

# DRAKKAR



The background is a dark, moody black and white photograph of a person's head and shoulders. The person is wearing a dark, textured hood or cap. The lighting is low-key, creating strong shadows and highlights that emphasize the texture of the fabric and the shape of the person's head.

Č. 74 | PROSINEC 2019

## OBSAH 74. ČÍSLA

### **Historie a realita**

#### **3 Obraz démona v zoroastrismu**

„Sadako“

Přesvědčení o existenci démonů bylo (a je) velkou a významnou složkou nemalé části lidských kultur i věroučných systémů. Ovšem málokde byla démonům a tomu, jakým způsobem se liší od těch dobrých/božských bytostí, věnována taková pozornost jako právě v zoroastrismu. Jeho podstata tkví ve věčném souboji dobra a zla.

#### **8 Vražda sv. Václava**

„Paul“

Po staletí se vykládaly události ranních hodin 28. září roku 935 hlavně ze strany Václava. Mučedník byl zabit bratrem, kterého k činu hodného zavržení dohnal sám Ďábel. Jenže celá věc není tak jednoduchá.

### **O hrani obecně**

#### **11 Architektúra, ktorá nikdy nebola**

Martin Hatala

Architektúra ponúka samostatnú výpo-vednú hodnotu, ktorá je v rámci žánru a aj RPG málo rozvinutá. Samozrejme, elfovia bývajú na stromoch, trpaslíci pod zemou

a rovnako, ako každý aspekt tejto sub-kultúry, má už nejaké jasné stereotypy, ktoré fungujú. Architektúra však vie priniesť veľmi veľa do celkovej atmosféry príbehu.

### **Materiály a doplnky**

#### **13 Náhodná tabuľka psanců**

různí autoři

Šest psanců, jejichž plakát s vypsanou odměnou může viset i ve vašem (herním) městě. Hodte k6 a čtěte!

#### **15 Jeden z příběhů Impéria: Wandleburský incident**

Jakub „boubaque“ Maruš

Jednorázové dobrodružství na 2–4 hodiny hraní pro Příběhy Impéria nebo jiný minimalistický systém ve viktoriánském prostředí propleteném nadpřirozenem. Studenti magické fakulty (2–5 hráčů) vyšetřují náhlý výskyt nadpřirozených jevů a zmizení několika profesorů.

## ÚVODNÍ HAIKU

**Kam zmizel podzim?  
Hraje všemi barvami  
ohňostroj v dešti.**

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

napsala „Sadako“

Historie a realita

## OBRAZ DÉMONA V ZOROASTRISMU

### Proč vlastně démoni?

Vždycky mě zajímalo zlo. Co to vlastně je zlo a jak se liší od dobra – nebo spíše, jak se naše označení dobro/zlo manifestuje v realitě lidské řeči, obrazů a (nejen) náboženských a mytických příběhů. Od toho byl k démonům jen krůček, nebo to jsou v obecném kontextu bytosti spojované právě se zlem a bývají jim přisuzovány nějaké konkrétní projevy.

Přesvědčení o existenci démonů bylo (a je) velkou a významnou složkou nemalé části lidských kultur i věroučných systémů. Ovšem málokde byla démonům a tomu, jakým způsobem se liší od těch dobrých/božských bytostí, věnována taková pozornost jako právě v zoroastrismu (mazdaismu). Jeho podstata tkví ve věčném souboji dobra a zla, ztělesněných principy Ahurou Mazdou (Ohrmazdem) a Angrou Mainjuem (Ahriamanem).

Ve své práci se chci tedy věnovat zoroastrijskému zobrazování démona v literatuře, náboženské a epické. Půjde o stručné přiblížení, jak se takové bytosti v mazdejském kontextu

vlastně vyskytly, co znamenají, jak se projevuje jejich vliv. Vzhledem k rozsahu se nebude jednat o nějaký kompletní nebo dokonalý výčet, ostatně, mou ambicí není stvořit bestiář. Ráda bych se zaměřila především na reflexi zobrazování démonů převážně v tzv. pahlavském mazdaismu a v drobném přiblížení původu démonů po prvním rozšíření zoroastrismu ve starém Iránu. Hodlám se však věnovat spíše vývoji a samotnému zobrazování démonických bytostí než nějaké jejich cílené a podrobné komparaci.

Nejprve krátce přiblížím literaturu, z níž jsem pro tuto práci čerpala, pak v rychlosti načrtu vývoj zobrazování démonů v zoroastrijských textech v průběhu staletí, a nakonec zkusím důkladněji rozebrat démonické bytosti jako takové.

### Použitá literatura

Můj asi nejdůležitější zdroj je z ranku literatury sekundární, monografie od amerického religionisty S. K. Mendozy Forresta: *Witches, Whores and Sorcerers: Concept of Evil in Early Iran* (překlady ve všech kapitolách použitých avestských textů zhotoval profesor Prods Oktor Skjærvø, specialista na staroiránské jazyky). Ačkoli se Mendoza Forrest zabývá primárně staroiránským vnímáním zla jako takovým, vzhledem k démonickému charakteru zla v zoroastrijském kontextu se pro mě ukázala být tato publikace velmi cennou.

Stručným, avšak bohatým zdrojem je i čtvrtá kapitola *The Cosmo-Logic of Persian Demonology*

ve sbírce esejů amerického religionisty, indoírániasty a historika náboženství, Bruce Lincoln *Gods and Demons, Priests and Scholars*. V kapitole rozebírá velmi důkladně právě mazdejskou démonologii.

Další položkou je *Wrestling with the Demons of the Pahlavi Widewdad. Transcription, Translation, and Commentary* od Mahnaze Moazami, specialistky na náboženství pre-islámského Iránu. Jak napovídá název, nejde jen o překlad jednoho z nejdůležitějších zoroastrijských náboženských textů, ale je doplněn i odborným komentářem – a *Vidévdát* (Zákony proti dévům) samotný je jedním z nejbohatších zdrojů informací o démonech.

Podobně důležitým zdrojem je *Greater Bundahišn* (Větší *Bundahišn*) v překladu B. T. Anklesaria, tzv. íránská redakce (podrobnější a delší), kde se poprvé důkladněji hovoří o stvoření světa a zdůrazňují a zkonkrétnějí se démonické síly.

Pro zdůraznění vnímání některých démonických aspektů v pozdním pahlavském mazdaismu používám Fírdausího epos *Šáhnáme* (Kniha králů), kde lze dobře ukázat, jakými cestami se ubíralo proměňování a kodifikování obrazu zoroastrijského démona v době islamizace Persie.

Mary Boyce, jedna z nejvýznamnějších postav světové íránistiky mi posloužila svými *History of Zoroastrianism I & II* k ilustraci popisu démonů v nejstarších vrstvách mazdejské literatury.

Velkou část pojmu budu odkazovat z *The Encyclopædia Iranica*, což je rozsáhlá encyklo-

die sloužící k shromažďování poznatků z oblasti íránistiky a zoroastrismu v anglickém jazyce.

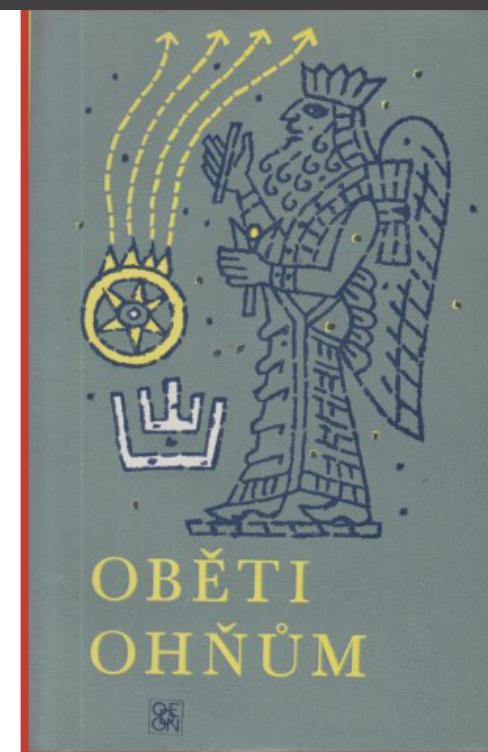
Odkazy na některé primární zdroje čerpám také z publikace českého orientalisty a filologa Otakara Klímy, *Oběti ohňům. Výběr z památek staroiránské a středoíránské literatury*.

## Démoni v mazdejské literatuře

Nejstarším výrazem pro nebožské/nelidské/nadpřirozené bytosti, s nimiž se lze ve staroiránských textech setkat, je v avestštině *daēuuā* (staropersky daiva a později v pahlaví *dēw* či *dīv*), což je lingvisticky příbuzné indickému *devá*, tedy bůh (ostatně, jazyk Gáth je v mnoha směrech podoben textům védským). A ne náhodou se tak pravděpodobně nazývala božstva původního staroiránského (či indoíránského) pantheonu, tj. v premazdejském období.

Mary Boyce píše, že se zoroastrismus zrodil v zemi silných geografických kontrastů a Zarathuštrovo vystoupení bylo možná reakcí na brutální, chaotický a nestabilní íránský věk hrdinů – Mary Boyce tak nazývá období, panující ještě pravděpodobně za Zarathuštrova života, kdy docházelo k mnoha bojům mezi poklidnými pastevci, tvořícími prorokův vlastní kmen a členy okolních, zřejmě velmi výbojních, kmén. Kmenů, které namísto mírumilovných moudrých Ahurů uctívali Daevy, ztělesňující válečnictví a dobyvačnost.

Zde tedy možno spatřovat jeden z kořenů tak silného důrazu na démonologii; démonizace



božstev nepřátel a jejich vyhlášení za ještě větší nepřátele bylo zkrátka radikálním krokem k odhození staré víry a následovaní Zarathuštrova učení.

Zajímavé ovšem je, že někteří ze staroiránského pantheonu se dopracovali i do učení mazdejského a to nejen jako démoni; například původně pre-mazdejskému Mithrovi je věnován jeden Jašt a je řazen mezi Jazaty (nápomocné andělské bytosti), podobně dopadla stará íránská bohyňa Anahita. Naopak Indra (> Indar) je jmenován jako bytost démonická, možná pro své spojení s negativními přírodními úkazy.

Dalo by se tedy říct, že zoroastrijští démoni jsou mimo jiné obrazem starších bohů, kte-

rým byla v Zarathuštrou v Avestě určena pozice páriu a odpůrců. Kontrast mezi starými a novými božstvy byl tak co největší. Kontrast spasitel-ské mírumilovnosti Ahurů a krvelačnosti Daevů, kontrast obranného rádu a výbojněho, útočného chaosu; zesílená distinkce mezi starým a novým ve smyslu špatným a dobrým; v neposlední řadě možná i mezi starším polytheismem a novým monotheismem.

V nejstarších vrstvách posvátných textů, Gáthách má oproti těm pozdějším zlo, včetně démonů, ještě poměrně vágní podobu. Mendoza Forrest charakterizuje tuto koncepci zla: „[V Gáthách je zlo] síla, ne osoba.“ Spíše než o démonech a ztělesněném zlu se tu hovoří o rádu pravdy aša a lži zvané drudž („zatemnit“ – temnota je spojována s nečistotou a zlem; světlo pravdy versus tma lži, posvátný Ohrmazdův oheň versus hlubiny zemské, v nichž se ukryval Ahriman). Ba dokonce oba původní mainjuové, duchové, byli dobrými či zlými dle své vlastní volby; déva se stal dévou (tedy démonem), protože si špatně vybral strany (přemohla ho Lež).

S démony se mnohem důrazněji a výrazněji setkáváme ve *Vidévdátu*. Zde se detailně popisuje především jejich působení (tedy znečištění, každé působení lži a démonů ve světě znamená znečištění a správný mazdejec má proti němu usilovně bojovat) a jak mu zamezit, případně, jak se od něj očistit.

Démoni jsou totiž nositelé nečistoty (typické nečisté substance – menstruační krev, výkaly, hniloba), obsazují mrtvá těla, šíří nemoci a zmar. Ohrmazd je život, tvoření, krása a pří-

jemná vůně, démoni jsou spojování se vším nízkým, ošklivým, deformovaným a páchnoucím. A ženami. Ve *Vidévdátu* také poprvé vyvstává, že velká část démonů je z nějakého důvodu popisována v ženském rodě.

Ve *Větším Bundahišnu* sepsaném pravděpodobně během 7. až 9. století, se poprvé objevuje nějaká obsažnější kosmogonie. A většinu označení démonů známe právě z *Vidévdátu* a *Bundahišnu*. V jedné z kapitol konkrétně *Většího Bundahišnu* je velmi přesně vyjmenováváno, který démon (déva) je v opozici tomu kterému jazatovi – například Ohrmazdem stvořený Vo-human „dobré smýšlení“ je protikladem Ahri-manem stvořeného Akómana, který naopak „tvorům vnuká mrzké myšlenky a sváry.“ A také se zde načrtává otázka vzniku samotných démonů, které stvořil Ahri-man – bud' z čiré temnoty, nebo z vlastního ejakulátu, pocházejícího z masturbace/styku se sebou samým (tj. autoerotickým aktem).

Tady udělám drobný úkrok směrem k *Šáhnáme* (sepsáno Fírdausím mezi 977–1010). Jak zmiňuje Mendoza Forrest, arabské dobytí Íránu mělo na podobu posvátných textů (a démonů v nich) zřejmě značný vliv. Jedna z význačných záporných postav, démonický král Zahhak (avestský Aži Daháka), se po svedení Iblísem (což je arabský výraz po dábla) promění ve zrudu – z ramen mu vyrazí dva hadi, které musí živit lidskými mozky.

V *Šáhnáme* je vše, co je íránské, krásné, čisté, velkolepé, jeho králové jsou nejmocnější, nejčestnější a vášniví; bojují, jen když se musí

bránit nebo je třeba vyhodit nějaké démony. Arabové, případně jiní cizinci nejsou přímo popisováni či zaměňováni s démony, ale rádi a ochotně podléhají jejich vlivu kvůli větší prestiži a moci.

## Kdo nebo co je tedy v zoroastrismu vlastně démon?

Především, jak si správně všímá Bruce Lincoln, výhradně stvoření Ohrmazdova mají nějakou vlastní nezávislou materiální existenci; Ahri-man sám a všichni ostatní démoni jsou pouze spirituálního ražení. Neboť Ohrmazd tvoří skrze oživující sílu světla, růstu a vlnky, je to moc, která dokáže z bytosti nemateriální stvořit matérii. Svět i ve své původní hmotné formě byl čistý, krásný a dokonalý; neexistovala smrt, potřeba plození, potřeba spánku ani hlad. Avšak pak na něj vtrhnut Ahri-man a začal jej pustošit. Ahri-manova temnota je suchá, neplodná, netvorivá. Démonické bytosti se dokážou v hmotném světě manifestovat pouze tehdy, pokud se do nějaké matérie přidějí. Pronikají do skrze těla živých (nebo mrtvých) bytostí a rozkládají je, ničí a kazí, ve smyslu fyzickém i morálním a způsobují neutištelný hlad. Jedním ze znaků přítomnosti démonů a také jednou z charakteristik pekla je mj. ošklivý zápací.

Lidé postižení nějakými deformacemi trpí přítomností démonů, byť v tomto případě to bylo bráno jako neštěstí, a nutně důkaz toho, že sami konali něco o zlé vůli. Což ovšem neznamenalo, že nebyli vyloučeni z obětování a koná-

ní bohoslužeb, protože by svou přítomností poskvrnili posvátný obřad. Nemocní lidé také trpí přítomností démonů. Nemoci byly tedy léčeny převážně různými rituálními postupy (exorcismus, purifikace). Stáří je také příznakem přítomnosti Ahri-manovy ve světě, ale nebylo vnímáno jako znečišťující, pravděpodobně pro jeho totálně demokratickou distribuci v populaci.

Démoni jsou poskvrna – vše, co poskvrňuje, vše, co znečišťuje, to jsou démoni. Zejména v pozdějším mazdaismu můžeme nalézt extrémně silný důraz na oddělování čistého a nečistého – např. tradiční ostrakizace menstruujících žen je doplněna informací, že se jedná o důkaz démonické přítomnosti (zejména, trvá-li menstruace příliš dlouho) a ve *Vidévdátu* je sex s menstruující ženou brán jako závažný přečin; (stejně jako styk mezi dvěma muži), neboť se bílé, životodárné sémě dostává do styku se substancí, která nedovoluje růst životu (jak by se mohlo stát při styku mimo menstruaci), ale naopak onu životodárnou sílu vraždí v neplodném místě plném nečistoty (rozuměj menstruující ženě či análním otvoru); je to problém rituální čistoty a nečistoty, nikolivěk morální. Mimochodem, dle *Většího Bundahišnu* menstruaci na svět přivedl Ahri-man skrze démonku Džahí, která byla jediná, jíž se podařilo probudit Ahri-mana z dlouhého úděsu, do nějž upadl poté, když mu Ohrmazd zjevil jeho konečnou porážku.

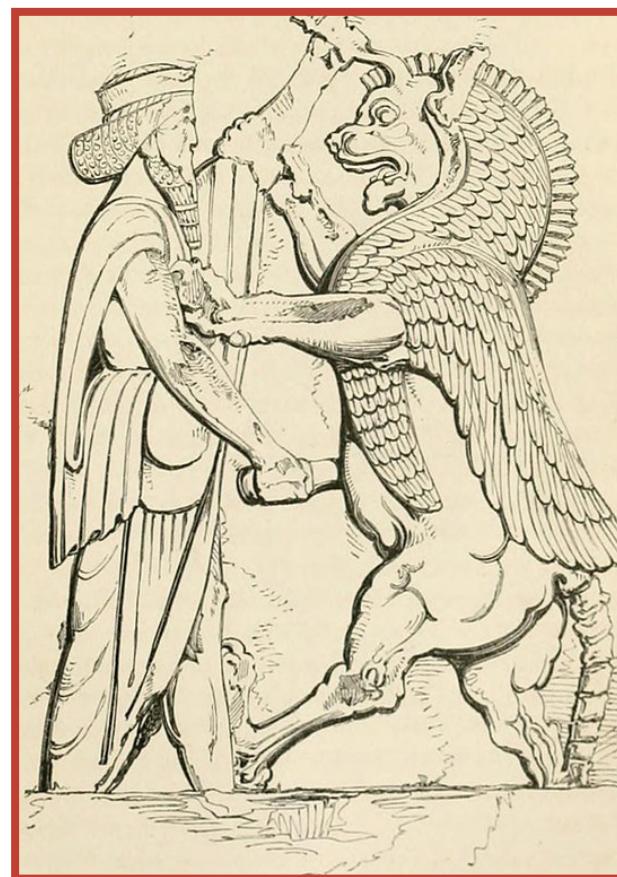
Démoni jsou nejen poskvrna, ale i smrt a smrt (či mrtvá hmota) je jedna z hlavních bran, kterou vnikají do materiálního světa. Velká část *Vidévdátu* se zabývá nakládáním s mrtvými těly

tak, aby bylo zamezeno démonům je uchvatit. Lidské tělo samotné, není-li nějak rituálně znečistěno mimoděčně, není nečisté samo o sobě, ale po smrti do něj snadno vniká Nasu, démon mršin, jedna největších mazdejských poskvřujících entit, ve *Vidévdátu* je jí věnována samostatná kapitola (ano, opět je to démon ženského pochlaví.) Proto nesmí být mrtvé tělo pohřbeno do země, zahozeno do vody nebo spáleno (poskvřnilo by posvátnou zemi, pitnou vodu i nanejvýš posvátný oheň), ale musí být vyneseno někam na horu, kde je připoutáno a až poskvřené (hnijící) maso pozřou supi a jiní mrchožrouti, jsou kosti sebrány a opatrн uloženy ve k tomu určených urnách. Pokud stále zbývá maso (mrtvá hmota) je mrtvola stále pokládána za poskvřený materiál a tím pádem za vysoko nebezpečnou.

Není-li v dosahu hora, staví se speciální výšková konstrukce zvaná dachma; umožnuje v ní mrtvá těla „vystavit“ a nechat mrchožrouty, ať pozřou jejich rozkládající se maso. Podle jisté pasáže ve *Vidévdátu* je dachma také místem, kde se scházejí, uctívají a bytují démoni; místo, které je nesmírně nebezpečné, ohrožující, plné nemocí a ohavného zápachu.

Zajímavé mimořadem je, že ne všechna mrtvá hmota je automaticky přitahována démony a tím pádem nečistá; nebo alespoň stejně nečistá. Mrtvoly rituálně poražených (nebo zoroastrijci prostě ulovených) zvířat démony z nějakého důvodu nepřitahují, a tedy nečisté nejsou. Ovšem démoni jsou na druhou stranu silně přitahováni mrtvolami těch nejčistších; nejvíce poskvřená je mrtvola kněze, pak ná-

sledují další spravedliví zoroastrijci, psi a nejméně poskvřená je mrtvola člověka už zaživa nečistého. Obvykle to bývá vysvětlováno tím, že není pro démona větší radosti nežli dostat do svých zvrácených drápů tělo někoho, kdo se od něj alespoň zaživa držel dál, ale teď se už bránit nemůže.



Démoni se zjevují (nebo spíše, důsledkem jejich působení jsou) také v podobě přírodních

katastrof, neboť démoni jsou ztělesněním nekontrolovatelných sil chaosu a Ahrimanovy nekonečné zlovůle. Záplavy, tajfuny, ničivé sucho, výbuchy sopek – to vše je na světě skrze Ahrimanova působení. Není to „vůle boží,“ je to „vůle démonů.“

Démoni nejsou ve striktně náboženské literatuře popisováni příliš často z hlediska zjevu. Maximálně se člověk dozví, že jsou odporní a špinaví a s místem jejich výskytu je spojen nechutný zápach; ale to je většinou tak všechno. Myslím si, že to souvisí s tou výše zmínovanou čistě spirituální podstatou démonických bytostí – jsou popisováni převážně z hlediska svého působení, protože sami nemají žádnou vlastní hmotnou podobu. Popisnější byl až ten Fírdausí – a jak v Zahhakově, tak v bytostech z Mázdardaránuse míši zvířecí a lidské rysy, třeba jako u indických rákšasů a vlastně, u indoevropských démonických bytostí obecně.

Demony mazdejského typu lze tedy velmi snadno vidět jako zvláštně destruktivní manifestace (či zvrácené emanace) původně dobrých idejí či vlastností. Namísto lásky tady máme chticí, namísto života smrt, namísto pravdy lež, kde byla mírumilovnost, tam je pomstychtivost, zdravý rozum versus šílenství a tak dále. Démoni lze, dle mého názoru, také vidět jako obrazy destruktivní, nespolupracující, k sobě přivrácené individuality proti řádem pevně svázané a fungující komunitě; démoni jsou všechno, čeho se taková komunita bojí a co by mohlo nahlodávat její základy. Démoni v mazdaismu jsou zkrátka na světě především proto, aby ho rozvraclali.

## Závěr

Obraz démona v zoroastrismu je vesměs značně nelichotivý. Démoni jsou projevem sil jednoznačně ničivých: smrt, nemoci, neúroda, katastrofy, bytostně negativních, ohavných, nepříjemných a obtěžujících. Velká část z nich je ženského pochví, dle mého názoru jsou takto popisování i z důvodu prosté větší rituální nečistoty žen. Svůj podíl na tom bude mít také mýtický předobraz ženy-svůdkyně Džahí, která probudila spícího Ahrimana a tradičního spojení žen s čarodějnickymi praktikami a prostitucí. Ztělesňují přesně ty lidské vlastnosti, které jsou obvykle nazývány neřestmi – zlost, chtíč, lenost, nenasytnost. Jejich pobyt na světě je provázen pekelným zápacem, jejich přítomnost poskvrnuje, libuje si v hnusu a nedokážou tvořit, jenom ničit.

## Bibliografie:

- BOYCE, Mary. *A History of Zoroastrianism. Volume One, The Early Period*. Leiden: Brill, 1975. 334 s.
- BOYCE, Mary. *A History of Zoroastrianism. Volume Two, Under the Achaimenians*. Leiden: Brill, 1982. 306 s.
- FERDOWSI, Abolqasem. *Shahnameh. The Persian Book of Kings*. 2nd edition. Davis, Dick (trans.). New York: Penguin Books, 2016. 996 s.
- FORREST, Satnam Mendoza and SKJÆRVØ, Prods Oktor. *Witches, Whores, and Sorcerers: The Concept of Evil in Early Iran: The Concept of Evil in Early Iran*. Austin: University of Texas Press, 2011. 245 s.
- LINCOLN, Bruce. *Gods and Demons, Priests and Scholars*. Chicago: University Press, 2012. 320 s.
- KLÍMA, Otakar (trans.). *Oběti ohňům. Výběr z památek staroíránské a středoíránské literatury*. Praha: Odeon, 1985. 346 s.
- Mahnaz MOAZAMI. *Wrestling with the demons of the Pahlavi Widewdad: transcription, translation, and commentary*. Leiden, Netherlands: Brill, 2014.

## Online:

ANKLESARIA, Behramgore Tehmuras. *Zand-Aksih, Iranian or Greater Bundahišn*. Bombay, 1956. [cit. 2019-09-05]  
Dostupné z:  
<http://www.avesta.org/mp/grb.htm>

Encyclopaedia Iranica [online]. © 2018-11-01.  
[cit. 2019-09-05]  
Dostupné z:  
<http://www.iranicaonline.org/>  
(Zejm. hesla: Ahura Mazda, Ahriman, Daiva, Dēw, Dīv, Mithra, Anahid, Indra, Gathas I, Aša, Druj, Bahman, Akoman, Aždaha, Jeh, Nasu)

napsal „Paul“

Historie a realita

## VRAŽDA SV. VÁCLAVA

Dnes je to již 1084 let, co Boleslav, druhorozený syn knížete Vratislava, zabil svého bratra Václava, právoplatného knížete české země. Mnoho věcí toho dne začalo a na konci dlouhého řetězu událostí stojíme dnes my a nás stát tak, jak jej známe.

Po staletí se vykládaly události ranních hodin 28. září roku 935 hlavně ze strany Václava. Mučedník byl zabit bratrem, kterého k činu hodného zavržení dohnal sám ďábel. Jenže celá věc není tak jednoduchá. Češi ale nejprve museli projít dlouhou cestu dějinami, než se spor mezi dvěma knížaty o směr, jakým se bude politika země ubírat, rozhodl u ohrady kolem kostela na Boleslavi.

A na tu cestu se ted' podíváme. Její začátek je bezmála čtyřicet let před chladným ráнем, které si dnešním dnem připomínáme a podobnou cestou si procházela celá Evropa. Jeden věk končil, jiný začínal a nic už potom nebylo, jako dřív. Začneme ale u nás, v zemi mezi horami, kde velmoži právě rokují, na kterou stranu se přidat...

### Léto Páně 895, Řezno

Dvě knížata ze země za horami s podivnými jmény Spytihněv a Vítězslav se rozhodla. Rok po

smrti Svatopluka, vládce Velké Moravy, se dva zástupci Čechů, kmene, který byl Moravě dlouho poplatný, rozhodli poddat Bavorům, mocnému kmeni ve Východofrancké říši.

Ke všemu je vedla naděje, že ze situace, kdy ve Veligradu vládne mladý kníže Mojmír, toho jména druhý, mající problémy se svým bratrem Svatoplukem a Maďary, novými silnými hráči na evropské politické scéně, něco získají. Ať již to byla krytá záda pro jejich další výboje, nebo byly daně odváděné do zahraničí menší, muselo to stát za risk, který mohl při troše smůly znamenat konec Přemyslovského rodu, kdyby Mojmír své problémy vyřešil a rozhodl se pomstít.

Ale to se nikdy nestalo.

### 896–921, střední Evropa

Mojmírova říše se totiž rozpadla. Kmen po kmeni se oddělil a začal dělat vlastní politiku. Částečně za to mohli Maďaři, částečně odstředivé tendence podrobených kmenů. Po Moravě přišla na řadu stát východních Franků, kterou sužovali ugrofinští nájezdníci po další léta. Slované na východních hranicích říše ale syny Arpáda přivítali, vždyť jim pomohli proti starému nepříteli.

Moravané se tak účastní nájezdů do Itálie, Frankové nemají silného panovníka, který by říši postavil zase na nohy, Bavoři se snaží získat vedoucí pozici v říši a ze severu neprestávají útočit Dánové.

A uprostřed toho chaosu stojí česká knížata, která si snaží upevnit pozici, jak to jde.



Sňatkem Vratislava s Drahomírou si zajistí spojence na severní hranici, protože Drahomíra pocházela z knížecího rodu Havolanů, kmene sídlícího v místech, kde se dnes rozkládá Berlín.

Přemyslovci ale myslí i na vlastní obrnu: budují hradiště na hranicích svého území a stezkách, na něž dosadí méně důležité členy rodu. Jednoho dne se budou hodit Boleslavovi, až se vzepře císaři, ale ten čas teprve přijde. Každopádně snad díky poloze a krytým zádům z bavorské strany se středočeskému rodu daří a stává se mocnějším a mocnějším.

### 921–929, Čechy

Roku 915 umírá Spytihněv a na místo knížete nastupuje jeho bratr Vratislav. Nemáme moc zpráv, co se dělo za jeho vlády, z pozdějšího vývoje se ale můžeme domnívat, že už v té době docházelo ke sporům mezi jeho matkou a manželkou, tedy Ludmilou a Drahomírou. Obě nej-

spíš sdílely strach ze Sasů, jen se lišily v tom, jak jim čelit. Drahomíra byla možná pro orientaci na Bavorsko, které mohlo mladý přemyslovský stát zaštítit proti expanzi saských knížat, Ludmila mohla být pro placení tributu. Nebo to bylo naopak, jak poukazuje budoucí vývoj.

Jistě to ale nevíme. Motivaci Drahomíry teoreticky můžeme usuzovat z pozdějšího jednání Boleslava, ale stojíme na opravdu tenkém ledě. Nechme tedy toho a podívejme se raději na fakta.

Roku Páně 921 umírá Vratislav. Podle pramenů mu je 33 let a nemá dědice, který by mohl ihned přejmout vládu. Sněm českých vladyků se tak možná usnesl, že než Václav dospěje, vládu na sebe převezme Drahomíra. Pod podmínkou, že se o děti zesnulého postará Ludmila.

Je poměrně divné, že by se o děti neměla starat jejich matka a její povinnosti převzala z vůle lidu jejich babička, zbožná žena, která



z nich jistě nemohla vychovat bojovníky a knížata. Snad je to tedy jen legendistický výmysl, ovšem podporovaný všemi legendami.

Drahomíře se patrně nelíbilo, že Ludmila dostala na výchovu její syny, a už vůbec ne, že Ludmila měla stále své vlastní lidi, tedy družinu zabíječů, a tedy moc. Rozhodla se proto pro politický nástroj starý jako lidstvo samo: vraždu.

Ludmila se uchýlila na hradiště podél stezky do Bavor, čímž si vytvořila únikovou cestu pro případ, že by se z horké země pod nohami v Drahomířině knížectví stala neúnosná situace. Spolehla se na ochranu vlastních lidí, ale netušila, že se dva z nich obrátí proti ní.

Jmenovali se Tuna a Gomon. Už jenom podle zvuku těch slov se dá poznat, že nebyli z Čech, nejvíce podporovaná teorie tvrdí, že se jednalo o dva vikingy, jiní se kloní k maďarskému či bulharskému původu. Pokud legendy zachovaly poslední slova Ludmily správně, pak dokonce dříve sloužili v její družině.

Jedné zářijové noci tito dva zabijáci se svými muži přijeli na Tetín, kde Ludmila sídlila, hlídka u brány je pustila do hradiště, když vyšvětlili, že mají důležité poslání přímo z Prahy. Dostali se až k paláci. Jejich družina se postavila okolo ohrady, která oddělovala sídlo kněžny od zbytku hradiště a Tuna s Gomonem vtrhli do samotné budovy.

Ludmila k nim vedla nejprve dlouhou řeč, osudu ale neunikla. Uškrtili ji šátkem. Stále se ještě psal rok 921.

Roku 924, nebo 925, se Václav konečně dostává na trůn. Informují nás o tom legendy,

jelikož jedním z jeho prvních činů bylo převezení ostatků jeho babičky. Drahomíru odstavil úplně od moci, když ji poslal z Prahy pryč, snad na Budeč. Vládl pak sám, ale o jeho vládě nemáme moc zpráv. Patrně pokračoval v politice budování přemyslovského knížectví.

Až roku 929 se dozvídáme něco konkrétního. Po zimním tažení na Havolany se německý král Jindřich Ptáčník stočil se svým vojskem do Čech, kde se rozhodl Václava donutit platit tribut. Útok proběhl někdy na jaře, kdy už roztál sníh v průsmycích, kterými muselo saské vojsko projít do Václavova knížectví. Kníže a nikdo v Čechách útok nečekal.

Václav byl v obtížné situaci. Neznáme sice, jaký měl vztah s jinými mocnými muži v Čechách, ale na jejich pomoc se jistě nemohl spolehnout. Družina byla nejspíš rozdělena, protože každý trávil zimu na svém dvorci a Václav měl jen málo mužů k ruce. Proti velkému saskému vojsku se nemělo smysl zbytečně bránit. Jindřich určil, kolik toho mají Češi každý rok doře odvést a jejich knížete považoval za důležitého muže ve svém království, ne-li za svého přítele. Václav vlastně získal více, než ztratil.

Takový stav trval až do podzimu roku 935.

## 28. září 935, Stará Boleslav

Je pondělní ráno, Václavova družina na hradišti jeho bratra vyspává kocovinu po včerejší hostině a jejich kníže se jde podle svého zvyku pomodlit. Na sobě má jistě kožešinu, která jej chrání před zimou a za několik málo okamžiků bude jednou

z věcí, které rozhodnou o jeho životě a smrti. Za plotem, který odděluje kostel od paláce a zbytku hradiště, potkává Václav svého bratra Boleslava. Místo přátelského pozdravu jej pochválí za to, že mu předešlého dne dobře posloužil.

Už nedostane příležitost osudovou chybu napravit.

Boleslav jej musí nenávidět. Ani ne tak za to, že platí tribut (což ale jistě svou roli sehrálo), spíš za to, jak se k němu bratr chová. Václav totiž vyžaduje, aby žil v jeho blízkosti, Prahu smí opustit jen tehdy, když mu to starší bratr dovolí.

Mladší z Vratislavových synů zakřičí jen, že nyní poslouží Václavovi jinak, vytasí meč a sekne. Kníže má ale štěstí. Úder se sveze po jeho šubě, kterou se chrání před mrazem. V boji o život se rozhodne pro risk: navalí se na bratra, chytí čepel meče do ruky a zbraň Boleslavovi vyrhne. Získal tak zbraň za cenu nepěkně poraněné ruky. Mladší z bratrů začíná křičet o pomoc.

Václav se už už napřahuje, když se na prostranství dostávají první Boleslavovi lidé. Václav chápe, že z této situace se živý nedostane a snaží se dobrat jeden trumf. Je jím nedaleký kostel a tradice jasně říká, že kdo se ve svěcených zdech ukryje, toho chrání Bůh. Nebo alespoň potrestá vrahý.

Plán je jasný. Schová se za pevnými dveřmi a počká, než se probere jeho družina. Ta se pak pro svého pána probojuje. Jde o rychlosť. A právě ta Václavovi chyběla. Ke kostelním dveřím nestihne doběhnout a umírá pod ranami Boleslavových družiníků.

## Dohra

Jsme na konci příběhu. Kníže je mrtev, Čechy získaly svého Romula a Rema a cesta ke státu započala. Boleslav odmítne platit tribut, pobije Václavovy věrné a po 14 letech skončí válka mezi ním a Otou přátelstvím mezi oběma panovníky a stát, jehož hranice určí vydrží do dnes. Zazvonil zvonec a sáze o Václavovi je konec. Ale je to skutečně tak?

Ještě zbývá dořešit jedna důležitá otázka: Co se v Boleslavi 28. září vlastně stalo?

Jak jako stalo? Zemřel tam Václav, když ho pobodali Boleslavovi lidé.



Ne. Nebo vlastně ano. Tak prostě to bylo. Ale proč? Proč vytáhl Boleslav meč?

Dopřejme nejprve slyšení legendám. Boleslava posedl Ďábel, setkal se se svými věrnými, naplánovali vraždu a celý podlý plán provedli.

Jsem veskrze pozitivist. Nevím, jestli je nějaký Ďábel, ale myslím, že pán Pekla za vraždu nemůže. Kdyby Boleslavovi namluvil, že je to nutné, celá akce by vypadala dost jinak. Boleslavovi muži by čekali kolem svého pána s meči a Václav by neměl šanci se jakkoli bránit. Rozhodně by to nedošlo tak daleko, že by Boleslavův život byl v nebezpečí.

Ne. Boleslav jistě Václava pozval na svůj hrad, kde měla být slavnost (nebo se Václav pozval sám) a vražda byla jen náhodným vzplanutím. Boleslav musel mít něco v sobě ze včerejška, proto nabraly věci takový spád.

Nebo vraždu plánoval, ale ne na ráno. Třeba Václava chtěl zabít jinak. Třeba měl v hlavě jiný plán. Třeba se s ním chtěl místo toho usmířit. Ale to se my už nikdy nedozvíme. Důležité je, jak rychle na nastálou situaci zareagoval. Jen málokterý z bratrových družiníků uviděl toho dne zapadat Slunce a jen málokterý jeho věrní se dožili války s Otou. Jejich smrt uvolnila Boleslavovi ruce k vytvoření státu. Nebylo to poprvé, co Češi ukázali světu, co v nás je, ale nyní se čin našich předků zapsal do dějin většími písmeny, než kdy dřív. A tak začala cesta, po níž jdeme i o tisíc let později.

Ale to už je jiný příběh.

napsal Martin Hatala

O hraní obecně

## ARCHITEKTÚRA, KTORÁ NIKDY NEEXISTOVALA

*Architektúra v sci-fi a fantasy, či ich sub-žánroch, je väčšinou v pozícii kulisy – niekde medzi zhrnutím počasia a opisom elfskej slečny, ktorá posunie dej ďalej. Not judging, je to žánrová vec. Dobre stavaná elfka v bikinách, bude vždy zaujímavejšia ako dobre stavaná stavba v bikinách.*

Odhliadnuc od klišé, architektúra ponúka samostatnú výpovednú hodnotu, ktorá je v rámci žánru a aj RPG málo rozvinutá. Samozrejme, el-



fovia bývajú na stromoch, trpaslíci pod zemou a rovnako ako každý aspekt tejto sub-kultúry má už nejaké jasné stereotypy, ktoré fungujú.

Architektúra však vie priniesť veľmi veľa do celkovej atmosféry príbehu. Ak sa prenesieme cez architektúru v zmysle „akej farby je mûr a odkiaľ sa do toho lezie?“ a zameriame sa na architektúru ako priestor, či skôr priestor poznáčený stavebným zásahom.

Tým myslím to, že architektúra nemusí byť len magická veža zo slonoviny, ale aj most vylabany do kmeňa padnutého stromu. Oba tieto priestory ponúkajú úplne inú atmosféru a emóciu, pretože vytvárajú iný priestor.

Samotný priestor prezentuje výpovednú hodnotu, ktorá zdáľka nemusí byť iba kulisou, ale môže vytvoriť atmosféru, ktorá sa hráčov dotkne a ostane s nimi. Samozrejme, je jednoduchšie pustiť melancholickú hudbu, ako vytvoriť fiktívny architektonický sloh, odprezentovať ho hráčom a potom im z neho dať skúšku.

Architektonický priestor a architektúra ako disciplína však vychádzajú z rovnakých princípov – jazyka, ktorý na nás vplyva prostredníctvom okolia. Podobne ako by bolo veľmi ťažké nazvať hudbu Spice Girls melancholickou, by bolo ťažké vytvoriť pompéznosť v priestore o veľkosti štandardného záchoda.

Vytvoriť v hráčoch pocit pompéznosti nemusí byť o definovaní architektonického štýlu, skôr o vytvorení priestoru ako takého, bez zbytočnej komplexnosti, či detailov. Stačí sa zhrnúť tých zopár charakteristík, ktoré tvoria priestor v našich hlavách pompéznym. Napríklad chod-

ba chrámu, ktorá je úzka, ale disproporčne vysoká a po celej ploche pokrytá kamennými reliéfmi s precíznymi detailami.

### Interpretácia architektúry

Tento priestorový jazyk dokáže byť rovnako variabilný, ako vyššie spomínaná hudba. Dokáže navodiť stiesnenosť, majestát, melanchóliu a celkovo dokáže hráčom vytvoriť priestor, ktorý by sa im v hlavách za iných okolností neobjavil.

Dôvod, prečo sú tieto imaginative priestory iba kulisou, či bočnou poznámkou pre samotný príbeh je aj ten, že priestorový jazyk vnmame rovnako podprahovo ako hudbu. Pieseň znie veselo, ale málokto strávi čas tým, aby analyzoval tempo, tóninu, či farbu zvuku. Priestor pôsobí na ľudí veľmi podobne. Najznámejším príkladom je asi Pruitt-Igoe public housing od architekta Minoru Yamasakiho – jeho komplex bytov bol tak úsporný a efektívny, že nevytvoril dostatok verejného priestoru na to, aby sa ľudia spoznali a ostali iba anonymnými susedmi, ktorí si nedôverujú. Nebudem zachádzať do hĺbkovej analýzy, ale výsledkom bol nárast vandalizmu, nelegálnych činností a napokon zburanie celého komplexu. Ťažko si predstaviť, že sa niekto pomedzi rozbíjanie susedových okien zamyslel nad tým, že je stavba príliš sterilná a pravidelná a rozbité okno jej vlastne dodáva osobnosť.

Aj imaginatívny priestor dokáže mať silný, dlho trvajúci účinok na psychiku, naštastie nie taký, aby ovplyvnil správanie človeka. Navyše, pri jeho vytváraní máte (tak, ako zvykol žartovať



Terry Pratchett vo svojich knihách) neobmedzený rozpočet na špeciálne efekty.

Jazyk priestoru vie prehovárať cez najmenšie detaily. Každý fanúšik žánru si dokáže predstaviť typický fantasy hostinec. Jeho použitie je svojím spôsobom klišé, preto je to väčšinou iba odrazovom mostíkom, check-pointom a nemá veľký význam. A potom je tu Weeping Widow Inn z Icewind Dale 2, kde okolo ohniska spali psi. Bol to malý a zdanivo zbytočný detail, ktorý však mne osobne umocnil pocit pohodlia tak, že si túto drobnosť pamätám aj 15 rokov po tom, ako som Icewind Dale 2 hral.

Práve prostredníctvom jazyka, ktorým prehovára priestor môže byť tento hostinec miestom, na ktoré sa hráči budú vo svojich hlávach radi vraciať.

## Fantastická architektúra

Fantastický priestor, či fantastická architektúra je určitým spôsobom žáner sám o sebe. Napíšte niekedy do Pinterestu „fantasy landscape“ a počet výsledkov a miest, kam by ste sa hned nastahovali je obrovský.

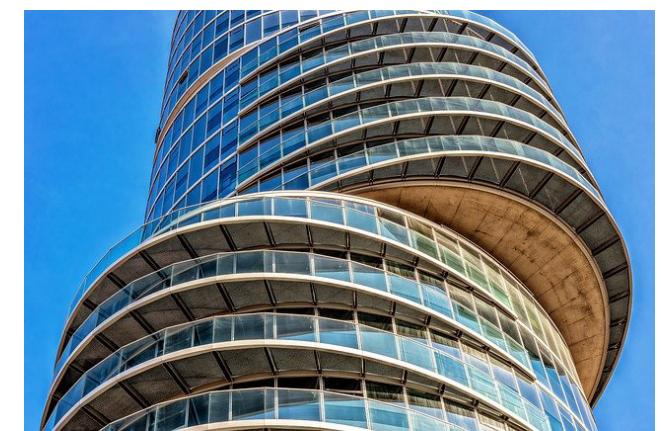
Asi najpoužívanejším motívom, či emóciou týchto priestorov je údiov. Tieto priestory často porušujú zákony logiky aj fyziky a práve preto sú príťažlivé a pútavé. Práve tento aspekt je klúčom k vytváraniu fantastickej architektúry a fantastických priestorov v rámci RPG.

Sú to priestory, ktoré ľudia nikdy nevideli a nepredstavovali si. Vytvoriť ich je však jednoduchšie, ako sa zdá.

Priestor je len to, čo sa v ňom nachádza, to čo vieme ako jeho okupant vnímať. Steny, strop, podlaha, svetlo, veci okolo, iné zmyslové vnemy (vôňa, zvuk a podobne) a samozrejme pozoro-

vateľ. Pre vytvorenie fantastického architektonického priestoru stačí, aby iba jedna z týchto vecí bola v nečakanom vzťahu, k tým ostatným – stĺpy, ktoré sú príliš veľké voči pozorovateľovi; chodba, ktorá má miesto jednej steny výhľad do kaňona a podobne.

Vytvoriť v rámci RPG pre hráčov fantastický priestor dokáže mať nečakaný efekt. Ako ľudia si automaticky a prirodzene vytvárame vzťah k priestoru na základe zmyslov takmer okamžite. Ste možno iba jeden krok od vytvorenia fantastickej architektúry, ktorú si budete pamätať ešte 15 rokov po tom, ako ste ju nikdy nenaštívili.



napsali různí autoři

Materiály a doplňky

## NÁHODNÁ TABULKA PSANCŮ

*Šest psanců, jejichž plakát s vypsanou odměnou může viset i ve vaší (herní) obci. Hodte k6 a čtěte!*

### 1. Charity Gifford, známá jako „Královna banditů“

autor: Ecthelion

Je hledána za rabování knížecího majetku, přepadání vsí a vozů, jakož i únosy poddaných a mordování. Bývá vídána na bělouši, v modrém plášti a železné masce kryjící obličej. Naposledy byla spatřena v čele skupiny jezdců v oblasti Obřího dolu poté, co její soldateska zabila tři členy hlídky kapitána ze Zvěří.

Za její dopadení bude vyplacen rovný větucek grošů, za každého z její zlořečené družiny pak další tucet grošů. Každý, kdo by ji ukrýval nebo jí pomáhal, budiž připraven o pravou ruku a pak pověšen, dokud nezemře.

**Zvrat:** Celá pohádka o banditech je výmysl, který má knížete donutit jednat poté, co po léta ignoroval petice kapitána ze Zvěří o příliš slabě chráněném léně. Rolí „královny banditů“ hráje jeho dcera Blanche, která ukrývá při „nájezdech“

tvář pod maskou. Netřeba říkat, že oba šlechtici budou z případného vyptávání velice nervózní...

### 2. Ranbo C. Rybarc

autor: Vallun

Odměna: 300 královských zlatých dukátů.

Stíhán pro vraždu hraběte Handana de Vrijck, jehož usmrtil poslední den předchozího měsíce v jeho sídle bodnutím dýkou do levého oka. Podle dostupných informací se jedná o mladého muže útlé postavy nižšího vzrůstu, který je velmi dobře ozbrojen a mimořádně nebezpečný. Nosí prý černo-hnědé oblečení a boty z hadí kůže. Pro získání odměny stačí poskytnout informaci, která povede k dopadení či usmrcení tohoto vraha.

**Pozadí:** Odměnu na sebe vypsal Rybarc sám, aby zveřejnil zavádějící popis své osoby, neb se obával, že mu jsou nepřátelé na stopě. Hrabě de Vrijck byl jeho přítel, který ale trpěl smrtelnou chorobou a přál si opustit tento svět.

### 3. Wolfgang „Vlčihlav“ Kruger

autor: Log 1=0

Pro nesčetné loupežné přepady, často mordem zakončené, vypisuje se opět vyšší odměna na tohoto bídáka, jenž v masce vlka a s kumpány stejně zlovolnými terorizuje okolí svého rodného města.

Tento zlovolný muž je obviněn z paktování se s temnými silami, jež mu propůjčují nad lidskou sílu, schopnost přenášeti se mnoho mil prostorem a lstmi a iluzemi unikat spravedlnosti.

**Zvrat:** Loupežník a silák Wolfgang Kruger zemřel před pár měsíci na zápal plic. Ale jeho jméno a podobnou masku používá hned několik lupičských tlup, protože to umocňuje zastrašující účinek. Proto může být „Kruger“ na několika místech najednou, a je li náhodou dopaden, je pod vlčí maskou vždycky někdo jiný.

### 4. Arlon Tlučhlava, bývalý poručík královské armády

autor: Houba

Za dezerci a vraždu svého velitele, slovutného generála Chrostislava Pálova, odsuzuji se k smrti způsobem, jaký uzná za vhodný ten, kdo toho zrácce koruny dopadne. Jedná se o nízkého, podsaditého muže se zřetelnou jizvou na čele. Zdá se že se ukrývá v lesích na jižní hranici země.

Tomu, kdo přinese jeho hlavu, bude vyplaceno tolik zlata, že nebude muset nadosmrti pracovat.

**Zvrat:** Žádný Arlon Tlučhlava ve skutečnosti neexistuje, odměnu na něj vyhlásil strašlivý záporák, který v tomto lese ukrývá smečku ochočených zrůd a odvážlivce snažící se ho dopadnout používá jako levné krmení.

## 5. Neznámý snědý muž v modrém

autor: Ecthelion

Je hledán za únos panny, již si vede na řetězu za běloušem. Nadvakráte se jej knížecí stráž pokusila zastavit, ale jeho čepele prolily krev. Muž dle posledních zpráv stále pokračuje k přístavům na pobřeží. Za skutky oba propadá dle zákonů země hrdlem. Za hlavu zlosynovu vyplacený buď dvě kopy grošů, za záchrancu nevinné panny pak další tucet.

**Zvrat:** Muž na bělouši je Izîl ag Heguir ze zemí daleko na poledni, kde září jiné hvězdy než naše. Je členem bratrstva jež střeží dávná tajemství, která nesmí nikdy znova uzřít světlo tohoto světa. Dívka, kterou si spoutanou vede, je ve skutečnosti čarodějnici. Při hledání moci nevědomky zlomila některé pečeti a posedl ji

strašlivý démon z dávných časů, který se sytí lidskou krví. Ten nyní opanoval její tělo i duši a pokud by nebyla spoutána runovými okovy, způsobil by strašlivou spoušť. Izîl ag Heguir cestoval daleko, veden věštbou svých bratří a nyní odvádí démona do sídla svého rádu, aby z dívky démona vyhnal a zachránil ji.

## 6. Podvodník z ciziny

autor: ilgir

Hledá se podvodník, který v uplynulém měsíci v několika případech okradl londýnské klenotníky pomocí falešných šeků. Představuje se jako italsko-americký obchodník jménem Mario Righini a při setkání působí velice solidním dojmem. Hledaný je čtyřicátník, malé postavy, mírně obtloustlý, má kulatý obličej, výrazné hnědé

oči, téměř žádné vlasy a bezchybný chrup. Na levém spánku má tmavé mateřské znaménko vejčitého tvaru. Chodí v tmavě modrém obleku vysoké kvality, amerického střihu.

Za dopadení podvodníka nabízí poškození po vzájemné dohodě 2 000 liber a navíc třetinu ceny z každého šperku, který se podaří zajistit.

**Zvrat:** Hledaný podvodník se jmenuje Oliver a je dvojčetem počestného obchodníka Maria Righiniho. Podvodní plán vymyslel Oliver, když se dozvěděl od společného přítele o Mariovi záměru využít zálibu amerických zbohatlíků v evropských špercích. Oliver se zapletl s podsvětím a podvodem hodlá získat peníze na splacení dluhů. Zároveň se tím chce pomstít Mariovi, který se k němu vždy choval přezíravě. Oliver přijel do Londýna pouhý týden před Mariem a hodlá zmizet krátce po bratrově příjezdu.

napsal Jakub „boubaque“ Maruš  
Materiály a doplňky

## JEDEN Z PŘÍBĚHŮ IMPÉRIA: WANDLEBURSKÝ INCIDENT

Jednorázové dobrodružství na 2-4 hodiny hraní pro Příběhy Impéria nebo jiný minimalistický systém ve viktoriánském prostředí propleteném nadpřirozenem, či rovnou prvky žánru fantasy. Studenti magické fakulty (2-5 hráčů) vyšetřují náhlý výskyt nadpřirozených jevů a zmizení několika profesorů. Na postavy čeká trocha vyšetrování, magie, přechod do Férie, a snad i trocha akce či dobrodružství.

### O co jde a co se stalo? (spoiler!)

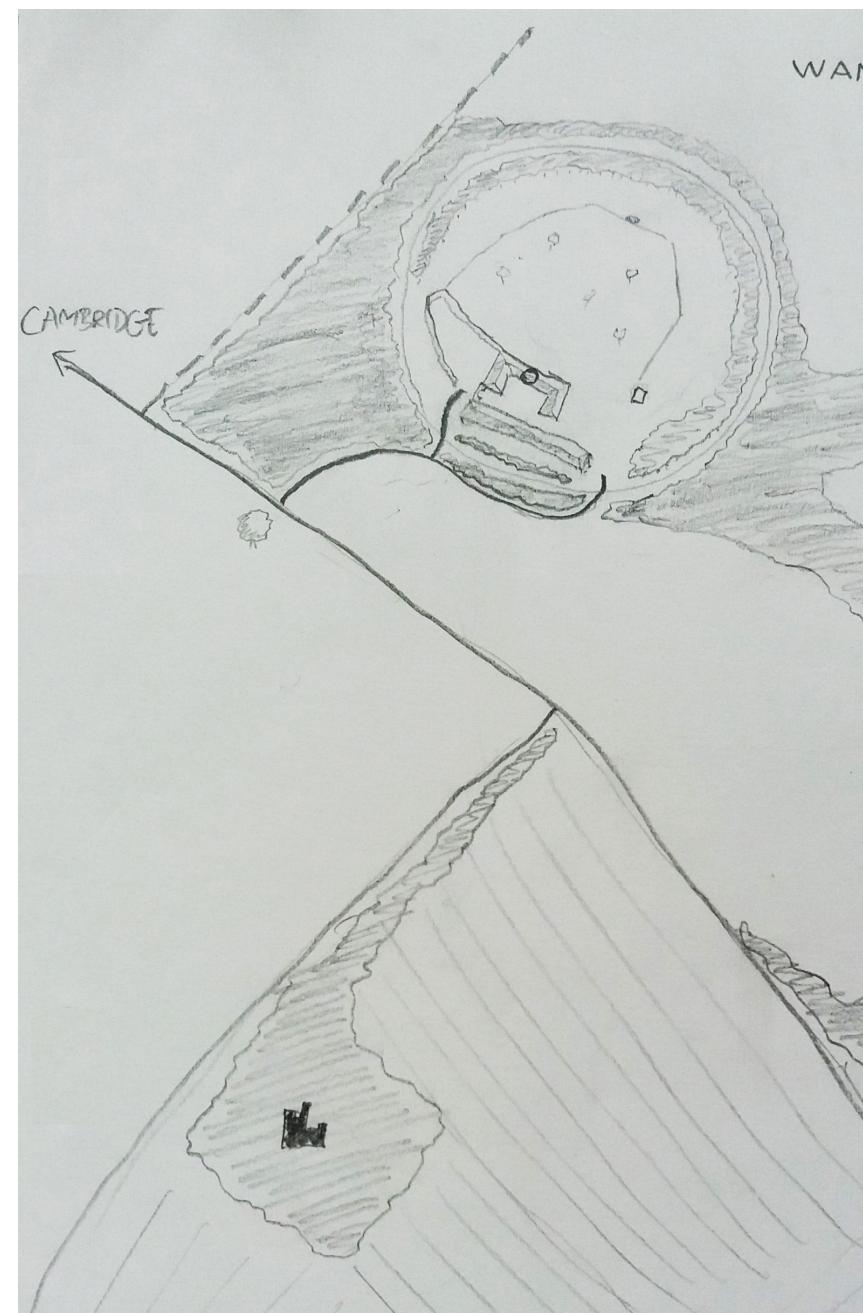
Wandleburský incident je krátké, a proto poměrně lineární dobrodružství, u nějž lze vcelku snadno předvídat, jakými cestami se hráči v růlích postav vydají. Přesto by měli dostat volnost ve způsobu řešení jednotlivých událostí, a kde je to z logiky prostředí možné, měli by dostat i volnost ve volbě cesty, kterou se vydají. Příběh dojde vyvrcholení na elfském bálu, kde už bude

způsob řešení situace plně závislý na rozhodnutích hráčů.

Ted' tedy stručně k příběhu:

Profesoři Eastwicková, Rufus (rasou faun) a Smith, členové magické fakulty Cambridgeské univerzity (jejíž budovy stojí na místě starého hradiště ve Wandlebury asi 15 km jihovýchodně od Cambridge) se po návratu po vánočních svátcích opili a v podroušeném stavu se rozhodli ověřit legendu vyčtenou z knih: Slovy „Předstup! Muž proti muži!“ přivolali Černého rytíře, vládce blízkého férijského panství, který v plné zbroji očekával rytířské klání. Když se profesori začali ve strachu vzpouzet, odnesl je na své panství, kde čeká, až se profesor Smith, který výzvu pronesl, vzmuží, obléče se do zapůjčené zbroje a vyrazí na zapůjčeném koni proti Černému rytíři.

Zjištování, co se stalo, se ujme několik studentů, kteří právě tento den také přijeli do Wandlebury, případně s nimi gobliní majordomus. At' už s pomocí příliš iniciativních skřítků, nebo jejich pronásledováním se dostanou na panství Černého rytíře, kde můžou během elfské slavnosti vyjednat řešení, např. pomůžou Smithovi se zbavit strachu ze souboje, někdo z družiny Smitha v klání zastoupí, nebo třeba vyjednají s Černým rytířem podmínky zadostiučinění bez souboje.



## Anotace pro hráče

Cambridgeská kolej magiků ve Wandlebury ne stojí na místě starého keltského hradiště (nebo snad ještě staršího lidu) náhodou, přesto zde už nejméně sto let nebyly hlášeny žádné nadpřirozené úkazy. Tedy ehm... žádné nekontrolované nadpřirozené úkazy. Až tři dny po Novém roce letošního roku, L. P. 1869, se ozvalo tiché za cinkání zvonku, slyšitelné však na míle daleko, a pak začal i přes ranní mrazy budovu obepínat hustý břečtan, kruhový příkop pravěkého hradiště zahalila hustá mlha, krajinou projíždí ozbrojený rytíř na černém koni a v jemném sněhovém poprašku se objevují stopy drobných postav; v budově koleje se dějí divné náhody a nehody. Většina profesorů ještě nedorazila po vánočních svátcích a ti, kteří ano, záhadně zmizeli.

Pokud tuto nepříjemnost, která vstoupí do magických dějin Cambridgeské univerzity jako Wandleburský incident, bude moci někdo vyřešit, pak to musí být samotní studenti (a případný technický personál, ale ten, jak známo, do dějin nikdy zapsán nebude).

*Dobrodružně-detektivní hra v trochu potrhlém a trochu tajemném prostředí, s jednoduchými pravidly – Příběhy Impéria jsou vlastně zjednodušením systému Fate na samou podstatu, aby mohl být dán důraz na příběh, nikoli čarování s číselnými statistikami postav.*

## Předpřipravené postavy

### Priscilla Eveningstar

#### Aspekty

- Aristokratka
- Divotvůrce
- Výletnice

#### Dovednosti

- ooo Pozorovací schopnosti
- oo Sečtélá
- oo Magie větru
- oo Legendy a příběhy
- o Autorita šlechtičny
- o Intuice (předvídání)
- o Neúnavná



### Evelyn Sharp

#### Aspekty

- Chlapecká výchova
- Zcestovalá
- Hbitý jazyk

#### Dovednosti

- ooo Hbitá jako lasička
- oo Přesvědčivá sebejistota
- oo Šavle
- oo Fascinující příběhy
- o Důvěryhodnost
- o Revolver
- o Přežití v divočině



### Fiona Flanagan

#### Aspekty

- Kapka elfské krve
- Sepětí s rostlinami
- Klidná

#### Dovednosti

- ooo Znalost Férie
- oo Omamné látky a jedy
- oo Magie rostlin
- oo Nenápadnost
- o Tanec
- o Léčení
- o Stezky a zkratky



### Amandine Bellerose

#### Aspekty

- Okouzlující
- Pevná mysl, ohebné tělo
- „Takové jako vy já znám!“

#### Dovednosti

- ooo „Neškodná“
- oo Děvče se musí ubránit čímkoliv
- oo Akrobatické kousky
- oo Vnuknutí myšlenky
- o Odemykání zámků
- o Odvádění pozornosti
- o Neodolatelný úsměv



## Terrence Kelsey

### Aspekty

- Chladnokrevný
- Nepředvídatelný
- Vzdělaný

### Dovednosti

- ooo Diplomatické jednání
- oo Uhrančivý pohled
- oo Vycházková hůl
- oo Jazyky a písma
- o Mystický příkaz
- o Znalost Férie
- o Historie



## Alexander Westward

### Aspekty

- „Nehleďme na nebezpečí!“
- Syn vojáka
- Neotesaný talent

### Dovednosti

- ooo Rychlý krok
- oo Jezdectví
- oo Chladné zbraně
- oo Tlaková vlna
- o Zastrášování
- o Nezdolnost
- o Hrubá síla



## Solomon Tinfield

### Aspekty

- Mladí na ulici
- Dokonalá motorika prstů
- „Já tu nejsem důležitý“

### Dovednosti

- ooo Ukrývání předmětů
- oo Zmizení ve stínech
- oo Triky a iluze
- oo Zakrývání úmyslů
- o Příjemné vystupování
- o Dýka v rukávu
- o Ostražitost



## Cedric

### Aspekty

- Gobliní majordomus
- Špinavá práce je taky práce
- „Vím přesně, co chcete“

### Dovednosti

- ooo Pozornost k detailu
- oo Odhad úmyslů
- oo Mne si nevšímejte
- oo Obratné prsty
- o Stříbrná vidlička
- o „Jméinem děkana!“ (autorita)
- o Nikdy nejsem zmaten



## Doporučení před hrou

Ukažte hráčům mapu a zdůrazněte, že je to velmi zajímavé místo, které stojí na starém hradišti, po kterém zbyl dnes už jen příkop. Budovy před několika desítkami let, než je vykoupila a přestavěla univerzita, fungovaly jako jízdárna s dráhou v příkopu, budova se studentskými pokoji sloužila jako stáje a v průjezdu pod vížkou uprostřed společenské budovy je dodnes hrob Godolphinova araba, jednoho ze tří předků všech anglických plnokrevníků. Sami si můžete místo prohlédnout na Google Street View (zajděte „Wandlebury Ring“). Na jižní straně mapy je v lesíku zřícenina tvrzi, ta je oproti skutečnosti přidaná navíc.

## Úvodní situace

Je 4. ledna 1869, chlad a na krajině leží jemný sněhový poprašek. Studenti přijeli během dopoledne a všimli si trochu rozjařené skupiny profesorů, kteří přecházeli mezi budovami, ale rozhodli se věc taktně přejít. Cedric ráno uklízel salonek, v němž profesoři strávili většinu noci.

Ted' je právě čas oběda, většina postav bude zřejmě v jídelně ([Jídelna fakulty](#)), ale zeptejte se hráčů, kde se jejich postavy nachází. Pokud si Cedrica nevybral žádný hráč, může obsluhovat slečnu Priscillu nebo cídit stříbrné brnění v jídelně.

V okamžik, kdy se objevil v zahradě **Černý rytíř** (což studenti ještě nevědí), postavy mohou zaznamenat:

- jemné cinknutí zvonku jakoby ze všech stran,
- každý zaznamená nějakou podivnost: růžička salátu na talíři vykvete, břečťan na fasádě se zazelená a povyrosté, zašlé brnění se na okamžik zaleskne apod.,
- ze zahrady se ozve ženský smích následovaný nejspíš vyděšeným výkřikem,
- z jídelny skrze terasové dveře: velký tmavý stín se mihne vzadu v zahradě,
- z horního patra (studovna, tělocvičný sál): jezdec na černém koni projel zahradou.
- Později, když postavy otevřou dveře, dýchne na ně krátký závan nepřirozeně chladného vzduchu, Fiona či Terrence v něm můžou vycítit otisk Férie.

## Důležitá událost

Pokud se všechny postavy vydají do zahrady nebo jinam, do jídelny vniknou dva skřítki ([Skokan](#) a [Chrástal](#)) a pokusí se rozplést dráty, které drží [stříbrné brnění](#) na stojanu, ale nakonec se spokojí jen se štítem a pokusí se ho co nejrychleji (už bez schovávání) odnést skrz průchod do Férie, který se nachází v hlochovém keři těsně za zídkou na severní straně zahrady. Postavy na krádež upozorní třísknutí prosklených dveří a poté by měly dostat příležitost skřítky dohonit, chytit a jednat s nimi. Pokud skřítki projdou průchodem, zůstanou po nich pod keřem okvětní lístky tulipánů. Průchod do Férie (→[Portál v hlochovém keři](#)) zůstane otevřený a lze jím volně procházet tam i zpět.

Pokud někdo zůstane celou dobu v jídelně, Skokan se pokusí v okamžik, kdy je v jídelně postav nejméně, přece jen proplížit dovnitř a odnést aspoň štíť, zatímco Chrástal hlídá u dveří nebo okna.

(Pokud se skřítkům podaří štíť odnést, postavy je později najdou i se štítem smutně sedět u cesty ve Férii. [Černý rytíř](#) se totiž rozlobí, vyžene je ze slavnosti a nařídí jím štíť vrátit.)

## Lokace

**Jídelna fakulty** – Sál s dlouhým stolem, lavicemi a několika menšími stolky a židlemi. Prosklené dveře na terasu s výhledem do zahrady. Stěna s praporem univerzity, zkříženými zbraněmi, pseudohistorickým trůnem zdobeným rostlinnými a zvířecími ornamenty, v jednom rohu u této stěny stojí jedno staré [brnění vykládané stříbrem](#), ale zašlé a zčernalé, se štítem; v druhém rohu jeho nepříliš povedená a zjevně nefunkční kopie. Výdejní okénko do kuchyně, kde pomalu a se zjevným úsilím připravuje jídlo trollí kuchařka Wendy.

**Pokoje profesorů** – *Pokoj prof. Rufa* je zcela čistý a uklizený, v měkkém rudém koberci jsou stopy od dveří k sekretáři, jehož dvířka jsou pootevřená a zjevně chybí nějaké lahve alkoholu. *V pokoji prof. Eastwickové* je naopak slušný nepořádek, ovšem jen z běžného užívání, ale lze si povšimnout, že v příruční knihovničce chybí jeden tlustý svazek. *V pokoji prof. Smitha* jsou prázdné a

rozpité lahve whisky, sherry a absantu (lze přidat další) a několik skleniček, postel je trochu zvalená, ale nejspíš pouze od sezení.

**Profesorský salónek** – Pohodlně zařízená místnost, ve které je pár dalších lahví (od portského či whisky) a skleničky. Válí se tu na koberci hromada knih na téma historie, folklóru a pověstí, z některé lze náhodně vyčíst pověst, která mluví v souvislosti s Wandlebury o anglosaském králi, který na tomto místě porazil v klání gobliního rytíře a získal jeho zbroj a koně (z historického hlediska je to hloupost, tehdy ještě neexistovala rytířská kultura turnajů).

**Zahrada** – V zahradě lze zprvu občas zahlédnout malé pohybující se postavy, které spíš občas vykouknou zpoza keře, stromu, kamene, zídky a zase zmizí ([Skokan](#) a [Chrástal](#)); ve sněhovém poprašku lze najít chaoticky rozmištěné stopy, pokud se po nich bude někdo dívat. Jasné viditelná dvojice mužských a ženských stop vede okolo budovy a do zahrady, kolem nich se vlnitě prolétají stopy faunových kopyst. Kousek od branky v cca 90cm zídce na konci zahrady je místo udupané, už z několika metrů je vidět na zemi velká kniha [Podrobný soupis...](#) (→). Lze rozeznat stopy koňských kopyst, které z niceho nic začínají v brance a náhle mizí asi o patnáct metrů dál v zahradě. Venku za zídkou lze najít stopy fauna, které ústí do příkopu (→[Příkop](#)).

**Příkop** – Válí se v něm mlha a je tu kvůli větvím stromů rostoucích na valu méně sněhu, ale v lis-

tí lze dohledat cestu, kterou někdo (**prof. Rufus**) běžel směrem k budovám – na jihovýchodě pak stopy končí v místě, kde zjevně proběhl nějaký zápas, v listí se válí jen několik čerstvých okvětních lístků tulipánů.

**Portál v hlohovém keři** – Na severní straně zahrady těsně za zídkou mají **Skokan** a **Chrástal** v keři otevřený průchod do Férie. Pokud je postavy chytí na cestě se štítem, budou nejdřív mlčet, po pohružkách nebo nabídce obchodu pak naoko spolupracovat, ale ať už po dobrém, nebo po zlém se v příhodnou chvíli pokusí projít portálem. (Portál vede do →**Hradiště**.)

**Hradiště (Férie)** – Když postavy vyjdou z portálu ve Férii, zjistí, že je noc. Hvězdy ovšem svítí tak silně, že se dá vcelku dobře orientovat i po tmě. Jakoby odevšad se rozléhá hudba plná zvonků a písňí, vzduch naplněuje vůně květin. Férijské hradiště dispozičně přesně kopíruje Wandlebury, nad příkopem je však navýšen nízký val s palisádou, na místě zídky zahrady je široký oblouk hlohových keřů (z jednoho postavy právě vystoupily) a uvnitř se zvedá nízký pahorek s dolmenovým kruhem.

Přes údolí na místě, kde by v Británii byla zřícenina tvrzi, je prosvětlený hájek, z nějž do výšky stoupá kamenná věž. Hudba zřejmě vychází z toho místa, ale zde je stále nepřirozeně „přítomná“. Na severozápadní straně vede skrz palisádu a příkop zahloubená **cesta**, je však zcela volná a nehlídaná.

**Cesta k tvrzi (Férie)** – Od příkopu vede cesta mezi záhony silně voňvých tulipánů (pokud postavy nějaký urhnou, můžete se jich zeptat, zda si pamatují pohádku Kráska a zvíře – já jsem tuto linku nerozehrával, ale opět to nechávám na uvážení Vypravěče).

Poté stezka ústí na širokou cestu údolím, na této křížovatce stojí veliký strom (v něm je schovaný **Kavka**) a pod ním veliký runový kámen, na němž můžou sedět **Skokan** s **Chrástalem**, pokud to dává z logiky příběhu smysl (pokud už je například Černý rytíř i se štítem vyhnal nebo pokud se s postavami rozešli po dobrém, ale bez štítu); dají se z nich ještě případně vytáhnout informace o tom, jak to chodí na férijském dvoře.

O něco níž odbočuje do mírného svahu cesta k věži, která se ztrácí v **hájku u věže**. Už od sud jsou rozeznatelná některá jednotlivá světýlka mezi stromy (jsou to lampiony). Cesta pak končí v hájku rozkvetlou břečtanovou branou (obloukem), v níž stojí v plné zbroji **sir Gawain**, vítá hosty a kontroluje jejich pozvání (ne nutně pozvánky). Na malém stolečku stojí několik vysokých sklenic s perlivým jahodovým vínom; postavy si mohou sklenice bez nebezpečí vzít, ale Gawain je sám nenabídne. Pokud si ale víno nevezmou, bude všem hned zřejmé, že jsou cizinci.

**Hájek u věže (Férie)** – Nepříliš rozlehlý řídký remízek, v jehož středu stojí věž a **hodovní síň**. Celý prostor je naplněn vůní květin a příjemnou hudbou. Mezi stromy visí desítky lampionů a baví se

různé hosté jako elfové, antropomorfní zvířata a jiné mytologické bytosti (skřítki v livrejích je obsluhují) se sklenicemi v rukou a pojídající různé delikatesy a jednohubky. Čím blíž hodovní síni, tím více světla a hostů. Postav si zřejmě nikdo moc všímat nebude, ale pokud si nikdo nevzal u brány sklenici, můžou schytat několik zamračených či znechucených pohledů. Pokud postavy nevejdou přímo do síně, můžou si všimnout, že stranou od síně je dlouhý, lampiony osvětlený travnatý prostor, rozdelený podélne dřevěným zábradlím (→**kolbiště**), na jedné ze stran je dřevěná tribuna.

**Hodovní síň (Férie)** – Zvenku je to rozlehlá budova se stěnami tvořenými březovými kmeny a s doškovou střechou (k ní zprava, ze západní strany, těsně přiléhá vysoká kamenná věž). Za velkými otevřenými vraty vedou tři schody dolů do jasně osvětleného prostoru naplněného hud-



bou a ruchem rozhovorů. Vnitřek je osvětlený denním světlem prosvítajícím skrze vysokou klenbu podzimního březového listí – zdá se roz hodně výš než došková střecha venku.

Pokud postavy doprovázela **sir Gawain**, zde je okamžitě s tváří otočenou k **Černému rytíři** nahlas představí. (Stejně za okamžik představí **rytíře z Jelení hory**).

Uvnitř rozlehlé obdélníkové místnosti se točí hosté v tanci – na vněším obvodu tanečního oválu se tanečníci pohybují poměrně pomalu, ve vnitřním kruhu je naopak tempo až frenetické. Právě v něm se na různých místech pohybují profesoři **Eastwicková** a **Rufus**. Protancovat se k nim by mělo nějakou dobu trvat a vůbec protlačit se do vnitřního kruhu musí na postavy působit jako obtížné – na profesory mohou postavy z malé vzdálenosti zavolat, ale pokud se protančí až k nim, bude téměř nemožné vytancovat ven a rozhodně by to mělo stát mnoho sil.

Celou levou (východní) část místnosti zabírá vyvýšené pódium s dvěma vyrezávanými trůny s rostlinnými a zvířecími motivy. Na stěně za trůny je stříbrný prapor a na obě strany zdobené štíty (zhruba v polovině řady napravo lze postřehnout štít **sira Gawaina**). Na vyšším z trůnů sedí **Černý rytíř** a netečně kouká někam na nohy tanečníků vnějšího kruhu pod pódiem. Pokud tudy postavy protančí a v tanci se mu ukloňí, odpoví mírným, smutným úsměvem. Můžou si všimnout, že přesně toto se stalo, když přišel do sálu **rytíř z Jelení hory** a okamžitě se pustil do tance. Pokud postavy budou tancovat a

v prvním kole se v tanci neukloní, jejich taneční partnery natolik rozhodí, že ztratí krok a několik hostů popadá na zem – postavy tedy způsobí nepříjemné faux pas (sám Černý rytíř ale bude stále spíš mrzutý a tichý).

Pod pódiem u levé stěny stojí **sir Bedwyr**, vznesený a vážený rytíř, s talířkem a cpe se zákusky. Stůl s občerstvením se táhne podél celé protější (severní) stěny, pití roznášeji skříci vlivnejích na tácech.

**Kolbiště (Férie)** – Dlouhý travnatý prostor podélno rozdelený dřevěným zábradlím, osvětlený lapiony a s tribunou na jedné straně. Na nejvdálenějším (východním) konci kolbiště lze ve stínu hustého kroví zahlédnout nejprve osedlaného černého koně a potom lavičku, na které sedí **prof. Smith**, který se tváří, že trucuje, ale ve skutečnosti se klepe strachy. Vedle něj je položené brnění a opřené dlouhé kopí, štít a meč.

## Důležité postavy

**Prof. Geraldina Eastwicková** – Profesorka helénské magie. Ted' nedobrovolně tančí na elfském bále ve vnitřním kole a sotva plete nohamu. Při pokusu o kontakt vypadá, že moc nevnímá, a žádá: „Aspoň kapku vody!“

**Prof. Constantine Anthony Rufus** – Faun, profesor iluzionismu. Při setkání s Černým rytířem přeskočil zídku a dal se na úprk příkopem, kde

ho ovšem dohnali rytířovi panoši a odnesli do Férie. Ted' nedobrovolně tančí na elfském bále ve vnitřním kole a sotva plete nohamu. Při pokusu o kontakt vypadá, že moc nevnímá, jen vykřikne: „Pít! Tolik mi vyschllo v hrdle!“

**Prof. Jacob F. Smith** – Profesor lektvarů, slabý a mírně obtloustlý, v opilosti vykřikl výzvu vyčtenou z knihy a tím přivolal Černého rytíře. Lekl se a pochopitelně odmítl bojovat, rytíř jeho a prof. Eastwickovou unesl do Férie. Ted' sedí v přítmí na konci →**kolbiště** vedle zapuženého brnění, koně a kopí, trucuje a klepe se strachy. Rozhodně odmítá bojovat se slovy, že není blázen. (Mělo by ale být možné ho přesvědčit, přinejmenším s použitím vhodné magie.)

**„Skokan“** (Eoghan Domhnall, čti jako Owen Donal) – Zbabělý skřítek, který je u Černého rytíře v nemilosti, stejně jako **Chřástal**. Doufá, že tím, že mu přinese stříbrné brnění, si opět získá vážnost. S postavami bude jednat zbrkle – nejprve bude zticha a bude odmítat prozradit i svou přezdívku (natož jméno), ale nevydrží to dlouho. Pod nátlakem změkne, na obchod dychtivě přistoupí (ale může chtít postavy podvést, nebo v nestřežené chvíli utéct), po výhrůzkách se zlomí. Pokud ho postavy donutí prozradit skutečné jméno, už se je podvést nepokusí.

**„Chřástal“** (Caoimhín Niall, čti jako Kevin Neal) – Skokanův kumpán, není vlastně moc důležitý a je se Skokanem případně zcela zaměnitelný.

**„Kavka“** (své pravé jméno nemá důvod prozradit) – Sedí na větví stromu u cesty k tvrzi a pobaveně, ale tiše, sleduje procházející postavy. Postavy si ho můžou všimnout, může je oslovit sám, ale můžou ho i úplně minout. Bude přátelský, a pokud postavy slíbí, že přinesou vzkaz na slavnost „elfské dívce s modrou stuhou okolo krku“ (může to být žena Černého rytíře, ale i někdo úplně jiný, nechávám to na tvém uvážení, Vypravěči), vysvětlí jim, že elfové hodně dají na pravidla a hierarchii a že na jednání k vládci se vždy chodí s darem – nejvíce si elfové cení dárků, které mají největší hodnotu pro samotného dárce. On nějaká pravidla porušil (byla v tom ona dívka), a proto nesmí být na slavnosti.

Pokud budete mít pocit, že je ho ještě potřeba, může sedět ve stínu na střeše hodovní síně (přece se neúčastní slavnosti!) a mluvit s postavami, které za ním nepozorovaně vylezou.

**sir Gawain** (strážce u brány, „To je jiný Gawain.“) – Stojí v břečtanové bráně na konci cesty k tvrzi. Nechá si postavy představit, ale jinak se nebude vybavovat. Je formální, k dámám úslužný. Budou-li chtít, ochotně dovede postavy skrz hájek u věže a probíhající slavnost k bráně do hodovní síně, kde je na prahu bez okolků a varování představí (**Černý rytíř** jako by ani neslyšel).

**Černý rytíř** – Mocný elf, vládce tohoto férijského panství. Čeká, až se profesor Smith vzmůží a dostane své výzvě k souboji. Do té doby si neúspěšně spravuje náladu sledováním bálu. Je

velmi formální, audienci je třeba domluvit přes komorníka, **sira Bedwyra**; jinak se bude chovat, jako by postavy ani neexistovaly. Bude také jednat pouze s někým urozeným nebo se zástupci důležité osoby (což může být i **děkan**). Při audienci zastaví tanec a nechá vytvořit špalír pro hosty, pokud nedostane nějaký dar, bude protivný a vybere si jednu z postav jako potenciálního zástupce **prof. Smitha** v souboji. Jinak chce pokud možno provést souboj, ale bude ochotný odvolat ho, pokud na klání nikdo nepřistoupí a postavy nabídnu více než jen samotné stříbrné brnění. Rytíř touží získat brnění, aby mohl odložit černou a být po staletích opět Stříbrným rytířem. Pokud snad v souboji prohraje, bude mrzutý, ale velkorysý a předá postavám svou černou zbroj a koně.

#### Rytířovy atributy:

- 1–2 body osudu;
- aspekty: Černý rytíř, Čaroděj;
- dovednosti:
  - oooo Klání
  - ooo Meč
  - ooo Vyjednávání
  - oo Magické spoutání
  - (lze vymyslet další dovednosti, i za běhu)

**sir Bedwyr** (rytířův komorník, „To je jiný Bedivere.“) – Stojí pod pódiem u stěny hodovní síně. Budou-li s ním postavy jednat formálně, bude i on velmi formální. Pokud se s ním postavy začnou bavit vřele, nebo mu dokonce lichotit, bude vcelku bodrý, usměvavý a vybere si nejvznešenější dámu ve skupině a provede ji

znovu od břečtanové brány a při tom jí ukáže, jak se chovat, koho zdravit, kdo je tu důležitý, a kdo ne. V obou případech jednoduše domluví audienci, ale při formálním jednání se předem nezmíní o daru pro vládce.

**rytíř z Jelení hory** – Vznešeně oblečený, silný elf s parohy statného čtrnáctéra. Vládne malému panství na severní straně. Na bál přichází chvíli po postavách, okamžitě se zapojí do tanče a během prvního kola se pod trůnem v tanci **Černému rytíři** hluboce ukloní. Po prvním kole z tance vystoupí a půjde si pro občerstvení. Když mu postavy pochválí jeho parohy, bude jim velmi nakloněn a přehlédne všechny jejich případné přešlapy, případně jim něco málo vysvětlí o elfské hierarchii a formálnosti elfských domů. Vysvětlí jim, že je povinností hostů na bálu protančit alespoň jedno kolo v tanci a přitom se uklonit hostiteli. Nasměruje je také na **sira Bedwyra**, pokud budou chtít audienci u **Černého rytíře**.

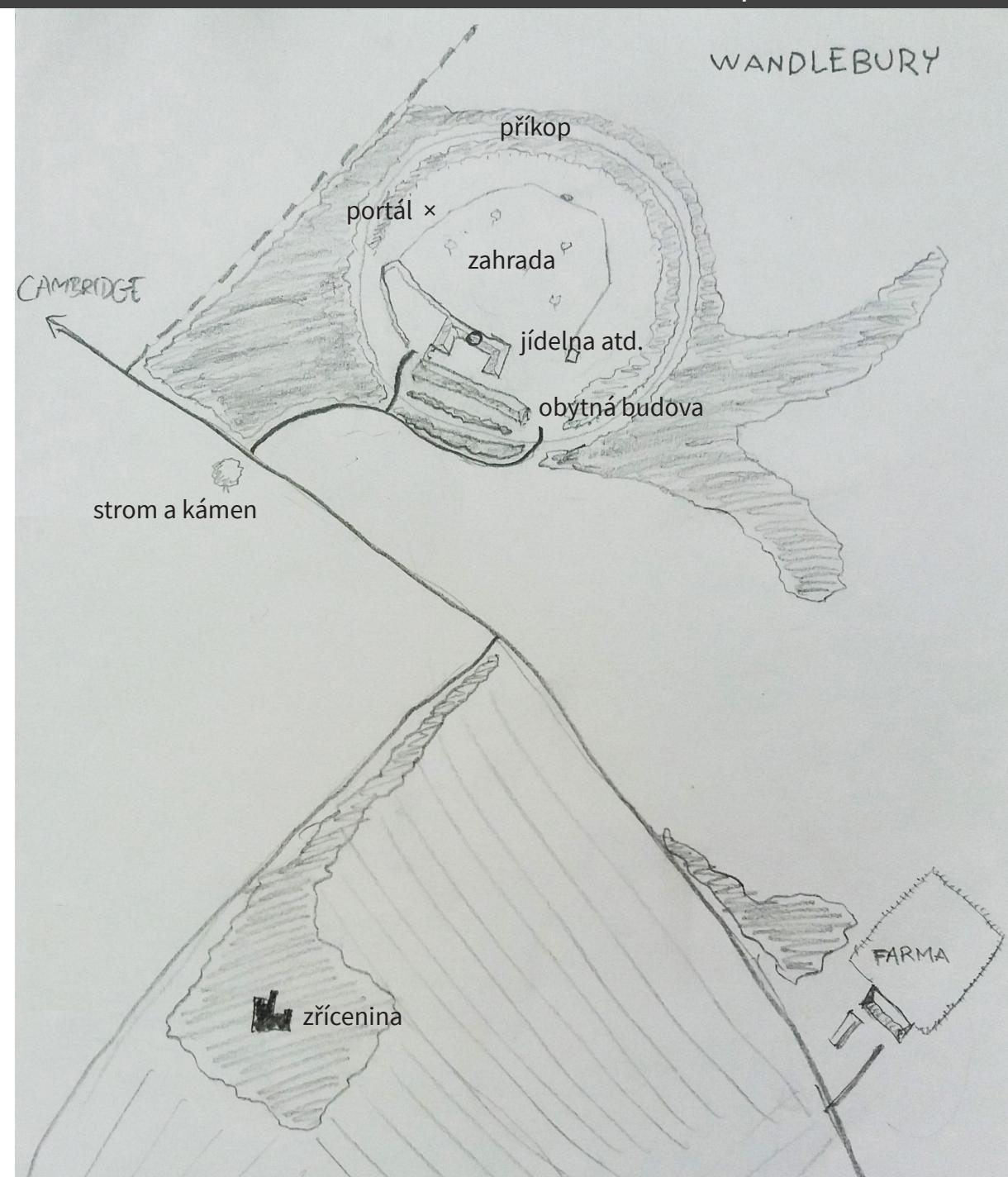
**děkan Ernest R. Malloy** – V příběhu nevystupuje, ale lze se odvolávat na jeho autoritu. V celé Británii byl koncem 60. let počet děkanů maximálně v nízkých desítkách (20–40), **Černý rytíř** bude tuto funkci pokládat za titul, a bude mu tedy přikládat poměrně velkou vážnost.

## Důležité předměty

**Podrobný soupis pověsti a legend Essexu, Cambridgeshire, Suffolku a Norfolku** sebra-

ný a srovnaný dle zeměpisného klíče Dr. Albertem Derbym, v Cambridži roku 1833, 512 s. – Obsahuje asi stránkový popis pověsti, která se váže k Wandlebury (anebo nedalekému Magog Down); podle ní, když člověk uvnitř původního hradiště vykřikne: „Předstup! Muž proti muži!“, objeví se rytíř v plné zbroji na koni, a pokud ho vyzyvatel porazí, získá velké jméni.

**Stříbrné brnění se štítem** – Stojí v jídelně fakulty, štít se pokusili ukrást Skokan s Chřástalem. Je plně funkční a dobře zachovalé, i když stříbro už zašlo. Původně patřilo Stříbrnému rytíři, který ho kdysi v klání prohrál, a stal se proto Černým rytířem. Je to věc, kterou touzí vyhrát v klání, aby mohl být opět Stříbrným rytířem.



# DRAKKAR

INTERNETOVÝ SBORNÍK ČLÁNKŮ O RPG HRÁCH

Vaše články uvítáme na [drakkarlod@centrum.cz](mailto:drakkarlod@centrum.cz)  
Zapojte se do přípravy dalšího čísla v našich diskuzích.

## REDAKCE

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora  
Redaktoři: „Ecthelion<sup>2</sup>“, Jakub „boubaque“ Maruš  
Korektury: Jakub „boubaque“ Maruš  
Design a sazba: Jakub „boubaque“ Maruš || Obálka: Pixabay.com

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

