

 **DRAKKAR**

63. číslo - SRPEN 2017

INTERNETOVÝ ČASOPIS O RPG

OBSAH 63. ČÍSLA

O hrani obecně

4 Dejte hráčům prostor

Jakub „boubaque“ Maruš

Někdy dává Vypravěč hráčům možnost ovlivnit dění ve hře nejen skrze jednání jejich postav, ale také přímo z pozice hráče. Má to své výhody, ale i rizika. Článek se zaměří zejména na to, jak hrát tak, aby hráči mohli pomoci tzv. obsahových pravomocí do hry zasáhnout prakticky kdykoliv.

Doplňky a materiály

11 1. prapor 92. pluku (92/1)

„Ecthelion²“

Navazuje na články 1. četa, rota Charlie a Rota Charlie, 1. prapor, kde byla popsána struktura fiktivní čety a roty námořní pěchoty z prostředí sci-fi / space opery. V tomto díle je představena další nadřazená jednotka – prapor námořní pěchoty.

16 Kolektivní článek: Okolí města Ravnburghu - hexy

různí autoři

V tomto kolektivním článku najdete vytvořené kusy území v podobě hexů, které se nacházejí v okolí fantasy města Ravnburgh (jeho popis najdete v Drakkaru č. 60). Jednotlivé hexy by měly sloužit jako inspirace pro vaše hry a můžete je využít ve vlastních mapách, nebo jen vzít z hexů některé nápady a části.

16 MarkyParky – Medvědinský brod

20 Hike – Městečko Rotbach a trpasličí diaspora

22 Sarsaparillos – Coffinovo údolí aneb Popeklákov

24 komi – Klášter sv. Isidora

27 ilgir – Blaaklogh

29 Vallun – Schneckarland

32 PetrH – Knížecí Vary

34 Skenderax – Nomamský močiar

38 Zob – Špitál sv. Leonarda

40 Narnas – Opuštěný menhir

Povídka

42 Dračí hlava

Argonantus

Tento příběh zastihl Argonanta v tom nejhlobším spánku. Probuzení bylo pomalé a nepříjemné; jako kdyby se vynořoval z hluboké vody a nemohl popadnout dech.

První, co si uvědomoval, byly vzdálené rány na dveře. A volání.

ÚVODNÍ HAIKU

**Slunce i listí
rudnou studem za strážce.
V říjnu přijdou dva.**

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 zpracovat, 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.

napsal Jakub „boubaque“ Maruš

O hraní obecně

DEJTE HRÁČŮM PROSTOR

Zatímco prsty pravé ruky jemně otáčely zlodějským náčiním v zámku, levé ucho tiskl kasař Šperhák pevně k trezoru. Oči měl zavřené a nedýchal, aby mu neuniklo ani jediné cvaknutí západek. Po chvíli otevřel oči a usmál se. Dvířka trezoru odskočila ...

„Co je uvnitř?“ zeptal se Šperhákův hráč.

Vypravěč se usmál: „Povídej. Co jsi tam našel?“

Někdy při hraní RPG dává Vypravěč hráčům možnost ovlivnit dění nebo skutečnosti ve hře nejen skrze jednání jejich postav, ale také přímo z pozice hráče. Anebo jim tuto možnost zajišťují samotná pravidla hry. Ať tak, nebo tak, má to své výhody, ale i rizika. Tomu všemu se bude věnovat následující text, a nejvíc se zaměří na to, jak hrát tak, aby hráči neměli tzv. obsahové či Vypravěcké pravomoci pouze jako občasnou možnost, ale aby pomocí nich měli možnost do hry zasáhnout prakticky kdykoliv. Možná vás při čtení budou napadat připomínky či námitky, na konci článku je oddíl „Troubleshooting“, v němž se pokusím doporučit techniky, jak některým problémům předcházet.

Proč hrát s obsahovými pravomocemi

Protože jsem přesvědčený, že je to větší zábava, než hrát bez nich. Ačkoli to tak možná nevypadá, znamená to pro Vypravěče jednodušší přípravu – ta totiž může být pro některá sezení či celé hry a s trohou zkušeností i nulová, protože všechno vymyslíte až společně s hráči! Pokud mají hráči vliv na přípravu hry, ale zejména pokud mají vliv na dění během hry samotné, vede to podle mých zkušeností k větší angažovanosti hráčů do hry, hráči totiž do hry „investují“ vlastní nápady, a tak se hra stává skutečně jejich a více jim na výsledku hry záleží. Samozřejmě je potřeba ohlídat některé věci, třeba narušování žánru nebo příliš rychlé posouvání příběhu, ale ve chvíli, kdy si hráči na téměř neomezené možnosti zvyknou, začnou sami automaticky přebírat svůj díl zodpovědnosti za hru. A pro Vypravěče to má ještě jednu výhodu navíc: Sám bude překvapený, kam se příběh vyvinul, protože se velmi pravděpodobně nebude ubírat podle jím načrtnutého děje. Vklad hráčů ho jistě vychýlí jiným směrem, nebo alespoň jinou cestou k předpokládanému cíli. Často dokonce Vypravěč překvapí sám sebe, protože ho hráči při hře inspirují k prvku, který by ho dřív nenapadl.

Příklad: Hráli jsme pulpový příběh o skupině meziválečných dobrodruhů a cestovatelů, kteří se snaží předstihnout nacistickou výpravu za rasou nadlidí do Himálaje. Když se postavy v jedné horské vesnici

rozhlížely po pokoji, ve kterém přespávaly, všimly si obrazu, který prý maloval jakýsi britský horolezec. Ten kdysi v horách přišel o zbytek výpravy a svá vlastní zranění si léčil v této vesnici. Během té doby hodně chodil do hor malovat, až jednou vesnici opustil. Všichni si mysleli, že odešel zpět do Británie, ale nakonec ho postavy objevily jako mnicha ve vysokohorském chrámu, který byl v cíli jejich cesty. Obraz ani malíře jsem ve hře neplánoval, ale přišli jako náhlá inspirace při prohlížení pokoje.

Rizika

Samozřejmě to, že si myslím, že je takováto hra zábavnější, neznamená, že se hodí pro všechny hry a všechny skupiny. Pokud se chtějí hráči vžít do svých postav a co nejvíce s nimi splynout, pak je možnost, nebo dokonce nutnost přidávat do hry vlastní obsah může vytrhovat z prožitků postav. Nebo třeba když hrajete hru, jež důležitou součástí je náročný boj, je třeba mít soupeře pro postavy předem dobře připravené, a podobně, když chcete před hráče klást různé hádanky nebo si třeba musí vystačit s omezenými zdroji, obsahové pravomoci dokážou do těchto výzev takříkajíc hodit vidle. Případně pokud hráč ví, že si třeba bude sám popisovat, co kde jeho postava našla, nebo co na ni vyskočilo, nebude cítit napětí z očekávání – toho se ovšem dá s trohou zkušeností a disciplíny dosáhnout i ve hře s obsahovými pravomocemi.

Je také třeba myslat na to, že nároky na Vypravěče jsou jiné. Nejsou větší, ale je třeba získat s nimi trochu zkušeností – Vypravěč je spíš než autorem příběhu moderátorem vyprávění, povzbuzuje hráče k aktivitě a vlastní tvorbě, vytváří konflikty a nastavuje překážky, přičemž musí častěji improvizovat, a má asi největší zodpovědnost u stolu za soudržnost příběhu a žánru. V tom všem by mu měli pomáhat i hráči... ovšem i ti si často na tento styl hry musí zvyknout. Je možné, že se třeba první hra úplně nepovede, ale když se, nejlépe společně, po hře zamyslíte nad tím, co fungovalo, a co ne, další hry už budou o sto procent lepší.

Příklad: Jedna hráčka po úspěšném hodu kostkou na ošetřování a poté, co její postavě pomáhala postava jiné hráčky zpíváním ukolébavky yettimu, měla odvápnět úspěch své postavy. Začala tím, že poslouchá jakési skřeky a nesrozumitelné zvuky... Tato hráčka sice jen předpokládala, že pomáhající postava zpívá některým z himálajských jazyků, ale podala to tak neobratně, že se druhá hráčka trochu ošila. Odvápnělo se totiž o její postavě něco, co jí nelíbilo a co si představovala jinak (zřejmě předpokládala pro svou postavu zpěv v češtině). Během hry jsme to přešli, ale po hře jsem raději vyprávějící hráčku upozornil, že mohlo být její spoluhráče nepříjemné, že vlastně jednala za její postavu. Moje vlastní poučení, přestože z toho snad žádný problém nevznikl,

pak je, že jsem měl vyprávění na moment přerušit a zeptat se, v jakém jazyce postava zpívá, abych hned vrátil vládu nad postavou její hráčce.

Jak se tedy připravit?

Přestože je možné se s hráči dohodnout až těsně před hrou, a nemít vlastně vůbec žádnou předherní přípravu, mám ověřeno, že dobré funguje rozhodnout předem přinejmenším prostředí a případně žánr. Vzhledem k tomu, že i v tomto případě je většina vnášení obsahu do hry Vypravěčovou prací, je třeba, aby se hrálo v takovém prostředí a v takovém žánru, které Vypravěč zná dostatečně dobře, aby hru utáhl. Pokud budou chtít hráči horor od Vypravěče, který viděl pouze jednou v životě Osvícení, není dobrý nápad jím vyhovět. Pokud chcete hraní s obsahovými pravomocemi hráčů teprve vyzkoušet a nikdo s ním nemáte velké zkušenosti, může se hodit pro začátek vybrat odlehčenou hru, ideálně v trochu bizarním prostředí, kde se nedá příliš přestřelit.

Příklady: Komedální putování Zemí za zrcadlem. Tragikomedie odehrávající se na zámku šíleného skříčího knížete ve Férii. Indianajonesovský pulp. Postupné propadání se do šílenství v prostředí mýtu Cthulhu.

Pokud už předem víte, jakou hru budete hrát, není od věci, když si vzájemně s hráči doporučíte filmy, knihy, komiksy apod. příbuzné vybrané-



mu nastavení, abyste si trochu sladili představy. Vypravěč sice může nechat vše náhodě a improvizaci (to ovšem vyžaduje velkou fantasií, pohotovost, anebo aspoň zkušenosť), ale lepší je, když si přece jen pro hru něco dopředu připraví. Není dobré připravovat si celý předpokládaný příběh, který se má odehrát, protože do něho budou velmi pravděpodobně hráči zasahovat a podstatně ho měnit. Je ale dobré vytvořit si **úvodní scénu**, která už postavám dodá nějakou motivaci jednat, a potom **záložní plán** příběhu, kdyby nakonec hráči směr dění příliš nevychýlili. Zároveň si připravte několik míst, která se ve hře pravděpodobně objeví, postavy, které se na těchto místech, ale i jen tak náhodně v prostředí pohybují, a pář konfliktů či překážek, na které mohou postavy narazit. A případně **několik bangů**, tedy náhlých problémů, které je třeba okamžitě řešit (i kdybyste sami nevěděli, kam přesně povedou a kdo za ně může), kdyby se hra začala zadrhávat.

Ať si ale připravíte cokoli, snažte se pak při hře, aby to proběhlo jinak – kdybyste totiž chtěli

svou přípravu využít celou, nedejbože všechny prvky v tom pořadí, jak jste si je seřadili, mohlo by se stát, že hráčům prostor, který jim chcete dát, dávat přestanete.

Příklad: Pro naši pulpovou himálajskou hru jsem připravil úvodní scénu, kdy postavy přilétají z Československa letadlem do severoindického městečka, čtou dopis s informacemi a velmi stručnými instrukcemi. Ty jim zanechal přítel, který s nimi nemohl letět, přestože měl nejlepší představu o cíli výpravy. Při vykládání batohů postavám nad hlavou proletěl německý letoun.

Pak jsem si nachystal malý hotýlek se dvěma britskými horolezci, kteří se právě vrátili z hor, vesnici s pár nepříliš dobře informovanými vesničany, několik místních pověstí, horskou svatyni a setkání s osamělým mnichem, úzkou skalní římsu a pohyb kamenné suti na horském svahu. A samozřejmě horský chrám s několika



mnichy a dvě různé konfrontace s výpravou nacistů.

Ve hře jsem pak nevyužil svatyni a mnicha, vesnice byly nakonec dvě, konfrontaci s nacisty jsem spíš odimprovizoval a podoba chrámu se díky vkladům hráčů poměrně dost odlišovala od mé původní představy. Zato díky hráčům přibyl do hry yetti, kterého jsem plánoval pouze jako pověru a zamlžení některých dějů v horách, a dříve zmíněný horolezec-malíř, z něhož se nakonec stal mnich. Hráči také jeden z důležitých předmětů našli jen tak mimochodem, nebo přesněji z původně nedůležitého předmětu jsme v průběhu hry vytvořili jeden z hledaných artefaktů.

Těsně před hrou je třeba sladit představy všech hráčů a pak se snažit, aby dění ve hře příliš nevybočilo z tohoto naznačeného směru. Proč? Pokud mají hráči možnost určovat skutečnosti či okolnosti, které nedokáže ovlivnit jejich postava, mohou se nechat ve svých návrzích unést a tím hru vykolejit ze zvoleného žánru. Pokud mají všichni podobnou představu o hře, vědí, kam hru směřovat, mohou se kontrolovat sami i mezi sebou, a nezbude tak všechna práce na Vypravěči. A Vypravěč také nebude za zlého, že hráčům jejich vklad do hry zakazuje. Ale o tom později.

Pro sjednocení představ, nastartování fantazie hráčů a jednodušší vplynutí do prostředí se mi osvědčila technika, kterou dnes využívám u každé jednorázové hry, kterou vedu.

Poté, co velmi stručně představím hráčům prostředí, vezmu si tři listy papíru (většinou stačí formát A5) a nechám hráče postupně nadhazovat prvky prostředí a žánru – cokoli je k tomu napadne; potom postavy v daném prostředí a žánru – nejen ty typické, ale klidně i ty méně obvyklé; a nakonec místa, která se mohou objevit. Je to velmi snadný způsob, jak zjistit od všech hráčů, co je na hře zajímá a co by v ní rádi viděli (jsou to tedy tzv. vlajky či praporky – angl. flags). Do těchto seznamů vkládám své nápady i věci z předherní přípravy – zaprvé proto, že Vypravěč je jeden z hráčů a hra by měla obsahovat prvky atraktivní také pro něj, a zadruhé proto, aby se hráči chytily, když jsou na začátku nerozehodní nebo jim v průběhu zapisování dochází dech. Tyto listy potom nechám během celé hry uprostřed stolu, aby z nich mohl kdokoli čerpat nebo aby mohly kohokoli inspirovat. Můžete tuto techniku ještě rozšířit tak, že každý nejprve škrtně (pokud chce) jeden prvek, který ve hře určitě vidět nechce (můžete i krátce probrat důvody, ale nehrotte to), a potom zakroužkovat prvek, který ve hře určitě chce. Mně to ale vždy fungovalo dobře i bez škrtní a kroužkování.

Příklady – žánrové prvky pro himálajský pulp: nacisti, klobouky, práskaní bičem, bezedná propast, provazový most, yetti, krehká blondýna, skryté pasti, dáma v nesnázích, skrytý artefakt, útěk před lavinou, časová tíseň, roztomilé, ale nebezpečné zvíře, labyrint, buddhističtí mniši a chrámy, místní šerpa, roztržená mapa.

Příklady – postavy: křehká blondýna, moudrý mnich, nacistický důstojník, roztržitý akademik, místní, majitel/ka baru, velmi horlivý asistent, přízrak/duch.

Pokud to hra jednoduchou tvorbou umožnuje, tvořte postavy pokud možno společně. Alespoň koncept postavy by měli znát všichni hráči, navíc si můžete vzájemně poradit nebo navrhnut změny či doplňky. Pokud chcete začít hrát rychle a nezdržovat dlouhým vymýšlením postav, nechte hráče vymyslet jen to, co je nezbytné pro rozběhnutí hry (ve Fate 2. ed. nebo Příběžích Impérií stačí dva aspekty a 3-4 dovednosti), vše ostatní se dá doplnit za běhu, až to bude potřeba. Rychlé tvorbě také pomůže přinést ukázkové postavy – zejména při conovém hraní – a to i tehdy, když chcete, aby si hráči vytvořili postavy úplně nové.

V případě her plánovaných na více, nebo dokonce mnoho sezení se pak hodí, když mají hráči o herním prostředí nějaké znalosti, třeba i proto, že jejich postavy v něm už zřejmě nějakou dobu žijí. Není ale dobrý nápad, aby hráči četli nějaké dlouhé texty, které mají za účel jim informace předat – alespoň ve hrách, v nichž mají mít možnost přidávat vlastní obsah. Pokud dostanou předem nalinkované prostředí, bude je to v jejich vlastní iniciativě brzdit (protože budou předpokládat, že je vymyšlené s jasou logikou a není vhodné do prostředí výrazně zasahovat). Více si pomůžete tak, že popíšete prostředí jen stručně, a pak dáte prostor hráčům, aby popsali nějakou část prostředí, která je

spjatá s jejich postavou – voják popíše poměry v armádě, zlodějíček v podsvětí, aristokrat ve vyšších kruzích apod. Můžete také zkoušit nechat hráče, aby byl i během hry rozhodcem v případě této „své“ složky prostředí. Pokud máte pocit, že by se hodilo hráčův popis nějak upravit, nebojte se mu navrhnout změny, hráči málokdy odmítají v této fázi hry změny, zvlášť pokud se je snažíte rozvinout a dodat další zajímavý obsah.

Vedení hry

Při hře samotné je pak třeba atmosféru hráčské aktivity a fantazie udržet, případně ještě podpořit. Nabízejte hráčům příležitosti dostat do hry vlastní obsah: Když něco objeví nebo najdou, zeptejte se jich, co to je nebo čím je to neobvyklé. Nebo v případě, že tato informace má vyplynout z neúspěchu – zeptejte se před hodem, co se bojí, že by to mohlo být (a to to bude!). Pokud hrdinové zjišťují informace o nějaké postavě, **zeptejte se hráčů, co vlastně zjistili.**



Pokud se hráči ptají na existenci nebo podobu nějakých zvyklostí, **nechte to určit je.** (*Mají elfové nějaké svátky? – Já nejsem elf, ty mi to řekni.*) Pokud se shánějí po nějaké osobě (čaroděj, alchymista, překupník, celník...) nebo místě třeba ve městě (lázně, vězení, kasino ...), zřejmě mají s danou osobou nebo místem nějaký záměr (mnohdy si to ověřují otázkou: *Chceš, aby tam byl?*). A pokud neexistuje nějaký vážný důvod, aby na daném místě nic takového nebylo (takovým důvodem snad může být porušení žánru, ale ne porušení realistnosti, náhoda je blbec), pak není důvod hráčům nevyjít vstří – nechte je rovnou popsat, kde takový člověk bydlí nebo jak dané místo vypadá.

Není samozřejmě třeba tyto techniky používat neustále, ale pokaždé tím hráčům připomenete, že jim necháváte možnost mít vliv na příběh a dění ve hře. Jednou za čas dokonce můžete použít i techniku, která donutí improvizovat úplně všechny u stolu – například pojíste posla, který přijede k postavám a předá jim dopis. A pak se hráčům zeptáte: *Od koho je ten dopis? A co se v něm píše? (A je to dopis pro vás?)*

V ideálním případě **žádný hráčský vklad do hry neodmítejte (sami)**, pokud snad chtejí něco, co by příběh posunulo příliš rychle ke konci nebo narušilo žánr, nabídněte jim kompromis. Nebo je upozorněte, že žádají moc, a požádejte je, ať svůj popis nějak upraví. Pokud to ale bude jen něco, co by mohlo narušit vaše plány, pak to neodmítejte vůbec – zřejmě byla situace ještě komplikovanější nebo vaši padouši ještě vychytalejší, a vy musíte společně objevit další

indicie a překonat další překážky. Pokud budou hráči hledat něco, co nelze na daném místě nalézt snadno, **udělejte z toho krátké hledání či vyšetřování** (*Jak budete hledat? Zeptáte se někoho na cestu?*): při neúspěchu si můžou postavy prostě udělat nějaké nepřátele nebo na sebe nechťěně upozorní, anebo se dozvědí, že musí někomu prokázat službu či si sehnat nějaké přestrojení.

Přestože tomuto stylu hry lépe sedí zaměření na příběh a méně na pravidla či taktický rozměr, **nevyhýbejte se kostkám**. Alespoň občasné využívání hodu kostkami buduje důvěru hráčů v to, že vše nerozhoduje Vypravěč sám podle svých záměrů s příběhem. Nastavení obtížnosti hodu by ale nemělo být závislé na Vypravěčově představě o tom, jaký by měl být výsledek – pokud už opravdu nechcete, aby nějaká situace nastala, **nenechávejte házet kostkami s malou šancí na úspěch**, a raději se s hráči dohodněte na jiném postupu příběhem.



Jestliže naopak i vy chcete, aby nějaká akce postavu uspěla, zkuste se zamyslet nebo zeptat hráčů, jaká komplikace by mohla při jejím provedení nastat, a tu nastavte jako hrozbu pro případ neúspěchu v hodu. **Ne každý neúspěch ve vyhodnocení musí znamenat selhání prováděné akce**, navíc hráči si sami dokážou mnohdy vymyslet neúspěch zajímavější nebo tvrdší, než byste dokázali vy jako Vypravěč.

Pomoci také může používání bodů osudu z Fate nebo nějaká jejich varianta, kterou naroubujete do své hry. Samotné žetony hráčům připomínají, že mají neustále možnost do prostředí či dění zasáhnout, jejich počet pak bude do jisté míry ovlivňovat četnost hráčských vkladů do hry. Pokud jich hráči dostanou málo (jeden na sezení, tři čtyři na několik sezení), budou pro ně vzácné a nechají si je na důležité momenty. Pokud hodně (jeden nebo více na každou hodinu hraní), pak budou zřejmě aktivnější. Vždy je to ale omezení a ne za každý vklad do hry musíte bod osudu vyžadovat. Pokud se vám nápad líbí, nechte hráči nabízený bod osudu, anebo mu klidně ještě jeden přidejte!

Příklad: Jedna z hráček mi podala bod osudu, a popsala, jak uviděla v horách králíka se zadní nohou vklíněnou ve skulině mezi kameny. Jako milovnice zvířat mu musela jít na pomoc, a odměnou jí za to bylo nalezení velkého modrého drahokamu zavěšeného na koženém pásku, který se ve skulině skrýval. Bod osudu jsem si vzal, protože to v tu chvíli neposouvalo

příběh (i když vytvářelo možnosti do budoucna), jen vytvořilo zatím nejasnou výhodu.

Nakonec hráčka zjistila, že při pohledu přes drahokam vidí svět, jak vypadal v minulosti, díky čemuž postavy objevily obraz hory, kterou se snažily najít, přestože na stěně už nevisel. Tuto vlastnost kamene jsem vytvořil jako výhodu, za kterou dříve hráčka zaplatila bod osudu, protože mi bylo líto, že kámen zatím nenašel využití.

Ještě později během hry postavy přišly do chrámu, v němž měl být uchováván jeden z hledaných artefaktů – drahý kámen. Když hráči navrhli, že se kámen ztratil a že by jím tedy mohl být jejich drahokam, bod osudu jsem jim vrátil – sice to vytvářelo pro postavy velkou výhodu, ale posouvalo to příběh k vyústění, bylo to žánrové a dávalo to příběgově smysl, protože Buddhova soška, jíž se měl kámen umístit na čelo, pak díky vidění minulosti mohla najít přesné místo vstupu do ... ale tom snad jindy.

Troubleshooting

I když se budete držet všech výše popsaných doporučení, může se stát, že něco nebude fungovat. Neznamená to ale nutně, že se pro vás a vaši hru tento styl nehodí. Pokusíme se předejmout tři problémy a podle toho, jak obtížná se jeví odpověď na ně, ukázat jejich řešení.

Hráči žádají příliš mnoho a vyřešili by všechny své problémy příliš rychle či příliš snadno. Jistě, většina hráčů chce se svými postavami uspívat a v příběhu „vítězit“. To není špatně, bez toho by to byla buď lhostejná nuda, nebo velmi specifická hra, kde hráči vedou své postavy ke špatnému konci. Vypravěčovým úkolem je tedy v tomto případě udržet hru v napětí a připravit dostatečný počet překážek. Pokud tedy hráči žádají něco, čím by postoupili v příběhu příliš rychle, nabízím mu čtyři způsoby, jak situaci řešit. První tři můžete vyzkoušet i postupně, pokud nenajdete společné řešení okamžitě:

- *Nabídněte hráčům kompromis* – takto jejich vstup do hry nezrušíte, ale pozměníte tak, aby nevyřešil celou zápletku. Samozřejmě si nechte změnu hráči schválit!
- *Přjměte, ale vyžádejte si zároveň komplikace* – tedy chtějte znát důvody, proč vnášená skutečnost nemusí vyřešit všechny problémy postav. Případně tyto důvody můžete vymyslet sami, pak ale zvažte, zda hráče pouze netrestáte za jejich kreativitu, když oddálíte úspěch nějakou další, vloženou překážkou.
- *Zeptejte se hráčů, zda přece jen nežádají příliš* – hráči nejsou hloupí nebo zlomyslní, možná si jen neuvědomili, jak moc jim vnášená skutečnost pomůže. Většinou po upozornění sami situaci pochopí a svůj požadavek zmírní nebo stáhnou. V každém případě se ale hráčům ptejte a chtějte znát jejich názor, namísto abyste rozhodovali za ně.

- *Převeďte vklad hráčů na mechanickou výzvu* – chtějte po hráčích, aby vklad do hry „ospravedlnili“ a podpořili vyhodnocením pomocí dovednosti.

Příklad: Hráčka popsala, že starci v himálajské vesnici hrají neznámou deskovou hru, a když se k nim přidala, vyzvěděla od nich potřebné informace, protože náhodou danou hru znala. Podala mi bod osudu, proto jsem vyprávění přijal, ale mohl jsem stejně dobře žádat místo bodu osudu hod na dovednost „Kultura himálajských národů“ nebo „Podvádění“, a v případě neúspěchu přidat komplikace nebo sdělit zavádějící informace.

Hráči „vymýšlejí kraviny“, nebo dokonce „sabotují“ hru. Hráči se chovají jako puštění ze řetězu, snaží se do hry vložit nesmysly nebo odvádějí příběh (mírně řečeno) nečekaným směrem.



Prostě hra začíná být „psycho“. Znamená to zřejmě jedno z následujícího:

Bud' si neuvědomují spoluzodpovědnost za hru – pak je potřeba si společně promluvit a hráčům vysvětlit, že když budou zkoušet, co jim Vypravěč dovolí, snadno se dostanou za hranu zábavnosti hry, protože Vypravěč chce každý hráčský vstup pokud možno přijímat.

Nebo hráčům chybí odhad či znalost žánru (či prostředí) – pak je třeba nesoulad pojmenovat a hráčský návrh upravit, případně si ujasnit společnou představu žánru a prostředí. Anebo být pohotový a porušení žánru či logiky prostředí (Hráč: *A říkám tomu chudému rolníkovi: „Máš pěkné boty!“*) přetvořit v jen zdánlivé porušení (Vypravěč: *Opravdu! Nejen že má boty, ale vypadají dost kvalitně. Myslím, že je někomu ukradl, nebo je vyhrál v kartách?*). To samé platí pro příběhové prvky a háčky vkládané hráči – např. zraněná dívka u cesty, po které postavy jdou.

Anebo má příliš detailní nebo vyhraněnou představu Vypravěč – pak ovšem nezbývá než se zamyslet, zda a jak lze ze svých nároků ustoupit. Vlastně, to by měl Vypravěč vždy udělat jako první. Samozřejmě ne vždy je nutné ze takových nároků ustupovat.

Výjimečně pak ještě může být problém ten, že Vypravěč ve skutečnosti nedává hráčům možnost do hry kreativně vstupovat, jejich návrhy bud' odmítá, nebo zneplatňuje vývojem dalších událostí. A hráči svou frustraci řeší tím, že stupňují své návrhy do extrému. Všímejte si tedy toho, jak hru vedete a zda se tohoto prohřešku bezdék nedopouštíte.

Nejde v tom hrát detektivka! Ovšemže jde. Jen není možné si dopředu připravit všechny důkazy, indície, svědky a pachatele. Prostě ani Vypravěč nebude dopředu (s jistotou) vědět, kdo je vrah. Nachystá si tedy jen místo činu, pář nejasných stop a snad několik svědků. A pak bude zločin vyšetřovat společně s hráčskými postavami. A hlavně bude před postavy klást překážky a další zvraty. Jen nejpozději ve druhé polovině hry už musí držet příběh sevřenější a splétat nitky dohromady místo jejich dalšího větvení. Možná potom vyústění nebude mít takový „wow-efekt“, jako kdyby si Vypravěč záhadu a její řešení dopředu dobře promyslel, ale aspoň to zase nebude jen suché sbírání indícií, skládání informací... a v konečném důsledku zdlouhavé čekání na finále. Takovéto otevřené detektivce pak také svědčí určitá dobrodružnost a větší důraz na akci – ostatně přečtěte si pář povídek o Sherlocku Holmesovi, ono to není jen hledání stop a vyslýchání svědků či podezřelých!

Na závěr k detektivce ještě dvě obecná doporučení: Nikdy není moc zábavné, když potkáváte jen cizí postavy, které s hráčskými postavami chtejí spolupracovat, ale „aby jim to nedaly zadarmo“, tak se musí hráči správně ptát, často bez ohledu na charakter a osobnost postav. Pokud má postava dobrovolně předat nějakou informaci důležitou pro příběh, měla by ji vysypat bez okolků a zbytečného zdržování. Pokud má Vypravěč tvořit postavám opozici, pak zamlčování informací, které postavy stejně mají zjistit, není opozice. A zároveň není moc

závavné potkávat cizí postavy, které odmítají reagovat vstřícně na jakékoli pokusy hrdinů. Každá překážka může být výzvou, ale výzvou s více možnými řešeními. Žádná cizí postava by tedy neměla jen zapírat, zapírat a ... v konečném důsledku opět jen zdržovat hru. Každý má svou slabost nebo cenu (i protislužba je cena, nejen peníze).

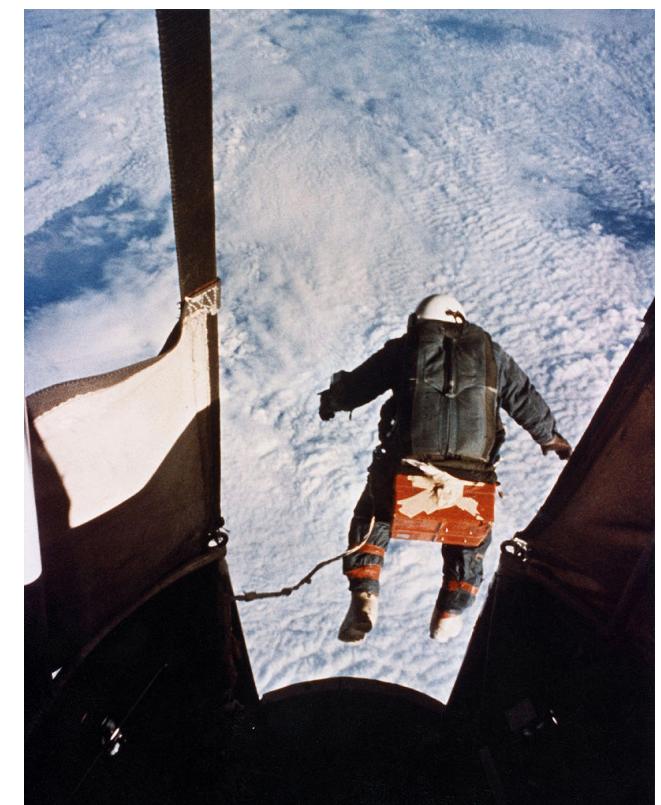
Shrnutí

Pokud chcete v pozici Vypravěče hrát s rozsáhlými hráčskými obsahovými pravomocemi, tedy dávat hráčům prostor pro ovlivňování prostředí i vyprávěného příběhu nejen z pozice hráčských postav, ale přímo „od stolu“, pak je vhodné se soustředit na několik věcí:

- Chystat si přípravu jako pomůcky pro improvizaci, ne jako příběh, který se odehraje. Příp. nechat hráče podílet se již na přípravě hry.
- Sladit představy všech okolo stolu ohledně prostředí a žánru, případně atmosféry.
- Nastavit a udržovat kreativní atmosféru – rozpravidlit fantazii hráčů a průběžně jim nabízet možnost přidat obsah.
- Nerozhodovat pouze podle svého uvážení ani nevzbuzovat takový dojem. Když nebudete házet kostkami nebo budete nastavovat mizivé pravděpodobnosti úspěchu, půjdete proti smyslu obsahových pravomocí.

- Nechat hráče podílet se na rozhodování o vkladu do hry, žádat je nejen o záměry, ale i o rizika akcí jejich postav.
- Nerušit vklad hráčů do hry, ani zamítnutím, ani zvrácením vývoje dění ve hře. Raději hráče upozornit na nesoulad s žánrem či logikou prostředí a vyžádat si úpravu nebo nesoulad přetvořit v příběhotvorný prvek.

Přeji mnoho štěstí a ještě víc zábavy!



napsal Ecthelion²

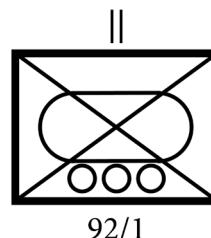
Doplňky a materiály

1. PRAPOR 92. PLUKU (92/1)

Navazuje na články z Drakkaru č. 51 (1. četa, rota Charlie) a Drakkaru č. 55 (Rota Charlie, 1. prapor), kde byla popsána struktura fiktivní čety a roty námořní pěchoty z prostředí sci-fi / space opery. V tomto díle je představena další nadřazená jednotka – prapor námořní pěchoty, který můžete použít ve svých hrách a příbězích.

„Američané v roce 1950 znovu objevili něco, co od Hirošimy zapomněli: Můžete věčně létat nad zemí, můžete ji bombardovat, vysypat na ni atomovky, rozdrtit ji na prach a vyhladit na ní vše živé – ale pokud jí toužíte získat, bránit a uchovat ji pro civilizaci, musíte to udělat na zemi, stejným způsobem jako kdysi římské legie – tím, že postavíte své mladé muže do bahna.“

– Vojenský historik T.R. Fehrenbach



Součástí space opery a science fiction jsou často velké bitvy, vojenská tažení na cizích planetách, boj proti přesile nepřátel, stejně jako války proti lidem nebo mimozemským rasám. Tento článek (a dvojice předchozích) by vám měly nabídnout možnost použít pro takové scény připravené jednotky námořní pěchoty různých velikostí, se kterými se nemusíte vymýšlet. Četa představuje jednotku velikosti asi 50 mužů, rota okolo 200 mužů a prapor (který představuje tento článek) už je větší bojová jednotka, která má okolo 800 mužů a v její sestavě jsou také těžké a podpůrné zbraně jako tanky, takže může provádět samostatně operace většího rozsahu.

V tomto díle je popsána podoba a struktura posledně zmínění jednotky na příkladu 1. praporu 92. pluku námořní pěchoty, známého jako „Pohraniční rváči“. Jde o prapor mechanizované pěchoty, který je složen z velitelství praporu (velitelská sekce a štáb), velitelské roty (poskytující praporu zdravotnické zázemí, průzkum a palebnou podporu), trojice střeleckých rot (vyzbrojené obrněnými transportéry a útočnými drony) a podpůrné roty (vyzbrojená tanky a titány). Pěší roty prvního praporu jsou tradičně označeny jako A, B a C (Alfa, Bravo a Charlie), pro podpůrnou rotu je vyhrazeno D (Delta).

Přestože střelecké roty dokážou fungovat na bojišti jako samostatné oddíly, prapor je zpravidla nejnižší jednotkou, která je nasazována na samostatné bojové operace. Velitel praporu (v tomto případě velitelka, podplukovnice Cheng) má k dispozici vlastní štáb, který mu umožňuje efektivně koordinovat podřízené od-

Zařazení pluku:

92/1 – 1. prapor 92. pluku („Pohraniční rváči“)

Velitel pluku:

plukovník H. J. „Pirát“ Roberts (výrazné rysy: Agresivní, Inspirativní, Nehledí na ztráty)

Velitel 1. praporu:

podplukovnice Laurie Cheng (výrazné rysy: Přirozená autorita, Muži jí budou následovat do pekla a zpět, Veterán)

Zástupce velitele:

major Andrew D. Dalton (výrazné rysy: Úředník, Silné brýle, Srdce v kalhotách)

Seržant praporu:

hlavní seržant Jens Lundbland (výrazné rysy: Oči zabijáka, Profesionál každým coulem, Výkonný)

Doktor praporu:

major Frank „Tequila“ Rodriguez (výrazné rysy: Fláška ve stole, Temperament, Spolehlivý doktor)

Kaplan praporu:

poručík Elijah „Padre“ Silverman (výrazné rysy: Nezdolný optimismus; Jsem tu, pokud si chceš promluvit; „Padre“)

Velitel střelecké roty Alfa:

kapitánka Willa Norwoodová (výrazné rysy: Vpřed!, Drsnější než hřebíky, Hromada metálů)

Velitel střelecké roty Bravo:

kapitán Dietrich Landau (výrazné rysy: Arogantní zmetek, Studený jak psí čumák, Má výsledky)

Velitel střelecké roty Charlie:

kapitán E. Baldwine III. (výrazné rysy: Všechno podle příručky, Přímo z důstojnické školy, Nezkušený)

Velitel podpůrné roty Delta:

kapitán James „Jimmy“ Kiery (výrazné rysy: Ostřelený tankista, Ocelový pohled, Excelentní taktik)

díly, plánovat bitvu a bojové nasazení jednotky. Prapor má k dispozici vlastní těžké zbraně, palebnou podporu (v podobě vícehlavňových raketometů, které mohou posílit palebnou podporu jednotlivých rot nebo samostatně útočit na strategické cíle, zatímco raketomy jednotlivých rot jsou zaneprázdněny podporou svých rot) a zdravotnickou četu, která se dokáže postarat o nemocné a zraněné.

Prapor si veze vlastní náboje, jídlo, vodu, náhradní díly, léky a baterie, aby vydržel v poli dva až tři týdny. Pokud budou muži mít snížené příděly, budou moci vydržet měsíc, ale ne o mnoho déle. V případě delšího nasazení potřebuje prapor nějakou možnost doplnit zásoby, případně potřebuje další zásobování. V rámci nadřízené jednotky (pluku) jsou zařazeny zásobovací jednotky, které dokážou udržet prapor v boji mnohem déle.

Struktura praporu

Součástí mechanizovaného praporu je mimo celkem 793 mužů, 92 bojových transportérů



Avenger, 28 zvláštních verzí transportérů Avenger různých verzí (zdravotnických, průzkumných, raketometních, minometních), 27 bojových dronů, 10 tanků a 14 titánů. Prapor je rozdělen na pět částí – HQ (velitelství a velitelská rota), tři střelecké roty a podpůrná rota.

HQ (92/1/HQ)

A) VELITELSTVÍ PRAPORU

Velitelská sekce praporu (2 důstojníci, 10 mužů, VI Legion, 1x Avenger HQ – velitelská verze, 3x jeep): Tato sekce sestává z velitele praporu, virtuální intelligence Legion (která dokáže propojit VI AITE a ORCA, které používají podřízené jednotky do jedné sítě), zástupce velitele, hlavního seržanta, střeleckého taktického týmu čtyř vybraných mužů (kteří slouží jako tělesná stráž velitele, která má na starosti jeho fyzické bezpečí), osádky transportéru (řidič a střelec) a tří řidičů džípů, které jsou pro velitele k dispozici.

Velitel má k dispozici bojový transportér ve velitelské verzi a několik kolových jeepů, které umožňují přesun velitelského personálu po bojišti a na klíčová místa.

Štáb praporu (54 důstojníků a mužů, 3x Avenger, 13x jeep, 2x nákladní vozidlo): Štáb představuje podporu velitele a má k dispozici vše potřebné, aby mohl vybudovat polní velitelství, dodávat potřebná data a informace pro velitele, aby mohl vést bitvu a svůj prapor. Obsahuje personální a administrační sekci, zpravodajskou sekci, logistickou sekci, komunikační sekci



a zvláštní personál jako vojenský kaplan. Všechny části štábu pomáhají veliteli praporu s plánováním, organizací, koordinací, nasazením a udržováním bojeschopnosti praporu.

B) VELITELSKÁ ROTA

Velitelská sekce roty (1 důstojník, 7 mužů, 2x jeep): Má na starosti koordinaci velitelské roty a jejích jednotlivých částí.

Zdravotnická četa (2 důstojníci, 30 mužů, 4x Avenger ME, 8x evakuační dron, 4x jeep): Četě velí hlavní lékař praporu v hodnosti majora a zastupuje jej druhý lékař v hodnosti kapitána, kteří mají k dispozici několik mediků a řidiče vozidel. V případě potřeby vytvoří zdravotnická četa stanici první pomoci, kam bude za pomocí pancéřovaných zdravotnických transportérů, evakuačních jednomístných dronů (každý transportér veze dvě na střeše) a jeepů soustředit zraněné celého praporu, provádět jednoduché operace, obvazovat zranění a těžké případy

odesílat za frontu do nemocnic. V případě, že žádná další zdravotnická zařízení nejsou k dispozici, slouží stanice první pomoci také jako hlavní operační sál pro zraněné.

Průzkumná četa (10 mužů, 2× Avenger RE – průzkumná verze): Avenger v průzkumné verzi veze osm malých průzkumných dronů pro přímý průzkum a na korbě veze ultralehký skládací letoun s velkým rozpětím křídel, který létá na hranici stratosféry a slouží pro přenos komunikace a snímkování z velké výšky. Velitel praporu má k dispozici v rámci průzkumné čety dva tyto transportéry a jejich informace, společně s informacemi získanými průzkumnými drony rot a čet mu poskytují přehled o situaci na bojišti. Jedno z průzkumných vozidel je zpravidla zaparkováno vedle jeho velitelského vozidla a spojeno pro rychlejší přenos kabely. Druhé bývá naopak umístěno na vzdálenějším místě, aby přímý zásah nemohl vyřadit oba průzkumné transportéry.

Raketometná četa (16 mužů, 4× Avenger RL – raketometná verze): Četa má v sestavě dvě sekce po dvou transportérech Avenger v raketometné verzi. Každý z nich nese dvanáctihlavňový raketomet, který může střílet neřízené nebo řízené rakety až do vzdálenosti 90 km a poskytuje přímou palebnou podporu praporu v bitvě.

Protiletadlová sekce (8 mužů, 2× Avenger AA – protiletadlová verze): Sekce obsahuje dva transportéry Avenger v protiletadlové verzi, které zajišťují protiletadlové krytí velitelství praporu.



Zásobovací četa (34 mužů, 10× nákladní vozidlo, 2 vyprošťovací titáni, 2 stavební titáni): Dvě nákladní vozidla vezou zásoby pro velitelskou rotu a velitelství praporu, dvě pro podpůrnou rotu, zatímco ostatních šest veze jídlo, potraviny, zásoby, náhradní munici a složitější náhradní díly pro celý prapor, který díky tomu dokáže vydržet v poli mnohem déle a opravit poškozené transportéry, pro které by jinak nebyly náhradní díly. K četě patří také 2 titáni určení ke stavebním pracím, budování velitelství, stanice první pomoci, hloubení zákopů a obranných pozic, stejně jako 2 titáni určení k vyprošťování poškozených, zničených nebo zaseklých vozidel.

Střelecká rota Alfa (92/1/A)

Součástí mechanizované roty je 7 důstojníků, 187 členů mužstva a 4 entity virtuální inteligence (3× VI ORCA a 1× VI AITE). Rota disponuje bojovou silou 9 bojových družstev, 14 bojovými transportéry Avenger, 8 zvláštními verzemi transportéru Avenger (které jsou určeny pro bojovou podporu, kdy rota má vlastní minometry, vícehlavňové raketomety a protiletecké krytí), 9 bojovými drony, 4 terénními vozidly a 2 tahači s nákladními přívěsy. (*Bližší popis roty najdete v Drakkaru 55.*)

mi transportéry Avenger, 8 zvláštními verzemi transportéru Avenger (které jsou určeny pro bojovou podporu, kdy rota má vlastní minometry, vícehlavňové raketomety a protiletecké krytí), 9 bojovými drony, 4 terénními vozidly a 2 tahači s nákladními přívěsy. (*Bližší popis roty najdete v Drakkaru 55.*)

Střelecká rota Bravo (92/1/B)

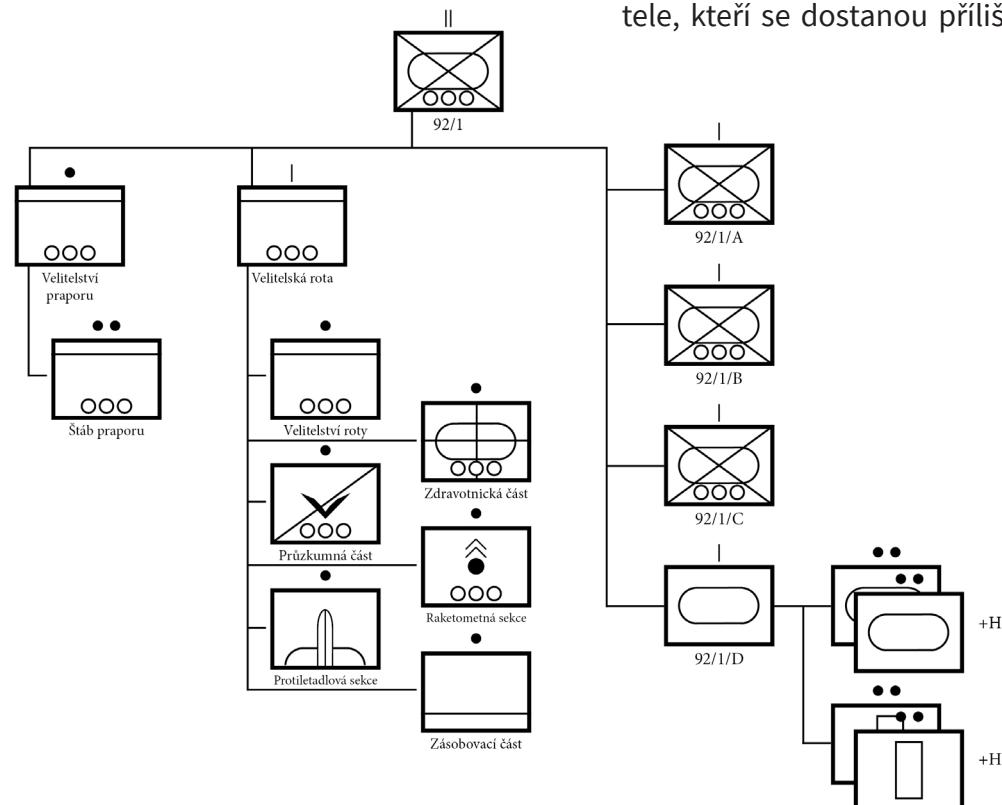
Součástí mechanizované roty je 7 důstojníků, 187 členů mužstva a 4 entity virtuální inteligence (3× VI ORCA a 1× VI AITE). Rota disponuje bojovou silou 9 bojových družstev, 14 bojovými transportéry Avenger, 8 zvláštními verzemi transportéru Avenger (které jsou určeny pro bojovou podporu, kdy rota má vlastní minometry, vícehlavňové raketomety a protiletecké krytí), 9 bojovými drony, 4 terénními vozidly a 2 tahači s nákladními přívěsy. (*Bližší popis roty najdete v Drakkaru 55.*)

Střelecká rota Charlie (92/1/C)

Součástí mechanizované roty je 7 důstojníků, 187 členů mužstva a 4 entity virtuální inteligence (3× VI ORCA a 1× VI AITE). Rota disponuje bojovou silou 9 bojových družstev, 14 bojovými transportéry Avenger, 8 zvláštními verzemi transportéru Avenger (které jsou určeny pro bojovou podporu, kdy rota má vlastní minometry, vícehlavňové raketomety a protiletecké krytí), 9 bojovými drony, 4 terénními vozidly a 2 tahači s nákladními přívěsy. (*Bližší popis roty najdete v Drakkaru 55.*)

Podpůrná rota Delta (92/1/D)

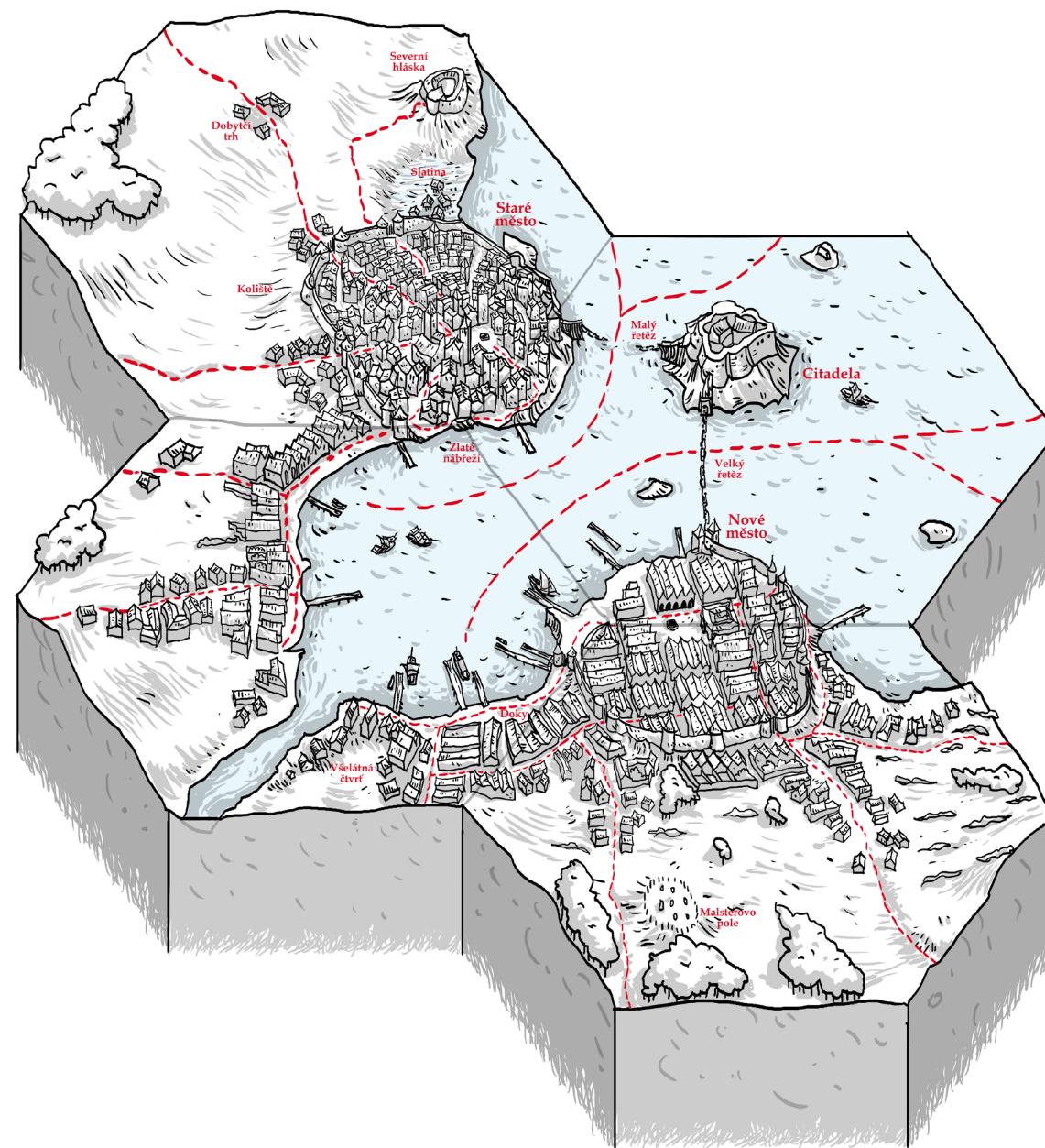
Podpůrná rota má ve svém stavu tanky a titány, kteří poskytují praporu podporu těžkých zbraní a slouží jak útočná síla schopná postavit se tankům a opevněným pozicím nepřítele, stejně jako rozbít nepřátelskou frontu nebo posílit ohrožená místa na bojišti a odvrátit nepřátelský protiútok. Podpůrná rota obsahuje dvě tankové čety (každou po 4 tancích) s velitelskou sekcí (o dvou tancích) a dvou četách titánů (také po 4 titánech) s velitelskou sekcí (dva titáni).



- Tank *Charger III*: Tanky představují hlavní útočnou sílu praporu. Hlavní zbraní třídy Charger III je elektromagnetické dělo, které vystrílí projektily urychlené elektrickým impulzem, které dokážou vyřadit pancéřované cíle protivníka, zničit nejtěžší nepřátelské tanky, stejně jako prorazit zdi bunkrů a opevnění. Kromě toho jsou vyzbrojeny dvojicí automatických zaměřovaných kulometů určených k ničení nepřátelské pěchoty a jednorázově odpálitelných náloží, které vrhnou do okolí tanku oblaka střepin a zničí nepřátele, kteří se dostanou příliš blízko. Tank

má k dispozici dvojici dronů třídy Katana, které mimo bitvu veze na střeše. Každý dron je vyzbrojen kulometem a slouží jako dodatečná ochrana tanku před nepřátele. V případě potřeby dokáže dron provést sebevražedný nálet a zničit nepřátelský cíl zabudovanou výbušninou. Tanky třídy Charger III jsou těžce pancéřované a vydrží velká poškození, takže dokážou operovat na bojišti dlouhou dobu.

- Titán *Minuteman C*: Titáni jsou bojové stroje, které se vyvinuly z vojenských exoskeletů. Kromě armády se různé verze titánů využívají také jako nakladače nákladu, při těžbě nerostných surovin, v těžkém průmyslu pro přesouvání materiálu a pro průzkum a záchrannu lodí v hlubokém vesmíru. I bojové stroje jsou velice univerzální a dokážou v případě nutnosti operovat v podpůrných a pracovních rolích. Jsou velice efektivní v nehostinných prostředích a obtížných terénech cizích planet, kde mají kolová vozidla a tanky problémy projet. Titáni dosahují výšky asi jeden a půl až dvojnásobku výšky člověka, jsou pancéřovaní a slouží jako nosiče podpůrných a protitankových zbraní, kterými mohou vyřadit těžší nepřátelské stroje, se kterými si neporadí palebná síla jednotlivých čet. Titáni třídy Minuteman C jsou vyzbrojeni kulometry proti pěchotě, rychlopalnými kanóny velké ráže, výbušnými a protipancérovými raketami.



různí autoři

Doplňky a materiály

KOLEKTIVNÍ ČLÁNEK: OKOLÍ MĚSTA RAVNBURGHU – HEXY

V tomto kolektivním článku najdete vytvořené kusy území v podobě hexů (takové dílky jsme po prvé použili v kolektivním článku v Drakkaru 53), které se nacházejí v okolí fantasy města Ravnburgh (jeho popis najdete v Drakkaru 60). Jednotlivé hexy by měly sloužit jako inspirace pro vaše hry a můžete je využít ve vlastních mapách, nebo jen vzít z hexů některé nápady a části.

Článek je pokračování článku z Drakkaru č. 53 (strana 27) ve kterém se objevily první hexy. Každý takový hex měří napříč asi dvacet kilometrů vzdušnou čarou a je to vzdálenost, kterou člověk pěšky urazí při dobrém počasí za jeden den. Je to zároveň oblast, kterou člověk přehlédne, když vyleze na věž, kopec nebo vysoký strom (běžně člověk má horizont vzdálený asi pět kilometrů, z výšky 10 m pak dohlédne na deset kilometrů na každou stranu, takže ze středu hexu by ho z takové výšky viděl celý). Jeden hex je tak kompaktní a jasně uchopitelný malý kousek světa, který lze vytvořit, definovat a naplnit zajímavým obsahem a zápletkami.

První díl skončil velkým úspěchem a zajímavými hexy, rozhodli jsme se proto vytvořit další. Tentokrát jsme se ale rozhodli přesněji určit město a svět, ve kterém se hexy nacházejí – je jím okolí města Ravnburgh, které vzniklo také jako kolektivní článek a objevilo se v Drakkaru 60 (shodou okolností také strana 27).

Ravnburgh je fantasy město, odpovídající zhruba rané renesanci (po vynálezu knihtisku, ale před vynálezem mušket, takže z planých zbraní jsou k dispozici píštaly a hákovnice). Město samo je důležitým obchodním přístavem, který ovládá kupecká Hanza, která se sváří o moc s rodem Lochbearerů. Jejich rod ve městě vládl, ale o moc přišel a nyní by ji rád získal zpět. Hlavním obchodním konkurentem Ravnburghu je město Dayhaven na východě, které proti němu intrikuje a snaží se jej srazit na kolena.

Hex se měl nacházet v blížším nebo vzdálenějším okolí města Ravnburgh. Nechtěli jsme ale vytvořit přesnou mapu okolí, ale jen vytvořit možnosti, které se dají v okolí využít a které mohou fungovat jako inspirace pro hraní nejen ve světě Ravnburghu.“

MEDVĚDÍNSKÝ BROD

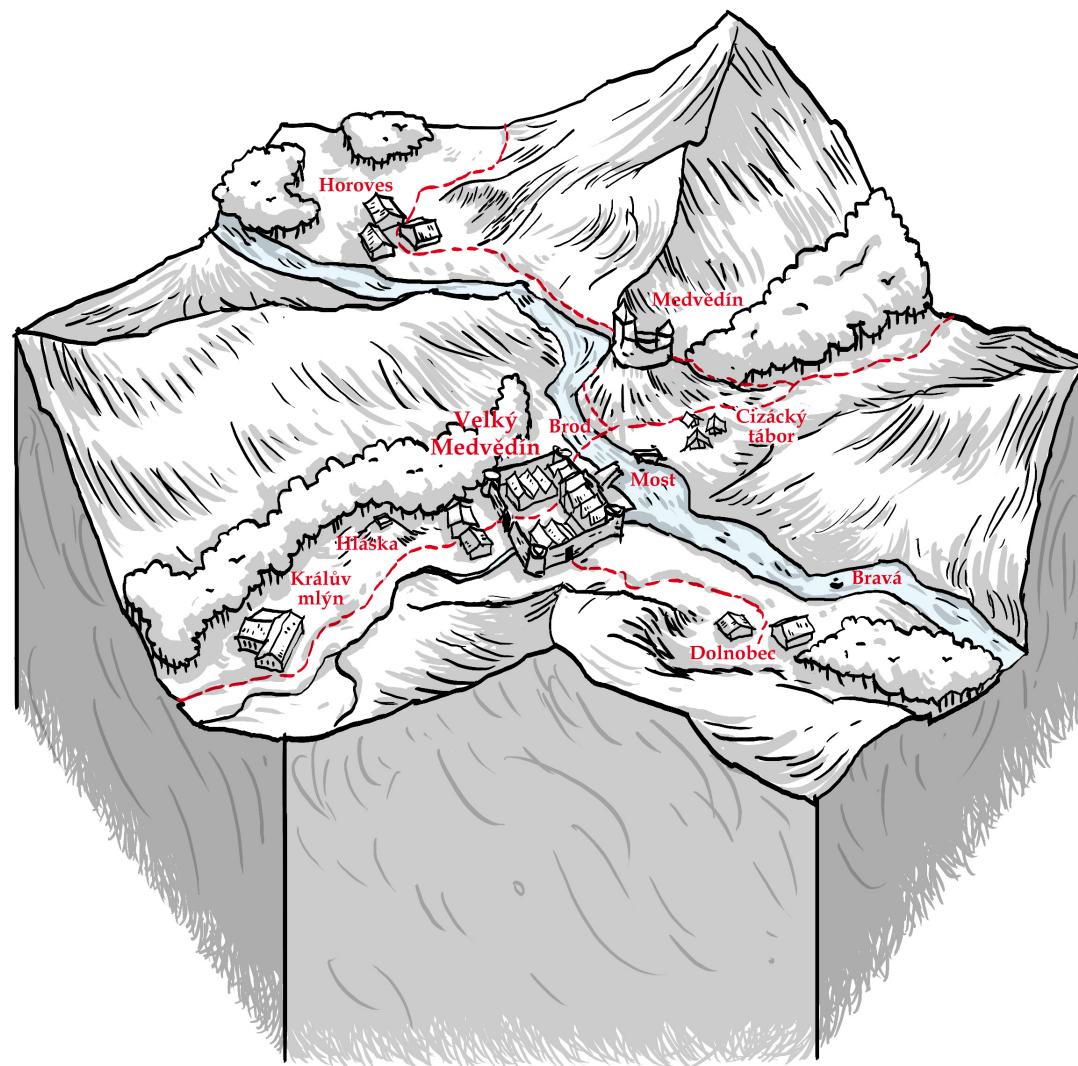
Autor: MarkyParky

1. Starý brod

Řeka Bravá nezískala své jméno náhodou – pokud se jí neznalý kupec pokusil překročit někde v úzkém údolí, které si vykrojila v krajině, její dravý proud mu nezřídka odnesl náklad, tažné zvíře či dokonce člena družiny. Řeka si zkrátka bere kdy chce, co chce a proto jí lidé v místním kraji začali říkat Bravá. Jen v jednom místě, kde Bravá protíná údolí široké několik mil, rozkládající se mezi dvěma pásy hor, se proud zklidňuje a rozlévá se do šířky. A právě v tomto místě už odpradávna lidé zbudovali brod a právě proto se oním údolím již v dávných časech začala táhnout kupecká stezka vedoucí do Ravnburgu. I vody Bravé nakonec v Ravenburgu končí, to ale až dál po proudu, když už je vybouřená a její vlny se spojily s vlnami jiných řek v okolí.

2. Hrad pánů z Medvědína

Brod se stal nejen důležitým kupeckým, ale také strategickým místem a bylo potřeba jej chránit. Na východním břehu tak na skalním ostrohu, tyčícím se nad brodem, vyrostl nejprve hrádek a posléze hrad. Začalo se mu říkat Medvědín, podle medvědího brlohu, na kterém byl podle



legendy hrad zbudován a Oroban z Medvědína, kterému hrad dnes patří, je přímým potomkem slavného medvědobijce Jerbana, který kdysi bestii z jejího brlohu vyhnal a základní kámen hradu položit nechal.

3. Město Velký Medvědín

S tím, jak rostl věhlas stezky, na západním břehu také vyrostla osada. V osadě hostinec, před

hostincem plácek, kolem plácku domky, v domcích se usadili zemědělci i řemeslníci a každý kupec, který se vydával po staré cestě, rád zaplatil pár měděných mincí, aby měl kde hlavu složit. Vesničané zprvu byli rádi za ochranu, kterou poskytoval nedaleký hrádek, jak se ale měděné mince proměňovaly ve stříbrnáky a stříbro ve zlato, moc a věhlas obce natolik vystřídal, že časem – k nelibosti pána z Medvědína – zcela zastínila dřívější slávu hradu. Potupa byla o to větší, že jméno, pod kterým osada získala městská práva, bylo v kronikách i pozemkových knihách zapsáno jako Velký Medvědín. A majestátnímu hradu se mezi městským lidem posměšně říká Medvědín Malý.

Dnes je město obecně hradbami a jeho konšelé v čele s purkmistrem Kalmajem dávají okatě najevo, že měšťané jsou novými pány kraje. Téměř se všim se jim daří, krom práva hradebního, trhovního, soudního či dalších se podařilo získat i právo mílové – s jedinou výjimkou. Starý brod, ona tepna, která dává městu život, stále patří Orobanovi z Medvědína a ten jediný má právo na něm vybírat mýto a zavírat či otevírat jej dle libosti. Tohoto práva navíc umě využívá, aby zatlačil jinak hrdé měšťany ke zdi, když se mu zdá, že jejich pýcha jim zvedla nosy příliš vysoko.

4. Rozestavěný most

Peníze již nějaký čas vyhrávají svůj zápas o vládu nad světem a porází v něm modrou krev. Nemohli-li měšťané převzít brod samotný, rozhodli

se, že ho vlastně nepotřebují. Přes prostředníka vykoupili od Orobana několik pozemků na východním břehu řeky a nyní budují kamenný most. V prvních dvou letech šla stavba jak od ruky a kamenné oblouky se nyní klenou až do prostřed Bravé. Letos ale od jara stavbu provázejí potíže. Na jaře se našel na stavbě rozsápaný kameník Rinzal a místní ranhojič Štelba prohlásil, že zranění zjevně odpovídají zraněním od medvěda. Mezi lidem prostým se okamžitě rozeslo, že most je prokletý, že prokletí na most seslal sám Oroban z Medvědína či že dokonce v noci stavbu v medvědí podobě obchází, aby dokončení mostu zabránil. Každé další drobné či větší neštěstí pak tyto povídačky přizívovalo. Když před dvěma měsíci pod zpěněnou hladinou Bravé zmizel mladý a mezi soukmenovci oblíbený podavač malty Jiřín, práce se úplně zastavila. Marně Kalmaj s konšely přesvědčovaly řemeslníky, zbytečně listovali kronikami a poukazovali na to, že v letošním roce je počet nehod nižší než za stejně období loni, nikdo z místních již nebyl ochotný mít něco společného s temnými silami, ohrožujícími stavbu.

5. Cizácký tábor

Jak konšelé a bohatí měšťané zjistili, že s místními nehnou, poohlédli se po pracovní síle jinde. Kupci rychle rozšířili krajem zprávu o tom, že se hledá námezdní síla na stavbu mostu a je to již týden, co na východním břehu říčky, přímo v místech budoucího posledního mostního pilíře, vyrostla malá stanová osada. Její obyvatelé vypadají a oblékají se cizokrajně, mluví jinou

řečí než místní, z kotlíků mezi stany se linou neznámé vůně a večer, když se setmí, se nad řekou linou neznámé melodie.

Prokletí navíc zdá se s příchodem cizinců neztratilo na své síle. Předevčírem se v noci před dokončením nového mostního oblouku zřítila výdřeva a spolu s ní i velká část nedokončeného klenutí. Ač naštěstí nebyl nikdo zraněn, purkmistr Kalmaj by velmi rád přišel na to, zda v tom mají opravdu prsty kouzla a čáry, Oroban z Medvědína nebo zda se náhodou nejedná o dílo příliš horlivých měšťanů, kteří chtejí cizáky vystrašit a zahnat.

6. Předměstí

Chudina žijící za hradbami v chatrčích a domcích kolem jihozápadní cesty nese přítomnost cizáků s nelibostí a nevraživostí. „Sebrali nám práci,“ stěžují si projíždějícím kupcům a ukazují k mostu, ač sami ještě před pár týdny odmítali na mostě pracovat. „Jejich muži přináší nemoce, ženy zase nečistá kouzla a čáry,“ šeptají si pod fousy, když vidí někoho z cizáků, jak vstupuje branou do města či jak se s pomocí rukou a nohou snaží mezi místními nakoupit ovčí vnitřnosti nebo psí sádlo. „Včera večer mi zmizela slepice, město na noc zavírá brány, ale co my tady venku, my jsme jim vydání na pospas,“ láterí večer v zahrádce zájezdního hostince u hradeb, třímají džbánek zlatavého moku.

Nejhlasitější z nich je Kruliš, starý mrzout, který dřív sloužil na hradě, ale na stará kolena se přestěhoval do města. Místní ani neví, jak to dě-

lává, ale kdykoliv se někde něco seměle, Krulišova přihrblá postava se vynoří ze stínu a z jeho jedovatých poznámek je snadné si domyslet, kdo za neobvyklou událostí stojí a co tím sleduje. Možná až příliš snadné, protože se občas mylí, ale občas naopak trefí hřebík na hlavičku. Zkrátka když místní dychtivě vyslechnou jeho zahořklým slovům, dohadují se o tom, čemu z jeho slov věřit a co zapomenout ještě dlouho poté, co stařec opět zmizí v některém ze stínů.

7. Hláska

Na svahu nad předměstím se tyčí trosky staré hlásky. V dobách, kdy veškerá moc v kraji ještě patřila pánum Medvědinského hradu, zde stávala třípatrová věž, ze které bylo možné vyhlížet do kraje. Dnes už stojí pouze přízemí, nad kterým se tyčí zbytky obvodových zdí vyšších patér. Na plácku před hláskou, kde se dříve cvičili vojáci v sermu a střelbě, dnes stojí konstrukce z rovných trámů – město zde zřídilo šibeční vršek.

V přízemí věže, které se jako jediné zachovalo, má svůj příbytek Markuš – ras a kat v jedné osobě. Místní se mu vyhýbají, pokud to jde, jen občas je na svahu vidět ranhojiče Štelbu a leckdo z města by odpřísáhl, že viděl do kopce šplhat i hostinského Francka s nůší či rancem.

Obě Markušova řemesla páchnou smrtí a ve městě i na předměstí o něm kolují nejrůznější zkazky. Nejvíce historek se týká jeho domácího mazlíčka – příbytek s ním totiž sdílí mladý medvěd. Starý Kruliš rád vypráví, že před osmi lety

se na šibeniční vršek zatoulala mladá medvědice i s mládětem – nejspíš přilákaná pachem rasovy práce. Markuš se prý s ní utkal a holýma rukama ji zahnal na útek. Opuštěného mláděte se ujal a vychoval z něj věrného ochránce svého příbytku a zvířecího přítele věrného jako pes. Kdykoliv dává Kruliš tuhle historku k dobru, nezapomene ovšem zmínit důležitý detail – nikdy prý nikdo neviděl kata a jeho medvěda vedle sebe současně. Kolem hlásky se prý vždy toulá buďto zvíře samotné nebo Markuš konající jedno ze svých pochmurných řemesel.

8. Králův mlýn

Na místě starého mlýna dnes stojí zájezdní hostinec i se stájemi a velkou noclehárnou. Je oblíbenou zastávkou těch kupců či dobrodruhů, pro které je Velký Medvědín příliš drahým místem pro přespání. Jen málokdo z nich ale zná pochmurnou historii místa a téměř nikdo netuší, že dnes hrdě znějící jméno hostinec získal díky událostem.

Před dlouhými lety, v době kdy Velký Medvědín nebyl ničím, než větší prosperující obcí dlouhou návsí a krajím kolem Ravenburgu vládli králové, zabloudil prý v údolí sám panovník. Zmoklý, v roztrhaném oblečení hledal vhodného přistřeší. Za bouře dorazil k mlýnu, který stál u potoka nedaleko kupecké stezky, ale starý mlynář Kubín, který nepoznal urozenou tvář, měl ho za otrhance a poštval na něj psi. Před roztrháním krále zachránili medvědínští – a právě jako odměnu za jejich pohostinnost udě-

lil tehdy panovník osadě první městská práva. A jak štědrý byl král ke svým zachráncům, tak přísný byl k mlynáři Kubínovi. Necitu nechal popravit a starý mlýn spálit. Ohořelým troskám se pak mezi lidmi začalo říkat Králův mlýn.

Tahle doba je už dávno pryč a dnes už jsou stavby zrenovované a i když se mlýnské kolo netočí, díky výhodné poloze a příznivým cenám v hostinci se Franckovi - novému majiteli – celkem daří. Jeho úspěšný podnik je tak trnem v oku ostatním hostinským z města. A pokud by se na Králův mlýn snad nějaký kupec vyptával ve městě, nejspíš ho brzy někdo upozorní na to, že ceny masa i polévky v Králově mlýně jsou prostě příliš nízké a že zcela jistě není náhoda, že jak hostinec, tak rasovna a šibeniční vršek leží od města na stejnou stranu. Jiní zase vypráví zkazky o tom, že Francek prý uzavřel smlouvu se samotným duchem starého Kubína a nechává ho vysávat duše svých hostí výměnou za prosperitu hostince.

9. Horoves

Proti proudu řeky od Velkého Medvědína leží Horoves. Původně dřevorubecká osada s malým říčním přístavem, ze kterého horoveští plavili dřevo až do Ravenburgu. Se zahájením stavby mostu u Velkého Medvědína se však Dalen, jejich mladý předák, uvědomil, že na svých vorech mohou plavit víc než dřevo. Horovec totiž leží na úpatí velké pískovcové skály. Dalen neváhal, zajel za konšely do Velkého Medvědína a předložil jim svou nabídku. Cena i jedno-

duchost dopravy udělala své, slovo dalo slovo a horoveští odložili sekery a pily a začali lámat měkký kámen. Při přepravě těžkých žulových bloků divokou vodou zúročili své zkušenosti s plavením dřeva a jejich vesnice se stala hlavním dodavatelem kamene na stavbu medvědinského mostu.

10. Dolnobec

Jen malý kousek od města na opačné straně od brodu stojí víska jménem Dolnobec. Je pověstná kvalitním kamenem, který se láme ve skalách na západ od vsi. Dolnobecký kamenolom je téměř stejně velký jako samotná vesnice a dolnobečtí jsou na své řemeslo patřičně hrdí. Vždyť to byla právě jejich vesnice, která dodávala stavební materiál na stavbu medvědinského hradu. Z jejich kamene jsou postaveny hrady chránící Velký Medvědín, jejich ruce opracovávaly kamení tvořící stěny většiny městských domů, jejich majzlíky a sochory lámaly kámen na dlažbu velkého náměstí.

A tak se každé ráno tvář vesnického staršína a nejzkušenějšího kameníka Postrama zachmuří, když se stařec podívá k severu. Ani jeho muži ale netuší, proč. Zda ho víc trápí to, že jeho vesnice přišla o práci a hrozí jí tak hlad a chudoba, či zda ho jako mistra řemesla kamenického tíží, že stavitelé mostu tak důležitý úkol, jako je odolání Bravé, svěřují obyčejnému pískovci z Horovsi a nikoliv kvalitní žule z Dolnobce.

MĚSTEČKO ROTBACH A TRPASLIČÍ DIASPORA

Autor: Hike

Pár mil od Ravnburghu, tam, kde se Jižní obchodní stezka ztrácí v kopcích Lemanské vrchoviny, se pod vrchem Rammehorn rozkládá městečko Rotbach. Upřímně, je to ospalá díra, kde na každém kroku člověk narazí na důkazy zašlé slávy tohoto dříve významného průmyslového centra. Kamenné hradby se dvěma branami poznamenal zub času, i v dláždění se množí vyviklané kameny, přesto v poslední době přibylo několik honosných domů kolem Trhového náměstí.

Rotbašské hutě dříve chrlily kvanta kvalitní oceli ze železné rudy těžené pod Rammehornem. Právě na obchodu s rotbašskou ocelí si ravnburghská Hanza udělala jméno. Jenže jak to tak bývá, žily zesláblý a těžba se přestala vyplácet, Hanza si našla jiné artikly a Rotbach zůstal zapomenutý v neúrodném kraji.

Poslední dobou se ale situace změnila. Před sedmi lety do Weisbachu přišli trpaslíci. Kolona trpasličích osadníků, dohromady snad kolem stovky hranatých, bradatých vyhnanců z Chazmodanu, jemuž lidé říkají Skryté království, neboť kde leží, vědí jen nemnozí. Trpaslí-

ci odkoupili za truhlici zlatáků vytěžené doly a usídlili se na západ od hradeb v bývalých tábořech těžařů. A ukázalo se, že pod zemí se lidé trpaslíkům nevyrovnaí. Trpasličí těžaři „přečetli“ tajemství země a po několika zkušebních vrtech znovu přivedli k životu železnou řeku. Hutě opět začaly tavit železnou rudu a buchary v hamrech zase začaly tvarovat ocelové tyče. Jen tentokrát vše pod taktovkou nových majitelů dolů.

Život v Rotbachu se nadechl a o překot se zase rozběhl. Starý starosta John Derrington byl sesazen a na jeho místo nastoupil patriarcha rodiny Tobias Galey. Rodina Galeyů na nově rozběhnutém obchodu získala ze všech nejvíce a celé rozvětvené příbuzenstvo začalo určovat dění ve městě.

Lukas Galey, nejstarší ze synů starého Tobiase, statný pořízek se sympatheticm úsměvem, se stal obchodní spojkou mezi lidmi z Rotbachu a trpaslíky pod Rammehornem, v jejichž čele stojí Grimbald Geldman.

Margery Galeyová, chladná a přísná kráska s pršinosem drží pevně otče v osadě Dubina, kde lidští drvoštěpové dnem i nocí kácejí mohutná dubiska, aby je věčně kouřící milíře proměnily v dřevěné uhlí pro hutě.

Simon Galey, bratr starého Tobiase, sehnutý stařík s mohutným shněhobílým knírem, kraluje v hostinci U Železné podkovy, kde kvasí podloudný život hazardních her, kupčení se ženami a nepokrytě zde popíjejí rabiáti, co mají nože pohotově v hrsti.

Edward Rickworth, švagr starého Tobiase, pupkatý strejda s pleší, je kapitánem městské

stráže. Stráž je plná dobře placených ctižádostivých pořezů, kteří nad rozkazy nepřemýšlejí, at mají zbičovat zloděje nebo rozsekat krám řemeslníkovi, který nezaplatil výpalné.

Derrington, bývalý starosta, spolu s kovářem Walterem Ruggerem, stojí v čele chabé opozice hospodských reptalů, kterým není nový pořádek ve městě po chuti. Scházejí se v hostinci Pod Kartáčem, jejíž majitel Mark Medeley ne-snáší trpaslíky a vůbec všechny cizáky.

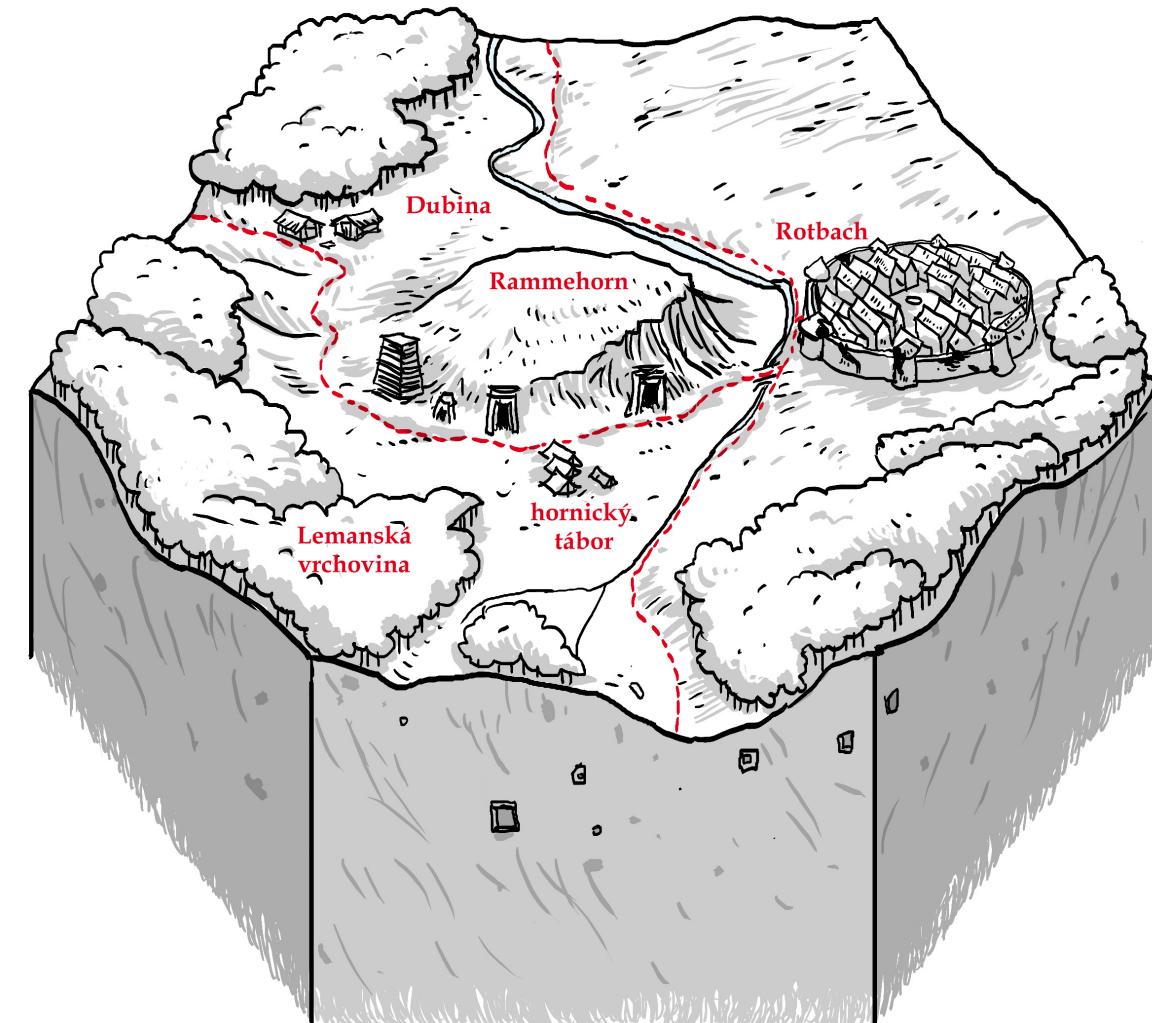
Jsou trpaslíci v Rotbachu skutečně vynanci ze Skrytého království, jak se všeobecně věří? Nebo teď budují předpolí pro vojenskou invazi do Ravnburghu, jak si myslí purkrabí Daniel Blackwell? Zdá se, že přestože hutě jedou naplno a milíře přímo požírají dřevo Vysokého lesa, obchodní karavany vyvážející výrobky trpasličích kováren nejsou tak početné, jak by mohly.

„V Rotbachu v krčmě U Fortny každé první pondělí po úplňkové noci o polednách vyhledejte Petra Foxe, na pozdravení ‚hledáme páteho do hry‘, odpoví ‚v tolíka se budeme u stolu mačkat‘, pak vás zavede k ostatním spiklencům.“ – Už druhý úplněk sedíte U Fortny a Fox nikde, měsíc, který jste dostali od kancléře Comptona bude brzy prázdný. Pokusíte se zjistit, co se stalo s Foxem, nebo se úkol pokusíte splnit na vlastní pěst? Je to jenom náhoda, nebo někdo odhalil kancléřův plán a všichni spiklenci už jsou pod drnem?

Jako žoldnéři jste přijeli s karavanou obchodníka Michaela Cobba nakoupit železné trpasličí výrobky. Cobb chce jednat přímo s tr-

paslíky, ale lidé Lukase Galeyeho to nedovolí. Drží obchodníky od trpaslíků dál, aby si udržel monopol? Nebo drží trpaslíky pod krkem a nechce, aby se o tom dozvěděl někdo zvenčí? Pozor, nekdo zabušil na vrata – městská stráž, za ozbrojenými vojáky stojí Rickworth a v ruce má zatykač na Cobba, co ted'?

Pod Kartáčem dnes panuje zuřivá nálada, Derrington leží doma zbitý do bezvědomí. Kovář Rugger má jasno a mezi ostatní štamgasty rozdává ostnaté obuchy a jdou vzít útokem Železnou podkovu. Hostinský Medeley vynesl ze sklepa bednu s lahvemi naplněnými alkoholem, z nichž čouhají nasáklé knuty a doporučuje, aby popelem lehly i baráky trpaslíků pod hradbami. Do krčmy v tu chvíli vrazí ramenatý mladík Howard, který pracuje v dřevařském táboře v Dubině: „Z lesa vylézají strašidla, dva chlapci roztrhaly na kusy, pomezte!“



COFFINOVO ÚDOLÍ ANEB POPELÁKOV

Autor: Sarsaparillos

Hornická oblast protkaná doly s železnou rudou. Krom šedivého popela a zástupů extrémně chudých dělníků tu není ničeho dost: chybí jídlo, dřevo, voda i dobrá nálada.

Rozlehlé údolí zvrásněné nespočetnými pahorky kdysi patřilo k nejúrodnějším místům v okolí Ravnburghu. Krajinou vmáčknutou mezi vysoké hory na severu a skalnaté kopce na jihu protéká dravá řeka, která se uklidňuje až na hraně údolí a líně odtéká na východ. Ta krom horských svahů sbírá vodu i z hlubokého hvozdu, ve který údolí přechází na západě. Na břehu této řeky kdysi založil první osadu zchudlý šlechtic Coffin. Mohlo jít o idylické místo uprostřed čarokrásné přírody, kdyby ovšem jednou místní hrobník nenarazil jen pár sáhů pod zemí na železnou rudu. Vidina snadných výdělků rychle přitáhla mnoho nenasyltných podnikavců. Stačilo pár let a údolí už nikdo neřekne jinak než Popelákov.

Intenzivní povrchová těžba rudy dala popelákovské krajině svébytný ráz. Pahorky jsou rozkopané snad ze všech stran, většina svahů je vypálená, pokrytá jámami a improvizovanými příbytky horníků. Na březích každé říčky a

potoka vyrostla hustá síť milířů, tavících pecí a hamrů. Dílny a továrníčky jsou obklopené nesčetnými zanedbanými domky chudých horníků, dřevorubců, uhlířů, tavičů a kovářů. Nad tím vším se vznáší hustý štiplavý dým z milířů a kovářských pecí a osadami se dnem i nocí rozléhá neutuchající monotónní dunění desítek bucharů. V okolí osad se tyčí haldy přebytečné strusky, na kterých houfy nejchudších kašlajících dětí hledají špatně vytavené kousky se zbytky železa. Popílek a saze ze všudypřítomných komínů pokryly celé údolí vrstvou šedivého prachu a i v zimě má zdejší sníh ocelový nádech. Na zamořených políčích pořádně nic neroste a všechny popelákovské potraviny chutnají jako dřevěné uhlí. Vrcholem místní zničené krajiny je východní část údolí, ze které obrovská poptávka po dřevě a nekontrolované kácení stromů udělaly během pár let rozlehlou holou pláň. Na prostoru několika kilometrů neroste nic než šedivá tráva a nejodolnější kroviska. Ptáci i zvěř utekli na západ do hvozdu, daří se tu jen broukům a ještěrkám. Přespolní se shodnou, že v okolí Ravnburghu široko daleko není hnusnější místo než Popelákov.

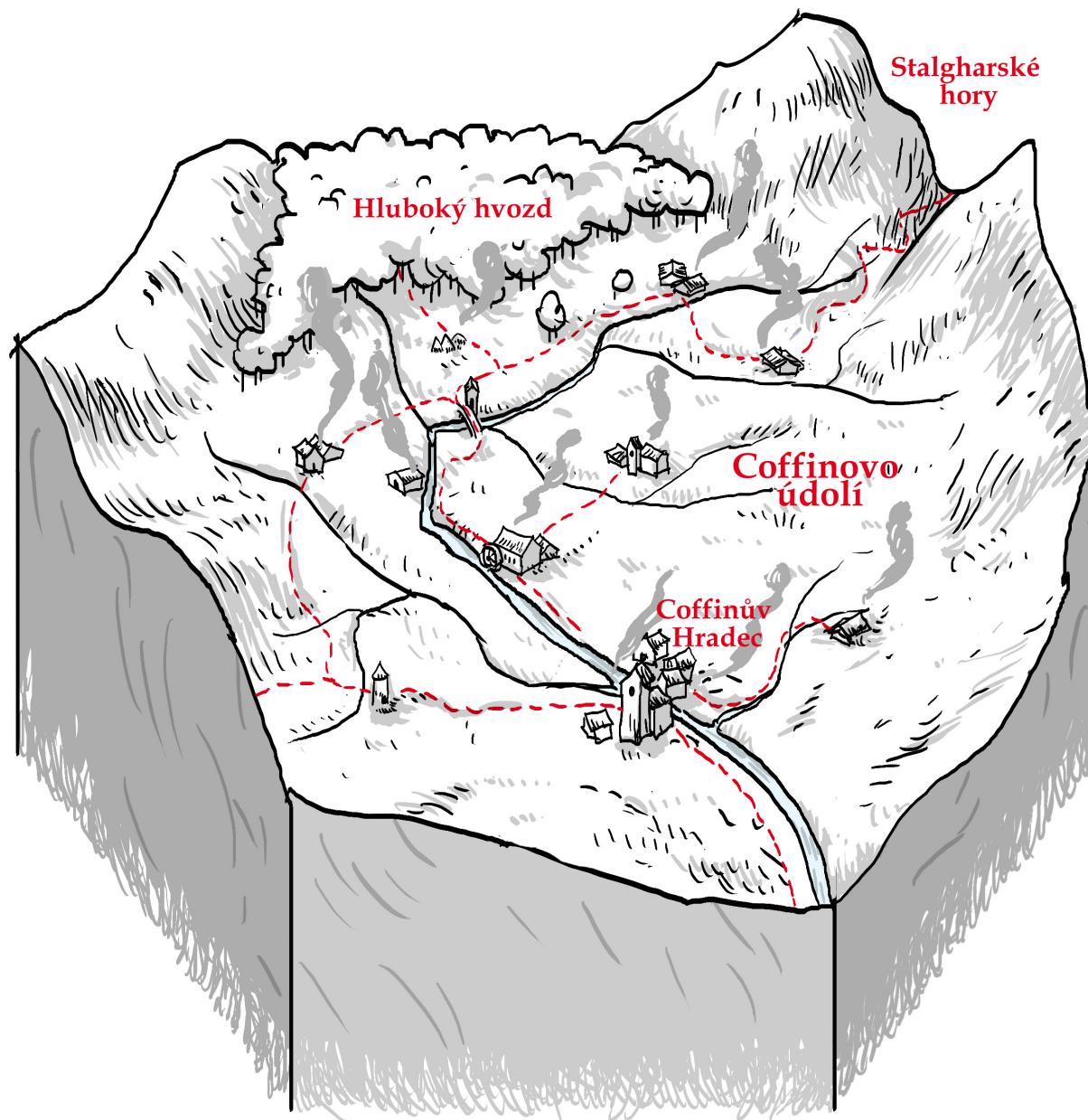
Centrem oblasti dodnes zůstává ospalá osada Coffinův Hradec, která si velkoryse říká město. Přes Hradec teče veškeré zboží do i z Popelákova. Hlavní slovo zde má Stephen Lumbard, zástupce ravnburghské rodiny vlastnící většinu železných dolů a tím pádem i místní chudinu. Hradec je jediným místem v údolí, které má něco jako organizovanou stráž. Ve skutečnosti jde ale o žoldáky Lumbardů, kteří nemají

v popisu práce řešit jakékoliv problémy mimo město a rodinné doly. Alespoň nějakou mocenskou protiváhu představuje stařičký hornický předák Simon Nash, který díky svému vynálezu dřevěných kolejnic a vozíků dokázal rychle vydělat dost peněz na to, aby si ho Lumbardové nemohli jednoduše kupit.

Pokud život v zaostalém Coffinově Hradci není žádný med, těžko hodnotit živobytí v roztroušených hornických osadách. Všudypřítomná chudoba má jednu společnou příčinu: nedostatek všeho. V údolí už není skoro co káacet a tak se zoufalí dřevorubci hádají o každý lesík a pomalu své oči upínají k tajuplnému hvozdu. Značně rozkopané žily železné rudy se čas od času kříží a jednotlivé hornické spolky vedou ostré spory o nároky na těžbu. Potůčky stékající z hor a kopců už dlouho nestačí na provoz všech dmychadel a hamrů a zároveň k zavlažování žíznivých políček, sousedské i rodinné hádky o „právo na proud“ jsou na denním pořádku. Odchod za lepším je ale pro živořící dělníky neúnosný risk a děti narozené v popelu ani nenapadá, že by to snad někde mohlo být lepší. Popelákov tak svým svérázným způsobem „prosperuje“ dál.

Zápletky

- Stephen Lumbard chce na svého otce, člena ravnburghské hanzy, udělat dojem a začne řídit doly tvrdou rukou bez ohledu na rodinnou pověst. Zvládnou posta-



vy najaté Lordem Lombardem synkovi domluvit? Nebo si naopak v údolí rychle udělají mocného nepřitele?

- Lord Grohurst, jehož rodina vlastní většinu stříbrných dolů v okolí Ravnburghu, hledá loajální dobrodruhy, kteří by prověřili zkazky o nalezeném stříbře v hlubších popelákovských dolech. Je ale bezpečné motat se rodině Lombardů v rajónu? A jedná se skutečně o stříbro, nebo jde jen o další z mnoha vzájemných žertíků mezi znuděnými lordy?
- Kapitán ravnburghské stráže Beer je silně znepokojen mizernou kvalitou poslední várky zbraní, která dorazila z popelákovských kováren. Hledá proto spolehlivé zvědy, kteří by nenápadně dokázali zjistit přičinu. Jedná se o úmyslnou sabotáž, jak se Beer domnívá? Stojí za vším Červená perla? Nebo jen v dolech již delší dobu dochází kvalitní ruda a Lombardové se snaží zatloukat?
- Ve hvozdu zmizelo několik Nashových dřevorubců a nikdo se nemá k pomoci, dokud se neztratí i pár Lombardových horníků. Během vyšetřování se objeví stopy po dřevorubcích mezi Lombardovými a stopy po hornících mezi Nashovými lidmi. Jedná se skutečně o vzájemné vyřizování účtů, nebo jsou některé důkazy nastrčené? Chce někdo rozpoutat lokální válku a bude někdo ochotný konflikt včas zastavit?

- Čím dál tím více vesničanů pracujících v Lumbardských dolech se kloní k názoru, že pod Nashem by se jím žilo mnohem lépe. Je ale možné nějak klidně vyjednat jejich přestoupení? Nebo se situace zvrhne a dojde k masivní stávce? Na čí stranu se postavy postaví?
- Na východních vykácených planinách se usídlili lupiči, kteří přepadávají obchodníky mířící do Coffinova Hradce. Proč jdou ale jen po zásobování údolí a ne po vyvážené rudě, nástrojích a zbraních? A proč to Stephena Lombarda očividně vůbec nezárápi? Budou se postavy angažovat, když se samy stanou oběťmi přepadení?
- Mnoho dětí rychle umírá na agresivní černý kašel. Místní léčitelé vidí jedinou naději v Ravnburghu u vzdělaných bratrů Leonardianů. Kolik ale budou mniši za pomoc chtít a kdo to zaplatí, když chudí Popelákovani mají sotva na jídlo? Budou postavy ochotné lék zaplatit ze svého, nebo na oplátku pomohou mnichům s něčím nebezpečným? A co když je nakonec klíčová část léku k nalezení pouze v tajemném hvozdu?

KLÁŠTER SV. ISIDORA

Autor: komi

Klášter se nachází v lehce zvlněné a nepříliš osídlené pahorkatině, vzdálené nějaký ten den cesty od Ravnburghu. Jeho okolí je vyhlášené tím, jak je neskutečně fádní a nudné. Když někdo cestuje touto krajinou, zaujmou jej obvykle jen dvě věci. První je občasné zahlédnutí psa, ani se totiž nechce věřit, že tu nějací nechcíplí mohli ještě zůstat. Druhou je vrch s troskami hradu a klášterem umístěným na úpatí svahu. Klášter z dálky vypadá, jako by vypadl z pohádky o zakletém zámku. Jeho hrubé neomítnuté zdi jsou naprostě nesourodou směsicí obřích vápencových balvanů, pravidelných kamených kvádrů a cihel. Skoro to vypadá, jakoby stavbu neuměle uplácalo nějaké bájně dítě obra a až o pár století později se lidé pokusili tyhle bábovičky dostavět v něco užitečného. Celé je to navíc zamotané v jakési změti pavučin, z níž vyčnívají jen střechy a věžička kostela. Kolem se poněkud nepatřičně rozprostírají pěstěné kvetoucí zahrady a úrodná obdělávaná pole.

Klášter

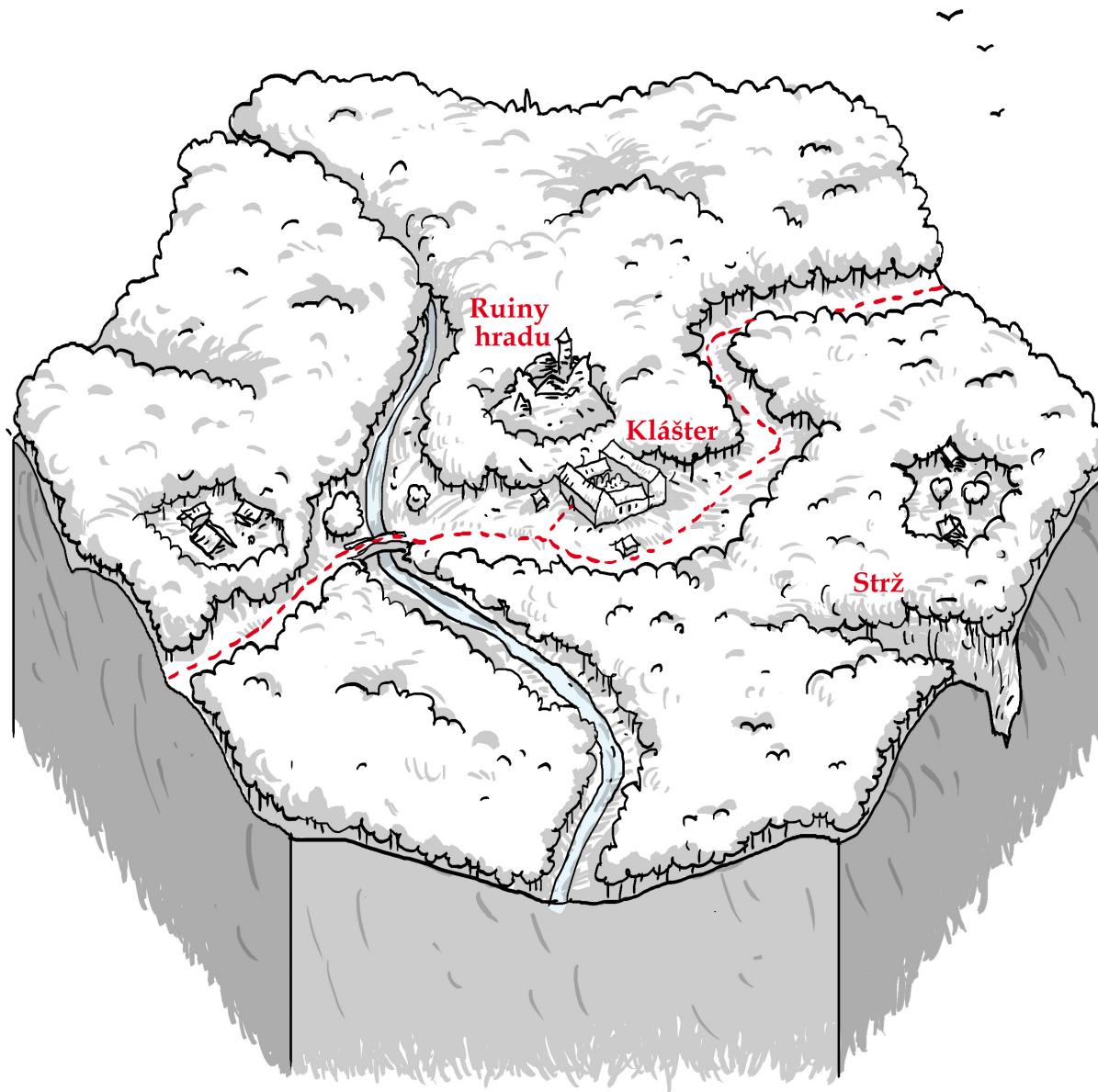
Romantický a tajemný dojem se (snad neprávem) rozplyne, jakmile pocestný dojde trochu

blíž. Nejsou tam žádné balvany naskládané obrem, jen chytře využitý stavební materiál z trosek hradu. Žádné pavučiny, pouze ke zdem kláštera připevněné husté sítě, natažené přes nejbližší části zahrady a různě podepřené sloupy. Vstup do vnitřních zahrad je hlídaný, takže tam neprokrouzne ani myš. Vlastně myši asi ano, ale hladoví ptáci nebo lidé určitě ne.

Zahrada

I přes sítě lze zahlednout úhledně, cedulkami označené záhonky. Rostou tam exotické rostlinky i všední plodiny, jako je žito, proso, ovocné stromky a všechny možné i nemožné druhy zeleniny – například takového hrachu tam roste hned několik druhů. Na značné části pěstovaných rostlin je na první pohled něco neobvyklého. Některé jsou celé zdeformované či zakrslé, jiné mají plody nezvyklých velikostí, barev či tvarů. Další rostliny jsou pozoruhodné prostě jen tím, jak zdravě a lákavě vypadají, až se při pohledu na ně sbíhají sliny. Na zahradách je po většinu dne rušno, mniši opravují sítě, zalévají, ohání se motykami, ostrými noži očkují stromky či zeleninu, další se sklání nad květy, vyzbrojení titernými kleštičkami, pinzetami či jemnými štětečky.

O produkty klášterních zahrad je obrovský zájem. Lidé věří, že plody z ní jsou požehnané a mají léčivou moc a zejména nemocní z vyšších vrstev jsou ochotni vynakládat nemalé prostředky, aby je získali. Obyčejní lidé si je ale nemohou vůbec dovolit. Klášter by měl teoreticky



bohatnout z prodeje plodů a semen, ale moc to tak nevypadá.

Sklepy

Klášter má rozsáhlá sklepení, kde jsou uchovávána semena a výpěstky ze zahrad. V podzemí se dále nachází velká nádoba, do které se sbírá voda, která vytéká z pramene vyvěrajícího koušek pod hradem. Mniši tuto vodu nikdy nepijí. Ví se, že lidem způsobuje bolesti hlavy a nevolnost, ale rostlinám naopak prospívá. Na jaře před setím v ní moří semena a po sklizni zase oplachují některé plody. Prodlužuje to prý jejich trvanlivost. Dva starší mniši, kteří tráví hodně času v laboratoři a zkoumají účinky této vody na jednotlivé odrůdy rostlin, mají na rukou nezdavě seschlou a zhrublou kůži a jednomu dokonce chybí několik článků na prstech.

Laboratoř

Uprostřed laboratoře je stůl s nějakým zařízením, jehož hlavní součástí je tubus se zvětšovacími kameny, do něhož ve dne v noci zírá nějaký mnich. Police na stěnách jsou zaskládány miskami s klíčicími semeny, klecemi s pobíhajícími myškami a plátěnými voliérami s poletujícími včelami. Při bližším prozkoumání je patrné, že některá zvířata strádají, skoro to vypadá, jakoby je někdo cíleně a pomalu trávil. A vlastně venku v chlévech u hospodářských zvířat tomu není jinak. A vlastně v jídelně mezi mnichy tomu taky možná není jinak.

Postavy

- **Julian Mauntell (opat)** – O zahradu a její plody se stará s až fanatickým zápalem, ne že by ostatní záležitosti v klášteře vyloženě zanedbával, ale na zahradě pracuje za jakéhokoli počasí a v laboratoři a knihovně tráví celé noci. V klášteře si jej všichni váží nebo to alespoň tak vypadá. Zdá se, že není zcela zdrav, ale silou vůle se drží, nepřipustí, aby jej nějaká nemoc omezovala.
- **Simon Norwood (převor)** – Vadí mu, jak klášter pomalu chátrá a jak se veškeré peníze a úsilí vkládá jen do zahrad, knihovny a laboratoří. Rád by jako opata viděl kohokoli jiného než Mauntella, jenže to má těžké, když opati jsou zvoleni na doživotí.
- **Bartholomew (starší mnich, kterému chybí některé prsty)** – nosí všude s sebou čtecí kámen, protože mu už oči neslouží. Jeho přesvědčení, že ošetřování plodů vodou z hradu nemusí být pro jejich spotřebitele úplně nejzdravější, je čím dál silnější.
- **Špeh Rudé perly** – vydává se za kupce jménem James Downer. Jezdí sem pravidelně a pokaždé si tu koupí hromadu zeleniny a ovoce a pak s naloženým povozem pokračuje dál. Někdo z kláštera ale dobře ví, že žádný opravdový kupec není a prodává mu jedy, halucinogeny a další svinstva. Při této návštěvě Downer očekává, že pro něj bude mít jeho tajný dodavatel konečně připraveno nakažené jedovaté

obilí, které by po prodání vhodnému osobě a uskladnění otrávilo i ostatní zrna uložená v sýpce.

- **Peter Veldon – vůdce zlodějů** – rolník, žijící v blízké vesnici, který si se svými kumpány občasné přilepšuje k živobytí krádežemi ze zahrady a následným přeprodáváním zcizených plodů.

Bangy

- Nalezena mrtvola mnicha, má nůž v prsou a otevřená ústa plná námele. Mrtvola je ještě teplá a nejeví známky otravy námelem.
- Požár na zahradě, síť vzplála jako papír a plameny se šíří dál.
- Zloději! Už zase! Ukradli nějaké ovoce, ale kolik toho zdupali a polámali. A cedulky s popisy u řádků jsou povyvracené a rozkopané. Aby ty vandaly vzal dřas!
- Jeden mnich po odchodu z jídelny vrávorá a nepříčetně křičí, že na sebe seslali boží hněv. Prozření? Halucinace?
- Zmizely opatovy zápisky z tohoto roku. Strašně ho to vzalo.

Strž

V lesích poblíž kláštera je ukrytá obtížně přístupná rokle, její strmé zvětralé vápencové stěny se drolí při sebeopatrnejším doteku, nicméně existuje i skrytá poměrně schůdná cestička dolů. Dno rokle je zarostlé a je až podezřelé, kolik různých jedovatých rostlin tu roste na jednom

místě. Zadní, stinná část je osázená malými ostrůvky obilí. Přitom horší místo na zahradničení aby jeden pohledal, je tu vlnko, šero, nehybný vzduch, rostliny tady musí trpět řadou chorob. A taky že ano. Ze země trčí nesklichené zčernalé proso. Jeden ostrůvek žita má klasy plné námele, další o kus dál je celý pokrytý růžovými vlákynky plísň. Každá rostlina v těch místech je nějak napadená a nemocná. V malé jeskyňce je uloženo zahradnické náčiní, sklizené obilí a jedy.

Bangy

- Roklí se blíží nějací muži a tlumeně se baví, sem tam vzrušeně zvýší hlas. První má kutnu, ostatní meče.
- V jeskyňce u truhlice s obilím se něco zavlnilo. Had! Ale to je v pohodě, tihle jsou neškodní, ti nemají dost jedu ani na zabití jehněte. A nebo ne? V téhle rokli je všechno možné.
- Ozvalo se seshora zapraskání, mihl se tam nějaký stín a křivý, přeschlý smrk, stojící s obnaženými kořeny na samém okraji rokle letí dolů. Rychle pryč! A kdo tam nahoře sakra je?

Hrad

Hrad je už opuštěný celé věky, zůstaly z něj jen rozvaliny. Před nějakou tou desítkou let tam prý dorazil jistý učenec. Prohledával jej, překopával, odvaloval trosky, až našel cestu do podzemí. Tam se pustil do zkoumání s takovou vervou, že vůbec nevycházel ven. Jednou v noci

ale mnichy probudil zvuk výbuchu a to bylo také naposled, co o učenci slyšeli. Od té doby nepijí vodu z pramene pod hradem a postupně s ní začali ošetřovat rostliny. Nyní, pokud by si někdo dal tu práci a odklidil trosky zakrývající studnu, mohl by prolézt trhlinou do místa, kde tenkrát došlo k výbuchu. Síla exploze a teplota při ní musela být neskutečná, strop je zborcený a i zbytky skleněného a kovového alchymistického vybavení jsou natavené. Půlka prostoru je zatopená vodou. Z cenností se tam dají najít maximálně nějaké spečené vzácné kovy. Určitě by ale šlo zastavit únik té divné vody, pokud do tyčnému nevadí, že si u toho zaplave.

Bangy

- Při prohledávání podzemí se seshora ozvou hlasy a ošklivý smích.
- Někdo kontaminoval vodu z pramene – jako ještě něčím dalším navíc. Ted' budou v ní umytá jablka opravdu zdraví nebezpečná.

Proč se do kláštera vůbec vydat?

- Kvůli podezření, že někdo z kláštera spolupracuje s agenty Rudé perly.
- Otrávený šlechtic jedl ten den mimo jiné i plody pocházející z kláštera. Pouhá náhoda?
- Zemědělská špionáž – někdo chce ukrást z kláštera vzácná semena nebo spisy.

- Opat neplatí daně, které byly zvýšeny před dvěma lety, tvrdohlavě platí stále původní částku, někdo by měl na něj zatlačit.
- Prostě to bylo po cestě a mnichové jsou prý dobrosrdeční a nechávají poutníky přespát.

Hlavní zápletka

Někdo v klášteře – vybere si ho sám laskavý čtenář, nebo případný ještě laskavější game master – pěstuje nakažené a jedovaté rostliny na ukrytých políčcích v rokli. Stýká se s lidmi z Rudé perly (Z přesvědčení? Z donucení? Z finančních důvodů?). Má několik zasvěcených pomocníků, kteří mu pomáhají a zkoumají účinky jeho produktů na zvířatech a v případě nutnosti i na lidech.

Všechny postavy v tomto hexu jsou fiktivní a jakákoli podobnost se skutečnými lidmi, žijícími či mrtvými, je čistě náhodná ... no dobře, tak možná úplně není. Ale když on říkal „Můj čas příjde“, mohl tím myslit, že by se jednou, třeba k 195. výročí svých narozenin, chtěl stát předlohou pro nějakého fanatického vědce v rpgčku.

BLAAKLOUGH

Autor: ilgir

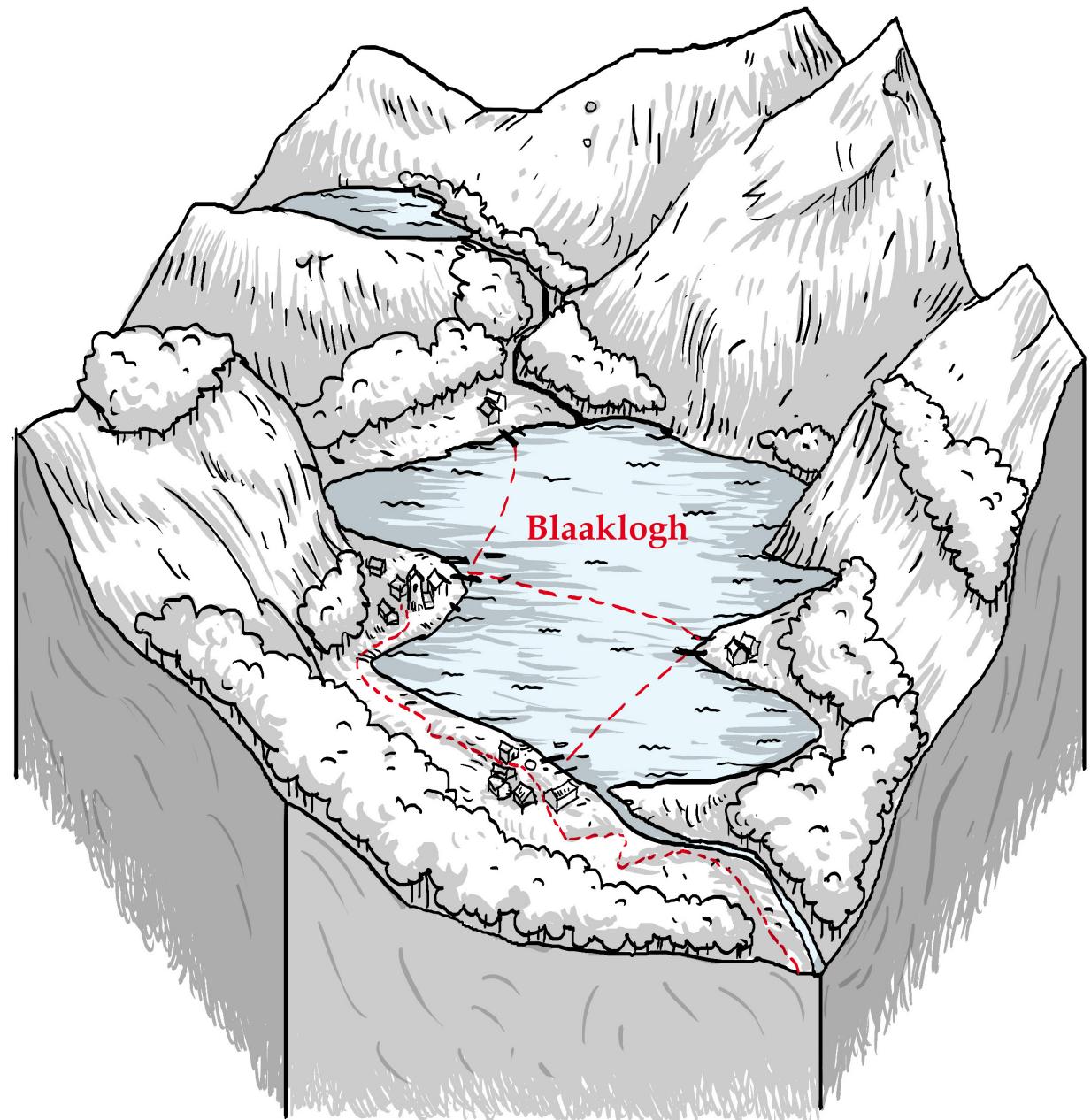
Jezero Blaaklogh se rozkládá na úpatí stalgharských hor a je největší vodní plochou široko daleko. Přesto jeho břehy nekypí životem tak, jak by bylo možné očekávat. Pouhá tři městečka a pár desítek rybářských vesniček tvoří domov pro sotva tři tisíce stálých obyvatel. Voda v Blaaklogh je velmi studená vinou stínu hory a není tak bohatá na ryby, jak by se dalo čekat. Chladný vzduch z hor, časté mlhy a vytí vlků scházejících do údolí, to vše jen dodává oblasti na ponurosti.

Všichni majetní usedlíci žijí pod ochranou jezerní hanzy, která přes svůj vznešený název není o moc více než rybářským cechem. Kromě ryb obchoduje hanza ještě s kamenem a dřevem vytěženým na úbočích hor. Většina těchto surovin putuje přímo do Ravnburghu. Předáci hanzy, až na výjimky muži velmi pokročilého věku, mají pevně v rukou veškeré dění v oblasti kolem Blaaklogh. Pravidelně se scházejí k poradám, jejichž výnosy obyvatelé musejí respektovat. Mimo to rozsuzují spory, schvalují sňatky i posuzují zájemce, kteří by se u Blaaklogh rádi usadili. Předáci se drží tradic, každou záležitost důsledně prohovoří a rozhodně při jednáních nikam nespěchají. Proto jim bývá vyčítána zastydlost a zkostnatělost, a zvláště mladí lidé dávají často najevo svou nespokojenosť s jejich vládou.

Blaaklogh působí do značné míry jako uzavřená komunita stavící se vůči cizincům uzavřeně až nepřátelsky. Rozhodně není vysněným cílem přistěhovalců, a proto tam míří spíše lidé pochybné minulosti, nebo ti, kteří přišli o všechno a nebojí se tvrdé dřiny rybářského či těžařského řemesla. Kdyby však nebylo potřeba občas doplnit počty po těch, kdo se odstěhovali, předáci by nejraději nepřijímali nikoho. Neboť jak každý ví, přistěhovalci znamenají především problémy.

Náměty na zápletky

- Hledaný zločinec, kterému jsou postavy na stopě, se ukryl mezi obyvateli Blaakloghu. Situace je o to zajímavější, že psanec je v tváři velmi podobný synovi jednoho z předáků. To ovšem postavy netuší.
- Ke šlechtici, u nějž postavy pobývají, přijede jedně noci těžce zraněný cizinec s neuveritelnou historkou. Den na to jsou postavy vyslány do Blaakloghu, aby zjistily, co je pravdy na jeho svědectví: Hluboko v jezeře prý žije jakési monstrum, jemuž obyvatelé během nocí přinášejí lidské oběti.
- Dcera prominentního občana Ravnburghu se zamilovala do blaakloghského kamenníka a utekla za ním. Otec pro ni nejprve poslal dvojici svých tělesných strážců, ale ti k jeho hrůze zmizeli beze stopy. Obrátil se tedy na postavy, zda by se mohly do záležitosti vložit se vší opatrností a diskrétností.



SCHNECKARLAND

Autor: Vallun

Schneckarland je zemědělská oblast na samém okraji Ravenburského vlivu v místech vyklučeného hvozdu. Dominantou kraje je Maudina skála a bystrá řeka Schneckar. Oblast zásobuje potravinami Ravnburgh, ale rozsáhlé pozemky na severu vykoupil pro Hanu Henry Clopton a jeho lidé tam vysazují nové stromy, což vyvolává nemalé napětí. Na východě se nachází tajemné pozůstatky Velkého hvozdu, jímž prochází stará cesta na dayhavenské území.

Dva dny cesty na jih od Malsterova pole protéká úrodným krajem řeka Schneckar, která je pravobřežním přítokem řeky Ravn, v jejímž ústí se nachází slavný Ravnburgh. Na jejím severním břehu se rozkládal Velký hvozd. V minulých dvou staletích však jeho mocné a nádherné kmeny podlehly sekerám a pilám nesčetných po půdě bažících lidí a hvozd tak ustoupil proti proudu Schneckaru o mnoho desítek mil, aby uvolnil místo polím tří velkých vesnic – Kiefdforu, Buchdorfu a Eichdorfu a desítkám samostatných statků v jejich okolí. Zemědělství na velmi úrodné půdě prosperovalo a umožňovalo růst ravnburské populace.

Jenže dostatek potravin nebylo to jediné co po řece přicházelo, bývalá lesní půda zbavená své stromové ochrany podléhala deštům a větru a zanášela pro Ravnburgh životně důležitý přístav. Henry Clopton, pán Doků zvaný Černá tvář, se rozhodl spojit dvě užitečné věci dohromady a začal skupovat pozemky na břehu Schneckaru, na nichž pak nechal sázet duby, borovice, buky, morušovníky a další stromy využitelné při stavbě lodí. Osázené pozemky nechával ponejprve svému osudu, ale když zjistil, že mnohdy jsou mladé rostliny vzápětí vytrhány a půda opět zabrána a rozorána – často dokonce původními majiteli, kteří jí Cloptonovi prodali! – začal postupovat systematicky. Skupoval a směňoval pozemky tak, aby získal větší souvislé území, která pak hlídaly oddíly heladérů.

První vesnice, která se celá dostala do Cloptonových rukou, byl Kiefdford na severním břehu Schneckaru. Obrovskou práci odvedla Rose Rous, Cloptonův hlavní akvizitor, která vykoupila spoustu pozemků přímo a co nešlo koupit, směnila za pozemky u Eichdorfu a Buchdorfu. Přesto zůstávalo několik sedláků imunních vůči jejímu šarmu a nemenším vyjednávacím schopnostem i vůči nepříliš zastřeným výhrůžkám velitele heladérů Askewa. Nakonec je k odchodu přimělo znovuobjevení Krvavé Maud, bájně loupežnice, která měla ve zdejších končinách sídlo ještě za času, kdy se zde rozprostíraly hluboké hvozdy.

Opuštěné domky a statky Kiefdforu se staly základnou a cvičištěm heladérů. Odtud byly vysílány hlídky na ochranu rozsáhlých les-

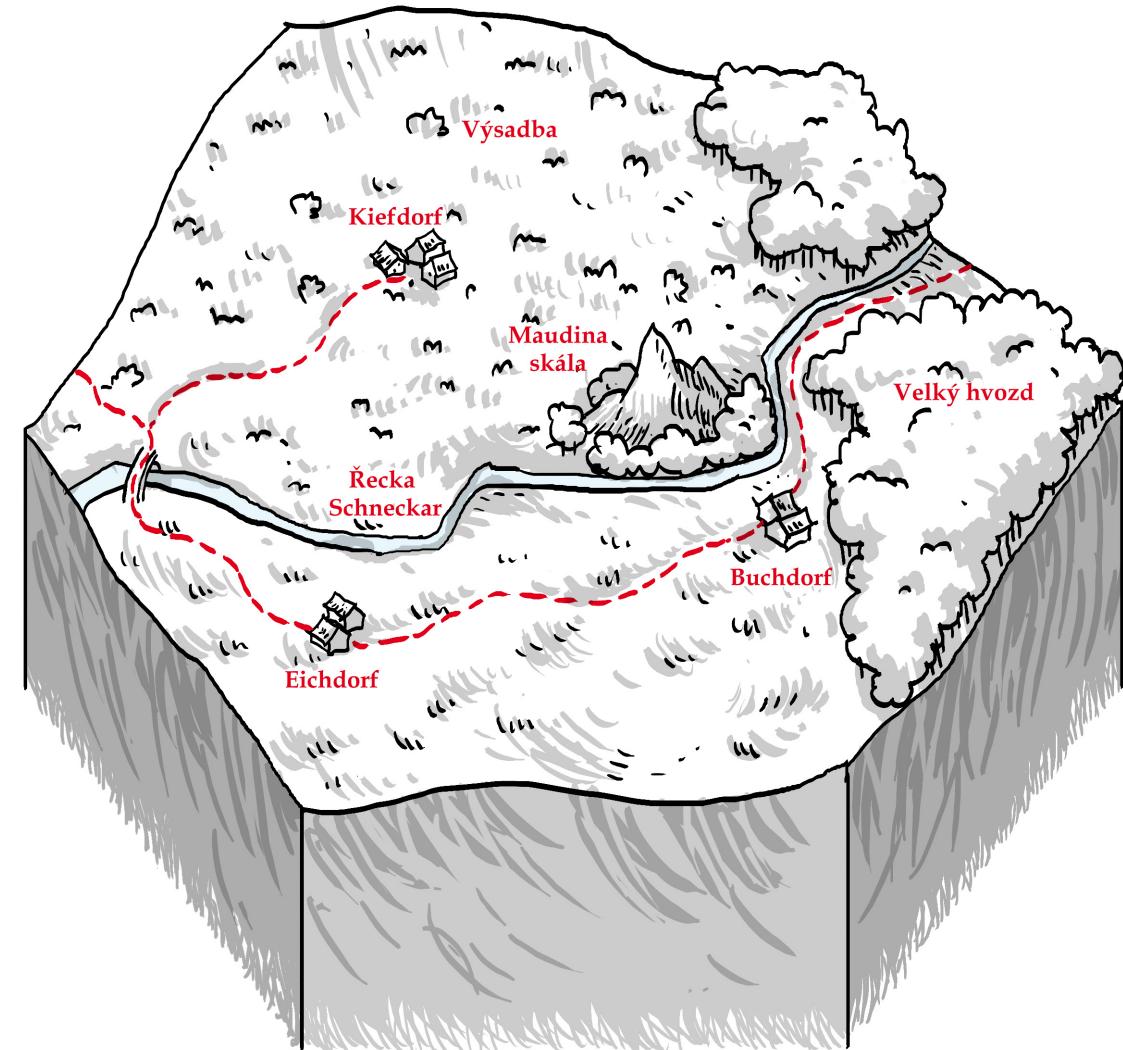
ních školek a plantáží, pro něž se vžilo označení Cloptonův hvozd. Neméně přísně je však střežena samotná vesnice, za jejíž palisádu je nepovolený vstup zapovězen. Kiefdforské posádce velí důstojník Robert Savill, jež obdivuje kapitána Avery Askewa, velitele Kožených krků a snaží se být jako on. Veškerá podobnost však končí u toho, že oba jsou nadprůměrně vysoci. Zatímco Askew je šlachovitý, tvrdý až krutý, Savill byl obdařen medvědí postavou a vrozenou laskavostí, což mu však nebrání být svědomitým a předvídatelným velitelem. Ve volných chvílích se sám chápe lopaty a pomáhá sázet stromy. Jedno ze stavení s velkým sklepem pak sloužilo potřebám otce Simeona, právě zde se konaly výslechy, které nebylo možné realizovat přímo v Docích. Samostatně stojící statky pak sloužily heladérům k jejich hlavní činnosti – nácviku hašení požárů.

K Savillovým mužům náležel mlčenlivý Edmund Basset, jehož neminoucí šípy chránily mladé lesy před druhým největším škůdcem – početnou vysokou zvěří. V tom mu pomáhala smečka loveckých psů nejrůznějších ras a plemen. Se svými psími společníky vycházel Edmund lépe, než s většinou lidí, přesto k jeho práci patřilo odprodávat kůže, parožinu a přebytky masa statkářům na druhé straně řeky. Obchodu pak využíval ke zjišťování nálad mezi vesničany – Černá tvář ani jeho důstojníci nebyli naivní, věděli, jaké mínění o nich rolníci mají. Edmund byl menšího vzhledu a díky povadlým rysům ve tváři vypadal starší, než byl, byť nebyl žádný mladík, ale zkušený veterán. Plavil se pod

Cloptonem a v jeho nové roli správce Doků mu sloužil od samého počátku.

Vesnice Buchdorf se nachází téměř ve stínu Velkého hvozdu a právě zde nalezla nový domov většina kiefdorských vysídlenců, protože zde bylo k mání více volné půdy. Ves se pěkně rozrůstá a pole se rozpínají blíž a blíž mocným pňům a šeru mezi nimi. Zdá se, že to není bez následků – v poslední době se na hranici lesa začaly objevovat šelmy, smečky vlků, hnědí medvědi a dokonce vzácné lesní pumy. Zatím nemají na svědomí víc, než pár zatoulaných ovcí, ale sedláci se začínají bát o svá stáda. Leckterí z toho obviňují nově příchozí a jejich nenasycnost, starousedlíci respektovali hvozd a směrem k němu nikdy neoralí dál, než hon od posledního stavení. Za původní sedláky mluví starosta John Cuddon, jehož protějškem za nově příchozí je Walter Loveney. Loveney však většinu energie věnuje nadávání na Cloptona a hledáním cest, jak získat, samozřejmě bezplatně, zpět svou půdu v Kiefdoru a ještě nějakou navíc.

Eichdorf je na rozdíl od Buchdorfu zaměřen téměř výhradně na rostlinnou výrobu, úhledné lány se táhnou do daleka, pravidelně přerušované remízky a stromovými rozhradami. Ačkoliv sem přišlo méně vysídlenců, ani tady není úplný klid, o což se stará Alice Makepeace, veselá upovídána hostinská od Dvou volů - nejlepšího a největšího hostince v Schneckerlandu, pohledná žena v nejlepších letech. Buchdorským starostou je Oswyn Goodrick, drobný starší pán a agronom k pohledání, právě jeho zásluhou eichdorská pole plodí lépe než jaká-



koliv jiná. Snaží se Alici uklidňovat, ale jak sám říká – i s tou nejpaličatější kukuřicí si umí poradit lépe, než s držkatou ženskou, které, zdá se, vadí snad všechno. Není proto divu, že změnu poměrů vyvolanou zalesněním kiefdorských polí si vzala za své hlavní téma. Svým prostorékým pří-

stupem ale sjednocuje staro i novo eichdorské obyvatelstvo, proto jí starosta leccos promine.

Na toulkách mezi oběma vesnicemi, ale i na řadě dalších míst lze potkat bylinkáře Frantise Longreena. Vysoký štíhlý mládenec neodmítne pomoci komukoliv s léčením, ať již boles-

ti lidské nebo zvířecí. Nejedna děvečka po jeho hezké tváři a veselé povaze pokuje, ale on se zdá k pohledům lásky slepý a čas tráví v přírodě, častokrát byl dokonce viděn, jak vstupuje do Velkého hvozdu. Nejednoho penězuchtivce pak zajímá jeho váček, za mastičky a bylinné extrakty musí mít našetřen pěkný poklad, protože zlatáky získává pravidelně, ale utrácí málokdy. O sobě moc nemluví.

Neméně tajemná je pak Maudina skála, obklopená řekou, bažinou a hustým pralesem ční nad okolím jako věčná stráž. Z jejího vrcholku je prý vidět široko daleko, za dobré viditelnosti až k moři a Ravnburghu na severu. Někde v jejích útrobách se prý skrývá poklad Krvavé Maud, která sužovala kupce a statky v okolí Velkého hvozdu před třemi sty lety a nikdy nebyla dopadena. Báje dí, že na svém nashromázděném pokladu lpěla jako drak a odmítala jej opustit, až zahynula hlad, obklopená zlatem, za nějž by mohla jít nejvybranější pochoutky tisíc životů. Pravda je taková, že v jižní stěně Maudiny skály se skutečně skrývá jeskyně, již kdysi Maud obývala a poklad v hodnotě mnoha tisíc zlatých (ale ne víc) se tam osud nachází, stejně jako ostatky slavné loupežnice a jejich čtyř druhů.

Skryvky

Maudina jeskyně – představuje geniální přirozený úkryt s jedinou vadou, povodeň z doby před třemi sty lety pozmenila břehy Schneckaru a nyní je přístup k ústí jeskyně velmi obtížný a ještě víc nebezpečný, navíc není vidět a je otáz-

kou, zda o něm vůbec někdo ví. Cesta zahrnuje tři zkoušky - překonání řeky, splh po skále a průlez tunelem zaneseným naplavenými kmeny a z části zasypaným kameny. Jakákoli jiná cesta je horší. V jeskyni lze najít pozůstatky pěti osob včetně Krvavé Maud. Maudinu družinu jednou na jaře uvěznili povodně na příliš dlouhou dobu a nedostatek čerstvé stravy se jí stal osudným. V jeskyni lze kromě pokladu ($k10 \times k10 \times k6 \times k12$ zl.) najít nějaké lepší vybavení (2 různé meče, sekeru, kuši, plášt...)

Současný objev Kravé Maud v Kiefdoru – s maskou Krvavé Maud vystupuje Anne Rous, sestra hlavní akvizitorky a její lidé. Převleky za nemrtvou loupežnici původně vytvořili pro zastrašení dayhavenských dřevorubců na druhé straně Velkého hvozdu, ale na neochotné kiefdorské osadníky taky fungovaly. Anne vede téměř nezávislou skupinu žodláků či dobrodruhů, která hlavně z důvodů rodinných vazeb spolupracuje s Cloptonem a jeho lidmi.

Tajemství Francise Longreena – Frankie patří k Lesnímu lidu, jež má osadu na jižním břehu Schneckaru ve Velkém hvozdu. Jeho úkolem je varovat Lesní lid v případě, že by hrozila snaha o obnovu cesty zbytky hvozdu do Dayhavenu nebo pokračování kácení. Také se snaží zjistit, co je zač nová výsadba na severním břehu.

Zápletky a úkoly

Edmund Basset – Heladěři vědí o tom, že se v oblasti vyskytuje agent dayhavenských, ale nemohou si dovolit nikoho obvinít neprávem,

proto nabídnu družině slušnou odměnu za zjištění, kdo jím je. Prvotní informaci mají ze zachycené šifrované zprávy – Edmund sestřelil poštovního holuba. Podezřely jsou Francis L., Alice M., John Cuddon a Walter Loveney. Úkol může zadat i Robert Savill, ale s ním družina do styku přijde méně pravděpodobně, a Anne Rous, která na něm sama pracuje. Edmund by dále ocenil informace o jakékoli mimořádné trofejní zvěři.

John Cuddon, starosta Buchdorfu – potřebuje zjistit, zda jsou šelmy na hranicích Velkého hvozdu opravdové nebezpečí pro vesnici a zda je rozumné vypsat odměnu nebo bude třeba pomoc profesionálů. Odměnu nabízí spíš skromnější, ale v potravinách nebo jiném dostupném materiálu velmi štědrou. Šelmy jsou pod kontrolou Lesního lidu, pokud se nebude ves víc rozpínat směrem ke hvozdu, budou neškodné, lov na ně by ale vyvolal odvetu.

Walter Loveney – chce za každou cenu sehnat nějaké důkazy, klidně falešné, proti Robertu Savillovi, aby byly aktivity Cloptona a spol. zakázány. Loveneyho lze nalákat na jakoukoliv příležitost zbohatnout – má přehled o úkolech od obou starostů a Alice, za podíl na zisku nabízí družince (imaginární) pomoc se splněním těchto úkolů. Jediné zajímavé, co ví je, že Maudina jeskyně je na jižní straně skály.

Alice Makepeace – chce zjistit informace o současném dění v Kiefdoru a zejména o pochybech Rose Rous, nabízí za ně velmi vysokou odměnu ve zlatě. Odměnu však nehodlá vypлатit, i když má peníze k dispozici. V hostinci

přebývají 3 žoldáci dayhavenských připravení Rose zajmout, jakmile budou získají informace. Než by zaplatila, pokusí se nechat družinu zabít onou trojicí. Alice je placená z Dayhavenu a je agentem hledaným Edmundem. Alice je tajně zamilovaná do Francise.

Oswyn Goodrick – má jeden tajný sen, a sice pěstovat v Eichdorfu víno, ale žádné z dostupných odrůd se zde nedaří ani za mák. Možné řešení skýtá Robert Savill – heladéři mají vlastní odrůdu přivezenou z ciziny, a nebo Lesní lid, který zná místní lesní odrůdy, jež lze snadno naroubovat. Pan starosta by se rád zbavil Alice, ale momentálně nemůže zasáhnout, Alice je tak oblíbená, že hrozí, že vyhraje příští volby. Tuší, že za jejím vlivem jsou cizí peníze.

Francis Longreen – rád by navázal kontakt s heladéry a zjistil, jaké jsou jejich plány. Pěstovat hvozd na dřevo Lesnímu lidu nevadí, pokud budou stromy obnoveny a část porostu zůstane. Lesní lid může hodně pomoci, požaduje ale více druhů stromů a pětinu jich nechat růst dále, i tak se jejich podpora vyplatí. Francis nabízí jako odměnu léčení a lektvary, peníze až v druhé řadě – nakupuje za ně věci, které potřebuje Lesní lid.

Anne Rous a.k.a. Krvavá Maud – ocení jakoukoliv informaci, a zejména relikt, o původní Krvavé Maud. Ráda se s družinkou podělí o své dosavadní poznatky – Francis Longreen je podle ní divný, ale nejspíš neškodný, hlavními podezřelými jsou podle ní Alice a Walter, být to jen na ní, tak sejme oba – neb oba intrikují proti zájmům Černé tváře.

KNÍŽECÍ VARY

Autor: PetrH

Lázeňská oblast s městečkem, klášterem, podivnými zvyky a praktikami pro vybranou společnost.

Celkem úrodná krajina s kouskem lesa, dnes již téměř vymýceným. Zbytky jsou součástí zahrad kláštera a je přísně zakázáno na svatém území kácer, lovit a sbírat houby či klestí. Trest za menší prohřešek je rok kláštera, za větší doživotí v něm. Celé území je darem od knížete Klitera před asi 150 až 200 lety. Podle různých kronik se to liší. Na hexu platí právo mnichů a světské se do něj nesmí míchat. Hlavním představitelem je opat Přebor.

Klášter

Před stoletím, dvěma, třema, jak která legenda praví, se ze studánky napila knězna znavena z lovu. Údajně potom po dlouhých letech soužení (a souložení) přivedla ve svých 40ti letech za devět měsíců knížeti syna. Ten dal prohlásit studánku za zázračnou. No možná to byla voda, možná hezký mladý lovčí. Od té doby se okolo studánky rozrostl dnes již rozsáhlý klášter o několika

budovách a vysoké klenuté hlavní lodi kostela. Ze zázračné vody mniší vaří lektvary a mnohé paníčky a urození pánoné se sem sjíždí na tiché meditace a léčbu koupelemi v zázračné vodě. Méně oficiální verze je spíše taková, že mladí společníci a společnice dobrovolně za peníze, nuceně v případě vězňů na doživotí a podobně obšťastňují různou formu sexu hosty kláštera. Žádné přání není tabu. Tabu je jen prázdný měšec. Nad vším bedlivě dohlíží představitelé kláštera a jejich vojenská stráž.

Městečko Knížecí Vary

Městečko vybudované sotva před sto lety na křížovatce cest kousek od kláštera. Stejně jako ostatní statky a polnosti i jej spravují mniší z rádu. Bují zde obchod, ubytování a léčitelské, alchymistické služby. Na své poměry vesnického rázu je zde divadlo a pravidelně se pro hosty lázní hraje. V zimních obdobích je každý týden pořádán honosný bál na různá téma a k různým svátkům a příležitostem. Vlastní jatky, pivovar, kasíno, kostel nabízí další potěšení pro tělo, duši i měšec. V čele stojí rada a purkrabí bratr Jacek.

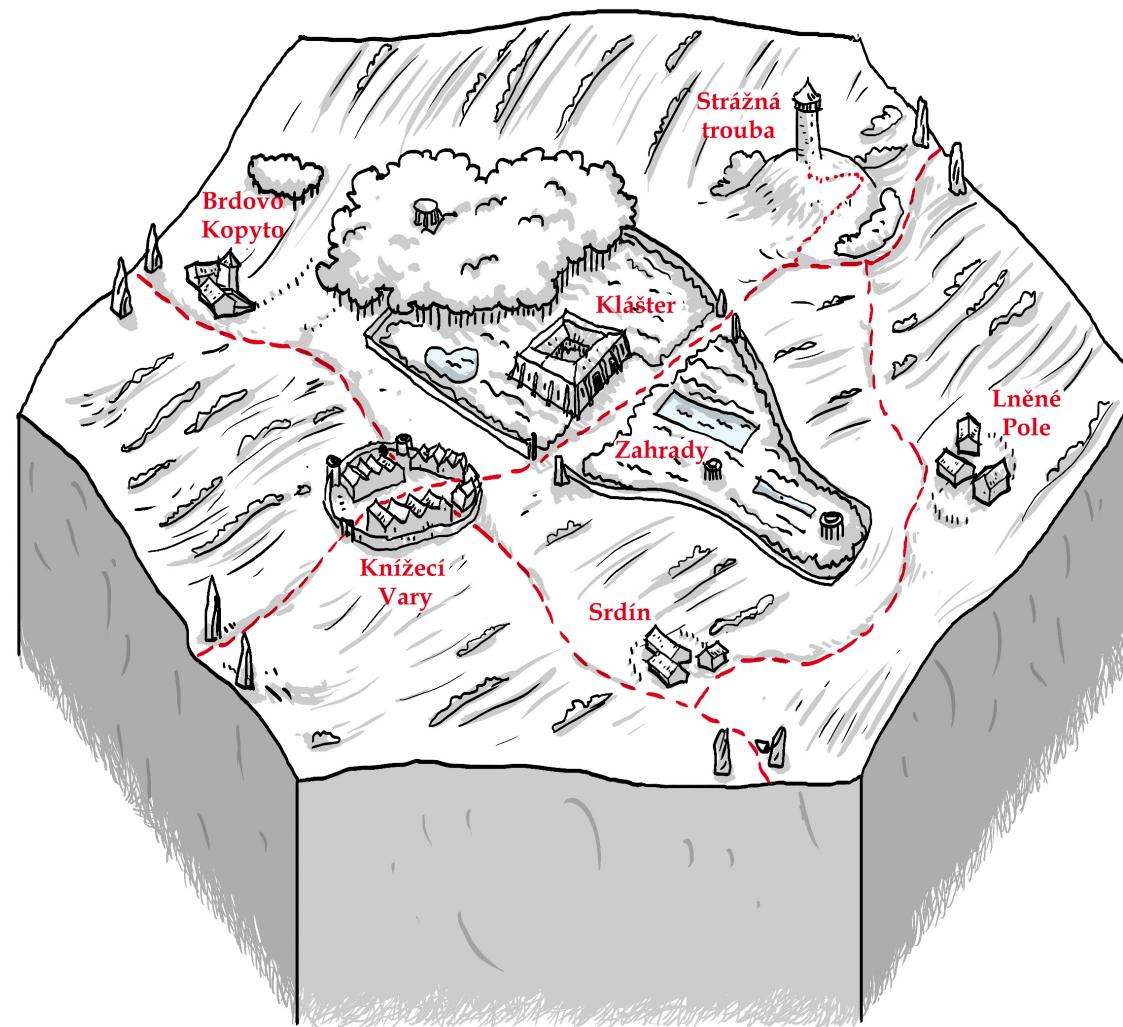
Hláska Strážná trouba

Kamenná hláska stojící na nevelkém kopci. U ní v několika domech žijí řádoví vojáci. Z vrcholu se pravidelně rozhlíží hlídka do všech stran a v případě ohrožení bije do zvonu a v noci zapaluje i oheň.

Vesnice Srdín

Sýpky obilí, spižírny sýra, uzeného masa. Často se mu hanlivě mezi chudými přezdívá Prdín. Jinak se jedná o bohatou selskou ves, kde žijí

privilegované sedlácké rody a dodávají na stůl lázeňských hostí a občanů Varů dobroty a kvalitní výrobky. Požívají nejen práva trhového, ale i várečného a tak dokážou zdatně konkurovat městskému pivovaru U Bažanta.



Vesnice Brdovo kopyto

Cokoliv je třeba vyrobit, opravit tak je možno zde. Mnoho tovaryšů a mistrů z města začínalo zde u kováře Brona, tesaře a truhláře Gryda. I zde pečlivě promýšlený plán hospodářství udělal spíše škodu než užitek. Ono kdo by se taky chtěl se zlomeným kolem povozu táhnout třeba ze Srdína pět, sedm mil... a tak se načerno chodí za potřebným. Dokud vás voják či mnich nechytí, soused neudá.

Vesnice Lněné pole

Malá vesnička určena hlavně na pěstování lnu na plátno, semen na olej do klášterních mastí. I zde centrálně plánovaná politika hospodaření spíše další rozvoj potlačuje a vše je účelně zřízeno k potřebě rádu. Vládne tu fojt Warecha, který se netají neláskou k rádu a při každé příležitosti podněcuje ke vzpourě. I přesto již je v čele správy vsi 12 let.

Bratr Jacek

Ambiční čtyřicátník, který byl představitel reformního křídla. Za „odměnu“ a nesouhlas byl dosazen mimo hlavní mocenský vliv a to do čela vedení města Vary. Stále má snahu zasahovat do dění a mezi mnichy v klášteře své špehy a zdroje informací. Když to jde, rozhodne tak, aby se to nelíbilo Přeborovi.

Bratr Přebor

Obtoustlý mnich kolem šedesátky. Už 40 let se pohybuje za zdmi kláštera a jeho vedení došlo k mnoha vylepšením služeb a zpoplatněním každé maličkosti. Ovšem výsledky nikdo neví jak dělá, ale jsou fantastické a tak milé šlechtičny rády zaplatí zlatem navíc za mužského dědice pro svého obstarožního manžela. Ze zlata platí mnoho církevních stráží, ale i špehů a vrahů v civilu. Posledním úlovkem byl únos odbojného fojta Warechy a jeho zakování do železné masky v temném sklepení pod klášterem.

Fojt Warecha

Jako malý vyrůstal již v náladě svého otce, že vrchnost je špatná. Když se naskytla příležitost neúrody a vrchnost si vzala víc, než bylo potřeba k přežití začal intrikovat. Nakonec se stal ze syna chudého rolníka vlivný člověk a následně fojt vesnice. Za každou jeho akci následovala reakce kláštera a jeho vojáků. Toto napětí skončilo jeho zmizením a dosazením starého Vařečky. Ten chce mít klid, a tak neřeší nic.

Zápletky

- Někdo pokácel několik stromů v zahradě kláštera.
- Ráno je na náměstí/návsi jednoho z okolních sídel nalezena neznámá mladá nahá dívka, jejíž tělo je zohaveno a očividně zneužito.

- Zázračná studánka vyschla.
- Někdo zapálil na plošině Strážné trouby záměrně varovný oheň.
- Opat Přebor je mrtev, kdo bude jeho nástupcem?
- Některá z postav je obviněna z krádeže církevního majetku a je odvedena do kláštera k výslechu.
- Vesnice Lněné pole bojkotovala dodávku, nebo se nákladní vůz se sudem nového oleje a plátna ztratil čistě náhodou po zatčení fojta Warechy, když byl obviněn ze zosnování vzpoury?
- Vysvobození zatčeného fojta Warechy.
- Místo piva od Bažanta někdo dodal soudky močuvky.
- Objevil se asi 20letý mladík ve městě. Všude tvrdí, že je syn Přebora.
- Z Ravensburgu přijíždí vrchní církvista na kontrolu nesouladu v hospodaření. Zjistil mnoho nedostatků a pekelná smilstva. Zpět návrat do úřadu poslat zprávu pro Hlavu církve již nestihl. Kde je?

NOMAMSKÝ MOČIAR

Autor: Skenderax

História

Pred dávno zabudnutými časmi sa nedaleko od miesta, kde teraz stojí pevnosť Nomam, odohrala veľká bitka dvoch armád, ktorá mala rozhodnúť, ktorá z dvoch prastarých mocností bude mať prístup ku prístavu. Bitva trvala 27 hodín, kym sa stretli v priamom boji dvoja vodcovia so svojimi družinami. Obaja silný bojovníci, vybavený magickými zbraňami a ochranami spolu súperili 27 minút bez toho, aby bolo poznat, ktorí z nich má navrch. Potom sa krvyprelievanie zmenilo na masaker a chaos. Mágia prastarých zbraní podivným spôsobom reagovala a vytvorila trhlinu medzi svetmi, cez ktorú vstúpil démonický zemný červ. Obrovský červí démon požíeral protivníkov bez ohľadu na farbu alebo príslušnosť, šíril paniku a chaos. Obaja vodcovia sa červovi postavili ako jeden. Ich armády ich však nepodporili a v strachu unikli. Kolosalny súboj netvora, ktorý z úkrytu pod zemou útočil, a dvojice vovodcov skončil takmer smrteľnými zraneniami červa a smrťou dvojice vovodcov. Tí, v poslednej kríci prekliali svoje armády, aby nenašli odpočinku, pokial' sa červ nevráti odkiaľ prišiel.

Prítomnosť

Na sever od pevnosti Nomam sa nachádza podivný močiar, ktorý je všeobecne považovaný za strašidelný. Mŕtve stromy, podivné jazerá plné rôznych tekutín, brnenia, meče, štíty a iné bojové haraburdie odkryté i voľne pohodené alebo ponorené. To všetko ukryté pod hmlou, v ktorej poriadne nevidno ani na 2,7 metra. V Nomamských močarinách, ako ich ľud začal volať, sú obývané dve prosperujúce dediny (Naška a Preška) a jeden kláštor. Dedinčania sú ponurí, mrzutý a nedôverčívý ľudia, ktorí zarábajú na zbieraní kovu a ropných tekutín v močiaroch a po menšom alebo väčšom spracovaní ich predávajú v pevnosti Nomam.

Naška

Dedinka na východnom cípe Nomamského močarska. Je posadená na malom kopci obklopená zmokvalou neúrodnou krajinou. Aby bol k nej lepší prístup a kvôli chovu dobytka, obyvatelia postavili dlhý kladový most, ktorý smeruje od dediny približne 500 metrov mimo močiarov. V Naške je 17 domov. Jeden z nich funguje ako malý hostinec. Obsluhuje ho starý Tomágo, ktorý ľahko našlapuje na ľavú nohu. V minulosti ho prekvapil červ a svojim telom mu ju na niekolkých miestach polámal. Nikdy sa mu to už poriadne nezráslo. Okrem toho, že sa u neho dá ubytovať a najest za rozumný peniaz, dôverne pozná močariny i obyvateľov, a vie odporučiť sprievodcu, ak by sa tam chceli dobrodruhovia

vydať. V dedine je tiež blázničná starena, ktorá sa vyzná v liečiteľstve (zahojila Tomágovi nohu). Obyvateľstvo Našky sa živý zberom predmetov v močarinách, zberom ropných škvŕn a chovom dobytka, ktorý vyháňajú cez most do úrodných pastvín mimo močiare. Najcennejším majetkom dediny je však studňa s čistou vodou. Voda v studni má jemnú príchuť a vôňu vajcovky, ktorá má liečivý vplyv na tlak, tráviace problémy a hojenie rán spôsobených ohňom a chladom.

Preška

Na rozdiel od Našky je Preška na západnej strane Nomamských močarín a viac ako 2 kilometre v jej vnútri. Dakedy bolo podobným mestičkom ako Naška, ale močariny sa časom rozšírili a tak v dedinke ostali len skalný obyvateľia – 7 rodín, ktorí žijú za kolovou ohradou, na ktorej sú rozvesané rôzne amuletu, ktoré ich majú chrániť pred nemátrami duchmi z močarín. Väčšina obyvateľov trávi čas v teréne zberom, hľadaním ropných škvŕn a výrobou veľmi kvalitného uhlia z odumretých kmeňov v močiaroch. Dedinčania sú nepriateľský a nedôverčívý ku cudzincom. Spôsobuje to hlavne ich bohatstvo, ktoré si za roky nahonobili a dedí sa z otcov na synov. V dedine nie je žiadna krčma ani miesto na ubytovanie. Najstarším a najbohatším v dedine je Krydroch a jeho rodina. Neoficiálne je tiež starostom a hovorcom dedinčanov. Bohatstvo Prešky je dedinským tajomstvom a preto sa Krydroch bude snažiť každého návštěvníka odradiť od pobytu i potulovania sa okolo dediny.

Ak by si hrdinovia nejakým spôsobom získaли dôveru Krydrocha a dedinčanov, nájdú v nich najlepších sprievodcov po močarinách. Rovnako ako v Naške, najcennejším pokladom Prešky je studňa, ktorej voda je ľadovo studená a v malej miere lieči všetky typy zranení.

Kláštor

Pôvodná kamenná strážna veža v srdci močariny bola mníšskym rádom obnovená pred mnohými rokmi. Mnisi tu po desaťročia, možno stáročia, vedú asketický život s dôležitým poslaním – nedovoliť netvorovi opustiť močariny. Veža je kamenná, kruhová, v priemere široká 10 a vysoká 7 metrov. Jej okolie je jediným miestom v močarinách, kde je úrodná zem. Mnisi tu majú malé polička, na ktorých pestujú zeleninu pre vlastné potreby. Vo veži žijú tria mnisi a jedno dieťa. Medzi mníchmi je stále rozdiel 17 rokov. Najmladší, Johan, má 5 rokov. Najoh má 23 rokov, Hojan 40 a najstarší Joanh 57. Mnisi majú orezané jazyky, aby nemohli hovoriť. Ku každému návštěvníkovi sú úslužný, ponúknu veľmi skromné jedlo i prístrešok na jednu noc. V prípade potreby vedia i ošetriť rany. Ich deň pozostáva s modlitieb, starania sa o poličko, hľadania koreňov a pletenia hustého a veľkého koša s prútia. Práve do toho koša, raz za 27 dní, naskladajú špeciálnu zmes korienkov, byliniek, bahna a zuhoľnatelých polien močiarnych stromov. Koš vynesú do močarska a zapália. Nehorí plameňom, len tlením vydáva teplo a mierne sa trasie. To priláka červa, ktorý ho prehltne a na

čas ukojí jeho hlad i v prípade, že nepozrel žiadneho neopatrného pútnika.

Nomamský močiar

Zradné miesto, v ktorom je možné nájsť bohatstvo i rýchlu alebo pomalú smrť. Je to temná krajina, kde i v najslnečnejší deň je len šero. Spôsobujú ho husté tažké výparы tekutín, ktoré sa na povrch vynárajú pôsobením zemného červu. Krajina je jedným plynkým veľkým jazerom, z ktorého vytrčajú nevelké kopčeky s mŕtvymi, zosušenými a zuhoľnatelými stromami a krami. Cesta skrz je nebezpečná z viacerých dôvodov. Nie len je potrebné postupovať pomaly a opatrne, aby pútnik nezapadol do občas zdanlivo bezodných zatopených jám, ale samotné výparы vo väčšine miest močiara spôsobujú mdloby alebo naopak extazické vnímanie (hlavne ak je hrdina zadýchaný). Tak bezhlavý únik pred nebezpečenstvom môže byť nebezpečnejšie, ako mu čeliť. Močiar je však i studňou bohatstva. Pohybom červa sa vynárajú dávno pochované artefakty, zbrane, brnenia, šperky, ktoré v pradávnom boji nosili bojovníci oboch strán. Stačí trochu hľadať, mať trochu štastia a ...

Úvodný quest, zápletka, alebo prečo by tam dobrodruhovia vôbec mali liezť?

Hrdinovia stretnú osobu (napríklad atraktívnu ženu z vyššej spoločnosti), ktorá unika z pazú-

rov Červených Hviezd – predstieranou smrťou alebo fingovanou smrťou pomocou alchymistického nápoja, ktorý mala schovaný v prsteňi. Hrdinovia ju napríklad môžu i zachrániť od utečenia. Táto osoba si nájme dobrodruhov, aby sa vrátili na miesto „zločinu“ Červených Hviezd a zobraťi prsteň, ktorý mal jej druh (dedičstvo, doklad o príslušnosti k rodu a podobne...). Telá mŕtvol sa v močiaroch nafuknu a podivnými prúdmi sú odnesené na miesta, kde sa ponoria a viac nevynoria. Hrdinovia môžu hľadať náhodne, alebo poprosiť o pomoc obyvateľov Našky alebo Prešky.

Bang!

Prastaré pevnosti

Okrem strážnej veže, ktorú zabraľi pre svoje potreby mnisi, v močiaroch sa nachádzajú i iné zrúcaniny, ukryté a stratené. Prastaré strážne veže i hraničné pevnosti sú bohaté na podzemné priestory, v ktorých je možné nájsť všakovské artefakty, prastaré mince, šperky, poklady a magické alebo alchymistické dielne, ktoré strážia pasce, hlavolamy, golemovia a bytosti spútané mágiu.

Útok červa

Deväťkrát denne sa červ náhodne, alebo vedený zmyslami pre otrasy a vôňu, vynorí a zaútočí na neopatrné obete. Útočí stále maximálne 3krát. Ak červ stihne jedným, dvoma alebo tro-

ma útokmi usmrtiť postavu, prehlne ju! Červ je netvorom, démonom, ktorému dala priechod do reality mágia artefaktov a nenávist. Útočí prekvapivým vynorením zo zeme a zas bleskovým zmiznutím. Naškania používajú na odpútanie pozornosti červa špeciálnu zmes bylín. Preškania zas deku namočenú vo vodách močiara. Nie však v hocijakej vode. Oni presne vedia ktorá pomáha, a ktorá zas nie, ba skôr naopak. Ak hrdinovia pocestujú pod dohľadom Preškana, tak ich bonus na vyhnutie sa červovi bude voči Naškanom dvojnásobný.

Nemŕtvy

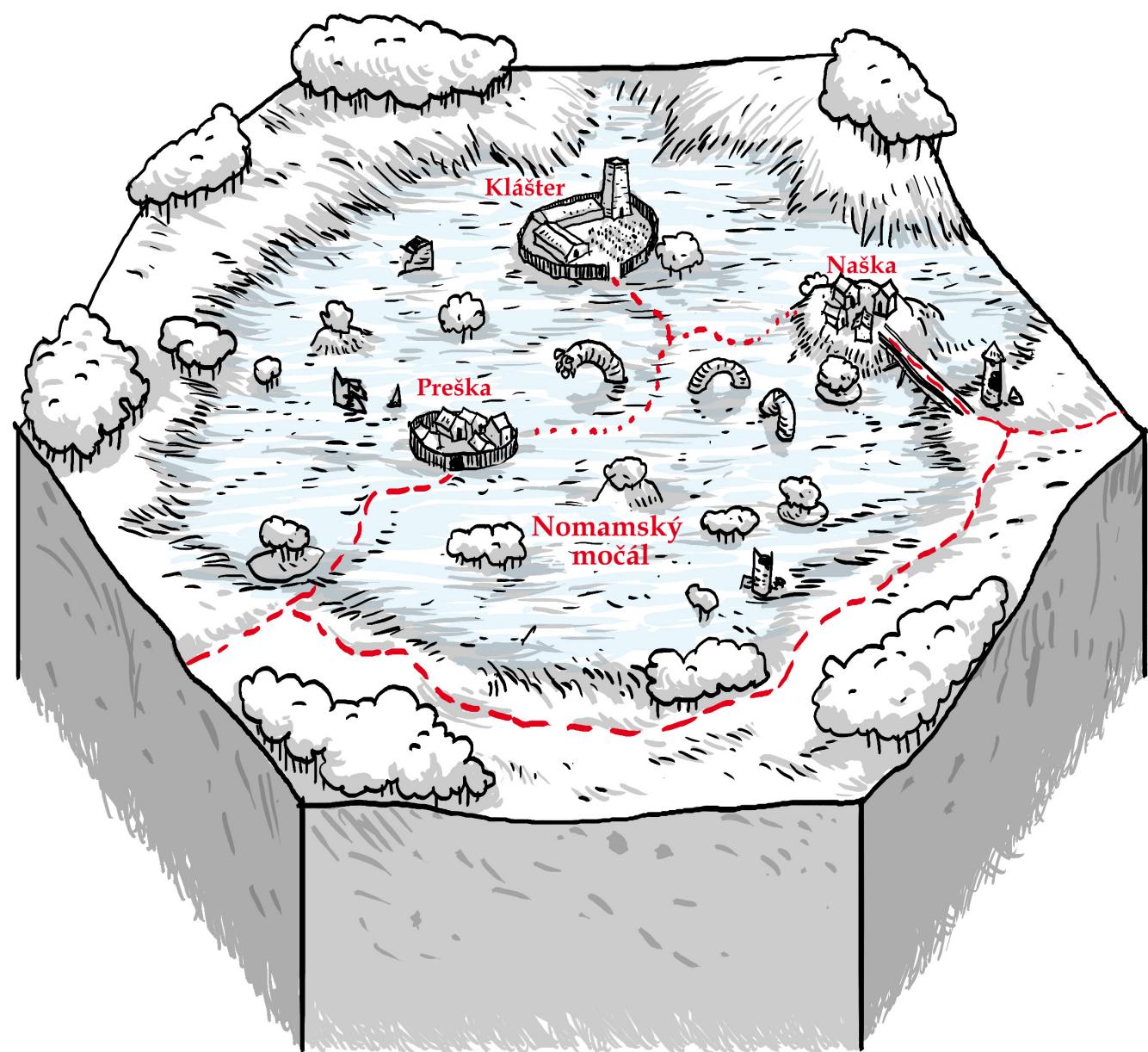
Duše vojakov dávnej vojny, prekliate za zbablosť svojimi vodcami, blúdia močarinami v snahе dokázať svoju statočnosť a vernosť. Sú však zúfalý, nejednotný a bez vodcu. Združujú sa len do malých skupín, ktoré sa časom rozpadajú a tvoria sa zdanlivo náhodne nové. A tak je možné pri stretnutí poznať uniformy oboch bojujúcich strán, strelcov i pechotu, veliteľov i pešiakov, ktorí spolu pochoduјú ako rovný s rovným. Boj s nimi je komplikovaný. Nie je ich totiž možné, vďaka kliatbe, zabit. Len „rozptýliť“. A po krátkom čase sa znova vrátia do svojej pôvodnej podoby. Ešte nebezpečnejšie však môže byť pred nimi unikať do zradných močárov, po ktorých oni kráčajú ako po pevnej pôde (a tak idú stále najkratšou cestou za hrdinami). Najspôahlivejší spôsob, ako im v bezpečí uniknúť, je poraziť ich v rovnakom čase, a uniknúť, pokiaľ sa znova sformujú. Nemŕtvы Nomamských močiarov nájdú svoju smrť v okamihu smrti červa.

Zabijáci Červenej Hviezdy

Okrem nemŕtvyh, červa a hľadačov pokladov, môžu hrdinovia pri veľkej smole natrafiť na komando Červených Hviezd. Tí vstupujú do močárína s jediným cieľom – nechať zmiznúť telá nepohodlných osôb, ktoré sa nikdy nemajú nájsť.

Na záver

Ako zabiť červa a následok tohto činu – Veľmi silní hrdinovia sa môžu pokúsiť zabiť červa počas troch kôl, keď zaútočí na družinu. Ak sa im to nepodarí, pri ďalšom stretnutí bude opäť nezranený. Červa je však možné opit alebo otráviť. Do koša, v ktorom mnísi pletú pre netvora, alebo inej veľkej nádoby umiestnia prasa alebo iné zviera naplnené silným vínom alebo iným jedom. Netvora to znehybní a stane sa ľahkou koristou. Jeho smrť okamžite oslobodí duše nemŕtvyh v Nomamských močiaroch. Mnísi stratia dôvod svojej existencie a rád časom zanikne. Červ prestane svojim pohybom premiesať zem a jazerá ropných splodín vyschnú alebo ostanú vytažené. Večná hmla, ktorú sužuje močiare, prestane existovať. Artefakty sa prestanú vynárať z hlbín zeme. Bude ich potrebné doslova ťažiť. Krajina sa časom zmení a močiar zanikne ...



ŠPITÁL SV. LEONARDA

Autor: Zob

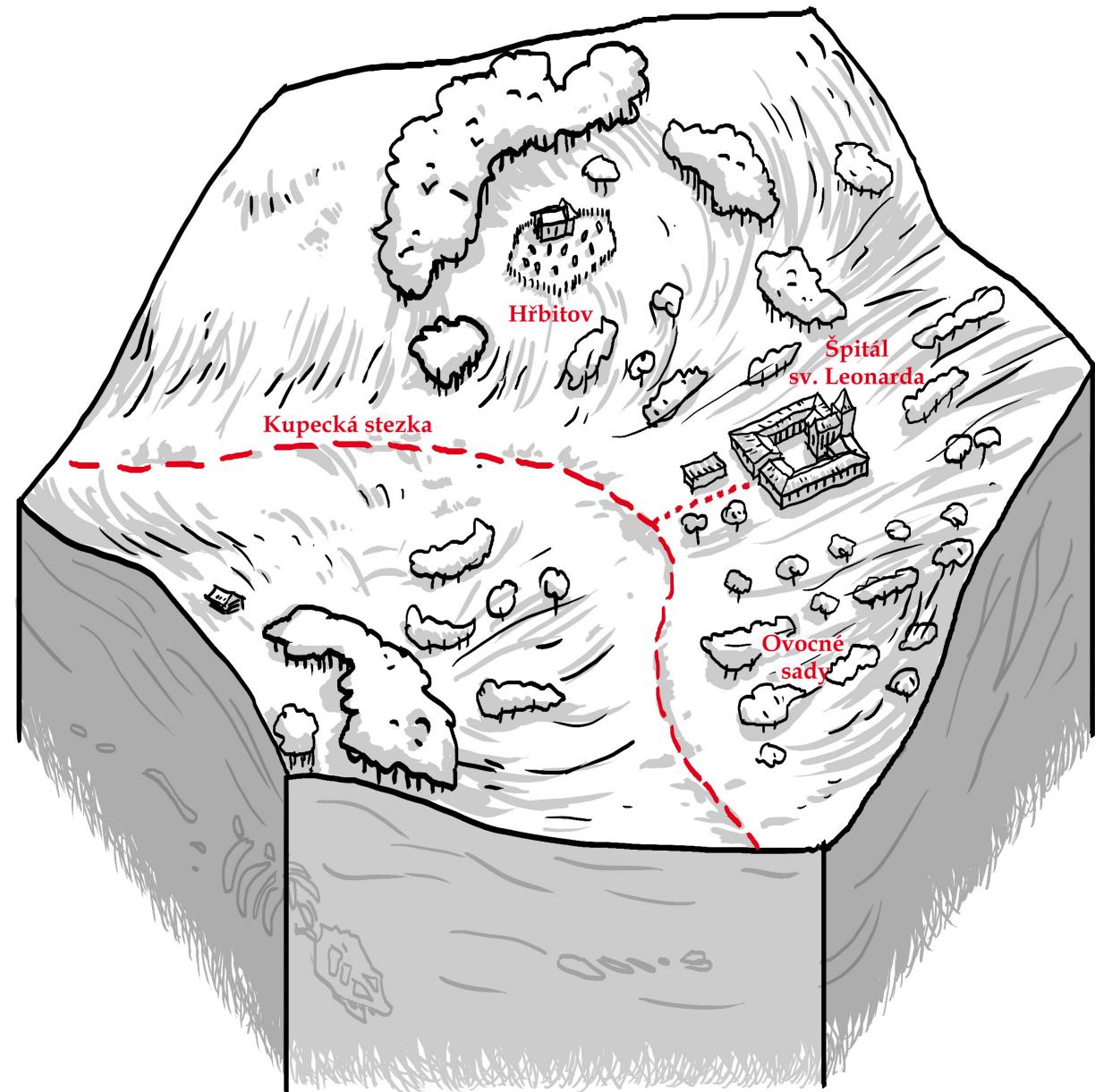
Okolí

Špitál sv. Leonarda leží uprostřed sadů, které se rozléhají v mírně zvlněné krajině podél kupecké cesty do Ravnburghu. Sady jsou občas přerušeny tu hájem, tu mezí, tu potůčkem. Okolo cesty jsou roztroušeny malé sklady na ovoce.

Špitál

Jedná se o strohou budovu z kamene, jíž domnuje věž, která ční nad koruny okolních stromů. Budova je čtvercová s atriem. Ke špitálu taktéž z vnějšku přiléhají malé stáje.

Dobře ubránítnou bránou se vchází do centrální zahrady, ve které mnichové pěstují léčivé rostliny. Obvod atria je lemován podloubím. Naproti bráně se nachází hlavní kaple se zvonici, nalevo špitální křídlo a napravo obytné křídlo. Ve sklepení vyvěrá pramen, jehož záračné léčivé účinky byly objeveny teprve před necelými dvěma generacemi a motivovaly vznik špitálu právě na tomto místě. Výše ve svahu, za stromy, mimo zorný úhel špitálního křídla, se nachází nový hřbitov a márnice, patřící špitálu.



Centrální kaple

Velká vysoká místnost s překvapivě krásnými výjevy na stropu, podepřeném množstvím úzkých sloupů. Středu místnosti vévodí oltář. Po stranách je místnost obehnána kůrem, z nějž vedou schody nahoru do zvonice. Nachází se zde také vchod do sklepení.

Obytné křídlo

Jedná se o množství cel pro mnichy a námezdní sílu, propojené chodbou ústící do jídelny a kuchyně. Zde přespává všechn personál špitálu a zdraví lidé se zde třikrát denně scházejí k jídlu. Denní program je mnichům přednesen vždy po snídani.

Špitální křídlo

V tomto křídle odpočívají nemocní. Jedná se o několik velkých místností, které jsou po obvodu lemovány lůžky. Úplně na konci se nachází malá alchymistická laboratoř a příruční sklad materiálu a malá knihovna. Vstup do špitálního křídla není povolen každému, dostanou se sem pouze členové řádu a nemocní. V tomto křídle se také nachází další vchod do podzemí.

Podzemní kláštera

Podzemí sestává ze tří částí – izolace, pramene a skladu potravin. Do izolačních cel jsou zpravidla umístěni pacienti, kteří by byli ostatním nebezpeční a nemohli by být ve společných pokojích. Pramen vyvěrá uprostřed malé a nádherně

zdobené kaple. Ve skladu potravin se využívá chladu podzemí k uskladnění zásob, které by se v teple rychleji kazily.

Stáje a sklad

Stáje se nacházejí v narychlo přistavěné budově ze dřeva, která se nachází vně špitálu. Ve stájích čekají koně poslů, mnichů a pacientů. Pro sklad je vyhrazena veliká místnost těsně u brány. Ve skladu se těsnají zásoby stavebního materiálu, oblečení, bylin, vody a alkoholu a trvanlivých potravin. Prostě většina toho, co takový špitál může běžně potřebovat.

Hřbitov

Leží asi čtvrt hodiny prašnou cestou od špitálu, je oplocen a ve prostředí stojí malá márnická. Pokud si rodina případného zesnulého pacienta nepřeje jinak, je tělo uloženo zde. Se všemi náležitostmi, samozřejmě.

Organizace

Špitál patří Leonardianům a na jeho chod dohlíží bratr Norbert. Tomu se zodpovídají jak další bratři, a novicové, pečující o nemocné, tak najmutí pracovníci, kteří ve špitále také bydlí a vykonávají pomocné práce. Řád vybírá za své léčitelské služby peníze alespoň od těch, kteří mohou zaplatit. Část zisku plyne i ze sadů.

Nápady na zápletky

- Dayhavenský šlechtic a kupec Jakob Durst onemocněl během své návštěvy Ravenburghu neznámou nemocí. Nyní bojuje o život ve špitále. Hanza se bojí, že jeho smrt by mohla být pro Dayhaven záminkou k otevřenému boji. Lochbearorové se snaží ututlat, že se jedná o otravu, v které má prsty. Rudá perla má rozkaz dostat Dursta zpět do Dayhavenu. Kolem číhají agenti obou stran.
- Bernardo, nejmladší Lochbearerův synovec, měl oči projinou a odmítal strategický sňatek a tím zkomplikoval své rodině její plány na posílené vlivu ve městě. Za trest má sloužit ve špitále coby Leonardianský novic, dokud prý nedostane rozum. Rod vyhrozuje, že Bernardové milé ublíží, pokud opustí zdi špitálu. Bernardo touží utéct se svou milou a pryč z Ravenburghu, ale zatím stále hledá odvahu a pomoc. Pár se zatím schází tajně v sadech.
- V podzemí špitálu, na izolaci, vypukla epidemie vampyrismu. Bratrům se podařilo zabarikádovat vchody do sklepení, aby se nakažení nedostali ven. Unikl jen jeden nakažený a dva bratři, kteří ho měli vypárat se ještě nevrátili. Další problém je, že kvůli barikádám a epidemii ve sklepení se bratři nedostanou podzemní kaple s léčivým pramenem a špitál se tak ocítá v nouzi. Vedoucí špitálu se celou epidemii snaží vyřešit, aniž by se něco doneslo přísnému kanovníku Urwickovi.

- Z márnice se ztratilo tělo náhle zesnulého člena Hanzy, které mělo být dalšího dne ohledáno. Stopy jsou čerstvé a vedou do nedalekého lesa. Může za to Rudá perla, nebo Lochbearerové, nebo mrchožrouti, kteří prý obchází okolím?
- Pokrovková frakce Leonardiánů provádí ve špitále tajné pity, za účelem prohloubení medicínských znalostí. Hrobníci se občas děsí toho, co musí pohřbívat a dávají tak vznikat strašidelným povídačkám o příšerách, které žijí ve špitále a porcují pacienty na kousky. Urwick by rád za pomoc nestranných pozorovatelů přišel na kloub tomu, co za těmi povídačkama stojí, zatímco šéf špitálu Norbert by rád přesvědčil ostatní Leonardiány o přínosnosti pitev.

Příklady postav:

- Igor** – Obyčejný rozložitý chlápek, který natrvalo žije ve špitále. Výměnou za stravu, byt a skromný plat vykonává veškeré zrovna potřebné práce, na které není potřeba velká odbornost. Mniší se s ním moc nebaví a tak je rád za každého cizince, se kterým si může popovídат. Pro svůj zápal pro historky a povídačky je studnicí místních pověstí a drbů.
- Bratr Norbert** – Zadumaný šéf špitálu. Má hlavní slovo, i když občas trvá pěknou chvíli než se rozmyslí a vymáckne. Jeho srdce plane pro studium podstaty léčivého pramene a je ochoten sdílet svůj

akademický zápal s každým, kdo projeví zájem.

- Bratr Johan** – Nevrly alchymista. Z vhodného materiálu umí vyrobit různé léky, jedy či jiné substance. Potají destiluje vynikající alkohol z místního ovoce. Kromě toho, že pálenky rád vyrábí, tak je také rád pije. Bratru Norbertovi se to moc nelibí, protože v poslední době se Johanovo pití začíná nebezpečně vymykat.
- Novic Bernardo** – Mladý šlechtic z rodu Lochbearerů, který ve špitále pracuje za trest a moc se mu tu nelibí. Ještě stále se dobře se orientuje v komplikovaných Hanzovních a šlechtických vztazích. Po nocích rád opouští zdi špitálu, aby se procházel po okolních sadech. Hledá možnost, kde opustit špitál jednou pro vždy.

Role v příběhu

Pomoc: léčení zranění a nemocí, pomoc při ohledání těla a určení příčiny smrti, útočiště v nouzi.

Překážka: někdo důležitý může být raněn, ale bratři vás k němu nechťejí pustit; bratři uzdraví vašeho protivníka; věc, kterou hledáte mají bratři ve sklepě a jen tak se k tomu nedostanete.

Hrozba: Z kláštera unikli lidé nakažení morem, šílený mnich vykopává hroby, aby měl co pitvat.

Opuštěný menhir

Autor: Narnas

Hex leží na hranici mezi obdělávanou půdou a divočinou. Kvůli podmáčené půdě spíš pár kroků směrem do divočiny než do civilizace. Není ovšem úplně opuštěný. V jeho středu stojí osamělý menhir. Dávné centrum nejspíše druidského náboženství a rituálů. To vše vzalo za své, když před několika dekadami menhir praskl po celé délce od shora dolů. Druidové to vzali jako špatné znamení a odešli. S jejich odchodem získaly mokřady ještě větší vládu nad okolím. Přesto jedna rodina zůstala a žije v chatrči vystavěné kolem menhiru. Zvláštní je, že z rodiny nejsou na místě žádní muži, ale 3 generace žen, matka, dcera a babička. Zlí jazykové tvrdí, že jsou to zlé čarodějnici. Pletou se pouze částečně.

Ženy rády přiloží pomocnou ruku k dílu, léčí, pomáhají s komplikovaným porodem, ale též s potraty a dalšími zákroky, které ctihoně obyvatelstvo považuje za nečisté, až do chvíle, než je sami potřebují.

Když se k tomu přidají, zvěsti o druidských rituálech, které stále rodina provozuje, pověry o nepřirozeně dlouhém životě všech tří žen a o zlém osudu jakéhokoliv muže, co se v rodině narodí, či by tam jen přespal, tak je založeno v lepším případě na pohrdání v horším až na ne-

návist. Takzvaní civilizovaní lidé, by se jich rádi zbabili, ale brzdí je strach a paradoxně opět pověry o jejich moci a kletbách jejich sídla.

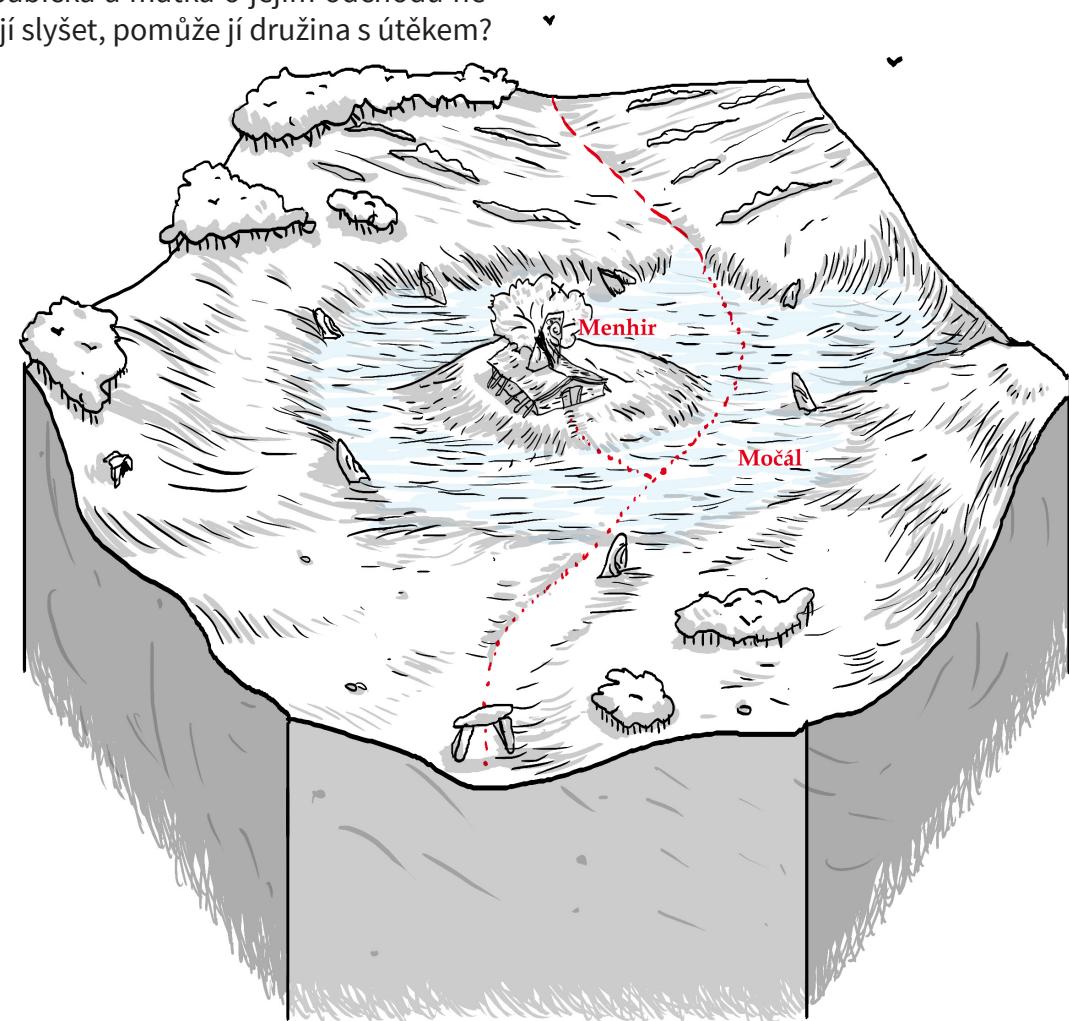
Za zmínku stojí ještě zlatý javor. Strom jako žádný jiný. Uchytí se v prasklině menhiru a tyčí se jako by z něj vyrůstal. Tím, že menhir obstarvěla chatrč, vypadá to jako by vyrůstal z její střechy. Všude tam, kam dopadnou jeho listy, je půda úrodnější. Všude tam kde zakoření jeho semenáčky, mokřad ustoupí. Jeho sirup je prý základem mnoha léků a mastí a jeho dřevo má neuvěřitelné vlastnosti.

Právě dřevo je dalším problémem. Přestože se nikdo neodváží pokácer vzrostlý zlatý javor, tak mnoho lidí hledá v mokřadech semenáčky, které vyryje a odnesе. Bohužel tím získá jen jeden strom. Jakékoli pokusy o množení nebo šlechtění vždy selhaly. To přivádí do mokřadů nové hledače. Javor ovšem přitahuje i jiné tvory a tak často hledači sami zmizí, čím přidají další kapitolu k legendám o krvavých čarodějnících jejich přisluhovačích a rituálech.

Možné zápletky a dobrodružství:

- Zlatý javor v menhiru usychá, může za to zlá moc nebo naopak slábnoucí moc čarodějek z mokřadů? Pomůže družina najít lék? Nebo příjmou úkol přinést nový semenáček ze světa duší?
- Družina je najata, aby donesla z mokřadů semenáček. Co když narazí na čarodějky? Nebo snad na příšery z mokřadů?

- Čarodějky jsou známé svojí jasnovidnou mocí a ta by se družině hodila. Jenže jaká bude cena?
- Dcera čarodějek je těhotná, otec dítěte má strach, že se narodí syn a postihne ho zlý osud, a najme si družinu jako „porodní báby“.
- Dcera nechce žít dál životem svých předků, ale babička a matka o jejím odchodu nechtějí slyšet, pomůže jí družina s útěkem?
- Nedaleko se usadil mág a tvrdí, že je příbuzným a má nárok na menhir. Měštané cítí šanci zbavit se čarodějk a muže podporují. Měšťansky nahlas nic neříkají, ale potichu stojí za čarodějkami. Na čí stranu se postaví družina?



DRAČÍ HLAVA

Argonantus

Tento příběh zastihl Argonanta v tom nejhlubším spánku. Probuzení bylo pomalé a nepříjemné; jako kdyby se vynořoval z hluboké vody a nemohl popadnout dech.

První, co si uvědomoval, byly vzdálené rány na dveře. A volání.
„Mistře Argonante! Vstávej!“

To uctivé oslovení ho ještě nepřestalo okouzlovat. Bylo mu právě osmnáct let, takže jeho věk odpovídal spíše tovaryšovi, ne-li učedníkovi, atž už šlo o jakékoli z jeho řemesel. Nicméně, události v předminulém roce způsobily, že hospodařil sám pro sebe a neměl žádného nadřízeného. V oboru psaní knih ho proto bylo možno zvát mistrem bez dalších pochyb. Potom si uvědomil, že ten neznámý mladý hlas za dveřmi nejspíš oslovouje „mistře“ každého, koho potká, bez ohledu na to, zda mu takové označení přísluší. Nikdy neuděláte chybu, když učedníka pokládáte za mistra. Uděláte ji až v obráceném případě.

Vědomí se mu pomalu vracelo.

Kolem vládla dokonalá tma a uvnitř chalupy byla zima. Oheň v krbu, který ho hřál večer při psaní, už dávno vyhasl, takže muselo být něco před ráнем. Měl opravdovou peřinu a bylo pod ní teplo, ale když ji odložil, vrhla se na něho pravá lednová zima. A to věděl, že uvnitř chalupy je stále nesrovnatelně tepleji, než venku.

Chvíli se potmě zkoušel zabalit do tuniky, nohavic a pláště. Potom bolestivě narazil do dlouhého vydlabaného kmena, který ležel od večera na stole a svojí délkou přehradil celou místnost. Takže oblékání vzdal a raději zkusil rozdělat oheň, aby si posvítil.

Nešťastník venku při tom stále bušil na dveře a volal.

„No ano! Snad nehoří, počkej chvíli!“ křikl zpátky, aby se rušitle na chvíli zbavil.

Než se mu podařilo rozsvítit, obléknout, najít hůl a otevřít dveře, měl dojem, že uplynula dlouhá doba, při které si připadal naprostozoufale. A rozhodně ani zdaleka při plném vědomí.

A potom teprve otevřel. Na prahu stál hubený mladík se světlými vlasy. Vypadal, že vyrostl větší, než bylo plánováno, takže na jeho vytvoření zbylo jen málo masa a kostí. To, co zbylo, rozmrstil jeho tvůrce tak, jak ho právě napadlo. Ruce měl například až nečekaně útlé, skoro dívčí; tělo měl hubené, i když je zakrýval zimní kožich. I hlas měl podivně tenký, jako by patřil k někomu mnohem menšímu. Ale také bylo možné, že ty chybějící části těla ještě dorostou. Chlapík byl podstatně mladší, než Argonantus, zhruba o tři roky.

Ospalý Argonantus ho najednou správně zařadil; byl to jeden z nejmladších strážných, Matouš zvaný Včelka.

„Mistře Argonante! Posíláj mne z Hradu.“

„A co potřebují?“

„Potřebují pomoc.“

Argonantus vzdychl. Z Hradu, to mohlo znamenat někoho z kapituly, nebo z knížecí družiny, abatyši od svatého Jiří, možná i samotného knížete. Ve všech případech někoho mocného, s kým se vyplatí být zadobře a nemít žádné námítky, když vás vytáhnou z postele kdovíkdy ráno.

„Nepočkalo by to?“ zkusil to ještě, a už věděl, že zbytečně. Ten, kdo Matouše Včelku poslal, si zřejmě byl velmi přesně vědom, kolik je hodin.

„Prý se máme vrátit dřív, než se na Hradě probudí.“

Vzdychl, zavřel pečlivě dveře, zamkl je a klíč uschoval ve váčku u pasu. Ne, že by hrozilo, že ho někdo bude zkoušet vykrást v půli ledna, kdy bylo kolem na čtvrt sáhu sněhu. Navíc v jeho chalupě toho moc k ukradení nebylo.

Nejprve vyrazili mlčky. Měli oba dva co dělat s tou spoustou sněhu. Potom došli na cestu, kterou přes den projízděly saně a vozy a také tu procházel nejrůznější dobytek. Sníh byl udusaný, a dalo se po něm jít docela příjemně. Rozhodně ještě zdaleka nepřišla chvíle, kdy sníh začne tát a cesta se promění v nevlídnou mokrou šlichtu.

Plán byla velice dlouhá a hvězdy na nebi zářily. Směrem k jihu už odcházely jarní a přicházely letní hvězdy – Lyra, Labuť a Orel. Musí být opravdu k ránu. Když se ohlédl za sebe, klesajícím svahem proti kopcům na opačné straně řeky, našel, co hledal; slabý pruh světla, který ohlašoval, že se noc chýlí ke konci. A už je rok 1145, uvědomil si ještě; v lednu ho při psaní změněné datum vždycky trochu překvapovalo a musel dávat pozor na chyby.

Dávat pozor na chyby.

Myšlenky se mu zatoulaly k jeho včerejší práci. Při uklízení našel staré dláto a napadlo ho, že by měl dokončit dřevěný žlab na odtok vody ze střechy. Už na podzim měl k tomu účelu vyhlédnutý

jedlový kmen, více než do poloviny vypálený ohněm. Zbývalo uhlíky začistit a vyrovnat žlab tak, aby voda volně protékala.

A dávat pozor na chyby, aby neprorazil dřevo úplně skrz. Vybaivil si, jak mu otec kdysi práci s dlátem ukazoval a varoval ho před netrpělivostí, ke které práce s dlátem snadno svádí:

„Uber raději méně. Když to bude málo, můžeš to zopakovat. Pokud spěcháš a ubereš moc, už to nikdy nevrátíš a musíš vzít nový kus dřeva.“

Argonantus to tenkrát zkoušel, zpočátku mu to nešlo, protože dřevěná palička byla na něho příliš veliká. Ale když vydržel u práce půl dne, nakonec mohl otci hrde ukázat jednoduchý spoj dvou trámků, které měly tvořit základ budoucích dveří. Otec, jindy dost netrpělivý člověk, s ním při práci rozprávěl celou tu dobu – zřejmě o Jeruzalémě a o rytířích, jak jinak – a nakonec ho pochválil.

Lezavá zima ho vrátila do skutečnosti. Na cestě nikoho nepotkali, ale věděl, že někteří lidé už vstávají. Řeholníci na Strahově, u svatého Jiří a v Břevnově mají zřejmě časné jitřní modlitby dokončené. A strážní, právě jako Včelka, také nespí. Jejich den úplně nekončí nikdy; střídají se ve službě, a kdykoli se stane něco nepředvídaného, tak musí ven úplně všichni.

Včelka zřejmě dospěl k názoru, že už je Argonantus probuzený dost, a začal vysvětlovat:

„Večer měl službu velitel stráže, Cachl z Jirchářů. On si bere stráž málokdy sám, když je velitel, ale jednou za čas také hlídá, aby se neřeklo. A tento týden pět strážných chybí, protože pomáhají na Vyšehradě. O půlnoci měl velitel vzbudit Janka ze Zhoře, který měl mít na starosti druhou polovinu noci. Jenže Janek se probudil sám a zjistil, že je kdovíkolik hodin a že už měl být dávno vzhůru. Cachl zaspal ve stráži!“

Argonantus věděl, že mezi strážnými je to jedno z nejostudnejších provinění. Mohlo to vést k vážným trestům, od zmrskání

k úplnému vyhození ze služby. Možnost, že zaspal sám velitel stráže, zněla velmi neslýchaně. Ale tušil, že příběh bude mít úplně jiné pokračování. A netěšilo ho, že mu Včelka vypráví předem připravenou verzi. Věděl moc dobře, jak dokáže zásah vypravěče všechno změnit.

„Janek vzbudil mne, protože spíme ve stejné místnosti, a společně jsme šli za Zeleným Petrem, který Cachla zastupuje. Potřebovali jsme někoho, kdo rozhodne, co dělat dál. No, a Petr s námi vyrazil na věž, zjistit, co se děje.“

Věž.

Argonantus ihned věděl, o jakou věž se jedná. Byla to *ta věž*, někdy zvaná Bílá nebo Velká; nejvyšší stavba na celém Hradě a nejspíš i v celé zemi. Pokud měly některé chrámové nebo hradní věže v Čechách vzácně i deset sáhů výšky, tato měřila čtyřiadvacet. Věděl to přesně, protože o tom mluvil se stavitelem Martinem ze Sas, když věž před dvěma lety opravovali po obléhání a Martin ji na přímý rozkaz knížete nechal ještě o dvě patra zvýšit. Věž byla obrovská, stála v čele celého Hradu na západě a převyšovala úplně všechny ostatní stavby včetně svatovítského chrámu.

Argonantus si vybavil jeden dávný večer, který strávil na strážnici v nejvyšším patře. A tím, jak se otevřely vzpomínky, najednou uhádl, co bude následovat; a řekl to nahlas.

„Otevřeli jste dveře na vrcholu věže a našli Cachla mrtvého.“

Včelka se zastavil a překvapeně se obrátil k Argonantovi: „Mistr! Jak jsi to věděl?“

Argonantus pokrčil rameny. „Je jen málo důvodů, proč strážný neprobudí další službu. A pokud je to nějaká hloupost, asi mne nikdo nepotřebuje volat uprostřed noci. Buď na to připadl Zelený Petr, nebo někdo ještě významnější. Možná i sám kníže, pokud ho probudili.“

Včelka bezradně rozhodil rukama. Argonantus si vybíral nejlepší části jeho vyprávění jako hrozinky. „Ano. Sám kníže, který se probudil a procházel do chrámu. Řekl, že to je úkol pro jeho písáre Argonanta. A poslal pro tebe, mistře.“

Argonantovi to lichotilo, ale také cítil úzkost. Pokud už dříve dokázal vyřešit obtížnou záhadu, neznamenalo to, že se mu to podaří vždycky. Navíc dnes neměl nikoho staršího na pomoc, jako před pár lety. Je na to úplně sám.

Mezitím došli do míst, kde se oddělovala cesta dolů k Vltavě a k mlýnu na Písku, kudy by bylo možné do Hradu dojít nejrychleji. Pokud by ovšem nebyla zavalená závějí. Aniž se o tom nějak museli domlouvat, bez dalšího pokračovali dál k západu, po hlavní cestě, kde se už na jih od ní rýsovaly hradní budovy. Černá věž u brány na východě, chrám svatého Jiří, větší a vyšší chrám svatého Víta a konečně Bílá věž, nejvyšší stavba ze všech. Nahoře se svítilo, jako by tam přistála na zemi osamělá nažloutlá hvězda. Argonantus si připomněl, že na tom není nic neobvyklého; pokud byly často všechny tři brány zavřené a stráže u nich v klidných dnech spaly, pak na této věži bděl nějaký strážný neustále. Odtud šlo nejlépe spatřit pohyb vzdáleného vojska, nebo rozhodnout, zda vpustit nenadálou návštěvu, která chce v noci vstoupit do Hradu.

„A řekl bych,“ pokračoval Argonantus nahlas, jako kdyby rozmluvu nepřerušili, „že Cachl nejspíš nezemřel jen tak. V jeho smrti je něco podivného, co si žádá vysvětlení.“

„Navlas tak. Cachl se probodl vlastním mečem.“

„Sám se zabil?“

„Vypadá to tak. Jiné vysvětlení není. Jenomže...“

„Jenomže,“ neodolal zase Argonantus, „Zelenému Petrovi, vašemu veliteli, se to nechtělo líbit. Tedy, ona se nikomu nemůže líbit sebevražda; to je těžký hřich; ale nebývá na ní mnoho k vysvětlová-

ní. Váš nový velitel si není jist, zda to vůbec sebevražda je. A svěřil se svými pochybami knížeti, když už se tam objevil.“

Včelka zakroutil hlavou a v jeho hlase bylo slyšet nejen úctu, ale i trochu obav. „Zřejmě víš opravdu víc, než my; já jsem nic takového neslyšel. Nevím, o čem mluvili Zelený Petr a kníže. Nikdo neřekl, že by se stalo něco jiného, než sebevražda. To je už dost hrozné.“

„Tak dobře. Co přesně se tedy stalo, když jste šli do věže? Byl jsi u toho?“

„Ano. Janek chvíli chodil po místnosti, koukal se oknem na hvězdy, aby zjistil, kolik zbývá do úsvitu, a při tom mne vzbudil také. Chvíli jsme se dohadovali, co dělat, a řekli jsme si, že než se hnát na věž, raději zavoláme Zeleného Petra. Také se nám nechtělo...“

Včelka se rozpačitě odmlčel, ale Argonantovi to bylo znova jasné. „Nechtělo se vám jít do věže a dohadovat se s vaším velitelem, že zanedbal službu. Tak jste si vzali posilu. On ten Cachl asi nebyl úplně vlídný člověk, pokud si vzpomínám.“

Včelka vydechl tentokrát ulehčeně. „Ano, mistře. Prostě, šli jsme raději na věž všichni tři.

No, a tam jsme chvíli volali na Cachla, ale dveře byly zavřené na závoru a nikdo nám neodpovídal. Zkoušeli jsme to docela dlouho, ale marně. Nakonec nám Zelený Petr nařídil, abychom prorazili dovnitř díru pod závorou. Měl jsem svoji sekuru, tak jsme se do toho dali.“

„Dveře jsou pevné, takže to asi nešlo moc snadno,“ poznamenal Argonantus.

„Přesně tak. Trvalo nám skoro hodinu, než se nám podařilo prorazit do dveří díru a tou sáhnout dovnitř a vysunout závoru ze zdi.

No, a když jsme vešli, viděli jsme, že Cachl ležel na zemi a byl probodnutý vlastním mečem. Ještě držel oběma rukama jílec. A to je vlastně celé.“

„Odnesli jste ho?“

„Ne. Prohlédli jsme místnost, jestli tam není někdo schovaný, a pak jsme šli zase dolů. Tedy, Janek tam zůstal, protože vlastně držel zbytek svój stráže. Na nádvoří jsme potkali knížete. Já jsem stál opodál, mluvili jen pář slov a pak mne zavolali a kníže řekl tu větu, že to bude úkol pro jeho písáře. Že tě mám vyhledat a přivést, a to co nejrychleji, než se probudí většina lidí na Hradě.“

A už jsme skoro tu.“

Byla to pravda. Mezitím překonali strmé údolí potoka Brusky a ocitli se na malé pláni mezi Strahovem a Hradem. Věž se tyčila ve tmě nedaleko nich. Na východě se již rýsoval úsvit trochu výrazněji a věž vypadala, jako když tam někdo kus oblohy vynechal. A na vrcholu stále svítilo světlo. Janek zřejmě pokračoval ve stráži.

Brána do Hradu již byla mezitím otevřená a kolem se rojilo hned několik strážných. Argonantus vzpomínal na jejich jména, jak se s nimi během let potkával. Olen, Tomáš řečený Závora, Dobřeň, Milota, další dva, jejich jména si nevybavil ani při nejlepší snaze. A Zelený Petr, zjevně o kus starší a ctihodnější zbrojnoš, podle všeho nový velitel stráže.

„Vedu mistra Argonanta,“ ohlásil celkem zbytečně Včelka. Petr na něho shlédl trochu pochybovačně. Věděl, že Argonantus je z nějakého důvodu v milosti samotného knížete, ale na druhé straně cítil nadhled muže dvakrát tak starého.

Argonantus s ním v duchu souhlasil. Proč by, u všech všudy, zrovna on měl zjistit něco, co neobjevila celá knížecí stráž? Co tu vůbec pohledává, mezi všemi těmi vojáky?

V obavách si připomněl dávnou otcovu truhlářskou lekci. *Je třeba prohlédnout celý kus dřeva pozorně, ve všech malíčkostech i v celku. Nepřehlédni žádný suk, žádnou prasklinu, žádnou nepravidelnost. Pozoruj, co ti napoví letokruhy, kam se dřevo bude stáčet.*

Ono to je vlastně stále stejné, napadlo ho. Když se učil později otesávat kameny, psát a malovat, foukat sklo. Nejprve je třeba si to prohlédnout, ať je to cokoli. A pokud je třeba prohlédnout všechno, pak by měl začít již zde.

Takže zamířil k patě věže. „Posvíť mi sem,“ poručil svému náhodnému pomocníkovi Včelkovi. Nějak si nebyl jist, jestli by ho někdo jiný poslechl.

Pod věží ležela docela vysoká závěj sněhu, jak se dalo očekávat. Ale na jižní straně objevil také spoustu zmatených stop, jako kdyby tu někdo něco hledal. A něco velikého tu leželo; jako nějaké podivné zvíře s mnoha tlapami a ocasy. Zmateně zakroutil hlavou. „Co se tu dělo?“

„Nejspíš tu někdo něco odložil,“ řekl Včelka trochu nejistě. „Může to být i pár dnů staré.“

Argonantus si uvědomil, že má Včelka pravdu a že sněžilo naposledy již před několika dny. Někdo tu opravdu mohl mít nějaké zvíře, které tu uvázal ve stínu věže.

„Asi musíme nahoru,“ řekl potom Argonantus. Zahlédl smířený pohled Zeleného Petra, a pak už stoupali po dřevěných schodech. On a Včelka, i když to nikdo jasně nerozhodl. Vchod byl až z ochozu hradby, ve výši prvého patra věže, nad branou. A potom schody, schody, schody. Dřevěné schody, sedm dalších pater. Byly rovné, ale každý úsek se na konci zdi zatáčel doprava, jak bylo tehdy zvykem. V každé zatáčce by měl pravák, který by bránil schody shora, výhodu. V prvních patrech žádná okna nebyla, jen mlčenlivá silná zeď z bílé opuky. V těch dalších stála na podlaze celá řada beden. Zásobnice na zrní, zásobnice na mouku, hromady dřeva, louče, šípy, kopí, železné háky, spousta silných provazů, sudy s vínem, sudy s vodou. Zásoby všeho možného, co si lze vzpomenout a co by se mohlo v případě obléhání hodit.

V pátém, šestém a sedmém patře byly dvě střílny, obě mířící podél hradby, jedna k severu a jedna k jihu. Velmi slabě se jimi zkoušelo proplížit světlo úsvitu, ale zatím to nestálo za řeč a bez svíce v rukou by to byla hodně nesnadná výprava.

Schody, spousty schodů. Ale potom najednou konec; schody se zarazily před těžkými dveřmi, bez jakékoli podesty. Dveře byly provedené přesně tak, jak si je Argonantus pamatoval; z těžkých dubových prken, dva palce silných, a ještě vyztužených několika železnými pasy. Měly sloužit jako poslední obrana strážnice, zastavit každého, kdo by se chtěl dostat dovnitř. To, že stály přímo na schodech, mělo ztížit pokusy je vyrážet beranidlem.

Za dveřmi byla hodně pevná závora, spíše trámek, podle zvyku zasunutý do vytesané hranaté kapsy ve zdi. Argonantus si dveře pečlivě prohlédl, a ověřil si, že vysunout závoru zvenku, například maličkými rozeschlými mezerami mezi prkny ve dveřích, bylo zcela nemožné. Dveře byly hrubé, těžké, a už tím vylučovaly jakoukoli jemnou práci se zlodějským náčiním. Nebylo kde a jak ho použít; vůbec žádný zámek tu nebyl.

Pokud chtěl někdo dovnitř, musel prostě zavolat na stráž uvnitř, právě jako oni dva. „Janku, otevři! Jdeme se podívat na mrtvého!“

A Janek ze Zhoře vysunul závoru za dveřmi a otevřel jim. Také nebyl o mnoho starší, než Argonantus; ve stráži převažovali mladí muži. O Jankovi ze Zhoře ovšem rozhodně nešlo tvrdit, že na něm někdo něco ušetřil; byl veliký ve všech směrech a Argonantus si ihned vybavil svého přítele mlynáře Hanuše a přemýšlel, který z těch dvou je větší.

Pak se sám napomenul; ne, tady není čas na nesmysly. *Je třeba prohlédnout celý kus dřeva. A dávat pozor na chyby.*

Vrátil se ke dveřím. Bylo by snad možno jimi prostrčit nějaký hodně jemný a dlouhý nůž, kdyby oběť stála přímo přede dveřmi.

Ale letmé ohlédnutí mu ukázalo, že i tato možnost je beznadějná. Mrtvý ležel hodně daleko od dveří, na opačné straně místnosti, asi sáh od severního okna. A meč byl v jeho těle stále ještě zpředu zabodnutý, téměř uprostřed hrudi, mírně vlevo. Pokud chtěl někdo probodnout srdce, tak se mu to rozhodně podařilo. Po takové ráнě nemohl strážný žít dlouho. Veliká louže krve, rozlitá a rozmazaná více směry, svědčila o tom, že už ani nikam nechodil; možná se pákrát zazmítl na podlaze, ale to bylo celé.

A jak řekl Včelka, obě ruce mrtvého stále ještě držely jílec.

Nepřehlédni žádný suk, žádnou prasklinu, žádnou nepravidelnost. Vědomím, už plně probuzeným, se dralo podezření.

Tušil pochyby Zeleného Petra, starého vojáka. Ten určitě viděl mnohokrát, jaké to je, když je někdo probodnutý mečem. Meč je ostrý, pečlivě nabroušený, ale přesto, úspěšná bodná rána musí být vedená velkou silou, krutě a nelítostně, aby prorazila případnou kost, nebo aby sklouzla mezi žebry. Vést takovou ránu sám proti sobě by znamenalo úplně neslýchané odhodlání.

Včelka sledoval Argonantův pohled a řekl znovu: „Má ještě stále ruce na jílci.“

Janek ze Zhoře neříkal nic, ale také výmluvně hleděl tím směrem.

Argonantus vzduchl. „Ano. Ale má přes polovinu délky meče v těle. Nevěřím, že by dokázal mít ruce na jílci i v okamžiku, který bodnutí těsně předcházel.“

Už byl v pokušení meč vytáhnout, aby ho změřil, ale uvědomoval si, že zápasit se ztuhlymi prsty mrtvého nebude vůbec příjemné. A v tom si vzpomněl na svoji hůl. Vlastně nevěděl, proč si ji s sebou vzal; spíš to byl talisman, než že by čekal nějakou bitku. Ale teď mu byla užitečná. Snadno změřil, že hůl je jen o dvě pídě delší, než meč. Uchopil hůl přesně v té vzdálenosti, která odpovídala dél-

ce meče a umístění jílce, oběma rukama, a zkoušel zamířit na vlastní hrudník. Nebyl zrovna malý a ruce měl dlouhé, ale bylo naprosto jasné, že by se takto dlouhým mečem bodnout nedokázal. A Cachl byl zřejmě o kus menší a měl i kratší ruce.

„Vidíte to? Cachl se sám neprobodl. Prostě to nejde.“

Zkoušel různé úhly, pak předal hůl Jankovi, který měl ruce nejdelší ze všech, ale ani ten nedokázal zamířit špičku meče na svoji hrud'. Bylo jasné, že by musel držet meč úplně jinak, alespoň ve dvou třetinách ostrí.

Včelka byl tímto zjištěním zjevně zaskočený. „Ale... ty dveře byly přece zavřené!“

Ano. Včelka měl tentokrát pravdu. *Suků, prasklin a nepravidelností* tu bylo k nalezení hned několik. Argonantus přemýšlel nahlas: „Buď nám lze ten meč, nebo dveře. Nebo oboje zároveň. Cachl se nemohl probodnout mečem. Ale pokud tu byl vrah, pak se dovnitř nemohl dostat zavřenými dveřmi. Musela to být sebevražda... až na to, že to sebevražda být nemohla.“

Jeho pozornost zákonitě přitáhla čtyři jednoduchá okna, namířená do čtyř světových stran. V tuto chvíli byla úplně volná, aby strážný viděl ven. Argonantus ale věděl, že někdy, když je opravdu velká zima nebo zlé počasí, tak je alespoň zčásti zakrývají rámy s rybími blanami nebo slámové polštáře. Nebo dřevěné desky.

„Kde máte zakrytí?“

Janek se zatvářil kysele. „Pan velitel zakázal, aby se strážní při službě moc vyhřívali; mají prý pozorovat, k tomu jsou určení. Takže už před čtrnácti dny zakrytí oken zabavil, že už prý není tak velká zima. Ostatně, kdyby tu byl, určitě bych to od něho schytal za příliš velký oheň.“

Argonantus se chápavě usmál a dál se věnoval oknům. Každé z nich představovalo prostý vysoký obdélník, nahoře zakulacený na

římský způsob. Vyzkoušel si, že by se dalo z okna vyhlédnout ven; dokonce by se jím při troše snahy dokázal protáhnout. I to bylo zjevně součástí obrany věže; z oken bylo možno svrhávat různé předměty nebo lít hořící smůlu, kdyby se nepřítel dostal k patě věže. Větší a silnější muž, třeba Cachl, by se možná tím oknem protáhnout nedokázal. Janek ze Zhoře zcela určitě ne.

Když Argonantus takto vyhlédl z jednoho okna, z toho jižního, viděl, že úvahy o oknech nikam nevedou. Tudy prostě nikdo odejít nemohl, jedině, kdyby uměl létat. A ještě méně bylo možno takovým oknem přijít. Věděl o stavění dost, aby mu bylo jasné, že žebřík této velikosti nejde sestrojit, a pokud by to někdo zkoušel, ani s dvaceti muži by ho nedokázal postavit a opřít o věž. Konečně, zed' z pečlivě vyskládaných opukových kvádrů patřila k tomu druhu, po kterém by nedokázal šplhat ani ten nejobratnější kejklíř. A dvacet sáhů... stáhlo se mu hrdlo, když si představil nevyhnutelný pád z té výšky.

Ještě si všiml, že okno, ze kterého vyhlízel, to jižní, bylo trochu jiné; bylo totiž dvojité s kulatým opukovým sloupkem uprostřed. Pohled z něho mu vysvětlil tuto drobnou marnivost stavitele; na toto okno bylo totiž nejlépe vidět zdola, když se někdo blížil ke Hradu od města. A naopak, z okna bylo vidět na město; shlížet na něho jako pták. Byl si úplně jist, že si tuto drobnou zvláštnost u Martina ze Sas při opravě vršku věže objednal sám kníže, a že se sem chodil dívat na svoje město.

Vzdychl.

Na oknech nic cizího nebo nepatřičného nebylo. Chyba byla ve dveřích.

Ale i když se k nim vrátil a co nejdůkladněji je prohlížel, záhadu se již nepohnula ani o píď. Dveře byly jednoduché, pevné a neprostupné, přesně jak měly být; a pokud Cachl uvnitř zasunul závoru do kamenné kapsy, dveře byly zdola dokonale zajištěné. Žádný

vrah se k němu nemohl dostat, nenápadně ani násilím. Tři muži se sekerou měli co dělat, aby se jim za hodinu prosekalí. A to jim v tom nikdo zevnitř nebrání. Kdyby byl Cachl obléhán, prvému odvážlivci, který by zkoušel prosekoucí dírou vysunout závoru, by mohl snadno useknout prsty.

Mlčky, aniž byl ochoten před oběma strážnými nějak ohodnotit svoji porážku, se vydal na cestu po schodech dolů. Včelka šel hned za ním. Zřejmě také nebyl spokojen s výsledkem; jeho přesvědčení o sebevraždě bylo rozbité, ale jiné vysvětlení se neobjevilo. Janek neříkal nic; prostě za nimi zavřel a pokračoval ve své stráži.

Cestou po schodech se Argonantus v mysli vrátil k tomu tělu se zabodnutým mečem.

Ten obraz nebyl správně. Cachl se nemohl probodnout. Ale na jednou si uvědomil, že ho ani nemohl probodnout nikdo cizí. Tedy určitě ne takto.

Představil si to; jak cizí muž vpadne dovnitř a bere Cachlovi meč. Který se vůbec nebrání. Ne, to by nešlo; musel to být někdo známý, někdo, při jehož návštěvě Cachl necítil žádné nebezpečí. Ale tak to bylo nemožné; dobrý Cachlův známý, třeba Zelený Petr, vezme meč, a řekne: „Bodnu tě do srdce, bude to zábava!“ A Cachl se zasměje a trpělivě stojí. Tak to přece nemohlo být. Cachl by se bránil, zmítl by se, možná by měl pořezané ruce. A ten meč by rozhodně nemohl zůstat v ráně tak dokonale rovně.

„Musíme zpátky,“ pochopil nakonec Argonantus. Včelka jen tiše vzdychl, ale přijal tu nepříjemnost bez slov.

Byli asi v polovině schodů a střílnami prosvítil bledý úsvit. A když, mírně zadýchaní, dorazili zase zpět do strážní místnosti, a znova zavolali na Janka a nechali si otevřít, východním oknem se dralo do místnosti světlo už zcela vítězně. Vypadali v matném světle jako podivní duchové.

Argonantus se sklonil k mrtvému, uvolnil trochu jeho potrhanou tuniku, a zjistil, že meč je zabodnutý do těla takovou silou, že prochází skrz. Na píď dlouhý konec vyčníval ze zad, a mrtvý neležel proto úplně na zemi, ale tělo bylo nepatrně prohnuté.

„Pomozte mi ho ještě otočit na bok,“ řekl. Mlčky to udělali, aniž měli tušení, o co se pokouší.

Pečlivě zkoumal druhou stranu rány na zádech. Pak vzal zase svoji hůl, a měřil šíři rány. Nakonec vstal, a řekl:

„Je to celé úplně špatně. Rána na zádech je přesně stejně široká, jako zpředu, i když se ostří jednoznačně zužuje. Jde to vysvětlit tak, že se meč v ráně pohyboval a prořízl na konci ránu větší.“

„To asi ne,“ poznamenal Janek. „Určitě by se zvětšila i rána vpředu.“

„Také si to myslím. Zbývá druhé vysvětlení – meč ho probodl nejprve ze zadu a potom ho někdo vytáhl a zabodl ho z opačné strany. A tím je úplně jisté, že si to sám nemohl udělat. Je to vražda.“

„Ale ten vrah nemohl zvenku otevřít dveře.“

„Přesně tak. Někde jsem udělal chybu. Ale nakonec ji najdu, věřte tomu.“

Oba strážní na sebe pohledli a Argonantus v tu chvíli měl dojem, že si vyměnili pohled, jehož významu nerozuměl.

Neměl čas o tom přemýšlet dlouho. Již podruhé se vydali na cestu po schodech dolů.

„Teď bych potřeboval někde snídaní,“ poznamenal nakonec, když stáli před věží.

Viděl, že Včelka trochu zápasí s tím, že by měl být považován za Argonantova pomocníka, ba dokonce sluhu. Ale zjevně mu poroučel jako nejmladšímu ve stráži kdekdo. A měl také hlad. Takže se rozhodl rychle:

„Možná nám něco dá Rózina.“

Argonantus horečně přemýšlel, kdo v té nepřehledné spoustě lidí, působících přímo na Hradě, je Rózina. Když ho Včelka zavedl do velké dřevěné budovy, kde spaly stráže, do jedné menší místnosti s černou kuchyní, tak si vzpomněl; už ji vícekrát při návštěvách Hradu viděl. Rózina byla křehká, půvabná a světlolásá dívka. Vyvolávala dojem, že ji přivál jarní vánek a že je ve skutečnosti lesní víla. Nemohla být o mnoho starší, než Včelka – pokud vůbec – a Argonantus hádal, že to je nejspíše dcera někoho ze stráže.

„Bůh s tebou a dobré jitro,“ pozdravil obřadně Včelka. „Toto je mistr Argonantus, který má za úkol odhalit tajemství smrti Cachla z Jirchářů. Zde je Rózina, Cachlova schovanka.“

Představení bylo dokonale zdvořilé a Argonantovi připadalo svojí škrobeností nepatrně přehnané. Ale když zachytily Rózinin úsměv a několik kradmých Včelkových pohledů, bylo mu všechno jasné; Včelka byl do Róziny zamilovaný. A ihned uhádl, že pokud to nechá na Včelkovi, tak se k cíli návštěvy hned tak nedostane.

„Včelka chce říci, že máme trochu hlad a bylo by příjemné, kdyby se tu našlo něco k jídlu.“

Rózina se usmála. „To se dá snadno napravit.“ Rozhrábla polena v ohništi a dala na oheň pánev s několika obilnými plackami, které se začaly opékat. Netrvalo dlouho, a mohla jim je postupně podávat. Byly horké a v sychravém ránu daleko příjemnější, než v co mohl Argonantus doufat. A navrch dostal ze džbánku trochu řídkého piva.

Mezitím přemýšlel nad tím, že Rózinu zjevně moc netíží smrt jejího poručníka. Závěr, který z toho plynul, se přímo nabízel. Chvíli váhal nad způsobem, jak se na to zeptat, a pak řekl jednoduše: „Co budeš teď dělat, Rózino?“

Rózina se okamžitě zachmuřila, ale byl to jeden z těch pohledů, určených zjevně pro veřejnost. „Cachl z Jirchářů byl můj poruč-

ník. Zřejmě mi někdo určí poručníka jiného. Pokud toho bude vůbec potřeba; možná uznají, že se dokážu postarat sama o sebe. A možná se časem vdám,“ a náhodně zabloudila očima ke Včelkovi, který se ihned odvrátil v největších rozpacích.

„Nezdá se, že by tě Cachlova smrt příliš zkrušila.“

„Asi se to moc nehodí, mluvit špatně o nebožtíkovi,“ řekla Rózina opatrně, ale přesto dost rozhodně, „myslím, že určitě nejsou jediná, kdo nad Cachlovou smrtí mnoho slz neprolije.“

Přes tvář jí přešel jakýsi mrak. Koutkem oka zahlédl u Včelky pohled, který ho skoro překvapil; byl to hněv. Ale oba se ihned ovládli a Argonantus pochopil, že se od nich nedozví to, co je opravdu důležité. Pohled mu náhodně zabloudil ke Včelkově ruce, která byla na dlani zjevně zraněná. Včelka si toho všiml a chtěl dlaň ukrýt, ale Rózina, která to zachytily také, řekla: „Ukaž mu dlaně, Včelko.“

Včelka se zatvářil opravdu vyděšeně. Ale bylo mu jasné, že nemá kam uniknout. S pohledem odsouzeného otevřel dlaně a ukázal je Argonantovi.

„Tak je to se smutkem po veliteli stráže, Cachlovi z Jirchářů,“ řekla Rózina tvrdě. „Včelku bil přes dlaně provazem. Protože včera nepřišel k veliteli dost rychle, nebo proč to vlastně bylo. Nikdo mu nepřipadal dost pohotový a svědomitý, všichni byli špatně oblečení a málo uctiví, moje jídlo mu připadalo připálené, a tak stále dokola. A když někoho nevychoval ke kázni a odpovědnosti, tak přišly jeho žerty. Ty byly možná ještě horší. Minulou stráž sloužil Včelka bez bot, protože mu je Cachl sebral.“

Bylo vidět, že Včelka by se nejradiji propadl hanbou. Zjevně nebyl za tato odhalení Rózině ani trochu vděčný.

„To s ním měli potíže všichni, nebo jen vy dva?“

„Všichni,“ řekla Rózina temně. „Olenovi před párem týdny zahnal pryč psa. Tomáš Závora dostal nabito zrovna před párem dny. Milota, tomu se věčně posmíval, protože trochu špatně vidí.“

„A Zelený Petr?“

Rózina se zamyslela. „Toho vlastně nechával na pokoji. Je starší, než Cachl, zastupuje velitele a má na Hradě plno známých. Možná si také tolik nedobíral Janka ze Zhoře, protože je mnohem silnější. Ale stejně o něm občas říkal, že je tlustý jako prase. Bylo to s ním těžké.“

A v Rózině tváři se objevily slzy, zjevně vyvolané hněvem.

Argonantus si ještě nedokázal rozmyslet, co všechno to odhalení přineslo a co by se měl zeptat dál, když tu je přerušil Zelený Petr, který vešel do místnosti.

„Mistře Argonante, bohužel není možné, aby kvůli tvému hledání ostatní zanedbávali práci. Včelka musí uklidit ve stáji. A ty Rózino nezapomeň, že máš donést ty šipky do samostřílů, jak bylo smluveno. Bude to třeba nejpozději zítra ráno, kdy si chce kníže vzít nějaké střelce s sebou na lov. Má jít Dobřeň, Milota a Čeněk, ale možná budeš muset jít i ty. Včelko.“

„To je vpořádku,“ řekl Argonantus, „už jsem se najedl, děkuji, a teď budu stejně chtít promluvit s tebou, veliteli.“

Zelený Petr se zatvářil trochu překvapeně, ale nakonec neměl žádný důvod, proč se rozhovoru bránit. Vyšli tedy ven a zamířili ke knížecímu paláci, kam měl Petr zřejmě cestu.

„Byl Cachl z Jirchářů dobrý velitel stráže?“

Zelený Petr se usmál. „To je vždycky těžké, říkat nepříjemné věci o svém veliteli, a o mrtvém veliteli je to tím horší. Ale pokusím se říci pravdu, protože hrozí, že ti různí lidé vykreslí věci hůře, než byly.

Cachl z Jirchářů nebyl tak špatný velitel, jak ti zřejmě řekli. On totiž dobrého velitele stráží nikdo nemá rád. Jeho povinností je vědět úplně o všem, co se na Hradě děje; znát možná nebezpečí a potíže; znát všechna tajemství stráží, i ta nepříjemná. Musí posílat lidi do stráže, i když je zima a psa by nevyhnal. Musí je nutit udržovat všechny zbraně a opevnění v nejlepším možném pořádku, i když se jim třeba nechce.

Znal jsem Cachla už jako malého kluka, byl ještě daleko mladší, než Včelka, když tu začínal. To bylo ještě za Vladislava I., otce nynějšího knížete. A také jemu se leckdo posmíval, to víš, nejmladší voják to nemívá jednoduché. Ale on byl snaživý a pečlivý, a před třemi lety, když byl Hrad opravdu napaden, tak se choval velice statečně a zachránil z požáru dva svoje vojáky. To ostatně rozhodlo, že se stal velitelem stráže. Víš dobře, že tehdy kníže jmenoval celou řadu nových lidí na nejrůznější místa a úřady.

No, a pak přišla teprve ta Cachlova horší doba. Ne každý skvělý voják je i skvělý velitel; on prostě špatně chápal, že by ho měli vojáci nejen poslouchat, ale vážit si ho a mít ho rádi. Mnohokrát jsme se o tom dohadovali. Samozřejmě, že ne před vojáky; to bych mu nikdy neudělal, veřejně napadnout to, co rozhodl. Ale pákrát jsem měl dojem, že to přehnal.“

„Když bil Včelku provazem po dlaních?“

„U toho jsem nebyl a nevím, kdy se to mělo stát. Ale Cachl rozhodně mohl za toho Olenova psa, to bylo hodně hloupé a kruté. Začalo to jako žert, chtěl psa schovat, ale pes mu utekl a Cachl to zkoušel zatajit. Bohužel ho ale několik chlapů vidělo. Cachl vypadal potom hodně hloupě a Olen mu to asi hněd tak neodpustí. A jak zbil Tomáše Závoru, který je také jeden z nejmladších, to také byla chyba.“

„A ty boty, co sebral Včelkovi, když šel do stráže?“

Zelený Petr zakroutil hlavou. „No, ano. Ale oni jsou vojáci strašná cháska, a je na ně občas tvrdou ruku, protože jinak velitele neposlouchají, a to je moc zlé. A také to plno z nich zkouší, co všechno si mohou dovolit. Cachl to prostě trochu přeháněl. Nikdy nikomu doopravdy neublížil, ale rádi ho bohužel neměli.“

„Neměli ho rádi? Všichni stejně? Nebo že by ho někdo docela nenáviděl?“

Bylo vidět, že si Zelený Petr teprve teď uvědomil, kam ta otázka míří. A trochu ho to zarazilo. „No, nenáviděli... to je možná trochu silné. Neměli ho rádi.“ Zamyslel se.

„Ještě jinak to řeknu. Kdyby byl zase požár, možná by ho někteří nechtěli za každou cenu vynést z plamenů. Někteří asi ano. Janek ze Zhoře nebo Čeněk, nebo i Myslata, to jsou prostě vojáci, napřed jednají, bojují, zachraňují, plní rozkazy a pak teprve přemýšlejí. Doufám, že bych to dokázal i já. U těch dalších si s tím moc nejsem jist.“

Ale na druhou stranu, nevidím mezi nimi jediného, kdo by vzal velitelův meč a probodl ho. Všechny Cachlovy křivdy a naschvály nejsou takové, aby je donutily k něčemu podobnému.

A ještě jedno si myslím. Vyžaduje velikánskou odvahu, vzít meč a probodnout člověka. Probodnout svého velitele, to už dokáže jen člověk nesmírně odhodlaný. Myslím, že by to nedokázala ani většina urozených rytířů.“

„To mi hodně usnadňuje výběr hříšné duše,“ řekl Argonantus, který Petrovy úvahy pečlivě sledoval. „Vlastně nehledám obyčejného člověka.“

„A tomu, že se Cachl zabil sám, zřejmě nevěříš,“ dodal pochmurně Zelený Petr.

„Tyz jevně také ne, jinak bys mne nepřivolal,“ opáčil Argonantus.

„Přivolal si tě kníže, já jsem nikoho nechtěl,“ řekl na rovinu Zelený Petr. „Co se stane ve stráži, ve stráži také zůstane. Všichni vojáci se to učí jako jedno z hlavních pravidel. Strážný ví plno věcí, dozví se části cizích tajemství urozených lidí, zaslechne něco na chodbě a zahlédne někoho v zahradě. Je i věcí bezpečnosti Hradu a knížete, našeho hlavního úkolu, aby strážný nevykládal všechno, co se dozvěděl. A také o tom, že Olen přišel o psa a že velitel zbil Tomáše Závora, nemusí nikdo cizí nic vědět. K ničemu to nepotřebuje a vážnosti stráže to moc nepomůže.“

Argonantus se usmál.

„Kronikáři také nemohou vyprávět všechno, co se dozvěděli. Leckdo jim svěřuje různá tajemství a znají i věci, které nikdo jiný nepamatuje. Sám kníže si mne k tomu úkolu vybral a všechno, co zjistím, povím pouze jemu a nikomu jinému. Ostatně, to, že nevíš, proč mne vybral, svědčí právě o tom, že nikdo neprozradil, co jsem pro knížete dělal dříve. Takže není důvod k obavám, nic vykládat nebudu a oba sloužíme tomu samému pánovi.“

Ale zamluvili jsme to, že nevěříš, že by se Cachl zabil sám.“

Zelený Petr odpověděl pevně: „Znám Cachla dlouho, a nevím o jediném důvodu, proč by se zabíjel. A ještě méně chápu, proč by se zabíjel tak strašně obtížně. Pokud už by se někdo rozhodl sám probodnout, vzal by si na to asi spíš dýku. A když už mečem, pak by na něj nalehl na způsob Římanů. Celé to nedává žádný smysl.“

Argonantus už byl v pokušení dodat, že tím obtížněji by se Cachl bodl mečem do zad, ale pak si uvědomil, že vůbec není potřeba se dělit o všechny svoje myšlenky. Najednou si byl stále jistější, že Cachlův vrah pochází ze stráže. Kdo jiný by věděl, že má Cachl službu a bude sám na věži, na nejodlehlejším a nejhůře dostupném místě celého Hradu, kde ho po celé hodiny nikdo nebude rušit? Aby

tu myšlenku, o které věděl, že by se Zelenému Petrovi nelíbila, zakryl, vyhrkl rychle poslední otázku:

„A co Růzina?“

Petr rozhodil rukama. „Co Růzina. Růzina je sirotek, kterého má ve stráži každý rád. Takové sluníčko. Její rodiče pracovali na Hradě jako sluhové a zemřeli při tom obléhání. Cachl se stal jejím poručníkem, protože se to tak nějak nabízelo, byl velitel. Staral se o ni dobře, ze svých žertů ji obvykle vynechával.“

„Pokud neměl špatnou náladu a placky mu nepřipadaly připálené.“

„No, ano,“ uznal Petr. „Křičel na ni samozřejmě také, to skoro na každého. Ale nevzpomínám si, že by ji udeřil, nebo něco podobného.“

A to bylo celé. Argonantus už na další otázky nepřipadl, a tak se rozešli každý po svém. Zelený Petr vešel do paláce, kdežto Argonantus se dál bezcílně procházel po nádvoří.

To, co se dozvěděl během snídaně, znamenalo, že Cachla z Jirchářů neměl rád skoro nikdo. Argonantus už v životě potkal takový druh mužů. Vlastně neustále bojovali mezi ostatními o moc. Potřebovali ukazovat, že jsou první mezi ostatními, a to znamenalo, že museli všechny ostatní napadat a ponížovat. Zelený Petr se to snažil zjevně trochu uhladit, ale mezi řádky vypadal velitel stráží jako velmi ošklivý příklad člověka, který by nikdy žádnou moc nad ostatními dostat neměl.

Zbývalo najít mezi všemi strážnými někoho, komu velitel ublížil o dost víc, než plánoval. Argonantus si uvědomoval, k čemu všemu může dohnat člověka zoufalství. Možná jedno bití a jedna nespravedlnost nemusí mít takový účinek, ale pokud se to neustále opakuje a je to bez konce, potom...

Zopakoval si seznam strážných. Olen, Tomáš řečený Závora a Včelka. A Milota, který špatně vidí, vzpomněl si. Mladší strážní, kte-

rým ubližoval nejčastěji. Na ty bude asi třeba se zaměřit nejdůkladněji. S trohou zahanbení si uvědomil, že Včelka, který ho provázela ráno, a kterému řekl všechno možné, je mezi podezřelými. Zelený Petr měl pravdu – není dobré se dělit o svoje myšlenky s kdekým. Marně přemýšlel, jestli Včelkovi něčím nenapověděl.

Ale, na druhou stranu – poznámka Zeleného Petra o tom, že probodnout velitele vyžaduje veliké odhodlání, stála zrovna proti těmto čtyřem. Ani jeden z nich nevypadal na to, že by něco podobného dokázal. Jejich zoufalství a hněv by musely být daleko větší. Skoro nepředstavitelně velké.

Proti nim trojice Janek ze Zhoře, Čeněk a Myslata, ti dva, které si ráno nevzpomněl jménem. Petr je rovnou všechny vyloučil. Také nebyl důvod předpokládat, že by na ně měl Cachl nějak zvlášť spadeno. Vzorní vojáci, mlčenliví, schopní. Také muži, se kterými nebylo úplně radno si zahrávat. Argonantus si neuměl představit, jak někdo bije obrovského Janka ze Zhoře přes dlaně a ten pokorně stojí a snáší to. Ovšem... když si chtěl představit někoho, kdo by byl schopen probodnout svého velitele, pak mu do toho obrazu mlčenlivý Janek docela zapadal.

A zbývá Dobřeň, o kterém neví zatím vůbec nic, než to, že má jít zítra s knížetem na lov. Možná jsou další strážní? Ano, jsou; vzpomněl si, že pět dalších mužů posílali před pár dny na Vyšehrad. Tím ovšem nebyli dnešní noci na Hradě a není třeba se jimi moc zabývat.

A sám Zelený Petr, uvědomil si. Zrovna o něm by nepochyboval, že by Cachla probodnout dokázal. Zelený Petr, kterého přeskočili, když jmenovali velitele stráží. Vážený muž, který si dával pozor na jazyk. Ne, Zeleného Petra rozhodně nelze vyloučit.

Potom jeho mysl sama od sebe zamířila jinam. Zpět k tomu dřevěnému žlabu, který mu ležel doma na stole. *Nepřehlétní žádný suk, žádnou prasklinu, žádnou nepravidelnost.* No, na jedlovém kmeni

byla ta nepravidelnost patrná na první pohled. Na konci se z nějakého důvodu výrazně rozširoval. Některé stromy to těsně nad zemí dělají. Argonantus si s tím moc nevěděl rady; žlab s výrazně zvětšeným koncem k ničemu nebyl. Vzpomněl si, že otec mu kdysi radil, že nejjednodušší je vyrobit věc tak, aby nepravidelnost mohl výříznout a zahodit. Ale to zrovna moc nešlo, protože kmen byl dlouhý skoro přesně jako chalupa a nešlo ho zkracovat.

Ledaže by na konci něco vyřezal.

Napřed to byl nesmysl – něco takového přece nesvede - ale čím déle si s tím nápadem pohrával, tím víc ho to lákalo. Chrlič! Dřevěná hlava, která bude zdobit a chránit chalupu. Jeho domácí znamení. Lidé budou říkat – tam u té hlavy...

A najednou to bylo jasné. *U dračí hlavy.* Není možné, aby tam byla jelení, prasečí nebo kdovíjaká hlava. Může tam být jedině dračí. Protože Argonanta draci provázeli celý život. S drakem začal jeho první zápis do kroniky i jeho stavitelské umění. A také viděl živého draka. Tenkrát...

Otřásl se a uvědomil si, kde je, a co dělá. Hledá vraha.

A musí dávat pozor na chyby.

A je úplně jisté, že nějakou chybu udělal. Protože jinak by věděl, jak to, že vrah prošel zavřenými dveřmi na věž, a to tam i zpátky. Možná udělal i další chyby. Prostě je v hledání vrahů teprve učedník; mistrovství v jiném řemesle není k ničemu.

Než to dokázal domyslet do konce, byl znova přerušen. Právě procházel kolem kapitulního domu a za rohem zaslechl dva hlasy, které se dohadovaly. A ihned mu bylo jasné, o koho jde.

„Možná bys to měla říci, Rózino,“ říkal zrovna Včelka. „Mistr Argonantus je chytrý a přijde na to, jak to bylo.“

„Musela bych se propadnout hanbou,“ zajíkala se Rózina. „Slíbil jsi, že to nikomu neřekneš.“

„Také jsem to dodržel a neřekl. Ale nevím, co se stane, až na to příjde.“ Včelka najednou ztichl, protože si uvědomil, že se někdo blíží. Argonanta zřejmě prozradil stín, který dosáhl za roh domu. Nebo to byl neopatrný krok ve sněhu. Takže přešel za roh domu a řekl: „Aha, to jste vy dva.“

„Já bych tu vlastně neměl být,“ vzpomněl si Včelka, „mám dодělat tu práci ve stáji.“ A zanechal Rózinu napospas Argonantovi.

„Mám práci v kuchyni,“ řekla na to Rózina. „To tě mohu doprovodit, ještě bych se potřeboval zeptat jednu drobnost,“ nedal se Argonautus. Najednou cítil, že se blíží k něčemu důležitému a ne-hodlal stopu opustit.

Vykročili tedy zpět k dřevěné vojenské budově v přední části Hradu.

„Zajímá mne, zda měl Cachl nějakou ženu. Ještě jsem o ní neslyšel. Nebo měl nějaké ukryté známosti?“

Rózina se zastavila a začala se třást. Viděl, že mířil dobře.

„Nebo se mu líbily i mladé dívky, když byly náhodou okolo,“ pokračoval nelítostně.

Rózina se rozplakala a neměla daleko ke zhroucení. „Já... já nemohu...“

Argonautus ji pevně přidržel pod rameny. „To není tvoje hanba, ale jeho. Zřejmě si dovoloval.“

Zoufalý výraz mu byl dostatečnou odpovědí.

„Možná si tě i vzal... násilím.“

Stejně uslzené mlčení, pak rychlé, nenápadné, neochotné přikývnutí.

Dovedl ji na práh, a řekl: „Mně to už stačí. Je mi líto, nebylo to příjemné, ale musel jsem se zeptat. Možná si dej trochu medoviny, budeš to potřebovat.“

Ve skutečnosti to byl on, kdo potřeboval chvíli o samotě. Uvědomil si, že se obraz se najednou začíná nečekaně skládat. Ví mnoho, možná úplně všechno; jen je potřeba dát všechny části na to správné místo. Jako když skládá stránky knihy, které je třeba správně seřadit. Nebo když skládá dveře z trámků. *Jedna věc vede ke druhé, jako korálky na provázku*, říkal kdysi otec. Kdoví, k čemu to vlastně patřilo. Je to už nejméně dvanáct let.

Prošel branou a zamířil podvědomě známou cestou ke Strahovu.

Rózina nemůže být vrah, to bylo úplně jasné. Rózina nemohla probodnout nikoho mečem. Ani by nedokázala mrtvého obrátit, když by měla potom meč zabodnout z opačné strany.

Ale ten, kdo se dozvěděl o tomto Cachlově provinění, ten by měl důvod vraždit. Najednou to bylo úplně zřetelné. Hubený divně rostlý hoch, kterému se velitel posmívá. Kterého ponižuje a ve kterém pěstuje hněv. A který má jediný zářivý bod, dívku, kterou miluje, a věří, že mu jednou vynahradí všechno to strádání. Znásilnit Rózinu – to pro něho muselo být něco jako rouhání proti Bohu.

Ale Včelka přece sám Rózinu nabádal, aby to Argonantovi řekla. Ukazoval by tím sám na sebe.

Jenomže... Argonautovi vytanula před očima ta scéna, kde Včelka upozorňuje na to, že mrtvý má ruce na jílci meče. Opakováně. Skoro prosí, aby to bylo uznáno. A právě ten důkaz, kterého se dovolával, ho nakonec zradil; zkoumání polohy meče ukázalo na-prosto jasné, že se Cachl sám zabít nemohl. A Včelka, který zapírá, že by mohlo být Zelenému Petrovi na té sebevraždě něco divného.

Vrah, který není tak chytrý, jak doufá. Vrah, který si občas neuvědomuje, že některé stopy ukazují různými směry. Zabodnutý meč a ruce na jílci nakonec Argonanta přesvědčily, že to sebevražda

být nemůže. Stejně jako Zeleného Petra, který o sebevraždě pochyboval ihned, aniž ji nějak zvlášť zkoumal. Zrádná chyba; *prasklina ve dřevě*.

A hned další; Včelka, který přesvědčuje Rózinu, aby přiznala to znásilnění, snad z nějakého důvodu věřil, že Argonantus bude Rózinu litovat a bude pevněji na její straně. Možná si neuvědomil, že to je klíč k celé vraždě. A možná měl opravdu nějaký důvod, proč věřil, že se to Argonantus dozví, přesně, jako s tím bitím provazem a jako s tím mečem.

Zkusil si to představit. Večer se ukáže, že Cachl bude mít službu na věži. Bude tam celý večer sám, daleko od lidí. Včelka za ním může přijít...

A najednou vytřeští oči.

Největší záhada měla řešení úplně prosté. A měl to celou dobu před očima.

Kdyby Včelka přišel večer na věž za Cachlem, ten by mu samozřejmě otevřel dveře! Přesně stejně, jako Janek ze Zhoře Argonantovi a Včelkovi o pár hodin později. Vůbec nebyl důvod předpokládat, že se vrah dovnitř nějak dobýval, nebo že by potřeboval nějaké žebříky a kdovíjaké kejkle. Prostě vešel, dalí se do řeči, a když se velitel otočil, zabodl mu meč do zad... a k tomu žádnou velkou odvahu nepotřeboval. Jen horu vzteků a zoufalství.

Potom zbývalo meč zabodnout z opačné strany a nastavit mrtvému ruce tak, aby držel jílec, ten zoufalý důkaz, který měl všechny přesvědčit o sebevraždě. A zavřít dveře a zajistit je.

Potom už zbývalo z té věže odejít.

A Argonantus zavyl zlostí. „Bože, já hlupák!“

Jedna věc vede ke druhé. Jako korálky na provázku. Viděl to dvojité okno s kulatým sloupkem uprostřed. Uvědomil si, že to okno bylo právě na jižní straně. Vzpomněl si, co ještě viděl ve věži.

Musel si ještě ověřit, že si pamatuje správně. Další krátká návštěva věže netrvala dlouho a všechno doplnila na správné místo.

Potom se obrátil ke stojícím, které ležely trochu dál na východ, blíž k paláci.

Smutnou osamělou postavu s dřevěnými hráběmi našel snadno. Včelka se držel svého nástroje jako tonoucí kusu dřeva uprostřed vln. Stačil mu jediný pohled do Argonantovy tváře, a věděl, že hledání je u konce.

„Věděl jsem, že přijdeš,“ řekl smutně a skoro plachtivě. „Bál jsem se toho od chvíle, kdy jsi vstal z postele a ihned věděl, že je Cachl mrtev. Všechno jsi věděl. Nic ti neuniklo.“

Od té chvíle, kdy jsi ukázal to s tím mečem, jsem pochopil, že jsem ztracen a že na všechno přijdeš. Ostatně jsi to řekl – že tu chybou najdeš. A vidím, že jsi ji už našel.“

„Našel,“ souhlasil vlídně Argonantus. „Myslel jsem, že jsou to ty zavřené dveře, stejně nesmyslné, jako ten meč, zabodnutý podruhé z opačné strany. Až do chvíle, kdy jsem pochopil, že záhadou je vlastně jen to, jak ses dostal pryč. Dovnitř tě Cachl prostě pustil. A dveře jsi zevnitř zcela obyčejně zavřel, jako kdokoli jiný. A tím úloha dveří v příběhu skončila a víc už nebyly k ničemu potřeba. Přišel jsi ho tam zabít?“

„Ne!“ vykřikl Včelka dotčeně. „To ne! Já jsem šel jenom zjistit, chtěl jsem od něho slyšet, jak to bylo s Rózinou, proč jí to udělal. Kdyby toho litoval, kdyby to zkoušel vysvětlit, ale on...“

„Křičel na tebe?“

„Ne,“ řekl dutě Včelka, „posmíval se mi. Říkal, že byla moc sladká a že si to velice užila. A teprve tehdy jsem popadl meč a bodl ho do zad. Vůbec jsem nepřemýšlel, co dělám.“

„Aha,“ řekl Argonantus trochu překvapeně. Celá jeho úvaha o tom, jak bylo místo vraždy chytře zvoleno, se ukázala být pouhá

shoda okolností. Bylo to jinak; Včelka vůbec nikoho zabít nechtěl, teprve sám Cachl rozhodl o všem tím hloupým vychloubáním. V hlavě mu znovu zazněla jakási dávná otcova poznámka. *Tihle chytráci to často přeženou a neuvědomí si, že narazili na někoho nebezpečnějšího, než jsou sami.*

Včelka pokračoval. „A pak jsem se teprve zděsil, co jsem udělal. Uvědomil jsem si, že mne obětí, a delší dobu jsem jen tak seděl a nevěděl, co dál.

Ale pak mne napadlo, že kdyby našli Cachla samotného v zavřené věži, nikdo neuvěří, že bych s tím měl něco společného. Vzpmněl jsem si, že náhodou mám všechno, co potřebuji. Bůh sám, myslíl jsem si ve své bláznivé pýše, mi pomáhá a nechává mne uniknout.“

Zase se odmlčel, ale Argonantus mohl pokračovat. „Vytáhl jsi meč, zabodal jsi mu ho do hrudi z opačné strany, přesně do rány. A dal mu ruce na jílec. Tělo bylo ještě měkké, takže to nebylo těžké. Hodně jsi tomu meči důvěřoval a neuvědomil sis, že je moc dlouhý na to, aby se jím někdo mohl takto probodnout.

Potom jsi sešel dolů, vzal provaz, vrátil se zpět a zavřel za sebou dveře. Podíval ses, zda jsi tam po sobě něco důležitého nenechal, co by tě prozradilo. A vypadalo to přesně tak, jak mělo; mrtvý muž s mečem v rukou a zavřené dveře zevnitř.

Potom ses přivázal na provaz, vylezl z okna, přehodil ho přes ten sloupek, a pomocí zbytku lana ses pohodlně spouštěl dolů. Možná jsi musel provazy navázat, aby měly těch osmačtyřicet sáhů délky, ale na věži jich byla spousta. Třeba nejsi nejlepší lezec a kejklíř, ale tohle by dokázal každý... kdo by se dokázal protáhnout tím oknem.

No, a potom, když jsi stál na zemi, na jižní straně, pod tím jižním oknem, stáhl jsi provaz dolů. Prostě tam spadl do sněhu...

a byla ho spousta a jeho otisk vypadal jako nějaké podivné zvíře s mnoha ocasů a tlapami.“

Včelka jen zdrceně mlčel. Už se ničemu nedivil. Vše se odehrávalo tak, jak se celou dobu obával; mistr Argonantus mohl vyprávět všechno sám, všechno věděl, do poslední podrobnosti. I o tom posledním pohledu do místonosti, jestli tam nic nenechal a nezapomněl.

„A teď to všechno povíš Zelenému Petrovi.“

Argonantus se usmál. „Petrovi ne. Zatím to celé smí slyšet jen jediný člověk. Povím to někomu, kdo jediný má právo v tvój věci rozhodnout. Možná usoudí, že ti není pomoci a měl bys viset. Ale možná se smiluje a uloží ti jiné pokání. Co já vím; to už není moje věc. Můj úkol je u konce.

Mezitím tu klidně můžeš uklízet dál, jako by se nic nedělo. A myslím, že bys to někomu říkat neměl, protože... myslím, že nechci, aby tě pověsili.“

Velmi rozhodně zamířil ke královskému paláci.

Uvědomil si, že slunce právě přešlo přes vrchol svojí cesty, a že je něco kolem poledne.

Vešel do paláce a požádal o setkání s knížetem.

Asi není třeba opakovat to, co všechno Argonantus řekl. Ale na konci zmínil, že je velice rád, že nemusí nikoho soudit; je to hodně nevděčná práce, když má pro viníka pochopení. Podle jeho názoru je mrtvý možná větší hříšník, než ten, kdo ho zabil.

Vladislav II., kníže český, se krátce zamyslel a pak řekl: „Je nevděčná práce soudit lidi, ale někdo to dělat musí. Právo by mělo mít nějaké zastání a zabít bližního je těžký hřích.

Já ale nemám na starosti jenom nějakého hloupého strážného, který zabil svého velitele za to, že zneuctil jeho milou. Já mám na starosti celou zemi, aby se v ní měli lidé dobře. Celý Hrad, aby byl

bezpečným útočištěm pro všechny. Hradní stráž, aby hlídala. Vlastně mám na starosti i tu dívku, o které jsem netušil, že někdo takový na Hradě vůbec je.

Důležité je, že nikdo neví, co se stalo. Velitel stráže zemřel, toho už nevzkřísíme a bude ho soudit jiný, mnohem vyšší soudce, nežli já. Když řeknu, že velitele zabil jiný voják, důvěře a pověsti celé stráže to nijak nepomůže a já o toho dalšího vojáka přijdu.

Udělám to jinak. Ten Matouš Včelka bude nadále mým nejvěrnějším vojákem. Přihlásí se na všechny úkoly, které by jiný odmítl. A když ta chvíle přijde, třeba pro mne i zemře. To všechno proto, že si mohu dovolit o některých vinách nerozhodnout a pomlčet.

Pro tebe to znamená, Argonante, to samé, co jsi ode mne už jednou slyšel – dokud budou všichni naživu, nebudeš to nikomu vyprávět. Není třeba vysvětlovat, jak Cachl z Jirchářů zemřel. Může se roznést, že se přece jen zabil sám. A po čase to už nikoho nebude zajímat.

Tvoje úloha je skončena. Potřebuji tě jinde. Přesněji, potřebuje tě můj stavitel Martin, ohledně nějakého zaměřování a zařizování dole ve městě u Týnského dvora, kde jsem rozhodl, že tu bude stát velký chrám Panny Marie. Bylo by dobré, kdybys za ním došel do konce týdne.“

Argonantus odcházel z paláce s lehkým srdcem. Vše, co se stane, už nebude jeho věc. Pokud Včelka padne v nějaké bitvě nebo při jiném obtížném úkolu, nebude to jeho starost. Pokud Bůh usoudí, že jeho vina není tak veliká, třeba ho nechá naživu. Argonantova úloha v příběhu končila, a byl spokojen, jak rychle se mu podařilo všechno objasnit.

A že se konečně může pustit do vyřezávání draka na dřevěném žlabu.

Argonantova spokojenost dostala malý kaz hned po té, co vyšel z paláce. Uvědomil si totiž, že když byl znovu na věži, zapomněl tam svoji hůl. V příběhu hrála jen nepatrnu roli, ale on ji považoval za velice důležitou. Naštěstí věděl přesně, kde ji nechal; odložil ji, když zkoumal ve věži ohromný balík stočeného provazu, jestli je vlhký z nočního dobrodružství. Přesně ve třetím patře.

A když se na to místo dostal, vlastně ten den již poněkoli-káte, a našel šťastně svoji hůl, zaslechl shora slabý hlas. Vystoupal tedy ještě o dvě patra výše. A ten hlas se změnil, byly to výkřiky. Když vystoupil ještě o kus výš, ten hlas najednou jasně poznal.

„Ach Janku... Janku! Ano! Ještě!“

Byla to Růzina a Janek ze Zhoře. Co dělají, to bylo naprosto jasné i přes jedno patro a zavřené dveře.

Nadechl se.

Cítil se najednou zahanbeně a zjišťoval, že všechno, co tak slavně objevil, bylo zřejmě trochu jinak. *Nepřehlédnout žádný kaz, žádnou prasklinu... protože jedna věc vede k druhé. Jako korálky na šňůrce.*

A zdrceně o tom přemýšlel ještě doma, když skoro vztekle osekával dřevo a tvaroval základ dračí hlavy. Až teprve když vzal do ruky to staré otcovo dláto a začal vymýšlet, kde udělat oči a jak rozvrhnout šupiny, tak se trochu uklidnil.

Prostě je teprve učedník. To se občas stane, že učedník zabere dlátem moc a prorazí díru. Stačilo trochu počkat, odložit návštěvu u knížete, nechat si to projít hlavou.

Stal se obětí zkušeného mistra lháře. Stejně jako Včelka a zřejmě leckdo další.

Růzina díky svému věku a zjevu vypadala úplně jinak, než jaká byla její duše. Najednou jasně viděl ten okamžik, kdy Růzina donutila Včelku, aby ukázal Argonantovi dlaně. Včelka se tvářil vyděšeně, protože zprvu nechápal, proč ho chce Růzina prozradit. Teprve po-

tom zjistil, že mu vlastně vymyslela vysvětlení toho, proč byl zraněn na rukou. Nikdo si nepamatoval, že by Cachl Včelku bil provazem přes dlaně. Zelený Petr o tom nic nevěděl, a bylo vlastně zvláštní, že mu taková výrazná potupa ušla. Po bití také nezůstávají mělké a široké sedřené stopy, ale spíše podlitiny. Naopak si lze snadno sedřít ruce, když se člověk v noci spouští z věže po provaze. Rózina si to uvědomila a okamžitě vymyslela vysvětlení.

Vůbec měla vždy pohotově vysvětlení všeho, a přesně takové, které se dalo očekávat. Uvědomil si, že to vysvětluje i záhadu, proč ji Včelka přesvědčoval, že by měla říci o tom znásilnění. Mohlo to být také úplně jinak. Mohlo to být také tak, že si Rózina všimla, že jde Argonantus jejich směrem a začala rozmluvu o této věci, aby to vyslechl. Ona k přiznání donutila Včelku, ne obráceně.

A možná to bylo ještě horší, uvědomil si s úžasem, když vytěsal drakovo oko, které se na něho zahledělo, nehybným plazím po hledem. To, že Cachl Rózinu znásilnil, věděli jedině od ní. Cachl sám řekl, že si to spolu docela užili; a vlastně zpětně nebyl vůbec žádný důvod mu nevěřit. Kdo ví, s kým vším si to Rózina užila. Komu všemu slíbila přízeň a kdo všechno byl pro ni ochoten obětovat všechno.

Třeba i zabíjet někoho, kdo by se jí nějak znelíbil.

Včelka zabil Cachla jenom pro to, co mu řekla. Byl důvěřivý a nebyl dost chytrý.

Argonantus vyřezal první šupinu. Ani on nebyl dost chytrý; skutečný viník dosáhl všeho, co chtěl. Jít znova za knížetem by bylo směšné. Kníže nemohl svoje rozhodnutí jen tak změnit. Jít za Zeleným Petrem by bylo stejně marné. Kdo ví, zda by uvěřil. I on byl zjevně na Rózinině straně.

At to přemíral, z které strany chtěl, nenapadalo ho, co se dá v tuto chvíli dělat. Jeho úkol skončil, a cokoli by udělal dalšího, věci by jenom zhoršilo. Kníže řekl jasně, že se o tom už nemá mluvit.

A tak neudělal nic. A tím teprve jeho úloha v tomto příběhu doopravdy skončila.

Mohl dokončit dračí hlavu a za pár dní přejít do příběhu dalšího, který se týkal Týnského chrámu a měl pro něho daleko osudnější význam.

Nicméně, příběh vraždy ve věži ještě pokračoval bez něho, jak se dozvěděl o několik let později.

Ukázalo se totiž, že i Rózina z Hradu zmizela, a to ještě někdy před létem 1145. Tedy nedlouho po Argonantově zásahu. Říkalo se, že si našla nějakého milence a utekla s ním, a leckdo se divil, proč to udělala.

Argonantus o tom přemýšlel, pak si spojil dvě různé vědomosti ze dvou různých příběhů a uvědomil si, že zná vysvětlení daleko zlověstnější. Klíčem k poslední záhadě byla nenápadná věta, kterou řekl Petr Zelený Rózině a která původně pro Argonanta ještě nic neznamenala:

„A ty Rózino nezapomeň, že máš donést ty šipky do samostřílů, jak bylo smluveno.“

Bylo jasné, že se Rózina v první polovině roku 1145 setkala, možná i vícekrát, s mužem, který ty šipky vyráběl. S mužem, který měl na svědomí celou řadu podobných zmizení a Argonantus ho později pojmenoval Andělem smrti. Bylo snadné si domyslet, jak toho muže zkouší Rózina obelhat, přelstít nebo svádět. Nebo si dokonce mohla všimnout jeho tajemství.

Jedna věc vede k druhé, jako korálky na šnůře. A tihle chytráci to často přeženou a neuvědomí si, že narazili na někoho nebezpečnějšího, než jsou sami.

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: Jakub „boubaque“ Maruš || Obálka: „Ecthelion²“

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

