

2 DRAKKAR

INTERNETOVÝ ČASOPIS O RPG

53. ČÍSLO - PROSINEC 2015

OBSAH 53. ČÍSLA

Comics

- 4 Bezejmenný hrdina**
boubaque
Zcela nové díly z roku 2015:
Pirátsky (meta)speciál a XXI. díl.

Teorie RPG

- 5 Vyhodnocování konfliktů III.**
Filip „MarkyParky“ Dvořák
V předchozích dílech našeho seriálu jsme se vždy věnovali předcházení případným sporů, které při hraní mohou nastat. V prvním díle to byly potenciálním spory o to, co se vlastně vyhodnocuje. V druhém díle nás zajímala otázka, proč vlastně vyhodnocujeme. I ve třetím díle se podíváme na zoubek častému předmětu sporů a tím je soulad mezi událostmi v herním světě a v herní mechanice.

Literatura

- 9 Věda ve službách SF III: Dočkáme se geneticky modifikovaných lidí?**
Julie Nováková
V Genetické modifikaci člověka jsou v science fiction oblíbeným a široce rozšířeným námětem. Většina příběhů je zobrazuje spíše negativně, ať už v realistických mezích, nebo jako začátek nepředvídatelné apokalypy a vskutku hororových scénářů. Co od nich můžeme čekat v naší blízké budoucnosti?

Povídka

- 12 Tajemství hraběnky G.**
Argonantus

Doplňky a materiály

- 27 Kolektivní článek: Hexy**
Oslovili jsme několik autorů, aby každý vytvořil hex mapy, který by sloužil jako inspirace pro hráče. Jeden hex je kompaktní a jasně uchopitelný malý kousek světa.
27 Maják (Zob)
29 Ďáblův píst (ilgir)
30 Vraní vrch (Antharon)
33 Okolí Křivého lesa (MarkyParky)
36 Tsunami (Quentin)
39 Pobřeží Jižní Tatálie (Vallun)
42 Wrexham (Crowen)
47 Hexelion (Sparkle)
49 Letiště na planině Aksan (OnGe)
50 Zrcadlový kráter (OnGe)
51 Mořský hřbitov (OnGe)
52 Vraník (Pepa)
54 Havraní brána (boubaque)

ÚVODNÍ HAIKU

**Tma jako v pytli
pár hodin po poledni.
Grog? Drakkar? Obé!**

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

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

Uvažujete-li o tom, že byste také začali v Drakkaru publikovat, srdečně vás zveme do našich organizačních diskusí.

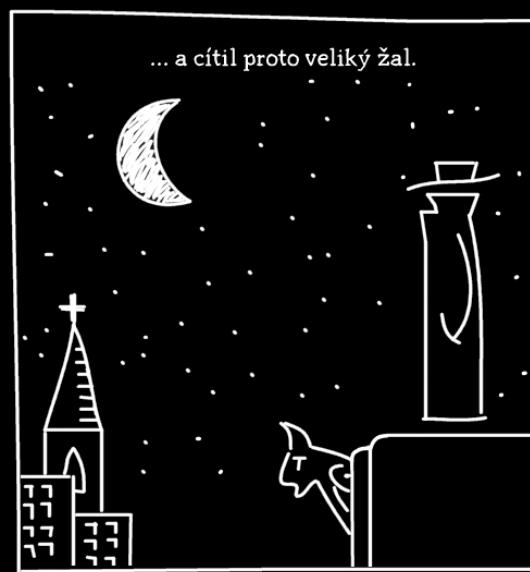
připravil boubaque

Comics

BEZEJMENNÝ HRDINA



Pirátsky (meta)speciál



Díl XXI. Stesk

napsal Filip „MarkyParky“ Dvořák

Teorie RPG

VYHODNOCOVÁNÍ KONFLIKTŮ III.

V předchozích dílech našeho seriálu jsme se vždy věnovali předcházení případným sporů, které při hraní mohou nastat. V prvním díle to byly potenciální spory o to, co se vlastně vyhodnocuje. V druhém díle nás zajímala otázka, proč vlastně vyhodnocujeme. I ve třetím díle se podíváme na zoubek častému předmětu sporů a tím je soulad mezi událostmi v herním světě a v herní mechanice.

Dílek třetí: Interpretace

Během hraní většiny RPG se hráči neustále pochybují mezi dvěma rovinami – uvažováním v rovině herního světa a uvažováním v úrovni pravidel a herní mechaniky. Jakmile ve hře přijde na řadu vyhodnocení, je potřeba tyto dvě roviny dostat do souladu. Při tom můžeme pracovat dvěma směry:

- **Převod z fikce do mechaniky** je částí vyhodnocení, při které převádí hráči skutečnosti a události v herním světě na konkrétní aplikaci pravidel, mechanické operace či hodnoty. Pro tento převod také

občas v internetových diskusích najdete termín **redukce (reduction)**.

- **Převod z mechaniky do fikce** je částí vyhodnocení, při které hráči získané úplné či dílčí výsledky vyhodnocení převádí zpět do herního světa. V internetových diskusích pro tento převod také najdete termín **vyjádření (representation)** nebo **interpretace výsledku**.

Mnoho her používá při vyhodnocení následující schéma:

- *Rozhodnutí vyhodnocovat > Převod fikce do mechaniky > Mechanické vyhodnocení > Interpretace výsledků zpět do fikce*

Neméně časté zvláště v dramaticky orientovaných hrách je pak uspořádání, kdy se hráči dohadou na interpretaci před vyhodnocením:

- *Rozhodnutí vyhodnocovat > Interpretace možných výsledků v herním světě > Převod situace v herním světě do fikce > Mechanické vyhodnocení a rozhodnutí, který výsledek nastal*

Nezřídka to však během hry hráči provádí během hraní v rámci jednoho vyhodnocení vícekrát či v jiném pořadí. A některé hry dokonce mají svou herní mechaniku založenou na tom, že záměrně opakovaně v rámci jednoho vyhodnocení přechází mezi fikcí a mechanikou.



Kdo má právo interpretovat výsledek?

Jedno z nejdůležitějších rozhodnutí, které skupina hrající RPG dělá, je určení, kdo bude mít pravomoc rozhodnout, jakým způsobem se výsledek vyhodnocování zapíše do příběhu. V některých hrách konkrétní interpretaci výsledků přímo diktují pravidla – např. ve fantasy hrách se objevují výčty kouzel, které zároveň obsahují konkrétní popis efektu i následků použití daného kouzla. Ve většině her ovšem znění pravidel spíše vymezuje okrajové podmínky a samotný popis, ať už úspěchu, nebo neúspěchu, vkládá na bedra některého hráče – např. výstupem z vyhodnocení je, kolik životů nepřítele ubral zásah zbraní, avšak někdo musí popsat, jak se tato číselná hodna projeví ve fikci. Nejčastěji to bývá buďto osoba Vypravěče nebo hráč, který

akci provádí, občas to ale může být např. zraněný nebo i celá skupina.

Hráč, který výsledky interpretuje a „zapisuje“ jejich podobu do příběhu, má vůči ostatním hráčům velkou zodpovědnost. Musí být ve svém vyhodnocení spravedlivý, musí zároveň respektovat jak výsledek vyhodnocení, tak pravidla. Občas navíc bývá ve střetu zájmů – hráči mohou mít tendenci popisovat své úspěchy silněji a neúspěchy oslabovat. Vypravěč naopak může cítit potřebu „protežovat“ cizí postavy či manipulovat s výsledky tak, aby se příběh odvíjel jím zamýšleným směrem.

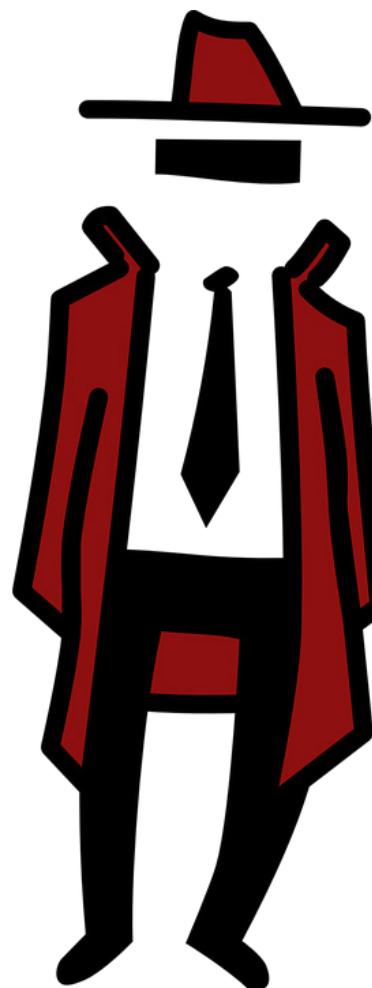
Nejčastější třetí plochy

Velmi častým důvodem ke sporu je, že hráč, kterého se akce týká, a hráč, který výsledek interpretuje, mají rozdílnou představu o tom, jak se vlastně výsledek akce do příběhu zapíše. Nejprve si na několika příkladech představme některé z častých třetích ploch. V každém příkladu vždy uvedeme, jak by chtěl výstup z mechaniky interpretovat Marek jako hráč agenta Mrkvíče a jak by situaci mohl interpretovat vypravěč Petr.

- Nesoulad v síle následku v herním světě: Agent Mrkvíč se snaží dostat na ilegální zápasy v boxu. Sleduje jej ale soukromé očko. Mrkvíč se jej pokusí zastrašit a uspěje s velmi kvalitním hodem. Marek má představu, že takový hod by měl soukromé očko okamžitě obrátit na útěk. Vypravě-

věč Petr si sice v poznámkách proškrne číselnou hodnotu psychického „zranění“, které jeho postavě Mrkvíč způsobil, avšak situaci popíše tak, že detektiv se pouze lekl a ustoupil pár kroků.

- Nesoulad v přesahu důsledků vyhodnocované situace nad její rámec:



Agent Mrkvíč se podruhé pokouší zastrašit soukromé očko, které jej už delší dobu sleduje, a uspěje s velmi kvalitním hodem. Marek má představu, že po úspěšném hodu bude mít detektiv respekt k jeho postavě i v pozdějších setkáních. Vypravěč Petr respektuje výsledek a v tomto boji určitě nechá očko zbaběle utéct. Zároveň si ovšem myslí, že stačí, aby příští setkání místo v temné uličce proběhlo na rušném náměstí a bude po strachu.

- Nesoulad v popisu vyhodnocované akce: Potřetí už Agent Mrkvíč detektiva nezastrašuje, ale rovnou po něm vystřelí. Opět uspěje a výstupem z mechaniky je určitá hodnota „zranění“. Pokud by situaci popisoval Marek, chtěl by, aby jeho výstrel zasáhl detektiva do nohy. Vypravěč Petr stejný výsledek může popsat jako průstřel ramene – a navíc k popisu ještě přidá, že kulka krom ramene zasáhla výlohu za očkem a ta se vysypala.

Déjà vu?

Pozornému čtenáři naší série jistě neuniklo, že problémy, které vznikají při interpretaci výsledků, se velmi podobají problémům, které jsme řešili v prvním díle našeho seriálu – tedy nesoulad v tom, co je vyhodnocováno. Přesto nejde o totéž a u interpretace výsledku případné třetí plochy vznikají z jiných důvodů a jejich snadná vzájemná záměna způsobuje při diskusích na

toto téma často zmatky. To však neznamená, že by nám již známé pojmy **vyhodnocování úspěšnosti činnosti** a **vyhodnocování naplnění záměru** nemohly pomoci – oba dva způsoby totiž podporují převod z mechaniky do fikce odlišným způsobem.

Výhodou her používajících **vyhodnocení úspěšnosti činnosti** je, že výsledkem vyhodnocení je absolutní hodnota, vyjadřující kvalitu nebo např. rozdíl mezi kvalitou akce a její oponentice. Vypravěč nebo hráč popisující úspěch má tedy poměrně jasně stanovené mantiinely, ze kterých by měl při interpretaci vycházet. Ne-



výhodou tohoto přístupu je, že jediný způsob, jakým má hráč garantováno naplnění svého záměru, je skrize úspěšné provedení činnosti, která k naplnění záměru vede. Jestliže tedy vyhodnocujeme činnost, kterou není možné jednoznačně kvantifikovat, např. sociální konflikt nebo umělecké vystoupení, pak ten, kdo popisuje výsledek, nemá žádné vodítko či vymezení pro svůj popis. Pokud takový výsledek popisuje vypravěč, může tak nevědomky (a občas i vědomě) oddalovat naplnění hráčova záměru. A naopak pokud výsledek popisuje hráč, mechanika neobsahuje žádný nástroj, který by ho v jeho rozmachu omezil.

Příklad:

Agent Mrkvíč se konečně dostal do pěstního souboje ve staré garáži. Jeho hráč chce ukázat, že je dobrý bojovník, a přilákat tak pozornost jedné z dam, která stojí v obecnstvu. Pokud však hraje hru, která vyhodnocuje úspěšnost jeho činnosti, jediná odpověď, kterou od pravidel dostane, je zda a jak rychle své protivníky porazí, případně zda u toho bude zraněn. Rozhodnutí o tom, jestli je výsledek dostatečně zajímavý na to, aby přilákal pozornost zmíňované dámy, bude čistě záležitost interpretace výsledku. Tu však může při hře dělat kdokoliv – Vypravěč, Marek anebo i nějaký třetí, do tohoto konfliktu nezařazený hráč. Hráči se také mohou dohodnout dopředu na nějakých objektivních podmínkách nad rámec mechaniky (např.

musí porazit všechny soupeře nejpozději ve třetím kole).

Hrajete-li hru, která **vyhodnocuje naplnění záměru**, tento problém není přítomen tak silně. Hráč vždy bude mít prostor deklarovat dostačně, čeho chce svou akcí dosáhnout, a tím do značné míry automaticky získává alespoň částečnou pravomoc rozhodovat o tom, jak se výsledek v příběhu zapíše. Ten, kdo výsledek popisuje, by měl jeho přání respektovat a nehrozí tedy tolík, že by naplnění záměru oddálil. Pokud se rozhodnete, že svá vítězství a úspěchy si hráči popisují úplně sami, problém zcela odpadne a hráči mají úplně garantováno, že jejich záměr bude naplněn. S tímto přístupem ale vystoupí jiný problém – pravomoc stanovit si libovolný záměr a mít garantováno i jeho naplnění je velmi silná. Proto tyto hry zpravidla obsahují nějaký nástroj, který tuto pravomoc nějakým způsobem omezuje nebo vyvažuje. Může jít například o příběhové sázky, postupné licitace záměrů či např. možnost v případě prohry naplnění záměru protihráče za určitou cenu odmítнуть či jej oddálit. Další nevýhodou tohoto přístupu je, že výsledný hod nemusí dávat představu o kvalitě prováděné činnosti a tentokrát je právě kvalita či způsob provádění činnosti, který je velmi silně závislý na tom, kdo bude výsledek vyhodnocení interpretovat.

Příklad:

Agent Mrkvíč, posilněn intenzivním zážitkem s tajemnou dáhou, opět boxuje v ga-

rážích. Jeho hráč chce tentokrát přilákat pozornost šéfa zločinecké bandy, kterou se chystá infiltrovat. Marek s Petrem tentokrát hrají hru, která vyhodnocuje naplnění záměru. Od začátku tedy bude zřejmé, že hody budou rozhodovat o tom, zda a jak moc se mu podařilo získat pozornost zločince, přestože akce, které popisuje, budou bojového charakteru. Výsledek hodu mu ovšem nemusí nutně dávat i informaci o tom, jak silně svým soupeřům ublížil, byť může dát např. obecné vodítka, o kolik byl lepší. Stejně jako v předchozím případě může výsledek popisovat Marek, Petr či někdo další.

Na základě výše uvedeného textu by se mohlo zdát, že at už vyhodnocujete **úspěšnost činnosti** nebo **naplnění záměru**, nic nebrání tomu, aby pravomoc interpretovat úspěšný výsledek svého snažení měl vždy hráč. Tím bude zajištěno, že vždy dostane přesně to, co chce, a nebudou hrozit neshody z prvního dílku našeho seriálu. Není to ovšem tak jednoduché. Jednak jsme si již výše řekli, že ten, kdo má pravomoc interpretovat, má velkou zodpovědnost vůči ostatním, a pokud jde o hráče, nesmí chtít „moc“, protože tím sám sebe i spoluhráče může okrádat o zábavu. No a kromě toho navíc v RPG existují i situace, kdy zkrátka hráč nemůže do příběhu vložit správný popis, prostě nemá dostatek informací. To si ukážeme na dvou dalších příkladech neshod, které mohou nastat kvůli interpretaci:

- Zásah do pravomoci ovládat postavu:
Po úspěšných zápasech v garážích si Marek uvědomí, že postřelený detektiv by jej mohl poznat a obvinit. Proto se Agent Mrkvíč vydá do nemocnice, navštíví očko v jeho pokoji, Marek zkusí znova zastrašovat a opět vítězí. Chce si popsat, jak se vystrašený a zraněný detektiv pomočil strachy a začal žadonit o život. To je však v příkrém rozporu s charakterem, který této postavě Petr jako vypravěč vtisknul, a proto by rád prohru detektiva popsal jinak.
- Nesoulad mezi informacemi, které má hráč a které má Průvodce v uzavřené hře:
Marek už toho má plné zuby, a tak se rozhodne, že agent Mrkvíč dá detektivovi ránu z milosti a tak se ho nadobro zbabí. Marek ovšem neví, že detektiv je ve skutečnosti upír, kterého obyčejná kulka zabít nedokáže, a tak zcela jistě v případě vítězství bude chtít vyprávět něco jiného než Petr.

O tom, jak se takovéto problémy řeší, si však povídáme v příštím dílku našeho seriálu.



napsala Julie Nováková

Literatura

VĚDA VE SLUŽBÁCH SF III: Dočkáme se geneticky modi- fikovaných lidí?

Genetické modifikace člověka jsou v science fiction oblíbeným a široce rozšířeným námětem. Většina příběhů je zobrazuje spíše negativně, ať už v realistických mezích, nebo jako začátek nepředvídatelné apokalypy a vskutku hororových scénářů. Co od nich můžeme čekat v naší blízké budoucnosti?

Editujeme geny

V prvních prosincových dnech proběhl ve Washingtonu mezinárodní summit o editování lidského genomu. Na pořadu dne bylo jak jeho vědeckotechnické pozadí, tak možné dopady na společnost. Možnosti genetických modifikací se rozvíjejí opravdu rapidně a některé techniky už se stávají i komerčně dostupnějšími.

Jedním z nejúspěšnějších a zároveň finančně nejdostupnějších systémů genového editování je CRISPR/Cas. Jde o součást prokaryotního „imunitního systému“, který bakteriím a archeím dodává odolnost vůči virovým infek-

cím bakteriofágy. Za pomocí malých RNA, tzv. guide RNA, umí najít a vystrihnout specifický úsek DNA. To jsme sice uměli už dříve, ale starší metody vyžadovaly náročnější přípravu než využití CRISPR/Cas. Ten byl poprvé laboratorně použit k editování DNA v roce 2012 a rychle se stal velmi rozšířenou metodou.

Čínští vědci ze Sunjatsenovy univerzity v Kantonu letos na jaře publikovali výsledky snahy opravit škodlivou alelu pro beta-talasémii (typ anémie) v lidských embryích. Úspěšnost nebyla stoprocentní, nastaly i změny mimo cílovou oblast a autoři výzkumu došli k závěru, že technologie CRISPR/Cas není dosud připravena pro použití na životašopných lidských embryích. Ta doba však nejspíš není příliš daleko...

Děti na objednávku?

Nabízí se tu široké spektrum aplikací. Když se teď budeme soustředit jen na člověka, bylo by relativně snadné z embryonálních buněk odstranit škodlivé alely pro monogenně (jedním genem) podmíněné choroby jako cystickou fibrózu, řadu typů anémie či různé formy svalové dystrofie – a to je stále jen zlomek všech poruch, které by se podobně daly odstranit. Kdybyste měli podobné škodlivé alely v rodině, nechtěli byste zajistit, že vaše děti budou zdravé a neponesou je ani do další generace?

Většina z nás by pravděpodobně souhlasila s podobným využitím modifikací. Ale když už se začnou využívat, zastaví se tam? To je obtížně uvěřitelné. Už dnes se o „designovaných dě-

tech“ nejen spekuluje, ale probíhá pololegální sekvenování a výběr z více embryí při umělému oplodnění a legální výběr dárců spermatu podle pravděpodobnosti požadovaných vlastností a „kompatibility“ s genotypem matky. Zatím jsou podobné praktiky přinejmenším pochybné, a to zejména díky znakům podmíněným více geny, vzájemným interakcím různých genů a alel genů, vícenásobným vlivům jediného genu a epigenetické dědičnosti. Asi nejlépe se dá na nás genom pohlížet jako na složitou síť, kde jsou jednotlivé uzly silně propojené – a velmi často různě v závislosti na tom, o jakou konkrétní alelu určitého genu právě jde.

Nejde navíc o síť s jedinou úrovní, to by byl příliš zjednodušený pohled. Do výsledného fenotypu (vlastností organismu) zasahují vývoj, prostředí, výchova... Interakce mohou být opět různé v závislosti na konkrétním vyladění pod-



mínek. Ačkoli bychom tedy uměli opravit jediný gen způsobující určitou chorobu nebo dokázali změnit něco jednoduše podmíněného jako barvu očí, od nalezení „nastavení“ pro vysokou inteligenci, psychickou stabilitu, kreativitu, skvělé zdraví, fyzickou sílu a výdrž a další potenciálně žádané vlastnosti jsme velice daleko. Je také velmi pravděpodobné, že extrémky některých z těchto vlastností se budou vzájemně vylučovat nebo že s sebou ponesou nežádoucí efekty, které nepřejde ještě dlouho odstranit. Znalost těchto vztahů a závislostí se ovšem rychle posunuje kupředu, a tak není nepředstavitelné, že v dohledné době na „dítka dle návrháře“ v určité míře dojde. Například co do vysoké inteligence je díky zkoumání velkého vzorku populace už vytipována řada alel mnoha genů, které by se na ní mohly podílet.

Čeká nás katastrofa?

Řada sci-fi se věnuje sociálním důsledkům rozmachu genového inženýrství. Většinou skýtá nelichotivý obrázek silně rozvrstvené společnosti, v níž si ti nejbohatší mohou dovolit náročné modifikace, díky nimž jsou chytré, krásní a silní, a o „obyčejné“ ani pohledem nezavadí. Hrozí nám něco takového? Do značné míry asi ano. Už dnes v řadě států platí, že jen ti nejbohatší mají přístup ke špičkovému vzdělání, medicíně či pracovním příležitostem. Možnost „GMO dětí“ by mohla tuto propast ještě zvětšit. Existuje nějaký způsob, jak se takové větší či menší dystopii vyhnout?



Naštěstí ano, podobná jako se vzděláním či lékařskou péčí – učiňme tu možnost přístupnou pro všechny. V případě výrazného zlevnění příslušných technologií to není nepředstavitelné, minimálně ve státech, které se snaží propast neprohlubovat. Masové rozšíření genetických modifikací člověka ale možná povede k jinému často zmiňovanému problému... Dá se očekávat, že všichni budou chtít chytré, krásné, zdravé a silné děti. Co když se společností začnou masově šířit módní trendy a v určité generaci skončí většina lidí jako zelenoocí zrzci s absolutním sluchem? Podobné trendy by mohly výrazně snížit lidskou diverzitu. Problém s vlastnostmi další generace by pak nemusel nastat,

pokud i ona bude více dílem designérů než gamet „rodičů“, ale co když se ustálí preference třeba pro bílou pleť nebo vysokou tělesnou výšku? A jak možnost volby ovlivní poměr pohlaví? Viděli jsme jeho vychýlení v Číně...

Zpočátku by se někteří rodiče mohli k podobné homogenizaci uchýlit z pragmatických důvodů. Pokud má na trhu práce nejvyšší šanci vysoký muž světlé pleti, hnědých očí a symetrických rysů, proč si pořizovat dítě, které by mělo horší šance na společenský úspěch? Doveden do krajnosti je tento scénář zřejmě ještě děsivější než první. Zpočátku by zřejmě nebylo jiné cesty než modifikace regulovat a nedopustit, aby se v generaci nacházelo mnoho jedinců jako „přes kopírák“. Jaké vlastnosti ale regulovat? Jen fyzický vzhled a pohlaví, nebo i osobnostní dispozice, inteligenci, zdravotní předpoklady...? Kde končí rozumná omezení? Zřejmě naším jediným štěstím je, že design skutečně „na míru“ patrně velmi dlouho zůstane v říši science fiction a v reálu půjde hlavně o jednoduché úpravy, zatímco složitěji podmíněné vlastnosti ještě dlouho ne-půjde spolehlivě odhadnout.

Zatím jsme se pohybovali jen v oblasti manipulací s existujícím lidským genomem. Ale proč nevytvorit transgenního člověka? Je libo rozlišovat více barev, lépe vidět ve tmě, zařídit si výkonnější metabolismus svalů...? Představa vnášení genů jiných druhů do lidského genomu leckoho dětí. Přinejmenším zpočátku by ale nejspíše nebylo povoleno jejich zanášení do zárodečné linie buněk, takže přenosu na další generaci by se zamezilo. Také by se nejspíše velmi

dlohu jednalo jen o jednoduché, monogenně podmíněné znaky – a jejich dopad umíme předvídat docela dobře. Katastrofa globálních rozměrů se nezdá být na pořadu dne. Časem by se však hranice mezi druhy mohla rozmažat ještě více než nyní. (Co je druh? Definice, že sestává z jedinců schopných spolu počít plodné potomstvo, má až příliš mnoho výjimek...)

Nečekaných vedlejších efektů se můžeme obávat vždy, troufám si však říci, že nejvíce u rozsáhlých zásahů do našeho vlastního genomu – vůbec sem nemusíme tahat jiné druhy. Stačí, že neúmyslně snížíme lidskou variabilitu v určitém ohledu, zvýšíme tendenci k nějaké poruše, odstraněním schizofrenie snížíme kreativitu... Dosadte si, co chcete. Nejhorší je, že podobných nevítaných změn bychom si nejspíše všimli až na populační úrovni třeba až po několika generacích. Udržování důkladných záznamů a databází a možnost opětovného vložení ztracené variability by však měly nejhoršímu zabránit.

Neuváženým manipulacím dost možná zabrání prostá skutečnost, že bude daleko jednodušší, levnější a bezpečnější si pořídit kybernetická či biotechnologická vylepšení bez jakýchkoli zásahů do genomu. Implantace oční čočky či magnetoreceptorů, transkraniální stimulace, „chytré drogy“ či látky podporující růst svalů, exoskelety a jiné vymoženosti zajistí mnohé možnosti, na jaké by genové inženýrství patrně bylo krátké ještě dost dlohu.

Máme GMO člověka zakázat?

Chcete si zahrát sci-fi RPG z blízké či vzdálené budoucnosti? GMO lidé by neměli chybět... anebo bude jejich absence sama o sobě silným dějotvorným prvkem. Nakolik bude váš svět ohledně GMO lidí názorově polarizovaný? Kdo bude mít k modifikacím přístup? Nakolik veřejně dostupné budou příslušné databáze? Jak přísně se budou hlídat regulace a trestat jejich porušení? Možnosti se nabízí bezpočet...

Znamená výčet rizik a problémů, že jsem proti genetickým modifikacím člověka? Vůbec ne! Nesou v sobě obrovský potenciál zbavení se nejprve jednoduše geneticky podmíněných chorob, později i složitěji podmíněných onemocnění – a časem zřejmě nejen „oprav“, ale i „vylepšení“. Bude to riskantní a některí se neupočybně do úprav z různých důvodů pustí ještě předtím, než budeme mít dostatečné znalosti (kde ta hranice leží?), ale potenciální přínos je obrovský. Stejně tak i potenciální negativní dopady – ale to už nezáleží na technologii, ale na nás; na tom, jak ji využijeme. Zákazy samy o sobě nic nevyřeší. Diskuse, informovanost, otevřenost, vzdělávání a hodnoty ano.

Je to příliš naivní? Možná. Ale ještě naivnejší je předpokládat, že k žádným modifikacím nikdy nedoje. Nejspíš se jejich relativního rozšíření dočkáme ještě za svých životů.

Jak se k nim postavíte vy?



TAJEMSTVÍ HRABĚNKY G.

Argonantus

I.

Dobrý večer. Mohu si k vám přisednout? Ano?

Vidím, že oba čekáme na svoje protějšky nejméně půl hodiny a k ničemu to nevede. Můžeme tu ještě dál osaměle vysedávat, popíjet a nudit se. Můžeme odejít a vzdát to. Ale také vám mohu vyprávět jeden příběh a tím nás oba zabavit.

Ano, jako Šeherezáda, máte pravdu. Vidíte, jste spisovatel, já si to myslela. Vlastně vím, kdo jste.

Že nevíte, kdo jsem já? Aha, vy jste na mne zapomněl.

Ne, opravdu zapomněl, protože zjistíte, že mne vlastně znáte taky. Zná mne skoro každý, i když chvíli trvá, než si to uvědomí. Uvidíte sám.

Jsem hraběnka G. z románu Alexandra Dumase starsšího.

Ano, přemýšlite, ze kterého románu. Budíž vám odpuštěno. Tuto scénku prožívám už nejméně posté. Představím se, a člověk

jako vy zoufale vzpomíná, nechce mne urazit, cítí se trochu zahanben, protože by to asi vědět měl. Máte omluvu, že pan Dumas napsal spousty románů a je v nich postav celá řada. Když připočteme některé úplně vedlejší. Právě jako jsem já.

Že nemohu být postava z románu? Tím se zatím netrapte. Připusťte, zatím třeba pro účely zahnání nudy, že jsem *opravdu* postava z románu. A uvědomte si, že pan Dumas psal o historii. Skoro všechny jeho postavy skutečně žily a on jejich příběhy jenom dával dohromady, aby to zajímavě vypadalo. Nebyl to sochař, spíše jen mechanik, který spojuje již hotové součásti. Vlastně neměl moc velkou fantazii, jak odhalili mnozí jeho kritici. Ale v tom propojování a vyplňování chybějících částí byl docela vynálezavý. V případě mého románu to měl obzvláště jednoduché – velkou část postav osobně znal a potkával je v Paříži často. Včetně mne.

Aha, už víte. Hrabě Monte Christo, hraběnka G., která se párokrtá mihne v nějakém divadle. Asi by si mne nezapamatoval vůbec nikdo, nebýt toho neúplného jména, které tak podivně trčí z rádek knihy. Všichni tam mají nějaké jméno, jenom já ne. Na čtenáře to dělá dojem, že jde o někoho význačného, jehož inkognito nechce autor prozradit. Když se nad tím ale zamyslíte, je to hodně nepřesvědčivé vysvětlení. Kdyby si to celé pan Dumas jenom vymyslel, nic by mu nebránilo mi nějaké pěkné jméno vytvořit. A pokud nás naopak všechny opravdu znal, jak tvrdím já, pak mne zase mohl v zájmu zachování inkognita snadno přejmenovat.

Takže, proč jako jediná v celé dlouhé knize nemám jméno? No, prostě jsem mu ho nikdy neřekla. Vlastně jsem ho neřekla skoro nikomu z těch, kdo v tom románu vystupují. Je to moje drobná marnivost už od chvíle, kdy jsem se poprvé objevila ve společnosti. Představují se vždy pouze jako G. Okamžitě mne tím všichni povážují za záhadnou neznámou, což je velice příjemné. A kdybych to

jméno někomu prozradila, potom by to ovšem přestalo fungovat - rázem bych už nebyla záhadná hraběnka G., ale ta stará dobrá známá hraběnka.

Pan Dumas starší se k příběhu dostal vlastně až po jeho konci, kdy mu ho vyprávěla Valentina Villefortová, provdaná Morrellová. Pokud si vzpomínáte, je to narozdíl ode mne postava úplně hlavní a asi také nejromantičtější. Prožije toho skoro tolik, co sám hrabě Monte Christo. Vlastně její replikou končí celý příběh, když o tom tak přemýslím. Na konci toho věděla o Monte Christovi opravdu hodně.

Pan Dumas potom vyhledal různé další hrdiny a tím si pak doplnil většinu chybějících částí. A co nenašel nikde, to si prostě vymyslel. Na to, že si lidé často moc nepamatují a že někteří lžou, aby vypadali lépe, tak je výsledek pozoruhodný. No, ale všechno samozřejmě úplně přesné není. Například všichni mladí muži jsou tam skoro stejní, namyšlení hejsci, co svádí všechny ženy, které projdou okolo.

Skutečnost byla trochu složitější. Například Maximilián Morrel byl odjakživa vysoký, hubený a trochu zadrhával v řeči. Rozhodně by nebyl schopen přednášet Valentině tak dlouhatánské zamilované komplimenty. Možná právě proto ho Valentina tolík milovala; nebyl to žádný povrchní hlupák. Nebo Franz D'Epinay, který vyprávěl Dumasovi celou italskou část příběhu; byl skromný, tichý, příjemný. Později sám psal verše a vůbec ne špatné. Ostatně, naše první setkání v románu, které je jen letmo zmíněno, proběhlo večer u zřícenin Kolosea, kde jsme si povídali o křesťanských mučednících z prvních století, po jejichž hrobech jsme se zrovna procházeli. Mám ráda takové romantické hrdiny, kteří jsou vnímaví k jemným odstínlům situace. Říkám to proto, že ze stránek románu by vám mohl připadat Franz D'Epinay trochu jako trouba a to by nebylo spravedlivé.

Vidíte; začala jsem zrovna Valentinou Villefortovou, Franzem D'Epinayem a Maximiliánem Morrelem. A to je pro mne ten správný začátek; ty tři postavy jsem dobře znala a měla ráda už před první scénou, ve které se v románu objevuji.

II.

Poprvé mne čtenář může spatřit v divadle Argentina v Římě, v roce 1833. Jsem mladá, krásná, bohatá. Jsem z Benátek, ale to není moc důležité, protože hodně cestuji po celé Evropě. Franz, který celou příhodu panu Dumasovi popisoval, byl docela přesný. Vyprávění je chybné v jediném věcném detailu a za to je zodpovědný pan Dumas. Předpokládal, že chodím do divadla jenom navazovat známosti a vyvolávat pozornost. Tedy stejně jako většina jeho hrdinů.

Já mám ale opravdu ráda divadlo. Takže jsem nepřišla ke konci prvního jednání, ale byla jsem tam od samého začátku, jako vždycky. Všimněte si, že si Franz dost přesně pamatoval, co dávali; byla to *Parisina* od Domenica Gaetana Donizettihho. A bylo to hodně podárené představení.

Franz také věrně popsal i tu naši rozmluvu u zřícenin Kolosea, která setkání v divadle přecházela. I to, že jsme si blízcí, a že jde pouze o náklonnost ducha, nikoli srdce. Pěkně řečeno, ne? Vždyť říkám, Franz psal později básně. A souhlasím i s tím, že jsem si Franze a jeho pro mne ještě neznámého společníka všimla někdy během prvního jednání.

A tím jsem se vlastně v románu objevila.

Ten Franzův společník jménem Albert Morcef je v románu daleko důležitější, než Franz sám. To si asi vzpomínáte. Je to syn Monte Christova důležitého nepřitele, Fernanda Morcefa. Jeho matka Mercedes, kterou Monte Christo velice miloval, se stala přesto že-

nou právě téhož Fernanda Morcefa. Ale tak daleko ještě zdaleka nejsme; pro mne jsou zatím Morcefovi jedni z mnoha Pařížanů, ještě ničím zajímaví.

Vidím, že se v tom trochu ztrácíte a já vám to vyprávím jako děj nějaké opery. A vy už jste netrpělivý, co bylo v tom divadle. Nebudu tedy předbíhat a budu se držet toho setkání, jak ho popsal Franz a díky němu i pan Dumas. Uvidíte, že na detailech velmi záleží.

Do mé lóže právě vstupují pánové Franz D'Epinay a vikomt Albert Morcef. Navzdory tomu, že Franz Alberta vychvaloval, dojem jsem z něho měla spíše špatný. Dnes to mohu říci úplně otevřeně; Albert Morcef byl zkrátka a dobře pitomec. Opera ho naprostě nezajímala. Z nějakého nepochopitelného důvodu měl dojem, že se do něho okamžitě zamiluji. I když by mi to vlastně mohlo lichotit, že mne sváděl jeden z nejmladších mužů v příběhu, že? Franz se svojí vnímavostí ostatně postřehl, že něco není tak úplně v pořádku a vložil do pera panu Dumasovi opatrnu větu:

„Hraběnka místo odpovědi roztomile pokývla Albertovi hlavou a podala Franzovi ruku.“

Opravdu jsem o mnoho víc neřekla. A když žena nic neříká nebo občas plácne nějakou jalovost, nemusí to znamenat, že se vším nadšeně souhlasí. Ve skutečnosti mluvil dál skoro jenom Albert, o společných známých v Paříži. Vybíral si k tomu ty nejméně zajímavé a příjemné. Paní Villefortovou, paní Danglarsovou, její dceru. Úplně přehlédl moji přítelkyni Valentinu Villefortovou. Přiznám se, že se v tomto místě trochu zatoulala nejen Franzova pozornost a poslouchala jsem jenom napůl ucha. Spíše jsem sledovala, kam se dívá Franz divadelním kukátkem. Zaujala ho – stejně jako mne již vícekrát – velmi mladá a krásná dívka v řeckém kroji. A za ní stál muž, nepříliš starý, ale přesto výrazně starší, než ta Řekyně. Nedávalo moc smysl, že by byl jejím milencem, ale na druhou stranu,

zase byl příliš mladý, aby byl její otec. Vypadalo to, jako by ji vzal do divadla nějaký vzdálený bratranec nebo strýc. Což bylo opět podivné, protože by se jistě našlo snadno mnoho mladíků, kteří by ji rádi vzali do opery a poskytli jí daleko lákavější doprovod. Ti dva pro mne představovali malou záhadu, se kterou jsem si nevěděla rady již několik týdnů.

Franze zaujala samozřejmě hlavně ta dívka. A navíc už ho zřejmě také zmáhalo Albertovo plácání, takže ho přerušil a zeptal se mne, jestli nevím něco o té Řekyni.

„Ne,“ řekla jsem po pravdě, „všechno, co vím, je to, že je v Římě od začátku divadelní sezóny. Viděla jsem ji už při otevření divadla na stejném místě jako teď. Celý měsíc nevynechá jediné představení. Dopravází ji buď muž, který je s ní, nebo jen černý sluha.“

„Jak se vám líbí, hraběnko?“

„Je úžasně krásná. Tak asi vypadala Medora.“

V tomto místě pauza po opeře *Parisina* skončila a začal balet jménem *Poliska*. Možná by se slušelo na vysvětlenou dodat, že tehdy se v italském divadle pokládalo za běžné, že se dává hned několik kusů po sobě, třeba několik hodin. Balet od jiného autora byl také mnohem méně zajímavý, než předchozí opera. Kromě toho do toho Albert zase něco vykládal, což mne poněkud rušilo. Skoro jsem byla v pokušení odejít, ale bylo by to po tak krátkém setkání velmi netaktní vůči Franzovi.

A dobré, že jsem neodešla. V další přestávce, kdy šla opona dolů, ten záhadný muž naproti vstal, aby mohl tleskat. Franz na svém místě strnul úžasem:

„Drahá hraběnko, ptal jsem se vás, jestli znáte tu Řekyni. Ted' se vás chci zeptat, jestli neznáte toho muže.“

„Právě tak málo, jako jí,“ řekla jsem.

„Nikdy jste si ho nevšimla?“

„Tohle je typicky francouzská otázka! Víte, že pro nás Italky neexistuje na světě jiný muž kromě toho, kterého milujeme!“

Byl to žert, samozřejmě; nikoho jsem tehdy nemilovala. Navíc jsem tím zakryla to, že jsem si toho tajemného průvodce krásné Řekyně velmi pečlivě všímala skoro měsíc. Kromě toho, že tak zjevně nepatřil k té Řekyni, vypadal přesně jako další romantický básník s navíc překvapivě svalnatou postavou. Nevěděla jsem, jestli je opravdu tak bystrý, jak vypadá, ale bylo jisté, že v souboji jakoukoli zbraní by snadno přemohl Alberta i s Franzem navrch.

Pan Dumas mu očividně přisoudil mnoho dalších vlastních rysů; je to zjevně Dumas, jaký by sám chtěl být a jak by se chtěl vidět. Je nekonečně bohatý, nekonečně moudrý, nekonečně silný, vždy nad věcí, ženy mu padají k nohám a muži ho buď obdivují nebo se ho obávají.

Skutečný Monte Christo byl především záhadný. A plný rozporů. Tělo atleta a tvář trochu krutého romantického básníka. Zdravý a s tmavými vlasy, ale zároveň podivně bledý. Tvářil se úplně apaticky, ale byl vnímavý jako kočka. Hodně toho znal a uměl, ale v řeči byl velmi skromný. Mnohem více poslouchal, než mluvil, ty nekonečné chvástavé řeči mu připsal pan Dumas. Zcestovalý určitě byl, ale daleko méně, než se tvrdí v tom příběhu. To jsem ale všechno v tu chvíli ještě nevěděla; vidíte, zase předbíhám.

Pokračujme tam, kde jsme přestali, mým improvizovaným žertem o italských ženách, na který Franz odpověděl dvorně a s úsměvem: „Máte pravdu.“

„Ať tak či tak, musí to být nějaký umrlec, nějaký nebožtík, kterému hrobník dovolil vstát z hrobu, protože mi připadá děsivě bledý,“ pokračovala jsem v lehkém tónu, navazujíc trochu na tu rozmluvu o mrtvých, kterou jsme vedli u Kolosea.

„Takový je vždycky,“ řekl Franz zamýšleně.

„A vy ho znáte?“ osmělila jsem se. „Tak to se tedy zeptám já vás, kdo to je.“

„Myslím, že jsem ho už jednou viděl a řekl bych, že je to on.“

„Chápu,“ řekla jsem, „když člověk jednou vidí takovou tvář, už na ni opravdu nikdy nezapomene.“

„A co si o něm myslíte?“ zeptal se ještě Franz.

„Že vypadá jako lord Ruthven z masa a kostí.“

„Musím se dozvědět, kdo to je,“ pokračoval Franz. Bylo vidět, že ho ten člověk zajímá stejně jako mne.

„Ach ne!“ vykřikla jsem dramaticky. „Ne, nechoďte pryč, spolehám na vás, že mne doprovodíte domů a nepustíme vás.“

„Cože, vy se doopravdy bojíte?“ podivil se Franz nad tím, že se mnou pár dní předtím mluvil osaměle v noci u zřícenin o nebožtících. Samozřejmě, že to špatně pochopil. Pokud jsem se bála, pak jen toho, že zůstanu sama s Albertem a budu poslouchat jeho další jalovosti. Potom mne napadlo ještě něco dalšího, ale to bych zase předbíhala. Zatím nezbývalo, než trochu popustit uzdu fantazie, ve které ovšem, přiznávám, byla tehdy ještě i trocha skutečného podezření:

„Poslyšte, Byron mi přísahal, že věří v upíry. Řekl mi, že je viděl a popsal mi jejich obličej. Nuže, vypadají navlas takto: Ty černé vlasy, ty velké oči, zářící podivným světlem, ta smrtelná bledost... a všimněte si, že není s žádnou obyčejnou ženou, ale s cizinkou... s Řekyní... kacírkou... bezpochyby čarodějnicí, jako on sám. Prosím vás, nechoďte tam. Zítra si pátrejte, jak chcete, ale dnes prohlašuji, že vás nepustím. Opravdu nemohu. Musím už odejít. Nemohu zůstat až do konce představení, mám doma hosty. Chcete být tak negalantní a odepřít mi svoji společnost?“

Na to se samozřejmě nedalo udělat nic jiného, než že mne Franz dovedl do mého dočasného bydliště na Via Della Scala na

protějším břehu Tibery a tím mne zachránil nikoli před upírem, ale před Albertem Morcefem, alespoň pro ten večer. Nakonec jsem ho ještě před rozchodem zapřísahala:

„Chci, abyste se vrátil přímo do hotelu a abyste se dnes večer nesnažil sejít s tím člověkem. Jsou jisté vztahy mezi lidmi, od kterých odcházíme, a lidmi, k nimž jdeme. Nebuděte pojítkem mezi tím mužem a mnou. Zítra si za ním běžte, chcete-li, ale nikdy mi ho nepředstavujte, jestli nechcete, abych umřela strachy. A teď dobrou noc. Snažte se usnout, Co se mne týče, já vím, že spát nebudu.“

Možná vám dnes připadá pošetilé, že jsem si myslela, že Monte Christo je upír. Samozřejmě jsem se mylila; bylo to spíš můj blázlivý romantický nápad. Co vám mám povídat; ani tak jsem se Monte Christa nebála, jako mne spíš zaujal. Ukažte mi nějakou ženu, kterou nezajímají záhady.

Franzovy a Albertovy další osudy v Itálii asi nemusím popisovat; pan Dumas to udělal za mne. Setkali jsme se ještě několikrát, například v divadle Argentina, na hře *Italka v Alžíru* od Rossiniho a také během karnevalu. Vlastně jedna z posledních italských scén v románu končí tím, že tančím s Albertem Morcefem, když ho Monte Christo právě zachránil z rukou lupičů. Tehdy jsem Albertovi už trochu odpustila; byl hloupý a namyšlený, ale docela statečný.

Během těch několika dalších setkání jsme plácali plno jalovostí; za pozornost stojí snad jenom moje poznámka, že:

„Uvidíte, že můj upír bude docela obyčejný zbohatlík, který chce, abychom mu odpustili jeho miliony a který se tváří jako Lara, abychom si ho nepletli s panem Rothschildem.“

Jak vidíte, měla jsem v tu chvíli trochu obavy, že se záhadný hrabě může ukázat daleko méně záhadný, než se zdá. A byla jsem trochu zklamaná, že na tom setkání a vlastně ani na jiných jsem hraběte už neviděla; snad jen z hodně veliké dálky.

Ano, když si to přečtete pozorně znovu, tak vám asi už neujde, že jsem se během těch rozmluv bavila výhradně o hraběti. Panu Dumasovi to zjevně ušlo, přesto tam moje otázky zachoval. Během těch rozhovorů jsem ale zjistila, že Franz a Albert mne zřejmě nikdy nedokážou přivést k tomu, co mne doopravdy zajímalo. Totiž, odkud přišel hrabě Monte Christo a proč je takový, jaký je. Přísně vzato, Franz se to nedozvěděl vlastně vůbec nikdy. Franzem to sice začalo, ale rozhodně neskončilo.

III.

Vidím, že vás to přece jenom trochu zaujalo. Ale než pokročím dále, musím se ještě trochu vrátit zpět, abyste dobře rozuměl tomu, co následovalo. Já vím, je to trochu jankovité vyprávění; chvíli skáče dopředu a chvíli se vrací. Není snadné se v něm vyznat.

Vím, že jste spisovatel a jmenujete se také Dumas a to zavazuje. Chápu, co je to rodinná tradice. Možná by vás právě proto mohlo zajímat, co pan Dumas starší vlastně s příběhem provedl. Každý ví, že napsal veliký román o zradě a pomstě. Pomsta zabírá v románu poslední čtyři díly ze šesti a odehrává se v létě 1833. Tam plul autor jako ryba ve vodě, protože znal většinu postav osobně. Předcházející zprávy o zradě v roce 1815, kterým věnuje jediný první díl, měl pan Dumas od Valentiny a ta to měla přímo od hraběte. To, co bylo ve vězení, to si pamatoval pouze hrabě sám a nikdo jiný. Pokud něco zapřel nebo vylepšil, už to nikdo nikdy nezjistí. Výsledek je podstatně stručnější, ale také velmi přesvědčivý.

Ale v dílu druhém, mezi útěkem z vězení a nálezem pokladu v roce 1829 a naší italskou eskapádou v roce 1833, zeje povážlivá mezera. Z románu těžko pochopíte, co se v tom mezdobí vlastně dělo, kromě toho, že Monte Christo koupil ostrov, seznámil se s Ře-

kyní a cestoval po Středomoří. Pan Dumas naznačuje úžasné věci; že jeho hrdina prý studoval právo všech zemí, že cestoval bůhvíjak daleko, takže vás možná napadne, jak to za ty čtyři roky všechno stačil. Je ale zvláštní, že o těch letech pan Dumas vlastně nic souvislého nenapsal. Přestože naznačuje, že to bylo tak zajímavé.

Myslím, že mu Valentina vypověděla i tuto část příběhu podle pravdy, ale to, co pan Dumas slyšel, se mu moc nehodilo. Portrétuje nám totiž Monte Christa v roce 1833 jako dokonale klidného, moudrého, laskavého a vševedoucího muže. Občas ovšem přijdou scény, které do toho obrazu moc nezapadají. Třeba ta scéna s popravou.

Podle Dumase Monte Christo už v Itálii pracoval na plánu pomsty. Prý sám vyhledal Alberta, nechal ho upadnout do spárů banditů, aby ho pak zachránil, jak naznačeno mezi řádky:

„Přiznám se, pane Morcefe, že jsem vaši nabídku čekal a že ji přijímám ze srdce rád. Vyhlédl jsem si vás, abych vás požádal o jednu velkou službu.“

„A jakou?“

„Nebyl jsem nikdy v Paříži, neznám Paříž!“

Pokud ovšem Monte Christo znal Albertovu totožnost od začátku, pak bylo naprosto zbytečné k němu postupovat přes Franze. A pokud Monte Christo celou dobu věděl, že jeho nepřátelé jsou v Paříži, pak tam mohl zamířit rovnou. Nepotřeboval k tomu Franze, Alberta ani mne.

Pravda je v nedůslednostech a přeřeknutích. Musíte vnímat ty jemné odstíny situace. Příběh odhalení zrádců konstruoval pan Dumas téměř z ničeho, protože nebyl nikdo, kdo by mu řekl, jak to vlastně bylo.

Pátrání zahájil v románu abbé Faria. Ten je podle mne stejně skutečný, jako Monte Christo sám. Pokud měl hrabě nějaké skutečné vzdělání, tak ho mohl získat jedině v těch dlouhých letech ve vě-

zení. Chytrý pan abbé dokázal chladnou úvahou a dobře zvolenými otázkami to samé, co smyšlený pan Auguste Dupin od toho amerického básníka. Zjistil pravdu, která se odehrála před mnoha lety a na jiném místě, aniž při tom musel opustit svoji celu. Byli odhaleni dva spiklenci, kteří sepsali a odeslali udání – Danglars a Fernand. Dejme tomu, že Faria pochopil i Villefortovu úlohu, jak tvrdí pan Dumas. Jenomže Faria nemohl mít tušení, co se s těmi lidmi stalo dál, když ve vězení zůstal a zemřel tam. Jak se tedy vlastně Monte Christo dozvěděl, kde spiklence najde?

Pan Dumas to vyřešil způsobem, kterému na divadle říkáme deus ex machina. Je jím pochybná postava čtvrtého zrácce Kašpara Caderousse. Na začátku příběhu se mihne u té udavačské scény. Zradil opravdu? Nebo to byl jen neškodný opilec, který vlastně neučel vůbec nic? Byl vůbec nějaký Kašpar Caderousse? Nikdo z těch, kteří o příběhu něco věděli, si na něho nepamatují. Pohybuje se vždy ve stínu, mimo další svědky, i jeho údajný konec viděl jenom sám Monte Christo. Skutečným smyslem této postavy je zřejmě klíčová kapitola o tom, jak Monte Christo našel Caderousse v hospodě u Gardského mostu a ten mu všechno důležité řekl.

První záhada ovšem je, jak Monte Christa napadlo z ničeho nic hledat Caderousse stovky mil od Marseille u Gardského mostu. Caderousse při tom vypadá jako člověk, kterého bylo možno najít vůbec ze všech nejobtížnější.

Druhá záhada je, proč by měl zrovna Caderousse úplně všechno vědět. Nevypadá nijak moc vzdělaně a chytře, necestuje stejně snadno, jako Monte Christo nebo já sama, netušíme, že by byl někdy v Paříži a zatím nemá důvod tam být. Snad bychom ještě přijali, že se mohl doslechnout, že Villefort, královský prokurátor, přešel z Marseille do Paříže, nebo že Danglars je bankéřem tamtéž. Ale už úplně neuvěřitelné je tvrzení, že by Kašparu Caderoussovi vyprávěl

o svých osudech hrabě Morcef, nyní generál a důstojník francouzské cestné legie, bytem všude možně, jen ne u Gardského mostu.

Pak tu máme záhadu třetí. Proč by Monte Christo, který už od roku 1829 věděl, kde přesně jsou jeho nepřátelé a jak se jmennují, nechal pomstu spát, cestoval někam ke všem čertům v Orientu a teprve v roce 1833 si najednou na všechno vzpomněl a konečně odjel do Paříže?

Když víte, že Kašpar Caderousse nejspíš vůbec neexistoval, pak už si asi při troše zdravého rozumu umíte odpovědět na všechno sám. Například, co se doopravdy dělo v těch čtyřech chybějících letech. Co asi udělá vězeň, když je po čtrnácti letech svobodný a má truhlu se sto miliony? Nesudťte ho moc přísně; on ten Byron nebyl jiný, na těch cestách do Itálie byl také samá prostitutka a samé pití. Kdežpak nějaké vznešené studium! Byl to podle všeho jeden velký pološílený karneval. Během něj objevil uprchlý vězeň hašiš, divoké jízdy na koních, plavby v bouři s větrem o závod, koupil otrokyni, zachránil banditu, vyzkoušel všechno možné, co ho právě napadlo... a nic z toho se samozřejmě nemohlo v románu objevit, protože by to úplně rozbilo ideální portrét velikého hraběte Monte Christa.

Ten Monte Christo, kterého jsem postupně začala v Itálii objevovat, byl člověk mnohem přízemnější, lidštější a přiznám se rovnou, že se mi líbil lépe. V době, kdy jsme se setkali v Římě, ho vlastně úplně nejlépe vystihuje ta zapomenutá scéna s popravou, která nahnala vnímatřímu Franzovi takovou hrůzu. Hrabě už nevěřil vůbec nikomu a ničemu. Vyzkoušel všechny rozkoše světa a k ničemu mu to nebylo. Věděl díky Fariovi, kdo jsou zrádci, ale neměl žádný nápad, jak se k nim dostat a kde je hledat. V Marseille stopa dávno vychladla; vědělo se všeobecně jen to, že ti lidé už odešli už před mnoha lety. Byl dokonale sám, zrazený, zapomenutý a opuštěný.

Ve skutečnosti byla italská epizoda naprosto rozhodující. Hrdina ve svém zoufalém bloudění konečně dorazil na místo, kde potkal ty správné lidi. Franz, Albert a já jsme proto byli Ariadninou nití, která nakonec vedla k cíli, aniž si to v tu chvíli kdokoli z nás plně uvědomoval.

Tvrďim, i když to nemohu dokázat, že ta důležitá a při tom zároveň tak prostá myšlenka, aby se Monte Christo vydal do Paříže, byla původně moje. Skrývala se mezi těmi ztracenými replikami při tom tanci s Albertem, kde to Franz nemohl slyšet.

„Bylo by moc zajímavé představit hraběte Monte Christa v Paříži! Nemyslíte si, že by tam byl náš upír vítaným oživením?“

Albert se pro tu myšlenku okamžitě nadchl. Kupodivu, Franz byl proti tomu, přesně, jak zůstalo viset mezi rádky. Franz byl básník a vnímal jemné odstíny situace, které možná unikaly nejen Alberto-vi, ale i mně. Snad dopředu vytušil hrozbu, kterou by ten zoufalý člověk mohl představovat. Jenomže Albert se nenechal odvrátit, nápad prosadil, a jedině díky tomu Monte Christo mířil do Paříže.

IV.

Připadáte mi trochu zklamaný. Stále nejsem víc, než jen velmi okrajová postava. Pouhý další deus ex machina místo Caderousse, vyvolávající pokračování příběhu z nevědomého rozmaru. Napravila se jedna autorova neobratnost, ale jinak zůstal příběh vlastně beze změny. Dál už se zdá být zřejmé, že Monte Christo odjede do Paříže za svojí pomstou a tam bude mít všechno jako na talíři.

Ale ještě vydržte; ono to zdaleka není všechno. Čím víc se zdánlivě z románu vytrácím, tím víc v něm ve skutečnosti jsem. Zatím z pouhé zvědavosti pomáhám Monte Christovi tím, že pátrám

po tom jeho tajemství. Monte Christo se mi líbil a fascinoval mne; v tom měl pan Dumas pravdu. Neměl ale ani tušení o tom, že se moje úloha trochu změnila.

Jednoduše jsem se zeptala na Monte Christa jeho domácího, maestra Pastriniho. Navedl mne na něho Franz v té hře o *Italce v Alžíru*, pokud jste si toho stačil všimnout.

Maestro Pastrini mne chtěl zpočátku odbýt podobnou jednoduchou zprávou jako Franze, že je Monte Christo jakýsi boháč ze Sicílie, z Malty nebo možná i z Řecka. Kdožpak to ví.

„Maestro,“ řekla jsem mu na to, „jste Ital a pro hudbu řeči musíte mít sluch jako málokdo. Kromě toho jste i hostinský a vaše povolání vyžaduje, abyste věděl o všem, o čem vaši hosté nemají ponětí. Jsem si úplně jista, že víte daleko víc i o hraběti Monte Christovi. Ten muž je podle mne Řek nebo Ital asi tak málo, jako já jsem Francouzka. V těch zemích byl, zná jejich řeč a zvyky, ale v hloubi duše se chová jinak. Kde se podle vás doopravdy narodil a kým je?“

Pastrini byl polichocen a ani nebylo třeba žádných peněz k tomu, aby se opravdu předvedl. „Máte pravdu, signora. To, kým člověk opravdu je, to se tak jednoduše neskryje. Jakože vy jste opravdu hraběnka, od samého narození, a nedokážete to nikdy zakrýt, tak ten člověk je v jádru své bytosti námořník a ne opravdový hrabě rodem. Narodil se někde u moře, chodí jistě, ale obezřetně, jako by měl stále pod nohama rozhoupané vlny, které ho mohou kdykoli zradit. V jeho řeči slyším jižní Francii; možná to je Riviéra, možná Languedoc, ale určitě bych hledal jeho rodiště v nějakém přístavu kolem Lvího zálivu.“

„Bravo, maestro! A jeho věk?“ Podotýkám, že jsem na to svůj názor měla a že v tom zjevně neměl jasno ani pan Dumas. V roce 1815, kdy jeho román začal, bylo hrdinovi prý mezi osmnácti a dvaceti lety. Ale v roce 1833, kdy probíhala italská část dobrodružství,

mu je najednou nejméně čtyřicet let. To je oboje zároveň dost těžko možné.

„Zapeklitá otázka. Člověk by hádal okolo čtyřiceti let. Jenomže to může být zdání. Ten muž mnoho viděl a zažil, a často i veliké rány osudu; to vám vyryje do tváře nějakou tu vrásku navíc. Ono mu také může být jen pětatřicet, a vůbec by mne to nepřekvapilo. Narodil se tedy nejspíše jen pár let předtím, než vzniklo naše století.“

I tak příliš mnoho pro tu Řekyni, která byla podle našich zákonů sotva dospělá, pomyslela jsem si. „A umíte vysvětlit tu podivnou bledost, u někoho, kdo má tak výrazně černé vlasy?“

Maestro zvážněl a jeho tón se o poznání ztišil. „Takové námořníky jsem už viděl. Několik jich znám a velmi se obávám naznačit, co to podle mne znamená. Třeba je vám ten člověk drahý a jste mu něčím zavázána.“

„Ujišťuji vás, že ho vůbec neznám. Vyptával se na něho jeden známý, zda mu může svěřit peníze.“

Pastrini se zchytrale usmál. „Víte tedy zjevně dobře, co znamená, když je námořník mnoho let mimo slunce na moři. Ano, může být, že má pan hrabě Monte Christo na svědomí něco, co by nerad vysvětloval.“

Na druhou stranu, jeho čest je v tuto chvíli dokonalá. Peníze za byt a stravu platí někdy ještě s předstihem. Dává mi i mnoho navíc, aniž by pro to měl vždycky důvod. Svoje slovo dodrží, kdyby ho to mělo život stát. Znám tento druh lidí, kteří možná tak úplně necítí zákony, ale mají zvláštní smysl pro čest. V jejich rukou jste možná víc v bezpečí, než v rukou těch úřadů. Můžete mu svěřit cokoli na světě, i to, co byste možná nesvěřila nikomu jinému. Pokud něco nezákonného provedl, nejspíše to bylo právě kvůli něčí cti.“

Víte, jsem Italka a podobné věci, které připadají takovým Němcům možná zvláštní, jsou u nás úplně běžné. Rozuměla jsem

Pastrinimu dokonale. Mnoho mužů u nás se dopustilo zločinu, třeba i vraždy, a přesto bych je označila za čestnější, než úředník, který je přicházel zatknotout.

Důležitější bylo, že mi Pastrini potvrdil můj dojem, že za Monte Christovou minulostí se skrývá něco nejen záhadného, ale i temného, co nesnese jasné světlo. Tím jsem byla zvědavější. Kdepak upír; byl někým mnohem zajímavějším. Maestro Pastrini pro něho našel to správné označení. A je s podivem, jak jediné slovo dokáže úplně změnit to, jak vnímáte člověka. Monte Christo byl označován jako hrabě, jako boháč, jako upír, jako všechno možné, ale pro mne byl od této chvíle především námořníkem.

V.

Asi bych se v tom pátrání už dál nedostala, kdybych jen pár měsíců po návštěvě Říma neměla v plánu navštívit Marseille. Místní opera je druhá nejstarší ve Francii a má výtečnou pověst. Pokud se nepletu, tak tam měli dávat opět Donizettiho, právě jeho nejnovější kus, *Lucii z Lammermooru*. Stačí říci, že to bylo tenkrát hodně zdařilé představení.

Námořníkova záhada za těch pár měsíců již trochu vybledla, ale pak jsem si náhodou vzpomněla, že se nacházím v městě, které odpovídá docela přesně Pastriniho popisu. Marseille je zrovna ten úplně největší přístav na jihu Francie. A také mi nemohlo ujít, že na dohled od města je pevnost If. Pastriniho mlhavý popis námořníka, zavřeného do vězení, odkud se nemohl dostat řadu let, začal najednou dostávat jasnější obrysy.

Podobně jako mi v Římě pomohlo setkání s Franzem D'Epinayem, tady jsem narazila ještě v té opeře na Julii a Emanuela Herbautovy. Vzpomínáte si na ně? Další vedlejší postavy na okraji příbě-

hu, jako já; mladí manželé, příbuzní Maximiliana Morrela z Marseille, co je pan Dumas později přesunul do Paříže. A teď se jeli podívat na operu. Já jsem je sice neznala, ale oni mne z Morrelova vyprávění ano. Někdo další se náhodně zmínil, že jsem na představení také. Lidé, kteří chodí pravidelně do opery delší čas, se nakonec přirozeně setkají navzájem. Takže mne Herbautovi prostě našli sami.

Já jsem v tu chvíli již mohla ptát přesně jako sám abbé Faria. Začala jsem s dotazem na námořníka, možná nadprůměrně vzdělaného, možná důstojníka, který se ztratil z dohledu před mnoha lety. A ptala jsem se opravdu těch správných lidí! Zmizelý námořník jménem Edmond Dantès byl jejich rodinná legenda; zmizel málem od svatebního oltáře a zřejmě byl žalářován právě v pevnosti If. A možná tam také zemřel. Ale možná také ne, protože starý pan Morrel, když umíral o mnoho let později, prohlásil, že ho zachránil právě Edmond Dantès.

A to nebylo celé. Také mi vyprávěli o krásné Mercedes, která nakonec odešla s Dantèsovým nepřítelem. Byla to drtivá romantická tragédie, určitě námět na operu. V tu chvíli už jsem tušila, že jsem na správné stopě. Námořník, který se v Marseille v roce 1815 záhadně ztratil, se neméně záhadně objevil v Římě v roce 1833. Cestou získal někde spoustu peněz a mladou Řekyni. Ale věk, povolání i národnost podle maestra Pastriniho dokonale souhlasily.

Otzáka vězení samozřejmě vede k otázce další, proč se tam dostal. Herbautovi svorně přísahali, že to bylo kvůli bonapartistickému spiknutí a ještě byl obviněn neprávem. Jak jinak, v roce 1815. Přemýšlela jsem během dalšího dějství *Lucie z Lammermooru*, jestli byl námořník vězněn právem či neprávem. Nakonec jsem si řekla, že to vlastně není důležité.

Na mnohem zdařilejší otázky během další přestávky, které napadly již dříve abbého Fariu, nebylo třeba nějakého velkého dů-

myslu. Cui bono, v čím prospěch se stalo, že námořník tak příhodně zmizel? A ejhle, už to najednou napadalo i tak bezelstné a hodné lidi, jako právě Herbautovi! Byl tam *nějaký* Danglars, na téže lodi, který Dantèse nesnášel. Byl tam *nějaký* Fernand, kterému se líbila Mercedes a který si ji ostatně také potom vzal za ženu.

A když jsem slyšela o Danglarsovi, bylo to, jako když rozhrnete oponu a rozzáříte divadlo před premiérou. Najednou jsem si uvědomila, že *nějakého* Danglarse dál znám. Který je příhodně bankéř, přesně v tom odpovídajícím věku. A když jsem tak vzpomínala dál, uvědomila si, že se Danglars nenašel v Paříži, ale přišel odněkud z jihu!

S Fernandem to bylo pochopitelně složitější; prý zmizel někde v armádě a v cizině. Měla jsem pocit, že na té zprávě je něco důležitého, co jsem přehlédl. Lámala jsem si s tím hlavu ještě potom, co Herbautovi dál znizeli a *Lucie z Lammermooru* pokračovala. Až když představení skončilo a já jsem vcházela po schodech svého hotelu, napadlo mne, že možná hledám nesprávnou osobu. To jméno, které se zarážejícím způsobem shodovalo, byla *Mercedes*. Uvědomila jsem si, že znám také jednu Mercedes, znovu v odpovídajícím věku. A že její manžel jménem Morcef – náhodou – je voják, povýšený někde v cizích válkách. A navíc, tato Mercedes a její manžel se čirou náhodou znají s Danglarsovými. Někdo, myslím, že Valentina Villefortová, mi je ukazovali společně na jakémisi plese. Bylo ale možné, že se Morcefovi a Danglarsovi znali ještě z Marseille? Bylo možné, že se pod maskou pyšného hraběte Morcefa skrývá žárlivý rybář Fernand Mondego? Bylo možné, že námořníkovu ženu, kterou ztratil na mnoho let přímo u oltáře, občas potkávám na různých plesech? Bylo dokonce možné – zamrazilo mne – že ten protivný hejsek Albert je syn té Mercedes, kterou ten námořník kdysi miloval? Čím

víc jsem o tom přemýšlela, tím víc se podezření měnilo v jistotu. To všechno najednou těžko mohla být náhoda!

Dodám ještě pro úplnost, že o Villefortovi jsem v tu chvíli nevěděla nic. Hledala jsem jen dva spiklence, o třetím jsem se dozvěděla daleko později. Pochopila jsem ale už tehdy, že abych nepropásala další jednání, musím být 21. května 1833 v Paříži, kde si hrabě Monte Christo a Albert Morcef domluvili schůzku.

VI.

Pokud pan Dumas ještě nedávno v románu přeskakoval v rozpacích celé roky, v Paříži máte dojem, že popisuje snad každou minutu, která se tu odehraje. První kapitoly jsou vlastně jediná obrovská scéna bez přerušení, která se táhne a táhne. A je velice zábavná, takže je snadné podlehnout dojmu, že ten dobrý muž ví prostě všechno na světě.

Při bližším pohledu si ale všimnete, že všechno rozhodně nemůže být pravda. Třeba ty nešťastné roky. Najednou nám totiž pan Dumas tvrdí něco dost podobného, jako maestro Pastrini. Hrabě prý dokonce vypadá sotva na pětatřicet let, ač mu bylo před pár měsíci v Itálii nejméně čtyřicet. Také nad tím o něco dál krásná Mercedes upřímně žasne; „Tak mladý! To je nemožné!“ Jeho soupeř, Fernand Morcef, je čtyřiceti až pětačtyřicetiletý a dokonce vypadá na padesát, navzdory tomu, že mu bylo v roce 1815 dvacet nebo dvaadvacet. Kromě toho zná Monte Christo Luigiho Vampu nejméně deset let. Tedy ho potkal v roce 1823, kdy byl ještě v pevnosti If? A hraběnčin portrét, namalovaný v roce 1830, tedy před osmi lety? Jak to, když je stále rok 1833?

Se stejným úžasem jsem poprvé četla toto:

Lucien Debray (pobaveně): „Uvidíte, že to je upír.“

Albert Morcef: „Smějte se, je-li vám libo. Myslela si to i hraběnka G., která, jak víte, znala lorda Ruthvena.“

Zvláštní omyl, splést si lordy Byrona a Ruthvena, nemyslíte? A proč by zrovna Lucien Debray měl vědět něco o tom, koho jsem vlastně znala?

A konečně, úplný vrchol všeho; Albert popisuje rodinné erby, Morcefův i erb z matčiny strany, a tvrdí, že to je jeden z nejstarších v jižní Francii. A Monte Christo k tomu dodává, že prý kosice přijímali na erby poutníci do Svaté země, což prý naznačuje, že se někdo z Morcefů jistě účastnil křižáckých tažení, nejméně ve třináctém století!

Kdyby to slyšel Chateau Renaud, asi by pracně vybudovaná sláva Monte Christa, *velkého šlechtice všech zemí*, vybuchla jak papírová hračka. Pane, já jsem opravdu hraběnka ze starého rodu. Chápu, že si mohou různí Danglarové nebo Morcefové kupovat tituly a malovat si erby na kočáry, aby to hezky vypadalo. Ale co skutečně možné není, je koupit si původ ze starého rodu. Každý znalec rodopisu se vám vysměje. Albert Morcef nebyl moc chytrý, ale těžko ho mít za takového hlupáka. A Monte Christo byl jen námořník s koupeným titulem, ale rozhodně by...

Ano, máte pravdu. Nechala jsem se unést, trápím vás číslami a nudnými detailemi. To je ta moje záliba v počítání let. Pro stromy nevidím les. Zkusme se trochu povznést a podívejme se, co se v té Paříži zpočátku skutečně stalo.

Nuže, vlastně skoro nic. Námořník přijel do Paříže a ohromil pár nedůležitých hlupáků tím, jak je bohatý a jak umí velkolepě utrájet, nic víc. Narazil na Danglarse a Villeforta, jak se dalo čekat. Zřejmě je připomněl někdo už během té úplně první rozmluvy na snídani u Alberta Morcefa. Potom se námořník setkal se svými pro-

tivníky i s mnoha dalšími lidmi. Při tom nejspíš podle svého zvyku skoro nemluvil; všechno řekli za něho ti lidé okolo. Nechvástat se svým bohatstvím, jak naznačuje pan Dumas, nevysvětloval Villefortovi, jak se to má s vinou a trestem, a už vůbec nepoučoval nikoho o heraldice. Měl před sebou Danglarsovou a Villefortovou rodinu jako na dlani, ale nedělal zatím vůbec nic.

S Morcem to bylo složitější. Klidně by se mohlo stát, že by hrabě odešel z té snídaně a neměl by žádný důvod se jakkoli setkávat se staršími Morcefy. To jméno pro něho zatím stále vůbec nic neznamenalo, nezapomínejme. Albert rozhodně neměl důvod obtěžovat hraběte svými příbuznými. Jméno jeho matky v rozhovorech nepadlo a nebylo třeba, aby o ní kdokoli mluvil.

Tady jsem si zahrála na osud již podruhé, a tentokrát úmyslně. Poradila jsem Albertovi, že by jeho rodiče mohli hraběti poděkovat. Jedině setkání Monte Christa s Morcem tváří v tvář mohlo rozhodnout, zda je to opravdu ten třetí zrácce. Setkání s Mercedes bylo zase nesmírně zajímavé pro mne; chtěla jsem vidět, zda jejich láska ještě žije.

Ano, mám ráda romantické příběhy, už jsem se k tomu přiznala.

To setkání, poměrně krátké a tolik důležité, se neodehrálo v domě Morcefa, ale u Danglarsů; pan Dumas události trochu posunul. Byla jsem u toho. A bylo u toho mnohem více svědků, například Danglarsovi. Jinak se setkání odehrálo právě tak stručně, jak je popisováno; Monte Christo a Mercedes si vyměnili jen několik velmi zdvořilých vět. Potom se Monte Christo se urychleně rozloučil a od té chvíle se krásné Mercedes přímo vyhýbal.

Asi nerozumíte. Ale pro mne to bylo asi vůbec nejdůležitější objev ze všeho. Dala jsem námořníkovi příležitost, aby se znova setkal se svou milou. Po osmnácti letech odloučení. Čekal byste hudbu na fortissimo, velkolepou árii, možná duet, ale nebylo skoro

nic. Jejich láska nebyla úplně mrtvá, ale mezi nimi stály vysoké zdi, které nikdo z nich nehnadal překročit. Mercedes byla vdáná žena a nemínila v tom nic měnit. Monte Christo, ten námořník, který konečně doplul k cíli, byl stejně pevně svázán vlastní hrdostí. Raději by zemřel, než by dal najevo náznak nějakého citu. Dávná zrada od Mercedes bylo něco, s čím se nevyrovnal. Víte, muži bývají takoví.

A hlavně bylo jisté, že tak to mezi nimi také zůstane, na věky věků.

Bыло решено. Открылась мне дорога, чтобы подняться из вспомогательных персон на главную.

VII.

Vidím, že vás to stále nepřesvědčilo. Detaily, detaily. Ať tak, nebo onak, Monte Christo se stále pomalu posouvá ke svojí pomstě. Co záleží na tom, že je pár vedlejších scének přehozeno?

Máte samozřejmě pravdu. Ale stejně tak, jako se stahují mračna nad rodinami Morcefových, Danglarsových a Villefortových, blížím se já ke své velké scéně.

Dívajte se dobré. Úplně mne nepřehlédl ani pan Dumas, tak moc mne ozařují všechna světla. Ano, jsme zase v divadle; v pařížské Opeře a hráje se *Robert Ďábel*, jehož autorem je Giacomo Meyerbeer. Je to vcelku hloupá hra, ale zato velmi výpravná, s velikými sbory a spoustou rámusu. A jako hloupá komedie také začíná i ta moje velká scéna.

Je tu vlastně kdejaká vedlejší postava; nemá smysl unášvat jejich výčtem. Všimli si mne Albert Morcef a Chateau Renaud, a jdou mne navštívit. Probírám s nimi výhru koně jménem *Vampa* v dostizích:

„Můžete mi říci, čí to byl kůň, který vyhrál cenu Jockey Clubu?“

Samozřejmě jsem to věděla, ale chtěla jsem nenápadně zavést řeč na hraběte. Čekala mne ovšem opravdu příšerná debata, protože s Albertem i s Chateau Renaudem byla těžká práce. Abych to posunula blíž k cíli, vyprávěla jsem jim, jak jsem vyhrála sázku na vítěze, a jak mi navíc poslal majitel toho koně pohár, který vyhrál. S věnováním – *Paní hraběnce G. lord Ruthven*. Narázka už asi nemohla být jasnější, i když připouštím, že ten vtip s upírem začal být na tomto místě poněkud omšelý. Alespoň ho pochopil i Albert Morcef:

„To je ono,“ pravil.

„Jakže? To je ono? Co tím chcete říci?“

„Chci tím říci, že to je on, lord Ruthven.“

„Jaký lord Ruthven?“

„Náš lord, náš upír z divadla Argentiny!“

„Opravdu? Je tady?“

„Ovšem.“

„A vy se s ním stýkáte? Vy ho zvete k sobě? Vy chodíte k němu?“

„Je to můj přítel a pan Chateau Renaud ho také zná.“

„Proč se domníváte, že právě on získal cenu?“

„Jeho kůň je zapsán pod jménem *Vampa*.“

„A co z toho?“

„Vy si nepamatujete jméno pověstného bandity, který mne zajal?“

„Ach, ano!“

„A že mne hrabě zázračně vysvobodil?“

„Jak by ne!“

„Jmenoval se *Vampa*. Uznáte sama, že je to on.“

Opravdu jsem se snažila rychle dojít k pointě a dozvědět, jak se daří hraběti, nebo být dokonce hraběti představena. Pan Dumas

měl nekonečnou trpělivost, že celou tu scénu, kde mne Albert neočejně důkladně ujišťuje o samozřejmostech, podrobně vypsal, ale já už na to nemám sílu. Nevedlo to vůbec nikam. Tedy, jak se mi v tu chvíli zdálo. To důležité totiž mělo ještě přijít.

V době, kdy jsem byla ve foyer, mluvil Albert s Monte Christem, a ten zakončil setkání na něho až nečekaně rozvernou poznámkou:

„Vyříďte hraběnce G. pěkné pozdravy od jejího upíra.“

„Hraběnka G. je možná stále ještě zde,“ vzpomněl si Albert.

Hrabě se rozloučil a cestou ke své lóži mne potkal. Konečně jsme na sebe narazili, na schodech divadla. Hrabě mi nikdy vlastně nebyl představen, tak jsem ho musila oslovit sama. Ženě je dovoleno leccos, pokud se jedná o její rozmary.

„Ach, pan hrabě Monte Christo. Jsem vám dlužna poděkovat za váš nečekaný, ale přesto velkorysý dárek.“

„Paní hraběnka G.! Bylo mi ctí se s vámi podělit o trochu nezaslouženého štěstí.“

„Štěstí je, když má člověk přátele, kteří mu rozumí a pomáhají. A to třeba i mezi upíry.“

Bylo příjemné vidět toho člověka trochu zaskočeného a vyvedeného z míry. Jak laciná maska bohatého hraběte ustupuje a podní se pomalu objevuje námořník. Už jsem neměla po několika měsících trpělivost na další společenské tlachání. A pokud mi nějaká zbyla, o její poslední zbytky mne připravila předchozí rozmluva s Albertem. Můj námořník mlčel, a to bylo dobře. Mluvila jsem tedy dál sama:

„Přátelé o nás vědí o to, co jinak neradi svěřujeme jiným; třeba o stovkách nocí v chladných zdech bez měsíce, o plavbách, které nemají cíl a o milencích, rozdelených přímo u oltáře. Nebo o dobре ukrytém jménu, které nemá být vyslovováno lehkovážně. Já to ale přesto učiním. Jste Edmond Dantès.“

Prudce se nadechl. Byl také vnímavý k jemným odstínům situace a věděl, že nemůže říci nic jalového a povrchního. Nakonec to přece jenom zkusil, poctivě a přímo:

„Netuším, zda vás seslala Prozřetelnost, nebo jakým nepochopitelným zázrakem znáte to jméno. Ale potom asi rozumíte tomu, co cítím k některým lidem okolo.“

„Rozumím tomu přesně, protože jsem párkrtá sama té Prozřetelnosti trochu pomohla, abych vám některé lidi poslala do cesty. Například hraběnku Morcefou a jejího muže. Máte na světě ještě přátele, kteří vám pomáhají, i když o nich třeba nevíte. Navíc jsem Italka a chápala bych, kdyby vaše nepřátele mělo potkat něco nepřijemného. Bylo by to určitě spravedlivé.“

„Nepřijemného,“ řekl smutně námořník. „Souboj a vendeta, nůž a pistole? Rychlá smrt? Připadá mi to všechno zoufale ubohé a povrchní. Jen trocha bolesti a pak smrt. Nic, co by se jen náznakem blížilo peklu, které trvá čtrnáct let.“

„A zkusil jste svoje nepřátele postavit tváří v tvář vlastním činům? Zkusit jste sejmout jejich masky a donutit je, aby se dívali sami na sebe? My ženy nemáme žádné meče a neumíme střílet z pistole. Ale můžeme poradit známému, třeba, aby pozval svého přítele do Paříže. Nebo doporučit někomu hru v divadle. Nebo poslat malý dárek. A stanou se věci, které se stát mají a postavy jednají tak, jak je jim přirozené. Ženská pomsta nakonec může být velice bolestivá a krutá.“

A pak jsem ho políbila na tvář. Bylo to dílo okamžiku, jemná hříčka situace, společenská zbytečnost. Snad tomu tak bylo i z jeho strany, i když nevím dodnes, co přesně chtěl udělat. Jenomže se tím najednou odhalilo všechno a zbyla jen holá pravda. Byli jsme oba zoufale osamělí, polibek byl najednou vzájemný a byl... jako pád do propasti. Společenské konvence zmizely někde v hlubinách kosmu.

Pochopete to. Vlastně jsem ani nepostřehla, kdy jsem se do něho zamilovala. A už vůbec jsem nepostřehla, jak tragicky mnoho jsem se zamilovala. Že mne vlastně přestalo zajímat všechno ostatní. Zbyla jsem já a můj námořník.

Konec mojí velké scény, opona. Diváci tleskají.

Ale přesto se ptáte, co bylo dál. Vždyť to určitě víte.

V době, kdy se nikdo nedíval a pan Dumas nic nepsal, tak byly nádherné divoké jízdy na koních, plavby do neznáma, milování na mořské pláži, nekonečné rozhovory, opera, rozmary dvou bohatých lidí, které nás nikdy neomrzely. Uznávám, že pro čtenáře románu by to bylo možná nudné. Lásku oceníte jedině zevnitř. Popisovat ji těm venku je stejně marné, jako popisovat úplné zoufalství.

Pro svět a pro pero pana Dumase právě v tomto místě začala pomsta, o které jsem hovořila prve, ženská a o to zlomyslnější pomsta. Velkolepá činohra, kterou jsme společně napsali i zrežírovali, předháněli se v nápadech a dále ji vylepšovali. Hra, která začala koupenými a pak zase vrácenými koňmi paní Danglarové a záchranou paní Villefortové, párem dobrými radami o judech a také nahrazení původního ženicha slečny Danglarové někým daleko vhodnějším. A velkolepou večeří za účasti všech důležitých postav, s odhalením dávného temného tajemství ve strašidelném domě. A také zbavením zahradníka plchů, kteří mu ožírali broskve, a to s povážlivými následky na pohyb cenných papírů. Však vám to pan Dumas všechno popsal, i když trochu přeházel pořadí událostí.

A pak se peklo otevřelo, postavy začaly jednat tak, jak bylo jejich přirozeností, jedovaté semeno vydalo ještě otrávenější plody a párkrtá se nám věci úplně vymkly z rukou. To třeba, když málem došlo k souboji mezi pány Monte Christem a Albertem Morcefem, nebo když se paní Villefortová rozhodla zavraždit Valentinu.

Ale víte dobře, že nakonec to peklo pohltilo jen ty, kdo si to od počátku zasloužili a ctnost byla královsky odměněna. Příběh skončil velikou láskou hned čtyř lidí. Tak to má v romantickém příběhu být, ne?

VIII.

Ptáte se na Haydée. Co s ní má být? Vždyť je to jasné i při hodně nepozorném čtení; opravdu věříte, že byla někdy milenkou mého námořníka? Nevidíte, že i podle pana Dumase námořník teprve na posledních stránkách zjišťuje, že by mohl být milován? Možná měl spoustu podivných nápadů v těch zoufalých letech, kdy se potácel mezi hašišem a pitím, ale nikdy neztratil důstojnost natolik, aby se dotýkal dítěte, které mu bylo shodou okolností svěřeno do opatrování. Přesně tak, jak občas předpokládá pan Dumas a jeho povrchní známí. To je právě ten jemný, ale důležitý rozdíl mezi ctí mého romantického námořníka a ctí těch chudáků všude okolo.

Haydée byla zkrátka Monte Christův další spojenec, protože také hledala pomstu. Vypadalo to pro ni zpočátku beznadějně. Ale věci se zcela obrátily téhož večera v Operě na představení *Roberta d'ábla*. Ukázalo se, že ten její zrádce je znova hrabě Morcef. Pak už to bylo úplně snadné; Morcefa pohltily jeho vlastní odhalené činy, Danglarse jeho vlastní burzovní spekulace a Villeforta jak vražedné nápady vlastní ženy, tak i zločiny jeho vlastního syna.

Cože? Stále vám není jasná ta poslední scéna románu, kde jsou čtyři postavy?

Dobrá, nechme pana Dumase v jeho podivném přesvědčení, že tam byla Haydée. Nebyla, samozřejmě; Haydée odcestovala zpět do Řecka s několika miliony jen pár dní po té, kdy se hrabě Morcef

zastřelil. Proč by, u všech všudy, měla být v té poslední scéně? Co měla, že bych to neměla já? Byla snad chytřejší? Krásnější? Je snad důležité, že byla živá?

Aha. To jsem vám neřekla? Já myslela, že jste to už dávno pochopil, když zkoušíte také psát, s tímto jménem, u kterého je to málem povinnost. Varovala jsem vás, že ty jemné odstíny situace jsou důležité.

Třeba to divné přeřeknutí, které prozradil opravdu nevím kdo, že jsem znala lorda Ruthvena, také údajně jen literární postavu. Já ho totiž opravdu znala, až příliš dobře. Musím přiznat, že úplně důvěrně. A znala jsem i toho Byrona, pro úplnost, ale to nebylo důvěrné a žádné následky to nemělo.

Nevšiml jste si snad toho, že mne potkáváte v celém románu jenom v divadlech nebo na karnevalech, a to v noci, za umělého osvětlení?

Proč, k čertu, myslíte, že jsem se tolik zajímala, zda hrabě Monte Christo není náhodou také upír? Nebo proč jsem zpočátku chudáka Franze tak úporně varovala, aby se s hrabětem raději moc nepřátelil? Myslíte, že mne tou cestou večer kolem Tibery chránil on před bandity a násilníky? To já jsem chránila jeho!

Brzy potom, ještě v Itálii, jsem zjistila svůj omyl a byla trochu zklamaná. Monte Christo nebyl upír, jen nešťastný uprchlý vězeň a námořník. Samozřejmě, abych vás znova nezmátl; tehdy ještě nebyl upír. Až do toho polibku v Opeře, který se poněkud vymkl mojí kontrole, jak už jsem přiznala.

Ale kdepak, co to povídáte, žádné neštěstí, žádná tragédie. A už vůbec ne zločin. To se velmi mylíte. Nelitovali jsme toho nikdy, ani na vteřinu. Vlastně jsem nakonec nelitovala ani toho, že jsem tak dobře znala lorda Ruthvena. Vždyť to on mne naučil, že největší

moudrostí je čekat a doufat. A po deseti letech mého čekání a doufání a po osmnácti letech v případě mého námořníka jsme se dočkali!

Ale prosím vás. Zapomeňte projednou už na ten nesmysl s tmavými vlasy. Mám plavé vlasy, skoro zlaté. Já vím, v Benátkách to není běžné, ale já se tak narodila. Bude za tím asi trocha krve z naší normanské větve rodiny. Nevzpomínám si na nikoho v celém příběhu, že by si na to stěžoval. Když vás kousne upír, tak vás barva vlasů opravdu neochrání, to je snad jasné, ne? To třeba taková Valentina, moje nejlepší přítelkyně...

Proč se zase divíte? Vážně si myslíte, že existují nějaké zázračné lektvary, se kterými můžete trávit hodiny a dny v hrobě a bez dýchání? Co myslíte, že jsme měli dělat, když se nakonec podařilo paní Villefortové Valentinu opravdu otrávit a zbývalo jí jen pář okamžiků života? Edmond, můj námořník, nepřekonatelný hrabě Monte Christo, v ten okamžik selhal. Jeho vlastní ctnost ho ochromila. Prý, že se nedotkne ženy přítele. Nezlobím se na něho, protože jsem tam naštěstí byla já, která jsem neváhala a neměla hloupé ohledy. Valentina mi to nikdy neměla za zlé.

Aha, už vám ta poslední scéna románu začíná konečně docházet. Maximilián měl jediný z nás na výběr. Proč myslíte, že vedl s Edmondem ty nekonečné řeči o umírání? A když měl příležitost, vrhl se smrti do náruče s radostí. Prostě jen čekal a doufal. A dočkal se. Na rozdíl od nás nemusel čekat celé roky!

Aha, vy už odcházíte. Nemusíte se bát, pane Dumasi, nemusíte spěchat... ne, vážně počkejte! Pane Dumasi? Počkejte přece!

Vždyť jste si tu nechal mobilní telefon!

různí autoři

Doplňky a materiály

KOLEKTIVNÍ ČLÁNEK: HEXY

Oslovili jsme několik autorů, aby každý vytvořil hex mapy, který by sloužil jako inspirace pro hráče. Ti jej pak mohou využít při svém hraní a přidat si ho do své vlastní mapy nebo jen použít předkládané nápady.

Každý hex měří napříč asi 20 km vzdušnou čarou, 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. Jeden hex je tak kompaktní a jasně uchopitelný malý kousek světa.

MAJÁK

napsal Zob

Atmosféra

Z oparu nad mořem čnějí výběžky skal. Na jednom z nich se tyčí veliká kamenná věž. Jasné světlo na vršku prořezává okolní šero a ukazuje okolo plujícím lodím bezpečnou cestu.

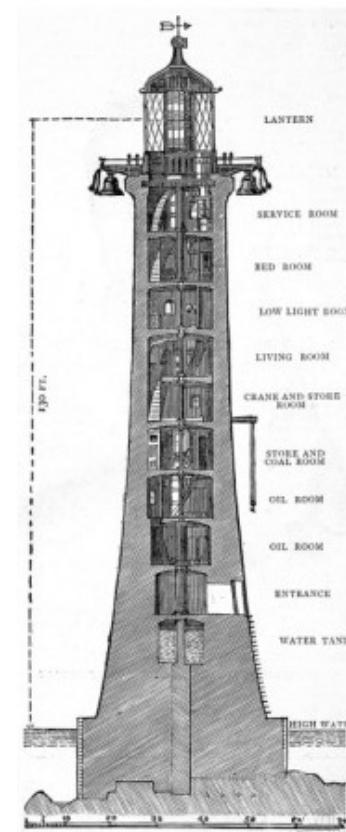
Obecný popis

V okolí majáku najdeme převážně travnaté roviny, na kterých místní lidé pasou ovce. Místy se nachází dubové háje. Na severu končí pevnina linií útesů a skal a dál už je jenom moře. Za odlivu však moře ustupuje a odhaluje písčité dno. Příliv a odliv rídí životy rybářů z Vátova – když je hladina vysoká vyjíždějí na moře loviti ryby, když je hladina nízká, sbírají mořské živočichy přímo z odkrytého dna. Asi hodinu chůze od vesnice se nachází maják, který ukazuje cestu projíždějícím lodím. Útesy na pobřeží připomínají díky svým četným jeskyním ementál. Typickým počasím pro tenhle kus světa je déšť a mlha.

Místa – detail

Maják

Veliká budova z kamene sedí na skalním výběžku. Most, který vedl k majáku, se zřítil, a tak jediná cesta dovnitř vede starou cestou podél skal. Za přílivu je cesta zaplavena, a tak je průchozí jen několik hodin denně. Hned u vchodu je vyhloubena ve skále jáma k uchování vody. Středem kruhové stavby vede schodiště ze starého dubového dřeva. Od vchodu by návštěvníka zavedlo až do prvního patra, které obsahuje mnoho velikých sudů s olejem pro udržování



plamene. O patro výše se nachází skladistě náradí a potravy. Jedny dveře sem ústí na ochoz, který je osazen jeřábem pro naskladnění zásob. Až třetí patro poskytuje strážci majáku skromné bydlení – postel, kamna, stůl, židle a skříň. Dál už vede schodiště až nahoru k obrovské olejové lampě. Vršek majáku je také lemovaný ochozem.

- **Bang** – Když zkoumáte maják a jste už v jeho vrchní polovině, vejde do přízemí skupinka ozbrojených mužů. Co tu dělají, co chtějí a co mají v té těžké tajemné bedně?

- **Bang** – Putujete po cestě, která vede kolem majáku. Ozval se křik a světlo náhle zhaslo. Co se děje?

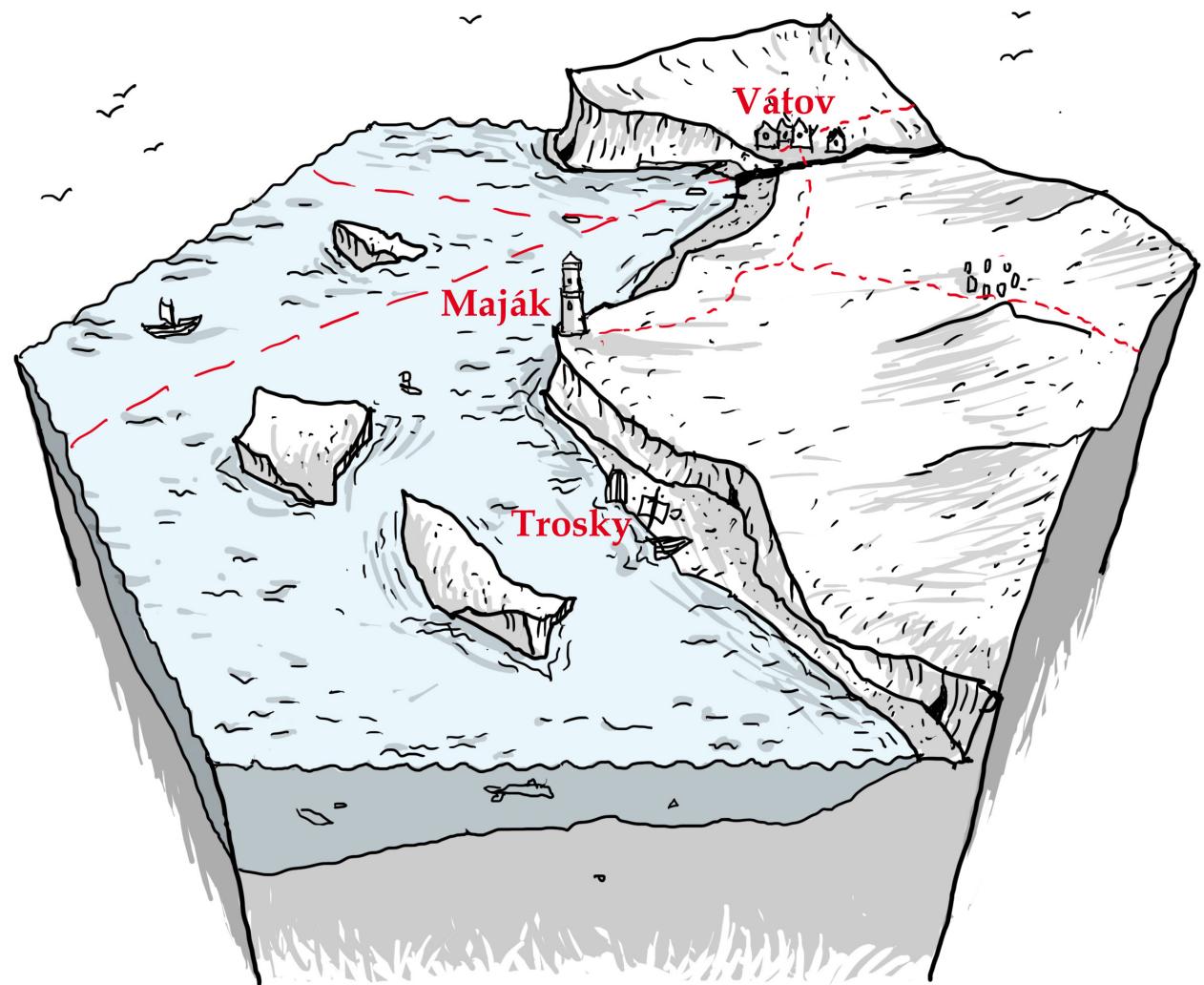
- **Bang** – Na skalách pod majákem sedí mořská panna a zpívá tesknou píseň o ztracené lásce.

- **Zápletka** – Světlo majáku bliká v nouzové sekvenci. V majáku straší. Strážce byl zavražděn a jeho tělo ukryto v jedné z jeskyní na pobřeží. Kdo to udělal a proč? Dokud nebude pochován, bude se duch zjevit noc co noc na majáku a pokoušet se topit další lodě.

Vátov

Tahle ospalá rybářská osada stojí stranou zájmu mocných. Většina lidí tu prostě rybaří a rádi své úlovky, jako ryby, mušle, chobotnice a jiné obyvatele moře, prodají. Silný pach rybích vnitřností je cítit z daleka, nicméně místní už jsou zvyklí, a tak ho ani nevnímají. Na druhou stranu tu sotva najdete nějakého zbrojíře či alchymistu. Zato pokud stojíte o udice, sítě a lodky, jste na správném místě.

- **Bang** – *Z vln na obzoru se vynoří obrovská chapadla a omotají jednu z rybářských lodí. Asi se někomu povedlo vyrušit stvůru ze spánku.*
- **Bang** – *Moře ustoupilo a lidé z Vátova našli korunního prince. Bude žít? Co tu vlastně dělal? Kde je jeho družina? Kam s ním?*
- **Zápletka** – *Chlapi z Vátova se hodlají vypravit na širé moře, aby ulovili tu obrovskou krakatici, co viděl Starý Pepek. Někdo jim ten bláznivý nápad přece musí rozmluvit.*
- **Zápletka** – *Obyvatelé Vátova se živí rabováním ztroskotaných lodí. Přeživší umlatí vesly, Oberou je o jejich majetek a těla za hrabou do písku. Nicméně ted' je přeživších mnoho a Vátované neví, co s nimi.*
- **Zápletka** – *Jeden z rybářů najde perlu velkou jako lidská pěst. Místo radosti ho dostala do potíží. Sousedí mu závidí, všichni po něm chtějí peníze a v noci za odlivu procházejí po odhaleném mořském dně podivné postavy – vypadají jako lidé, jenomže z nich trčí ploutve a ponocný Franc přísahá, že vidiel ve světle petrolejky lesknout se šupiny.*



Trosky

Mezi skalami je už pár dní uvězněna veliká obchodní loď. Trup je proražený a v tomto stavu není schopná pohybu. Za odlivu se lze dostat suchou nohou až k lodi. Námořníci si zřídili provizorní tábor na útesu nad lodí, aby mohli hlídat svůj náklad. Námořníci se krátce po nehodě

pustili do křížku s obyvateli Vátova a nyní jsou vztahy napjaté.

- **Bang** – „Křup!“ Vaše loď tu ztroskotala. Proč ten zatracený maják nefungoval? Co ted'?
- **Zápletka** – Ztroskotaná loď vezla vzácny náklad nebo důležité osoby. Bylo to zhasnutí majáku jenom náhoda? Je jenom

otázkou času, než se někdo pokusí uvězněnou lod' vykrást a přivlastnit si cokoli převážela. Vždyť za odlivu je to tak snadné!

- **Zápletka** – Kapitán ztroskotané lodi šel prověřit okolí. Už dlouho se nevrací. Ukáže se, že se bezhlavě zamíloval do strážkyně majáku. Jde z ní jakýsi chlad a majáku se místní vyhýbají. O co tu jde?
- **Zápletka** – Ztroskotaná lod' se sice maskovala za obchodníky, ale ve skutečnosti se jednalo o pirátskou lod'. Piráti mají v plánu vypálit Vátov.

Jeskyně

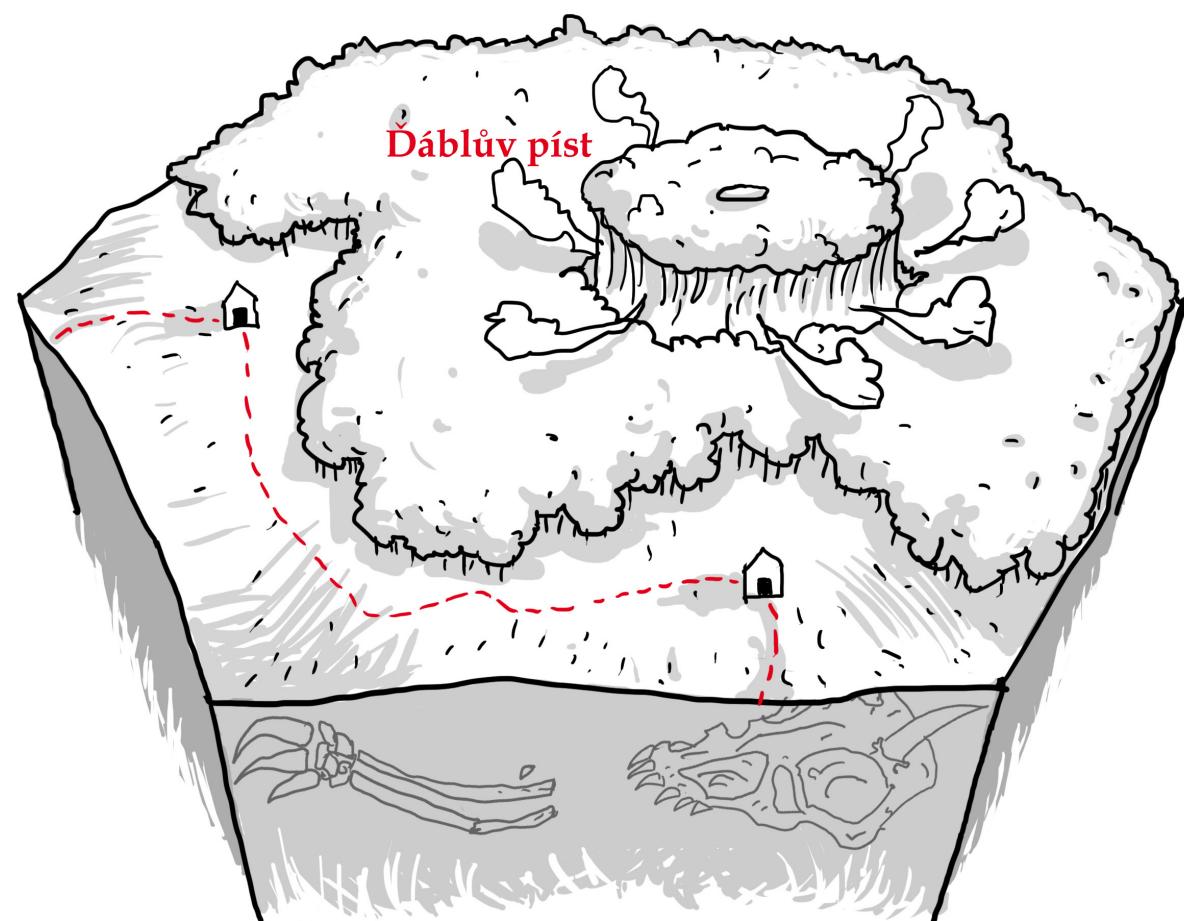
Neúnavná síla větru a vody vyhlodala do útesů spoustu přírodních jeskyní. Některé z nich dále pokračují ve změt chodeb. Ani lidé z Vátova neznají všechny chodby a síně. Mnohé ze skalních síní jsou skryté pod mořskou hladinou a povídá se, že zatopený labyrint chodeb ve skalách skrývá poklad. Ale každé malé dítě ve Vátově ví, že není radno taková místa prozkoumávat. Může přijít příliv a člověk snadno zůstane v lepším případě uvězněn. Blázni, zoufalci a dobrodruzi, kteří se pokoušeli potopit do jeskyní ve snaze poklad najít, se už nevrátili. Jejich kosti budou někde na dně.

- **Bang** – Prozkoumáváte jeskyni, když v tom vám voda zmáčí boty. Ta hladina je výš, než byla. Zatracený příliv, tudy už se zpátky asi nedostanete. Co uděláte?
- **Zápletka** – Rybářovic Anička se ztratila. Snad si nešla hrát do těch zakázaných jeskyní.

ĎÁBLŮV PÍST

napsal ilgir

Zvrásněnou krajinu pokrývá z větší části hustý les, z něhož jen nesměle ukrajují obyvatelé okolních vesnic, aby rozšířili svá skromná pole. Nad rozlehlym hvozdem se jako můra vznáší tamějství, které drží zpět pověrčivé masy a láká odvážné jednotlivce. Tam, kde je les nejhlubší, prý stálo kdysi skvostné město, jehož obyva-



telé se čímsi strašlivě provinili. Okamžitý trest bohů proměnil životem kypící město v pustinu, muže ve vlky, ženy v lišky a děti v netopýry. Podle některých je středem lesa jáma, z níž lze vstoupit přímo do sedmého kruhu pekla. Těžko soudit, co je pravdy na těchto legendách. Avšak odvážní dobrodruzi, kteří dosáhli středu lesa a přeckali v něm noc, podávají shodné svědectví o zcela neobyčejném úkazu, za jehož vznikem zcela jistě stojí čáry a kouzla.

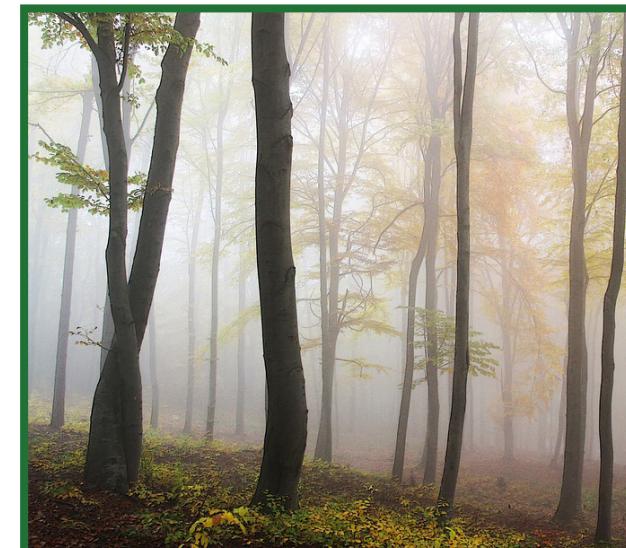
Hvozdem probíhá někdy patrná, jindy sotva znatelná linie, připomínající terénní zlom či úzkou rokli. Tato linie tvoří uzavřený kruh o rozloze desítek hektarů. Každý člověk s citem pro nadpřirozeno, který na místo vstoupí, rozezná neobyčejnou magickou sílu skrytou v podzemí. Tato síla způsobuje, že po celý den se celá kruhová plocha nepatrnými pohyby zvedá vůči svému okolí, aby se pak při západu slunce zhroutila během okamžiku na své původní místo. Tento jev je doprovázen nesmírným rachotem a na některých místech gejzíry horké vody a smrdutých podzemních plynů, stříkajícími do ovzduší. Jen v několika učených knihách je toto zvláštní místo popsáno a zváno Ďáblovým pístem.

Hluk při zhoucení zemské masy bývá za příhodného větru slyšitelný na míle daleko a působí odstrašujícím způsobem na spořádané lidi v okolí. Najde se však i dost takových, které toto hrůzyplné místo přitahuje jako svíčka můru. Dobrodruhové a psanci, čarodějnici, vyvolavači démonů, alchymisté a bylinkáři, posedlí a blázni nebo jen nerozvážní mladíci toužící zaskvít se neobyčejným činem. Díky tomu není prokle-

tý les tak opuštěným místem, jak se zdá, a lze v něm nečekaně natrefit na všelijakou chásku. Povídáčky se vypráví i o počestných sedlácích, kteří propadli neblahému vlivu prokletého mísita a po nocích se k němu vydávali jakoby přitahováni neodolatelnou silou. Prý snad i celé vesnice na čas propadly zhoubnému vábení a v hloubi hvozdu se pak odehrávaly děsivé obrazy, jakoby přenesené z dob dávno minulých...

Využití ve hře

V okolí Ďáblova pístu je velká šance potkat se s nejrůznějšími podezřelými osobami, postavy sem mohou být vyslány jako průzkumníci, mohou být pověřeny vyhledáním někoho, kdo v lese zmizel, případně se samy mohou stát oběťmi nadpřirozené přitažlivosti místa.



VRANÍ VRCH

napísal Antharon

Prostredie

Tento hex sa nachádza v miernom pásme a väčšinu hexu tvorí mierne zvlnená krajina plná pastvín a lesov. V strede hexu sa nachádza Vraní vrch, najvyššia hora v okolí. V podhorí sa zlievajú horské potoky a tvoria riečku Melinu, ktorá v údoliach medzi kopcami vytvára pokojné meandre.

Fauna a flóra

Lesy v okolí Vranieho vrchu sú tvorené primárne dubmi a bukmi, ktorých listy vytvárajú prítmie a cez zimu vždy zabezpečia úrodnú pôdu pre podrast. Obývajú ich rôzne tvory, hlavne divé svine a vysoká zver, ale teritórium si tu delia aj dravce, na juhu v oblasti nízin obyvateľstvo terorizuje svorka vlkov, sever obýva rodina kludných owlbearov, ktorí sa civilizáciu vyhýbajú. Na Vranom vrchu paradoxne už roky nevidno žiadne vrany, pretože sa tu usídlil majestátny orol, ktorý udržuje aj populácie svišťov na stabilnej úrovni.

Pastviny sú väčšinou príliš príkre na premenu v ornú pôdu, a tak tu hobiti väčšinou pasú svoje ovce a prasatá. V okolí riečky nájdeme lužné háje plné života.

Obyvateľia

Majoritnú populáciu tohto hexu tvoria hobiti. Tí sa zdržujú v dvoch väčších dedinách – v Klokočine na severe okolo riečky Meliny a na juhozápade v dedine Svinská.

Vo Vraňom vrchu nájdeme kedysi prosperujúcu trpasličiu baňu Eisenhertz, dnes už obývanú len pár desiatkami starnúcich trpaslíkov, ktorí udržujú banské mestečko v použiteľnom stave. Baňu samotnú už dávno opustili. Medzi ľudmi sa povráva, že už celé desaťročia sa tu

nenarodilo jediné dieta. Niektorí si šepkajú, akú kliatbu na seba mohli zoslať.

Na juho-východe nájdeme tábor goblinov, ktorí podnikajú občasné nájazdy na Svinskú a občas si trúfnu aj na Eisenhertz. Hlavne v zime. Už tu žijú niekolko rokov, avšak trpaslíci sú už príliš starí a zaneprázdení údržbou mesta, než aby im zatočili krkmi, a hobiti sa do boja nemajú.

Na severe v lužných lesoch žije komunita murlokov. Ich kmeň číta na tridsať hláv. Komunita je na úrovni doby kamennej, ale aj napriek tomu dokáže využiť svoje výhody a podniká nočné nájazdy na Klokočinu. Striehnu na neopatrých hobitov a občas dokonca vrabujú aj nejakú osamelú noru.

Miesta

Klokočina – Hobitia dedina na severe v údolí Meliny. Asi dve stovky obyvateľov. Väčšinou rybárov.

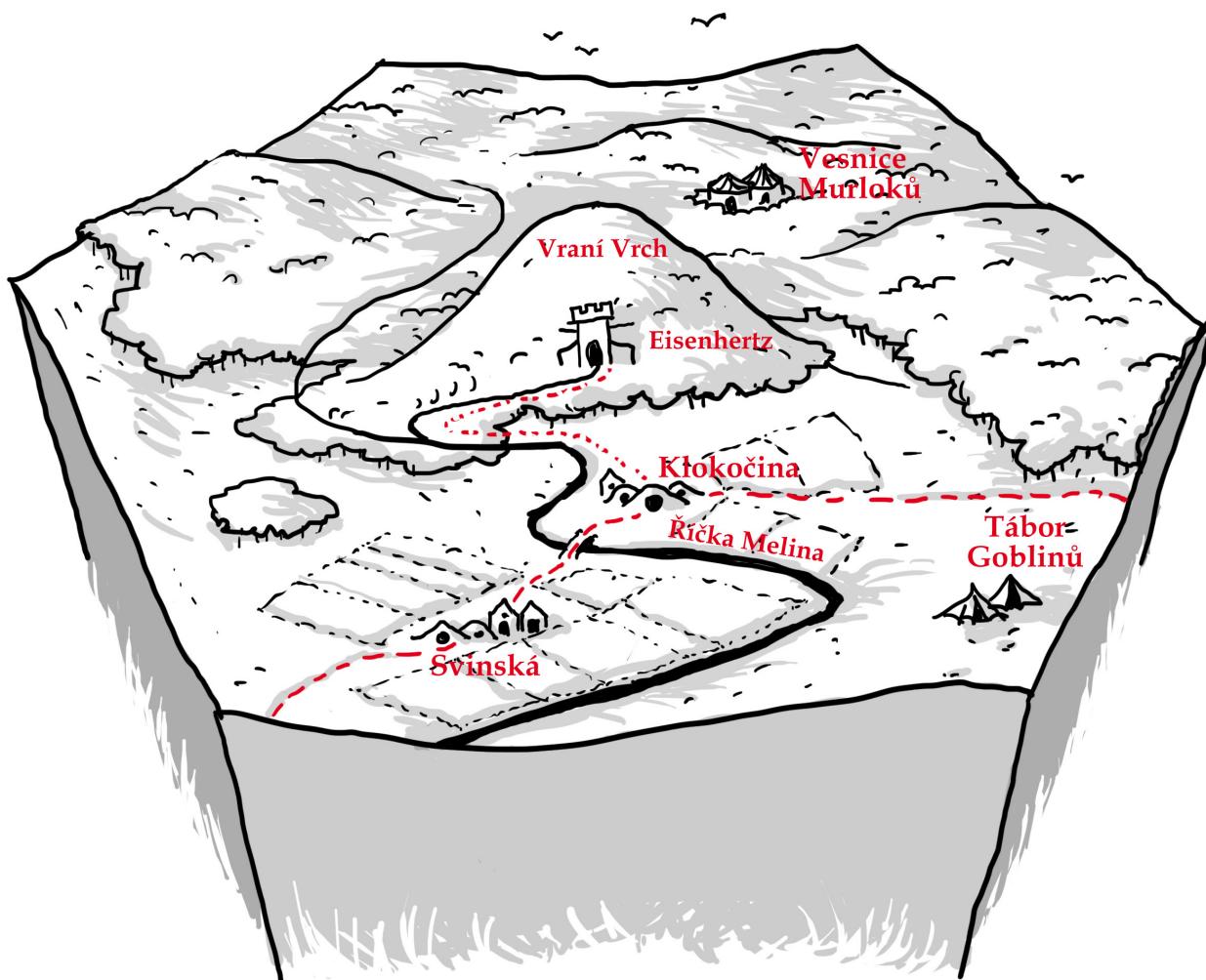
Svinská – Hobitia dedina na juhozápade. Väčšinou pastieri svín a oviec.

Eisenhertz – Trpasličie mesto duchov a opustené bane plné koboldov a ďalších škodcov.

Goblinia osada – Rozkladá sa na juho-východe a potýka sa s množstvom problémov. Počnúc nedostatkom zásob a absenciou obchodu, až po útoky vlčej svorky. Všetky tieto problémy naviac vyostrenú konflikt medzi šamanom a náčelníkom.

Temná veža – Na kopci nad Klokočinou sa týci veža temného mága. Hobiti k nej s bázňou vzhliadajú, avšak o mága nikto nikdy nevidel.

Osada murlokov – Tieto nežné jednoduché stvorenia sú pritahované lesklými predmet-



mi. Ktovia, čo všetko nahromadili počas svojich útokov?

Osoby

Arokaš, gobliní šaman. Konzervatívny starý goblin, ktorý zastáva starý, agresívny spôsob života goblinov a nábožednskou cestou podneuje útoky na susedov.

Kroma, mladý gobliní náčelník. Náčelníkom sa stal v mladom veku piatich rokov, po tom ako v boji porazil predchádzajúceho náčelníka v spore o to, či bezdôvodne napadnút svinské. Kroma je pokrovkový mladý muž a túži urovnati vzťahy so susedmi a žiť v mieri.

Flip Trojnožka. Mladý ambiciozny hobit zo Svinského. Miluje dobrodružnú literatúru a myslí si, že vie bojovať, ale živí sa ako pastier prasiat. Tiež tajne buduje medzi mladými zo Svojského malú armádu, s ktorou chcú vyraziť na východ a vyriešiť problém goblinov nadobro.

Olaf Eisenhertz z Eisenhertzu. Posledný dedic trpasličieho mesta Eisenhertz. Jeho snom je prilákať obyvateľov do Eisenhertzu a znova priniesť do mesta jeho slávu.

Stará Milada. Milada je bylinkárikou v Klokočine a je najstarsím obyvateľom tejto dediny. Naviac je tiež najodvážnejším obyvateľom. Stará Milada trávi celé dni v divočine, kde zbiera bylinky a hríby, alebo doma pripravuje tajomné lektvary.

Agrathorix, temný mág. Už je to tak dávno, čo temnému mágovi ukázalo hobitie dievča krásu smrteľnosti a on sa vzdal svojej magickej

moci. Teraz žije v tichosti vo svojej veži a teší sa na každú návštěvu Milady.

Zápletky

Trpasličia služba. Trpazlík Sven Rothammer by rád získal nejaké vybavenie z opustených baní. Usídlila sa tu však veľká svorka koboldov, ktorá si svoje novonabýté bohatstvo bude brániť zubami, nechtami i pascami.

Občianska vojna. Rozbroje medzi náčelníkom a šamanom v orskom tábore takmer dosiahli bod zlomu. Stačí trocha zaťahať za nitky a konfrontácia medzi nimi bude nevyhnutná. Aká budúcnosť čaká zúbožený kmeň goblinov?

Problémy v Svinskom. Dedina Svinské je čím ďalej pod väčším tlakom zo strany goblinov. Podarí sa im vyriešiť problém raz a navždy? Dôjde k boju alebo úplne inému riešeniu?

Stratené v preklade. Klokočina prišla o svoju zlatom vykladanú kroniku. Ukradli ju murloci alebo niekto úplne iný? Ako sa ju podarí postaváma získať späť?

Stará láska nehrdzavie. Stará Milada si zlomila na výlete nohu a niet nikoho, komu by zverila jedlo pre jej milého. Urobia to hrdinovia inkognito, alebo je čas aby sa i Miladinom vzťahu dozvedeli aj ostatní? Mágova veža je opustená, je dobrý nápad ju preskúmať?

Owlbear sa hnevá. Zvyčajne kľudný starý owlbear sa začal správať agresívne k obyvateľom Klokočiny, obyvatelia našli aj owlbearom zabitého murloka v luchoch. Agresívneho owlbeara sledujú aj trpaslíci z Eisenhertzu.

Nové ložiská. – Trpasličí prospektor objavil v služi potenciálne žilu zlata. Starí trpaslíci si však nemôžu dovoliť tažbu, lebo sa im mesto zrúti na hlavu. Olaf Eisenhertz je ochotný prijať do svojho mesta kohokoľvek, kto udrží lopatu, aj keby to mali byť tí špinaví goblini.



OKOLÍ KŘIVÉHO LEŠA

napsal MarkyParky

Račiště

- ▶ Větší hradiště, patřící vojvodovi Šlavějovi, který ovšem v kraji nežije.
- ▶ Leží na kupecké stezce vedoucí do Rudysova skrze Křivý les.
- ▶ Kastelán Toman, který hradiště z pověření Šlavěje spravuje, je přísný, ale spravedlivý.
- ▶ Podaří se mu dostat Zrzavce, zbojníka, který žije kdesi v Křivém lese?
 - Dokáže najít shodu s knězi Kostibohou, kteří si začali přímo na hradišti se svolením Šlavěje budovat svatostánek?
 - Za mlada přislíbil Jiříkovi z Místečkova ruku své dcery pro jeho syna. Jenže z Jiříka se vyklubal pěkný prevít. Co s tím Toman udělá?

Hospoda U Čtyř trollů

- ▶ Hospoda leží kus na západ od kupecké stezky a cesta od ukazatele není příliš udržovaná.
- ▶ Ukazatel u křížovatky však ukazuje na druhou stranu do hlubokého lesa.
- Má to něco společného s tím, že Lída, Marušova žena, neustále kleje a nadává na „tu fousatou mrchu“?



- Nebo je to dílo místních lapků, kteří tak lákají pocestné ze stezky?
- ▶ Už z dálky je vidět, že na dvoře hospody jsou čtyři trollové.
- ▶ Říkají si Jaro, Léto, Podzim a Zima a podle toho se i střídají – vždy jeden jen sedí na trůně a komanduje ostatní a ti mu slouží.
- ▶ Hostinský Maruš o nich odmítá mluvit, držina ale zahlédne, jak jim dává ovci nebo sele a děkuje za ochranu.
- Drží ho trollové v šachu? Platí jim výpalné?
- Nebo jim platí a oni jej chrání před lapky a vrrky z Křivého lesa?

Rudysov

- ▶ Trpasličí osada na sever od kupecké stezky, zcela uzavřená netrpaslíkům.
- ▶ Místní rada, v čele s váženým trpaslíkem Krylssonem, nesnáší cizáky a nové pořádky. Obzvláště Krylsson je velmi nesnášenlivý.
- ▶ Krylsson byl do čela rady zvolen poté, co se jeho soupeř, rudovousý trpaslík Slabarsson, nedostavil v den voleb před místní radu. Slabarssona od té doby nikdo neviděl.
 - Je jen shodou náhod, že pár měsíců po zmizení váženého trpaslíka s rudými vousy začala v Křivém lese rádit banda lapků, které vede jakýsi Zrzavec?

Hospoda U Fousaté Dámy

- ▶ Hospoda leží přímo na křížovatce kupecké cesty, odbočky do Rudysova a stezky do Místečkova.
 - V hospůdce (na rozdíl od města) nezáleží na tom, zda jste trpaslík, ale na tom, zda máte peníze.
- ▶ Hospodu vede hlučná trpaslice jménem Krylsdottir. Je to jen shoda jmen?
 - Krylsdottir každého, kdo by se chtěl po obědě vydat na západ, varuje, že cesta je špatná a přes les to do večera na Račiště nemá šanci stihnout. A po setmění není radno se toulat Křivým lesem.
- ▶ Jakéhokoliv cizince během chvíle osloví hobitka, která si říká Hilda. Prohlásí se za sestru bývalé majitelky, a tedy dědičku strašidelného mlýnu a požádá postavy o jeho vyčištění.

Strašidelný mlýn

- ▶ Mlýn je v údolí potoka, tekoucího od Rudysova k Místečkovu. Stezka zjevně dřív vedla těsně kolem, ale dnes už novější pěšina mlýn širokým obloukem obchází. Kolem mlýna téměř pořád leží mlha.
- ▶ V mlýně straší duch Smělky – hobití léčitelky, která si kdysi vzala za muže Linderssona, trpasličího mlynáře. Lindersson však krátce po sňatku zemřel na zákeřnou nemoc. Smělka byla Kryldottirem odsouzena za čarodějnictví, jednoho dne však zmizela z kobky, ve které byla po obvinění držena. Tělo se nikdy nenašlo.
 - Co před léty způsobilo Linderssonovu smrt? A jak to, že ho Smělka nedokázala vyléčit, přestože byla léčitelkou?
 - Kam se podělo Smělčino tělo a jaká síla tu drží její duši? Straší v mlýně za trest? Nebo její duše nebude mít pokoje, dokud nebude napravena křivda, kterou jí kdysi někdo způsobil?
 - Jakou roli v tom hraje Helga a její hamčnost? Nebo Krylsson a jeho nenávist k netrpaslíkům?

Kosti svaté i světské

- ▶ Malebné údolíčko mezi lesy, jež protíná potok, tekoucí od Rudysova k Místečkovu.
- ▶ Na levém břehu potoka stojí podivně veliká chalupa s prostornou zahradou; již z dálky je cítit silný zápach. V chalupě žije zloba, který si říká Kvalka a žíví se jako pohodný.

- ▶ Pozve návštěvníky na polévku, jejíž pozření způsobí postavám otravu.
 - Udělal to zloba úmyslně, něco tají a chce se návštěvníkům zbavit?
 - Nebo je jen tak hloupý a nedošlo mu, že co je dobré pro něj, nemusí být snesitelné pro ostatní?
- ▶ Kromě Kvalka žije mezi tím vším ještě majestátní vrrk, cenící zuby na každého příchozího. Kvalka však na slovo poslouchá.
 - Neslyší snad vrrk volání smečky v nedalekém lese? Co ho tu drží?
- ▶ Na pravém břehu řeky je rozestavený jakýsi chrám. Již postavené obvodové zdi dávají vědět, že v budoucnosti stavba získá tvar lebky Kostiboha. Staveniště chrámu je, jako téměř všechno poblíž Křivého lesa, obehnáno palisádou.
- ▶ Staveniště obývá asi tucet kněží, vedených otcem Hlívou, který je zapáleným věřícím v Kostibohu a od svých mnichů vyžaduje poslušnost, víru a asketismus.
 - Jaký je vztah Kvalka k novým příchozím do „jeho“ údolí?
 - Jak se dívá Hliva na to, že jen kousek od jeho chrámu má chaloupku zlob, zjevně uctívající nějaké divoké bůžky?
- ▶ V lese na severozápad od budoucího chrámu je podivný palouk s velkým pařezem. Čas od času se na tomto pařezu objeví lebka podivného netvora – pokaždé jiná.
 - Je to snad další znamení, že do tohoto údolí je nějakým způsobem přitahována Smrt?

- Nebo si Kvalka dělá z mnichů legraci či je chce odehnat a po nocích z mršin zvířat vyrábí ony strašidelné lebky?
- Nebo tak Zrzavcovi zbojnící odrazují mničky od návštěvy lesa?

Místečkov

- Menší hradiště, patřící Jiříkovi z Místečkova.
- Jiřík z Místečkova je zeman a dává svůj titul svému okolí okázale najevo.
- Taktéž je zapáleným věřícím v Kostibohu. Chrám v údolí na sever od města se staví s jeho svolením. A stejně tak přímo v Místečkově povolil stavbu malé modlitebny, na místě, kde dříve stávala svatyně ducha Račišťského potoka.
 - Co na to místní? Co na to duch Račišťského potoka?
- Palisáda chrání jen dóm jeho hradiště a několik nejbližších budov. Ostatní obyvatelé Místečkova se musí spokojit s hliněným valom, přirozenou ochranou, kterou jim dává koryto potoka, a zdmi, které si postavili kolem svých dvorů.
 - Platí místní Jiříkovi nějaké daně? A poskytuje jim alespoň nějakou ochranu před Zrzavcovými loupežníky?
- Do chrámu Jiřík nalil všechny svoje úspory a ted je v nepříjemné finanční situaci. Svého syna tedy nutí do již sjednaného sňatku s dcerou majetného kastelána Tomana. Syn se však o dívky vůbec nezajímá a místo toho tráví veškerý čas na dvoře se svým panošem, trénuje boj, zápas a lukostřelu.

- Touží mladý chlapec víc po dobrodružství než po ženách? Bude chtít po družině, aby jej vytáhla na zkušenou?
- Nebo nedává ve skutečnosti Jiříkův syn přednost chlapcům? A není obliba v zápašech jen záminkou, jak skrýt vzájemnou touhu po tělesném kontaktu mezi mladým pánum a jeho pážetem?

Usedlost U Pusty

- Osamělá usedlost na břehu potoka, tekoucího z Račiště k Místečkovu.
- Usedlost není nijak chráněna, nevede tu žádná kupecká stezka a potok je většinu roku nesjízdný. Přesto usedlost zjevně prosperuje.
 - Je v tom něco nadpřirozeného?
 - Proč to tu zatím nevyplenila Zrzavcova banda?
 - Jak je možné, že se na dvorku prohání husy a na loučce se pasou kozy a ovce, když okolní lesy obývají vrrci a vlci?
 - Jak vůbec jeden farmář stihá obdělávat tak velkou usedlost?
 - Políčka jsou plná plodin, zvířata zdravá a sytá. Usedlost zjevně prosperuje. Jak a kam farmář vlastně prodává výsledky své práce? A kudy je tam dostává?

Křivý les

- V Křivém lese žije velká smečka vrrků a vlků.
- V Křivém lese také má mít doupě skupina

zbojníků či loupežníku, vedená tak řečeným Zrzavcem.

- Je les tak velký, že dokáží tyto dvě skupiny v klidu existovat vedle sebe?
- Žijí ve vzájemné symbioze?
- Nebo je snad Zrzavec vlkodlakem, který ovládá dvě smečky – v lidské podobě zbojnickou, ve zvířecí tu vrrcí?

A proč se vlastně ten les jmenuje Křivý?*

*Milý čtenáři, tuhle otázku můžeš pojmot dvojím způsobem:

- Buďto nechť ti slouží jako inspirace pro další záhadu, kterou budeš se svými spoluhráči řešit, když tento hex zapojíte do své hry – a pak je jakákoliv odpověď, kterou vymyslíš a která vaší skupině přinese zábavu, správná.
- Anebo ji můžeš pojmot jako soutěžní otázku a zkusit přijít na to, proč autor hexu les pojmenoval právě takhle. Prvního čtenáře, který odpoví správně na email redakce Drakkaru autor tohoto hexu odmění malým dárkem.

TSUNAMI

napsal Quentin

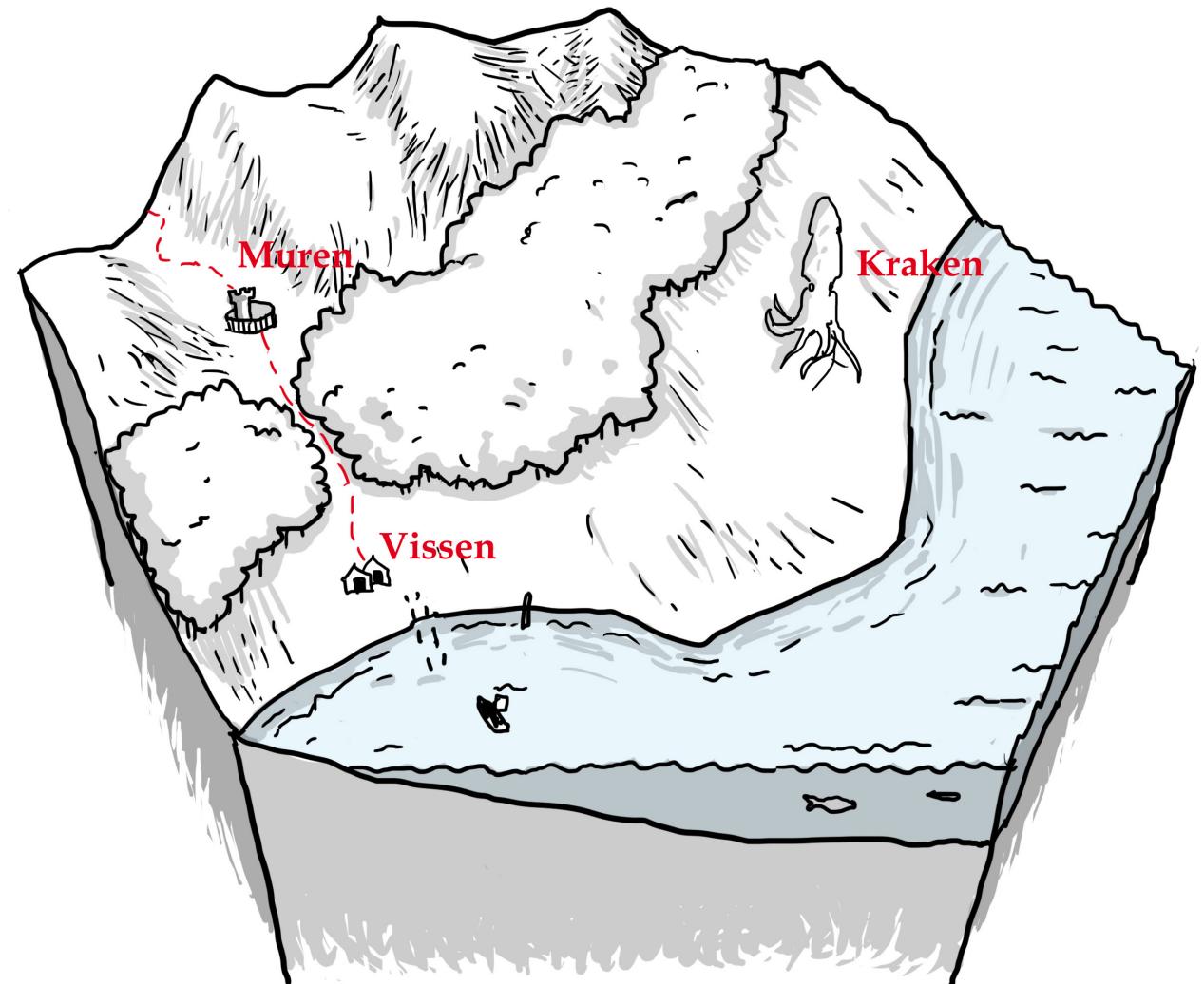
Náhodná setkání (k6)

1. 2k6 lidí

- Zubogení rybáři z Vissenu. Vlečou pytle bahnem, nemají v nich nic příliš cenného. Pokud postavy vypadají bohatě a jsou ranné nebo přečíslené, v zoufalství se na ně vrhnou.
- Žoldnéři z Muren. Nesou si truhlu vyplaveného pokladu. Jsou podezřívaví a pokusí se vyhnout konfliktu. Varují postavy před mutanty podél pobřeží –děsivými věcmi, lidmi s žábrami, šedýma očima a bledou pletí.
- Skupina ztroskotaných námořníků. Potřebují se dostat do civilizace. Jsou to piráti a žoldnéři a pro startovní peníze nebo vybavení na cestu udělají kde co.

2. 2k8 následovníků Gargantua

- Veselí lidé, drobné mutace skrývají pod vrstvami šatů a barevnými přívěsky z perel a korálu. Pokusí se s postavami sblížit a odvést je ke krakenu pro požehnání.
- Zshedivělí křiví lidé. Vlečou několik vězňů ke krakenu pro požehnání. Díky občasnému kvílení nebo volání o pomoc je uslyšíte dříve než oni vás.



3. 1k3+1 obřích krabů
- Plíživí mutanti. Chapadla, ploutve, žraločí zuby, pokroucené kosti a páteře. Budou postavy sledovat, dokud nebude vhodná příležitost k přepadu. Snaží se všechny zajmout a odvléct.

3. 1k3+1 obřích krabů
- Dobývají se do pobořené chajdy, kde se před nimi schovává Flog a Vilmen, rybář a jeho syn. Flogova matka je kořenářka ve Vissenu a jejich záchrana štědře odměněna.

- ní (lektvar neviditelnosti, lektvar léčení a lektvar proměny ve vodního elementála).
 - Skryti v bahně, dokonale splývají s okolím jako šedé placaté balvany. Zaútočí při bližším zvuku nebo otřesech.
4. Želatina
- Tři metry široký shluk živoucí kyseliny se sune po bahně i troskách, průhledný a téměř bez lesku. Těsně nad povrchem se v něm vznáší několik rezivých zbraní a lesklá magická dýka (vrací se po hodu).
 - Černé jezírko živého oleje. Kdykoli se někdo přiblíží, vystřelí po něm lesklým chladolem a stáhne ho pod černokožnatou hladinu. Každých několik minut se na povrchu napne bublina, praskne a vypustí do větru volání o pomoc.
5. Mršina
- Na pevninu vyvržená kosatka. Nadouvá se v iluzi života. Uvnitř je líheň mořských pavouků. Každé kousnutí vytvoří v oběti další líheň.
 - Obří bílý žralok. Okusují jej promočení psi. V nitru má natrávená těla pirátů včetně jejich cenností, dekorovaného rapíru a mapy pokladu (náhodně vyber jiný hex z tohoto čísla a udělej X čtvrtinu šírky směrem na západ od středu).
6. Mořská panna
- V lidské podobě se prochází po pustině a hledá, koho by svedla do hlubin. Ploutev svlékla na pláži. Musí se s ní znova spojit, než bude moci vstoupit do moře. Pokud by její „kůži“ někdo ukradl, mohl by ji ovládat jako plně odevzdaného otroka.

Lokace

Muren

Kruhová palisáda okolo lovecké osady v jediném údolí, kterým se dají překročit kopce bezpečně směrem k moři. Po nedávné tsunami plná uprchlíků z pobřeží.

- Vyhnání osadníci se dožadují jídla a ubytování. Je jich dost na to, aby mohlo dojít k násilnostem.
- Obchodník nabízí cestu po moři do hlavního města. Jako platbu přijímá cokoli lidem zbylo. Je to otrokář a má se se svou lodí setkat za čtyři dny ve Vissenu.

Vissen

Smetená rybářská osada plná rozlámaných lodí, prken, těl, ryb a řas. Z budov a mol stojí jen základové kůly.

- V narychlo spravené chatrči se skrývá pomstychtivá babice Varga. Vaří jedy a lektvary. Preferuje výměnný obchod a shání kusy těl i vybavení mořských potvor, jež pak i s jejich rodokmeny proklíná.
- Pohrozená mušle tlumeně hučí. Po vysypání hlíny je z ní slyšet volání z druhé mušle a je možno s nimi komunikovat jako vysílačkou. Mají ji děti, které byly i se svou chatrčí odneseny na moře. Bdí nad nimi bohyně soucitu, a kdo je zachrání, se v budoucnu jedenkrát zázračně vyhne smrti.

Kraken

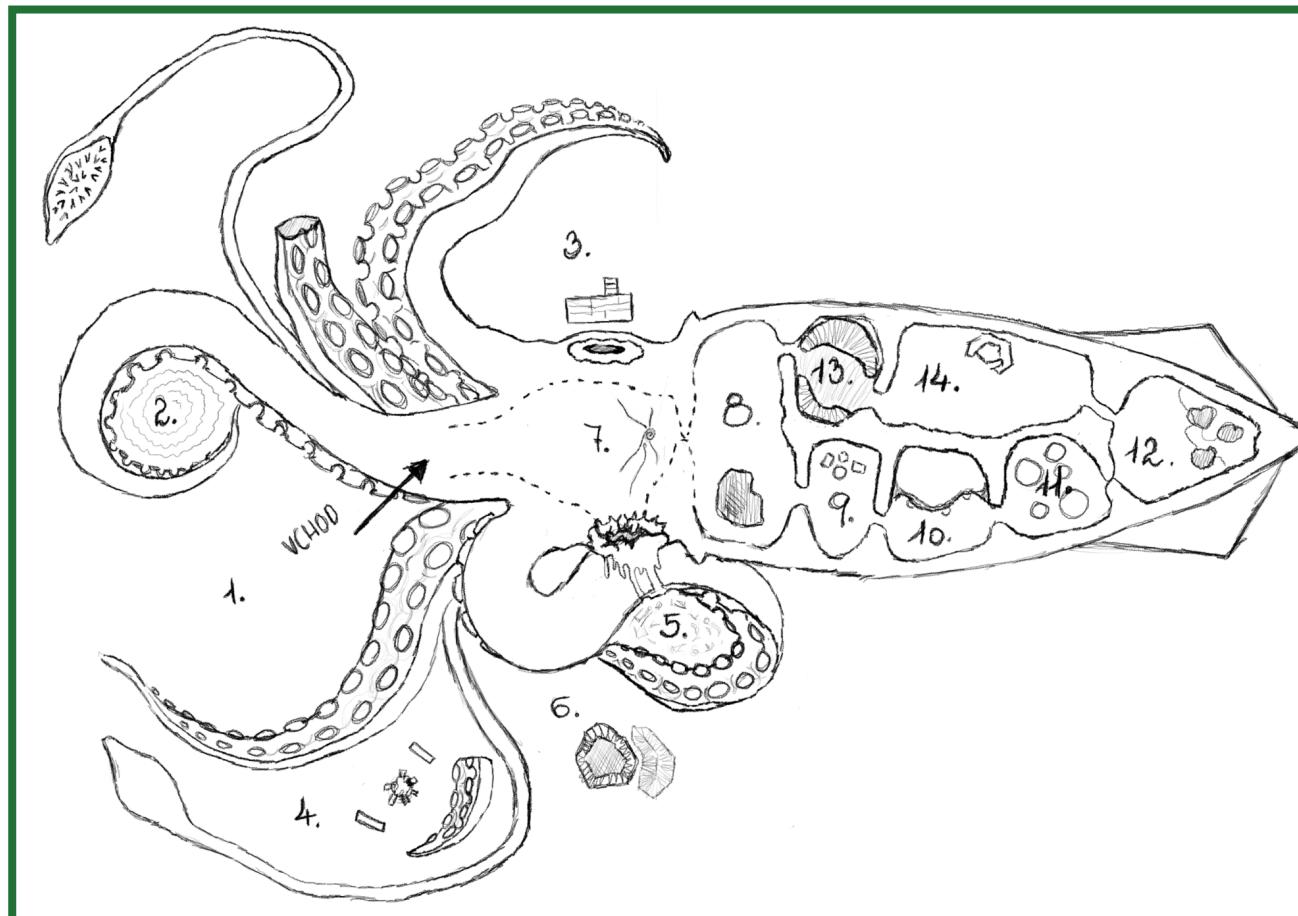
Vyplavená mršina oceánského titána se ve jménu Gargantua, pána hlubin, mění v hnízdo rybích mutantů.

1. Naga. Obrovský čtyřruký strážce, spodní polovina jeho těla je tělem šupinatého hada. Ozbrojen dvěma páry kostěných šavlí.
2. Věznice. Vysílení lidé, lapeni v bazénku ztuhlého slizu.
3. Rybí prorok z podia nahlíží do temné budoucnosti v krakenově oku a hučícímu davu ryboldí hlásá triumf nekonečného moře a pohlcení pevniny.
4. Tlustý kuchař s tuctem chapadel místo nohou obsluhuje kotel a připravuje jídlo z kusů krakena a rozporcovaných otroků.
5. Chapadlem objatá hromada mrtvol a splašek. Prasklým okem nad chapadlem lze obejít nagu a vlézt dovnitř.
6. Otroci svázaní chaluhovými lany kopou díru. Přestože jsou znavení a zubožení, neustále se předhání v práci, aby je naga vybrala k mutaci uvnitř krakena namísto smrti na hromadě.
7. Vykolaná hlava. Nervové spletence před sevřeným jícnem tvoří mělkou mísu. V ní jsou nehty, šupiny a chomáč vlasů. Pro otevření jícnu je třeba obětovat kus sebe sama.
8. Prostorná dutina s kálnou louží, která slouží jako portál do podmořského světa.
9. Všechny cennosti, které nebyly dostatečně třpytivé pro korálový trůn. Obraz, ma-

hagonová socha, truhla plná kvalitních zámků a další.

10. Cela z pevné růžové blány, pokryté zelenými vředy. Vězeň je zčernalý a zjizvený rybák s vytrženým jazykem a zašitou tlamou. Může komunikovat jen posunky a chce se mstít na rybolidech za to, co mu provedli. Ví, který vřed blánu otevírá a které vředy jsou zamaskované jedovaté pasti.

11. Pětice vznášejících se kožnatých koulí o rozměrech mezi míčem a sudem. Jsou nekonečným zdrojem vzduchu, lze je využít třeba k potápění do hlubin. Průchodem do 12. je třeba se protlačit.
12. Krakenova srdce. Slepý mutant odrezává kusy a krmí jimi svázané otroky, kteří v něm křečí za vlnění kůže a praskání chrupavek pomalu mutují.
13. Masité, svalnaté stěny, strop i podlaha. Nechá projít jen jednu osobu. Pokud vstoupí více než jeden, sevře se a začne je drtit.
14. Korálový trůn obložený zlatáky, šperky a drahokamy. Korunovaný vyslanec hlubin, humanoid s bodci a šupinami, právě vyjednává spojenectví s poradcem místodržícího z Muren. Osobní stráž mu dělají dva mutanti s oštěpy. On sám je vyzbrojen magickým trojzubcem (extraprůrazné hroty a ve snech vidiny od Gargantua).



POBŘEŽNÍ JIŽNÍ TATÁLIE

napsal Vallun

Těžký nákladní škuner se líně kolébal na příbřežních vlnách a sunul se s pomocí odpolední brízy k jihu, využívaje celé palety kosatek a gén. S trochu štěstí bude moci obeplout Point Dagan dost brzy před setměním, aby ještě dnes mohl přistát v Port Bruneau. K tomu však bylo daleko, když Daganovy skály byly stále ještě před přídí.

Pohlednou scenérii na levoboku hltal očima urostlý mladík, k němuž se ted připojil starší podsaditý muž. Že se jedná o vojáka, bylo poznat nejen z odění erathijské armády, ale i z toho, že zkoumal neméně pozorně horizont na pravoboku. Zjevně pamatoval doby, kdy se mohly plachty pirátů objevit odkudkoliv. Mladík nově příchozího pozdravil slušným kývnutím, voják však tak nemluvný nebyl: „Zdravím mladíče, copak tě přivádí do tohoto divokého kraje? Hledáš snad práci v Mine des Pines?“ Než stačil oslovený reagovat, veterán pokračoval: „A jak se vlastně jmenuješ? Já jsem Travis Trevent, starší seržant místní posádky.“

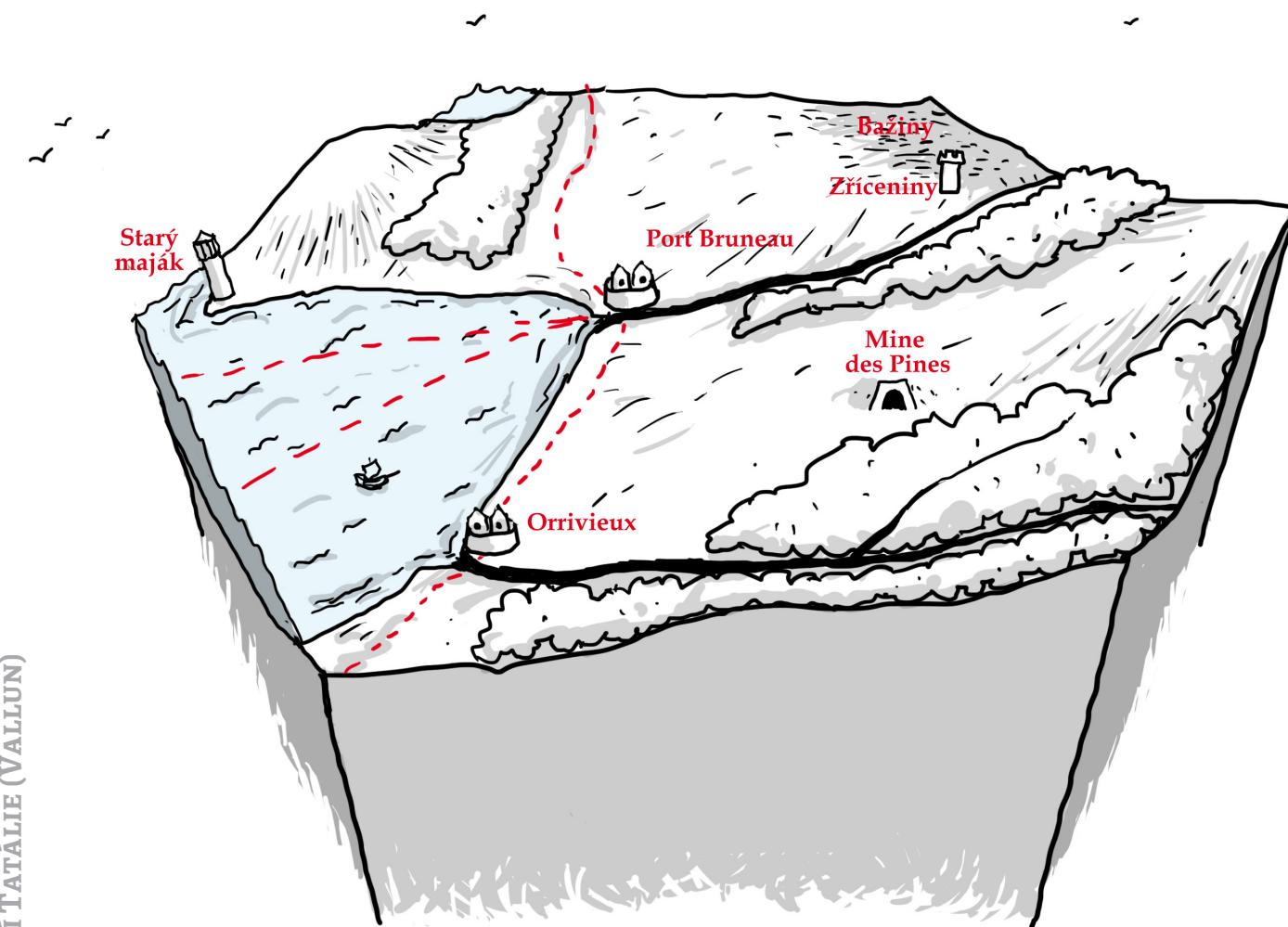
„Těší mne, starší seržante, já jsem Muir Buckinner. Máte pravdu, že si sem jedu vydělat, ale kam mne osud zanese, ještě nevím. Uvítám každý tip,“ dodal tázavě.

„No je fakt, že příležitostí je u nás víc než dost,“ pohled zase obkroužil celý horizont, než pokračoval, „jak už jsem říkal, v Borodolu využijí každou ruku, ted' co tam našli další žíly zlata. V Port Bruneau je práce taky dost, protože řada dobrých chlapů odešla do hor. Felipe Phetien, starosta Orriveux, taky shání schopné chlapy a o jeho radním Mestnikovovi se říká, že zase najme každého všechnoschopného. Vztahy mezi oběma vesnicemi nejsou dobré, vůbec ne. No a my, vojsko, taky hledáme dobré lidi, ale neslyšel jsem o nikom, kdo by si v pravidelném vojsku vydělal, jo ty žoldácké bandy, to je jiná – ale kdyby ses chtěl přidat k nim, tak to tě ráději hned tady shodím do moře.“ Ze seržantova hlasu bylo poznat, že příliš nežertuje. Když viděl strach v Muirových očích, tak ráději pokračoval: „Situace se nezlepší, dokud Markham mezi oběma osadami nerozhodne. Chápej, nejde jen o sídlo nového zemana, jehož jmenování uložila vévodovi samotná královna. Jde vlastně o všechno, tam, kde se usídlí nový pán, tam bude pobočka Královské banky, poštovní stanice a jiné erární investice. Oba starostové chovají jistou naději, že by to mohlo jít obráceně – že když přesvědčí Markhama, že stanice nemůže být jinde než u nich, tak právě oni by se mohli dočkat šlechtického titulu. Možná nejsou bez šance a to je právě žene do střetu.“ Trochu zamýšleně pokračoval: „Snad o toto místo nevyhlásí podobně ztřeštěnou soutěž jako o harmondalešké zemanskví. To prý sice nedopadlo nejhůř, ale tady potřebujeme někoho normálnějšího. Někoho, kdo srovná oba kohouty, udrží trolly na severu v bažinách a všechny ostatní potížisty v klidu.“

Mladík opatrně formuloval svou otázku: „A neměla by to být v podstatě práce královské posádky? Udržet klid a bezpečí v oblasti?“ Seržant odpověděl: „To tedy máš pravdu! Problém je, že náš velitel, poručík Mathew St. Pauli, se snaží chovat zcela nestranně, proto se mu taky říká Neutrál. Jde dokonce tak daleko, že vážně přemýší o vybudování tábora mimo Port Bruneau, aby to nevypadalo, že straní jednomu či druhému starostovi.“ Seržantovy oči daly jasně najevo, co si o počinání svého nadřízeného myslí.

Muir využil příležitosti a kladl otázky dál: „A nemůže jím to vyfouknout Mine des Pines?“ Travis se zasmál: „To by byl gól! Ale to se nestane, v dolech pracuje početná skupina trpaslíků. Dokonce prý jen díky nim zase vynáší a pochybuji, že by se nový zeman chtěl usídlit v blízkosti jejich předáka. To je dobrá figurka, jmenuje se Miro Rukavica a skoro bys nevěřil, že je trpaslík, dokud se nenaštve – nebo dokud nevezme do ruky krumpáč. Chodí dokonce hladce oholen a nechlastá, to za něj obstarají jeho lidé. Pracují jak dásí a pijí neméně. Jsou vcelku v pohodě, pokud je necháš být. Nicméně většina našinců se s nima vůbec nemusí, takže dost pochybuji o tom, že by se tam nový zeman usídlil, navíc klíčem k oblasti je lodní doprava, tedy alespoň dokud se zase nezhorší situace na moři.“ S tím opět zkontroloval obzor.

„Vlastně jediný, kdo dělá, že se Mira neštítí, je kapitán žoldáckého oddílu, ten zpropadený půlfel Ken Woods, má málo chlapů, protože s ním chce dělat málokdo, a ne proto, že je to



smíšenec, ale proto, že i mezi žoldáky patří k týmům největší chamradi. Proto taky uvízl tady, kde si moc nevydělá. Vyžívá se v krutosti a násilí, ale nepodceň ho, ví za který konec uchopit meč. Pokud by jeden nebo druhý starosta dokázal konečně usporádat arénu, jak slibují, tak si vsadím nejspíš na něj. Ale proti trollům se mu

vytáhnout nechce, dokud mu Neutrál nepředá svoje oddíly a toho se snad nedožiju.“

„Trollové, už podruhé jste je zmínili. Je to s nimi zlé?“ otázel se mladík, napůl zkoumavě, napůl s obavami. „Ale ne, pokud se nepřiblížíš k bažinám, tak o nich ani nevíš, už hodně dlouho neudělali výpad, ale když se někdo zatoulá

příliš blízko, tak ho sežerou, to jo. Ale teď dají snad chvíli pokoj, Mirovi hoši jich pár ulovili na řemení do dolů. Jejich kůže je fakt odolná a pevná. No, anebo se půjdou mstít...“ Seržant pobaveně sledoval, jak se Muir při jeho posledních slovech lekl. Rozhodl se ještě trochu pokračovat v jeho pokoušení: „Ale nepochybuj o tom, že Ken Woods je horší, mnohem horší než kterýkoliv troll. A přesto nosí odznak s gryfem a korunou. Tak mne napadá, že bych vlastně věděl o práci pro vojsko, při níž by sis mohl vydělat. Už dlouho sháníme někoho, kdo by se na oko přidal k žoldákům, aby nás informoval o tom, co má Woods za lubem, odměna je 15 zlatých měsíčně a všechna kořist, kterou si získáš u něj.“

Bыло видеть, как усиловнѣ Мур премысли над svou одпovedи, за то зіскал u старого војака body navic: „Одмѣна пѣkná, і кdyž vzhledem k riziku možná ne dost пѣkná, ale тухле nabídkу urcitě zvážim. Нѣjaké jiné мéně obvyklé práce by tam nebyly?“

Travis se zamyslel: „No, Emiliont stále shání lidi na ostrahu jeho obchodních vozů při cestách do Brakady. V horách jsou ještě pořád skřeti, takže o přepadení není nouze a málo kdo mu vydrží dost dlouho. Bud' dostanou na budku, nebo odejdou za lepším, když se něco naučí. Jo, kdybychom si tak mohli oficiálně při vydělat výcvikem jeho strážných, to by se nám žilo lépe. Emiliont je dobrý chlap, dá se na něj spolehnout, jen musíš mít na paměti, že jako rodič občan Orrivieux fandí Philantovi. Dokonce víc než jeho vlastní bratr Felixe, který je knězem v Port Bruneau a zasazuje se hodně o to, aby

bratr neuspěl. Nevím a raději nechci vědět, co mezi nimi je. Ale je fakt, že kostelní okrsek sídlí v Port Bruneau, v Orriveaux ani pořádný kostel nemají... Jo, kdybys byl stavitelem svatostánků, tak tě přijmou s otevřenou náručí u nich. Otec Felix by ale pro ostatní profese práci našel spíš – organizuje lecjakou charitu a mimo to pátrá po nějakých svatých předmětech, co byly nedávno ukradeny církvi. Na takovou díru to není málo nabídek, ne? A to jsem ještě nezmínil místního podivína Richarda Lepoira, tvrdí o sobě, že je alchymista. Pokud to znamená člověk, co se musí každé dva měsíce stěhovat, protože dům, v němž žije, vybuchne, shoří nebo je zaplaven smradem, tak je to pravda.“

Seržant se zasmál vlastnímu vtipu a cosi soustředěn hledal na skalách, jež pomalu klouzaly podél levoboku: „Támhle, vidíš?“ Jeho ruka ukazovala na větrem ošlehanou věž na vrcholu útesu: „To je Starý maják, ne že by tu byl nějaký nový, na to je moře příliš divoké a zájem námořního lorda příliš malý, ale říká se mu tak, protože je opuštěný. Samotný maják není až tak zajímavý, krom toho, že když tam nikdo není, tak se tam sakra špatně a nebezpečně přistává, ale pod ním je cosi divného. Když jsme za války zkoušeli jej znova osadit protipirátskou hlídkou, tak jsme zjistili, že pod majákem je jakýsi prostor, kam se dá dostat studnou v přízemí. Kdybys chtěl podnikat na vlastní pěst, tak je to docela dobrý začátek. My až dolů nešli, na to bylo málo času a zdálo se to tam nedotčené, nějaké poklady se tam třeba najdou.“ Kdyby seržant věděl, že se jedná o svatyni nezrovna laskavého

rybího boha, tak by si podobné ponoukání možná rozmyslel, takhle byl akorát spokojený, když mladíkovy oči zaplály zájmem.

Muir se myšlenky pokladohledačství evidentně chytil: „A jsou tady nějaké další zajímavé cíle k průzkumu?“ Travis se pousmál, když odpovídal: „Nejméně dva další, o kterých vím. A že já toho vím dost. Ale je to nebezpečné řemeslo



a má spíš dno než zlato.“ Ačkoliv měl pochopení pro mladické nadšení, měl i své zkušenosti.

Mladíka však zvědavost neopouštěla: „A vy jste rodák, nebo jak to, že tak dobře znáte zdejší kraj?“ Otázka se přímo nabízela. Vojákova tvář se při vzpomínkách roztáhla úsměvem. „Ne tak docela, narodil jsem se na Markhamově panství na severu. Ale jako mladík, možná tak starý jako ty, jsem sem přišel s vojskem a už tady zůstal. Sloužil jsem zde celou Válku uzurpátorů a

reknu ti, že ač boje s piráty byly hodně tvrdé, tak to nebyla špatná služba. Tatálie stála jednotně za Horským Gryfem a pak, když byla odhalena jeho smrt, tak za pravou královnu. Oddíly Lidny Fay sem nikdy nepronikly, ani erathijští spojenci Uzurpátora Nicolase, takže k vraždění našinců našinci nemuselo dojít. Ale vsadil bych se, že někteří z poválečných přistěhovalců čisté ruce určitě nemají. No, po válce jsem se tu oženil a už tu zůstal. Vlastě Vlajkový záliv opouštím jen výjimečně, jako třeba ted', na pohřeb našeho seržanta z války. Dobrý člověk...“

Muir musel několikrát přešlápnout, aby na zadumaném seržantovi nevyzvídal dál. Ten si však jeho zaujetí všiml a (snad aby sám přišel na jiné myšlenky) pokračoval: „Na samém okraji bažin, daleko na východ od Port Bruneau, je zřícenina malé osady, či snad větší tvrze, údajně z dvanáctého století. Má jít o poslední útočiště tatalijského knížete Luise Chanoira, když byl celý civilizovaný západ zaplaven skřety. Záhy po válce však bylo opuštěno. Ted' tam občas pátrá Woods se svými lidmi. Ale člověk musí být sakra opatrný, i když nenarazí na žoldáky. To místo si oblíbili i trollí šamani a z budovy, v níž byly kdysi stáje, mají cosi jako svatyni. Ale jinak je to místo alespoň obecně známé a divil bych se, kdyby nebylo mockrát prohledané. To Jeskyně malého piráta slibuje větší prospěch, jenže tu už všichni marně hledají přes tři sta let. Nenech se zmást jeho jménem, Malý pirát bylo spíš žertovné označení. Měl v sobě možná čtvrtinu trollí krve a měřil vícnež 7 stop. Ale hlavně šlo o možná největšího piráta, který kdy neslou-

žil Regně, a určitě o největšího místního rodáka. Právě on dal tomuto místu jméno Vlajkový záliv. Jeho loďstvo mělo signál, vlajku, na nějž se mělo shromáždit právě v tomto zálivu. No a tento pirát měl kdesi v horách poblíž jižní části zálivu svou jeskyni, kam si nosil svůj podíl na kořisti. A podle povídaček ani kořist, ani podíl nebyly zrovna malé.“

Seržant nechal mladého muže chvíli snít o tom, kolik zlata asi tak znamená nemalý podíl z nemalé kořisti a pak pokračoval: „Všichni hledají jeho skrýš ve skalách hned u moře, jak se sluší na piráta. Ale pokud by ses ji vydal hledat, nezapomínej, že to byl taky troll a v tomhle zálivu se usídlil proto, že zde bylo dost dřeva na stavbu a opravy lodí. Já bych ji hledal, kdybym byl mladší, blíž k lesu. A asi i níž, jako blíž k hladině. A rozhodně bych si při tom dal pozor na skřety. No a nakonec tu samozřejmě máme Starý důl. Tam nic nenajdeš zaručeně, ten už prošmejdilo hromada lidí, naposledy snad Mirovi hoši docela nedávno. Tam je dokonale čisto. Leží u Mine des Pines, jo a prosím tě, dej si pozor a vyslovuj to správně, na tu vaši severskou zkomoleninu Mindespindes jsou místní opravdu alergičtí.“

Mladý muž přemýšlel, na co by se ještě zeptal, ale zdálo se mu, že na tak malý kraj je toho až až, takže raději uctivě poděkoval. Pak ho ale přeci jen jedna otázka napadla: „A pane seržante, kdože je vlastně starostou v Port Bruneau?“ Seržant se zasmál: „Jo hochu, tak to nevím. Za chvíli máme volby... Ale tak vysoko bych, být tebou, hněd nemířil.“

vená. Čo sa stalo? Prečo sa rieka nečistí a ostáva krvavo červená?

Nemé pozdravy – Ked' sa o mreže v rieke zachytila mŕtvola elfa, nikto sa veľmi neprekvapil, občas sa to stáva. Ked' na druhý deň priplávali dve včelárky, bolo to nezvyčajné. Na tretí deň priplávali tri mŕtvoly trpasličích drevorubáčov. Na štvrtý deň mŕtva škretia samica a tri mláďatá. Na piaty deň priplávalo pat' mŕtvol zvedov z pohraničnej stráže. Čo sa deje? A kde je zvyšok patroly zvedov, ktorí z Wrexhamu vyrazili na rutinnú patrolu len pred niekoľkými dňami? Budú sa počty mŕtvol ďalej stupňovať? Čo znamená podivná runa, ktorú majú všetky mŕtvoly vyrezanú na hrudi?

WREXHAM

napísal Ján „Crowen“ Rosa

Rieka Alyn

Dravá rieka, ktorá naberá vodu v Mynyddoedd Haearn, Železných horách. Tvorí severnú hranicu mestečka Wrexham, pri mestečku má šírku približne 30 metrov. Je to obchodná tepna, po ktorej sa obom smermi plavia lode naložené rôznym tovarom.

Zápletky

Nočný prepad – Obchodnú bárku, ktorú strážite na ceste do Wexhamu, v noci prepadli riečni piráti. Ale sú to naozaj piráti? A prečo bol kapitán Esmund taký nezhovorčívý, keď prišla reč na náklad?

Poveden – Po náhlom jarnom oteplení sa Alyn rozvodnila, a z hôr priniesla bahno, kríky a kmene stromov, ktoré vytvorili hrádzu pri riečnej mreži. Zatopila veľké územie pred valom, a odrezala baróna Gladwina Blytheho a jeho lovecký sprievod za valom. Aj keby sa pri obchádzaní zaplaveného územia niekde zdržali, mali sa z lovru vrátiť už pred niekoľkými dňami. Kam zmizli?

Krvavá rieka – Chladné ráno po splne mesiaca prinieslo obyvateľom Wrexhamu nečakané prekvapenie. Voda v rieke bola krvavo čer-

Offov val

Obrovský zemný val, ktorý sa tiahne krajinou zo severu na juh a oddeluje škretie klanové územia od kráľovstva Mercia. Začína aj končí v mori, je dlhý vyše 240 kilometrov.

Samotný val je široký asi 20 metrov, a vysoký asi tri metre. Polovicu šírky valu tvorí štyri metre hlboká priekopa. Na vrchole valu je dvojitá drevená palisáda, medzi ktorou je udupaná hlina a kamene, a prejdú po nej vedľa seba traja bojovníci. Každých niekoľko stoviek metrov sa nachádza drevená strážna veža s malým prístreškom pre hliadku. Na vrchole každej veže sa nachádza pripravené suché drevo na signálny oheň.

Val dal pred desiatkami rokov postaviť kráľ Offa na východnej hranici svojho kráľov-

stva, aby ochránil Merciu pred nájazdami škrotov zo Železných hôr a elfov z Llandegladského lesa.

Hliadka v každej veži má štyroch členov – veliteľa, psovoda a dvoch vojakov. Zvyčajne sa striedajú po dvojiciach v dvanásť hodinových

intervaloch. Majú kožené prešívance, sekery, tesáky, štíty, kopie, helmy, kuše a signálne rohy. Psovod má zvyčajne tri-štyri obrovské psy cvičené na stopovanie, stráženie a boj s ľuďmi. V strážnej veži majú zásoby jedla na niekoľko týždňov, pravidelne im ich dopĺňa posádkový

zásobovač. Hliadky sa striedajú nepravidelne, presný rozpis striedania pozná len veliteľ hliadky a jeho seržanti.

Zápletky

Pašeráci – Vraciate sa z výpravy do Železných hôr, a nesiete niečo, čo nemôžu vidieť oči mestkej stráže kontrolujúcej pri Východnej bráne všetkých pútnikov prichádzajúcich spoza valu. Ako prekonáte val tak, aby vás nikto nechytil?

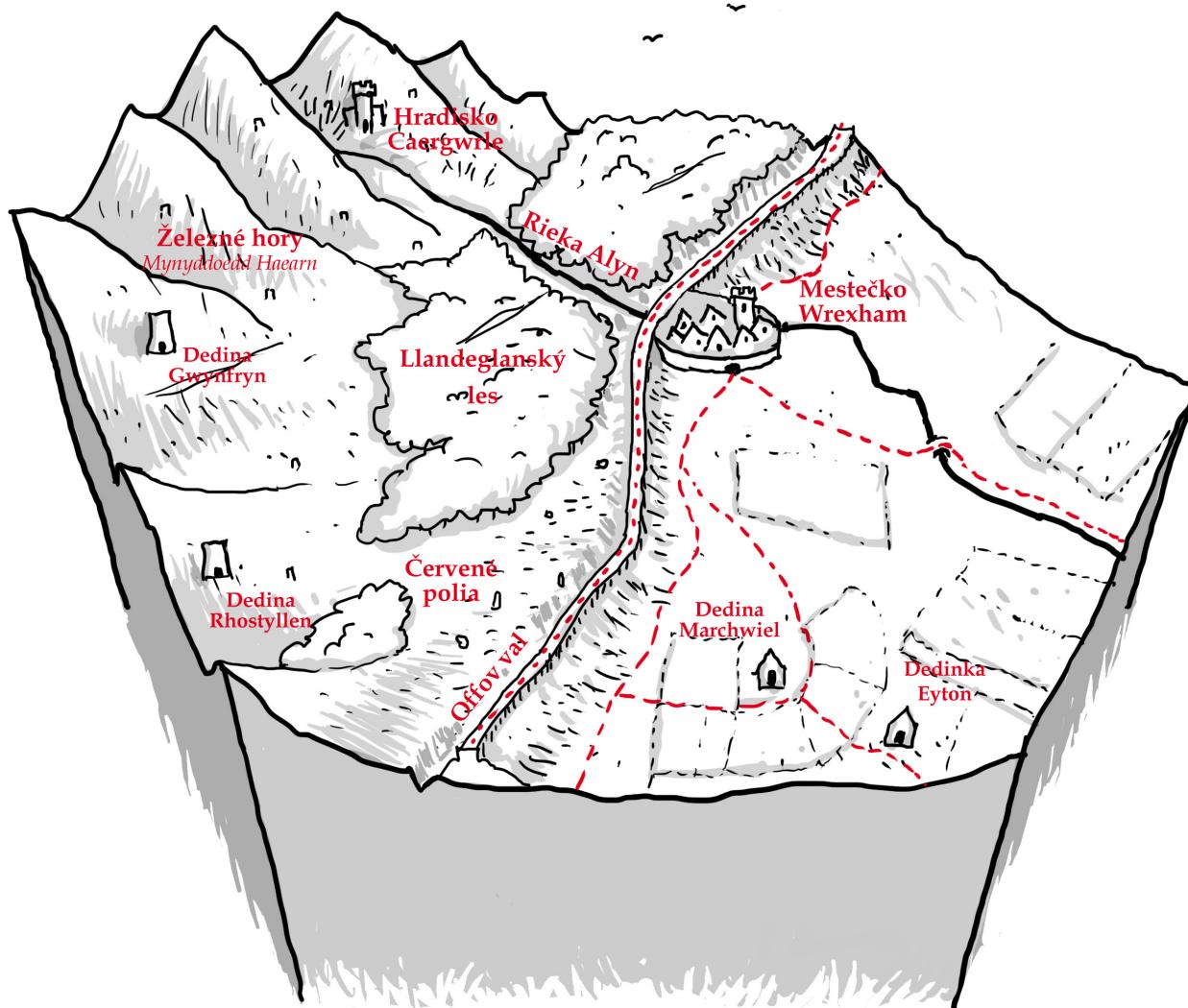
Stratená hliadka – Ked' prišli strážníci vy meniť svojich druhov, našli prázdnu strážnicu. Nikde žiadne stopy boja, popol v krbe bol ešte teplý, a cestovné zásoby, ktoré si strážníci berú na pochôdzky, boli nachystané, ale nikto si ich zo sebou nezobral. Veliteľ stráže vypísal po niekoľkých dňoch od zmiznutia odmenu za nájdenie hliadky, ale ešte sa nikto neprihlásil.

Signálny oheň – Chladný jesenný večer. Zrazu sa v diaľke na juh od Wrexhamu rozhorel signálny oheň na jednej z veží. A ďalší. A ďalší. A ďalší... Po chvíli blčalo plameňom viac ako tu cet signálnych veží oznamujúcich nebezpečenstvo. Čo sa deje?

Mestečko Wrexham

Mestečko má asi 1500 prevažne ľudských obyvateľov, žije tu aj niekoľko desiatok trpaslíkov a podrobených elfov. Ľudia vystavali Wrexham na troskách staršieho elfského mesta, ktoré obsadili počas rozpínania Mercie.

Staré elfské mesto obohnali ľudia kamenými hradbami, okolo ktorých vzniklo dreve-



nou palisádou chránené nové mesto. Súčasťou starého mesta, v ktorom žije približne 300 ľudí, je opevnený elfský dom, niekoľko kamenných domov miestnej šľachty a tvrdza Glyndŵr, ktorú obýva Sigeweard, člen čarodejného Konventu, niekoľko jeho učedníkov a sluhov. Trpaslíci a podrobení elfovia žijú v novom meste nedaleko prístavu, kde sa nachádza aj malá pobočka trpasličej banky Silberdorn & Messerchmied.

Na severe mesta sa nachádza malý riečny prístav, ktorý plynule prechádza do trhoviska. Na východnej strane mesta, ktorú chráni Offoval, je rieka prehradená zdvýhatelou mrežou, ktorá chráni mesto pred útokom po rieke.

V meste má sídlo pohraničná stráž, nazývaná Modrí psi podľa zlatej psej hlavy na modrom pozadí vo svojom znaku. Opevnená ubytovňa Modrých psov sa nachádza pri Východnej bráne smerujúcej do Železných hôr. Posádka má zhruba veletucet (144) členov. Veliteľ posádky, kapitán Sigeberth Morton, má pod sebou piatich seržantov, hlavného zveda, tucet desiatnikov, posádkového felčiara, kuchára a niekoľko ich pomocníkov. Prevažná časť posádky sa väčšinu času zdržuje v strážnych vežiach alebo na patrolách za valom, v meste je len zhruba tretina posádky.

Škreti do mesta prístup nemajú. Ak chcú obchodovať, môžu tak urobiť na takzvanom škretom trhu pred východnou bránou, spolu s lovčami kožuší a osadníkmi z usadlostí za valom.

Mestskú radu tvoria barón Osmund Perry, starosta mesta a správca prístavu, Leofric Blac-

kwood, obchodník s drevom, Irwin Rowley, obchodník so železom, Rainer Engilram, zástupca trpasličích remeselníkov, kapitán Sigeberth Morton, veliteľ pohraničnej stráže, kapitán Ewart Holton, veliteľ mestskej stráže, a čarodej Sigeweard, zástupca Konventu.

Zápletky

Druhý úsmev – Filiberta Čierneho, trpasličieho kováča a zbrojára, našiel ráno jeho učeň s podrezaným hrdom priamo vo vyhni. Kto ho zabil a prečo?

Horiaca Wilburga – Noc rozjasnil obrovský oheň v prístave. Obchodná bárka Wilburga, ktorá sa niekoľko krát do roka objavila vo Wrexhame, blíz jasným plameňom. Posádky susediacich lodí v panike polievajú paluby a plachty vodou a snažia sa so svojim loďami dostať čo najďalej od horiacej Wilburgy. Kde je Wilburgyna posádka? Prečo nikto nehasí požiar? Čo sa stalo? Wilburgyn kapitán bol večer v hostinci nezvyčajne tichý, pochudnutý, a od poslednej návštavy Wrexhamu značne zošedivel.

Neznámi útočníci – Príjemný večer v prístavnom hostinci zrazu narušila hromadná bitka lodníkov. Kým sú všetky oči upreté na bitku pred výčapom, k vašemu stolu sa stahuje polkruh takmer tuctu podezrivých individuí s tesákmi, obuškami alebo harpúnami v rukách. Kto sú a čo chcú?

Lynčovanie elfov – Uprostred rušného ranného trhu sa z davu zrazu vynoria ozbrojení, ktorí k šibenici vedú rodinu elfského rezbá-

ra v putách. Okolo nich silnie dav vykrikujúcich ľudí, ktorí na elfov hádžu lajná, blato, vajcia a kamene. Niekoľko ľudí chystá slučky a kruto sa smeje. Kde sú mestskí strážníci? Prečo ľudia útočia na elfskú rodinu? Má to niečo spoločné s nedávnym úmrtím manželky jedného z bohatších obchodníkov zo starého mesta, ktorá umrela pri pôrode, a o ktorej bolo známe, že rada zbierala elfské umenie?

Dedina Marchwiel

Väčšia dedina nedaleko Wrexhamu. Žije tu zhruba 100 sedliakov, ktorí sa živia predajom zeleniny a ovocia v meste.

Zápletky

Smrť v stodole – Kto zabil v stodole na okraji dediny mladé dievča, Leofflaed a prečo? Krvavá elfia dýka pohodená vedľa tela je veľmi okatá stopa.

Záhadný cudzinec – Čo skrýva zjazvený sedliak, ktorý vyzerá, ako keby ho požul a vyplul ohnivý drak? Čo znamenajú runy vyryté do čepele meča, ktorý ukrýva v chalupe pod podlahou?

Dedinka Eyton

Menšia dedina nedaleko Wrexhamu. Žije tu zhruba 70 pastierov, ktorí chovajú ovce, kravy, ošípané a hydinu, a predávajú mäso, mlieko a vlnu v meste.

Zápletky

Horiace salaše – Ktosi podpálil niekoľko salašov v okolí dediny. Kto a prečo?

Krvavý biftek – Ked' ste prišli na čistinu, uvideli ste niekoľko mŕtvych kráv a volov, roztrhaných na kusy, a rozhádzaných po celej čistine. Z dvoch pastierov, ktorí tu mali byť, ste našli len jednu nohu. Čo sa tu stalo?

Červené polia

Červené polia dostali svoje pomenovanie po legende, ktorá hovorí, že po obrovskej bitke medzi elfami na jednej strane, a mercijskými vojakmi a ich trpasličími žoldnierskymi spojencami na strane druhej, sa zelené polia pod nánosom preliatej krvi zmenili na červené. Momentálne je to územie nikoho, kedže ľudia sa tam boja usadiť sa, a zmluva medzi porazenými elfami a mercijským kráľom tam zakazuje elfom usadiť sa. Po Červených poliach sa túlajú stáda divých koní, zubrov a mamutov. Desiatky rokov po veľkej bitke túto udalosť pripomínajú iba roztrúsené menhiry a niekoľko mohýl, ktoré boli elfom dovolené vybudovať na pamiatku elfských mŕtvych. Vrcholky mohýl zdobia mohutné duby. Elfí divotvorci svojou mágiou vytvarovali na kmeňoch dubov podoby zabitých elfích kniežat a rytierov, a ľudia sa im vyhýbajú, veria, že sa tam zjavujú duchovia mŕtvych elfov hľadajúci pomstu.

Zápletky

Splašené mamuty – Červenými poliami sa ženie obrovské splašené stádo mamutov rovno na vás. Čo ich vyplášilo?

Nebezpečný omyl – Váš tábor za zvuku rohov znenazdajky obklúči približne tucet po zuby ozbrojených jazdcov Pohraničnej stráže, a v mene zákona vás vyzve odhodiť zbrane a vziať sa. Čo sa deje? Prečo vás chcú zatknuť?

Vlčí strážci – Na ceste vás dobehne sedem ozbrojencov, štyria muži a tri ženy. Všetci majú elfské meče, tesáky, kopie a na chrbte dlhé elfské luky. Na tak dobre vyzbrojenú skupinu je prekvapujúce, že nikto z nich nemá žiadne brnenie. Erb, obrovský čierny vlk s vycerenými zubami pod košatým zeleným dubom na striebornom pozadí, neprítomnosť brnenia okamžite objasní – práve ste sa stretli s Vlčími strážcami. Sú to vlkodlaci v elfských službách chrániaci elfov na potulkách mimo Llandegladského lesa. Veliteľka oddielu sa vás pýta, či ste náhodov nevideli skupinu severanov, ktorí uniesli niekoľko elfiek a elfích detí.

Moirinina mohyla – Najväčšia elfská mohyla na červených poliach, ktorá stojí uprostred kruhu dvoch tuctov obrovských menhirov pokrytých elfskými runami. Moirin bola elfská vodvodkyňa, ktorá padla spolu so svojou elitnou gardou dvoch tuctov najlepších elfích a vlkodlachich bojovníkov. V noci vás prebudilo hlasné vlčie zavýjanie a nad mohylou ste videli čudné svetlá. Čo sa tam dialo?

Llandegladský les

Llandegladský les je útočiskom elfov, ktorých pred desiatkami rokov vyhnali mercijské vojská kráľa Offa za líniu, ktorú dnes označuje Offov val. Je tu niekoľko malých elfských dedín a pomerne veľa samôt. Celkovo v Llandegladskom lese žije niekoľko stoviek elfov, zvyšky štyroch veľkých elfích domov.

Elfiovia z Llandegladského lesa sa živia prevažne ako uhliari, včelári a rezbári. Ľudia sem chodia tažiť drevo, za ktoré musia elfom platiť. Riskujú pri tom občasné útoky nespokojných, prevažne mladých, elfov, a časté útoky škretov, ktorí s elfami súperia o drevo.

Zápletky

Knieža Coinneach (Iarla Coinneach) – Celým menom Iarla Coinneach aep Siobhan aep Jarlath ó Mordha de Teach an Dearg Beithe je jedným z elfských kniežat, ktoré stratili svoj domov v boji s mercijskými vojakmi. Po strate rodového sídla sa túla po celom Llandegladskom lese v nádhernej elfskej krúžkovej zbroji, s mečom na chrbte a kopiou v ruke. Snaží sa chrániť elfské usadlosti a samoty pred škretmi, ľuďmi aj divou zverou. Coinneacha sprevádza jeho veliteľstáže, šľachovitý starý vlkodlak s obrovským obojručným mečom, vlkodlakova jediná dcéra, ktorá prežila vypálenie elfského sídla, ozbrojená elfím lukom, jej priateľka, polelfka – divotvorkyná, a Coinneachove elfské páža – synovec, ktorého knieža učí staré elfské zvyky, piesne a spô-

sob boja. Coinneachov erb je strieborný strom na cervenom pozadí. Po vyhnani a vyvraždení takmer celého rodu Coinneach erb upravil, korenne sú oddelené od zvyšku stromu.

Stratená berň – Voz s barónovým pokladníkom, šiestimi po zuby ozbrojenými zbrojnosťmi a vybranými daňami od drevorubačov, uhliarov a včelárov niekto prepadol. Na mieste ostal len napoly zhorený voz a telá zbrojnošov. Kde je telo pokladníka? Kto prepadol voz? A kam zmizlo vyzbierané striebro?

Elfí poklad – Hovorí sa, že niekde v Llandegladskom lese sa nachádza stará elfská hrobka, v ktorej utekajúci elfovia ukryli šperky, zlato a striebro pred postupujúcimi mercijskými vojakmi. Nik však nevie, kde sa nachádza, a či vôbec existuje, čo však nebráni rôznym hrdlorem a dobrodruhom brázdiť elfský les, unášať, mučiť a vydierať elfov, o ktorých sa domnievajú, že by mohli poznáť cestu k hrobke.

Mŕtvi drevorubači – Niekoľko vyvraždil tábor drevorubačov nedaleko rieky. Pri bližšom skúmaní si všimnete, že škretie šípy majú kvalitné oceľové hroty, aké škreti nedokážu vyrobiť. Jeden alebo dva by boli náhoda, ale všetky? Čo to znamená?

Mynyddoedd Haearn, Železné hory

V Železnych Horách žijú tri škretie kmene. Škretov, pôvodných obyvateľov Albionu, do hôr zahnali elfovia, ktorých na oplátku z úrodných planín a šírych lesov južného Albionu vyhna-

li rozpíjanúci sa ľudia s pomocou trpasličích žoldnierov.

Železné Hory vyrastajú z mora, vysoké snehom pokryté štíty oddelujú hlboke údolia. Je to posledné útočisko škretov, ktorých sem zahnali elfovia svojimi oceľovými zbraňami, voči ktorým boli škretie bronzové a železné zbrane nerovnomernými súpermi. Po objavení bohatých rudných nálezísk sa elfovia a po nich aj ľudia snažili vyhnati škretov z hôr, ale nikomu sa to nepodarilo. Škreti, hrdí bojovníci, poznajú hory ako nikto iný a už nemajú kam ustúpiť, čo ich robí v horách neporaziteľnými.

Železné hory sú posiate brochmi – tradičnými škretími obrovskými kamennými vežami stavanými bez použitia malty. Broch má dve steny, vonkajšiu a vnútornú, a dve alebo tri poschodia. Do brochu viedie len jeden vstup, ktorí škreti v prípade nebezpečenstva zavalia skalami. Na vrchu brochu vždy bdie hliadka. V každom brochu žije zvyčajne jeden až dva tucty škretov patriacich k jednej rodine.

V Železnych horách sú tri veľké škretie sídla a množstvo menších, žije tu niekoľko tisíc škretov.

Zápletky

Prepadnutie v horách – Sprevádzate kupca Eadbertha a jeho pomocníkov, ktorí na niekoľkých vozoch vezú náradie, múku, korenie a striebro, ktoré plánujú vymeniť za železnú rudu od škretov. Ked' sa vynoríte z kľukatej sútesky, narazíte na zátarasu z obrovských kameňov,

spoza ktorej vás pozoruje niekoľko ozbrojených škretov. Za vami sa zjaví ďalšia tlupa, a pohľad hore odhalí škretov po oboch okrajoch sútesky. Čo urobíte?

Rodinný obed – Vyšli ste z porastu kosodreviny na malú čistinu, kde ste narazili na obrovskú samicu horského trolla a tri jej mláďatá. Vyzerá to, že hodujú na mŕtvole trpasličieho kupca a jeho dvoch zbrojnošov. Samica trhá krúžkové zbroje pazúrmi a zubami a hádže kusy mäsa mladým. Ked' vás zbadá, jedným švihnutím mohutnej tlapy zmetie všetky mladé za seba, zdrapí obrovský hrdzavý obojručný meč, ku ktorému kto vie ako prišla, výhražne zavrčí a vycerí na vás obrovské krvavé tesáky. Zrazu sa jedna z domnelých mŕtvol pohla a kričí o pomoc. Čo urobíte?

Lavína – V noci padla kamenná lavína a zasypala Havraní priesmyk. Uviazli ste v horách spolu s unesenými elfskými detčmi, ktoré ste oslobodili z rúk severských otrokárov. Ako utečiete zo škretích klanových území? Bola lavína náhoda, alebo ju spustilo vytrvalé dunenie škretích bubnov, ktoré sa v horách ozývalo od západu slnka?

Medvedia ochranka – Lovci, ktorí sa pokúšali vystopovať a uloviť údajného medveda ľudožrúta, ktorý zliezol z hôr a zaútočil na uhliarov, sa v horách stretli s nezvyčajným odporem – z temtoto lesa na nich lietajú kamene z praku, elfské aj škretie šípi, a dokonca raz na nich niekto vystrelil niekoľko šipiek z trpasličích kuší. Kto chráni medveda?

Hradisko Caergwrle

Hradisko je najväčšie škretie sídlo Železných horáčov, je to pôvodne elfská železná baňa s malou tvrdzou. Žije tu okolo tristo škretov klanu Železnej ruky, ktorí spod zeme dolujú železnú rudu a predávajú ju ľuďom. Okolo tvrdze je postavených asi tucet brochov.

Zápletky

Nákaza – Na hradisku sa objavila neznáma nákaza, ktorej už podľahli tri tucty škretov. Poslvia, ktorých náčelník vyslal poprosiť o pomoc elfských divotvorcov, zistili, že rovnaká nemoc postihla aj elfov v lese. Ked' ste stretli nepravdepodobnú skupinku elfov a škretov, už boli na žive len dva škreti a jeden elf. Odnesiete ich prosbu čarodejovi Sigeweardovi?

Dedina Gwynfryna

V dedine, ktorú tvorí deväť brochov, žije asi stoosemdesiat škretov klanu Tancujúceho orla. Živia sa tažbou medi a uhlia.

Zápletky

Medzi kladivom a kovadlinou – Do dediny ste prišli z poverenia trpasličieho klanu šperkárov dojednať dodávky medi. Uprostred vyjednávania s náčelníkom Meuricom Červeným orlom na čistine medzi smrekovým lesom a brochmi sa na okraji lesa objaví početná skupina ľudských ozbrojencov s vytasenými zbraňami. Nemajú

žiadne zástavy ani erby, na základe ktorých by ste ich identifikovali. Čo chcú a skade sa tu zjavili? Škreti zavrčali, vyskočili na nohy a tiež vytiahli zbrane. Je ich oveľa menej, len náčelník, jeho štريا elitní bojovníci a šaman. Zrazu ste sa ocitli medzi útočníkmi a škretmi, ktorí sú daleko od bezpečia svojich brochov. Čo urobíte?

Dedina Rhostyllen

Najmenšie z troch veľkých škretích sídiel, Rhostyllen tvorí sedem brochov, a žije tu asi stopäťdesiat škretov. Rhostyllenskí škreti tažia v podzemí kamennú sol'.

Zápletky

Dračí kult – V okolí sídla rhostyllenských škretov sa vraj začal potulovať tajomný škret s drakom vytetovaným na hrudi, a láka osamelých škretov, aby sa pridali k dračiemu kultu. Z dediny už zmizli šiesti mladí bojovníci, a nikto ich, ani tajomného škreta nevie nájsť. Našli sa len dve zohavené mŕtvoly, ktorým niekto spálil tvár a do hrude vyrezal draka. Náčelník nemôže nikoho uvoľniť zo soľných baní, lebo by nenarúbal dostatok soli na nákup zásob na blížiacu sa zimu. Pomôžete mu?

HEXELION

napsala Sparkle

Tento hex je ve skutečnosti obří zvíře, kterému se říká Hexelion. Je hibernované, rostou na něm stromy a tráva. Může se ale začít probírat, viz problémy popsané níže. Potom je potřeba s tím něco dělat, například ho zase uklidnit, jinak se probudí a spase jiný hex. Určí náhodně hodem kostkou který: 1 – sever, 2 – severovýchod, 3 – jihovýchod, 4 – jih, 5 – jihozápad, 6 – severozápad. Poté, co sní daný hex a nacpe si břicho vším, co bylo na něm, uloží se na tomto novém hexu zase ke spánku, dokud ho zase nikdo nevzbudí.

Hexelionovy rohy

Dvě ostré skály, tyčící se do oblak jako menhiry.

Problém: Jednu z těch skal někdo v půlce ulomil. Byl to následek manželské hádky dvou obrů, kteří mají své doupě v rýze na Hexelionově hřbetě. Ulomený kus skály si obří vzali do svého brlohu a ted' se s ním mlátí navzájem po hlavě.

Hexelionovy nozdry

Dvě díry v zemi, jsou to výpustě horké páry. Vlézt dovnitř a vystavit se páře je smrtící.

Problém: Parta dobrodruhů si sehnala ochranu proti horku a vlezla do jedné z nozder

hledat poklady. Ted' tam kopou do skály a rozdělávají si ohýnek. To Hexeliona šimrá.

Kýchnutí: Dokud Hexeliona něco dráždí v nose, bude kýchat. Použijte v dramaticky vhodném okamžiku. Na hex dopadne:

1. Sprška kamení.
2. Lepivý hlen.
3. Sprška horkého deště.
4. Obsah batohu osoby, která se nacházela v nosních útrobách.
5. Vichřice.
6. Osoba, která se nacházela v nosních útrobách. Přežije to jen tak tak.

Hexelionův ocas

Ježatý kopec, na kterém nerostou stromy, jen obří ostrá pevná tráva.

Problém: Skupina radikálních druidů chce rozšířit les a zasadila na tomto kopci stromy, ty zapustily kořeny a tím přišpendlily ocas ke hřbetu Hexeliona.

Hexelionovy uši

Dvě jeskyně, každá je ukryta pod skalním převisem.

Problém: Do kraje přišly dvě zlepštěle-né lupičské bandy, každá zabrala jednu jeskyni. Dělají hluk ve dne i v noci, Hexeliona to budí ze spaní.

Hexelionovy oči

Dvě jezírka, z každého vytéká malý vodopád.

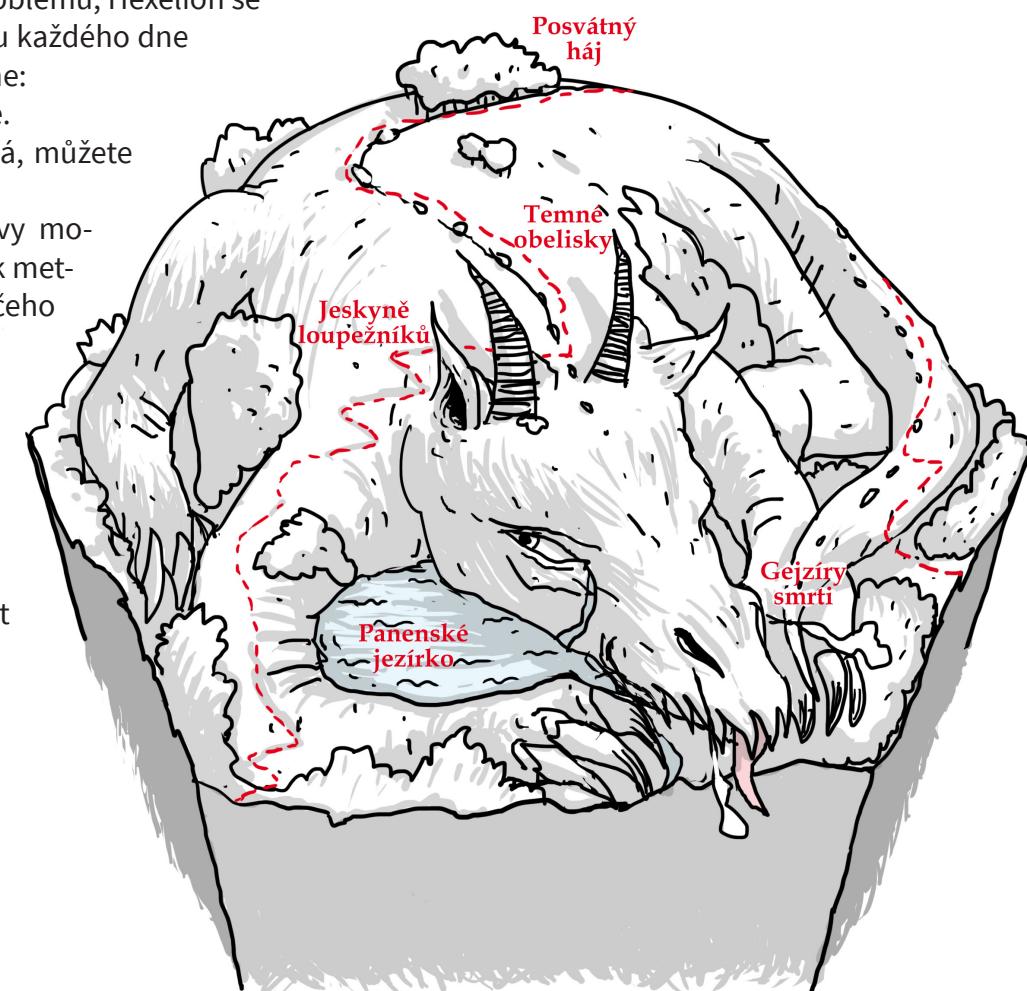
Problém: Do kraje se přistěhovala skupina krásných víc, chodí se koupat do jezírek nahé, Hexelion se na ně chce dívat.

Náhodná událost – vrtění

Pokud se otálí s řešením problémů, Hexelion se může začít vrtět. Na začátku každého dne hodte k6, co se ten den stane:

- 1, 2 Dnes se vrtět nebude.
- 3, 4 Zem se hýbe a otřásá, můžete žuchnout na zem.
- 5, 6 Pořádný třas, postavy mohou odletět o několik metrů pryč, pokud se něčeho nechyti.

Jak dlouho bude třas trvat je na vás, použijte v dramaticky vhodném momentu. Pokud jsou problémy neřešeny, vrtění zhoršujte, zvyšujte počet kostek.



LETIŠTĚ NA PLANINĚ AKSAN

napsal OnGe

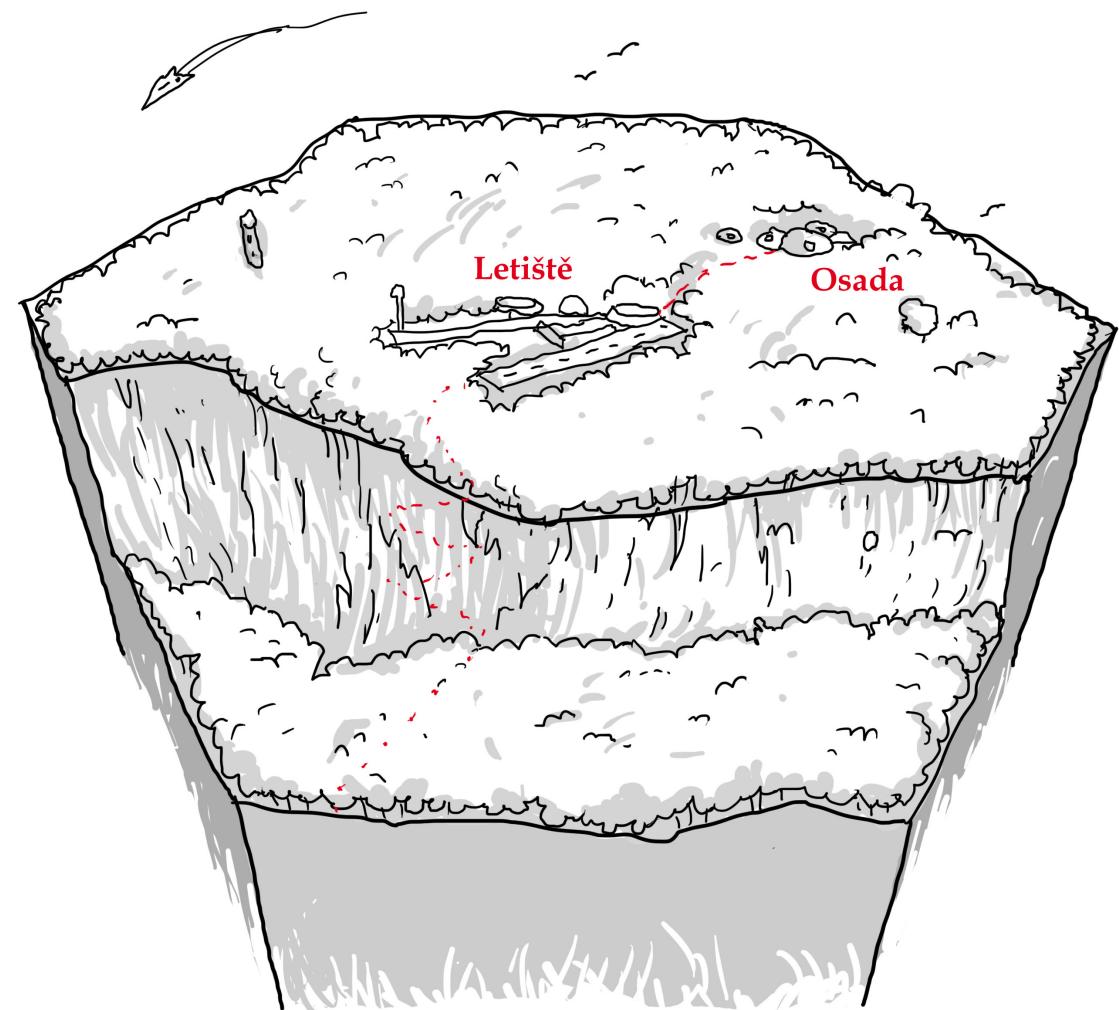
Letiště je jediným přímým spojem náhorní plošiny se zbytkem světa. Ne že by se nahoru nedalo dostat jinak, ale přiletět je zkrátka jednodušší než se drápat strmým svahem a jít kilometry nebezpečnou džunglí.

Letadla sem přilétají dvakrát týdně a přivážejí zásoby, co si místní objednají, ve výjimečných případech vozí zraněné nebo nemocné hledače do města.

Jediná osada se nachází asi kilometr od letiště. Hledači kamenů ji tu postavili ještě před letištěm. Většina jich ale žije osamoceně v chatkách na svých pozemcích, kde tráví dny hledáním drahých kamenů. Do osady přicházejí jen občas nakoupit zásoby a propít nějaký ten drahokam v hospodě.

Co se může stát

- Letadla nepřilétají. Kdyby měl jeden z dopravců nějaký problém, přiletělo by letadlo toho druhého. Třeba jim vláda sebrala povolení nebo se ti zmetci prostě domluvili, sebrali zálohy na objednávky a zmizeli. Nebo se tam venku stalo něco daleko horšího?
- Každý den je nějaký hledač nalezen mrtvý. Napadlo někoho, že bude lepší vzít si cizí drahokamy, než se celý den dřít? Chce hledače někdo vyhnat a ukořistit jejich pozemky? Nebo je to snad něčí pomsta?
- Někdo tu našel opravdu velký drahokam. Takový, kvůli kterému se vraždí. Jak se s ním ale dostane do města? Cesta džunglí je nebezpečná a pilot bude chtít vědět, proč veze pasažéra.



ZRCADLOVÝ KRÁTER

napsal OnGe

Zrcadlový kráter vznikl dopadem křemičitého asteroidu na povrch planety. Při dopadu byla odhalena ložiska stříbra a materiál byl vymrštěn do okolí. Stěny kráteru tak z velké části pokryla vysoce reflexní vrstva.

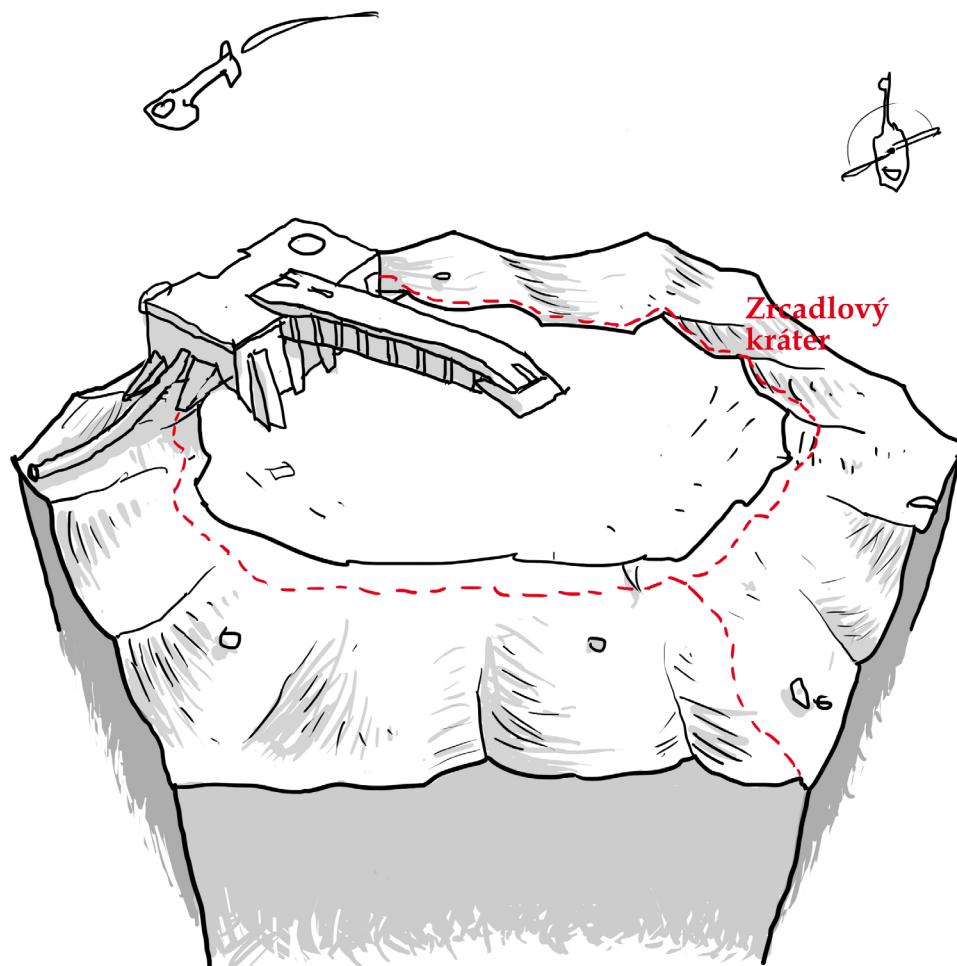
Když přišli kolonisté, využili toho, jak zrcadlový kráter odráží sluneční svit, zaměřili ohnis-

ko a během noci (která tu trvá 108 pozemských dní) do něj vystavěli věž, která sluneční paprsky zachycuje a převádí do nitra komplexu. Ten využívá sílu slunce k výrobě energie i k tavení rud a obecně zpracování materiálů.

V následujících letech byl povrch kráteru uměle vylepšován, stejně jako věž, která se posouvá spolu s ohniskem, aby lépe zachycovala odražené paprsky i v pozdějších fázích dne.

Co se může stát

- Při úpravách kráteru tam někdo schoval něco cenného. Třeba pář cihel zlata, platiny, iridia nebo jiného cenného kovu. Nebo to mohou být optické hranoly, s jejichž pomocí se dá solární věž přestavět na zbraň. Jenže se tam dá dostat až po západu slunce, až povrch kráteru vychladne.
- Solární věž byla upravena na zbraň. Je to ted' (přes den) velmi výkonné laserové dělo. Kdo ho má pod kontrolou, drží celou kolonii v šachu.
- Přímo do kráteru přistála kosmická loď. Za hodinu svítá. Jestli tam zůstane, posádka se nejspíš upeče. Proč tam vlastně přistáli? Chtějí vyzvednout něco z kráteru? Nebo snad do svítání obsadit solární věž?



MOŘSKÝ HŘBITOV

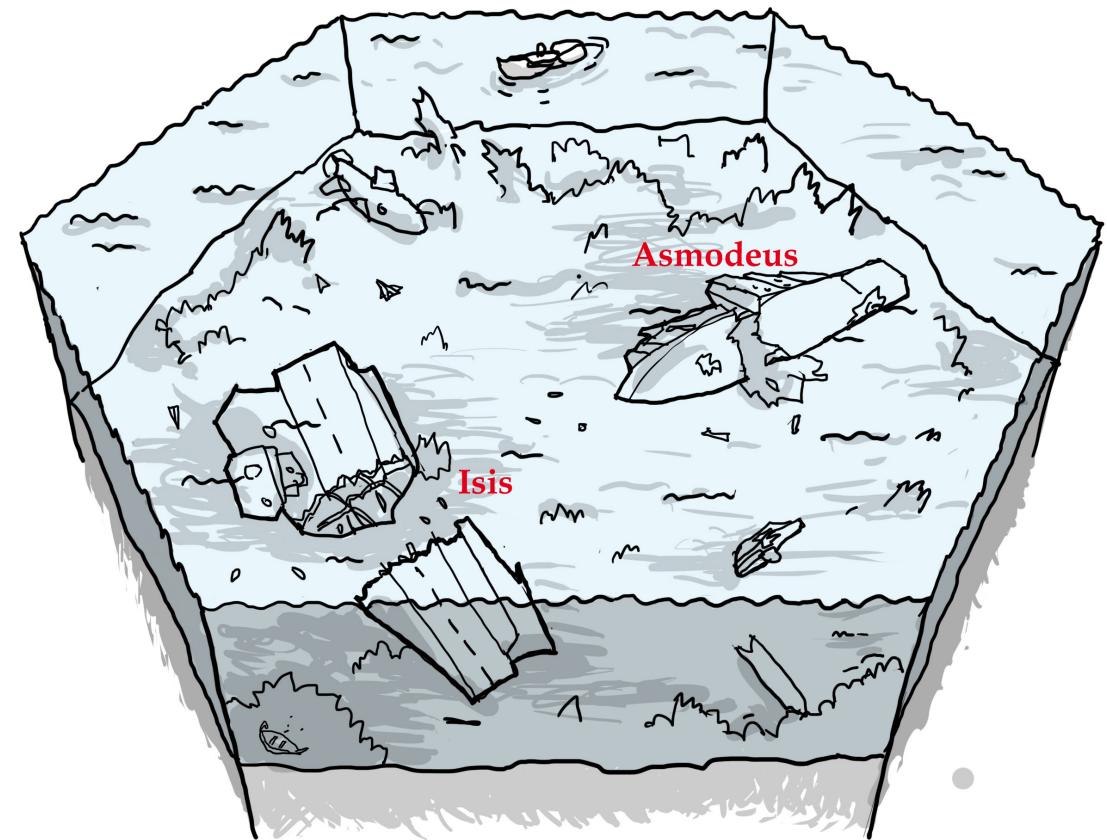
napsal OnGe

Během války se tu střetla dvě mocná loďstva a po pár dnech vyrovnaného boje z nich zbylo jen několik děravých lodí. Zbytek lodí i letadel klesl ke dnu. Vyprávění o tom, jak je tu na dně tolik vraků, že se vrší jeden přes druhý, jsou přehnaná. I když najdete místa, kde se páry lodí či letadel usadilo pohromadě, většinou jednotlivé vraky oddělují široké pásy celkem nezajímavého mořského dna.

Zatímco před lety našly uvnitř potopených plavidel smrt tisíce námořníků, dnes jsou jejich vraky místem, kde bují mořský život. Mnohé však zajímají z jiných důvodů. Na bitevní lodi Asmodeus měl být převážen náklad zlata a ukořistěných uměleckých předmětů nevyčíslitelné hodnoty. Letadlová loď Ísis zas možná v kapitánově sejfу skrývá dokumenty, které by měly vrhnout nové světlo na válečné události. A největší snílci věří, že jeden z bombardérů nesl nový typ elektrické bomby, kterou ale nestihl použít, protože byl sestřelen.

Co se může stát

- Něco z bájných „pokladů“ se na některém vraku opravdu najde a z hledání se stane



boj. Jsme na otevřeném moři a tak se těžko někdo dozví, co se tu stalo, a proto se někteří hledači nebudou šítit udělat cokoli, aby poklad získali.

- Je tu dost bezohledná skupina hledačů, co sabotuje cizí ponorky. Pomůžete posádce v nouzi, nebo vám spíš přijde vhod, že je o jednoho konkurenta méně? Jak za-

jistíte, aby nesabotovali právě vaši ponorku? Nebo jim snad dáte ochutnat vlastní medicíny?

- Ve vraku žije opravdu obrovská krakatičce. Nejenže by dokázala s ponorkou překně zamávat, ale nechce se z vraku hnout. A zrovna je to ten vrak, co by mohl skrývat to, proč jste tady.

VTRANÍK

napsal Pepa

Toto prostředí popisuje rozlehlou rovinu, na které se nachází pole a grunty trojice statkářů. Před nedávnou dobou proběhl na polích dvou statkářů požár a hráčské postavy by měly vyšetřit, kdo (nebo co) za tím vězí...

Geografie

Cesta ze Zlatého sadu do Malých luk – Solidní, udržovaná cesta. Jedna z důležitých spojnic v zemi. Poslední dobou však v okolí Lese černých bříz není úplně bezpečná.

Les černých bříz – Jméno nelže. Opravdu v něm rostou břízy s černou kůrou. Nedaleko cesty se v něm usadila Zlichova banda loupežníků, kteří přepadají pocestné. Ve Zlatém sadu je na ně už vypsaná odměna.

Pšeničná pole – Pole statkářů Lukoslava, Radomíra a Cvalimíra. Jejich hranice jsou vyznačeny silnými kůly. Lukoslavovo pole postihl v minulém týdnu požár. Radomírovo o dva dny později.

Radomírův statek – Na statku vše funguje velmi svížně. Práce jde čeledínům dobře od ruky. V souvislosti s požáry se ale šíří zvěsti o možném žháři. Že by lupiči z lesa?

Lukoslavův statek – Na statku vás poz-

rují páry nedůvěřivých očí a všimnete si, že statek je téměř v bojové pohotovosti. Lukoslavovi synové jsou horké hlavy a všechny na statku popohání kopanci. Sice nikdo u vzniku požáru nebyl, ale hlavním podezřelým je Cvalimír. („Tomu totiž taky nikdy nic nechytllo, že jo.“)

Cvalimírův statek – Statek zámožného hobita je vybaven mnoha vymoženostmi, které se jinde jen tak nenajdou (obrovská stodola mluví za své). O požárech se tu ví. Že by lupiči z lesa?

Zídka na severu – Pozůstatek po jakémsi obydlí z dávné minulosti. Může však skrývat nejednu čertovinu.

Postavy

Radomír – Je to rozumný, přemýšlivý dobrák. Ukvapená rozhodnutí jdou mimo něj. Při vyšetrování se bude snažit jakkoli pomoci. Má dva syny – Radovana a Radka – a překnou dceru – Jahodku. Ta se do jedné z hráčských postav zamíluje. Ale pozor! Na Jahodku má spadeno Bojan.

Lukoslav – I Lukoslav je ve své podstatě přímý a rovný chlap, jenom nad svými dvěma syny – Bojanem a Borkem – již ztrácí pevnou ruku. Budou-li hráčské postavy vlídné, bude se také snažit pomoci.

Cvalimír Žitorád – Je to starý skrblík a pro groš by si nechal koleno vrtat. Vina ale není na jeho straně a i on se ve skrytu duše obává, že by červený kohout mohl příště zaplápolat i u něj. Má syna Bilba, který je někde ve světě na cestách. To víte. Hobiti...

Zlichova banda – Tvoří ji lupič Zlich, střelkyně Tříska, kouzelník Anor a bojovníci Gog a Kull. Není radno s nimi bojovat, protože nejsou žádní zelenáči. Ale ani oni žádná pole nezapálili. Ve skutečnosti však vědí, jak se to celé má. Na ohnivého vraníka mají spadeno, protože z toho kápne tučný zisk. Už ho jednou naháněli, ale neúspěšně. (Gog má z toho spálené ruce omotané provizorními obvazy.)

Drgvaš – Postavy jej mohou potkat, jak táboří u zídky na severu. Vypadá jako zarostlý chlap v lesnickém oděvu (na hlavě nosí klobouk, skrývající jeho rohy). Představí se jako královský lesník, který má nějakou práci v Lese černých bříz („Prý se tam usadila nějaká škodná.“) a pak poputuje na sever. O žháři ví jenom z doslechu a ohnivé koně neviděl („Vážně? Ale co vás nemá...“), ale kdyby se ho podařilo chytit, tak by ho za nějakých 150 zlatých koupil... (Pravda je taková, že Drgvaš je ve skutečnosti čert a postavy by to neměly alespoň zpočátku uhodnout.)

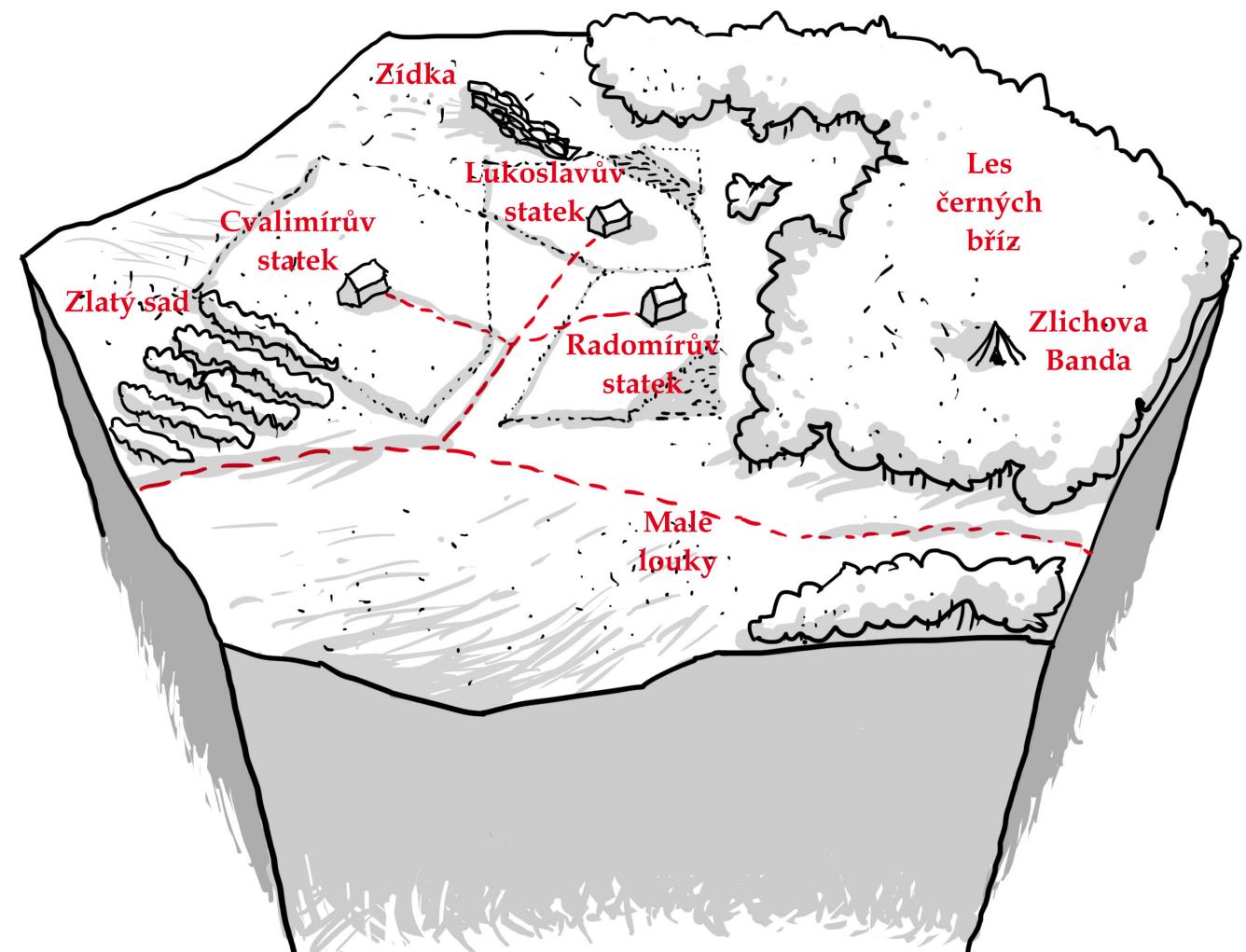
Jak to celé bylo?

Zlichova banda před týdnem prohrabávala kamení v zídce na severu a tím probudila čerta Drgvaše a jeho ohnivého vraníka ze spánku. Ten se splašil a v kruzích brázdí krajinou. Drgvaš ho na lidi neposílá úmyslně. Sám ale ještě není úplně při síle, aby jej zkrotil (to víte – když vás probudí po stoletém spánku...). Pomoc postavy by se mu tedy i hodila. Pokud mu jej ale postavy nebudou chtít prodat, za pár dní si pro vra-

níka přijde, nasedne na něj a s hromy, blesky, smradlavým kouřem a hlasitým chechotem se propadne do země. Zůstane po něm jenom jeden zlatý dukát...

Tipy pro hraní dobrodružství

- Postavy lze motivovat například tak, že v hospodě ve Zlatém sadu narazí na mlynáře Bodřicha Práška, který si postěžuje, že jeho tři dodavatele obilí sužuje nějaký žhář. Bodřich postavám za vyšetření slibí odměnu...
- Při hraní samotném mají postavy velký prostor s kým spolupracovat a s kým nikoliv. Mohou spolupracovat nejenom se statkáři, jejich syny a čeledíny, ale i se Zlichovou bandou či Drgvašem (který se ale ostatních lidí bude snažit spíše stranit a na den vždy někam zmizí...).
- Budou-li postavy příliš dlouho otálet, objeví se na scéně královští strážní či lakomí alchymisté – Enšude a Etuxbert. Ti sice mohou připravit zásob lektvaru chladných vod dost, ale vraníka si budou snažit ukořistit pro sebe...
- A samozřejmě se postavy zúčastní „nájezdu“ ohnivého vraníka na pole v „přímém přenosu“...
- A jak se takový ohnivý vraník nahání a chytá? To zjistíte nejlépe sami při hře! Bavte se. ☺



HAVRANÍ BRÁNA

napsal boubaque

Havraní brána je horské údolí, které se na jiho-východě otevírá se do nížiny. Na severozápadní straně je průsmyk, po němž je údolí pojmenováno (Havraní brána). V údolí se rozkládá starý les, po jehož západní straně podél řeky, vede cesta z průsmyku k vesnici Branná. Nad průsmykem se tyčí stará, opuštěná hláska, na kterou přes hvozd hledí tvrz. Pod tvrzí se řeka až k horám rozlévá do mokřin, proto vede cesta po pevnějším levém břehu, na několika místech je zpevněna hatěmi a mostky, které už by mnohde zasloužily opravu.

Na jihovýchodě, na soutoku s říčkou, která protéká hvozdem pod svahy hor na východní straně údolí, stojí vesnice Branná, opevněná kolovou hradbou. Z vesnice je možné vyrazit na jih přes most po cestě dál do nížiny, nebo zpět ke tvrzi, anebo na východ přes hráz dřevařské nádrže a proti proudu řeky na sever, k dřevorubecké a lovecké osadě v lese. Okolo vesnice se rozkládají pole, na kterých si vesničané zajišťují obživu, na severu pod lesem jsou jablečné a švestkové sady. Na svazích hor na východě je možné najít několik salaší se stády ovcí

Proč můžou postavy do Havraní brány přijít

Někam cestují a potřebují projít skrz průsmyk (není tolik používaný, ale je blízko, cesta je špatná a vůz by asi zapadl, ale nlehko postavy snadno projdou).

O Havraní bráně kolují v okolí zvěsti, že místní podlehli pohanským kultům a obětují starým bohům krvavé oběti (v Branné to ale každý odmítne a skoro každý upřímně vysloví vyznání obecným bohům), postavy mohou být pověřeny biskupem či knížetem věc prošetřit.

Atmosféra

Ať přijdou postavy odkudkoli, první, co by měly potkat, je mršina havrana, kterému silný vichorec lomcuje křídlem a vytrhává peří, které prolétá kolem postav (zřejmě zemřel stářím či nemocí, nezdá se, že by ho někdo ulovil).

Dění v Branné, na tvrzi i v lovecké osadě je poměrně líné, spokojené, vcelku přátelské; všichni jsou v zásadě bezstarostní, nikdo nemá potřebu nic moc měnit.

Komáři, všude sakra samí komáři! A místní to snad ani nevnímají! (V lese a v horách je to ale většinou docela dobré).

Pověsti o Havraní bráně

Ve starých dobách („za dědů našich dědů“) proběhla bitva s armádou jakéhosi d'ábla, ten ale byl poražen a od té doby o něm nikdo neslyšel.

Jen málo lidí bude vědět, že d'ábel či upír nebyl zcela poražen, ale jen zahnán a od té doby prý údolí chrání havrani, podle nichž se od té doby průsmyk i údolí jmenuje. (Zeman toto neví, a pokud mu to někdo poví, vysemeje se tomu.)

Havraní brána bývala kdysi bohatá, protože průsmykem vedla oblíbená kupecká stezka, ale v jiné bitvě před asi třiceti lety zemřel původní zeman i jeho synové a novým zemanem se stal původní strážce hlásky; ten byl ale líný, a protože se příliš nestaral o cesty a neobnovil posádku v hlásce, kupci začali chodit jinými průsmyky (důvodů bylo zřejmě více, ale místní kladou všechno za vinu současnemu zemanovi).

Branná

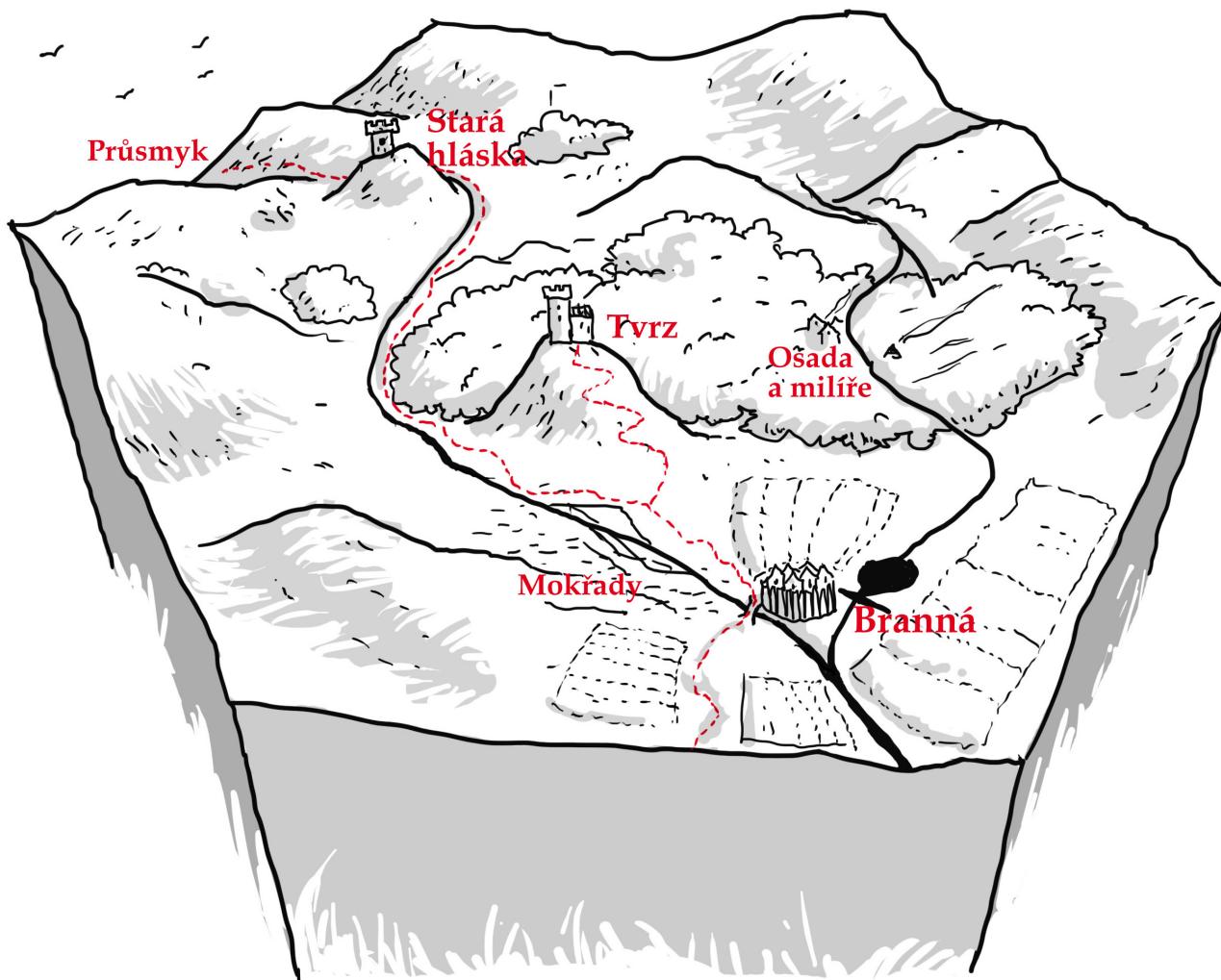
Rozlohou celkem velká vesnice na pahorku nad soutokem řek, obehnána kolovou hradbou, ale stále s otevřenou branou, na severní straně je dokonce zbudován druhý východ k polí. Velká část domů má alespoň kamenné základy, zdá se ale, že už jsou poměrně staré a některé z nich zchátralé.

Stodoly jsou většinou u polí, které obklopují vesnici na všechny strany, domácí zvířata jsou ustájena uvnitř vesnice ve chlívích nebo v ohradách okolo palisády. Na sever od vesnice jsou mezi poli a lesem jablečné a švestkové sady. Lidé se živí zemědělstvím, zpracováním vlny a prodejem dřeva a uhlí z osady.

V hostinci je evidentně většinou prázdro, hostinské křídlo se vůbec nevytápí, v patře nad nálevnou mají jeden pokoj pronajatý zemanovi

synové, kteří tu občas po pitkách či tancovačkách přespávají.

Zemanovi synové postavy pozvou na tvrz, zvláště pokud míří do průsmyku, nebo pokud průsmykem prošly (chtějí, aby někdo nezávislý jejich otci řekl, v jakém stavu jsou cesty).



Dřevorubecká osada

Na vymýceném svahu nad řekou stojí velká dřevěná budova se „společenskou místností“ a skladem dřevěného uhlí, poblíž stojí dvě menší chalupy s kozími chlívky. V okolí je několik dout-

najících milířů, kouř je cítit široko daleko, přímo v osadě ho ale doplňuje pach koz a sušících se natažených kožek ze stažených zvířat. Na hraniči mýtiny je několik úlů lesních včel.

Celkem tu žijí čtyři širší rodiny, jedna čistě lovecká, tři převážně dřevorubecké. Lovecká rodina a mladí členové dřevorubeckých rodin loví v lesích a na horských úbočích; zemanovi synové je nechávají být za dodávky uhlí na tvrz.

Lovci nechávají zhruba dvakrát do týdne část svého úlovku (v létě a na podzim i nějaké ovoce ze sadů) na starých oltářích v lese jako oběť za ochranu lesních bůžků (viz Hvozd); dělají to tak už dlouho a bůžci je za to ochraňují od zbojníků a hněvu lesa.

Cesta k tvrzi a k průsmyku

Po cestě z vesnice k tvrzi je velký statek s výběhem pro koně a maštalemi, bydlí zde také část zemanova služebnictva.

Okolo mokřadů je cesta místy podložená dřevěnými prkny, které občas hnijí a trouchnivějí, pro pěšího je však poměrně bezpečná. Okolo lesa cesta leckde zarůstá travou.

Cesta vede okolo říčky, výše už spíše potoka, který pramení nedaleko hlásky. V průsmyku je vysypaná štěrkem, ale na několika místech se už nahromadila sut.

Tvrz

Tvrz tvoří velká obytná věž a ohrazený dvorec. Sídlí zde chromý zeman Zbyslav, málokdo

o něm ví, že už němá žádné peníze a všechny platby proměnil na služby – v podstatě už funguje téměř čistě na výměnném obchodu a poddanské službě.

Zemanovi lhostejní synové Chotěmír a Zderad by chtěli obnovit pověst průsmyku a vybírat mýtné, ale jsou příliš líní, aby se do toho pustili sami, a otce nedokázou přesvědčit, aby pustil chlup (protože nemá, což oni nevědí, ale začínají tušit).

Když postavy přijdou na tvrz, uvidí hořet nazelenalý (!) signální oheň na hlásce – dostane se jim informace, že už se to nepravidelně děje pár týdnů, je to asi nějaké dábelské mámení. Průsmyk už několikrát kontrolovali, ale nikdo v něm nebyl.

Mokřady

Ještě víc komárů!

Pach hnilioby – staří říkají, že dřív to tak zlé nebývalo (ani s těmi komáry), ale mladí se jim smějí, že za jejich let byla i tráva zelenější.

Hvozd

Obětiště starým lesním bůžkům – kamenné stolce pokryté zaschlou (zvířecí) krví, dřevorubci „bůžkům“ nosí část ulovené zvěře, chléb a ovoce od vesničanů, sýr od ovčáků.

Pro obětiny si chodí skřeti nahastrošení v oblecích s liščími a vlčími hlavami, králičíma ušima a vyzdobení havraním peřím – nezkušený vesničan je snadno zamění za skutečné lesní bůžky.

Skřeti loví vlky a další škodnou v horách a v západní části lesa, takže lovci, dřevorubci i ováčci jsou před nimi chráněni.

Hláska

Opuštěná, nevyužívaná věž, pouze na strážním stanovišti na vrcholu hlásky je občas používané ohniště. Pokud budou postavy ohniště zkoumat, objeví v popelu ohořelé kamínky. Když ohniště zapálí, z kamenů půjdou nazelenalé plameny.

Zelené ohně chodí v noci zapalovat skřeti, kterým Domahost (viz níž) vyprávěl o tomto prastarém znamení, které mělo varovat před návratem černokněžníka.

Ve spodním patře hlásky je vykopaná studna, dva lokty pod hranou začíná žebřík z rezavých kramlí, zakrytý z vrchu vysunutým kamenem, který je ale nápadně osoupaný; 20 loktů pod hranou je ve stěně vchod do tajné chodby ústící v lesíku na svahu severozápadních hor, hladina vody je dalších 20–30 loktů pod hranou tajné chodby.

Podzemí

Tajná chodba je poměrně dlouhá, původní stavitel využil přirozeně vzniklých jeskyní, do kterých bývalo kdysi možné se na několika místech dostat, už dlouho jsou ale prakticky všechny vchody neprostupně zavalené.

Asi třicet kroků od studny se chodba rozšiřuje do místnosti, která sloužila jako sklad pro

případ nouze pro hlásku. Dnes jsou tu jen dva pelechy skřetů.

Asi třicet kroků od východu, který je umně schovaný v lesním porostu a skalní stěně, je odbočka ke skřetímu doupěti. To tvoří dvě relativně pravidelně čtvercové místnosti, široké asi šest kroků, jejich vchody míří proti sobě do odbočovací chodby. Jedna z nich ústí do další místnosti, zhruba kruhové o průměru asi čtyř kroků, skalním průduchem ve stropě sem proudí čerstvý vzduch. Průchozí místnost je plná skřetích pelechů, v malé místnosti je zřídka využívané ohniště, několik pochodní a ohořelých svíček a jeden poměrně slušný slamník, i když na člověka celkem krátký.

Neprůchozí místnost slouží jako sklad a spižírna, v podlaze je několik prasklin, v nichž je zaschlá krev, která tudy odtékala do útrob hory zřejmě z pověšeného zvířete.

- Každý, kdo do této místnosti vstoupí, uslyší nezřetelné šeptání, které jako by vycházel ze stěn (ve skutečnosti jde z prasklin v podlaze); pokud nemá na sobě či u sebe alespoň jedno havraní (vraní, kavčí, krkavčí) pero, musí si hodit na záchranný hod. Kdo neuspěje, dostává se pod vliv kouzla a bude chtít buď kopat díru do země, nebo ulovit velké zvíře a dotáhnout ho sem.
- V této místnosti sedí Domahost, postaršího mrzák bez nohou, se zarudlýma očima a od pohledu ne zcela při smyslech. Jak postavy zpozoruje, bude po nich chtít, aby mu pomohly kopat díru do kamenné podlahy. Pokud se ho postavám podaří

odtáhnout do hlavní chodby nebo ven, asi po hodině se vzpamatuje a bude ochotný říct vše, co ví (byl pod kouzlem uvězněného černokněžníka, to je ale jediná věc, kterou neví a kterou si neuvědomuje). Skřeti nejsou pod černokněžníkovým kouzlem, protože jejich oblečení má ozdoby i z havraního perší. Budou se ale asi toulat někde po lese, protože s Domahostem není posledních pár týdnů řeč. S postavami nebudou chtít bojovat, ale ani se s nimi nějak vybavovat nebo jim pomáhat. Nejstarší skřet bude ochotný pouze v případě, že mu postavy řeknou, že přišly zničit černokněžníka.

Prokopat se k černokněžníkovi nezabere s dobrou hornickou výbavou mnoho času, snad jen den. Černokněžník je scvrklý, ale z jeho černých očí sálá chlad a děs. Má svou dávnou zbroj i meč, a s každým zraněním, které jeho protivníci utrží, získá životní sílu a zdroje pro svou magii myslí. Zničit ho můžou postavy jen v přímém střetnutí, což by ale ani v jeho hladové podobě nemělo být jednoduché.

Jen odtáhnout Domahosta či zasypat praskliny v podlaze jsou pouze dočasná řešení, probuzenému černokněžníkovi se daří otrávat řeku a po několika měsících by v Havraní bráně nebylo k žití, i kdyby zůstal černokněžník uvězněný v podzemí.

Důležité informace

Hláska i tvrz stojí na prastarém místě u průsmyku od nepaměti, tvrz byla několikrát přestavě-

na, ale hláska má zřejmě původní podobu a prošla jen nepodstatnými opravami.

Před čtyřmi sty lety vedl průsmykem svou armádu černokněžný vojevůdce, posádka z hlásky varovala tvrz, a přestože byla hláska rychle dobyta, obránci stačili uprchnout systémem jeskynních chodeb ústících do lesa a k tvrzi. Mezitím tehdejší zeman stihl varovat krále a jeho vojsko zastavilo postup nepřátele ještě v údolí a mnoho nepřátel se utopilo v bažinách; černokněžník se nakonec bránil v hlásce a objevil tajný vstup do podzemí, jenž obránci o podzemí věděli, a nakonec černokněžníka zavalili a magickými zaříkadly zapečetili v jeskyních pod horami.

Před třiceti lety proběhla na stejném místě znova bitva, tentokrát se ale střetla pouze vojska dvou znesvářených králů. Tehdejší zeman zahynul i všichni jeho potomci až na jednoho vážně raněného (Domahost), kterého zajala skřetí jednotka, která doufala, že si jako výkupné vymůže beztrestnost. Nebyl ale, kdo by za Domahosta zaplatil, protože nový zeman Zbyněk (původně správce hlásky) nestál o potomka původního zemana. Sám Zbyněk byl ale v boji raněn, zchroml, a tak nemohl jít skřety rozprášit.

Domahost se, bez nohou, nakonec stal mozkem skřetů. Ze skrytu – nakolik dokáže – spravuje své panství tak, aby vše fungovalo, dokonce v průsmyku vybírá „mýto“ (za dobrovolný příspěvek potravin, výjimečně peníze, poradí, jak se vyhnout některým poplatkům na tvrzi či v Branné).

V Havraní bráně samé funguje prakticky dokonale, jakýkoli zásah do místního ekosystému by byl jen k horšímu – tedy v případě, že by skřeti s Domahostem neprobudili černokněžníka.

Nemrtvý černokněžník je po staletích hladovění velice oslaben, ale pořád je nebezpečným protivníkem, který dokáže ovládat myslí lidských bytostí i zvířat s výjimkou havranů (vran, kavek, krkavců) a všech, kteří jsou chráněni jejich černým peřím.

Variace

Pokud chcete temnější atmosféru, nechte postavy přijít o několik týdnů později:

- Signální ohně už nehořívají, zato o nich už vědí i vesničané.
- Lovci se bojí chodit do lesa, protože bůžkové už několikrát odmítli jejich oběť.
- Objevila se smečka vlků, kteří po nocích dívají ovce.
- Pach z mokřadů už sahá až do vesnice, voda v řece smrdí zatuchlinou a chutná odporně.
- Skřeti už z většiny podlehli černokněžníkovi, poslední dva, kterým z očí sálá šílenství a nenávist, z posledních sil kutají chodbu k osvobození černokněžníka.
- Právě ji dokončili a černokněžník se krmí jejich krví – jeho síla je teď velká.

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 II Obálka: „Ecthelion²“

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

