

## ZAJETÍM KE SVOBODĚ

PETR JÁNSKÝ

**SPOLUAUTOŘI: JAN „ČENIS“ GALETA, ZBYNĚK „GILGALAD“ HOLUB, VÁCLAV „SHARK“ PRAŽÁK**

Dobrodružství se odehrává v prostředí a reáliích světa Asterionu, ve střední části Tary. Je zasazeno do právě kolonizovaných stepí a plání, konkrétně na Trhlinové pláni u Dlouhé trhliny. Časově je zasazeno do roku 854 královského letopočtu, do období okolo Slavností odvahy a cti, zasvěcených bohu Gorovi, které se konají 18. větrnce. Při zasazení děje do vlastního světa se doporučují adekvátní úpravy. Zápletku lze obměnami hodnot CP přizpůsobit pro družinu jakékoli úrovně, při kompletním zachování celé zápletky lze doporučit cca 10. úroveň DrD 1.6. Pro nenáročnou hru je vhodné, aby družina ve svých řadách neměla postavu z rodu hevrenů.

Dobrodružství je psáno tak, aby si jej mohl PJ kdykoliv upravit podle svého vlastního vkusu. Nejsou zde konkrétní popisy míst, jako např. sintarských kanalizací. PJ je může pojmout jako spleť labyrint, nebo se jejich podrobnějším popisem nemusí vůbec zabývat.

Obecně je následující text rozčleněn takto:

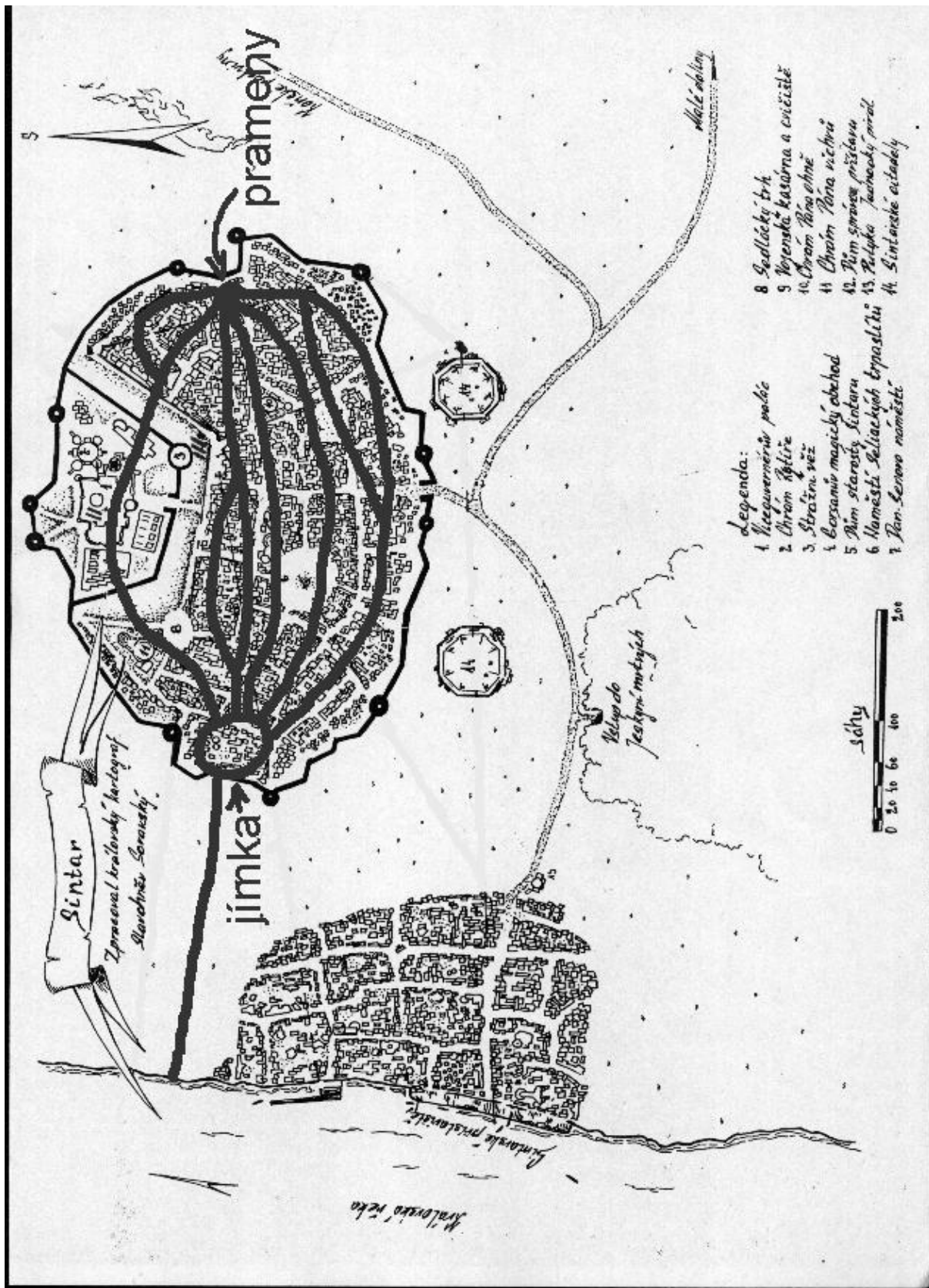
Běžné písmo – informace pro PJ

**Tučné písmo** – konkrétní názvy, jména a jinak důležité informace

*Kurzíva* – text určený pro hráče

(!) - označení pro různá doporučení

Pro hráče neseznámené s reáliemi Asterionu se hodí dodat, že hevreni jsou rasou stepních jezdců na koních, volných jako vítr a Almendořané (tedy obyvatelé Východní Dálavvy) se je snaží vyhnat z jejich domovů a pláň kolonizovat. Z části se jim to již v severním cípu plání povedlo. Právě v době, kdy se odehrává toto dobrodružství, je na jihu dobýváno jediné hevrenské opevněné město, Canthia, sídlo jejich krále. Hevreni mají v dálavských městech (a hlavně v Sintaru, kde se odehrává část dobrodružství) špatnou pověst násilníků a krvelačných příšer, matky jimi straší malé děti a platí zde, že dobrý hevren je mrtvý hevren.



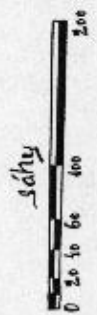
Sinter  
Zpracoval kráľovský kartograf  
Blavchár Senovský

prameny

jímka

Malá dolina

- Legenda:
1. Negervermerův palác
  2. Chrám Iphigie
  3. Strážna veža
  4. Bozsanův magický obchod
  5. Pán starosty Sinteru
  6. Hlavné námestie
  7. Pan. Senovo námestie
  8. Sedlácky trh
  9. Novenská kasárna a cvičište
  10. Chrám Pána ohně
  11. Chrám Pána vichru
  12. Pán správny príslušník
  13. Pápa "judočok" priateľ
  14. Sinterché oštadiely



Kráľovská rieka

Sinterké prístavište

Vstup do  
Jeskyní mŕtvých



## A. ÚVOD

*\*!ram Nelhali ti, kdo v písniích i bájích opěvali šíři nezměrnou a dáli nekonečnou plání Tarských! Tolik dní, tolik aldenů pouť v ní – a krom dosti hojně zvěře nevidět ani živáčka. \*!ram*

Dobrodružství začíná ve střední části Trhlinové pláně, východně od Sintaru, kousek od západního srázu Dlouhé trhliny. Almendorské osídlení je zde méně časté, než více na západě, okolo Sintaru, Koňských pastvin a Malé Doliny. Může se i stát, že zde poutník nenarazí na více, než jednu usedlost denně. Kraj je to poměrně bezpečný, byť v poslední době, během dlouhého obléhání hevrenské Canthie v jižních Zelanských vrších, se zde občas vyskytne banda almendorských dezertérů, nebo pokus skupiny hevrenů o revanš. Právě proto krajem objíždí několik almendorských jízdých patrol ze Sintaru.

Může existovat několik důvodů, proč se družina vydá do plání východně od Sintaru. Jako PJ jich jistě dokážeš vymyslet mnoho, tady ti předkládáme pouze několik návrhů:

-družina byla někým ze Sintaru, nebo Koňských pastvin vyslána, aby doručila na jeden ze zdejších statků důležitou zprávu

-družina se vydala do plání, aby ulovila nějaké zdejší zvíře, víceméně pro zábavu (mezi zdejšími dravci patří levharti, gepardi a jaguáři), nebo si chytit a zkrotit divokého trhlinového mustanga

-někdo ze statkářů si ve městě družinu najal, aby se vypořádala s bandou dezertérů, kteří ohrožují usedlosti, nebo s nebezpečným zvířetem

-družina dostala jistý typ, na arvedanské ruiny, které se v okolí Dlouhé trhliny nachází, a teď marně bloudí a hledají je

-někdo z družiny ze zdejších statků pochází a vydal se domů na návštěvu

-je také možné, že se družina rozhodne vyrazit dál na východ k Labyrintu, který stále patří skřetům, a kde si chtěla vydobýt hrdinství a zdejším krajem měla v úmyslu jen projet.

*Slunce se zvolna sklání k západu a kraj se pomalu chystá na krátký večer zdejších končin. Ten ale jakoby se zdál být poněkud chladnější, než všechny předchozí.*

Hraničář, nebo postava podobně souznělá s přírodou, může už v tuto chvíli (při hodů na past Int ~ 10) bezpečně rozpoznat blížící se nečas a možná i bouři.

*Noc se snáší nezvykle rychle a vítr začíná nabírat nebývale na síle. Déšť, průtrž a bouři by už rozpoznalo i malé děcko (past Int ~ 5). Jako z udělení ale není široko daleko nic, co by mohlo posloužit za úkryt a poslední usedlost jste minuli někdy okolo poledne. Jedině malý remízek píní, stojící však na nízkém pahrbku, nabízí jakous takous ochranu před deštěm.*

Pokud se postavy vyšplhají na onen pahrbek, budou z něj mít krásný rozhled na okolí a uvidí v dálce jako na zavolanou statek. Pokud ne, je třeba jim blízkost statku předložit nějak jinak.

Když ke statku dostanou blíže, můžeš použít tento popis:

*Jako by ho dobří duchové vykouzlili, stojí na pláni rozlehlý a bytelně z kamene vyzděný statek. Velké výběhy a ohrady je vidět všude kolem něj, z početných komínů se kouří, okna se v houstnoucím šeru začínají rozsvěcet – a vítr dál sílí.*

Pokud se družina rozhodne požádat ve statku o přístřeší, nebo si jej alespoň lépe prohlédnout, zjistí následující:

*Hospodářství se skládá z patrových hrázděných budov, pevně rozestavěných podél čtyř stran rozměrného obdélníkového dvora. Mezi dvěma budovami je bytelná brána, za kterou by se nemusela stydět opevněná tvrz. Podobně vlastně působí celá stavba. Nepočtená okna v přízemí by se dala splést se střílnami, v patře nejsou o moc větší a fortelná, jak v pevnostní věznici, střecha je břidlicová. I v silicím větru je slyšet halas a hluk ze dvora. Domáci se pilně chystají přečkat bouři.*

Pokud se postavy pokusí zabušit na bránu a požádat o nocleh, uvidí následující (magický průzkum a podobné akce, vyjma vloupání, odhalí totéž):

*Ihned po prvních ranách do dubových fošen se ozve hlasité, rozhodné, ale ne nepřátelské zvolání: „Kdo je?!“ Ostatní hlasy uvnitř umlkají.*

Pokud se postavy jen trochu rozumně ohlásí a představí, spatří toto:

*V křídle brány se otevře maličká vizírka a drsný hlas za ostrým modrým pohledem všechny vyzívá, aby se pořádně ukázali.*

Vnímavější postavy mohou postřehnout i ozbrojené pozorovatele na dřevěném podsebití zdi a v rohových oknech staveb. Pokud se pak nebudou chovat vysloveně hlo upě, nepřátelsky, nebo arogantně, budou vpuštěny.

### **Na statku**

*Už první pohled do prostorného dvora prozrazuje to, co bystřejší postavy mohly tušit již při pohledu zvenčí. Statek je ve skutečnosti úctyhodně veliký hřebčín, což se také zde, kde žije množství mustangů a do Koňských pastvin není daleko, není co divit. Nikde žádný dobytek, ani jediný chlév, jen maštale a stání pro koně všeho druhu.*

Domácnost se sestává asi z pětadvaceti lidí, nepočítaje v to děti. Zdejší obyvatelé pochází ze severu Almendoru a jsou to až na výjimky členové téže rodiny – Bysterjanů. Hlavou rodiny a zákonným majitelem domu je sukovitý svaloun, **Svojen Bysterjan**, který rozhodně kráčí vcházející družině v ústrety. Je to roduvěrně podezíravý, morousovitý, ale v jádru dobrácký a veselý brach s ryšavými vousisky a ježatými pačesy. Družiny se nejprve na všechno důkladně vyptá, nebude však vůči ní nijak sprostý, ani neomalený. Hned za vraty postavy obklopí všichni jeho mužští příbuzní a ženské budou držet děti stranou. Pokud ale budou postavy upřímné a zdvořilé, napjetí takřka záhy povolí a podezíravost je nahrazena bujarou srdečností. Nevhodné chování může snadno vyústit v bitku, kterou družina nejspíš prohraje. Bysterjani nejenže jsou hromsky houževnatí kolohnáti a ve svých řadách mají i jednoho kouzelníka (je jím Tamín Bystrejan, studoval magii v Novém Amiru), ale jsou navíc bez výjimky ozbrojeni. Přesto lze takovou epizodu připustit, jen vývoj děje se pak musí upravit.

Početný rod se rázem promění v tlupu halasných kmostrů z mokré čtvrti, a protože je část dvora zastřešená, promění se příslibený nocleh v oslavu, kterou navzdory propukající průtrži, nelze pojmenovat jinak, než divokou. Jen děti musí přes halasné protesty hned spát.

(!) Když později večer ustane prudký déšť, rozhoří se ohně, začne se opékat zvěřina, objeví se početné, čerstvě naražené sudy a spolu se zvuky hudebních nástrojů zazní i zpěv. Hlavní je ovšem vypravování všeho možného.

(!) Při úspěšném hodu na past, INT 11 může některá postava postřehnout, že koňáci z družiníků velice obratně, nenápadně a důkladně tahají rozumy. O jejich minulosti, smýšlení, zkrátka o všem.

*Zábava se rozbíhá, bouře sílí, pítí teče, když tu se náhle skrz všechn hluk bouře ozve bušení na bránu.*

## **B. KUPEC**

*Společnost se okamžitě odmlčí, muži sáhnou k rukojetím zbraní a hospodář se jde přesvědčit, kdo je tím hostem silné bouře. Přes vrata do dvora ani z hradby není ničemu z čehokoli řečeného kloudně rozumět, brána se však brzy otevírá. Do dvora pod všeobecným dohledem vjíždí poctivý kupecký vůz, tažený dvěma pořádnými koňmi. Kočíruje ho vysokánské ramenatě*

*chlapisko, kterému trochu blahobytné břicho a masité ruce i obličej propůjčují neodolatelně dobrácký vzhled. Jeho oblečení je sice, jako všechno v pláni, především praktické, netají však vkusnou, ovšem okázalou míru přepychu. Látky jsou drahé, kožešiny vzácné. Kupčik je, až na jediný pramen dlouhých vlasů, vyrůstající zprostřed jeho bledého temene, úplně holohlavý a horní ret jeho širokých úst obrůstají tak dlouhatánské cancory tlustých knírů, že se jejich špičaté konečky volně pohupují až kdesi pod tlustým krkem.*

Přichází se představuje jako korský kupec **Radyn Loukot'**, putující toho času za zbožím po pláňových statcích, neboť se hodlá vypravit do Sintaru, kde se u příležitosti blížících se Gorových svátků chystají velkolepé trhy a slavnosti.

(!) Sám a bez doprovodu? To může být posavám podezřelé!

*I přes plachtu lze poznat, že jeho vůz je opravdu vrchovatě naložen vším možným. (Zboží řemenářské, provaznické, kovářské, soudky piva a vína, atd.) To „pravé překvapení“ ovšem teprve přichází vzápětí. Za vozem je totiž připraven opravdu bytelný dvoukolák, opatřený neméně pevnou dřevěnou klecí ze silných kmínků. A uvnitř...*

(!) Klíčový moment pro celý způsob vedení hry!

*Uvnitř jsou čtyři klečící, do půli těla vysvěcení a pevně spoutaní hevreňi.*

Reakce postav může být samozřejmě individuální, Bysterjanové však okamžitě zabrání jakémukoliv možnému problému. Družině tak bude zabráněno v jakékoliv bláznivíně, kterou by mohla pod vlivem alkoholu provést. Např. v útoku na kupce a osvobození zajatců, tak i v napadení a ubití hevreňi.

Pravý stav věcí je následující:

**Radyn Loukot'** se ve skutečnosti jmenuje **Markuš Trubič** a je jedním z nejschopnějších a nejvěrnějších přátel a společníků **Janoše Brušky**.

Janoš Bruška, bývalý Orlí poutník a věčný rebel, ač takřka osmdesátiletý, neustále se se zbraní v ruce odbojně protivil královské moci alمندorské, jež smetla z povrchu Asterionského jeho sen o Svobodných městech. Tento veterán ustoupil s malou hrstkou svých věrných do plání, kde se přidal k hevreňům a bojoval po jejich boku proti Alمندoru, spíše však už jen jako plánovač a stratég, nežli v sedle a s mečem (se kterým se však ještě stále umí dobře ohánět). Při jedné z mnoha bitek byl ale před pár týdny v lité řeži jat a posléze v Sintaru uvězněn jeho prvorozený syn Dravoš.

Janoš Bruška, dlící někde na jihu plání, pověřil Markuše jeho vysvobozením. A do plánu se zapojil i hevreňský velitel, nemilosrdný hrdlořez **Alvenáro**. Tento potomek zmasakrovaného kmene Divých Hřebců a bývalý cvičný otrok Zylových vojsk z Tisíce jeskyní již řadu let shromažďuje a cvičí jednotlivce z rozmetaných hevreňských kmenů. Vytvořil tak skupinu asi sto padesáti tvrdých válečníků, které vede k nesmlouvavému boji proti každému a všem. Poté, co osudovou shodou okolností nezávisle na sobě napadli a zmasakrovali skupinu alمندorského zásobovacího oddílu, uzavřeli pobratimské přátelství a společně vypracovali i plán Dravošova vysvobození.

**Postavy družiny se tak stávají loutkami v této jejich vysvoboditelské hře.**

Plán je následující:

1. Trubič se v přestrojení za bohatého kupce vydá do Sintaru s povozem, ve kterém je náklad zboží dovedně použit k zamaskování vybavení, nutného k osvobozovací akci.
2. Do připravené klece se ve falešných, ale přesvědčivých poutech usadí sám Alvenáro a tři jeho bojovníci (Espadro, Flagelio a Martiño), dobře obeznámení s pohybem a bojem ve městech a pevnostech.  
(Vydávají se za zajatce, směněné s cizími dobrodruhy za zboží a „Loukotěm“ vezených do Sintaru za účelem získání odměny, skutečně a řádně vypsané na každého hevreňi.)
3. Když na statku svých tajných spojenců, **Bysterjanů** (kteří jsou s Bruškovými velmi vzdáleně příbuzní), potkají družinu, rozhodnou se ji využít. Jejich plán počítá s blížícími se Slavnostmi odvahy a cti. Trubič Sinter zevrubně zná, má v něm své špehy a ví, jak se jeho obyvatelé i posádka chovají o svátcích. V pelmelu všeho dění

zamýšlejí vniknout do města, pokud možno přímo do pevnosti s vojenskou věznicí.

Postavy družiny využijí k odvedení pozornosti, osvobodí mladého Brukku a uprchnou.

### **Chování postav určí, jak s nimi bude v průběhu akce počítáno a nahlíženo.**

Postaví-li se na stranu „ubohých, bezbranných zajatců“, Loukoť (Trubič) se přinejmenším pokusí využít je takovým způsobem, který jim ponechá alespoň naději na přežití. Pokud se postavy k hevreňům postaví nenávislně, udělá si z nich docela obyčejnou „kozu na provaze“, které se bude moci „vlk pomsty almendorských vojáků“ nažrat do sytosti. Pokud družina nedá svůj postoj k hevreňům najevo spontánně sama od sebe, bude se je Loukoť (Trubič) vyptávat co si myslí o hevrenech a to schválně útočným způsobem (jako třeba: „Vidíte ty zmetky, co jsem ulovil? Taky je tak nenávidíte jako já?“, nebo „Hevreni jsou děsné mrchy, kdyby za ně nebyla odměna pobiju je rovnou. Jsou to divoké bestie.“)

(!) Postavám samosebou může být divné, jakto, že samotný Loukoť (Trubič) dokázal zajmout čtyři statné, hevreňské válečníky. Pokud se ho na to optají, bude se Loukoť obratně vyhýbat přímé odpovědi, zmíní se o skupině dobrodruhů, kteří hevreňy zajali pomocí nějaké té magie a také díky momentu překvapení, který byl na jejich straně. On je pak pouze vyměnil za nějaké své zboží a hodlá za hevreňy v Sintaru vyinkasovat odměnu. Dřív než začne být postavám jasné, že se vykrucuje a lže (byť pokud jsou extra bystré, můžou to poznat i tak, past Int-15-pozná že lže/nepozná, ale Trubič je excelentní lhář), zachrání jej Svojen Bysterjan, který v pravý okamžik přijde a odvede jinam buď řeč, nebo samotného kupce. Zepřítají-li se jej na to později, někdy v průběhu cesty do Sintaru, bude se opět vykrucovat a vymyslí si nějakou historku o cizích dobrodruzích, kteří hevreňy přepadli, když ti spali.

Ať už družina zaujme k zajatým hevreňům jakýkoliv postoj, běh dalších událostí bude následující:

Slovo dá slovo a Loukoť nabídne věru slušnou odměnu za doprovod a ochranu na sintarské trhy, kde hodlá za „divošské zajatce“ získat právoplatně vypsanou odměnu. Příliš vysokou pro postavy, pokud by chtěly hevreňy samy vykoupit. Nabídne i případnou pomoc jeho vlivného slova, pokud by družina v Sintraru hledala nějaké uplatnění a slíbí vůbec prakticky cokoli, co si postavy budou přát.

Postavy bude chtít dostat, tak či onak, do svých služeb! Hra se stává relativně nezávislou, pravděpodobný běh věcí bude popsán pro PJ tak, aby nehrály roli vztahy obou skupin (jednu tvoří družina a druhou hevreňi). Podrobněji popsané důležité epizody, určené pro postavy musí PJ dramatizovat sám.

## **C. CESTA**

*Druhého dne je obloha bez mráčku, sluníčko krásně svítí a vichr se změnil v lehoučký větřík, počasí jako stvořené na cestu.*

(!) Pokud se postavy pokusí hevreňy vysvobodit tajně, ať už na statku, po cestě, nebo kdykoli jindy, Trubič s Alvenárem je seznají spolehlivými, nabídnou jim spojenectví a zasvětil je do plánu, ve kterém jim dají pokud možno „přeživací“ roli.

Naopak, pokusí-li se postavy hevreňy tajně pobít, krást na statku, nebo o cokoli podobně nepřístojného, budou samy pobity.

Pokud mají všechny postavy koně, nebo jiné dopravní prostředky, bude samotná cesta trvat maximálně tři dny (nepočítaje v to ale případné komplikace). Radyn Loukoť (Markuš Trubič), družinu povede přímo na západ, až jihozápad k Sintaru. Nezamíří ani k silnici z Koňských pastvin, ani k té z Malé doliny, ale celou dobu povede družinu skrz pláň, aby se vyhnul co největšímu počtu almendorských hlídek a kontrolních stanovišť (viz dále).

Herní čas této epizody může PJ samozřejmě využít po svém, následuje několik námětů a možností:

1. *Putujete právě stepí, jejíž rovina je občas narušena mírným kopečkem, nebo naopak prohlubní, když tu náhle začnou koně divoce ržát, nezvladatelně se vzpínat a všemožně se snaží utéct.*

(podobně se budou chovat i všechna ostatní nemaagická zvířata v družině)

*Vtom se na vás z nejbližší prohlubně, zakryté křovím, vyřítí obrovitý šedý medvěd.*  
Zvíře bylo ze svého loviště v Širokém valu vyštváno jinými medvědy v bojích o teritorium. Prohlubeň, která je díky neustálému větru soustavně zakrývána křovinatým porostem, mu slouží jako brloh. Ač tu šelma žije velmi krátce, kolem jejího brlohu nic nežije. Následující situace bude popsána bez akce postav.

*Řvoucí šelma se instinktivně vrhá na nejsnažší a nejbližší kořist. Loukot' vzdá beznadějně zápolení se šíleným zápřahem, popadne širočinu vytaženou z pod kozlíku a na rozběsněné zvíře se vrhne, třeba i úplně sám.*

(!) Pokud postavy nevědí o skutečné totožnosti Loukotě, mělo by jim to být podezřelé. Kupci sice hájí svůj majetek a vklady, ale aby se některý z nich samotný postavil medvědu? Pokud postavy s domnělými zajatci nespolupracují, budou se hevreň snažit i v této situaci dodržovat své přestrojení. Jestliže by museli zasáhnout (to jediné v případě, že by družina odmítla Trubičovi pomoci) a odhalit tak, že ve skutečnosti nejsou spoutaní, museli by se pak pokusit družinu, jakožto nespolehlivé společníky, z opatrnosti hned zabít. Obdobně lze použít např. hnízdo obrovských hadů. Zásadní vliv na vedení situace má neustále to, jaký je vztah družiny k Trubičovi a Alvenárovým mužům.

2. *Panuje klidná a tichá bezměsíčná noc, když se v blízkosti tábora ozve tichoučký šelest.* (hlídku může držet družina, nebo hlídá sám Trubič, zaslechnutí šelestu je past Obr. -8-,) Tábor se tichým plížením pokouší obklíčit tlupa lapků. Jsou to dezertérští psanci, propadlí hrdlem, kteří nedávno uprchli z jednoho boje při zdánlivě nekonečném obléhání Canthie. Ted' jsou to všeho schopní vrahouni, kteří v novém životě našli zvrhlé zalíbení. Vede je bývalý poddůstojník **Froňaj Rumín**.

Bandité nepřijmou nic jiného, než boj na život a na smrt do posledního muže, třebaže jejich původní záměr byl podřezat všechny ve spánku a ukrást všecíčko, co by jen našli.

(!) Situace může opět ukázat, jaký je Trubič schopný bojovník i odkrýt tajenou svobodu hevreň.

3. *Putujete širou stepí, když tu v dálce zahlédnete oddíl jezdců. Podle leskotu zbrojí a přileb a standarty vlající nad nimi nemůže jít o nikoho jiného, než almendorskou jízdní hlídku. A zdá se, že ani vy jste neunikli jejich pozornosti, a tak míří přímo vaším směrem.*

Nastává nejošemetnější situace, jaká mohla družinu v pláních potkat. Dvacítka vojáků (jejich parametry nechť PJ upraví podle síly družiny) je jednou z mnoha pravidlených patrol ze Sintaru, hlídkujících na pláních. Tato skupina, vedená **Viktyrem Vranarem**, pronásledovala bandu **Froňaje Rumína** a narazila místo toho na družinu.

(!) Zde je PJ cíleně poskytována příležitost k univerzální variaci hry.

#### **Negativní vyústění situace ke zvýšení obtížnosti hry:**

-Postavy se dostanou s hlídkou do sporu, například pro vyslovení podezření, že jsou samy dezertéry, načež dojde k bitce. Vztáhnout ruku na královského vojáka je samozřejmě zločin. Pokud by družina vojáky pobila, což by mělo být spíše nemožné, než jen těžké, bude následovat vyšetřování a pátrání po pachatelích. Pokud navíc některý z vojáků unikne, dostanou úřady i popisy postav a z těch se stanou psanci. Provedení akce se tak stává krajně nebezpečným, až neproveditelným.

-Podobně negativní situace může být navozena uměle, například tím, že **Vranar** pozná **Trubiče**. To by ovšem mělo nastat jen v případě, že PJ chce svázat družinu s Brukkou a hevreň pevnými pouty.

-Podobně lze situaci rozvést, pokud družina s lapky už bojovala, některé z nich zajala, nebo má kořist z jejich vybavení. Pokud např. odmítnou zajatce či kořist vydat, nebo budou obviněni ze spolčení s dezertéry, může nastat konflikt s vojáky a hra tak bude opět extrémně ztížena.

-Stejně může za fungovat i případná touha vojáků získat Trubičovy zajatce pro sebe.

#### **Pozitivní vyústění situace pro usnadnění hry:**

-Pokud družina s lapky ještě nebojovala, dozví se o tomto hrozícím nebezpečí, a také o odměně vypsané na dezertéry, zvláště pak na **Rumína**.

- Jestliže postavy se zběhlými bandity už bojovaly a mají o tom důkazy, nebo dokonce zajatce, získají nárok na odměnu a zároveň pro ně bude daleko snazší nejen vstoupit do města, ale i do samotné pevnosti, kde vězní mladého Brukku. Pokud by Loukoť přijel s hevreňy do Sintaru jen tak, mohl by mít problémy s al mendorskými vojáky, kteří by mohli chtít hevreňy převzít pod svou kontrolu a Trubičovi by pak jen poslali odměnu. Vyřízení „dezertérské“ záležitosti se však nedá odbýt jinde, než v městské pevnosti (ať už je to předání zajatce, nebo jen svědectví) a tedy za Trubičovy osobní účasti.

Pokud mají postavy zajatého Froňaje Rumína, rozhodne se je Vranar se svou jednotkou do Sintaru doprovodit. Pokud družina zajatce pobila, zdělí jim Vranar, ať zajdou do pevnosti, kde musí podat svědectví a vyzvednout si odměnu. Poté odjede opět hlídkovat do plání.

V případě, že se družina s dezertéry nepotkala, ponechá ji Vranar jejímu osudu a vyjede se svými muži pátrat do plání.

Dalších „stepních“ epizod si PJ může samozřejmě přidat kolik chce, ale měl by jednat s mírou. Použít se dá např. nocování ve statku, kde páni i čeled' vyznávají jednoho z temných bohů a budou družinu nebo zajatce chtít použít jako oběť pro své obřady, apod.

## D. MĚSTO

Pro podrobnější informace o Sintaru může PJ užít jeho popis buď z modulu Dálavy, nebo z modulu Čas Temna, popřípadě si může PJ popis města vymyslet sám. K lepší orientaci může posloužit přiložená mapa.

Už od počátku, od pouhého příjezdu do okolí pevnostního města, se ukazuje, že tady mnohdy hrozí mnohem větší a nebezpečnější nástrahy, než v divočině. Ani všudypřítomné a na zdejší kraj bujaré oslavy Gorových svátků nezmenšily počty vojáků na strážích a hlídkám jen málo otupily jejich proslulou bdělost.

Daleko před hradbami města, mimo jejich dohled, jsou v kraji rozmístěny střezené pozorovatelný a stanoviště, které obvykle mají podobu dřevěných posedů, nebo i vízek a srubů. Projít skrytě je nemožné, projít nepovšimnut, nebo pomínut, je nepravděpodobné. Loukoť (Trubič) to přesto jaksi dokáže a sporadické otázky občas se přibližujících jezdců bravurně odbývá s mistrnou směsí neškodné podlézavosti a zdánlivé hlouposti. Postavy by měly být při jednání s obránci Sintaru opatrné, aby nevzbudily zbytečné podezření.

*Už z dále poznáte, že se blížíte k Sintaru, jeho dvě velké Citadely totiž nejde přehlédnout. Tyto dvě mohutné věže, vyšší, než jakákoliv jiná stavba ve městě, stojí několik sáhů před hradbami města, s nimiž jsou spojeny padacími můstky, a tvoří první obranou linii, pokud by se někdo pokusil napadnout jedinou městskou bránu.*

*Hradby jsou právě tak vysoké a brány tak pevné, jak by město na hranicích mělo mít. Okolí je doslova poseté, skoro pokryté, stany a boudami kramářů, kejklířů, komediantů, potulných řemeslníků, světských a kdoví koho všeho ještě. Je jich tu dokonce tolik, že spojují o kus dál stojící Přístavní čtvrť se samotným, hradbami obehnaným, Sintarem. Vůz se ztratí snadno a ani hevreňi nebudí moc pozornosti. Jízdní hlídky a pěší stráže jsou ovšem všude a není věru radno vyhýbat se jim, odmlouvat, vzdorovat, nebo dokonce utíkat.*

Putování jarmarečním ležením lze jakkoli přikrášlit, jinak je celkem volné. Průjezd branou je zcela závislý na tom, jestli družinu oslovili al mendorští vojáci a jak setkání dopadlo.

V případě, že postavy doprovází **Vranar**, budou vpuštěny bez průtahů. V opačném případě budou stráže jistě zaujmuty hevreňy, vyptají se na okolnosti jejich polapení a poradí Loukoťovi (který musí zaplatit clo a daň ze zboží které do města přiváží), kde může hevreňy odevzdat a vyzvednout si odměnu (tím místem je městská pevnost). Každopádně by postavy měly jednoznačně pochopit, že tudy by případná cesta ven, proti vůli posádky, v žádném případě nevedla.

Brána má hned troje za sebou jdoucí dvoukřídlá vrata bez branek, každá o čtyřech závorách a navíc dvě spustné mříže. Stráž soustavně drží patnáct obrněných mužů ve zbrani, fůrna jich ale určitě pojme nejméně dvojnásobek. V celém městě jich je nyní okolo tisíce a dalších několik set tvoří hlídky a jízdní patroly v okolí. Město je sice právě tak plné trhovců, stánků,



bud a plácků pro jarmarečníky, herce, umělce, akrobaty, vypravěče a hudebníky, jako předměstí. Je tu však mnohem méně chaosu a mnohem více vojáků. Ne všichni sice drží stráž a ne všichni obchzejí v hlídkách, ale niterně neodloženou disciplínu očividně mají. Stačí, aby kterýkoli důstojník jen křikl a rázem jsou všichni na svých místech a věnují se svým povinnostem. I domácí civilisté zřetelně respektují vojenský řád svého města. Nejsou to sice upjatí škarohlídi, ani odtažití puritáni, ale když voják činí, měšťan se klidí. Hevreni tu sice budí větší pozornost než venku, málokdo jim však věnuje více, než zlostný pohled, zábava všude kolem je mnohem lákavější.

Vedení hry je obzvláště zde třeba přizpůsobit jednak vztahu družiny s vysvobozovací skupinou, jednak situaci, v jaké přijíždějí. Pokud spolu vědomě spolupracují a do města přijíždí ve společnosti nic netušícího důstojníka **Vranara**, je situace úplně jednoduchá, projdou rovnou do pevnosti a přinejmenším část postav zůstane prakticky nestřežená.

V takovém případě je popis pevnosti i situace zcela v rukou PJ.

Nabízíme zde jen tu možnou alternativu, že totiž postavy přivedly dezertéra:

Vojenská věznice, kde drží mladého Brukku (a kam jediné může být vsazen hledaný dezertér **Froňaj Rumín**) je samozřejmě umístěna v městské pevnosti, velkém komplexu bývalého viceguvernérského paláce, kasáren a cvičišt, obehnaném vlastní hradbou a tvořícím tak uzavřený celek uvnitř města.

Pevnost je nejstřeženější místo v širokém i dalekém okolí. Ochozy, cimbuří, brány, průchody, nádvoří, chodby, všechno je plné stráží a dozorců. Dokonce jsou zde chována i všechna možná zvířata, od poštovních holubů, přes jedovaté obyvatele hadích jam, až po leopardy v příkopech a plný medvědinec. Stejně tak jsou všude strážná stanoviště, střílny, obranné válečné stroje a další podobná zařízení.

Nyní předpokládáme, že se sem družina dostala legálně:

Povoz zastaví na jednom z vnitřních nádvoří. Je přibližně čtvercové, s každou ze svých stran dlouhou asi deset sáhů. Krom hradební zdi s jediným průjezdem, kudy vjíždějí povozy a popravčí káry, jsou to zdi strážnice a samotné věznice. Všechna viditelná okna, či spíše okýnka jsou střílnovitá, neprůlezná a ještě opatřena ostnatou mříží, ostatně jako v každé viditelné budově hradu. Nádvoří je celé pokryté rozměrnými, drsnými, ale rovnými žulovými dlaždicemi. Z tohoto běžně nepoužívaného dvora obyčejně vyjíždějí opravdu jen popravčí káry a vjíždí sem transporty vězňů. Proto sem také smí klecová kára vjet, **protože je již delší dobu věznice přeplněná** (Loukoť má tyto informace od svých sintarských spojenců a počítá s tím ve svých plánech). Povoz je nařazeno ponechat zde do rána i s hevreny, koně jsou odvedeni a zaopatřeni. Družině a Loukoťovi je povoleno zůstat, dokud si nevezmou své věci a nepřipraví se na odchod do noclehárny, kde mají přenocovat.

(!) **Další klíčové místo hry.** Zde se rozhoduje o finálním dějství, již zcela v moci PJ.

Je-li situace jiná, družina vůbec nepotkala lapky, Rumín je mrtev a nesetkala se s Vranarem, musí se Trubič držet původního plánu.

## E. PLÁN

1. Ubytuje se v hostinci U Kamenné věže na Dan Senově náměstí a družinu pověří hlídáním „zajtců“. V hostinci má své přátele, takže ti se postarají, aby hevreny nikdo neohrožoval. Zároveň mohou nenápadně dohlédnout na družinu a ověřit, zda je skutečně spolehlivá. Kdyby chtěly postavy v Trubičově nepřítomnosti hevreny udát, obyvatelé hostince se je pokusí rychle zneškodnit.
2. Odejde „vyřídit obchodní záležitosti“ tedy kontaktovat svého zdejšího agenta a spustit akci.
3. **Nyní nastává jedna ze tří situací:**
  - a) postavy mají plnou důvěru družiny vysvoboditelů a jdou do akce s ní
  - b) postavy si rebely sice naklonily, ale plnou důvěru nemají, a tak dostanou sice obtížný, ale splnitelný úkol, s nadějí na přežití

- c) postavy jsou nahlíženy jako nepřátelé, a tak dostanou úkol, při kterém budou s největší pravděpodobností zajaty, nebo zabity

**Následuje postupný popis všech tří možností u varianty 3., přičemž samotní hevreň budou (s postavami i bez nich) postupovat podle alternativy a).**

### **E.1 Plán a)**

V Sintaru se veškeré stavební plány řídily nebo přizpůsobovaly tomu, aby bylo město snadno hájitelnou a nedobytnou pevností. Výjimku samozřejmě netvoří ani kanalizace. Ta nabírá vodu z pramenů, které se našly v pahorku, na němž celé město stojí. Ukázaly se být nezdravé a působící zdravotní potíže, neznámo proč. Prameny leží ve východní části města a kanály se odtud paprskovitě rozbíhají na západ po městě. U západních hradeb leží pod zemí rozlehlá odpadní jímka, do které všechny kanály ústí. Z ní vede jediný kanál na západ ke Královské řece. Ve městě mají kanály podobu jeden sáh širokých a půl druhého vysokých zaklenutých stok z cihel, ovšem onen kanál vedoucí do Královské řeky je zúžený a neprůchodný ani pro skřítky, natož pro lidi, nebo hevreň. Odtokový otvor jímky je někde v polovině její výšky a splašky, je-li jich dost, tak odtékají samospádem zúženou stokou do Královské řeky. Průlezy a poklopy do kanálů sice existují, jsou však jediné uvnitř hradeb pevnosti, jsou hlídány a užívají se jediné při občasném čištění, nebo jiné údržbě. Před mnoha lety však agent Orlich poutníků náhodou zjistil, že jedno z kanálových ramen prochází v těsné blízkosti vinného sklepa hostince „U Kamenné věže“. Ohlásil to a prozíravý Trubič tenkrát zařídil, že se majitelem krčmy stal jeden jeho člověk. Náročná akce se mu nyní vyplatila. Když se vrátí ze své „obchodní schůzky“, kterou naposledy prověřil reakci postav a na které u jiného svého zdejšího agenta doplnil nějaké vybavení, vypustí sklepním komínem do šenku plyn, který omámí všechny hosty i nocležníky tak, že se budou řadu hodin chovat a cítit jako silně opilí. Pak vypustí hevreň z klece, ukryté pomocí hostinského agenta v koutě stodoly, a spolu s nimi proleze do sklepa, odstraní kus zdiva a vytvoří otvor, kterým se dostane do stok. Tudy chce proniknout až do tvrze a vysvobodit mladého Bruku.

**(!) Agent není nikdo jiný, než paní hostinská, která dům získala, coby bohatá nevěsta tehdy ovdovělého pana majitele.**

Vzhledem k roční době mohou postavy velikosti B kanálem kráčet v předklonu s hlavou asi čtvrt sáhu nad hladinou kalu. Jejich plán je dojít až k do pevnosti, odpadní štolou samotné tvrze vlézt až do jejího podzemí a mimořádně silnou magickou žiravinou, přivezenou v baňkách, ukrytých do dvojitého dna vozu, proleptat díru do podlahy kobky mladého Bruky a stejnou cestou uprchnout, přičemž cesta ven z města je až do poslední chvíle Trubičovým a Alvenárovým tajemstvím.

**(!) Poté plánují proniknout kanálem až do jímky na západě, zde požít krátkodobě účinkující zmešovací lektvar, který má u sebe Alvenáro, proplavat stokou do Královské řeky a vylézt na loď, která v domluveném čase bude vyplouvat z přístavu.**

### **E.2 Komplikace plánu a)**

Jen namátkou uvádíme několik málo příkladů situací, které mohou tuto podobu akce znesnadnit, nebo zkomplikovat. „Samozřejmostí“ jsou útoky krysařů, hadů, pavouků a vůbec zvířectva vší velikosti, nebo strašidel z městského pohřebiště (viz popis Sintaru v modulu Dálavy, nebo Čas temna). Mohou zde být přítomna zařízení a mechanismy, o kterých chyběly informace, v důsledku nenadálé bouře se může začít zvedat hladina vody, v pevnosti může být z neznámé příčiny vyhlášen poplach, což prozradí Brukův útěk dříve, než se počítalo, loď nemusí připlout na čas nebo vůbec. Možností je mnoho. Této akce se ale družina bude účastnit pouze v případě varianty a) a to jen pokud budou chtít. Pokud se jim do této nebezpečné akce chtít nebude, Trubič je pověří odvedením pozornosti.

**(!) Tady vzniká nekonečný prostor pro invenci postav, aby samy něco vymyslely.**

I Trubič jim může dát pár doporučení, co by mohly podniknout. Například vyvolat roztržku a potyčku se strážemi kdesi za východní hradbou města, a pak prchat a prchat do širé stepi jako

o život. To doslova, protože bitka s vojáky vyvolá poplach a stíhání, jaké tu už dlouho nebylo. A o to jde. Varuje je před pokusy páchat výtržnosti, nebo dokonce třeba založit požár uvnitř hradeb.

### **E.3 Plán b) a jeho komplikace**

Trubič družině nevěří natolik, aby ji zapojil do akce ve stokách, a tudíž jim o této akci ani nic neřekne. Pověří je pouze, aby v pravý čas odvedly pozornost vojáků a prodloužili tak dobu, kdy bude Brukkův útěk odhalen. Dá jim opět nějaká doporučení (viz výše) co mohou udělat k odvedení pozornosti a vyplatí jim bohatou odměnu (dle úvahy PJ).

Pokud postavy skutečně nějaký vlastní plán, který PJ vyhodnotí jako nesmysl nebo hloupost, je na něm, aby sehrál nezdárný vývoj. V případě, že postavám vlastní plán vychází, nebo že se zařídí podle Trubičovy rady, mohou nastat následující problémy:

- Postavy špatně odhadly sílu provokovaných vojáků, nebo jejich pronásledovatelské schopnosti.
- Nedaří se jim konflikt vyvolat a když přece, ukáže se, že vyprovokovaní strážci jsou ve skutečnosti za vojáky přestrojení zločinci a místo útěku do pláně se strhne pořádná mela (obdobný zvrat může přinést i provokování skupiny civilistů).
- Problémy může vyvolat neúspěch při pokusu odvézt pozornost nějakým magickým kouskem. Zde je možností nekonečně. Zmaření, nebo narušení cizího magického obřadu, otevření brány do Stínového světa a nechtěné vyvolání myšlenkové bytosti, atd.
- Družina je pověřena založením požáru uvnitř města, hlídáním vchodu do podzemí, nebo něčím podobně sebevražedným (fantazii PJ se meze nekladou).

### **E.4 Plán c) a jeho komplikace**

V případě, že družina není hevreům nakloněna a ani s Trubičem není zadobře, bude jim vyplacena odměna za ochranu při cestě do Sintaru a poté se s nimi Trubič rozloučí.

Pravděpodobně se ale pokusí postavy odstranit, aby nemohly fungovat jako svědci, až (pokud) vyjde najevo, že mladý Brukka unikl. Nejvíce v úvahu připadá možnost, že je Trubič otrávil jedem v jídle a pití, pošle na ně nějakou zaplacenou skupinu rabiátů, nebo je nařkne z krádeže a pošle na ně strážce.

Družina ovšem může sama Trubiče i hevreje dokonale přelstít. Může předstírat spolupráci a pak je náhle udat úřadům.

Postavy mohou také Trubiče prohlédnout ještě cestou, zlikvidují ho (dobře mířená rána vedená zezadu do hlavy), a můžou jej i s hevreji zabít, nebo za odměnu v Sintaru odevdat. Dobrodružství se tak odehraje úplně jinak, než je zde popsáno, ale určitě může být zábavné.

## **F. POSTAVY**

### **F.1 Alvenáro**

Hevrenský bojovník, všeobecně známější pod zkráceninou svého jména Alvero, se narodil jako synovec náčelníka Divých Hřebců, Ladýga. Alvenáro byl vážným uchazečem o budoucí náčelnictví a byl v tomto duchu také od útlého mládí vychováván. Už tehdy přilnul k bájím a pověstem šamanů i stařen o velikosti hevrenského národa. Když mu bylo osm let, byl právem zván jedním z nejzdatnějších chlapců kmene. Jeho strýc Ladýgo se časem pro svou výbojnost a krvelačnost stal nepohodlným a nebezpečným mnohým hevrenským susedům a ti se rozhodli jej zničit. Lsti domnělých přátel byli všichni muži Divých Hřebců vylákáni do úzké soutěsky v Zelanských vrších a tam pobiti a zmasakrováni. Ženy kmene pak byly jako otrokyně zajaty ostatními kmeny a děti Divých Hřebců byly prodány do otroctví do Zylva Dračího království. Smrt by jim byla milosrdnějším údělem. Alvenáro se ocitl v Tisíci jeskyních, kde po dva roky zvěřsky dřel v dolech. Tím, že tam přežil a ještě si udržel dobré zdraví, upoutal pozornost svých vězňů, kteří jej posléze učinili cvičným terčem pro vojáky. Hrdlořezové Zylva vojska si na něm nacvičovali údery, kopy, chvaty i hmaty a nakonec i

výpady, obrany a finty se zbraněmi. Nechtíc jej tak ovšem cvičili a připravovali na útěk. Alvenárovi bylo sedmnáct let, když mu kořalka a ledabyle pohozená zbraň dozorce poskytly příležitost. Se skřetí šavlí v rukou vyrazil na úprk, jenž by zasluhoval opěvovat v písních. Do poslední v něm využil a zdokonalil veškeré své vědomosti a dovednosti, vštípené milovanými, nenáviděnými i samým životem. Řadu let se pak toulal pláněmi.

Časem kolem sebe začal shromažďovat hevreňské bojovníky, které postihl stejný osud jako jej, takové, kteří se ocitli bez kmene a bez přátel. A po pár letech z nich vytvořil obávané Bludné stádo. Společenství asi sto padesáti hevreňských jezdců, kteří brázdili pláně a napadali každého, kdo se jim odmítl podřídít a poskytnout jim své jídlo, stany, koně i ženy. Hlavním cílem jeho útoků se ale stali cizáci na pláních, ať už kolonisté z Almendoru a Storabska, nebo vojáci z Dračího království či Kharových držav.

Byť ještě v samém počátku jeho díla se zdálo, že se vydá jinou cestou. To když mu osud dal ve kmeni Stepních Cvrčků poznat krásnou náčelníkovu dceru Inyjatu, která se stala jeho ženou a matkou jejich syna, jenž dostal jméno Alionzo. Inyjata však jeho narození dlouho nepřežila a Stepní Cvrčci Alvenára vyhnali i s jeho synem.

Alvenárovo chování se příliš nelíbilo náčelníkům mnoha hevreňských kmenů a tak se jej rozhodli odstranit. Jejich plán byl ale vyzrazen. Když se sešli k tajné poradě, byli napadeni Alvenárovými zabijáky a zavražděni. Alvenáro se stal postrachem plání, ale naštěstí od roku 848 k.l. Kdy, Almendořané a trpaslíci ze Zelanských vrchů napadli hevreňy a začala Válka koní (která trvá i v průběhu tohoto dobrodružství), se rozhodl své útoky směřovat pouze na tyto své nepřátele. Právě při jednom svém výpadu se seznámil s Janošem Brukkou.

Alvenáro je na hevreň malý, má jen něco přes metr a tři čtvrtě, ale vynahrazuje si to brutální silou, jaká je mezi jeho lidem nezvyklá. Vděčí za ní jednak své genetické výbavě, druhak ale také tomu, co prožil. V dolech Dračího království přežil jen díky své síle a houževnatosti.

Pohled na Alvenára není vůbec radostný. Jeho dlouhé černé vlasy již začínají prokvétat šedinami a tvář i celé tělo mu brázdí řada jizev všech druhů. Od sečných i drtivých zbraní, popáleniny, jizvy po šípech a hvězdících. A ani jeho tvář nezůstala ušetřena, jedna dlouhá jizva se mu táhne přes čelo zleva doprava, pravou tvář mu kdysi prořízla vržená hvězdice, nos má několikrát přeražený a na bradě má také řeznou ránu. Alvenáro je ale na tyto jizvy hrdý, a pokud dnes s někým bojuje a odnese si z tohoto boje jizvu, patřičně svého protivníka uctí jako skvělého bojovníka. S oblibou chodí pouze v kalhotech a jezdeckých nohavicích a ukazuje tak světu svou zjizvenou hrud' i záda.

Jediný, na kom Alvenárovi záleží, je jeho syn Alionzo a několik málo přátel, jako je Janoš Brukka, nebo Tiago Nabuloš. Ke všem ostatním, včetně naprosté většiny svých mužů, je krutý, násilnický a nebojí se někoho zabít jen jako odstrašující případ. Alvenárova povaha je velmi násilnická a dravá a vůbec se mu nelíbí, že aby mohli osvobodit Dravoše Brukku, musí být zavřený v kleci. V případě, že se družina dá na stranu Trubiče a Brukky, stejně si tím nezíská Alvenárovu úctu a pokud budou Alvenára jen lehce provokovat, snadno se stane, že je napadne.

## **F.2 Markuš Trubič**

Třebaže tento důstojník Orlich Poutníků, jeden z jejich vyzvědačů, pochází ze starobylé vojenské rodiny, jeho vlastní otec Avjan byl kupec, kterého zlákaly možnosti Jižního kontinentu a usídlil se v Albireu. Markuš byl jeho třetím dítětem a měl tři bratry a sestru. Už jako malý hošík projevoval velké nadání pro vojenskou budoucnost a snad právě proto věnoval jeho otec nebývalou péči obchodnické podobě jeho výchovy. Bral chlapce na daleké cesty vozem i lodí a vštěpoval mu dovednosti svého řemesla. Markuš se učil znát a odhadovat lidi i rozumět jejich přáním a pohnutkám, jednání s nimi a to, jak je ovlivňovat, usměrňovat a vést. Zvykal si všechno předem pečlivě promyslet a propočítat, zvážit všechna pro a proti, porovnat přednosti s nedostatky, jistoty s riziky, výhody s nevýhodami, nastínit si důsledky případného nezdaru i úspěchu a hlavně vždycky myslet na zadní vrátka. Najatí kněží a učenci mu přidali dobré vzdělání a vše nasvědčovalo tomu, že otcovo přání synova následnictví se

splní. Pravá Trubičovská krev ale v malém chlapci přece jen převážila, i když jinak, než tomu bylo u jeho předků. Příznivě tomu byly nakloněny i mnohé okolnosti. Starší bratr Antaš upustil od svého mladicky nerozvážného úmyslu stát se knězem a sám se navrátil pod otcovo kupcovské vedení. Avšak se začal věnovat více Antašovi a s povinnostmi které přislý s narozením nejmladších Markušových sourozenců, dvojčat Ragyta a Eveny, měl dvanáctiletý Markuš rázem čas i svobodu na rodné město, i na kamarády.

Obyčejný život městského kluka chlapci přímo učaroval. Okamžitě však rozpoznal, jak jsou mu ve všech klukovských podnicích a dobrodružstvích užitečné otcem předané vědomosti. A protože se v něm také začínala probouzet pravá Trubičovská ctižádost, okamžitě svými bystrými očima zapátral po možnostech jejího uspokojování. Vzhlédl k okázalým průvodům šlechticů a přehlídkám důstojníků. Jako kupecký synek ovšem věděl, že všechna ta paráda stojí na penězích. Ohlédl se po kupcích, ti se ale vši té pompě klaněli spolu s bezejmenným, tupým davem. Všiml si kněžských procesí a srocení čarodějnických následovníků, jenomže o těch už skrze bratra věděl, že v konečných důsledcích patří někam mezi pány a kupce. Nikde ta pravá, uspokojivá moc. A tu si jeho rodem bystré a otcem vycvičené oči povšimly dokonale nenápadných, téměř nepostřehnutelných, jakoby neviditelných lidiček. Stáli vždy na okraji, v ústraní, v pozadí, ve stínu. Siví, šedí, dokonale nerozpoznatelní, nezapamatovatelní. A přece to byli oni, kdo gesty a nevyřčenými rozkazy veleli všem. Kupcům, důstojníkům, kněžím, pánům, mágům i davu.

A malý hoch Markuš už věděl, čím chce být, ještě dříve, než bude velký. Šedou eminencí. Od otce znal sílu a moc peněz, od učitelů vědění, od bratra víry, od matky lásky, od starší sestry krásy, od své krve i od života zbraní a věčně všudypřítomnou sílu i moc vědomostí druhým neznámých rozpoznal snadno sám. Od oné chvíle se Markušův život proměnil v cestu za mocí.

Kamarádů měl bezpočet, ale žádné partě nikdy nedělal náčelníka. Znal všechny jejich rodiče a ti z nich, kteří znali jeho, si hošika z nějaké, jakékoli, příčiny oblíbily. K zbožným byl zbožný, k pořádku milovným pořádný, nikoho se nestránil, s nikým si nezadal. Byl vždycky všude, ale vidět se nedal nikdy nikde. Pozoroval, zkoumal, učil se. Všechno, do čeho se pustil, mělo smysl a on to chtěl zvládat mistrovsky. Opatřil si peníze a dal se cvičit ve všem možném. U zápasu a šermu počínaje a u míchání pečetních vosků a kreslení map konče. Stal se přátelským chleboďárcem žebráků, když rozpoznal jejich nepřekonatelnou informovanost, stal se vděčným žákem komediantských principálů, když si uvědomil bytostnou moc předstírání a přetvářky. A tak, i všelijak podobně, to šlo pořád a dál a dál, až nakonec došel sedmnáctiletý Trubič tam, kam v Albireu každopádně dospět musel. Do Bardské akademie. Rodina, která jakoby jinocha, dorůstajícího do vysokánského kolochnáta, tímto počinem po létech poprvé znovu spatřila, byla sice ohromená, ale po Antašově kněžské eskapádě a po té, co se z nejstarší dcery Araty stala věhlasná kurtizána, nebyla nijak zvlášť šokována.

Ve škole se velmi brzy převelice osvědčil, a tak byl s několika málo dalšími vybrán k obzvláště tvrdé podobě výcviku v tajných táborech, ukrytých daleko v divočině. A tak bylo rozhodnuto o jeho osudu. Zde Markuš Trubič potkal Janoše Brukkku. A zkušený veterán padl cílevědomému mládenci do oka. Správně v něm rozpoznal schopného, výborně upotřebitelného člověka. Spřátelili se a od těch dob jsou zkazky a řeči o Markušovi plné tajů, protimluvů a nedostatků.

Není přesně známo jak, ale jisté je, že když o řadu let později uchopili Orlí poutníci moc v Albireu a vznikla Svobodná města, Markuš Trubič stál mezi nimi, a to tam, kde si předsevzal, v šerém pozadí. Byť se musel smířit s tím, že jsou lepší špehové a manipulátoři než on a stal se tak pouze jedním z mnoha šedých eminencí Orlich poutníků. Byl jedním z těch, kdo podporoval přesun do Tarosu a kdo hlasoval pro neposkytnutí pomoci obleženému Albireu taroskými vojsky.

Markuš Trubič byl, je a co živ bude věrný jedné jediné straně. Své vlastní. Nepostradatelným a nenahraditelným se stal pro kdekoho, sám však pohřeší a obětuje kohokoli. Nikoho přímo nezradí, ale za nikoho se také neobětuje.

Brukka i Alvenáro se mu prostě a jednoduše hodí, proto jim zrovna pomáhá. Ve skutečnosti i samotným dobrodružstvím jen uskutečňuje své vlastní dalekosáhlé záměry, které přinejmenším s Brukkovci nijak nesouvisí.

Markuš Trubič prostě jen uskutečňuje další z mnoha svých kroků na nekonečné cestě za mocí. Pokud mu na ní pomůže pomoc postavám, pomůže, pokud zrada postav, zradí. Bude-li to jen trochu možné, rozejde se s postavami jako s přáteli a to hlavně tak, aby je měl vhodně podchycené pro další využití.