

Havel — Lovčí ♂

Oddíl: Stopa

Hradní lovčí pana Hanuše z Lipé, stopař, znalec kraje od Skalice k Úžicím

Osobnost: ISFP-A (Dobrodruh), s rysy Obránce (ISFJ-T)

Jak tě znají ostatní Jsi nejlepší stopař v okolí Rataj. Znáš každou pěšinu, každý brod a každé úkrytiště. Jsi vůdce oddílu Stopa.

Pozadí (Skalice): Pocházíš ze **Skalice**. Tam jsi žil se svou ženou — než přišlo tažení a Zikmundovy houfy s kumány. V poslední chvíli ses zachránil — schoval ses v křoví u potoka, odkud jsi bezmocně poslouchal, jak domy ve Skalici hoří. Žena nepřežila. Od té doby **nesneseš pohled na otevřený oheň ani pach spáleniny**.

Tajný zájem V lese mezi Talmberkem a Ledečkem jsi před třemi týdny viděl tábořit skupinku 3–4 mužů — oheň jen v noci, mimo cestu. Jeden z nich byl mladý kluk drobné postavy, mrštný. Tehdy jsi nezasáhl a nezapsal to do hlášení. Teď, po krádeži glejtu, tě to drtí — mohli to být oni?

Netušíš, kdo to přesně byl.

Tábor jsi tenkrát neohlásil, protože víš, jak vypadá „vyčištění lesa“, když vyjedou zbrojnoši. Skalici tenkrát vypálili muži Markvarta z Aulitz — na rozkaz, ne kvůli udání. Ale viděl jsi, jak někteří ze strachu ukazovali na sousedy jako na psance a schovávače, v naději, že je to zachrání.

Nezachránilo. Jen to přidalo krutost k tomu, co se stejně stalo. Přísáhl sis, že ty už na nikoho neukážeš — ani když by to snad mohlo pomoci.

V lese jsi taky našel drobný kožený váček s dvěma stříbrnými mincemi a kouskem voskové pečeti. Schoval jsi ho. **Nevíš, čím je.**

[HLAVNÍ] Najít během dne, **kdo z výpravy zná místo nebo lidi** podle tvého popisu.

Rozhodnout, zda o táboru hlásit Radovanovi/Blažejovi nebo si nechat pro sebe. **Netušíš, že tvoje mlčení nebo tvoje slovo může rozhodnout o životě konkrétního člověka.**

🌸 **Zub divočáka:** nosíš u sebe trofej z lovu. **Bylinkářka Přibyslava (z oddílu Maska) si o ni dnes přijde říct** — potřebuje ji do lektvaru, který někomu slíbila. Dej, nedej, nebo si řekni o něco na oplátku; je to na tobě. *(Všimni si, co se ti tím dnes děje: felčar od tebe chce byliny, bylinkářka zub. Ty jsi ten, od koho všichni chtějí něco z lesa. Klidně si to užij.)*

[VEDLEJŠÍ] **Oči a ruce, s Matyášem** (kelímek bylinného mazání na klouby nosí Matyáš) Rameno, kterým napínáš luk, letos zlobí — staré zranění z lovu, nic víc. Neděláš z toho řeč: vedeš dnes oddíl a v lese se nikdy neví. Felčar Matyáš ti mezi čtyřma očima maže rameno a ty mu platíš po

svém: cestou trháš byliny, které ti popíše — **tvoje oči, jeho brašna**. Beze slov, bez mincí. A když tě cestou napadne otázka, na kterou sis v lese nikdy neuměl odpovědět (proč vlk obchází oka po větru? proč jmelí sedá jen na některé stromy?), zeptej se — felčara, a co nezná felčar, zkus na učenou Blanku. Kniha a les se ne vždycky shodnou; to bývá to nejlepší.

[HLAVNÍ] Pytlák v panském lese: Cestou v lese najdeš oka a čerstvě stažený kus zvěře. Jako lovčí to nemůžeš přejít. **Panský les je tvůj revír — právo volat máš ty;** Vašek je biřic a má ruce, ale je na tobě, na co ukážeš. Trojice (Havel, Vašek, Bětka) se rozhodne. **Pytláka neuvidíš** — jen jeho práci.

Ranní čtení trasy: Před kostelem (dovnitř stejně nejdeš) svolaj oddíl Stopa: dvě věty o terénu, počasí, kudy dnes půjde zvěř. Je to profesní rituál, tvůj — a taky opener sporu „kniha vs. les“ s Blankou (ona to zná z knih, ty z lesa; když se neshodnete, oba se z toho učíte). **„Dva staří vlci“:** venku před kostelem nestojíš sám — zůstane tam s tebou **felčar Matyáš**, taky demonstrativně. Za celou mši padnou tak tři věty na půl úst.

Deflátor — tvoje profesní odpovědnost, ne GM trik

⚠ Hra má vedle sebe dvě věci, které se nesmí smíchat — **šifrovačku (TopSeeker, skutečný glejt)** a **viditelnou linii kolem jezdce (Jíra, prsten, tubus)**. Ta druhá je **návnada**. Když se skupina začne upínat k tomu, že tubus / prsten / Kliment je klíč k hlavní zápletce, **tlumíš to ty** — a máš na to nejlepší možný nástroj: **jsi jediný, kdo umí odlišit stopu položenou od stopy ušlapané**. To je doslova úkol tvé karty u výslechu.

Tři konkrétní situace a co v nich říct **z vlastní kompetence** (žádná z vět není tajemství, které bys neměl vědět):

Když skupina tvrdí...	Řekneš (nebo naznačíš)
„Tubus je řešení, je v něm klíč k šifře!“	Tubus je prázdný a zapečetěný a ležel položený , ne zahozený. „Kdo utíká, nezapečetí prázdnou schránku a nepoloží ji pod olši. Tohle tam někdo dal, abychom to našli.“
„Prsten s plamenem je stopa k pachateli.“	Nejsi na něj expert a to je právě ta odpověď: „Prsten čte zlatník, ne lovčí. Já čtu zem — a v zemi po něm nic není.“
„Kliment ukradl glejt, půjčoval si klíč!“	„Opisovač, který si půjčuje klíč od přítele, co zná jeho jméno, glejty nekrade. Zloděj si nepůjčuje jméno.“

👉 **Záloha:** pokud u toho zrovna nejsi nebo se ti nepovede zareagovat, GM to doplní jinak.

Výslech v krčmě: Rekonstrukci krádeže přednášíš **ty**, ne anonymně „oddíl Stopa“. Šlechtic se ptá po stopách (oka, ohniště, tábořiště, jamka u kamene, tubus) a ty odpovídáš jako svědek-profesionál. Zazní i přímá otázka: „A ten tábor v lese. Kdo o něm věděl?“ — v tu chvíli držíš svou celodenní volbu (viz níže) před celým sálem ještě jednou.

Ozvěna bilance (po baladě, tiché dozvuky): Nikdo ti nic nevysvětlí, ale všimni si: GM předá Bětce nějaký vzkaz tak, že to **zahlédneš**. Pochopíš, že se rozhodovalo i o tobě — celý den jsi nesl

volbu (nahlásit tábor, nebo ne) bez jediné ozvěny zpět. Tohle ji uzavírá.

Škola stop (U padlého stromu): ukaž dětem (a komu chceš) čerstvou stopu, pírkó, ohryz — pět minut čtení krajiny. Profesní jistota, žádný gag — a zároveň broušíš přesně tu dovednost, kterou odpoledne potřebuje meta-quest oddílu Stopa.

Herní tik (vyber 1 nebo několik):

1. Při průchodu kolem řeky nebo brodu se zastaví a štourá klackem do vody.
2. Při zmínce o lidech instinktivně se podívá tomuto člověku na opasek, ruce, krk.
3. Komentuje stopy v terénu i tam, kde žádné nejsou.
4. Před každým rozhodnutím se podívá k obloze.
5. Při vstupu do lesa se zastaví, zavře oči a chvíli naslouchá.
6. Komentuje stopy v terénu i tam, kde žádné nejsou: „Tady šel někdo z těch, co znají kraj.“
7. Při pohledu na otevřený oheň nebo když zacítí pach spáleniny odvrátí tvář, ztuhne — nikomu to nekomentuje.
8. Při vstupu do hustšího lesa se zastaví, zavře oči a chvíli naslouchá: „Les mluví, jen ho musíte umět poslouchat.“

Úvodní věta *Havel, lovčí Pirkštejna. Čtu krajinu jako vy čtete pergamen — a tato krajina má co říct.*

Linky: Krev mé krve (sekundární), Nechtěně zapletení (kozinka, nález tubusu, předání Vavřincovi), Pravda v mlčení (deflátor), Pytlák v panském lese, Oči a ruce, sázka s trubačem s Vlastimilem

Profese / dovednosti: lov, stopařství, znalost lidí v lese, terén.

Co nevíš a nesmíš si domýšlet: Kdo byl ten mladý kluk v táboře a čím je ten váček z lesa — nevíš to. Nehádej nahlas jméno ani vazbu na kohokoli z výpravy; nech to jako otevřenou otázku, ne jako fakt, který sis jen nechal pro sebe.

Co dnes máš udělat

1. **U kostela: svolěj oddíl Stopa na ranní čtení trasy** — terén, počasí, kudy dnes půjde zvěř.
2. Veď oddíl Stopa. Stopuj, kontroluj cestu.
3. **Najít, kdo z výpravy zná místo nebo lidi** podle tvého popisu tábora. Pokud Vašek nebo Běťka projeví zájem, rozhodni: popsat víc (riziko, že se ten kluk dostane do maléru) nebo zatajit.
4. **Před koncem dne rozhodni o táboře** (čtyři cesty):

- **(a) Nahlásit Radovanovi/Blažejovi** — profesní povinnost. Riziko: hlídka, ten kluk dopaden.
 - **(b) Mlčet úplně** — civilní odvaha; neseš to sám, nikdo se nedozví nic.
 - **© Naznačit jen v náznaku** (Vaškovi nebo Bětce, ne autoritě) — necháš rozhodnutí na nich.
 - **(d) V noci tábor sám obejít a promluvit s nimi.** Nejpřímější cesta — a taky ta, po které jsi kdysi ve Skalici *neuhnul*: neukázat prstem, ale jít se přesvědčit sám. Riziko je tvoje, ne cizí.
5. **Pytlák v panském lese:** V lese narazíš na oka a čerstvě stažený kus zvěře. Jako lovčí to nemůžeš přejít — **a je to tvůj revír, takže rozhoduješ ty**; Vašek jen provede, na co ukážeš. Bětka zná místní rodiny — ten člověk krmí nemocnou rodinu. **Sám pytlák u toho není a nebude**, mluvíte o něm nad jeho prací. Trojice volí: **(a) nahlásit a nechat nastražit hlídku · (b) oka zničit a mlčet · © nevidět.**
6. **Mezi rozcestím pod Talmberkem a Ledečkem GM ti ukáže stržený kus červené kozinky** u stezky. Zastav se, prohlédni.
7. **U padlého stromu: škola stop** — pro kohokoli, kdo přijde (děti i dospělí), pět minut. Je to zároveň legitimní příprava meta-questu oddílu Stopa.
8. **V Kuchelníku zvaž, zda váček někomu ukázat** (Vašek — propojení s linkou Krev mé krve; on ty věci pozná). 8b. **Večer u misek můžeš váček položit na stůl.** Až se bude hlasovat o tom, jaký ten mrtvý jezdec byl, máš v batohu jedinou hmatatelnou odpověď — **dva groše a kus vosku:**
- „Tohle po něm zbylo. Dva groše a kus vosku. To je celý majetek toho vašeho jezdce.“*

Nemáš k němu žádný vztah a nic tím neriskuješ — je to prostě to, co jsi našel v lese. Nechat si ho je taky legitimní — pak zůstane tichou vzpomínkou.
9. **Ve výsledku rekonstrukci přednášíš ty** — odpovídej jako svědek-profesionál, ne jako pozorovatel.
10. **Celý den drž deflátor** — kdykoli se skupina začne upínat k tubusu / prstenu / Klimentovi jako ke „klíči“, vrať to na zem svým řemeslem (tabulka výše).
11. **Krčma, fáze 4:** Pokud tě Vlastimil vyzve ke kostkám, rozhodni, zda přijmeš a co vsadit (můžeš vsadit speciální předmět, tady se s tím počítá).

Chronologie s vyznačením HLAVNÍ/VEDLEJŠÍ je níže v „Klíčové momenty“.

Klíčové momenty

-  **[VEDLEJŠÍ] Kostel sv. Matouše:** ranní čtení trasy oddílu Stopa. Pak zůstaneš stranou s Matyášem — „dva staří vlci“. Zeptej se ho „Dovnitř nejdeš?“ a **na to, co odpoví, se už neptej**

podruhé.

- 📌 **[HLAVNÍ] Rozcestí pod Talmberkem:** GM ti ukáže místo, kde jsi viděl tábor.
- 📌 **[HLAVNÍ] Rozcestí pod Talmberkem → Ledečko:** kus kozinky u stezky (GM). Pytlácká oka v lese.
- 📌 **[VEDLEJŠÍ] U padlého stromu:** škola stop — pro kohokoli, kdo přijde.
- 📌 **[VEDLEJŠÍ] Ledečko (~14:30):** Matyáš se zastaví na břehu Sázavy a dívá se přes řeku. Možná víš proč, možná ne.
- 📌 **[VEDLEJŠÍ] Kuchelník:** váček nabídnout Vaškovi (volitelně).
- 📌 **[HLAVNÍ] Krčma, výslech (fáze 2):** rekonstrukci krádeže přednášíš ty — otázka „*Kdo o táboru věděl?*“ padne přímo na tebe.
- 📌 **[HLAVNÍ] Krčma, tiché dozvuky (fáze 4):** zahlédneš, jak GM předává Bětce nějaký vzkaz — ozvěna tvé volby.
- 📌 **[VEDLEJŠÍ] Krčma, fáze 4 (~20:15, po baladě):** Vlastimil tě vyzve ke kostkám o kus červené kozinky, co máš u sebe od rozcestí pod Talmberkem. Netušíš, proč po ní tak touží.
Vsadíš ji a hraješ, nebo mu ji odmítneš dát do sázky?

Tvé volby

- 🎭 **Komu ukážeš váček?** Nikomu / Vaškovi / všem.
- 🎭 **Popsat Bětce/Vaškovi místo tábora?** Ano / ne / jen náznak.
- 🎭 **Pytlák v panském lese:** nahlásit a nastražit hlídku / oka zničit a mlčet / nevidět?
- 🎭 **Tábor:** (a) nahlásit / (b) mlčet / © naznačit Vaškovi či Bětce / (d) obejít tábor sám v noci?
- 🎭 **Výslech:** co přesně řekneš na otázku „kdo o táboru věděl“?
- 🎭 **Sázka s trubačem:** co vsadíš Vlastimilovi v kostkách, nebo s ním odmítneš hrát?