CIZÍ POSTAVY K POVÍDCE KREV V PÍSKU

TEXT ZBYNĚK HOLUB, APLIKACE MICHAL VRAŠTIL

Bartecho, Černý gladiátor

Bartechův otec Agricho kdysi spolu s dalšími hevreny přepadl karavanu vezoucí almendorské přistěhovalce. S nimi také cestovala budoucí Bartechova matka, tehdy šestnáctiletá dívka.

Míšenci se dostalo stejné výchovy jako ostatním hevrenským dětem. Sotva se naučil chodit, už ho posadili na hřbet trhlinového mustanga. Pak mu dali do ruky kopí a ve třech letech už ulovil svou první laň.

Agricho pocházel z významného rodu hevrenských gladiátorů. Matka brala chlapce do Arény, kde nadšeně sledoval otcovy souboje i bitky slavných bojovníků s šelmami, otroky nebo válečnými zajatci. Občas se hevrenům podařilo chytit nebezpečnou nestvůru. Bojovat s ní mohli jen ti nejlepší. Agricho k nim patřil a jeho syn byl na otce hrdý.

Jednou Bartecha vyslali spolu s dalšími vrstevníky, aby složili zkoušku dospělosti. Tím nebylo nic menšího, než najít a zabít baziliška.

Několik mladých chlapců a dívek vyjelo do plání. Po několika dnech se jim podařilo vystopovat doupě obávaného ještěra. Vstoupili dovnitř a svedli s ním tvrdý souboj.

Několik členů výpravy se už nevrátilo. Bartecho patřil k těm šťastnějším. Vrátil se do Canthie s netvorovou hlavou a stal se mužem.

Agricho vzal syna do Arény a učinil z něj gladiátora. Předával mu své zkušenosti, učil ho jak obstát a přežít tváří v tvář těm nejstrašlivějším protivníkům – bytostem ze Stínového světa.

Po několika letech ke Canthii vyrazila spojená vojska Almendoru a trpasličích králů. Tehdy bylo Bartechovi čtyřiadvacet let a chystal se spolu s ostatními stanout proti přesile nepřátel.

Několik dní před obležením města zápasil starý Agricho v Aréně. Zvítězil, ale domů se nevrátil. Přišel až ráno, bělovlasý, pohublý a na pokraji smrti.

Zmítala s ním horečka. Chvílemi blouznil. V několika světlých chvílích poručil synovi, aby vzal matku a odvel ji z Canthie do bezpečí.

„Tohle město je prokleté," šeptal s vytřeštěnýma očima. „Neměli by ho bránit. Je úplně jedno, kdo zvítězí. Nakonec je stejně všechny zahubí..."

Mladý Bartecho nerozuměl jeho slovům. Vyrozuměl však, že v podzemí pod Arénou potkal cosi strašného. Něco, co otci vzalo všechnu životní sílu. Než Agricho zemřel, slíbil mu, že ještě ten den odejdou s matkou pryč z města.

Nějaký čas pak žili u příbuzných na jihu plání. Matka ale strádala. Přes všechno, co prožila, Bartechova otce hluboce milovala. Odešla ze světa o několik měsíců po něm.

Canthie padla. Hevreni byli na hlavu poraženi. Trpaslíci s Almendořany začali osidlovat město a přitom obnovili také Arénu.

Bartecho se rozhodl, že otce pomstí. Netušil, co jej zahubilo, ale chtěl tomu přijít na kloub. Ať už se bude muset postavit čemukoliv.

V Canthii narazil na odpor a nedůvěru nových obyvatel. Jako potomek poražených nepřátel tu nebyl vítán. Naštěstí se ho ujal otcův starý přítel, trpaslík Helborg Drtilam. Vzal nyní osmadvacetiletého mladého muže mezi své gladiátory a ten se brzy vypracoval na nejlepšího z nich. Z podřadného míšence se stal rázem miláček města. Černého gladiátora, jak mu začali přezdívat pro barvu jeho zbroje, dnes zná i to nejmenší dítě.

Tajemných zmizení v Aréně přibývalo. Už za hevrenů se občas někdo záhadně ztratil, teď k tomu ale docházelo mnohem častěji.

Bartecho si zoufal. Po pohřešovaných nezůstaly takřka žádné stopy. Pokud někde našli krev, vzápětí se ztratila.

Potom potkal baronku Wjacku Stružanskou a jeho život dostal nový směr. Už to nebyl jenom boj pro diváky a touha pomstít otce.

Černý gladiátor netuší, jaké zlo se ukrývá v podzemí pod městem. Domnívá se však, že ví o muži, který mu poví víc. Prozradili ho rukavice z baziliščí kůže.
Popis pro Dračí doupě 1.6: Bartecho, Černý gladiátor – hevren, šermíř, 23. úroveň; síla: 16/+2, obratnost: 15/+2, odolnost: 15/+2, inteligence: 11/+0, charisma: 12/+0; kouzelný předmět: magická plátová zbroj (KZ = 8)
Popis pro Dračí doupě plus: Bartecho, Černý gladiátor – hevren, bojovník, 13. úroveň; Sil: +9, Obr: +10, Zrč: +4, Vol: +5, Int: +4, Chr: +4; kouzelný předmět: magická plátová zbroj (Ochrana 11)

Baronka Wjacka Stružanská

Wjacka se narodila v Sintaru, v rodině starého rodu Stružanských. Její otec byl významným diplomatem ve službách krále a dceru již od útlého mládí připravoval na to, že se jednou stane jeho nástupkyní.
Wjacce se tak dostalo těch nejlepších učitelů jazyků, společenského chování, ale také šermu nebo lukostřelby. Kromě toho se dobře orientuje ve vysoké politice a vojenské taktice.
Otec zemřel brzy. Během honu ho nešťastně zasáhl šíp královského lovčího. Mladá baronka tak již v pouhých dvaceti nastoupila na jeho místo.
Po pěti letech věrné služby si pohledná černovláska vydobyla panovníkovu přízeň a získala významnou funkci královské poradkyně pro kolonisty a osidlování Divoké pláně.
Byla vyslána do Canthie, nově dobytého města. Zde hájí zájmy přistěhovalců, kteří z bývalého hevrenského města míří dál na jih.
Wjacka také zasedá v Radě města. Spolu s generálem Martegem a maršálem Janančíkem dohlíží na almendorskou polovinu Canthie. Město totiž bylo po dobytí spojenci rozděleno na dvě části, lidskou a trpasličí.
Baronka patří mezi největší odpůrce Arény slávy a smrti, kterou trpaslíci provozují. Zároveň je však známý její vztah s gladiátorem Bartechem. O tomto páru se ve městě povídá mnoho klepů.
Nikdo netuší, že Wjacka pomáhá Bartechovi a majiteli Arény, Helborgovi Drtilamovi, v pronásledování tajemného kultu únosců. Využívá svého postavení a vlivu. Pátrá v řadách vládců Canthie, protože stopy vedou přímo mezi ně.
V současnosti se snaží zjistit co nejvíce o historii města. Najímá dobrodruhy a vysílá je na nebezpečné průzkumy podzemí. Tam někde leží odpověď na prastaré tajemství.
Zároveň bedlivě sleduje Morgelthima Bulbugrima, zástupce trpaslíků. Čeká, až tento mocný muž udělá nějakou chybu, aby ho mohla obvinit. Tuší však, že kromě trpasličího šlechtice je do celého spiknutí zapleteno mnoho dalších vlivných osob.
Mladá baronka chodí často mezi prosté lidi. Naslouchá jejich přáním a starostem, snaží se pomáhat potřebným. To působí starost jejímu milému. Bartecho má obavy, aby nepřátelé nevyužili příležitost a nenachystali nějakou léčku. Proto Wjacku všude doprovází, i když ta se na něj za to občas zlobí. Pokud nemůže sám, dohlíží na ni některý z jeho přátel gladiátorů.
Baronka chodí většinou neozbrojena. Jejími největšími zbraněmi jsou šarm a diplomacie. Tam, kde mág potřebuje kouzla, jí stačí vhodně zvolená slova. O své pravdě už dokázala přesvědčit leckterého významného muže.
Popis pro Dračí doupě 1.6: Baronka Wjacka Stružanská – člověk, sicco, 17. úroveň; síla: 8/-1, obratnost: 17/+3, odolnost: 9/-1, inteligence: 16/+2, charisma: 18/+3; kouzelný předmět: prsten (+10% k siccovým diplomatickým schopnostem)
Popis pro Dračí doupě plus: Baronka Wjacka Stružanská – člověk, zloděj, 10. úroveň; Sil: +0, Obr: +6, Zrč: +7, Vol: +2, Int: +4, Chr: +7; kouzelný předmět: prsten (bonus +2 při použití schopností z Komunikace)

Helborg Drtilam

Helborg si vydobyl největší slávu v dobách, kdy Canthii vládli hevreni. Tehdy si také získal přízvisko Drtilam.

Patřil k nejlepším gladiátorům novodobé historie Arény. Těsně předtím, než město oblehla spojená vojska trpaslíků a Almendoru, ukončil kariéru a odešel do bezpečí.
Po válce se vrátil zpátky a spolu s několika přáteli, také bývalými gladiátory, se rozhodl obnovit provoz Arény. Vydatně jej v tom podpořili trpasličí zastupitelé v Radě města, Ukhalmbar a Enkhalmbar – zástupci Kwesaru a Morgelthim Bulbugrim, bratranec krále Krazu.
Zbývající tři lidští členové Rady protestovali. Pořádání krvavých soubojů odporovalo almendorským mravům a zákonům. Trpaslíci však nakonec prosadili své. Almendořané si tedy alespoň vymohli několik podmínek, jejichž prostřednictvím zabránili zbytečnému zabíjení.
Ochozy Arény se znovu zaplnily. Na kolbišti už sice nesměli bojovat trestanci ani váleční zajatci, poražení nebyli nabodáváni na kůl, trháni koňmi nebo stínáni. I tak se ale souboje gladiátorů staly lákavou a vyhledávanou atrakcí. Do Canthie kvůli ní zavítá mnoho návštěvníků, což přináší vítaný zisk pro obchodníky, řemeslníky a především hospodské.
Z gladiátorů se stali profesionálové se vším všudy. Kvůli jejich pohodlí a bezpečí Helborg zaměstnal velký počet felčarů, masérů a trenérů. Myslí ale také na zvířata. Mnoho jeho lidí pracuje ve zvěřinci, další se starají o chod zázemí.
Z dříve vražedné a rituální zábavy se stala především podívaná pro diváky. Na oko brutální střety končí jen málokdy smrtí. A když už se tak stane, jde většinou o nešťastnou nehodu.
Helborg si uvědomuje, že vycvičit dobrého gladiátora stojí nemalé peníze. Proto se ke svým bojovníkům chová skoro otcovsky.
Hlavní zdroj jeho příjmu tvoří výdělky z prodeje vstupného, suvenýrů a občerstvení. Zatímco za časů hevrenů mohl do Arény usednout každý bojovník, dnes se místa v ochozech platí zlatem.
Každý měsíc odvádí Helborg tučnou daň Radě města. Nese to velice nelibě, ví však, že nic nezmůže. Rada by mohla jeho podnik kdykoliv zavřít.
Největší starost mu v současnosti dělají podivná zmizení gladiátorů i běžných zaměstnanců. Proto uvítal, když za ním přišel Bartecho, syn dávného přítele. Podporuje jeho pátrání a zároveň v něm získal hvězdu svého podniku.
Helborg není moc nadšený z toho, že hlavním podezřelým je Morgelthim Bulbugrim. Cítí se mu být zavázán. Příbuzný panovníka Krazu patří k těm, kdo významně dopomohli k obnovení provozu Arény. Navíc jde o vysoce postaveného a váženého muže. Pokud by se potvrdilo, že trpasličí šlechtic stojí za záhadnými únosy, nabídne mu starý trpasličí gladiátor čestný souboj.
Většinu volného času tráví Helborg ve svém rozlehlém sídle za zdmi Arény. Přestavěl si obydlí bývalého hevrenského Pána gladiátorů a učinil z něj malý palác.
Kromě manželky, šesti dcer a dvou synů zde žije také početné služebnictvo. Součástí je i velká zahrada, v níž trpaslík pořádá velkolepé hostiny pod širým nebem.
Svou starou válečnou sekeru vezme do rukou už jen málokdy. Dřív vypracované tělo získává stále kulatější tvar. To však neubírá Helborgovi na síle. Občas neodolá volání minulosti a podstoupí cvičný zápas s některým z mladších gladiátorů. Dosud mezi nimi nenašel přemožitele.
Popis pro Dračí doupě 1.6: Helborg Drtilam – trpaslík, bojovník, 25. úroveň; síla: 18/+3, obratnost: 9/-1, odolnost: 20/+4, inteligence: 12/+0, charisma: 7/-3; kouzelný předmět: válečná sekera (6/+5, obrana -1, délka 1-2; bojovník získává bonus +1 ke svým schopnostem Drtivost a Průraznost)
Popis pro Dračí doupě plus: Helborg Drtilam – trpaslík, bojovník, 15. úroveň; Sil: +14, Obr: +5, Zrč: +2, Vol: +8, Int: +5, Chr: +2; kouzelný předmět: obouruční sekera (Potřebná síla +13, Délka 3, Útočnost 6, Zranění +14 S, Kryt 3, 3,5 kg; Bijec získává bonus +1 k ZZ při použití Úderu zuřivosti)