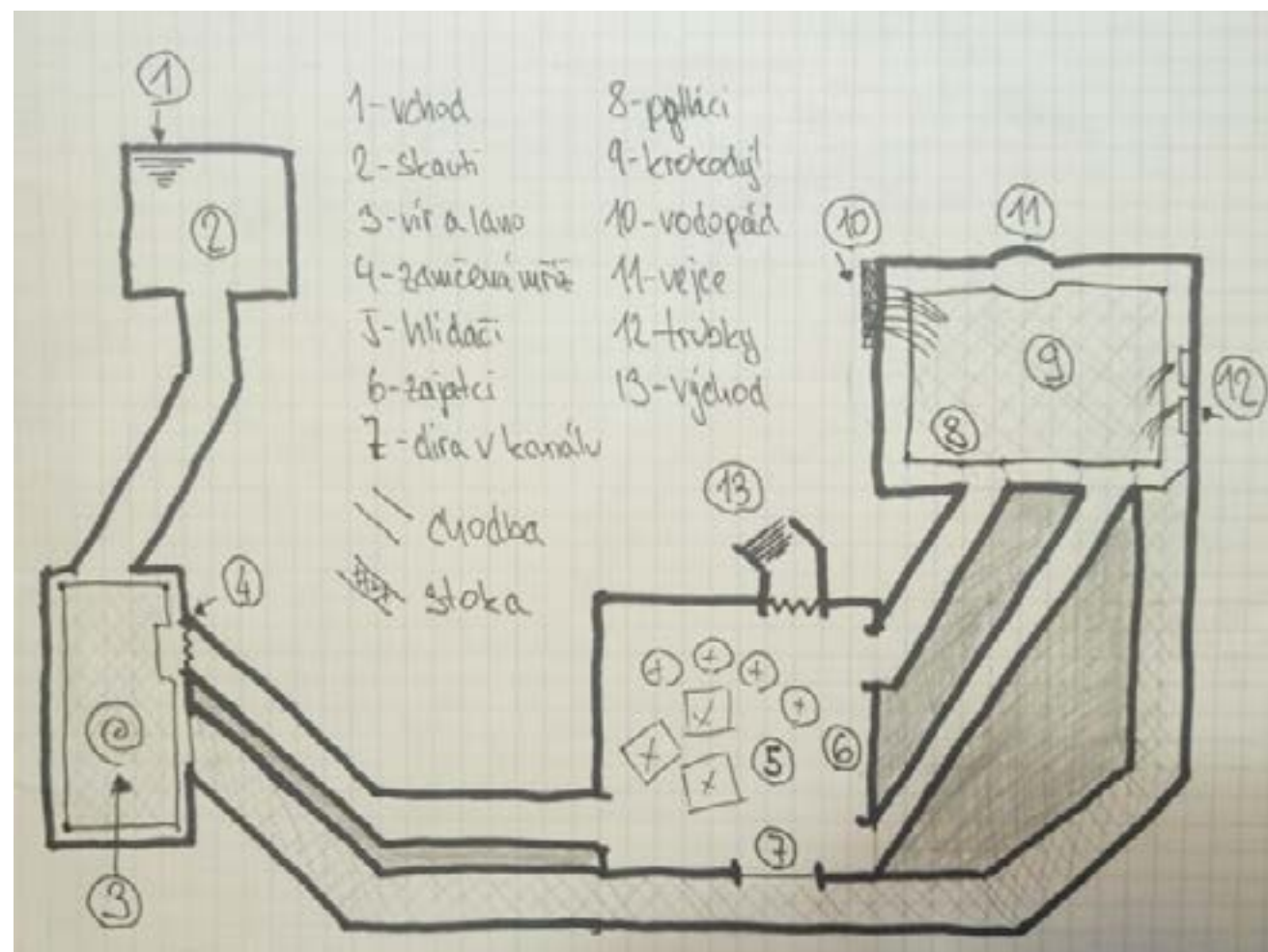
Místnost je podobného tvaru jako předešlá, ale je dlážděná a stoka teče podél pravé strany v krytém kanálu. Kanál s místností spojuje pouze velká díra z vymláčených cihel (7). Pokud postavy postupují stokou, mohou zde kolem díry projít možná i bez povšimnutí hlídačů v místnosti. Pokud přicházejí chodbou od mříže, kryje je několik ledabyle naskládaných sudů a beden zakrytých plachtami. Mezi bednami sedí na zemi u lucerny dva hlídači (5), kteří na dlaždicích hrají dárnu a sotva věnují pozornost svázanému Ferdovi a Titanovi (6), kteří s roubíky v ústech sedí opření o protější zeď. Hlídačům se co chvíli zakutálí nějaká figurka, ale spíš než aby ji šli hledat, seberou jeden z odznaků skautům. Ačkoliv jich má Titanus desítky a Ferda jen pár, nese chlapec jejich ztrátu mnohem statečněji.

Jsou-li hlídači konfrontováni s právě jednou postavou nebo libovolným počtem skautů,

pokusí se vetřelce přemoci a svázat. Jakmile jsou přechísleni (a na to stačí i dvě postavy), křičí na poplach a utíkají nejvolnější cestou do bezpečí. V případě velkého průšvihů jsou i ochotní prolézt dírou do stoky.

V zadní části místnosti jsou dvě užší chodby dál a vlevo jedna zamčená a zamřížovaná, která vede jinou cestou na povrch (13). Klíč má

u sebe Weasel (viz dále) a je na vypravěči, jestli chce mít zde dungeon ohraničený, nebo otevřený do dalších prostor, které postavy mohou prozkoumat. Užšími chodbami se sem nesou hlasy rozhovoru.



Krokodýl (9)

Obě úzké chodby vedou do jedné poslední místnosti, ve které se to hemží pytláky (8). Svým tvarem tato místnost připomíná první s bazénkem. I zde je uprostřed hluboká nádrž s vodou, ovšem mnohem větší a do této jímky naopak voda přitéká. Z levé části pod stropem proudí v podobě menšího vodopádu (10) trhlinou ve skále čistá voda a tvoří většinu hladiny jezírka. Z pravé zdi čouhá několik shnilých trubek (12), ze kterých vytékají splašky, mísí se s vodou v nádrži a odtékají již známou stokou. I zde vedou kolem dokola nádrže relativně úzké římsy, které jsou na mnoha místech polorozpadlé. Při obcházení nádrže je největší překážkou kluzká římsa pod vodopádem a smradlavá římsa pod trubkami. Mezi nimi na kamenech leží v písku několik vajec (11).

Pytláci vyrazili na lov obřího krokodýla, který ve zdejší nádrži skutečně žije, a jehož vejce měli přinést skauti. Celkově jich je více než postav a mají velmi slušné vybavení k chytání zvířat, ovšem celkem slabé k boji. Jejich vůdce, prohnáný Weasel, obchází vodní plochu s tlustou bichlí v rukách. Horečně listuje v knize nadepsané ZÁKLADY LOVU JELENŮ a křičí na své muže zmatené rozkazy k přípravě pastí. Krokodýl mezitím pozorně vyčkává ukryt pod hladinou na to, co se bude dít.

Weasel chce živého krokodýla prodat nějakému Ravnburghskému sběrateli a pokud postavy na pytláky přímo nezaútočí, pokusí se s nimi dohodnout. Zkusí využít příležitosti

a ulehčit si práci, ovšem za co nejmenší cenu. Pokusí se postavy přesvědčit, že obří krokodýli v Ravnburgském podzemí jsou nejen pro zvědavou mládež příliš velkou hrozbou a jejich odlov je vlastně dobrým skutkem (argumentuje mimo jiné i tím, že svázání nenechavého Ferdý a Titana bylo pro jejich vlastní ochranu). Pokud budou postavy žádat za výpomoc odměnu, nabídne jim podle něj nesmírně cenná krokodýlí vejce, ze kterých se nepochybně brzy vylíhnou malí krokodýli. Případně se je pokusí i vyplatit, ale směšně malou částkou. V případě, že postavy zabily nebo vážně zranily strážce v předchozí místnosti, bude Weasel žádat pomoc s lovem jako bolestné. Dojde-li k boji mezi postavami a pytláky, pokusí se Weasel zejména využít přesily své skupiny a natlačit nepřátele do vody ke krokodýlovi.

Obří (a dost možná i zmutovaný) krokodýl je skutečně pořádný macek a měl by být výzvou i pro spojené síly postav a pytláků. Naštěstí je úplně pitomý a čím stupidnější plán či past si postavy připraví, ideálně přesně podle knihy, tím větší je šance, že ho přelstí. Ostatně, nejružnějšího bizarního haraburdí mají pytláci v sudech a bednách spoustu. Pro úspěšné odchycení krokodýla jsou obzvláště vhodné znalosti o lovu jelenů nebo kajmanů. Bránící se krokodýl se pokusí vysbírat tlamou svá vejce a přemístit je mimo dosah vetřelců. Útočníky se pokusí odhodit ocasem, rozdrtit zuby nebo stáhnout pod vodu a utopit. Do toho všeho budou skauti prudit neustálými námitkami o potřebě přirozeného prostředí pro vzácná a chráněná zvířata.

Napsal

PetrH

MINIDUNGEON: CHATEAU DE BOBULE

Sklepení hampejzu Chateau de Bobule, kde se v noci ztrácí zákazníci, nebo naopak se objevují nové vylepšení pro nemocné bohaté.

Sklepení hampejzu *Chateau de Bobule*, kde se v noci ztrácí zákazníci, nebo naopak se objevují nové vylepšení pro nemocné bohaté.

Tmavá noc, na nebi ani mráčku a shrbený mužík opírající se u hůlku se ploužil stínem ulice. Opatrně se rozhlédl a na konci uličky zamířil k sudům s odpadky z kuchyně. Než kočky lesknoucí se přichozího dovřískaly osoba zmizela.

Tiché klapání dřeva o kámen a těžkých bot, prskající pochodeň sestupující pod úroveň podlahy jen přehlušilo odbíjení zvonu. Ze sklepení doléhají k šourajícímu se muži bolestné steny. Úlisně se usměje a vztyčí se v zádech. Hrb jako by se ztratil.

Nakoukl špehýrkou do prvního sklepení. V okovech jsou spoutány dvě ženy. Na tělech stopy mučení a vpichy. Jejich skleněné oči jasně říkají, že smrt je na prahu. Stáhne si plášť a upevní pochodeň. Vysoká ramena, světlé vlasy a pevné rysy se konečně dostaly do přirozené polohy. Ráz-

ným krokem vkročil do místnosti na konci chodby. Na dubovém stole leží několik přístrojů, nástrojů a baněk. V místnosti u kouřícího kotle míchají dva pacholci vařící vodu a dva přivádějí zpouzejícího se muže. Světlovlasý vytáhl ze zásuvky kovou jehlu delší deseti centimetrů a nasadil ji na stříkačku. Z lahvičky na polici do ní natáhl růžovou tekutinu a zatímco dva připoutali muže ke stolu řemenem on se snaží vpíchnout tekutinu do žíly na ruce.

“Madam Fan, pěkně vítám, jaká byla cesta?” přivítala starou drobno ženu na prahu vstupní haly bodrá boubelka rudých vlasů. “Madam Bobule, promiňte madam Elvíro,” přezíravě odpoví druhá. “Vše je připraveno. Dneska v noci budete opět o dvacet let mladší. Nikdo vám nebude hádat 180 let. Usadila návštěvu do salonku zatímco děvčata nalévají víno a sluha přináší pečenné křepelky.”

“Vše připraveno, Inrefe?” Vyruší neo-maleně vysokého muže Bobule. “Ta stará mūra je už dost nervní čeká hodinu.” “Pět minut a budu mít tělo napůl živé mrtvé připravené na vyjmutí ledvin pro zákazníka.”

Jak se sem dostat

- náhodou
- postavy jsou utrácet do bordelu své vydřené poklady
- někde na ulici jsou svědkem prosby o pomoc od nevinné dívky, kterou honí zřizenci
- družina je najmuta, aby našla zmizelou

- početnou dívku, která zde údajně tančí
- vážený úředník byl naposled spatřen u klepadla vstupních dveří a na vás je zjistit, kam zmizel
- postavy jsou najmuty, aby zjistili pro starého boháče možnost transplantace nových orgánů
- postavy mají za úkol vyšetřit, kam mizí ti nevinní dělníci z jatek, byli silní, zdraví a jsou fuč

“O co tu jako jde?”

V městě je vysoký alchymista či černokněžník, nebo šílený vědec, záleží na settingu, světě a jak to družina má. Není problém udělat transplantace jako magický rituál, kdy uzdraví, omladí osobu magie, stejně tak jak prostě výměna orgánů, kde zemře každý druhý. Postavy by měli získat některé podezřelé stopy vně podniku ve městě. Do bordelu se dá dostat vcelku snadno, stačí vypadat normálně, nebýt od krve, špinavý, smradlavý a zaplatit peníz vstupného. Tato základní pravidla mají odradit nežádoucí chudinu a nezvané hosty. Kdo toto nesplní toho vyhazovači bez milostí vypoklonkují až na ulici.

Postavy

Bobule

Žena středního věku, dříve začínala jako obyčejná štetka na ulici, postupně se z ní stala vybraná společnice a tak se taky dostala do holportu s Inrefem. Možná ho okouzila, možná zafungovala její schopnost dostat z lidí jejich tajemství svými očima a mistrovským uměním milování,

o kterém se po městě tvrdí, že dokáže způsobit doslova závislost.

Díky svému živobytí je plně odolná vůči veškerému svádění, sérům lásky, pravdy a jediná možnost, jak ji lze přelstít je být rychlejší jak ona a znehybnit ji. Bude křičet, bude bránit se a v případě ohrožení umí jednoduché útočné kouzlo na styl blesku, omráčení.

Pro co má ale slabost tak to jsou mladé zřečky, takovou dokáže rozmazlovat a zahrnout důvěrou a přízní. Klíče od neveřejného traktu nosí vždy u pasu pod spodničkou. Nicméně pro zručného zloděje či hrubou silou lze snadno zámky vypáčit.

Sep

Starý chromý vysloužilce mající jediný úkol. Měřit čas a případně zazvonit. Dá se celkem snad uplatit cetkama či penězma. Rozhodně nelze čekat loajalitu k takovému dárci, při první příležitosti jej podrazí a pak se na něm ještě z podílu napakuje.

Jde-li do tuhého dokáže vytáhnout starou vojenskou dýku a bude se bránit.

Inref

Starý alchymista, či černokněžník se zálibou v pokusech na lidech. Rád zkoumá jejich stavbu těla, někdy i za živa či jen uspaných lidech, má dokonalý přehled o všem co v těle je a funguje a dokáže tak namíchat velice účinné léky nebo jedy, záleží na objednávce. Před pár lety se potkal s Bobulí, když se na jednom večírku vedení města on jako starší vážený léčitel potkal s vysoce postavenou kurtizánou a rozjeli tuto živnost.

Bobule shání kvalitní muže a dobře živěné ženy, bordel je ideální zástěrka jak mnoho takových nalákat. Ti co splňují objednávky zámožných na nové orgány či části těla dostanou vip péči končící ubytováním ve sklepích kobkách a následně na operačním sále.

Jakmile na Inrefa někdo zaútočí bude se bránit jednak skalpely, druhak různými baňkami s jedy a házením, když bude nejhůře podle svého zařazení použije kletby nebo výbušné flakonky.

K ruce má podle počtu vězňů dva až čtyři pacholky, kteří nejdou pro danu a často jsou to bývalý zločinci závislí na drogách a plně za dávku od Inrefa ochotni udělat cokoli komukoli.

Stráže, pacholci

Pomocný personál ozbrojen lehčími zbraněmi jako obušky, meče, dýky. Rozhodně nepůjdou pro ránu, ale pokud nejsou na drogách mají i pud sebezáchovy a nenechají se zabít pro mrzký peníz.

Místnosti

1. Přízemí

Rozsáhlá hala se sedačkami, barem a spoustou pozlátka a peřiček. Bílý nábytek, tlumené ohně v koších vyvolávající domácí atmosféru. Při vstupu stojí po celou dobu otevření podniku dva tupci dohlízející na pořádek a správnou úroveň koketování.

- zde se odehrává každé přijetí návštěvníka od výběru poplatku za vstup až po vyhození v případě problému, nebo vyrovnání

účtu za poskytnuté služby, jídlo a pití. Na pořádek dbá většinou Briena, pomocnice Bobule. Ta má na starosti jak bar, tak obchod a sjednávání sexu mezi pracovníci a zákazníky, případně dává pokyny strážím.

- stráž: Pokud je podnik v běžném provozu přes den jsou zde dva ozbrojenci, v noci když je frmol i čtyři a čeká-li se vip host na zdravotní návštěvu tak i dvacet, záleží na jeho důležitosti

2. Pokojíčky nahoře.

Deset různorodě zařízených pokojů tvoří nocležny dívek i pracovní prostor pro sexu chtivé pány, dámy i páry. Po chodbě se vždy belhá starý Sep, který dohlíží na dodržování času a placení. Když se mu zdá cokoli podezřelé sleduje dění v pokoji špehyrkou v dveřích.

- nastane-li jakýkoliv problém je v každém pokojíčku zvon, rovněž i na chodbě. Za zvoněním se způsobí poplach. Tento přivolá stráž, ale hlavně upozorní další personál v neveřejných prostorách na případné nebezpečí.

3. VIP salon

Tapisérie, osobní služebnictvo vybrané lahůdky k jídlu, dokonalé víno k pití. Záleží jaký druh hosta jste. Zda platící klient, nebo nákladová položka podnikání paní Bobule. Zaujme-li ji host ráda jej pozve do VIP salonu. Pokud se postava nedokáže ovládat brzo je uspana léky a bylinami v pití a jídle. Následně za pleteninou na zdi je schován vchod do krátké chodby, končící mříží

a schody do sklepeních.

4. Schody a sklepení

Po nevábnych schodech plných pavučin a plísně se sejde o dvě patra níž do cihlových klenutých sklepení. V centrální chodbě je několik háků na stěnách a okovů. Za schody nalevo i napravo jsou dvojce zamřížované dveře. Nevelké kobky vzniklé přehrazením bývalých sklepů na víno, uhlí či kdovíco nyní slouží jako kobky pro hosty. Na konci asi pěti metrové chodby se za dveřmi nachází rozsáhlá osmiúhelníková místnost.

Kobky jsou veliké od dva na dva metry až čtyři na pět, kam se vejde pohodlně i pět šest vězňů, toho času je ale obývaná pacholky a stráží. Často si zde nad rámec práce vybíjí choutky a agresí na vězňích. Dveře jsou zvenku, mimo ubikace, zamčeny na klíč a závoru.

5. Mučírna

Bolest, utrpení, přiznání, zmar, nové orgány a naděje, i tak se této místnosti říká. Záleží, zda někdo Bobuli zaplatil za vaše zmizení, získání tajemství, nebo potřebuje srdce na své rituály, játra na lektvar, nebo jen ledvinu na transplantaci.

Mučírna, pitevna, operační sál v jednom se nachází za silnými železnými dveřmi z druhé strany vycpanými ovčím rounem v několika vrstvách a pobitými černou kůží pro silnou zvukotěsnost. Klika na dveřích je magická a vyžaduje vždy krvavou oběť v podobě krve z dlaně. Stačí několik kapek, bez tohoto se dveře samy neotevřou, na druhou stranu i silné beranidlo či jiný způsob nekonvenčního otevření je možný. Podlahu tvoří chladný černý kámen. Pokud je

třeba uchovat orgány oběti čerstvé, je obložena ledem, buď přírodním nebo magickým. Na stěnách planou lucerny nebo jsou rozmístěny magické krystaly. Světlem se se zalévá i střed a to až oslnivým v podobě silně žhnoucí koule nebo loučného lustru, aby bylo na práci dobře vidět. Pod ním se nachází dva operační stoly. Při ruce má personál mnoho lahviček s různými jedy, léky a tekutinami jednak na příručním vozíku druhak v železných skříních. Zde jsou i různé sbírky v lihu a formaldehydu nepotřebných částí, anomálií a zajímavostí až kreaturního charakteru.

U stěny se povaluje několik konví na sběr tekoucí krve a následné skladování, kotel na ohřev vody a na stropě odvod kouře do komína domu. Zlé jazyky tvrdí, že hříšné duše občas po nocích v něm kvílí a nárek prostopášných je unášen větrem po městě.

Aby celá místnost nesmrděla, je obložena kamenem pod stoly jsou zamřížované odtokové kanály pro spláchnutí odpadu hadicí do kanalizace pod městem.

Napsal

boubaque

MINIDUNGEON: PODKROVNÍ ZAHRADA

V horním patře měšťanského domu si majitel zřídil skleník. Ne všechno je ale, jak má být, a měšťan tajně zkoumá alchymické spisy a zahrada je kamufláž pro jeho pokusnou laboratoř. Při bouřce před třemi dny do domu udeřil blesk a pán se ze zahrady nevrátil. Naopak zahrada se zdá živější, než byla.

O co jde?

Měšťan Trevor Bayliff si před několika lety při rekonstrukci střechy zřídil v horním, kruhovém patře svého domu skleníkovou zahradu, když místo stropu nechal vyzdít klenbu ze skleněných cihel a do středu umístil rezervoár, který sbírá dešťovou vodu z celé střechy. Aby se příliš nezanášel listím, nechal průsvitný strop ještě překlenout drátěnou kupolí. Když do ní poprvé udeřil blesk, uvědomil si, že je to silný zdroj energie a jeho záliba v alchymických rukopisech ho přivedla na myšlenku zbudovat ze zahrady alchymickou laboratoř.

Drží ji v tajnosti zejména proto, že se nechází ve Všelátné čtvrti Ravnburghu, a tak by z toho mohl mít oplétačky. Nezapřela se jeho záliba v zahrádkaření, a tak se mu několik let daří

ly hlavně pokusy s ožíváním rostlin. Úspěšné pokusy s ožíváním mu také umožnily zabezpečit vstup do zahrady a přípravný oživými chrliči.

Před třemi dny při nepovedeném pokusu udeřil do kupole blesk, ale mezi špatně nachystanou aparaturou a kovovým rezevoárem proběhl výboj. Z kohoutu rezervoáru vystřelil proud vodní páry, který se smísil se vznikajícím oživovacím lektvarem. Zároveň výboj zasáhl alchymistu, který dostal mrtvici a skácel se po schodech do přípravný. Tam leží doted' – je živý, ale v okamžiku příchodu postav do zahrady spí, probudí se, až s ním začnou manipulovat.

Jak se do domu nachomýtnout?

- Měšťanův majordomus požádá postavy, aby prozkoumaly, co se stalo, sám se ale nahoru bojí, protože na kuchaře v zahradě zaútočila nějaká bestie a byl rád, že se dostal zpět dolů. Možná mu ale jde jen o blíž nespecifikované knihy, které by se měly někde v zahradě nacházet.
- Postavy najme alchymista, který prý zapůjčil Bayliffovi vzácnou knihu a chce ji co nejdříve zpět, přičemž Bayliffa nedokáže kontaktovat a majordomus ho odmítá pustit do domu. Prozradí postavám, že před měsícem byl s Bayliffem v zahradě, a tak ví, že pro vstup bylo třeba heslo – to zní *artemisia*.
- Před postavami se na dlažbě roztříští skleněný flakónek, a zůstane po něm na lístku

naškrábaná zpráva s žádostí o záchranu, s podpisem Trevor Baylif a jedním nesmyslným slovem: *oxalis*.

- Postavy někdo najme, aby vyšetřily zprávy o tom, že z okna tohoto domu vylétá každou noc "černý démon" a pak ve městě dává dobytek či staré lidi. Případně se postavy tohoto úkolu z vlastních důvodů zhostí samy (ve skutečnosti se ztratilo pár psů a koček a byl napaden jeden opilec).

Předsín

V patře pod zahradou je místnost s oknem na ulici a dveřmi, za kterými se nachází schodiště do zahrady. Sluhové sem občas nosí věci pro zahradu (odsud s nimi ale už chodí do zahrady sám pán) a čisté pláště pro pána, bílé a šedé – jeden od každé barvy čerstvě vyprané pověsí majordomus na háčky. Pokud se postavy budou ptát, odpoví, že jeden šedý a jeden bílý má pán nejspíš v zahradě, další nejsou k dispozici. Všímavý pozorovatel si může uvědomit, že místnost a schodiště zabírají pouze polovinu šířky domu. Na fasádě je vedle okna velká barevná freska.

Na dveřích je připevněný složitý kalendář připomínající orloj. Když postavy do předsíně vejdou, majordomus bezděčně pootočí jednou rafií, a kola a obrazce v celém kalendáři se posunou o tři dny. Pokud postavy orloj budou zkoumat, všimnou si, že kromě planet a astrologických znamení se po 21–22 dnech objevují i oddíly označené cizími slovy – rafie se právě přesunula na slovo *oxalis* (celá řada je *papaver*,

artemisia, primula, oxalis, cichorium, taraxacum, bellis, hacquetia, centaurea, polygonatum, trifolium, plantago, calystegia, urtica, ranunculus, atropa, paris).

V předsíni je také stoleček se dvěma křesílkami, malý sekretář s psacími potřebami, dvěma lahvemi výtečného pití a několika broušenými sklenkami. Když budou mít postavy sekretář prohlížet, snadno v noze objeví výduť s váčkem se /slušným počtem/ zlatáků. Majordomus by je ale nenechal ho vzít, nebo by to alespoň později nahlásil pánovi.

Pokud si postavy majordoma neznepřátelí, varuje je, že na schodech na ně může něco zaútočit a že pán při vstupu vykřikoval jakési heslo, které si sluha nejen nepamatuje, ale hlavně se neustále měnilo.

Zahrada

Když postavy otevrou dveře, na schodech mířících nahoru do zahrady se valí hustá mlha. Dole je nejhustší a směrem nahoru slábne, ale není přes ni vidět o moc víc než prvních několik schodů a obrysy květináčů na zídce nad schody.

Na každého, kdo vystoupí na třetí schod, zaútočí oživlý okřídlený kamenný chrlič, pokud na sobě nemá šedý alchymistův plášť nebo nevykřikne před vstupem heslo *oxalis*. Postava, která má šedý plášť, může vystoupit do zahrady a pohybovat se v ní, ale chrlič na ni bude syčet, a jakmile plášť sundá, zaútočí. Pokud je heslo vyřčeno, chrlič nezaútočí na nikoho, kdo vstoupí, než se vstupní dveře zavrou (pak nebude na nikoho útočit, dokud se opět dveře neotevrou).

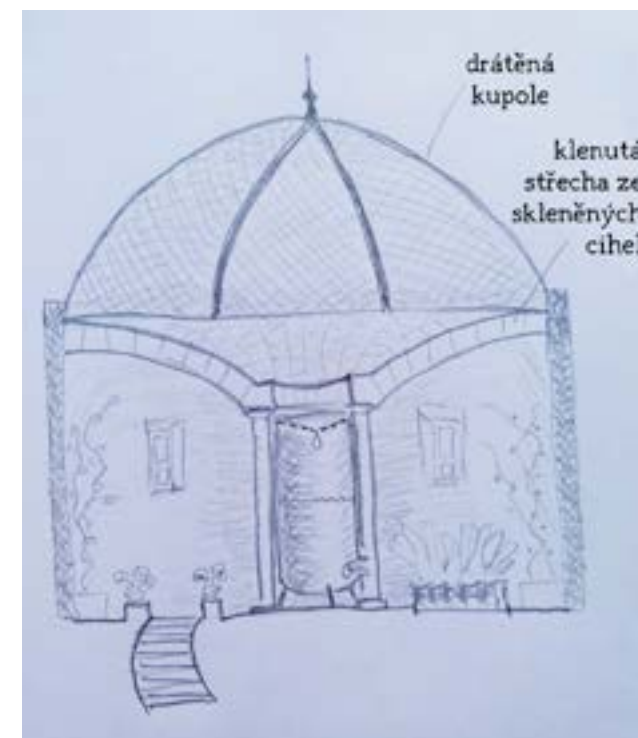
Pokud postavy chrlice neuklidní heslem či pláštěm nebo nezničí, donutí je opustit zahradu. (Chrlič seděl původně pevně na výčnělku nad schody, ale teď sedí na zídce nebo létá. Je oživlý, ale stále kamenný – zbraně od něj s břinknutím odskakují – a zabít/zničit ho je velmi obtížné, i když by to nemělo být nemožné.)

Nad schody se otevírá kruhová zahrada cca 6 m v průměru, okolo stěn i různě po místnosti rostou různé rostliny z květináčů i umělých záhonů. Uprostřed místnosti je kovový rezervoár, místy začernalý, který sbírá vodu z průsvitné střechy. Kousek od rezervoáru je nízký kamenný stolec, na kterém se valí plno jemných skleněných střepů, a vedle něj pultík s otevřenou knihou. Nedaleko od něj, při pohledu od schodů schovaný za rezervoárem je kamenicky zdobený sokl. U protější zdi je prázdný věšák. Nad zemí se valí mlha, a i když jsou pootevřená okna, je tu teplo a vlhko jako v tropickém skleníku. Po příchodu postav se po nich většina rostlina jakoby ohlédně. (Pod nohama může postavám proběhnout i několik sádrových trpaslíků.)

U rezervoáru stojí postava v šedém plášti, která natáčí z kohoutu vodu do konve, ale všímavý pozorovatel zjistí, že žádná voda nevytéká. Po chvilce se postava otočí k nějakým rostlinám a začne je prázdnou konví “zalévat”. Pak si stoupne k pultíku s knihou, v níž je rozevřená dvojstrana do nečitelnosti ožehlá, a ukazuje si rukou něco na zčernalé stránce. Postava je pouze plášť vyplněný oživlými šlahouny jedné z rostlin.

Kniha je alchymický spis, který si Bayli-

ff zapůjčil ke svým experimentům. Lze se v ní dočíst o elixíru, který dokáže oživovat sochy a umožňuje jim na základě jednoduchých situačních podmínek zadávat úkoly, sochy pak umí používat sluch a černobíle zrak. Do knihy je vložený lístek, který popisuje dodatečné ingredience, aby působil i na rostliny. Postup výroby elixíru je ale popsán na spálených stranách a nečitelný. V zahradě lze nalézt několik umně zdobených nástrojů, ovšem nevelké hodnoty, a zbytky roztržštěné aparatury. Rostliny reagují pouze na dotek, pohyb a změnu světla či proudění vzduchu; zvuky nedokážou postřehnout. Pokud budou chtít postavy dokořán otevřít



okna nebo nějak škodit rostlinám, šlahouny je začnou sekat a škrtit, menší květiny jim začnou podrážet nohy; mlha se může zformovat a dusit zejména postavy u oken.

V zahradě je ještě druhý oživlý chrlič – samice, která sedí v jednom záhoně, a když se postavy přiblíží, začne na ně podrážděně syčet. Podle jinak zbarvené horvní desky je její původní místo na soklu u tohoto záhonu, ale teď sedí na kamenném vejci v záhoně. Pokud by se postavám podařilo zničit nebo přelstít oba chrliče, mohou vejce získat, chrliči ho ale budou bránit i z posledních sil. Vejce se vyklube po čtyřech dnech v teple a vylíhnutý chrlič bude to jediné, co zůstane živé, až zhruba za týden kouzlo přestane účinkovat na rostliny i chrliče. Zpod záhonu se může občas ozvat tlumené zasténání, klepnutí či jiný mechanický zvuk.

Na soklu, na kterém měl sedět druhý chrlič, je z každé strany jedna ploška s ornamentem (mřížka (#); tři vodorovné linky; dvě svislé vlnovky; a šikmá zubatá linka). Pokud někdo zatlačí na plošku se znakem schodů, spustí mechanismus, který nadzdvíhne záhon s chrličem a odkryje schodiště do přípravní, pod kterým je už z vrchu vidět bezvládná postava v bílém plášti. Pokud budou postavy trpělivé a nestrhnou rostlině plášť, po několika minutách “zalévání” přijde k soklu, zatlačí na jednu plošku a otevře se schodiště. Chrlič na plášť zasyčí, postava se otočí a dojde k věšáku u stěny, kde svleče šedý plášť, a protože na něm nevisí bílý, obleče zase šedý a jde zalévat. Chrlička jedním kousnutím zaútočí na každého, kdo bude chtít sejít dolů

bez oblečeného bílého pláště, ale bude méně urputná než její druh, protože bude hlavně chtít sedět v záhoně, kde zahřívá vejce.

Příprava

Pod schody je zhruba stejně velká místnost jako byla předsíň. O kamenný stolec je opřený spící Bayliff v bílém plášti, který po mrtvici nedokáže dostatečně ovládat nohy. Ve chvíli, kdy se ho postavy dotknou, nebo na něj promluví, probudí se a bude vnímat a reagovat, i když nejprve trochu zpomaleně. Všude okolo jsou v regálech jednak lahve, flakóny, pytlíky a amfory s alchymickými ingrediencemi (většinou nevelké ceny), jednak zahradnické náčiní, pytle se zeminou a podobně. V prosklené skříni je několik lahvíček s magickými lektvary: určitě tu bude několik léčivých lektvarů (tři prázdné lahvičky těchto lektvarů se válí u bezvládného Bayliffa), dva malé plné flakóny označené “elixír pro chrliče” (celá dávka oživí na den jednoho chrliče úplně, půlka ho oživí pouze tolik, že nebude moci opustit své místo – působí i na rostliny, ve velké koncentraci dává jistou autonomii zjevně i vodní páře) a asi tři desítky dalších prázdných flakónů. Vypravěč může dle libosti doplnit další lektvary či smysluplné poklady. Určitě tu bude stříbrný svícen a větší množství svící.

Každý, kdo vychází z přípravní bez bílého pláště, schytá od chrličky znovu kousanec. Pokud postavy Bayliffa (stále má bílý plášť) vynesou až do domu a nevzaly nic kromě lahví alkoholu a léčivých lektvarů, odmění se jim slušnou částkou ve zlatě (odpovídající tomu, co by si zde

dokázaly nakrást) a možná se nechá přemluvit i na jeden flakón elixíru. Pokud navíc postavy pomlčí o jeho alchymických pokusech a laboratoři, bude jim spojencem do budoucna. Po několika týdnech se poměrně dobře uzdraví a bude pouze chodit o holi.

Důležité postavy

- *Majordomus (Carson)* – rezervovaný, všímavý a pečlivý, loajální k Bayliffovi, ale může dát nenápadně najevo, že kdyby Bayliff nepřežil, dokázal by s jeho majetkem naložit po svém. Považuje za důležité přinést knihu *Hvězdy a rostliny*, která leží na pultíku.
- *Chrlič u vchodu* – většinu času hlídá schody, v noci vylétá ven, aby přinesl kořist pro sebe a svou družku. Lov mu zabere asi hodinu, dvakrát přinesl psa, minulou noc napadl opilce menšího vzrůstu, ale nakonec se spokojil se dvěma toulavými kočkami.
- *Šlahounovitá rostlina* – autisticky si s šedým pláštěm hraje na Bayliffa. Některé šlahouny pouští ven z pootevřeného okna a při ohrožení může i někoho zkusit z okna vystrčit.
- *Trevor Bayliff* – jindy vcelku bodrý chlapík, ale dokáže být mstivý. Teď je slabý, nedokáže se postavit na nohy, ale velmi dobře postřehne, co se kde změnilo a zmizelo. Z oživlé zahrady je nadšený a ožehlou knihu považuje za obrovský problém, narozdíl od rozbité aparatury.

Napsal

Ecthelion

MINIDUNGEON: TAJNÝ OLTÁŘ STARÉHO BOHA

Přestože v Ravnburghu vládne nový bůh, dávní bohové, kteří tu byli před ním a jejich mystéria, nejsou zcela zapomenuta. Místo na kterém město stojí, bylo osídleno dávno předtím, než sem přišli lidé a je vystavěno na troskách a sklepeních měst předchozích. Šeptá se o tajných ukrytých oltářích, na nichž zasvěcení v kápích stále přináší oběti a provádí obřady zasvěcené Starému bohu moří a hlubin. Občas se ztratí lidé, které pak už nikdy nikdo nevidí a o takových se často říká, že jejich krev byla prolita Starému bohu... ale co když je to ve skutečnosti pravda?

O co jde?

Přestože navenek obyvatelstvo uctívá nového boha, víra ve Starého boha moří, bouří a oceánů byla ve městě silná. Existují tací, co jej stále ve skrytu uctívají, přinášejí mu oběti, studují jeho mystéria a kouzla dob minulých. Jedna ze skupin, která Starého boha uctívá, využívá prastarého chrámu ukrytého ve sklepení pod městem, který nevybudovaly ruce člověka. Kult vede Velekněžka a podle prastarého vzoru přílivů a odливů přináší Starému bohu krvavé oběti; aby nasýtily jeho hlad a utišily bouře. Mezi za-

svěcenými jsou i členové některých nejvýznamnějších rodin ve městě, zpravidla těch, které profitují z námořního obchodu a chtějí si naklonit přízeň moří nebo těch nejstarších ve městě, které se od uctívání Starého boha odklonily jen navenek.

Sedmnáctiletou Millicent Catesbyovou, dceru kupce, unesla z jejího domu uprostřed noci skupina maskovaných spiklenců, kterou vedla stříbrovlasá Blanche Graftonová, představitelka mocného rodu Craftonů. Mladá Millicent má být další obětí určenou pro Starého boha, která bude obětována při následujícím úplňku.

Jak se do tajného chrámu nachomýtnout?

- Postavy se k celé věci přichomýtnou pravděpodobně ve snaze zachránit mladou slečnu Millicent. Její otec není boháč, ale svou dceru zbožňuje a na dřevo vysází většinu grošů, které má ve svých truhlicích. Postavy také mohou být přátelé rodiny. Únosci mohli být neopatrní a zanechat stopy, případně některý z únosců byl zraněn při přepadení domu a ponechán osudu (a může vědět kam), případně je může vystopovat rodinný pes, který půjde po Millicentině pachu.
- Postavy mohou najít místo, kde se tajný oltář nachází ve starých záznamech a jít jej objevit, aniž by si byli vědomi současných obtíží mladé slečny.
- Zastavit Velekněžku může postavy vyslat někdo jiný... církve nového boha nebo do-

konce jiní uctívači Starého boha, protože Velekněžka se mohla vymknout kontrole.

Chrámy samotný

Do chrámu se dá dostat skrze katakomby pod Ravnburghem. Díra proražená v jedné ze zdí nevypadá nijak zajímavě, ale před ní čekají dva hromotlukové - Ardall a Montacute, kteří hlídají vstup, zatímco dole má proběhnout obřad. Nejsou příliš obezřetní a ve skutečnosti hrají vrhčáby, protože za dobu jejich hlídek nikdy nedošlo k ničemu zajímavému. Pokud Ardall dokáže vypálit ze své píšťaly, hluk výstřelu upozorní všechny v chrámu na blížící se protivníky. ###
Vstupní chodba

Schody, které sestupují dolů do chrámu, jsou ohlazené nohama uctívačů Starého boha, které sem po staletí sestupovali. Schodů je sto jedenáct, protože jednička je důležité číslo v systému uctívání Starého boha. Žebra chodby jsou tvořeny mohutnými velrybími žebry, pokrytými prastarými rytinami a nápisy. Schody osvětluje jakási tajemná záře, která jakoby vycházela z kostí. Na konci schodiště je závěs, po jehož odhrnutí se ocitnou v chrámu samotném.

Uprostřed schodů se musí zatlačit na jedno ze žebířků, jinak se spustí při dalším sestupu past, která vystřelí ze zdi po celé délce schodů vybroušené ostny tvořené kostmi mořských netvorů. Postavy mohou varovat staré kosti ve spodní části schodů, nebo pokud zajmou Ardalla nebo Montacuta, mohou jim o pasti říct.

Lod' s oltářem

Chrám samotný vypadá jako vnitřek velryby, kde strop nesou žebra obrovských velryb. I zde prostor osvětluje tajemná záře. Temná voda, která pokrývá více než polovinu plochy chrámu, je spojena s mořem v zálivu a vznáší se nad ní chladná mlha. Na druhé straně místnosti je oltář vyřezaný z kostí mořských netvorů. Na něm, udržováno jakousi prastarou a temnou magií, tluče obnažené lidské srdce, které očividně někdo vyřízl zaživa z hrudí žijícího člověka. Postavy se mohou ukrýt u vstupu za krápníky, protože u oltáře pomalu začíná obřad.

Na studené zemi před ním leží spoutána Millicent. Dívka je nahá, její kůže je pokrytá tajemnými symboly, které jsou vyřezány do kostí velryb kolem vás a její ruce a nohy jsou připoutány. Po jedné straně oltáře stojí starší dáma se stříbrnými vlasy, na druhé pak nervózní mladík. Z mořské vody se nehlučně vynoří Velekněžka, která drží v ruce dýku, aby provedla obřad. Pokud postavy nepodniknou nic, pak vyřízne dívce zaživa ještě bijící srdce a umístí je na podstavec na místo starého srdce.

Pokud se rozhodnou obřad přerušit, pak se Velekněžka nejprve pokusí s nimi vyjednávat – nestojí o žádnou smrt, která není určena v rámci prastarého rozvrhu k udržení předejícího světa. Vyloží jim, že zatímco svět na ně zapomněl, tak zasvěcení stále provádí obřady, které udržují svět v rovnováze a brání příchodu Věčné noci. Nabídne jim zlato a stříbro (v komoře za ní je ho dost), pokud odejdou a vrátí se k Millicentinu otci s ne-

pořízenou. Nabídne jim i přeliv ze Starého boha a jeho kouzelnou moc, pokud je nechají provést rituál. Svolí také, že Millicent nechá jít, pokud jí přivedou jinou oběť, jejíž srdce by mohli použít. Pokud ale postavy na nic z toho nepřistoupí, pošle na ně oba své zasvěcené a sama vyrazí s dýkou vpřed. Bude-li v úzkých, pokusí se píšťalkou na krku přivolat Strašlivého strážce, bude-li zraněna, skočí do vody a zmizí v temné vodě (je otázka, zda jí zbraně postav vůbec můžou zabít, ale určitě jí způsobují bolest).

Získat nové, mladé a zdravé srdce bylo ve skutečnosti cílem celého obřadu – ani magie nemůže udržet srdce naživu mimo tělo navždy. Takové srdce postupně chradne a umírá, proto byla srdce na oltáři pravidelně měněna a od vzniku chrámu na oltáři byly stovky srdcí... Millicent mělo být dalším, které by udrželo celé místo pohromadě nějakou další dobu. Pokud postavy srdce sundají z jeho umístění nebo jej poškodí, přestane bít a světla v chrámu pohasnou – tlukot srdce je udržuje aktivní. Stejně tak zeslábní magie, která drží celé tohle místo pohromadě a postupně se začne rozpadat – výztuhy z velrybích žebber začnou vypadávat, strop se začne sypat a kameny z něj začnou padat, voda se začne drát dovnitř... možná do hodiny bude celé místo zasypáno a zatopeno pod hladinou moře, jako by nikdy neexistovalo.

Vnitřní komora

Od oltářní lodi je oddělena úzkou chodbou ukrytou za závěsem. Na něm jsou vyšity tajemné symboly, které varují každého, kdo není zasvěcen, aby nechodil dál... pod hrozbou kletby a strašlivé smrti. Je to nejposvátnější část chrámu, kam má přístup jen velekněžka a je ve skutečnosti poměrně malá. Je vyskládána věcmi, které u sebe měli obětovaní lidé – Velekněžka vždy vybere jeden předmět za každého obětovaného a přidá jej do sbírky, zatímco jiný, vyřadí a vhodí; jej do hlubin. Jsou tu také ukryté poklady, které byly vyzvednuty z potopených vraků.

Každá postava si smí vzít jeden předmět z těch, které jsou tu uskladněny. Pokud natáhnou ruku pro jiný, budou mít předtuchu čehosi zlého a velice, velice špatný pocit. Pokud navzdory tomu vezmou víc než jeden předmět, postihne je kletba Starého boha, které se mohou zbavit jen, když vrátí „uloupený“ předmět zpět k oltáři Starého boha. Bude je stíhat smůla, a pokud se pokusí cestovat na lodi, zjistí, že všechny lodě postihne bezvětrí (stanou se „Jonáši“ na palubě).

Důležité postavy

Millicent Catesby

Dcera jednoho z kupců, která byla unesena. Je jí sedmnáct let a každý, kdo ji poznal, chvilí její krásu a dobré srdce.

Blanche Grafton

Sestra hlavního představitele rodu, Williama Graftona, jednoho z dvořanů Citadely. Blanche je okolo šedesáti let stára, ale stále zdatná a své pochůzky si zařizuje sama. Drží se starých obyčejů a v kultu zastává vysoké místo, na slovo pak poslechne Velekněžku. Stále dokáže zasadit neočekávanou ránu dýkou, kterou má ukrytou v šatech.

Oswyn Garrard

Mladý šlechtic a člen jednoho z menších obchodních rodů, dnes zchudlých. U pasu nosí dlouhý meč, který je možná starobylý a na místech pokrytý rzi, která se nedá vyleštit, ale stále stejně smrtící jak před lety. V kultu má nižší stupeň zasvěcení a poslouchá rozkazy mylady Graftonové, smí se ale účastnit obřadu. Oswyn nemá srdce z kamene a Millicent je mu upřímně líto... navíc se mu dívka líbí. Na vraždění ve skutečnosti nemá žaludek a postavy jistě vycítí jeho nervozitu. Pokud jej dokážou přesvědčit, může se obrátit proti ostatním kultistům, protože k tomuhle se neupsal.

Jerome Ardall a Rowland Montacute

Sluhové rodu Garrard, také zasvěcení, ale jen na nejnižší stupeň. Samotného obřadu se nesmí účastnit a plní roli hrubé síly a stráží. Mohutný Montacute se ohání velkou obouruční sekerou, která se hodí na vyrážení dveří, stejně jako na rozbíjení lebek. Ardall má u sebe píšťalu, ze které může vypálit ránu a pak sáhne po dlouhé

dýce u pasu.

Velekněžka

Podivná bytost, která je možná člověkem... a možná ne. Vypadá jako lidská dívka, která nenosí oblečení, ale má na sobě jakousi částečně zakrývající tuniku, která vypadá jako ušitá z rybářských sítí. Její oči jsou temné a bez zornic. Zcela jistě dokáže dýchat pod vodou a nikdo neví, zda je to stále ta stejná velekněžka, která kult vedla před staletími, nebo zda její místo zaujímají stále nové dívky. Nemá jméno, je známa jen jako Velekněžka. Do chrámu vstupuje skrze moře (a stejnou cestou umí uniknout, když jde do tuhého) a zdá se, jakoby na vzduchu nedokázala vydržet dlouho. Jakmile její pokožka začne osychat, slábne a musí ji smočit v mořské vodě. Má dýku vyrobenou z kosti kosatky, kterou plánuje vyříznout Millicentino srdce z její hrudi, ale které může využít i proti postavám. Na krku nosí na provázku pověšenou píšťalku, jejíž pro lidi neslyšný hvizd dokáže přivolat Strašlivého strážce.

Strašlivý strážce

Mohutný starý kraken, který žije v hlubinách v okolí města. Píšťalka Velekněžky dokáže tohoto strašlivého leviathana povolat z jeho hlubin, aby bránil chrám. Nevejde se dovnitř celý, ale jeho chapadla, které vynoří z vody a umí jimi tlouct, stahovat do hlubiny a vrhat postavy proti stěnám... dokážou uvnitř dosáhnout na většinu míst.

Argonantus

BOŽÍ SOUD

Rytíř Beneš se vydal se svým králem na veliké tažení, aby pokořili odbojné město Miláno. Na počátku toho putování sloužil biskup Daniel slavnou mši, kde přednesl slova proroka Izajáše:

„Vztyčte korouhev na lysé hoře, vzkřikněte a zamávejte rukou, ať bojovníci vejdou branami urozených.

Slyš hluk na horách od početného lidu, slyš hukot království shromážděných pronárodů; to Hospodin zástupů vojsko k boji sbírá.

Z daleké země přicházejí, až od konce nebes, přichází Hospodin se zbrojí hrozného hněvu, aby pohubil celou zemi.

Kvilde, blízko je den Hospodinův, přijde od Všemocného jako zhoubu.

Každá ruka ochabne a každý člověk odvahu ztratí.

Budou plni hrůzy, zachvátí je bolesti a křeče, jako rodička se svíjet budou.

Strnule bude zírat jeden na druhého, ve tváři plamenem vzplanou.

Hle, přichází den Hospodinův, nelítostný, s prchlivostí a planoucím hněvem, aby zemi změnil v poušť a vymýtil z ní hříchy její.”

A slova prorokova se zaryla do rytířova srdce, a on bojoval v tom městě udatně jako dávní hrdinové z písní, vykonal slavné činy a dobyl velikou slávu, takže ho kníže odměnil zemí okolo řeky Sázavy a erbovním znamením zavinuté střely.

A on se učil činit dobro, hledal právo, zakročoval proti násilníkům, dopomáhal k právu sirotkům a ujímal se při vdov. Když potom jeho žena rok nato počala a porodila syna, dával mu smetanu a med, aby dovedl zavrhnout zlé a volil dobré.

V roce následujícím, léta Páně 1160, dobrý rytíř Beneš rozhodl, že musí oslavit Boha a proroka Izajáše, který mu tak dobře radil, a rozhodl se věnovat svému kostelu celé to svaté proroctví, sepsané na pergamenu, řádně ozdobené a pokryté drahými kameny, na paměť těchto věcí a k poučení svým potomkům.

Argonantus byl promoklý a mrzutý.

Začalo to přitom všechno moc dobře. Práce na knize představovala zhruba čtvrt roku, kdy odměnou mělo být půl stříbrné hřivny, což byl samo o sobě výdělek řemeslníka za celý rok.

Navíc ho práce bavila; Izajáš psal dost často o dracích a jiných zajímavých nestvůrách, které bylo lákavé v knize vyobrazit. Každou kapitolu Argonantus rozvrhl na jednu samostatnou stranu a díky mnoha obrazům a předmluvě, složené z názoru několika církevních otců, měla nakonec kniha skoro sto listů. Izajáš také doplnil Argonantovu sbírku knih velkých proroků, protože měl už doma Ezechiela a Daniela. Argonantus si od většiny knih vyráběl skromněji provedené opisy pro svoji knihovnu.

Nicméně když bylo dílo konečně hotovo, pán na Chvojně vzkázal, že vlastně nemá služebníka, kterého by pro knihu k Dolnímu brodu poslal. Argonantus se velkoryse nabídl, že na Chvojen donese knihu sám, když už je to tak pěkně zapláceno.

A teď se za to proklínal.

Cesta obnášela asi třicet mil tam a třicet mil zpět; rozumné by bylo tomu věnovat čtyři dny. Obchodník s vozem by to určitě udělal. Jenomže osamělý poutník může jít daleko rychleji než vůz, zkracovat si různým způsobem cestu, a tak Argonantus doufal, že urazí cestu za dva dny a přespí jen jednou přímo na Chvojně. Spěchal, protože se chtěl ještě do svátku Panny Marie Sněžné vydat se svojí ženou Juditou do Burgundska a potom do Paříže. Měli oba několik složitých úkolů a obchodních plánů. Na cestu se těšil, a doufal, že tu drobnost na Chvojně vyřídí co nejrychleji.

První den zjistil, že cesta byla o dost hůře udržovaná, než doufal. A slova proroctví, po řadu dní důkladně zkoumaná, se mu přitom stále ještě vtírala na mysl. *Lítá zvěř tam odpočívati bude, a domy jejich šelmami naplněny budou, bydleti tam budou i sovy a přišery tam skákati budou. Ozývati se také budou sobě hrozné potvory v palácích jejich a draci na hradech rozkotaných.* Tak zlé cestování jako u Izajáše to sice nebylo, ale také to vůbec nebylo dobré; samá díra a kámen, a občas padlý strom. Takže se pár hodin zdržel.

A když dorazil na Chvojen a dostal slíbenou odměnu, odhalilo se, proč vlastně nechtěl pan Beneš nikoho posílat se stříbrem. Někde na severní straně Sázavy nad Poříčím se usadil loupežník a panu Benešovi se ho nedařilo polapit už celé roky. Říkal si Dětrich z Berúna a nikdo z oloupených ho nebyl schopen pořádně popsat. Objevoval se v nejrůznějších podobách, jednou jako mnich, jindy jako voják, jindy zase jako cizí kupec. Dokonce prý nějaké obchodníky okradl převlečený za starou bohatou dámu na voze; a to vypadalo už úplně neuvěřitelně. Stejně nejasně se o něm tvrdilo, že má celou tlupu vojáků, ale zároveň že je vždy jenom sám. A je prý výtečný bojovník, ale možná také vůbec nebojuje a je velmi zdvořilý. A také

umí být na více místech zároveň. Zkrátka, všechny zprávy o lupičovi se popíraly navzájem.

To, že Argonantus prošel při cestě na Chvojen přes Poříčí zcela v pořádku a nic zlého netuše, to byla jen šťastná náhoda. Na zpáteční cestě se spoustou stříbra navíc by ho štěstí mohlo opustit.

Argonantus to nebral na lehkou váhu.

Na počátku vlády knížete Vladislava, v roce 1145, se odehrálo velké tažení proti lupičům na cestách. Protože i kníže se *učil činit dobro, hledal právo a zakročoval proti násilníkům.* Během jediného roku se podařilo udělat ze silničních přepadení výjimečnou událost. Lupič, který úspěšně provozoval svoji nekalou živnost celé roky, dokonce ještě po králově korunovaci v roce 1158, musel být obzvláště mazaný. Zmatené zprávy to jenom potvrzovaly. Za tak dlouho dobu se o něm vědělo stále překvapivě málo. Zdálo se, že si všichni místní na lupiče zvykli jako na místní zvláštnost a ve skutečnosti si ho přestali všimnout.

Argonantovi neušlo ani zvláštní lupičovo jméno; zjevně naráželo na slavného rytíře Dietricha von Bärn. Tento hrdina samozřejmě hledaným lupičem být nemohl, protože žil před staletími. Prozrazovalo to jenom, že lupič byl překvapivě vzdělaný a nejspíš znal nějaké rytířské písně. Vypadalo to na zbrojnoše nebo dokonce někoho urozeného. Rozhodně ne někoho, s kým by bylo moudré se potýkat vyzbrojen pouze holí a s polovinou stříbrné hřivny v opasku.

Cestu přes Sázavu Argonantus dobře znal, procházel tu mnohokrát v dobách, kdy ještě působil na Strahově. Věděl, že přes řeku vedou cesty přes Týn a přes Poříčí. Obě místa byla docela živá a soupeřila spolu o častější užívání brodu. Pro lupiče, který se rád vydává za někoho jiného, představovaly oba brody spoustu možností. Sázava ale byla mělká řeka a šlo ji přebrodit leckde. Rozhodl se jít proto na půl cesty mezi oběma brody, k malému dvorci a kostelu v Ledcích.

Tam nemá smysl nějakého lupiče čekat, protože tudy skoro nikdo nechodí.

Plán to nebyl špatný, ale znamenal další zacházku několika mil. Někdy v poledne se dostal přes řeku a šťastně ji přešel. To se na nebi začalo nepěkně stmívat a pomalu se zvedl vítr. Argonantus se zájmem obešel menší kostel ve vsi s několika chalupami. U Sázavy bylo odjakživa kostelů o dost víc, než jinde. Tento byl méně výstavný proti svým sousedům v Poříčí a v Týnci; zřejmě kdysi někdo doufal, že hlavní cesta povede právě tudy, ale nakonec se tak nestalo.

Dveře byly otevřené. Vešel dovnitř; chrámy ho zajímaly vždy. I když tento byl úplně obyčejný, skoro bez výzdoby, obdélná loď a půlkruhová apsida se třemi malými okny; pár dřevěných lavic a kamenný oltář s dřevěným svatým Bartolomějem. Že je to zrovna Bartoloměj se poznalo snadno, protože držel v ruce svoji vlastní kůži.

Na podlaze ležely pískovcové náhrobní kameny. *Kdo jsi, žes tu vytesal pro sebe hrob?* TEPTA COMES MLXXVII, četl odpověď. Možná zakladatel chrámu, ještě v minulém století. I u dalších nebožtíků bylo zřejmé, že to byli významní muži a ženy, už podle toho, že leželi přímo uvnitř kostela. Na kraji ho zaujal náhrobek sotva poloviční výšky s nápisem ADALBERT MCXXVII. Ten, kdo tu ležel, zemřel ještě jako dítě, takže se žádného titulu nedočkal a nebylo o něm co vyprávět. Potom si ještě uvědomil, že ta smrt přišla v roce, kdy se narodil on sám. Začali život úplně stejně, ale jejich osud byl jiný; Argonantus se dožil Kristova třiatřicátého roku a tento Vojtěch žil zřejmě jen pár měsíců. Nebo hodin. Sotva mu stačili dát jméno. Ne všechny děti přežijí první rok.

Povzdech si nad tím osudem a vyšel zase z chrámu. Takové věci se prostě stávaly.

Mezitím se venku zvedl vítr a nebe vypadalo ještě nevlídněji. Začal stoupat do svahu nad řekou, a když byl už o něco dál v lese,

spustila se bouře. Cesta byla vyšlapaná spíše zvěří, než lidmi, a plná výmolů. V dešti to bylo opravdu svízelné putování. Zešeřilo se a vítr hnál déšť mezi větvemi. Pak se začalo blýskat a les vypadal ještě přízračněji. Ostré světlo náhodně odhalovalo místa, která by jinak zůstala v šeru. Potom se zablesklo i pod jedním keřem opodál.

Ale na takovém místě se nic blýskat nemá.

Přešel k tomu keři kus vedle cesty. Za normálního osvětlení by ho zřejmě ani nenapadlo se tam dívat. V dalším záblesku a z menší vzdálenosti viděl lépe; leskla se tam kroužková zbroj, zřejmě výtečně udržovaná. Zřejmě tu nemohla ležet déle než pár dní, protože ještě nechytla rez. A v té zbroji bylo mrtvé tělo. Když se dočkal dalšího záblesku, viděl to už úplně jasně. Vítr rozházel staré větve, které tu ležely po zemi, a pár nových ulomil. Mezi nimi ležel veliký muž, kterého někdo zřejmě původně ukryl pod tím keřem. Docela nedávno. Zřejmě další oběť místního lupiče.

Ale je to zvláštní; muž byl zrovna ten druh člověka, kterého lupiči obvykle nechávají být. Mohutný zbrojnoš v dobré zbroji, dokonce možná urozený muž. Pevné rysy, mohutné čelo, orlí nos, výrazně černé obočí, sveřepý pohled. Jako vytesaný z nějaké skály. Boj s takovými nebývá snadný; a přesto byl mrtev. *Jak jsi spadl z nebes, třpytivá hvězdo, jitřenky synu!*

Muž na sobě neměl žádné zjevné zranění. Alespoň to v přívalech deště nebylo vidět. Obrátil tedy tělo na břicho - a ihned viděl, že mrtvý měl v zádech šipku ze samostřilu. Úplně přesně uprostřed zad, a byla zaražená velice hluboko. Rána musela hodně krváčet a muž se zřejmě utopil ve vlastní krvi, jak to u podobných zranění hrudníku bývá. Argonantus zažil už několik bitev a věděl, že tento druh smrti je zdoluhavý a bolestivý, a přitom se dá málokdy odvrátit. Samostříl je zákeřná zbraň, která může zabít kohokoli. Hrubá

síla proti ní není nic platná. I kdyby s ní střílel chromý stařík nebo dítě.

Jenomže tohle nemohl mít na svědomí chromý stařík ani dítě, uvědomil si okamžitě. Tělo někdo pod ten keř odtáhl z cesty, dobrých dvacet sáhů. A samostříl musel také někdo natáhnout. Tohle měl na svědomí naopak silný muž, možná i skupina mužů.

Což zase napovídalo, že by mohlo přece jenom jít o práci místních lupičů.

Prohlédl, zda má mrtvý u pasu přece jen nějaké peníze. Ani to moc neočekával; lupiči mu zřejmě strhli nebo odřízli měšec. I když v tomto případě to spíš vypadalo, že ho pečlivě odvázáli, takže tu nezůstaly žádné stopy. Nebo takový pás s měšcem nikdy neměl; to by ale bylo méně pravděpodobné. Muž, který cestuje, si nejspíš vzal na cestu i nějaké peníze.

A také mu nechali velikou sekeru. A nesebrali mu tu drahou zbroj. Zvláštní lupiči.

Vstal od mrtvého, promočený až na kůži. Vlastně neměl žádný důvod se tu zdržovat. Smrt neznámého se ho nijak netýkala, nikdo ho o nic nežádal a mohl klidně pokračovat domů.

Jenomže byl trochu zvědavý. A také si připustil, že toho má právě dost. Plán, že bude v takovém nečase pokračovat ještě dalších dvacet mil až domů, nešlo rozumně dodržet. Bude muset někde přečkat déšť a přenocovat.

Po chvíli váhání se vydal po cestě zpět. Do Ledců, k tomu kostelíku. Vybavil si, že kolem stojí několik chalup Možná ho tam nechají přespat.

Když se k tomu místu vrátil, všiml si, že jedno stavení, o kousíček větší, stojí osaměle ještě na svahu pod lesem. Majitel byl někde na té neurčité hranici mezi chalupníkem a sedlákem. K hospodářství patřilo zřejmě několik jiter půdy a nějaké to zvíře. Moc neměl

čas to zkoumat. Ale i přes záclonu deště neměl pocit, že by to hospodářství bylo vedené dobře. Pole vzadu bylo zarostlé plevelem. Chalupa z roubených trámů, zčásti zapuštěná do země, měla vypadanou vycpávku mezi trámy a přesah střechy vpředu zjevně protékal, takže se u vchodu tvořila nepříjemná louže. Vůl, kterého zahlédl nedovřenými vraty, se tvářil smutně. Ale možná se mu to jen zdálo.

Nejpodivnější ze všeho byl důmyslný pluh, o který málem zakopl. Po stranách okované radlice měl dvě malá kola, což nebývalo běžné. A ještě neobvyklejší byla dvě vědra, uvázaná po stranách držadel, jako kdyby při orbě někdo zároveň někam převážel vodu. Argonantus nikdy takový nástroj neviděl a moc nechápal, k čemu vlastně slouží.

Dlouho nad tím ale nepřemýšlel a zkusil zabouchat na dveře. Věděl, že vůbec není jisté, že mu někdo otevře. Zvláště v časech, kdy se zřejmě místní obávali lupičů. Byl rozhodnutý v nejhorším případě strávit noc pod přehybem střechy, kde zrovna nezatékalo.

Zaslechl uvnitř hněvivé dohadování; nějaký muž něco hlasitě rozmlouval někomu, koho dobře neslyšel. Ten druhý hlas byl daleko tišší.

Potom se dveře bez dalšího otevřely. Stála tam hubená dívka, spíše ještě dítě, sotva deset let. Tvář sestávala hlavně z velikánských očí, nic jiného na ní už nebylo tak výrazné. Ruce slabé jako hůlky, vypadala, že je pro ni obtížné otevřít i ty velké a těžké dveře.

„Pán s tebou," řekl zdvořile Argonantus. „Jsem poutník na cestě k Praze a potřeboval bych nocleh. A jsem ochoten vám zaplatit," dodal rychle.

„I s tebou," řekla dívka. A obrátila se zpět do síně: „Je tu nějaký poutník, otče. A chce přespat."

„Říkal jsem ti, že nemáš otevírat, huso hloupá," odsekl zevnitř ten muž.

„Dám mu najíst," pokračovala dívka, jako kdyby vůbec neslyšela protesty zevnitř.

„Je to někdo z lidí pana Beneše," pokračoval ten muž ještě. „A sebere nám i to, co nám zbylo."

„To zcela určitě není," řekla dívka. „Takového člověka pan Beneš mezi svými lidmi nemá."

„Jak to můžeš vědět?"

„Už jsem byla na Chvojně mnohokrát a vídám lidi, kteří tam slouží. Takového bych si pamatovala."

Argonantus opakoval rozpačitě pozdrav. „Bůh s tebou, hospodáři."

Konečně viděl muže, který se celou dobu skrýval v síni. Vypadal stejně nepřesvědčivě, jako ta dívka i zvíře venku; pohublý, shrbený, se špinavými a předčasně šedivějícími vlasy. S odpovědí si dal patřičně načas, aby co nejvíce vyjádřil svoji nedůvěru a opovržení. Ale nakonec uznal: „I s tebou, poutníku." A v tom neurčitěm oslovení bylo cítit i trochu strachu.

Ten člověk byl nejvíce ze všeho vyděšený, daleko víc, než mrzutý, opravoval svůj první dojem Argonantus. A to dítě se nebojí... protože je dítě. Nechápe, že by se cizinců bát mělo.

Chalupník ještě chvíli prohlížel Argonantův zevnějšek, a zřejmě ho to trochu uklidnilo, tak se rozhodl přejít k obchodní stránce návštěvy:

„Říkáš, že zaplatíš."

„Dám stříbrný denár za trochu jídla, pití a kus suché podlahy," navrhl dost velkoryse Argonantus, a maličký peníz opatrně vyprostil z váčku na peníze u pasu tak, aby nebylo vidět, co tam má dalšího. Nosil s sebou skoro vždycky mince, protože věděl, že vydělaná polovina stříbrné hřivny v hodnotě sto dvaceti stříbrných mu v podobných případech nebude k ničemu.

Chalupník se ještě chvíli ujišťoval, že je nabídka míněna vážně, ale prozrazovaly ho oči. Bylo vidět, že stříbrnou minci velmi potřebuje. Argonantus se usmál a prostě mu ji rovnou dal. Věděl, že není zrovna výhodné platit předem, ale také mu bylo jasné, že nakonec zaplatit musí a vyplatí se získat trochu důvěry.

„Uvař jídlo," zavelel nakonec chalupník té dívce. A pak nalil Argonantovi džbánek piva. Argonanta to trochu překvapilo. Řídké pivo pili lidé většinou ve městech, kde byly potíže s čistou vodou. Když pivo ochutnal, ukázalo se, že je docela hutné, vůbec to není nápoj na obyčejné zahánání žízně. Bylo silné, řízné, nahořklé a zjevně v něm použili pravý chmel.

Muž si nalil, posadil se na jednu truhlici a vybídl Argonanta, aby si sedl také proti němu. Zařízení světnice sestávalo jen z několika truhel různé velikosti, jak bývalo obvyklé. Ta nejvyšší pak sloužila jako stůl. Věcí tu bylo všeobecně málo; běžná dřevěná soška Krista ve svatém koutku, několik dřevěných nástrojů... a samostříl. Ten samozřejmě Argonanta zaujal, ale když se podíval přísnějším okem na muže před sebou, bylo mu jasné, že i tato drahá zbraň je nejspíše ze všeho pozůstatek z lepších let, kdy se hospodářství dařilo. Chalupník měl červený nos a trochu povislé břicho, i když příliš tlustý nebyl. Vůbec nevypadal jako někdo, kdo natáhne samostříl, potom číhá v lese na zbrojnoše... a kdo nakonec dokáže jeho tělo odtahnout mezi keře. Naopak to byl někdo, kdo často popíjí. *Běda těm, kdo zrána táhnou za pitím a až do setmění je víno rozpaluje!* Izajáš se nemýlil; bylo najednou jasné, proč se vlastně hospodářství nedaří.

Muž se velmi rychle rozpovídal. Skoro se zdálo, že teprve když do něho někdo nalil pivo, tak byl v přijatelném rozpoložení. Jeho podezřavá nedůvěra a strach se postupně rozplynuly.

„Je to všechno těžké. Moc těžké. Měli jsme krásné hospodářství, půl lánu, lidé z Poříčí nám mohli jen závidět. No, a pohled, jak

jsem dopadl. Nebožka žena mne tu nechala samotného před čtyřmi lety, tři děti na krku. Potom nám sebrala vichřice střechu na sýpce. A požár zničil holubníky. Synové ode mne odešli, nevděčníci. A teď ještě ten pan Beneš ze Chvojna..."

Mezitím dívka podala bez dalšího Argonantovi miskou plnou prosné kaše. Neříkala nic, ale všechno, co měla na srdci, šlo snadno přečíst v jejích očích. Vybízela Argonanta k trpělivosti s tím mužem, který zjevně takto popíjel a bědoval často.

Najednou byl ten jednoduchý příběh stále jasnější. Nekonečné dny, strávené chalupníkovým bédováním nad manželčinou smrtí, hádkami se syny, kteří pomalu ztráceli naději, a dceřina zcela nedětská trpělivost, vyvolaná prostě tím, že se o otce někdo postarat musel. Argonantus se na dívku usmál a snažil se jí pohledem vyslat, že to bude lepší a že se to jednou všechno spraví. I když tomu sám moc nevěřil.

A ten chlapík mluvil a mluvil. Jako když protrhnete hráz rybníka. Argonantus se přistihl, že ho poslouchá jen na půl ucha; byl to nekonečný řetěz stížností.

„Víte, co on mi udělal? Poslal výběrčího, chlap jako hora, zbroj a přilba na hlavě a velikánské vousy; koukej, Záhoři, dej za ourok kopu stříbrných, jinak se ti zle povede. Kopu stříbrných, jářku, to je čtvrt hřivny, kdepak já bych měl tolik peněz? A z čeho koupím náradí, když se rozbije, sůl, nebo boty, když se mi rozpadnou? Vždyť se tu odjakživa dával ourok v obilí, pět korců z půlky lánu; cožpak by měl sedlák mít něco jiného, než zrna a slámu?"

Nic mi to platno nebylo; všechno mi vzal, ten zkurvysyn, všechno stříbro i po nebožce ženě, dvaapadesát stříbrných, na každý týden jeden, všechno co jsme měli; že mne jinak nenechá naživu. Ale já to tak nenechal, já si šel k panu Benešovi stěžovat na jeho drába. Já hlupák! Co si kdo vystěžuje na pánovi? Pan Beneš jen odsekl,

že vůbec žádný ourok letos ještě nevybíral, že mluvím nesmysly, a ať si do svatého Havla připravím těch pět korců zrna jako každý rok.

Co mám dělat? Vždyť budu platit dvakrát! Budu jako oškubaný holub, jako ostráhaná ovce, a zima přede mnou!"

A Záhoř vstal a s rozmáchlým pohybem se vydal pro další pivo. Argonantus se přitom znovu zadíval na dívku, která připravovala další porci kaše. Ne pro otce, který se zjevně živil hlavně pivem, ale pro sebe. Neviděl jí do tváře, byla k němu zády.

Záhoř mezitím u dalšího džbánu přešel do chvástání. „Ale to se ještě uvidí; všichni poznají, kdo jsem já, Záhoř! Sama nebesa se nade mnou smilují a svatí nedopustí, abych bídně zahynul, já i moje Máří! Aťsi mne osud zkouší, já se nevzdám a vytrvám! A budu mít i těch pět korců pro pana Beneše, i dalších pět pro sebe; budu mít i ty stříbrné, co mi sebrali!"

Argonantus neříkal nic. Zjevně nikdo neočekával, že by něco říkat měl.

„Práce, práce a zase jen práce, tak je to. A nic za to; všechno mi pán sebere. Bývalo lépe. Když Ledce patřily ještě za Soběslava knížete Těpticům; ale po bitvě na Vysoké o ně přišli a poslední z rodu zbyl jen Václav, který se stal knězem. Tenhle Beneš přišel místo nich; povýšenec je to."

Během těch úvah Argonantus pozoroval dívku. Její nehybná ramena zezadu vyjadřovala nesouhlas. Bylo to jasné; její otec vedl dost nebezpečné řeči, které jim zřejmě již vícekrát přinesly potíže. Pomlouvat místního pána před cizími lidmi se nemuselo vyplatit.

„Byl to zkurvysyn," opakoval Záhoř urputně. „Že mne naživu nenechá. A Máří že si odvede a užije si s ní. Tak to říkal; a pán o tom nic nechtěl slyšet."

Ramena dívky se stále ani nepohnula. Argonantus si připadal trochu hloupě, a tak se nakonec omluvil, že už je unavený a půjde

spát. Což udělal snadno; prostě si lehl do kouta na podlahu. Chvíli poslouchal, jak si Záhoř ještě chvíli stěžuje na všechno možné, a pak pivo zjevně zvítězilo nade vším a bylo konečně ticho.

Argonantus ovšem nespál. Takto před spaním většinou dostával nejlepší nápady.

Nejprve odehnal další věty z Izajáše, které mu nezadržitelně kroužily hlavou.

Potom přemýšlel o panu Benešovi. Osudy urozených určila na dlouhá léta bitva na Vysoké. On sám byl tehdy ještě mladý a nebojoval v ní, ale věděl, že se tam nynější král Vladislav hned na počátku utkal se vzbouřenci o svoji vládu. Ti povstali, když zjistili, že to vůbec není poddajný a slabý vladař, který by je ve všem poslouchal, jak původně doufali. Střetnutí bylo dosti krvavé a nešlo jasně říci, kdo vlastně vyhrál. Vladislav ztratil pole a musel ustoupit, nicméně přitom zabil vůdce povstání. Válka ještě pokračovala obléháním Prahy, kde Vladislavovi bratři hrad uhájili, i když s pomocí cizích vojsk a s velkými ztrátami. Teprve tam se povstání zlomilo.

A pro mnoho rodů, jako byli zrovna posázavští Těptici, to znamenalo konec dávné slávy. Naopak ti, kdo zůstali věrní Vladislavovi, během dalších let stoupali stále vzhůru. Prošli s ním různá bojiště ve světě, dostávali úřady a malované štíty. Právě jako pan Beneš. Dříve nevýznamný družiník, který ale bojoval na Vysoké na té správné straně, a potom ve všech dalších válkách. Proto také dostal panství jižně od Sázavy, kde si postavil kostel a sídlo ve Chvojně.

Argonantus si na pana Beneše rozhodně nemohl stěžovat a jevil se mu hodně odlišně, než Záhořovi. Muž v nejlepších letech, plný nápadů, plánů a nadšení. Měl hezkou ženu, nově dostavěné sídlo, všechno se mu dařilo. Byl nejen bohatý, ale i velkorysý. Sám vzal kladivo a sekáč, aby pečlivě a přesně rozpůlil stříbrnou hřivnu, a jednu polovinu hrdě odevzdal Argonantovi jako odměnu. Vůbec

nepůsobil dojmem, že by musel nějak divoce odírat poddané. Pole a sady kolem jeho sídla rozhodně nevypadaly zbědovaně. Jeho hospodaření připomínalo velikánský mlýn Argonantova přítele Hanuše; mocný stroj, který se otáčel překvapivou silou, a nebylo snadné ho zastavit. Zde nebylo místo na nějaké malichernosti nebo drobné podvody.

A také to rozhodně nebyl hloupý muž. Věděl by naprosto přesně, že sedláci mohou platit ourok jediné v obilí. Pokud vůbec nějaké peníze mají, představují obvykle jejich celoživotní jmění a jistotu na nejhorší případy. To s řemeslníky má smysl obchodovat pomocí stříbra. Právě jako s Argonantem. Pan Beneš měl zjevně spoustu obojího, a neměl důvod trvat při placení ouroku na stříbre.

Čím déle nad tím přemýšlel, tím více mu připadalo Záhořovo vyprávění podivné. Muž, který přišel vybírat ourok s přilbou na hlavě... a s nápadným vousem. Přišel jindy, než měl, a chtěl hlavně stříbro, víc, než by bylo obvyklé. Nebyl to výběrčí pana Beneše, ale spíše nějak souvisel s lupičem Dětrichem z Berúna. Pokud to nebyl Dětrich sám.

Jenže se tím nijak neobjasnila záhada mrtvého muže v lese. Do obrazu vůbec nezapadal; nějak ho nebylo k vysvětlení příběhu vůbec potřeba. Pokud lupič okradl bezmocného opilce Záhoře o padesát stříbrných a vydával se přitom za výběrčího, nepotřeboval zabíjet cizího zdatného zbrojnoše. Tím méně by ho dokázal zabít Záhoř, který k tomu navíc neměl důvod.

Potom si znovu připomněl, že se tím nemusí trápit, vydělal hromadu peněz a může ráno pokračovat domů. Co je mu po nějakém Záhořovi, Benešovi a lupičích na Sázavě? Nikdo o jeho pomoc nestojí. Může si tu vysloužit jen to, že o tu půlhřivnu zase přijde. Nebo ještě něco horšího.

Ale Izajáš se nedal odbýt a volal do usínající mysli svoje varování: *Budu stíhat zlobu světa a nepravost svévolníků. Učiním přítrž pýše opovážlivců, ponížím troufalost ukrutníků.*

Celý Argonantův život utkaly příběhy, které přepisoval do knih. A tento, co mu podával Izajáš, byl zatím podobný zapečetěné knize.

Třeba ta mrtvola v lese pod keřem. Už jich viděl v životě spoustu, obětí válek, soubojů, bitev, přepadení. Mrtvý je mrtvý, na nic se už neptá. A živým jsou mrtví málokdy k nějakému užitku. Pokud někdo hledá vraha a pomstu, pak to bývají živí lidé. Když mrtvý nikomu nechybí, potom zmizí nadobro z paměti. Tělo se rozpadne, kosti zetlí a zapadají listím.

Je to zvláštní konec, takto úplně zmizet. Jako kdyby člověk vůbec nikdy nebyl. V kronice je to jako místo, kde právě obrátíte stránku a žádné slovo v tu chvíli nečtete. Je to ještě méně, než kolik zbylo po tom dítěti, které zemřelo v prvním roce věku. Jak že se jmenovalo...?

A dej mu jméno Lupič, který za kořistí spěchá.

Najednou se skoro probudil a v jeho hlavě zacinkal výstražný zvonek. Co je to za nesmysl? Proč ho napadla právě tato věta z proroctví? Vždyť to dítě, které tehdy pohřbili, se jmenovalo docela obyčejně; Adalbert. Tedy Vojtěch. Který zemřel v prvním roce věku, 1127.

Ale probuzená pozornost jasně varovala; odtud vede další neviditelná linka někam do středu toho zamotaného příběhu, který se ještě ani zdaleka neodhalil celý. Něco to znamená, na něco to navazuje... ale na co, na to už nepřišel a usnul.

Ráno se probral trochu ztuhlý a lehce prochladlý. Rozhodně nespál na podlaze poprvé. V posledních letech to ale už tak běžné nebylo, připomněl si. Usínal daleko častěji ve své pohodlné posteli doma. Rychle a naučeným pohybem ověřil, jestli má u sebe stále tu

půlhřivnu stříbra. A když se o tom ujistil, hned si připadal o trochu lépe; ať se kolem odehrávalo cokoli, jeho se to stále ještě netýkalo. Byl stále ještě čtenářem cizího příběhu.

Chtěl pozdravit hospodáře, ale zjistil, že mu nikdo nevěnuje pozornost. Záhoř ještě tvrdě spal; pivo si vybralo svoji daň. A Záhořova dcera tu nebyla, zřejmě už pracovala někde venku. Tak se bez dalšího sebral a vyrazil ze dveří.

Pár kroků od chalupy se odehrávala zvláštní podívaná. Dívka pobíhala po dvoře s dlouhým provazem, porůznu ho přivazovala, vůl krátce zatáhl za provaz a popošel o pár kroků, aby ho zase zastavila, provaz odvázala a navázala jinde. Vůl pracoval přesně podle rozkazů a spolehlivě jako Hanušův mlýn; zkrocená zásoba nekonečné síly. Argonantus s obdivem přihlížel, jak vůl takto vyzdvihl těžké vědro plné vody ze studny, potom ho po laně přetáhl k pluhu, uvázanému pro jistotu pevně ke kůlu, a pak ho dívka zavěsila k jedné z rukojetí. Následně k té druhé přestěhovala stejným způsobem druhé vědro. Potom zapráhla vola k pluhu, pluh odvázala a mohla začít práci na první brázdě, pár kroků od chalupy.

Jedna záhada byla objasněna. Orání je docela těžká mužská práce, hlavně proto, že radlice pluhu, jakkoli je dobře upravená tešarem nebo kovářem, většinou přirozeně vyskakuje ze země a má sklon se neúčinně plouhat po povrchu. Oráč ji proto musí nepřetržitě tlačít do hlíny. Argonantus by ještě včera vsadil svoji polovici hřivny na to, že pro desetiletou dívku, kterou by snadno odnesl jednou rukou, to je úplně nemožný úkol. No, a to by se dokonale zmýlil. Důmysl a poslušné zvíře dokonale nahradily nedostatek síly. S takovým jednoduchým nápadem vlastně mohl orat pluhem skoro každý.

S úžasem si uvědomil, že dívka nejspíš v chalupě takto hospodaří úplně sama. Je otázka, zda zchátralý Záhoř dělá vůbec něco.

Chtěl na dívku zavolat, ale najednou si uvědomil, že nemá, co by řekl. Bylo to úplně zbytečné. Spíš by si připadal ještě trapněji. Tak se chtěl obrátit, aby vyrazil k domovu, znovu ke stejnému svahu nad řekou, na který stoupal už včera.

Jenže dobře míněné rozhodnutí bylo znovu přerušeno. Koutkem oka si všiml, že směrem od kostela dole v Leducích přechází podél břehu muž. A tak se na chvíli zahleděl zpátky, proti směru své cesty. Nebylo to úplně blízko, takže muže špatně rozeznával, ale cosi na něm bylo úplně v nepořádku. V tu chvíli zmizela veškerá opatrnost a dobrá předsevzetí, a Argonantus se znovu vrátil zpět ke břehu řeky. A z dálky toho člověka sledoval.

Muž nešel příliš rychle, občas trochu postával na břehu. Argonantus se k němu přiblížil asi na polovinu vzdálenosti a na chvíli zahlédl mužův obličej. A ihned se zarazil a ukryl se za rohem nejbližší chalupy.

Byl to ten muž, kterého viděl včera večer zabitého.

Nadechl se a opatrně vyhlédl zpoza rohu. Muž na břehu byl oblečen jako kněz, nicméně to černé obočí a tvrdý pohled jestřába si nešlo splést. I když neměl dobrou paměť na obličej, zde byl omyl vyloučen. Hodně výrazná tvář, kterou si snadno zapamatuje úplně každý, kdo ji jednou viděl. Vůbec nevypadal mrtvý, a podle toho, jak se pohyboval, zřejmě nebyl ani zraněný.

Nemožné.

Ale byla tu ta příhoda s pluhem; už ztratil jistotu, co je doopravdy nemožné. Vzpomínal na to zranění; šipka ze samostřilu, zaražená zezadu hluboko v plicích; kdyby to ten člověk nějakým zázrakem přežil, rozhodně by se nemohl jednoduše procházet po břehu řeky, ale ležel by v bolestech mnoho a mnoho dnů. A ne, ujistil se znovu; ten muž byl včera dokonale mrtvý, a *měl ustláno na hnilobě a přikrývku měl z červů.*

Vysvětlení, které ho napadlo jako první, bylo mrazivé. Ten člověk není živý, ale přesto se hýbá. Slyšel o tom vyprávět a četl o tom v knihách; ošklivá, temná magie. Nebo občas i velmi nešťastná shoda okolností.

Ale chování muže vůbec nenaznačovalo něco podobného. Byl to obyčejný kněz, který mířil do kostela. V Leducích. A rozum mu připomněl to, co včera řekl Záhoř:

„Poslední z rodu Těpticů zbyl jen Václav, který se stal knězem.“

To dávalo smysl. Rod Těpticů tu dříve vládl, část mužských potomků měla na starosti rodinné sídlo, a přebytečný syn se stal knězem... v Leducích, tedy vlastně na jejich území. Pokud by zbyl kněz Václav jako poslední, pak by jeho smrtí rod vymřel po meči. Možná jsou někde ještě nějaké sestry nebo neteře, ale to na výsledku nic nezmění.

Kněz zmizel uvnitř kostela. Argonantus byl na pochybách, zda má vejít dovnitř a předstírat, že se modlí. Nebyla neděle, nebyl vhodný čas, a kněz by si ho určitě zapamatoval. Na druhou stranu Argonanta velice zajímalo, co ten záhadný kněz dělá; nějak mu nepřípadalo jisté, že je to jen nevinná příprava na mši.

Nakonec zvolil řešení někde napůl cesty; opatrně nahlížel zdálky otevřenými dveřmi. Trvalo mu to chvíli, během které volil stále nebezpečnější úhly a byl méně a méně opatrný. Postupně se přesvědčil, že kněz v kostele není. Bylo tam jen málo míst, kde by se dalo schovat. Vypadalo by také velmi podivně, že by se kněz krčil třeba za oltářem.

Nakonec to nevydržel a vešel znovu do ledeckého kostelíka.

Kněz tam skutečně nebyl. A na vchod při tom Argonantus viděl celou dobu, od chvíle, kdy ten muž vešel dovnitř. Prohlédl okna, na dva sáhy vysoko od země, a přemýšlel nad divokou možností, že by kněz prolézal jedním z nich. Úplně to vyloučit nešlo, ale bylo to

hodně nepravděpodobné. Okno bylo poměrně úzké, kněz byl naopak hodně veliký muž, a hlavně, měl by na to velice málo času, protože Argonantus šel dost nedaleko za ním.

Takže musel zmizet někudy jinudy. Zdivo žádný tajný vchod skrývat nemohlo, spáry byly příliš čistě a přesně provedené, aby něco takového umožňovaly. Navíc Argonantus věděl, že udělat dveře z mnoha kamenů tak, aby spáry nebyly vidět a aby jimi někdo vůbec dokázal pohnout je pro stavitele nemožný úkol. Tajné dveře bylo třeba zakrýt nějakou přirozeně vyhlížející deskou, kde by spáry nikoho nepřekvapily, například obrazem, nebo ... náhrobkem.

A trvalo jen pár okamžiků, kdy si uvědomil, že se k tomuto účelu zvláště hodí ten nejmenší kámen, který by mohl jeden osamělý muž snadno odkrýt a za sebou ho znovu položit. ADALBERT MCCXXVII. Spáry kolem kamene byly docela těsné a na první pohled působily věrohodně, ale když někdo věděl, co hledá, všiml si na horním okraji malého rozšíření, kam bylo možné vsunout shora prsty... a najít užitečnou prohlubeň, jako náhodou v místě, kde nebylo složité celý kámen zvenku zdvihnout. Což Argonantus bez váhání udělal.

Uvnitř nebyl vůbec žádný hrob, ani staré kosti, jen nízká chodba, do které šlo pohodlně seskočit a kámen za sebou zase položit. A pokračovat tmou se sehnutou hlavou dál.

Nebyl si úplně jist, jestli na něho kněz někde vpředu nečíhá. Ale když zůstal na chvíli úplně zticha a bez pohybu, nevnímal přítomnost ničeho živého. Ani dech, ani tlukot srdce, ani jednu z těch neviditelných známek toho, že by někde blízko měl být ještě někdo další.

Navíc byla chodba poměrně malá a krátká, nikde se neotvírala do žádné větší podzemní krypty. Tak blízko řeky by ani nebylo možné něco podobného vytvořit. Chodba prostě zavedla s jediným

mírným zákrutem Argonanta ke břehu řeky a tam ho mezi několika vrbami zase vypustila ven na světlo. Dovolovala knězi tajně odejít z kostela a zase se do něho kdykoli vrátit. Což bylo samozřejmě dosti zvláštní.

Vyšel znovu na břeh a rozhlédl se. A kněze znovu uviděl. Pokračoval po břehu, jako by se vůbec nic nestalo a jako by se tam jenom tak procházel. Ani se moc neohlížel zpět. Argonantovi se přesto nechtělo věřit, že by si ho kněz celou dobu nevšiml; jeho zvláštní odchod z kostela tajnou chodbou by moc nedával smysl. Mohl by přece odejít daleko pohodlněji dveřmi.

Sledoval muže po břehu dál, asi půl míle proti proudu. Široká louka kolem Ledců se na chvíli uzavřela, svahy se přiblížily těsněji ke břehu, a potom se zase začaly vzdalovat. Následující louka, uzavřená mezi Pyšelským potokem a Sázavou, byla poměrně zarostlá a možná nikomu nepatřila. Po jejím vzdálenějším kraji vedla stará cesta k brodu v Poříčí. Našel také pár zbytků chalup. Možná tu kdyś byla vesnice, ale zřejmě její obyvatele časté záplavy donutily se přestěhovat o kus jinam. Občas se to stávalo, že se založení vesnice z nějakého důvodu nezdařilo.

Uprostřed louky byl podivný pahorek, zarostlý hustými keři. *A vzroste na jejich palácích trní, kopřivy a bodláčí na hradech jejich, a bude příbytkem draků a sov.* Mávnutím ruky zahnal ty další obrazy z knihy proroctví, ale musel uznat, že kopec vypadal dost nepřirozeně. Palác to rozhodně nebyl, nejspíš šlo o dávnou pohanskou mohylu.

Kněz začal obcházet pahorek s tím křovím a Argonantus se v uctivé vzdálenosti držel za ním. Nešel příliš rychle a snažil se našlapovat tiše, aby na sebe náhodou zbytečně neupozornil. Když došel zhruba na opačnou stranu pahorku, spatřil staré dřevěné dveře, dokořán otevřené. Někdo si tu v pahorku vykopal úkryt. Bez váhání vešel dovnitř.

Jakmile to udělal, uvědomil si, že padl do prosté léčky, staré jako samotný vynález dveří. Jeho protivník nevstoupil dovnitř, ale ukryl se za otevřenými dveřmi, a když Argonantus vešel, prostě je za ním tiše a bleskově zavřel. A zřejmě je i nějak zajistil, podle zvuku závor. Bylo úplně jasné, že je marné se těmi dveřmi dobývat ven.

Takže se obrátil zase zpět, do podzemní skrýše.

A strnul.

Před ním leželo podivně zkroucené kostnaté tělo, složené jako hromada trámů, ale přesto veliké jako kůň; opeřené, s ptačími obrovitými spáry, s nečekaně velikou hlavou, která na něho hleděla nehybnýma očima a cenila mocné zuby.

Ten pohled! Ten dokonale nečitelný pohled, který skrýval nekonečné věky!

Drak.

Je tu zavřený s drakem.

Je tu zavřený s úplně největším drakem, jakého kdy viděl.

Drakem, který se nevznáší někde vysoko nad krajinou, jako kdysi na Rýně, ani se zuboženým drakem v kleci, jako v Konstantinopoli. S drakem, který sem zaletěl z nějakého svého vlastního důvodu a kterému nic na světě nebránilo natáhnout ty obrovské zuby a roztrhnout Argonanta vejpl.

Mysl chrlila spoustu nesmyslných obrazů. Nemohl si pomoci a nemohl to zastavit.

Viděl rytíře na koni s kopím, který útočí proti drakovi.

Viděl Siegfrieda, který cíhal v podobném podzemním doupěti, zahrabaný ve skrýši na podlaze, aby mohl drakovi překvapivě podříznout hrdlo.

Viděl Dietricha von Bärn, který se prosekal svým mečem z doupěte plného draků.

Viděl krále Froda, který si nechal vyrobit železný štít, aby se chránil proti jedovatému dračímu dechu.

Viděl proroka Izajáše, jak vztahuje ruce proti starým ruinám, plným draků a sov.

Všechno to nebylo k ničemu. Pokud se někdy dříve opravdu narodil rytíř dost odvážný, aby se k drakovi přiblížil, a dost šílený, aby na něho opravdu zaútočil, pak Argonantus nikdy rytířem nebyl, neměl žádné kopí, meč ani štít, a neměl dokonce ani úkryt, kterým by mohl draka překvapit.

Drak na něho viděl celou dobu a nehýbal se. Jeho kamenný pohled mohl také vyjadřovat pohrdání či výsměch. A tak to všechno zůstalo beze změny. Argonantus se díval s vylekaným ohromením na draka a drak hleděl s ledovým klidem na Argonanta.

Argonantus se konečně přiměl uvažovat trochu klidněji a vzpomenout si na to, co by měl udělat. Kdysi dávno se rozhodl, že se nestane rytířem nebo knězem, ale že bude studovat Umění od těch, kdo zakleli všechna největší tajemství světa do chrámů a knih. Zatím na té cestě pokročil jen velice málo. Jenže nyní mělo být jeho Umění podrobeno zkoušce.

Drak byl přímo zde a úniku nebylo.

Vzpomněl na svatého Magna, jak bije draka svojí holí. Sám byl Dědicem hole, a to muselo mít nějakou váhu. Vzpomněl na to, že kdysi, v jiném příběhu, dokázal ovládnout celý zástup různých tvorů pouhým rozkazem. Protože měl nad nimi zapovězenou moc Kováře temnot.

Čas již nadešel.

A on se stále nehýbal a nic nedělal.

Bylo lákavé v klidu domova věřit, že je Dědicem hole svatého Magna a umí proto zahnat draka. Bylo svůdné si myslet, že se skrytá moc jeho krve vztahuje na všechny tvory na světě, a on tuto

moc nepoužívá jenom proto, že se mu tato cesta nelíbí. Najednou cítil, jak jsou jeho znalosti směšné a všechno to Umění chatrné; toto je opravdový drak, žádný obraz v knize, žádný prelud učence, žádná scholastická důmyslnost. Opravdové zuby, opravdová síla. Jeho znalosti byly proti tomu jenom sbírka preludů a hloupých přání.

Stále se nehýbal a stále nic nedělal.

Tak tohle by také mohl být úplný konec, napadlo ho. Bylo to zvláštní pomyšlení. Ve velikém nebezpečí se ocitl v životě již vícekrát. Tentokrát to bylo takové klidné a neosobní; jako kdyby se na sebe díval nějak zvenku, pouhý kronikář svého vlastního příběhu. Necítil strach; jen jakési překvapení. Tady to všechno skončí, za pár okamžiků; všechny plány zůstanou rozdělané, všechny věty nevyřčené a knihy nedopsané. V půli strany, bez vysvětlení, bez nalezení smyslu toho všeho.

Stále se nic nedělo.

Měl pocit, že to trvá celou věčnost. Možná to také opravdu trvalo dlouho; a možná jen několik okamžiků. Čas v tu chvíli ztratil smysl. Nezáleželo na něm, stejně jako na ničem někde venku.

Během té doby konečně dokázal věnovat pozornost i místu, kde se ocitl. Prostor byl středně veliký a kruhový. *Hvězdy nebeské se tu nezatřpytí, slunce se při východu zatmí a měsíc nezazáří.* No, možná by dnes už hvězdy zářit mohly, zapochyboval Argonantus nad proroctvím; střecha se totiž zřejmě už dávno propadla; a právě tudy drak přiletěl a udělal si tu úkryt. A mohl kdykoli vylézt a odletět.

Jenomže Argonantus se střechou ven dostat nemohl. Bylo to právě tak vysoko, aby nahoru dospělý muž nedosáhl, ani kdyby vyskočil. Musel by vyšplhat po drakovi. Pokud by mu to ovšem drak dovolil.

Zadíval se na podlahu. Podle různých vyprávění se draci zdržovali v mohylách a podobných úkrytech kvůli zlatu a pokladům. Sku-

tečně rozeznal rozházené stříbrné mince a nějaké drobné skvosty. Jenomže ty mince neměly s dávnými pohany nic společného; byly až příliš současné a obyčejné. Uvědomil si, že je sem ukryl Dětrich z Berúna, nepolapitelný zdejší loupežník. Drak o ně žádný zájem nejevil; jenom vytvořil náhodnou a o to dokonalejší stráž. Zřejmě se tu nezdržoval stále. Musel občas odletět za kořistí.

Ani toto Argonantovi nebylo nic platné. Byl si jist, že drakova trpělivost a schopnost vydržet bez jídla je určitě větší, než jeho vlastní. A že když nakonec – třeba po pár dnech nebo týdnech – drak dostane opravdu hlad, potom bude mít kořist přímo na dosah a nemusí se příliš namáhat.

Další úvaha nad místem, kde se ocitl, odhalila, že se předtím úplně zmýlil. Není to pohanská mohyla; zdi byly stavěné na římský způsob, maltou. A kruhový tvar napověděl, že původně šlo o stavbu Argonantovi výtečně známou a zcela křesťanskou; o kostel ve tvaru rotundy. Než ho postihla zkáza. Další z mnoha kostelů v okolí; starý, zapomenutý a pobořený. I to se stávalo; k nepovedené vesnici mohl patřit i neúspěšný kostel. Jenom kruhová stěna, díra ve střeše, hromada trosek a hlíny. Nebylo by to poprvé, co viděl místo, kde křesťanství v boji s divokou přírodou prohrálo a chrám se stal *příbytkem draků a sov.*

Stále se nic nedělo.

Správné zařazení trosek do stavebního stylu nijak nepomohlo k tomu, aby se odtud Argonantus dostal. Co záleží na tom, v čem je vlastně zavřený? Troska hradu, troska chalupy, troska kostela – je to všechno jedno, protože drak je tu stále stejný.

Přesto se nemohl zbavit dojmu, že mu něco uniká a tento poslední objev je důležitý. Zoufalý pocit, že ta správná myšlenka tu někde je, jen kousíček na dosah; a on si stále nemohl vzpomenout.

Bezradně to procházel celé znova. Dietrich von Bärn, Siegfried, Magnus, hůl. Pohanská mohyla, poklad. Zdivo na římský způsob. Ne, nebylo to stále ono.

Jídlo, hlad. Kořist, lov. Pozorovat. Zrak. *Hvězdy nebeské se tu nezatřpytí.*

Najednou si to uvědomil. Draka viděl, protože tu byla díra ve stropě a světlo sem volně proudilo. A drak viděl jeho. Ale kdyby byl kostel v úplném pořádku, bez té díry ve stropě, bylo by to stejné. Bylo by v něm světlo. Protože to není žádná mohyla a podzemní doupě pro mrtvé, ale je to stavba pro živé.

S okny.

Ta okna tu ještě stále někde jsou, jenom je zasypaly trosky. A musí být o něco níže, než je vrchol stěny. Přesně o ten důležitý kus níže.

Takže se konečně pohnul; opatrně, nejistě. Vztáhl hůl k té hromadě trosek a hlíny, která zakrývala velikou část zdí, v místě, které si přesně vypočítal k poloze vchodu. Nevěděl, co drak udělá, a nemohl tomu nijak zabránit.

Drak neudělal nic. Pozoroval ho, stále nehybně, možná opovržlivě, možná posměšně, to se nedalo nijak rozeznat.

Hůl prorazila trochu hlíny; trosky se celkem bez odporu začaly sypat k zemi. Byly navršeny velmi strmě a zřejmě tu neležely tak dlouho, jak se zdálo na první pohled. Část zasypu byla také tvořena obyčejným napadaným listím a větvemi.

Netrvalo dlouho, a bylo jasné, že jeho odhad byl správný. Zjevil se kamenné ostění malého půlkulatého okna. Přesně takového, aby se jím mohl člověk protáhnout, pokud bylo odhaleno celé. Nějak se neodvážil ohlédnout zpět na to, co dělá drak. Doufal, že mu čas vystačí, aby mohl okno odhalit celé. A vylézt nahoru, což mu usnadnil kopec hlíny. Nakonec prolezl oknem tak rychle, že by tomu

nikdy nevěřil. Stále se neohlížel, prodral se křovím a přeběhl louku směrem od řeky, kde začínal vyšší les. Doufal, že se před drakem ukryje, kdyby si to celé ještě rozmyslel.

Teprve u kraje lesa, kde se schoulil za vysokým dubem, zjistil, že se mu nezadržitelně roztrásl ruce. Musel pevně chytit hůl oběma rukama, aby to přestalo. Ani si neuvědomil, jak veliký měl strach.

A potom přišlo zahanbení.

Cítil, že prohrál; zapřel svoje Umění i svatého Magna, jako Petr zapřel Ježíše. Jenom ze strachu, z ničeho jiného. Měl to zkusit. Celý život čekal na takovou chvíli, a když konečně přišla, tak se ničeho neodvážil. Kdyby celé ty roky raději četl knihy o bylinkách, alespoň by se naučil dobře znát rostliny, když už by mu to nepřineslo žádná velkolepá kouzla. Čím déle o tom přemýšlel, tím zdrcenější byl; měl dojem, že to celé možná nikdy nedokáže napravit. Celé roky učení jsou ztracené. Všechno to byla jenom jeho hloupost, kdy se zapletl do příběhu, do kterého nepatřil a který mu k ničemu nebyl.

A v té chvíli mu najednou Izajáš připomněl slova, která při opísování vnímal jako hrozbu, ale ona to mohla být i útěcha. *Každá ruka ochabne a každý člověk odvahu ztratí. Blízko je den Hospodinův, přijde od Všemocného jako zhoubu. A on vezme za měřicí šňůru právo a za olovnici spravedlnost.*

Zastavil se, nadechl, a najednou viděl, že ten muž na opačném konci louky stále ještě je; možná předtím poslouchal za dveřmi kostela, zda drak zaútočí; možná se zdržel z jiného důvodu; možná byl mezitím ještě někde jinde; ale v každém případě se vracel zpět po louce k Ledcům, jako kdyby se celá příhoda v rozpadlém kostele odehrála a neuplynul žádný čas.

Argonantus také najednou chápal, že ten muž jde k Záhořově chalupě. A potom se Záhoř ocitne ve velikém nebezpečí. Protože, jak vysvětloval Izajáš, *obalím jeho srdce tukem, zacpu mu uši a zalepím*

oči, aby očima neviděl a ušima neslyšel a srdcem nepochopil, neobrátil se a nebyl uzdraven. Protože běda těm, kdo zrána táhnou za pitím. Záhoř sice bydlel přímo uprostřed všeho, měl po dlouhá léta všechno před očima, ale nic neviděl a možná ani vidět nechtěl. Bylo to pro něho pohodlnější.

Když se zkoušel přesvědčit, že mu na Záhořovi a jeho dceři vlastně vůbec nezáleží, jsou to úplně cizí lidé, tak mu bylo jasné, že to není pravda. Ti lidé ho nechali přespat doma a už pro něho nikdy tak úplně cizí nebudou. Nemůže je nechat být. Příběh ještě stále neskončil a nemůže se vrátit domů. *Protože toto je jeho cesta, ať bude chtít doprava nebo doleva.*

Nejsou žádné náhody. To Argonantus věděl již několik let. Izajášovo proroctví přišlo do jeho ruky proto, aby ho vedlo právě zde, na březích Sázavy. Celou dobu mu prorok radil správně a upozorňoval ho na důležité věci, jako kdyby živý stál vedle něho. Jedna každá jeho poznámka byla užitečná, už od chvíle, kdy byl varován před nesnadnou cestou, na kterou se vydal. A krátce po té byl upozorněn na důležité hroby v kostele.

Takže už bez odporu a podle poslední Izajášovy rady znovu sledoval kněze Václava, posledního z rodu Těpticů, a skoro si byl jist, že i tentokrát o něm sledovaný ví. Potom se na okamžik trochu zešeřilo; a Argonantus pochopil, že drak za jeho zády opustil svůj úkryt a zamířil k severu.

Věděl úplně jasně, co musí udělat. Už bylo zbytečné se plížit; je čas na otevřenou hru. Byl dokonale rozhodnutý.

Toho muže dohnal rychlejší chůzí ještě u Ledců.

„Bůh s tebou, otče Václave.“

Málokdy se podařilo Argonantovi vyvolat vlídným pozdravem takový úlek. Ale kněz rychle nabyl klidu, jako kdyby právě svého

soupeře nevlákal do dračího doupěte, a opáčil: „A ty jsi kdo, člověče, a co mi chceš?“

Argonantus se usmál: „Nikdo urozený, žádný dědic z rodu Těpticů, jako jsi ty, pane. Jenom králův písař Argonantus od pražského Dolního brodu. Donesl jsem proroctví Izajášovo panu Benešovi na Chvojen. Ale to zřejmě dávno víš, pane.“

„Na to, že nejsi urozený, jsi docela drzý, chlape. Co je ti po tom, co já vím a co si myslím?“

„Spojuje nás zvláštní osud, pane. Ty jsi urozený, a já ne. Já jsem se knězem nestal, kdežto ty ano. Já sloužím králi, a tvůj otec krále zradil. Zkrátka, jsme oba na opačných koncích kola Štěstí, dalo by se říci; když ty stoupáš, já se propadnu a obráceně. Když třeba vypovím panu zemskému sudímu Hroznatovi, co jsem se dozvěděl o rodu Těpticů, myslím, že se může kolo zase o kus pootočit ve tvůj neprospěch.“

„Stačí. Nemusíš pokračovat,“ přerušil ho kněz vztekle. „Nejsi první, kdo si myslel, že je chytrý a že ode mne získá nějaké peníze za to, co zjistil. Jako bys už neměl dost těch, co už s sebou máš. No ano,“ usmál se, „opravdu vím, že sis byl pro odměnu za tu knihu. A že si právě teď neseš u pasu půl hřivny stříbra. Proč si myslíš, že se ti podaří dojít domů? A proč bych ti měl platit ještě víc? Vždyť tu nikdo není a ty se nikoho nedovoláš.“

„Tak úplně jednoduché to nebude,“ řekl Argonantus. „Ty máš u sebe jenom dýku a já mám svoji hůl; nejsi o mnoho větší a byl by to asi docela zajímavý a ne moc jednoznačný zápas. Jenomže asi nebude dobré, když lidé uvidí svého pastýře podřezávat jednu z ovcí, i když je zrovna z cizího stáda, že?“

„Jsi přece jen hlupák,“ zasmál se Václav a zamířil k Záhořově chalupě, přesně, jak se Argonantus obával. „Nikdo přece neuvidí, jak se to seběhlo. A myslíš, že by někdo pochyboval o tom, co řeknu

já, kněz? Nebo jak chceš vysvětlovat tomu svému soudci Hroznatovi, že jsi zabil faráře z Leduců? Kdo ti uvěří, když mu budeš vyprávět o dracích?"

„Na to jsem už také myslel," ujistil ho Argonantus klidně. „Právě proto mi připadá násilí jako neuváženost z obou stran. Máš úplnou pravdu, neuvěří mi nejspíš nikdo. Poddaní hříchy pánů nevidí a vidět nechťejí, aby se sami nedostali do potíží. I pan Beneš má svého loupežníka celé roky přímo před nosem, a stejně mu to není nic platné; nevidí nic a věří, že svatí muži neloupí. Ani urození každému hned nepřijdou na mysl, když je řeč o různých drzých kouscích, jako převlékání za staré ženy. Nebo vydávání se za Benešova výběrčího. Jenomže to byla chyba, protože ta tvář je přece jenom v Leducích dost známá a ani přestrojení pomocí vousu možná některé věci nedokázalo zakrýt."

„Mluvíš nesmysly. Nic takového se nestalo a u nikoho jsem jako výběrčí nebyl. A mohu každému soudci prokázat, co jsem v tu dobu dělal."

Argonantus se usmál: „No, je moc pěkné, že víš, jakou dobu mám přesně na mysli."

Ale netřeba se o to hádat; já ti úplně věřím, že jsi u té loupeže v Záhořově chalupě nebyl. To je vlastně hlavní tajemství vašeho rodu; jak to, že dokážeš být na dvou místech zároveň. Souvisí to s tím, že si myslíš, že jdeme k tvému bratrovi, který ti pomůže, protože je vyzbrojený přece jen trochu lépe, než ty, protože u kněze se to moc nesluší. A ty třeba zase můžeš sloužit svatou mší během doby, kdy *lupič za kořistí spěchá*." A uvědomil si, že právě tohle zdánlivě nesmyslné jméno mu tajemství dvou bratrů Těpticů odhalilo.

„Můj bratr dávno nežije," řekl kněz, ale obavy v jeho hlase nešlo přeslechnout.

„Ale jste bratři, že? A také úplně stejně vypadáte. Vojtěch a Václav; to není u Čechů moc vzácný nápad, pojmenovat dva syny takto. Ano, věřilo se, že Vojtěch z rodu Těpticů zemřel v prvním roce života. Ale oba víme, že v jeho dětském hrobě žádné tělo neleží. A ten průchod z kostela tam vybudoval nejspíš někdo z vašeho rodu, možná přímo ty sám. Asi bys to dělal nerad a vybral by sis jiné místo, kdyby tam opravdu ležel tvůj bratr."

„Slídile," zavrčel Václav. „Naštěstí pro mne nikdo jiný nebude chtít rušit klid mrtvého, aby věřil tvým bláznivým nápadům."

„Ale to jistě ne; a všem bude asi už dávno jedno, jak je to s hrobem, starým přes třicet let. Třiatřicet, tedy úplně přesně," dodal Argonantus zamyšleně. „Ale o to nejde. Není důležité, že tvůj bratr celou dobu žil, kdy jste předstírali, že je mrtvý. Bůhvíproč jste to vlastně dělali."

„Protože," neudržel se Václav hněvivě, „protože se té hrozné noci, kdy jsme se narodili oba dva, já i můj bratr, naše matka pomoci nedočkala, i když jí bylo moc zle. Protože ta sprostá baba byla pryč, prý u nějakého tesaře z Prahy, který procházel zrovna Poříčím se svojí těhotnou ženou, která také rodila. Protože se můj bratr narodil bez života, nedýchal, a tak ho nechali ležet na zemi, kde ho potom našla jedna služebná, která ho zachránila, a neměla ho komu vrátit. Otec totiž nebyl doma, již o měsíc dříve odešel do Jeruzaléma, aby si vyprosil zdraví své ženy. A naše matka po několika hodinách zemřela. A to byl konec našeho rodu. Vychovávali nás sluhové, každého zvlášť, ale my jsme se našli navzájem, ještě jako chlapci; náš rod téměř vymřel a zanikl; a otec byl i po svém návratu ponížen a naše země předána skoro celá Benešovi; a otec to nepřežil; a my jsme s bratrem...."

A teprve zde se Václav zarazil; vlastně nechtěl říci vůbec nic z toho. Ale konec příběhu byl už Argonantovi úplně jasný a nic dalšího vlastně nepotřeboval slyšet. Proto v klidu pokračoval:

„Takže jste si nechali pro sebe, jak to s vámi vlastně je, oba jste si pomáhali a mohli jste se nahrazovat, jak se právě hodilo. Zejména, když jeden sloužil mši a ten druhý zároveň někde podřezával pocestné, že? Nikdo vás nedokázal přelstít, nikdo vás neuměl objevit, protože jste prostě byli dva, a ti věrní sluhové, ti buď mlčí, nebo spíš dávno nežijí.“

No, já ale vím v tuto chvíli víc, než ty; dnes už tvůj bratr Vojtěch přece jenom nežije. Zabil jsem ho totiž.“

Václav se zastavil. Jednu chvíli to vypadalo, že se na Argonanta přece jenom vrhne.

„Ptal ses mne na začátku, co chci. Chci ti ukázat, kde tvůj bratr zemřel. A potom se mezi námi rozhodne božím soudem. To není špatné, ne? Lepší návrh ode mne stejně neuslyšíš.“

„Jsi sprostý chlap,” zasyčel Václav vztekle. Ale nějak mu Argonantova drzost vyrazila dech, takže se nechal chvíli vést lesem. A samozřejmě si neuvědomil, že Argonantus ho pečlivě vede úplně opačně od Záhořova domu, od pole, kde stále ještě dívka pracovala, stejně trpělivě, jako když lovec stopuje kořist a potom na ni musí ve skrytu lesa číhat. Orala tím prapodivným pluhem, který využíval sílu zvířete. Navlas podobně, jako dokázala zvednout vědro plné vody nebo natáhnout samostříl. Nebo odtáhnout veliké tělo z cesty, když je kořist konečně ulovena.

Protože samostřílem může zabít i dítě nebo chromý stařík, jak každý ví.

Teprve mnohem později si Argonantus uvědomil, že vlastně už ta prorokova věta o *pádu syna jitřenky* byla zvláštní tím, že Izajáš v proroctví vůbec nemluvil o oběti, ale o někom, kdo si svůj pád do-

cela zasloužil. Mrtvý nebyl obět lupičů, ale lupič sám, jeden ze dvou bratrů, kterého zabila malá Máří, aby dostala ukradené peníze zpět.

Argonantus si byl jist, že je jen otázkou času, kdy Václav mrtvolu bratra najde a potom si uvědomí, kdo jediný ho mohl zabít. Čí bedra obklopuje spravedlnost a čí boky přepásá věrnost. A kdo k tomu měl důvod, a také měl dost rozumu a rozhodnosti, aby to udělal. Osud se blížil k Záhořově dceři a nejspíš by ani nečekal, až dospěje, jak sliboval nepravý výběrčí Vojtěch.

Pokračovali stále vzhůru, jinou cestou, než u které mrtvý skutečně ležel; Argonantus si dával velký pozor, aby se tomu místu vyhnul. Rozhlížel se, hledal cestu, vzpomínal; vložil co nejvíce do toho hereckého výstupu, kde předstíral, že něco hledá, ale při tom mířil celou dobu úplně jinam.

Protože nyní už znal úplně přesně čas a místo. Už pochopil, kam ho Izajáš vede a co přesně má udělat. Viděl, že i ve chvíli, kdy zabloudil a myslel si, že selhal, tak přesto dělal to, co bylo naprosto správné. I když původně považoval svoji nečinnost za porážku.

Není důležité vždycky něco udělat.

Někdy je naopak důležité neudělat vůbec nic.

Každý čin má nejen svoje důvody, ale také přesný čas a místo.

A ten čas ještě nenastal. Ještě ne; ale dlouho to už trvat nebude.

Pak přijde den Hospodinův, nelítostný, s prchlivostí a planoucím hněvem, aby zemi změnil v poušť a vymýtil z ní hříchy její.

„Možná to pan Beneš ze Chvojna celou dobu věděl,” řekl Argonantus nahlas. „Možná mlčel kvůli tomu, co všechno se vašemu rodu stalo. Možná měl špatné svědomí, protože ty louky dříve nebyly jeho. A možná cítil to spříznění mezi vámi urozenými; nenecháte druhého padnout a vrána vráně oči nevyklove.“

„Beneš,” štěkl zase Václav nespokojeně. „Beneš. Beneš. Jeho děd byl ještě zbrojnošem v Břetislavově družině. Stalo se tehdy plno

věcí, mnoho knížat zahynulo a štěstí se měnilo. Ale náš rod už tu byl; náš rod tu byl celé staletí dříve, stále mezi lepšími; žádný kníže nemohl zpochybnit jeho stáří. Až tento Vladislav, kterého zvolili jenom z rozmaru... a potom se jim všem takto odvděčil. Beneš je povýšenec a jednou ho potká stejný pád, jako nás."

Argonantus měl na průběh tehdejších událostí odlišný názor, ale považoval za důležité, že Václav může přemýšlet o všem možném, jen ne o tom, co se děje kolem něho. Byli zrovna na náhorní louce nad Sázavou, po staré cestě se tudy dalo dojít do Kostelce u Křížků, kde stála další prastará rotunda. Ale to bylo ještě daleko, několik mil lesem. Václav se odmlčel, a tak Argonantus pokračoval:

„Slíbil jsem ti setkání s tvým bratrem. Věřím, že to bude už brzy. Jsou věci, které nikdo nezmění a všechny nás bude soudit Pán, prostě i urozené. A nakonec i krále. Nejsou žádné náhody a vše bylo rozhodnuto už v den, kdy jsme se oba narodili. Bylo na nás, čím vyplníme ten čas, který jsme dostali. Nelituješ někdy toho všeho, co jsi udělal? Lidí, které jsi oloupil? Které jsi zabil?"

„Už mne nebaví poslouchat tvoje drzosti, chlape. Byli to jen chlapi a ženské, žádný z nich neměl cenu za jediného člena našeho rodu. A už mne omrzelo poslouchat tvoje plácání. Ukaž rychle, kde leží můj bratr, než se k těm mrtvým připojíš." A Václav pevně uchoopil svoji dýku.

„Zanedlouho, zanedlouho," tišil ho Argonantus a trochu pozvedl hůl. „Zanedlouho ti budu k službám a pozvu tě na opravdový Boží soud. Takový urozený muž a sluha Boží jistě nemusí mít obavy z ničeho."

Ty poslední chvíle byly nejtěžší; zachovat kamennou tvář, navzdory tomu, co viděl koutkem oka, co zachvacovalo jeho rozum. Soustředil všechnu sílu do toho, aby se mu ruce znovu netřáslly. A pokud ano, Václav si toho zjevně nevšímal a připravil si dýku. Vý-

mluvy došly. Václav už ztratil trpělivost a zkoušel Argonanta bodnout. Argonantova hůl ho zatím držela dost daleko, ale nebylo jisté, jak dlouho to vydrží.

A pak to přišlo.

Argonantus sklonil zrak, nevydržel se dívat na pravou stranu, i když se tím trochu odkryl a málem umožnil jednoduchý útok shora. Už na tom nezáleželo. Na ničem nezáleželo. Nezáleželo na tom, co všechno se naučil a co všechno ví. Nezáleželo na tom, zda si připadá jako Dědic hole svatého Magna. Nezáleželo na tom, co udělal nebo neudělal před několika hodinami.

Důležité bylo zde a nyní; opravdová zkouška, chvíle, kdy to všechno posoudí někdo jiný, někdo, komu nezáleží na urozenosti, slávě, postavení a jiných marnostech.

Kdo si prostě vybere ze dvou mužů uprostřed louky.

V té chvíli už nic zakrývat nešlo; vítr zavál příliš silně a stín od východu byl příliš veliký na to, aby ho mohl způsobit pouhý mrak. Václav se stačil trochu ohlédnout, ale to už bylo všechno; najednou mu z levého ramene a z hrudi vykvetly rudé květy a vyrazily zvláště, děsivé rostliny dračích spárů; a pak ho prostě drak zvedl do vzduchu a odnesl stejně snadno, jako orel uloví myš.

Argonantus, syn tesaře odněkud z Prahy, narozený v Poříčí na Sázavě, znovu vydechl a znovu se mu roztřásla ruka, už podruhé v ten den; a nemohl to zastavit; a na tváři cítil slzy, ale strach se rozpouštěl a konečně, konečně dostal rozhřešení k tomu, co všechno udělal.

Slavný rod Těpticů navždy zmizel a bude zapomenutý, jen jediná malá zmínka v Kosmově kronice po něm zůstane. Možná se někdo za sto, za pět set let bude ptát, kdo ti lidé vlastně byli, kde žili a co vykonali. A jen mlčení jim bude odpovědí.

Kdežto ta Záhořova úplně bezvýznamná dívka jménem Máří může přežít, může vyrůst, může se vdát, a její rodina může pokračovat do nekonečna, možná třeba až k erbovnímu znamení a vlastnímu panství. Nebo naopak, také ke zkáze a zapomenutí. Kdo to ví. Už to konečně není jeho věc a jeho odpovědnost; může jít domů ke své ženě a mohou se spolu vydat na cestu do Burgundska.

Když po mnoha dalších hodinách – už byl večer – přešel Dolní brod, vyšel po krátkém svahu ke svému domu, chvíli naslouchal, jestli mu Izajáš připomene ještě něco.

Ale nic se nestalo. Prorok se konečně odmlčel, všechno bylo dokonáno.

A tak Argonantus otevřel dveře a řekl Juditě:

„Poslechni, co se mi cestou stalo.“

Elisabeth Berkeley, Lewis Theobald ml.

*přeložil Argonantus. Jména autorů jsou pseudonymy: Winifred
Virginia Jackson a H. P. Lovecraft*

PLÍŽÍCÍ SE CHAOS

Mnoho se už napsalo o radostech a strastech opia. Extáze a hrůzy De Quinceye a umělé ráje Baudelairovy jsou uchovány a popsány s uměním, které je činí nesmrtelnými, a svět zná dobře krásu a strašlivá tajemství těchto temných světů, do nichž je unášen inspirovaný snílek. Ale i když se o tom hodně mluví, nikdo se ještě nepokusil prozkoumat povahu příznaků, zjevujících se takto myslí, nebo naznačit směr neznámých ozdobných a exotických cest, jež vedou neodolatelně toho, kdo požil drogu. De Quinceye to táhlo do Asie, země plné mlhavých příznaků, jejichž strašná starobylost je tak působivá, že „ohromný věk té rasy a jména přemáhá v člověku pocit mládí“, ale dále jít se neodvážil. Ti, kdo se odvážili, málokdy se vrátili, a i když ano, mlčeli o tom nebo se zbláznili. Já jsem požil opium jenom jednou – v tom roce, kdy zuřila morová nákaza a kdy se doktoři snažili ulehčit utrpení, které nedokázali vyléčit. Nakonec jsem se vrátil a žil jsem. Vzal jsem toho moc – můj doktor byl ustaraný hrůzou – a já zašel opravdu velmi daleko. Nakonec jsem se vrátil a žiji, ale moje noci jsou plné podivných vzpomínek a nikdy jsem už doktorovi nedovolil dát mi opium.

Když jsem tu drogu dostal, bolest a bušení v hlavě byly téměř nesnesitelné. Co mě čeká, jsem nevěděl, jediné, co mě zajímalo,

bylo, jak tomu uniknout – vyléčením, nevědomím nebo smrtí. Byl jsem částečně v deliriu, takže nedokážu přesně určit tu chvíli přechodu, ale asi to začalo krátce před tím, kdy bušení v hlavě přestalo bolet. Jak jsem řekl, dostal jsem toho příliš mnoho, takže mé reakce byly asi zdaleka ne normální. Pocit padání, podivně odtržený od ideje tíhy nebo směru, byl nejdůležitější, i když vedle toho jsem cítil neviděné zástupy nekonečně různého druhu, všechny však se víceméně vztahovaly ke mně. Chvílemi to bylo spíše jako vesmír věků, padající kolem mě, než že bych padal já sám. Náhle bolest přestala a to bušení se stalo spíš vnější, než vnitřní silou. Také padání ustalo a přešlo v pocit bojácného dočasného klidu; a když jsem pozorně naslouchal, zdálo se mi, že bušení pochází od nesmírného neprobádaného moře, jehož chmurné ohromné vlnobití omývá jakési pusté pobřeží po bouři gigantických rozměrů. Tehdy jsem otevřel oči.

Na chvíli mé okolí vypadalo zmateně, jako nezaostřený obrázek, ale postupně jsem si uvědomil, že se nacházím sám ve zvláštním a krásném pokoji, osvětleném mnoha okny. Co to je za obydlí, jsem si neuvědomoval, protože mé myšlenky byly pořád značně nejasné, ale všiml jsem si mnohobarevných koberečků a závěsů, umělecky vyrobených stolů, židlí, otmánů a pohovek, jemných váz a ornamentů, připomínajících cosi exotického, ale ne úplně cizího. To vše jsem pozoroval, ale dlouho jsem nad tím nepřemýšlel. Pomalu, ale neodolatelně se mi vkrádal do mysli omračující strach z neznáma, který zatlačil všechno ostatní; strach o to větší, že jsem jej nedokázal analyzovat; jako by se plíživě vkrádala jakási hrozba – ne smrt, ale cosi bezejmenného, neslýchaného, nevýslovně strašnějšího a děsivějšího.

Časem jsem zpozoroval, že přímý symbol a důvod mého strachu je to ošklivé bušení, jehož neustálé údery byly k zešílení do mého vyčerpaného mozku. Zdálo se, že to vychází z nějakého bodu venku

pod budovou, v níž jsem stál, a bylo to spojeno s nejhroznějšími myšlenkovými obrazy. Cítil jsem, že za těmi hedvábním ověšenými stěnami číhá nějaká děsivá scéna nebo předmět, a bál jsem se pohlédnout obloukovými zamřížovanými okny, jichž tu bylo tolik. Když jsem zjistil, že jsou k oknům připevněny okenice, všechny jsem je zavřel s odvrácenými očima. Pak jsem našel na malém stolku ocílku a křesadlo a zapálil jsem mnohé svíčky na zdobených svícnech po stěnách. Dodatečný pocit bezpečí za zavřenými okenicemi a při umělém světle mě trochu uklidnil, ale monotónní bušení jsem se úplně zbavit nedokázal. Nyní, když jsem byl trochu klidnější, byl ten zvuk stejně fascinující, jako byl hrozný, a proti své vůli jsem zatoužil hledat, odkud to přichází. Odhalil jsem záclonu na straně pokoje nejbližší tomu bušení, a uviděl jsem malou chodbu bohatě ověšenou draperiemi, končící ve vyřezávaných dveřích a ve velkém arkýřovém okně. Táhl mě to k tomu oknu stejnou silou, jako mě nejasné obavy současně odpuzovaly. Když jsem se přibližoval, uviděl jsem v dálce zmatený vír vln. Tu, když jsem k oknu došel a rozhlédl se na všechny strany, udeřil mě plnou silou omračující pohled na mé okolí.

Něco takového jsem v životě neviděl a neuvidí to nikdo, leda v deliriu horečky nebo v opiovém pekle. Budova stála na úzkém proužku země – nebo co teď bylo úzkým proužkem země – plných tři sta stop nad šilícím vírem vod. Po obou stranách domu spadl nově vymletý útes z červené hlíny, zatímco proti mně se pořád strašlivě valily hnusné vlny a požíraly zemi s hroznou monotónní záměrností. Více než míli odtud povstávaly a klesaly hrozné hory vln vysoké nejméně padesát stop a na vzdáleném obzoru spočívaly strašidelné černé mraky groteskních obrysů, číhající jako nezdraví mrchožrouti. Vlny byly temné a purpurové do černa a chňapaly po ustupujícím červeném bahnu na břehu jakoby chtivými rukama. Nemohl jsem

se zbavit dojmu, že nějaká jedovatá mořská mysl vyhlásila válku vši pevnině, možná poháněna rozzlobeným nebem.

Když jsem se nakonec vzpamatoval z omámení, do něhož mě uvrhl tento pohled, uvědomil jsem si, že jsem v bezprostředním nebezpečí. Jen v té chvíli, kdy jsem na to hleděl, břeh se o mnoho stop zmenšil, a nemohlo trvat dlouho a podezřelý dům padne do hrozné propasti bičujících vln. Pospíšil jsem si proto na druhou stranu budovy, našel jsem dveře a hned jsem vyšel, načež jsem za sebou zamkl podivným klíčem, který visel uvnitř. Nyní jsem uviděl více ze zvláštní krajiny kolem sebe a povšiml jsem si rozdílu mezi nepřátelským oceánem a pevninou. Na každé straně vystupujícího útesu to vypadalo jinak. Po mé levici směrem do vnitrozemí se pod jasným sluncem klidně vlnilo moře velkými zelenými vlnami. Nad čímsi na tom slunci a jeho poloze jsem se zachvěl, ale nevěděl jsem a nevím dodnes, co to bylo. Po mé pravici bylo také moře, ale bylo klidné a vlnilo se jen mírně, zatímco nebe nad ním bylo temnější a odříznutý břeh byl bělavý, ne červený. Nyní jsem obrátil pozornost k pevnině a byl jsem znovu překvapen, protože tamější rostlinstvo nepřipomínalo nic, co jsem kdy viděl, nebo o čem jsem četl. Byly to jistě tropy nebo aspoň subtropy – nesmírné horko ve vzduchu to také potvrzovalo. Chvillemi rostliny vypadaly jako vegetace mého domova, když jsem připustil, že by známé rostliny a keře mohly ve změněných podmínkách nabýt takového vzhledu; ale ohromné palmy všude kolem byly zřejmě cizí. Dům, který jsem právě opustil, byl velmi malý – spíš chaloupka – ale přitom byl zřejmě z mramoru, a vystavěn byl podivně, mísily se v něm zvláště západní a východní prvky. Na rozích měl korintské sloupy, ale červená střecha z tašek vypadala jako na čínské pagodě. Ode dveří směrem k pevnině vedla cesta vysypaná zvláštním bílým pískem, široká asi čtyři stopy a lemovaná po obou stranách statnými palmami a neznámými kve-

toucími keři a rostlinami. Ležela na té straně útesu, kde bylo moře modré a břeh bělavý. Rozběhl jsem se touto cestou, jakoby hnán zlým duchem rozbouřeného oceánu. Ze začátku cesta trochu stoupala, pak jsem dospěl na mírné návrší. Za sebou jsem viděl scénu, kterou jsem opustil; celý útes se stavením a s černou vodou, s mořem zeleným na jedné straně a modrým na druhé, a s neznámou a nezvladatelnou hrozbou, plížící se nad tím vším. Nikdy už jsem to nespatriil, a často o tom uvažuji. Po tomto posledním rozhlédnutí jsem vykročil vpřed a rozhlédl jsem se do vnitrozemí.

Cesta běžela po pravé straně pobřeží do vnitrozemí, jak jsem řekl. Před sebou nalevo jsem uviděl velkolepé údolí, tisíce akrů široké a pokryté vlnící se tropickou travou, sahající mi nad hlavu. Nejdále na obzoru se tyčila obrovská palma, která mě fascinovala a přitahovala. V té chvíli údivu, kdy jsem unikl z ohroženého poloostrova, jsem se postupně přestal bát, ale když jsem se zastavil a unaveně klesl na cestu, líně hrabaje rukama v teplém žlutobílém písku, popadl mě nový akutní pocit nebezpečí. K ďábelskému bušícímu moři se přidala jakási hrůza v šustící trávě, a já začal nahlas přerývaně křičet: „Tygr? Tygr? Je to tygr? Zvíře? Zvíře? To se bojím zvířete!“ Má mysl zabloudila ke starému klasickému vyprávění o tygrech, které jsem kdysi četl; snažil jsem se vzpomenout si na autora, ale nemohl jsem na to přijít. Najednou jsem si v tom strachu vzpomněl, že to byl Rudyard Kipling - ani mě nenapadlo, že to není starověký autor. Chtěl jsem najít knihu, v níž to bylo, a obrátil jsem se skoro, že půjdu zpátky do ohroženého stavení, abych se po ní podíval, když tu mi v tom zabránil zdravý rozum a ta lákavá palma.

Nevím, jestli bych byl zabránil lákání zpět, nebýt té velké palmy. Ta mě nyní přitahovala nejvíce a já odbočil z cesty a plížil se po čtyřech dolů po svahu, třebaže jsem se bál té trávy a hadů, kteří v ní mohou být. Rozhodl jsem se bojovat o život a rozum co nejdéle,

přes všechny hrozby moře nebo země, třebaže jsem se bál porážky, když se podivné svištění trávy přidalo k pořád slyšitelnému nepříjemnému bušení vzdálených vln. Často jsem se zastavil a zakryl si uši, abych to neslyšel, ale ten nenáviděný zvuk jsem nedokázal utišit. Zdálo se mi to celé věky, než jsem se dotáhl k lákající palmě a ulehkl tiše do jejího ochranného stínu.

Nyní následovalo několik událostí, jež mě přenesly z největší rozkoše k hrůze; událostí, nad nimiž se třesu i ve vzpomínce a jež se ani neodvážuji vysvětlit. Jen co jsem se uchýlil pod splývající listoví palmy, když tu se sneslo z jejích větví malé dítě tak krásné, jaké jsem nikdy předtím neviděl. Třebaže otrhané a zaprášené, vypadalo to stvoření jako faun nebo polobůh a v hustém stínu pod palmou skoro zářilo. Usmálo se a natáhlo ručku, ale než jsem se mohl pohnout a promluvit, uslyšel jsem vysoko ve vzduchu krásný zpěv; v němž se vysoké a hluboké noty proplétaly v dokonalé éterické harmonii. V té chvíli už slunce kleslo za obzor a v šeru jsem viděl, že hlavu dítěte obklopuje svatozář.

Dítě mě oslovilo stříbrným hláskem: „To je konec. Přišli dolů z hvězd podvečerním šerem. Všechno je skončeno a za proudy Arinurie budeme šťastně dlít v Teloe.“

Zatímco dítě mluvilo, zpozoroval jsem mezi listy palmy měkkou záři, a povstáním jsem pozdravil pár, o němž jsem věděl, že jsou to hlavní zpěváci mezi těmi, jež jsem slyšel. Byli to jistě bohové, protože taková krása není mezi smrtelníky. Vzali mě za ruce a řekli: „Pojď, dítě, slyšel jsi hlasy a všechno je dobré. V Teloe za mléčnou dráhou a arinurijskými toky jsou města celá z jantaru a chalcedonu. A na jejich kupolích se na mnoha ploškách blýskají odlesky zvláštních a krásných hvězd. Pod mosty ze slonoviny v Teloe tekou řeky tekutého zlata, nesoucí výletní bárky mířící do kvetoucího Cytharionu Sedmi Sluncí. A v Teloe a Cytharionu přebývá jenom mládí, krása a radost, a

nezní tam nic než smích, píseň a loutny. Jenom bohové bydlí v Teloe se zlatými řekami, ale nyní budeš mezi nimi bydlet ty."

Jak jsem tak okouzleně naslouchal, náhle jsem zpozoroval změnu ve svém okolí. Palma, která dosud stínila mé vyčerpané tělo, nyní zůstala trochu opodál nalevo a dost hluboko pode mnou. Zřejmě jsem plul ve vzduchu, doprovázen nejen zvláštním dítětem a zářícím párem, ale stále se zvětšujícím davem napůl průhledných mladíků a dívek, ověnčených vinnými ratolestmi s vlajícími vlasy a šťastnými tvářemi. Pomalu jsme spolu stoupali, jakoby nesení vonavým vánkem, který nevanul od země, ale ze zlatých bublin, a dítě mi šeptalo do ucha, že musím hledět pořád vzhůru ke světelným stezkám, a nikdy zpět ke sféře, kterou jsem opustil. Mladíci a dívky se dali do zpěvu měkce znějících choriambiků za doprovodu louten, a já jsem cítil víc klidu a štěstí, než jsem si kdy v životě dokázal představit, když tu jediný zvuk zvrátil můj osud a otrásl mou duší. Skrze uchvacující zpěv a loutny jakoby na posměch a v démonické disonanci zaznělo z propastí dole to prokleté bušení hrozného oceánu. A jak ty černé vlny vtloukaly svou zprávu do mých uší, zapomněl jsem na slova dítěte a pohlédl jsem dolů na prokletou scénu, z níž, jak jsem doufal, jsem už vyvázl.

Pohledem dolů z vesmíru jsem uviděl odsouzenou zemi, jak se otáčí, pořád otáčí, jak hněvivé bouřlivé oceány ukusují divoká pustá pobřeží a vrhají pěnu proti otrásajícím se věžím opuštěných měst. A pod strašidelným měsícem se mihotaly scény, jež nedovedu popsat a které nikdy nezapomenu; pouště mrtvolného jílů a džungle ruin a dekadence, kde se kdysi rozkládaly zalidněné pláně a vesnice mé rodné země, a maelströmy pěnícího se oceánu, kde se kdysi tyčily mohutné chrámy mých předků. Kolem severního pólu se pařila bažina jedovatých bylin a nakažlivých mlh, syčících před útokem stále stoupajících vln, kroutících se a stoupajících ze závrtných hloubek.

Tu se ozvala nocí ohlušující rána a přes tu poušť všech pouští se rozšířila kouřící trhlina. A černý oceán se dále pěnil a hryzal poušť po obou stranách trhliny uprostřed, která se stále rozšiřovala.

Nyní už nezbývalo nic než poušť, a oceán ji uhryzával stále víc. Najednou se mi zdálo, že i ten hřmící oceán se něčeho bojí, bojí se temných bohů podsvětí, kteří jsou silnější než zlý bůh vod, ale i jestli tomu tak bylo, už se nemohl obrátit zpátky; a poušť už zkusila příliš od těch hrůzných vln, než aby jim teď pomáhala. A tak oceán pohltil zbytek země a vylil se do kouřící propasti, čímž přišel o všechno, čeho dobyt předtím. Rozléval se znovu z nově zaplavených zemí a odkrýval smrt a hnilobu, hnusně prýštil ze svého dávného dna a odhaloval temná tajemství roků, kdy čas byl ještě mladý a bohové se ještě nezrodili. Nad vlnami stoupaly obrostlé dávné věže, na něž jsem se pamatoval. Měsíc kladl bledé světelné lilie na mrtvý Londýn a Paříž vstávala z vlhkého hrobu, aby ji posvětil hvězdný prach. A pak povstávaly věže a monolity také porostlé vegetací, ale nepamatované; strašné věže a monolity země, o nichž nikdo nevěděl.

Bušení přestalo, zůstal jen nezemský řev a sykot vod padajících do propasti. Kouř z ní se změnil na mlhu a téměř skryl svět, jak pořád houstl. Pálila mě do obličeje a do rukou, a když jsem se rozhlédl, co dělají mí společníci, zjistil jsem, že všichni zmizeli. Pak náhle všechno skončilo a nevěděl jsem nic více, než jsem se probudil na lůžku. Jak ten oblak páry z plutonské propasti zahalil před mými zraky celou plochu, nebe vykřiklo náhlou bolestí z divokých otřesů, které zasáhly celý vesmír. Stalo se to v jediném závrtném záblesku výbuchu; v jediném oslepujícím holocaustu ohně, kouře a hromu, jenž rozpustil měsíční srpek, spějící do prázdna.

A když se kouř rozpustil a já se pokusil pohlédnout na zemi, spatřil jsem pod studenými výsměšnými hvězdami jen umírající slunce a bledé smutné planety, hledající svou sestru.

DRAKKAR

INTERNETOVÝ SBORNÍK ČLÁNKŮ O RPG HRÁCH

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz
Zapojte se do přípravy dalšího čísla v našich diskuzích.

REDAKCE

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora
Redaktoři: „Ecthelion²“, Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková
Korektury: Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková
Design a sazba: x₀, Jakub „boubaque“ Maruš II Obálka: „Ecthelion²“

Není-li uvedeno jinak, jsou použité obrázky v public domain
nebo jsou uživateli jejich práv autoři článků či členové redakce.



