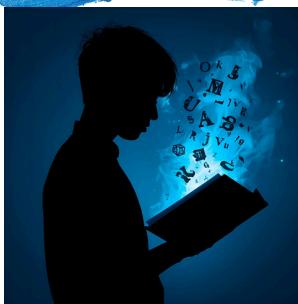


## Praktický šprt



Že jsou knihomolové v reálném životě k ničemu? Pro tohohle konkrétního Havraspára to neplatí! Jedná se o skutečně renesančního člověka, knížky snídá i večeří a hodně z toho, co si přečte, nemá problém uvést do praxe. To je talent!

**ÚSPĚCH:** Student Havraspáru uplatňuje své samostudiem nabyté vědomosti a ačkoliv se dané činnosti věnuje poprvé, perfektně zvládá základy či se alespoň chytá a udělá dobrý první dojem. Celý obor, sport ani hru na nástroj se z knížky samozřejmě nenaučil, ale dává mu to solidní základy, na nichž může začít stavět. Jeho schopnosti mu zajistí obdiv spolužáků, opačného pohlaví i profesora, který případně snahu odmění.

**NEÚSPĚCH:** Student Havraspáru dnes září až příliš jasně. Věnuje-li se manuální činnosti či sportu, všechno se mu boří pod rukama a pletou se mu nohy. Přeje-li si frajeřit vědomostmi či jiným způsobem, pravděpodobně ho všichni mají za náfuku, nikdo mu nevěří, že je ve všem dobrý hned na první dobrou a nakonec ho někdo otráveně vyzve, atď raději drží ústa.

*Do Havraspáru se tato vlastnost hodí, neboť hodně lidí opravdu hrává za ty postavy, co leží v knížkách a hodně toho ví, a upřímně mi už přijde přehrané, aby všichni uměli odpovídat na cokoliv, co za celý rok v každém předmětu vypadne profesorovi z pusy, takže toho mi přijde jako fajn alternativa jak šprtiky realizovat. Navíc to konečně této koleji dává i nějakou praktičtější vlastnost, která není jenom o tom, kolik argumentů nebo vědomostí umí vysypat z rukávu. Je to tedy vítané zpestření, které zároveň ovšem zajišťuje, že se tu a tam i nezadáří a student tedy nebude umět úplně všechno - ideální místo, kam zařadit vlastnost zkrátka.*

## Spontánní organizátor



Tohohle Mrzimora je třeba vyhledat pokaždé, když se vám kamarád až v půlce dne uráčí zmínit, že má ten den narozeniny. Kde udělat oslavu? Kde vzít dort a ozdoby? Dny či týdny organizace tento člověk zvládá v rekordním čase včetně rozeslání pozvánek a vytvoření dobré nálady mezi hosty.

**ÚSPĚCH:** Student Mrzimoru dá dohromady všechny své ochotné kamarády a v řádu minut dá dokupy plán oslavu, zajistí občerstvení, výzdobu, místo na oslavu a sežene i dárek. Jak to dělá? Kdoví. Možná dobré vztahy se skřítky, možná ochotní profesori, pravda je taková, že všichni mu odpustí, že si to nechává jako své tajemství. Oslava se zdaří, panuje bujará nálada a oslaveneck je dobře naladěn ještě dlouho poté.

**NEÚSPĚCH:** Student Mrzimoru se snaží dát dokupy oslavu, ale dnes mu prostě nehraje štěstí do karet. Nikdo nemá čas, profesori mu udělají čáru přes rozpočet rozsáhlým testem, z klubovny ho vyženou nabručení spolužáci a i ten dortíček mu nakonec spadne na zem, jedná-li se o narozeniny. Oslavenec si sice jeho snahy váží, ale pravděpodobně si pak stejně půjde někam pobrečet. Tak tohle se nepovedlo.

Podobně jako u předchozí vlastnosti mi to přijde jako zajímavý způsob, jak zpracovat jeden z hlavních mrzimorských atributů, tady konkrétně tedy přátelskost. Organizovat oslavy by samozřejmě mohl kdokoliv, ale dost pravděpodobně to bude právě Mrzimorčan, kdo stráví celý svůj den chystáním oslav na poslední chvíli, stejně tak to pravděpodobně bude věrný mrzimorský kamarád, kdo přijde s tím perfektním dárkem a zná oblíbenou příchuť dortu oslavence. Samozřejmě to nezamýšlím jako vlastnost konkrétně na narozeniny, spíše to uvádím jako příklad, jelikož jsem těch narozeninových her docela dost viděla a věřím, že by se to u nich dost používalo. Ve finále každopádně nic nebrání ani tomu, aby se to použilo na uspořádání pikniku ku příležitosti oslavu úterního večera nebo třeba na dýchánek na počest kolejního ducha. Hlavní funkce je pak propůjčit studentům možnost si trochu ten prostor pro oslavu ovypřavěčovat a zároveň to třeba i zesmyluplnit tím, že nebudou tvrdit, že všechny balónky a zákusky celý rok vytrvale tahají z kufru, když jim to takto vložíme do hry.

## Davová psychóza



Že mají Nebelvíři kuráž a entuziasmus, to není tajemstvím. Tenhle konkrétní to ovšem umí i se slovy a zvládne své kamarády povzbudit, motivovat či nadchnout natolik, že i je přejdou obavy, jakkoliv smysluplné se mohly zdát.

**USPĚCH:** Student Nebelvíru se ocítá v situaci, v níž všechny kolem něj opouští odvaha. Ať už se jedná o děsivou iluzi, skok z vysokého můstku na koupališti či jen o zkoušku nové exotické příchutě zmrzliny, rozhodně na to nechce být sám. A ostatní v tom samotné taky nenechá. Vhodně zvolenými slovy se mu podaří ostatní přesvědčit, že jsou vlastně stejně nadšení jako on, najednou se nebojí ničeho a s pozitivním nábojem se vrhnou do dané aktivity.

**NEÚSPĚCH:** Student Nebelvíru se sice snaží ostatní povzbudit, ale dneska mu to prostě nevyjde. Do tváře se mu propíše strach či nejistota, zkrátka něco, co lidi kolem něj přesvědčí, že se mu v tomhle vůbec nedá věřit. Nejenže nikoho dalšího nepovzbudí, ale nakonec sám skončí trochu vyděšený a půjde si raději na chvílkou sednout a v klídku se vydýchat.

Myslím si, že tohle je vlastnost, na kterou nám postupem času trochu vzniká poptávka. Taková ta doba, kdy jsme všichni hráli za poloboby, co se nebojí být hozeni z okna už dávno pro mnohé bráče pominula. Některí mají strašpytlíky, některí se jen ty mrňata snaží uhrát realisticky, každopádně tu a tam se nějaká děsivější hodina, kouzlo či lesní akce jistě objeví, tak proč nepustit mezi studenty nástroj, jímž by se mohli navzájem povzbudit? Je to možnost, jak dále vyvíjet tyhle poděšené postavy, třeba jim to pomůže načerpat odvahu, třeba si za ně hráč jenom výjimečně odvážnou bru zabraje a zase budou příště strašpytlíci, tak jako tak je to rozhodně zpestření v duchu nebelvírské soudržnosti.

## Podzemní tvor



Společenská místnost v podzemních prostorách by se mohla zdát jako trest a to konkrétně do doby, než se tento student ocitne ztracen v temnotě. Okamžitě se v něm probouzejí roky pěstované orientační instinkty a z jakékoliv jeskyně či temného lesa sebe či své loajální společníky zvládne bez problému vyvést.

**ÚSPĚCH:** Student Zmijozelu na moment přivře oči, chvíliku se soustředí a už už vykračuje do čela bloudících studentů a vede správným směrem. Ve tmě sice nevidí, ale pro ostatní to tak rozhodně může vypadat. Bloudění v temných stejnosejných chodbičkách má za ty roky studia nacvičené a má nadprůměrně vyvinutý orientační smysl. Pokud je třeba najít východ či cestu domů, určitě najde, pokud se jedná o jinou situaci, minimálně zvládne spolehlivě obejít slepé cesty či ty, co vedou k nebezpečí.

**NEÚSPĚCH:** Student Zmijozelu má dneska leda orientační nesmysl. Jen, co sebevědomě vykročí, hned to napálí do zdi či stromu. Kdoví, jestli se špatně vyspinkal či jestli prostě jen hvězdy nejsou v příznivé konstelaci, bloudění se dnes ovšem nevyhne on a ani kdokoliv, komu doufal pomoci.

*Tady mi přijde, že jde do jisté míry o nepřekonaný stereotyp, ale studenti Zmijozelu nutně nemusí být všichni záškodníci. A pravděpodobně by ani neměli, když už nám síly zla padly dvakrát. Nějak by to chtělo rovnoměrně rozložit a případně třeba zkoumat i jiné motivy ke zlomyslným postavám než to, že jsou v té "zlé" koleji. To by se dalo docela bezky pošťouchnout toubletou vlastností, neříkám, že by dotyčný nutně pomohl nebo musel pomoci každému, pravděpodobně si vyvede hlavně svoje kamarády či loajální skupinku. Nicméně je to vlastnost pro Zmijozel, která rozvíjí i jiné stránky než zlé vlastnosti či zmijozelovu pokladničku, a zároveň je to něco, co si myslím, že by skutečně mohli mít zmijozelští studenti v malíku. Minimálně určitě víc než ostatní. Lesní akcičky či jeskynní iluze taky docela bývají, takže o malé využití bych se nebála, navíc si myslím, že orientační smysl je vlastnostmi zatím kompletně nepokrytý, takže by to bylo fajn.*

**(Všechny obrázky byly přes AI generovány tak úmorně dlouho, až by bylo rychlejší je nakreslit.)**