

příručka pána jeskyně





Fantasy hra na hrdiny



Příručka Pána jeskyně

verze 1.0

edice B



© ALTAR 2012

OBSAH

Úvod	3	Vedení hry	118
Svět Dračího doupěte	4	Úvod	118
Základní struktura světa	4	Před branami dobrodružství	118
Tělo a vědomí	16	O světě, hráčských postavách, rolích a skonu	121
Mentální praktiky	19	O nestvůrách, cizích postavách a příběhu	124
Příroda	24	Jedna cesta končí a další začíná	126
Pravidla pro PJ	30	Kam vyrazíme zítra, človíčku?	127
Herní mechanismy	30	Po stopách démona	128
Bojovník	31	Než začnete hrát	128
Zloděj	32	Úvod	128
Hraničář	38	K dobrodružství	130
Čaroděj	58	Část první – Klášter boha Auriona	130
Theurg	62	Část druhá – Napříč Šeravou	151
Kněz	67	Cizí postavy	158
Tvorba světa	85	Bohové	159
Úvod	85	Konec příběhu	159
Vytvoření neživého světa	87	Na závěr	160
Vytvoření živého světa	90	Bestiář	161
Hraní světa	100	Popis bytostí	161
Závěr	104	Seznam bytostí	165
Tvorba dobrodružství	105	Bytosti ve tvých příbězích	199
... jako výzva	105	Vytváření vlastních bytostí	200
... jako umění	105	Ceník	203

Autori: Zbyněk „Gilgalad“ Holub, Vladimír Chvátil, Matouš „Erric“ Ježek, Jan „Ubik“ Kremer, Lukáš „Almad“ Linhart, Lucie „Sombra“ Lukačovičová, Petr „Ant“ Machata, Rudolf „Jolly“ Matoušek, Filip „John Jarik“ Novotný, Stanislav „Scolex“ Nowak, Vít „Tramis“ Procházka, Jan „Kenny“ Vávra, Radovan „Wulf“ Vlk, Herbert „Herby“ Vojčík

Koordinátoři projektu: Martin Landa, Jan Ostatek, Jiřina Vorlová

Obálka: David Spáčil – studio Cabinet

Ilustrace: David Bimka, Marcela Sovadínová, Michal Vondráček

Mapy: Vítězslav Staufčík

ISBN 978-80-85979-60-2

©2004–2012 ALTAR

Dračí doupě®, DrD™ a ALTAR® jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR.

Úvod

Vítej,

mocný Pane jeskyně či krásná Paní jeskyně. Právě se před tebou otevírá příručka věnovaná pouze tobě.

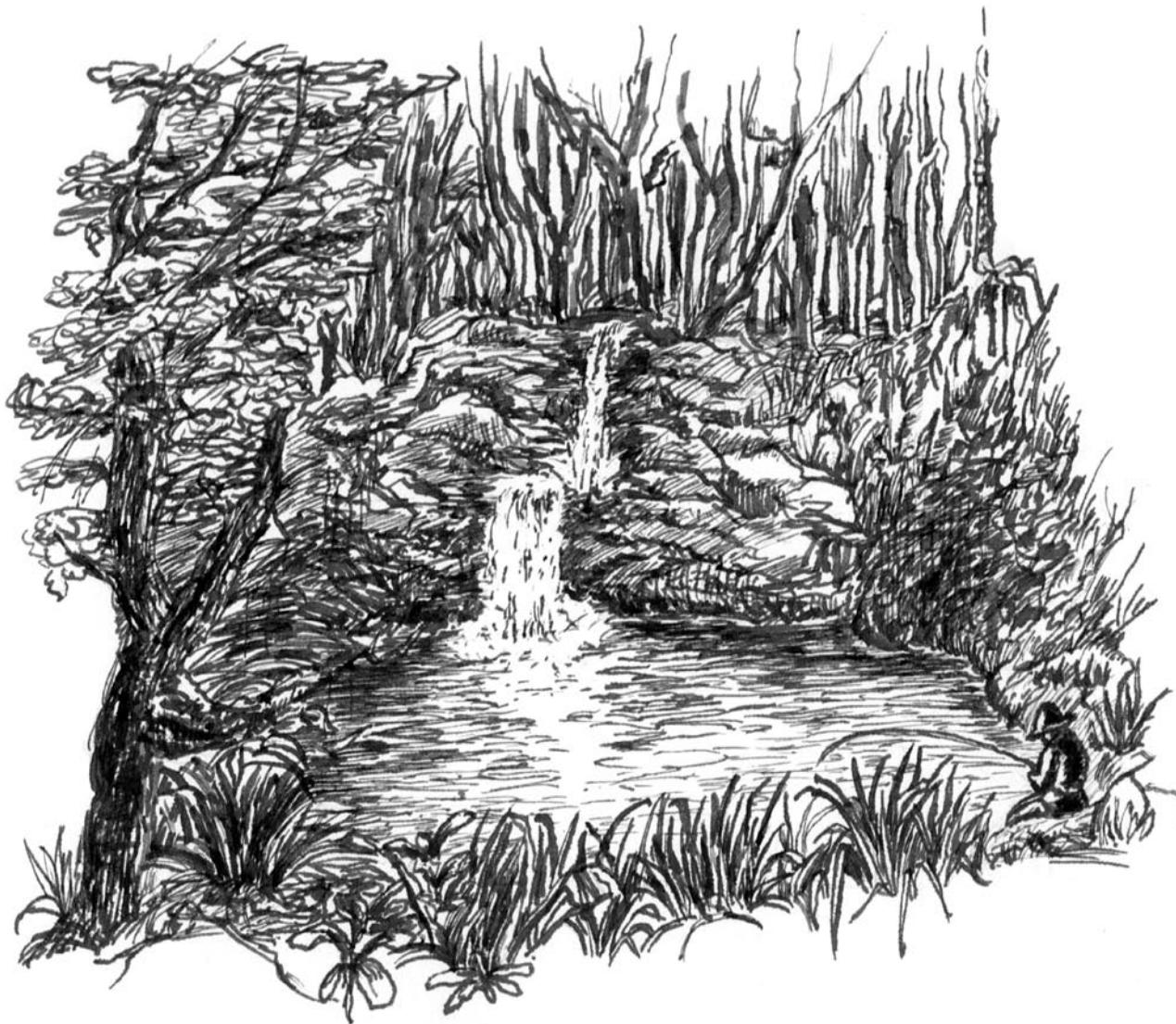
Tak jako ostatní pravidla, měla by ti být i ona věrným pomocníkem a rádcem. Vlastně – ne tak docela. Je ještě důležitější než ostatní pravidla. Ta, když se ti nebudou líbit, můžeš změnit, nebo ještě lépe, můžeš se obejít bez nich a určit takový výsledek, jaký bude pro hru nezajímavější. Všechna ta pravidla jsou totiž jen prostředkem, aby se vám lépe hrálo – ale nesměj se stát účelem, nesměj být tím jediným, oč ve hře půjde.

Cíl je totiž úplně jiný, než hrát podle pravidel DrD+. Cílem je, abyste se všichni při hraní dobře bavili. A k tomu se tě bude snažit vést i tato příručka. Jistě jsi na tuto zásadu při čtení pravidel již nejednou narazil a v této příručce ještě narazíš. Povšimni si, kolik lidí se na tvorbě Dračího doupěte Plus podílelo. A tento náhled na hru je natolik zásadní,

že žádný z autorů jej neopomněl do svého textu včlenit. Všechna komplikovaná pravidla jsou totiž na nic, pokud pořád jen počítáte nebo se něco beznadějně snažíte najít. Lidé si hrají hry, aby se pobavili, a ne aby se trápili, zda něco vypočítali správně či špatně.

Tvá příručka ti ukáže, jak vytvářet nová kouzelná dobrodružství, jak je dobré odehrát či jak vytvořit neopakovatelný svět. Kromě toho zde také najdeš menší bestiář, podrobný ceník a zajímavé dobrodružství, vytvořené s ohledem na začínající hráče, které se však jistě bude líbit i zkušeným harcovníkům. Je zde i část věnovaná tém informacím z jednotlivých povolání, které by se jejich hráči neměli dozvědět, a najdeš zde i další vysvětlení některých herních mechanismů z PPH. Ovšem jako první přijde na řadu část věnovaná vnitřnímu rádu pravidel a celého světa DrD+ vůbec.

Nuže, buď vítán a hodně zábavy!



Svět Dračího doupěte

„Tvrdíš, že znáš svět, můj princ? Vím, procestoval jsi desítky zemí, viděl mnoho podivných tvorů, nádherných staveb i divů přírody. Vím, setkal ses s mnoha mocnými králi i neohrozenými bojovníky, spatřil krásné ženy, obrovské armády i moudré čaroděje. Vím, že jsi poznal víc věcí a lidí, než by si mnohý člověk dokázal jen představit.

Promiň mi mou troufalost, princ, ale přesto si myslím, že svět neznáš. Jsi jako lovec upírající oči k zemi, jenž spatřil již tolik zvěře, až se domnívá, že zná všechna zvířata světa. Netuší však, že nad hlavou mu létají ptáci a v hlubinách plavou ryby, nezná život v korunách stromů ani červy ukryté hluboko v půdě. Věř, že lépe zná zvířata ten, kdo viděl v životě jen jeden kus zvěře, jednu rybu a jednoho ptáka, než ten, kdo viděl zvěře nespočetná stáda, nezná však ptáků ani ryb. I tento svět je takový – vnější podoba věcí je jen částí celé pravdy. Nás svět ve skutečnosti sestává z mnoha světů, z nichž mnohé nelze poznat jinak než okem své mysli.

A proto ti radím, princ, zastav se, chceš-li jej opravdu poznat. Nemusíš opustit zdi svého paláce, aby ses dozvěděl o světě mnohem více než léty cestování. Hledej pravdu ukrytou pod povrchem věcí a v duších lidí. Nesnaž se poznat svět tak, jak vypadá – snaž si jej vštípit takový, jaký skutečně je. Věz, že poznáš-li dokonale jeden strom, pochopíš-li principy a důvod jeho bytí, pak o stromech víš mnohem více, než kdybys dokázal vyjmenovat všechny druhy, co jich roste od Mlžných hor až po Velký oceán. Naslouchej dávno mrtvým moučným mužům, kteří na tebe promlouvají stránkami svých knih, a přemýšlej nad jejich slovy. Nesnižuji význam tvých znalostí z cest, pomohou ti proniknout hlouběji do podstaty věcí, než by se mohlo podařit mnohým jiným. Ale teprve přidáš-li k poznatkům pochopení, změní se v opravdové vědění – pak budeš připraven stát se králem moudřejším, než koho kdy tato země poznala.“

Pantagenes, dopisy prince Dharimu

Celá tato část knihy by měla popisovat základní principy světa Dračího doupěte Plus. Jak naznačil již úvodní úryvek, nebudeme se zabývat místopisem či dějinami a legendami světa ani popisem měst a význačných osobností – to jsou věci, které by se měly svět od světa lišit. Nechceme v těchto pravidlech vytvořit jeden jediný možný svět, ve kterém se budou odehrávat vaše dobrodružství. To je úkol pro tebe, pro Pána jeskyně, a my tě o něj nechceme připravit, jinak by se tvá země podobala zemi jiného Pána jeskyně jako vejce vejci.

Přesto však musejí všechny světy, v nichž se budou dobrodružství Dračího doupěte Plus odehrávat, mít nějaký společný základ, musejí být postaveny na stejných základních principech, mít stejnou strukturu. Jinak by jen těžko mohla vzniknout vůbec nějaká pravidla. Aby bylo možno popsat povolání čaroděje, musíme vytvořit nějaké základní principy magie, abychom mohli vytvořit pravidla pro theurga, musíme popsat sféry, aby mohla vzniknout příručka kněze,

musíme vědět, kdo jsou bohové a jaká je jejich role. I pro fyzická povolání je důležité aspoň zhruba chápat, jak funguje fyzická stránka světa, jaké v ní platí přírodní zákony.

Tato část by tedy měla popsat základní strukturu světa. Snažili jsme se vytvořit systém, který by byl kompaktní a bezrozporný, aby se na něm daly stavět celé konkrétní světy. Snažili jsme se vytvořit systém, který by byl zajímavý jak po herní stránce, tak po stránce motivační, tedy aby se v něm dobře hrálo a zároveň aby se hráč mohl do systému vžít a pochopit jej tak, jak by jej chápala jeho postava. Snažili jsme se vytvořit systém, který by byl variabilní co do možností svého rozširování a úprav, a také systém, který není příliš svazující – většina jeho částí se může projevit ve světě mnoha možnými způsoby a mnoho otázek v něm zůstává otevřených. Jen na Pánoni jeskyně záleží, které možnosti a odpovědi si pro svůj svět zvolí.

Pokud se ti některé části systému nebudou líbit, máš jako PJ samozřejmě právo pozměnit je. Předtím se však důkladně zamysli, jaký význam pro svět mají a jak souvisejí se všemi ostatními principy, a zkus si uvědomit, co nás vedlo právě k tomuto řešení. Pokud se ani pak nedokáže změně principů vynést, postupuj citlivě a s rozvahou, neboť jsme věnovali velké úsilí tomu, abychom vytvořili systém vyvážený, zajímavý a teoreticky funkční.

Důležité upozornění! Pozorně si prostuduj následující texty, tvým hráčům by se však rozhodně neměly dostat do rukou. Každá z postav má jen střípky vědomostí o funkcii světa a sama z nich nedokáže sestavit ucelený obraz. Teprve pokud by daly dohromady své znalosti postavy všech povolání, mohly by získat komplexnější pohled – a pokud budeš mít družinu hráčů, kteří se chtějí dobrat podstaty světa, možná se o to pokusí. V cestě jim však bude stát mnoho překážek, ať již to budou mylné teorie, které různá povolání hájí, různé názvy, kterými pojmenovávají stejné věci, nebo naopak stejné názvy pro věci zcela odlišné. Teprve až poznají mnoho ze světa kolem sebe, dokážou lépe odhadnout, co je podstatné, a složit tak mozaiku dohromady. Nezkaz jim toto vnitřní dobrodružství, které se potáhne celou dobu, co budou společně putovat, pobíjet draky, hledat poklady, zachraňovat světy.

Pokud se bude tvá role v Dračím doupěti Plus měnit a střídavě budeš Pánem jeskyně, střídavě hráčem, pak se v roli hráče zkus oprostit od toho, že znáš pravdu – zkus při hře používat názory svého povolání, jako bys tento text nikdy nečetl.

ZÁKLADNÍ STRUKTURA SVĚTA

Celý svět Dračího doupěte Plus sestává z několika stavebních kamenů, které jsou nutné pro jeho funkci a pro existenci jednotlivých povolání. Jsou to fyzický svět, duševní svět, sféry a bohové. Fyzický svět je to, co skutečně postavy kolem sebe vidí, hmota a prostor kolem nich. Fyzický svět

se řídí přírodními zákony podobnými našim, aby pro hráče nebylo těžké představit si jej.

O podobě duševního světa vedou moudré postavy v Dračím doupěti Plus často učené spory. Někteří soudí, že je to věrný obraz světa fyzického, jiní, že je přímo ve fyzickém světě obsažen, další jej vidí zcela mimo, a ještě jiní jej považují za pouhou abstrakci. Jak brzy uvidíš, je úplně jedno, kdo z nich má pravdu. Důležité je, že každá věc ve světě fyzickém má nějaký odraz, ať už je tento odraz kdekoliv a nazveme jej jakkoliv, a že tyto odrazy jsou navzájem spojeny vazbami.

Zcela stranou duševního i fyzického světa je 21 astrálních sfér. Jsou tvořeny hierarchickým supervědomím a pochopit jejich skutečnou podobu je zcela mimo možnosti lidského chápání. (To myslíme vážně, takže ji nedokázou pochopit nejen postavy, ale nemůžeme ji vysvětlit ani tobě, neboť leží i mimo naše chápání.) Nemá tedy smysl uvažovat o tom, jaké sféry skutečně jsou, můžeme jen popsat, jak se projevují vzhledem k ostatním částem světa. Nejdůležitější vlastností sfér je právě ono hierarchické vědomí, s nímž je možno navázat kontakt, dále démoni, které je možno povolat do fyzického světa, a především magenergie – energie sfér, která přivedena do fyzického světa dokáže provádět kouzla.

Bohové jsou pak zvláštní entity schopné prostupovat všemi ostatními částmi světa. Svou moc čerpají z duševního světa a pomocí ní pak dokázou ovlivňovat fyzický svět a sféry. Přestože se smrtelníkům zdá moc bohů nekonečná, ve skutečnosti se také řídí přísnými pravidly a zákony.

Všechny části světa jsou pak spojeny vazbami, kterými se navzájem ovlivňují a které z nich dělají jednotný a neoddělitelný systém. Podívejme se teď na jednotlivé části světa podrobněji.

Fyzický svět

Fyzický svět je to, co mohou postavy vnímat svými smysly kolem sebe. Zdánlivě by tato definice mohla pro hru stačit, časem bys však možná mohl narazit na otázky, na které bys marně hledal odpověď. Z čeho se skládá hmota? A jak je to s živým organismem? Jak je to s rychlostí světla a teorií relativity? Mohly by postavy ve tvém světě vyrobít tank? Nebo baterku? Nebo počítač? Nebo raketu? Předpokládáme, že by sis ve svém světě takové technické vymoženosti nepřál, ale proč je lidé nesestrojí? Nestačí jim k tomu vědomostí? Nebo technologie? Nebo jim v tom někdo brání? Přijdou na to časem? Nebo to opravdu z principu nejde?

Nabízíme zde poměrně jednoduchý přístup, který je možno zvolit. Nevnucujeme ti jej, ale doporučujeme pro svou jednoduchost a přehlednost. Budeš-li chtít, můžeš do něj vložit další zákony, které teprve čekají na své odhalení, ať již budou skutečné nebo smyšlené, myslíme si však, že to není potřeba. Hra dává dostatečný prostor pro hledání pravdy v neprozoumaném světě duší, sfér a bohů, netfeba jí tedy ještě navíc komplikovaného světa fyzického.

Jak tedy vypadá onen jednoduchý model fyzického světa? Fyzický svět funguje přesně tak, jak jej mohou postavy kolem sebe vidět. Hmota se řídí zákony Newtonovské kinematiky a dynamiky, tedy běžnými zákony, jak je můžeme pozorovat kolem sebe – fungují principy páky a kladky, setrvačnos-

ti, tření a podobně. Rovněž platí základní hydrodynamické zákony pro tekutiny. Celá Einsteinova teorie relativity nemá smysl, rychlosť nehmotného světla je nekonečná – Newtonovská mechanika platí pro všechny rychlosti. Nevstoupí-li do hry okolní světy, platí zákon zachování energie i termodynamické zákony. Neplatí však na úrovni mikročastic jako v našem skutečném světě, ale čistě na úrovni hmoty, ať již pevné, kapalné nebo plynné.

Hmota se tedy neskládá z žádných malých častic, ale vyplňuje prostor spojitě. Neexistují žádné základní stavební prvky společně všem látkám (jako jsou mikročasticí). Vidíš-li v nějakém prostoru železo, pak je tento prostor vskutku vyplněn hmotou železa. Jednotlivé formy hmoty mezi sebou mohou přecházet na základě nějakých zákonů, které nazveme alchymistickými – oproti chemii však nejsou dány vnitřní strukturou látky, ale jsou samostatným principem. Tedy to, že voda ztuhne v zimě v led, není dánno žádnou krystalickou mřížkou, ale prostě to tak je. Stejně je to se všemi chemickými reakcemi. Alchymistické zákony tedy není možno pochopit, pouze zkoumat, i když nějaké souvislosti v nich vysledovat lze. Běžné alchymistické reakce jsou podobné jako chemické reakce v našem světě, i když je jejich příčina jiná. Kdybychom je totiž nenechali fungovat, narazili bychom na velké problémy v běžném životě.

Elektrická energie vůbec neexistuje – živé bytosti fungují na jiných principech, blesky jsou projevy sfér, případně bohů. Co se týče magnetických sil, neměly by nejspíš také existovat, neboť úzce souvisí s elektrickými jevy, ale nebude na škodu, necháme-li je působit nezávisle.

Problém gravitačních zákonů je třeba řešit už v souvislosti se skutečnou podobou světa. Zde necháváme tvůrce světa volnou ruku – může vytvořit planetu nebo systém planet, desku, nekonečnou pláň, ostrovy plovoucí v nekonečném oceánu nebo dokonce volně v prostoru, systém paralelních světů propojených branami, nebo cokoliv si bude přát. Dobré by však bylo, aby vždy nějaká síla způsobovala, že upuštěný předmět spadne dolů a že postavy mohou chodit po zemi, aby vůbec existoval nějaký směr dolů. Není však přitom nutné, aby se navzájem nějakou neskutečně malou silou přitahovala dvě jablka na stromě. Z uvedeného také plyne, že astronomii zatím zcela vypustíme, tvůj svět může mít slunce a měsíců, kolik chce, případně vůbec žádné, dobré však bývá zachovat pro hráče aspoň něco z běžné představy o světě (i kdybys měl na nebeskou klenbu pověsit aspoň obří lucernu).

Základním stavebním prvkem živých bytostí můžeme (ale nemusíme) ponechat buňku. Elektrochemické děje v buňkách probíhající nahradíme nějakými obecnými zákony života, způsobujícími, že je živý organismus schopen funkce. Životní orgány pak mohou mít podobný význam jako v našem světě – srdce krevní oběh, plíce dýchání (ať již tělo potřebuje vzduch z jakéhokoliv důvodu), trávicí soustava příjem potravy a její zpracování atd. Význam mozku a nervové soustavy si vysvětlíme později.

Podobně přistupuj ke všem ostatním fyzikálním zákonomům, na které narazíš. Pokud nemáš fyzikální vzdělání a něčemu z výkladu jsi nerozuměl, ignoruj to – fyzický svět zkrátka fun-

guje přesně tak, jak jej lidé kolem sebe vidí. Kromě toho, že je to jednoduché, to má ještě další, velice důležitý význam:

Svět Dračího doupěte Plus je plný velice mocných a moudrých bytostí, ať již jde o postavy na vysokých úrovních nebo o téměř nekonečná vědomí sfér a bohů. Pokud by v něm bylo možno štěpit atom, vyrábět elektrickou energii, semtex nebo spalovací motor, patrně by zákonitě došlo k tomu, že by se to někomu povedlo. Že nikoho zatím nenapadlo pokusit se o to, to je argument, který těžko obstojí sám o sobě, natož až jej budeš vysvětlovat postavě, která se právě o toto bude snažit. Že nestačí technologie, to je argument ve světě s fungující magií a bohy také nedostatečný. Jednoduché a v principu bezesporne však bude říci, že to zkrátka neumožňují fyzikální zákony. Ve světě s takovými intelektuálními možnostmi by totiž jen těžko bylo možno utajit nějaké nové, zcela odlišné přírodní zákony. Proto předpokládejme, že lidé žijíci ve světě DrD+ jeho fyzickou stránku více méně celou znají (samořejmě, že různé národy mohou být na různém stupni vývoje, od těch, co ještě ani nevynalezly kolo, až po ty, které dokážou vyrábět úžasné mechanické hračky nebo třeba hodinky).

Takže stručně řečeno: fyzický svět funguje přesně tak, jak se zdá, že funguje. Možné je v něm právě to, co v něm dovolíš. Postavy fyzikální zákony přinejmenším na intuitivní úrovni znají a hráči nemají problém se do hry vžít. Můžeš sice zákony pozměnit, ale pokud budou hráči celou hru muset myslet na to, že ve tvém světě je trojnásobná gravitace a že světlo se v něm šíří rychlostí 40 mil za hodinu, pak se nebudou moci pořádně soustředit na vlastní hru.

Duševní svět

Abychom vnesli do hry mystický prvek, rozšířili jsme fyzický svět o svět duševní. Jde o to, že každý předmět, skupina předmětů a především každý živý tvor nebo společenství má svůj odraz a mezi těmito odrazy pak existují různé vazby. Duševní svět je pak svět těchto odrazů.

Podoba duševního světa

Duševní svět není tvořen žádným prostorem. Vyžaduje velkou míru abstrakce uvědomit si to a pochopit to. Duševní svět je zkrátka jen množství odrazů navzájem propojených vazbami, které však nikterak nejsou umístěny v prostoru. Je jedno, kde je v duševním světě umístěn odraz matky a kde je odraz jejího dítěte. Nemá vůbec smysl mluvit o tom, kde je něco umístěno v duševním světě. A co se týče umístění ve fyzickém světě, vazba mezi dítětem a matkou bude stejně silná, ať jsou v sousedních místnostech nebo na různých kontinentech.

Z toho důvodu se také liší představy duševního světa. Od konkrétní představy odrazů plovoucích v jakémsi prostoru a propojených pavučinami vazeb (kdy však vůbec nezáleží na délce vlákna, ale na jeho síle), přes abstraktní představu jakéhosi seznamu odrazů, z nichž u každého jsou odkazy na odrazy další, až po praktickou představu, že žádné odrazy vlastně skutečně neexistují a neviditelné vazby existují přímo mezi objekty. Všechny tyto představy jsou vlastně správné a pravidla jsou postavena tak, že na konkrétní představě nebude záležet.

Struktura odrazů

Existují tedy odrazy každého objektu fyzického světa (a i jiných objektů, ale to až později). Existují vazby mezi těmito odrazy. A každý odraz má navíc ještě jednu vazbu – vazbu se svým vzorem ve fyzickém světě (nebo jinde, není-li vzor z fyzického světa). Situace se teď může zdát celkem jednoduchá, ovšem jen do okamžiku, kdy se nad ní podrobněji zamyslíme.

Představ si dům. Má tento dům svůj odraz? Nejspíš ano. Ale má také odraz každá cihla, ze které je postaven? Má odraz každá jeho zed? Má odraz každý jeho pokoj? Je odraz domu souhrnem odrazů všech cihel a ostatního materiálu ke stavbě použitého, nebo je to nějaká další kvalita?

Skutečnost je taková, že odrazy předmětů jsou velice komplikovanou strukturou. Svůj odraz má jak každý mikroskopický úlomek cihly, každé zrníčko prachu, tak celý dům. Svůj odraz má i dvojice domů stojících naproti sobě v ulici, i celá ulice, celé město, celá země, celý kontinent. Dalo by se říci, že svůj odraz má libovolný kousek reality, kterou ve fyzickém světě najdeš, ať je jakkoliv velký či malý. Pravdu však také je, že tento odraz je tím silnější, čím více je realita ve fyzickém světě spoutána nějakým významem. Hromada cihel tak má mnohem slabší odraz, než dům. Cihla a na ní sedící brouk mají jako objekt také svůj odraz, ale tak slabý, že o něm ani nemá cenu mluvit – mnohem slabší, než odraz každého z nich jednotlivě. Teoreticky by se dalo mluvit třeba o odrazu všech židlí na světě, ale také tento odraz by byl tak slabý, že ani nejzkušenější mysl by jej nedokázala najít.

Stručně řečeno nejsilnější odrazy mají věci, které lze v našem světě jednoznačně určit a pojmenovat jako samostatný celek – nějaký konkrétní člověk, rostlina, zbraň, dům nebo třeba hora. O dost nevýraznější odrazy mají věci tvořící součást něčeho nebo souhrn něčeho, jako například loket, list stromu, kroužek drátěné košile nebo také družina pěti dobrodruhů, jezdec na koni, vesnice nebo míska koláčů. Zcela zanedbatelné jsou pak odrazy věcí netvořících prakticky žádný logický celek, jako například bojovník a jeho levá bota, strom a jelen, který jde právě kolem, nebo dokonce pravé ucho králová rádce a všechna stromořadí kolem cest širších než tři sáhy (takové odrazy existují asi tolik, jako se v našem světě gravitačně přitahuje patník u silnice z Adamova do Blanska s tučňákem v Antarktidě – nedá se říci, že vztah neexistuje, ale je tak bezvýznamný, že se nijak neprojeví).

Zanechme však planých teoretických úvah. Většina lidí totiž vědomě nepřijde s duševním světem vůbec do styku. Ti, kterým je tato výsada umožněna, se většinou setkají pouze s dušemi, to jest s odrazy vědomí inteligentních živých bytostí (ještě se k nim vrátíme). A ti úplně nejlepší a nejcitlivější pak mohou nalézt odrazy některých významných a jednoznačných předmětů. Navázat kontakt s odrazem nějaké nejasně definované části fyzického světa není umožněno prakticky nikomu.

Duše

Zmínili jsme duši jako zvláštní druh odrazu, řekněme si o tom nyní něco více. Živý tvor má totiž vlastně dva odrazy – jeden

z nich je odraz jeho těla jako hmotného objektu, druhým z nich je jeho duše. Duše je odraz vědomí. Duši má každý inteligentní živý tvor. I neinteligentní živí tvorové mají něco jako duši, tedy odraz jejich primitivního vědomí, slovem duše se nazývá jenom odraz vyššího, inteligentního vědomí.

Duše je výjimkou v tom, že neodráží žádnou hmotnou realitu, ale vědomí. To ve skutečnosti není částí fyzického světa, ale nachází se v astrálních sférách (toto je příklad odrazu, jenž má vzor jinde než ve fyzickém světě – v tomto případě ve sférách; podobných druhů odrazu bude ve světě DrD+ více). Až se budeme bavit o sférách, rozebereme tuto skutečnost podrobněji. Zároveň je však duše svázána i s tělem, ke kterému patří. Tím je vlastně možno říci, že duše plní roli vazby mezi tělem a jeho vědomím. Protože však duše není odrazem těla, je teoreticky možno vazbu mezi tělem a duší přerušit (u vazby předmětu a jeho odrazu je to nemožné). Tím je umožněno uvolňovat svou nebo cizí duši a dokonce ji přenášet a ukrývat do jiných objektů.

Zvídavé myslí se nabízí hned otázka – k jaké části těla se duše váže? Co když bude člověk rozčtvrcen, která z jeho částí duši vypustí? Odpověď je zároveň i odpověď na otázkou, proč vlastně mají živí tvorové mozek. Ano, je to právě funkční mozek, jehož úkolem je poutat vědomí k tělu. Proto po úderu do hlavy může živý tvor ztratit vědomí – naruší se funkce mozku a oslabí se tím vazba. Kromě toho se mozek stará o běžný chod organismu. Pokud je tedy spojení těla s vědomím narušeno nebo ztraceno, organismus sice bude fungovat správně, avšak bez jakékoliv inteligence, bez myšlení, bez hlubokých citů. To vše je součástí vědomí. (Víme, že je dokázáno, že mozek ve skutečnosti pracuje na principu elektrochemických reakcí a předávání signálů mezi neurony, elektřina ani chemie však přece ve světě DrD+ neexistuje. Přesto by byla škoda vzdávat se hlavy jako sídla vědomí, proto jsme zvolili toto řešení.)

Vazby

Ještě se musíme zmínit o vazbách. Vazby jsou totiž jediným způsobem, jak s duševním světem pracovat, jedinou možností, jak přistoupit k odrazu. Existují dva druhy spojení fyzického světa se světem duševním – vazby mezi předměty a jejich odrazy a vazby mezi tělem a duší. Už jsme se zmínili o tom, že vazba mezi předmětem a jeho odrazem je nezrušitelná a nepřenositelná. Oproti tomu vazba mezi tělem a jeho duší již tak pevná není a je možno ji přerušit. Často se tak dokonce dočasně nebo natrvalo stává (říká se tomu bezvědomí nebo smrt). Obě tyto vazby jsou velice důležité pro vytváření vazeb dalších.

Kromě toho jsou navzájem spojeny vazbami jednotlivé odrazy. Tato spojení mezi odrazy jsou obecně tří druhů: strukturální, citová a umělá.

Strukturální spojení nalezneme mezi odrazy hmotných objektů, ale taky u tvorů s vlastní vůlí. Spojení mezi odrazy (mrtvé strukturální vazby) odrážejí hierarchii jejich vzorů ve fyzickém světě – dům má strukturální spojení jak s ulicí či městem, jehož je součástí, tak s kameny, ze kterých je postaven. Strukturální spojení se udržuje i poté, co vztah ve fyzickém světě přestane platit, i když časem slábnou. Najdeš-li opraco-

váný kámen, teoreticky bys mohl sledovat vazbu mezi ním a odrazem domu, z jehož zdi pochází, a dokonce i slabou vazbu k odrazu skály, ze které jej na stavbu domu vzali. A dokonce existuje velice slabá strukturální vazba mezi kamenem a nástrojem, kterým byl opracován. Vazby mezi tělem a duší, jakož i vazby, kterými proudí životní síla, se nazývají živé strukturální vazby. Více se o nich dovíš při popisu toho, co je vlastně život. Mrtvé strukturální vazby jsou však velice slabé a pro většinu postav vůbec nemá smysl se jimi zabývat; živé strukturální vazby jsou sice silné, pro většinu postav ale velice těžko uchopitelné a manipulovatelné.

Citové vazby vznikají mezi duší a odrazem neživého předmětu nebo mezi dvěma dušemi. Citové vazby vytváří člověk na každém kroku – aniž si to uvědomuje, zaujmá nějaký postoj ke všem věcem, které vnímá nebo na které myslí. Stačí pohled na strom u cesty a vytvoří se citová vazba mezi odrazem stromu a duší člověka, i když velmi slabá a prakticky nezaznamenatelná. Posadíš-li se na židli, vytvoří okamžitě slabou vazbu mezi odrazem židle a svou duší, i když si ve skutečnosti sedátka pod sebou ani neuvědomuje. Mnohem silnější vazby vznikají mezi člověkem a předmětem, který často užívá. Tak sedává-li hrdina v hospodě na své oblíbené židli u stolu v rohu a hledí zamýšleně z okna, vznikne citová vazba mezi ním a židlí, ale také mezi ním a stolem, a dokonce i mezi ním a oknem, ze kterého se dívává. Takovou vazbu je již schopna citlivá mysl sledovat.

Obvyklou citovou vazbou, která se takto utváří, je vazba mezi duší člověka a odrazem jeho pracovního nástroje, ať již je to dřevorubcova sekera, rolníkův pluh nebo žoldákův meč. Podobně silná je i vazba mezi člověkem a předmětem jeho práce – umělec má silnou vazbu ke svému dílu, ale také kameník k opracovanému kvádru, krejčí k ušitému oděvu, pekař k upečenému pečivu. Nejsilnější vazby pak člověk má k odrazům různých památečních předmětů, darů od milovaných osob, amuletů a talismanů. Nutno však říci, že stejně silnou citovou vazbu si lidská duše vytváří i k předmětům, které nenávidí – tak může chlapec toužící po hrách venku nenávidět knihu, kterou ho nutí číst, a vytvořit si k ní silnou vazbu.

Citová vazba se také utváří mezi dvěma dušemi. Pozor, stejně jako vazba duše-předmět je i vazba duše-duše jednostranná. Pokud se dva lidé milují, pak mezi nimi vzniknou vazby dvě. Dovedeš si však jistě představit mladého muže, vyhlížejícího každou neděli dívku z bohaté rodiny na její cestě do kostela. Mladík se sází láskou a dívka o něm přítom ani neví. V takovém případě má mladík k dívce velice silnou vazbu, zatímco dívka k němu jen velice slabou, pokud si ho kdy v davu vůbec všimla. Nejsilnějšími citovými vazbami jsou láska, ať již mateřská nebo milenecká, a nenávist.

Umělá vazba je vazba vytvořená člověkem, znalým mentálních praktik, za nějakým účelem. Vytvořením umělé vazby naváže člověk kontakt s jinou duší nebo odrazem a umožňuje mu pak ovlivňovat nebo zkoumat mysl nebo předmět. Tak je možno provozovat většinu běžných parapsychických schopností – telepatii, hypnózu, telekinezi a podobně. Dalším významem umělé vazby je, že je možno sledovat vazby vedoucí z cílové mysli a svou vazbu pak „přepojit“ na jiný

odraz. Vytvářením umělých vazeb a jejich používáním se budeme podrobně zabývat v kapitole o mentálních praktikách, uvedeme si však už zde pro ilustraci příklad:

Příklad: „Zapřisahám tě, najdi mi mou dceru, najdi mi mou dceru,“ spínal ruce prošedivělý muž. Klečel přede mnou na kolenou a po tvářích mu stékaly slzy. Chtěl jsem mu pomoci, nejsem žádný netvor. Konec konců, zaplatil více než slušné.

Co jsem měl k dispozici? Jen nůž, který ztratil jeden z únosů. A, pravda, také toho dobrého muže. Nejprve tedy spojení s jeho myslí. Nebylo to těžké, představoval jsem pro něj naději a jeho vazba ke mně byla dost silná. Pro jistotu jsem však postoupil až k němu a rukou pevně stiskl jeho rameno. Tím se mi podařilo vytvořit vazbu více než slušnou. Pokračovat dál, k myslí jeho dcery, bylo také snadné, ten muž ji měl opravdu rád. Rychle jsem s ní vytvořil vazbu. Jen ze zvyku jsem se podíval po nějakých vazbách, které by mohla mít dívka k okolí – žádné jsem nenašel, ale to jsem ani nečekal. Jen těžko by si tak rychle vytvořila nějaké vazby, které bych byl schopen naznamenat. Pak jsem nakrátko vstoupil do jejích očí. Viděl jsem jen tmu, drželi ji někde zavřenou. Nakonec jsem zkusil najít nějakou nenávistnou vazbu k jejím vězničitelům. Nejprve jsem nemohl najít vůbec nic. K čertu, ta dívka je tak neviná, že nedokáže ani pořádně nenávidět! Pak jsem však jednu vazbu zaregistroval, sice slabou, ale zkusil jsem to. Podarilo se mi navázat chatrné spojení s myslí jednoho z jejích vězničitelů – patrně ji uhodil nebo jí nějak ublížil. Byla to však vazba velice špatná, nedokázal jsem vstoupit do jeho myslí ani do jeho očí.

Na čele se mi perlily krůpěje potu, když jsem se vrátil do reality. Muž na mě vyděšeně zíral, patrně ještě nikoho neviděl pátrat ve světě stínů. Pokynul jsem mu, aby mě nechal o samotě. Jeho dcera neví, kde ji drží, a dál se touto cestou nedostanu, nebudu ho již tedy potřebovat. Mohl bych sice vstoupit do vědomí dívky a pokusit se přinutit ji přemýšlet o svých vězničitech a naučit ji nenávidět je, to je však velice náročná praktika a navíc bych přitom mohl nenávratně poškodit duši dívky. Radši zkusím něco jiného.

Podíval jsem se na nůž, který jsem držel v ruce. Doufám, že ho měl jeho majitel rád. Pevně jsem stiskl rukojet, zavřel oči a našel jeho odraz. Bylo to slabé spojení a špatný začátek. Přesto jsem zkusil najít vazbu k jeho majiteli – výsledek však nebyl o mnoho lepší než cesta přes duši dívky. Zaklel jsem a otevřel oči. Musím začít lépe. Opatrně jsem se rozhlédl. Byl jsem v sále sám. Vyhruhnul jsem nohavici, zatnul zuby a přejel si ostrým dýky po stehně. Okamžitě se objevila červená stružka. Zavřel jsem oči, plně si uvědomuje bolest, stisknul rukojet dýky, a vytvořil tak silné spojení. Je to osvědčená metoda, i když se oficiálně nevyučuje. Nyní se mi již podařilo navázat jejího majitele celkem slušnou vazbou. Vstoupil jsem do jeho myslí a po chvíli jsem věděl, kde dívku hledat. Otevřel jsem oči a pomalu se belhal ke dveřím, nohavici nasáklou krví. Byl jsem strašlivě unaven.

Na závěr uvedeme ještě jednu důležitou věc – odraz neznámká společně se svým vzorem, ale přetrvává dále. Rychle zaniknou jeho vazby k ostatním odrazům, vazby ostatních odrazů k němu se však chovají normálně – přetrvávají a slábnou. Tak tedy je teoreticky možno nalézt hrad dálno ztracený v propadlišti dějin z jednoho kamene z jeho zdi nebo z mysli člověka, který o něm zná legendu. Teprve zeslábnou-li všechny vazby natolik, že jsou nepoužitelné, je odraz definitivně pohřben v hlubinách duševního světa. Je jedno, zda v něm dále existuje nebo z něj zmizí, jakmile nemá žádnou vazbu, není žádným způsobem dosažitelný.

Astrální sféry

Ve světě Dračího doupěte Plus nemohou chybět ani astrální sféry, které jsou původem všeho magického a nadpřirozeného (přijmeme-li možnost manipulovat se světem odrazů za přirozenou). Astrální sféry jsou mimo duševní svět, a jak jsme již řekli, nemají žádnou lidskou myslí přijatelnou podobu. Z toho důvodu si je každý, kdo se s nimi naučí komunikovat, představuje jinak, neboť lidská mysl je uzpůsobena tak, že i abstraktním pojmem přiřazuje obrazy. Není však důležité, jak si je kdo představuje, důležité jsou jejich vlastnosti.

Struktura astrálních sfér

Astrálních sfér je přesně dvacet jedna a jejich základem je hierarchické supervědomí. První, nejslabší a z našeho světa nejlépe dosažitelná sféra je malou částí tohoto supervědomí. Druhá sféra je pak tvořena větší částí tohoto vědomí a vědomí první sféry je v ní obsaženo. Třetí sféra je pak ještě větší část vědomí zahrnující v sobě vědomí tvořící druhou sféru, a tím vlastně i první sféru. Tak jsou uspořádány všechny sféry, jako matrjošky, ruské dřevěné panenky obsahující jedna druhou, od nejmenší až po největší. Poslední, jednadvacátá sféra je tedy tvořena celým supervědomím a obsahuje v sobě vědomí všech ostatních sfér.

Astrální sféry jsou obývány démony (ať již slovo obývány znamená cokoliv). Prostě řečeno, při styku s astrální sférou je možno navázat kontakt s démonem. Říkáme-li, že démon pochází z nějaké sféry, pak mluvíme o nejnižší sféře, ve které se nachází. V souladu s tím, jak vyšší sféra obsahuje všechny nižší, se i démon nachází ve všech sférách vyšších než ta, ze které pochází. S rostoucí sférou roste jeho síla. Tedy démon z páté sféry se nevyskytuje ve čtvrté a nižších sférách, můžeme jej však najít ve sféře šesté, kde se jeví o něco silnější, i ve sféře sedmé v ještě silnější podobě atd. V jednadvacáté sféře pak můžeme potkat démony všech sfér v těch nejmocnějších podobách.

Mluvíme-li o podobách démona, nemáme na mysl jeho vzhled, ale jeho vlastnosti. O vzhledu démona v astrální sféře, která není tvořena žádným vnímatelným prostorem, nemá smysl mluvit. Pouze povolán do fyzického světa může nabýt démon nějakého tvaru. Nutno ovšem podotknout, že démon přitom stále zůstává ve své i ve všech vyšších sférách. Nenech se také zmýlit představou, že démon má v každé vyšší sféře nějakého silnějšího bráchu. Jde stále o téhož démona a to, co dělá či co se s ním děje, se projevuje zároveň ve všech sférách, které obývá (i ve fyzickém svě-

tě, je-li do něj povolán). Tedy především démon spoutaný v našem světě trpí i ve všech svých sférách.

I démoni mají svůj odraz v duševním světě. Je to specifický druh odrazu, nejvíce podobný duši. Démon, stejně jako duše, pochází ze sfér a je nositelem svébytné vůle.

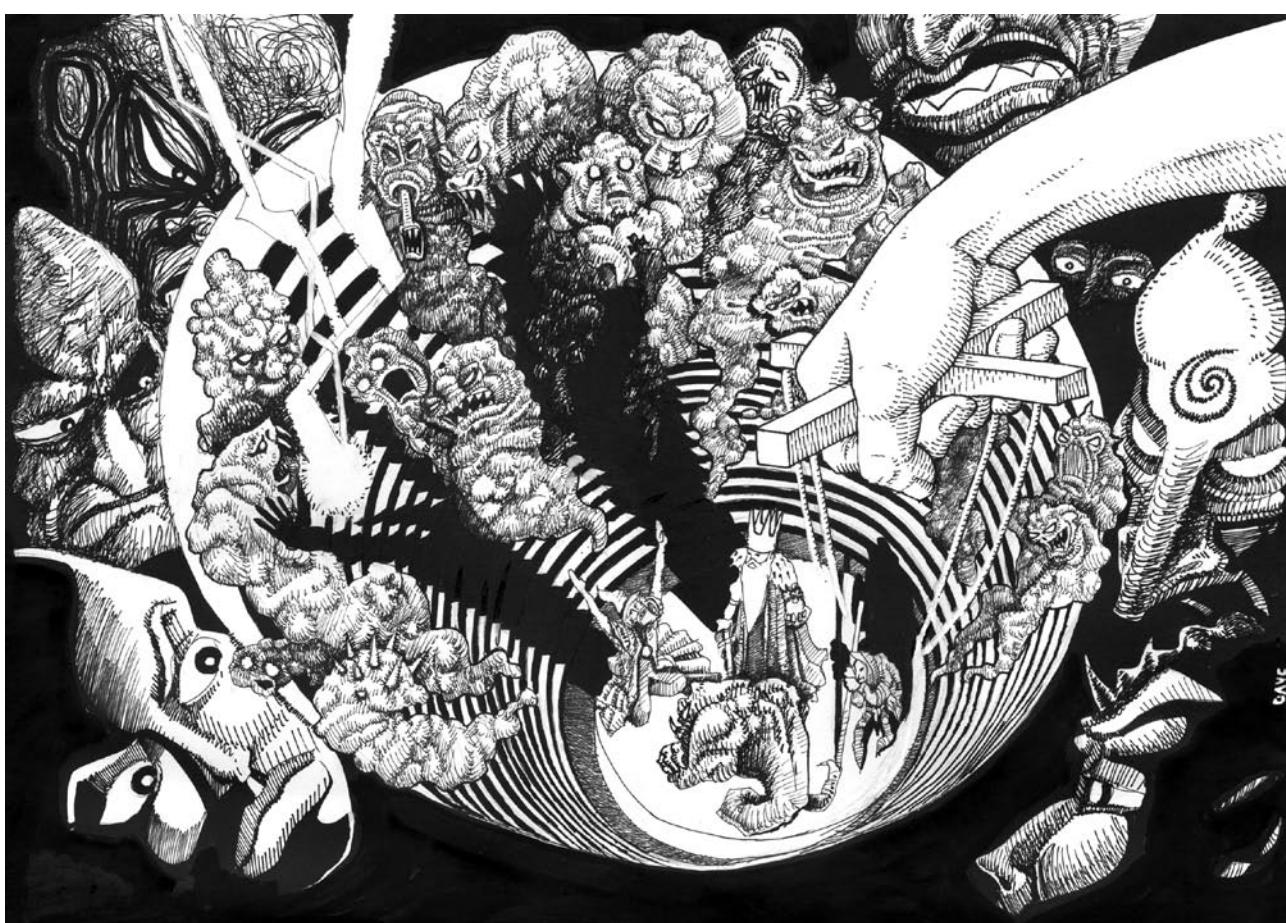
Duše a úroveň

Vědomí je někdy označováno jako dar sfér. Vědomí intelektuálního živého tvora vznikne tak, že se izoluje část vědomí první sféry (která je skutečnému světu nejbližší). Izolovaná část sféry má jen velice omezené možnosti a prakticky žádné znalosti. Současně vznikne odraz tohoto vědomí v duševním světě – duše tvora. Duše naváže spojení s hmotným tělem (přesněji jeho mozkem), a je sama odrazem vědomí, a vlastně je tak spojuje.

Řekli jsme, že vědomí tvora je izolovaná součást první astrální sféry. Tvor však může své vědomí během života rozvíjet – jeho vědomí pak může nabývat vyšších kvalit a posouvat se do vyšších sfér. Po smrti se pak vědomí začne pomalu rozpouštět ve vědomí sféry, ve které se právě nacházelo, až s ní zcela splyne. Současně, jak se vědomí rozpouští, zaniká jeho odraz v duševním světě. Zároveň však pro duši platí to, co jsme řekli o zániku jiných odrazů – dokud jediný člověk uchovává k duši zesnulého citovou vazbu, duše zcela nezanikne a vědomí není zcela rozpuštěno. Tak mocní a slavní vladaři, architekti monumentálních staveb nebo autoři nezapomenutelných vědeckých či uměleckých děl zajistili své duši nesmrtelnost.

Pořadové číslo sféry, ve které se právě nachází vědomí tvora, nazveme úrovni tvora. Pro tvora je důležité, že díky své duši vlastně má spojení s astrální sférou odpovídající své úrovni. Toho využívají především čarodějové, theurgové, do jisté míry však i jiná povolání.

Duše (jelikož je odrazem vědomí, které je součástí sféry) umožňuje navázat spojení se sférou, jejíž součástí je, a také se všemi sférami nižšími, ne však se sférami vyššími. Dobrou představu může poskytnout dobová rytina Divadlo světa od Mistra Coneáše, která představuje sféry jako velký amfiteátr. Na svou dobu to bylo dílo velice přesné a navíc názorné. Jeviště dole je rozděleno na dvě poloviny, na skutečný svět a svět stínů (to jsou alternativní názvy pro fyzický a duševní svět). Jednotlivá patra amfiteátru jsou pak jednotlivými sférami. Herci ve fyzické polovině, to jsou lidé na zemi. Nás budou zajímat spíše jejich stínové odrazy v druhé části jeviště, jejich duše. Jednou nepřirozeně dlouhou rukou se drží svého těla, druhou sahají do své sféry. Povšimni si, že stín krále sahá do poměrně vysoké sféry, stín žebráka jen do nejnižší (to je samozřejmě velice tendenční, ve skutečnosti může mít žebrák i vyšší úroveň než král). Povšimni si také, že stínová ruka se skutečně šplhá po všech stupních amfiteátru až po ten, kam patří – tvor může navázat spojení se všemi sférami až po tu, která odpovídá jeho úrovni. Také si všimni klečící postavy ve špičatém klobouku a blesku mezi roztaženými pažemi jeho stínu. Je to čaroděj zaostřující vůli a vrátíme se k němu za chvíli.



Červovité stvůry sedící na sedadlech amfiteátru, to jsou démoni. Povšimni si, že začínají na různých stupních, jsou však také různě dlouzí, takže vedou vždy až do posledního patra, kde mají největší a nejhrůznější obličeji. Jeden z démonů je i na jevišti – pozná se podle toho, že nemá žádný odraz v jeho stínové části. Není zde zachycena skutečnost, že tento démon zároveň zůstává ve všech svých sférách, neboť to je záležitost poměrně neznámá. Velké hlavy, které do amfiteátru shlížejí zvenčí, to jsou bohové. Někdy bývají bohové označováni jako dvaadvacátá sféra, vyjádření Mistra Coneše je však přesnější. Povšimni si, jak jeden z bohů rukou ovlivňuje dění na jevišti.

Obraz je do značné míry neúplný – chybí na něm zcela vyjádření vazeb mezi dušemi navzájem, odrazy neživých předmětů na jevišti a především vazby mezi bohy a dušemi, jak se o nich dočteš později. Přesto je však jedním z nejvističnějších děl zabývajících se strukturou světa.

Magie – projev energie sfér

Důležitou vlastností sfér, kterou dokážou využívat především čarodějové, je jejich energie. Umožnuje jim vyvolávat kouzla, a proto se jí dostalo názvu magenergie.

Magenergie je skutečně pouze energií sfér, ve fyzickém světě nemůže vůbec existovat. V okamžiku, kdy by měla přejít ze sféry do fyzického světa, okamžitě se přemění v nějaký jiný druh energie – provede kouzlo. Jaké kouzlo to bude, to záleží na způsobu, jakým byla do skutečného světa přivedena, a na tom, ze které sféry pochází. Celé umění čarodějů tedy spočívá v tom, povolat magenergií tím správným způsobem ze správné sféry.

Navázat spojení se sférou je však činnost velice náročná a zdlouhavá. Správné povolání magenergie do našeho světa a její usměrnění do kouzla je činnost také velice obtížná. Zkombinovat obě najednou by bylo téměř nemožné a navíc neprakticky zdlouhavé. Proto čarodějové vyvinuli techniku zaostřování vůle a oddělili ji od samotného seslání kouzel. Při zaostření vůle čaroděj vstoupí do sféry a tam „pobere“ tolik magenergie, kolik dokáže. Avšak místo aby ji povolal do fyzického světa, vytvoří pouze spojení mezi svou duší a touto energií. Energie tedy zůstává ve sféře, čaroděj je s ní však ve spojení. V duševním světě má magenergie svůj odraz. Mezi tímto odrazem a duší čaroděje vede umělá vazba. Theurgové tomuto spojení říkají vlákna, neboť tato umělá vazba je spletena z více částí, jako je provaz spleten z vláken. Teprve v okamžiku seslání kouzla čaroděj skutečně magenergií povolá – využije k tomu svých vytvořených vláken.

Nutno podotknout, že se dlouho nevědělo, jak vlastně mechanismus zaostření vůle funguje, a spousta čarodějů se dosud domnívá, že při zaostření vůle skutečně získá nějakou energii, která pak čeká v jejich mysli. Z hlediska čarodějů je to ovšem jedno – důležité pro ně je, že mají magenergií připravenu k použití, nezáleží na tom, odkud ji přitom povolávají. Podívej se znova na rytinu Mistra Coneše, na postavu čaroděje zaostřujícího vůli. Mistr si představuje, že magie přitom proudí ze sféry přímo do čarodějovy hlavy. Správně by mělo být při zaostření pouze navázáno spojení – a to mezi duší a sférou. To, co je na obrázku vidět, vlastně

spíše popisuje akt seslání kouzla – energie proudí ze sféry do fyzického světa prostřednictvím čarodějovy duše. Některí pozdější Coneášovi příznivci se dokonce snaží tvrdit, že Mistr zobrazil právě seslání kouzla, odmítajíce přiznat jeho pokrovkovým názorům byl jen špetku nepřesnosti.

Existuje i takzvaná přirozená magenergie, které hraničáři říkají aura. Je to odraz energie sfér stejně jako čarodějova magenergie, je však více chaotický a méně systematicky uchopitelný, proto je jeho použití na nějakou opravdickou magii nemožné; nějaké slabší praktiky pomocí ní ale jdou provést. Přirozenou magenergii má po dostatku odpočinku automaticky každá duše. Na rozdíl od čarodějské magenergie má ale, jak bylo řečeno, trochu jinou strukturu a vede k ní ne umělá vazba, ale živá strukturální vazba. Čaroděj svým zaostřením vůle svou přirozenou magenergii ztrácí ve prospěch umělé magenergie.

Aby zůstala celková energie sfér a fyzického světa zachována, „vyzařuje“ celý svět energii zpět do sfér, kde se mění v magenergiu. Tento jev se nazývá astrální disipace. Co se tedy děje, sešle-li čaroděj kouzlo? Magenergie, kterou navázel, někde v příslušné sféře zmizí, objeví se v našem světě, kde něco vykoná. Současně se však z celého našeho světa nějaká část energie ztratí a vrátí se sféře. Ve fyzickém světě se to nikterak viditelně neprojeví – představ si, že například teplota celého světa se náhle sníží o nepatrný zlomek stupně.

Tento způsob používání magenergie je také důvodem, proč sféry čaroděje více méně nemají rády. Takto vyvolaný koloběh energie totiž čaroděj ani sféry nemohou nijak usměrnit a zpracovat, takže neustále vyvolává ve sférách magické víry a narušuje jejich rád. Velice pěkně to vyjádřil ve svých spisech Demilukes, jeden ze zakladatelů moderní theurgie a nesmiřitelný odpůrce čarodějů:

„Než se tedy diviti, že démoni nenávidí mágiů. Ta emoce jest i lidem veskrze pochopitelná a spravedliví z lidí museli by mágiů souditi pro jejich bezohlednost. Ač jest to nemožno, zkus přece představiti sebe v úloze démona. Přimysli si poklidný večer a dubový stůl, na něm pečinky a roztodivné pochoutky. Posad' své blízké kolem stolu; to budou druži démoni. Dřevo stolu pak magií jest, neboť věz, že tak běžná ve světě démonů magie jest, jako v našem světě dřevo.“

Aj tu přijde mágus chtivý magie, aniž zaklepal, aniž otázał se. Jakmile spatří stůl, popadne jej a kvapně se vzdálí. Nevidí již, jak pokrmy a nápoje na zem popadají, talíře a číše se rozbití. Nespatří ani, jak všelikerá polena a trásky navracejí se pak démonům zpět, na hlavy jim padajíce a celý dům zaneráďujíce.

Oč raděj pak démon přivítá theurgia. Ten práh překročí, jen jest-li vyzván, zaklepav předem slušně. Pokorně se po dřevu táže a démoni pak do kolny jej odkáží, kde dřevo pro něj nachystáno jest. Sami tak vše umě zařídí, že dřevo se jim zpět navráti v povoze a rovně naskládáno, jako jej byl theurgius odvezl...“

Text je samozřejmě silně zaměřen proti čarodějům a také názor, že návrat energie použité theurgem je bez problémů, je pouhou demagogickou smyšlenkou. Přesto je však v něm hodně pravdy a vystihuje i důvod, proč nikdo nemůže současně provozovat theurgii i magii.

Jev astrální disipace nastává i samovolně – v situacích, kdy se nashromáždí množství volné energie. V takovém případě tato energie nekoná práci, jako v našem světě, ale vyzáří do sfér, kde způsobí různé nežádoucí jevy. Podobně, jestliže v astrálním světě nastane přetlak energie, ta vyzáří do fyzického světa.

Důsledkem toho, že samovolná astrální disipace nastává (a důvodem, proč jsme ji vlastně vymysleli), je, že není možné vytvořit fungující technologii. Stroje v našem světě jsou založeny na tom, že nashromážděná energie (ze spalování benzínu v spalovacím motoru, z tlaku páry v parním stroji, ze spalování střelného prachu v střelných zbraních) koná práci. Ve světě DrD+ se ale nic takového nestane – energie se neuvolní, ale přejde do sfér. Proto můžeš jako PJ klidně spát, kdykoli se družina pokusí o výrobu nějaké moderní technologie, ty můžeš prohlásit, že nepracuje. Postavy ve světě DrD+ mohou efektivně využívat jen své druhy energie – životní sílu a magii. Vrcholem technologického pokroku jsou mechanické hodinky, větrný a vodní mlýn, případně balón.

Důsledkem samovolné astrální disipace v opačném směru jsou náhodné a chaotické jevy ve fyzickém světě, například počasí. Stejně můžeš ve svém světě vytvořit „magická místa“, kde to jiskří a občas se stávají nepředvídatelné věci – to jsou místa, kde disipuje astrální energie do fyzického světa.

Nakonec upozornění – astrální disipace je pouze jemné vyrovnavání přebytků energie mezi fyzickým a astrálním světem. Neměla by do chodu světa nijak viditelně zasahovat, je tu jen jako mechanismus, kterým můžeš ozvláštnit svět a který chrání jeho technologickou nevyspělost.

Seslané kouzlo, tedy projev magenergie, má v duševním světě také svůj odraz. Tenhle odraz je „virtuální“, nemá totiž nikde vzor. Není odrazem žádného předmětu, nýbrž je odrazem jevu, kterým se energie sfér projevuje ve fyzickém světě (paralelou ze světa počítačů může být běžící program – ten taky nikde jako samostatný uchopitelný objekt neexistuje; existuje samozřejmě zdrojový text programu, což je v našem světě nejspíš theurgická formule; existuje i soubor s výsledným spustitelným programem, čemuž by odpovídaly čarodějské způsoby „tvarování magenergie“ a jejich popisy v čarodějnicky učebnicích; ale „běžící program“ jako takový nikde neexistuje). Všechny projevy magie, tedy nejen kouzla čarodějská, ale taky kouzla theurgická nebo i kouzla z úplně jiných, neznámých zdrojů, mají stejný typ odrazu (v paralelu s počítači „proces operačního systému“, tedy spuštěný program). Kouzlo má v čase provádění vazbu ke všemu, co ovlivňuje, tedy k odrazům předmětů z fyzického světa, k duším a podobně. Proto je ho možno zpozorovat; čarodějové mají například schopnost „zaslechnutí kouzla“. Odraz kouzla existuje po celou dobu provádění (a může existovat i posléze, vytvořily-li se k němu nějaké vazby, které přetravají).

Když už jsme se dotkli theurgických formulí, dokončeme to: theurgické formule jsou částí sfér a mají taky svůj odraz. Vznikají na theurgův pokyn při jeho „návštěvě sfér“ a obsahují postup, podle jakého má proběhnout kouzlo. Mezi duší theurga a odrazy jeho formulí vedou umělé vazby. Theurg pak může tyto formule seslat, čímž se vytvoří kouzlo. Toto

kouzlo pak bude vykonávat ten postup, který je uveden ve formuli.

Shrňme tedy poznatky o magenergii či magii vůbec: Magenergie je energie obsažená ve sférách. Říkáme-li o něčem ve fyzickém světě, že to obsahuje nebo má magenergiu, pak tím míníme, že to má spojení s odrazem energie nějaké sféry, tedy že to má vlákny navázáno určité množství magenergie. Pokud je tato magenergie použita, je vlastně pomocí vláken povolána do skutečného světa. Začne se provádět kouzlo, které má také svůj odraz. Kouzlo je možno vytvořit i jinak, například theurgové nejprve stvoří ve sféře formuli (popis, co má kouzlo udělat), která má rovněž svůj odraz, a na jeho základě pak v momentu seslání formule vznikne kouzlo a začne se provádět.

Moc a záměry sfér

Jaký je smysl existence a jaké jsou záměry supervědomí tvořícího sféry, to nikdo z lidí netuší, a i kdyby mu to sféry vysvětily, nedokázal by to pochopit, tak vzdáleno je toto supervědomí lidskému. Mohlo by se zdát, že sféry jsou všemocné a ovládají život ve skutečném světě. Dokonce byl objeven spis zmiňující se o raném díle Mistra Coneáše, kde byl svět znázorněn jako loutkové divadlo – na stupňovitém ochoze stáli démoni a na provázcích v jejich rukou visely loutky představující lidi. Coneáš tak vyjadřoval tehdy rozšířený theurgický názor, že lidé jsou ovládáni sférou odpovídající jejich úrovni. Pozdější Coneášovi příznivci to však pokládají spíš za podvrh, neboť zmíněná rytina se nikdy nenašla. Poukazují na výstižnost Divadla světa, ve kterém jsou sféry znázorněny pouze jako diváci, stíny herců k nim však vztažují ruce o pomoc.

Většina theurgů a ostatních moudrých se dnes domnívá, že sféry jen zřídka zasahují do záležitostí fyzického světa, neboť po tom nikterak netouží. Jen málo z nich prosazuje názor, že sféry ani nemohou samovolně do světa zasáhnout, pokud je o to někdo nepožádá – a to jsou ti, kteří mají pravdu. Sféry mají poměrně velkou moc zasahovat do dění na zemi, nemohou ji však využít jinak než prostřednictvím člověka, který je o zásah požádá.

Stejně tak magenergie samovolně nepřechází ze sféry do fyzického světa (kromě nikým neřízeného procesu astrální disipace), pokud ji někdo nebo něco nepovolá. Ani pak není podřízena vůli sfér, ale toho, kdo ji povolal. A ani démon nemůže samovolně přecházet mezi světy – může však být na fyzický svět povolán theurgem. Pak je většinou vázán pravidly a přání svého pána. Nezřídka se však stane, že theurg neudrží moc nad démonem, a ten se osvobodí. Démon se pak chová svévolně a nevypočitatelně, není to však nikterak v souladu se záměry sfér. Nutno si uvědomit, že vědomí démonů není součástí vědomí sféry, démon je samostatná bytost s vlastní vůlí (často spíše zvůlkou). Je tedy dobré ujasnit si, že „vědomí démona“ je vlastně démon sám, a tělo, jež obývá, je buď nějaký ubohý posedlý živý tvor, nějaký předmět, nebo, u silnějších démonů, tělo stvořené magií (které se nesprávně slovem démon označuje). Démon vlastně není „povolán do fyzického světa“. Zůstává ve sféře, ale je připoután k nějakému tělu z fyzického světa.

Sféry se řídí pravidly či zákony, jejichž podstata je lidem neznámá. Během staletí však theurgové za cenu mnohých obětí některá z těchto pravidel vypozorovali a naučili se jich využívat. Často své postupy nazývají smlouvami a domnívají se, že to má co do činění s etikou sfér, ve skutečnosti však sfér využívají tak, jako lidé u nás spoutali sílu páry, elektřiny nebo atomu. Jejich práce je však nebezpečnější v tom, že vše se děje rovnou naostro a každá chybička se může vymstít – stejně jako by se vymstila chyba mechanikové spravujícímu přístroji za chodu a pod proudem.

Bohové

Jak již bylo řečeno, bohové jsou mimo uvedené světy a prostupují jimi všemi. Ať již jsou legendy o jejich vzniku či původu jakékoliv, důležité je, že jejich současná podoba a moc je odrazem myšlenek smrtelníků, kteří v ně věří. Uvedme nejpravděpodobnější teorii o jejich vzniku, která vychází přímo z toho, co jsme už o světě uvedli. Tato teorie nám totiž mnoho řekne o jejich podstatě.

Původ bohů

Tato teorie je založena na faktu, že lidé tu byli dříve než bohové. Avšak svět, který primitivní národy obklopoval, zázraky života a smrti, střídání ročních období, počasí a podobně, to vše zanechávalo v duších lidí silný dojem. Vzpomeň, jak jsme říkali, že co zanechá v duši silný dojem, k tomu se automaticky vytvoří citová vazba. Jenže kam může směřovat citová vazba člověka, jenž se bojí bouře? Ne k jedné konkrétní bouři, ale k bouřím jako principu. Takové vazby většinou vedou do neznáma, k odrazům tak slabým, jako by ani neexistovaly. Pokud však je vazeb do stejněho místa mnoho a dostatečně silných, staneme se svědky neobyčejného jevu – zrození boha. Bůh je pak odrazem nějakého principu našeho světa – ohně, počasí, života, smrti, zvířat, moří a podobně, ale také třeba pomsty, války, lásky, spravedlnosti atd.

Řekli jsme, že citových vazeb k principu musí být opravdu mnoho, aby daly vzniknout bohu. Důležité také je, že musejí mít všechny víceméně stejný cíl. Ani milión izolovaných jedinců vystavovaných strašlivým bouřím nedá vzniknout bohu bouře. Každý z nich si totiž personifikuje bouři jinak a jinam zaměřuje svou vazbu, svůj strach. Teprve uděláš-li z jedinců národ, umožníš-li mezi nimi komunikaci, jejich představy se začnou sladovat a zaměřovat do jednoho místa – pak teprve může vzniknout bůh.

To je také důvod, proč zvířata nemívají své bohy (existují výjimky, ještě se k nim vrátíme). Podmínkou vzniku boha a výří v něj je komunikace mezi věřícími. Dále je pak důležité, že vytvoření boha je záležitost velice pomalá a zdlouhavá, zdaleka neproběhne za života jedné generace. Rovnou se vzdej nápadu, že tvá družina založí novou víru a vytvoří si svého nového boha.

Tato teorie také odpovídá na otázku, která mohla napadnout zvídavého čtenáře již při popisu vazeb – je možno vytvořit si vazbu k principu? Je možno si například vytvořit citovou vazbu k čokoládě jako takové, ne k nějaké její konkrétní tabulce? Odpověď zní – ano, taková vazba pak vede kamsi do prázdnna, k místu, které by mohlo být odra-

zem všech čokolád, co nejen jsou, ale i budou či mohly by ve světě být. Kdyby však takových lidí bylo mnoho a jejich vztah k čokoládě byl dostatečně silný, kdyby tito lidé založili kluby a o čokoládě spolu rozmlouvali, pak by mohli časem dát vzniknout bohu čokolády – patrně pomenšímu, obtloustlému a velmi dobrsrdčečnému.

Zmínil jsme se o zvířecích bozích. Jak je možné, že něco takového vznikne? Zvířecí bohové jsou tvořeni strachem o život a jsou zosobněním konkrétních šelem a dravců. Pudo-vě předávaný obávaný obraz lišky je v mysli zajíce silně zakořeněn, takže se zajíci se silnou vazbou již narodí. Jenže ostatní zajíci mají představu velice podobnou. A navíc v okamžiku, kdy se liška objeví, reaguje zajíceva mysl tak intenzivně, že tuto reakci vycítí i ostatní zajíci s ním svázaní citovými vazbami (a, bohužel, také liška). Strach se tak vlastně stává prostředkem komunikace a výsledkem je zosobnění principu lišky, liščí bůh tak strašlivý, jak jen si jej dokážou zajíci představit, superliška, obří esence všeho liščího se zlýma očima a obrovskými tesáky. Podobně mohou pobíhat po zemi zosobnění vlků, tygrů či lvů, v oblacích orlů či sokolů, pod vodou štík a žraloků. Všechno to jsou tvorové úctyhodných proporcí, nesmrtevní a neporazitelní, zjevující se jako přízraky. Paradoxní přítom je, že dravci sami vlastně žádné bohy nemají. Na druhé straně není těžké představit si boha-lovce s lidskou podobou, vždyť i člověk je v přírodě predátorem.

Zvířecí bohové jsou však jen poměrně malebnou možností systému a nemusí možnost jejich vzniku ve svém světě vůbec připustit. Pokud ji však přijmeš – nemusejí v takového boha věřit jen zvířata, ale v okamžiku, kdy jednou vznikne, mohou je uctívat i celé primitivní národy, vždyť i ony bývají často obětními vlků či tygrů.

Podoba a možnosti bohů

Jakmile bůh jednou vznikne, stává se samostaným subjektem. Jeho podoba a schopnosti zpočátku přesně odpovídají myšlence, která jej stvořila. Většina lidských bohů je inteligentních, někteří jsou zlí, jiní dobří, další bezcitně neutrální. Jejich podoba bývá odvozena z lidské podoby.

Mluvíme-li však o podobě, musíme říci, že bůh není nějaká konkrétní bytost nacházející se ve fyzickém světě. Bohové leží zcela mimo světy – nepatří do sfér, do fyzického světa ani do světa duševního. Svět duševní jím dává moc a sílu, bohové jej však nedokážou ovlivňovat. Bůh čerpá moc z vazeb ke všem věcem, které jsou součástí jeho principu, a to i k věcem neexistujícím.

Příklad: Tsepmet je bůh bouří. Jeho moc plyne z množství a síly vazeb přímo k němu (těch je minimum), vazeb ke každé probíhající bouři, vazeb ke všem bouřím, které již skončily, a i vazeb k bouřím, jež ještě nenastaly nebo se o nich jen „eventuelně“ uvažuje (námořnické „doufám, že nepřijde bouře“ i rolnické „už dvacet dní ani kapka, ať konečně přijde pořádná bouře“).

Další příklad: Notwen je bůh gravitace. Jeho moc plyne z množství a síly vazeb přímo k němu (těch je ještě méně než přímých vazeb k Tsepmetovi) a vazeb ke každé-

mu působení gravitace, existujícímu nebo smyšlenému. Bohužel pro Notwena, většina tvorů, i když zakopne a ublíží si, nemá k této události vazbu jako k působení gravitace. Svou moc proto čerpá hlavně z duší učenců, kteří o gravitaci přemýšlejí (duše studentů nenávidí spíše profesora, školu nebo systém, ne však gravitaci, i když z ní mají mít zkoušku).

Notwen by ale mohl být i silným bohem, kdyby měl vybudován kult u primitivních kmenů. Pokud by se u příslušníků kmene tradovalo, že jen díky mocnému bohu Notwenovi neuletí všechno živé do vesmíru, ale je přitažováno k zemi, budou tito lidé myslit na gravitaci jako na gravitaci, a to mnohem častěji a silněji než oni učenci.

Ještě další příklad: Kis je bohyně nemocí. Její moc plyně z množství a síly vazeb přímo k ní (těch není mnoho), vazeb ke každému konkrétnímu případu jakéhokoli onemocnění, vazeb ke všem překonaným nebo nepřekonaným případům nemoci, vazeb ke všem předpokládaným výskytům jakékoli nemoci (Kis má ráda hypochondry), vazeb ke každé nemoci jako takové, vazeb ke všem epidemiím, probíhajícím nebo skončeným (veliké epidemie se zapisují do historie a stavějí se morové sloupy) atd. Její moc neplyně jenom z vazeb nemocných a jejich blízkých, ale například i z vazeb léčitelů.

Díky moci, kterou jim vazby dávají, však mohou zasahovat do světa fyzického i do astrálních sfér. Fyzický svět může bůh ovlivňovat dvěma způsoby – přímo a prostřednictvím sfér. Někteří bohové dávají přednost jednomu způsobu, jiní druhému, každý bůh má však otevřeny obě možnosti.

Ovlivňuje-li bůh svět přímo, pak do něj vstupuje. Právě tehdy na sebe bere fyzický tvar, který odpovídá představě lidí o něm. Povolání ovládající mentální praktiky by při pokusu o proniknutí do jeho duše nejspíše uviděla něco jako „dokonale uzavřenou duši, do níž není možno vstoupit“. Bůh však není díky této podobě nikterak vázán na jedno místo – může se současně objevit na různých místech, a třeba i v různých podobách, pokud mu lidé možnost měnit podobu přisoudí. Proto se říká, že bohové jsou všudypřítomní.

Nepřímým ovlivňováním pomocí sfér pak rozumíme více méně kouzlení – bůh pošle nějaké množství magenergie ze sféry na zemi a efekt podřídí své vůli. Ani bohy démoni nikterak nemilují, na rozdíl od čarodějů však proti nim nemohou nic dělat.

V obou případech ale platí, že zasahování boha do reality ho stojí velkou část jeho síly. Bůh, který zasáhne do běhu světa, na to využívá svou moc, kterou čerpá z vazeb na věci patřící jeho principu. Vykonal-li tedy změnu reality, všechny takovéto vazby o něco zeslábou. To, kolik bůh na svůj zásah do reality spotřebuje své moci, plyně z toho, jak velikého efektu chce dosáhnout. Vždycky ale platí, že moc, kterou zásahem do reality eventuálně získá, je menší než moc, kterou na příslušný efekt spotřeboval. Stručně řečeno, zasahuje-li bůh do reality, je v okamžitém efektu ztrátový; proto musí zvážit, stojí-li jeho investice za případnou pozici získanou dlouhodobě.

I přesto, že je jednou zrozený bůh samostatným subjektem, nestane se nezávislým na myšlenkách, které jej stvořily. Pokud se vyvíjejí názory lidí na jeho schopnosti, mění se pomalu i bůh. Na počátku většinou zaznamená bůh rychlý vzestup své síly i svých schopností. Jakmile však víra začne upadat, bůh pomalu ztrácí na síle. Také zánik boha trvá mnoho generací, takže pantheon může obsahovat i zapomenuté bohy, kteří se pomalu ze světa vytrácejí.

Obvyklá představa lidí o bohu je taková, že bůh může prakticky cokoliv, co si zamane. Proto také většina bohů může dělat cokoliv. V souladu s vírou lidí se však bůh většinou specializuje na určitý obor – válku, oheň, vítr a podobně. To jsou pak domény, kde je moc boha mnohem větší, a bůh skutečně mnohem radší působí v těchto svých obozech než v oborech jiných bohů.

O podobě zvířecích bohů jsme se již zmínili. Dodejme ještě, že pokud jde o boha čistě zvířecího, na jehož vzniku ani proměnách se lidé víceméně nepodílejí, pak nebývá tento bůh v pravém slova smyslu inteligentní, neboť zvířata si takovou inteligenci ani neumějí představit. Je neuvěřitelně rychlý, silný, má absolutně dokonalé smysly a lovecké instinkty, ale není inteligentní.

Víra

Víra je stručně řečeno vazba mezi duší tvora a bohem. Je to vazba zcela nové kvality, není to běžná citová vazba, jakou cítí válečník ke svému meči nebo třeba žena ke svému muži. Víra může nabývat nejrůznějších podob a podrobně se o tom dočteš v příručce kněze.

Víra umožňuje tvorovi „rozmlouvat“ s bohem – tvor se dobrovolně vzdá části své suverenní duše (zřejmě té, která ho právě nejvíce tíží) a přijme do daného prostoru „božskou esenci“. To je jediná věc, kterou může bůh v duševním světě dělat (i když vlastně jen přijme nebo odmítne žádost). Nejběžnějším druhem takového mísení duševní hmoty je modlitba.

Jak se božská esence projeví, už bůh nemůže ovlivnit. Božská esence ale většinou působí na tvora vyrovnaně a bezproblémově a navíc přinutí duši tvora více se zabývat právě principem boha, myslit na něj, hledat odpovědi z jeho pohledu atd. Tím vznikají nové vazby k principu nebo věcem z principu a nebo se staré vazby posilují. Tvor se vírou zbabuje svých trublů a bůh může získat o něco větší moc.

Zároveň to vysvětluje, proč se bůh mění – věřící mu odevzdávají část své duše, ve které jsou i předpoklady o jeho schopnostech.

Kněží

Kněží jsou takoví věřící, kteří povýšili službu bohu na první místo. Za to jim bůh dodává esenci vyšší kvality. Tuto vyšší esenci se kněží naučí cíleně využívat, z čehož plynou jejich schopnosti.

Běžní lidé obecně nepatří k žádnému božskému principu, kněží se ale dobrovolně stávají součástí principu svého boha. Kněz svému bohu slouží aktivně, tedy vyvíjí činnost, která stále upomíná na jeho princip a způsobuje, že vazby k němu se množí a posilují. Kněz ale slouží svému bohu i pasivně – tím, že se dobrovolně stal věcí, která patří principu, získává

bůh sílu i ze všech vazeb, které vedou ke knězi. Kněz musí pracovat na tom, aby tyto vazby jiných lidí k sobě udržoval stejně jako vazby k jiným věcem patřícím k principu – tyto vazby totiž slábnou při každém zásahu boha do reality.

Lidé a bohové

Základní podmínkou, aby na lidi božská esence působila (aspoň statisticky) tak, jak si bůh přeje, je to, že všechno, co jsme si řekli, lidé nevědí. Kněz sice hodně z toho tuší, ale to také nejsou běžní věřící lidé (a navíc ani oni neznají, jak bohové vznikli a jak nenahraditelné a životně důležité pro ně vazby k součástem principu jsou). Přečti si, co se píše o vídění u kněží, pochopíš tak mnohem lépe to, co jsme zde jen naznačili.

Lidé si bohy vytvořili proto, že je potřebovali. Tato touha zosobňovat si bezcitný svět kolem sebe patří k lidské přirozenosti a usnadňuje jim přetrvávat velké bolesti a neštěstí jen pomocí své víry. Přestože bohové vznikají a zanikají, nejspíš se nikdy nestane, že by je lidstvo přestalo potřebovat a že by zanikli všichni a úplně.

Bohům bude věnována celá sekce v kapitole zabývající se pravidly pro kněze. Dočteš se v ní, jak vytvořit svůj vlastní pantheon bohů a náboženství, která se k němu vážou. Bohové pak dodají hře mystickou atmosféru, budou-li v ně postavy z tvé družiny věřit, a bude-li některý z tvých hráčů hrát kněze, vybere si z nich toho, kterému bude sloužit.

Čas

V našem skutečném materialistickém světě často bývá čas označován jako čtvrtý rozměr. Ve světě Dračího doupěte Plus bychom však s tímto modelem neuspěli, neboť čas není jen součástí prostoru, ale též součástí sfér, bezrozměrného prostoru duševního světa, a podléhají mu svým způsobem i bohové. Čas je tedy zvláštním fenoménem obsaženým ve všech součástech světa.

Tok času

Čas plyne ve všech částech světa jedním směrem, od minulosti k budoucnosti, a je to přímo jeho podstatou. Není tedy možno z principu toku času nikterak obrátit. I kdyby se o to někdo nesmírně mocný pokusil, mohl by nanejvýš změnit ostatní zákony, směr toku času by však vytrval jako mocný pilíř, na němž leží celistvost světa. A co vlastně tento směr od minulosti k budoucnosti v praxi znamená? Vyplývá z něj jeden základní zákon, či spíše princip – princip příčiny a následku. Má-li nějaký děj svůj následek, pak se tento následek stane v čase stejném nebo pozdějším než děj. Má-li nějaký děj svou přičinu, pak tato nastala v čase stejném nebo předešlém než děj samotný.

Povšimni si, že tato definice povoluje, aby se příčina i následek odehrály ve stejném čase. To proto, že jak si možná pamatuješ z části o fyzické části světa, šíří se ve světě DrD+ světlo nekonečnou rychlostí, tedy kupříkladu záblesk uvidí postava přesně v okamžiku, kdy vznikne (kdybychom akceptovali teorii relativity, našli bychom problémy už v tom, že bychom nebyli schopni říci, co se stalo dříve a co později). Stejně tak mají nekonečnou rychlosť i další šířitelé informace – vazby mezi dušemi a okolními částmi světa.

Tok času nevnímají všechny entity ve světě obsaženém stejně. Lidé jej vnímají jako nepřetržitý stále stejně rychlý proud uchopující budoucnost, proměňující ji v přítomnost, aby ji v příštím mžiku zanesl do minulosti. To platí jak pro jejich těla, tak pro duše v duševním světě a stejně čas vnímají dokonce i démoni. Supervědomí sfér je však mnohem mocnější, neboť je nekonečně rychlé. Tok času proto vnímá jako oddělené úseky své nečinnosti. Neboť toto vědomí v jednom okamžiku zpracuje veškeré informace, které jsou mu dostupné, a přesto by dokázalo zpracovat ještě libovolně množství informací dalších, aniž by se čas pohnul. Proto musí ve své činnosti ustat a nechat čas o kousek popojít. Pak zase v mžiku zpracuje nové podněty a nechá čas znova se pohnout. Dalo by se říci, že supervědomí vlastně není možno přistihnout, jak přemýšlí, neboť všechny jeho myšlenky probíhají v nekonečně krátkých okamžicích. Nebo jinak řečeno: čas nemá pro supervědomí žádný význam, důležitá pro něj je jen souslednost dějů – co bylo dříve a co později, bez ohledu na dobu, která mezi tím uplynula.

Vědomí bohů pak sice není nekonečné, bohové však dokážou jeho rychlosť přizpůsobovat svým záměrům. Tedy potřebuje-li to bůh, odehrává se vše kolem něj neskutečně pomalu a on má dost času vše důkladně zvážit, na druhé straně se však bůh může zastavit a nechat proběhnout celé věky během jediné své myšlenky. Navíc je vědomí boha mnohočetné – v jednom okamžiku může existovat vícekrát. Díky tomu může bůh sledovat spoustu věcí na celé zemi a navíc se na několika místech najednou po zemi procházet. Bohovi nedělá žádné potíže, že se jeho vědomí neustále větví a zase spojuje, přičemž se kombinují informace získané jeho různými částmi.

Cesty v čase a další sci-fi

Konečně se dostaváme k otázkám, které jsi jistě od této kapitoly očekával. Je možno cestovat časem do minulosti i do budoucnosti? Může se tam člověk potkat? A co když zabije svého předka nebo dokonce sám sebe? A co když se podívá do budoucnosti, zjistí, co bude dělat zítra, pak se vrátí a schválne to neudělá?

To jsou problémy, které radši přenecháme autorům sci-fi literatury. Konec konců, už se o to pokoušejí dlouho a vymysleli spoustu modelů chování času, které se sice napsány v knize krásně čtou, ve hře by však byly nepoužitelné. Obvyklým přístupem je, že čas je zkrátka jen jeden, ať člověk dělá, co chce, ve všech možných časech, nakonec vše do sebe pěkně zapadne, včetně lidí, kteří zjistili, že jsou zároveň svými rodiči a svými syny, a kteří pokud možno nakonec v nějakém čase zavraždí sami sebe. Netřeba příliš vysvětlovat, že tento přístup použít rozhodně ve hře na hrdiny nemůžeme. Autorům zmíněných příběhů dá vždy spoustu práce, aby vše tak pěkně vyšlo (kromě Douglase Adamse, který největší problém s cestováním časem vidí v nových slovesných tvarech angličtiny). A teď si představ, že bys to měl na starost ty, jako PJ. Což o to, příběh bys jistě vymyslet dokázal, ale jak pak budeš vysvětlovat postavám, že zkrátka musejí jít na tu schůzku, kterou samy se sebou zorganizovaly v minulém dobrodružství v budoucnosti?

Jiným přístupem je větvení vesmírů. Každou cestou do minulosti se zkrátka celá realita rozštěpí – v jedné z nich pokračuje vše, jako by se nic nestalo, druhá pak začne od okamžiku, do kterého se cestovatelé vrátili. Tím vznikne celý bohatě rozvětvený strom vesmírů a světů, který je sice zajímavý pro studium alternativních historií i budoucností, ne však pro hru. Představ si sám sebe, jak se probíráš tlustými složkami, ve kterých eviduješ jednotlivé alternativní světy, a snažíš se v tom udržet nějaký pořádek.

Takže výsledek? Budeme muset volné cestování časem tam i zpátky zakázat. Pokud chceš, můžeš jej přidat do historie země nebo do legend, v žádném případě však nedovol, aby se k němu jakýmkoliv způsobem dostaly postavy. Zakázat ti to samozřejmě nemůžeme a ani nechceme, pokud si troufáš, klidně postavy do budoucnosti či do minulosti pust, ale dávej si přitom důkladný pozor, aby ti v celém světě zůstala aspoň špetka logiky. A znova ti radíme, raději se tomu vyhni.

Výlety do budoucnosti jsou samozřejmě zcela vyloučeny, protože jak jsme řekli, budoucnost v rozumném modelu zatím neexistuje. Jedinou variantou cesty do budoucnosti by bylo na nějakou dobu přestat existovat – to je teoreticky možné. To však těžko nazvat výletem do budoucnosti, protože není možno se z ní zase vrátit (byla by to vlastně cesta do minulosti).

Na druhé straně by byla škoda vzdát se fenoménu času docela a nechat jej jen tak plynout, vůbec nevyužít možností, které nám nabízí. Proto jsme vymysleli model časové stopy, který vnese do hry něco nových prvků, umožní však zachovat jen jediný svět a nebude dělat problémy s přičinami, které se stanou později než jejich následky.

Časová stopa

Časovou stopu si můžeš představit jako pásek animovaného filmu, který právě zruční animátoři kreslí. Snímky, které již mají nakresleny, to je minulost. Snímek, který právě kreslí, to je přítomnost. A budoucnost, ta neexistuje.

Jistě jsi někdy viděl nebo sis dokonce sám nakreslil takovou malou animaci na rozích několika po sobě jdoucích listů sešitu, knihy nebo bloku. Jednalo se o soustavu několika obrázků, například stylizovaného panáčka, přičemž na každém následujícím obrázku byl v trochu posunuté poloze. Mohl sis prohlížet obrázek po obrázku nebo pustit listy jeden za druhým v rychlém sledu, a vyvolat tak pro nedokonalé lidské oko dojem pohybu. Takováto animace nám poslouží k demonstrování dalších úvah.

Představ si nyní, že mezi každými dvěma stránkami s odlišnými pozicemi je další mezipozice. Dostaneš tak dvakrát taklik listů s jemněji fázovanou animací. Proved to znova – mezi každé listy nové animace vlož další. Postup neustále opakuj, přidávej další a další stránky a zjemňuj tak animaci. Kdybys to udělal nekonečněkrát, rozdrobil bys časový úsek, po který se scéna odehrává, na nekonečné množství nekonečně jemných časových okamžiků. A dostal bys celkem věrný model času.

Časová stopa, to je tedy záznam minulosti; to, co se už odehrálo – papíry, které jsme již v animaci odlistovali. Přítomnost, to je papír, který právě leží nahoře, aby však byl okamžitě vystřídán dalším, který zas v nekonečně krátkém

okamžiku nahradí další. Někteří filozofové tvrdí, že díky neustálé změně přítomnosti v minulost vlastně přítomnost vůbec neexistuje, a my se s nimi o to nebudeme přít.

Zamysleme se raději, co všechno nám časová stopa umožňuje, co si s ní mocně postavy, démoni nebo bohové mohou dovolit dělat. První, co tě asi napadne, bude prohlížet si zpětně minulost. Prohlížení časové stopy vskutku patří k nejpoužívanějším hrátkám s časem. S tím se samozřejmě hned pojí další možnost: jistě si dokážeš představit lidi, kteří nikterak netouží, aby si zítra někdo prohlížel, co dnes dělali. No a není nic jednoduššího než vzít barvu a na několika starých snímcích zamalovat svou postavu nebo nějaké jiné místo, aby si jej už nikdo nemohl prohlédnout. Zamaskování časové stopy je vskutku další možností, co s ní je možno provádět. A tak jako zamalování několika starých snímků nikterak neovlivní děj probíhajícího animovaného filmu, nezmění ani maskování časové stopy přítomnost.

Rozvíjením uvedených manipulací s časovou stopou dostaneme další a další možnosti – stavění různých bariér znemožňujících dostat se k starým snímkům a jejich překonávání, maskování minulosti a její odkrývání nebo dokonce pozměnění časové stopy (zkrátka tam namalovat něco jiného).

Nejmocnějším zásahem do časové stopy je vrácení času. Představ si, jako kdyby někdo vzal posledních několik snímků animace a zkrátka je vyhodil do koše. Animátoři by však nezaváhali a začali by kreslit znova od místa, které zůstalo poslední. Možná, že by děj pokračoval stejně, možná by jej nakreslili o trochu jinak. V každém případě to, co je vyhzeno, už nikoho nemusí zajímat, tato větev je navždy uzavřena a už se nebude dále rozvíjet.

Mocná kouzla vracející čas budou jistě velice náročná a zdá se, že vlastně ne moc užitečná. Dobrá, mocný čaroděj udělá chybu a hodinu poté to zjistil. Vrátí tedy čas o hodinu zpět – a udělá chybu klidně znova. Uvědom si, že čaroděj nevrací sebe v čase, ale čas celý. Nemůže tedy potkat sám sebe – v minulosti, do které čas vrátil, bude existovat ve stavu, v jakém se tam nacházel. Mějme našeho panáčka z animace, představujícího postavu. Přehraný kousek animace znázorňuje uplynulý čas. Pak se tato postava rozhodne čas vrátit. Nalistuj několik stránek zpět – a postava se ocitne v pozici, v jaké se tam tehdy skutečně nacházela. Toto kouzlo má smysl jedině tehdy, pokud si mysl čaroděje zachová informace ze „skartované“ doby. Taková kouzla skutečně existují a jsou to nejmocnější kouzla časové magie. Uvedme si příklad, jak takové vrácení času může vypadat.

Příklad: Postavy se blíží k temnému vchodu jeskyně. V tom čaroděj skočí a strhne k zemi hraničářku těsně před tím, než z tmavého ústí vyletí šíp a proletí místem, kde před chvílí stála. Tak vidí situaci všichni ostatní. A co si pamatuje čaroděj? Shli k jeskyni, když v tom z ní vyletěl šíp a zasáhl hraničářku do krku. Čaroděj vyvolal mocné kouzlo a vrátil čas. Opět se blíží k jeskyni. Na stejném místě čaroděj skočil k hraničářce, ale opozdil se a šíp znova proklál něžné hrdlo. Čaroděj sprostě zaklel (nediv se, zaklínání je obvyklá činnost čarodějů) a znova se pokusil o totéž

kouzlo. Znovu se blíží k jeskyni, tentokrát však čaroděj strhnul hraničáru včas. Možná až příliš brzy, neboť šíp nezasáhl hraničáru ale střelec zvolil za cíl jinou z postav překvapenou čarodějovým nečekaným chováním. Potřetí vrátil čas a konečně se mu podařilo strhnout dívku k zemi ve správný okamžik.

Možná ses teď zhrozil. Cože, takhle že budou probíhat vaše dobrodružství? Nemusíš mít strach, takové kouzlo je velice náročné a nejspíš se ani postavě na vysoké úrovni vůbec nepodaří je seslat. A navíc jsme ti neřekli zásadní věc – toto kouzlo sice působí na fyzický a duševní svět i na sféry, nikoliv však na bohy. Ti si, stejně jako mysl čaroděje, pamatují zrušenou část reality a uvědomují si vrácení času. A nemají to příliš rádi. A není pro ně problém zjistit si, kdo si takhle zahrává. Takže čaroděj, který by vyvolal předcházející scénu, by s tím mohl mít celkem problémy.

Ale pssst, postavy o tom, že vracení času neplatí na bohy, nevěděj. Tobě to ale dává možnost stihnout čaroděje, který příliš často taková kouzla používá, nějakým prokletím – třeba, že se mu kouzla časové magie přestanou dařit.

Nakonec ještě dodejme, že zmíněné cesty do budoucnosti jsou skutečně možné – tvor nebo předmět přestane na nějakou dobu existovat a objeví se v budoucnosti. Může to však mít fatální následky, pokud na místě, kde by se měl objevit, již něco je.

Shrnutí

Celý svět sestává ze své fyzické a duševní (jinak též skutečné a stínové) složky, z astrálních sfér a z bohů.

Ve fyzickém světě platí přírodní zákony, a to právě tak, jak se navenek zdá, že svět funguje. Z jevů našeho světa funguje jen to, co dovolí. Výsledek by měl vyvolat stejný dojem, jako vyvolával náš skutečný svět na středověké úrovni.

Duševní svět, ať již si jej představujeme jakkoliv, obsahuje odrazy všech úseků fyzického světa. Nejpatrnější jsou odrazy jasně vytyčených a pojmenovatelných objektů a především duše živých tvorů, které jsou odrazem jejich vědomí.

Mezi odrazy předmětů existují mrtvé strukturální vazby kopírující jejich hierarchii ve skutečném světě. Kromě toho může duše navázat citovou vazbu k jinému odrazu, ať již jde o odraz živého či neživého objektu. Citová vazba je jednostranná (jde-li o opětovaný cit, vzniknou vazby dvě). Každý odraz je kromě toho spjat nezrušitelnou vazbou se svým vzorem ve fyzickém světě. Duše je spjata jak s tělem ve fyzickém světě, tak s vědomím v astrální sféře. Její spojení s tělem je přerušitelná živá strukturální vazba, její vazba k vědomí je nepřerušitelná. Odraz existuje tak dlouho, dokud k němu mají ostatní odrazy nějaké vazby.

Kromě strukturálních a citových vazeb mohou postavy pomocí mentálních praktik navazovat vazby umělé, které slouží jak ke zkoumání a ovlivňování duší a odrazů, tak ke sledování jejich vazeb.

Jedenadvacet astrálních sfér je tvořeno hierarchickým supervědomím, přičemž vědomí každé sféry obsahuje vědomí sféry předchozí. Sféry nemají žádný tvar a jsou obývány démony. Démon příslušný k nějaké sféře se zároveň vysky-

tuje i ve všech vyšších sférách, ovšem v silnějších podobách. Navíc démon může být povolán do fyzického světa. Démon je však stále jen jeden a jeho chování se pak odráží zároveň ve sférách i fyzickém světě.

Vědomí živých tvorů s vlastní vůlí je ve skutečnosti izolovanou částí vědomí první sféry. Během života tvora může jeho vědomí postoupit do vyšších sfér – postoupit na vyšší úroveň. Odrazem vědomí je duše, která tak zajišťuje jeho spojení s tělem. Pro postavu má její úroveň význam v tom, že určuje nejvyšší sféru, se kterou může navázat spojení.

Magenergie, energie sfér, nemůže existovat ve fyzickém světě. Její povolání do fyzického světa se projevuje kouzly. Kouzleníci používají metodu zaostření vůle, kterou navážou předem určité množství magenergie nějaké sféry pomocí takzvaných vláken na svou mysl. Teprve až magenergií potřebují, skutečně ji povolají a usměrní do požadovaného kouzla. Tento postup je sférám nepříjemný, a proto se snaží čarodějům bránit.

Sféry mají sice nekonečné vědomí, nemají však právo zasahovat do běhu světa, pokud je o to někdo nepožádá. Theurgové objevili již dost ze zákonů sfér, aby dokázali požádat sféry o služby, případně aby povolali některého démona do fyzického světa. Ne vždy se jim to podaří a může to pro ně i jejich okolí mít fatální následky.

Bohové vznikají v duševním světě na místě, kam se po dlouhou dobu upírají citové vazby mnoha lidí, na místě odrazu nějakého obecného principu. Jeho síla odpovídá počtu věřících a čistotě a síle jejich víry, jeho schopnosti pak schopnostem, které mu lidé přisuzují.

Bohové mohou ovlivňovat astrální sféry. Fyzický svět pak mohou ovlivňovat buď skrze ně (podobně jako kouzlníci) nebo svou osobní přítomností. Bohové mohou existovat najednou na více místech a zabývat se velkým množstvím informací, takže se lidem zdají všudypřítomní. Duševní svět však bohové nemohou vůbec ovlivňovat, proto je pro ně těžké zajistit si víru, jakou potřebují. K tomu jim slouží různé náboženské organizace a kněží.

Čas plyne ve všech částech světa neustále jedním směrem, od minulosti k budoucnosti. Zanechává za sebou časovou stopu – časová stopa je minulost, její prozatímní konec přítomnost a budoucnost teprve čeká na své vytvoření. Nikdy se nemůže stát, aby následek v čase předešel svou příčinu. Pro vědomí sfér čas plyne nekonečně pomalu, bohové mohou rychlosť svého plynutí v čase ovládat. Směr však principiálně není možno změnit.

Teoreticky je možno časovou stopu čist, maskovat i měnit. Nejmocnějším zásahem je zrušení času od současnosti až po určitý okamžik v minulosti. Vše, co se odehrálo v této době, je nenávratně zapomenuto, jako by se to nikdy nestalo – ví o tom pouze ten, kdo návrat času způsobil, a bohové (což o nich lidé nevěděj). Cesty časem možné nejsou, pouze je teoreticky možné pozastavit na nějaký čas svou existenci.

TĚLO A VĚDOMÍ

V této kapitole popíšeme podrobněji záležitosti související s vědomím, dušemi a životem. Duše je, jak ses už dozvěděl výše, odrazem vědomí tvora, které se nachází v astrálních

sférách. Jako každý odraz se duše nachází v duševním světě. Má vazbu s odrazem mozku tvora ve fyzickém světě a jelikož je odrazem vědomí, tak i vazbu s jeho vědomím v astrálních sférách. To všechno je pravda, ale pouze částečná – takto to totiž platí jen pro většinu tvorů.

Funkci vědomí totiž mohou kromě odrazu vědomí z astrálních sfér zaujmout i jiné typy odrazů. Poněvadž slovo duše má pro mnoho lidí jiný význam, nechejme ho tedy nezměněný a jakýkoliv odraz, schopný zaujmout funkci vědomí, nazvěme slovem *anima*.

Animu má mnohem více tvorů než pouze příslušníci inteligentních ras. Jsou to například rostliny, zvířata, nemrtví či magické příšery. Duše je ve skutečnosti pouze jedním z možných výskytů animy – pro živé tvory, kteří mají vědomí v astrálních sférách.

Skutečnou podstatou animy je to, že je odrazem vědomí příslušného tvora (tj. síly, která ho ovládá, která obsahuje jeho pohnutky, myšlenky, vzpomínky a tak dále), a tento odraz má vazbu k příslušnému tvorovi. Tato vazba vede k jeho tělu nebo části jeho těla, která je právě na toto spojení specializována (budeme ji nazývat orgán vědomí), stejně jako je mozek v případě humanoidů.

Mezi tělem nebo orgánem vědomí a animou, a rovněž i směrem opačným, vedou živé strukturální vazby.

Druhy animy

Jak již bylo řečeno, je více druhů anim, neboli odrazů schopných zaujmout funkci vědomí.

Odrاز vědomí z astrálních sfér (astrální anima)

Toto je nejvyšší druh vědomí. Vědomí je částí astrálních sfér (ze začátku pouze částí první astrální sféry) a je schopno tvořivé činnosti, intelligence a podobně. Navíc je takovéto vědomí schopno zvyšovat svůj stupeň, dokáže pronikáním do vyšších astrálních sfér získávat nové schopnosti a posilit tím i tělo tvora.

Část vědomí cenózy (anima života)

Cenózou rozumíme společenství živých tvorů. Cenóza může přebírat funkci vědomí – podobně jako sféry izoluje část svého vědomí a dá vzniknout animě života. Cenózy si probereme podrobně později.

Odrاز démona (artificiální anima)

V tomto případě je duše spojená s nějakým démonem, který funguje jako vědomí příslušného tvora.

Různí tvorové, různé animy

Ve skutečnosti může být na tvora navázaných více anim, vědomí tvora je potom kombinací působení jednotlivých vědomí. Když se animy nemohou dohodnout, nastávají různé poruchy vědomí, duševní nemoci (postižení) nebo i smrt. Nastává-li tento souboj mezi duší a démonem, nazývají to kněží mylně „posednutí duše démonem“ a jsou přesvědčeni, že démon je nějakým způsobem navázán na duši.

Animy života jsou navázané na každého živého tvora, právě jejich přítomnost tvora řadí mezi živé bytosti. Právě anima

života přináší do chování živého tvora základní silnou touhu – touhu množit se (druhá často citovaná touha zachovat svůj život je jen důsledkem touhy množit se – kdo déle přežije, více se namnoží). Živé strukturální vazby mezi animou života a odrazem živého tvora (nebo jeho orgánu vědomí) se také nazývají vazbami života. Animu života mají rostlinky, zvířata, příslušníci inteligentních ras i všechny cenózy kromě nejvyšší, Gaii, která je životem samotným. Mohou, ale nemusejí ji mít i některé magické příšery¹. Vazeb života má živý tvor (respektive jeho orgán vědomí) většinou více a jsou navíc natolik dynamické, že se s nimi v podstatě nedá manipulovat.

Astrální animu mají ti tvorové, kteří jsou inteligentní a mají vlastní vůli. Jsou to proto především příslušníci inteligentních ras, ale i všechny cenózy a mnoho zkušenějších zvířat.

Artificiální animu mají všelijaké „umělé“ bytosti, magické příšery a nemrtví. V tomto případě supluje funkci vědomí řídící démon. Toto spojení mají i démoni posednutí živí tvorové.

Vazba animy a těla

Je rozdíl v tom, jak je anima napojena na tělo tvora. Toto spojení může mít tři podoby:

Spojení s tělem

Toto spojení je utvořeno tak, že anima má vazbu přímo k odrazu těla. Je tedy „přímějš“. Dá se však použít jen na méně komplikované druhy těl. Výhodou tohoto spojení je, že pokud se tělo nějakým způsobem rozseká (ale úplně nerozemí), každá částečka (nebo aspoň velká část z nich) bude skrz odraz původního těla spojena se svou starou animou. Tyto částečky jsou potom schopny fungovat dál a stát se novými tvory. Při tom probíhá takzvané dělení anim, aby každý nový tvor měl svoji vlastní. Noví tvorové si zčásti, ne však úplně, pamatují i vzpomínky původního tvora, ale jak nová anima přebírá kontrolu, vazby ke staré se zeslabují. Daný za tuto regeneraci je ovšem fakt, že astrální anima utvoří takovéto spojení velmi těžko,² a proto mohou takovéto tělo v převážné většině případů mít pouze nižší formy vědomí.

Spojení s orgánem vědomí

Tento druh spojení vypadá tak, že z animy vede jedna opravdu silná vazba do odrazu části těla, která je specializována na spojení s animou (tzv. orgán vědomí, u zvířat a inteligentních ras je to mozek) a která potom pomáhá konkrétní příkazy vědomí realizovat. Výhodou tohoto spojení je to, že odlehčuje animu od starostí o celé tělo, a proto toto spojení vytváří jednoduše jakákoli animu. Nevýhodou je, že takovéto tělo je mnohem složitější a zranitelnější. Spojení animy s tělem přestane fungovat, když je z jakéhokoli důvodu vyřazen nebo nefunkční orgán vědomí, respektive toto spojení nefunguje stoprocentně v případě poškození tohoto orgánu.³

Spojení se společenstvím

Tento druh spojení je specialitou cenóz. Vědomí cenózy je velice rozsáhlá astrální anima, která se na žádné konkrétní

tělo neváže. Místo toho však má, podobně jako sféra, schopnost izolovat svou část; na rozdíl od sféry je ale tato izolace mnohem volnější a nestálejší. Tak vzniká anima života, která se pak váže dál na jedince tvořící cenózu.

Různí tvorové, různá spojení

Spojení s tělem používají rostliny, stromy a houby, nižší nemrtví a různé „oživené předměty“. Spojení s orgánem vědomí používají zvířata, příslušníci inteligentních ras, vyšší nemrtví či jiné magické příšery. Spojení se společenstvím používají cenózy.

Cenózy – společenství živých tvorů

Cenózy jsou superorganismy, tj. jsou to živí tvorové, které reprezentují společenství jiných živých tvorů. Cenózy nemají samozřejmě tělo v obecném slova smyslu – v souvislosti s cenózami budeme hovořit hlavně o jejich animě. Cenóza může být celkem malá (například jako menší les či hájek), ale jsou i cenózy větší, a navíc existuje jedna cenóza ze všech největší a nejsilnější – Gaia, skutečný superorganismus, jehož součástí je všechno živé na světě, která je vlastně esencí vlastnosti „být živým tvorem“.

Cenózy jsou uspořádány hierarchicky. To znamená, že každý živý jedinec je součástí nějaké cenózy, ta součástí další (větší) a tak dále, a na konci tohoto řetězce se bez výjimky nachází Gaia. Právě tato příslušnost ke Gaie definuje, že je tvor živý. Přesnéjší mechanismy budou popsány níže.

Při pohledu z fyzického světa se na cenózu dá nahlížet jako na územně ohraničený ekosystém. Pro úplný pohled je ještě nutno zjistit, jak funguje cenóza v duševním světě. Jak již bylo stručně řečeno při popisu spojení se společenstvím, cenóza je velice rozsáhlá astrální anima (tedy vlastně duše, protože cenóza je taky živý tvor, i když trochu netypický). Od astrálních anim jednotlivců se ale liší právě tím, že nemá tělo, ale má schopnost dynamicky izolovat nějakou svou část. Tato část pak tvoří animu života. Vzhledem k tomu, že živí tvorové mezi cenózami putují, vznikají a zanikají v každém okamžiku myriády anim života. Každá z anim života je pak spojena buď s tělem jedince, s orgánem vědomí jedince nebo s jinou cenózou nižší úrovně⁴.

Existují čtyři druhy cenóz, které rozlišujeme podle velikosti. Vždy platí, že cenóza vyššího druhu se skládá z cenóz nižšího druhu (a jedinců).

Gaia je nejvyšší a nejsilnější cenóza a zároveň úplně nejstarší dosud žijící živý tvor. Gaia je v podstatě nesmrtelná – zanikne, teprve až zanikne všechn život, jako například po nějakém opravdu vydařeném Armageddonu. Gaia sdružuje všechn život na světě. Z tohoto pravidla neexistují žádné výjimky – co žije, je součástí Gaii. Gaia je v tomto ohledu výjimečná, protože pro nižší cenózy platí různé bariéry. Gaia je nesmírně mocná, drží se však v pozadí. Podle ní nejsou lidé nic jiného než mírná anomálie, která jak přišla, tak i odejde. Při své velikosti je trochu setrváčná, jelikož má svůj nadhled. Je velký rozdíl mezi tím, jak se na pokácený památný strom dívá lokální druid, jak obyvatel kraje, jak král, který krajину dobyl a dal strom nemilosrdně porazit a jak Gaia, pro niž je to jen součást věčného cyklu zrodu a smrti.

Biom je velmi velká a silná cenóza, tak trochu speciální. V každém světě DrD+ (a koneckonců i v našem) je biomu právě sedm (i když některý může být jednoznačně převládající, jako třeba Desertus, pouští biom, na Arrakisu). Každý biom je zosobněním jistého obecného druhu přírodního prostředí – lesů, pouští, atd. Níže vyjmenujeme typy krajiny, které ve světě DrD+ existují – každé území musí patřit pod nějaký typ krajiny a každý typ krajiny patří pod některý z biomů. Biomy nejsou tak setrváčné jako Gaia. Silva, biom lesů, už nebene onen násilně pokácený památný strom z předchozího odstavce tak flegmaticky. Každý biom má svoje jedinečné schopnosti a svoji osobnost.

- Silva reprezentuje všechny druhy lesů.
- Saltus reprezentuje všechny louky, stepi, prerie, pampy a podobně.
- Viddar reprezentuje všechny tundry.
- Desertus reprezentuje všechny nehostinné oblasti (pouště, zmrzlé pláně a podobně, ale i zastavěná lidská sídla).
- Flumina reprezentuje všechny podoby sladkých vod.
- Marina reprezentuje všechny podoby slaných vod.
- Ager reprezentuje všechna pole, zahrady, sady a vůbec všechny podoby „kulturní krajiny“.

Region už není příkladem nepředstavitelně silné a obrovské cenózy. Region je v podstatě jeden z celků, které spolu tvoří daný biom. Regiony jsou územně ohrazené shora například takovými giganty jako Doriath či Temný hvozd a zdola například Lórienem či Starým hvozdem. Každý region reprezentuje pouze jeden typ krajiny.

Habitat je malá cenóza. Je to prostě cokoliv, co už je kolektivním vědomím, ale ještě to není regionem. Jako příklad může sloužit mýtiny uprostřed lesa, oáza v poušti nebo městský park. Habitaty se už dál dělí pouze na jedince, z kterých se skládají, a toto složení se někdy dost dynamicky mění (ale cenózy i jedinci jsou na takovéto časté změny už dávno zvyklí). Habitat samozřejmě reprezentuje jen jeden typ krajiny.

Dynamika vazeb života

Už jsme uvedli, že cenózy jsou hierarchicky uspořádány, že živý tvor má většinou více vazeb na animu života a že jsou tyto vazby de facto nemanipulovatelné. Všechny tyto věci spolu úzce souvisí skrz mechanismus zvaný dynamika vazeb života.

Za prvé platí *pravidlo zabezpečení* – živý tvor má vazbu života nejen na nejnižší cenózu (respektive její část tvořící animu života) v hierarchii, ale i na všechny vyšší. Stejně tak má anima cenózy (respektive její část tvořící animu života, už to nebudeme opakovat) vazbu života nejen k nižším cenózám, ale i ke všem živým tvorům, které jsou v nich obsažené.

Příklad: Bojovník Veskim stojí na cestě v lese. Mozek Veskima má vazbu života k animě cesty (cenóza), k animě lesa (vyšší cenóza), k Silvě (zosobnění všech lesů na světě) i ke Gaie. Anima cesty má vazbu života k animě lesa, k Silvě a ke Gaie; ze strany těla k mozku Veskima (a k mnohým dalším mozkům a tělům). Anima lesa má vazbu života k Silvě a ke Gaie; ze strany těla k animě cesty a k mozku Veskima (a k mnohým dalším animám cenáz,

mozkům a tělům). Silva má ze strany vědomí vazbu života ke Gaie; ze strany těla k animě lesa, k animě cesty a k mozku Veskima (a k mnohým dalším animám cenáz, mozkům a tělům). Anima Gaie má ze strany těla vazby k animám všech cenáz a k tělům nebo orgánům vědomí všech živých tvorů (tedy i k Silvě, animě lesa, animě cesty a Veskimovu mozku).

Dynamika vazeb života znamená, že vazby vznikají okamžitě, jakmile začnou mít smysl a už existují nějakou oklikou. Stejně tak, když nějaké vazby života přestanou mít smysl, okamžitě zanikají.

Příklad: Když se Veskim rozhodne ukryt se do keríků na kraji lesa, přestane být vazba mozku Veskima k animě cesty opodstatněná, a proto okamžitě zanikne, podobně zanikne neopodstatněná vazba animy cesty k mozku Veskima. V tom samém okamžiku však začne mít opodstatnění vazba Veskimova mozku k animě maliní (jako k nižší cenóze, na jejímž území se Veskim nachází). Veskimův mozek má vazbu života k animě lesa a ta má zase vazbu života ze strany těla k animě maliní (které je součástí lesa). Tím pádem jsou splněny obě dvě podmínky (vazba má smysl, existuje nějakou oklikou), takže se okamžitě vytvoří. Podobně začne být opodstatněna i vazba opačná – tj. z animy maliní ze strany těla k mozku Veskima. Ale anima maliní má vazbu života k animě lesa a ten má vazbu života ze strany těla k Veskimovu mozku. I v tomto případě jsou splněny obě dvě zmíněné podmínky, takže i tato vazba se okamžitě vytvoří⁵.

Z předcházejícího příkladu se dá pochopit, proč se pravidlo zabezpečení⁶ jmenuje právě tak a ne jinak. Kdyby někdo nebo něco zrušilo nějakou vazbu života, díky pravidlu zabezpečení by existovala nejedna cesta oklikou, takže kdyby zrušená vazba měla stále smysl, vznikla by okamžitě znova. Toto je i důvodem, proč jsou vazby života v podstatě nemanipulovatelné.

Vztah života a inteligence

Popřemýslíme-li trochu o možnostech animy, dojdeme k zajímavému, ačkoli nepříliš překvapivému výsledku – to, co má astrální animu, je skoro vždy živý tvor⁷. Ve světě DrD+ tedy nemohou existovat žádné davy inteligentních⁸ robotů. Astrální anima, jak už bylo řečeno, jen velmi těžko vytváří vazbu přímo na odraz těla. Tato anima musí mít, až na výjimky, ze strany těla bud' spojení se společenstvím (tedy je to cenóza a ta je vždy živá), nebo s orgánem vědomí. Tento orgán budou mít ve většině světů DrD+ pouze těla živých bytostí⁹.

Na druhou stranu, jak už bylo řečeno, má-li tvor animu života, nemusí mít astrální animu (tj. duši – duše je astrální anima živého tvora). Dokonce velká většina živých tvorů duši nemá¹⁰. Týká se to téměř všech rostlin a hub, hmyzu, červů a podobně. Avšak i mezi těmito živými tvory se mohou nacházet tvorové s duší, například staré stromy či královny úlů a mravenčí. Vyšší druhy zvířat také nemají hned při narození duši¹¹, ale zakrátko astrální animu první úrovně, duši, získají.

Živý tvor, který nemá duši, ji získá vždy „na žádost“ ostatních živých bytostí. „Na žádost“ znamená, že pokud má takovýto živý tvor silný odraz (tj. vede k němu hodně silných vazeb), může dostat duši od sfér samovolně. Když však silné bytosti (Gaia, nižší cenózy, druidi) chtejí tomuto tvorovi duši dát, vlastně poskytují malý kousek svého vlastního astrálního vědomí jako stavební kámen vědomí nového, takže sféry, přidávajíce tak menší díl, poskytnou duši mnohem ochotněji¹².

MENTÁLNÍ PRAKTIKY

Svět, to je mnohem více než hmota kolem nás. Vše, co se v něm děje, se tedy neodehrává jen ve fyzické rovině, ale zároveň se to odráží v ostatních rovinách. A naopak – co se stane v ostatních částech světa, odrazí se ve fyzické složce. Proto se mohou důležité části dobrodružtví odehrávat i jinde než ve hmotném světě. Pro běžné smrtelníky je nejlépe dosažitelný duševní svět – tam lze navázat spojení s dušemi jiných tvorů nebo dokonce s odrazy předmětů a ovlivňovat je.

Následující kapitola podrobněji rozepře, jak vlastně z hlediska hry duševní svět vypadá a co se v něm může dít. Činnosti, které mohou postavy provádět v duševním světě, nazýváme mentálními praktikami. Řekneme si zde stručně, jaké mentální praktiky používají jednotlivá povolání, podrobnosti o nich však hledej v jejich příručkách.

Struktura duševního světa

Již vříš, že duševní svět je tvořen odrazy všech hmotných objektů či struktur a především odrazy vědomí živých tvorů s vůlí – dušemi. Tyto odrazy jsou navzájem spojeny vazbami. Odrazy předmětů jsou spojeny vazbami strukturálními, duše pak může vytvořit k jinému odrazu vazbu citovou. Kromě toho je možno pomocí mentálních praktik navázat s jiným odrazem umělou vazbu. Prostřednictvím umělé vazby pak lze zkoumat či ovlivňovat cíl – provádět další mentální praktiky. My se budeme v následujících textech zabývat především dušemi – neboť jen ony mohou mentální praktiky provozovat a většinou jsou právě ony jejich cílem.

Brány duše

Duše, jako nejvyšší forma odrazu, má zvláštní strukturu – některé z jejích částí jsou přístupnější, jiné dobře skryté. Tato skutečnost je velice důležitá, proto si ji nyní vysvětlíme. Mentální praktiky totiž spočívají právě v ovlivňování či zkoumání jednotlivých částí duše, musíme tedy vědět, které to jsou a co přibližně se v nich dá dělat a zjistit.

Duše je zvláštní druh odrazu. Má vazbu jak k vědomí tvořa v astrální sféře (jsouc jeho odrazem), tak k jeho hmotnému tělu ve fyzickém světě. Proto je rozdělena na dvě části – na část vědomí a na část těla. Každá z těchto částí se pak ještě skládá ze čtyř vrstev, které jsou umístěny jedna ve druhé. Použijme kresbu z knihy Theurgica Magna, jedné z nejlepších učebnic theurgie. Na ní vidíš lidskou mysl jako hrad na vysoké skále. Skála jej zároveň rozděluje na dvě části, spojené pouze můstkem mezi nejvyššími věžemi.

Každá část hradu sestává ze čtyř kruhů hradeb, každé nádvoří pak znázorňuje jednu vrstvu myсли. Začneme částí vědomí. Jednotlivé hradby jsou popsány jako Citjenie, Myszlenie, Vjedenie a Milovanie. Nenech se zmást zastaralými výrazy – skutečné významy jednotlivých hradeb jsou Pocity, Myšlenky, Vzpomínky a City.

I. Pocity

V této oblasti je možno zjistit, jak se právě daný tvor cítí, jakou má náladu, jaké pocity u něj převažují (hlad, zima, spokojenost, únavu, radost, strach a podobně). Také je možno pokusit se mu vnutit nějaký pocit bez blíže určené příčiny – tomu se říká sugesce.

II. Myšlenky

V této oblasti je možno zjistit, na co tvor právě myslí, kterým směrem se ubírají jeho myšlenky. Lze například odhalit lháře či zrádce. Navíc je možno myšlenky i ovlivňovat, a to jak téma přemýšlení, tak jeho směr. Je možno mu podsunout nějaký nápad a odsouhlasit jej jako dobrý. Nesmí to však být příliš v rozporu s mentalitou tvora. Navíc je nutno uvědomit si, že po skončení praktiky tvor může nápad znova zvážit.

III. Vzpomínky

Pomocí této oblasti se lze přehrabovat ve vzpomínkách tvora, tedy i v informacích, o kterých zrovna nepřemýšlí. Je možno tu najít vše, co tvor ví, a dokonce i pár věcí, které si už nevybavuje. Také je možno nechat jej nějaké informace zapomenout, pozměnit je nebo mu podsunout nové informace.

IV. City

City, to vlastně znamená ve světě DrD+ vazby. Vazby je možno číst i v vnějšku duše, pouze zde, u jejich kořene, je však lze ovlivňovat. Tak je možno pokusit se vytvořit nějaké nové vazby nebo zrušit či pozměnit vazby již existující. Na tomto místě jsou ukotveny všechny vazby duše k okolním odrazům. Jediná vazba, která nespadá do této oblasti, je vazba k fyzickému tělu.

Část těla je pak popsána jako Konanie, Vidjenie, Zjitje a Bytie – do našeho jazyka přeloženo jako Hrubá motorika, Jemná motorika a smysly, Životní funkce a Podstata života.

I. Hrubá motorika

Hrubá motorika je pohyb celých končetin, trupu a krku (případně ocasu, křídel a podobně). Obecně je možno říci, že je to každá činnost závisející nějak na Obratnosti či Síle postavy. Ovládnutím tohoto centra duše lze omezit, ochromit, nebo dokonce ovládnout tyto pohyby.

II. Jemná motorika a smysly

Sem spadá pohyb prstů, mimických svalů, ovládání hlasivek a také smysly. V této oblasti lze tedy ovládnout veškeré jemné činnosti (tj. ty, ke kterým je potřeba Zručnost) a mluvení, je možno vstoupit do smyslů postavy a vidět jejíma očima, slyšet jejíma ušíma, případně těmito smyslům nějaké vjemy vnitřit.

III. Životní funkce

Tato část má na starosti ovládání životních funkcí organismu. Ve skutečnosti tyto funkce ovládá mozek (a tělo tedy



Tabulka síly citových vazeb

Síla	Příklad vazby
-10	lhostejná známost
-8	dobrá známost
-6	přátelství, nepřátelství
-4	pevné přátelství, láska, nenávist
-2	silná láska, silná nenávist
0	velice silná láska

Tabulka síly strukturálních vazeb

Síla	Příklad vazby
-10	zběžný pohled na velkou vzdálenost
-8	pozorování na velkou vzdálenost
-6	fyzická blízkost, vnímání několika smysly
-4	podrobný pohled, letmý kontakt
-2	pohled z očí do očí, pevný kontakt
0	pevný kontakt s pohledem z očí do očí, zranění

funguje i bez přítomnosti duše), tato část duše však do jeho pravomoci může zasáhnout. Proto odtud lze nechat tělo udusit, zastavit srdce a podobně. Navíc sem spadá i ovládání bolesti – její působení i tišení.

IV. Podstata života

Součástí tohoto okruhu je především vazba mezi tělem a duší. Tuto vazbu lze dočasně znefunkčnit nebo zcela přerušit a duši pak přenést do jiného těla, případně do daného těla přenést jinou duši. Kromě toho zde najdeme též elementární životní funkce, víceméně na úrovni buněk. Je tak možno například nechat organismus rychleji stárnout nebo naopak tento proces zpomalit, deformovat podobu těla a podobně.

Nutno ještě podotknout, že dříve se duše považovala za dvě různé duše, duši těla a duši vědomí, spojené navzájem vazbou – na kresbě je to onen mostek mezi věžičkami. Dnes víme, že tato představa je chybná, jde jen o jednu duši sestávající ze dvou neoddělitelných částí.

Těchto osm kruhů hradeb se obecně nazývá bránami duše, neboť jimi musí projít každý, kdo provádí mentální praktiky. Tyto brány mají nejenom duše – najdeme je u každé animy. Nemusejí ovšem být přítomny všechny brány. Důležitou roli v tom hraje druh animy a druh těla.

Astrální anima má všechny čtyři brány vědomí, anima života má z bran vědomí jenom bránu „Pocity“ a u artifickální animy je přítomna jenom brána „City“, kterou theurgové nazývají „Vazby a zprávy“. Anima, která je navázána na podobu boha ve fyzickém světě¹³, nemá ze strany vědomí žádnou z bran. Navíc z ní nevedou žádné vazby kromě strukturálních.

Je-li (jakákoli) anima spojena s tělem, má z bran těla jenom bránu „Hrubá motorika“ a „Podstata života“. Je-li anima spojena s orgánem vědomí, má všechny čtyři brány těla. Theurgové nazývají bránu „Podstata života“ u umělých, démonů animovaných bytostí, svým vlastním názvem „Tělo“. Anima, která je navázána na podobu boha ve fyzickém světě, nemá ze strany těla žádnou z bran.

Je vidět, že v nejčastějším případě, u duše jedince, je přítomno všech osm bran.

Přirozené vazby

Pro mnoho mentálních praktik je nutno předem vytvořit nějakou umělou vazbu, a to často pomocí vazeb již existujících. Proto se nyní zaměříme na přirozené (tedy strukturální a citové) vazby a řekneme si, jak určit jejich sílu. Podívej se na tabulky síly vazeb.

Není-li citová vazba podporována, slábne. Zjednodušme to takto: přibližně každého čtvrt roku, kdy není cit živen, zeslábně o 1. Čím silnější vazba, tím více musí být podporována. Živit cit se Silou -8, to znamená tak dvakrát třikrát si na subjekt vzpomenout, na podporu vazby se Silou -2 je na subjekt třeba vzpomenout si každý den, na cit se Silou 0 pak vlastně myslet téměř neustále. Je jasné, že celá tato pravidla ti mají jen poskytnout nějaké měřítko, ve skutečnosti bude vše záležet hlavně na tvé úvaze. Vřelost citu zkrátka nelze nijak přesně očíslovat, takže i následující příklady ber jen jako inspiraci.

Příklad: Je tomu už rok, co Hrom naposledy stanul v aréně, přesto však jako dnes vidí svůj poslední zápas – Drsňák Arney se rozvášněn jásačími davy k nepříčetnosti sklání k jeho bezvládnému tělu a láme mu jednu končetinu po druhé, Hromovy bolestné výkřiky jen posilují jeho euforii. Znetvořený a ochromený Hrom má jako žebrák dost času na to, aby Arneye nenaviděl – je to silná nenávist a zůstane takovou i po roce, neboť Hrom si na něj jistě vzpomeče co chvíli, přinejmenším když se pokouší postavit se na zpřerážené končetiny.

Na Thuria, jediného přítele, kterého mezi gladiátory měl, vzpomínal tak prvních pár měsíců, nyní je již beznadějně součástí minulosti. Za tři čtvrtletí, po které Hrom přátelství neživí, klesne vazba z -6 na -9.

Další příklad: Hobit Krulík v mládí zahořel beznadějnou láskou ke dceři svého souseda, Barindě. Ta jej však vždy považovala pouze za přítele. Jak jejich cit bude vypadat po letech? Po tak dlouhé době není potřeba počítat, o kolik klesne síla vazby, stačí určit, na jaké hranici se cit ustálí – podle toho, jak často na Barindu Krulík vzpomíná.

Řekněme, že původní síla vazby byla asi tak -3. I dnes, po dlouhých letech, si na svou milou Krulík čas od času s láskou vzpomene. Jeho vazba se ustálí někde na -5.

Oproti tomu Barinda si na Krulíka už skoro nepamatuje. Její vazba se ustálí někde na -12, protože tak jednou či dvakrát do roka jí jej něco připomene.

Pozor! Vazba si zachovává stále svou kvalitu! Tedy klesne-li Síla lásky z -2 na -8, neznamená to, že láska přejde v pouhou známost, je to zkrátka stará skoro zapomenutá láska. Na vazbě je totiž poznat její druh. Ve skutečnosti se vazba jakoby splétá z mnoha tenoučkých vlákén, každá myšlenka je jedno z nich. A právě tvar těchto vlákén, tvar myšlenek, pak vytváří celkovou podobu vazby. Pokud někdo cítí ke stejněmu subjektu více citů, například úctu a přátelství, pak se vezme jako Síla vazby jen nejvyšší z nich, nesčítají se.

Strukturální vazby vznikají a zanikají s příslušnými kontakty (pohled, dotyk, ...).

Umělé vazby

Umělé vazby se od přirozených velice liší. Vznikají pomocí mentálních praktik a zanikají okamžitě poté, co se na ně jejich autor přestane soustřeďovat.

Umělou vazbu je možno navázat několika způsoby. Theurg nebo kněz to většinou dělají pomocí své vlastní přirozené vazby k cíli, případně pomocí vazby cíle k nim. Snazší je používat vazbu cíle k theurgovi či knězi než svou vlastní vazbu k cíli. Tedy nejlépe mohu takto navázat myslí, kteří mě mají skutečně rádi nebo kteří mě naopak zavile nenávidí.

Oproti tomu čaroděj navazuje vazby většinou přímo pomocí fyzického světa. Používá vlastně vazbu hmotného těla k duši. Čaroděj musí znát přesně polohu cílového těla. Pomůže mu, pokud cíl přímo vidí nebo pokud se jej dokonce dotýká.

Existují i další způsoby navázání vazby, dočteš se o nich u jednotlivých povolání. Pro nás je důležité, že navázaná umělá vazba má také nějakou Sílu. Jak se určí, to se dozvídáš u jednotlivých praktik. Její význam tkví v tom, že pomocí slabé vazby nemůže postava naplně využít svých mentálních schopností.

Spánek

Pro mnoho přírodních národů často má tento stav dočasného nebytí velký mystický význam. Ve světě Dračího doupěte Plus má spánek hned několik významů. Jedním z nich je nevědomé vázání magenergie, dalším jsou sny a komunikace s bohem.

Přirozená magenergie

Každá duše ve spánku naváže malé množství přirozené magenergie ze sféry odpovídající její úrovni.

Tuto přirozenou magenergií získají všichni tvorové asi po šesti hodinách spánku, a většinou o ní nevědí. Neví o ní ani čaroděj a nemůže ji použít k sesílání kouzel. Navíc čaroděj při zaostření vůle veškerou přirozenou magenergií ztrácí. Přirozenou magenergií může použít hraničář, aby jí ublížil nebo uškodil jejímu majiteli, nebo naopak mu pomohl.

Sny

Druhý význam spánku spočívá v rozostření hranice mezi vědomím a sférou. Vzpomeň si, že vědomí člověka je vlastně součástí supervědomí sféry. Ve spánku se hranice rozmlží a znejasní a člověku se zdají sny. Tyto sny kombinují poznatky vědomí s poznatkami sféry, a vznikají tak obrazy a vize, které většinou nedávají smysl. Zkušený vykladatel snů však dokáže ve snech často odhalit náznaky některých skutečností.

Kromě toho mají sny velký význam pro bohy. Bohové totiž, jakkoliv jsou všemocní, nemohou nikterak zasahovat do duševního světa. Proto je velice omezena jejich komunikace s věřícími – nemohou se s nimi mentálně spojit ani jim podsouvat myšlenky. Mohou s nimi komunikovat pouze přímo (vezmou na sebe fyzickou podobu) a nebo pomocí snů. Bohové mají totiž moc nad sférami, a mohou proto zasahovat i do snů.

Bohové jsou také jediní, kdo do snů dokáže nějak cíleněji zasáhnout. Někteří smrtelníci jsou schopni sny tlumit,

posilovat a částečně i ovlivňovat, nikdy je však nedokážou přesně ovládnout.

Schopnosti jednotlivých povolání

Ač se to na první pohled nezdá, prakticky všechna povolání nějak dokážou využívat duševního světa. U čistě fyzických povolání se to většinou projevuje nevědomě a až na vysokých úrovních. Duševní povolání však různé oblasti mentálních praktik cílevědomě studují a rozvíjejí. Následující text by ti měl poskytnout přehled o tom, co ze schopností postav vlastně souvisí s duševním světem. Podrobnosti samozřejmě nalezneme u jednotlivých povolání.

U fyzických povolání se většinou jedná o neuvědomělé využívání duševního světa. Vytvoří se u nich slabá umělá vazba k jinému odrazu a pomocí ní pak postava podvědomě vykonává nějakou činnost. Z hlediska postavy i jejích herních mechanismů je to zcela jedno, pro tebe jako PJ to však může být důležité. Jednak ti to osvětlí principy, na kterých tyto schopnosti fungují, a jednak ti to umožní řešit konflikty mezi schopnostmi těchto povolání a skutečnými mentálními praktikami.

Příklad: Bojovník dokáže poznat, kdo bojoval určitou zbraň. Protože však jde o mentální praktiku a bojovník vlastně hledá duši spojenou se zbraní, kněz může duši majitele zbraně skrýt, a tak hledání znesnadnit.

Bojovník

Téměř všechny silnější schopnosti využívají vazeb a mentálních praktik, aniž by si to bojovník uvědomil. Mnoho bojovníkových schopností vytváří citovou vazbu na duši a dále ji využívá.

Pomocí schopnosti Odhad protivníka nebo úmyslů si bojovník vytvoří citovou vazbu na nepřitele a následně probírá myšlenky, které by mu prozradily další soupeřův krok nebo důvod jeho útoku. Silnější schopnosti pronikají dále do duše protivníka a snaží se s ní manipulovat. Takto může bojovník vyvolat u soupeře panický strach, bezmeznou oddanost nebo respekt. Schopností Výzva může bojovník soupeře přimět k boji, který skončí až smrtí jednoho z nich. Nejlepší z bojovníků si umějí vytvořit umělou vazbu na zbraň a z ní dále citovou vazbu na duši předchozích majitelů a číst jejich vzpomínky.

Další skupina schopností umožňuje bojovníkovi manipulovat se svým tělem. Bojovníkovi se pak rychleji hojí zranění, lépe odolává úderům, nebo dokáže holou rukou prorazit dubové dveře.

Některé schopnosti částečně chrání bojovníka před mentálními praktikami ostatních povolání.

Zloděj

I když to možná není na první pohled patrné, využívá zloděj mentální praktiky často. Především na vyšších úrovních a při používání schopností ze skupiny Schopnosti Mistrů mnohdy provádí činnosti, které by jinak než za pomocí vazeb nedokázal. Sami zloději však až na výjimky nevědí, že nějak zasahují do duševního světa a pracují s vazbami a dušemi. Je to pro ně podvědomá činnost, kterou takřka každý zloděj nazývá

jinak – někteří tomu říkají čuch, jiní šestý smysl a další to nazývají instinktem. Pro samotného zloděje to obvykle není tak podstatné, nemusí vědět, jak přesně jeho schopnosti fungují, podstatné je hlavně, jak dobré fungují. Tobě jako PJ se ale znalost podstaty mnoha zlodějových schopností může hodit. Například zloděj, který dokáže vycítit „duši budovy“ a vytvořit si podle ní v hlavě mapu, ve skutečnosti naváže spojení s tvůrcem nebo obyvatelem budovy a informace získá od nich. Pokud tedy šikovný kněz upraví vazby na vybranou budovu, může zloději připravit pěkně horké chvilky.

Mentální praktiky ve větší nebo menší míře zasahují do každé zlodějovy činnosti – nalezení dokonalého úkrytu uprostřed prázdného náměstí pomocí Ukrývání, lezení po stropě pomocí Šplhání, například telepatická komunikace s pomocníkem, rozvíjení metrových zdí s využitím malé dýky pomocí Pronikání překázkami, ukrytí vlastní duše a vazeb pomocí Utajení přítomnosti... Zloděj využívá duševní svět takřka neustále, jen to není řízeno jeho intelektem, ale spíše jeho podvědomím a nadlidsky vytrénovanými reflexy.

Hraničář

Hraničář dokáže podvědomě (a na vyšších úrovních i vědomě) využít přirozené magenergie tvora, aby mu pomohl nebo uškodil. Umělou vazbu navazuje zpočátku nevědomě tím, že se cíle dotýká. Později ji navazuje i vědomě. Nazývá ji pouť života. Nemůže ji použít na čaroděje, neboť ten má mysl plnou nepřirozené magenergie. Na vysoké úrovni dokáže hraničář zbavit mysl čaroděje části jeho magenergie.

Dále pak je hraničář na vysoké úrovni jako jediná postava schopen navázat spojení s místem. Odrady míst nazývají hraničáři duchy těchto míst. Tak hraničáři věří, že každá cesta, každá křížovatka nebo mýtina, má svého ducha. Hraničář doufá, že duchové míst mu budou příznivě nakloněni, pokud svou přítomností nenaruší prostředí, kde se nacházejí.

Navázání spojení a komunikaci s odrazem místa nazývá hraničář promlouváním s duchem místa. Vazbu je nutno vytvořit přímo na místě; záleží přitom na tom, o jak význačné, přírodní a opuštěné místo jde. Nejlépe se vytváří vazba na opuštěných význačných přírodních místech, jako je lesní studánka, osamělý strom a podobně. Spojení lze špatně navázat na místech nevýrazných (dvacátý strom zleva), umělých (město) nebo v přítomnosti velkého počtu živých tvorů (stádo, zástrup, armáda). Vlastní komunikace pak probíhá tak, že se hraničář ptá ducha a ten odpovídá. Ve skutečnosti hraničářovo vědomí pozná z podoby místa danou informaci a samo sobě odpoví. Jak jsme však již řekli, nezáleží na tom, jak si kdo co představuje.

Čaroděj

Čaroděj, stejně jako ostatní povolání vědomě využívající mentálních praktik, musí dokázat vytvořit umělou vazbu dle svého přání. Na rozdíl od jiných povolání to dělá především přímo, z hmotného světa. Nepoužívá tedy existující citové vazby, a jeho úspěch závisí jen na úrovni duše, kterou se snaží kontaktovat, a na vzdálenosti cíle ve hmotném světě. Pomůže mu, pokud cíl vidí nebo se ho přímo dotýká.

Kromě toho dokáže čaroděj velice dobře vypátrat někoho, kdo naváže spojení s ním. Tedy ať již na něj někdo útočí

nebo se s ním chce spojit za účelem komunikace, čaroděj dokáže vytvořit vazbu v opačném směru a případně podniknout protiútok.

Navíc má čaroděj možnost několik vazeb si zapamatovat. Naváže umělou vazbu, a namísto aby ji využil, změní ji na zvláštní druh, který se později může bez problémů změnit opět na umělou vazbu.

Co se týče dalších schopností, čaroděj zná základní obranné praktiky, několik praktik útočících na netělesnou část duše, ale především je mistrem útoku na tělesnou část duše. Kromě práce s bolestí a jemného vstoupení do smyslů dokáže vše, co se v této polovině duše dokázat dá.

Čaroděj neví o existenci přirozených vazeb mezi dušemi ani o vazbě duše s astrálem. Neví ani o odrazech předmětů. Umělé vazby říká mentální spojení a mentálním praktikám pak přímo mentální souboj.

Theurg

Theurg je mistrem umělé vazby. S výjimkou přímé vazby vytvořené z hmotného světa, kterou používá čaroděj, ovládá všechny způsoby vytvoření vazby. Dokáže vytvořit vazbu podél citové vazby i proti ní, stejně jako kněz. Dokáže však vazbu přesunout z cíle dál podle jeho vazeb a najít tak i duše, se kterými on sám nemá žádnou vazbu. Kromě toho si dokáže stejně jako čaroděj několik vazeb pamatovat, a dokonce může předat vytvořenou vazbu jiné postavě.

Zná poměrně dost praktik ovlivňujících netělesnou část duše, několik praktik pro tělesnou část (především práce s bolestí a vstupování do smyslů) a též několik praktik obranných.

Navíc theurg jako jediný dokáže hledat odrazy předmětů a na vyšších úrovních zkoumat jak citové vazby duše-odraz předmětu, tak strukturální vazby.

Theurg o duševním světě ví velice mnoho. Věci pojmenovává stejnými jmény, jako se o nich zmiňujeme v příručce Pána jeskyně (respektive použili jsme v této příručce theurgické terminologie). Neví pouze, že vědomí duše je součástí sféry, vazbu duše – vědomí považuje jen za vazbu se sférou.

Kněz

Kněz dokáže navázat spojení pomocí své vlastní vazby a především pomocí vazby cíle k němu. Proto mohou kněží lehce vytvářet vazbu se svými ovečkami – pokud se jim lidé svěřují se svými hříchy a starostmi, vytvoří se silné pouto důvěry a úcty, které pak mohou kněží využít pro vytvoření umělé vazby. Síla vazby navázané knězem nezávisí na úrovni cíle, pouze na schopnostech kněze a Síle vazby.

Kněz nezkoumá tělesnou stránku duše, je však mistrem práce s netělesnou stránkou duše. Jako jediný si dokáže prohlížet vazbu víry a skutečně pracovat s citovými vazbami cíle.

Navíc zná několik obranných praktik a jako jediný dokáže obranné praktiky využít ve prospěch někoho jiného. Vytvoří s cílem umělou vazbu a pak může bránit jeho mysl nebo mu pomáhat zbavit se cizích umělých vazeb.

Kněz nazývá pojmem duše jen její netělesnou část. Citovým vazbám říká prostě citové vztahy, umělé vazby pak dotyk duší. Neví nic o astrálních sférách, ví však, že úroveň duše může růst – nazývá ji velikostí duše.

PŘÍRODA

Typy krajiny

Typ krajiny je dán teplotou, vlhkostí, půdními typy, typem převládajícího života atd. Tyto typy pokrývají v podstatě všechno, co se (tady na Zemi) v přírodě vyskytuje. V každém světě DrD+ budou právě tyto a žádné jiné typy krajiny¹⁴ a každý kout světa musí do nějakého typu zapadat. Každý typ krajiny reprezentuje nějakou část jednoho z biomů (některé biomu však jsou ve všech svých formách natolik podobné, že na ně stačí jeden typ krajiny, to je však spíše výjimka než pravidlo).

- Desertus
 - o studená pustina
 - o horká poušt'
 - o město
- Flumina
 - o řeka
 - o jezero
 - o mokřad
- Marina
 - o chladné pobřeží
 - o mírné pobřeží
 - o korálový útes
 - o oceán
- Silva
 - o taiga
 - o hvozd
 - o deštný prales
- Saltus
 - o step
 - o savana
- Viddar
 - o tundra
- Ager
 - o pole

Studená pustina

Studená pustina je jednou z podob Deserta. Desertus je pánum nehostinných, životu pramálo nakloněných oblastí. Studené pustiny nejsou výjimkou – jsou to místa, kde vládne zima a sucho.

Protože je tu sucho, padá tu jen málo srážek (a to ve formě sněžení), a sněhu je tu tedy velmi málo. Po studené pustině prakticky neustále fučí nepříjemný ledový vítr, ve kterém cokoliv, co není dostatečně chráněno, umrzne během několika minut.

Nedostatek sněhu způsobuje, že se tu často nedá použít rafinovaná strategie přežití zimy – přeckání toho nejhoršího pod sněhem. Velké pláně daleko od moče jsou v podstatě úplně bez sněhu a bez života. Půda je tam po celý rok zmrzlá a rostou tam jen mechy a lišejníky.

Rostliny, které v takových podmínkách žijí, se před zimou a větrem chrání malým vzhůru a chlupatými silnými listy. Stromy tu nerostou. Zvířata se v mnohých případech na nejhorší část roku, tedy zimu, stěhují do teplejších oblastí.

Ta, která zůstávají, spoléhají buď na to, že se na zimu někde ukryjí a přeckají ji v zimním spánku, nebo se většinu času nacházejí na místech chráněných před větrem. Taková si obvykle nechájí narůst bílou dutou srst.

Další strategie přežití jsou silná tuková vrstva a hlavně nevybírávý způsob obživy. V těchto krutých časech se dokonce i šelmy žíví mršinami, aby nic nepřišlo nazmar.

Podle toho, jak je pustina nehostinná, tu mohou žít lední medvědi, vlcí, polární lišky, hranostajové, lumíci, sněžní zajíci, sněžní kuři a jiní živočichové.

Lidé v těchto oblastech nemají čas na intelektuální rozpravy. Starají se jen o jediné – nezmrznout.

Tundra

Tundra je jediné Viddarovo působiště. Tundra je zajímavý svět, ačkoli asi pro většinu lidí velmi nehostinný. Tundře vládne zima, je tu však dostatečné množství srážek a hlavně, během krátkého dvouměsíčního léta sníh roztaje a tundra ožije. Tundra se nachází za polárním kruhem¹⁵. Zimy jsou proto velmi tuhé, v létě je však tundra ohřívána 24 hodin denně.

Pro období zimy platí pro tundru to, co už bylo napsáno o studené pustině, není to však tak zlé. Většina živočichů se buď odstěhuje, nebo přežije pod sněhem, kde může spát zimním spánkem, či žít běžným životem v tunelech. Některé rostliny se chrání trpasličím vzhůru a přeckáním pod sněhem, jiné přežívají jako semena. Stromy v tundře nejsou. Hmyz, podobně jako některé rostliny, přežívá ve formě vajíček.

V létě se tundra úplně promění. Sníh roztaje a horní vrstva půdy se otepí. Vznikne bezpočet malých jezírek vody z rozpuštěného sněhu, všude vyrazí tráva a jiné rostliny. A stane se to, co dává tundře její ráz – v jezírkách se bleskurychle vyvinou nakladená vajíčka komářů a ti se začnou množit ostošest. V tundře žije samozřejmě víc druhů hmyzu, ale hlavní slovo tu mají komáři – vzduchem jich tu poletují tisíce a miliony.

V létě se též vracejí stěhovavá zvířata, aby v tomto potravním ráji vychovala svá mláďata. Ptáci se živí komáry, trávou a jiné rostliny záhy rozkvétají ve snaze přinést semena, a těmito rostlinami se zase živí býložravci. A jako všude, i zde žijí šelmy – v létě tu o potravu skutečně nemají nouzi.

Během léta v tundře se zvířata musí chránit před třemi věcmi – před šelmami, zimou a komáry (slabší jedinci mohou klidně zemřít vysátím!). Před komáry existuje v podstatě jediný způsob ochrany – pustit si jich na tělo co nejméně. Proto si zvířata nechávají narůst hustou srst, a to všude, kde to jde (což jim pomůže i proti zimě), usmrcují komáry ocasy či jinými způsoby a mají vyvinuto sociální chování – shluknutím se brání zároveň proti zimě, komárům i proti šelmám.

Mezi zvířata, která lze v tundře běžně najít, patří například vlk, pižmoň, sob, hraboš, lumík, polární liška, různí stěhovaví ptáci, komáři, motýli a jiný hmyz. Zaletí sem též draví ptáci.

Život lidí v tundře se řídí střídáním dlouhé zimy a krátkého, ale štědrého léta.

Tajga

První podobou Silvy je tajga. Tajga je rozsáhlý jehličnatý les v oblasti studené, ale ne tak nehostinné jako tundra či stu-

dená pustina. V porovnání s nimi je tajga hotovou explozí života.

Stromy tu přežijí jen jehličnaté, a to z mnoha důvodů. Za prvé, jehličnaný neopadají vůbec nebo jen málokdy, díky čemuž využívají každý paprsek světla. Za druhé, díky svému tvaru udrží masý napadaného sněhu. A konečně, štíhlé kmeny jehličnanů jsou pružnější, a proto lépe odolávají větru a dalším nepříznivým vlivům. V tajze žije velké množství různých jiných rostlin, ale též zvířat, ptáků a hmyzu. Pod kůrou jehličnanů žije mnoho larev hmyzu, kterými se živí hmyzožravci, a tak dále. Jiná zvířata se živí pupeny, semeny, nebo okusováním jehličí ze stromů.

Krutou zimu v tajze zvěř řeší jako jinde: stěhováním, zimním spánkem, přežitím pod sněhem, anebo silnou srstí a tukem s tím, že přežije ze zásob, které si nashromázdila přes léto.

V tajze je možné najít doopravdy mnoho živočichů, hlavně v létě – hnědého medvěda, rosomáka, rysa, zubra, losa, sovy, jestřáby, tetřevy, různé malé hlodavce a mnoho druhů hmyzu.

V tajze žije též víc lidí, protože tyto lesy jsou už pohostinější než pustiny či tundry, avšak i zde má dobrá příprava na zimu cenu života.

Hvozd

Hvozd je další z podob Silvy – listnatý opadavý les mírného podnebného pásma. Ten dýchá životem na každém kroku a oproti tajze se tu život skutečně pořádně rozrostl. Hlavním znakem hvozdu je střídání ročních období – jara, léta, podzimu a zimy. Období zimy je tedy přítomno i zde, ale už netvoří tu dlouhou část roku.

Hvozd hýří velkou pestrostí života a množstvím barev. Všichni v něm žijí podle zákona jaro-léto-podzim-zima. Na jaře se vracejí stěhovaví ptáci, malí živočichové se probouzejí ze zimního spánku, rostliny a stromy rostou a pučí. Množí se hmyz a rodí se nová mláďata. Díky hmyzu a rostlinám je pro mláďata zpěvných ptáků a býložravců dost potravy, a díky tomuto rozmachu je dost jídla i pro mláďata masožravých šelem. V létě mláďata dorůstají a osamostatňují se, rostliny kvetou a dozrávají jim semena. Živočichové, kteří zůstanou přezimovat, mají plné ruce práce se sháněním zásob, stěhovaví ptáci se chystají na odlet. Na podzim ptáci odletají, stromy přenásejí živiny z listů do kořenů a nechají listy spadnout, všichni shánějí poslední zásoby a připravují se na příchod zimy. V zimě malá zvířata budou upadnou do zimního spánku, nebo přežívají v chodbičkách pod sněhem. Větší se živí, čím se dá, a využívají svoje tukové zásoby. No a po zimě přichází zase jaro.

Ve hvozdě najdeš velkou pestrost rostlin, listnatých stromů i zvířat (mravence, brouky, myši, hraboše, plchy, jezevce, ježky, neverky, žluvy, datly, sýkorky, sovy, jestřáby, orly, jeleňy, kuny, lišky, medvědy … už jsi přece v lese byl, ne?).

Step

V oblastech, kde se vyskytují hvozdy, se mezi jednotlivými zalesněnými oblastmi táhnou luční porosty – ať se jim říká stepi, prerie, pampy nebo prostě louky. Ty tvoří jednu z podob Salta a nazýváme je souhrnně step. Stepi netrpí nedostatkem tepla

ani vody, ačkolи některé stepi mohou být trochu sušší nebo chladnější. Tak jako jsou hlavním znakem hvozdu stromy, tak je hlavním znakem stepi hustý a vysoký travnatý porost.

Tráva je skutečným základem stepního života. Protože není tak mohutná a košatá jako stromy, umožňuje růst ohromného množství stébel na malé ploše. Navíc roste stále směrem nahoru, i když je spásána – růstovou část má totiž před spasením chráněnu v zemi. Díky tomu přináší travnaté stepi ohromné množství potravy.

To využívají obrovská stáda velkých býložravců i nespoleční malí živočichové. Oběma těmito skupinami se zase živí stepní šelmy. A samozřejmě nesmíme zapomenout na nesmírné množství hmyzu, které je na stepní půdě doma. Ve stepích žijí mravenci, brouci, myši, hraboši, zajíci, koně, zubři, šakali, kojoti, tetřevi, jestřábi a mnoho dalších.

Ani lidé se stepním nevyhýbají. První skupinou jsou kočovníci – lidé, kteří žijí v neustálém pohybu a všechno, co mají, vozí s sebou. Tito lidé žijí ze svých stát dobytka, a proto se musí stále stěhovat – dobytek by jinak trávu záhy spásal. Druhým typem lidí jsou usedlíci – zemědělci, kteří klasický stepní porost nahrazují polem.

Horká poušť

Když postupujeme po hvozdech a stepích stále dál k teplejším oblastem, dostaneme se na místa, kde vládne velké sucho a kde nezapří i několik let. To je další z podob Deserta, pána nehostinných oblastí. Pouště mohou být písečné nebo, častěji, kamenité, ale hlavním znakem je nedostatek vody.

Prvořadou starostí čehokoliv živého na poušti je udržet si přes vražedné vedro svou vodu a navíc ji průběžně doplňovat z nemnoha vodních zdrojů, které poušť má.

Rostliny se úniku vody nemohou bránit útěkem na stinné místo. Proto se rodí s malým počtem listů, ovšem tlustých a dužnatých a navíc pokrytých ochrannou vrstvou. Mnoho rostlin ukrývá vodu do kořenů a na povrch nechává vyrůstat jen malou část, kvůli zachytávání světla.

Prakticky jediným zdrojem vody je na poušti ranní rosa. Také proto je po ránu na poušti čilý ruch – nevidané množství hmyzu a drobných ptáků poletuje po poušti a hledá každou kapku ros, která na písek či kamení padla.

Větší živočichové získávají vodu z potravy – z dužnatých listů pouštních rostlin, kde je voda dost (a které si rostliny chrání – jen si zkousnout kus kaktusu), nebo z těl kořisti. Množství pouštních hmyzožravců si vystačí s vodou získanou ze zkonzumovaného hmyzu.

S udržením vody souvisí další problém: chlazení. Čím účinněji se dokáže tvor zbavit nadbytečného tepla, tím méně vody ztratí pocením. Proto má mnoho pouštních savců velké uši. Jsou hustě prokrvené a slouží jako chladiče.

Přes den je poušť prakticky mrtvá. Každý soudný živočich se ukryl a denní výheň přežívá v brlohu či noře. Přes noc je v poušti naopak taková zima, že by se za ni nemusela stydět ani tundra nebo tajga. Dá se říci, že poušť ožije ráno a večer, jindy je zvěř zalezlá někde v úkrytu.

V pouštních obvykle nerostou stromy a rostliny, které zde lze najít, nepřežijí nikde jinde. Ze zvířat se na poušti mohou vyskytovat mravenci, myši, škorioni, chřestýši, leguáni, kojo-

ti, skunkové, pouštní zajíci, fretky, lelci, sovy a různí jiní ptáci, ale můžeš tu najít třeba i jelence, menšího příbuzného jelena.

Občas, jednou za rok či několik let se stane, že se nad pouští dostane mrak a zaprší. V tu chvíli se miliony semen pestrobarevných rostlin probudí a začnou neuvěřitelnou rychlosť růst. Celá žlutá či šedá poušť se během jediného dne promění v nekonečný koberec červených, žlutých, modrých a kdo ví jakých ještě květů. Rostliny vyrostou, rozkvetou, přinesou semena a zase odkvetou během několika málo dní, dokud je voda. V zemi potom na další podobný zázrak čeká nová generace semen.

Savana

V teplejších oblastech, lemovaných z jedné strany žhavými a nehostinnými pouštěmi, a ze strany druhé mohutnými deštnými pralesy, se rozprostírá poslední ze Saltových podob – savana. Jako každá Saltova podoba, i zde je hlavním živlem tráva a stáda býložravců, jež se na ní pasou. Na rozdíl od stepi je však savana mnohem pestřejší. Je to úplně jiný, mnohem bohatší svět.

V savaně žije tolik stád různých býložravců, že se to zdá být nemožné. Člověku, který to nikdy neviděl, bude až podezřelé, kolik různých druhů patří na jedno místo. To je možné právě díky pestrosti savany: každý druh je specializován na jinou část z pestré palety, již savana nabízí. Pěkným příkladem jsou ptáci, kteří přelétají z jednoho býložravce na jiného a živí se jejich hmyzími parazity.

Savana je domovem termítů, různých brouků, hmyzu, hyen, gazel, antilop, zeber, pakoní, buvolů, žiraf, nosorožců, levhartů, lvů, slonů a mnoha druhů ptáků (z nichž část sem přiletěla přezimovat z hvozdů a stepí). Důležitou složku tvoří mrchožrouti – supové a marabu.

Pány savany nejsou lvi, navzdory populárnímu názoru. Jednoznačnými pány jsou sloni, a po nich nosorožci, hroši a buvoli. Lvi a ostatní šelmy jsou až za nimi.

Lidé v savaně chovají stáda dobytka (zejména buvolů), loví býložravce a chrání se před útoky jiných zvířat.

Deštný prales

Poslední podobou Silvy je deštný prales. Je to nejúžasnější forma života na světě – život na každém kroku a nevídání pestrosti. Deštný prales se nachází na místech, kde je nejvíce slunečního svitu a shodou okolností také nejvíce srážek.

Deštný prales, neboli džungle, je tvořen několika víceméně samostatnými světy. Říká se jim poschodí, protože každý z těchto světů je v jiné výšce nad zemí. Nejvýše jsou koruny velmi vysokých stromů. Pod nimi je souvislé zelené poschodi korun, kde stromy bojují o světlo a kde je život deštného pralesa nejobohatší. V nižších poschodích je už světla velmi málo, protože skrze husté listoví téměř žádné nepronikne. To je království cizopasných a stínomilných rostlin. Je tu velmi vlhké ovzduší a dají se tu dokonce najít rostliny, které nemají kořeny v zemi, ale kterým stačí vlhkost čerpat ze vzduchu. Koloběh živin je velmi rychlý a půda na ně není zvlášť bohatá. Proto tu žije i množství masožravých rostlin.

Fauna deštného pralesa je nesmírně hojná a pestrá. Žije tu ohromné množství komářů, much a jiných druhů hmyzu.

Vlhké a sýté ovzduší umožňuje existenci i takovým obrovským exemplářům, které by jinde uhynuly. V korunách žijí desítky různých druhů opic. Vyskytuje se tu různabarevné druhy ptáků, hadi, lenochodi a ještěrky. Mnoho z těchto zvířat za svůj život nestane na pevné zemi – žijí na stromech. V obrovských květech se vytvářejí jezírka, která jsou domovem žabek. Ze vzduchu uchvacují svou kořist orli i jiní, podivnější, dravci, v různých stromových poschodích zase loví jaguáři a levharti.

V džungli žije jen velmi málo lidí. Ti se většinou živí dary pralesa – rostlinami či zvířaty.

Jezero

První z popisovaných podob Fluminy je jezero. Není to jen prohlubina zaplněná vodou, jezero je složitý a pestrý systém. Pod pojmem „jezero“ se zde myslí jezero v oblasti se střídáním ročních období, jako je to například u nás. Pro život v jezeře má totiž dost podstatný význam.

Jezero je vodní systém, a pro ty platí jedna zvláštnost – vodní druidi nežijí přímo v jezerech, ale v jejich blízkosti, což je dáno suchozemskou podstatou jejich těla. Podobnou podstatu má i řada obyvatel jezera, a proto je území jezera tvořeno jednak samotnou vodní plochou, jednak několika-metrovým pásem břehu.

Jezero poskytuje dva základní zdroje potravy – plankton na hladině (velké množství velmi malých organismů) a spadané organické zbytky na dně. Mnoho malých živočichů, například larvy hmyzu či malé rybky, se živí právě jedním z těchto zdrojů. Najdeme tu i dravce – dravé ryby, dravý hmyz a jeho larvy, a jiné tvory, kteří se lovou ve vodě přizpůsobili.

Na jaře a na podzim je jezero ve vyrovnaném stavu – voda má všude stejnou teplotu. V létě a v zimě však vzniká rozdělení vody na povrchovou (v létě je teplá, v zimě zamrzá) a hlubinnou.

Co vše žije v jezeře? Už zmíněný plankton, komáři a jejich larvy (najády), potápníci, množství jiných druhů hmyzu, vodní měkkýši, kachny a další vodní ptáci, a samozřejmě množství ryb (například kapří).

Lidé vždy rádi pobývali v blízkosti jezer, neboť jezero jim poskytuje hojnou obživu.

Řeka

Další podobou Fluminy je řeka. Na rozdíl od stojatého jezera je voda v řece v neustálém pohybu. Prostředí řeky je jiné na horním, středním a dolním toku.

Řeka na horním toku je rychlá a nevhodná pro život planktonu. Zde jsou hlavním zdrojem potravy výživné částečky, které řeka svou dravostí a rychlosťí odnáší z okolí. Těmito částečkami se živí larvy hmyzu. Na horním toku žijí též živočichové, kteří se dokázali přizpůsobit dravosti řeky, například pstruzi. Rostliny mají na horním toku problémy, rychlému proudu odolá malokterý druh. Nejobvyklejší jsou řasy.

Na středním toku se řeka zvolněuje, a rostliny tak mohou lépe zakořenit. Pomalejší proud a přítomnost rostlin vytváří životní prostor pro mnoho dalších organismů. Proto zde žijí různí měkkýši a hmyz, vodní ptáci (labutě), ondatry, vydry a další.

Na dolním toku je řeka široká a pomalá. Říční region, který normálně obsahuje řeku a několikametrový pás břehu, nyní přibírá i několik močálových habitatů. Voda bývá kalná, protože obsahuje mnoho minerálních částeček. I na tyto podmínky se někteří živočichové dokážou adaptovat, například říční delfín, který se v kalné vodě orientuje pomocí ultrazvuku.

Lidé rádi zakládají svá sídla poblíž řek. Řeky jim poskytují obživu, vodu pro pole, ale i dopravu.

Mokřad

Poslední podobou Fluminy je mokřad. Pod tímto názvem se skrývá habitat či region, který tvoří jakýsi přechod mezi souší a vodou. Všechna jezera a řeky na dolních částech toku mají na svých březích mokřadové habitaty. Vyskytuje se však oblasti, ať už jsou to vysušená jezera či zaplavené louky, ze kterých může vzniknout mokřadový region – to jsou bažiny a močály.

Na podmínky mokřadů se adaptovalo množství rostlin a živočichů. Z rostlin jsou to různé druhy rákosu, z živočichů se tu daří hmyzu a jeho larvám, obojživelníkům, mnoha dravým vodním ptákům (rybáci, volavky) a též malým hladavcům a vydrám.

V klasických močálech lidé žijí zřídka. V deltách velkých řek, které jsou též mokřadovými regiony, obývají ostrůvky.

Oceán

Nejrozlehlejší a lidem nejméně známou formou přírody je jedna z podob Mariny – oceán. Z hlediska pravidel budeme za oceán považovat otevřené moře nebo oceán za oblastí pobřežního šelfu (velká většina pobřeží začíná velmi malým svahem zvaným šelf, na kterém je po několika kilometrech prudký sráz – a to je hranice, kterou odlišujeme moře a oceány od pobřežních zón).

Sirý oceán je velmi rozlehлý a hluboký. Není však přeplňený životem – většina života se zdržuje v malých hloubkách. Základem života v oceánu je plankton, podobně jako ve většině vodních společenstev. I když planktonu v širém oceánu není mnoho, je oceán tak rozlehлý, že je ho dost pro všechny. Planktonem se žíví i největší tvorové světa – velryby. I draci jsou proti některým z nich maličtí!

V oceánech se dají najít různé druhy ryb a mořských savců – tuňáci, tresky, úhoři, mečouni, žraloci, vorvani a jiné druhy velryb, tuleni a podobně. Vodní ptáci na širém moři neloví, s výjimkou blízkosti břehu nebo lodi, na které žijí. I ptáci, kteří podstupují dlouhé tahy, jako například albatrosi, létatí poblíž pevniny.

Lidé v oceánech obvykle nežijí (známý příběh o princu a mořské panně je výjimkou).

Chladné pobřeží

Další z podob Mariny, první z pobřežních, je chladné pobřeží. Do příslušného typu krajiny patří příbřežní (šelfové) vody v oblastech, kde je většinu roku zima (studená pustina, tundra, tajga), a několikakilometrový pás pobřeží. Proto například malý ostrůvek může tvořit celý i s přilehlými vodami cenózu chladného pobřeží. Voda v této oblasti

je značně studená a často má částečně zledovatělý povrch. Běžně jsou plovoucí ledové kry.

Základní potravou je samozřejmě plankton. Na studeném pobřeží žije mnoho ryb, například sledi či makrely, dále lední medvědi, tuleni, mroži a rybolovní ptáci. V některých společenstvích žijí tučňáci – ptáci, kteří nelétají ve vzduchu, ale plavou ve vodě. Též tu žijí různé druhy menších ryb a delfínů, kosatky a žraloci.

Lidé ve studených oblastech žijí raději právě při pobřeží – to jim v zimě poskytuje hojnou potravu v podobě ryb.

Mírné pobřeží

Další podobou Mariny je mírné pobřeží. To je typ krajiny, se kterým se lze setkat v mořích mírného pásu, případně v teplejších krajích. Dominantou jsou skalnaté útesy nebo písečné a skalnaté pláže s kraby a řasami.

Mírné pobřeží hostí mnoho specializovaných organismů. Každý z nich si musel zvyknout na rytmus slapových jevů, tedy přílivu a odlivu. Tyto organismy žijí v době přílivu zahrabané v písaku a v době odlivu vycházejí ven. Mají mechanismy na přežití pod pískem i zvláštní signální mechanismy, které jim přikážou vylézt nebo zahrabat se v pravý čas.

Na těchto pobřežích, hlavně na skalnatých útesech, žije ohromné množství vodních ptáků, například racků, kormoránů a podobně. Ti se živí rybami, kterých je u pobřeží spousta. Pobřeží též dává životní prostor mnoha měkkýšů, jako hvězdicím, sasankám nebo slávkám. Samozřejmě tu můžeme najít typické mořské kosmopolity jako delfíny, žraloky a tuleně.

Lidé žijí při mírném pobřeží velmi rádi a hodně. Všichni žijí z darů moře – rybáři z ryb, obchodníci z rybářů atp.

Korálový útes

Korálový útes, poslední forma Mariny, se nachází na nejteplejších místech světa, tam, kde jsou na souši pouště, savany či deštěné pralesy. V těchto oblastech neexistuje krutá zima, čili nepadá tam sníh a voda nezamrzá. Slunce svítí celý rok.

V oblasti korálového útesu žijí nespočetná hejna ryb všech barev a velikostí. Také je tu velmi (ale opravdu velmi) mnoho měkkýšů. Hlavně je tu však mnoho ptáků – většina z nich se živí rybami či jinými mořskými živočichy (aby si nekonkurowali, mají to rozdělené, tak jako býložravci savanu). Pak jsou tu ptáci živící se jinými ptáky. A nakonec jsou tu tuleni, žraloci a delfíni – ti jsou prakticky všude.

Pro lidi platí to, co bylo řečeno u mírného pobřeží.

Město

Město je typ krajiny, který zahrnuje všechny zastavěné, vydlážděné nebo jinak zničené, mnohými lidmi a příslušníky jiných ras obývané oblasti. Tomuto popisu vyhovují v největší míře právě lidská města, proto se podle toho nazývá i tento typ krajiny. Z hlediska přírody je takové místo zničené a nehostinné, proto je tento typ krajiny další formou Deserta, pána nehostinných oblastí.

Město je krajina plná kontrastů. Je to místo, kde nejsou dobré podmínky pro život rostlin – je prašné a o něco teplejší než okolní krajina. Dává však velmi dobré podmínky pro přizpůsobivé druhy živočichů, koncentruje totiž velmi

mnoho potravin a produkuje mnoho využitelného odpadu. Ve městě žijí mravenci, mouchy, švábi, ploštice a mnoho jiného hmyzu, myši, potkani, krysy, kočky, psi, ve větších městech dokonce mývalové, lišky a podobné šelmy, holubi, rackové a snad i draví ptáci.

Pole

Pole je umělý typ krajiny, kterou vytvořily inteligentní rasy zemědělskou činností. Zahrnuje nejen pole, ale i zahrady a sady. Hlavními znaky pole jsou malá variabilita rostlin a neustálá výběrová činnost člověka. Z rostlin na polním typu krajiny rostou obilniny, zelenina, ovocné stromy, keříky a houževnaté trávy. Ze zvířat jsou to krty, myši, hraboši, kurovití a případně i jiní ptáci a mnoho hmyzu (a to jak „užitečného“, tak „škůdců“).

Polní cenózy jsou slabé a nedokážou samy odolat náporu sousedních conóz. Když je člověk přestane udržovat, přeberete nad nimi kontrolu okolní příroda – stanou se studenou pustinou, tundrou, stepí, pouští nebo savanou. Když je pole uprostřed lesů, případná step či savana se může časem stát tajgou, hvozdem nebo deštným pralesem.

Pole¹⁶ jakožto umělý systém nemá druidů.

O životní síle

Zdroje životní síly

Životní síla je síla, která způsobuje, že živí tvorové žijí. Životní síla proudí po vazbách života (to jsou vazby od animy života, která je součástí cenózy, k živému tvorovi a naopak). Jako každá vazba, může být i vazba života různě silná, to znamená, že i životní síla může být vyšší a nižší. Každý živý tvor se snaží (ač nevědomě) udržet si svoji životní sílu na maximu (nebo blízko něho). Ti, kteří jsou znali biologické terminologie, mohou životní sílu nazývat homeostáze.

Běžný jedinec (nikoli tedy cenóza) zvyšuje svoji životní sílu splněním svých základních potřeb – získáním potravy, vody, komfortu, sociálního kontaktu s ostatními příslušníky druhu, rozmnožováním, staráním se o mláďata a podobně. Navíc ji získávají shora od cenóz.

Cenóza získává svoji životní sílu stejným způsobem – plněním svých potřeb, které zahrnují hlavně zachování teritoria (popřípadě expanzí na území sousedních cenóz, hlavně jsou-li umělé), rovnováhy a diverzity¹⁷. Navíc ji také získává zdola od svých podřazených živých tvorů, shora od vyšší cenózy a ze sfér.

Životní síla se udává v jednotkách Ž. 1 Ž znamená životní sílu jednoho hektaru plně vyvinuté cenózy, kdyby se skládala jen z tvorů bez duše, na jeden den. Tvorové s duší vyžadují životní síly (úroveň +1)-krát více. Skutečná životní síla jednoho hektaru nepoškozené cenózy pak závisí na tom, kolik jedinců už má duši. V teoretickém maximálním případě, kdyby měli všichni duši jednadvacáté úrovně, byla by životní síla tohoto území 22 Ž.

Využívání životní síly

Každý den vzniká u živého tvora přebytek životní síly o velikosti jednoho procenta jeho celkové životní síly. Může ji

použít na svůj růst, chce-li. Anebo ji už může mít maximální. V takovém případě je cenóza v klímaxu¹⁸ a může si dovolit využívat životní sílu na jiné schopnosti. Většinou ji využívá na to, aby požádala o duši pro nějakého živého tvora¹⁹, který je v ní obsažen. Nová duše stojí 10 000 Ž. Tedy hvozd o rozloze 100 kilometrů čtverečních se už může (za cenu citelného povadnutí) rozhodnout třeba dát duši některému svému zasloužilému stromu. Někdy se cenóza také pokusí rozšířit své teritorium. Časem (s příchodem prvních trpaslíků, lidí a jim podobných) však cenózy získaly mnoho zajímavých schopností, většinou obranných²⁰; tyto schopnosti používají i mimo klímax. Naštěstí to nedopadlo tak zle, aby došlo k otevřenému boji mezi humanoidy a cenózami. Jenak díky elfům, kteří se neukázali být tak nepříjemnými, jednak díky tomu, že se objevili druidi. Druidi jsou schopni si s cenózou podebatovat, čímž mohou tyto schopnosti nastartovat nebo pozastavit (když to cenóza uzná za vhodné), nebo dokonce některé z těchto schopností mají přímo propůjčené.

I některí jedinci dokážou se svou životní silou jakž takž manipulovat. Sloni například, když přijde jejich čas, odejdou na určené místo a dobrovolně se tam své životní síly v prospěch cenózy vzdají. Lidé (jako rasa, ne jako humanoidé obecně) například dokážou využívat svou životní sílu na to, aby byli schopni pokračovat v práci i navzdory únavě a ospalosti. (Čímž si ničí svoje tělo. Mnoho géniů skonalo bolestivou smrtí v křečích právě proto, že předtím stihli udělat mnoho velkých věcí. Kdyby se víc šetřili, byli by se dožili vyššího věku a stihli by těch velkých věcí udělat ještě víc. Ale lidem to nevysvětlíte, vždycky se někam ženou.)

Rozpouštění magie

Život je velmi oportunistická entita. Tato pěkně znějící, avšak kryptická věta říká to, že život je velmi přizpůsobivý a časem se naučí koexistovat, ba dokonce i ve svém prospěch využívat mnoho věcí, které mu předtím byly překázkou²¹. Proto se v podstatě dá očekávat, že život ve světě DrD+ najde způsob, jak využít ve svém prospěch záležitost pro tento svět typickou – magii.

Existují čtyři formy, v nichž se magie nachází:

Démon vázaný do předmětu. To je případ, kdy theurg (nebo jiná tajemná entita) svázel odraz démona s odrazem nějakého předmětu a vytvořil se tím magický artefakt.

Přirozená nebo umělá (čarodějská) magenergie. To je případ, kdy energie sfér vytvoří odraz zvaný magenergie, a ten je navázán živou strukturální (u čarodějů umělou) vazbou na duši.

Připravené kouzlo (formule). To je případ, kdy se vytvoří odraz magického efektu ze sfér a ten je navázán na duši (pravděpodobně theurga).

Běžící kouzlo. To je případ, kdy už kouzelný efekt probíhá. Tehdy je vytvořen odraz jevu, který energii sfér přetavuje do dějů fyzického a duševního světa.

Život se v průběhu věků naučil praktikám, jak postupně rušit, dá se říci „rozpouštět“, magii v prvním, druhém a čtvrtém případě; třetí je před rozpouštěním v bezpečí.

V prvním případě (démon) se jednotliví živí jedinci pomocí strukturálních vazeb dostanou k artefaktu (například když leží v trávě, stébla trávy a prolézající hmyz se ho

přímo dotýkají, což je silná strukturální vazba). Od artefaktu vede vazba k démonovi. Každá vazba je, jak víme, spletená z mnohých malých vazbiček nebo vlákén, a čím jich je více, tím je vazba silnější. Živí tvorové, kteří mají silnou strukturální vazbu k artefaktu, se pokoušejí oddělit jedno vlákénko z artefaktu a připojit ho na sebe, a daří se jim to. Tato vlákna potom od nich přebere cenóza. Když je cenóza dost silná, dokáže po tomto vlákně získat energii sfér (přičemž ho zničí) a přeměnit ji na životní sílu. Není-li dost silná, předá vlákénko vyšší cenóze atd. Dojde-li vazba až ke Gaie, ta energii získá vždy bez problémů a vlákénko zničí.

Účinnost tohoto druhu rozpouštění magie je: cenóza uvolní démona první úrovně za rok, musí na to obětovat 100 Ž a získá z něho životní sílu 1000 Ž. Démona druhé úrovně bude cenóza uvolňovat 3 roky, třetí úrovně 6 roků, ..., následně úrovně $(1/2) \times n \times (n+1)$ roků. Taky na to musí obětovat uměrně více životní síly a rovněž jí úměrně víc získá.

V druhém případě (magenergie) se cenóza skrize životní sílu dostane k tělu nebo mozku, odtud k duši a k vazbě duše s magenergií. Podobně jako v prvním případě se ji, tentokrát cenóza, pokouší „rozebrat“ na jednotlivá vlákénka a získat tak příspěvek ke své životní síle.

Je-li úroveň cílové duše vyšší nebo stejná jako úroveň cenózy, cenóza není schopna „rozebrat“ vazbu k magenergií. V tom případě předá svoji vazbu k cílové duši vyšší cenóze, která se o to může, nezaobírá-li se něčím důležitějším, pokusit.

Samořejmě, tato praktika je dost násilná a cenózy ji nepoužívají, pokud nemusejí – výsledkem je totiž únavu a jiné nepříjemné efekty u cílových bytostí. Pokud ale potřebuje nějaký zdroj (například když je poškozená a potřebuje zase dospět ke klimaxu), zpravidla si takto bere. Existují možnosti, jak věnovat část svých sil okolním cenózám dobrovolně a nebýt tím pádem obětí této násilné praktiky. Primitivnější lidé konají vždy malé oběti duchům přírody, když si z ní něco berou. I některá povolání mají svůj způsob, jak dát dobrovolně, a nebýt o svoji (přirozenou či uměle navázanou) magenergií obráni násilím.

Účinnost tohoto druhu rozpouštění magie je závislá na rozdílu úrovní cenózy a cílové duše.

Za každou hodinu rozpouštění získá cenóza Úroveň cenózy – Úroveň cíle magů²². Za každý mag získá 1 Ž.

Ve čtvrtém případě má smysl o rozpouštění magie uvažovat jen u kouzel opravdu dlouhodobých, jako jsou třeba různé magické zámky. Jeden mag první úrovně získá cenóza za jeden měsíc a musí na to věnovat 10 Ž, získá 100 Ž. U magů vyšší úrovně je výpočet doby, investice a výnosu zvětšen stejně jako v případě démona. Je nutno počkat příslušný čas a investovat životní sílu na rozpouštění všech magů, až pak je kouzlo zničeno a je získána životní síla.

Poznámky

¹ Ty se nazývají magické proto, že mají navíc artificiální animu. Když je tato odstraněna, animy života, byly-li nějaké, zůstávají, a přesera se pokouší žít dál; její chování je pak ale stejné, jako kdyby to bylo normální zvíře.

² Přesněji – jen s pomocí jiných inteligentních tvorů: Jeden z důvodů, proč jsou na světě druidi.

³ Toto je příčinou jedné skupiny duševních poruch.

⁴ Odraz vědomí cenózy je brán i jako odraz jejího orgánu vědomí.

⁵ Pečlivý čtenář se ptá: no jo, když už to je, tak už to funguje. Ale kde to začalo? Odpověď je stejná jako odpověď najinou, známější otázku: „Co bylo dřív, slepice nebo vejce?“

⁶ Po určitém přemýšlení si lze uvědomit, že toto pravidlo není nikterak speciální, nýbrž se jedná o důsledek dynamiky vazeb života. Stačí si uvědomit, že i vazby na vzdálenější cenózy, respektive ke vnořenějším podřízeným živým tvorům, mají smysl, a proto díky dynamice vazeb života vznikají.

⁷ Není to úplně přesné: platí to ve většině světů.

⁸ Rozuměj: s vědomím jakožto součástí astrálních sfér.

⁹ Ale například cyberpunkový PJ by mohl vytvořit robota s výkonným počítačem jako orgánem vědomí.

¹⁰ A nemá tudíž ani úroveň

¹¹ U příslušníků inteligentních ras má tvor duši už dlouho před narozením – jak brzy jí získá, to se mění podle rasy a kulturního zájemu (konkrétně podle vztahu k ještě nenarozeným potomkům).

¹² Fakt, že příslušníci inteligentních ras mají duši už před narozením, je právě důsledkem tohoto jevu – rodiče, případně komunita, si nového potomka uvědomují už dlouho před narozením a mají k němu citové vazby. Tím, že o něm přemýšlejí jako o novém členovi spoločenství, pro něj vlastně žádají novou duši. Každý příslušník inteligentní rasy duši získá nejpozději při porodu!

¹³ Tato anima není ani astrální, ani životní, ani artificiální; je to ale také anima. Tuto animu mají jen podoby bohů ve fyzickém světě.

¹⁴ Samořejmě, mimořádně schopný PJ může vymyslet další typ krajiny, jenž to bude znamenat, že v podstatě musí vymyslet pravidla pro celý jeden nový druh druida, neboť každému typu krajiny odpovídá specifický druid. Nebo prohlásí, že tento typ krajiny nemá druidy. Pochopitelně je ale lepší používat jen vyjmenované typy krajiny.

¹⁵ Což předpokládá svět přibližně kulatý, vyosený a obíhající kolem slunce.

¹⁶ ... a ani žádný případný další typ krajiny patřící pod Ager ...

¹⁷ Neboli různorodosti. Zachování diverzity znamená, že cenóza se snaží, aby se skládala z mnoha druhů živých tvorů. Díky tomu si zabezpečí rovnováhu (tj. aby jeden druh nevyhladil jiný). A naoček, tím, že se snaží zachovat si rovnováhu, si zabezpečí diverzitu. Mimo to, vyšší diverzita značí schopnost přežít v širší škále podmínek. Velké množství druhů znamená, že je při náhlé změně podmínek větší šance, že alespoň některé z nich přežijí, přizpůsobí se a cenóza jako taková bude žít dále.

¹⁸ Stav, kdy je životní síla na přirozeném (ne teoretickém 22) maximu.

¹⁹ Živí tvorové s duší mívají větší potřeby, ale zároveň i větší přebytky životní síly.

²⁰ A to podle hesla „nejlepší obrana je útok“.

²¹ Na Zemi je zdokumentován případ prehistorických baktérií, které z uranového roztoku vytahovaly uranové atomy. Koncentrovaly je na jednom místě, čímž spustily pomalou jadernou reakci, a žily takto miliony let. Radiace jim viditelně neprekážela a navíc jim vyráběla příjemné teploučko.

²² Nebo méně, pokud jich tam je méně. Denní příděl přirozené magenergie je úroveň tvora převedená podle Tabulky počtu (1 na první, 11 na jedenadvacáté úrovni).

Pravidla pro PJ

V této části najdeš veškerá potřebná pravidla, na která bylo odkazováno v ostatních příručkách – ať už šlo o PPH, nebo o příručky povolání. Jde o ty případy, kdy se někde řeklo „Přesné podmínky ti řekne PJ“ nebo „To bude záležet na PJ, který má pro to vlastní pravidla.“

HERNÍ MECHANISMY

Hned na začátku ovšem musíme uvést věci na pravou míru. V žádném případě zde nenajdeš přesný návod k řešení všech problémů. Základní herní mechanismus DrD+ je natolik obecný, že se pomocí něj dá zvládnout prakticky jakákoliv situace ve hře. Hod na úspěch a jeho složitější varianty jsou spolu se systémem bonusů (a postihů) vskutku univerzálním nástrojem, zvláště když si uvědomíš význam velikosti bonusů. Už jsme o něm mluvili, když jsme vysvětlovali práci s tabulkami převodů. Takže přídáš-li někomu nebo něčemu +6, znamená to zdvojnásobení, ať už se jedná o množství, čas nebo třeba kvalitu. Ten, kdo bude mít pro nějakou činnost o 6 vyšší předpoklady, zpravidla dosáhne dvakrát lepšího výsledku. A analogicky, oprava o -6 znamená poloviční kvalitu. Obdobný vztah má bonus +20 a násobení deseti.

Ona zmínka „...a přesné číslo ti řekne PJ“ byla mnohdy míněna tak, že ty sám zvážíš všechny podmínky a rozhodneš o případné opravě k hodu, neboť není v našich možnostech znát všechny okolnosti. Například postavy půjdou ke pstružímu jezírku lovit ryby. Podle Tabulky pro lov a rybolov níže má jezero opravu ke kvalitě úlovku +0. To se však týká obyčejného, průměrného jezera. Ovšem ty nejlíp znáš to jezero, je to tvoje dílo, víc, zda je v něm hojnost ryb, nebo naopak má vodu otrávenou či ryby vyhubila nějaká nákaza. Také můžeš zvážit, jaká je denní doba a počasí, zda ryby vůbec takříkají „berou“ nebo jestli postavy před chvílí nepředešel nějaký dravec a všechny ryby nevyplášil.

Ty jsi Pánem jeskyně, vládcem herního světa hráčů. Ale jak bys mohl zvládnout, kdybychom ti nedali možnost uplatnit svá rozhodnutí? Necháváme ti svobodu – a na druhou stranu také zodpovědnost, kterou za svá rozhodnutí a své činy poneseš. Buď vládcem spravedlivým – měř všem stejně a za stejných okolností dochází ke stejným závěrům.

Tabulka Síly rušení

Vykonává-li postava činnost vyžadující plné soustředění ve stresu, čili v situaci kriticky nevhodné, je její šance na udržení koncentrace značně nejistá. Tabulka Síly rušení ti pomůže při stanovování Síly rušení.

Jak vidíš, Síla rušení není stanovena zvlášť drakonicky. Koneckonců, hrdinům se zkrátka stává, že padají z hradeb do vodního příkopu plného piraní. A očekává se od nich, že si i v takové situaci dokážou zachovat chladnou hlavu a využijí některou ze svých schopností, aby se zachránili.

Tabulka Síly rušení

Situace	Síla rušení
Klid	+0
Intenzivní boj v bezprostřední blízkosti	+6
Postava padá z útesu nebo je jinak výrazně ohrožena na život	+12
Mučení, fyzické nebo psychické okolnosti které postavě znemožňují soustředění	+18

Vyhnutí se boji

Jak ses dočetl v PPH na konci kapitoly Boj, chce-li se postava vyhnout boji, použiješ hod na porovnání

Aspekt vzhledu postavy + opravy za hru proti Vol protivníka + úroveň + Motivace

Hodnoty Motivace nalezneš v Tabulce motivace k boji. Obdobnou tabulku můžeš použít i pro jiné způsoby konfrontace, jimž se postava chce vyhnout.

Tabulka motivace k boji

Motivace	Popis
-5	žádná motivace; postava bojuват opravdu nechce
0	základní motivace; postavě je to jedno
5	postava má dobrý důvod k boji, ale když bojuvat nebude, nic vážného se jí nestane
10	postava má dobrý důvod k boji, a když bojuvat nebude, hrozí jí trest
15	postavě na boji opravdu záleží (boj o život, obrana svých blízkých)
20	postava ví, že tak jako tak nepřežije, nemá už co ztratit

Lov a rybolov

V Příručce pro hráče jsme řekli, že výsledná kvalita úlovku je ovlivněna prostředím, v němž lov probíhá. Následující Tabulka pro lov a rybolov vyjadřuje to, že různé typy krajiny poskytují obživu v různé míře – a jak vidíš sám, u některých závisí i na ročním období.

Bylinkářství

U obecné dovednosti Bylinkářství jsme se zmínili, že postava ví, jaké bylinky účinkují na tu kterou běžnou nemoc. Podotkněme, že za takové považujeme nemoci, u nichž je v této části v tabulce u hraničářské schopnosti Přírodní léčení uvedena diagnostikovatelnost 17 a nižší.

Imunita vůči magii

Některé postavy mohou získat schopnosti, jež jim dávají imunitu vůči určitému oboru magie. V praxi to znamená,

Tabulka pro lov a rybolov

Typ krajiny	Oprava ke kvalitě úlovku
Studená pustina, léto	-4
Studená pustina, zbytek roku	-8
Tundra, léto	+0
Tundra, zbytek roku	-4
Tajga, zima	-2
Tajga, zbytek roku	+0
Hvozd, zima	+0
Hvozd, zbytek roku	+2
Step, zima	-1
Step, zbytek roku	+1
Horká poušť, léto	-8
Horká poušť, zbytek roku	-4
Savana	+3
Deštný prales	+4
Řeka	-1
Jezero	+0
Mokřad	-1
Chladné a mírné pobřeží	+3
Korálový útes	+4
Oceán	-2

že postava s takovou schopností automaticky uspěje v příslušném hodu na odolání magii. Nepřímo působící kouzla z daného oboru magie, která by v okamžiku seslání svým efektem zasáhla postavu (včetně jejího vybavení), selžou, jako by čaroděj neuspěl v hodu na seslání.

Součinnost kouzel

Součinnost kouzel funguje i napříč povoláními. Čarodějské kouzlo se pokusí přebít theurgické kouzlo, a naopak. Sféra původu formule zde pak vystupuje coby Kvalita magie generice. Při určování oboru vychází z Tabulky převodu formule na oboře, uvedené v této části příručky v kapitole věnované čarodějovi, v sekci Lámání kouzel.

Bariéra je schopna volné součinnosti i s čarodějskými kouzly pracujícími na podobném principu.

Přebíjení se řeší právě jen mezi kouzly. Speciální schopnosti, například bojovnické, jsou schopny volné součinnosti s čarodějskými i theurgickými kouzly a platí zde pravidlo o hodnotovém scítání. Rovněž kněžské zázraky jsou zcela oddělenou kapitolou a mají s čarodějskou i theurgickou magií volnou součinnost.

Skrytost a Priorita

Kněz používá jinou stupnici pro hodnocení Síly vazeb a Skrytosti pocitů než čaroděj. Kvůli mechanismům je jeho stupnice rozložena od +0 (silný pocit) do +6 (zasunutý pocit). Naproti tomu Priorita u čaroděje je mezi +0 a +10. Z hlediska čaroděje se tedy kněžské praktiky projeví dvojnásob silně: pokud kněz změní Skrytost pocitu o 1, je to jako by se pro účely praktik čaroděje změnila Priorita o 2.

Naopak, pokud čaroděj změní Prioritu, dopad pro kněze bude jen poloviční.

Některá povolání disponují schopnostmi, jež jim umožňují do jisté míry odolávat změnám Priority pocitu. Při tomto odolávání však měněný pocit nikdy nemůže být potlačen hlouběji než na hodnotu, jakou měl před pokusem o změnu. Například pokud by měla být Priorita pocitu posleňena z +6 na +4 a postava je schopna potlačit změnu až o +3, zůstane Priorita pocitu na +6.

Bojovník

Veškeré herní mechanismy pro bojovníka byly uvedeny v jeho příručce. A samozřejmě v kapitole Boj v Příručce pro hráče. Zde tedy najdeš pouze několik málo doplňujících údajů.

Rytíř

Chrabrost I

Pokusí-li se někdo rytíři podsунout strach, bude jeho Priorita posunuta o +1. V důsledku tedy, pokud změní prioritu strachu (například) z +10 na +3, strach se ustálí na +4.

Dále si rytíř počítá bonus +1 na odolání kouzlům z oboru magie života a proti mentálním útokům.

Chrabrost II

Pokusí-li se rytíři kdokoliv podsunout strach, bude jeho Priorita posunuta až o +3. Bonus na odolání kouzlům z oboru magie života a proti mentálním útokům vzrůstá na +2.

Rytířova odvaha se přenáší i na rytířovy spojence, kteří při boji na rytíře vidí. Pokud se jim někdo pokusí podsunout strach, Priorita bude posunuta o +1.

Chrabrost III

Schopnost posunuje prioritu strachu až o +6 a vojenskému oddílu, kterému rytíř velí, až o +3. Schopnost působí na muže v oddílu, na které rytíř vidí. Bonus na odolání kouzlem z oboru magie života a proti mentálním útokům se zvyšuje na +3.

Svatá zbroj II

Proti zraňujícím kouzlem z oboru energetické magie poskytuje tato schopnost rytíři Ochrannu zbroje 2. Rytíř si může házet na odolání magii i proti nepřímým kouzlem seslaným na jeho zbroj (např. Ohřej, Přeměna).

Svatá zbroj III

Proti zraňujícím kouzlem z oboru energetické magie poskytuje tato schopnost rytíři Ochrannu zbroje 6. Je-li na rytíře nebo jeho zbroji sesláno kouzlo z oboru materiální magie, počítá si rytíř k hodu na odolání magii bonus +6.

Bijec

Krvavé běsnění II

Bijec, který používá tuto schopnost, si počítá bonus +3 na odolání kouzlem z oboru časoprostorové a mentální magie a proti mentálním útokům.

Krvavé běsnění II

Bonus na odolání kouzlům z oboru časoprostorové a mentální magie a proti mentálním útokům vzrůstá na +6.

Barbar

Žár bitvy

Opravu za počet bojovníků získáš z Tabulky počtu. Počet bojovníků odpovídá hodnotě a v levém sloupci najdeš příslušný bonus, který odečti od stanovené obtížnosti. Když se nějaké bitvy účastní 400 bojovníků, zjistíš, že tomuto číslu nejlépe odpovídá bonus +52. Ten odečti od nebezpečnosti 66, a stačí ti tedy hodit 14 a více, aby bojovník určil počet účastníků bitvy.

Kondotíér

Pevné velení I

Pokusí-li se někdo kondotiérovi nebo některému členu družiny podsunout strach, jeho Priorita se posunuje +1.

Pevné velení II

Jestliže je kondotiérovi nebo jeho družině podsunut strach, bude jeho Priorita posunuta až o +2

Pevné velení III

Strach podsunutý kondotiérovi nebo vojsku, kterému velí, bude mít posunutou Prioritu až o +3.

Domobrana I

Čas uvedený u schopnosti platí pro ideální situaci, kdy je zdroj vybavení od cíle vzdálen nejdéle tři dny cesty a všechna výstroj je na skladě. Jestliže doprava zabere více než tři dny, tato doba se projeví na celkovém čase.

V případě, že kondotíér potřebuje velké množství výstroje, může se snadno stát, že požadovaný počet nebude na skladě a čas se prodlouží o dobu potřebnou na zhotovení výzbroje. Pro jednoduchost budeme uvažovat, že zbrojí stihne za den vyrobit výstroj za 200 zl (bude-li mít dostatek materiálu).

V některých velkých dílnách, situovaných v metropolích, zvládnou řemeslníci vyrobit více vybavení, třeba i za 800 zl za den.

ZLODĚJ

Zlodějské schopnosti

Zloděj v pravidlech vystupuje v podstatě jako nemagické povolání, ale nic není tak jednoduché, jak se na první pohled zdá. Zloději vysokých úrovní totiž magii používají začnou, jen si toho nejsou plně vědomi a své schopnosti za magické nepovažují. Pravý zlodějský mistr dokáže věci, které by bez magie dokázat nemohl – ať už mluvíme o těch „na hranici magie“ jako je proplížení se branou hlídanou za bílého dne čtyřmi bdělými strážci či šplhání po takřka hladkých stěnách nebo o těch už opravdu nadpřirozených, jako je proměna ve stín nebo nakreslení přesné mapy domu jen po prohlédnutí vstupních dveří.

Zloděj prostě magii používá, jen je trochu nezvyklá a málokdo si uvědomuje její přítomnost. Zmiňujeme to z jednoho velmi důležitého důvodu – nesnaž se zloděje tlačit do úplně nemagické roviny. Neměla by nastat situace, kdy hráč řekne, že na stěnu prostě vylézt nemůže, protože je skleněná a nejsou na ní žádné úchyty. Zloděj to dokázat může, a to pomocí magie, o které nemá tušení.

Šplhání

Zloděj na vysoké úrovni dokáže vylézt i na dokonale hladkou stěnu, tak se nelekni. I když ti to nemusí připadat možné, zloděj by to přesto měl dokázat. Uvědom si, že třeba čaroděj může použít kouzlo, pomocí kterého dokáže létat. Zloděj – specialista na překonávání překážek všeho druhu – by za ním neměl zůstat pozadu a měl by dokázat „přirozenými“ prostředky překonat překážky, na jejichž zdolání ostatní potřebují magii. Ve skutečnosti samozřejmě i on při šplhání používá do určité míry magii a vazby, ale jen výjimečně si toho je vědom.

Tichý pohyb

Schopný zloděj se dokáže pozorným strážcům proplížit pod nosem i za bílého dne. Opět nesmí zapomenout, že zloděj může dokázat i na první pohled nemožné věci – takový čaroděj totiž může použít například kouzlo neviditelnosti, ale nemůže být přece lepší špión než zloděj!

Ve světě, kde existují kouzla neviditelnosti a takřka neviditelní zloději, ale určitě budou mnohem častěji používány různé neobvyklé prostředky na odhalení větfců. Stráž může mít přes cestu provázek připojený na prst nebo něco kovového, co při doteku spadne. Používají se zvířata se skvělým čichem, která „neviditelného“ zloděje odhalí podle pachu, atd. To vše znamená, že ani zloděj s *Tichým pohybem III* by neměl propadnout přesvědčení, že ho nikdo nemůže odhalit. Samozřejmě ale nesmí dopustit, aby si zloděj myslel, že je Tichý pohyb zbytečná schopnost!

Ukrývání

Když se zloděj ukryvá, je ze všeho nejdůležitější, kde to dělá. Ukrýt se uprostřed prázdného náměstí je něco úplně jiného než se schovávat ve starém skladišti plném beden a odpadu. Další důležitou okolností je osvětlení – ukrýt se ve tmě je mnohem snazší než za bílého dne. Základní hod na kvalitu bez modifikátoru je brán pro městskou ulici, řídký les, jeskyňa a podobně za běžného světla. Maximální postih -9 odpovídá situaci, kdy vlastní zloděj nemá v podstatě žádnou možnost se ukrýt (například na prázdném náměstí), bonus +9 zase dokonalému prostředí (např. temné skladiště plné krámů).

Kapsářství

Většina potřebných pravidel pro Kapsářství je uvedena přímo v Příručce zloděje, my se podíváme jen na některé doplňky. Mohl ses dočítat, že při kradení dostává zloděj postih za velikost a neobvyklost předmětu. Tento postih se řídí tvým odhadem, přibližně kategorie ti naznačíme níže. Nejde dát přesné pravidlo, protože záleží na příliš mnoha

faktorech – zda předmět vydává zvuk (svazek klíčů), jasně se leskne na slunci (velký broušený diamant), je velký nebo se špatně drží (ostrá čepel), v okolí je kouř nebo přítmí atd. Test bez postihů platí pro kradení ideálních přemětů, jako je měšec zavěšený u pasu, meč připevněný na batohu, prsten položený na pultu apod. Dáme ti několik příkladů.

- 3: neobvyklý/malinký předmět (naleštěné náušnice, spona, broušený drahokam)
- 6: nápadný/velký předmět (bota, vykládaná dýka, veliká lesklá brož)
- 9: extrémně výrazný/veliký předmět (velká zářící duhová koule, dvoumetrová tyč)

V Příručce zloděje bylo uvedeno, že ukrást lze předmět, který má maximálně půl metru. To není tak úplně pravda, zloděj samozřejmě může ukrást i předmět větší (například dlouhý meč, který nenápadně ukryje pod pláště). Jaký za to dostane postih, závisí jen na tvé úvaze.

Množství peněz

Další věcí, kterou musíš při běžném vybírání kapes odhadovat, je to, kolik peněz bude mít okrádaný v kapsách či váčku. Používej následující jednoduché pravidlo.

Chudák má u sebe 1k6 mědáků, běžný člověk 1k6 stříbrnáků a bohatý obchodník, šlechtic a podobně 1k6 zlatáků. Po šestce házej znova a výsledek sečti.

Čarovné prsty

Poslední důležitou věcí, kterou bys měl o Kapsářství vědět, je to, jak se používají Čarovné prsty. Hod se provádí jako u normálního Kapsářství, jen zloděj nemůže být odhalen (až na jednu výjimku uvedenou níže) a má postih – 3. Okrádaného se přitom nemusí ani dotknout. Základní vzdálenost, na kterou může Čarovné prsty použít, je +15 (5,6 metru). Pokud okrádá někoho, kdo je blíže, nedostane za to žádný bonus, pokud však okrádá někoho dále, dostane postih odpovídající rozdílu bonusů za skutečnou a základní vzdálenost podle Tabulky vzdálenosti. Pozor, pokud zloděj používá Čarovné prsty na jiného zloděje, může být při neúspěchu odhalen, protože druhý zloděj může jako jediný při neúspěchu Čarovné prsty vycítit, ovládá-li Kapsářství alespoň jako Novic.

Výroba

Pokud zloděj netvoří pomůcky ve zlodějské dílně, kde si všechn materiál může pořídit ze zásob zlodějského cechu, musí si suroviny sehnat sám. Jak dlouho mu to bude trvat v běžném městě, poznáš podle toho, kolik materiál celkem stojí. Každý zlaták odpovídá jedné hodině, takže stojí-li materiál na zlodějskou kuší 30 zlatých, bude trvat shánění materiálu 30 hodin. To samozřejmě zloděj nezvládne najednou, takže mu to zřejmě zabere tři dny, kdy každý den věnuje shánění materiálu 10 hodin. Pokud bude ochoten zaplatit za materiál o něco vyšší cenu, můžeš dobu shánění zkrátit až na polovinu.

Orientace ve městě

Informace může zjišťovat nejen zloděj, ale i jakákoli jiná postava. Zloděj však jako jediný může hledání zrychlovat či zpomalovat a při částečném úspěchu dostane vždy bonus +1 k dalšímu hledání. Nenápadnost každé informace budeš určovat ty, pro usnadnění práce ti dáme několik příkladů v Tabulce Nenápadnosti informací.

Tabulka Nenápadnosti informací

Hledaná informace	Nenápadnost
Nejbližší dobrá hospoda	6
Obchod s magickými předměty	9
Běžná práce (pro dobrodruhy)	9
Dobře placená práce (pro dobrodruhy)	12
Obecný drb	3
„Tajný“ drb	9
Kontakt na zlodějský cech	12

Pokud se zloděj rozhodne do hledání investovat nějaké peníze, může za ně získat bonus. Bonus +1 většinou stojí tolik zlatých, kolik je Nenápadnost informace. Například při Nenápadnosti informace +9 bude zloděje stát bonus +1 celých 9 zlatých. Cena vyššího bonusu je pak vždy dvojnásobná, takže bonus +2 už stojí celkem 18 zlatých, bonus +3 stojí celkem 36 zlatých atd. Horní hranice v podstatě není omezena, jde jen o to, kolik bude zloděj ochoten investovat. Zloděj vždy řekne částku, kterou do hledání investuje a ty pak uvidíš, na jaký bonus to stačí.

Také bys měl myslit na to, že některé informace vůbec nejdou v určitých místech získat. Na vesnici je sice hledání rychlejší, ale možnosti získání některých informací jsou zase mnohem menší (například o nějaké velmi dobře placené práci). Že nějaká informace v daném místě prostě není, však zloději hned neříkej, měl by to raději pochopit sám z opakujících se neúspěchů.

Zloděj se nejčastěji stane tím, přes koho budou postavy dostávat úkoly a kdo bude družině shánět práci a informace. Dávej si však veliký pozor na to, aby si zloděj někde dlouhé hodiny (reálného času) nevyřizoval vlastní věci a hráči ostatních postav se nehorázně nenudili. Když zloděj vyrazí „na lov“ informací, dovol zbytku družiny, ať jde s ním nebo alespoň zkrať dobu, po kterou není zloděj s družinou, na minimum.

Ověření pravosti

Padělaných šperků se ve světě pohybuje poměrně velké množství. Tím nemyslíme nějakou bižuterii, kterou od pravých šperků pozná takřka každý, ale profesionální padélky, které se tváří jako pravé. Pokud družina najde nějaký poklad se šperky, je přibližně 10% pravděpodobnost, že bude obsahovat i falešné šperky. Přesnější pravděpodobnost odhadni sám. Ve zlodějském doupěti s dílnou bude pravděpodobnost objevení padělek určitě vyšší (50 %) než v královské pokladnici (1 %).

Neměl bys zapomenout, že i padělek má určitou cenu. Sice zdaleka ne tak velkou jako originál, ale i přesto se nevyplatí jen tak ho vyhodit. Cenu padělků zjistíš většinou tak, že jejich kvalitu převedeš s použitím Tabulky vzdálenosti na procenta, a tak zjistíš, kolik procent ceny originálu padělek stojí.

Zlaté náušnice se smaragdy stojí běžně 50 zlatých. Jejich padělek s kvalitou 19 bude stát 9 % původní ceny, tj. přibližně 5 zlatých. Padělek s kvalitou 26 bude stát 20 % původní ceny, tj. 10 zlatých.

Jak vidíš, čím kvalitnější padělek je, tím vyšší má cenu. Někdy se dokonce může stát, že padělaný šperk takřka dosáhne ceny originálu.

Imitace

Většina důležitých informací o *Imitaci* je uvedena v Příručce zloděje v popisu této schopnosti a ve Vyjednávání v kapitole Použití schopností. Zde ti jen dáme několik návrhů a vodítka.

V první řadě je důležité, koho zloděj napodobuje a v jakém je prostředí. Pro hobitího zloděje je jistě mnohem jednodušší napodobovat hobitího obchodníka v hlučné a zakouřené místnosti než lidskou bojovnici na tichém, dobrě osvětleném místě.

Tabulka oprav k Imitaci

Faktor	Bonus
Jiná rasa či pohlaví	-3
Výhodné podmínky (přítmí, kouř...)	+3
Nevýhodné podmínky (jasné světlo)	-1
Hraní postavy	-3 až +3

Jak již bylo řečeno v Příručce zloděje, umí zloděj nejen jiné postavy hrát, ale i napodobovat cizí hlasy. To sice není naprosto dokonalé, ale na napodobení lidských hlasů stačí.

Náročnost publika

Zloděj může schopnost *Imitace* využít pro herecká nebo zábavná představení. Je ovšem veliký rozdíl, jestli hráje před skupinou znuděných šlechticů nebo před skupinou nevzdělaných vesničanů. Je mnohem lehčí zaujmout někoho, kdo jen celé dny pracuje na poli a o okolním světě toho moc neví, než někoho, kdo tráví život radovánkami a navštěvováním kulturních akcí. V následující tabulce ti dáváme návrh, jak rychle určit hodnotu Náročnosti publika, kterou pak použiješ jako hodnocení, které musí zloděj překonat v testu.

Tabulka Náročnosti publika

Druh publika	Náročnost
Nenáročné publikum (vesničané, pobudové...)	0 + 1k6
Běžné publikum (běžní měšťané...)	6 + 1k6
Náročné publikum (šlechta, vzdělanci...)	12 + 1k6

Náročnost publika využiješ, i pokud dělá zloděj akrobatické představení pomocí schopnosti *Akrobacie*.

Obchodování

V první řadě je nutné si uvědomit, že ceny uvedené v cenících jsou ty, za které prodávají obchodníci. Pokud postavy něco prodávají, je jim většina obchodníků ochotna dát jen asi polovinu původní ceny! Pokud tedy zloděj něco od obchodníka kupuje a používá *Obchodování*, počítej s původní cenou, pokud ale něco prodává, je základní nabídka poloviční. Žádný obchodník se přece nenechá úplně ozebrat.

Ber to tedy tak, že zloděj na prvních dvou stupních schopnosti dokáže zvýšit cenu prodávaného zboží nebo snížit cenu kupovaného nikoli vzhledem k plné hodnotě zboží. Teprve mistr *Obchodování*, tedy *Přesvědčivý obchodník*, dokáže zboží prodávat za skutečnou cenu a kupovat za polovinu skutečné ceny.

Že si každý obchodník pamatuje, které zboží prodával, a že se tedy ani nejpřesvědčivější zlodějem nikdy nenechá hlapouč okrást pomocí vlastního zboží, snad nemusíme podotýkat.

Pomocník

V příručce zloděje není nijak rozebráno, jak zloděj vlastně pomocníka získá. Je to z toho důvodu, že pro to neexistuje žádné přesné pravidlo.

Zloděj by pomocníka neměl dostat automaticky ke své schopnosti, měl by si ho raději najít sám. Způsobů je bezpočet – může si kupit opičku nebo papouška od obchodníka s exotickými zvířaty, zachránit zbědovaného, toulavého psa od smrti hladem a podobně. V jistém smyslu tedy má svobodnou volbu, jakého pomocníka si pořídí. Pokud však hráč zloděje nedokáže vymyslet rozumnou metodu, jak si získat vybraného pomocníka, najde si nějaký pomocník jeho. Který to bude, už ale nezávisí na hráčově přání, nýbrž na náhodě. Hoď 1k6 a podle výsledku zloděj získá určitého pomocníka.

- 1 – pes „voříšek“
- 2 – opička
- 3 – potkan, krysa
- 4 – papoušek
- 5 – netopýr
- 6 – příchod pomocníka o tři dny později a házej znova.

Pomocník se běžně objeví krátce po získání schopnosti nebo od ztráty minulého. Může to být mírumilovná krysa, kterou zloděj objeví ve svých zásobách, hladový pes, který zloděje několik dní sleduje, uřvaný papoušek, který náhle s kříkem vyletí z nějakého okna (pronásledován vyhazovánými předměty) a usadí se zloději na rameni atd.

O pomocníka se zloděj samozřejmě musí starat a každý má jiné potřeby. To už je uvedeno u každého zvlášť a také to závisí na tvé úvaze a na tom, jakou podle tebe pomocník bude mít „povahu“. Pomocník může být velice příjemným osvězením hry, jen si dávej pozor, abys z něj neudělal nepříjemného spo-

lečníka, který ostatní jen otravuje. Klidně nech pomocníka dělat chytré věci, za něž by se nemusela stydět ani filmová Lassie nebo Benji. Pomocník není pro zloděje „pravidlové“ příliš výhodný, proto by se měla jeho užitečnost projevit jinak. Měl by se stát něčím jako miláčkem a maskotem celé družiny, na kterého všichni rádi zavzpomínají („Pamatujete, jak ta moje minulá krysa, Pan Šavlozubec, ukrala spícímu strážci klíče a dovlekl mi je v zubech? Jó, to byly časy...“).

Pokud má zloděj svého pomocníka poblíž (do vzdálenosti +20), počítá si bonus +1 na odolání kouzlům z oboru mentální magie, proti mentálním útokům a při hodech na Vůli proti různým schopnostem povolání působícím na psychiku (například bijcův Válečný řev).

Utajení přítomnosti

Po získání bonusu Mistra Proměnlivá mysl si zloděj počítá bonus +5 na odolání kouzlům z oboru mentální magie a proti mentálním útokům.

Zlodějský cech

Následující pravidla o zlodějském cechu jsou nepovinná, vřele však doporučujeme jejich používání, protože to do hry může vnést nové a zajímavé prvky. Cech a úkoly od něj ti mohou poskytnout námět pro řadu dobrodružství. Uvedené rozdelení hodnot a organizace cechu ti má sloužit pouze jako vodítko, cech si může samozřejmě upravit nebo přímo vytvořit podle svého.

Co je to zlodějský cech

Zlodějský cech je v podstatě tajné protizákonné sdružení lupilů, kapsářů, kasařů, prostitutek, obchodníků se zakázanými věcmi, zabijáků, falešných hráčů a často se v něm vyskytují i různí iluzionisté, kejklíři nebo bardí. V cechu se také občas objevují i příslušníci jiných povolání, než je zloděj – bojovníci pro nejtvrší boje, kouzelníci s investigativními kouzly pro špehování a podobně.

Vlastní zlodějský cech má každé větší město. Zpravidla je velmi dobře organizován a trochu se podobá armádě. Cech ovládá většinu základních praktik ve městech a zloděj, který krade v cizím městě bez povolení cechu, si často zahrává s vlastním zdravím. Nějakou dobu mu to může procházet (obzvlášť malé a bezvýznamné krádeže), ale dříve nebo později by měl dostat varování v podobě černé známky, zvýfecí hlavy v posteli nebo něčeho takového. Pokud i přes varování bude pokračovat ve svých zlodějských praktikách, cech se s ním vypořádá podle svého charakteru (viz níže).

Některé cechy jsou omezeny jen na jedno město, jiné mají své zástupce i v několika městech najednou. To je pro zloděje důležité, když hodně cestuje a po každém dobrodružství skončí v jiném městě. Zloděj navíc může být členem několika cechů najednou, ale neměl by to přehánět. Maximem by mělo být členství asi ve třech. Pokud zloděj nedokáže plnit všechny cechovní povinnosti, opět bude potrestán podle charakteru cechu. Trest by však neměl být příliš přísný, většinou to bude jen „pokuta“ nebo vynucená práce.

Pozor, cech zloděje nesmí nijak omezovat v práci dobrodruha na volné noze a ve vztažích s členy družiny! Zloděj

by měl mít možnost normálně cestovat po světě a věnovat se dobrodružnému životu, jen při tom musí plnit některé povinnosti. Cech nesmí brzdit hraní a zloději znepříjemňovat život, má to pro něj být naopak výhodou. Hráč zloděje by neměl mít dojem, že je na rozdíl od ostatních nějak omezován, naopak má mít pocit, že za ním stojí mocná organizace (a to hlavně když postoupí v hierarchii cechu výše).

Je velmi vhodné udělat ze zlodějovy družiny něco na způsob „pasivního člena“ cechu, který pak může se zlodějem bez problémů pořád být a pomáhat mu v úkolech pro cech. Čím méně se bude družina trhat, tím lépe, to nám věř.

Postavení v cechu

Postavení v cechu je pro většinu zlodějů jednou z největších motivací ke zvyšování vlastních schopností a profesní proslovosti. Obecně platí, že čím vyšší hodnost zloděj má, tím méně má povinností a tím větší výhody mu cech poskytuje. Pro postup na vyšší hodnost musí zloděj splnit určité množství úkolů (většina z nich ti může poskytnout dobrý námět na dobrodružství pro celou družinu), dosáhnout jisté míry schopností a musí se lépe vyznat ve svém městě. Charakteristiky jednotlivých hodností jsou přehledně shrnutы na následujících řádcích.

Předpoklady – ukazují základ, který musí zloděj bezpodmínečně splnit, aby mohl postoupit na danou hodnost. Můžeš je samozřejmě podle libosti zpestřit a rozvinout.

Povinnosti – stručně ukazují, jaké povinnosti musí zloděj v této hodnosti plnit. Pokud povinnosti neplní, může být z cechu vyhozen (velmi tvrdě), může mu být snížena hodnost, dostat velkou pokutu, něco se může stát příteli z družiny a podobně. Trest opět závisí na charakteru cechu.

Práva – ukazují, jaké výhody a práva zloděj má. Můžeš je usměrnit a pozměnit podle svého uvážení.

Zelenáč

Předpoklady: 1. úroveň, 1 splněný úkol pro cech.

Povinnosti: Zloděj musí cechu odevzdávat 5 zlatých za měsíc. Musí oznamovat příchod a odchod z města.

Práva: velmi malá. Zloděj má díky cechu přístup k tomu nejzákladnějšímu vybavení (například šperháky nebo lezecké dýky), zbraním, zbrojím a podobně. Za několik zlatáku dostane výcvik v jakékoli zlodějské schopnosti kromě skupiny Schopnosti Mistru.

Zelenáč je na nejnižším stupníku v hierarchii zlodějského cechu. Je to řadový zloděj, kterých ve městě bývá dvanáct do tuctu. Nemá žádná výrazná práva, ale cech mu může poskytnout nezbytný výcvik a hlavně „povolení k činnosti“.

Mazák

Předpoklady: 4. úroveň, Orientace ve městě I, 3 splněné úkoly pro cech.

Povinnosti: Zloděj musí cechu odevzdávat 15 zlatých měsíčně. Musí oznamovat odchod z města na delší dobu.

Práva: průměrná. Zloděj má přístup na černý trh a do zlodějské dílny, může cech požádat o azyl (viz níže) a dostane vlastní skromné ubytování (většinou jedna místo v okrajové čtvrti).

Mazák je zkušený městský zloděj, který má už leccos za sebou a který se o sebe doveďe dobře postarat. Oproti Zelenáči jeho práva výrazně vzrostla, stále však cechu musí odevzdávat peníze a oznamovat opuštění města. Cechovní mistři ho mohou trénovat ve Schopnostech Mistru.

Veterán

Předpoklady: 8. úroveň, Orientace ve městě II, 5 splněných úkolů pro cech.

Povinnosti: jen věrnost cechu.

Práva: značná. Veterán má přístup na černý trh a do nejlepší zlodějské dílny ve městě, může cech požádat o azyl (viz níže) a dostane vlastní ubytování (většinou větší byt v okrajové čtvrti nebo domek u města).

Veterán je zloděj s vysokým postavením v cechu, kterého ostatní obvykle ctí nebo se ho bojí. Může se bez omezení pohybovat mimo město a jeho jedinou povinností je zachovávat věrnost cechu a plnit rozkazy nadřízených zlodějů. Může zaučovat nováčky a používat výzvědnou síť, která mu během 1k6 hodin poskytne takřka jakoukoli informaci o dění ve městě (kdo se s kým tajně schází, kolik je právě teď ve městě čarodějů a podobně). Každé použití výzvědné sítě stojí zloděje 25 zlatých. Veterán také může přijímat do cechu nové členy a má měsíční příjem 10 zlatých od zlodějů na nižších příčkách cechu.

Pravá ruka

Předpoklady: 12. úroveň, Orientace ve městě III, 8 splněných úkolů pro cech.

Povinnosti: musí se starat o chod cechu, to znamená věnovat mu nejméně pět celých dní každý měsíc.

Práva: velmi vysoká. Má přístup na černý trh (rozšířený například i o mocné magické předměty nebo magická zvířata) a do nejlepší zlodějské dílny ve městě, může cech požádat o azyl a dostane vlastní dům v centru a několik malých příbytků po celém městě.

Pravá ruka je obvykle pobočníkem vůdce zlodějského cechu a jeho vliv na chod cechu i celého města je značný. Zlodějů s tímto postavením je ve městě jen několik a často mezi nimi panuje značný konkurenční boj o náklonnost Šéfa. Pravá ruka může využívat rozšířenou výzvědnou síť, která mu během 1k6 hodin poskytne i různé tajné informace (přístupové heslo do nějakého klubu, množství zlata v pokladně vládce města a podobně). Každé použití rozšířené výzvědné sítě stojí zloděje 50 zlatých. Pravá ruka má navíc měsíční příjem 50 zlatých od zlodějů na nižších příčkách cechu.

Šéf

Předpoklady: 16. úroveň, poražení původního Šéfa.

Povinnosti: starat se o chod cechu, tzn. věnovat mu nejméně pět celých dní každý měsíc.

Práva: absolutní. Rozhoduje o životě a smrti většiny podřízených, celý cech ho musí na slovo poslouchat. Má příjem 150 zlatých za měsíc, vlastní veliký a luxusní dům v nejlepší čtvrti a několik malých domků ve městě a okolí. Má dobré postavení i ve „slušné“ společnosti, kde většinou vystupuje

jako bohatý obchodník. Šéf vede celý cech a jeho rozhodování a názory mají vliv na to, jaký je celý cech a jeho zaměření (viz Charakter cechu). Použití výzvědné sítě ho nic nestojí a použití rozšířené výzvědné sítě ho stojí 25 zlatých.

Azyl

Zloději s lepším postavením v cechu mohou požádat o azyl někoho s vyšší hodnotou, takzvaného Patrona. Mohou o něž žádat z řady důvodů – prchají před zákonem, mají spor s nějakou významnou osobou, potřebují se dát do pořádku nebo se uzdravit a podobně. Dokud jsou v azylu, drží nad nimi Patron ochrannou ruku, ukrývá je, poskytuje jim jídlo a další potřebné věci (například ranhojiče). O azyl může zloděj žádat nejvýše jednou za měsíc a doba jeho trvání je nejvýše 1 týden. Azyl funguje formou protisuřeb, takže zloděj, který si ho vyžádá, ho pravděpodobně bude muset později poskytnout někomu jinému nebo pro Patrona splnit nějaký úkol.

Černý trh

Zlodějský černý trh není vázán na určité místo, není to „tržiště“ na náměstí nebo něco podobného. Černý trh je propleten celým městem jako pavučina a jeho součástí je i mnoho zdánlivě počestných obchodníků. Zloděj se v cechu dozví patřičná hesla a může pak zajít za jakýmkoli obchodníkem z neoficiálního seznamu a kupit si u něj „podpultové“ zboží. Výběr je velmi široký – zlodějské pomůcky, lepší zbraně a zbroje, šperky, lektvary, jedy, omamné látky, vzácné bylinky atd. Zloději s nejvyšší hodnotou (Pravá ruka a Šéf) znají i několik míst, kde se prodává opravdu vzácné zboží – magická zvířata, nejvzácnější artefakty, královské klenoty a podobně.

Černý trh je možné využít nejen k nákupu, ale i pro prodej horkého zboží. Zloděj se na něm může pokusit prodat například kradené šperky bez rizika přivolání stráže.

Velikost cechu

Velikost cechu ze všeho nejvíce závisí na velikosti města. Také je důležité, v jak širokém smyslu slova je tento termín chápán. Pokud se bere množství přímých členů cechu, tedy jakýchsi zlodějů v „aktivní službě“, má cech přibližně jednoho člena na pět set obyvatel, poměr je tedy 1:500. K cechu však patří i různí pomocníci a lidé zapletení do cechovních intrik (obchodníci, soudci, informátoři, podplacené stráže a další), a jejich počet je přibližně jeden pomocník na sto obyvatel, tedy poměr 1:100. Jak vidíš, cech v jistém smyslu ovládá celé město!

Vojenské město Lampart má 24 tisíc obyvatel. Cech má tedy asi 48 aktivních členů a přibližně 240 spolupracovníků.

Opuštění cechu

Způsoby opuštění cechu jsou různé. Nejčastějším a nejjednodušším řešením je *vyplacení*. Zloděj při něm zaplatí stanovené množství peněz, a teprve pak může cech opustit. Tyto částky však nejsou zrovna nízké (běžně je to 100 krát zlodějova hodnoty). Jinou možností je sehrát vlastní smrt

nebo zmzení, to však také není zrovna jednoduché a zloděj se pak ve městě nebo okolí bez převleku může ukázat jen stěží. Způsoby mohou být i další – třeba zradit celý cech ochránčům zákona nebo žádat o azyl jiný cech. Možností je mnoho, ale nikdy to není jednoduché. I to se může stát zajímavým námětem dobrodružství. Pokud hráč vymyslí opravdu zajímavý nebo nečekaný plán, neboj se mu odchod trochu ulehčit.

Charakter cechu

Všichni zloději vědí, že není cech jako cech. V každém městě panují jiné podmínky, jsou v něm jiní lidé a májinou historii. Cechy nejsou vyráběny sériově v továrně, rostou živelně a stále se mění. Cech se většinou zabývá různými druhy činností, jeden typ však takřka vždy upřednostňuje. Cech má svůj *charakter*, který ukazuje, čím se zabývá především, jak řeší problémy a jaké v něm panují vztahy.

Na charakter zlodějského cechu má největší vliv Šéf (jeho názory, charakter a zkušenosti), ale je také ovlivněn ostatními zloději s vysokým postavením. Zaměření také částečně ukazuje na tvrdost vztahů v cechu – cech zabývající se hlavně shromažďováním informací bude určitě méně tvrdý ke svým členům než cech zaměřený na nájemné vraždy. Jako vodítko ti dáme několik příkladů.

Práce s informacemi

Tento zlodějský cech se zabývá hlavně shromažďováním informací všeho druhu a jejich prodejem nebo využíváním. Většinou se pohybuje na hraně zákona, ale k tvrdším metodám se uchyluje jen výjimečně. Výzvědná síť přináší údaje všeho druhu – kdo se s kým potají schází, předpokládané změny cen na trhu, tajná hesla a mapy, zakázané knihy magie atd. Tento cech velmi často patří ke královské tajné službě nebo podobné instituci.

Kradení a černý trh

Cech se zaměřením na kradení a černý trh je asi nejklasičtějším a nejrozšířenějším druhem. Cech se zabývá drobnými krádežemi i obrovskými loupežemi, obchodem s legálním i nelegálním zbožím a plněním zvláštních přání bohatých zákazníků (chytit mořskou pannu, přinést zlaté jablko z Ostrova obrů a podobně).

Vydírání a nátlak

Cech zabývající se vydíráním a nátlakem se vzdáleně podobá prvně jmenovanému (také shromažďuje informace o lidech), ale liší se ve využití získaných znalostí. Sbírá špínu na všechny možné lidi a získané informace pak používá k vydírání a nátlaku. Podle hesla: „Udělej, co chci, nebo se všichni dozvědí, že...“ mají zloději ve městě velkou moc a někdy dokonce dokážou dostat svého kolegu z vězení vydíráním soudce.

Vraždy a likvidace

Se zaměřením na nájemné vraždy a likvidace patří tento cech k nejtemnějším a nejnebezpečnějším vůbec. Panují v něm velmi drsné vztahy a přestupky se velmi tvrdě tresta-

jí. Aby nedošlo k nedorozumění – tento cech může klidnělikvidovat i temné bytosti, nebezpečné nepřátele království a podobně, ale stejně tak třeba i počestné obchodníky. Většině členů záleží jen na ceně. Pokud se někdo dozvídí, že zloděj patří k takovému cechu, jen těžko se s ním spřátelí, ale také si k němu stěží něco dovolí.

Padělání a podvody

Padělání a podvody jsou sice velmi náročné činnosti, ale mohou také přinést velké zisky. Zloději v takto zaměřeném cechu obvykle vyrábějí falešné mince a směnky, prodávají neexistující zboží, padělají šperky a umělecká díla a zaměňují je za pravé atd. Teritorium, na kterém operují, je obvykle mnohem větší než u jiných druhů cechů. Své členy někdy posílají získat originál nějaké věci, aby pak mohli dělat dokonalé kopie.

Ochrana

Zloději zabývající se ochranou a manipulací nejsou žádní svatí paladini. Jejich ochrana je sice velmi účinná, ale nevždy zcela žádaná. Tento cech si totiž často vybere vhodného kandidáta a tomu začne poskytovat placenou ochranu i proti jeho vůli. Většina takto ochráněných lidí se s tím dříve či později smíří, protože i když jsou ceny vysoké, cech jim ochranu opravdu poskytuje. Tento cech si také občas najímají šlechtici nebo významné osobnosti, když se cítí ohroženi nějakým nebezpečím (špehy a vrahové z cizí země, lupiči při cestě s důležitou depeší a podobně). Tento zlodějský cech často mívá ve svém středu i několik bojovníků, kteří slouží jako „hrubá síla“.

Jméno a znaky cechu

Cechy mají takřka vždy nějaké zajímavé jméno. Název obvykle alespoň trochu souvisí s charakterem cechu nebo typem Šéfa nebo svého zakladatele. Důležité je, že název musí vždy znít zajímavě, aby ho zloděj mohl říci s opravdovou hrdostí (tedy žádné Berušky, Brundibárovi kamarádi a podobně).

Aby sis udělal lepší představu o tom, jak jména zlodějských cechů vypadají, dáme ti několik příkladů: Černá ruka, Sýčci, Rolandovi bijci, Rudé masky, Společnost, Arkhamští čálové, Loutkáři, Měsíční gang, Škorpióni.

Cech také obvykle má nějaký znak. Tím není myšleno nějaké tajné znamení rukou a podobně, to má každý cech, protože je to nezbytné pro vzájemné kontaktování. Znakem je myšlena například tarantule, černá rukavice, půlměsíc, štír, dýka zabodnutá do měšečka a podobně. Někteří členové cechu si tento znak dokonce nechávají vytesovat na tělo, ale není to pravidlem, protože takové tetování může zloději v určitých situacích i uškodit.

Více cechů ve městě

Situace, kdy se vyskytuje více cechů na jednom místě, není častá, ale ve velkých městech se to stát může. Cechy pak mezi sebou jen málokdy mají dobré vztahy. Konkurenční

boj bývá velice tvrdý, obzvláště když jsou cechy zaměřené na stejný druh činností. Válka mezi cechy může mít různou podobu, opět to ze všeho nejvíce závisí na charakteru obou cechů. Může jít o tichou propagandu a přetahování se o členy, snaha vytlačit druhý cech lepšími službami, udávání členů druhého cechu strážcům zákona či dokonce snaha zlikvidovat u konkurence všechny významné členy.

Účast na bojích mezi cechy může být zajímavým dobrodružstvím, když se zloděj s družinou přátel bude snažit svému cechu pomoci v boji proti jinému.

Cech versus družina

Zloděj bývá takřka vždy členem družiny i s jinými povoláními. Pamatuj, že cech by se nikdy neměl dostat mezi něj a ostatní a družinu rozdělovat. Pokud zloděj plní pro cech nějaký úkol, musí mu družina pomáhat. O skutečném zaměstnavateli nemusí přímo vědět, ale zloděj se nesmí od družiny „trhat“. Dokonce i když bude jemně skřípat logika – třeba když zloděj bude plnit tajný úkol – může s ním družina spolupracovat. Hra by nikdy neměla dospět do stadia, kdy budeš řešit dlouhé hovory nebo dokonce dobrodružství jen se zlodějem a zbytek hráčů si bude nudou okusovat nehty.

Pokud zloději opravdu musí sdělit větší množství informací, které se ostatní nemají dozvědět, prober je s hráčem zloděje mimo herní sezení, třeba cestou ze školy, nebo je sepiš a dej mu je před hrou přečíst.

HRANIČÁŘ

Kategorizace činností hraničáře

Veškeré činnosti, které hraničář vykonává, jsou rozděleny do šesti tematických skupin. Šest kapitol, uvedených v Příručce pro hraničáře v části Zaměření, které pojednávají o hraničářském životě ze šesti různých úhlů pohledu, odpovídá právě těmto šesti skupinám. Uvedeme, v jakém jsou tyto tematické skupiny vztahu, z čehož bude zřejmé, jak jsou v životě hraničáře (jakož i v životě PJ, který řídí hru) z mnoha důvodů důležitá.

Skupinám místo dlouhých názvů přiřadíme barvu. Odkažovat se na tyto barvy bude jednodušší a z tohoto dělení bude přehledně poznat, které skupiny jsou si blížší (mají obdobnou barvu), a také že se tyto skupiny, podobně jako barvy jim příslušející, dají uspořádat do kruhu.

Základní tři skupiny odpovídají prvním třem tematickým kapitolám v Příručce hraničáře. Oblast činností, při kterých hraničář pracuje se živly a jinými součástmi neživé přírody, označíme barvou modrou. Oblast živé přírody, znalosti zvířat, rostlin, a tak trochu i „živočišné“ části lidí, označíme barvou zelenou. Oblast činností, zahrnujících hlavně boj a přežití v bezprostředně nebezpečných situacích, označíme barvou červenou.

Další tři skupiny představují oblasti činností, které sice vycházejí ze třech oblastí uvedených výše, ale jsou vždy o něco složitější a vyžadují komplexnější vědomosti. Oblast lovu, krocení a ovládání zvířat, živé přírody vůbec a částečně také lidí, oblast ležící na pomezí zelené a červené, označíme

barvou žlutou. Oblast odolávání extrémním podmínkám, neobyčejných fyzických (i psychických) výkonů navzdory nepřízní okolního prostředí, oblast přežití, ležící na pomezí červené a modré, označíme barvou fialovou. Oblast stopování, orientace, sledování nebo naopak skrývání se, soužití se všemi složkami krajiny, ležící na pomezí modré a zelené, označíme barvou tyrkysovou.

Na první pohled je tedy vidět, že seřídíme-li za sebou příbuzné skupiny, výslednou řadu můžeme stočit do kruhu červená — žlutá — zelená — tyrkysová — modrá — fialová — červená.

Profesní žebříček hraničáře

Dodatečné informace k zaměřením

Část informací o zaměřeních je koncipována tak, že by se je hráč neměl dovědět. Hraničář jako povolání zaměřené na hraní postavy schválne nenabízí hráčům přesné číselné údaje a nechává je, co se konkrétních věcí týče, v nejistotě. Tak by se styl hraní hraničáře měl lišit například od hraní povolání theurga, kde hráč ví vše dopředu a může si vše rozplánovat.

Ty jako PJ řídíš hru i svět, v němž se hraje. Jedním z aspektů světa je právě fakt, že jakých podmínek se hraničář může začít věnovat nějakému zaměření, ve kterých zaměřených postoupí a jestli to bude ve stupni znalosti nebo v praxi. Právě proto máš svůj seznam zaměření, ve kterém jsou uvedena všechna zaměření z části pro hráče. Informace zmíněné již v textech pro hráče se zbytečně neopakují, místo toho jsou ke každému zaměření přidány konkrétní informace, které doplňují jeho popis tak, aby byl úplný.

V první řadě jsou ke každému zaměření, u něhož to má význam (tj. nikoliv u zaměření základních), uvedeny konkrétní hodnoty Předpokladů. Předpoklady obsahují podobný seznam vlastností a zaměření, který zná i hráč, někde se ale tento přehled více či méně liší. Platný je ten seznam, který je uveden v té části příručky – seznam u hráče je v podstatě totožný, scházejí v něm však konkrétní čísla a některá, tzv. skrytá, zaměření. Navíc může být u Předpokladů některých zaměření uvedeno zasvěcení. O zasvěcení i skrytých zaměřeních si toho řekneme více později, zatím jen tolik, že postava může za život získat jen jedno jediné zasvěcení.

Před každou vlastností nebo zaměřením v Předpokladech je uvedeno číslo. Před zaměřením může být místo čísla uveden znak „V“. Před zasvěcením není uvedeno nic. Je-li před vlastností napsáno nějaké číslo, znamená to, že hraničář musí mít příslušnou vlastnost větší nebo rovnou tomuto číslu. Je-li číslo uvedeno před zaměřením, znamená to, že hraničář musí mít v příslušném zaměření stupeň znalosti či stupeň praxe roven minimálně tomuto číslu (stačí u jednoho ze stupňů). Vyskytuje-li se před zaměřením místo čísla znak „V“, znamená to, že hraničář musí mít v příslušném zaměření maximální stupeň znalosti i praxe.

Další součástí popisu zaměření jsou *Tajné mechanismy*, tj. skryté součásti mechanismů určené jen pro tebe jako PJ. Ty veřejně nalezneseš v části Mechanismy v Příručce hraničáře, kde k nim má hráč po jejich získání přístup. Zde, ve své pří-

ruče pro PJ, najdeš většinou návod na vyhodnocení nějakého hodu nebo tabulku, která by měla zůstat před hráčem utajena. Současně se tu můžou objevit i pokyny, že si máš vypočítat a někam poznamenat určité číslo. O těchto utajených veličinách (nebot se jedná většinou o nejrůznější čísla) si musíš vést záznamy zvlášť ke každému hraničáři v družině.

U zaměření mohou (ale nemusejí) být dále uvedeny *Podmínky* – text stanovující, za jakých podmínek (herních, nikoliv číselních) může hráč začít studovat určité zaměření nebo v něm získat vyšší stupeň. Tyto texty určují podmínky, které musí být v dostatečné míře naplněny při hře postavy, aby dotyčný hraničář příslušné zaměření získal či se v něm vylepšil.

Příklad:

Znalost svého těla

Předpoklady: 2 Uvolnění

Tajné mechanismy: (zde by se nacházel text tajních mechanismů)

Podmínky: Jestliže chce hraničář v tomto zaměření postoupit hned na následující úrovni po posledním postupu či získání zaměření, musí pravidelně cvičit a zkoušet, čeho je jeho tělo schopno, kolik toho vydrží, jaká jsou jeho omezení apod. Tento trénink by měl trvat přibližně 2 hodiny a hraničář by ho měl absolvovat zhru- ba každý druhý den. Jestliže postava vykonávala cvičení v menším rozsahu, měla by v zaměření postoupit později. Zda postava postoupí ve stupni znalosti nebo naopak praxe, rozhodni podle toho, jestli spíše prováděla experimenty a pátrala po svých limitech (pak nechť se zvýší stupeň znalosti), nebo provozovala pravidelný, ale ne příliš nápaditý trénink (stupeň praxe). Nápaditost tréninku je potřeba zahrát! Občas může jít o docela nebezpečné kousky. Je-li nápaditost zahráná dobře, můžeš hráči vyjít vstříc tím, že mu postup povolíš, i když cvičení neprováděl tak často, jak by měl. Boj se do tréninku samozřejmě počítá.

Skrytá zaměření

Krom zaměření, která jsou popsána v Příručce hraničáře určené hráčům, existují také zaměření, o kterých hráč nemá vůbec žádné, maximálně pak velmi mlhavé tušení. Popisy těchto zaměření jsou uvedeny v seznamech zaměření podle konkrétní barvy, vždy v samostatném odstavci. Skrytá zaměření jsou stejná jako ta obyčejná – obsahují Počet stupňů, Předpoklady, Stupně znalosti a Popisy. Obě současti (pro hráče i pro PJ) jsou spojeny do jedné – ty samozřejmě nesmí hráči označit nic kromě mechanismu zaměření.

Hraničář se ovšem ke skrytým zaměřením dostává jinak a také v nich odlišně postupuje. Každé skryté zaměření obsahuje Předpoklady, vedle ostatních údajů se u nich ale objevuje i kolonka Spouštěcí moment. Spouštěcí moment je herní situace (nebo skupina herních situací) – kdykoliv postava splňuje předpoklady a nastane spouštěcí moment, můžeš se rozhodnout (máš-li pocit, že si to postava za daných okolností zaslouží) přerušit tok hry a přidělit jí příslušné zamě-

ření. Postava tak nezískává zaměření při přechodu na vyšší úroveň, nýbrž v průběhu hry. Hráče o této skutečnosti zprav na papírku, v rozhovoru za dveřmi nebo jiným způsobem utajené komunikace, kterou sis s hráči zavedl. Oznam mu, že získal mimořádnou schopnost („... zničehonic jsi v sobě objevil skryté možnosti ...“) a předejdí mu mechanismy prvního stupně znalosti. Sděl mu také Název zaměření.

Nemá-li skryté zaměření uveden Spouštěcí moment, zvaž sám, kdy jeho přidělení dostatečně obohatí hru.

Hraničář nemůže získat skryté zaměření na první úrovni (tj. na začátku dobrodružné dráhy). Jedinou výjimkou z tohoto pravidla je v odůvodněných případech *Zvídavý společník*.

Postup ve skrytých zaměřeních se provádí odlišně než u veřejných. Nepostupuje se zde pomocí postupových bodů – ty jsou vyhrazeny pro zaměření, která hráč zná. Postava se zlepšuje o jeden stupeň ve všech skrytých zaměřeních, jež získala, při každém postupu na novou úroveň. V tichosti, bez dohody s hráčem, rozhodni, zda se bude jednat o postup ve stupni znalosti či praxe. Při prvním postupu v daném skrytém zaměření bys měl ovšem upřednostňovat praxi – postava se zaměření nevěnovala celou jednu úroveň, tudíž si ji pravděpodobně jen procvičila, nestihla ale zkoumat její nové aspekty. Tuto změnu pochopitelně spolu se změnami ve veřejných zaměřeních oznam hráči i s případnými nově získanými mechanismy.

Postup

Jako každý hrdina, musí se i hraničář ve svém povolání zlepšovat. Jak bylo uvedeno už v části pro hráče, určíš při každém postupu na vyšší úroveň (obdobně jako na začátku kariéry dobrodruha) po dohodě s hráčem, která veřejná zaměření se mu v jaké míře zlepší. Otázkou zůstává, jak na to.

V první řadě je třeba sledovat, čemu se postava věnuje, nebo alespoň zvážit, jestli v tom zaměření, o postup v němž se jedná, měla možnost se během předcházející úrovně rozvíjet. Je třeba nezapomínat, že hraničář je povolání zaměřené na hraní postavy, nikoliv na hráčův výběr a rozvíjení schopnosti. Hlavní slovo při výběru máš jako PJ ty – měl bys dospět k tomu, co se zlepšilo a co by se mohlo přidat. Svůj návrh můžeš dát k posouzení hráči, který má následně příležitost vznést své připomínky. Zcela proti filozofii tohoto povolání je přístup: „Něco si vyber, mně se nad tím nechce přemýšlet!“ Hráč, kterému tento způsob hraní nevyhovuje, má na výběr zloděje, theurga nebo některé z těch kombinovaných povolání, která půjdou cestou přímého výběru bez zasahování PJ.

Pokud si nejsi jist, jestli v daném zaměření vylepšit hráči znalost nebo praxi, dej se vést svou intuicí a zamysli se nad povahou a hrou postavy. Je postava inteligentní, zvědavá a vícevrstevná? Přemýšlí víc nad budoucností než nad přítomností? V tom případě se spíše než posilování současných schopností věnuje odhalování nových a váhy by se měly přiklonit více na stranu znalostí. Je postava přímočará, prostá a cílevědomá? Žije pro současný okamžik? Za těchto okolností bude asi raději vylepšovat to, co už zná, a tvé rozhodnutí by mělo směřovat spíše k praxi. Určitě se rozhodni podle toho, kam cítíš, že hra postavy mířila, a nenech se zlákat možností zjistit, která varianta je pro postavu výhodnější, a

podle toho volit (pro výhodnější možnost jako „měkký“ PJ, pro opačnou, když se s postavami nemazlší). Vyberaj variantu, která více odpovídá pravdě.

Pravidla při přechodu na vyšší úroveň:

- Celkem se rozdělí 5 postupových bodů.
- Hráč přidělí 2 body.
- Tyto body může hráč přidělit jen na zvýšení PX zaměření, kterému se postava již věnuje. Jestli to nejde, nebo hráč nechce tyto body využít, body zůstanou pro tebe.
- Zbylé body přidělíš ty, hráč ti do toho nesmí kecat.
- Maximálně jeden postupový bod můžeš použít na získání nového zaměření.
- Nově získané zaměření bude mít stupeň znalosti i praxe 1.
- Postupové body nepoužité na získání nového zaměření použij na vylepšení těch předchozích.
- Nově získané zaměření (využilis-li jeden bod na získání nového zaměření) se nedá při tomto přechodu vylepšovat.
- Do zlepšení jednoho zaměření je možné investovat pouze jeden postupový bod.
- Stupeň znalosti a stupeň praxe se mohou lišit nejvíce o 1. Pokud by se mělo stát, že chceš zvýšit tu z linii (znalosti, praxe), která je na vyším stupni, promysli znovu jiné použití tohoto bodu. Nedej se zviklat tím, že hráči chceš zlepšit toto zaměření, a když to nejde na té z linii, která je logická, zvýšši tu druhou (k této linii třeba hra postavy vůbec nemusela mít). Samozřejmě můžeš bod použít i na zvýšení nižší linie u toho samého zaměření, kdes plánoval zvýšit linii vyšší, ale jen tehdy, je-li to v souladu s hrou postavy, tedy že se snažila v jednom i ve druhém.

Je pochopitelné, že není možné získat nové zaměření tak, že při přechodu na vyšší úroveň hraničář nejprve postoupí v jednom či více jiných zaměření, tím naplní Předpoklady a ještě v rámci téhož přestupu získá zaměření nové. Předpoklady musí být splněny již před případným získáním nového zaměření, tedy již před přestupem na tuto vyšší úroveň. Proto byly výše uvedené kroky při postupu seřazeny právě takto – postupuj přesně po pořadí a všechna pravidla budou dodržena.

Zasvěcení

Rozdelení na šest barevných oblastí odráží různé aspekty činnosti hraničáře. Jednotlivé postavy téměř určitě nebudou šedé průměrné myšky, které umí ze všeho malý kousek. Hraničář se sice musí ve všem aspoň trochu vyznat, ale jako silný individualista si určitě časem najde „to svoje“, oblast, v níž se bude rozwijet více než v jiných a která mu bude vyhovovat. Mimo jiné i z tohoto důvodu – aby se hranice tohoto rozdelení ještě zdůraznily – byl popis schopností rozčleněn do kapitol právě podle barev (přestože o nich hráč neví a nesmí se dovědět – dávej si pozor na podřeknutí!).

Na vyšších úrovnech už bude každý hráč vyprofilován a téměř určitě zapadne svou orientací do jedné či dvou barev, v nejhorším případě tří sousedících (v tom případě ale bude patrně nejvíce zaměřen na prostřední z barev, s občasnými přesahy na obě strany).

To je důvodem, proč existují zasvěcení – červené *Zasvěcení boji*, žluté *Zasvěcení lovů*, zelené *Zasvěcení životu*, tyrkysové *Zasvěcení krajiny*, modré *Zasvěcení živlům* a fialové *Zasvěcení přežití*. Zasvěcení hraničář může získat, jestliže dosáhl minimálně desáté úrovně a je jasně orientován na danou barvu. „Jasná orientace“ je pojem nejasný a záměrně nedefinovaný. Je na tobě, kterou barvu podle hry daného hráče posoudíš jako „tu, na kterou je zřetelně orientován“. Pokud je taková barva patrná, můžeš hráči podsunovat informace, „jestli by nechtěl projít zasvěcením, které mu vylepší bojové (lovecké, přírodní atd.) schopnosti“. Jestliže směřování k určité barvě není ještě úplně zřejmé, můžeš páru úrovní počkat a nenápadně se (třeba slovy nějaké cizí postavy) hraničáře dotazovat, „jestli by neuvažoval o nějakém zasvěcení boji (lovu, přírodě atd.) – vždyť každý z legendárních hraničářů prý takovýmto zasvěcením prošel.“

Pro lepší orientaci jsou v tabulkách se seznamem zaměření jednotlivých barev ta zaměření, k nimž je třeba zasvěcení, uvedena ve spodní části pod čarou.

Každá postava může projít za život jen jedním zasvěcením. Navenek se nic nezmění, jen ty jako PJ budeš vědět, že teprve tímto okamžikem se příslušnému hráči otevřela cesta ke všem těm magicky a nadpřirozeně vypadajícím zaměřením, která vyžadují toto zasvěcení (a naopak zavřely dveře k těm, která vyžadují zasvěcení odlišná).

Konkrétní podoba zasvěcení bude záviset na světě, ve kterém hrajete, všude by ale měla být zahalena mystikou a tajemstvím a hlavně by se mělo jednat o dlouhodobou a velmi obtížnou zkoušku. Tak obtížnou, že nedostatečná příprava či její uspěchání může skončit hraničářovou smrtí. Přestože je spodní hranicí pro zasvěcení desátá úroveň, většina hraničářů ho absolvuje o něco později – vědí proč.

Seznam červených zaměření

Základní	Pokročilá	Skrytá
Uvolnění	Znalost svého těla	Intuitivní boj
Ostražitost	Znalost anatomie	Gepard
Výhody terénu	Boj proti humanoidům	Slon
Rychlá pomoc	Vycítění nepřítele	Opice
	Lékárnička	Buldog
	Férovka	Nosorožec
		Železný muž

Základní

Uvolnění

Tajné mechanismy: Postava se musí snažit o uvolňování skrytých sil svého těla či duše. Každé ráno se například musí jít pořádně proběhnout, jednou týdně držet hladovku, pokusit se výplňhat na skoro kolmou skálu, neuhnout ze směru se zavřenýma očima. Záleží jen na fantazii hráče, musíš mu ovšem tento požadavek sdělit. Bonusy uvedené v textu pro hráče platí ale jen v případě, že hraničář tuto snahu uvolnit své skryté možnosti nebude zanedbávat.

Podmínky: Jestliže chce hraničář v tomto zaměření postoupit hned na následující úrovni po posledním postupu

či získání zaměření, musí pravidelně cvičit a zkoušet, čeho je jeho tělo schopno, kolik toho vydrží, jaká jsou jeho omezení apod. Tento trénink by měl trvat přibližně 2 hodiny a hraničář by ho měl absolvovat téměř každý den. Jestliže postava vykonávala cvičení v menším rozsahu, měla by v zaměření postoupit později. Zda postava postoupí ve stupni znalosti nebo naopak praxe, rozhodní podle toho, jestli spíše prováděla experimenty a pátrala po svých limitech (pak nechť se zvýší stupeň znalosti), nebo provozovala pravidelný, ale ne příliš nápaditý trénink (stupeň praxe). Nápaditost tréninku je potřeba zahrát! Občas může jít o docela nebezpečné kousky. Je-li nápaditost zahrana dobré, může hráč vyjít vstříc tím, že mu postup povolí, i když cvičení neprováděl tak často, jak by měl. Boj se do tréninku samozřejmě počítá.

Ostražitost

Tajné mechanismy: *Odhalení nebezpečí:* Hraničář pozná bezprostřední nebezpečí, i když se na jeho sledování nesoustředí. Zdroj nebezpečí musí být blízko (do vzdálenosti Sms+5+5×PX nebo +0, podle toho, co je větší; tuto hraniční vzdálenost si vypočítej a zapiš a při změně PX nebo Sms ji nezapomeň přepočítat). Ohrožení musí nastat v krátké budoucnosti (v čase Chr+5+5×PX nebo +0, podle toho, co je větší; i tento hraniční čas si vypočítej a zaznamenej obdobně jako hraniční vzdálenost). Je-li zdroj nebezpečí maskovaný, hod 1k6 a padne-li 4, 5 nebo 6, hraničář ho odhalí až z poloviční vzdálenosti. **POZOR!!!** Případ, kdy jako PJ zapomeneš na hraničářovo Ostražitost, a družina se dostane do situace, ve které by se v realitě herního světa neocitla, je velice nepříjemná. Dávej si na tuto schopnost opravdu pozor, pracuješ-li s mapou, označ si v ní místa, kde hraničář nejspíše svou Ostražitost bude využívat.

Podmínky: Hraničář se může tomuto zaměření začít věnovat kdykoliv, musí se ale přiměřeně často setkávat s nečekanými hrozbami a za nocí držet hlídku. Postup závisí podle tvé úvahy na četnosti, pravidelnosti a různorodosti aktivit souvisejících s tímto zaměřením.

Výhody terénu

Tajné mechanismy: Být na území terénu znamená pohybovat se na území habitatu, který reprezentuje typ krajiny, patřící pod tento terén (viz *Znalost <divočiny>*, část pro PJ). V podstatě se jedná o to, aby v bezprostředním hraničářově okolí byl skutečně daný terén, tzn. mýtina v lese představuje step, nikoliv les. Toto vysvětlení hráčovi podej, kdyby mělo docházet k neshodám.

Podmínky: Na získání nebo postup v tomto zaměření stačí, aby hraničář často bojoval v přírodním prostředí, nejen na cvičišti. Nejvyšších stupňů může dosáhnout jen tehdy, když boj v různých formách a terénních podmínkách i nacvičoval.

Rychlá pomoc

Podmínky: První stupeň Rychlé pomoci může hraničář získat hned, ostatní stupně však až poté, co je buď sám přísluš-

ným způsobem zraněn (a zranění se mu zahojilo), nebo se třikrát s takovým druhem zranění setkal u jiných.

Pokročilá

Znalost svého těla

Předpoklady: 2 Uvolnění

Podmínky: Postava se musí i nadále snažit o uvolňování skrytých sil svého těla různým cvičením, které beztak už provádí (kvůli Uvolnění). Při takovýchto činnostech krom snahy o uvolnění také sleduje, jak jeho tělo pracuje, co je schopno zvládnout, jak spolupracují jeho části. Tak se seznámí se stavbou a možnostmi vlastního těla. Jen tehdy, když postava tuto snahu vyvýjela v dostatečné míře (zhruba 15 hodin týdně, obdobně jako u Uvolnění), může v zaměření postoupit hned při následujícím přechodu na vyšší úroveň, jinak musí ještě počkat. Hraničář získá toto zaměření, bude-li se snažit krom uvolnění své tělo také ovládat a jeho schopnosti zámrně využívat.

Znalost anatomie

Předpoklady: 2 Znalost svého těla

Tajné mechanismy: Za běžnou inteligentní rasu se považuje taková rasa, s jejímiž příslušníky se doborodruzi můžou často a bez problémů na veřejnosti přátelsky setkávat. V praxi to jsou takové rasy, z nichž si mohou hráči vybírat při tvorbě své postavy. Na 3. stupni znalosti zná hraničář anatomii všech inteligentních ras na světě. Kromě běžných ras to tedy jsou i rasy vzácně se vyskytující (i když přátelské) a rasy nepřátelské, s nimiž se na veřejnosti zpravidla nejedná. Dokonce se ani nemusí jednat o klasické humanoidy. Necháváme na tvé úvaze, jaké rasy hraničář může léčit. Každopádně to musí být taková rasa, s níž měl hraničář možnost se nějakým způsobem seznámit – ať už osobním setkáním nebo teoreticky z hodnověrných knih a vyprávění.

Podmínky: Hraničář se může začít věnovat tomuto zaměření vcelku kdykoli, musel se ale napřed setkat s nějakým ošklivým zraněním, které vylečil. Postup v zaměření je rovněž podmíněn dostatkem zkušeností v oboru.

Boj proti humanoidům

Předpoklady: 1 Intuitivní boj, 2 Znalost anatomie, 2 Ovlivnění dojem, 2 Určí životní sílu

Podmínky: Přiměřeně častý boj proti humanoidním protivníkům. Tréninkové souboje se členy družiny se nepočítají – jedná se o natolik nepříjemné a bolestivé praktiky, že by jen málokdo byl ochoten spolupracovat.

Vycítění nepřítele

Předpoklady: ∀ Ostražitost, 1 Boj proti humanoidům

Tajné mechanismy: Připočítej hraničáři k hodu sílu nejsilnější vazby od zkoumané potenciálně nepřátelské postavy k jejím předpokládaným cílům (což je většinou záporné číslo). Hod na zjištění nepřátelských úmyslů je:

*Chr + hráčovy opravy + 2k6+ + síla vazby:
nejzistí ~ úroveň tvora ~ zjistí*

Jestliže se hraničářovi hod podařil, oznam mu, že postava má nepřátelský úmysl tehdy, má-li k některému z cílů zápornou vazbu kvality $-3 - PX (-4; -5; -6)$ či kvalitnější a síly aspoň -6 , v opačném případě mu sděl, že daná postava nepřátelské úmysly nemá. O síle a kvalitě vazby se píše v části Svět Dračího doupěte v kapitole Mentální praktiky, sekci Struktura duševního světa, odstavci Přirozené vazby.

Podmínky: Hraničář může toto zaměření začít studovat, resp. v něm postupovat jen tehdy, potkává-li se s množstvím různorodých lidí (CP), přičemž některé z nich jsou vůči němu nepřátelsky naladění. Jen stěží bude schopen toto zaměření získat nebo v něm postupovat, pokud stále bojuje jen se zvříaty, nemrtvými a draky a jediní lidé, které za posledního půl roku potkal, byli jeho spoludružiníci a pář náhodných CP.

Lékánička

Předpoklady: 1 Rychlá pomoc

Tajné mechanismy: Hraničář by si měl sám určovat, jaké prostředky bude jeho lékánička obsahovat. Ty pak v konkrétním případě můžeš usoudit, že není použitelná nebo je použitelná jen zčásti. Na prvním stupni znalosti se jedná o kupované materiály – obvazy, vatu, náplasti, fixační pomůcky (dlahy), škrtidlo, látky zastavující krvácení, mast na popáleniny a podobně. Na vyšších stupních to mohou být neutralizační prostředky na jednotlivé druhy zřavin a materiál na šítí ran. Na druhém stupni může hraničář doplnit lékáničku až z poloviny improvizovaným materiélem bez ztráty kvality, pokud je kupovaného vybavení méně než polovina, sníž kvalitu lékáničky o 1. Na třetím stupni může hraničář plně nahradit lékáničku vlastními improvizovanými prostředky.

Podmínky: Toto zaměření bys měl hraničářovi umožnit teprve tehdy, pokud aspoň jednou použil *Rychlou pomoc*. Každopádně musí provést zájem o získání prostředků vhodných pro poskytnutí rychlé pomoci při zranění. Praxe by měla jít ruku v ruce s praxí při *Rychlé pomoci*, stupeň by měl odpovídat stupni zaměření *Rychlá pomoc* – respektive *Lékáničku* by neměl mít na vyšším stupni než *Rychlou pomoc*, přičemž na stejný stupeň by si ji neměl zvýšit při tom samém postupu jako *Rychlou pomoc*. Hraničář se musí o svou lékáničku starat, doplňovat použité suroviny a obnovovat její obsah – musí si uvědomit, že některé přípravky jako masti, lektvary a podobně nevydrží neomezeně dlouho.

Veřejná, po zasvěcení

Férovka

Předpoklady: Zasvěcení boji, \forall Boj proti humanoidům, \forall Urči životní sílu

Skrytá

Intuitivní boj

Popis zaměření: Naučíš se v boji používat svoji intuici, což zlepší tvé parametry při boji.

Počet stupňů: 5

Předpoklady: 3 Znalost svého těla

Stupně znalosti:

1. Obranný postoj: Můžeš používat bojovou akci *Obranný postoj*.
2. Jako 1. stupeň, navíc dostaneš bonus $+PX$ k BČ.
3. Jako 2. stupeň, navíc při boji zblízka proti zvířatům si k ÚČ a OČ připočteš PX.
4. Jako 3. stupeň, navíc můžeš používat bojovou akci *Obranný boj* (která v podstatě nahrazuje *Obranný postoj*).
5. Jako 4. stupeň, navíc i když na tebe někdo zaútočí ze zálohy (ale jen zbraní pro útok zblízka), můžeš se proti tomuto útoku bránit jako při běžném boji zblízka.

Spouštěcí moment: Na to, aby hraničář toto zaměření získal, je nutné, aby bojoval často, aby ho boj naplňoval radostí i vášní, i když se jedná o umělé soupeře, cvičné souboje se spoludružiníky, zvířecím společníkem v rámci hry apod. V takovémto případě je připraven na to, aby toto zaměření získal, nejlépe v průběhu nějakého boje, dle tvé úvahy.

Názvy následujících skrytých zaměření jsou pouze jmény zvířat, kterým se daná vlastnost často přičítá. Gepard je symbolem rychlosti, slon síly atd. Pokud se svou družinou hraješ v místech, kde se tato zvířata nevyskytují, můžeš názvy nahradit zvříaty, které odpovídají zvýšenému atributu. V našich podmínkách je za symbol rychlosti považován například jelen.

Gepard

Popis zaměření: Budeš lépe sprintovat.

Počet stupňů: 3

Předpoklady: 4 Rch, \forall Uvolnění

Stupně znalosti:

1. Denně si můžeš 1 minutu počítat Rch, jako by byla o PX vyšší.
2. Denně si můžeš 15 minut počítat Rch, jako by byla o PX vyšší.
3. Trvale máš Rch o PX vyšší.

Spouštěcí moment: V okamžiku, kdy hraničář potřebuje rychle někoho dostihnout nebo před někým utéct.

Slon

Popis zaměření: Budeš silnější.

Počet stupňů: 3

Předpoklady: 4 Sil, \forall Uvolnění

Stupně znalosti:

1. Denně si můžeš 1 minutu počítat Sil, jako by byla o PX vyšší.
2. Denně si můžeš 15 minut počítat Sil, jako by byla o PX vyšší.
3. Máš trvale Sil o 1 vyšší. Denně si můžeš 15 minut počítat Sil, jako by byla ještě o PX-1 vyšší.

Spouštěcí moment: Ve chvíli, kdy potřebuje extrémní silový výkon.

Opice

Popis zaměření: Budeš obratnější.

Počet stupňů: 3

Předpoklady: 4 Obr, ∀ Uvolnění

Stupně znalosti:

1. Denně si můžeš 1 minutu počítat Obr, jako by byla o PX vyšší.
2. Denně si můžeš 15 minut počítat Obr, jako by byla o PX vyšší.
3. Máš trvale Obr o 2 vyšší. Denně si můžeš 15 minut počítat Obr, jako by byla ještě o PX-2 vyšší.

Spouštěcí moment: Ve chvíli, kdy hraničář potřebuje podat extrémní atletický výkon, vyžadující obratnost (skok, udržení rovnováhy a podobně)

Buldog

Popis zaměření: Budeš mít pevnější vůli.

Počet stupňů: 3

Předpoklady: 4 Vol, ∀ Uvolnění

Stupně znalosti:

1. Denně si můžeš 1 minutu počítat Vol, jako by byla o PX vyšší.
2. Denně si můžeš 15 minut počítat Vol, jako by byla o PX vyšší.
3. Máš trvale Vol o PX vyšší.

Spouštěcí moment: V okamžiku, kdy vše závisí na hraničářově pevné vůli.

Nosorožec

Popis zaměření: Budeš mít vyšší výdrž.

Počet stupňů: 3

Předpoklady: 4 Vdr, ∀ Uvolnění

Stupně znalosti:

1. Denně si můžeš 1 minutu počítat Vdr, jako by byla o PX vyšší.
2. Denně si můžeš 15 minut počítat Vdr, jako by byla o PX vyšší.
3. Máš trvale Vdr o PX vyšší.

Spouštěcí moment: V okamžiku, kdy by hraničář potřeboval opravdu zatnout zuby a vydržet.

Skrytá, po zasvěcení

Železný muž

Popis zaměření: Budeš mít (též) nekonečnou fyzickou kondici.

Počet stupňů: 3

Předpoklady: Zasvěcení boji, 8 Vdr, ∀ Intuitivní boj

Stupně znalosti:

1. Nedostáváš postihy za únavu. Na konci dne PJ hodí ověřovací hod 1k6, a pokud mu padne více, než je tvoje PX+2, musíš si v případě vyplněného prvního řádku mřížky únavy hodit na Vůli. Získáš-li tak za únavu nenulový postih, přestává schopnost nedostávat postihy za únavu fungovat. Obnoví se až ve chvíli, kdy tento postih zmizí.
2. Jako 1. stupeň, navíc nedostáváš postihy za zranění. Jestliže PJ při ověřovacím hodu padne více než PX+1, musíš si v případě vyplněného prvního řádku zranění hodit na Vůli. Získáš-li tak za zranění nenulový postih, přestává schopnost nedostávat postihy za zranění fungovat. Obnoví se až ve chvíli, kdy tento postih zmizí.

3. Jako 2. stupeň, navíc v případě velmi velkého zranění (zaplněné dva řádky mřížky zranění) nejsi vyřazen, ale víc, že tvé zranění dosáhla třetího řádku mřížky zranění. Pokud na konci dne stále máš zaplněny alespoň dva řádky mřížky zranění a PJ při ověřovacím hodu padne více než PX, upadneš do bezvědomí. Schopnost neupadnout v případě velmi velkého zranění do bezvědomí v tom případě přestává fungovat. Obnoví se až ve chvíli, kdy se z bezvědomí probereš.

Spouštěcí moment: V okamžiku, kdy by hraničář měl únavu padnout vysílený k zemi, všechnu únavu ztratí a místo ní získá toto zaměření.

Seznam žlutých zaměření

Základní	Pokročilá	Skrytá
Ovlivni dojem	Rozkaž zvířeti	
Střelecká zdatnost	Poznej myšlení	
	Střelba v boji	
	Soustředěná střelba	
	Rychlá střelba	
	Mystický lov	Vícenásobná střelba
		Mentální mřížení

Základní

Ovlivni dojem

Podmínky: Pro postup v zaměření *Ovlivni dojem* by měl hraničář pobývat ve společnosti lidí, přitom však není podmínkou, aby na ně používal své speciální schopnosti, stačí, aby sledoval různé vztahy mezi nimi.

Střelecká zdatnost

Podmínky: Stačí, pokud se hraničář průběžně věnuje lukostřelbě, třeba tak, že stráví několik večerů střelbou na dřevěný terč, přičemž zároveň sleduje i podrobnosti stavby šípů (například při nákupech v různých obchodech). Samozřejmou podmínkou pro získání tohoto zaměření je všeobecná dovednost *Boj s luky* na 3. stupni.

Pokročilá

Rozkaž zvířeti

Předpoklady: ∀ Spřízněnost s <třídou vyšších živočichů> nebo ∀ Spřízněnost s <třídou nižších živočichů> (asoň s jednou třídou)

Podmínky: Aby hraničář mohl používat a rozvíjet zaměření *Rozkaž zvířeti*, měl by se věnovat zvířatům a nebýt se snažit prosazovat svou dominanci.

Poznej myšlení

Předpoklady: ∀ Ovlivni dojem

Tajné mechanismy: Hod na rozpoznání pocitu/myšlenky/pravdivosti je

Chr + PX + 2k6⁺ + opravy:

neuhodne ~ 10 + Chr cíle ~ uhodne

Jestli hráč se svým cílem i promluví a zkusí ho ovlivnit pomocí zaměření *Ovlivni dojem*, může získat bonus. Při zjišťování pocitu je potřebné zvýšit si Krásu, při zjišťování myšlenky Důstojnost, při zjišťování pravdivosti Nebezpečnost. V případě, že hráč úspěšně ovlinil správný aspekt vzhledu, může mu připočít až $+PX[\text{Ovlivni dojem}]$.

Podmínky: Rozvoj zaměření je opět spojen s pobytom v lidské společnosti, tentokrát je ovšem nutno být aktivním prvkem v mezilidských vztazích.

Střelba v boji

Předpoklady: 1 Střelecká zdatnost

Podmínky: Aby hraničák mohl rozvíjet tuto schopnost, měl by ji co nejvíce využívat, tedy při boji střlet z luku tak dlouho, dokud mu nepůjde o holý život.

Soustředěná střelba

Předpoklady: 3 Střelecká zdatnost

Podmínky: Aby se hraničák rozvíjelo toto zaměření, měl by při střelbě používat hlavně mřížení.

Rychlá střelba

Předpoklady: 3 Střelecká zdatnost

Podmínky: Aby se hraničák rozvíjel v tomto zaměření, měl by se při střeleckém boji snažit střlet co nejrychleji.

Veřejná, po zasvěcení

Mystický lov

Předpoklady: Zasvěcení lovů, ∀ Rozkaž zvřetí

Tajné mechanismy: Přírodní tvorové poznají, že se někdo právě účastní mystického lovů, a neútočí na něj. Jestliže kdokoli živý zaútočí (i nepřímo) na účastníka mystického lovů, vyplní si první dva řádky a polovinu třetího psychickým zraněním, jako by právě prohrál mystický lov o život (cenóza zasáhla přímo skrze vazby života). Stejně tak skončí i ten, kdo se pokusil vyvolat mystický lov kvůli ochrannému poutu přírody nad účastníky mystického lovů.

Podmínky: Hraničák musí mít pokoru před uměním lovů i před svou kořistí. Jeho hra by měla směrovat k mystičtějšímu pojetí lovů – tehle schopnost by neměl dostat hraničák, lovící kvantitu; spíše ten, kdo má snahu se své kořisti po zabítí omluvit.

Skrytá, po zasvěcení

Mentální mřížení

Popis zaměření: Nyní může střlet na svůj cíl i v naprosté tmě. Nepotřebuješ vidět svůj cíl, protože nemříšíš na hmotné tělo – mříšíš na jeho duši. Dá se použít jen proti živým cílům s duší.

Počet stupňů: 3

Předpoklady: Zasvěcení lovů, ∀ Soustředěná střelba

Stupně znalosti:

1. Zapojíš do střelby celou svou mysl. Při hodech při střelbě si místo Zrč můžeš (ale nemusíš) počítat $(\text{Zrč} + \text{Chr})/2 + 6$, zaokrouhluj nahoru.

2. 1. stupeň plus Na mentálně zaměřitelné cíle můžeš střlet i v neproniknutelné tmě nebo se zavřenýma očima. Platí stejná pravidla jako pro běžnou střelbu, jen si nezapomítaš postihy plynoucí ze světelních podmínek. Cíl musí být ve vzdálenosti nejvýše $+10 + 5 \times PX$ (5,6 m; 10 m; 18 m).

3. Jako 2. stupeň, navíc můžeš střlet na mentálně zaměřitelný cíl, aniž na něj budeš mřídit, klidně k němu můžeš být otočen zády. Nemusíš na svůj cíl vidět a nemusíš na něj ani přímo mřídit. Stačí, když víš, kdo je tvůj cíl, který musí být nejdále ve vzdálenosti $+15 + 5 \times PX$ (10 m; 18 m; 32 m). Na útok se hází normálně.

Spouštěcí moment: Hraničák získá toto zaměření ve chvíli, kdy stojí proti mocnému protivníku, který je zranitelný přesnou střelbou.

Vícenásobná střelba

Popis zaměření: Naučil ses jedno z nejnáročnějších střeleckých umění. Umíš vystřelit několik šípů najednou a namřídit je i na více cílů.

Počet stupňů: 4

Předpoklady: Zasvěcení lovů, ∀ Rychlá střelba

Stupně znalosti:

1. S luky dokážeš za jedno kolo nabít a vystřelit (nebo vystřelit a nabít) až $2 + PX$ šípů i na různé cíle. Za každý šíp nad první máš postih -2 k BČ. Střílíš-li na více cílů, použij jen jeden hod na útok (ten s nejnižšími předpoklady) a jenom jeden hod na obranu (ten s nejvyšším OČ). Všechny šípy pak buď trefí všechny cíle nebo netrefí žádný. Zranění šípu je stejné (vypočte se jednou pro všechny šípy), ale řeší se zvlášť pro každý cíl (kvůli zbrojím).

2. S luky dokážeš za jedno kolo nabít a vystřelit (nebo vystřelit a nabít) až $2 + PX$ šípů i na různé cíle. Za každý šíp nad první máš postih -1 k BČ. Střílíš-li na více cílů, použij jen jeden hod na útok (ten s nejnižšími předpoklady) a jenom jeden hod na obranu (ten s nejvyšším OČ). Všechny šípy pak buď trefí všechny cíle nebo netrefí žádný. Zranění šípu je stejné (vypočte se jednou pro všechny šípy), ale řeší se zvlášť pro každý cíl (kvůli zbrojím).

3. S luky dokážeš za jedno kolo nabít a vystřelit (nebo vystřelit a nabít) až $3 + PX$ šípů i na různé cíle. Za každý šíp nad dva máš postih -1 k BČ. Střílíš-li na více cílů, použij jen jeden hod na útok (ten s nejnižšími předpoklady) a jenom jeden hod na obranu (ten s nejnižším OČ). Všechny šípy pak buď trefí všechny cíle nebo netrefí žádný. Zranění šípu je stejné (vypočte se jednou pro všechny šípy), ale řeší se zvlášť pro každý cíl (kvůli zbrojím).

4. S luky dokážeš za jedno kolo nabít a vystřelit (nebo vystřelit a nabít) až $3 + PX$ šípů i na různé cíle. Střílíš-li na více cílů, použij jen jeden hod na útok (ten s nejnižšími předpoklady) a jenom jeden hod na obranu (ten s nejnižším OČ). Zranění šípu je stejné (vypočte se jednou pro všechny šípy), ale řeší se zvlášť pro každý cíl (kvůli zbrojím).

Spouštěcí moment: Hraničák získá toto zaměření, pokud stojí proti velké přesile nepříliš mocných protivníků, na které je potřeba velká kadence střel.

Shrnutí střelby

Skupina střeleckých zaměření je poměrně složitá, proto si pro lepší orientaci přečti následující shrnutí.

Střelecká zdatnost je první a základní zaměření, které uční z hraničáře výrazně lepšího střelce, než jsou ostatních nespecializované postavy. Jak bude dosahovat jednotlivých stupňů tohoto zaměření, měl by si změněné hodnoty psát rovnou do svého osobního deníku.

Dále má na výběr jednu ze dvou skupin, které navazují na **Střeleckou zdatnost**. Jsou to *Rychlá střelba* a *Soustředěná střelba*. Nejvyšší schopnosti obou zaměření jsou opravdu hrdinské a je jen na hraničáři, kterou si zvolí (rozuměj v průběhu hry, o tom, kterým směrem hraničář půjde, rozhoduješ ty jako PJ). Všimni si, že se tato dvě zaměření spolu nedají příliš kombinovat, přestože se hraničář může učit schopnosti z obou dvou.

Schopnosti ze *Soustředěné střelby* uplatní postava zejména proti mocným příšerám, bojujícím samostatně či v malé skupině. Toto zaměření zvyšuje především šanci na zásah.

Rychlou střelbu hraničář užije zejména proti velkému počtu slabších nestvůr. Na rozdíl od *Soustředěné střelby* je zde hodně úprav – postihů a bonusů. Proto si pozorně přečti všechny příklady a nastuduj tabulky.

Po zasvěcení navazuje na *Soustředěnou střelbu* *Mentální mření*, které obsahuje schopnosti pro běžného smrtelníka téměř nepředstavitelné.

Rychlá střelba se rozvíjí ve *Vícenásobné střelbě*. Počet šípů vystřelených za kolo je opravdu neuvěřitelný (může se jednat až o 7 střel). Hraničář se sám může postavit drobnější armádě. Stejně jako u *Rychlé střelby* se zde počítá s mnoha opravami a v kombinaci obou zaměření může být výpočet opravdu náročný.

Seznam zelených zaměření

Základní	Pokročilá	Skrytá
Spřízněnost se čtyřnožci	Bylinková truhlička	Vyšší etologie
Spřízněnost s ptáky		Znalost lidí
Spřízněnost s plazy		Zvířecí společník
Spřízněnost s rybami		
Spřízněnost s hmyzem		
Spřízněnost s červy		
Spřízněnost se dřevinami		
Spřízněnost s bylinami		
Spřízněnost s houbami		
Přírodní léčení		
	Spojení s totemem	Součást přírody

Základní

Spřízněnost s <třídou vyšších živočichů>

Tajné mechanismy: Určování: Pokud je daných víc, má hraničář bonus +4. Jestliže určuje zvířata z té samé čeledi, jejíž členy poznal v průběhu posledních PX dní,

má bonus k hodu +10. Jestliže určuje zvíře z nepřímých náznaků, dostane postih –3 a horší (podle kvality příslušných náznaků, např. –3 u čistého zvuku, –5 u čerstvého pachu nebo –10 u čerstvých výkalů).

Tabulky: Tabulkou úspěšnosti určování druhu zvířat, úspěšnosti určování jedlosti, jedovatosti a speciálních útoků, pro odhad nebezpečnosti a navázání komunikace najdeš na konci této sekce.

Podmínky: Těmto zaměřením se může hraničář věnovat v zásadě kdykoliv, když si to bude přát (nebo když usoudíš, že se tomuto zaměření v rámci své hry věnoval). V každém případě to hraničář musel zahrát, tj. aktivně se o tvory z <třídy vyšších živočichů> zajímat. Postoupí, když svůj zájem dále prohlubuje. Praxi si vylepšuje tehdy, když se zabývá těmi tvory, které už zná a snaží se seznámit se s nimi podrobněji, stupeň znalosti pak v případě, když se bude setkávat s novými zástupci dané <třídy vyšších živočichů> v jejich přirozeném prostředí.

Spřízněnost s <třídou nižších živočichů>

Tajné mechanismy: Určování: Pokud je daných zvířat více, má hraničář bonus +4. Jestliže určuje zvířata z toho samého rádu, jehož členy poznal v průběhu posledních PX dní, má bonus k hodu +10. Jestliže určuje zvíře z nepřímých náznaků, dostane postih –3 a větší (podle kvality příslušných náznaků, např. –3 u čistého zvuku, –5 u čerstvého pachu nebo –10 u čerstvých výkalů).

Tabulky: Tabulkou úspěšnosti určování druhu zvířat, úspěšnosti určování jedlosti, jedovatosti a speciálních útoků, pro odhad nebezpečnosti a navázání komunikace najdeš na konci této sekce.

Podmínky: Těmto zaměřením se může hraničář věnovat v zásadě kdykoliv, když si to bude přát (nebo když usoudíš, že se tomuto zaměření v rámci své hry věnoval). V každém případě to hraničář musel zahrát, tj. aktivně se o tvory z <třídy nižších živočichů> zajímat. Postoupí, když svůj zájem dále prohlubuje. Praxi si vylepšuje tehdy, když se zabývá těmi tvory, které už zná a snaží se seznámit se s nimi podrobněji, stupeň znalosti pak v případě, když se bude setkávat s novými zástupci dané <třídy nižších živočichů> v jejich přirozeném prostředí.

Spřízněnost s <třídou rostlin>

Tajné mechanismy: Určování: Pokud je daných rostlin více, má hraničář bonus +4. Jestliže určuje rostlinu z toho samého rádu, jehož členy poznal v průběhu posledních PX dní, má bonus k hodu +10. Jestliže určuje rostlinu poškozenou, dostane postih –3 a větší (podle kvality příslušných náznaků, např. –3 den starý zaschlý kus nebo –10 seno).

Návrat k původnímu stavu: Sám uvaž, jak rychle se podmínky k původnímu stavu navrátf. Jestliže se hraničář o rostlinu nestará vůbec, nemusí to trvat více než 2 týdny. Pokud svou péčí jen občas zanedbává, může se tato doba prodloužit až na půl roku.

Tabulky: Tabulkou úspěšnosti určování druhu rostliny, jejíž jedlosti, jedovatosti či jiného užitku a tabulkou úspěšnosti navázání komunikace najdeš na konci této sekce.

Podmínky: Těmto zaměřením se může hraničář věnovat v zásadě kdykoliv, když si to bude přát (nebo když usoudíš, že se tomuto zaměření v rámci své hry věnoval). V každém případě to hraničář musel zahrát, tj. aktivně se o rostliny z <třídy rostlin> zajímat. Postoupí, když svůj zájem dále prohlubuje. Praxi si vylepšuje tehdy, když se zabývá těmi druhy rostlin, které už zná a snaží se seznámit se s nimi podrobněji, stupeň znalosti pak v případě, když se bude setkávat s novými zástupci dané <třídy rostlin> v jejich přirozeném prostředí.

Přírodní léčení

Tajné mechanismy: *Diagnostika:* Nenajdeš zde žádná přesná pravidla pro diagnostiku nemocí a zranění. Řídí se zdravým rozumem a ber v potaz dosavadní hraničářovu zkušenosť a praxi. Na prvním stupni například hraničář pozná, že se jedná o nachlazení, ale už si nebude jist, jestli jde o těžké nachlazení nebo už zápal plíc. Na druhém stupni pozná prakticky všechny běžné nemoci. Orientačně mají běžné nemoci obtížnost rozpoznání kolem 10, méně běžné a komplikované 15–20, ty nejobtížněji diagnostikovatelné pak 25 a více. V Tabulce nemocí jsou vypsány některé nemoci, jež mohou postavu nebo někoho v jejím okolí potkat – vyskytnou-li se v tvém dobrodružství jiné, urči jejich čísla podobně. Jejich diagnostikovatelnost je v sloupci Diag. Hraničářovi můžeš podle konkrétních okolností přisoudit poměrně velký bonus či postih. Součástí diagnostiky je i odhad závažnosti zranění a prognóza rychlosti léčení nemoci. Zkrátka a dobře – sděl hráči informace, o nichž si myslíš, že oživí hru a podpoří ho v hraní postavy.

Podmínky: Stupeň praxe i znalosti by se měly zvyšovat pouze tehdy, pokud hraničář v předchozím období o někoho nemocného nebo zraněného pečoval. Pokud pečoval o někoho s takovou nemocí nebo zraněním, které už zná, zvýší se jeho praxe, pokud šlo o někoho, jehož choroba či poranění byly pro hraničáře nové, může si zvýšit stupeň znalosti.

Pokročilá

Bylinková truhlička

Předpoklady: 1 Přírodní léčení, 1 Spřízněnost se stromy nebo 1 Spřízněnost s bylinami

Tajné mechanismy: Hraničář sám by si měl určovat, jaké prostředky bude jeho truhlička obsahovat. Ty pak v konkrétní situaci můžeš usoudit, že není použitelná vůbec nebo je použitelná jen zčásti. Na prvním stupni obsahuje kupované materiály – kvalitně nasušené bylinky, protijedy a podobně. Na druhém stupni znalosti může hraničář doplnit lékárničku až z poloviny improvizovaným materiálem bez ztráty kvality, pokud je kupovaného vybavení méně než polovina, sniž kvalitu lékárničky o 1. Na třetím stupni může hraničář doplnit lékárničku bez ztráty kvality improvizovaným materiálem až ze třech čtvrtin, pokud je kupovaného vybavení méně než čtvrtina, sniž kvalitu lékárničky o 1.

Podmínky: Toto zaměření bys měl hraničářovi povolit teprve tehdy, zná-li a zpracoval-li dostatek bylin vhodných na

ošetřování. Hraničář si může tyto bylinky nebo přípravky z nich opatřit případně jinak (nakoupit v apatice nebo vyžebat u báby kořenářky) – každopádně musí provést zájem o získání bylinek a rostlinných prostředků vhodných pro poskytnutí první pomoci při zranění. Hraničář se musí o svou bylinkovou truhličku starat, doplňovat použité suroviny a obnovovat její obsah – musí si uvědomit, že některé bylinky vydrží poměrně krátkou dobu.

Veřejná, po zasvěcení

Spojení s tottem

Předpoklady: Zasvěcení životu, 1 Zvěřecí společník

Podmínky: Máš-li pocit, že se to hodí ke hře a její atmosféře, poskytni hráči toto zaměření nebo mu toto zaměření vylepší. Neměl by ho ale získat jen tak – ke společníku daného totemu by měl mít blízko, stejně jako ke zvířatům totemu a mít je za svůj vzor.

Skrytá

Zvířecí společník [doplň druh a jméno]

Popis zaměření: Získáš zvířecího společníka, který tě bude provázat na tvých cestách.

Počet stupňů: 4

Stupně znalosti:

1. Po dlouhému hledání se ti podařilo najít tvora, který se hodí k tvé osobnosti. Získáš zvíře na 1. úrovni. PJ ti opře jeho charakteristiky z bestiáře. Pro komunikaci se zvířetem se používá hod

Chr + 3xPX + 2k6+:

méně ~ společník špatně chápe a nedělá nic

10 ~ rozumí, ale neodpovídá

13 ~ oboustranná komunikace

doba vždy +0 (1 kolo)

V případě rozkazu si společník nehází, zda rozkazu odolal, splní ho vždy automaticky, jakmile rozkážeš. Společník splní i rozkaz, který by ho připravil o život.

2. Jako první stupeň, ale tvůj společník, kterého se toto zaměření týká, postoupí na 3. úroveň.
3. Jako první stupeň, ale tvůj společník, kterého se toto zaměření týká, postoupí na 5. úroveň.
4. Jako první stupeň, ale tvůj společník, kterého se toto zaměření týká, postoupí na 7. úroveň.

Tajné mechanismy: Aby hraničář mohl trénovat svého společníka, musí se mu věnovat, dávat mu najít a chodit s ním na procházky. Rozhodně se nezlepšuje tak, že ho hraničář pošle do každé bitky a do každého boje. Pokud by se mu hraničář nevěnoval, může se stát, že ho společník opustí (tuto možnost ale nevyužívej moc často, raději vůbec).

Spouštěcí moment: Prvním krokem pro získání zvířecího společníka je, že si ho hraničář musí opravdu přát. Společníka by měl hraničář potkat v nějaké dramatické situaci. Může zachránit mladého vlka před pytláky, zabije zuřivou medvědici, v jejímž brlohu pak najde medvídě nebo zachrání ptáče sokola vypadlé z hnizda. Kdyby se stalo, že hraničář bude zvířecího přítele týrat, společník od něj uteče při první příležitosti a hraničář by neměl mít šanci

získat jiného. Pokud hraničář hazarduje se životem svého přítele a nechá ho zbytečně zemýt, opět by neměl další příležitost na získání nového společníka dostat. Pokud hraničář zatouží po dalším společníkovi a dobrě se stará o ty předchozí, může získat další za podobných okolností jako ty předešlé.

Vyšší etologie

Popis zaměření: Staneš se odborníkem na chování zvířat.

Počet stupňů: 3

Předpoklady: aspoň 2 z možností „3 Spřízněnost s <třídou vyšších živočichů>“ nebo „2 Spřízněnost s <třídou nižších živočichů>“

Stupně znalosti:

1. Získáš bonus +PX k hodu na určení hrozby ze strany zvířat.
2. Jako 1. stupeň, navíc získáš dodatečný bonus +PX k nenápadnosti před zvířaty.
3. Jako 2. stupeň, navíc získáš bonus +PX k hodu na navázání komunikace se živým tvorem. Rovněž, nebudeš-li chtít, zvířata si tě automaticky nevšimnou, vyžaduje to ale volné soustředění, tzn. můžeš zároveň vyvijet jen automatickou činnost nebo ještě jednu činnost s volným soustředěním. Dále získáš schopnost mezi zvířaty pobývat a tvářit se jako jedno z nich, nesmíš však provádět žádné aktivity mimo projevy běžné pro daný druh ani nesmíš útočit či být jiným způsobem agresivní (je-li to v rámci hry mezi příslušnými zvířaty, takovou formu agrese a útoku, jaká je pro danou hru typická, samozřejmě vyvijet můžeš (a měl bys)). I na tuto schopnost se musíš volně soustředit.

Spouštěcí moment: Hraničář toto zaměření získá při první příležitosti poté, co splní předpoklady a bude při dobrodružství ve styku s nějakou CP nebo jinou hráčskou postavou, která bude mít psychický problém, jenž není poznat na první pohled.

Znalost lidí

Popis zaměření: Pochopíš skryté pohnutky lidí z jejich jednání.

Počet stupňů: 3

Předpoklady: 3 Spřízněnost se čtvernožci, 1 Vyšší etologie

Stupně znalosti:

1. Získáš schopnost vycítit základní pocity nějaké osoby. Osoba musí být v tvé blízkosti (musíš být schopen sledovat její mimiku a gesta). Jedná se o hod na úspěch

Chr + PX + 2k6+

doba +16 (1 min)

Jestliže s osobou hovoříš nebo se jí dotýkáš, jsi v odhadu úspěšnější, ale můžeš tak spustit nepřátelskou reakci.

2. Jako 1. stupeň, jen nepřátelská reakce je oproti prvnímu stupni méně pravděpodobná.

3. Jako 2. stupeň, navíc se můžeš pokusit některý základní pocit u druhé osoby potlačit. Házíš si stejně, jako bys pocit zjišťoval, ale s postihem -6 a dobou +22 (2 min).

Tajné mechanismy: Vnímání základních pocitů: Hraničář vyčte pocit s nejmenší hodnotou Priority z úrovně „Poci-

ty“ duše cíle. Tato Priorita však nemůže být vyšší než $2 \times \text{PX}$. Pokud hraničář danou osobu dobrě zná, má bonus +6, jestliže ji tak dobrě nezná, ovšem ona jeho ano, má bonus +3, hovoří-li s ní, má další bonus +2, při dotyků ještě +3. Všechny bonusy se sčítají. Hod se vyhodnocuje takto: nepozná ~ 14 ~ pozná.

Nepřátelská reakce při odhadu pocitu: V případě, že hraničář s osobou mluvil nebo se jí dotýkal, hod

Chr + 2k6+:

nepřátelská reakce ~ Obtížnost ~ nic

Na prvním stupni použij jako vlastnost Chr osoby, na druhém a třetím Chr osoby + PX nebo Chr hraničáře + PX, podle toho, co je vyšší. Jestliže hraničář vycítí pocity správně, je Obtížnost rovna 6, v případě neúspěchu pak 10.

Potlačení pocitu: Hraničář v případě úspěchu zvýší Prioritu pocitu o PX.

Spouštěcí moment: Hraničář toto zaměření získá při první příležitosti poté, co splní předpoklady a bude při dobrodružství ve styku s nějakou CP nebo jinou hráčskou postavou, která bude mít psychický problém, jenž není poznat na první pohled.

Skrytá, po zasvěcení

Součást přírody

Popis zaměření: Živá příroda je jako otevřená kniha – neskrývá před tebou prakticky žádná tajemství.

Počet stupňů: 3

Předpoklady: Zasvěcení životu, 3 Stopování, 2 Spřízněnost s <třídou vyšších živočichů> pro aspoň 3 třídy, 1 Spřízněnost s <třídou nižších živočichů> pro aspoň 1 třídu, 1 Spřízněnost s <třídou rostlin> pro aspoň 2 třídy, 2 Vyšší etologie

Stupně znalosti:

1. Jestliže bys určením živého tvora získal bonus minimálně 3, bude o dalších $2 \times \text{PX}$ vyšší. Máš automatický úspěch na určení živého tvora při vizuálním kontaktu.
2. Jako 1. stupeň, navíc máš automatický úspěch na určení živého tvora při fyzickém kontaktu, ze zvuků, výkalu, pachu či jiných smysly vnímatelných projevů, stejně jako ze slovního popisu či obrázku. Jestliže jsi živého tvora určil zcela správně (získal jsi za něj bonus +3 + 2 × PX), věš také automaticky, zdali je jedlý, jedovatý, respektive má-li nějaké speciální útoky nebo jestli z něj může být užitek.

3. Máš automatický úspěch na určení živého tvora z jakýchkoliv náznaků. Věš automaticky, zdali je jedlý, jedovatý, respektive má-li nějaké speciální útoky nebo jestli z něj může být užitek. Automaticky poznáš, jaké ti od zvířat hrozí nebezpečí. Vždy, když se pokoušíš o komunikaci, podaří se ti ji automaticky oboustranně navázat, navíc můžeš používat složité formulace a živí tvorové ti přesto budou vždy rozumět. Také jejich odpovědi budou rozvíjet než dříve, v podstatě se zvířaty můžeš vést obdobný rozhovor jako s lidmi.

Tajné mechanismy: Hraničář je imunní vůči vitální magii.

Pravidla pro PJ

Nemoc	Diag.	Dom Pru Zdr Vl ~ Neb Živ (Propuk, má-li smysl); Účinek
Chorobný sangvinik	18	D den VS/A Vol ~ 10–20 +Z; Nbz: -3 – Velikost/10, Vol: -1
Chorobný cholerik	18	D den VS/A Vol ~ 10–20 +O; Chr: -1 – Velikost/10, Vol: -2
Chorobný melancholik	18	D den VS/A Vol ~ 10–20 -Z; Dst: -2 – Velikost/10, Vol: -2
Chorobný flegmatik	18	D den VS/A Vol ~ 10–20 -O; Krs: -3 – Velikost/10, Vol: -1
Náladovost (labilita)	15	D den VS/A Vol ~ 10–20 -Z; Vol: -2
Tvrdohlavost, neústupnost (stabilita)	15	D den VS/A Vol ~ 10–20 +Z; Int: -1, Chr: -1
Mánie	20	D den P Vol ~ 8–18 +O; Int: -1, Chr: -1, nebývalá aktivita
Deprese	17	D den P Vol ~ 8–18 -O; Vol: -2, minimální aktivita
Maniodepresivita	20	D hod VS/A Vol ~ 8–18 -Vz; Int: -1, Chr: -1, Vol: -1, v případě neúspěchu buď minimální (1k6 liché) nebo nebývalá (1k6 sudé) aktivita
Schizofrenie	25	D den VS/A Vol ~ 10–20 -Vz; Při každém rozhodnutí mezi 2 nebo 3 možnostmi si hráč dvakrát hodí 1k6 (1,2,3 vs. 4,5,6 nebo 1,2 vs. 3,4 vs. 5,6) a vybere si jeden z výsledků; při rozhodování z více možností se optá PJ, jak se jeho postava rozhodla
Hysterie	15	D hod P Vol ~ 10–20 -Vz ihned; Int: -2, Chr: -2
Fobie	12	D den VS/A Vol ~ 10–20 -O; Je-li v situaci, před kterou má fobii (uzavřené prostory, otevřené prostory, výška, hustý dav, tma, samota, ...), má efekty jako kdyby měla o 1 rádek zranění více (týka se postihů a upadnutí do bezvědomí).
Paranoia	18	D den VS/A Vol ~ 10–20 +Vz ihned; V případě neúspěchu ti PJ dá zavádějící informaci, které pak postava věří.
Obezita	12	F den A Vol ~ 13 +Z; Sil: -1, Obr: -1
Krvácení	10	F kol A Odl ~ 15 -Vo ihned; Velikost
Plísňová onemocnění (na nohou, ...)	12	F den VS/A Odl ~ 17 +Z 1 den; (!) Obr: -Velikost/2 (na dolní půlce), (!) Zrč: -Velikost/2 (na horní půlce)
Tělesná slabost	14	F den VS Vdr ~ 15 -Z; Sil: -Velikost/2; Obr: -Velikost/2
Astma	17	F hod VS Odl ~ 12 -Vz; Sil: -3, Obr: -3
Pakostnice	20	F den VS Odl ~ 12 -Z 7 dní; Obr: -Velikost/5
Kožní nemoci vnější (kopřívka, ekzémy)	16	F den A Odl ~ 14 -Z 5 dní; (!) Krs: -Velikost, Zrč: -Velikost/4
Kožní nemoci vnitřní (neštovice, spalničky)	18	F den A Odl ~ 16 +O 3 dny; (!) Krs: -Velikost, Velikost/2
Vztekliná	18	F den A Odl ~ 18 -Vz 30 dní; Int: -Velikost/2, (!) Velikost + 6, pěna kolem
Zlatá žíla (hemoroidy)	12	F den A Odl ~ 16 +Z 7 dní; Obr: -Velikost/5; Chr: -Velikost/5
Nachlazení	10	F hod A Odl ~ 15 -Vz 8 hod; Sil: -Velikost/5
Chřipka	12	F den A Odl ~ 16 +O 12 hod; Sil: -Velikost/5, Obr: -Velikost/5
Angína	14	F den A Odl ~ 17 +O 1 den; (!) Sil: -Velikost/5, Obr: -Velikost/5, Zrč: -Velikost/10, Velikost/10
Zánět průdušek	15	F den A Odl ~ 18 +O 2 dny; (!) Sil: -Velikost/2, Obr: -Velikost/10, Zrč: -Velikost/10, (!) Velikost/5
Zápal plic	17	F den A Odl ~ 19 +O 3 dny; (!) Sil, (!) Obr, (!) Zrč: -Velikost/2, (!) Velikost/2
Rozedma plic	25	F den VS/A Odl ~ 20 -Vz 1 měsíc; (!) Sil, (!) Obr, (!) Zrč: -Velikost/4, (!) Velikost/4
Tetanus	25	F den A Odl ~ 20 +Z 10 dní; Sil: -Velikost/5, Obr, Zrč: -Velikost/2, (!) Velikost + 3
Cholera	25	F den A Odl ~ 17 -Vo 1 den; Sil: -Velikost/5, Velikost + 2
Mor	25	F den A Odl ~ 20 -Vo 3 dny; (!) Sil, Krs: -Velikost/2, Obr: -Velikost/5, (!) Velikost + 6
Záškrta	25	F den A Odl ~ 18 -Vz 2 dny; Sil, Obr: -Velikost/5, Zrč: -Velikost/10, Velikost
Žlutá zimnice	25	F den A Odl ~ 17 +O 4 dny; Sil: -Velikost/2, Obr, Zrč: -Velikost/4, Velikost +
Bříšní tyfus	25	F den A Odl ~ 18 -Vo 8 dní; Sil: -Velikost/5, Velikost
Opilost, otrava alkoholem	10	F hod P Odl ~ 16 +Vo 15 min; Obr: -Velikost, Int: -Velikost/2
Malomocenství	20	F den VS/A Odl ~ 20 -Z 3 měs.; (!) Velikost/2, (!) Sil: -Velikost, Krs: -Velikost
Průjem, zvracení, průjmové nemoci (malárie, úplavice)	16	F hod VS Odl ~ 17 -Vo 1 den; (!) Sil: -Velikost
Otrava krve	20	F den A Odl ~ 17 -Vo 8 hod; Velikost + 3

Tabulka určení druhu živého tvora

méně	nedokáže určit nic, bonus 0
7	stanoví, jestli tvor patří či nepatří do <třídy>; bonus +1
13	pokud tvor patří do <třídy> a hraničář má PX aspoň 2, určí správně řád; bonus +2
16	pokud tvor patří do <třídy> a hraničář má PX 3, určí správně i čeleď; bonus +3

Tabulka určení jedlosti / jedovatosti a speciálních útoků živého tvora

méně	nezjistí žádné detaily
12	ví, jestli se dá jít
15	zjistí podrobnosti (od PJ)

Tabulka určení hrozby od zvířete

méně	Neví
10	určí, jestli zvíře představuje hrozbu
15	určí, jakou zvíře představuje hrozbu

Tabulka navázání komunikace se živým tvorem

méně	komunikace byla špatně pochopena, pokud může, zvíře uteče nebo zaútočí
8	komunikace se nezdařila
14	rozumí, ale neodpovídá
17	oboustranná komunikace

Tabulka obtížnosti činností v divočině

Činnost	Obtížnost
Les	
Rozdělej oheň	6
Postav přístřešek	6
Přežij lesní požár	12
Přežij tropickou bouři	16
Poušť	
Přežij noc	10
Přežij den	12
Přežij písečnou bouři	12
Vylez z pohyblivého písku	16
Step	
Rozdělej oheň	6
Studená pustina	
Noc v polární oblasti (družina je teple oblečena)	16
Den v polární pustině	14
Postav iglú	12
Rozdělej oheň	12
Mokřina	
Rozdělej oheň	12
Vylez z bažiny	12
Postav přístřešek	12

Seznam tyrkysových zaměření

Základní	Pokročilá	Skrytá
Stopování	Mazání stop	Mystické stopování
Základní orientace	Plízení	Falešné stopy
Určí životní sílu	Znalost lesa	Znalost pouště
Znalost stepi	Znalost studené pustiny	Znalost mokřiny
Znalost cest	Skrytí se	
Mimikry		

Základní
Stopování

Tajné mechanismy: Pokud je stopa mladší než +51 (1 hodina), není žádná oprava za čas, u stopy starší se od bonusu za čas odečte +51 a výsledek se použije jako oprava za čas. Jestliže je stáří stopy větší než +70 (9 hodin), bude postih za stáří stopy pouze -19 a nikdy nebude větší. Je-li tvorů více, dostane hraničář bonus +3 na vyhledání a sledování stopy, zároveň ale obdrží postih -3 na zjištění podrobností.

Podmínky: Hraničář se může tomuto zaměření začít věnovat kdykoliv. Pokud ho chce dálé rozvíjet, měl by během dobrodružství zaměření Stopování rozumně využít, rozhodně není potřeba, aby každých pět minut křičel, že stopuje.

Základní orientace

Podmínky: Zvyšování tohoto zaměření je spojeno s takovým pobytom v divočině, kdy se hraničář často přesouvá z místa na místo a navštěvuje i neznámé končiny.

Znalost <divočiny>

Tajné mechanismy: Pokud hráč dobře popisuje svou činnost, může mu přidělit bonus 0 až +3, přičemž +3 by měl obdržet pouze hráč, který danou problematiku opravdu nastudoval a byl by víceméně schopen přežít i za reálné situace. Použij Tabulku obtížnosti činností v divočině. Pokud má hraničář pomůcky, může mu dát celkový bonus až do +6 (křesadlo +2, suché třísky +4, ...).

Protože seznam Variant divočiny tohoto zaměření se nezcela kryje s rozdelením na typy krajiny v kapitole Příroda v části Svět Dračího doupěte, použij převodovou Tabulku typů divočiny. Jak vidno, nenajdeš v ní město a pole (tyto typy krajiny se za divočinu nepovažují) ani vysloveně vodní prostředí, neboť postavy jsou zpravidla rasy suchozemské.

Podmínky: Hraničář se může tomuto zaměření začít věnovat kdykoliv, pro zvýšení stačí kratší pobyt ve vybraném prostředí.

Tabulka typů divočiny

Varianta divočiny	Biom, typy krajiny
Les	Silva – všechny typy
Poušť	Desertus – horká poušť
Step	Saltus – všechny typy
Studená pustina	Viddar – tundra, Desertus – studená pustina
Mokřina	Flumina – mokřad

Skrytí se

Podmínky: Hraničák se tomuto zaměření může začít věnovat, pokud pobývá nějaký čas v divočině, (kde je možné se skrýt a kde je taky důvod se skrývat).

Určí životní sílu

Tajné mechanismy: Aura představuje přirozeně vzniklé pouto vědomí tvora s vyšším astrálním vědomím.

Určí úroveň: Hod na určení úrovně jiných tvorů na prvním stupni znalosti je

Chr + 2×PX + opravy + 2k6⁺:

neurčí ~ 10 + Vol tvora ~ určí

Získaj auru: Hod na získání aury jiných tvorů na druhém stupni znalosti je

Chr + 2×PX + opravy + 2k6⁺:

nezíská ~ 13 + úroveň tvora ~ získá

Důvod neexistence aury: Jestli je hraničák na třetím stupni znalosti a vyžadovaná aura neexistuje, hraničák se doví, proč („tvor tohoto typu auru nemá“, „tvor je čaroděj a zničil si auru“ nebo „aura pro tento den byla použita při ...“).

Podmínky: Toto zaměření je velice specifické, hraničák ho může rozvíjet, jen pokud je v kontaktu s lidmi, a to nejen úplně běžnými, ale i s těmi, kteří mají vyšší úroveň (nejen dobroruční mají vysoké úrovně!).

Pokročilá

Mazání stop

Předpoklady: 2 Stopování

Podmínky: Hraničák se tomuto zaměření může začít věnovat, pokud sleduje dost stop a buď narazí na smazávané stopy od někoho jiného nebo sám zkouší, jak by se stopy daly skrýt.

Plížení

Předpoklady: ∀ Skrytí se

Podmínky: Hraničák se tomuto zaměření může začít věnovat, pokud pobývá nějaký čas v divočině.

Skrytá

Mystické stopování

Popis zaměření: Můžeš stopovat, i když všechny stopy smyl děšť, rozdupala je zvířata a pach odfoukl vítr.

Počet stupňů: 3

Předpoklady: ∀ Stopování

Stupně znalosti:

1. Zeptej se ducha země: Můžeš se zeptat ducha země na všechny bytosti, které po ní prošly a zároveň ho poprosit, aby zapomněl na tvé vlastní stopy. Mystické stopování pracuje na odlišných principech než běžné stopování. Můžeš sledovat i několik měsíců staré stopy, které jsou zaváděny vrstvou sněhu. Systém funguje stejně, jako bys hledal běžné stopy, hledáš je ovšem v minulosti. To znamená, že musíš stát přesně na tom místě, kde tvor nechal stopy, a když v hodu uspěješ, uvidíš je jako rozmazené záblesky; budeš je moci sledovat, a dokážeš určit podrobné informace (jako by ti padlo 16 při hodu na stopování). Stáří stopy je omezeno na $90 + 20 \times \text{PX}$ (5 měsíců; 4 roky; 40 let). Vyber si konkrétního jedince, případně skupinu (vlci, lidé, elfové, skřeti), a urči, od kdy se bude časové rozpětí počítat. Čím širší časové rozpětí si zvolíš, tím je hod náročnější. Jakmile si určíš kritéria, hod si, zda se ti ukážou stopy:

Chr + 5×PX + 2k6⁺:

**nezobrazí ~ hledaný čas - 60 ~ zobrazí
doba +39 (1/4 hod, bez omezení)**

Pokud uspěješ, zobrazí se ti všechny výsledky v určeném časovém rozpětí s přesností hodin. Pokud ovládáš zaměření Ovládní zemi, obdržíš bonus $+3 \times \text{PX}$ [Ovládní zemi]. Při stopování mystických stop nejsi omezen rychlosí. Na mystické stopy nelze užít žádnou ze schopností stopování. Zmizení vlastní stopy) Nemůžeš sice mazat již vytvořené stopy, ale můžeš požádat ducha, aby si nepamatoval nové. Hod si na kvalitu

Kvalita zmizení = Chr + 2×PX + 2k6⁺

PJ podle tohoto hodu určí, jak dlouho nebudeš zanechávat mystické stopy. Po uplynutí této doby automaticky poznáš, že už stopy znova zanecháváš (PJ ti to musí v příslušném okamžiku oznámit).

2. Jako 1. stupeň, navíc Zeptej se ducha vody: můžeš se obracet kromě duchů země i na duchy vody (máš při tom bonus $+3 \times \text{PX}$ [Ovládní vodu]).

3. Jako 2. stupeň, navíc Zeptej se ducha vzduchu: můžeš se obracet také na duchy vzduchu (máš při tom bonus $+3 \times \text{PX}$ [Ovládní vzduch]).

Tajné mechanismy: Zmizení vlastní stopy: Hraničák nezanechává stopy po dobu Kvalita zmizení + 40. Nezanechávání stopy znamená, že cenóza stopy v průběhu 5 minut překryje aktivitu živých tvorů i neživé složky a zamaskuje odrazy hraničářovy přítomnosti (je je o 20 těžší najít).

Spouštěcí moment: Aby hraničák mohl využít této schopnosti, musí mít dostatečné znalosti stopování. Hraničák získá toto zaměření, když sleduje někoho, koho nelze pomocí normálního stopování nalézt.

Falešné stopy

Popis zaměření: Měnění stop je pro tebe stejně přirozené jako chůze. Jediné, co musíš udělat, aby se změnila tvoje stopa, je krok – přičemž nejsi omezen rychlosí pohybu. Abys mohl použít zmíněné zaměření, musíš kráčet bos.

Počet stupňů: 3

Předpoklady: √ Mazání stop, √ Stopování

Stupně znalosti:

1. **Klamný směr:** Umíš se pohybovat tak, že tvoje stopy směřují na druhou stranu, než se ve skutečnosti pohybuješ. Kvalita klamného směru je $8+2\times PX$. Pokud stopař narazí na tvou stopu, má za to, že vede opačným směrem. Pokud by však určil směr i tehdy, kdyby si od hodu odečetl postih rovný kvalitě klamného směru, určí směr stopy správně.
2. Jako 1. stupeň, navíc **Klamná stopa:** Umíš změnit tvar svého chodidla a napodobit stopy jiných tvorů – jedná se ale jen o zvířata, například tvar podrážky měnit nedokážeš. Můžeš falšovat stopy zvířat, které jsou o PX větší nebo menší. (Např. je-li tvá Velikost +1 a máš druhý stupeň praxe, můžeš falšovat stopy tvorů o Velikosti -1 až +3). Kvalita klamné stopy je $7+2\times PX$. Pokud stopař narazí na tvou stopu, má za to, že je od klamného původce. Pokud by však určil stopu i tehdy, kdyby si od hodu odečetl postih rovný kvalitě klamné stopy, určí původce stopy správně.

3. Jako 2. stupeň, navíc **Klamný počet:** Při jednom kroku umíš udělat několik stop stejného zvídete najednou. Pro jiného stopaře se jedná o stopy různých jedinců stejného zvířecího druhu. Můžeš přidat stopy PX dalších jedinců. Kvalita klamného počtu je $5+2\times PX$. Pokud stopař narazí na tvou stopu, má za to, že počet tvorů je ten, který jsi napodobil. Pokud by však určil počet i tehdy, kdyby si od hodu odečetl postih rovný kvalitě klamného počtu, určí počet správně.

Tajné mechanismy: Hraničář zanechává falešné stopy po dobu $Zrč + 2\times PX + 40 + 2k6^+$.

Spouštěcí moment: Když hraničáře stopuje někdo, kdo pro něj představuje smrtelnou hrozbu a hraničář nemá čas mazat své stopy.

Skrytá, po zasvěcení

Znalost cest

Popis zaměření: Naučíš se rozmlouvat s duchem cesty a zjišťovat různé informace jednak o cestě, ale i těch, kdo po ní chodí.

Počet stupňů: 3

Předpoklady: Zasvěcení krajiny, √ Základní orientace, 2 Určí životní sílu

Stupně znalosti:

1. **Směr cesty:** Můžeš komunikovat s duchem cesty a zeptat se ho, kam cesta vede, kde odbočuje a jak je které místo daleko. Hoď si, zdali jsi navázal kontakt s duchem:

**Chr + 2×PX + 2k6⁺: nenavázal ~ 16 ~ navázal
doba +16 (1 min).**

Jakmile jsi spojení navázal, můžeš cestu sledovat do vzdálenosti $70 + 5\times PX$ (5,6 km; 10 km; 18 km). Uvidíš, kudy a kde cesta prochází vesnicemi a městy, kde se na ní nachází hostince, kde mosty, kde cesta končí a nebo se na ni napojují cesty jiné atd.

2. **Pohyb na cestě:** Jako 1. stupeň, navíc se naučíš sledovat pohyby průchozích po vybrané cestě. Pokud jsi navázal spojení s duchem cesty, můžeš sledovat lidi a zvířata, která se po ní procházejí, dokud z ní nesejdou. Poznáš nanejvýš druh jedince a jeho pohlaví, ale pokud je na cestě člověk, kterého znáš, uvědomíš si i jeho identitu.

3. **Bloudění:** Jako 2. stupeň, navíc se naučíš manipulovat se směrovou orientací tvorů na vybrané cestě. Pokud najdeš na cestě člověka, kterého znáš, můžeš ho nechat bloudit. Hodíš si:

**Účinnost bloudění = Zrč + 2×PX + 2k6⁺
doba +9 (3 kola, bez omezení)**

a sdělíš PJ, kam chceš, aby daná osoba šla. PJ ti oznámí, jestli se ti to podařilo (oběť musí být v dosahu). Nejsnadnější způsob, jak nechat někoho zabloudit, je přinutit ho, aby zahnul na špatně odbočce.

Tajné mechanismy: Bloudění: Vyhodnot hod:

Účinnost bloudění:

nezabloudil ~ 15 + Vol oběti ~ zabloudil

Rada pro PJ: Existuje mnoho způsobů, jak se s touto schopností vypořádat. Jeden z nich ti nabídneme. Vezmi si mapu oblasti, ve které se právě družina nachází, a hraničář začni slovně popisovat cestu, stylem: „Na druhém kilometru odbočka doleva, o sto metrů dále most, na třetím kilometru křížovatka typu T, takže si vyber směr. Dobře, nejdříve doleva...“ Rozhodně bys mu neměl ukazovat mapu.

Spouštěcí moment: Zaměření **Znalost cest** by měl hraničář získat, když potřebuje rychle najít cestu k nějakému vybranému místu. Dobrým příkladem je situace, kdy družina nutně potřebuje doplnit zásoby nebo najít bezpečné útočiště a není si jista, kterým směrem je nejbližší místo vhodné pro její záměry.

Mimikry

Popis zaměření: Tvá postava umí měnit vlastní tělo podle okolí, což jí poskytuje mimorádné výhody při skrývání se.

Počet stupňů: 3

Předpoklady: Zasvěcení krajiny, √ Plížení

Stupně znalosti:

1. **stupeň:** Umíš změnit svou barvu podle prostředí podobně jako chameleon, ale nikdy se nenaučíš kopírovat umělé a pravidelné materiály (omítka na zdi, leštěný mramor, loupané dřevo, cihly). Příčti si opravu $+3\times PX$ ke kvalitě schopnosti **Maskování** (zaměření **Skrytí se**) a ke kvalitě **Plížení** a odečti ji od minimální vzdálenosti ve schopnosti **Zmizení** (zaměření **Skrytí se**).
2. Jako 1. stupeň, navíc dokážeš změnit svou kůži tak, že na doteck připomíná jiný pevný materiál, např. skálu nebo dřevo. Jestli tě jiná postava najde, to záleží na její inteligenci, pouhé smysly nestačí. Měníš i vlastní pach a tělesnou teplotu. Pokud postava uspěla v hodu na hledání, neznamená to, že tě našla. Navíc musí pochopit, že to, co našla, jsi opravdu ty (tj. humanoid):

Int + 2k6⁺: nepochopila ~ 16 + 2xPX ~ pochopila

3. Jako 2. stupeň, navíc jsi nyní pouhým okem, uchem a dalšími smysly nepostřehnutelný, dokážeš tvarově splaynout s přirodním předmětem: kmenem stromu, velkým kamenem apod..

Tajné mechanismy: Na 3. stupni znalosti je hraničák imunní vůči investigativní magii.

Spouštěcí moment: Dokonalé skrytí může postavě zachránit život, a právě při takové příležitosti by měl hraničák toto zaměření získat.

Seznam modrých zaměření

Základní	Pokročilé	Skryté
Najdi oheň	Ovládni oheň	Vstup do ohně
Najdi vzduch	Ovládni vzduch	Vstup do vzduchu
Najdi vodu	Ovládni vodu	Vstup do vody
Najdi zemi	Ovládni zemi	Vstup do země
	Odstraň postižení	Poznej skrytu nerovnováhu živlů
	Hojení živly	
	Medicinský váček	
	Nastol rovnováhu	Splynutí s ohněm živlů
		Splynutí se vzduchem
		Splynutí s vodou
		Splynutí se zemí

Základní

Najdi <živel>

Tajné mechanismy: Podle níže uvedené Tabulky bonusů za velikost hledaného živlu dej hráči k hodu na nalezení živlu příslušný bonus.

Podmínky: Hraničák musí pobývat v přítomnosti <živlu> a učit se chápát jeho skutečnou podstatu.

Tabulka bonusů za velikost hledaného živlu

Bonus	Velikost živlu
+0	Bublina, kámen, studánka, podzemní voda, táborák
+1	Vzduchová kapsa, hora, řeka, jezero, lávová řeka
+2	Atmosféra, kontinent, moře, kráter sopky

Pokročilá

Ovládní <živel>

Předpoklady: √ Najdi <živel>

Podmínky: Hraničák musí pobývat v přítomnosti <živlu> a začít chápát způsoby manipulace s ním.

Hojení živly

Předpoklady: 1 Najdi oheň, 1 Najdi vzduch, 1 Najdi vodu, 1 Najdi zemi

Tajné mechanismy: Obtížnost stanovení, který živel je v nerovnováze, je u viditelných zranění a běžných nemocí

s charakteristickými příznaky kolem 10, vnitřní a komplikovaná zranění, jedy a hůře diagnostikovatelné nemoci mají obtížnost 15–20, záhadné či vzácné nemoci a jedy nad 25.

Podmínky: K postupu na 2. a další stupeň se hraničák musí snažit nerovnováhu živlů určovat, i když vlastně na 1. stupni mu tato detekce z hlediska herních mechanismů žádnou výhodu nepřináší. Měl by rovněž zvyšovat svou kvalifikaci, co se poznávání živlů, případně jejich ovládání, týče.

Medicinský váček

Předpoklady: 1 Hojení živly

Podmínky: Hraničák by se měl snažit nacházet živly a poznávat jejich léčivou sílu.

Odstraň postižení

Předpoklady: 1 Ovládní oheň, 1 Ovládní vzduch, 1 Ovládní vodu, 1 Ovládní zemi, 2 Hojení živly, 2 Určení životní sílu

Podmínky: Hraničák by se měl věnovat diagnostice, získávání vědomostí a ovládání živlů.

Veřejná, po zasvěcení

Nastol rovnováhu živlů

Předpoklady: Zasvěcení živlům, 2 Ovládní oheň, 2 Ovládní vzduch, 2 Ovládní vodu, 2 Ovládní zemi, 2 Odstraň postižení

Podmínky: Hraničák by rozhodně neměl mít Nastol rovnováhu živlů na vyšším stupni (co se znalosti i praxe týče) než Odstraň postižení. Třetí stupeň může hraničák získat až po získání nejvyššího stupně praxe i znalosti Odstraň postižení.

Skrytá

Vstup do <živlu>

Varianty živlu: oheň, vzduch, voda, země

Popis zaměření: Umíš vstoupit do <živlu>.

Počet stupňů: 3

Předpoklady: 2 Ovládní <živel>

Stupně znalosti:

1. Naučíš se vstoupit do <živlu>. Můžeš vejít do <živlu>, přičemž tvé tělo postupně mění strukturu, až se stane jeho součástí. <Živel> tvé tělo nezraní, ve skutečnosti se ho vůbec nedotkne. Pokud vstoupíš do <živlu> celý, z tvého původního těla zbude pouze vědomí. Dokážeš vstoupit pouze do <živlu>, který má stejný čí větší objem než objem tvého těla, přičemž ty sám žádný objem nepřidáváš. V <živlu> se nemůžeš pohybovat, ale můžeš z něj kdykoliv vystoupit. Jakmile je tvé tělo pohlceno <živlem>, nepotřebuješ dýchat, jist ani naplnovat ostatní životní potřeby. Tvé myšlení funguje normálně. Pokud někdo rozbití skálu, do které jsi vstoupil, nemůžeš se zhmatit, stejně tak pokud jsi vstoupil do vody a někdo tě rozlije do dvou nádob. Pokud je z <živlu> oddělena méně než desetina, jsi stále schopen se zhmatit. Vstup do <živlu> trvá 7 – PX kol, pokud na tebe během této

činnosti někdo zaútočí, odečti si 10 od BČ. Podle toho, do jakého <živlu> jsi vstoupil, se změní i tvé smysly. Vzduch budeme považovat za běžné prostředí, jestliže jsi v prostředí jiném, máš k Smis postih -10.

2. Jako 1. stupeň, navíc se umíš v <živlu> pohybovat, bohužel pouze chůzí.

Oheň: V ohni se pohybuješ svou standardní rychlosť zvětšenou o PX.

Vzduch: Ve vzduchu se pohybuješ rychlostí o $6+PX$ vyšší.

Pokud se pohybuješ s větrem, použije se rychlosť větru.

Voda: Pokud se pohybuješ ve vodě, obdržíš k Rch bonus $+3+PX$. V proudu se pohybuješ jeho rychlosťí, proti němu si od Rch odečteš 6.

Země: V pevné zemi se pohybuješ rychlosťí upravenou o $-6+PX$.

3. Jako 2. stupeň, navíc do dosahu $20 \times PX$ (10 m; 100 m; 1 km) dokážeš používat své smysly v jakémkoliv <živlu> stejně, jako bys byl na vzduchu.

Spouštěcí moment: Když hraničář při střetu s <živlem> hrozí ztráta života, zjistí, že místo toho, aby mu <živel> ublížil, jeho tělo s ním splývá.

Poznej skrytu nerovnováhu živlu

Popis zaměření: Díky své praxi v diagnostice nerovnováhy živlu poznáš nastupující nerovnováhu (nemoc, otravu) ještě předtím, než se projeví její účinky, tedy ještě před propuknutím.

Počet stupňů: 3

Předpoklady: 3 Hojení živly

Stupně znalosti:

1. Poznáš fyzické postižení ještě v době před propuknutím. Postižení nesmí mít Zdroj typu „vnější síla“ a doba, která zbývá do počátku účinku postižení, nesmí přesahhnout 3 dny. Hod

Určení postižení = Int+3×PX+2k6+

a PJ ti oznámí výsledek.

2. Poznáš postižení ještě v době před propuknutím. Postižení nesmí mít Zdroj typu „vnější síla“. Hod

Určení postižení = Int+3×PX+2k6+

a PJ ti oznámí výsledek.

3. Poznáš postižení ještě v době před propuknutím.

Určení postižení = Int+3×PX+2k6+

a PJ ti oznámí výsledek.

Tajné mechanismy: Obtížnost stanovení, který živel je v nerovnováze, je u běžných nemocí s charakteristickými příznaky kolem 10, jedy a hůře diagnostikovatelné nemoci mají obtížnost stanovení 15–20, záhadné či vzácné nemoci a jedy pak nad 25. K obtížnosti rozpoznání je třeba přidat postih za zbývající dobu (pokud zbývá do začátku účinku postižení +51 (1 hod) či více, přičti k obtížnosti pouze +50). Hraničáři sděl jeho odhad včetně údaje, za jak dlouho postižení vypukne.

Podmínky: Hraničář se musí věnovat diagnostice a poznávání (nacházení) živlů.

Spouštěcí moment: Hraničář ošetruje (diagnostikuje) osobu, která se nachází v latentním období nemoci nebo otravy (nebo jiného postižení). Jakmile postižení vypukne a hraničář se o tom dozvídá nebo na vlastní oči uvidí příznaky, uvědomí si všechny souvislosti a získá toto nové skryté zaměření.

Skrytá, po zasvěcení

Splynutí s ohněm

Popis zaměření: Staneš se ohněm a on se stane tebou – budeš na sebe brát ohňovou podobu, léčit se ohněm a mít ze splynutí s ním jiné výhody.

Počet stupňů: 2

Předpoklady: Zasvěcení živlům, 2 Ovládni oheň, 1 Přijetí ohně

Stupně znalosti:

1. Když celý vstoupíš do ohně, můžeš si v něm léčit získaná zranění. Abys zjistil, kolik bodů zranění si při pobytu v ohni vyletíš, vezmi bonus za čas, odděl od něj poslední číslice a přičti k němu PX+2. Takovouto Silou léčení zmírni běžné zranění a všechna velká zranění z nedostatku a nadbytku ohně; pak Sílu léčení zmenší o 6 a o tu zmírni také všechna mechanická velká zranění a elementální velká zranění z nedostatku a nadbytku vody.

2. Jako 1. stupeň, navíc dokážeš proměnit své tělo v hořící změť plamenů. Proměna trvá 3 kola. Můžeš se proměnit jen do jednoduchých tvarů. V tomto stavu nemůžeš nosit oblečení a předměty a nemůžeš ani ničím hýbat. Každým doteckem způsobíš $+2 \times PX$ zranění ohněm. Když ti někdo způsobí mechanické zranění, je jeho síla o 3 menší, při zásahu vodou je síla zranění naopak o +6 vyšší. K pohybu neobdržíš žádné bonusy nebo postihy.

Spouštěcí moment: Pokud je hraničář velmi vážně poraněn a nemá sílu, aby se vylečil, objeví léčivou schopnost ohně.

Splynutí se vzduchem

Popis zaměření: Staneš se vzduchem a on se stane tebou – budeš na sebe brát vzdušnou podobu, léčit se vzduchem a mít ze splynutí s ním jiné výhody.

Počet stupňů: 2

Předpoklady: Zasvěcení živlům, 2 Ovládni vzduch, 1 Přijetí vzduchu

Stupně znalosti:

1. Když celý vstoupíš do vzduchu, můžeš si v něm léčit získaná zranění. Abys zjistil, kolik bodů zranění si při pobytu ve vzduchu vyletíš, vezmi bonus za čas, odděl od něj poslední číslice a přičti k němu PX-1. Takovouto Silou léčení zmírni běžné zranění a všechna velká zranění z nedostatku a nadbytku vzduchu; pak Sílu léčení zmenší o 6 a zmírni také všechna mechanická velká zranění a elementální velká zranění z nedostatku a nadbytku země.

2. Jako 1. stupeň, navíc dokážeš proměnit své tělo ve vzduch. Budeš připomínat vznášející se kouřovitý předmět vzdáleně podobný člověku, pokud se nerozhodneš změnit svůj tvar na cokoliv jiného. Samotná proměna na vzduch trvá 2 kola. Nemůžeš nosit oblečení ani jiné

předměty, můžeš se však pokusit je zvedat nebo posunovat. Maximální hmotnost předmětu, se kterým můžeš pohnout, je $3 \times \text{PX}$. Nelze ti způsobit mechanické zranění. Obdržíš také +6 k Rychlosti a smíš se pohybovat všude tam, kam se dostane vítr.

Spouštěcí moment: Pokud je hraničář velmi vážně poraněn a nemá sílu, aby se vylečil, objeví léčivou schopnost vzduchu.

Splynutí s vodou

Popis zaměření: Staneš se vodou a ona se stane tebou – budeš na sebe brát vodní podobu, léčit se vodou a mít ze splynutí s ní jiné výhody.

Počet stupňů: 2

Předpoklady: Zasvěcení živlům, 2 Ovládni vodu, 1 Přijetí vody

Stupně znalosti:

1. Když celý vstoupíš do vody, můžeš si v ní léčit získaná zranění. Abys zjistil, kolik bodů zranění si při pobytu v živlu vylečíš, vezmi bonus za čas, odděl od něj poslední číslice a přičti k němu $\text{PX}+1$. Takovouto Silou léčení zmírni běžné zranění a všechna velká zranění z nedostatku a nadbytku vody; pak Sílu léčení zmenší o 6 a zmírni také všechna mechanická velká zranění a elementální velká zranění z nedostatku a nadbytku ohně.

2. Jako 1. stupeň, navíc dokážeš své tělo proměnit ve vodu. Proměna trvá 3 kola. Základním tvarem je lidská postava, ale následně si můžeš zvolit jakýkoliv jiný tvar, který má stejný objem jako tvé tělo. Nemůžeš nosit žádný oděv ani předměty, můžeš ale posunovat předměty o maximální hmotnosti $5 \times \text{PX}$. Když ti někdo způsobí mechanické zranění, je jeho síla o 3 menší, při zásahu ohněm je síla zranění naopak o +6 vyšší.

Spouštěcí moment: Pokud je hraničář velmi vážně poraněn a nemá sílu, aby se vylečil, objeví léčivou schopnost vody.

Splynutí se zemí

Popis zaměření: Staneš se zemí a ona se stane tebou – budeš na sebe brát zemní podobu, léčit se zemí a mít ze splynutí s ní jiné výhody.

Počet stupňů: 2

Předpoklady: Zasvěcení živlům, 2 Ovládni zemi, 1 Přijetí země

Stupně znalosti:

1. Když celý vstoupíš do země, můžeš si v ní léčit získaná zranění. Abys zjistil, kolik bodů zranění si při pobytu v zemi vylečíš, vezmi bonus za čas, odděl od něj poslední číslice a přičti k němu $\text{PX}+2$. Takovouto Silou léčení zmírni běžné zranění a všechna velká zranění z nedostatku a nadbytku země; pak Sílu léčení zmenší o 6 a zmírni také všechna mechanická velká zranění a elementální velká zranění z nedostatku a nadbytku vzduchu.

2. Jako 1. stupeň, navíc dokážeš přeměnit své tělo na velmi tvrdý kámen. Základní tvar představuje lidské tělo, ale můžeš si následně zvolit jiný tvar (nepříliš složitý), který však musí dodržet objem tvého původního těla. Musíš si

zvolit libovolnou přírodní horninu s amorfní příměsí, nikoliv krystal nebo ryzí kov. Proměna trvá 4 kola. Kamenné tělo ti poskytuje zbroj s Ochrannou 20, která kryje celé tělo (nelze zasáhnout mimo zbroj), přičemž se nepočítá tvá původní zbroj. K Rch obdržíš postih -3 a k Obr -2.

Spouštěcí moment: Pokud je hraničář velmi vážně poraněn a nemá sílu, aby se vylečil, objeví léčivou schopnost země.

Seznam fialových zaměření

Základní	Pokročilá	Skrytá
Přežij nedostatek ohně	Očista	Přijetí ohně
Přežij nedostatek vzduchu		Přijetí vzduchu
Přežij nedostatek vody		Přijetí vody
Přežij nedostatek země		Přijetí země
Přežij nadbytek ohně		Velká očista
Přežij nadbytek vzduchu		
Přežij nadbytek vody		
Přežij nadbytek země		
	Čistota	
	Vládce hmoty	
	Vládce energie	

Základní

Přežij <extrém živlu>

Podmínky: Pokud si ho nevybral už na začátku, může toto zaměření začít hraničář studovat kdykoliv, když prochází velkým <extrémem živlu> a snaží se ho nějak přežít. Při postupu by si měl hraničář zvýšit stupeň praxe tehdy, když vystačil s tím, co zná, a často to používal. Jestliže naopak často přichází do situací, kdy mu současné schopnosti nestačily a potřeboval by něco navíc, zvýší se mu stupeň znalosti.

Pokročilá

Očista

Předpoklady: 1 Přežij nedostatek živlu, 1 Přežij nadbytek živlu (je to libovolný, ale v obou případech ten samý živel)

Podmínky: Aby hraničář mohl v tomto zaměření postoupit, měla by být Očista pravidelnou součástí jeho života. Ty rozhodneš, jestli se jí věnoval dostatečně k tomu, aby mohl v tomto zaměření postoupit. Získat by toto zaměření měl, jestli se postava nějakým extrémním technikám (ranní otužování, pravidelné hladovky, ...) sama věnuje, tudíž chce být fit a nemít image měkkouše.

Skrytá

Přijetí <živlu>

Varianty živlu: oheň, vzduch, voda, země

Poznámka: Namísto „protioheň“ čti „voda“; namísto „protivzduch“ čti „země“; namísto „protivoda“ čti „oheň“; namísto „protizemě“ čti „vzduch“.

Popis zaměření: Naučíš se vzdorovat nadbytku <živlu> i nedostatku proti <živlu>.

Počet stupňů: 3

Předpoklady: \forall Přežij nadbytek <živlu>, \forall Přežij nedostatek proti<živlu>, 2 Najdi <živel>, 2 Najdi proti<živel>, 2 Uvolnění

Stupně znalosti:

1. Pokud si to přeješ, můžeš přenášet dva body zranění z nadbytku <živlu> či z nedostatku proti<živlu> na jeden bod indukovaného zranění. Za každý takto přenesený rádeček dostaneš postih PX – 4. Tento postih platí na všechny hody kromě hodů na Vol.
2. Pokud si to přeješ, můžeš ignorovat zranění z nadbytku <živlu> a nedostatku proti<živlu>. Za každý takto ignorovaný rádeček dostáváš indukované zranění rovně tvé Odl – 10 a postih PX – 4. Tento postih platí na všechny hody kromě hodů na Vol.
3. Pokud si to přeješ, můžeš ignorovat zranění z nadbytku <živlu> a nedostatku proti<živlu>. Za každý takto ignorovaný rádeček dostáváš postih PX – 4. Tento postih platí na všechny hody kromě hodů na Vol.

Tajné mechanismy: Postihy se začínají ztrácet až po odeznění extrémních podmínek, přesněji řečeno: za první den, který postava přežila bez příslušného extrému, který jí způsobil postih (poslední slovo máš ty jako PJ), jí zmizí 1 bod postihu. Za druhý den bez příslušného extrému hraničáři odezní 2 body postihu, za třetí den 3 body atd. Pokud se v průběhu odeznívání opět dostane do příslušného extrému, postihy se přestanou ztrácet; až se zase vrátí do normálního stavu, počítají se dny zase od začátku, tj. ztráta 1 bodu postihu, další den 2 atd. Postihy přidáváš a rušíš ty jako PJ a tento mechanismus hráčům nesdílíš.

Spouštěcí moment: Tuto schopnost by měl hraničář získat při první situaci, kdy bude mít splněny předpoklady a ocitne se v úzkých – bude dostávat mnoho zranění z nadbytku <živlu> či nedostatku proti<živlu> a už si do únavy přenesl 3 rádky zranění v rámci zaměření Přežij nadbytek <živlu> či Přežij nedostatek proti<živlu>.

Velká očista

Popis zaměření: Naučíš se několik dlouhodobých očistných rituálů (hladovka a podobně). Po každém úspěšném vykonání některého z těchto rituálů se na dlouhou dobu v lecěm velmi zlepšíš. Rituál musí obsahovat přechod do jednoho extrému nějakého živlu, několikadenní výdrž v něm a vzápětí přechod do opačného. Předpoklady obsahují zaměření právě pro tento živel. Podobně jako u Očisty, budeš-li později ovládat Přežij nedostatek <živlu> a Přežij nadbytek <živlu> dostatečně dobře i pro jiný živel, můžeš provádět i jiné dlouhodobé očistné rituály, všechny pokrývá toto zaměření.

Počet stupňů: 3

Předpoklady: 2 Přežij nedostatek <živlu>, 2 Přežij nadbytek <živlu>, 3 Očista

Stupně znalosti:

1. Mezi Velkými očistami musí uběhnout aspoň tři týdny. Pokud Velkou očistu provedeš dříve, nemá tato příznivé efekty a posuzuje se jako extrémní zatížení organismu – hod

Odl+2k6⁺: indukované zranění 10 + 2k6⁺ ~
~ 20 ~ indukované zranění 2k6⁺

Po vykonání rituálu potřebuješ na zotavení čas +69 – 6×PX (4 hod; 2 hod; 1 hod). Během zotavování si počítej postih, jako bys měl zaplněn jeden rádeček únavy navíc. Velká očista ti zlepší jednu libovolnou vlastnost dle tvého výběru o 1 na dobu 89+5×PX (140 hod; 10 nepřetržitých dní; 18 nepřetržitých dní) od skončení rituálu (tzn. i v průběhu zotavování). Všechny příznivé účinky Velké očisty se ztrátí ve chvíli, kdy získáš postih za velké zranění (dokud je postih 0, účinky trvají). Po vyléčení – odstranění postihu – se výhody obnoví. Jsi-li však mezitím vyřazen, účinky se po vyléčení nevrátí a je třeba celý rituál absolvovat po uplynutí potřebné doby znovu (tělo a mysl se vyřazením zašpinily).

2. Mezi Velkými očistami musí uběhnout aspoň tři týdny. Pokud Velkou očistu provedeš dříve, nemá tato příznivé efekty a posuzuje se jako extrémní zatížení organismu – hod

Odl+2k6⁺: indukované zranění 10 + 2k6⁺ ~
~ 20 ~ indukované zranění 2k6⁺

Po vykonání rituálu potřebuješ na zotavení čas +69 – 6×PX (4 hod; 2 hod; 1 hod). Během zotavování si počítej postih, jako bys měl zaplněný další rádeček únavy navíc. Velká očista ti zlepší dvě libovolné vlastnosti dle tvého výběru o 1 na dobu 89+5×PX (140 hod; 10 nepřetržitých dní; 18 nepřetržitých dní) od skončení rituálu (tzn. i v průběhu zotavování). Všechny příznivé účinky Velké očisty se ztrátí ve chvíli, kdy získáš postih za velké zranění (dokud je postih 0, účinky trvají). Po vyléčení – odstranění postihu – se výhody obnoví. Jsi-li však mezitím vyřazen, účinky se po vyléčení nevrátí a je třeba celý rituál absolvovat po uplynutí potřebné doby znovu (tělo a mysl se vyřazením zašpinily).

3. Mezi Velkými očistami musí uběhnout aspoň tři týdny. Pokud Velkou očistu provedeš dříve, nemá tato příznivé efekty a posuzuje se jako extrémní zatížení organismu – hod

Odl+2k6⁺: indukované zranění 10 + 2k6⁺ ~
~ 20 ~ indukované zranění 2k6⁺

Po vykonání rituálu potřebuješ na zotavení čas +69 – 6×PX (4 hod; 2 hod; 1 hod). Během zotavování si počítej postih, jako bys měl zaplněný další rádeček únavy navíc. Velká očista ti zlepší dvě libovolné vlastnosti dle tvého výběru o 1 na dobu 89+5×PX (140 hod; 10 nepřetržitých dní; 18 nepřetržitých dní) od skončení rituálu (tzn. i v průběhu zotavování). V té době máš také lepší přípravu na akci – s PX 2 ti na ni stačí 2 kola a s PX 3 dokonce jen 1 kolo. Všechny příznivé účinky Velké očisty se ztrátí ve chvíli, kdy získáš postih za velké zranění (dokud je postih 0, účinky trvají). Po vyléčení – odstranění postihu – se výhody obnoví. Jsi-li však mezitím vyřazen, účinky se po vyléčení nevrátí a je třeba celý rituál absolvovat po uplynutí potřebné doby znovu (tělo a mysl se vyřazením zašpinily).

Spouštěcí moment: Hraničář získá Velkou očistu tehdy, když splňuje předpoklady a Očistě se nadále věnuje tak

pravidelně, že kdyby existovaly vyšší stupně, určitě bys ho nechal postoupit (tzn. má některou z linií – znalost či praxi – na třetím stupni a právě tato linie by se dle tvého soudu měla dále zlepšit).

Příklad: Třídení hladovka a vzápětí přejedení se k prasknutí, které má nejprve nedostatek země (hlad) a potom jeho přebytek (přejedení), vyžaduje jako předpoklady *Přežij nedostatek země a Přežij nadbytek země*.

Skrytá, po zasvěcení

Čistota

Popis zaměření: Naučíš se řadě očistných rituálů a technik, které můžeš provádět v podstatě neustále a udržovat se tak „v čistotě“.

Počet stupňů: 3

Předpoklady: Zasvěcení přežití, Vš Velká očista, 2 Najdi oheň, 2 Najdi vzduch, 2 Najdi vodu, 2 Najdi zemi, 2 Intuitivní boj

Stupně znalosti:

1. Tři tvé vlastnosti jsou o 1 lepší. Změnit, které to jsou, můžeš denně tolíkrát, kolik činí tvé PX. Ke spuštění Čistoty je potřeba měsíc přechodů z extrému do extrému. Po tomto měsíci se týden zotavujes. Během zotavování máš postihy, jako bys měl zaplněn jeden rádek únavy navíc. Změny nastavení vylepšených vlastností zaberou +25 – 3×PX (12 kol neboli 2 min; 9 kol neboli 1,5 min; 6 kol neboli 1 min) a vyžadují trans. Všechny výhody Čistoty se ztratí, upadneš-li do bezvědomí, ale po probrání se ti vrátí. K udržení Čistoty musíš najít každý den zhruba 15 minut na krátký obnovovací rituál.
2. Tři tvé vlastnosti jsou o 1 lepší. Změnit, které to jsou, můžeš denně tolíkrát, kolik činí tvé PX. Na přípravu na akci nemusíš obětovat ani jedno kolo a zvládneš ji v podstatě hned – stačí snížit Bojové číslo, s PX 1 o 6, s PX 2 o 3 a s PX 3 jen o 1. Přípravu na akci musíš samozřejmě označit na začátku kola. Ke spuštění Čistoty je potřeba měsíc přechodů z extrému do extrému. Po tomto měsíci se týden zotavujes. Během zotavování máš postihy, jako bys měl zaplněn jeden rádek únavy navíc. Změny nastavení vylepšených vlastností zaberou +25 – 3×PX (12 kol neboli 2 min; 9 kol neboli 1,5 min; 6 kol neboli 1 min) a vyžadují trans. Všechny výhody Čistoty se ztratí, upadneš-li do bezvědomí, ale po probrání se ti vrátí. K udržení Čistoty musíš najít každý den zhruba 15 minut na krátký obnovovací rituál.
3. Můžeš ke svým vlastnostem přidat celkem 4 body, záleží jen na tobě, jak je rozdělíf (tj. jednu vlastnost může zvýšit i o více než o 1). Změnit, které to jsou a jak je zvýšíš, můžeš denně tolíkrát, kolik činí PX×PX (tj. 1×, 4× nebo 9×). Na přípravu na akci nemusíš obětovat ani jedno kolo a zvládneš ji v podstatě hned – stačí snížit bojové číslo, s PX 1 o 6, s PX 2 o 3 a s PX 3 jen o 1. Přípravu na akci musíš samozřejmě označit na začátku kola. Ke spuštění Čistoty je potřeba měsíc přechodů z extrému do extrému. Po tomto měsíci se týden zotavujes. Během zotavování máš postihy, jako bys měl zaplněn jeden rádek únavy navíc.

Změny nastavení vylepšených vlastností zaberou +25 – 3×PX (12 kol neboli 2 min; 9 kol neboli 1,5 min; 6 kol neboli 1 min) a vyžadují trans. Všechny výhody Čistoty se ztratí, upadneš-li do bezvědomí, ale po probrání se ti vrátí. K udržení Čistoty musíš najít každý den zhruba 15 minut na krátký obnovovací rituál.

Tajné mechanismy: Účinky Čistoty se udržují pomocí tzv. Síly čistoty, která je po vykonání úvodního extrémního měsíce rovna 10. Jestliže postava některý den nenajde čas na obnovovací rituál, klesne Síla čistoty o 1. Pokud Síla čistoty klesne na 0, výhody se ztratí a je znova třeba absolvovat úvodní extrémní měsíc.

Vládce hmoty

Popis zaměření: Přežiješ skoro vše, co způsobují živly země a vzduchu.

Počet stupňů: 3

Předpoklady: Zasvěcení přežití, 3 Přijetí země, 3 Přijetí vzduchu

Stupně znalosti:

1. Z každých 10 bodů zranění způsobených nadbytkem či nedostatkem země či vzduchu si můžeš převést 3×PX z nich na bod únavy, zbývající (z oněch 10 bodů) se převedou na indukované zranění v poměru 1:1.
2. Z každých 10 bodů zranění způsobených nadbytkem či nedostatkem země či vzduchu si můžeš převést 3×PX z nich na bod únavy nebo bod indukovaného zranění, zbývající (z oněch 10 bodů) se převedou na indukované zranění v poměru 1:1.
3. Z každých 10 utržených bodů zranění způsobených výkyvy země či vzduchu jich můžeš 3×PX ignorovat, zbývající se převedou na indukované zranění v poměru 1:1. Navíc získáš možnost regenerace jakýchkoliv vlastních deformací, příslušejících živlům země či vzduchu. Tato regenerace spočívá v tom, že si můžeš část deformace převést na indukované zranění. Před vyhodnocením deformace si můžeš způsobit indukované zranění rovně Velikosti této deformace (samořejmě se jedná o bonus, který ještě musíš převést podle Tabulky zranění a únavy), címž snížíš Velikost postižení o 1. Těchto snížení můžeš před každým vyhodnocením deformace provést nejvíce tolík, kolik činí tvoje PX.

Tajné mechanismy: Hraničář je imunní vůči materiální magii.

Spouštěcí moment: Hraničář toto zaměření získá v okamžiku, když splňuje předpoklady a ty jako PJ usoudíš, že je v situaci, kdy by se mu mohlo hodit.

Vládce energie

Popis zaměření: Přežiješ skoro vše, co způsobují živly vody a ohně.

Počet stupňů: 3

Předpoklady: Zasvěcení přežití, 3 Přijetí vody, 3 Přijetí ohně

1. Z každých 10 bodů zranění způsobených nadbytkem či nedostatkem vody či ohně si můžeš převést 3×PX z nich na bod únavy, zbývající (z oněch 10 bodů) se převedou na indukované zranění v poměru 1:1.

2. stupeň: Z každých 10 bodů zranění způsobených nadbytkem či nedostatkem vody či ohně si můžeš převést $3 \times \text{PX}$ z nich na bod únavy nebo bod indukovaného zranění, zbývající (z oněch 10 bodů) se převedou na indukované zranění v poměru 1:1.

3. Z každých 10 utržených bodů zranění způsobených výkyvy vody či ohně jich můžeš $3 \times \text{PX}$ ignorovat, zbývající se převedou na indukované zranění v poměru 1:1. Navíc získáš možnost regenerace jakýchkoliv vlastních deformací, přísluzejících živlům vody či ohně. Tato regenerace spočívá v tom, že si můžeš část deformace převést na indukované zranění. Před vyhodnocením deformace si můžeš způsobit indukované zranění rovně Velikostí této deformace (samozřejmě se jedná o bonus, který ještě musíš převést podle Tabulky zranění a únavy), čímž snížíš Velikost postižení o 1. Těchto snížení můžeš před každým vyhodnocením deformace provést nejvíce kolik, kolik činí tvoje PX.

Tajné mechanismy: Hraničář je imunní vůči energetické magii.

Spouštěcí moment: Hraničář toto zaměření získá v okamžiku, když splňuje předpoklady a ty jako PJ usoudíš, že je v situaci, kdy by se mu mohlo hodit.

Totemová zvířata

Některá zvířata najdeš v bestiáři. Sokol a pes jsou natolik známá zvířata, že jejich parametry uvádíme přímo zde:

Sokol

Vlastnosti: **-10 / 7 / -10 / -10 / -8 / 0**

Odolnost: -8

Výdrž: 2

Rychlosť: +12* let

Smysly: -5 / -2 / -5 / 1 / 8

BČ: 7

ÚČ: 4 zobák, pařaty

OČ: 5

Ochrana: 0

Zranění: -2 S zobák, pařaty

Nezranitelnost: -

Velikost: -8

Rozměry: 40 cm

Četnost výskytu: obvyklý

Místo výskytu: tajga, hvozd, step, savana

Zařazení: ptáci (dravci)

Organizace: jedinec, pár

Aktivita: den

Pes

Vlastnosti: **0 / 6 / -10 / -9 / -6 / 4**

Odolnost: -1

Výdrž: 0

Rychlosť: -1*

Smysly: -5 / 0 / 9 / 7 / -1

BČ: 6

ÚČ: 3 zuby

OČ: 3

Ochrana: 1

Zranění: 1 D zuby

Nezranitelnost: -

Velikost: -1

Rozměry: 1–1,5 m

Četnost výskytu: velmi častý

Místo výskytu: tajga, hvozd, step

Zařazení: šelmy (psi)

Organizace: smečka

Aktivita: den

Tvorba nového totemu

Jak sis všiml, Příručka hraničáře obsahuje pouze čtyři zástupce. Je možné vytvořit totemy nové – možná se ti nezamlouvají námi připravené totemy, nebo se jednoduše nehodí do tvého herního světa. Se svým hráčem se dohodni, jaké zvíře by mu vyhovovalo a co od něj očekává.

Vybrané zvíře by mělo být dostupné v daném podnebném pásu. Hraničáři si volí zásadně šelmy a dravce. Nezapomeň na zvířecího pomocníka tvého hráče.

Za prve musíš určit, ke kterým vlastnostem přidává daný totem bonus. Pamatuj, že žádný totem nikdy nepřidává bonus k základním vlastnostem.

Následující Tabulka bonusů za totem ukazuje, jak můžeš rozdělit jednotlivé bonusy mezi vedlejší vlastnosti a aspekty vzhledu. K hodnotám v tabulce přičti PX.

Tabulka bonusů za totem

Vedlejší vlastnost	Jiná vedlejší vlastnost	Aspekt vzhledu	Jiný aspekt vzhledu
+1		+2	
+1	+1	+2	+2
		+2	
+2		+4	
		+0	+2
+0	+0	+2	
+1		+1	+0

Drobnou výjimkou je Odl – její bonus bude o 1 menší.

Dále je potřeba vybrat speciální schopnost daného totemu. Většinou by měla vycházet z nějaké skutečné nebo charakteristické schopnosti vybraného zvířete. Pamatuj, že tato schopnost by měla být vyvážená.

Příklad: Zkusíme vytvořit totem rosomáka, obávané velké kunovité šelmy. Jedná se o nebezpečného protivníka – ačkoli jeho menší vzrůst může svádět k podceňování v porovnání s šelmami jako tygr či lev, ve své zuřivosti si nezadá s rozlíceným medvědem. Navíc je vytrvalý a houževnatý. Proto se rozhodneme, že by mohl obdržet bonus +1 k Výdrži a +0 k Odolnosti.

Důležitá bude i speciální schopnost totemu. Jestliže se rosomák pustí do boje, rve se záputile bez ohledu na zranění, která sám utrpí. Jeho schopnost tedy bude: „Kdykoli si hraničář musí házet na Vůli, zda nezíská postih v důsledku zranění, přičítá si k výsledku hodu +2.“

ČARODĚJ

Magie ve světě

Magie ve světě, jak si jej představujeme my, je nevypočitatelná. Žádný čaroděj, žádný theurg nemůže dopředu říci, jak kouzlo skutečně dopadne. Ano, jsou to výjimky potvrzující pravidlo, když i podařené kouzlo selže, ale stává se to.

Astrální sféry jsou nevypytatelné, jejich vědomí nepochopitelné a záměry mimo veškeré rozumové pochody obyčejných smrtelníků. Vzhledem k tomu, že jsou to právě ony, které vši magii dávají její sílu, není nic divného na tom, že se jednou za čas stane menší nehoda. Může to být výborný startovní bod zápletky, ať to bude pátrání po ztracené magii, nebo řešení následků pokaženého kouzla. Může to být trest za hamížnou a špatnou hru. Nesmí se to však v žádném případě stát tvým nástrojem moci, jímž hráče bezdůvodně šikanuješ. Pokud se bude kazit každé druhé kouzlo jen proto, že „se ti nehodí do zápletky“, je to špatně.

Přirozená magenergie

V pravidlech o světě ses dozvěděl, že každý živý tvor získává spánkem přirozenou magenergií. Otázka je, co má společného s čarodějovou magenergií, zda ji dokáže čaroděj využívat a podobně.

Za prvé, čaroděj může vždy mít buď přirozenou magenergií, nebo svou vlastní, umělou magenergií získanou zaostřením vůle. Když má nula umělých magů, přes noc se u něj objeví přirozená magenergie. Ovšem jakmile začne zaostřovat vůli a získávat umělou magenergií, jeho přirozená magenergie zmizí (stejně jako ta umělá, kdyby ji měl).

Za druhé, přirozenou magenergií čaroděj nedokáže využívat, a to za žádných okolností. Necítí ji, na rozdíl od umělé magenergie, a tato magenergie má pro něj příliš odlišnou strukturu na to, aby s její pomocí sesílal kouzla.

Obory magie

Oborů magie je celkem šest, tři obory magie hmoty a tři obory magie života. Kde je hranice jejich použitelnosti?

Obory magie hmoty manipuluje s hmotou, časem a prostrem přímo, a tvorové, které se čaroděj pokusí kouzlem těchto oborů postihnout, se jim mohou bránit pomocí odolání magii. Tyto obory jsou určeny primárně pro práci s neživou hmotou, cokoliv, co má duši, do nich nepatří.

Na práci s duší jsou zaměřeny další tři obory, které naopak z duševního světa paty nevytáhnou. Investigativní magie využívá zejména vazeb a pracuje jako sběratel informací napříč celým duševním světem. Ostatní dva obory jsou zaměřeny na práci s duší konkrétní oběti, a těm se duše brání odoláním magii vždy.

Odolávání magii

Každý tvor má schopnost odolávat čarodějské (a nejen té) magii. Respektive – každý tvor s duší. V Příručce čaroděje jsme psali o podvědomí. Ve skutečnosti je řídícím činitelem odolávání magii právě duše. Duše si své tělo hlídá a nenechá je jen tak poškodit. Jenže, jak poznat, kdy má být přímo

působící kouzlo odvraceno, a kdy ne? Proč se duše nebrání kouzlům typu *Zahoj a Vyleč*, zatímco *Rozšlehej na protoplazmu* a *Stáhni z kůže* neprojdou?

Duše ví, co je skutečným efektem kouzla. Nezáleží tedy na tom, co si postava myslí, že se stane, co jí někdo nakukal atd. Záleží na tom, co se má skutečně stát. Dokonce i pokud bude kouzlo pokažené, a místo léčení by mělo poškozovat, bude se mu duše bránit – a to navzdory tomu, že jak sesílatel, tak terč kouzla byli nezvratně přesvědčeni, že bude sesíláno kouzlo léčivé.

Pokud má tvor několik duší, v zásadě jeho tělo řídí jen jedna z nich. Ostatní jsou v roli pasivních pozorovatelů. Mohou číst informace poskytované smysly tvora, ale nemají právo zápisu – nemohou hýbat končetinami atd. Právě ta jedna řídící duše bude potom magii odolávat.

Lámání kouzel

Nejvíce tě jistě zajímá, jak použít vztahy čarodějského lámání pro kouzla jiných povolání. O tom najdeš vše potřebné zde.

Theurgové

Theurgické formule mají parametr Náročnost, který se dá k Náročnosti čarodějských kouzel přímo přirovnat, rozhodně tedy svým významem a velikostí. Je pravda, že v extrému je bonus k hodu na kouzlo u theurga až +17 (za znalost formule až +9, za *Skládání formulí* až +6 a za *Vyvolávání formulí* až +3), oproti +10 u čaroděje (to je maximální stupeň oboru). To je však fakt, s nímž nikdo nehne – theurgické formule jsou mnohem komplexnější a odvracet je není žádný med. Však si je theurgové také musejí připravovat dlouho dopředu.

Podobně jako u Náročnosti je to s významem Sféry. Místo sféry původu magenergie je tu sféra původu formule. Zde je význam zcela bez debaty volně zaměnitelný.

Mnohem palčivější je u theurgů problém, který obor má čaroděj pro hod na zlomení použít. Theurgické formule bohužel na čarodějské obory moc ohled neberou a dělají si, co se jim zlšíbí. Proto jsme vytvořili převodní tabulku, z níž zjistíš, kterému čarodějskému oboru odpovídá ta která theurgická formule, čili které magie je v ní nejvíce.

Jak vidíš, investigativní kouzla theurg vůbec nemá. Od toho jsou tu démoni, v příručce uvedený Démon vědění věcí a v tajných grimoárech popsaní démoni pracující s informačním polem jako řezbář se špalíkem dřeva.

Kněží

Náročnost kněžských zázkroků je dána jako součet doby jejich trvání a jejich ceny v BP. Jak vidíš, zázkoky jsou nesmírně náročné – a není divu, sesílájí je vlastně bohové. Kvalita magenergie je stejná jako úroveň kněze, který o zázkrok žádal. Zázkoky, jejichž trvání není v době prosby známo, nelze lámat. Taktéž zázkoky ze skupiny Moc nad osudem nelze lámat.

Kategorizaci jednotlivých kněžských zázkroků do čarodějských oborů najdeš v Tabulce převodu zázkroků.

Skupina Moc nad osudem stojí poněkud mimo čarodějské obory. Zázkoky spadající do této kategorie většinou sestávají z množství drobných kouzel z různých oborů, jež často sesílá

Tabulka převodu formulí

Formule	Obor magie
Bariéra	Energetická
Dým	Materiální
Iluze	Mentální
Metamorfóza	Materiální nebo Vitální, záleží na tom, co je terčem kouzla
Oheň	Energetická
Portál	Časoprostorová
Světlo	Energetická
Tok času	Časoprostorová
Tsunami z hlíny...	Materiální
Úder	Energetická
Velký mord	Materiální
Výboj	Energetická
Zamčení	Energetická

Tabulka převodu zázraků

Zázrak	Obor magie
Zjevení	Mentální
Skupina Moc nad energií	Energetická
Skupina Moc nad hmotou	Materiální
Skupina Moc nad živou hmotou	Vitální
Skupina Moc nad časem	Časoprostorová
Skupina Moc nad prostorem	Časoprostorová

sám bůh, bez prostřednictví kněze. Záleží tedy na konkrétní situaci.

Zaslechnutí kouzel

Čaroděj má schopnost zaslechnout, jak někdo jiný sesílá kouzla. Je-li sesilatelem jiný čaroděj, je vše jednoduché. Posluchač může kouzlo zaslechnout, může poznat i obor, pokud jej umí alespoň na prvním stupni, a může dokonce poznat i konkrétní kouzlo, pokud je také zná.

Zaslechnutí theurgické a kněžské magie

Ale co když je sesilatelem například theurg nebo dokonce magii provozuje kněz prostřednictvím svého boha (tj. bůh na knězovu žádost sesílá kouzlo)?

Když čaroděj dosáhne takového úspěchu, při kterém by určil správné obor, čaroděj pozná, zda je dané kouzlo čarodějské, nebo ne. Pokud se jedná o čarodějské kouzlo a posluchač daný obor ovládá na prvním nebo vyšším stupni, pozná současně, o jaký obor se jedná.

Když dosáhne úspěchu, při kterém by správně určil také typ kouzla, jedná se o čarodějskou magii a posluchač sám kouzlo zná, rozpozná je. Když kouzlo nezná, určí jen obor a že se jedná o čarodějskou magii. Pokud se dokonce nejedná ani o čarodějskou magii, pozná, že se nejedná o magii čaroděje.

Ve vzorci, podle kterého se pozná, zda čaroděj kouzlo zaslechl, však figuruje mimo jiné „Magenergie kouzla“. Jak ji určit u theurgů a kněží?

U theurgů je situace relativně jednoduchá. Bonusem za magenergií kouzla je v tomto případě přímo Náročnost sesílaného kouzla.

Ovšem theurgové mimo sesíláni kouzel vyvolávají také démony. Zde je důležité, zda si démon vytvoří vlastní tělo, nebo využije tělo připravené theurzem. Kouzlení je slyšet jen v tom prvním případě, démon si vlastní tělo totiž připraví opět pomocí magie. Bonus za magenergií zde bude o 6 nižší, než je Náročnost vyvolávaného démona.

Kněží nemají formule a kouzla, místo toho žádají své bohy o zázraky. Z hlediska naslouchání jsou zajímavé dva atributy – BP (Body přízn) zázraku a úroveň sesilatele. Magenergie sesílaného zázraku je stejně velká, jako hodnota odpovídající bonusu BP podle Tabulky zranění a únavy. Kvalita této magenergie je potom stejná, jako je úroveň kněze, který o zázrak žádal.

Další slyšitelné zdroje

Podobně jako kouzlení čarodějů, theurgů a kněží je možné zaslechnout kouzlení démonů, případně unikání magické energie z různých přírodních zřídel a podobně.

Pro démony používáme stejná pravidla jako pro theurgy. Jejich magie je té theurgické velice podobná a čaroděj nepozná, zda kouzlil démon nebo theurg.

Magická zřídky bývají naopak různé násilné průvlaky do sfér, zdeformované kusy prostoru a podobně, ať byly otevřeny přirozeným způsobem, nebo to spáchal nějaký zvrhlík pomocí magie.

Zřídky mají charakter spíše čarodějské magie, a čaroděj na první poslech nerozezná, zda kouzlí čaroděj, nebo prýští zřídko. Může si to však domyslet například z toho, že slyší magii několik kol za sebou, opakováně a nepřerušovaně. Opravdu silně závisí na charakteru toho kterého zřídky, některá mohou astrální energii vypouštět tak, že budou připomínat kouzlicího čaroděje. A naopak, na nějakém sjezdu čarodějů to může bzučet tak, že by posluchač hledal mnohem spíše zřídko než skutečné osoby.

Zaslechnutí mentálních praktik

Čaroděj není schopen zaslechnout mentální praktiky, může však slyšet kouzla, která mentální praktiky provozují (tj. kouzla z oboru mentální magie, kouzla s mentální formou).

Daleká a slabá kouzla

Na kouzla, která jsou nedůležitá, slabá nebo jsou sesílána daleko, není třeba házet. Toto je ponecháno čistě na tvé úvaze, pokud chceš hráče čaroděje upozorňovat na každé sebeslabší kouzlo, přejeme pěknou hru. Myslíme, že mnohem účelnější je upozorňovat jen na neobvyklé sesílání (například v noci uprostřed pouště) nebo na výjimečně silná kouzla. Záleží také na prostředí, ve kterém se čaroděj nachází. Pokud je magie v zemi zcela zapovězena, určitě čaroděje alespoň zaujmě, když nic jiného, pokud nějaké kouzlo zaslechně. Na druhou stranu, bude-li okolní šum od sesílaných kouzel hodně hlasy, čaroděj zřejmě nebude jednotlivá kouzla vnímat, asi jako člověk nevnímá autobus jedoucí po rušné městské ulici. Než by ho neslyšel, když se soustředí, rozezná zvuk jeho moto-

ru od ostatních vozidel, ale zkrátka mu nevěnuje pozornost. Naproti tomu v noci, kdy je provoz výrazně menší, ho takový autobus jedoucí pod okny může vytrhnout i ze spánku.

Teoreticky je možné zaslechnout i nesmyslně slabé kouzlo na druhé straně světa, ale ve skutečnosti je pravděpodobnost natolik nízká, že nemá cenu ani se o to pokoušet.

Čarodějovi pomocníčci

V souvislosti s pomocníčky tě jistě napadlo několik dotazů. Jaký je skutečný vztah mezi čarodějem a pomocníkem, co se zákonitostí světa týče?

Věz, že čarodějovi pomocníčci, tedy astrální bytosti, které čaroděj pomocí rituálu povolává, jsou ve skutečnosti to samé, co démoni, které vyvolávají theurgové. Máme-li být prosti všech předsudků, čarodějův pomocníček je ve skutečnosti živý tvor posednutý démonem.

Rozdíl mezi „klasickým“ démonem a astrální bytostí, která se má stát vědomím budoucího čarodějova pomocníčka, je ovšem propastný. Démon, kterého čaroděj do pomocníčka zakleje, se vytváří jako odraz čarodějovy duše, jako jakási stopa po jeho vpádech do astrálního světa. Vytváří se už od čarodějova narození, protože už jako malé děti budoucí čarodějové astrální energii využívají. Pokud je na tvém světě možná reinkarnace, je pomocníček pravděpodobně týž napříč všemi jednotlivými vtěleními čarodějovy duše (a možná si to všechno taky pamatuje, bohové mu buďte milostiví).

V souvislosti s tím má význam Síla vazby, kterou má pomocníček k čaroději (a naopak). Je to vazba citová a má právě takovou Sílu jako vazba mezi démonem a duší. Je však podobná vazbám cenóz, a platí pro ni pravidlo zabezpečení – když ji někdo přeruší, vytvoří se znova. Jediná cesta, jak ji skutečně zrušit, je v jednom okamžiku zrušit vazbu jdoucí tam i zpět, což je například možné, když jeden theurg porazí v mentálním souboji čaroděje a druhý jeho pomocníčka. V takovém případě čaroděj o svého pomocníčka přijde. Na příští úrovni si vazbu může obnovit pomocí stejného rituálu, jaký provádí pro vyvolávání pomocníčka, a pro úspěch platí stejná pravidla jako pro tento rituál. Přerušení vazby neznamená pomocníčkovu smrt.

Čarodějovu telepatickou rozmluvu s pomocníčkem lze odposlouchávat. Zprávy se objevují v čarodějově nebo pomocníčkově duši, v polovině vědomí, ve vrstvě myšlenek.

Duše pomocníčkova

Jakmile víme, že pomocníček je jen živý tvor posednutý speciálním druhem démona, naskytá se řada zajímavých otázek. Co je s původní duší posednutého? Jak je možné jen tak někoho posednout?

Začneme tím, že popíšeme mechanismus, jakým se démon do pomocníčkova těla zaklíná. K tomuto účelu slouží vyvolávací rituál. Během něj otevře čaroděj démonovi svou mysl. Démon do ní vklouzne, vybere vhodné tělo a skrze čaroděje z něj mentálními prsty odtrhne duši. Je to jediný případ spolupráce mezi mentálními bojovníky, a paradoxně ani jeden z nich o této spolupráci přímo neví. Pro démona je to součástí přirozeného běhu věcí, pro čaroděje jsou to intuicí řízené rituály a zvyklosti získávané od prvních vpá-

dů do astrálu, tedy prakticky od narození. Efektem pak je, že málokteré tělo dokáže jejich spojenému útoku odolat a démona se obvykle podaří ubytovat. (Obvykle. Výjimky, jako vždy, existují.)

Po mentálním souboji ustaví démon nad animami následující uspořádání. Duše byla od těla zcela odtržena, a na jejím místě je nyní démon. Duše však není zcela bez kontroly: démon ji naváže sám na sebe. Komunikace duše s tělem pak probíhá skrze démona. Ten ji dokáže měnit a pudovému chování původní duše dodává zvyklosti a nadhled rozumné bytosti. Duše pak řídí drobné a nedůležité záležitosti, jako obstarávání stravy, prchání před agresory, spánek, vrnění a podobně a démon provádí důležitá a zásadní rozhodnutí, například politický poměr k Tojwanskému císařství.

Díky tomuto uspořádání je hlavní animou pomocníčka démon. Od jeho sféry se tedy odvozuje úroveň pomocníčkova, on odolává magii, on vede mentální souboje. Kvůli tomuto uspořádání také pomocníček musí být v transu, chce-li čerpat magenergií, a jeho dvě animy mu nepomohou. Toto uspořádání také uvaluje na úroveň původní duše jisté restrikce: platí, že úroveň démona nebude nikdy nižší než úroveň pomocníčkovy duše.

Duše pomocníčkova není od světa odříznuta: zcela vnímá chování těla a může ho do značné míry ovlivňovat. Jen si pravděpodobně uvědomuje, že mezi ní a tělem je jakási bariera, která jí občas nedovolí dělat to, co by chtěla. U zvířat a podobných nepříliš inteligentních tvorů to obvykle nepředstavuje vážný problém. Riziko je to u primátů a lidí, kteří technicky vzato také mohou být čarodějovými pomocníčky. Zde je pravděpodobnost, že se hostitel pokusí se démona zbavit, mnohem vyšší.

Pomocníček je i nadále považován za živého tvora.

Pokud démon opouští tělo dobrovolně nebo za kontrolovaných podmínek, naváže duši zpět na její tělo. Pokud se tak stane pod tlakem okolností a démon to zkrátka nestihne, zůstane původní tělo bezduché.

Duše bohů

Setká-li se čaroděj s poslem božím, takzvaným avatarem (tj. ztělesněním boha na zemi), mohl by s ním chtít vyvolat mentální souboj. Avatar je tvor z masa a kostí jako každý jiný a získat Kontakt o solidní Síle čaroděj klidně může. Při případném mentálním souboji se však avatarova duše jeví jako naprostě nedobytná. Avatar sám na čaroděje nijak neútočí.

Předávání zpráv

V rámci mentálního souboje si soupeřící strany mohou předávat krátké zprávy nebo spolu plnohodnotně debatovat. Tyto zprávy lze odposlouchávat, podobně jako telepatické rozmluvy mezi čarodějem a jeho pomocníčkem.

Poznámky k jednotlivým kouzlům

Kde mám dýmku? a jemu podobná

V poznámkách je uvedeno, že kouzlo dovede ve skutečnosti najít nejen předmět čarodějovy denní potřeby, nýbrž

i nějaké předměty, které používá jen zřídka, ale jsou jeho oblíbenými, a ještě navíc snad i předměty cizích lidí, ke kterým má čaroděj nějaký vztah.

Jak jistě tušíš, funkce kouzla je vyhledávání předmětu pomocí vazeb. Kouzlo používá zbytky strukturálních a citových vazeb, které čaroděj (resp. odraz jeho těla a jeho duše) k odrazu hledaného předmětu má.

Pokud seznáš, že tento vztah nestojí za řeč, můžeš čaroděje při seslání kouzla silně postihovat. Kouzlo nedokáže nízkou sílu vazeb nijak nahradit a přes slabé vazby se čaroděj ke konkrétním informacím o předmětu zkrátka nedostane.

Říd se při tom tabulkami síly vazeb v kapitole věnované theurgovi v sekci Poznámky k duševnímu světu. Kouzlo předpokládá vazbu se Silou minimálně -2. Za každé snížení Síly vazby o jedničku dej čaroději k seslání kouzla -2.

Tato vyhledávací kouzla však mají schopnost kompenzovat nekvalitní vazby kvalitní magenergií. Konkrétní mechanismus je následující: za každý stupeň Kvality magenergie navíc se postih za nedostatečnou sílu vazby o 1 sníží. Kompenzující Kvalita se počítá až po aplikaci oborových schopností.

Tato skupina kouzel pracuje s pojmy „místnost“, „skupina místnosti“ a „dům“. Jenže, co je to místnost? Je jí třeba tovární hala velikosti hangáru pro vzducholod? A naopak, tvoří maringotka se zastřeleným schodištěm logický celek?

Na první otázkou je snadná odpověď – ano, protože i tovární hala je místnost.

Ve druhém případě je to složitější a jako obvykle záleží na dostupnosti daného odrazu. To je důležité hlavně ve chvíli, kdy váháš, zda zahrnout do bytu tajnou místnost. Pokud o ní obyvatelé bytu vědí a berou ji jako součást bytu, pak je to součást bytu. Pokud o ní nevědí, pak není. Všimni si, že zase tak moc nezáleží na názoru samotného čaroděje. On o té místnosti vědět může, a přesto mu to nebude nic platné, protože většina bytostí nepřemýší o „bytu s tajnou místností“, ale třeba o jedné skupině „byt“ a druhé „komplex tajných chodeb“. Nicméně vždy se to liší případ od případu.

Genius loci a jemu podobná

Použije-li čaroděj toto kouzlo, potřebuješ rozhodnout, zda situaci, jež se odehrála na tomto místě, skutečně odhalí. K tomu nechť ti poslouží následující tabulka:

Tabulka klasifikace událostí

Popis	Neznámost
Všeobecně známá situace, slavná bitva	+0
Věci známé vesnickým klepnáním, čili veřejné	+10
Malá oslava pro skupinku soukromých osob	+30
Prakticky neznámé situace, jediný svědek, který se nikomu dalšímu nesvěřuje, prastráre záležitosti, které zná jedině kronikář	+35
Mord beze svědků, soukromé záležitosti	+40

Je třeba si uvědomit, že ne všechno, co lidé „všeobecně vědějí“, se zakládá na pravdě. Kouzlo tak může odhalit místo,

kde byl zcela jistě zabit Jeremiáš Črevnický, na základě toho, že o tomto místě každý jako o místě jeho zabití mluví.

Jeremiáš Črevnický však byl zabit úplně někde jinde. Když čaroděj na toto místo dorazí, kouzlo *Genius loci* na něm sešle a překoná náročnost třeba +37, teprve potom se dozví skutečné místo, kde k mordu došlo.

Moc nad duchy

Zde platí to samé jako v případě kouzla *Ovládni zombíka*, jen se komentář vztahuje na démony ovládané nehmotné nemrtvé. Patří by sem například poltergeist, kdyby byl nemrtvý, patří sem duchové, přízraky a podobné nestvůry, které jsou vázány obvykle na jedno místo (například na dům).

Moc nad prostorem

Kouzlo pochopitelně pracuje prostřednictvím duševního světa. Čaroděj s jeho pomocí dokáže pohybovat jen těmi předměty, k nimž má citovou nebo strukturální vazbu se Silou alespoň -7.

Ovládni zombíka

Kouzlo působí proti nemrtvým, kteří jsou stvořeni jako démoni ovládající hmotné tělo. Pokud je daný nemrtvý stvořen jakkoliv jinak (například kouzlem animované tělo), nebude na *Ovládni zombíka* reagovat.

Ve skutečnosti toto kouzlo hrubou silou a pomocí několika nečistých fint prolomí duševní bariéru démona a zpřístupní čaroději jeho centra pohybu. Podobnost s mentálním soubojem tedy není náhodná – odtud potřeba plného soustředění. Kouzlo je stavěno dost specificky právě proti určité třídě démonů a ve vzácných případech proto nemusí fungovat ani proti skutečně démony ovládaným nemrtvým.

Prověř informaci

Pro určení Skrytosti informace můžeš využít Tabulku klasifikace událostí.

Stvoř pomluvu

Toto kouzlo stejně jako jiné čaroděje může zmást theurgova Démona vědění věcí (Gügl démona) a vůbec další magické tvory, kteří používají pro schraňování informací duševní svět.

Klepny na vysokých úrovních například zjišťují nové klepy i tak, že pátrají v duševním světě a tam nové pomluvy vyhledávají. Je to součástí jejich profesionální cti, mít pomluvu dříve než konkurence, a nemohou být u všeho najednou. I klepny tohoto typu mohou tedy být kouzlem obalamuceny. Klepny na těchto úrovních však obvykle do jisté míry ovládají také *Prověř informaci*, takže záleží i na tom, jak mocný čaroděj kouzlo sesílá. Poprvé řečeno, není pro klepnu vyšší mety, než vyvrátit pomluvu.

Vrať se do hrobu

Podobně jako *Ovládni zombíka* – kouzlo se vztahuje na nemrtvé animované démonem, nikoli na duše navrátitiv se do vlastního těla, iluze, které nemrtvé připomínají, ani na kouzla, která tělem prostě pohybují surovou silou.

Postup na další úroveň

Přestupuje-li čaroděj na vyšší úroveň, volí svou další speciálnost. Může se naučit nová kouzla a zlepší se mu některé schopnosti. Všechny potřebné informace najdeš v Příručce čaroděje v části Čarodějské schopnosti.

Jednou za úroveň se může čaroděj pokusit o přivolení pomocníčka. Nemusí to být zrovna hned po přestupu, nicméně právě přestupem se mu tato možnost otevírá. O pomocnících, jejich přivolávání, chování a dalších aspektech je psáno v kapitole Čarodějovi pomocníčci.

Jak vidíš, na tebe v případě čarodějského postupu po úrovních není kladena prakticky žádná odpovědnost, většinu toho má v kompetenci hráč.



THEURG

Vstup do sfér

Zvláštnosti při vstupu

Theurgův vstup do sféry mohou ovlivňovat mnohé lokální nerovnovážnosti, specifika a další podobné.

Zvláštnosti mohou být vázány i na toho, kdo do sféry vstupuje, nikoli jen na místo. Může být například nositelem talismanu, být pod vlivem lektvaru či dokonce drogy, která astrální vnímání přivozuje, nebo může být pro sféry z nějakého důvodu důležitý, a tak jej samy vtáhnou, kam potřebují. Těch možností je nepřeberné, v podstatě závisí jen na tobě, jak chceš svůj svět ladit a co dovolíš, aby postavy tvých hráčů měly.

Pod vlivem daných podmínek má theurg k hodu na vstup do sféry bonus či postih. Jeho výše se odvíjí od povahy situace, ale typicky se bude pohybovat v mezích -3 až +3. V ojedinělých případech však může být i daleko za touto hranicí.

Neprobádaná místa ve sférách

Když theurg při vstupu do sfér fatálně neuspěje, dostane se při svém putování na místa, která nejsou na theurgických mapách probádána. Může to být jen povrch hlušiny, kde sféry prostě neslyší, ale pokud chceš, můžeš podstatnou část své zápletky iniciovat právě na takovém místě.

Na neprobádaných místech žijí podivní démoni, o kterých se theurg v pandemonikonech nedočte. Jejich chování je těžko odhadnutelné a může být považováno za podivné i v rámci jíž tak dost podivného chování démonů jako takových.

Návštěva jednoho neprobádaného místa může být i výsledkem dlouhodobě špatné hry theurga, kdy démoni a formule vyvolává přednostně pro své vlastní obohacení, pro získání výhod ve světském životě. Theurgovo vědomí se nemusí vždy vrátit zpět, ani když jde o normální, známý kus astrálu, a tak není nic divného na tom, když se zaseknne zde, kde je zákon a řád, známý z jiných míst v astrále, jen prázdným pojmem.

Náklonnost a blízká téma

O astrální půlnoci

V Příručce theurga je napsáno, že astrální půlnoc nastává jednou za den, na rozhraní dvou dnů sousedních. Možná tě napadlo, že ve světě, jako je ten nás, by astrální půlnoc byla pohyblivá. V našem světě by nastala astrální půlnoc v Praze v jiný čas než v Londýně.

Tohoto mechanismu se dá bohužel docela dobře zneužít. Theurg se napakuje formulami, přesune se dostatečnou rychlosťí na západ, počká na astrální půlnoc, a má Náklonnost obnovenu.

Nikdo z nás ve skutečnosti nevěří, že by tenhle mechanismus chtěl někdo zneužívat. Pro všechny případy ber na vědomí toto: sféry zapomínají jednou za dvacet čtyři hodin.

Větší astrální cykly

V případě astrálního úplňku jsou otázky poněkud jiného kalibru. Co když je svět stavěný tak, že úplněk a nov nemá? Nebo naopak, co když měsíc kolem země obíhá tak rychle, že je úplněk třeba každý týden? A co hůře – co když je měsíců několik, každý s jinou frekvencí úplňků, a s důkladným schématem částečných a úplných zatmění?

Nečekej příliš konkrétní odpovědi. Je to tvůj svět. Pokud věříš, že měsíční Náklonnost není nic obzvláště silného, můžeš nechat sféry zapomínat s každým úplňkem. Místo toho bychom ti však doporučili, abys vázal zapomínací mechanismus třeba na jeden určitý měsíc. Nebo zkrátka na úplně jiný přírodní úkaz, měsíční Náklonnost nemusí být vázána konkrétně na cykly měsíců.

Každopádně by bylo ideální, kdyby byl interval mezi dvěma obnovami dlouhý přibližně ten jeden měsíc. Chceš-li udělat měsíční Náklonnost cennou, může to být i více, a naopak. Nakonec, celou řadu vyšších Náklonností je možné posunout, z denní udělat týdenní, z měsíční čtvrtletní či slunovratovou, ... Je to tvůj svět a sféry v něm budou fungovat právě tak, jak si to budeš přát ty.

Životní Náklonnost

Otzáka životní Náklonnosti souvisí úzce s otázkou reinkarnatione. Není to pravděpodobně nic, co by hráči sami nějak konkrétně využili, ale nakonec proč nehrát DrD+ i s postavami, přelévajícími svá vědomí z jedné postavy do druhé?

Životní Náklonnost by se v takovém případě měla obnovovat vždy, když postava zemře. Pokud se ti to zdá příliš časté, i toto se dá posunout – pokud ji chceš udělat skutečně vzácnou, nechť je svázána s nějakým skutečně zřídka nastávajícím přírodním úkazem, takovým, jakým je v našem světě průlet Halleyovy komety. Jedna postava jej může teoreticky zažít dvakrát za život, ale také je možné, že jej stihne jen jednou za dva životy.

Žebrání o další Náklonnost

Když už theurg svou Náklonnost vyčerpá na nulu, a přece by chtěl ještě jednu formuli vyvolat, má možnost požádat sféry o výjimku.



Ale jako s každou výjimkou, i s touto se musí zacházet opatrně. Sféry mají něco, co by se v lidském ekvivalentu nazývalo trpělivost. Dokud theurg čerpá Náklonnost po troškách, dokud nepřekročí limit sfér, je to v pořádku. Astrální bytosti si jej nevšímají.

Ale žádostí se theurg zviditelní. Sféry to budou tolerovat jednou, dvakrát, třikrát. Ale pravidelné překračování jejich limitu je pravděpodobně nazlobí a je možné, že se Náklonnost theurgovi trvale sníží o nějakou hodnotu.

Nové formule, noví démoni

Kouzla a formule

Theurg dokáže pomocí svých několika málo formulí vytvořit velmi širokou paletu konkrétních kouzel. Díky množství parametrů a modifikátorů, které Grimoár nabízí, je možné vytvarovat jednotlivé formule do stavů, které by těžko kdo od dané formule čekal.

Bariéra, která je kouzlem primárně pro základní obranu, se tak může stát levitační platformou. *Portál*, kouzlo pro přenášení bytostí a předmětů do bezpečí, se může vhodnou konstrukcí stát zálužnou pastí či strašlivou zbraní, jež tvora rozřeže na tenké plátky.

I přesto je možné, že budeš chtít vložit do Grimoáru vlastní formule. Budíž ti to přáno! Nechej se inspirovat filmy, knihami, jinými hrami na hrdiny, a dokonce třeba i jinými hrami vůbec.

Prosíme však, dávej pozor, zda zapadají do principů theurgie a do principů světa jako takového.

Primárně, theurg nemá žádné formule pro práci s duší terče. Veškerou práci s duší dělá pomocí mentálních praktik, a na co nemá mentální praktiky, to zkrátka neumí. Neměl by tedy být schopen hypnózu, sugesci a další finesy vyvolat z astrálu.

Když už se rozhodněš formuli zařadit, nechť je u ní samotné jen její základ, jádro její funkčnosti. Vše ostatní, vše nestandardní, patří do modifikátorů. Zamysli se, zda tebou nově vytvořený modifikátor nebude možné připojit i k běžným theurgickým formulím. Zvaž, zda tvoje formule nemůže být upravována některými tradičními modifikátoři. Přemýšlej o tom, jakým způsobem je možné modifikovat formule, co z nich lze složit.

Hlavně měj na paměti, že theurgie není o vytváření mocnějších a mocnějších kouzel, ale o kombinování. Vytvořit modrý blesk, který se od tradičního theurgického výboje liší jedině v tom, že má zranění implementované už ve svém těle, to není přístup, jaký by theurgové použili. Byť by to bylo jednodušší.

Démoni

Do theurgického Pandemonikonu jsme zařadili jen několik základních démonů. Jistě, nejlepší by bylo vytvořit z každé sféry démonů pět, deset. Jenže už nyní, se suitou několika zajímavých démonů, má Pandemonikon velký rozsah. Představ si, že by bylo démonů tříkrát tolik...

I zde nelze než nabádat k rozšířování. Zmínění démoni jsou jen základ, jaký se lze naučit ve většině civilizo-

vaných theurgických škol, u většiny mistrů ze známého světa. Šamanské kmeny, samotářští theurgové věnující se investigaci v astrále a vědecké práci, staré knihovny... tam všude je možné najít démony netradiční. Démony zvládající mentální souboj, démony, kteří sami vládnou magii a vyvolávání jiných démonů, mentální krysy, klasické křídlaté šupinaté zrůdy, a další.

Avšak i zde dávej pozor, aby noví démoni příliš nevyčinívali z řady. Když se v první sféře nějakým záhadným způsobem objeví masák velikosti průměrného kontinentu, se silou +180, není to tak úplně v pořádku.

V knihách a filmech...

Příkladem, který zde uvedeme, budiž kniha Glena Cooka „Černá Legie“. Tam je popsána skupina bytostí, jimž se říká Lápení a jež jsou určitým druhem nadlidí. Prostí lidé z nich mají neskutečný strach a Lápení sami jsou dost zásadní psychopaté. Jedním z Lápených je i Lovec Duší. Ten ve svém těle prý vězní duše svých poražených protivníků. Uvězněné duše potom promlouvají jeho ústy, každá hlasem, jaký mělo její tělo zaživa. Někdy dokonce hovoří dvě zároveň, což je mimořádně frustrující zážitek. Aby to fungovalo v DrD+, musel by Lovec Duší být buď sám démonem, nebo by mezi tělem a dušemi musel nějaký démon být. Obyčejné tělo se dá vždy ovládat jen jednou duší, tak jako jedna duše bude vždy ovládat jen jedno obyčejné tělo. Úkolem démona by tedy bylo zprostředkovávat komunikaci několika duší s jedním tělem. Duše tohoto Lápeného spolu pochopitelně debatují, každá má svůj názor atd. Démon by tudíž musel umožnit i komunikaci duší navzájem, nebo aspoň přenos všech vjemů těla ke každé z nich. Za úvahu potom stojí otázka, kdo ovládá pohyby těla. Kdyby to mohla být kterákoli duše, Lovec by se pravděpodobně nikam nedostal. Mezi lapenými dušemi tedy zřejmě panuje určitá hierarchie.

Poznámky k formulím a kouzlům

Iluze

Když theurg stvoří iluzi, mohou se ji ostatní tvorové pokusit prohlédnout, čili pokusit se odhalit, že jde o iluzi. K tomu slouží mechanismus popsáný přímo u formule v odstavci Rozpoznávání.

Zmíněný mechanismus však žádným způsobem nevyužívá samotné nepravděpodobnosti objektu. Útvary, které se do kontextu okolní krajiny absolutně nehodí, mají o něco málo vyšší pravděpodobnost, že budou prohlédnutý. Ten bonus není nijak vysoký, protože kvalitně udělané iluzi je pozorovatel schopen uvěřit cokoliv.

Všední iluze: Je-li iluzí znázorňovaný obraz, zvuk či vůně v daném místě věcí absolutně běžnou, oko, ucho či nos se nad tím nepozastaví, dostane pozorovatel postih k rozpoznání -1 až -2.

Výjimečná iluze: Naopak, pokud je vytvořená iluze zcela mimo jakékoliv mantinely, například devítinohý brouk se zelenorůžovopuntíčkovými krvkami, je pozorovatel spíš nakloněn iluzi prohlédnout. Dostává bonus +1 až +2.

Portál

U modifikátoru Brána formule Portál je napsáno, že při přesunu ze zdrojové brány do cílové brány, která je rozdělena na několik štěpů, se vše rozhoduje podle jakýchsi nevyzkoumatelných pravidel.

Skutečně je to tak. Portál bere ohled jen na velikost přepravovaného a velikost jednotlivých štěpů. Nikdy nepřesune tvora do štěpu, do kterého by se nevešel. Nikdy nepřesune tvora do obsazeného štěpu (tedy takového, který už se stal terčem pro transport někoho jiného). Vše ostatní je náhoda.

Poznámky k démonům

Rozpoznání vadného démona

Může se stát, že theurgovi se nezadaří při vyvolávání démona, a démon sice přijde, ale bude „jiný“. Je třeba vyřešit, čím se může démon lišit, jak to theurg pozná a zda to vůbec pozná.

Démon může být odlišný absolutně v čemkoliv, co tě napadne. Pravda je, že by měl být jistý vztah mezi mírou neúspěchu a mírou deformace démona, ale ve skutečnosti na tom zase tolik nezáleží. Fatální neúspěch se nejmeneje fatální jen tak pro nic za nic.

Nejnápadnější je, když se objeví úplně jiný démon. To theurg obvykle pozná, už když se mu objeví uvnitř obrazec a snaží se prchnout. Může se přitom jednat o úplně jiného démona, nebo o toho samého démona, jen nějak změněného. Sem spadá démon vyvolaný s jinou barvou kůže, chybějící či přebývající končetinou, démon slepý či hluchý a podobně.

Mnohem horší je, když je vada v některém skrytém rysu. Například Správce, který pokazí seslání každého (nebo třeba každého druhého) kouzla, nebo Cron, který neumí předávat určité zprávy.

Další možností je, že démon se po skončení služby nevrací do sféry, ale stává se svobodným. To je pravděpodobně vůbec nejhorší, co se může stát, hlavně u vyšších démonů, jmenovitě těch agresivních. Ti si budou své svobody užívat do snyosti a začnou u theurga.

Démoni s neomezenou výdrží

Démona s neomezenou výdrží ve skutečnosti propouští sama cenóza, ve které se démon právě nachází. Bude-li se meč s takovým démonem někde hodně dlouho válet, časem dojde k přerušení vazeb a démon se vrátí do astrálu.

Proč démoni nevládnou světu?

Otzáka v celé své kráse zní – proč démoni v astrále nevyužíví svých vazeb, aby podrobovali tvory na fyzické zemi?

Démoni v astrále se spolu samozřejmě stýkají. Bydlí ve svých démonických vilách (černých, plných zubů a kostí a řetězů, s náležitě pokroucenými věžičkami, jak žádá poslední móda) se svými rodinami, pořádají opulentní večeře, žijí kulturním životem. Mají mezi sebou strukturální vazby. A někteří démoni je umějí sledovat a pracovat s nimi, tak jako theurg. Takže, proč masáci z jedenadvacáté sféry těch-

to vazeb nevyužijí, aby přes své kolegy, vyvolané na fyzické zemi, posedli něčí tělo?

Věc se má tak, že démoni sami vůbec nemají s vazbami a odrazy patřícími do fyzického světa kontakt. Oni mají svůj vlastní duševní svět, tak jako předměty fyzického světa mají svůj svět. Jediná entita, která má možnost démona vzít z jeho části duševního světa a přesídit jej do světa fyzického, je astrální sféra sama. Tyto dva světy se tedy stýkají jen v několika oblastech – například když theurg drží vazbu od formule, tato vazba pochopitelně vede „do sfér“. Ani theurg ani démoni tedy nemohou zneužít vazeb, které jim nepatří.

Proč se démoni vracejí do sfér?

Tahle otázka souvisí s tou předešlou. Proč se démon, který přišel o vazbu na své tělo, vrací do astrálu? Mohl by přece využít vazeb, aby si našel tělo nové...

Odpověď je opět vůle sféry. Aby se mohl démon navazovat na předměty fyzického světa a mohl je tak „oživit“, musí se stát astrální animou. Tuto roli nemá sám od sebe, přidělí mu ji sféra ve chvíli, kdy démona theurg vyvolá.

Když dostane démon roli astrální animy, má povinnost mít vazbu k tělu a možnost pracovat s duševním světem a navazovat se na těla. Pokud povinnost nesplní a o tělo přijde, o roli astrální animy přichází a musí se tedy vrátit zpět do sfér.

O vybraných démonech

Berserk

Tento démon s oblibou zapomíná. Je třeba nad ním držet neustálý dozor, nebo se zkrátka najednou vztekne a někoho sejme. Tvory, kteří jsou mu označováni denně jako ti hodní a s nimiž theurg pravidelně hovoří, nechá na pokoji. Ovšem když se někdo objeví po půlroce, ba i po měsíci, pravděpodobně z démonovy paměti dávno zmizel.

Navíc, navzdory proklamované poslušnosti, uprostřed chumlu nepřátele či během rádného souboje na nějaké „stůj“ nebude brát ohled.

Stran životaschopnosti démona theurgové netuší jednu věc. Tento démon má dva řádky mřížky zranění, ne jeden. Jakmile démon dosáhne druhého, odchází do sfér. Pokud je však vyvolán špatně a po skončení služby se nevrací do sfér, má ještě jeden řádek, který může prořádit na fyzické zemi.

Démon hudebního nástroje

Takto magicky modifikované nástroje jsou mezi skutečnými umělci považovány za cosi horšího, co z nositele dělá neúplného muzikanta. Mnoho z nich je na základě poslechu a sledování hry snadno schopno podvod odhalit. Dokonce i mnoho zkušených posluchačů (například pravidelní návštěvníci orchestrálních vystoupení) pozná magicky ovlivněný nástroj a obvykle to v nich nezanechá pozitivní dojem. Na druhou stranu, široké masy jsou rády, že vůbec poznají falešný tón, a jim démonem řízený nástroj rozhodně vadit nebude.

Mnoho hudebníků využívá při hře falší a nepřesnosti úmyslně, a to zejména v avantgardních bardských sesku-

Tabulka Skrytosti informace

Popis	Potřebná Kvalita
Všeobecně známá informace, slavná bitva	+0
Věci známé vesnickým klepnáním, čili veřejné	+10
Malá oslava pro skupinku soukromých osob	+30
Prakticky neznámé situace, jediný svědek, který se nikomu dalšímu nesvěruje, prastaré záležitosti, které zná jedině kronikář	+35
Mord beze svědků, soukromé záležitosti	+40

peních. Ti budou funkcionalitu démona pravděpodobně zklamání. I jim totiž bude jejich výjimečně složité, falšemi protkané a komplikovanou rytmikou oplývající skladby démon valchovat harmonizujícími prvky. Poslouchatelnost tím snad zvýší, rozhodně ne však skutečnou uměleckou hodnotu vystoupení.

Démon neúnavnosti

Toto je jeden z démonů metamorfózy. Démon neúnavnosti mění strukturu kapaliny, která je v lahvičce přítomná. Dělá z ní nápoj, který zahání únavu.

Démon vědění věcí

Démon vědění věcí je esencí servility. Je tak úslužný, až to je nepříjemné. Neustále se podbízí, zda nemá dohledat ještě tohle a támhleto, skáče mezi jednotlivými tématy a vyhrabat z hromad jeho informací něco smysluplného je neskutečný problém. Mnohdy dokonce jen tak zničehonic vyhledává informace, o kterých si myslí, že by se theurgovi mohly hodit, a které jej obvykle absolutně nezajímají. Jako příklad uvedeme sortiment kovářství či ceny mléka, o nichž nezíštně informuje uprostřed úprku před skřety.

Pokud někdo démonovi zcizí jeho ohromné brýle a pokusí se přes ně podívat, uvidí přes ně jako přes čiré sklo. Démon se však skrze ně dívá do duševního světa a bez nich tedy nemůže odpovídat na žádné dotazy. Vždy ví, kde jeho brýle jsou, a bude se je všemi prostředky snažit získat, bez ohledu na bezpečí svého těla.

Při vyhledávání informací používá démon Nenápadnosti nebo též Skrytosti informace. Ta se porovnává přímo s jeho parametrem Kvalita, čím vyšší Kvalita, tím zasunutější informace démon najde.

Mrtvák

Tento démon není ani zdaleka jediným reprezentantem početné skupiny démonů animujících mrtvé. Naopak, je jedním z nejslabších a nejhře použitelných. Zařazen byl zejména proto, aby se vědělo, že i takoví démoni existují. Dá-li se theurg na dráhunekromancie, jistě si sám v zapořízených grimoárech dohledá potřebné vědomosti.

Ve většině civilizovaných zemí bývá nekromancie pronásledována. Práce s démony tohoto druhu a takovéto nakládání s těly nebožtíků bývá potom oceněno oprátkou, katovským špalkem, ukamenováním či jinými veřejností milovanými exekucemi.

Když je Mrtvákovo tělo po „smrti“ naprostě zničeno, nebo jsou jednotlivé jeho části odděleny od sebe, démon prchne do sfér předčasně, dřív než vyprší jeho Výdrž.

Navigátor

Tento démon se obecně vyzná v jakémkoliv krajině. Jeho skutečné znalosti jsou však (podobně jako v případě Démona vědění věcí) dány zejména znalostmi lidí. Ve věži temného mága se nevyzná, protože tam to zná všechnovudy právě jen temný mág. Ovšem kasárna, byť přísně střežená, už zná. Sídlí v nich pravděpodobně desítky či stovky vojáků, a tak pro démona není problémem příslušné informace získat.

Démon se spíše snaží theurgovy žádosti vyplňovat, protože čím dříve je vyplní, tím dříve se dostane domů. Ovšem ještě více než návrat domů jej těší, když může theurga nějak obalit či vyložit si jeho příkazy jinak, než jak byly myšleny.

Na dotazy směrované na nějaké konkrétní místo, například „Jak daleko a kterým směrem je Černobradá pastvina?“, démon odpovídá málodky, a když už, tak stylem „Hrozně daleko kterýmkoliv směrem.“ Takto odpovídá, zejména když má důvod domnívat se, že by tím přišel o službu, když by se theurg místo rozkazu „Zaved' nás na Černobradou pastvinu!“ na místo doptal.

Pokud je vyzvolán s Neomezenou výdrží nebo je jeho Výdrž obrovská, a tak je návrat domů v nedohlednu, není s ním k vydržení. Dělá naschvály jako na běžícím páse, nahlás svého pána informuje, jak je neskutečně hloupý, že se nevyzná, že by zabloudil i na křížovatce, a podobně. Čas od času se také urazí. To se posadí na bobek a odmítne jít dál. Říká věci, jako že nemá v popisu práce vláčet se s bandou podivinou po lesích, že odmítá jít kamkoliv dál a podobně. A má pravdu – skutečně musí jen vyplňovat příkazy typu „doved' nás“. Nic jiného po něm postavy nemohou závazně vyžadovat.

Spión

Spión je jeden z mála démonů, kteří se ochotně účastní mentálního souboje. Skutečně neprovádí v soupeřově duši žádné nepravosti, proto není důležitá hodnota jeho mentálních parametrů. Důležité je, že se mentálního boje s radostí účastní, a tomu, kdo jej napadne, poskytne snadnou kořist.

Je tomu tak právě proto, že nechází svého pána kdykoliv bez obtíží vstoupit do svých smyslů. Podobně otevřený je i vůči komukoliv cizímu. Pokud jej někdo mentálně napadne, dostane se sám o sobě a velmi snadno k mnohem pokročilejším mentálním praktikám, než je pouhé vstoupení do smyslů.

Poznámky k duševnímu světu

Odrady míst

Pro theurgy jsou odrazy míst neuchopitelné. Těžko se jim vnímají, nejsou schopni vidět je v celé jejich rozloze, nedokážou se na ně soustředit. Theurg, který je na odrazu místa (tedy například na odrazu mýtiny, lesa, cesty či města), nevidí žádnou vazbu kromě té, po níž přišel.

Co je to odraz místa? Je to odraz nečeho, co nejde odnést, co nemá pevné hranice. Odraz domu je odrazem místa, a odraz jeho místnosti také. Odraz louky, lesa, to jsou odrazy míst.

Co není odrazem místa? Odrazy živých bytostí nejsou odrazy míst. Odraz toho, co lze rozebrat a jinde složit.

Duše bohů

Když se theurg setká s poslem božím, takzvaným avatarem (tj. ztělesněním boha na zemi), může mít hloupý nápad pokoušet se vyvolávat mentální souboj, prozkoumávat odraz jeho vědomí atd. Pro tyto případy platí, že avatarova duše má stejnou stavbu jako lidská, až na to, že neobsahuje žádnou z osmi bran (pocity, myšlenky, vzpomínky, city, ...). Při případném mentálním souboji se jeví jako naprostě nedobytná, na theurga však neútočí (vzpomeň si: bohové neumějí s duševním světem vůbec pracovat).

Mentální souboj s bezvědomým

Z hlediska pravidel je bezvědomým protivníkem také každý, kdo zrovna pracuje v astrále. Theurgové nemají patent na astrální sféry, byť si to mohou myslet. Mezi astrální pracovníky patří například také čaroděj zaostřující vůli, kněz při žádání boha o zázrak (viz kapitola Požádání v části Bohové a zázraky v Příručce kněze), nebo vesnický šaman při rozmluvě s duchy předků.

Předávání zpráv

V rámci mentálního souboje si soupeřící strany mohou předávat krátké zprávy nebo spolu plnohodnotně debatovat. Tyto zprávy lze odposlouchávat, podobně jako telepatické rozmluvy mezi čarodějem a jeho pomocníkem (viz kapitola Čaroděj v této části příručky, sekce Čarodějovi pomocníci).

Přeražení vazby k formuli

Touto mentální praktikou dokáže theurg porušit vazbu mezi duší jiného theurga a odrazem jeho formule či démona.

Pokud je tato praktika použita proti jinému magickému povolání, řídí se následujícími pravidly.

Kněží

Kněží sami o sobě obvykle formule nemívají, a hlavně to nejsou oni, kdo magii vykonává. Místo toho žádají o zázrak svého boha, a je to bůh sám, kdo magenergií na fyzickou zemi stáhne. Kněz ji pak jen lehce zpracuje (například dodá potřebné fragmenty, pokud kouzlo má pracovat v duševním světě – to bůh sám udělat nedokáže). Vyvolání je ve své podstatě shodné s theurgickými formulami (a kouzly).

Čarodějové

V případě čarodějů se použije tento mechanismus poněkud jinak. Místo toho, aby se vazba přímo přerážela, čaroděj postupně ubývá magenergie.

Vazba zmizí až tehdy, když má čaroděj nulovou magenergií. Do té doby se bude theurgovi zdát, že byl při přeražení neúspěšný, naznamená však jisté zeslabení vazby.

Tabulka síly citové vazby

Síla	Odpovídající citový vztah
-10	Lhostejná známost
-8	Dobrá známost
-6	Přátelství či nepřátelství
-4	Pevné přátelství, láska, nenávist
-2	Silná láska, silná nenávist
+0	Velice silná láska, velice silná nenávist

Tabulka síly strukturální vazby

Síla	Odpovídající strukturální vztah
-10	Zběžný pohled na velkou vzdálenost
-8	Pozorování na velkou vzdálenost
-6	Fyzická blízkost, vnímání několika smysly
-4	Podrobný pohled, letmý kontakt
-2	Pohled z očí do očí, pevný kontakt
+0	Pevný kontakt s pohledem z očí do očí, zranění

Tabulka síly speciálních vazeb

Síla	Typ vazby
+3	Vazba od duše k odrazu formule či démona
+6	Vazba mezi duší a tělem
+10	Vazba k cenóze

Konkrétní mechanismus vypadá takto:

Aktuální MG = β (počet magů)

Snížení MG =

$$= \text{Síla mentální praktiky} - 49 + 2k6^+$$

Když je Snižení MG \geq 0:

$$\text{Nová MG} = \text{Aktuální MG} - \text{Snižení MG}$$

Příklad: Theurg přeráží vazbu se Silou mentální praktiky

47. Čaroděj má 22 magů (+17). Hráči padne 7.

$$\text{Aktuální MG} = +17$$

$$\text{Snižení MG} = +47 - 49 + 7 = +5$$

$$\text{Nová MG} = +17 - 5 = +12 (12 mg)$$

Čaroděj ve svém mentálním souboji znejistí. Právě mu ubylo z ničeho nic 10 magů, což značí soupeře, který jej dost válcuje. Pravděpodobně přehodnotí svou strategii.

Jiní mágové

Pokud se objeví v budoucnu jiné povolání pracující s magií, v rámci jeho sešitu pro PJ bude k dispozici i mechanika jejich kouzlení, společně s konkrétními pravidly pro přerážení vazeb k formulím.

Při přestupu na další úroveň

Přestup na další úroveň je v případě theurga docela jednoduchý. Na tebe jakožto PJ klade minimální nároky, veškeré rozhodování o tom, jaké schopnosti se naučí nebo se v nich zlepší za body, které při přestupu získá, leží na bedrech hráče.

Je třeba mít na zřeteli, že také každá formule a každý démon je považován za schopnost. Theurg se je učí podle stejných pravidel jako jiné schopnosti. Mechanismy pro vyvolávání formulí a démonů jsou postaveny tak, aby rostoucí znalost formule či démona znamenaly výraznou výhodu při jejich vyvolávání.

KNĚZ

Základní schopnosti

Jasnozřivost

V příručce kněze se hráč dočetl, že se jeho postava může naučit schopnost *Jasnozřivost* a že má tato schopnost celkem devět stupňů. V tomto odstavci si vysvětlíme, co vlastně *Jasnozřivost* obnáší a jak ji máš jako PJ svým hráčům „sesílat“.

Jasnozřivost má tři základní formy – sen, znamení a vizi. Tyto tři formy se na rostoucích stupních schopnosti střídavě vylepšují – je tu tedy postupně mlhavý sen, symbolický sen a prorocký sen, náznaky, malá znamení a velká znamení, a konečně záblesky, vize a vidění „pravé podstaty věcí“. Lépe se v tom zorientuješ ve Výčtu stupňů níže. Na každém stupni se knězí otevře cesta k novému způsobu věštění – to však neznamená, že by přestal užívat ty staré.

Jasnozřivost je v první řadě závislá na Přízni. Podrobnosti o Přízni, jak se určuje a získává, se dovíš v sekci Bohové v odstavci Bůh a kněz. U každého stupně *Jasnozřivosti* najdeš parametr Potřebná přízeň – pokud je knězova Přízeň v dané chvíli nižší, neumožní mu bůh *Jasnozřivost* na tomto stupni užívat, dokud znova potřebnou Přízeň nezíská. Pozor, jedná se skutečně o Přízeň, nikoli o body přízny.

Časové omezení *Jasnozřivosti* ponecháme na tvé úvaze. V průměru by se měla projevit tak jednou za den, velmi však záleží na situaci – pokud jde družina z nebezpečí do nebezpečí, může bůh kněze varovat na každém kroku, když naopak týden nevzrušeně putuje krajinou, není důvod k věštění. Pravá chvíle pro *Jasnozřivost* je jednoduše vždy, kdy to jako PJ uznáš za vhodné.

Jasnozřivost je schopnost, která má především umocňovat atmosféru, není nad dobře vymyšlený ponurý sen – proto sám dobře zvaž, kdy tato schopnost vylepšuje příběh a kdy se naopak nehodí. Zároveň musí mít na paměti, že hráč očekává výsledky – investoval cenné zkušenosti, a když nepocítí, že mu *Jasnozřivost* pomáhá a zvýhodňuje ho, může být právem zklamán. Při každém postupu o stupeň by měl proto bůh knězi co nejdříve seslat nějaké nové, patřičně vylepšené znamení nebo sen.

Správné využití *Jasnozřivosti* od tebe bude vyžadovat na jedné straně fantazii a schopnost mluvit (nebo popisovat) v hádankách, na straně druhé však také jistou uvážlivost a takt. Tato schopnost v sobě totiž skrývá nebezpečí, které může vyústit ve zkłamání na straně hráčů i PJ – symboly, náznaky a narážky, které si pro hráče vymyslí, nemusejí tito pochopit, nebo je můžou chápát jinak, než bys očekával. *Jasnozřivost* tu není od toho, aby hráče frustrovala a dělala

z nich hlupáky – měla by být sice záhadná a nejasná, vždy však jen do té míry, aby jí bylo možné alespoň zpětně porozumět. Pokud proto budeš mít pocit, že hráči v tvých pečlivě vymyšlených symbolických snech a vizích táhou nebo se nudí, zkus jim nějak napovědět a třeba trochu ubrat na složitosti – nakonec jde přece hlavně o zábavu ze hry. Ve tvém světě mohou také existovat vykladači snů nebo snáře, které pomohou hráčům obsah snu dešifrovat.

Zábava je také důvodem, proč by se z *Jasnozřivosti* nikdy neměla stát rutina. Nešetři jí, ale ani neplýtvaj, a hlavně – obměňuj. Jakmile si hráč zvykne, že se mu zdá každou noc sen, je čas začít s denními záblesky prozřený. Když si zvykne na způsob, jakým sny vymýslí, najdi něco nového – místo obrazů zkus použít hudbu a zvuky, promítni sen pozpátku nebo ho nech třeba hráče „zahrát“, místo aby byl jen pozorovatelem – pokud na chvíli uvěří, že se jedná o skutečnost, tím lépe. Hráči nevědí, co všechno *Jasnozřivost* umožňuje, ani kdy se objeví, a to tobě v roli PJ hraje neuvěřitelným způsobem do karet – zkus své hráče neustále udivovat a překvapovat.

Jasnozřivost vyžaduje od tebe i hráče schopnost myslit v abstrakcích a metaforách, což ne každému tak říkají „sedne“. Pokud se ti bude zdát, že tato schopnost hru zbytečně protahuje a komplikuje, aniž vás baví, nic ti nebrání ji ze hry vyřadit – vysvětli hráčům, že se zatím pro hru nehodí a kněz se ji třeba může naučit později, až na to bude přijatelná atmosféra a nálada. Pokud bude hráč protestovat, můžeš po pravdě uvěst, že přesně tak je to v Příručce PJ doporučeno.

Výčet stupňů

1. stupeň

Potřebná přízeň: 3

Kněz může mít krátký, nejasný sen – spíš než konkrétní obrazy v něm vidí zmatené výjevy, může z nich ovšem vytušit například nebezpečí nebo třeba poznat důležitý předmět, místo či osobu, která v příběhu sehraje nějakou roli.

2. stupeň

Potřebná přízeň: 6

Knězova intuice je posílena, takže i v bdělém stavu vnímá slabé náznaky okolo sebe – rozlité víno mu připomene krvoprolití, sedlák brousící kosu naznačí blízkost smrti. Jedná se vlastně o zcela běžné okolnosti, které vidí všichni – jen kněz však bude díky tvému upozornění vědět, že má daná skutečnost „něco znamenat“. Tato forma *Jasnozřivosti* od tebe bude nezřídká vyžadovat trochu nápovery – pokud bude příležitost, ptej se hráče, jak si náznaky vysvětlují, a zkus ho nenápadně odradit od zcela zcestných interpretací a naoček utvrdit v těch správných.

3. stupeň

Potřebná přízeň: 9

Kněz má v bdělém stavu jakési záblesky prozřený – mohou to být krátké vize, ale také třeba zvuky. Knězi se například může zdát, že vidí přicházet někoho, kdo je ve skutečnosti



teprve na cestě, že má záladný člověk mezi dvěma mrknutími hadí oči, může slyšet pláč tam, kde došlo k neštěstí, nebo veselý smích, když vstoupí do místnosti, kde ho čeká radost. Při první zkušenosti s tímto typem *Jasnozrívosti* si kněz může (a pro lepší efekt by dokonce měl) myslit, že jsou tyto záblesky skutečné – jakmile však jednou pozná, že ostatní nic nevidí a neslyší, naučí se již v budoucnu automaticky odlišovat vizi od reality.

4. stupeň

Potřebná přízeň: 12

Kněz má jasnější, symbolické sny. Jako PJ máš dvě možnosti – buď dás hráči k ruce snář, ze kterého budeš symboly vybírat, nebo vytvoříš symboly natolik jasné, aby šly pochopit i bez vysvětlení (například smrtka pod vodou brousící kosu = smrt utonutím).

5. stupeň

Potřebná přízeň: 15

Kněz začíná svým intuitivním zrakem vidět tzv. „malá znamení“ – na rozcestí mu třeba datel ukáže cestu, kterou se má vydat, zatímco nad nebezpečnou soutěskou uvidí už z dálky temné mraky. Jedná se vlastně jen o nápadnější a srozumitelnější náznaky z druhého stupně.

6. stupeň

Potřebná přízeň: 18

Místo záblesků prozření má teď kněz delší, jasnější vize – zlepšení se projeví zejména tím, že nyní může slyšet „hlasy“, které mu budou přímo našeptávat a napovídат (většinou však ne polopaticky, spíše v hádankách).

7. stupeň

Potřebná přízeň: 21

Kněz se může zdát prorocký sen, kde přímo spatří část budoucnosti, možné budoucnosti či minulosti. Může se také stát, že se mu v patřičně majestátné podobě zjeví přímo bůh a promluví k němu. Prorocké sny patří k vrcholům věštectvého umění a zpravidla pojmenují příběh, neměly by se proto ve hře objevovat příliš často – stejný prorocký sen se však může s drobnými obměnami opakovat několik nocí po sobě, dokud kněz nepochopí jeho význam.

8. stupeň

Potřebná přízeň: 24

Kněz vidí „velká znamení“ – jedná se vlastně o zázračné náhody, které kněz nejen poradí, ale často přímo pomohou. Králík tak může provést kněze bludištěm, poryv větru nalistuje v knize stránku, kterou kněz potřebuje najít, důležitá postava upustí předmět, který odhalí její úmysly, a tak podobně.

9. stupeň

Potřebná přízeň: 27

Kněz teď svým vnitřním zrakem vidí „pravou podstatu věcí“. Aniž by přestal vnímat skutečnost, zjeví se mu současně vize, která naznačí, „jak je to doopravdy“. Pokud

například knězí někdo lže, kněz současně slyší slova, která by tento člověk vyřkl, kdyby chtěl být upřímný. Zrádci mohou mít v knězových očích podobu krysy, povrchní lidé vypadají jako průsvitné bubliny. „Pravou podstatu věci“ nevnímá kněz neustále, jen po dobu, po kterou mu to bůh, a tedy ty jakožto PJ, dovolí – nemělo by to být častěji než několik minut denně.

Exorcismus

Toto knězovo umění nalézat, uspávat, vyhánět a ničit démony zabíhá hluboko do principů duševního světa a astrálních sfér. V části Svět DrD+ a v Příručce theurga najdeš podrobný popis toho, jak démoni fungují, co všechno doveďou a co všechno se dá s nimi provést.

Pokud budeš chtít do svého dobrodružství zasadovat i nějaké tebou vytvořené démony, na které by mohl kněz použít svou schopnost *Exorcismu*, zamysli se, jak takového démona správně utvořit. Sféru, ze které démoni pocházejí, určuj podle jejich vlastností a schopností a porovnávej s těmi napsanými v theurgovi, abys dosáhl co největšího souladu s pravidly.

Budeš-li chtít knězi jeho práci znepříjemnit, můžeš vytvořit i démona, který zvládá mentální souboj a může kněze při jeho pokusech napadnout – mocní démoni to skutečně nezřídka umějí.

Vidění a hledání démona

Ve fázi, kdy se kněz snaží démona najít, závisí jeho úspěch na Skrytosti pocitu (viz Skrytost pocitu, kapitola Seznámení s knězem v Příručce kněze), který démon v postavě vyvolává. Každý démon, jenž se tak snaží působit na bytosti kolem sebe a vytváří vazby, je pro kněze více či méně viditelný. Tím se kněz liší například od theurga – jako u většiny svých schopností přistupuje i k démonům prostřednictvím pocitů. Pro theurga nebývá většinou podstatné, jaké démon vyvolává u své oběti pocity, pro účely kněze se však nad tím budeš muset důsledně zamyslet a nějaký takový pocit nebo pocity určit. Podle toho, jak bude tento pocit silný, se pak mění knězova šance na Vidění démona.

Uspání démona

V Příručce kněze se hráč dočetl, že přesnou dobu uspání určíš ty. Závisí na knězově hodu na uspání a opravuje se podle vůle a úrovně démona.

Doba uspání = knězův hod na uspání – – Vol démona – úroveň démona + 81

Uspání démona však není tak úplně tím, co se říká v názvu. Kněz démona nijak neuspí, to touto schopností nedokáže. Uspáním démona kněz pouze na nějaký čas „zaškrť“ vazbu, skrz kterou se démon projevuje. Démon pak ztratí možnost působit ve fyzickém nebo duševním světě.

Tím, že kněz vazbu na čas „zavře“, přijde i on o možnost přístupu k démonovi, proto na něj nedokáže získávat vliv. Když uplyne doba, po kterou byl démon „uspán“, vazba se uvolní a funguje zase stejně jako předtím – démon i kněz mají opět možnost přes onu vazbu působit.

Znění démona

S použitím této schopnosti kněz rozloží démona na matérii sfér. Tím je démon definitivně zahuben. Pokud se však kněz takto pokouší zničit bytost, která se vtěluje do čarodějova pomocníčka, bude si při získávání Vlivu démon ke své Neovlivnitelnosti příčitat i Neovlivnitelnost čaroděje.

Získávání Vlivu

Kněz se může podle pravidel pokusit najít a vymítat démona nejen z postavy, ale i předmětu, popřípadě místa. Pokud jde o poslední dvě věci, musí mít při sobě i někoho, kdo má k danému předmětu nebo místu nějaký vztah. Postupy, které si může v Příručce kněze přečíst, jsou určeny pro situaci, kdy má postava k předmětu nebo místu opravdu blízký citový vztah – má jej již dlouho, dobře jej zná a těžko by se jej vzdávala.

Je-li ale vztah slabší, dostává kněz na získávání Vlivu postih. Ten může být od -1 až po -10, podle toho, jak silný je onen vztah. Postih -1 získává kněz u postavy, která předmět zná a docela jí na něm záleží. -5 už vyjadřuje jen prosté vlastnictví předmětu, bez jakékoliv jeho blízké znalosti. U postihu -10 viděla postava předmět jen jednou, a to ještě z dálky, nebo o něm někdy jen něco zaslechla.

S postavou, která nemá k předmětu nebo místu, v němž se usídlil démon, žádný vztah, kněz nic nenadělá a nedokáže skrz ni nad démonem Vliv získat.

Aspekt

V části Aspekt v Příručce kněze ses dočetl, že knězovo působení na dav závisí na Neovlivnitelnosti nejméně ovlivnitelného člena davu a že kněz může nepoddajné jedince ze svého davu vypudit. Kněz ovšem na první pohled nepozná, kdo má nejvyšší Neovlivnitelnost. Čím větší dav, tím problematictější může být takovou osobu odhalit. Kněz nemusí vidět až do posledních řad a slyšet polohlasné pronášení rebelových poznámek. Je tedy na tobě, jak celou situaci zvážíš, jakou dás hráči kněze nápodědu a jak davové scény odehraješ. Můžeš se třeba jen zmínit, že ze zadních řad se šíří jakýsi nepokoj, nebo podrobně předvést učence v popředí, kterak svými úsměsky a jízlivými komentáři snižuje knězovu autoritu.

Bohové

Něco o bozích ses již dozvěděl z části Svět DrD+. Nyní se budeme bohy zabývat podrobněji. Vysvětlíme si, jak mohou bohové ovlivňovat svět a jaký je jejich vztah ke kněžím a věřícím.

Jak již bylo napsáno, bůh vzniká z víry věřících. Když na jedno místo dopadá dostatek silných vazeb, může vzniknout bůh. Jedná se o velmi zvláštní událost – spojení a propletení energie s principy fyzického a astrálního světa.

Obraz, který boha ztělesňuje, se v mysli věřících stále formuje a přetváří. Nemusí jít nutně o nějaké vyobrazení vzhledu boha, mohou to být i pocity, které boha popisují, nebo třeba vyjádření moci, kterou bůh zastupuje. Všechny tyto obrazy a charakteristiky v duši každého věřícího mají na boha vliv a v podstatě jej utvářejí.

Je nutno podotknout, že bůh vznikne, i když věřící nemají na mysli žádnou konkrétní nadpřirozenou sílu, kterou uctívají. Má-li dost lidí strach z bouří, mohou začít uctívat přímo bouře jako takové. Budou vykonávat rituály, aby bouři odehnali a na její místo přivedli vláhý deštík, který zalije jejich úrodu. Z jejich vazeb pak může vzniknout bůh bouří, který bude „vládnout“ bouřím se vším, co k nim patří, aniž by získal nějakou konkrétní podobu a byl nazýván „bohem“.

Charakteristiku boha tvoří tři hlediska: *vzhled, principy a doména*.

Vzhled boha

Vzhled je fyzický obraz boha – podoba, v jaké si jej věřící představují, a v níž může bůh ve výjimečných případech dokonce vstoupit do fyzického světa a přímo se v něm projevovat. Ne všichni bohové však nějak opravdu vypadají, jsou i náboženství, kde je přímo zakázáno srovnávat boha s člověkem či zvířetem. Podoba takového boha může být jakákoli, například záře, mlhovina či abstraktní symbol, nebo konkrétní podoby vůbec nabývat nemusí – v takovém případě jej bude charakterizovat pouze neurčitý soubor pocitů a vlastností, které si s ním věřící spojují. Jsou i bohové, kterým jejich věřící přisuzují schopnost měnit podobu, jak se jim zachce.

Principy boha

Pocity, které bůh zosobňuje, a vlastnosti energie, která tyto pocity provází, vyjadřují takzvané *principy*, tedy Dobro, Řád, Smrt, Zlo, Chaos a Život. Těmto principům je věnována celá část Příručky kněze, kterou by sis měl jakožto PJ nastudovat. Kromě popisu jednotlivých principů se tam dozvídíš, že v sobě většina bohů zahrnuje více principů najednou – poměr jejich zastoupení u daného boha určí tak, že mezi ně rozdělíš šest bodů.

Rozdelení principů je velmi důležitá věc, protože určí, jaké schopnosti bude mít kněz dotyčného boha po celý svůj život k dispozici. Nejlepší způsob, jak principy rozdělit, je nejprve si důsledně vymyslet a utřídit vše, co se boha týká – čemu vládne, co od svých věřících vyžaduje, jak se projevuje, jaká povaha je mu věřícími přisuzována – a následně zkoušit určit, jaké rozvržení principů by těmto charakteristikám mohlo nejlépe odpovídat. I tak ovšem není rozvržení principů nikdy zcela jednoznačné, hodně záleží na tvém přístupu. Ukažme si to na příkladu:

Příklad: Asi všichni známe Dia, vládce bohů z řeckých bájí a pověsti. Víme, že to byl přísný a horkokrevný, zároveň však moudrý a spravedlivý bůh blesku, který navíc proslul svou slabostí pro lidské ženy. Podívejme se na několik způsobů, jak k Diovi přiřadit jednotlivé principy:

- 1) Protože Zeus vládne blesku a bouřím, čemuž odpovídá i jeho horkokrevná povaha, přidělíme mu 3 body do principu Chaosu. Zeus je také velký požitkář a svůdce, proto bude mít 2 body v principu Života. A konečně, protože vládne ostatním bohům, uplatňuje spravedlnost a vyžaduje kázeň, přidáme 1 bod k principu Řádu.

2) Ať už je Zeus jakýkoli, je to především vládce všech ostatních bohů, ten, který na Olympu zavádí řád a vyžaduje pokoru, jeho hlavním principem tedy bude Řád – 3 body. Protože vládne bouřím a jeho hněv bývá prudký, přidáme další 2 body k principu Chaosu. A konečně Diovu požitkářství věnujeme pouhý 1 bod, který přidáme k Životu – víc bodů si tento princip nezaslouží, je pro Dia dost nepodstatný a příliš nesouvisí s jeho božskou funkcí.

3) Zeus je přes veškerou svoji moc bůh dobrý a laskavý, jak jinak by mohl vládnout všem ostatním – 2 body bude mít v principu Dobra. Je nesporné, že je hněvivý a jeho doménou je hromobití, proto bude mít 2 body i v Chaosu. Do Života a Řádu přidáme jen po jednom bodu.

Ani jeden z výše uvedených příkladů není jediný správný, každý však nahlíží Dia z jiné stránky a dává různým věcem různou důležitost. Dobře na něm vidíš rozpor, které budeš muset při rozdělování principů zvážit – ačkoli je celkem jasné, jaké principy v sobě bůh bude přibližně zahrnovat, jejich rozvržení a vyvážení může být oříšek.

Doména boha

Třetí, neméně důležitou charakteristikou je *doména* boha. Vychází z toho, kam vazby věřících míří, a udává, do jak širokého okruhu moc boha zasahuje. Bůh slunce bude mít moc nad světlem, délkom dne, může způsobit žár a tak dále – jeho doménou bude slunce a vše, co s ním souvisí. Doména však může být i mnohem obsáhlější, věří-li lidé, že je jejich bůh všemocný, bude doména boha celý svět a všechny jeho součásti a jeho moc bude zasahovat úplně všude. Jinému bohu může být přisouzena jen vláda nad časem. Jeho moc tak nedokáže zasáhnout nikam jinam, než do běhu času, ale na druhou stranu je v tomto oboru prakticky všemocný.

Domény mohou být různě velké a silné. Bůh všech vod bude mnohem silnější než bůh lesní zvěře. Doména vody je mnohem větší, protože oceány obsahují mnoho vody, mnoho lidí zahubily, ale také mnoho nasytily, proto bude mít více lidí vztah k vodě než k lesní zvěři. I přesto bůh lesní zvěře dokáže hotové zázraky a jeho moc je nesmírná.

Každá doména obsahuje kromě výše zmíněné konkrétní části i část abstraktní, která vychází z toho, jak tuto doménu chápou věřící. Tak například k bohu války jsou přiřazovány různé vlastnosti jako chrabrost, udatnost, statečnost, čest a umění boje. Může se jednat také o myšlenky, ideály a náhled na svět. S bohem života může být spojen ideál dlouhověkosti a nesmrtnosti, ale i pomíjivosti a koloběhu života ve světě, schopnost vnímání pravidel přírody a podobně. Každý věřící tak v sobě díky témtu myšlenkám a ideálům nosí část domény boha, kterou posiluje a navíc ještě šíří světem, což se každému bohu velmi hodí. Díky tomu má také bůh vazbu ke všem svým věřícím, respektive k té jejich části, která se bohem takto zabývá.

Jak bylo naznačeno v úvodu této sekce v příkladu s bouří, silný vztah věřících k nějaké konkrétní doméně může dát za

vznik novému bohu, aniž by takový „bůh“ získal konkrétní podobu. Abstraktní část domény tohoto boha pak bude velmi primitivní, avšak o nic slabší – pokud se jedná o bouři, může to být například „ničivost bouře“ nebo „strach z bouře“.

Bůh tedy zosobňuje nějakou část světa, domény. Slábení víra v boha, slábne bůh s ní, ale pořád působí jako obraz svého projevu (principů a domény). Bůh mizí ze světa jen velmi těžko, protože se pokaždé najde někdo, kdo si k jeho doméně vyzná vztah.

Omezení boží moci

Již bylo řečeno, že i ti nejslabší bohové mají nedozírnou moc. Proč tedy tuto svoji moc tak málo využívají? Proč se celý svět už dávno nestal velkým bojištěm bohů? Důvod je jednoduchý: cím více bůh do světa zasahuje, tím více slábne a může i zaniknout. Bůh, jak už vás, čerpá sílu z víry svých věřících – svět je však ustrojen tak, že každým přímým zásažením do světa bůh vše této síly ztratí, než získá. Jistě, díky spektakulárnímu zázraku by mnoho lidí mohlo začít v bohy věřit, jinde by jich však ještě více věřit přestalo nebo by jejich víra zeslábla. Proto bůh koneckonců potřebuje kněze a proto si ho tak hýčká. Kněz totiž dokáže velmi efektivně šířit boží slovo, posilovat jeho doménu a získávat věřící, aniž to boha stojí nějakou víru nebo sílu.

Moc boha

Jakmile bůh vznikne, má prostřednictvím vazeb vztah ke své doméně a ke svým věřícím. Právě přes tyto vazby získává bůh možnost ovlivňovat fyzický svět. Jak jsme si již řekli, jsou všechny jeho projevy ve světě ztrátové, to však neznamená, že se projevovat nemůže. Bohové mají obrovskou moc a dokážou takřka všeho, co se týká jejich pole působnosti.

Moc bohů se dá rozdělit na šest částí:

- Moc nad energií
- Moc nad hmotou
- Moc nad živou hmotou
- Moc nad osudem
- Moc nad časem
- Moc nad prostorem

Podle své domény zasahují bohové do různých částí světa. Schopnosti a doména bohů se odvíjejí od smýšlení jejich věřících – bůh všech moří bude asi těžko sesírat na zem ničivé požáry či zemětřesení. Takový bůh nemá žádnou moc nad ohněm, a proto ani jeho zázraky nesmějí být ohněm. Může však existovat i bůh, kterému je odjakživa přisuzována všemocnost, a ten pak skutečně může zasahovat do všech šesti sfér moci.

Protože v rozsahu této příručky dost dobře nelze zatřídit všechny složky světa pod šest základních druhů moci, bude záležet na tobě jakožto PJ, abys určil, co v moci každého konkrétního boha je a co ne, tedy jak velkou mocí vládne a kam všude touto mocí dosáhne.

Rozdíl mezi hmotou a živou hmotou

Rozdíl mezi hmotou a živou hmotou nemusí být na první pohled úplně jasný. Za živou hmotu považujeme vše, k čemu vedou vazby života, tudiž vše, co obsahuje animu života. Mrtvé tělo nebo jeho části již nejsou propojeny vazbami života a považují se za hmotu.

Příklad: Žába je živá hmota, mrtvá žába je hmotou, žabí stehýnka takéž hmotou, ale žabí vajíčka už patří do živé hmoty.

Bůh a kněz

Žádný bůh není tak úplně všemocný, nedokáže totiž zasahovat do duševního světa. Ale ani tento směr není pro boha uzavřen. Jeho kněží jsou velmi dobrí právě v působení na lidi, jejich mysl a duši. Kněz díky svým schopnostem šíří víru a posiluje moc svého boha.

Každý kněz je tedy poměrně cenný, a bůh mu proto naslouchá a občas i pomáhá. Právě když potřebuje kněz nějakou pomoc, může se ho bohu záležet, a je-li to namísto, obětuje ve prospěch kněze část své moci ve formě zázraku. Nedělá to však příliš často, ne každou žádost vyslyší.

Ve zbytku této sekce se budeme zabývat Přízní, kterou si kněz může u svého boha vysloužit a na níž závisí počet a síla zázraků, jež je bůh ochoten obětovat.

Přízeň

Přízeň vyjadřuje oblíbenost a „kvalitu“ kněze v očích boha. Odvíjí se od toho, jak se kněz chová a jak je pro boha cenný.

Sedmidení

Každých sedm dní zváží bůh činy svého kněze a na jejich základě vyhradí určitou část své sily, kterou je mu ochoten po dalších sedm dní věnovat. Proč je právě sedmidení tím úsekem, jenž určuje míru propůjčené sily? Inu, přestože každý bůh na své kněze stále pohlíží, vidí jim hluboko do duše a zná jejich nejtajnejší sny a touhy, nemůže je hodnotit pouze v závislosti na daném okamžiku. Žádná bytost není jednotvárná, každá mění postoje, nálady a názory. Nelze tedy vzít jen několik málo chvil ze života kněze a z nich utvářet obraz jeho vlastností. Skoro každý živý tvor ve světě Dračího doupeťe Plus žije cyklem, jenž se vztahuje k východu a západu slunce, avšak ani jeden celý den není stále dost dlouhý na vyjádření všech knězových kladů a záporů. Proto bohové „užívají“ sedmidení. Je to ideální doba, v jejímž průběhu se vystřídá mnoho nálad a projevů, podle kterých si je již možné udělat určitý úsudek.

Získávání Přízně

Vševidoucí boží oči sledují kněze na každém jeho kroku. Shlížejí na něj a pozorují jej, nelze se před nimi nikam skrýti ani jim utécti. Bůh vždy ví o všem, co jeho kněz učinil.

Podle toho, zda se kněz choval v souladu se zákony a principy danými jeho náboženstvím, se bůh může rozhodnout věnovat knězi více Přízně. Avšak choval-li se kněz

proti zájmům boha, sníží se božská Přízeň a kněz nebude tak mocný jako před svým činem.

Na počátku, při spojení kněze s bohem, je Přízeň rovna 0. S přibývajícím časem se toto číslo mění. Bůh sice svého kněze pozoruje stále, ale až po každém sedmidení se jeho činy za toto období projeví na hodnotě Přízně. Přízeň je dlouhodobý náhled boha na kněze, není tedy příliš proměnlivá. I když kněz provede něco špatného, v povědomí boha stále zůstávají dobré činy, které kněz vykonal v minulosti. Téměř vše se dá napravit, proto bůh nejedná ve věcech Přízně neuvážlivě.

Přízeň se za jedno sedmidení může změnit maximálně o tři body, ať už k plusu nebo k mínusu. Celková Přízeň tak může stoupat vždy nejvýše o 3 za týden. Bůh si však dvakrát rozmyslí, jak zkušenému knězi bude dávat svou sílu, a tak i úroveň ovlivňuje velikost Přízně. Naopak k nějakému mladému neznanému knězi není třeba tolik přivracet pozornost, a proto Přízeň neklesá se špatnými skutky zdaleka tolik, jako u kněží na vysokých úrovích.

Hodnota Přízně nesmí být vyšší než trojnásobek knězovy úrovně. Pokud je Přízeň záporná, nemůže být naopak nižší, než je tento trojnásobek úrovně převedený na záporné číslo. Tedy:

Maximální hodnota Přízně: úroveň×3

Minimální hodnota Přízně: -(úroveň×3)

Co a jak vlastně působí na změnu Přízně boha, se dozvěž z následující Tabulky přidělování Přízně. Podle chování kněze za celé jedno sedmidení se nějakým způsobem pozmění Přízeň jeho boha.

Tabulka přidělování Přízně

- | | |
|----|---|
| +3 | Během sedmidení vykonal kněz velmi chvályhodný čin. |
| +2 | Činy kněze přitahují boží pozornost. |
| +1 | Chováním na sebe kněz boha upozorňuje, snaží se dělat vše tak, jak to doporučuje jeho víra. |
| 0 | Knězův život nijak nevybočuje z řady, chová se, jak má, a ničím se proti bohu neprohřešuje. |
| -1 | Kněz částečně nedodržuje zásady, které mu jeho náboženství ukládá. |
| -2 | Kněz udělal něco, co boha popudilo. |
| -3 | Kněz udělal něco, co absolutně protiřečí jeho bohu. |

Jako PJ si tedy budeš po celou dobu hry vést záznam o tom, jaké Přízni se hráčův kněz u svého boha těší. Není to nic náročného, stačí každých sedm dní, které uběhnou ve tvém světě, zhodnotit chování kněze během tohoto sedmidení a podle toho Přízeň o něco zvýšit, snížit, nebo nechat tak, jak byla.

Body přízně

V závislosti na tom, jak vysokou má Přízeň, získá kněz po každém sedmidení tzv. body přízně (zkratka BP). Za tyto

body mu pak jeho bůh může seslat nějaký zázrak, tím silnější, čím více bodů je na něj k dospozici. Kněz však nikdy neví, jak jej jeho bůh hodnotí, a nemá tím pádem žádný přehled o množství a síle zázraků, které je bůh ochoten seslat. O tom, že existují nějaké body přízně, by hráč kněze neměl mít ani ponětí, veškeré záznamy o nich by sis měl vést ty jakožto PJ. Pozor, neplet si Přízeň a body přízně – zatímco přízeň se každých sedm dní mění jen nepatrně, body přízně se, jak se dočteš dále, po každém sedmidení obnoví.

Body přízně jsou nutné k tomu, aby byl kněz vůbec vyslyšen. Za každý zázrak se nějaké body přízně odečtou, a tím se sníží i možnost požádat v tomto sedmidení boha znovu. Když již knězi žádné body přízně nezbudou, nedozví se to, avšak veškerá jeho požádání o další zázraky zůstanou nevyslyšena. Jen ve zcela výjimečných případech se může bůh rozhodnout pomoci i „bezbrannému“ knězi, který již nemá žádné BP, ale cena za tuto službu by neměla být malá. Necháme to na tvém zvážení – je možné, že po dalším sedmidení kněz žádné BP nezíská, nebo že mu třeba klesne celková Přízeň.

Získávání bodů přízně

Na začátku každého sedmidení se obnoví knězova schopnost vyvolávat zázraky – přibudou mu body přízně. Zároveň nenávratně zmizí body, které mu zůstaly z minulého období. Zkrátka, každých sedm dní se kněz body přízně kompletně obnoví.

BP závisí na knězově Charismatu a Přízni. Charisma je důležité pro určení knězových možností a schopností. Kněží s vysokým Charismatem jsou vzácní a velice cenní, protože dokážou zapůsobit na více věřících. Kouzlo jejich osobnosti může boha „obměkčit“, takže je shovívavější při plnění knězových přání. Kolik bodů přízně kněz dostane, spočítá takto:

BP = Chr + Přízeň

BP neznamená bonus, který se odečítá z tabulky, ale již přesný počet bodů přízně. Ze vzorce vyplývá, že je-li Přízeň příliš nízká, nemusí mít kněz k dispozici body žádné. Je zde také vidět, že i kněz se zápornou Přízni může díky svému Charismatu několik BP dostat.

Požádání

Požádáním je méněno téměř cokoli, co dá bohu najevo, že si jeho kněz přeje, aby se stalo něco zázračného. V Příručce kněze je popsáno, jak může kněz boha žádat. Zde si vysvetlíme, jak bohové na tyto žádosti reagují.

Jak je požádání provedeno, je spíše otázkou zvyku kněžského řádu nebo nějaké tradice. Měl by sis vymyslet, jakým způsobem jsou kněží určitých bohů zvyklí žádat, co při žádacích rituálech používají, jaké modlitby vyslovují a podobně. Hráče kněze to bude jistě zajímat, aby dokázal svou postavu správně zahrát, a ty si uděláš představu o náboženství ve svém světě.

Na to, zda sešle bůh do světa zázrak, často nemá rituál příliš velký vliv. Délka a způsob požádání se odvíjí od situace,

v jaké se kněz nachází. Pokud bude v ohrožení života, asi mu nebude mít bůh za zlé jen kratičkou modlitbu se žádostí o pomoc. Má-li však kněz plno času a žádá posvěcení úrody na celý příští rok, asi by měl vykonat nějaký delší obřad.

Většině bohů nejvíce záleží na účelu, jaký má zázrak splnit, a důvodech, proč kněz boha vůbec žádá. Těžko bude bůh plnit žádosti z rozmaru a lehkovážnosti, mnohem radši se zaměří na zázraky žádané na správném místě a v pravý čas. Jak se bůh zachová, je opravdu různé a závisí to na tvém uvážení – zázrak nemusí být vykonán ihned, ale až třeba za několik staletí, může být tak nenápadný, že ho kněz ani nepostřehne, nebo může dokonce místo zázraku přijít trest, pokud je požádání obzvlášť troufalé a nemístné. Záleží na bohu a na PJ, který za něj rozhoduje. Může se také stát, že hráč kněze bude při hře žádat po bohu něco, co není v jeho moci. Takové požádání bůh nejčastněji neplní vůbec, ale může se stát, že zasáhne alespoň v mříce, kterou mu rozvržení jeho moci umožňuje.

Požádání s vícenásobným účinkem

Někdy si kněz přeje, aby se zázrak stal několikrát po sobě nebo aby se děl pořád, například když chce dát nějakou zázračnou vlastnost nějakému předmětu, osobě či místu. To se bude projevovat opakováním sesíláním určeného zázraku. Protože bůh je všudypřítomný a vidí vše, čeká, až se stane událost, kterou kněz při požádání určil, a pak zázrak sešle.

Příklad: Řekněme, že kněz chce posvětit vzácný pohár, aby každý, kdo se z něj napije, byl po následující rok zdrav. Kněz požádá svého boha a nějakým rituálem pohár posvětí. Posvěcení poháru budeme brát jako zázrak z moci nad životou hmotou *Silné zdraví*. Kněz se po svěcení sám napije z poháru, tím získá požehnání zdraví na celý rok. To jej stojí 12 BP. Každý, kdo se z poháru napije, pak bude také po celý rok zdrav. Ovšem, každé napítí je, jako by kněz žádal o zázrak pro každého zvlášť. To znamená, že vždy, když se někdo napije, odečte se knězi 12 BP.

Vidíš, že při každém požádání, kdy kněz chce, aby se zázrak objevoval opakováně, připoutá se k dané věci, postavě nebo místu. Pokaždé, když se stane něco zázračného, odepisují se mu za to BP. Tímto způsobem může kněz dosáhnout i záporné hodnoty BP až do výše trojnásobku své úrovně. Dluh, který takto získá, se mu ale projeví na BP v dalším sedmidení. Pokud spadne dluh ještě níž, zázrak obvykle přestává fungovat (nemá-li bůh jiný záměr).

Jestliže kněz zemře, některé vícenásobné zázraky přestanou působit. Bůh už je nebude dále živit, když už je kněz mrtev. Ovšem zázraky, o které žádali velmi věrní kněží, mohou pokračovat dál i po jejich smrti. Někteří kněží si mohou mezi sebou vazbu k vícenásobnému zázraku předávat, a tím tak prodloužit jeho trvání.

Při takovém požádání může kněz určit, kdy má bůh zázrak sesílat. Pokud chce, může si navymýšlet spoustu podmínek, jako třeba: „Nechť je ten, kdo věří v mého boha, nápojem z tohoto poháru oproštěn od každé nemoci.“ Bůh pak sešle

zázrak *Silné zdraví* jen na své věřící. Podmínkou, kterou ve svém požádání kněz uvede, může být i doba či událost, do které má bůh zázraky sesílat.

Pokud chce kněz přerušit působení zázraků, které vytvořil, stačí o to boha požádat. Vytvoření a zrušení mnohonásobného zázraku stojí 1 BP.

Tento druh požádání využívají kněží, když chtějí něco posvětit nebo seslat kletbu anebo někomu požehnat.

Hromadné požádání

Pokud se více kněží spojí a žádají společně, může bůh cenu přízně dělit mezi ně. Největší část BP odečte hlavnímu knězi, který vede obřad, zbytek se různě rozdělí podle činností, jaké kněží vykonávají, podle jejich hodnosti v řádu a podobně. Někdy nemusejí mít kněží žádného představeného a všichni jsou si rovní. Pak záleží na bohu, jestli jim odebere stejně BP, nebo mezi ně rozloží cenu nějak jinak.

Připojí-li se k žádosti o zázrak i věřící, počítej, že za každých 5 věřících, kteří žádají z vlastního přesvědčení, je možno z ceny zázraku odečíst jeden bod přízně. Nelze však započítávat ty, co se náhodou nacházejí v blízkosti obřadu, ale aktivně se jej neúčastní (nemodlí se, neopakují žádosti, nemají potřebný symbol a podobně).

Ale pozor, účastní-li se hromadného požádání bezvěrci, věřící v jiného boha, nebo jiní, kteří nežádají upřímně, může se bůh rozlobit a zázrak vůbec neneslat, anebo se dokonce rozhněvat tak, že žádající potrestá. Další možností je, že bůh zvedne cenu přízně, aby nějak vyrovnal neupřímnost některých věřících.



Zázraky

Stále jen mluvíme o tom, jak bohové konají zázraky, ale zde se konečně dozvídš, co všechno může bůh ve fyzickém světě provádět.

Bůh pomocí svého spojení s astrálními sférami dokáže ovlivňovat fyzický svět. Z jistého hlediska nečiní zázraky bůh, ale sféry. Bůh jen dává podnět k tomu, aby sféry něco vykonaly.

Možností, jak využít moc boha, je nespočet. Některé zázraky působí jen velice krátce, jiné mají dlouhé trvání a poslední mohou trvat téměř věčně. Záleží jen na bohu, jak svoji sílu dokáže využít.

Pojmy

U každého zázraku jsou zapsány dva důležité údaje:

BP: Tento parametr vyjadřuje, jak je pro boha zázrak náročný, a tedy kolik bodů přízně kněze stojí.

Doba trvání: Zde je uvedeno, jak dlouho trvající zázrak je bůh ochoten vyvolat za určitý počet BP. Délku zázraku je možné podle potřeby prodlužovat. Pokud si to bůh přeje, může dobu trvání i zkrátit, ale nutné body přízně se tím nezmění.

Jednotlivé zázraky mohou trvat i celé věky. Málodky je ale potřeba vykonat zázrak, který má tak dlouhé trvání,

a nikdy to nebude jen v zájmu kněze – na takový zázrak nemá žádný kněz dost bodů přízně.

Není-li v popisu zázraku řečeno jinak, všechny bonusy u něj uvedené je možno zvyšovat. Přitom každé zvýšení bonusu o +2 stojí 1 BP. Hodnoty zázraků lze i snižovat, zde se však žádné BP neodečítají!

Každý bůh dokáže své zázraky kombinovat – tj. v jednu chvíli seslat zázraků více na jeden i mnoho cílů, v různých částech světa. Při kombinaci zázraků se BP sčítají a Doba trvání se pro každý zázrak (každou část kombinovaného zázraku) počítá zvláště, jednotlivé zázraky v kombinaci mohou tedy odeznívat postupně.

Zázraky a čas

Vše na světě se řídí časem, každá činnost vyžaduje nějakou dobu na správné splnění. U bohů tohle neplatí. I ta nejmenší chvilka pro ně může být věčností a věčnost jen okamžíkem. Jakékoli boží projevy ve fyzickém světě nejsou na čase nijak závislé, záleží jen na vůli boha, jak uzpůsobí průběh zázraku, tak aby jej byli smrtelníci schopni vnímat.

Dobu „sesílání“ zázraku tedy může bůh libovolně měnit a ovlivňovat. Není pro něj problém uvolňovat nashromážděnou energii do světa postupně, nebo ji vší silou vypálit v tak krátkém okamžiku, který nikdo nedokáže ani postřehnout. Je však nutné oddělit samotný zázrak od efektu jeho proniknutí do světa. Tyto dvě fáze na sobě málodky závisejí. Zázrak začne působit, až proběhne první fáze. Je jistě poštětilé vstoupit na právě se formující zázračný most přes propast, na jejíž dno lze stěží dohlédnout. Přejít přes most bude možno, teprve až bude celý zázrak dotvořen. Od té chvíle se začne počítat doba trvání zázraku.

Některé zázraky jsou zvláštní tím, že žádnou fázi formování mít nemusejí. Například paprsek z nebe, jenž vytryskne z mraků a složí odpůrce boha k zemi, proběhne okamžitě. V tomto případě je možno dobu působení paprsku prodloužit, ale tím je třeba nějak smysluplně rozdělit zranění, které bude paprsek každé kolo působit. Je nutné si uvědomit, že paprsek svítící hodinu z nebe spotřebuje mnohem více energie než jen jediný záblesk – bude tedy, co se BP týče, dražší.

Bude-li chtít bůh přesunout horu, může mu to trvat libovolně dlouho. V jednu chvíli se hora přesune, nebo se bude několik staletí přemisťovat z jednoho místa na druhé. Obojí má ve výsledku hodně podobný efekt – přemístění hory (cena v BP je stejná), rozdíl je jen v tom, jak dlouho přesun trval.

Zázraky působící zranění

Životní síla má docela zásadní postavení ve světě DrD+, a proto má jakákoli její změna způsobená zásahem boha svou cenu v bodech přízně.

Brzy se dočteš, jak jednotlivé zázraky vypadají a co všechno činí, již teď si však uvědom, že velká část z nich dokáže nějakým způsobem poranit, nebo dokonce zabít. V takovém případě je nutno k ceně v BP připočít také cenu za způsobená zranění. Je jasné, že pohnout kamínkem bude velice jednoduché. Ovšem pohnout jím skrz lebku nějaké bytosti již bude složitější, a tedy i dražší. Prostřelení hlavy bude mít



totíž ve světě mnohem silnější následky, než jen bezúčelné poletování kamínku vzduchem.

Každý zázrak, který způsobí úmyslné, předvídatelné nebo předvídané poranění či smrt čehokoli živého, musí stát více BP. Důležitý je přitom úmysl, nelze knězi „naúčtovat“ cenu za vyhořelý les, když si od boha přál jen zapálit třísky v ohniště (možná jej bůh takto potrestal, ale to je jiná kapitola).

Takovéto zázraky ještě rozdělíme na dva druhy, a to podle toho, jak se ve světě projevují:

Zázraky s cílem v živém objektu

Takto nazýváme zázraky, které působí na určitý přesný počet živých tvorů (jeden člověk, 10 krav, 1000 mravenců).

Zde je celkem jasné, jaké zranění projev způsobí.

V takovém případě zranění za +0 stojí 2 BP. Ke zvýšení bonusu o dva body je potřeba přičíst +1 BP.

Zázraky působící na prostor

Složitějším problémem jsou zázraky, které nemají přesně danou působnost a poraní při svém projevu neurčitý počet živých tvorů. Tím může být třeba zalití vesnice přílivovou vlnou. Ještě je možné přibližně určit, že při ní zemře asi 200 obyvatel – těžko se však již lze dopočítat, kolik krys, psů, koček, hadů nebo mravenců přijde o život. A to ještě nemluvíme o vyvrácených stromech, uhnilych mrkvích a podobně. V takovém případě budeš muset cenu odhadnout podle toho, kolik živých tvorů a rostlin se v oblasti vyskytuje. Škoda způsobená podobným zázrakem na poušti nebude zdaleka tak veliká jako velká povodeň v deštném pralese, kde se skrývá mnohem více života.

Nyní již přejděme k popisu jednotlivých zázraků.

Zjevení

Prvním zázrakem, který stojí poněkud stranou, mimo jednotlivé skupiny moci, je *Zjevení*.

V mnohých legendách se mluví o tom, jak se bůh zjevil několika vyvoleným ve snu, kde jim dával rady, zjevalo jim věstby a uváděl je na správnou cestu. Pravdou je, že totiž bůh dovele. Ovšem jen spící duše je mu bránou do myslí vyvoleného. Bůh nedokáže pronikat do duševního světa, avšak v době, kdy se bytost uloží ke spánku, hranice její duše se rozostří a nyní již bůh dokáže do duše malými krůčky vstoupit. (Stejněho rozostření se dá výjimečně dosáhnout velmi složitými meditacemi, drogami a podobně, ale to opravdu jen zřídka.)

Poté duši zjeví sen, jímž si přeje jí něco sdělit. Sny nemusejí být jednoduché, mnoho bohů promlouvá ke svým vyvoleným v hádankách, zastřenými hlasy či rozmlženým obrazem. Skrze sen může bůh vyvolávat třeba jen pocity.

Bůh je schopen takto promlouvat téměř ke komukoli včetně kněze. Kněz se však na rozdíl od jiných smrtelníků může navíc učit *Jasnozřivost*, o které ses již v této příručce dočetl – ovládá-li kněz tuto schopnost, není pro něj tento zázrak potřeba.

BP: 4 BP za jeden sen

Doba trvání: Nejdéle od usnutí do probuzení

Moc nad energií

Síla blesků, ohně a mrazu spočívá v mocných rukách boha jako moc nad zkrocenou energií. Energie je původcem všeho, stejně tak je i koncem. Dovede ničit, bořit a zabíjet, ale též chránit, dávat světlo a teplo.

Zásah energie do světa trvá mnohdy jen po krátký okamžik, avšak jeho následky mohou být nesmírné.

Bariéra

Mocné síly energie lze využít k vytvoření ochranné bariéry, skrz niž neprojde takřka nic, co si bůh nepřeje.

Jako většinu ostatních zázraků tvoří i *Bariéra* doména boha, jenž ji stvořil. Tak vznikají žhnoucí stěny z neproniknutelných plamenných jazyků, neprostupná zrcadla, a někdy i bariéry úplně neviditelné.

Stěnu projde jen to, co si bůh (popřípadě kněz) přeje. Pro všechno ostatní je cesta nekompromisně uzavřena. Hmotu bariéry jednoduše odráží a energii většinou pohlcuje.

Pokud by sis přál, aby při každém dotyku s bariérou byl narušitel nějak zraněn, můžeš použít vícenásobný zázrak *Výboj energie*; nezapomeň ale knězi odecít příslušné body přízně za každý výboj.

BP: 8 BP za plochu +6 krát +6. Za další 4 BP získá bariéra schopnost odrážet i energii.

Doba trvání: +45

Čistá energie

Bytosti fyzického světa dokážou vnímat energii pomocí svých smyslů, dokážou ji přijímat a vstřebávat do svého těla. Čistá energie není tak nezkrocená, jak by se u energie mohlo očekávat, její projevy jsou klidné a mírné. Jednotlivých projevů je hned několik, bůh může využívat každý zvlášť nebo i jednoduše všechny dohromady.

Prvním projevem je světlo. Může být různých barev, tváří a sily, záleží na přání boha (respektive kněze).

Nejdříve je nutno určit tvar, jenž bude mít zdroj světla. Jedná se o shluk energie na určitém místě, ze kterého se světlo může šířit všemi, nebo jen některými vybranými směry. Poté přijde na řadu síla, s jakou bude shluk energie zářit, a nakonec barva světla. Podle přání boha může zázračné světlo procházet i jakoukoli hmotou.

Dalším projevem je teplo. Čistá energie může při dotyku s hmotou (živou i neživou) hrát, nebo naopak chladit. Lze tak zchladit bolestivé rány, nebo způsobit lednovou oblevu. Projevy tepla (chladu) mají své centrum a s narůstající vzdáleností od něj se vydávají.

Třetím a posledním projevem energie je projev zvukový. Zvuk vznikne v jednom místě a potom letí prostorem směrem, který mu bůh určil (směřování může být i více). Pokud někam dopadne, odrazí se a putuje dál. Stejně jako teplo, i zvuk se se vzdáleností vydává.

BP:

Světlo: 3 BP za objem zdroje do +20, pokud má světlo procházet živou a neživou hmotou, je třeba přidat 5 BP.

Teplo: 3 BP za kouli o poloměru +20, největší teplo (chlad) je ve středu koule a k jejím okrajům se rovnomořně vydává. V polovině vzdálenosti je tedy teplo poloviční.

Zvuk: 1 BP za zvuk rovnající se běžnému šepotu, který dolehne do vzdálenosti +20, 3 BP za zvuk silný jako lidský hlas, ten dolehne do vzdálenosti +30. Na hlasitý výkřik jsou potřeba 4 BP a je slyšet na vzdálenost +45, a 5 BP by stál zvuk silný jako dračí řev, jenž dolehne do vzdálenosti +80. Bonusy u vzdálenosti nelze měnit, pouze sílu zvuku v místě jeho vzniku.

Doba trvání: U všech projevů je základní doba trvání +30.

Výboj energie

Tento zázrak může znamenat krátkodobý, ale mnohdy i zásadní zásah do světa. Výboj energie je velmi zničující – jedná se o uvolnění koncentrované síly v jednom místě.

Jde o okamžitý projev boha jeho principem nebo doménou.

Právě podle působnosti boha nabývá *Výboj energie* různých podob. Bohyně věčného chladu a mrazu uvolní energii, která ze všechno živého vysává teplo. Oproti ní smí bůh ohně seslat žhnoucí sílu, jež taví kameny a v jednu chvíli spálí vše na prach.

Výboj není nijak omezen šíří svého působení. Pokud zasáhne více bytostí, zranění se mezi ně dělí podle rozhodnutí boha. Je tedy možné, aby někomu výboj energie vůbec neublížil. Holt úmysly boží jsou nevyzpytatelné.

BP: 1 BP + cena za způsobené zranění.

Doba trvání: –

Pozn.: Jedná se v podstatě o slabší a jednodušší verzi zázraku *Čistá energie*.

Zbroj

Energie není určena jen jako nositelka smrti a zlých poranění, dokáže i dobře chránit. Bůh, jenž ovládá moc nad energií, využívá této schopnosti a tvoří z ní ochranné zbroje pro své kněží, někdy i své věřící a jiné důležité tvory.

Každá zbroj obklopuje téměř celé tělo bytosti, na kterou je seslána, přiléhá a pohybuje se přímo s ní. Chrání cíl zázraku proti všemožným vnějším vlivům; odráží nepřátelské šípy, neprojde skrz ni téměř žádné ostří a chrání i před jinými projevy energie.

Boží zbroje nabývají různých charakterů a každý bůh jim dává speciální vzhled. Ochranná energie každého boha je jiná, a proto se i jinak vizuálně projevuje.

BP: Za 3 BP vznikne zbroj s Ochranou +1. Za každé další zlepšení o +1 je nutno přidat 3 BP. Na +2 tedy $2 \times 3 = 6$ BP; na +3 $3 \times 3 = 9$ BP atd.

Od každého zranění, které má nositeli zbroje způsobit projev nějaké energie (oheň, mráz, blesk...), odečte Ochrannu zbroje. Získáš tak výsledné poranění, které nositel utrpí.

Doba trvání: +36

Moc nad hmotou

Hory, tyčící se k výšinám, fičící vítr kolem nich roznaší sněhovou bouři. Bohatá údolí plná třpytících se řek a zurčících potůčků plynoucích do temných hlubin oceánů. To vše a ještě mnohem více dokáže bůh ovládat svou mocí nad hmotou.

Může hmotu přemislovat, měnit její tvar i vlastní podstavu, a dokáže hmotu i stvořit. Změny fyzického světa vzniklé působením na hmotu nabývají většinou trvalého charakteru.

Pohyb v hmotě

Bohové vládnoucí hmotě ji dokážou přizpůsobit natolik, aby se při styku s cílovou bytostí chovala jinak, než je obvykle. Voda může pod nohami cíle vytvořit pevnou vrstvu a umožnit tak chůzi po hladině. Vzduch se okolo něj obepne a vytvoří zvláštní strukturu, která jej vyzvedne vysoko do výše. Hmotu lze přizpůsobovat různě, cíl pak dokáže třeba i procházet pevnou zdí, nebo mu neublíží vysoký tlak na dně hlubokých moří.

Tohoto zázraku lze využít i jiným způsobem. Pevná půda pod nohami jednoho cíle se promění na tekutý písek, který pohltí vše, voda nebo vzduch se mohou najednou stát velmi hustou želatinou a svázat tak bezbranného tvora.

BP: Za jednu schopnost, (třeba chůzi po vodě) je nutno vydat 5 BP. Zázrak působí jen na jednu bytost (výjimečně předmět), ke které se pak jeden druh hmoty chová neobvykle. Ostatní tvorové nic zvláštního nepociťují.

Doba trvání: +30

Přeměna hmoty

V moci bohů je měnit hmotu v rámci své působnosti.

Přeměna hmoty znamená přetvoření její struktury tak, že vznikne hmota s úplně jinými vlastnostmi.

Při změně hmoty není ani tak důležitý objem, jako hmotnost. Přeměnou kamene na vzduch získáš mnohem více vzduchu, než bylo prve kamení.

Tímto zázrakem lze také hmotu ohřívat nebo ji zchladit.

BP: 3 BP za hmotnost +20 a změnu teploty ve °C odpovídající bonusu +30 – odečtej z tabulky počtu. Klasicky potom navýšení kteréhokoliv bonusu o +2 stojí navíc 1 BP, bonus +4 2 BP atd.

Vytváří-li bůh hmotu, která se ve světě běžně nevyskytují, pak je zázrak o 5 BP dražší.

Doba trvání: Změněná hmota trvale zůstává ve své proměněné podobě, ovšem vnějšími vlivy může být vrácena do původního stavu (například zamrzlé jezero v létě samovolně roztaje).

Přesun hmoty

Jakoukoli neživou hmotu je možno božskou silou přesunovat z místa na místo.

Hmota se přesune způsobem, jaký jí bůh příkne – přeletí, přeplazí se, proteče. Odpovídajícím způsobem za sebou zanechává stopu – vír ve vzduchu, rýhu v zemi, díru ve stromě a podobně. Obecně však platí, že měkká hmota nedokáže prorazit hmotu tvrdší, tedy voda se o skálu roztříší a pravděpodobně ji obteče. Síla působení hmoty však zůstává – povodeň vyvrací stromy, tornádo vyzvedne zvířata a podobně.

BP: 3 BP za přesun hmoty o hmotnosti +20 na vzdálenost +45

Doba trvání: trvale, podobně jako u *Přeměny hmoty*

Stvoření hmoty (Rozklad hmoty)

Snad nejzákladnějším zázrakem z moci nad hmotou je schopnost hmotu tvořit. Hmotou je míňeno cokoli, co má hmotnost (je možné to zvážit) a neobsahuje žádnou životní sílu. Žádné živé rostliny a živočichy nelze tímto zázrakem stvořit.

Zázrak stvoření má velmi široké hranice, a tak mohou vznikat různé struktury a vlastnosti hmoty. Stvořená věc se nemusí podobat žádné běžné hmotě světa, jsou možné i různé záhadné vlastnosti (dobrá tvarovatelnost, pevnost, pružnost, lehkost, zvláštní barva...).

Takto stvořená hmota nenabývá žádných magických schopností (k tomu případně využij jiný zázrak).

Stvořená hmota může nabývat různých tvarů, od nejjemnějších mechanismů po obrovské balvany a výjimečně i hory. Avšak jakmile přijde hmota na svět, působí na ni všechny vlivy jako na jinou hmotu. Voda jakkoliv tvarovaná se rozteče na kaluž, železo začne rezavět a hrad z písku se pod příbojem rozpadne.

Protějškem stvoření je rozklad hmoty – cílová hmota se rozplyně a zmizí ze světa.

BP: 10 BP za hmotnost + 20 (i při rozkladu). Pokud chce bůh stvořit hmotu, která ve světě obyčejně neexistuje, je zázrak složitější, proto je nutno zvýšit požadavek přízně o 5 BP.

Doba trvání: trvale

Tvarování hmoty

Bude-li bůh chtít působit na tvar hmoty, je věc poněkud složitější než u pouhého přesunování. Tento zázrak se přesunování velmi podobá, je však mnohem složitější. Přesun hmoty pohybuje hmotou jako jedním celkem. Tvarování hýbe s malinkými částečkami hmoty najednou, tak aby vytvořily požadovaný tvar. Po dobu trvání zázraku působí na hmotu zvláštní síla, takže se tvarování nemění silou gravitace ani jinými vlivy.

Tvarování hmoty v sobě zahrnuje i její přesun. Bůh tedy může udělat z vody třeba ptáčka a nechat jej poletovat vzduchem. Nebude to ovšem žádný skutečně živý tvor, ale stále jen pouhá napodobenina tvořená vodou.

Po dobu trvání lze hmotu stále přetvářet a obměňovat. To znamená, že ten výše zmíněný ptáček může ještě otevřat zobák, mávat křídla a podobně, ale jen po dobu trvání zázraku. Pak se opět rozlije na vodu.

BP: 3 BP za dvacet kilogramů hmoty (+6)

Doba trvání: +30

Moc nad živou hmotou

Krásy všeho živého jsou nesmírné. Ta rozdílnost roztodivných druhů zvěře, s jakou ladností a dokonalostí se různí tvorové pohybují světem, přinášejí lásku a potěšení, ale i nenávist. Dokážou nasýtit, avšak i sami zabíjet.

Celý svět úžasných tvorů a rostlin může bůh ovládat. Tvořit nové druhy, dávat a brát jim sílu, stejně jako život, bez kterého by nic takového ve světě nebylo.

Klam smrti

Jak přesně vypadá mrtvý, kdy se ještě může probudit a kdy to již nezvládne? Odpověď je u každého tvora jiná. Bohové

však dokážou udržet tělo na té správné hranici mezi životem a smrtí.

Tělo cíle rázem ztuhne, zchladne a není již schopno žádného pohybu. Srdce přestane bít a hrud se přestane dmout vdechnutým vzduchem. Takto pozměněné tělo nelze od mrtvého rozeznat; život totiž visí jen na vlásku nad propastí smrti. Jakýkoliv silnější záchvěv (poranění těla) tenké pouť přetrhne a tělo doopravdy zemře.

Cíl je schopen jediného – slyšet okolní zvuky. Ty jsou však silně zkresleny a vytvářejí zvláštní ozvěnu.

Až vyprší čas, do těla se zpět vrátí život a postava ihned znovu nabude svých sil.

BP: 10 BP

Doba trvání: +73

Přeměna živé hmoty

Živá hmota je úžasný nástroj, s nímž lze činit téměř cokoli. Jde o nádhernou skládanku, kterou lze vždy postavit nějak jinak, a ona nikdy neztratí na své kráse. Živá hmota je velmi tvárná a bohové ji dokážou modelovat, upravovat, měnit a provádět s ní opravdu pozoruhodné věci.

Nejjednodušší přeměnou jsou vizuální změny některých částí těla – nehty se promění v drápy, barva očí a vlasů změní nádech, z hlavy vyrostou rohy, srst získá novou barvu a podobně.

Mnohem složitější je přeměna a vytváření nových orgánů, které mají mít nějakou vlastní funkci. Jako příklad můžeme uvést křídla a další páry končetin. Z těch složitých jsou to třeba žábry a jiné speciální vnitřní orgány.

Opravdu zajímavým zázrakem tohoto obooru je změna struktury celého těla. Může se jednat o proměnu v jiného, ať již existujícího či neexistujícího tvora, pak se mění celé tělo na různé cizí orgány, končetiny a podobně.

Nejnáročnejší je přeměna podstaty celého těla. Úplně se tím mění struktura živé hmoty a je tak možno dosáhnout opravdových mezí tohoto zázraku. Živá hmota se tak může stát absolutně průhlednou nebo ztvrdnout v kámen. Strukturu bytosti lze také přetvořit tak, aby nevydávala žádné teplo či pach. Jen na tvé fantazii záleží, jak neobvyklou změnu bůh provede.

Přeměna se dá použít nejen ve prospěch cíle, ale také proti němu. Správné využití může způsobit znemožnění funkce některého orgánu, což je třeba v případě svalů paralýza či křeč.

Nutno ale podotknout, že žádná z těchto proměn nemá vliv na duši a mysl tvora, včetně schopností, které se jich dotýkají. Fyzické vlastnosti a schopnosti, jež bude cíl po přeměně mít, závisí na charakteru změněného těla. Je tedy možné, že bytost se změnou některé schopnosti ztratí, ale také může nabýt nějakých nových.

Pokud přeměna způsobí neschopnost tvora udržet se naživu (proměna v jakoukoli neživou hmotu – proměna v kámen, ve vodu), vazby života tím ztrácejí smysl a bytost zemře. Ale pozor, pokud bůh změní strukturu člověka na strukturu pouze podobnou hmotě – například vodě (čirý, měkký, se schopností se roztékat) – neznamená tato proměna proměnu na hmotu.

BP: Tento zázrak je značně složitý, a proto nelze přesně určit, kolik BP která proměna stojí.

Základem jsou 3 BP, ty však stačí jen na velmi malé změny. Přeměna v obličeji, dorostení vlasů atd. Změna barvy pokožky celého těla nebo dorostení srsti již stojí mezi 5–6 BP. Za tu cenu se dají zvýšit některé vlastnosti měněného tvora. Doplněním svalové hmoty lze zlepšit Sílu, lehkou úpravou kostry a svalstva pak Obratnost či Zručnost. Do jaké míry lze vlastnosti zvyšovat, závisí na cíli zázraku. U humanoidů lze dosáhnout bonusu až +4 k některé vlastnosti, další navýšení už tělesná konstrukce nedovoluje.

Vytváření nových orgánů je závislé na složitosti a zvláštnosti funkce, kterou budou plnit, a také na jejich velikosti. Takováto změna již bude stát 8–15 BP. Přeměna v nějakého tvora dosti závisí na rozdílu velikostí a stavby těla. Přeměna člověka v medvěda bude mnohem jednodušší než třeba v metrového pavouka, protože pavouk má úplně jinou stavbu těla. Cena v bodech přízně takového zázraku by se měla pohybovat v rozmezí 15–20 BP. A úplná změna struktury bytosti od 20 do 40 BP, podle toho, kolik z původního těla zůstane. Čisté zprůhlednění stojí asi 20 BP, ale proměna například v kamennou želvu bude o hodně dražší – asi 30 BP. 40 BP bude cena za přeměnu struktury tvaru těla i velkosti třeba proměna ve „vítr“.

Doba trvání: +75; pokud se přeměnou živé hmoty rozpadnou vazby života, cíl umírá. Tím se zemřelé tělo stává hmotou, zázrak přestává působit a tělo se promění nazpět.

Ovšem zemřelému již těžko někdo život vrátí.

Přemístění zdraví

Síla života je úžasná, a když se správně využije, pak má velkou moc.

Je-li jakákoliž živá hmota poraněna (živočich, rostlina, houba), dokáže bůh vzít životní sílu z jiné živé hmoty a věnovat ji k uzdravení.

Tam, kde bůh energii bral, ubude přesně tolik bodů zranění, kolik jich přibude cíli zázraku. Uzdravení však nikdy nesmí přesáhnout maximální kapacitu mřížky zranění. Přenášení zdraví působí jen do té míry, dokud není u dárce mřížka zranění zaplněna křížky, potom se působení přeruší a dárce umírá.

BP: Za 3 BP lze přemístit zranění až +10. Za každého tvora navíc, ze kterého je čerpána životní síla, připočítej 1 BP.

Doba trvání: Přemístění zdraví je trvalé.

Připojení astrální animy

Smrt odnáší v proudu času životy a jen málokdo tomu dokáže zabránit. Když pak odejde někdo blízký, těžce se v srdci nosí taková ztráta.

Jedním zázrakem (Věnování života) lze zemřelému tělu dát znovu smysl k životu. Jenomže ten probudí jen tělo, nevrátí do něj mysl (astrální animu). Připojit astrální animu vyžaduje další porci božské moci, jež si vyžádá u Gaii navázání vazeb s tělem. Do těla se tak zpět navrátí zemřelá duše.

Využití tohoto zázraku je však mnohem univerzálnější, než by se na první pohled mohlo zdát. Astrální animu, kte-

rá nemá žádné vazby k tělu, není nutno připoutat jen k tělu původnímu. Požádat o vytvoření vazeb lze i k jakékoli jiné živé hmotě. Duše může cestovat z těla do těla a udržet si tak stálý, téměř věčný život.

Astrální anima, kterou bůh připojí k nějakému cizímu tělu, se nezmění. Všechny její původní součásti (mysl, duše) zůstávají. Je pravdou, že přesun do jiného těla má na mysl značný vliv, ale to už nezpůsobuje zázrak, jen reakce astrální animy na prožité události, tak jak to dělají po celý život, v každém okamžiku, všechny animy.

Takto to sice vypadá jednoduše. Zjeví se náhle po smrti v novém těle a může žít dále. Ale zkus si představit, že by se tvá mysl měla ocitnout třeba v těle chrousta. Na myšlení sice připojení mít vliv nebude, jenomže pohyb v novém těle bude značně složitý. Na nové tělo je třeba si zvyknout a naučit se jej ovládat. Také smysly a jiné běžné součásti těla budou po dobu zvykání si dost omezené.

Doba, po kterou si musí astrální anima zvykat na nové tělo, je silně individuální a záleží na tělesné podobnosti cílové živé hmoty. Zatímco přesun lidské animy do medvěda je celkem jednoduchý, stavba těla je podobná, a tak zvyknout si na něj bude trvat od několika minut do hodiny. Dříve užitý příklad s chroustem již bude problematičejší. Brouk má více končetin, oči úplně jinak fungující, navíc má tykadla a na zádech krovky s křídly. Naučit se plně ovládat takové tělo může zabrat i celé dny.

Astrální anima je velmi tvárná a s animou života se rychle naučí spolupracovat. Tím se novému tělu přizpůsobí a jsou pak schopny fungovat společně. Dá se říci, že každá astrální anima ovládne tělo nejdéle do 7 dní. Potom už se dají všechny pohyby srovnat s běžným tvorem stejného druhu.

Nutno ještě podotknout, že připojení animy nemá vliv na délku života. Ta závisí vždy na těle.

BP: 30 BP za připojení jedné astrální animy

Doba trvání: Dokud tělo nezemře, anima v něm zůstává.

Regenerace

Nejen nemocem, ale i zraněním podléhá mnoho bytostí. Aby se tak někdy nedělo, využívá bůh moci nad živou hmotou, jež dokáže vyburcovat v těle zázračnou uzdravující sílu. Rány se ve chvíli zacelí, useknuté končetiny dorostou, zmizí popáleniny a omrzliny, sražená krev v těle se rychle vstřebá a vnitřní orgány se scelí opět do původní podoby.

Téměř každé živé tělo má schopnost opravování tkání a zacelování ran. Tyto děje však probíhají velmi pomalu. Díky zázraku však jde regeneraci urychlit a posílit, takže se tělo uzdravuje mnohem rychleji než obyčejně.

Podle dodaných bodů přízně se tělo léčí různě rychle, vždy po nějakém intervalu ubude jeden bod zranění.

BP: Za 1 BP se cíli vždy po uplynutí času +40 vyléčí tolik políček zranění, kolik odpovídá jeho Odl (a to tím způsobem, že vždy po uplynutí času +40 – Odl ubude jeden bod zranění). Za každé přidání bodu přízně se časový interval zkracuje o +2. Tedy za 2 BP to bude +38, za 20 BP potom $(40 - 2 \times (20 - 1)) = +2$.

Je-li více takových zázraků seslaných na jeden cíl, navzájem se nijak nesčítají – platí vždy ten silnější (s kratší periodou regenerace).

Doba trvání: Regenerace je trvalá, zázrak přestane působit v okamžiku, kdy není co uzdravovat. Vylečí však nejvýše τ (Odl + 20) bodů zranění.

Síla smyslů

Pro živoucí tvory jsou jejich smysly převlece důležité. Dravec musí mít dobrý zrak a čich, aby mohl s jistotou uchvatit kořist. Ten, kdo je loven, by měl mít dobrý sluch, aby včas zaslechl lovce. Úloha smyslů v životě všeho živého je nepřehlédnutelná. Bohové proto někdy využívají ovládání smyslů živých bytostí.

Jeden tento zázrak ovlivní právě jeden smysl jakéhokoli tvora. Základní myslí jsou: zrak, sluch, čich, hmat, chuť. Jsou však i zvířata a bytosti, které mají i smysly jiné. Takzvaný šestý smysl vycítění nebezpečí, infravidění atd. Všechny smysly lze posílit, tím se zlepší i všechny schopnosti od smyslů se odvíjející.

Jednotlivé smysly lze i otupit, nebo jim úplně znemožnit funkci. Oči oslepnou, uši zalije hluchota, nos nezaznamená žádnou sebesilnější vůni, ruce mohou ztratit cit a každé jídlo bude chutnat úplně stejně.

BP: Na zlepšení nebo utlumení jednoho smyslu o každých ± 1 je třeba 1 BP.

Doba trvání: +80

Síla úrody

Nepřeje-li příroda obilí, aby rostlo, zvěři v lesích, aby se rozmnožovala, a rybám v moři, aby jich přibývalo, může bůh požehnat danému místu. Nejednou se može rybami naplní a vyschlou půdu zchladí vláhy deštík. Obilí se konečně zazelená a za několik měsíců se objeví úroda, jakou již dlouho kraj nezařil.

Na druhou stranu je možno úrodnou půdu prokletím zbabit plodnosti, a pak se po celý rok na poli nemusí ukázat ani lísteček.

BP: 15 BP. Zázrak působí na 1 čtvereční kilometr (+60) pole, lesa, pobřeží a podobně.

Doba trvání: +125 (jeden rok)

Silné a chatrné zdraví

Mnoho věřících uctívá bohy, aby je uchránili před smrtelnými nemocemi, jež hubí celé národy. Bohové ovládající živou hmotu dovedou ovlivnit živé tvory a dát jim sílu proti nemoci, nebo naopak vzít veškerou ochranu, kterou proti onemocnění tělo má.

V době trvání zázraku nezastihne cílovou bytost žádná nemoc, zranění se hojí dvakrát rychleji a vůbec celé tělo je ve velmi dobré kondici.

V opačném případě jako by se na cíl zázraku sbíhaly všechny nemoci světa, staré již zahojené rány začnou znova hnít a těžko se hojit. Bytost pod těhou chorob zažívá opravdu krušné chvíle života.

BP: 12 BP za jednu bytost

Doba trvání: +110

Stvoření života

Mýty, báje a pověsti jsou plné příběhů o tom, jak některý bůh stvořil roztodivné tvory a rostlinky; dal jim možnost samostatné existence a tím přinesl do světa jeho snad nejdůležitější součást – život.

Co by to bylo za svět bez života? Vlastně by ani nebyl, kdo by si ho uvědomil. My však víme, že podle principů světa Dračího doupěte Plus byl život dříve než bohové. Ovšem právě to všechno živé má na vznik bohů tak obrovský vliv, že se najdou taková božstva, kterým je příknut právě zázrak Stvoření života.

Tento zázrak má dvě fáze. V první je nutno vytvořit z neživé hmoty nějaké tělo pro budoucího tvora. Tělo může být jakýchkoli tvarů a rozměrů. Může mít zvláštní schopnosti, unikátní smysly, velkou sílu a podobně. Vlastnosti jakéhokoli tvora jsou velmi podobné tvorům, kteří vznikli činností přírody. Stvoří-li bůh myš, bude mít stejné vlastnosti jako myš. Není možné, aby obyčejná myš před sebou tlačila v píska půltunový balvan.

Opravdu, chceš-li, aby tvůj bůh stvořil něco, co v přírodě není, je nejlepší brát inspiraci právě v ní. Živá hmota má totiž svá pravidla, která je nutno dodržovat. Ale neměj strach, stačí se rozhlédnout kolem sebe a zjistíš, jak si s těmi všemi zákony příroda poradila.

Nyní je stvořeno tělo a je mu třeba vdechnout život. Tuto schopnost má jen Gaia. Ta dává život všemu, o čem lze říci, že má smysl, aby žilo. Bůh dá tedy svému výtvoru smysl pro to, aby byl živ. V tu chvíli se vytvoří vazby k životu – anima života.

Tím se tělo stává živým. Zatím má jen animu života, ale jde-li o vyššího tvora, záhy získá tu nejjednodušší astrální animu, která mu umožní učit se novým věcem, poznávat svět, a podle toho reagovat na projevy okolí.

Rostliny a houby s astrální animou jsou jen velmi výjimečné.

BP: Cenu spočítáš takto: (20 + Vel stvořeného tvora) BP, u samostatného tvora však nejméně 1 BP. Pokud vytváříš hejno tak malých tvorů, že mají velikost menší než –20, počítej za velikost hejno jako celek.

Doba trvání: Jednou stvořený tvor je stejný jako jakýkoli jiný. Když zemře, jeho tělo se rozloží a stane se součástí přírody. Vazby na život se rozplynou a všechny astrální a artificiální animy se odpoutají a zmizí v astrálu.

Udržení animy života

Pro každého si jednou přijde smrt. Bůh smrti nebo života však dokáže načas oddálit její příchod. Tvor, jenž se stane cílem zázraku, je po dobu trvání prakticky nesmrtelný. Bůh nad ním stále bdí a dává smysl k životu jeho tělu. To mu umožní pojmut mnohem více zranění, avšak bolest a další projevy ran zůstávají. Pokud tělo přijde o konětinu, nedokáže s nimi pohybovat, pokud přijde o hlavu, již ani duše cíle nezvládne zbytek těla ovládat; tělo však přežije. Zranění tělu pořád přibývají. Nemá-li cíl ve své mřížce zranění žádné zdravé místo, zapisují se zranění do dalších „pomocných“ rádků. Již neplatí, že cíl umírá, když jeho zranění přesáhnou celou mřížku zranění. Bůh totiž udržuje vazby života stále

na místě. Podaří-li se jakkoli zmrzačené tělo opět vyléčit (je nutno léčit i zranění v „pomocných“ řádcích) tak, aby přežilo, nebudou mít zranění vliv. Nebude-li ale postava vyléčena dříve, než uplyne doba trvání zázraku, tělo ihned ztratí smysl pro život, vazby života se rozplynou a cíl umírá.

Tento zázrak má však ještě širší využití. S využitím dalšího zázraku, Věnování života, dokáže bůh navázat a udržet vazby života ve spojení s tělem, které by normálně nikdy nežilo. Kupříkladu může nechat obživnout koberec nebo kamený sloup. Tyto věci by normálně ihned po vytvoření vazeb života zanikly, ovšem když se následně naváže tímto zázrakem, lze vazby života po nějaký čas udržet.

Zatímco oživený koberec se asi bude plazit po místnosti, sloup zatížený váhou stropu se jen těžko bude pohybovat, ale bude živ.

Po uplynutí doby trvání zase ztrácejí vazby života smysl.

BP: 4 BP

Doba trvání: +20

Věnování života (Odebrání života)

Po smrti ztrácejí vazby života smysl, odpoutávají se a rozplynou. Bůh však dokáže dát mrtvému tělu znovu smysl pro život. Gaia ihned vytvoří animu života a tělo obživne.

Cílem zázraku ale nemusí být jen tělo mrtvé, využít se dá i náležitě připravená neživá hmota. (Jak již bylo dříve popsáno do hmoty patří i mrtvoly tvorů.) Pokud bůh použije mrtvolu, která má tělo ještě vcelku, anima s tělem splyne a tvor je schopen žít. Vložit animu života do hmoty, která tělem nikdy nebyla, nebo do těla v rozkladu již není tak jednoduché. Tělo je nutno zázrakem Přeměna živé hmoty upravit tak, aby po vytvoření vazeb života mohlo žít. Tj. musí mít možnost se pohnout, nějak dýchat a přijímat potravu – musí splňovat jisté požadavky, jež jsou nutné k navázání vazeb života, jinak by musel bůh stále působit zázrakem Udržení animy života, což vyžaduje nezměrné množství moci.

Spojení a přeměna probíhají současně, proto bůh využívá Přeměnu živé hmoty a ne Přeměnu hmoty.

Stejně jako může dát bůh životu smysl, může jej i vzít. A jak bylo psáno, vazby života vedou jen tam, kde má život smysl. Cíl tedy ztratí veškeré vazby a animu života. Protože bez téhoto složek nedokáže nic žít, umírá.

BP: 20 BP

Doba trvání: Když se tělo znovu spojí s animou, jejich propojení vydrží až do té doby, dokud má smysl, aby vazby fungovaly.

Moc nad osudem

Mnoho bytostí věří v osud, v jeho nadpřirozené schopnosti přinášet životu jen to, co mu bylo předurčeno. Jiní tuto víru popírají a považují dění světa za náhodné nebo něčím podmíněné. Málokdo z nich však ví, jak tomu je doopravdy.

Osud je zvláštní kapitola, která popisuje věci nám málo známé, proto by bylo dobré, abychom si před výčtem jednotlivých zázraků o osudu něco pověděli.

Hned na začátku musíme říci, že osud jako nějaká velká nadpřirozená síla neexistuje. Osud je něco, co by se dalo

nejvíce přiblížit k zvláštní schopnosti bohů vidět a pozmeňovat nespočet malých detailů a aspektů světa, a tím předpovídat a utvářet „budoucnost“.

Možná se to nezdá, ale moc nad osudem působí právě jen na přítomnost, do opravdové budoucnosti ani bohové s touto schopností nevidí, protože ta neexistuje. I přes to jde o velmi mocnou sílu, která přestože nevidí, dokáže skvěle předvídat.

Síla boha tkví ve všudypřítomnosti a v jeho smyslu pro každý malinkatý detail. Osud je vlastně zvláštní. Jeho moc zasahuje téměř všude. Bůh nedokáže dělat velké věci, jež by mu umožňovala třeba moc nad hmotou nebo energií, ale zato umí nespočet malých kamínků skládat dlouho a trpělivě v mozaiku událostí. Přibližovat tak odvýjení času svým plánům.

Takový bůh má velkou moc, stále však není všemocný. Někdy se i ty největší větby mohou splést a události poplynou úplně jiným korytem, než bylo předvídanou.

Moc nad osudem má totiž zajímavou vlastnost. Protože je mnoho věcí, které mění přítomnost a závisí na nich budoucnost, je také nesčetně mnoho možností, kudy by se mohla přítomnost k budoucnosti ubírat. Jenomže bůh je ke všemu natolik vnímavý, že dokáže vytušit, která z cest je nejpravděpodobnější. Někdy se najdou dva či více směrů, které jsou si pravděpodobností podobné. Tomu říkáme větvění osudu.

Proto přeje-li si bůh, aby se něco stalo, musí postupně tlačit události ve směru jím vybrané větve. Jeho zásahy do fyzického světa jsou velice malé, pro bytosti takřka nepostřehnutelné.

Jenomže svět je plný náhod a věcí, které se dají jen těžko předvídat. Těch je sice mnohem méně než předvídatelných, ale stejně se mnohdy může v předpovědi vyskytnout omyl. Nakonec se ta složitá mozaika může sesypat, anebo na ní vznikne úplně jiný obraz, než bůh původně zamýšlel.

Z toho všeho je patrné, že v Moci nad osudem není nic definitivní. Vše se může záhy změnit. Proto ani zázraky osudu neplatí vždy. Mohou události usměrňovat, dávat jim růzky, ale vždy je možnost, že bude všechno jinak, než bylo plánováno.

Podle toho, jaké budeš mít dobrodružství, se může stát, že tví hráči po vyslechnutí nějaké větby budou dělat vše pro to, aby se nevyplnila. Samozřejmě mnoho věcí naznačuje tomu, že se jim to může podařit. Ovšem pravděpodobně to nebude ani jejich zásluhou, protože bůh určitě jejich konání do jisté míry předvídal. Nejspíš to bude mít na svědomí nějaký úplně nepatrny jev, u kterého lze jen těžko předpokládat, že bude mít vliv (například moucha na druhém konci světa, jež vrazí do stromu – takové věci mohou vyvolat řetězovou reakci, která rozbije složitou mozaiku).

Stále měj na paměti, že nelze přesně říci, co se v budoucnosti stane.

Zjevení

Bůh s touto mocí vidí ve všech těch detailech formující se budoucnost. Bohové, jež neovládají moc nad osudem, ne-

jsou nikdy schopni být v předvídaní stejně dobrí jako ti, co tuto moc ovládají.

Proto zjevení popsané na začátku všech zázraků může být bohem s mocí nad osudem obohaceno o vize budoucnosti. Tém můžeme říkat třeba „věštby“, ovšem jak jsme si před chvílí vysvětlili, osud se větví a s ním věštby vznikají a zanikají. Žádná větba tedy není definitivní.

Osud zrození

Na světě se rodí různé bytosti. Jednomu dá osud do vínku průměrnost, jinému zvláštnost a dalšímu vadu. Osud si zahrává s každým, co jednou určí, těžko se tomu vymyká.

Avšak káze-li bůh osudu, může určit, komu má být osud při zrození nakloněn a komu nikoliv. Ještě nenarozený tvor pak přijme nějaký zvláštní talent, jenž se projevuje zvýšením některých vlastností, nebo se místo toho třeba narodí do lepší rodiny. (Tyto věci se pojí s tvorbou postavy. Bůh však může dát lepší vlastnosti i zvířeti, které se například narodí do lesa plného potravy.)

Možná si říkáš, proč nelze darovat někomu osudem, že se stane králem, nebo si vezme tu nejkrásnější dívku světa. Lze, ale na to je jiný zázrak – *Předurčení*.

BP: Základní cena zázraku je 10 BP, k tomu se ještě přičítají 3 BP při změně jednoho údaje (vlastností, zázemí) o +1, 6 BP za +2, 12 BP za +3, 24 BP za +4 atd.

Osudem lze také dát kromě vlastností zvláštní talent pro některé dovednosti a umění. Když však budeš zlepšovat toto, myslí na to, že tento zázrak je na celý život. Podle toho určí i výslednou cenu v BP.

Doba trvání: Zázrak se projeví při narození a pak bez zmeny pokračuje dál – trvá tedy stále.

Předurčení

Zázrakem může být cíli něco předurčeno, buď nějaká událost, která se stane, nebo úkol, který je nutno vykonat. Aby byl osud naplněn tak, jak si jej bůh naplánoval, je potřeba, aby bylo předurčení splněno.

Je-li někomu předurčen nějaký úkol, bůh jej bude provázet a navádět k jeho splnění. Úkolem může být téměř cokoli, od nutnosti být na správném místě v pravý čas, přes dopravu zprávy či předmětu až po osudovou smrt vyvoleného.

BP: 5–50 BP, záleží velmi na složitosti a pravděpodobnosti splnění úkolu.

Doba trvání: Dokud není osud naplněn, nebo ho již nese nijak naplnit.

Svázání s osudem

Stalo se ti někdy, že jsi viděl jednu černou kočku desetkrát za den? Snad to byl osud...

Bůh zázrakem připraví pro cílovou bytost, předmět nebo třeba událost nějaký osud. Jeho síla potom bude svádět cesty lidí dohromady, měnit lehce podobu světa a naplňovat danou předpověď.

Svázání s osudem se projevuje různě. Připoutáním osudu člověka k nějakému jevu, osobě nebo místu, se kterým se

pak bude neustále setkávat. Bude například pronásledován deštěm, bude potkávat samé elfy, pod nohy se mu bude neustále plést stejný pes, jeho cesty jej nakonec vždycky zavedou zpět do města, odkud vyšel.

A stejně se mu mohou takové věci vyhýbat. Nikdy nedosáhne vysněného cíle, nedokončí cestu, v životě neuvidí kvést jabloně.

BP: Zde je to opravdu složité. Osud je tak podivná a rozmanitá věc, že nelze přesně určit cenu v bodech přízně.

U těch nejjednodušších zázraků jako: „Dobří lidé se ti budou vyhýbat,“ je cena tak 5 BP. Kdežto zázrak typu: „Znějš svět!“ bude stát opravdu, opravdu mnoho BP, a to ještě nemluvíme o (ne)pravděpodobnosti jeho splnění.

Doba trvání: Jak je osudu jednou něco nakázáno, už nelze nic vrátit zpět. Snad jen zadat jiný příkaz, který by ten první odvrátil.

Pokud bylo při vyvolávání zázraku nějaké časové specifikum, jako: „Po sedm dní nevezmeš vody do úst,“ pravděpodobně se tak stane, a pokud to dotyčný přežije, sedmý den se snad konečně napije.

Štěstí a smůla

Štěstí je zvláštní věc, někteří tvrdí, že neexistuje, a pro jiné je to to nejcennější na světě. Štěstí či jeho opak – smůla jdou ruku v ruce s osudem, proto lze tento zázrak nalézt právě zde.

Tímto zázrakem lze ovlivnit veškerou náhodu při běžných činnostech, které cílová bytost provádí. Není však možné dát někomu obecně štěstí v životě ve všem. To by se bůh doopravdy nadřel, aby toto vyplnil.

BP: Na zajištění štěstí nebo smůly v jedné věci je potřeba alespoň 3 BP. To zajistí, že při každém hodu ($2k6^+$, resp. $1k6$) u předem určené činnosti může přidat ještě hod $1k6$ navíc. Za 8 BP může přidat $2k6$ a za 20 potom $3k6$. Více už osud co do štěstí neumožní.

U smůly se hody navíc nepřidávají, jejich výsledná hodnota se naopak odečítá.

Doba trvání: +75

Moc nad časem

Čas je neúprosný, ubíhá stále svým nezastavitelným tempem a nic jej nemůže zastavit. Přesto jako takový nemá takřka žádnou sílu, avšak jeho moc nad vlivy a projevy všeho ve světě je nesmírná. Čas je hnacím kolem, které roztáčí ten obrovský koloběh od všech počátků, až do naprostého konce. Snad vše je na čase závislé, bez něj by nebylo ničeho, světa ani myšlenky, i ta potřebuje alespoň malý okamžik na svoji cestu vědomím.

Některé mocní bohové dokážou odstavit malá ozubená kolečka od hlavního tahu času, umějí je roztáhnout a zmenšit, aby čas zdánlivě působil rychleji či pomaleji. Tím ovládnou vlivy času a mohou s nimi v jistých mezích manipulovat.

Zjevení

Čas plyne jako voda. Před ničím se nezastaví a každou překážku prostě obteče. Vše je unášeno v jeho proudu dál a

dál, bez zastavení. Celý život stojíme u pramene a nahlížíme do šumících vln, co nám přítomnost přináší. Za jistých okolností se však lze odpoutat a seběhnout kus po řece a nahlédnout do jejich průzračných vod, abychom shlédli to, co již dávno proud času odnesl.

Bohové mohou zjevit minulost spícím smrtelníkům. Opět se jedná o již dříve popsaný zázrak, ale bůh nyní dokáže zjevit věci, které dávno upadly v zapomnění, nebo se staly mnohem dříve, než samotný bůh vůbec vznikl. Takovou moc má bůh nad časem.

Dar času

Vnější vlivy, jež působí na neživou hmotu, a jejich vazby lze oddělit od vlastního času. Voda, vzduch, písek, mráz a všechny běžné korozní jevy způsobené neživou přírodou již nemají na místo „oddělené“ od času žádné účinky. Všechny obyčejné vlivy prostředí (to znamená žádné rány krumpáčem, nebo rány z katapultu), směřované proti ochraně, na cíl nepůsobí.

Po uplynutí doby trvání ochrana zmizí a cíl se stává stejně náchylným na korozi jako předtím.

BP: 3 BP; zázrak se vztahuje na předměty o objemu nejvíce +6.

Doba trvání: +125

Mladí

Snad každému starci alespoň jednou blesklo hlavou přání, aby jeho rozklepané ruce se svrasklou kůží zase byly pevné a silné. Nebo ženy jistě napadlo, zda by šlo co nejvíce oddálit stáří; jejich kůže by po dlouhou dobu zůstala hladká, ladné křivky těla by neztrácely svou krásu a v jejich očích by po dlouhá léta nevyhasla svěží jiskra mládí.

Nelze obelstít čas a vrátit vše nazpět, tam, jak to bývalo dříve. Avšak proces stárnutí je sám o sobě velmi zvláštní a je jisté, že se dá od strašlivé síly času alespoň na pár chvil odpoutat.

Právě tímto zázrakem dokážou bohové vrazit pevný klín mezi čas a přibývající stáří. Oddělí tak tyto složky daleko od sebe. Samotný čas již nemá po dobu trvání žádný neblahý účinek, tělo již nestárne. Hnací kolo stáří bylo odstaveno stále mladé bytosti se tak nabízejí dlouhé radostné chvíle bez jediné nové vrásky a šediny ve vlasech.

Vlastní délka života však není tímto zázrakem ovlivněna, smrt přichází z jiného směru. Zastavením stárnutí nelze prodloužit život. Až čas postavy vyprší, smrt si ji najde, ať již umírající vypadá jakkoliv mladě.

BP: 15 BP

Doba trvání: Základní doba trvání je +125, po jejím uplynutí naváže proces stárnutí tam, kde předtím skončil, a pokračuje dále.

Pozastavení existence

Jak víme z principů světa, budoucnost vlastně neexistuje. Nelze se tedy do ní nijak přemístit ani s ní cokoli provádět. Jedinou možností, jak se do budoucnosti dostat, je zrušit vlastní existenci v přítomnosti. Posečkat, až čas uplyne,

a pak se zjevit v momentální přítomnosti. Čas si plyne stále dál nezměněný, jen existence se od něj dá odpojit.

Při *Pozastavení existence* nepůsobí čas na tělo ani na mysl, proto „cesta do budoucnosti“ netrvá žádný čas, tedy alespoň cestovatel si to neuvědomuje. Najednou se objeví o několik let později, než před mizivou chvílí žil.

BP: 18 BP za bytost

Doba trvání: Existenci lze pozastavit na dobu nejvíce +125.

Rychlosť a Zpomalení

Správným nastavením působení času lze dosáhnout plynutí různých časových proudů. Přeplouváním mezi nimi se pro bytosti mění doba plynutí času.

Bůh určí cílovou bytost, kterou si přeje přesunout do jiného časového proudu. Pro ni potom plyne čas jinak. Někdy rychleji, potom všechny pohyby bytosti jsou rychlejší než u ostatních. Jindy čas proplouvá pomaleji a bytost je tak pomalejší.

BP: za 1 BP zrychlí bůh čas pro jednu bytost tak, že za jedno kolo pro ni uběhne čas +4. Za stejnou cenu BP lze čas zpomalit. Průběhem času +4 uběhne bytosti čas jen jedno kolo. Pokud chceš bonusy zvyšovat, stojí každé navýšení o +1 jeden bod přízně.

Doba trvání: +3, s prodlužováním doby trvání se poměr časů nijak nemění, jen působení zázraku je delší.

Stáří

Na někoho působí čas více, na jiného méně, ale vždy nějak působí. Jak již bylo řečeno v úvodu, čas se nedá zrychlit nebo zpomalit, avšak jeho vlivy lze pozměňovat. Tak se stává, že bytosti stárnu jinak rychle. Jejich „ozubená kolečka“ jsou různě veliká, ti s těmi nejmenšími se změní na shrbené starce chodící o holi již za několik let, a jiní mohou i těsně před smrtí stářím vypadat mladě.

Vzhled způsobený vlivem stárnutí nemá účinků na dobu, po kterou bude bytost žít. Vzhled a délka života jsou dvě rozdílné věci.

Bůh tedy dokáže svou mocí změnit vztah času a stárnutí člověka. V tomto případě opačně než u zázraku Mladí – zdánlivým urychlením času. Tím způsobí mnohem větší, silnější a hlavně rychlejší proces stárnutí. Postava takto postižená během několika chvil či měsíců, podle rozhodnutí boha, znatelně zestárne, což by jí za normálních okolností trvalo několik let.

BP: 20 BP – cíl zestárne, jako by uplynul čas +125 (tedy rok).

Doba trvání: podle přání boha

Vrácení času

Mnoho lidí v životě pomyslelo na to, aby mohli vrátit čas nazpět a napravit tak chyby nebo zabránit nepříjemným událostem, jež se staly, či se právě dějí. Avšak takové moci, hodné bohů, se jim nikdy nedostalo.

Vrátit čas je převlečená náročná záležitost. Veškeré události, jež se staly od doby, kam chce bůh vše vrátit, se tím nenávratně ztratí.

Čas pak začne plynout od místa navrácení dál. Někdy je nová realita úplně stejná jako předtím, jindy se ubírá jinou cestou. Jen bohem vyvolení si vrácení času mohou uvědomit a zůstanou jim v mysli vzpomínky na vymazanou budoucnost. Pro všechny ostatní upadnou smazané události v zapomnění.

BP: 8+3 BP za každou osobu, která si má vrácení uvědomit

Doba trvání: Čas se vrátí nazpět o dobu +20.

Vzpomínka a Zapomnění

Všechny myslící bytosti, jež mají svou vlastní paměť, musejí, většinou nevědomky, s přidáváním nových poznatků zapomínat všecky zdánlivě méně použitelné. Zapomínání je dobrá vlastnost, třídí se tak myšlení a hlava není plná zbytečného „nepořádku“. Někdy však zapomeneme, a až po čase zjistíme, že vědomost, již jsme zahodili, je nám velmi potřebná. Ne všechny vzpomínky jdou z mysli rovnou pryč, jsou zastrčeny někde na hlubokých místech duše a nemusejí být po celý život použity. Po dlouhé době se však i z tohoto prostředí vytrácejí.

S použitím zvláštního umění lze tyto zastrčené vzpomínky vyvolat. Stačí správně přetočit a upravit livil času na paměť a potřebné údaje mohou být na světě. Jaká je pro tyto účeły využitelná vzpomínka? Jde o jednu nepříliš složitou věc (číslo, větu, obraz, barvu, pocit, hlas nebo podobně), kterou měla postava, v jejíž mysli by se měla vzpomínka nalézat, alespoň jednou uloženu v paměti.

Po použití schopnosti vypluje na povrch mysli postavy vzpomínka, na niž se bůh zaměřoval. V tu chvíli je jen na mysli postavy, jestli si ji řádně zapamatuje, či ji nechá znova zmizet do ztracená.

Umí-li někdo působit zrychleným vlivem času na jistou část myšlení, je schopen tím odplavit některé vzpomínky, jež jsou uloženy v paměti. Bohové dokážou využít časové smrště k zpřetrhání vazeb mezi myslí a vzpomínkou, ta pak zmizí daleko v neznámu.

BP: 2 BP za jedno vyvolání *Vzpomínky* či *Zapomnění*.

Doba trvání: Vyvolaná vzpomínka se již chová normálně a zůstává v mysli cíle tak dlouho, dokud není znova zapomenuta.

Zastření minulosti

Jsou věci a události, které by měly být radši zapomenuty. Aby nemohl nikdo na tyto věci nahlížet zpět v čase, existuje zázrak, který zamaže veškeré stopy o jedné bytosti, věci nebo události. Na přítomnost ani budoucnost to nebude mít žádný vliv, jen nebude možné tyto věci v minulosti dohledávat.

Tímto způsobem ukryté věci se při nahlížení do minulosti jeví jako prázdná místa, která není těžké rozpoznat.

Zastřená minulost není tak úplně nedosažitelná. Silnější bohové jsou schopni s trohou úsilí prokouknout bariéru slabších bohů, a dokonce ji i zrušit.

BP: 15 BP za zastření nebo zpřístupnění jedné věci, bytosťi nebo události v minulosti, v časovém intervalu o délce trvání nejvýše +100.

5 BP za zrušení bariéry slabšího boha

Doba trvání: trvale

Zub času

Síla živlů a jejich působení je nesmírná, v průběhu času tato síla hloubí jámy, obroušuje skály a přetváří vše hmotné tvrdým zubem času. Každá věc, každá hmota podléhá těmto vlivům, různé materiály jim jinak odolávají, ale je-li dostatek času, vše jednou podlehne.

Představ si schopnost, která umí tohoto jevu využít. Urychlit stárnutí skal a vytvořit v nich během několika chvil hluboké praskliny, nechat vyčiněnou kůži téměř v mžiku rozpadnout stářím nebo zbrusu novou sekuru zrežívat – právě takto vypadá *Zub času*.

Bůh urychlí čas pro korozi a zvětrávání, a tím dokáže, že se hmota během chvíle rozpadne v prach.

BP: 5 BP za dva metry krychlové. Vliv koroze působí, jako by uplynul čas +150.

Doba trvání: podle přání boha.

Moc nad prostorem

Prostor – to jsou neomezené hranice a nespočet míst, jež je možné navštívit. Před prostorem se nic neschová, není kam utéci. Jedině čas, ano, ten má na prostor vliv.

I přesto nabývá moc nad prostorem, stejně jako ostatní moci, nedozírných možností. Cesty z jakéhokoli místa jinam trvají jen malý okamžik. Obrazy vzdálené tisíce mil se v jednu chvíli mohou zjevit různým bytostem.

V podstatě lze využít energie k pohnutí hmotou, neříkli živou hmotou. Paprsek sily do oblázku, ohnivá střela do člověka. Ale žádny z těchto projevů nebude silnější než nejslabší projev moci zázraku příslušející. Pohnout tunovým balvanem bude stát asi tolik božské moci jako paprsek, co pohne jedním oblázkem.

Na tomto je vidět, jak se jednotlivé moci mohou mezi sebou prolínat.

Deformace prostoru

Snad nejzajímavějším zázrakem v oboru prostoru je umění přetvářet a různě deformovat prostor. Cílovou částí prostoru pak lze otáčet, zvětšovat ji, zmenšovat, protahovat a ohýbat. Uvnitř zázračného prostoru může být vše naruby, krok dopředu tak nemusí nutně znamenat posun vpřed. S deformací prostoru lze měnit vše, co je v něm obsaženo (hmota, živá hmota, energie, gravitace, vzdálenosti a směry...).

V průběhu doby trvání je možné vlastnosti prostoru libovolně modifikovat nebo s ním pohybovat. Po jejím uplynutí se prostor zformuje nazpátek do původní podoby. Změny, které v něm nastaly, zůstanou, ale na vše začnou znova působit projevy okolí. Tak se může stát, že stůl, který ležel při deformaci v klidu na stropě, na konci zázraku spadne vlastní vahou dolů.

Důležité je vědět, jak fungují hranice mezi „normálním“ a „zázračným“ prostorem. Při pohledu zvenku vypadá zázračný prostor buď úplně obyčejně a v podstatě nelze poznat, že je uvnitř něco jinak, nebo je na jeho místě prostor prázdný. Prázdnotu si nelze představit, předpokládejme tedy v místě deformace tmu.

Pohled zevnitř ven je velmi podobný. Bytost uvnitř může vidět venku normální svět s tím rozdílem, že pohled je natočen tak, jak jsou natočeny zrakové orgány v deformovaném prostoru. Poměr velikostí zase záleží na poměru velikosti deformace oproti normálnímu světu. Nepřeje-li si bůh, aby bylo zevnitř prostoru vidět, potom je okolo prázdnota (respektive tma).

Do deformovaného prostoru lze normálně vstoupit a stejně tak vystoupit (pokud to projevy uvnitř umožňují). Kterým směrem vede cesta z jedné části prostoru do druhé, nelze přesně určit, odvídí se od prostorové deformace. Stejně jako bytosti může skrz hranici procházet i cokoliv jiného. Dá se tak zajistit, aby řeka tekla do kopce, nebo vytvořit tunel dlouhý sotva loket, jenž vede světlo z jednoho konce světa na druhý.

BP: 15 BP za původní nedeformovaný prostor o objemu +5 (v m³)

Doba trvání: +15

Příklad: Bůh Escher byl velmi rozezlen chováním svého kněze Ufuse, který proti jeho zákazu ukradl Hodiny času ze síňe boha Emila. Proto zrovna, když sestupoval po točitém schodišti Věže času, jej za trest uzavřel do deformovaného prostoru.

Prostor má zvláštní tvar, stále je v něm točité schodiště věže, ovšem v prostoru zakřivené tak, že ten, kdo jím jede, vrací se stále na to samé místo, odkud vyšel.

A tak je Ufovi snad po celou věčnost souzeno sestupovat ze schodiště, jež nikdy nemá konce, se stálou vědomou tolik blízkého východu.

A aby toho nebylo dost, zřekne se Escher navždy svého neposlušného kněze.

Prostorové okno

Bůh otevře zvláštní okno nebo vír, jenž spojuje dvě jakákoliv místa v prostoru. Skrz okno pak působí vlivy podle přání boha, jedním nebo oběma směry.

Světlo z jedné strany okna tedy může pronikat skrz prostorové okno a osvětlovat místo za ním, stejně tak energetický výboj a jiné další projevy energie oknem proniknou. Kromě světla prochází i zvuk i vůně, skrz okno může téct řeka nebo se valit kamení. Dvě místa jsou tak po dobu trvání zázraku propojena. Logicky tedy dochází k nastolení rovnováhy na jedné a druhé straně (pokud je působení obousměrné).

Natočení obou oken, mezi kterými přenos prostorem probíhá, není nijak svázáno. Jedno okno může být natočeno vertikálně, druhé jakkoli jinak, a na přenos to nebude mít téměř žádný vliv.

BP: 5 BP za prostorové okno se vstupem a východem o ploše +0 krát +0 (1 m²)

Doba trvání: +15

Presun prostorem

Tímto zázrakem přenáší bůh hmotu (normální i živou). Přenášená věc ve svém původním místě zmizí a objeví se kdekoli jinde na světě.

Předpokládejme, že se na většině míst na světě nachází nějaká hmota, nejběžnější je asi zem, pak vzduch a voda, ale i další a další druhy hmoty. Téměř každý přesun tedy povede z hmoty do hmoty (berme v potaz i živou hmotu). Na místě, odkud přesouváme, se na malou chvíli vytvoří prázdný prostor, jenž je však ihned vyplněn okolní hmotou místa, odkud bůh přenáší. Někdy je okolí natolik pevné (třeba hluboko v převelice tvrdé skále), že se hmota nezhroutí do prázdného místa a tam pak zůstane prázdný prostor.

V místě, kam objekt přesouváme, se zase každá hmota rozestoupí. Takový přesun do výše zmíněné skály však způsobí, že se rozestoupená hmota zhroutí zpět a přenášený objekt rozmačká.

Věci lze i přenášet až k samotným hranicím prostoru, kde není žádná hmota, nepůsobí zde gravitace ani jiné vlivy. Sem přenesený živý tvorové zde nemohou vegetovat, ale jsou-li navráci zpět do normálního světa, opět se probudí k životu.

BP: 3 BP za přesun hmoty o objemu +0 (1 m³) kamkoli prostorem

Doba trvání: přesunutí je trvalé

Doprovodné složky

U zázraků, které se ti budou zdát málo zajímavé, můžeš přidat takzvanou doprovodnou složku. Jedná se o velmi slabou formu zázraku. Jako taková má jen malé a celkem bezvýznamné účinky, slouží vlastně jen k tomu, aby zázraky nějakým způsobem obohatila.

Doprovodnou složkou může být slabé jiskření, lehounká zář, nějaký tichý zvuk či jemný dotyk. Lze tak například způsobit, že zafouká vítr (ale ne žádná vichřice) a sfoukné svíčky v místnosti, až všechny přítomné zázraku zamrazí v zádech. Tyto drobné detaily pomohou dotvořit zázrak tak, aby vyvolal patřičnou atmosféru.

Protože prakticky neexistuje žádný bůh, který by dokázal jen jednu věc (věříci vždy přisuzují něco navíc, byť třeba v mizivém zastoupení), nehleď u doprovodných složek na oblast moci boha. I bůh prostoru může například po přenosu kněze na jiné místo zanechat zápach síry, přestože nemá ve své moci hmotu, kterou sira zajisté je.

Tento doplněk není potřeba počítat ani k ceně zázraku (maximálně tak +1 BP), jde opravdu o slabý projev a ten bohu příliš síly nevezme. Doprovodnou složku je však možné využít jen s nějakým zázrakem, jehož důsledek je hlavní. Nelze seslat libovolný „levný“ zázrak samoúčelně, jen proto, aby s ním mohla být seslána nějaká efektní doprovodná složka.

Užívání zázraku

Již ses dočetl, jak mocné mohou jednotlivé zázraky být. Některé dokážou bez problémů zabít člověka, jiné mohou nechat vybuchnout sopku a další si překně umějí zahrát s časem či prostorem. Správným využitím některých zázraků lze vybit celé národy a nadělat obrovskou škodu.

Ano, bůh má takovou moc, ale jen zřídkakdy ji užívá, každý velký zásah jej oslabuje. Přitom ne vždy nutně platí

přímý vztah mezi cenou přízně a obtížností zázraku. Každý bůh si mnohokrát rozmyslí, jestli bude plýtvat svou zázračnou silou. Proto zvláště u knězových požadání je třeba dbát na to, jestli se zázrak bohu hodí, jestli si jej kněz zaslouží a jaké bude mít vůbec následky. Na tom všem velmi záleží, aby byla udržena rovnováha světa.

Bude-li se ti některý zázrak zdát pro danou situaci příliš levný (BP), neboj se odpočítat za něj knězi víc. Měj vždy na paměti, že bohové velkými zázraky, ať již dobrými nebo špatnými, opravdu velmi šetří. Tomu by měla odpovídat i cena zázraků – když si spočítáš maximální hodnotu Přízně kněží na různých úrovních a srovnáš ji s cenou některých zázraků, zjistíš, že větší zázrak se průměrnému knězi přihodí tak jednou, dvakrát, maximálně třikrát za týden.

Aby nebyla hra pro kněze příliš monotonní, snaž se utvářet opravdu zajímavé zázraky. Měly by sedět k bohu, k jeho principům a doméně. I četnost jejich užívání by se měla od této dvou části odvíjet. Pravidla pro to, jak se může bůh projevovat, jsou psána dost obecně, máš proto mnoho možností stvořit unikátní, zvláštní zázraky, které mohou pobavit nebo dokreslit atmosféru, stačí jen popustit uzdu svojí fantazii. Zároveň bys měl znát rozumnou míru – zázraky by neměly být příliš překombinované nebo spektakulární, působivost bývá často v jednoduchosti. Dbej na to, aby zázračné působení bohů vždy ladilo s atmosférou světa a situací, ve které se postavy nacházejí, aby jim ani po delší době hraní nevezdeně a dokázalo je stále ohromovat.

Další zázraky

Najdeš-li zázrak natolik zvláštní, že se jeho projev nehodí do žádné skupiny z předešlého výčtu, nevadí. Pokud nebude výrazně odporovat pravidlům a bude v souladu s principy světa DrD+, klidně jej použij. Zkus jej potom připodobnit k některému z popsaných, abys mohl určit případnou cenu přízně.

Pamatuj však na to, že všude musí být rovnováha, a i bohové mají svá omezení. Přemýšlej o tom, jaký vliv bude mít nový zázrak ve světě a jestli jej vůbec lze zařadit do moci bohů. Zvláště duševní svět je zajímavým lákadlem, ale nesmíš se nechat svést. Do duševního světa bohové prostě nemohou.

Hraní boha

Dokázat si představit, jak se bůh v některých situacích zachová, není jednoduché, zvláště proto, že bohové nejsou lidmi. Mohou přemýšlet v úplně jiných vrstvách vědomí, jejich znalosti a možnosti jsou nesmírné. Z našeho světa známe bohy, kteří se myšlením velmi podobají lidem. Jsou

to ti z řeckého Olympu nebo ze severského Asgardu. Kromě nich jsou ale i náboženství uznávající bohy jako sílu mimo naše chápání.

Vyber si pro svůj svět takové bohy, jaké chceš ty, jen myslí na to, jaký to bude mít dopad na postavu kněze ve tvých hrách. Promysli si, co bůh od kněze vyžaduje a co je ochoten mu dát. Měl by sis udělat o bohu opravdu podrobnou představu, abys ji v průběhu dobrodružství mohl předat hráči postavy kněze. Věnuj nějaký čas promýšlení náboženství, které se k bohu váže – jakou hraje ve světě roli, na jakých ideálech a principech stojí, jak se historicky vyvíjelo a jaká je jeho hierarchická struktura. Stručné příklady některých smyšlených bohů najdeš v části Příručky kněze nazvané Principy kněze, jako další inspirace ti možná poslouží skutečná náboženství z našeho světa.

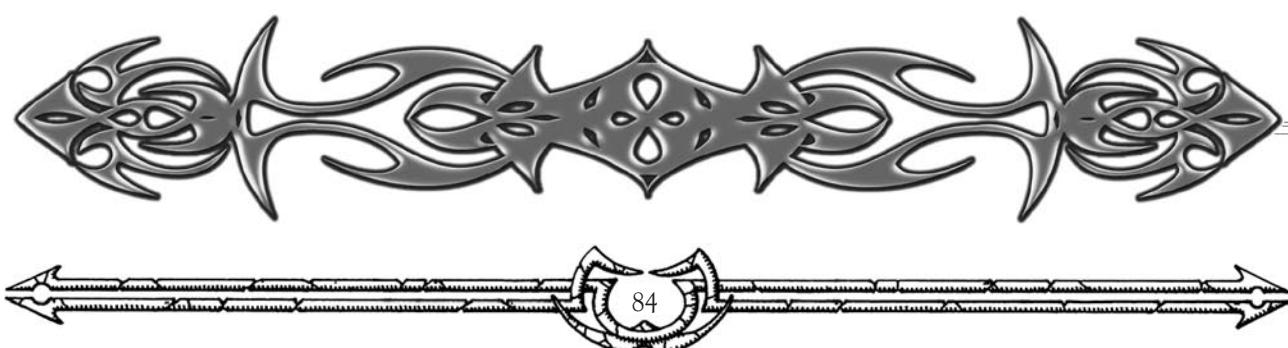
Pokud jsi si jist, že jsi všechno domyslel a že všš, jaký je vztah mezi knězem a bohem, nemusíš pravidla o zázracích příliš dodržovat. Postava ani její hráč se nikdy nedozvídí, jak na tom vlastně s přízní jsou, proto můžeš některá pravidla obejít a zázraky hrát podle svého nejlepšího uvážení. Jsi-li spíš začátečník, drž se radši pravidel, naučí tě to správnému odhadu a zjistíš, na čem všem zázraky závisí.

Hraj boha s citem. Nad každým zázrakem se pečlivě zamysli, jaký bude mít dopad na okolní svět. Každá akce má i svou reakci a ty, jako bůh, bys ji měl vzít v potaz. I když bůh může sesílat zázraky jen tak sám od sebe, neřeš každou šlamastiku družiny jeho zásahem. Není proč. Postavy v družině jsou pro boha jako ryby v moři, jen ke kněžím má bůh nějaký bližší vztah, ale těm na nižších úrovních také do života svou moc příliš nezasahuje.

Díky bohům a jejich zázrakům se dá ve tvých příbězích vyvolat skvělá atmosféra, chce to jen poznat schopnosti bohů a naučit se je správně využívat. Nějaký pěkný a tajemný zázrak, dávná kletba a podobné věci bývají základem mnoha příběhů a svou roli mohou sehrát i v některém z tvých dobrodružství.

Sám jsi přece v této hře něco jako bůh. Ovládáš svět a necháváš v něm postavy hráčů nakládat po svém se životem, který bys mohl tak rychle a jednoduše ukončit. A proč to neuděláš? Protože nemáš důvod, nedostal jsi podnět. Necháš ten svět, aby si poradil sám. Vraha chytí strážní nebo jej smrtí ztrestá příbuzný oběti. Ty nemusíš násilně zasáhnout, jen necháš proběhnout to, co se má stát.

S podobným nadhledem bys měl hrát i bohy. Oni sice mají moc zasahovat do života smrtelníků, ale jak už bylo tolíkrát řečeno, zase tolík jí nevyužívají. Možná je to právě ze stejného důvodu, jako ji nevyužíváš ve hře ty, možná je to úplně jinak...



Tvorba světa

Kdo neví, kam jde, dojde obvykle někam úplně jinam, než kam chtěl dojít.

Trpaslík Kwärk, zvaný též Objevitel tisíců jeskyní

ÚVOD

V této části se dozvídš, jak vytvořit vlastní unikátní svět, který bude mít skvělou atmosféru, zajímavý styl a bude provázaný se všemi prvky v pravidlech. Poznáš, jak mu vdechnout život a jak ho při životě udržet. Je však mnoho způsobů, jak to udělat, a je pouze na tobě, jaký z nich si vybereš. Svět ve tvých rukou může být jen plochou kulisou, před níž se bude odehrávat nějaký děj, ale také může být propracovaným, až téměř reálným světem s vlastními zvláštními zákonitostmi, ve kterém by byla radost žít. Můžeš svět vytvořit do ohromující šířky i hloubky, ale můžeš se také omezit na rychlé zpracování malého kousíčku, na němž začnete hrát, a postupně ho můžeš rozšiřovat.

Vytváření světa

Co je to vlastně „svět“? Někdo si pod tím slovem vybaví papír formátu A4, představující mapu jednoho knížectví s horami, řekami a hranicemi států; pro jiného je svět kusem prostředí, představujícím pro PJ systém, jak udržet postavy na uzdě, aby nenapáchaly víc škody, než je nezbytně nutné; další svět zase chápe jako celý vesmír se zeměkoulí, se všemi bohy, rasami a historií. Ačkoliv se všichni na „svět“ dívají z různého pohledu, každý z nich má do určité míry pravdu. Ale pod pojmem svět se přesto skrývá ještě něco daleko většího.

Svět by měl být především prostředkem k zábavě, sloužícím jak tobě a tvým příběhům, tak hráčům a jejich postavám. Tobě dává inspiraci k příběhům, hráčům umožňuje zažívat jejich dobrodružství. Postavy se v něm musejí narodit, setkat se, dát se dohromady, společně se také udržet a hlavně – musejí se v něm bavit. Umožňuje jim používat své schopnosti a naplně rozehrát svůj charakter. Postavy pak mohou prožívat strach v chrámech temných bohů i radost z nalezených pokladů, mohou se smát komickým situacím i plakat nad smrtí jedné z postav – a to všechno by mělo tvoje dílo umožňovat. Pokud vytvořený svět hráče nebaví, není dobrým světem pro vaši hru, i když by ho ocenili třeba jiní hráči.

Vytvořit dobrý svět neznamená jen nakreslit mapu, třebaže si to spousta PJ myslí. Svět zdaleka není jen o tom, co bude za další zátačkou, zda vesnice nebo tlupa skřetů (případně tlupa skřetů útočící na vesnici). Svět je mimo jiné také o tom, jak vlastně funguje magie a astrální sféry, jakou moc mají bohové a co skutečně mohou výkonávat. Svět je o lidech, kteří v něm žijí – s obvyklými i neobvyklými charaktery, o lakových hostinských, moudrých kněžích, slavných hrdinech i prozpívajících si děvčatech. A svět je také

o tom, jaké legendy si postavy v hospodě vyslechnou, zda se jim podaří uplatit stráže, nebo zda zabitím otravného skřeta vlastně spáchají vraždu.

Jinými slovy, musíš nakreslit geografickou mapu prostředí, do kterého chceš postavy zasadit, ale to zdaleka nestačí. Musíš také vědět, jak to ve vesnici, do které postavy přijdou, chodí, címkou se tamní obyvatelé živí, kdo z nich má jakou moc, kdo jaký je, ale i kolik bude stát večeře a nocoleh v hostinci. Nad tím nemůžeš přemýšlet, až se k tomu dostaneš, musíš to všechno vědět už předem. Do určité míry improvizovat můžeš, ale to jde až na základech, které musíš mít promyšleny předem.

Jak na to?

Pokud chceš vytvořit funkční svět, musíš složit a provázat dohromady tři složky. Tou první je geografická podoba světa. Pod tím hrozným názvem se skrývá jen mapa, na které jsou zakresleny hory, údolí, kopce, řeky, potoky, města, pole... prostě to, jak ten svět vypadá. Druhou složkou je vše živé, s címkou se postavy mohou dostat do kontaktu. Divoká zvěř a šelmy v lesích, jednotlivé rasy i konkrétní lidé, jejich způsob života i myšlení. A třetí složkou při vytváření světa je vlastně samotný způsob interakce živých bytostí. A to jak mezi sebou, tak i s neživou přírodou. Asi to zní velmi učeně, ale jde o zcela prosté věci – o čem si budou postavy v hospodě povídат s vesničany, zda se tam strhne rvačka a kvůli čemu a kolik nakonec zaplatí za útratu.

Vlastně sem patří ještě i jakási složka čtvrtá, která popisuje vnitřní řád celého světa – jak kouzelník kouzlí, jak fungují bohové, co dokážou démoni. Ale tu vytvářet nemusíš, ta již vytvořena byla autory těchto pravidel a najdeš ji v části nazvané Svět DrD+. Protože se však dotýká i této části, stručně jsme ji zde shrnuli a najdeš ji na začátku následující kapitoly v sekci nazvané Řád světa.

Ale ještě než se do vytváření těchto složek pustíš, budeš si muset ujasnit, jaký svět vlastně chceš, s jakou atmosférou, v jakém stylu, s jakými prvky.

Složky světa

Pojďme se nyní podívat na jednotlivé složky, jejich propojení na ty ostatní a na jejich roli při vytváření tvého světa či při samotné hře. Tou první, nejméně významnou, je geografická podoba světa. Postup, jak ji celou vytvořit, najdeš v kapitole Vytvoření neživého světa. Tato kapitola to bere opravdu od základu – od toho, jak svět vlastně vznikl a zda vypadá jako planeta kroužící kolem svého slunce, nebo zda je to placka nesená čtyřimi slony na zádech obří želvy. Potom si vybereš ten kus světa, který chceš propracovat. Tato sekce vychází z toho, že zpracováváš celý „svět“ – prostor, kam se všude postavy během života dostanou, ale stejně tak můžeš podle tohoto postupu zpracovat jen malý kousek kraje. Na konci kapitoly je k dispozici popis

vlastního rozmístění geografických prvků. A na jejím začátku najdeš navíc ještě sekci Řád světa, o které jsme mluvili před chvílí.

Stejně tak jako celá tato část (Tvorba světa), i kapitola Vytvoření neživého světa se snaží dát kompletní návod, jak vytvořit propracovaný svět – jakožto mapu. Ale jak již bylo řečeno, tato složka má pro samotné hraní většinou nejmenší význam. Hodně PJ se na ní sice pěkně vyřadí, ale pak už nemají sílu vytvářet to ostatní, co ve hře obvykle potřebují víc. Většinou je zbytečné svět dopodrobna vytvářet, protože se do většiny částí tvé postavy ani nikdy nedostanou. Abyste začali hrát, budete potřebovat jeden kraj, maximálně jedno království. Pro PJ je důležitější znát, kde se vaří pivo, jak je dobré a jak je to daleko – zda se při převozu může zkratit a kolik ten převoz stojí – a tudíž kolik za jedno pivo postavy zaplatí, než jak je velký les za devatero řekami. To první totiž pravděpodobně při hře upotřebí („Jó, Kbelský pivo je strašně dobrý, to naše Záhorský nestojí za nic!“), to druhé pravděpodobně ne („Znáte ten les za devatero řekami? Ne? Ten je ale velký!“) Je tedy nejlepší si kapitolu Vytvoření neživého světa přečíst, udělat si v některých věcech jasno (např. počet měsíců), nakreslit hrubou mapu království a jeho okolí, a až pak začít kreslit podrobnější mapu kraje, ve kterém se bude družina na začátku vyskytovat. To všechno je však ještě drobet komplikovanější vazbou na živý svět.

Kapitola Vytvoření živého světa pak popisuje všechno, co se hodí promyslet si kolem ras, jejich vnitřní organizace i kolem všech ostatních živých bytostí. Od způsobu života a hospodářství až po žebříček hodnot a typické charakterové rysy. Opět se takto nemusí zabývat všemi rasami, ale měl bys zhruba o všech tušit, jaké jsou. Stačí pořádně propracovat jednu rasu – nejspíš lidi, mezi kterými postavy pravděpodobně začnou. Není vhodné začínat s jinou rasou, kterou si nedokázou hráči ani dobře představit, natož ji plně pochopit a věrohodně zahrát.

V této kapitole také najdeš postup, co bys měl pořádně zpracovat, od hospodářství přes církve až po historii království. Ačkoliv nebude toto všechno pro hraní bezpodmínečně nutné, je vhodné tomu věnovat podstatně větší pozornost než geografickému uspořádání krajiny. S tím to ostatně musí být v souladu – těžko se mohlo knížectví, které nemá na svém území železnou rudu, stát velkým královstvím, protože železo celkem nutně potřebuje jak k hospodářství tak k vojenské expanzi.

A nakonec tě čeká to nejdůležitější – hraní světa a interakce s ním. Ceny, zákony, legendy, povídačky – to vše musíš znát, protože s tím by se měly postavy setkávat na každém kroku. Svět musí být logický, promyšlený a provázaný, jednotlivé prvky musejí být ve vzájemném souladu. Svět musí žít, musí se vyvíjet a musí být na postavách nezávislý. To si už přípravit musíš, a čím podrobněji, tím lépe. Může se ti zdát, že se bez toho objedeš – ale pak bude svět šedivý, nudný a nezáživný. A jak jsme si řekli, svět musí být především zábavný. Neměl by být jen plochou kulisou pro tvé příběhy, měl by být něčím víc. A o to jde především, nikoliv o to, kolik je na cestě mezi dvěma městy zataček nebo jak je jedno město vzdálené od druhého.

Než začneš vytvářet svět

Před tím, než se do tvorby světa pustíš, je dobré udělat několik věcí. Třeba mít pročtenu nejen tuto příručku, ale i ty ostatní, sepsat si prvky, které chceš použít a najít vhodnou atmosféru celého světa.

Ostatní pravidla

Než se dás do vytváření světa, hodilo by se, kdybys měl pročtena ostatní pravidla, pokud možno včetně těch pro jednotlivá povolání. Pravidla totiž počítají s tím, že ve světě jsou zlodějské gildy, bohové a církve. Navíc každé povolání vidí svět trochu jinak. Nemusíš mít podrobně prostudované všechny příručky, stačí je prolistovat a texty související se světem si přečíst. Nezapomeň, že v příručkách povolání jsou pouze texty pro hráče, informace pro PJ se nacházejí v pravidlech, která právě drží v rukou. Můžeš vytvářet svět i bez znalosti těch příruček, ale pak nemusí být s pravidly kompatibilní.

Při té příležitosti už přemýšlej, jakou roli v tom světě budou jednotlivá povolání hrát. Bude nějaké „vládnout“ těm ostatním a budou mu ostatní tak trochu podřízena? (Například vládnoucí vrstva čarodějů nebo kněží.) Bude nějaké pronásledované? (Opět to mohou být čarodějové nebo kněží.) Která budou ve většině a která v mensině?

Další věci, kterou musíš mít přečtenu, je kapitola Svět Dračího doupěte Plus na začátku této příručky. Nalezneš zde velmi podstatné informace o zákonitostech systému, na kterém je svět DrD+ založen. Stručný přehled základních informací najdeš v sekci Řád světa, ale ty ti ke kompletnímu pochopení pravidel stačit nebudou.

Výběr prvků

Máš už nějakou představu, jak by měl tvůj svět vypadat, co všechno by měl obsahovat? Pokud ne, měl bys nad tím teď popřemýšlet. Pokud ano, všechny prvky, které chceš ve svém světě mít, si teď sepiš na papír. Nezapomeň, že by se měly líbit tobě, ale i ostatním hráčům. Můžeš si tam dát národ podobný obyvatelům středověkého Skotska nebo třebas Japonska, můžeš tam mít velké a staré říše, jako antický Egypt či Řím, můžeš chtít použít Tolkienovy Enty nebo kamenné kruhy à la Stonehenge jako brány do jiných světů. Nicméně tyto prvky jsou spíše pro zkušenější PJ. O všech prvcích, které chceš použít, bys měl přitom něco vědět. Pokud nevíš, zjisti si to. A pokud jsi líný si to zjišťovat, nech si tento prvek v rukávu na svět, který buděš vytvářet, až buděs zkušenější.

Jakmile budeš mít své nápadы sepsané, sejdí se s ostatními hráči a popovídej si s nimi, jak by si ten svět představovali. Jednak zjistíš, co si o těch prvcích myslí, jednak je zaujměš a nadchneš. Začnou se na ten svět těšit a pokud bude dostatečně zajímavý, budou ho chtít sami objevovat a poznávat, celá hra pak dostane úplně jinou atmosféru. Také si díky tomu vyberou postavy, které budou pro ten svět zajímavější a praktičtější. Už teď je také dobré dohodnout se, jak spolu budou jednotlivé rasy vycházet – a za které rasy budou hráči hrát.

Nesnaž se tam ale zařadit co nejvíce „báječných“ nápadů vedle sebe, aby to nedopadlo, jako když kočička s pejskem

pekli dort. Ti do něj také dali samé dobré věci, které jim hrozně chutnaly – čokoládu, maso, okurky, kosti – ale když se všechny ty věci smíchaly dohromady, vzniklo z toho cosi velmi nedobrého a přepláceného, po čem hrozněbolelo břicho. Stejně tak může dopadnout i tvůj svět, pokud se ty prvky nebudou k sobě hodit. Takže uděláš-li svět, ve kterém bude středověké Japonsko, může to být svět velmi zajímavý – ale těžko, budou-li v něm ty kamenné kruhy, zakomponuješ-li vedle něj i říši podobnou Egyptu a do lesů kolem dás Enty.

Každá kniha je psána nějakým stylem. Knížky o Kedrigerovi mají úplně jiný charakter, než knížky s Conanem nebo s Mrakoplašem. Stejně tak celý tvůj svět (a díky němu i vaše hraní) by měl mít určitý charakter. Můžete mít svět krutý i vlídný, hrdinský i takový, kde se postavy drží při zemi.

V poslední době mnoho družin nachází uspokojení ve světech historických, podávaných na základě dějepisných informací z určité doby a konkrétního místa. Oblíbené jsou také světy pseudohistorické, které se značně podobají těm dějinám, jaké známe, ale funguje tam například magie. Občas se dá také narazit na svět z alternativní historie, kde se v minulosti stalo něco trochu jinak a nyní je ten svět nějaký jiný (jako třeba kdyby Mongolové ve dvanáctém století Evropu skutečně dobyli). Nebo můžete mít svět zcela fantastický, kde bude vše jen na tobě.

Než začneš svět vytvářet, měl bys také vědět, jakou má mít atmosféru. Inspiraci můžete hledat v knížkách. Můžete být zmítaný válkou a výdobytky civilizace jsou ničeny, všude panuje hlad a mor a lidé se zabíjejí kvůli soustu jídla, nebo naopak to může být svět pohádkový, plný vzdušných zámků, mezi kterými se cestuje na okřídlených gryfech, nebo může jít o svět plný tisíciletých říší, obrovských paláců, podivných sekt a intrik…

Až tedy budeš mít sepsány všechny prvky světa, začni vyškrťat ty, které se tam nehdí, a škrtej tak dlouho, až ti tam zůstanou jen ty věci, které k sobě budou pasovat. Pravda, nakonec ti tam toho možná moc nezbude – ale pak bude zase na čase, aby sis tam začal připisovat věci, které jsi tam prve sice tolík neplánoval, ale které se k témuž prvkům budou hodit.

Přitom se však snaž, aby si každá tvá postava našla ve světě něco svého, něco, co by ji bavilo nebo zaujalo. Ty jsi PJ, a jako takový bys měl alespoň trochu znát své hráče a vědět, co je baví a zajímá a co ne. A pokud je tak dobré neznáš, neboj se zeptat se jich na to. Kromě věcí, které vyžadují různá povolání – zajímavý pantheon bohů pro kněze, nějaké velké město pro zloděje, divokou přírodu pro hraničáře – bys tam měl přidat i takové věci, které zaujmou jednotlivé hráče.

VYTVOŘENÍ NEŽIVÉHO SVĚTA

Řad světa

Nyní můžeme začít vytvářet svět. Ještě však, než začneš kreslit jeho vnější tvar, měl bys znát ten vnitřní – to, jak svět funguje, vnitřní řád světa. Hry by z tohoto hlediska šly rozdělit do dvou kategorií. Většina her se nějakým vnit-

ním řádem nezábývá, jen popisuje, jak se ten řád navenek projevuje v pravidlech. Když pak nastane nějaká situace, kterou pravidla neošetřují a u které si není PJ jist, jak by se měla řešit (například když chce kouzelník nebo hraničák přečíst nějaké myšlenky z vědomí kostlivce), v prvním typu pravidel PJ jen tápe a snaží se vyřešit vše citem, nebo řekne, že to udělat nejde, protože to není v pravidlech (a co není povoleno, je zakázáno). Když cit nemá, většinou to rozhodne, jak je to pro něj v dané situaci výhodnější. A i když se to někdy týká i podobných věcí, pokaždé rozhodne jinak. U druhého typu pravidel, které svůj vnitřní řád prezentují, dostává PJ systém, podle něhož může vyřešit takový případ v souladu s pravidly.

Tento vnitřní řád je popsán v části Svět Dračího douče Plus. Měl by sis ho pořádně prostudovat. Nemusíš znát všechno z této části nazepamět, ale rozhodně bys měl vědět, na jakém principu celý svět vlastně funguje a jaké prvky může obsahovat. Na první pohled to vše vypadá dost složitě, ale brzy zjistíš, že je to vlastně docela jednoduché a logické. Dotyčnou část je lepší si přečíst raději třikrát než ani jednou. I když to možná zabere hodně času a ze začátku nebudeš úplně všemu rozumět, rozhodně se toto úsilí vyplatí. Je důležité, aby sis byl jist, že je ti vše jasné. U všech prvků, které úplně nechápeš, si zkus představit nějaký příklad. Třeba že habitat může být oáza v poušti, ale ne subtropický les či celá poušť, nebo že artificiální anima je vědomím uměle vytvořeného (a tudíž „magického“) tvora (například toho kostlivce, o němž byla řeč už dříve).

Fyzický svět

Tady se jen pokusíme vše shrnout. Svět má několik podob – fyzickou, duševní a astrální. To, co je vidět očima na první pohled, je svět fyzický. To je v podstatě takový svět, jak jej vidíme my, či spíše jak bychom jej mohli vidět očima středověkého člověka. Zde probíhají fyzické boje, fyzické manipulace s předměty atd. Čas běží ve fyzickém světě tak rychle, jak ho známe my.

Astrální sféry

Pak tu máme astrální sféry. Nalézá se zde vědomí každého samostatného člověka, ale i každé květiny, lesa, či úplně všechno. Většina z nich se nachází v první sféře. Jak se vyvíjí, poznává svět kolem sebe a získává zkušenosti, může přestupovat mezi úrovněmi do vyšších sfér. Těch je celkem 21. Kromě vědomí sídlí ve sférách i démoni. Ti mohou být za určitých okolností povoláni do fyzického světa – ale většinou přebývají v těch sférách. Ne všichni však jsou ve všech sférách, ale pokud se nějaký vyskytuje například v třinácté, zároveň se vyskytuje i ve všech vyšších, a v každé vyšší je silnější a silnější.

Astrální sféry sledují, vědí a zapamatovávají si všechno, co se ve světě fyzickém i duševním stane. V astrálních sférách plyne čas v podstatě tak, jak sféry samotně chtejí – v libovolně krátkém čase jsou schopny pojmut vše, co se mezičím v ostatních světech stalo. Z astrálních sfér bere kouzelník svou magenergií a theurg si zde připravuje svá kouzla a formule.

Duševní svět

Dále je tu svět duševní. Zde se odehrává vše, co se neděje přímo ve světě fyzickém. Vypadá tak nějak jako svět fyzický – všechno, co je ve světě fyzickém, má svůj odraz i ve světě duševním. Každé město, každý dům, každá cihla. Kromě těchto odrazů fyzického světa se zde však nachází ještě duše živých tvorů. Duše jsou pro změnu odrazem vědomí tvorů (toho vědomí, které se nachází v astrálním světě, takže duševní svět vlastně propojuje svět astrální a svět fyzický). Hlavní rozdíl mezi fyzickým a duševním světem je však v tom, že prostor a čas zde nehrájí žádnou roli. Cokoli, co někdy někde fyzicky bylo, v duševním světě zůstává stále (i když to nemusí být dosažitelné skrze vazby). Podobu duševního světa si můžeš vymyslet jakoukoliv dostatečně smysluplnou, hlavní podmínka při bloudění tímto světem je ta, aby čas a prostor nehrály žádnou roli.

Vazby v duševním světě

Odrazy v duševním světě jsou navzájem spojeny vazbami. (Mezi duševním a fyzickým světem vazby neexistují – oba světy jsou „propojeny“ existencí odrazů.) Tyto vazby mohou být různého typu, mohou být různě intenziní (kvalitní) a také různě silné. Typ vazby může být strukturální (spojení nebo dotyk objektů ve fyzickém světě, ať už se jedná o vazbu cihel k domu, který samy tvoří, nebo vazbu chrobáka ke stéblu trávy, po němž šplhá – a právě kvůli tomuto dotykovi ve fyzickém světě je v duševním světě tato vazba nezrušitelná), citový (například láska, přátelství, nenávist) a umělý (vytvořený třeba theurgem). Pokud nějaká povolání něco mění či ovlivňuje, děje se to obvykle právě v duševním světě, prostřednictvím sledování vazeb nebo přímo manipulací s nimi.

Například barbar Milerád z fyzického světa má svůj odraz v duševním světě. Kdybychom je hledali, mohli bychom tam najít i odrazy všech jeho vnitřností, ke kterým vedou strukturální vazby. Jedna z nich vede i k odrazu mozku, z něhož vede vazba k duši – což je odraz jeho vědomí (které samo o sobě sídlí v astrálních sférách). Milerád má rád svůj velký meč Hrůzostraš. Od Milerádovy duše vede k odrazu Hrůzostraše středně silná citová vazba. Milerád také miluje jednu dívku, Radmilu. Od jeho duše vede silná citová vazba k její duši. Ona ho však ráda nemá, protože má strach z jeho obrovského meče, a Milerád je jí spíše ukradený. Takže od její duše vede velmi slabá citová vazba k Milerádově duši a docela silná citová vazba k odrazu Hrůzostraše. Jednou se Milerád s Radmilou škaredě pohádal, vyhrožoval jí tím mečem a pak ji i zabil. Na vyřešení její vraždy byl najat jeden theurg. Ten si prohlédl její mrtvolu, vytvořil si k ní umělou vazbu, našel její silnou nenávistnou vazbu k meči, kterým byla zabita, a skrze něj našel i jejího vraha – Milerádu.

Znalosti hráčů

O tomto systému se hráči nemají nic dozvědět, mnohé tajemné a krásné by tím ztratilo své kouzlo. Vědí jen to, co

jim řekne jejich mistr o svém povolání, případně se dozvědět zkreslené informace o povolání jiných, ale nic víc. I když hrájet DrD+ už dlouho a hráči vystřídali několik povolání, neměli by stále ještě mít příliš komplexní obraz o vnitřním rádu DrD+, zkazilo by jim to hru. Pečlivě své informace před hráči střež, ale na druhou stranu nebraň jim v jeho poznání za každou cenu. Pokud začneš informace záměrně příliš zkreslovat a oddalovat od skutečného vnitřního rádu, hru pokazíš zase ty.

Rozmysli si, co si o vnitřním rádu světa a o schopnostech svého povolání kdo myslí. I když všichni vlastně pracují s vazbami v duševním světě a všichni tu samou věc udělají ve vnitřním systému stejně, kouzelník si bude myslet, že seslal kouzlo, hraničár, že mluvil s duchem místa, zloděj bude věřit ve své vlastní tělo a instinkty, kněz v zázrak svého boha, jen theurg o tom bude vědět zdaleka nejvíce (ale ani on nebude mít kompletní obraz). Navíc tak, jak se liší v náhledu na vnitřní rád světa různá povolání, může se lišit náhled jednotlivých mistrů ze stejné branže.

Podoba duševního světa

Jak už bylo řečeno, nejvíce do rádu světa vidí theurg. On dokonce smí nahlížet přímo do duševního světa. Je jen na tobě, jakou tomu světu dáš podobu, jen jedno musíš dodržet – čas a prostor zde musí mít zcela jiný význam než ve světě fyzickém. Může to být svět stínů – podobný tomu fyzickému, ale plný nočního šera, nic nebude vidět zřetelně (zřetelnost okolních objektů bude dána kvalitou vazeb odrazu, u kterého se theurg ocitne, když do stínového světa vstoupí), jen se pořád budou všude mít nějaké stíny a svět sám bude neustále měnit tvar – když člověk někam půjde a otočí se, může cesta za ním vypadat úplně jinak. Může to být svět podobný tomu, jaký viděl Neo po „osvícení“ v matrixu – jen v určitém fantasy hávu; může mít podobu hvězdného prostoru propleteného síťí vláken, nebo může být jako obrovská pavučina plná odrazů a na všechny strany se táhnoucí vláken. Může mít též podobu vnitřku obrovského žijícího organismu, kde vazby budou cévami či neuronovými spoji. Neboj se zapojit svou fantazii a klidně o tom přemýšlej i delší dobu, než najdeš něco, co ti bude plně vyhovovat a co dokážeš svému hráči theurga věrohodně popsat.

Forma světa

Po vyřešení vnitřní podoby světa můžeme konečně přikročit k té vnější. Pro začátek si hlavně musíš uvědomit, že toto je fantasy hra, hra z fantastického prostředí. Nemusejí tu platit všechny ty logické a pevné prvky, jak je znáš v našem světě. Funguje tu magie, dějí se tu zázraky, žijí zde pohádkové bytosti. Nezapomínej, že do takového světa můžeš zakomponovat téměř jakékoliv prvky. Jak sis už všiml v Rádu světa, nemusíš dodržet všechny přírodní zákonitosti v té podobě, jak je zná moderní věda – pokud jejich projevy vysvětlíš jinak.

Vznik nebo stvoření?

Tvůj svět nemusel vzniknout samovolně po čtyřech miliardách let shluknutím zrneček prachu a už vůbec nemusí vypadat jako koule obíhající kolem slunce. Klidně může

ležet na obrovské placce, která je postavena na čtyřech slo-
nech, stojících na zádech obrovské želvy, stejně jako může
být na zádech velryby, plující nekonečným mořem. Pokud
však takovou variantu zvolíš, nezapomeň zohlednit další
styčné prvky – o tom si povíme za chvíliku.

S tímto také souvisí i vesmír, čili hvězdy, měsíc a slunce,
jejich podoba, podstata, počet a pohyb. Například slunce
může být zlatý vůz tažený ohnivými oří po obloze, který řídí
bůh slunce Ara. Tvůj svět by mohl mít v podstatě i dvě
slunce a deset měsíců, ale zde doporučujeme být střídavý,
mnohdy méně opravdu bývá více.

Na tomto místě se také naskytá otázka, jak svět vlast-
ně vznikl. Zda vždy byl a vždycky bude, zda byl vytvořen
nějakým bohem (což není v našem případě příliš vhodné,
protože to je v rozporu se systémem DrD+), nebo zda vznikl
zcela přirozenou cestou (ovšem pak nemůžeš použít témař
nic z návrhů v předchozích odstavcích). Nezapomínej pří-
tom, že co si myslí lidé dole na zemi, může být něco úplně
jiného, než jak to bylo „doopravdy“.

Podoba světa

Pokud máš svět, který vznikl, vyvíjel se a je stejně velký
jako Země, pravděpodobně bude mít i podobný podíl pevniny
a moří a bude na něm několik kontinentů. Můžeš si je
někam v hrubých rysech zakreslit, ale je to zbytečné, dob-
rodružství se mohou odehrávat jen na jednom z nich. Jiné
světy, než ty založené na podobě našeho, na tom mohou
být úplně jinak, zejména co se poměru souše a oceánů týče.
Pravděpodobně zde nebude mnoho vzdálených kontinentů,
s největší pravděpodobností vůbec žádné. Značně to souvisí
s podstatou světa. Třeba u příkladu s želvou (placka nese-
ná slony) asi nebudou okraje světa plná moří, protože řeky
jednoduše potečou až k jeho okraji a tam voda v obrovském
vodopádu poteče dolů. Naproti tomu u velryby (země jako
hřbet velryby, která pluje nekonečným mořem) bude muset
být moře všude kolem pevniny a pobřeží bude široké a pusté,
protože bude bičováno obrovskými vlnami.

Jak tedy přibližně zvnějšku vypadá tvůj svět, už vís. Určitě již máš v mysli také nějakou představu o tom, v jakém
prostředí se bude většina dobrodružství odehrávat. Můžeš
zvolit specifické prostředí, třeba vysoké hory nebo rozlehle
stepi. Můžeš hrát ve vnitrozemí, na mořském pobřeží nebo
na ostrově. A bude ležet někde jinde než v mírném pásu?
Pozor na to, aby sis takové prostředí dokázal věrohodně
představit jak ty, tak i tví hráči! Pravděpodobně však zvolíš
krajinu, jak ji znás z naší republiky.

Už teď bys měl mít nějakou celkovou představu o veškerém
prostředí, třeba jaký bude poměr mezi elfy, lidmi a
trpaslíky. Můžeš to nechat být, ať se to samo nějak vyvine,
ale pak se nediv, že se ti to třeba nebude líbit. Ted však při-
šel čas, abychom se zamysleli nad velikostí našeho světa.

Velikost zpracovávaného prostředí

Už v úvodu této části bylo řečeno, že tato kapitola popi-
suje kompletní vytvoření celého světa – ale že ho ty sám
kompletně vytvářet nemusíš, že to je většinou jen zbytečná
práce. Jak velký ho tedy udělat?

Omezení zpracovávaného prostředí

I když toho chceš zpracovat co nejvíce, rozhodně by to neměl
být celý kontinent, spíše jen jeho malá část. Zaměř se spíše
na kvalitu než na kvantitu, mimo jiné i proto, že s tím, jak
je svět propracovaný do hloubky, se postavy budou setkávat
na každém svém kroku, zatímco jeho velikost dlouho nebu-
dou mít příležitost ocenit. Mořeplavba mezi kontinenty je
už záležitostí novověku (nehledě na to, jaké znalosti bys
jakožto PJ musel mít o mořeplavbě), stejně tak cestování
na dlouhé vzdálenosti. Křížové výpravy se sice konaly přes
polovinu kontinentu, ale ti rytíři patřili mezi nejzámožněj-
ší obyvatele, věděli, kudy a kam mají jet, cesta jim trvala
několik let, a hlavně, měli velmi dobrý důvod se tak daleko
vypravit.

Vyjdeme z toho, že propracovávat území, které postavy
nikdy neuvidí, je zbytečné. V pozdních částech hraní, kdy už
postavy budou na vysokých úrovních a cestování mezi státy
pro ně bude běžnou záležitostí, se budou odehrávat tvá dob-
rodružství na ploše maximálně jeden až dva tisíce krát jeden
až dva tisíce mil, spíše ale méně. Aby sis to dokázal lépe
představit, budeme nyní často používat srovnání s naším
reálným světem, nejčastěji pak s nám nejbližší Evropou. Ta
má i s okolními moří orientačně 5000 x 5000 km, za Střed-
ní Evropu je považována oblast o velikosti přibližně 1300 x
1100 km a Česká republika má zhruba 400 x 200 km.

Je tedy zbytečné věnovat čas a energii ostatnímu pro-
storu. Můžeš si třeba zakreslit, jak to tam přibližně vypadá
– nejvyšší hory, nejdelší řeky a největší nížiny, ale víc není
potřeba. Pozornost věnuj spíše jen těm prvkům, které budou
nějak zasahovat do prostředí, které budeš zpracovávat (jako
je třeba nejdelší řeka kontinentu).

Hrubá mapa

Jak vidíš, postupujeme od toho největšího po to nejmenší.
Právě teď se chystáme vytvořit mapu světa. Bude mít takovo
velikost, jakou sis určil výše – a podle této velikosti a
velikosti papíru, na který budeš mapu kreslit, si určí měřít-
ko. Ale pořád to je mapa světa, velká asi jako mapa Evropy,
Střední Evropy či České republiky – podle toho, pro jakou
velikost ses rozhodl. Pokud by ses na ní někam vydal, musel
bys jít hodně dlouho, než by ses na této mapě posunul byť
jen o nepatrny kousíček. První dobrodružství se ale budou
odehrávat na malém území kolem vesnice či města, kde
postavy žijí a kde se pravděpodobně sejdou. Mohlo by se
tedy zdát, že mapu světa ze začátku v praxi příliš neupotřebíš.
Jenomže zdaleka ne všechni budou pocházet ze stejného
místa, už kvůli tomu, že hráči budou hrát za několik růz-
ných ras, a není pravděpodobné, že by mohli pocházet ze
stejné oblasti. Měl bys tedy mít alespoň hrubou představu,
jak to vypadá i ve vzdálenějších krajích, a tu těmto posta-
vám odjinud přetlumočit.

Pokud máš dostatek času a energie, bylo by teď nejlepší
vytvorit alespoň hrubou mapu světa (dle popisu uvedené-
ho dále). Nemusíš zpracovávat svět celý, ale okolí úvod-
ního prostředí ano. Měl bys mít totiž povědomí, co se kde
ve vzdálenějším okolí nachází. My v reálném světě sice
o vzdálených krajích víme hlavně díky školskému systému

a snadnému přístupu k informacím, ale o různých zemích a událostech bychom se doslechl i bez toho. A tak jako víme, že na jihu je Rakousko a ještě dál Itálie, a že v Rakousku jsou hory a v Itálii je teplo a moře, tak obdobné povědomí o svém okolí by měly mít všechny postavy. K mapě světa se vrátíš později, až ji budeš potřebovat.

Měřítko

A na závěr menší poznámka k měřítku – postavy možná budou schopné ujít za den kolem třiceti mil, ale rozhodně to nebude třicet mil vzdušnou čarou. I docela přímá cesta (pokud nevede zcela přímo po absolutní rovině) se na třiceti milích obvykle kroutí tak, že postavy ujdou sice míl třicet, ale vzdušnou čarou je to spíše patnáct až dvacet. A stejně tak to je se všemi vzdálenostmi, přičemž čím delší vzdálenost, tím se ta doba více prodlužuje, protože přímé cesty by měly být spíše výjimkou než pravidlem. A i když je hlavní město vzdušnou čarou nějakých dvě stě mil daleko (což je například vzdálenost Brna od Prahy), bude trvat několik týdnů (a ne jeden), než tam postavy dorazí.

Může se stát, že si připravíš svět v určitém měřítku, a plánuješ, že než se postavy odněkud někam dostanou, uplyne určité množství času. Ale pak najednou zjistíš, že postavy postupují podstatně rychleji nebo naopak pomaleji, než si původně odhadl či propočítal. A rychlosť jejich postupu narušuje tvé představy o velikosti světa. V takovém případě většinou nemusíš nic překreslovat, obvykle stačí změnit jen měřítko a mapu upravit jen v těch vzdálenostech, kterými postavy již prošly.

Vytvoření geografické podoby světa

Nyní přišel konečně čas, abychom se pustili do vymýšlení mapy světa. Abychom si to zjednodušili, od této chvíle začneme světem nazývat území, na kterém se bude většina dobrodružství odehrávat, všechno to prostředí, kam budou mít postavy reálnou možnost se dostat. To ostatní buď zcela zanedbej s tím, že s dotyčným prostředím nejsou žádné kontakty (můžeš se k tomu někdy vrátit, když to budeš považovat za potřebné), nebo si vytvoř hrubou představu, jak to tam vypadá (například že na západním okraji mapy začná stovky mil velký hvozd, ve kterém žijí elfové, nekomunikují s ostatními a větřelce hbitě střílejí; nebo že tam je prastará a tajemná pouštní říše, o které však není téměř nic známo), a později přesně definuj veškeré kontakty (obchodní, kulturní, vojenské), až na ně při vytváření světa přijde řada.

Umístění hlavních prvků

Ted z prvků, které sis sepsal, vyber ty, které budou vidět na mapě světa. Patří sem velké geografické útvary, jako jsou vnitrozemní moře (v Evropě by to bylo třeba Středozemní či Baltské moře), hory a velehory (Alpy, Karpaty), veletoky a řeky (Volha, Dunaj, Labe), rozsáhlé nížiny (Francouzská, Velká uherská), ale také hvozdy, lesy, nejvyšší hora světa či velká království. Pokud žádné takové prvky připravené nemáš, zkus je vymyslet, není-li to v rozporu s něčím již zamýšleným (pokud chceš, aby převažovaly rozlehlé pláně, moc kopců a lesů tam asi dávat nebudeš).

Ted zkus popřemýšlet, kam by se tyto prvky hodily, a rozmísti je. Začni přitom těmi nejvýznamnějšími a postupuj k menším. Dodržuj přitom určité zákonitosti, například nakresli napřed hory a až potom řeky, které budou pramenit na jejich úpatích a budou si to nejschůdnější cestou razit do moře. Ale rozhodně přitom nepotečou do kopce – přes jiné hory. Pokud ti k čemukoliv schází inspirace, vytáhní atlas světa a prohlédni si geografickou mapu Evropy, hned tě napadne spousta věcí, které by se daly do mapy kontinentu zakomponovat.

Ostatní prvky

Pohledem přelétní svou mapu. Pouvažuj, co by mohlo být tam, kde máš prázdná místa. Mohou se tam rozkládat jen rozsáhlé nížiny, ale stejně tak tam můžeš zakomponovat něco dalšího. Nezapomeň přitom však, jaké máš měřítko. Pokud někam zakreslíš kopce, mohou to být v menším měřítku hory jako naše Beskydy či Krkonoše. Začleň tam nepříliš rozsáhlé zvláštní prvky, jako jsou místa se sopečnou aktivitou, močály, tundry. U každého prvku přemýšlej, proč by měl být tam, kam ho dáváš, zejména s ohledem na teplotu okolního prostředí a srážky (přicházející od moře a zastavující se o nejvyšší hory). Nakonec tam můžeš zakomponovat i prvky poněkud exotičtějšího charakteru, například pouště či ledové pláně, ale zde postupuj opravdu opatrně a střídmc, s velkým ohledem na logiku tohoto prostředí vůči svému okolí.

Ucelení

Na závěr zkus doladit jednotlivé věci, které ti tam nějak nesedí. Snaž se přitom řídit jak logikou tak citem. Pokud se ti tam něco nelšíbí, ač tě nenapadá žádný důvod proč vlastně, zkus ten prvek vyměnit za jiný. Zdá-li se ti být vše v pořádku a jsi-li se svým dílem spokojen, gratulujeme – máš hrubou mapu hotovou.

Jemná mapa

Promýšlív-li mapu, je většinou nejlepší si ze začátku při rozmisťování prvků dělat jen hrubý náčrt. Teprve až když jsi s ním spokojen, zkus ho překreslit. Jak však jednotlivé prvky zakreslit? Vrstevnice se hodí jen u podrobných map. Na těch obecných je lepší kopce a hory vyznačovat značkami, řeky liniemi, jezera vlnkami, lesy stromečky a podobně. Také můžeš využívat různých barev, třeba lesy dělat tmavozeleně, obdělávanou půdu hnědě a pastviny světlezeleně. Nezapomeň si však nechat nějaké barvy či značky na pozdější politické či rasové rozdělení, nebo si mapu pak okopíruj a používej dvě – geografickou a politickou.

VYTVOŘENÍ ŽIVÉHO SVĚTA

Nyní je na čase vytvořit živý svět – všechno, co se týká živých bytostí.

Celý text si přečti a zhruba uvaž, jak jednotlivé věci budou fungovat u jaké rasy, případně u jakého národa. Zatím by to ale měly být jen poznámky na papíře. Nelze vytvořit svět lineárně, tak, že kompletně uděláš jednu věc a teprve pak druhou, protože svět je příliš komplexní a prová-

zaný – jakmile tam začleníš věc novou, musíš jí přizpůsobit i všechno stávající. Je potřeba napřed u všeho určit, jak to zhruba bude, a až pak si začít procházet celý text znovu a propracovávat to do podrobností.

Různorodost ras

Přelétni pohledem seznam prvků. Všechny přírodní bys už měl mít odškrnuté, použité, zbýt by ti měly jen prvky „živého“ světa. A o nich teď popřemýšlej. Jaké rasy tam chceš mít, jak velkou plochu má každá z nich obývat a kolik má mít obyvatel? Kolik procent má tvořit obývané prostředí, kolik neobývané a kolik neobyvatelné (moře, velehory)? Kolik procent budou zabírat vyspělé filozofické kultury (vzory ostatních států), kolik barbarské (podnikající nájezdy na ostatní státy) a kolik zbývající civilizace? Chceš, aby všude vládl mír, nebo aby se naopak všude válčilo (a kdo s kým proti komu bude válčit)? Bude se civilizace teprve v plenkách rozvíjet a postupně kolonizovat divočinu, budou některá království na vrcholu moci, nebo naopak bude země zdevastovaná pod kopyty nájezdníků a bude v ní panovat hlad a mor? Všechno tyto představy si zapiš k ostatním poznámkám. Nemusíš samozřejmě všechno nějak přesně propočítávat, stačí odhadem.

Určitě už máš nějakou představu, jaké rasy bys ve svém světě chtěl mít. Není nutné použít úplně všechny, ale o tom nerozhoduj sám, porad' se se svými hráči. Někteří mají v oblibě určitou rasu a není dobré nutit je hrát něco jiného, když se jim to nebude zamluovat.

Rozhodni se pro poměr mezi rasami. Jedna až dvě rasy obvykle bývají dominantní, ostatních bývá méně. Těmi velkými jsou obvykle lidé a skřeti, méně už bývá třeba hobitů a krollů. Kolik chceš, aby měla která rasa obyvatel, a jak velké má obývat území?

Rasy v našem světě

Pokud jsi už někdy pobýval delší dobu někde v zahraničí, asi jsi zjistil, jak jsou lidé v různých státech jiní, od odlišných povah po úplně jiný způsob myšlení. O Francouzích se ví, že jsou velkými labužníky, o Italech je známo, že většina z nich dokáže velmi rychle vzplanout a zuřivě se pohádat i kvůli maličkosti. Více na jih – na jižním pobřeží Středozemního moře – je to ještě markantnější. Jakýkoliv člověk z ulice se s tebou bude velice přátelit, pokud pro něj budeš zajímavým zákazníkem – a vzápětí tě zcela nehorázně oškube. Naproti tomu pokud bys stejněho člověka potkal jinak než „obchodně“, bude vcelku mírným a zajímavým kamarádem, který pro tebe dokáže udělat hodně, i když ho to bude něco stát. Oproti tomu lidé ze severních zemí (například Skandinávie) se tak rychle nespřátelí, ale pokud si jejich přátelství získáš, vydrží spoustu let. A to jsou jen příklady z Evropy – když bys přijel do Japonska nebo Číny, byl by tento rozdíl ještě daleko zřetelnější, o černoších rovníkové Afriky nemluvě, a jistě by sis také všiml i notně odlišného vzhledu tamních obyvatel. A to je stále řeč pouze o národech lidí na Zemi. Stejně tak zásadně, ne-li víc, by se měly lišit jednotlivé rasy v tvém světě. Každá by měla mít jiný způsob myšlení, jiný žebříček hodnot, jiné vzezření.

Klasické fantasy rasy

Podoba, způsob života a myšlení většiny ras je obvykle přejímána z nějaké klasické fantasy knihy, často z Tolkienova Pána prstenů. Zatímco o trpaslících i skřetech má většina lidí představu podobnou a většinou nemá potřebu ji nějak měnit, zcela opačným případem jsou elfové.

Přesycení Tolkienovými elfy zejména v dnešní literatuře vede k tomu, že si nyní představuje každý úplně jinak, diametrálně odlišně. Jmenujme třebas elfy Alexandra Sapkowskiho nebo Vladimíra Šlechty. I mezi vlastními hráči možná najdeš takové, kteří budou vehementně prosazovat představu o nějaké rase pojaté zcela jinak, než jak ji chápou ostatní hráči.

Pokud máte ve skupině do značné míry odlišné představy, bylo by vhodné shodnout se na nějaké variantě ještě před začátkem hraní. Většinou není nutné toto řešit, obvykle platí mlčenlivý respekt hráčů vůči představě PJ, tudíž by toto rozhodnutí mělo zůstat na tobě – ale pak nesmíš zapomenout jednotlivým hráčům přetlumočit, co o jednotlivých rasách jeho postava ví nebo jak si je představuje. Pokud to neuděláš, mohou postavy rozhlašovat různé nesmysly pramenící z představ hráčů, kteří o tvém světě prostě nic nevědí.

Nicméně pokud máš ve skupině nějakého zarytého příznivce určité rasy, který má skálopevné přesvědčení o její podobě, byl by asi dost zklamán, kdyby se měla příliš lišit od jeho představ. Je dobré všechny odlišnosti od jeho názoru s ním probrat.

Často zde v příkladech budeme mluvit o lidech a o trpaslících. To proto, že na tyto dvě rasy se většina hráčů dívá stejnýma očima.

Sjednocení představ o rasách

Vzhledem k tomu, že kromě lidí se jedná o rasy mýtické a fantastické, každý z nás o nich musí mít představu jinou. Další věcí, která ti pomůže, aby hráči viděli rasy tvýma očima, je národy jednotlivých ras nějak pojmenovat a ve hře je nazývat jen těmito jmény. A kromě jiného, jména jim vtisknout nějaký charakteristický rys (patřící například dotyčné rase obecně). Hráči o nich brzy získají takovou představu, jakou máš o nich ty, a už tolik nedochází k nežádoucím asociacím, kdy si pod stejným jménem každý z hráčů představí něco jiného.

Pro jistotu jsou všechny rasy popsány na začátku PPH. Jsou popsány takovým způsobem, aby o nich získali všichni hráči víceméně shodnou představu, přitom jsou zasazeny do „klasické“ roviny, aby se omezila příliš bujná fantazie hráčů, a zároveň je zachován dostatečně volný prostor invenci PJ. Snaž se vejít do intencí daných tímto popisem, zároveň však zkuse dodat každé z těchto ras její zvláštní kouzlo. A tak, jako se liší jednotlivé rasy mezi sebou, pokus se propracovat i menší odlišnosti mezi jednotlivými národy uvnitř ras a podras.

Nyní se tedy rozhodni, jaké rasy ve světě budeš mít, kolik budou zabírat území, jak budou početně a na jaké národy se budou dělit. Podrasy budou určitě tvořit národy a nebudou patřit pod národy hlavní rasy. Většinou bude takový národ

jeden, ale ve specifických situacích (například hodně velký svět, potřeba, aby dotyčná podrasa žila na dvou různých vzdálených místech) může tvořit národy více. U lidí je dobré mít národy spíše hodně, u ostatních ras méně. Dále už budeš pracovat s jednotlivými národy, případně rasami.

Hospodářství

Každá rasa je tradičně spojována s určitým prostředím, obvykle typickým pro její způsob obživy. U lidí to bude zemědělství, naopak představa trpaslíka okopávajícího na poli mrkev bude pro většinu hráčů nepřirozená – spíše si jej představí, jak kope ve štole. Zatímco lidé jsou spojováni s poli – a tudíž i s úrodnými nížinami, trpaslíci jsou tradičně dáváni dohromady s horami, kde těží zlato, železo a další kovy, ze kterých vyrábějí mistrné, vysoce ceněné výrobky. Elfové se obvykle vyskytují v lesích a hvozdech, umějí zručně zacházet se dřevem a žijí v blízkém vztahu s přírodou. O tom všem se psalo už v popisu jednotlivých ras v PPH, je nyní na tobě, abys všechny tyto prvky zakomponoval do svého světa, případně přidal i další.

A z jakých hospodářských prvků máš vlastně na výběr? Uděláme si takový malý výlet do středověku.

Zemědělství

Zemědělství: Na menších polích i malých záhonech se pěstuje zelenina, obilí, případně i brambory (což z hlediska historie však bylo až věcí novověku, nikoliv středověku).

Sadařství: Většina ovoce se pěstuje v sadech, jejich plané odrůdy obvykle nestojí za řeč.

Sběračství: Maliny, borůvky, ostružiny, houby a další plodiny se mohou sbírat po lesích a loukách. Na stálou obživu to většinou není, ale jako zpestření to primitivnější národy používají často.

Pasteveckví: Na loukách, v horách, ale i kdekoliv jinde, kde bylo vhodné prostředí, byla na pastvu vyháněna stáda ovcí a krav. Prasata byla skromnější, slepice, husy a kachny také a stačil jim dvorek. Nebo také náves.

Lov: Šlechta se živila lovem divoké zvěře ve svých lesích. Poddaní to měli obvykle zakázáno, protože pak by už toho na šlechtu moc nezbylo. Jinak ulovit králička dokázal každý malý kluk už v pravěku.

Rybолов: V některých řekách a zejména na mořském pobřeží se rybolovem dalo uživit vcelku bez problémů.

Zemědělstvím se dříve živilo 90 % obyvatel. Neměli k tomu příliš mnoho nástrojů ani půdy, a už taková kráva znamenala menší bohatství. Navíc z přebytků museli užít všechny ostatní lidi – a přebytků nebývalo vždycky dost. Čím více jich však bylo, tím více lidí se mohlo věnovat řemeslům a službám, a tím více civilizovaná dotyčná země byla. Zemědělstvím se žili lidé na venkově a částečně i v městech – ale řemesla se mohla soustředit jen do měst. Na venkově by se totiž řemeslníci neuživili (až na výjimky související s výrobou zemědělských nástrojů).

Řemesla

Mezi řemesla se řadí hlavně práce se dřevem, kamenem a kovy. Patří mezi ně výroba nábytku, stavění domů nebo

také těžba mramoru. Společné mají to, že navazují jedno na druhé. Někdo napřed musí natěžit surovinu (dřevorubec pokácí strom, horník nakope železnou rudu), ta se musí zpracovat (tesař vyrábí klády, hutník v peci z rudy vyextrahuje železo a vyrábí železné pruty), a teprve až s tímto materiélem mohou pracovat další řemeslníci (kolář, bednář, stolař, či kovář, mečíř, dráteník).

Každé řemeslo se na něco specializuje, někdy jen trochu, někdy hodně. Třeba takový kovář by byl možná schopen vykovat meč (i když bude dost nekvalitní), ale s kroužkovou košílkou už by měl velké problémy. A zbrojíř zase nebude umět vyrobit podkovu či násadu na motyku. Nezapomínej na méně tradiční řemesla, jež se většinou ve fantasy knihách nevyskytují, ale byla velmi důležitá, například na tkadleny, které ze lnu tkaly plátno, nebo sedláče, kteří zase pracovali s kůžemi.

Služby

Nejmodernějším výdobytkem hospodářství byly služby. Ty si mohlo dovolit jen malé procento obyvatel, protože obvykle byly značně drahé. Sem patří všichni umělci, obchodníci i služky.

Když to trochu rozebereme, jsou to všechna umění (malíři, sochaři), práce s drahými kovy a kameny (klenotníci, zlatníci, šperkaři) i jejich levnější variace (kovotec, řezbář). Dále by se sem dali zařadit obchodníci, prodavači – a hostinští. Samozřejmě též lékaři. Nejspodnější vrstvou služeb pak byly všechny služebné, kuchařky, pradleny a podobně, které většinou pracovaly v bohatých rodinách a u šlechty jen za jídlo a ubytování. Do této kategorie by se dali zařadit i obecní pasáčci dobytka, ponocní, metaři a další.

Zvláštní postavení, zhruba na úrovni umělců, by pak asi měli i učitelé, filosofové, dějepisci a ostatně i některá z povolání, například čarodějové a theurgové. Z toho je docela poznat, kdo si jaké věci (třeba učitele šermu) dovolit mohl a kdo ne.

Peníze

V DrD+ je podle pravidel základní jednotkou měny jeden zlaťák. Ten má deset stříbrňáků či také 100 měďáků. Nemusíš používat všechny tři měny, stačí dvě. Také se takhle vůbec nemusejí jmenovat – ve svém světě je můžeš nazývat groše, denáry či tolary. Navíc každý stát může mít svou měnu nazvanou jinak a s jinou hodnotou – záleží jen na tobě. Dávej však pozor, aby se ze hry pak nestalo jen samé počítání. Většinou je vhodné mít alespoň dva různě drahé typy mincí, protože jinak začínají lézt ceny do příliš vysokých čísel.

Jestli chceš, mince mohou mít různou nominální hodnotu. Jinými slovy, může být zlaťák, na kterém bude vyražena pětka – a tento zlaťák bude platit jako pět zlaťáků s jedničkou. Toto je však vynález až moderní doby a není to vůbec středověké, ale může ti to ulehčit problém s tím, když si postavy půjdou kupovat třebas dům za tisíce zlatých. Pokud bys kladl na středověké poměry důraz, můžeš používat na počítání peněz šestkovou soustavu, nikoliv desítkovou. Dvanáct zlatých tak bude „tucec“ a pět tuctů (60 zl) bude „kopa“.

Peníze se přes všechno používaly spíše výjimečně, a to hlavně ve městech. Na vesnicích byl zcela běžný směnný obchod – někdo vyrobil babičce motyku, a ta mu za to dala kuře a dva tucty vajec. Potraviny jako takové šly koupit na vesnicích málokdy. Navíc peníze šly snadno ukrást, banky neexistovaly, a tak i ti bohatí peníze ukládali do pozemků a domů, které svou hodnotu neztrácely, případně do krav. A platilo se tímto – ten směnný obchod se netýkal pouze malých částek. Bylo to tak daleko praktičejší než převážet všechny ty mince v několika truhláčích. Dokonce pozice krávy byla natolik významná, že se ceny často uvádely v počtu krav, a nikoliv v penězích. Přitom ani ta kráva nebyla pro obyčejné vesničany zrovna levná, spíše přesně naopak. Takže když si někdo od někoho kupoval malý domek, zaplatil za něj spíše stádem krav a párem šperky než několika truhlami plnými zlatáčků.

O tom, jak byly vytvářeny ceny do ceníku, za kolik mohly využít vesničan a za kolik šlechtic, je věnován u ceníku samostatný text. Mnohé také můžeš vyvodit už z ceníku, který je v PPH.

Další sociální vrstvy

Nyní jsme si vyjmenovali všechny složky „pracujícího lidu“. Ale jak sám asi tušíš, zdaleka to není všechno. Ještě sem patří další tři kategorie – šlechta, vojáci a kněží. Šlechta často držela ochrannou ruku nad ostatními, včetně svému vládci měla povinnost odvádět vojsko a v případě nějakého válečného tažení sama vyjet do boje, tudíž ve většině případů byla šlechta s vojskem spojena. Více si o šlechtě povíme u sociálního uspořádání. Kněží by se dali přirovnat k vrstvě „služeb“, prováděli mezi lidem potřebné náboženské obřady – například při narození dítěte, při úmrtí a při náboženských svátcích v průběhu celého roku. Zato většinou dostávali od věřících trochu jídla, ve městech i nějaký ten peníz. Mimo to byla církev často živa z desátků – vesničané odevzdávali církvi desetinu toho, co vypěstovali.

Někam bokem patří také zločinci a zlodějové. Jejich počet závisel na vyspělosti státu – kde neměli co ukrást, prostě zemřeli hladem. Čili nejvíce jich bylo v těch nejvyspělejších státech a také ve státech po hospodářské stránce upadajících, kde bylo co rozkrádat a zároveň většina obyvatel trpěla nouzí. Naopak málo jich bylo tam, kde se hospodářství rychle rozvíjelo – legální činnost obvykle vynášela více než zlodějina.

Hrdinové

A kam by se v tomto systému mohli zařadit příslušníci jednotlivých povolání? Právě mezi služby. Válečníci mezi vojsko, kněží do církve, zlodějové zčasti mezi kriminálníky (pokud stáli na straně zločinu) či mezi služby (pokud stáli na straně zákona). Hraničáři mohli být najímáni při kolonizaci nových oblastí – tedy do služeb, i když se dokázali uživit sami, a čarodějové a theurgové jsou pro službu přímo typičtí.

Praktická stránka

V praxi to však bylo trošku složitější a ne tak jednoznačné. Kdo žil na vesnici, musel se umět postarat jak o pole, tak

o zvířata a ještě přitom musel umět opravit polámané nářadí či nábytek. Právě proto se mohou postavám hodit jejich řemeslnické dovednosti, když někde ve vesnici pomohou s něčím, co nebude nikdo umět. Ovšem nutno podotknout, že takto podomácku vyrobené věci byly výrazně nekvalitnější, než ty od řemeslníků – ale také výrazně levnější.

Nicméně to orientační rozdělení ti může prokázat mnohé služby. Když chceš, aby postavy potkaly náhodnou cizí postavu, určíš si pravděpodobnost, zda to bude zemědělec či řemeslník, hodíš si a pak ještě dalším hodem upřesníš, do jaké vrstvy by měl patřit (u zemědělství například majitel maličkého políčka, rybář, pastvec či statkář). Také se hodí, aby sis dokázal představit, co asi tak většina obyvatel dělá, cím se živí, a abys to pak dokázal postavám věrohodně zahrát, povykládat jim o jejich starostech a podobně.

Nyní to aplikuj na jednotlivé rasy. Kdo se bude živit hlavně zemědělstvím – a jakým typem, kdo řemesly a obchodem s řemeslnými výrobky atd. Trpaslíci budou mít blíže spíš k pasené dobytka než pěstování obilí, zvláště když na kamenných svazích hor, většinu roku pokrytých vrstvou sněhu, mnoho zemědělských plodin neporoste. Nezapomeň přitom, že výše uvedené rozdělení platí hlavně pro lidi. Trpaslíci jakožto skvělí kováři mohou mít další a další řemesla na základě takových způsobů výroby, o jakých se lidem ani nesnilo.

Způsob obživy a bydlení

Právě jsme u využívání poznatků z předchozí sekce a aplikujeme je na všechny rasy. Ujasni si, cím se u které živí většina obyvatel a jaké jsou vedlejší způsoby obživy. A jak vypadá všední den průměrného člověka, trpaslíka, elfa, krolla i všech ostatních ras.

Ted' je totiž na řadě promyslet způsob jejich života, který se však odvíjí právě z toho, cím se živí. Při hledání obživy se snažili najít nejlepší místo, kde by se mohli tímto způsobem uživit. Proto jsou trpaslíci v horách a lidé v úrodných pláních. A když už si našli to nejvhodnější místo, postavili si tam svá sídla – města a vesnice. A stavěli je z toho, co bylo v okolním prostředí k dispozici. Tak třeba lidé si vesnici postavili ze dřeva – pokud byl nablízku les, z kamenů, pokud tam byly skály, nebo z hliněných cihel, pokud to bylo na pláních.

Ale ne vždy musí sídlo dotyčné rasy vypadat jako lidská vesnice či městečko. Pokud chceš, aby ve tvém světě žili trpaslíci uvnitř hor, v jeskyních a podzemních prostorách, domy se střehou si tam asi stavět nebudou. Domy mají chránit před horkem, zimou, deštěm a větrem, což oni v jeskyních nepotřebují. Nicméně i když nemají žádný dům z cihel, nějakou svou jeskyni, komůrkou, chodbu či místnost jen pro sebe a svou rodinu mít pravděpodobně budou.

Elfové se mohou živit v menší míře zemědělstvím, ale i sběrem plodin, sadařstvím, případně lovem či pastevectvím. Přesto je toto zemědělství řešeno zcela odlišně od lidí – aby lidé mohli sklidit hodně plodin, dělají větší a větší pole, naproti tomu elfové tím, v jakém souznění s přírodou žijí, dokážou vypěstovat mnoho plodin na minimálním prostroru. Využijí přírodních materiálů, pokud se budou stě-

hovat z místa na místo, a když se jim někde hodně zalíbí, postaví si paláce z mramoru. Ale toto všechno je jen návrh a je to zcela na tobě.

Hobiti se v mnohem podobají lidem – až na to, že si nestaví žádná města, bydlí v útulných norách a věnují se hlavně své zahrádce a procházkám po okolí. A třeba takovým krollům je celkem jedno, v čem a jak žijí – může jim stačit pár svazaných klacků pokrytých kůžemi. A tak dále, a tak dále – podrobnější soupis možností najdeš přímo u popisu ras v PPH.

Už začínáš mít pomalu v rasách svého světa přehled. Podívej se znova na mapu a zamysli se, kde se asi které rasy nacházejí vzhledem ke svému způsobu obživy, kde je to prostředí nevhodnější – a tudíž kde se jim nejvíce daří, kde asi vznikla jejich největší města a státy. Projdi si prvky ve svých poznámkách, které souvisejí s živými tvory, a zkонтroluj, zda s tvou mapu a plánovaným rozvržením ras souhlasí. Pokud tam chceš mít velké, tisíce let staré říše na vrcholu civilizace, musíš tam mít také dost rozsáhlých a úrodných plánů.

Jakmile vyřešíš tohle všechno, už bys měl mít o způsobu života té které rasy dostatek informací, aby sis ho dokázal dobře představit. Ale schází ještě něco: způsob myšlení.

Zákony a čest

Každá společnost musí mít určitá pravidla, která její členové respektují. Tak třeba že zabíjet příslušníky ostatních ras a národů se toleruje, ale zabíjet se navzájem uvnitř národa nikoliv. Nebo že není fér se vyspat s manželkou někoho jiného, stejně jako sklidit na cizím poli úrodu. Nebo že odplivnout si před někým znamená říci mu: „Pohrdám tebou!“ Tyto pravidla by se dala rozdělit podle závažnosti na tři kategorie: zvyky, morálku a zákony.

Zvyky

Zvyky se obvykle dodržují, ale není žádná povinnost se jimi řídit. Pokud je někdo poruší, někdy se nestane vůbec nic, jindy to někoho udiví, jindy urazí. Tak třeba je zvykem, když potkáme někoho známého, dotyčného pozdravit. A když nám něco dá, poděkujeme. Sice to udělat nemusíme a nic se nám nestane – ale příště se už dotyčný k nám tak hlásit nebude a asi nám také nic nedá, když neumíme být vděční. Zvyky mívá obvykle každý národ trochu jiné, a pokud ne národ, tak každá rasa. Když někde postavy ze zdvořlosti nepřijmou pohostinství, protože jsou skromné a nechtejí obtěžovat, může to pro dotyčné lidi znamenat urážku. Takové základní zvyky, jako třeba pozdravení, jsou však všude podobné.

Morálka

S morálkou je to horší. Pokud ji někdo nedodrží, většina lidí v okolí tím bude pohoršena, ale jinak se dotyčnému vlastně také nic fyzicky nestane. Příkladem může být, když je v morálce zakotvena krevní msta – pokud mi někdo zabije někoho z rodiny, tedy prolje mou krev, mám jít a prolít krev jeho. Zabít ho. Udělat to sice nemusím, nikdo nemá právo mne do toho nutit – ale pak mne okolí bude považovat za zbabělce, nečestného člověka, zrádce své krve. Avšak nikdo

mne kvůli tomu nebude stavět před soud. Nebo může být „morální“ vyhnat ženu, která zhrešila s jiným. Ale pokud ji mám i přesto stále velmi rád, opět mne k tomu nikdo nedonutí.

Morálka označuje to, co je pokládáno za dobré a co je pokládáno za špatné. Zjednodušeně se dá říci, že určuje, co je dobro a co je zlo.

Podle vyspělosti společnosti by se dala rozdělit do tří typů. U primitivních kmenů či jedinců je jednoduchá – dobré je to, co je dobré pro mě. Je to také filosofie dětí – „Můžu trhat ovoce v sousedově zahradě, protože mi chutná.“ Nebo také „Nesmím trhat ovoce v sousedově zahradě, protože jestli mne chytí jako poslední, dostanu pětadvacet páskem přes zadek.“ Nakonec se to většinou ustálí na „Můžu trhat ovoce v sousedově zahradě, ale nesmím se nechat uvidět, či dokonce chytit.“ Tato morálka se u nejprimitivnějších národů mění v zákony. Občas se jim říká „zákon kyje a tesáku“ nebo též „právo silnějšího“. Pozor, ani ve vyspělejších civilizacích rozhodně není výjimkou – „Proč bych něco plati, když tu je vstupné dobrovolné?“

Druhým typem je morálka autorit. Tohle je dobré, protože to Leonard řekl. Je víceméně jedno, jestli Leonard je starší brácha, král země či moudrý filosof. Je to morálka založená na vříce v osobnosti a v její úsudek. Je obvykle podpořena nějakým argumentem. Tak třeba krollové mohou být špatní, protože brácha řekl, že ho jeden zmlátil, nebo mohou být špatní, protože král řekl, že přepadli a vypálili jednu vesnici, nebo mohou být špatní, protože učitel řekl, že to jsou tupí omezenci, spoléhající na svou sílu, se kterými se nedá rozumně komunikovat. Pozor, nemusí se jednat pouze o to, co za dobré a zlé považuje jeden člověk – může to být i určitá část společnosti, ve které se člověk pohybuje, která má však trochu jiný názor na některé věci než společnost obecně. Ve zlodějské gildě bude morální krást, i když asi nebude morální přitom lidi zabíjet. Mezi vrstevníky může být morální (lidé z našeho světa by místo slova „morální“ použili „cool“, „in“ a podobně) chodit do hospody a být drzý, používat sprostá slova a tak dále, i když jejich rodiče by toto za morální zrovna nepovažovali.

Třetím typem morálky je vlastní úsudek. Vlastní znalost morálních hodnot a rozhodování se podle nich. Nutno však podotknout, že i ve vyspělých civilizacích je takových osobností málo a někdy bývá daleko častější u civilizací, žijících v souladu s přírodou. Ale to už je u každého národa jinak.

Čest

S morálkou se do značné míry shoduje i čest. Když se řekne, že je někdo čestný, obvykle se nám vybaví někdo upřímný, šlechetný, uctivý, hodný... ale to je pouze jeden konkrétní příklad. Čest mají (či nemají) téměř všichni jedinci. Nejbližše by se dala přirovnat k významu slov „hrdost“ a „pověst“. Pro někoho by bylo porušením cti nedodržet slib, pro někoho slib dodržet. Porušením cti může být také nerít v jedné větě pětkrát slovo „vole“ nebo dát najevo nějakou slabost, i když uznat svou slabost chce občas hodně odvahy. Čest je v podstatě jakási pověst dotyčného jedince, zakládající se na dodržovaní nepsaných pravidel okruhu lidí, ke kterému se hlásí.

Příklad: Když bylo Sarmovi dvanáct, objevil někdo u vesnice dva čihající trpaslíky. Všichni kluci je honili, házeli po nich klacky i kameny. Dělal to i Sarm, i když mu jich bylo tak trochu líto – kdyby to neudělal, všichni by si mysleli, že se bojí. Jednoho chytily, svázali, a když viděli, jak zuří, štípali ho do nosu a vysmívali se mu.

To Andě na takové cti nijak zvlášť nezáleželo, i když byla stejně stará. Už v té době měla vlastní hlavu, i když právě kvůli ní neměla žádné kamarádky. Jak se kluci se zajatcem vraceли z lesa, všem vynadala, zda se nestydí v takové přesile honit dva malé trpaslíky, s kterými dosud vesnice žila v míru. Když se Sarm, kterému na Andě záleželo, ozval, že jemu jich vlastně bylo líto, dostal vynadáno ještě více. Kluci pak trpaslíka pustili a se sklopenými hlavami se odebrali do vesnice.

Když si další večer Andra sama hrála, někdo ji unesl, někam zavřel, a pustil ji až ráno. Po návratu do vesnice ji našla vypálenou a všechny mrtvé. Trpaslíci, kteří vždycky silně dbali na svou čest, si nenechali líbit, že jednoho z nich lidé tahali za nos.

Zákony a soudy

A konečně nejpevnějšími pravidly jsou zákony. Jako všechna ostatní pravidla, jsou důležité, aby nezavládla anarchie. Ošetřují ty nejdůležitější případy porušení morálky, jako vraždy a krádeže. Ale na rozdíl od ostatních pravidel, jejich dodržování je vyžadováno a pokud jsou porušeny, následuje potrestání dotyčných jedinců.

Na zákony jako PJ musíš dbát, a to dost. Už když si hráči vytvářejí postavy, měl bys každému o jeho zvyčích, morálce a zákonech povykládat. Ať se pak nediví, že když na ulici zabijí zlodějíčka, skončí sami na šibenici. Právě proto, že tohle mnoho PJ nedělá, tak jejich postavy kradou, zabíjejí na potkání či dokonce vypalují celé vesnice. Protože mají na podmínky světa velkou moc, kterou se nebojí využívat. Není divu, že brzy poté si s nimi neví PJ rady. Dávej tedy pozor, aby se to nestalo i tobě, a každé porušení zákonů tvrď střež.

Většina zákonů je dána v civilizovaných zemích písemně, v necivilizovaných mají blízko k morálce, jsou obecně uznávané a jednoduché. Povšimni si, že je velký rozdíl mezi zákony a jejich vymáháním v barbarských krajích a ve vyspělé civilizaci. Ve vyspělých zemích určuje zákony vládnoucí třída. Ta je také většinou vymáhá a soudí. Někde je soudcem šlechtic na svém hradě – obvykle kníže, rovněž svobodná města mívají soudce. Menší přestupky na vesnicích, jako jsou třeba krádeže, řeší nějaký zástupce vrchnosti – většinou jím byl rychtář. Tresty byly ostudné a nepříjemné – například vsazení do klády, kde si provinilec několik dní pobyl. Příště si tu krádež už rozmyslel. U složitějších věcí si rychtář zavolal z města soudího, který byl pověřen vrchností. Ten i s několika ozbrojenci přijel, věc rozsoudil a zase odjel. Pokud byl nějaký problém například s lidmi mimo vesnici (třeba s lupiči), opět přijel sudí s ozbrojenci a dotyčné srovnal. Pokud to dřív neudělali naštvaní vesničané. K dohlížení

na pořádek byly ve městech stráže, které v případě napadení sloužily i jako vojsko.

U nepříliš civilizovaných národů často ani zákony nejsou zapsané, jedná se spíše o zvykové právo. Navíc nemusí být vymáháno shora – sem by právě patřila ta krevní msta. K řešení vážnějších sporů, týkajících se například dědictví či pravomocí, mohou sloužit různé rady a sněmy rodů, které se mohou konat jednou za tři měsíce. S drobnými případy si opět poradí třeba kmenová rada starých. V jižních zemích mohou být pro změnu vykonavatelé rozsudků sami lidé (trest ukamenování k smrti).

Soudy a vykonávání práva se tedy můžou do velké míry lišit. Nyní si tedy určí, co je u každé rasy trestné, co morální je a co ne, a jaké má zvyky. Můžeš být přitom různě benevolentní – hráči trpaslíci budou mít zákony určitě přísnější a pevněji dané než třeba krollové či skřeti. A také budou více dbát na svou čest než lidé. Stanov, jaké jsou obvyklé tresty za obvyklé prohřešky – jaký trest je za zabití, za krádež?

Existuje něco jako čestný souboj, krevní msta a podobně? Kdo dohlíží na průběh těchto aktů, je vůbec někdo takový? Co zabití v sebeobraně? Jak vlastně přesně zákony definují vraždu?

Až potom budeš oddehrávat dobrodružství, přemýšlej nad spornými skutky postav, kdo všechno viděl, co dělají a do jaké míry porušují zdejší zvyky, morálku a zákony. A podle toho také postupuj.

Způsob myšlení

Sociální rozvrstvení

Na vesnicích žili prostí lidé, ve městech řemeslníci, kupci a měšťané, v klášterech žili mniši a kněží, zemi spravovala vrchnost – šlechta a celé zemi vládl král. To je typické sociální rozvrstvení pro evropský středověk. Společnost se skládá z několika vrstev, z nichž každá plní nějakou funkci.

Prostí lidé mohou být ke šlechtě v různém vztahu. Budou mohou být svobodní, nebo mohou být v poddanství (musejí pracovat na polích vrchnosti), nebo jsou v nevolnictví (nemohou se přestěhovat, oženit ani vystudoval, pokud vrchnost nepovolí). To se pro fantasy většinou moc nehodí – ale zase může založit tažení na myšlence, kdy se postavy vzbouří proti kruté vrchnosti a budou bojovat za svobodu (což vyžaduje jak tajné infiltrace do hradů šlechty, tak zápolení uprostřed bitevní výavy).

Prostí lidé se starali o obživu – aby bylo dostatek obilí a dalších potravin. Řemeslníci vyráběli výrobky, kupci s nimi obchodovali a vylepšovali tak na svých daných příjem celého státu. Církevní hodnostáři měli na starosti duchovní život ostatních obyvatel. Šlechta se svým vojskem chránila zemi před nepřáteli, případně rozšiřovala území státu. Také dbala na pořádek a rozsuzovala spory. A panovník se svým dvorem všechno toto spravoval a řídil.

Je to spíše takový ideální stav, šlechta či církev mohli nižší třídy různě utlačovat, církev nemusela mít takový vliv, vrstva měšťanstva ještě nemusela existovat nebo naopak šlechta už kvůli kupcům mohla ztrácat vliv a chudnout. Všechny tyto modifikace jsou čistě v tvých rukou.

Na podobném, či naopak zcela jiném principu může vytvořit sociální vrstvy i u jiných ras. V Indii, Číně a Japonsku bylo vrstev více a rozdíly mezi nimi byly markantnější. A v rámci lidského života nešlo přestoupit z jedné do druhé, i sňatky musely být pouze v rámci jedné vrstvy. Primitivnější národy se zase skládaly z klanových systémů. Lidé patřili do různých klanů, kterým patřilo určité území. Uvnitř klanu si všichni byli rovni. Každá vesnice měla svého náčelníka a radu starších. Tyto klany většinou neuznávaly žádné krále, ale čas od času se náčelníku jednoho kmene podařilo všechny klany sjednotit – většinou však jen tehdy, když hrozilo nějaké vážné nebezpečí zvenčí.

Nyní je na tobě začlenit tyto prvky mezi všechny národy tvého světa.

Jednotnost, rozepře a cena života

Když už je řeč o tom, jak moc lidé uvnitř jedné rasy či kmene dokážou táhnout spolu, neškodilo by podívat se na toto téma podrobněji. Jak dokážou být jednotní, s kým, a proti komu? Jak moc se dokážou milovat a nenávidět mezi sebou, a jak mají v lásce či nenávisti ostatní národy a rasy? Bude strážím záležet na vyřešení vraždy jejich soukmenovce, nebo se nechají snadno podplatit?

V Bitvě pěti armád bojovali proti sobě trpaslíci a elfové. Když se však dozvěděli, že se blíží spousty a spousty skřetů, dokázali na boj zapomenout, spojit se, a spolu skřety porazili. Které národy z tvého světa by tohle dokázaly a proti komu by musely stát?

Je důležité znát hodnotu života jedince. To se může lišit podle sociální vrstvy a národnosti. Život nepřátele obvykle moc velkou cenu mít nebude, ani život zajatců a otroků. Naproti tomu cena života šlechtice bude určitě vysoká, a pokud bude zavražděn, stráže napnou všechny síly, aby odhalily viníka. A život nepřátele krále je také docela cenný, i když je pouze zajatým nepřítelem.

Obecně má lidský život větší cenu tam, kde je lidí málo (kolonizovaná divočina, vymírající kmen), a menší tam, kde je jich hodně (velké město). Tam, kde se lidé znají navzájem (samoty, malé vesnice, divočina), si dokážou vyjít velmi vstříc, ve městě je tomu naopak. Proto je také daleko větší kriminalita ve městech. Pokud bude zloděj krást na vesnici, bude dost nápadný, když se tam do jeho příchodu nekradlo.

Vesnice byly většinou uzavřené komunity. Pro tu vesnici byli důležití jen ti lidé, kteří tam bydleli. Všichni ostatní byli potenciálním nebezpečím – viz příklad s tím zlodějem. Proto se vesničané k cizincům (což dobrodruhové budou vždycky, pokud nejsou místní nebo nemají excellentní pověst) budou stavět opatrně, nedůvěřivě. PJ toto musí v té hospodě zahrát, dát najevo, že pro ty vesničany nejsou dobrodruhové ničím, jen zdrojem potří. Pokud postavy řeknou, že jim ten problém tady na vesnici pomohou vyřešit (aneb že se toho úkolu, který jsi pro ně připravil, ujmou), musejí napřed dokázat, že jim opravdu chtějí pomoci, musejí vzbudit jejich důvěru. Minimálně popsáním toho, s čím pomohly ve vedejší vesnici (o čemž už budou zdejší vesničané z doslechu vědět). A netýká se to samozřejmě jen vesnic, ale všech

menších a uzavřenějších komunit, například cechů, bratrstev, klanů a podobně.

Je tedy potřeba promyslet, jaké vztahy mezi sebou mají všechny národy (to bude probráno dále u historie světa), jak jim záleží na každém jedinci a jeho životě a jak moc drží spolu, jak si navzájem pomáhají. Někdo může třeba okrádat jen cizince, ale „vlastní“ nechávat na pokoji, jiný třeba má rád elfy, protože ho fascinují a je jim ochoten dát slevu na své zboží, jiný naopak určité rase výrobky zase zdražuje.

Bohové

Bohů může být několik, nezávislých na sobě nebo provázaných v pantheonu s určitými vztahy. Každá rasa může mít bohy vlastní nebo je může pouze jinak nazývat. O podstatě bohů se dozvěš v odpovídající kapitole ve Světě DrD+. O bozích, jejich principech, hierarchii a panteonech pojednává příručka kněze a některé užitečné informace může vyčíst i u kněze tady v PPJ (jak je hrát – viz Bohové a zázraky).

Vytvoř si bohy, oblasti, které zastupují, jejich jména. A urči si, které národy uctívají které bohy a proč. Třeba průměrný hobit nebude ani vědět, že nějaký bůh – kovář existuje, zatímco u každého trpaslíka se bude těšit veliké úctě.

Náboženské cítění

Jak již bylo psáno v PPH u Náboženské orientace postavy v části Postava, dříve bylo zcela normální v nějaké bohy věřit. Dříve náboženství a filosofie vysvětlovaly to, co dnes vysvětuje věda. Neohlížej se přitom jen do středověku, kde vládl monoteismus a byly prosazovány jen některé aspekty, jako pokora, dobro a úcta, ale přihlížej i k řecké mytologii, k egyptské, severské či keltské. Kněží byli zodpovědní za duchovní rozvoj obyvatel, za kulturu, mohli být též představiteli umění a znalostí. Mnoho duchovních vůdců bylo i významnými filosofy, například Svatý Augustus, který dal podobu celému evropskému středověku, nebo Tomáš Aquinský, na jehož učení staví katolická církev dodnes. A když nic jiného, sloužili alespoň jako psychologové, za kterými si chodilo pro radu mnoho lidí.

Náboženství a víra nahrazovaly vědu. Vysvětlovaly, jak svět vlastně funguje, proč je takový, jaký je, a jak vlastně vznikl. Určovaly zásady jak se chovat, dávaly útěchu a morální podporu. I bez jakýchkoliv kontaktů člověka s církví dávala víra každému velmi mnoho.

U některých, zejména direktivních náboženství, ale třeba i v řecké mytologii se setkáváme s předurčením, s osudem. S tím, že vše je dáno a člověk se tomu nemůže vzepřít, a že vše dopadne, jak bohové či osud naplánovali. To je typické pro státní zřízení velkých říší, které chtějí ty tisíce prostých obyvatel udržet na uzdě a snaží se jim vštípit, že jakýkoliv odpor proti situaci, v níž se nacházejí, je marouny. Naproti tomu u primitivních náboženství bývá situace opačná – Crom v Conanovi dal každému srdce bojovníka a nechal ho být – a bylo jen na dotyčném jedinci, jak se se světem popere – moc nad sebou měl ve vlastních rukou. V řecké mytologii to bylo tak například – osud byl sice určen, ale když proti němu hrdina dostatečně bojoval, dokázal

zvrátit situaci ve svůj prospěch. A jak je tomu u tvých ras a náboženství?

Můžeš si pěkně pohrát s rozdelením bohů dle jednotlivých principů a tyto principy rozdělit mezi rasy. Různé rasy pak budou vyznávat především jim odpovídající bohy. S tím pak souvisejí i základní charakterové vlastnosti, které budou v typické povaze oné rasy převládat.

Je nyní na tobě, tvůrci světa, tyto náměty zpracovat. Postavy by měly zhruba vědět, jak svět vznikl (viz Forma světa), jak vypadá a proč většina přírodních zákonů funguje tak, jak funguje. Jací jsou bohové, v které věří, a proč to dělají, co jim ti bohové mohou vlastně nabídnout.

Způsob myšlení

Pokud jsi to neudělal před chvílí, je nyní čas na to, abys vymyslel, jaké má která rasa typické charakterové rysy. Třeba trpaslíci bývající často tvrdohlaví, lakoví, ale i hrdí a čestní. Jaké mají sny? Touží po ztracené vlasti, z níž vyhnali skřeti?

Zkus si sepsat, jak vypadá den obyčejného člověka, elfa, skřeta i všech ostatních ras. Jaký je, na co myslí, co mu dělá starosti, z čeho má radost. Co chce, jaké má sny. Nezapomínej používat jak rozum, tak fantazii. Pokud se ti fantazie nedostává, hledej inspiraci v povídках a románech nebo třeba na stránkách jiných družin na internetu.

Sestav žebříček hodnot pro každou rasu. Kam staví čest, kam lásku, kam život svůj, svou bolest, kam život kamarádů. Zradí město a otevře brány, když mu nabídnu bohatství? Nechá tak pozabíjet kamarády ve městě, když ho budou mučit?

Příklad: Kroll Ěrgh je typickým představitelem krollů. Žije ve své chatři z klacků a kůží se svou rodinou. Má svou milou Örglainu, se kterou má tři děti. Každý den vychází na lov a vrací se minimálně s párem zajíců, občas i s nějakým tím kancem. Örglaina se stará o děti, trhá s nimi maliny, loví drobné hlodavce a vůbec se stará o domácnost. Když se Ěrgh vráti z lovu, maso potom upeče a odpoledne většinou tráví spolu, případně s dalšími kolly.

Ěrgh je trochu prudší povahy a dost často se mu stává, že se s někým popere. Ostatně, právě teď mu Örglaina dává do pořádku natřené ucho. Ale protivník skončil hůr – má vykloubenou čelist a několik dalších zranění. Ěrgh ani vlastně neví, jak k tomu došlo. Jen si pamatuje, že Börg pomlouval Örglainu. A najednou měl prostě vykloubenou čelist a Ěrgh natřené ucho. Když se Ěrgh rozruří, málokdy si totiž něco pamatuje. Zatím se mu před očima, a než uplyne pár okamžiků, protivník se už válí na zemi.

Ěrgh si často představuje, jaké by to bylo, že daleko od všech, uprostřed lesa, půl dne závodit se zvěří a druhou půlkou dne se věnovat Örglaině. A nebýt pořád otravován dětmi ani žádnými dalšími řvouny, šklebáky a pomlouvači. A už vůbec ne Börgem, i když je to jeho vlastní syn.

Historie světa

Když se nyní podíváš na zbývající prvky, měly by být všechny týkající se živého světa již odškrtnuty jako použité – s

výjimkou všeho, co se týká historie a vývoje civilizací, včetně třeba velkých měst a podobně. A také kromě jiných živých bytostí, než jsou humanoidní rasy. Tyto prvky si nyní prohlédni a zamysli se nad nimi.

Pokud mezi nimi jsou nějaké zaniklé dávné říše, jako třeba Acheron z Conanova světa nebo Atlantida z našich mýtů, v odpovídajícím časovém úseku je nezapomeň použít.

První výskyt ras

Máš vymyšleno, jak rasy vlastně vznikly? Byly stvořeny nějakými bohy, nebo se vyuvinuly z opic? To není tak důležité, důležitější je, co si o vlastním vzniku myslí ony samy, ale je docela nutné vědět, kde měla která rasa jakou pravlast, případně odkud na tvůj kus zpracovávané mapy přišla. Místa, kde se rasy poprvé vyskytly, by měla odpovídat jejich způsobu obživy. Tam, kde mají k životu nevhodnější podmínky, vznikly i první a možná dodnes největší státní útvary.

Proto bys měl teď popřemyšlet, kde na tvé mapě jednotlivé rasy začaly žít. Trpasličí království budou v oblasti velkých hor, elfové budou pravděpodobně kolem rozlehlych zalesněných ploch. Lidé se budou vyskytovat a největší království budou mít v prostředích vhodných k zemědělství – kolem velkých řek, v rovinách, a naopak se nebudou usazovat uprostřed rozsáhlých hvozdů či hor. Ale ještě netvoř hranice království, mnohé se může ještě změnit.

Kolonizace a dobývání

Uvažuj, kterým směrem z původního místa osídlovali první osadníci krajinu dále – kde byly pro ně vhodné podmínky. Postupně objevovali, k čemu slouží dřevo, kámen, kov a naučili se jich využívat. To už však například lidem nížiny nestačily – dřevo bylo v lesích, kámen a kov v kopcích a horách. Začali tedy osídlovat i tyto oblasti. A někdy tehdy poprvé začali potkávat i ostatní rasy.

Pomalu spolu přicházeli do kontaktu a podle toho, co měli společného či rozdílného a co potřebovali, se začínali přátelit nebo docházelo ke konfliktům. Zde by měla mít kořeny prastará rodová nenávist i přátelství – pokud takový prvek chceš ve svém světě mít. Ke konfliktům mohlo docházet třeba mezi elfy, obývajícími les, a lidmi, kteří les káceli, aby měli půdu pro svá pole. Naopak tam, kde vedle sebe dokázali bez problémů existovat a spíše si navzájem pomáhali, vznikala přátelství.

Obydlená oblast se začínala pomalu přelidňovat a nemohla už všechny uživit – část lidí se musela přestěhovat a založit osadu někde jinde. Docházelo ke kolonizaci.

Ze začátku byla kolonizována pouze vnější krajina. Lidé se například rozširovali v nížinách podél řek. Ale dříve či později museli narazit na jiný národ nebo rasu. Nejpozději v tomto období pocítili potřebu nějak lépe se mezi sebou organizovat, fungovaly sociální vrstvy, byli první králové, vznikaly státní útvary. Když se nemohli rozširovat ven, museli kolonizovat území vnitřní, kterému se dosud vyhýbali – lesy, kopce, hory. A zde mohli narazit zase na jiné rasy, jako třeba elfy a trpaslíky.

Když už nebylo co kolonizovat, začalo dobývání silou. Vedly se první významnější války. Nutno ovšem podo-

tknout, že nejúspěšnější v tom byly ty státy, které měly jak dostatek potravin, tak i dřeva a kovů, aby mohly vyrábět zbraně. A ty také přežily a zvítězily.

Vývoj po současnost

Zkus si tento vývoj nyní odehrát na své mapě. Nezapomeň si to potom zapsat – právě v tomto období vznikaly první báje o hrdinech, odvážných králech, ale také o ztracených domovech, vyhnáních a dalších spáchaných křivdách. Všechny tyto legendy by se v tvém světě měly dochovat dodnes, i když často jen jako pohádky a mýty.

Pomalu se tak dopracuj k současnemu stavu. Vývoj může být různě dlouhý a může ho kdykoliv utnout – podle toho, zda chceš mít tisíciletá království, nebo zda plánuješ, aby lidé divočinu teprve kolonizovali. Také nezapomínej, že nějaká civilizace mohla dosáhnout vrcholu, ale potom zase mohla z nějakého důvodu upadnout a všechny dnešní státy nejsou ani na třetinové úrovni.

Přihlédní i k tomu, kolik jsi původně chtěl, aby bylo divočiny, a kolik mají obývat rasy na různých stupních civilizace – to jsme probírali u různorodosti ras.

Nezapomínej ani na ostatní prvky, které chceš zakomponovat. Pokud jsi chtěl, aby družina v pralesích a horách narážela na chrámy zasvěcené podezřelým božstvům nebo aby nacházela dávná, dnes již polorozbořená a mrtvá města jakési zvláštní rasy, měl bys tyto prvky do vývoje civilizací začlenit. Tím totiž také zhruba určí, jací byli lidé, kteří to vystavěli, čím se asi živili, co bude na kresbách, které ilustrují zdi, co se postavy mohou dozvědět, když se jim podaří přeložit nějaký nápis na stěně, a podobně.

To všechno jsou věci, ve kterých bys musel zmatečně improvizovat, pokud bys s nimi v dobrodružství nepočítal, ale takhle je budeš mít vlastně už vymyšleny. Tyto prvky také můžeš využít, když se podíváš na mapu, kde se družina nachází, a zjistíš, že jsou na území, které kdysi dávno obýval nějaký kmen, po němž tam zůstaly zvláštní stavby – a hned máš o vedlejší zápletku postaráno.

Ostatní živé bytosti

Za chvíli si vytvoříme mapu současného stavu, ale rasy by neměly být jedinými živými bytostmi tvého světa.

Podle bestiáře by ses měl orientovat v tom, na jaká zvířata mohou v kterých oblastech postavy narazit a jak se ta zvěř při setkání bude chovat. V lesích se mohou prohánět vlkodlaci a víly, rasy zcela neznámé mohou obývat zapomenutá města vysoko v horách, hvozdy mohou žít vlastním životem.

Kolik takových prvků použít a jaké mají být? To záleží na charakteru světa. Pokud ho chceš pohádkový či hororový, tak co nejvíce. Pokud ho chceš mít přísně středověký, tak už tolik ne – povídáš by se o těchto bytostech mělo, ale neměly byt ke spatření každý týden.

Rozhodně nezapomeň na bohy (o kterých však byla řeč již dříve) a na démony (o nich najdeš všechno potřebné v Příručce theurga). Ty ale spíš používej, jen když hráješ DrD+ už delší dobu a orientuješ se v možnostech, jak mohou tvůj (fyzický) svět ozvláštnit. Můžeš propracovat, jací různí

démoni obývají astrální sféry – ale opět to nemá valný smysl, čteš-li pravidla DrD+ poprvé.

Můžeš začlenit různé formy biomů. Co to je, se dozvíd se Světě DrD+ na začátku této příručky. Sem patří například staré hvozdy. Jako živou bytost však můžeš také pojmut propast, vysokou horu nebo třeba i prastarý strom.

Kapitolou samou pro sebe by mohly být mytícti tvorové. Víly, skřítkové, duchové, draci, lykantropové, upří a další. Všechny najdeš v bestiáři. Bestiář, který je v těchto pravidlech, je však velmi chudý, jsou tam jen některé z těchto bytostí. Časem bude vydán velký Bestiář jako samostatná kniha, kde budou všichni tito tvorové pořádně propracováni. Rozhodně se je nesnaž hrát jen jako nestvůry dávané postavám na zabíjení – měli by mít vlastní život, společenství, kulturu, osobnost.

Nezapomeň na zvířata. Snaž se však přitom zůstat v mezikách zdravého rozumu. Stádo býložravců může zaútočit na postavy jen z rozmaru PJ. Zvěř by také neměla hrát pouze roli lovených obětí, aby se družina v přírodě uživila. Můžeš použít různé šelmy, jako medvědy či vlky, které mohou postavy ohrozit, ale ani ty by neměly být ničím více než drobným zpestřením – družina je pravděpodobně přemůže brzy, pokud bude mít zbraně. Zajímavým prvkem by mohlo být použití domácích zvířat – ale ještě nezdomácnělých. Samozřejmě v odpovídajícím prostředí – na koně jinde než ve stepi asi nenarazíte a divoká prasata zase nebudou pobíhat po zasněžených vrcholcích hor.

Doplň i ostatní živé bytosti ze svých prvků, které sis přichystal pro svůj svět. Inspiraci opět můžeš hledat v knihách, ale i filmech nebo jiných světech – v modulech Altaru, v modulech jiných RPG her nebo na internetu.

Nyní si naplánuj, kde se ve tvém světě tyto bytosti vyskytují, jaká zvířata lze potkat na pláních, v horách, v lesích. Využívej těchto poznatků ve hře – když nějakou oblastí budou postavy projíždět, buď určí, co a koho potkají, nebo si náhodně hod kostkou.

Mapa živého světa

Jak probíhal vývoj, kde nyní žije která rasa a kde jsou jaká království, již vš. Také máš vyřešeno, kde se nacházejí další živé bytosti a ne pouze klasické rasy. K dokončení světa ti nyní neschází mnoho – už to jenom zakreslit do mapy. Tedy, téměř.

Jména

O tom, že je důležité pojmenovat jednotlivé národy či přímo rasy, jsme už mluvili. Ale jak je pojmenovat?

Většina PJ se spokojí s tím, že vymyslí několik slabik, které lze vyslovit, a tím to pro ně končí. Ale pokud je takových jmen hodně, hráči si je těžko zapamatovávají a pletou si je. Navíc je vždycky lepší, když to jméno má nějaký odpovídající význam. Zkus si rozbalit nějakou turistickou mapu a podívej se na názvy obcí. Orlová se nachází tam, kde se vyskytovali orlové, kolem Dubiny rostou duby a Železný Brod bude ležet na řece, povede tamudy kupecká stezka a poblíž se bude těžit železná ruda. Je tedy lepší pojmenovat vesnici „Horní Loučka“ než „Deskalbah“. Mimo jiné to oce-

níš, až se postavy zeptají tamních obyvatel, proč se vesnice jmenuje tak, jak se jmenuje.

Samozřejmě každá rasa by měla mít jména ve svém jazyce, a ty se u jednotlivých národů liší. Můžeš k tomu využít jazyky z našeho světa nebo z knih, přesto doporučujeme vyhýbat se jazykům příliš známým, jako třeba angličtině – ne vždy dobře působí na atmosféru a někdy vyvolává nezádoucí asociace. Naproti tomu dobré mohou posloužit slovanské jazyky, jako třeba polština. Pro elfy bude nejlepší Tolkienův Sindarin či Quenya, pro trpaslíky se zase hodí severské jazyky jako norština či švédština. Pro řeč lidí je obvykle nejlepší použít češtinu a další slovanské jazyky.

Umístění prvků

Umísti ta největší království. Rozhodně nesměj být větší než dnešní Francie či Německo, spíše daleko menší, záleží na měřítku mapy. Pokud jsi neplánoval žádnou velkou říši a na čtvrtině mapy světa se ti rozkládá jeden stát, je něco špatné. Nebo se ti to třeba zalíbí a budeš to tak chtít nechat. Opět přitom počítej s poměrem mezi divočinou a civilizací a se stářím světa.

Vytvoř velká města každého státu tam, kde jsou pro ně nejhodnější podmínky – pro lidi to budou třeba soutoky řek, pro trpaslíky velká naleziště zlata či rozsáhlé jeskynní systémy. Pak vytvoř menší města. Urči, čím se na jakých místech v každém státě živí jeho obyvatelé. Někde to může být zemědělství, na mořském pobřeží to bude rybolov, na úpatí hor pastevectví. Jaká města jsou proslulá jakými řemesly? Kde jsou doly a co se v nich těží? Nezapomeň pak tyto informace přetlumočit hráčům, které město je čím známé, zvláště pokud budou z toho města pocházet!

Urči si, kde panují jaké výše uvedené prvky – jak je stát vyspělý, kdo v které zemi vládne, jak moc jsou tam lidé pobožní, jaké bohy vyznávají, z jakých kast se tamní společnost skládá, jaké mají v oblibě rasy a národy. Kde jsou dobré školy a kde se naopak nic neučí. Kde se nachází většina vojska dotačného státu. Když se někam na mapu podíváš, měl bys být schopen to místo a lidi zde žijící dobře popsat.

Už nyní je dobré všechno si to někam zapsat. Můžeš si například vytvořit karty, z nichž každá se bude týkat jedné oblasti (knížectví, hor...), kde budeš mít napsáno, jaké rasy tam žijí, čím se obyvatelé živí, jaké mají mezi sebou vztahy apod. Nemusejí to být karty, ale normální papíry, pokud však informací máš spíše méně, jen by to prázdne místo při hraní zabíralo příliš prostoru. Měly by tam být takové informace, které potřebuješ k tomu, abys tu oblast dokázal dobře zahrát, až tam postavy přijdu. Když na místo dorazí, jen si tu kartu před hraním pročeš a měl bys být připraven. Můžeš je také využít jako karty CP – náhodně si nějakou vytáhneš a poznáš tak, odkud dotačná CP pochází. A hned jim také můžeš povykládat o jejím domově a rodném kraji a jak moc se jí po něm stýská – nebo jak je ráda, že odtamtud utekla.

Při vytváření tohoto všeho možná zjistíš, že sis vzal příliš velké sousto a že tak velký svět bys vytvářel příliš dlouho. To však nevadí – klidně ho zmenší, použij z té mapy jen takový výrez, jaký zvládneš zpracovat. Informace o ostatním svě-

tě, kde máš zhruba co naplánovaného, si však někam hned zapíš – za pár týdnů je zapomeneš.

Na konci této části najdeš kapitolu, která se věnuje tomu, jaké informace je potřeba sdělit hráčům před začátkem hry. Většina z nich se týká právě této kapitoly.

Organizace a instituce

Když už máš hotovu mapu, měly by ti zbývat už jen různé spolky lidí. Měl bys znát alespoň orientační odpověď na každou otázku pro každý stát.

Jaké mají jednotlivé země vztahy? Kde panuje jaký politický režim? Je všechno založeno na středověkém základě, nebo už třeba i na principu republiky? Jsou všechny státy jednotné, nebo se některé skládají jen z rozdrobených městských států, nad nimiž nemá panovník téměř žádnou moc? Je král neomezeným vládcem, nebo jeho rozhodnutí musí schválit parlament? Jací lidé sedí v parlamentu a jak se tam dostali – volí si je šlechta nebo jsou to představitelé nejdůležitějších šlechtických rodů?

Jaké jsou politické a příbuzenské vztahy mezi jednotlivými státy? Kdo má s kým uzavřeny jaké dohody? Můžeš se inspirovat třeba v různých počítacích strategických hrách. Jaká jsou spojenectví a jaké státy se naopak nesnášejí?

Jak je zorganizována policie? Je čestná, nebo se dá podplatit, a jak moc dbá na pořádek?

Na jakém principu je organizováno vojsko? Král řekne „jdeme do války“, a každý šlechtic musí odvést určitý počet lidí, nebo se najímají vojska za žold a je jedno, z kterého národa jsou? Je armáda stálá, nebo se povolává jen v době války?

Jak je na tom věda a znalost techniky? Co je ze středověku známo a co ještě ne? Existuje knihtisk (což je záležitost spíše novověku), nebo se knihy musejí psát ručně? Jak jsou rozšířené školy, kde jsou univerzity, co se v nich učí, a je povinná školní docházka? Má někdo na vzdělání monopol (například stát), nebo vyučovat může téměř kdekdo?

Jak je na tom systém náboženství? Jak jsou kněží organizováni do církví? Je jedna velká církev, sdružující kněží všech bohů, nebo má každý bůh svou? Mají všechny církve putující a lidem pomáhající kněží, nebo jsou vázáni na svůj okrsek a chrám? Existují kláštery, a jakou mají funkci? Jaké mají církve práva a povinnosti? Jak si je zavazuje stát? Mají v některých královstvích nevýhody (platí daně) či výhody (jsou dotovány státem)? Jaký mají vztah k panovníkům a státům? Bývá panovník zároveň nejvýše postaveným knězem? Nebo se naopak se státem přou o moc nad vesničany? Jsou některé církve zakázány, nebo je určeno, že všichni mají nějakou církev uznávat? Z čeho jsou živý? Daně dostávají od státu nebo od obyvatel? Nebo se musejí nějak živit samy, například řemesly, zemědělstvím, obchodem?

Jak jsou na tom ostatní sdružení – gildy obchodní, zlodějské? Pro zlodějské gildy najdeš mnoho inspirace na začátku této příručky u zloděje.

Promyšlený svět

Zkontroluj si logiku a všechny návaznosti ve svém světě. Tam, kde se bude těžit železo a kde je stálé riziko vpádu

cizích vojsk, budou zbraně levnější a dostupnější než v míru-milovném hlavním městě uprostřed plání, kde naopak hrozí rebelie prostých lidí – a tudíž by zbraně měly být tak drahé, aby se k nim vůbec ani nedostali. Nebo pokud máš někde podivná města cizí rasy a chceš, aby s nimi lidé už tenkrát válčili (či byli pouhými oběťmi), měl bys také vědět, jaké informace se z té doby dochovaly a kde je postavy mohou nalézt, pokud po nich budou pátrat.

Vytvořit promyšlený svět nejde ze dne na den. Souvislosti a návaznosti musíš sám vyhledávat, ale na některé přijdeš až během hry.

Doladění

Ted' už jen zbývá všechno sladit. Na začátku při vybírání prvků jsme si psali, že by se měly všechny k sobě tak nějak hodit. Ted' je zapotřebí všechno si to projít a zkontrolovat, zda tomu tak opravdu je. Nestalo se třeba náhodou, že něco v tom hororu vypadá spíše pohádkově nežli strašidelně?

HRANÍ SVĚTA

Tak, byla to fuška, ale svět je vytvořen. Tím to však nekončí, naopak tím to teprve začíná! Tu největší práci máš za sebou, a odted' to bude už jen velká zábava. Teprve nyní si s ním totiž můžeš začít hrát.

Vlastně sis dosud jen připravoval podklady, ze kterých budeš nyní čerpat. Mohou být velmi podrobné či docela stručné, ale ať tak či tak, je nutné umět je využívat naplno. Celá předchozí práce by byla zbytečná, kdybys to nedokázal.

Problémy...

Svět musí vypadat věrohodně a reálně, ale zároveň tak trochu fantasticky, či pohádkově, středověce, hororově – podle stylu, ve kterém je vystavěn. Přitom je však téměř nutné, abys nad ním neutopil spoustu času, který byste jinak mohli věnovat samotnému hraní. Čili poměr času, který nad ním strávíš, a jeho propracovanost a reálnost by měly být pro tebe příznivé. Pokud ti zabírá jeho tvorba příliš mnoho času, něco nebude v pořádku. Možná jsi na sebe příliš náročný, nebo ti to prostě jen nejde – zkus to udělat jinak nebo se nezabývat problémy, které řešíš. Pouvažuj, zda vyřešení těch problémů se ti opravdu vyplatí, zda jsou tak důležité, protože se může stát, že na ně postavy za celou hru nikdy nenarazí.

Vždyť jde hlavně o zábavu, ne o dokonalost! Nebo myslíš, že hráči více ocení dokonalost, které si nevšimnou a kterou prostřednictvím svých postav nebudou moci nikdy prozkoumat celou, více než zábavu při každém hraní?

...a inspirace

Než začnes vytvářet nějaký svět, je vhodné napřed si pročíst nějaké materiály. Je jedno, zda ten svět bude mít atmosféru středověkého Skotska, keltské mytologie nebo zda to má být horor. Prostuduj si něco o Skotsku či Keltech hned. Pokud začnes příslušné reálie hledat až v půlce tvorby, můžeš také zjistit, že celou dosavadní práci můžeš vyhodit

do koše. A nemusí jít jen o historické materiály – pomocí mohou i fantasy povídky, historické romány či pohádky. Zkus se zajímat, jak se na vesnicích žilo dříve, jaké to bylo ve středověku či jak vypadala starověká Čína. Mnoho inspirace můžeš najít na místech, kde bys to vůbec nečekal.

Tyto materiály si samozřejmě můžeš číst, i když už bude svět hotový. Mohou sloužit jako inspirace k novým částem mapy, kterou ještě nemáš nakreslenu, či k drobným úpravám již vytvořeného světa. Ale vyvaruj se jakýchkoliv hrubších úprav během hraní! Můžeš si být jist, že by to časem začalo někde skřípat. Pokud už chceš svět změnit, tak postupným vývojem – je to daleko elegantnější, pro postavy zajímavější, a svět bude působit živým dojmem.

Využívání již zpracovaných prvků

Nyní je vše hotovo. Už pouze zbývá všechno to k něčemu využít. To by neměl být problém, spíše naopak – právě teď se může před hráči pořádně rozvýkládat každá CP. Postavy se budou setkávat se svým světem na každém kroku – s cenami v hospodách i na tržích (viz ceník), se zákony.

Jak aktivní jsou stráže? Co udělají, když si postavy postěžují, že jim někdo něco ukradl? Budou to považovat za jejich chybu, nebo si vezmou popis předmětu? Jak majetně by postavy musely vypadat či z jaké sociální vrstvy pocházet, aby strážní byli horlivější? Jaké jsou kde oblíbené nápoje? Které pivo je dobré a které bývá špatné?

Prostě pouze hráj všechno to, co už máš vymyšleno, a co nemáš, nemělo by dát práci odvodit si na základě ostatních znalostí. Pokud ale někde něco zavedeš (například dobré pivo), někam si to po odehrání zapiš. Hráči mívají nezřídka lepší paměť než PJ, a když jim po čase budeš tvrdit něco opačného, začnou se zajímat, jak k té změně došlo.

Co se týká využívání již zpracovaných prvků, jde do značné míry o to, zda má PJ poznámky na papíře či v hlavě, a jak má v obou lokalitách ty poznámky uspořádány. V sekci Umístění prvků byla řeč o kartách, na kterých máš poznámky k jednotlivým oblastem. To by ti mělo vcelku stačit, když tak zkus přijít na nějaký efektivnější způsob vytváření poznámek.

Vyvíjející se svět

Nezapomeň, že co jednou na počátku určíš, to nemusí být stále stejně. Může se to vyvíjet. V úrodné zemi se u dobytka objevil mor, dostali jej i lidé, a najednou ta země má pětinu obyvatel. Všude leží mrtvá těla a z kdysi prosperujícího kraje je mrtvá země. Naopak, v sousedním Ottonsku, chudém to knížectví, narazili v jednom dole na zlatou žílu, a Ottonsko rychle bohatne. No a protože se kníže vždycky zajímal o umění a filosofii, pozval si nyní na svůj dvůr všechny umělce a vzdělance a začíná se mluvit o Ottonské renesanci.

Přitom takové vývojové změny nemusejí přicházet pouze náhodně, když se PJ zachce, ale mohou být i dlouho dopředu plánované a jasné. Čím je totiž rozvinutější země, tím je v ní více korupce a zločinnosti, tím má také blíže k anarchii, a její pád může být rychlý. Naproti tomu stát vyrvaný z rukou divočiny, který dosud neměl ani postavené cesty a kde se toho moc nevyrábělo, se může rozvíjet a

stoupat po nebi slávy stále rychleji a rychleji. Není zde totiž ještě žádná korupce ani zločinnost, která by rozvoj brzdila – normální hospodaření vydělává víc než krádeže. A hlavně je to bezpečnější.

Znalosti, názory a nálady

Jednou z věcí, kterou musíš mít stále na paměti, jsou znalosti, názory a nálady lidí. Co lidé vědí a co ne? O čem si běžně povídají?

Je důležité umět rozlišovat znalosti PJ od znalostí lidí. PJ sice z mapy ví, jak je les velký a odkud kam sahá, ale vesničané mají většinou spoustu jiné práce, než se půl dne toulat po lese, takže to vědět nebudou. Tedy, pokud tam třeba neloví, jako skřeti nebo krollové.

U vytváření historie jsme se zmíňovali o paměti národa. Na co všechno ze své historie si pamatuji? Mají nějakou podobnou legendu, jako my o Praotci Čechovi? Pamatuji si velké bitvy, a které? Mají podobné legendy, jako je ta naše o Blanických rytířích? Povídají si spíše o hrdinských cinech, nebo o pokladech ve zříceninách? Jaké mají hrdiny z historie a jaké ze současnosti? Pořád si na něco stěžují, nebo i v těžké době věří, že zítra bude líp? Jaký mají názor na příslušníky ostatních ras a jak se k nim chovají?

Paměť národa, to je něco jako jeho duše. Ty nejkrásnější legendy vznikají tehdy, když je národu nejhůře. Lidé ve velké a mocné říši nebudou mít mnoho snů a k ostatním rasám a národům se budou stavět s přezíravostí hraničící s pohrdáním – v tom lepším případě. Na všechno vlastní nadávají, i když k tomu nemají důvod, a na cizí ještě více. Jsou vesměs pesimističtí. Naopak lidé, na které jsou uvaleny velké daně, si vykládají o pohádkových pokladech ve zříceninách či v loupežnických doupatech, národy, které byly pokořeny jinými, si povídají o slavných bitvách, ve kterých porážely cizí vojska, o sile svých bojovníků a o kouscích svých hrdinů. Každý národ má též svou lidovou moudrost, ve které se na hladině slz zračí poučení z životů mnoha pokolení. Takové národy věří, že jednou zase bude lépe. Zkus se zamyslet nad českými legendami a pohádkami, a proč vlastně jsou takové, jaké jsou...

Nezapomeň na dávné ani současné hrdiny a vůbec všechny mocnější CP, ať už z řad šlechty, královského dvora nebo zástupce povolání na vysokých úrovních. S nějakou třebas i postavy seznam, ale napřed její charakter, myšlenky a chování dobře promysli, ať ji pak dobrě zahraješ. Jak postavy budou zkušenější a známější, měli by je začít lidé poznávat a zdravit. A překrucovat jejich činy, ať už v dobrém či ve zlém.

Svět živoucí

Jak už bylo řečeno, tím, že vytvoříš svět, tvá práce s ním ještě nekončí, naopak začíná. Nyní tě čeká něco přinejmenším stejně náročného: musíš ho udržovat při životě. A to doslova a do písmene. Tvůj svět musí žít, dýchat, rozkvétat i vadnout, zkrátka vyvíjet se a před očima postav se měnit. Odměněn za to budeš hrami s neopakovatelnými zážitky užaslých hráčů. A jak na to? Tady pravděpodobně žádná teorie nepomůže, nejlepší bude nějaký menší příklad.

Příklad: Je krásné slunečné počasí, je jaro a všechno kvete. Postavy právě přicházejí do větší vesnice jménem Loučka. Po návsi pobíhají malé děti, ty větší pasou ovce nebo loví ryby v blízké říčce a na políčkách děvčata okopávají zeleninu. Z blízkého lesa se ozývá bušení sekera, které je občas přehlušeno duněním kovadliny z kovárny na návsi. Od kraje vesnice, kde pět mladíků staví novou chalupu, právě přichází kominík a ustupuje z cesty vojenské hlídce. Vojáci mu položí pár otázek, ale zjevně je více zajali naši dobrodruzi, a tak se s ním rychle loučí a pokračují k postavám. Chtějí vědět, kdo jsou a odkud jdou, ale vzápětí v nich poznávají staré známé z jednoho staršího dobrodružství před pár lety. Vojáci je upozorní na „Černého Petřička“, malého lapku z nedalekého kraje, a na decentní odměnu, která je na něj vypsána. Zloděj z nich vymáší, že právě teď nehledají zrovna jeho, ale jakéhosi špeha, nicméně více nechťejí prozradit. Kominík zatím všem na návsi nabízí své služby, poletuje však zejména kolem jedné krásné dívky se smutnýma očima. Vojáci odjíždějí a kominíkovi se právě podařilo tu dívku přemluvit. Dává mu pár mědáků a on leze na střechu. Nevypadá však moc šikovně a skončí na zemi. Dívka ho silně kulhajícího odvádí k sobě domů. Postavy se rozhodnou, že zde přenocují.

Večer na okolních loukách posedávají zamilované dvojice a dědečkové na lavičce pod lípou vzpomínají na staré časy. Od západu se žene masivní hradba mraků a zakrývá krásný západ slunce. Většina obyvatel vesnice, včetně postav, se však sejdě v hospodě a vykládá o všem možném. Stádo ovcí na vrchu bylo včera v noci napadeno vlkem, ale psi vlka roztrhali. Dneska v lese jeden dub spadl na Zdislava, má pochroumaný hrudník a zlomenou ruku a dva týdny se nepohně z postele. V poslední době je dobré počasí, ale ty mraky od Lhotky vypadají zle – odtamtud přicházejí jen tehdy, když se blíží dlouhotrvající deště. Šárka se včera večer strašně pohádala s tím děvkařem Ctiradem a dnes se kolem ní pořád motával kominík, co přišel od města, ale je to strašný nešika, ani na střechu nedokázal vylezít. Spadl, zlomil si nohu a skončil u Šárky v posteli – k nemale nelibosti jejího otce i Ctirada, který ostatně v ledovém stolu zapíjí žal. Dnes tady byly stráže z města, pátrají po Černém Petříčkovi, ale toho tady nechyti, ten se tady v okolí nikdy ani neukázal. Pak ještě někdo povypráví o novém hrdinském kousku reka Sidrina, jak zabil jakéhosi démona. Někdo ještě dodává, že otec Sidrina právě pochází z této vesnice. A to už je skoro tma a většina vesničanů platí a odchází spát, protože ráno vstávají s východem slunce.

Když tudy budou postavy projíždět za měsíc, budou zrovna zuřit bouře, voda v říčce stoupne a zaplaví několik domů. Právě teď dva neznámí hraničáři jedné rodině pomáhají z domu uprostřed silného proudu, jsou to právě slavní hrdinové Zelvín a Sidrin, jak se o jejich dobrodružstvích vyprávějí po celém kraji pověsti. Postavy pomohou několika obyvatelům zachránit a do hospody přenést to nejnuttnejší. Hospodský má dobré srdce a vesničany u sebe v pokojích nechává zadarmo. V hospodě se také večer všichni sejdou, a i když bude atmosféra o dost

pochmurnější než minule, zase se bude tlachat o všem možném. Od stolu ke stolu přesedává kněz bohyně Aeriel, utěšeje postižené lidi a dává jim novou naději. Hospodáři si vykládají, že úroda je asi zničená, snad jen ta polička na vrchu to mohla ustát bez úhony. Ovce chytly krvavou horečku a už jich na ni pět zemřelo. A toho kominíka, jak si zlomil nohu a pak ležel u Šárky, před dvěma týdny odvlekli vojáci, prý že to je nějaký špeh. Ještě aby tak začala nějaká válka! A tu zlomenou nohu jenom simuloval. Petříčka pořád ještě nechytili, ale stejně je skoro neškodný. Zelvín pak vypráví o tom, jak chytal dítě, co z Lhotky uplavalo po rozvodněné říčce i s kolébkou, a že mělo uprostřed čela takové divné velké mateřské znaménko, o kterém vypráví ta známá legenda. Začne jí vyprávět a postavy v ní poznávají příběh, který se do určité míry podobá tomu, co znají jako pohádku o Plaváčkovi. Všichni pak se setměním půjdou opět spát (snad kromě postav).

Až tudy postavy budou projíždět za půl roku, v celé vesnici bude téměř mrtvo, několik prázdných domů se bude rozpadat, protože jejich obyvatelé nepřežili vlnu nemocí, která po záplavách přišla. Avšak dva nové, které přibyly, budou už postaveny ve stráni. Pod opadávajícími stromy se dál budou držet za ruce různé dvojice, i když jich bude méně a někdy už v trochu jiném složení, a na stráni se budou opět pást ovce, i když jich už také nebude tolik.

Všichni se znova scházejí – to byste neuhodli kde – a postavy se ptají, co je nového. Situace není tak zlá, jak se zdá být předtím – některé plodiny byly znova zasety a stačily vzejít, ale i tak spousta rodin neví, zda přečká zimu, přemýšlí o tom, že se odstěhuje. Nakupují nasolené maso a obilí z okolních vesnic, které při povodních dopadly lépe. Šárka čeká s tím špehem dítě, udělal jí ho dřív, než ho sebrali, a kde je mu teď konec. Chudák holka, z domu ji vyhnali, nikoho nemá, a tak je ve Lhotce na statku u Šplíchalů jako děvečka. Dítě se jí narodí uprostřed zimy a snad bude mít staré Šplíchal tolík soucitu, aby ji i s dítětem nevyhodil, i když to budou dva hladové krky, co žádnou práci nezastanou, navíc. Černého Petříčka už chytli, jak začaly deště a byly rozblácené cesty, přestalo se mu dařit (ale to se mu prej nedářilo už dávno předtím) a uprostřed deštivého podzimu se vojákům sám vzdal, jsou tomu právě dva týdny. Chudák, asi neví, co ho čeká. No jo, je teď těžká doba, každej jsme na tom zle...

Možná že si říkáš, když se teď díváš na ten příklad, kolik muselo dát práce, něco takového vymyslet. Opak je pravdou – stačilo jen popřemýšlet, jak by takové místo mohlo v tomto ročním období vypadat. Konkrétně se to týkalo prostředí té vesnice, (těch několik popisných vět v prvním odstavci), kominíka, skupiny vojáků pátrajících po zvědovi, a záplav.



Ostatní tak nějak vyplynulo samo, rozvinulo se z náhodně zmíněných prvků. Hlavní přitom bylo vše propracovat do podrobností a nesklozavat ke klišé. Nestačí jen říct, že se v hospodě bavili o počasí a o práci (nebo obligátní úrodě), ale vymyslet si, jaké přesně to počasí má být a co se konkrétně stalo (vlk, úraz). Neříci, že Zelvín vyprávěl nějaký svůj hrdinský skutek, případně nepoužít jen něco stokrát obehraného, jako souboj s nějakým zvířetem, ale říci třeba, že honil po řece plovoucí kolébku s dítětem – to je totiž skutečný hrdinský kousek, který má nějaký význam. Při té příležitosti si stačí vzpomenout na pohádku o Plaváčkově a dát tomu dítěti nějaký hlubší význam, reprezentovaný například mateřským znaménkem na čele a doplněný jakousi legendou o ztraceném levobočku, budoucím králi, a ještě třebas veliké válce. A ze zcela nepodstatné příhody pro doplnění prázdného místa tu najednou máme legendu, kolem které se ještě bude točit spousta dalších dobrodružství. A postavy mají tu čest stát přímo u jejího zrodu, i když teď ještě budou mít nějakých deset let čas, než se něco zajímavějšího začne dít. V příkladu je zpracováno pouze dění ve vesnici, její popis ani popis vzhledu, chování a povah vesničanů tam záměrně není, protože už by se příklad neúměrně natáhl.

Schválně teď zkus vymyslet, jak by to mohlo vypadat, až budou postavy opět procházet touto vesnicí někdy v půlce února. Záměrně volíme právě tento čas, protože na jaře už bude většina nebezpečí zažehnána, zatímco v únoru ještě nikdo nebude s určitostí vědět, jak zima dopadne. Celé to může udělat také daleko interaktivnější a ne tolik popisné. O dva odstavce níže se pak zkus podívat, co jsme vymysleli my.

Nezapomínej, že hlavní úlohou světa je vytvářet prostředí pro příběhy. A velké i malé příběhy, ze kterých se snadno mohou rodit nejrůznější zápletky, by postavy měly potkávat na každém kroku. Povšimni si, že o žádné pořádné zápletce v příkladu nebyla řeč, něco takového by se totiž mělo odehrávat na pozadí nějakého již rozjetého dobrodružství a toto prostředí by mělo sloužit jen jako kulisa. Anebo možná, že právě v této vesnici zůstanou v hospodě sedět i poté, co ostatní půjdou spát, a všimnou si, že tam zůstala ještě nějaká další postava, se kterou se dají do řeči, z čehož se vyklube celé nové dobrodružství. Vesnice mohla být jednou zastávkou na delší cestě za nějakým cílem či při nějakém pátrání, nebo to mohla být bezvýznamná oddychová přestávka mezi dvěma dobrodružstvími (která mohla sloužit k tomu, aby se zde dozvěděly nějaké informace, jež se jim v příštím dobrodružství budou hodit, anebo aby si mohly vyslechnout nějakou dohru z dobrodružství předchozího).

Pokud budeš vdechovat život svému světu tímto způsobem, hráči brzy získají pocit důvěrné známosti a blízkosti a budou zde mít možnost rozehrát své role a zahrát si svůj charakter daleko lépe, než kdybys ji ani nepopsal a řekl „Noc jste strávili v hostinci ve vesnici při cestě a ráno jste pokračovali dál.“ Hrát můžeš oběma způsoby a je jen na tobě (a na tvých hráčích), jakou cestu si vyberete.

Je polovina února a všude je spousta sněhu. Už dávno padla tma a postavy jsou pořád na cestě, chtejí ještě dnes přenocovat v Loučce. Už se blíží k vesnici, když narazí na

smečku asi dvaceti vlků, kteří dorážejí na strom, na němž sedí polozmrzlý člověk. Postavy několik vlků zabijí a ostatní rozeženou. Hraničář toho člověka ošetří, vyrobí jednoduchá nosítka a s válečníkem ho pak donesou do vesnice. Vítají je zasněžené chalupy, kouřící komínky a mdlé světlo svící prosvítající skrze okna chalup. Dorážejí do hospody a vesničané je vítají. Zmrzlého ošetří. Je to Bořek z Ríček, do Loučky vyrazil pro pomoc. V Ríčkách mají velké problémy s vlky, kteří jsou cílem dál tím drzejší, a mají také nedostatek potravin. V Loučce mu s tím však nemohou pomoci, takže se Bořek chce vypravit další den dále. Jde stejným směrem jako postavy, a tak mu nabídnu doprovod. Rozproudí se hovor o tuhé zimě a zásobách. Krmení pro dobytek je zatím dost, a i když zrní už dochází, vypadá to, že vesnice zimu přečká, i když to nebude úplně jednoduché. Najednou do hospody vejde zasněžený a promrzlý člověk. Postavy v něm poznávají toho špeha, co se tu před časem vydával za komínka. Dají se s ním do řeči, je to dobrodruh jako oni, a povypráví jim, jak to tenkrát vlastně bylo a k jakému nedorozumění došlo. Už má všeho dobrodružství po krk, chce se usadit a právě hledá dívku svých snů – Šárku. Snažil se dobouchat k ní domů, ale nikdo mu neotevřel. Postavy mu řeknou, co vědí, a on se rozhodne vypravit se zítra do Lhotky. Postavy pak ještě povykládají s vesničany, sami povyprávějí o novinkách ve světě. A pak jdou všichni unaveni spát.

Svět na postavách nezávislý

Když srovnáš průměrného vesničana a průměrnou postavu – bojovníka, čaroděje či kněze – asi nemusíš moc přemýšlet o tom, kdo z nich je „silnější“. Hrdinové jsou prostě hrdinové, s tím nic nenaděláme, i když by bylo krásné, kdyby se stali hrdiny pro své činy a charakterové vlastnosti, a ne proto, že pár hráčů si hraje „hra na hrdiny“. Zkrátka jako hrdinové Dračího doupěte Plus mají velkou moc, takovou, že mohou celkem výrazně měnit tvůj svět. A to jak v tom dobrém smyslu, jeho „zlepšováním“, tak v tom špatném, jeho ničením. Pokud si to usmyslí, každý z nich má moc zlikvidovat vesnici, či spíše desítky vesnic, nebo poškodit tvůj svět ještě daleko hůř. A jediný, kdo mu v tom může zabránit, je stvořitel tohoto světa a jeho neomezený vládce – PJ. Vždyť disponuje přinejmenším stejnými prostředky jako on.

Ve světě panuje rovnováha. Na každý prvek, který mu škodí, má svět jiný, sloužící jako jeho protiváha, který ten první zlikviduje. Pokud se rozmnoží vraždy, místo zavírání na několik let do žaláře se začne věšet. Pokud začne být nepříjemně mnoho krádeží, přestanou se zlodějům usekávat prsty a začnou se jim sekat rovnou celé ruce. Pokud někdo rabuje kraj a nepřemohl ho ani oddíl vojáků, pošle se na ně speciální jednotka složená ze zkušených představitelů různých povolání. Velmi zkušených.

V první řadě bys měl znát sílu hráčských a cizích postav, představitelů povolání z pravidel. Postavy tvých hráčů tam nejsou samy, to je jasné. Ale kolik takových ve světě je? Dají se potkat na každém kroku, nebo budí rozruch, kamkoliv přijdou? Jaký je poměr mezi jednotlivými povoláními?

Bojovníků a kněží bude asi více než čarodějů a theurgů. Určitě má každý král (či jiný představitel vládnoucí kasty) nějakou takovou mocnou CP ve svých službách a podobné o něco méně mocné CP budou mít i nižší představitelé – knížata a lokální vládci. Jak jsou tyto postavy mocné a co neblahého by musela provést tvoje družina, aby na sebe upoutala jejich pozornost? Vypálení vesnice či velký hrdinský skutek určitě budou přinejmenším dostatečné, aby si jich tito lidé povšimli, případně zatoužili po osobním setkání. Ale také není vypálení vesnice jako vypálení vesnice, ve válce a v pohraniční oblasti tomu bude věnována jiná pozornost než pří sto let trvajícím míru deset mil od hlavního města. A jeden dobře zahráný čaroděj, zloděj či theurg by si určitě dokázal snadno poradit i s celou družinou.

Možná, že ani tak nechťejí svět zničit, jako spíše zachránit, což však bývá spíše častou chybou začínajících Pánů jeskyně, nežli hráčů. Ne, že by k tomu nikdy nesmělo dojít, když je záchrana světa krásnou zápletkou poloviny fantasy knih, ale rozhodně by to dobrodruzi neměli dělat ve svých začátcích, a to ještě třikrát do roka. Pokud by k tomu mělo vůbec kdy dojít, mělo by to být onou pověstnou třešničkou na dortu na vrcholu jejich kariéry, někdy za patnáctou úrovní. A i tak budeš mít ty jako PJ hned několik systémových problémů, protože svět Dračího doupěte Plus, jak jsi o něm četl na začátku této knihy, neobsahuje žádný prvek, který by mohl celý svět nějak vážně ohrozit. A když už, příjemnějším by postavy mohly být jedni z kandidátů, ale rozhodně svět nebude dychtivě čekat, až se postavy uráčí.

Svět je na postavách nezávislý. A je podobný jako ten náš, chová se stejně. Pokud postavy nevyužijí příležitosti, ta se příště už nenaskytne. Pokud s něčím nedokážou pohnout, pohně s tím nějaký jiný hrdina (CP). Pokud prohledávají podzemí Zejtraburu a nic nenajdou, za čas se doslechnou, že slavný Elric Velký tam našel poklad, a podle všech okolností měsíc po nich. Pokud nezbaví zemi draka, jenž ji sužuje, zabije ho někdo jiný. Zkrátka svět se bez nich dokáže zcela obejít a dává jim to také najevo. Nebude-li se svět totiž takto chovat, hráči ti rychle zpychnou a hraní bude horší a horší.

Začátek hry

Co je tedy potřeba před začátkem nové hry? To se dozvídá v části Vedení hry, kterou nalezneš dál v pravidlech. Zde si však připomeneme všechny prvky, které nějak souvisí s tvorbou světa.

Měl bys mít mapu kousku území, na kterém se vše bude odehrávat. Měla by vypadat přibližně jako výřez z turistické mapy z našeho světa. Několik vesnic, potoků, kopců, polí. Na atraktivitě mohou přidat nějaké skály či zřícenina. Pomalu si tam chystej inspirace k dalším zápletkám, jako třeba doupě nebezpečné šelmy, která trhá ovce, jeskyni, která čeká na prozkoumání, či třeba staletý moudrý dub. Kde tam žije či žila jaká rasa? Moc jich tu asi nebude. Nějakou takovou mapu, i když ve větším měřítku, máš ve vzorovém dobrodružství dálé v příručce.

Dobře si promysli, zda postavy začnou na vesnici nebo v městečku. Na vesnicích nepůjde sehnat příliš mnoho

řemeslnických výrobků, ve městě bude zase draho. Ber ohled na to, jaký si určily postavy původ, případně majetek – šlechtic ani bohatý kupec na vesnici bydlet nebudou, a pokud ano, musíš k tomu vymyslet nějaký důvod.

Protože není pravděpodobné, že by na jednom území žilo několik příslušníků různých ras, a naopak je pravděpodobné, že tví hráči budou hrát za různé rasy, připrav si přibližně i mapku území, odkud příslušníci ostatních ras pocházejí. A také území, skrze které se dostanou na místo, kde se pak všichni setkají. Nemusí jít o žádnou mapu, jen bys jim měl být schopen popsat, kudy procházejí, jaké tam žijí rasy, jak je tam draho a podobně. To, jak je dát dohromady, se dozvídá v následujících částech příručky, nahlédnout na konkrétní příklady můžeš třebas ve vzorovém dobrodružství Po stopech démona.

Ve vytváření živého světa sis vymyslel, jaké jsou jednotlivé rasy. Před první hrou si všechny hráče odpovídající rasy pozvi a povykládej jim, jakým způsobem žijí, čím se živí, jaké má jejich rasa zvyky a zákony. Co vědí o okolním světě, jaké novinky náhodou zaslechli u rodičů, co se ve světě děje. Jak to kolem jejich sídla vypadá, kterým směrem co je a co o tom všechno slyšeli. Pokud je více hráčů jedné rasy a mají pocházet ze stejného místa, vyřeš i jejich příbuzenské a kamarádské vztahy. Poněvadž začínajícím hráčům dělá problémy opravit se při hraní od vzájemných vztahů v reálném životě, můžeš z toho vyjít a z kamarádů udělat kamarády i ve světě DrD+. Pak s nimi můžeš odehrát jejich život a cestu do chvíle, než se všechny postavy setkají. Pokud se setkají víceméně náhodou, třeba když slyší volání o pomoc a jdou pomoci, zmiň se, že se snaží topícího se kluka z řeky vyprostit i několik dalších postav – ale stopni to dřív, než ho zachrání. To odehraj až při vaší společné hře.

ZÁVĚR

Svět by měl být hlavně vaším prostředníkem k zábavě. PJ dává inspiraci k příběhům, postavám zase umožňuje prožít den ve fantastickém světě. Aby svět ožil, měl by se skládat ze tří složek – z mapy, z živých bytostí a z promyšleného způsobu jejich vzájemné interakce. Než začneš vytvářet svět, musíš si rozmyslet, jaký má vlastně být. Sepiš si všechny prvky, které chceš použít, dej jim styl, prober je a zase doplň a pak z nich svůj svět poskládej. Neustále přitom dávej pozor, aby se ty prvky k sobě hodily.

Dej tomu světu formu, rozhodni se pro velikost mapy a tu si na základě zvolených prvků nakresli. Přidej tam rasy, urči, čím se živí a jak žijí, jak se dělí. Jaké uznávají zákony, jakým způsobem myslí a co si pamatují ze své historie. Potom svět dodaď, zkонтroluj a dej pozor, aby nikde neskřípal. A pak ho nech vyvijet se, k čemuž mu mohou napomáhat i postavy. Ale hlavně nezapomeň – musí hráče bavit.

Svět vlastně ani vymýšlet nemusíš, můžeš použít již nějaké vymyšlené. Altar vydává Asterion, který klade důraz právě na promyšlenost světa a všech jeho prvků, a Taria, ve které zase najdeš úžasná dobrodružství. Pokud se chceš o těchto světech dozvědět více, podívej se na jejich internetové stránky – <http://asterion.altar.cz> a <http://taria.altar.cz>.

Tvorba dobrodružství

Ty jsi Pánem jeskyně, ty jsi ten vyvolený, který povede každý krok dobrodruhů. Již vši, po jakých místech mohou hrdinové putovat, již vši, kam se mohou jejich kroky ubírat. Tomu ses naučil v předchozích částech. To ale nestačí. Dobrodruhové chtějí žít, chtějí poznávat a objevovat, chtějí potkávat nové tváře a prožít nezapomenutelné chvíle – chtějí zažít dobrodružství.

A ty jim všechno tohle můžeš dát. Stačí jen chtít...

V následujících kapitolách tě naučíme, jak položit základ dobrodružství, jak jej rozvinout a ucelit. Až všechno přečeš a pochopíš, nebude pro tebe problém připravovat příběhy pro hráče a jejich postavy.

... JAKO VÝZVA

Co je to dobrodružství?

Abys mohl hráčům a jejich hrdinům dát to, co chtějí, musíš nejdříve dobře poznat možnosti, které máš a můžeš použít.

Dobrodružství je vlastně příběh. Může být veselý či smutný, dlouhý či krátký, strašidelný či pohádkový. Příběhu je nespouštět, stejně jako forem, které může příběh mít. Po celou dobu bude záležet jen a jen na tobě, co se ti bude líbit a co pro „svůj“ příběh budeš chtít použít.

Dobrodružství je jako film, kniha anebo divadelní hra. Ale může být i jako obrázek, hudba nebo jedinečný okamžik. V dobrodružství každý něco zažívá, prožívá a žije. Nezáleží na tom, jak dlouhý příběh je, záleží na tom, co v nás zanechá.

Vezmi si film. Viděl jsi za svůj život jistě spoustu filmů. Na některé si ještě vzpomeneš, na jiné už ne. Ptej se sám sebe: „Proč?“ V každém filmu jsi přece prožil své vlastní dobrodružství, byl jsi velkým hrdinou nebo malým opuštěným chlapcem, milencem nebo zloduchem. Každý z těch filmů byl jiný, a přesto měly spoustu společného. Proč ti některý utkvěl v paměti a jiný ne?

Už vši? Děj, scénu nebo postavu ve filmu si zapamatuješ tehdy, když máte spolu spoustu společného, nebo naopak úplně odlišného. Na dlouho ti utkví v paměti hrozivá postava z hororu, milá a zároveň zvláštní dívka nebo odvážný, přesto nerozvážný hrdina. S každým z nich tě spojuje něco jiného, ale čím víc se to blíží, nebo naopak vymyká tvým ideálům, tím více se ti ta představa vryje do mysli. Nejen na postavy si pak později vzpomínáš, ale i na náladu, kterou jsi při sledování filmu prožíval.

Filmů je ale mnoho a věci v nich se často opakují. Proto aby v tobě zůstal nějaký prožitek, musí se film něčím lišit od těch ostatních. Kolikrát ani nepostřehneš ty drobné rozdíly, které ti podvědomě utkvívají v paměti.

V poslední době se ve filmech dělají různé efekty, které se snaží ještě zlepšit zážitek ze zhlédnutí. Ale i efektů musí být s mírou. Jejich nadbytek ubírá na realističnosti a pro náročného diváka nebudou takové snímky moc přitažlivé.

A proč o tom všem mluvíme? Protože dobrodružství je, jak jsme již řekli, jako ten film. Musí být poutavé a musí mít s postavami mnoho společného, nesmí být však všední a obyčejné a musí být něčím zvláštní.

Postavy ve tvém světě budou takové dobrodružství zažívat a s nimi i hráči. Ty, jako Pán jeskyně, jej udělej takovým, aby v hráčích něco zanechalo. Prostřednictvím příběhu jim výčaruj úsměv na rtech, rozbouš strachem jejich srdce, zkřiv jim obočí nad těžkou hádankou. Často se mohou z příběhu i poučit. Pak i hráči zažívají dobrodružství a baví se stejně, možná i lépe, jako při sledování filmu. Vždyť přece oni sami mohou rozhodovat o svém vlastním příběhu.

Je těžké stvořit dobrodružství?

Není. Taková je odpověď a nebojme se si ji přiznat.

Ačkoliv se tě budeme snažit naučit co nejvíce postupů, triků a možností, nemusíš je všechny využít. Ty jsi tvůrce, ty určuješ směr, kterým se bude tvé dílo ubírat. Pokud ale sám nevíš, za který konec to vzít, kudy provléct a kde utáhnout, zkus poslouchat naše rady. Nakonec to bude o mnoho jednodušší, než to na první pohled vypadá.

Přesto je tvorba dobrodružství pořád práce, která se nedá ošudit. Projeví se v ní tvé zkušenosti, znalosti i tvůrčí síla. Pokud však budeš chtít a dobrodružství se budeš dostatečně věnovat, přinese tvá práce zasloužené ovoce.

K samotné tvorbě ti stačí jen hlava, nějaké ty nápady, dobrá nálada a víra, že dokážeš splnit vše, co od sebe očekáváš. Uvidíš, že ti to pak půjde jako po másle.

... JAKO UMĚNÍ

Prvotní myšlenka

Asi tě zajímá, kde začít při vytváření tak složité věci, jakou je dobrodružství, které má hráče pobavit a něco v nich zanechat. Začít musíš vždycky od začátku. Když položíš základní kámen, musíš na něj vršit další a další, tmelit skuliny a obroušovat hrany. Nejde to hned, ale postupem času svou stavbu dokončíš.

První musí přijít myšlenka, nápad, který v tobě přebývá jako žhavý uhlík a čeká, až dostane příležitost. Už jsme si řekli, co tě může ve filmu zaujmout. Zkus toho teď využít. Přemýšlej nad věcmi, které by tě upoutaly, nad okamžíky, které by tě bavilo prožít, a nad pocity, které bys rád, nebo naopak nerad zažil.

Určitě tě něco napadne. Spousta nesmyslů, drobností a hlopostí, mezi nimi se ale bude skrývat ta pravá prvotní myšlenka, na které bude stát celé dobrodružství. Proto je dobré si je všechny značit.

Máš rád romantické scény? Nechť je tvoje dobrodružství založeno na romantickém příběhu. Vždy se ti líbilo, jak

hrdinové musej překonávat nástrahy osudu, aby došli kýženého cíle? Měj příběh o strastiplné cestě. Rád se směješ a zrovna sis vzpomněl na dobrý vtip? Měj v příběhu nějakého kašpara, kterému se budou postavy smát; nebo ještě lépe – všichni se budou smát postavám. Uvízla ti v hlavě myšlenka, jak malý, ale prohnáný kluk porazil velkého obra? Měj je v příběhu oba. Podíváš se z okna a venku sněží. Máš rád sníh a už vidíš dobrodruhy, jak se jím brodí? Dobře, budeš mít sníh. Neboj se využívat i věci zdánlivě bezcenné, z těch kolikrát vyjde dobrý základ.

Myšlenky se ti jen pohrnou. Stačí je přehodnotit a říct si, jestli se ti ta myšlenka líbí nebo ne. Když se líbí, poznač si ji. Námětu budeš mít dost. Nezáleží na tom, jestli tě napadla nějaká část děje, místo, postava, nálada, obraz, zvuk nebo cokoli jiného. Na tomhle všem se dá stavět.

A to jsou ty základní kameny, které ponesou všechny ostatní.

Pokud stále nemáš jasno, představ si, že jsi malíř a chceš něco namalovat. Než vytáhneš plátno a nachystáš štětec, měl bys alespoň trochu vědět, co budeš malovat. Jestli krajinu, zátiší, abstrakt nebo portrét. Nebo alespoň začneš lehkou skicou a budeš věřit, že se další nápady dostaví později.

Rozvedení nápadu

Máš-li první myšlenku, už stačí jen závan větru, jiskra přeskočí a tvůrčí oheň se rozžehne. V tom žáru pocítur, představ a nálad se začne vyvíjet nové dobrodružství. Nech ten oheň hořet a každou jiskru, která z něj v podobě nápadu vyskočí, si poznač. Některé poznámky využiješ, jiné ne, ale mohou ti přece zůstat na příště. Tohle nebude poslední dobrodružství, které budeš tvořit. Každý nápad, byť sebešílenější, se dá nějak rozvést, pozměnit a využít.

Pokusme se rozvést příběh o tom kašparovi, který má u hráčů vyvolat smích. Dobrá, máme kašpara a co teď s ním? Co to bude zač? Mohl by to být takový menší blázinek. „Kyš, kyš, kyš...“ by začínal každou novou větu a přitom by skákal z jedné nohy na druhou. „Kyš, kyš, kyš, ty ale plešatíš, a čím to zaplatíš, když blechy nechytíš. Kyš, kyš, kyš...“. Ve tváři věčný úsměv od ucha k uchu. Přemýšlej, v čem bude chodit, jak bude oblečen? No přece pokaždé jinak – jednou v pytli od brambor a s beranící na hlavě a bude řvát, že je udatným bojovníkem, jindy zase přiběhne v potrhaném plášti a slámovou ve vlasech a bude tvrdit, že je princezna Zlatovlánska. Budou ho všichni znát? A jak moc dobré? Všichni o něm vědí, ale ve skutečnosti o něm neví nikdo nic. Kašpar se totiž objeví ve městě jen několikrát za rok. Stejně jako putuje od smetiště ke smetišti, aby našel nový převlek, tak běhá mezi městy, snad aby našel nové přátele...

Nyní už všiš, co na plátno namaluješ, co bude tím ústředním motivem celého dobrodružství. Máš už i některé doplňky k námětu a zhruba všiš, co v dobrodružství chceš mít. Teď si musíš pěkně rozvrhnout všechny věci na plátně. Měl bys vědět, kam bude který nápad patřit a s čím bude

souviset. Jak budeš postupně dobrodružství utvářet, budou tě napadat další a další drobné detaily, které samozřejmě můžeš kdykoli a kamkoli přidat. Jen si vzpomeň, jak nám to u kašpara pěkně odsýpal.

Souvislost

Když malíř namočí štětec a udělá první tah, je to, jako bys pomyslel na svůj hlavní námět a začal jej rozvíjet. Malíř však nepřestane, nasadí tam, kde s čarou skončil. Kdyby při každém tahu začal malíř někde jinde, těžko by jeho obraz vypadal pěkně.

I ty bys měl navázat tam, kde již něco máš. Kde jeden nápad končí, další musí začínat. Stejně jako jsou obrysy často složité, i spojitosti tvých nápadů se mohou větvit, rozdělovat a pak zase spojovat. Každá čára vždy odněkud někam vede. A úplně stejně by měly být všechny nápady spojeny souvislostmi.

Vymyslel sis kašpara. Už víš, co je zač a jak vypadá? Pak jsi tam chtěl ještě sníh. Obě tyto věci tam máš a teď je na čase, abys mezi nimi vymyslel nějakou souvislost. Zapoj svou fantazii a jistě se ti nápady jeden za druhým pohrnou. Což třeba takhle: Hezké zimní počasí. Všude příjemně bílo, zasněžené ulice, zavátké stromky, z nebe se lehce snáší sněhové vločky jako ta nejlehčí perlička. Když tu najednou – plesk – postavy mají sníh v obličeji. „Kyš, kyš, kyš, ani sníh nechytíš...“ se jim posměšně směje kašpar a pokračuje v házení sněhových koulí. Pak se ale třeba s družinkou skamarádí a budou spolu hezky stavět sněhuláky.

Je dobré, aby některé souvislosti vedly přímo k postavám. Každá postava má svoji historii, někde bydlí a někoho zná. Tyhle souvislosti ti také mohou pomoci, až budeš vytvářet děj.

Rozpor

V té spoustě nápadů, kterou budeš jistě mít, se najdou takové, které si moc nepůjdou do noty. Navzájem se budou vylučovat a odpovádat si. To není dobré, protože jak budou postavy procházet příběhem, rozporu si určitě povšimou. Budou přemýšlet a hledat, co mají ty dvě myšlenky společné, ale nikdy to nenaleznou. Nenech ve svých nápadech bezdůvodný rozpor.

Napadla tě země liliiputů, malých lidíček, kteří svou velikostí nesahají průměrným lidem ani po kotníky? Zároveň ti ale utkvěla myšlenka na království obrů? Tyto dva nápady jsou jako černá s bílou, navzájem se vylučují.

Nebo ještě jeden příklad. Napadla tě geniální myšlenka velkého města. Tohle město by bylo nejvyspělejší na celém světě, a to jen díky tomu, že zde žijí pohromadě nejrůznější trpasličí kováři a remeslníci a nejnápaditější elfí kouzelníci a vynálezci. Na první pohled se nic neděje, ale možná si vzpomeneš, že když jsi tvořil svět, zahrnul jsi tam vzájemnou nevraživost elfů vůči trpaslíkům a obrácně. Takže takové město by asi moc neklapalo.

Souvislost z rozporu

Pokud ti nesedí dvě věci dohromady a ty chceš mít v dobrodružství obě, vždy se to dá nějak „udělat“, aby všechno sedělo, tak jak má. Podobně jako malíř dokáže dát vedle sebe dva motivy, které se na první pohled vylučují, ale výsledkem je nakonec mistrovské dílo.

Pokud i mezi věcmi, které si odporují, umíš najít smysluplnou souvislost, která řeší všechny rozpory, máš vyhráno a můžeš je tam nechat.

Vraťme se zpět k lilioputům a obrům. Na první pohled zdánlivě nesourodé nápady, ale když chvíli zapřemýšlím, jistě tě napadne nějaká souvislost. Což takhle kdyby se v poklidné zemi malého národa najednou objevil obr? V zemi zakrslíků to jistě vyvolá velké pozdvížení – vždyť kudy obr kráčí, tam ničí polička a stavenička, domečky a chaloupečky.

Podaří se ti najít rozumnou souvislost i u výše zmíněného rozvinutého města? Co kdyby tohle místo bylo výjimkou potvrzující pravidlo? Co kdyby si tamější elfové a trpaslíci mezi sebou řekli, že je hloupost, aby se nenáviděli kvůli něčemu, co se stalo dál v minulosti, za co oni nemůžou, co je prací předků? Na usmířenou si podají ruce a založí společnou komunitu, která se nakonec ukáže jako nejvíce prosperující oblast na světě. A třeba tak společně ukážou svým příbuzným, že jde zvolit i jiný směr než urážlivý rasismus... Vidíš, další nápady se ti už hrnou samy.

Co hráči chtějí?

Na začátku jsme psali, že každý hledáme v příbězích něco jiného. Nezáleží na tom, jestli se díváme na film, čteme knihu, nebo hrajeme DrD+. Na těch příbězích nás něco přitahuje, ale každého jinak. Měl bys zkousit odhadnout, co se bude tvým hráčům líbit. Pak to zkous porovnat se svou vlastní představou a najdi nějaký společný kompromis. Výsledkem bude dobrodružství, u kterého se budou bavit všichni, ne jen vyvolení.

Místo a čas

V části Tvorba světa ses naučil, jak vytvořit svět jako fungující celek. Dobrodružství se odehrává právě na místech, která sis takto připravil.

Pro zasazení dobrodružství na určité místo si vzpomeň na nápady, které jsi měl na začátku. Jistě v tobě některý z nich vyvolá spojitost s nějakým typickým místem.

Na začátku jsi myslil na sníh. Určitě sis představil nějakou zasněženou krajinu. Podle toho, jak ta krajina vypadala, vyber místo na mapě světa. Byla ta sněžná zem plná sněhových dun, ledových ker a ostrých, nehostinných hor? Proběhl ti ještě před očima tou krajinou lední medvěd či polární liška? Pak se dobrodružství bude nejspíš odehrávat někde v zemi nikdy nekončící zimy (na naší zeměkouli by to byla místa někde kolem jižního či severního pólu). Jenže v takové oblasti se družina zrovna nevyskytuje a

musela by tam dlouho, předlouho putovat. Proto bude lepší tento nápad odložit na pozdější dobu, až budou dobrodruzi zcestovalejší.

Nebo sis spíš představil malebnou vesničku zavátou bílým popraškem? Z komínů chaloupek stoupá kouř a z oken září hřejivé světýlko? Kolem dokola pak stromy pokryté sněhem jako šlehačkou? To se asi bude jednat o nějaké místo, kde je zima sezónní záležitostí (třeba naše zemička kolem ledna).

Raději ještě jeden příklad, kde nebyla idea místa tak jasná. Napadly tě třeba myšlenky na zástupy skřetů a ta představa, jak potáhnou se svým vojskem, budou před nimi utíkat stáda ovcí? Napadl tě obraz, jak se skřeti prodírají skrze chomáče bílých beránků a jak jen tak pro radost do nich sekají svými šavlemi. Bílá vlna se začíná zabarovat do ruda...

Nádherná situace. Ale kde se bude odehrávat?

Stačí se jen zamyslet a podívat se na jednotlivé detaily a už to máš! Ovce nelze přece pásť všude, takže to bude asi na nějakých výše položených pláních (něco, co by třeba odpovídalo Beskydám nebo Austrálii). Rozlehle zelené louky a na nich ovečky jako malá bílá kvítka.

Když už máš vybráno místo, urči si i čas. Je dobré znát roční období, ve kterém se bude příběh odehrávat. Pokud se bude dobrodružství týkat nějakých konkrétních dní (slunovratu, žní), můžeš si říct i přesné datum, kdy začne. Je-li to potřeba, urči i rok, který ve světě právě probíhá. Bude-li to důležité, nachystej si i historii daného místa.

Jako třeba u toho sněhu. Buď se mohlo jednat o polární oblast, kde by bylo jedno, co je za den, protože vždy by byla zem pokryta sněhem. Ale v místech, kde se roční období střídají, je potřeba si určit, co je právě teď za dobu, aby to odpovídalo tvým představám.

Také tě třeba napadla křišťálová fontána, která se rozepívá jen v pátek třináctého. Pak je důležité si určit, kdy dobrodružství začíná, aby do sebe všechno překně zapaadal.

Čas nemusí být ani tak důležitý pro tebe, ale postavy se na něj mohou ptát. Je to totiž mnohdy opravdu klíčová informace.

Pro potřeby dobrodružství ti stačí, když máš připraveno místo, kde se bude všechno odehrávat, o velikosti 20×20 km. Při prvních dobrodružstvích nepotřebuješ velký prostor a i při těch dalších je vcelku zbytečné, aby postavy cestovaly od jednoho okraje světa na druhý.

Děj

Již máš o dobrodružství nějakou představu, věš, kdy a kde se bude odehrávat, a nyní ještě zbývá dát příběhu děj. Ten musí být dostatečně zajímavý a poutavý, aby hráče zaujal. Budeš-li dobrým vypravěčem, který dokáže vtáhnout posluchače do svého příběhu, budou hráči rádi hrát.

Správný vypravěč se snaží v příběhu stále držet nějaké tajemství a ustavičně tak udržovat ty, co naslouchají, v příjemném napětí. Na druhou stranu by se měl děj vyvíjet, odhalovat odpovědi na otázky, ale hned zase nové v posluchačích vyvolávat. To proto, aby až do konce nezmizela ta trochu tajemná atmosféra.

Aby hráči prošli celým příběhem a zažili dobrodružství, musejí sami rozplétat zamotané předeno jemných nitek, které všechno spojují do souvislostí. Vidíš, jak se nám to zase vrací k těm „souvislostem“. Je důležité, aby všechno dávalo smysl, protože hráči budou právě tyto souvislosti hledat.

Děj tvého příběhu by neměl být jednoduchý. S jeho hlavní linií se bude prolínat spousta jiných, dalších příběhů, které se dějí v každý okamžik, všem a všude. Každá postava, každé místo a každá věc zažívá svůj vlastní příběh. Nech dobrodruhy nahlédnout do těchto příběhů, aby nešli jen po přímé cestě. Byli by brzy u konce a jednoduché vítězství hráče většinou neuspokojí.

Zamyslíš-li se nad všemi těmito věcmi, už jsi vlastně s tvorbou děje začal. Stále spojuješ jednotlivé stříppky svých myšlenek v nějaký celek. Když všechno souvisí se vším, již není těžké jít po těch nitkách a hledat v nich ten správný příběh pro dobrodruhy.

Bylo jednou jedno královstvíčko. Tam žili, byli malí lidičkové, ne větší než pecen chleba. Tu se jednoho dne stalo, že do jejich krásného malého kraje zabloudil obr. Tvor velký jako hora a nemotorný jako z hory padající kamení. A to se ví, to nedělalo dobroru. A tak byla vyslána malá skupinka vesničánek, aby našli někoho, kdo jim s tím poradí. Dost možná, že potkají tvou družinu.

Zápletka

Každý příběh někde začíná. I příběhy postav musejí někde začínat. Aby mohly prožívat dobrodružství, musí se něco dít.

Když všechno běží, jak má, a kolem nejsou žádná zajímavá místa, kam by se dalo zajít, není to kraj vhodný pro dobrodruhy. Nemají-li kde využít svých schopností a dovedností, nebudou-li moci prožívat dobrodružství, potáhnou jinam. Od takového problému je lehká pomoc. Stačí, aby se něco pokaziло, aby jedna nitka přeskočila jinam, a hned máme problém, do kterého se mohou postavy „zaplést“.

Jen si vzpomeň, jaké mají malí lidičkové trápení. Takže běží někam sehnat dobrodruhy. Jaká náhoda, potkají tvou družinku a vše jim řeknou a vysvětlí a poprosí o pomoc. Slíbí jim hory, doly, zlato i své dcery, jen aby s nimi šli a pomohli jim s tím odporným obrem. Takhle jsi svou družinku do příběhu stáhl – zapletl.

Jak se budou dobrodruhové zapléhat, začnou mezi nimi a jejich okolím vznikat souvislosti a v tu chvíli se již může začít odvíjet děj. V ten okamžik se stávají postavy součástí příběhu. Pak samy určují, co se stane, samy utvářejí příběh.

Začátku dobrodružství tedy říkáme „zápletka“.

Scénář

Tak, postavy už jsou namočeny v příběhu, kterému jsme určili nějaký rámcový děj. Aby bylo dobrodružství pěkně plynulé, měl by sis rozmyslet události, které bys chtěl, aby proběhly. Vycházej z nápadů, jež sis určil na začátku a pak jsi je rozvíjel do nějakého děje. Už se snaž ucelit si představu, jak bude výsledný příběh vypadat. Kde postavy začnou, cím vším budou muset projít, co zažijí, co vyřeší a kde skončí.

Snaž se už scénář připravovat hráčům na míru. Ty je znáš nejlépe a nejvíce věř, co na ně platí. Proto svoji znalost využij, abys jim dal to, co chtějí.

Jaké by mělo dobrodružství být?

Aby ses zavděčil většině hráčů a abyste se všichni dobře pobavili, je dobré, když bude dobrodružství komunikativní, detektivní, akční a snad i vtipné. Až budeš dávat dohromady scénář, zkus všechny tyto složky zahrnout, abys dosáhl toho nejlepšího výsledku.

Podle toho, které z následujících složek budeš nejvíce používat, se utváří tvůj vlastní styl tvorby dobrodružství. Můžeš mít příběhy hrdinské, hororové, detektivní, pohádkové nebo akční. Vždy by se ale za herní sezení měly objevit všechny níže popsané složky.

Komunikativní

V každém dobrodružství by se měly postavy s někým setkat. Měly by mluvit, povídат, rozprávět, lhát, oponovat, smlouvat, nadávat si a povyšovat se. Komunikace při hře je základem dobré zábavy. Máš ve světě spoustu obyvatel, s nimiž mohou postavy hovořit. Využij toho a dej hráčům možnost se slovně projevit. Tiché trmácení se po horách, kde není ani živáčka, může být chvíli zajímavé, ale ne nadlouho. Nedokážou-li začínající hráči zahrát svoje postavy a nebabíli se ani mezi sebou v družině, přicházíte o spoustu zábavy.

Družinka se vydala za kovářem, aby si nechala vyspravit svou zbroj a koupila lepší vybavení. A hned poté, co jim lehce popíšeš kovárnu a trpasličího kováře uvnitř, na ně spust: „Tož vitajte, děčka. Tož, co tú chcete. Že náké méče, tož to tu ste správně. Ale nezraňte sa. A kurňá, co je tohle? Tož, vy už máte i takejch věcí. Tož, to asi nebudete malý soplaci! Tož kurňá, co tám tak stojíte – povídajte, ať sa mám čemu smát, né?!

„Hej, vy tam, sss, pojďte sem,“ někdo šeptem volá na tvé družinky zpoza rohu, „něco bych pro vás měl.“ Malá postavička se podívá ze strany na stranu, jestli vás někdo nepozoruje a pokračuje...

Detektivní

Aby hráče dobrodružství bavilo, musejí postupně odkrývat schovaná tajemství, spojovat si souvislosti a vyvozovat závěry. Každé dobrodružství by mělo být o hledání odpovědí na spoustu otázek, které s příběhem vyvstávají.

Příběh s detektivními prvky nemusí nutně obsahovat hledání vraha nebo zloděje. Může v něm být jen nějaká hádanka, logický úkol.

Jednoduše řečeno, v každém dobrodružství by měli hráči myslit!

Postavy byly najaty, aby vypátraly zmizení královských korunovačních klenotů. Ale jedinou indicií, kterou mají, je podivný způsob, jakým byly stráže zlikvidovány. Jinak žádná další stopa – asi to byla práce profesionála. Když pátrají dále, dozvídají se, že takhle své nepřátele zneškodňuje jakési Bratrstvo krvavých nožů. Ale co je to za organizaci? Družinka pátrá dále a začíná nalézat více a více stop a odpovědí, ale zase nové otázky. Tak postavy nacházejí svědky, informátory, jednotlivé členy a nakonec se jim třeba i podaří najít ony klenoty, za kterými se ze začátku vypravily.

Nebo: Po spoustě pátrání nalézají hrdinové vchod do staré knihovny. Ale nemohou vstoupit. Co to? Vstupní brána je zavřená. Vyrazit nejde a ani kouzla proti ní nepomáhají. Když tu si možná někdo z nich všimne, že vedle dveří stojí malý pultík a na něm spousta destiček. Na každé z nich kousek obrázku, ale dohromady to nedává vůbec nic. S jednotlivými kousíčky však jde posunovat, takže po chvíli snažení dávají postavy destičkový obrazec v jeden celek a pevně dveře do knihovny se jakoby samy od sebe začnou otevřít.

Akční

Spousta hráčů ocení v dobrodružství nějakou tu akci. Nejde ani tak o zuřivý boj a obrovské ohnivé výbuchy, jako spíš o scény, které budou dávat příběhu spád a posunou děj kousek dopředu. Akční je, když postavy před něčím utíkají nebo když musejí stihnout úkol v krátkém čase. Samozřejmě i souboj je často používanou akcí, nikoli však jedinou.

Nauč se urychlit proud dobrodružství, které hráče strhne a už je nepustí. Při tvorbě akčních scén už můžete myslit na to, jak je zahraješ. Přemýšlej nad tím, jak nedáš hráčům vydechnout, jak budeš akci stupňovat, až vytryskne jako gejzír, k velkému pobavení hráčů.

„Zlodějí, chyťte je!“ řve za dobrodruhy zmlácený klenotník, když ho okradli o jantarový náhrdelník, který zrovna tolik potřebovali. Utíkají pryč. Tu se za nimi obracejí stráže. Obyvatelé jim uskakují z cesty, některým se to nepodaří, a tak o ně postavy zakopávají. Musejí se proplétat křivo-lakými uličkami a davy lidí. Za sebou pořád slyší povyk a nabádání, ať už je konečně někdo chytne. Čas letí a hrdinové možná nestihou doběhnout do své skrýše. Ta akce, to je napětí...

Akci také vyvoláš náhlou změnou plynutí děje.

Družina je unavená, a tak před další výpravou po stopách zmizelé manželky sedí v hospůdce. Postavy poslouchají hudbu, pijí pivo, jedí chutnou večeři a koukají po holkách – když tu náhle, bum – spadne jim do polévkové hlava. Hlava lidská, z krku useknutá, krvavá, s vypoulenýma očima. A tu další a další začnou dopadat do hostince skrze doškovou

střechu. Když postavy vyběhnou ven, zjistí, že vesnice byla napadena krvlačnými šamany a jejich démony.

Vtipné

U DrD+ se chceme hlavně bavit. Proto by měly být do děje zasazeny i nějaké komické a zábavné scény. O spoustu se jich postará sama družina, ale některé si můžete klidně připravit. Když se budete smát, budete mít ze hry radost, a to je to nejdůležitější.

Každý člověk má jiný styl humoru, bude záležet na tom, co tobě a tvým kamarádům vyhovuje. Můžete si připravit nějakou vtipnou, třeba koktavou nebo nahluchlou postavu. Ta zaručí nejen vtip, ale i výše zmíněnou komunikaci.

„Ale nó ták, panášků, déj mí šucnout, tlošičků, ašpóř koušíšek toho víneška, mlašk, panášků, níč sé tí š tím neštané, šlinc...“ povídá otrhanec v hospodě. Od huby mu ukápávají sliny a natahuje po tobě ruku (dost možná, že z ní teď právě upadl kousek masa, raději na to nemyslíš).

Ale ne vždy a všude se vtipy hodí. Byla by škoda, kdyby sis rozhodil pracně vybudovanou atmosféru strachu a napětí či srdecernou scénu hloupým vtipem. Otázkou je, jaké hře budete dávat více přednost.

Cíl dobrodružství

Aby mohly postavy mluvit, aby se měly po čem pídit, aby zažívaly akci a aby se mohly smát, musejí mít dobrodružství nějaký cíl. Postavy musejí vědět, co mají hledat, aby to poznaly, až to najdou.

Postavy často nevědí o cíli celého dobrodružství, mají jen směr. K jednomu cíli dojdou a naleznou další, vydají se za ním a až ho dosáhnou, je tam opět něco nového. Příběh se rozvíjí, postavy odhalují skryté souvislosti a pokračují po nerovné klikaté cestě k onomu velkému cíli dobrodružství.

V této knize najdeš ukázkové dobrodružství Po stopách démona. Tam pěkně uvidíš, jak některé indicie dovedou postavy k úplně jiným cílům, než chtěly. Na začátku bude jejich hlavním úkolem najít zloděje. Jeho hledání není jednoduché, a tak se postavy budou muset hodně ptát a vyzvádat. To je přivede k úplně novému cíli – nalézt ztracenou kněžku. Ještě jednoho cíle nedosáhly, a už mají další. V průběhu celého dobrodružství se ten cíl mnohemkrát změní, ale nakonec se všechny slijí v jeden velký CÍL, který leží na konci celého dobrodružství. Nenech se ale mylit, cíl nemusí být vždy jednoznačný. Co pro někoho znamená úspěch, jiného nemusí zajímat vůbec.

I ty dávej postavám různé cíle, které je pomalu provedou celým dobrodružstvím.

Velkým cílem dobrodružství se může na první pohled zdát vypátrání zloděje korunovačních klenotů. Při svém pátrání však třeba postavy zjistí, že za tím stojí úplně někdo jiný, a když i jemu dojdou na stopu, dozvídá se, že se nejedná jen o prostou loupež, ale že je za tím mnohem víc. Pochopí, že klenoty jsou jen součástí rituálu, který pak dává svému vykonavateli moc nad dávno zemřelými.

Do toho všeho mají naši hrdinové před sebou ještě své osobní cíle. Jeden by rád našel svou sestru, která se sem přestěhovala před mnoha lety a o níž do té doby neslyšel. Jiný zase pátrá po vzácném dřevorytu, kterým by mohl doplnit rodinnou sbírku a úspěšně tak potvrdit, že již patří k dospělým. Dalšího nejvíce trápí aktuální potřeba sehnat kvalitní dýmkové koření. Poslední za svým snem vůbec nepospíchá, protože ví, že jeho vyvolená láska jej musí potkat sama; přesto na ni čeká s očima dokořán a otevřenou náručí.

Budeš-li dávat cíle i hráckým postavám, zkus být někdy zlomyslný a poskytni jim cíle protichůdné, navzájem si protíčeící. Vystane zajímavá situace, hra bude barvitější a myslíme, že do posledního okamžiku nebude nikdo vědět, jak to dopadne, jak se postavy mezi sebou domluví.

Dvě postavy pátrají po slavném obrazu knížete Ulgeforta, čaroději, který stojí nad zrodem té nejtemnější magie. Jedna z nich po tom obrazu pátrá, protože jej chce zničit – odstranit tuto nečistou relikvii špatnosti z toho světa, zatímco druhá jej chce najít, neboť se jedná o mistrovské umělecké dílo – úžasnou hru světla a stínu, kontrastu a jemností.

Jak to asi dopadne? Vyhraje myšlenka očisty nebo umění? Je navíc hodně pravděpodobné, že se do rozhodování zapojí i zbytek družiny, což může mít zajímavou odezvu.

Je scénář neměnný?

Hotový scénář ještě neznamená, že je neměnný. Během hry budeš kolikrát potřebovat nějakou scénu nebo kousek děje někam posunout, doupravit nebo dokonce úplně změnit. Tak jako vypravěč přizpůsobuje příběh náladě posluchačů, i ty bys měl občas nechat dobrodružtví, aby se přizpůsobovalo náladě hráčů.

Svázanost a volnost

Scénář svého příběhu si můžeš pevně stanovit, abys věděl, kdy se co stane, kde jsou hluchá místa, která je potřeba nějak vyplnit, a jak se budou v průběhu dobrodružství stupňovat pocity a z nich vyplývající nálada. Všechno si pěkně naplánuješ a zajistíš, aby se dobrodruhové ubírali tím směrem, který ty potřebuješ, aby si dobrodružství prožili naplno.

Někteří PJ dávají před pevně stanoveným příběhem přednost volnosti. Mají raději dobře propracované pozadí a všechny souvislosti a podle nich pak nechají příběh žít svým vlastním životem. Popustí děj, ať se ubírá svou vlastní cestou, ať hráči plně rozhodují o tom, co se stane.

Oboje má svoje výhody a nevýhody. Dobrodružství s pevně stanoveným scénářem působí většinou uceleněji. Příběh v něm je podobný těm, co můžeme zhlédnout ve filmu nebo si přečíst v knize. Díky naplánovanému spádu nemají hráči moc možností, aby se začali nudit. Tento způsob vedení příběhu má ale i negativní stránku. Zvláště u nezkušeného PJ mohou hráči poznat, že jsou jejich postavy někam tlačeny, a ony se třeba tebou vybraného příběhu nechtejí zúčastnit.

Oproti tomu dobrodružství postavené jen na daném problému, bez rozvedeného děje, klade obrovský nárok na PJ. Ten musí v průběhu hry všechno domýšlet, předvídat a následně improvizovat. Postavy nejsou nijak svázané dějem, mohou si dělat, co se jim zlíbí, a řešit jen věci, které se jim zamlovají. Tohle je ale kámen úrazu. Když postavy řeší všechno po svém a ty přizpůsobuješ dobrodružství jejich přání, může se stát, že se úplně odkloní od původního záměru. V tu chvíli mohou ztratit stopu a uvíznout na mrtvém bodě. Ty si pak musíš pomáhat různými docela průhlednými triky.

Příklad: „Haló, pane, haló,“ volá malý chlapeček a klepe rytíři na kyrys, „pane, tohle není dobrá cesta. Možná byste se měl jít podívat do stodoly, třeba tam po tom oběšenci něco zůstalo.“

Takhle si vypomáhat není dobré. Je lepší většinu věcí domyslet dříve a neřešit je na poslední chvíli, až už jsou hráči značně otrávení.

Sám si rozhodni, který způsob je ti blížší a představuje pro hru menší rizika. Když vyzkoušíš oba, můžeš se pak rozhodnout. Nejlepší řešení ale stejně je někde uprostřed.

Stopy a návaznost

Ať již hrajete podle připravené dějové linie, či nikoli, mělo by být možné dobrodružství odehrát. Pokud hráči vyzkouší už opravdu všechno a uvíznou na mrtvém bodě, hra se jim v tu ránu znechutní. Ty sám bys měl znát minimálně několik řešení.

Vedlejší příběhy

Máš-li již vytvořen děj a zpracován scénář, můžeš jej celý ještě obohatit o další odbočky a smyčky, na které mohou postavy narazit. Pokud sis nechal všechny smysluplné nápady, jak jsme ti radili, můžeš je teď použít. Od každého toho tvého nápadu vede nějaká souvislost a na tu můžeš navázat.

Postavy jdou a pátrají po Bratrstvu krvavých nožů, protože všechno nasvědčuje tomu, že stojí za krádeží korunovačních klenotů. Jak tak jdou a pátrají, setkávají se starým, vysloužilým královským zpravodajcem, který bude určitě něco vědět o takových spolcích, jako je Bratrstvo. „Pche, to víte, že vím, synáčkové. V naší branži znamenalo nevědět přijít o práci. Možná i povím, ale nebude to jen tak...“ Pak je pozve dál a řekne jim, že by byl rád, kdyby mu dobrodruzi nejdříve pomohli dořešit případ, který před penzí nestihl. Že se bude jednat o chvíličku zjišťování ještě nějakých informací, aby si mohl být plně jist, a pak možná další menší zdrženíčko, aby mu pomohli učinit spravedlnost zadost. Poté jim milerád poví všechno, co o Bratrstvu krvavých nožů a jiných podsvětních organizacích ví.

Za celou tu dobu pátrání ve městě družina nezůstala bez povšimnutí. Takže je dost možné, že za ní přiběhne někdo s nějakou žádostí. Jako například Tobiáš Nálevka, majitel zdejšího hostince Pod Hradní věží, který by byl rád, kdyby mu hrdinové pomohli vyřešit problém s jeho hostincem, který je najednou nějak zamořený myšmi.

Tak nakonec družinka kývla na prosbu, se kterou za nimi přišli liliputánkové. Vydali se spolu s nimi do jejich kraje, aby je zbavili všebořicího obra. A když už tam budou, najednou k jím přícupitá i jeden liliputánský statkář a šeptem jim sdělí, že by potřeboval zjistit, kdo ukradl jeho úspory schované pod postelí. Ale pokud možno tiše a diskrétně, aby se o tom nikdo nedoslechl – mohlo by to zničit jeho živnost.

Vedlejší příběhy jsou většinou krátké, aby je postavy neřešily příliš dlouho. Ve své podstatě se vedlejší příběhy nelíší od toho hlavního. Jsou jen menší a ne tolik důležité.

Vedlejších příběhů nezapojuj do dobrodružství příliš mnoho, abys neodváděl postavy od jejich hlavního cíle na konci dějové linie. Pokud nechceš, nemusíš dávat postavám žádoucí příležitost prožít nějaké to malé vedlejší dobrodružství.

Je toho dost, ale na tomhle všem závisí dobrý děj. Dáš-li si na jeho přípravě záležet, bude dobrý i příběh a nakonec i celé dobrodružství.

Prostředí

Nyní se pokusíme pracovat s místem, kde se bude dobrodružství odehrávat, a s dějem samotného příběhu. Vezmeš-li si místo a do něj promíneš děj, zjistíš, že nestačí mít popsán jen samotný svět, měl bys mít zpracováno i skutečné prostředí. Sám všiš nejlíp, kde co bude a kolik si toho budeš muset před hrou nachystat. Vytipuj si prostředí, do něhož

pak zasadíš všechny své připravené scény. Jako ve filmu musíš i kromě dobrého scénáře vědět, kde budeš natáčet.

Mapy

K tomu, aby ses lépe orientoval v místě děje, bude se ti hodit, když si budeš průběžně zakreslovat důležitá prostředí do mapy. Stačí ti na to obyčejný papír, tužka, popř. pastelky. Zakresli si všechna zajímavá místa, třeba i ta, která nejsou pro příběh důležitá.

Jednotlivé lokality mohou, ale nemusejí, být spojeny cestou, může kolem nich téct řeka nebo se tyčit hory. V dnešním světě je spousta druhů různých map. Každá je zaměřena na zobrazení něčeho jiného. Abys ty nemusel vytvářet hned několik map kvůli jednomu místu, zakresluj jen to, co ti na mapě k něčemu bude.

Chceš si udělat mapu města. Dobrá. Zakresli domy, ulice, náměstí, kostel, tržiště, špitál a hřbitov. Všechno, co považuješ za důležité. S některými budovami si můžeš vyhrát, protože víš, že se tam bude odehrávat kousek dobrodružství, ale ostatní můžeš ponechat jen jako fleky mezi ulicemi. Pak tě jistě napadne, že by bylo dobré tam zaznačit tamější kanalizaci. Když to ale všechno napláčáš na jednu mapu, vyznáš se v tom ještě? V tomto případě by bylo možné lepší udělat mapy dvě (a nebo se zamyslet, jestli vůbec tu mapu kanalizace potřebuješ). Tak tam alespoň zaznačit vrstevnice terénu. Nebude se ti to opět plést?



Navíc vrstevnice jistě nebudou tak důležité jako umístění cechu zlodějů a vyznačení hradeb. Jaké místo bude výš a které níž, si stačí jen říct, udělat si malou poznámku, nemusíš se hned pouštět do geologického výzkumu.

Nad mapou se vždycky zamysli, také v ní musejí fungovat souvislosti. Cesta bude vést jen tam, kde po ní někdo chodí, řeka poteče z kopce dolů atd. Pamatuj, že všechno musí dávat smysl, a to i když vytváříš mapu.

Nebudeš ale pořád kreslit jen mapy území. Někdy se ti bude hodit znát půdorys domu nebo hradu, jindy zase neuškodí, když si připravíš plánek vesnice, v níž se budou dobrodruzi shánět po vybavení a informacích a třeba zaříjí i nějaké to dobrodružství.

Mapu si kresli tak podrobnou, jak potřebuješ. Nemá smysl zaznamenávat věci, které nikdy nepoužiješ, a naopak by sis měl vždycky udělat alespoň orientační náčrt.

Pokud potřebuješ kreslit stěny nějakého podzemí, hradu nebo kláštera, hodí se čtverečkový papír. V něm se ti budou jednodušeji počítat vzdálenosti a kreslit rovné čáry. Mysli na to, že je důležité, aby všechno, co se na mapě vyskytuje, mělo svou logiku.

Rozhodl ses namalovat si mapu sklepa hostince U Děrávěho džbánu, kde se Bratrstvo krvavých nožů scházelo. Zakreslíš vstup a první sklep. Hned vedle něj je nalepená jedna další místo, zařízená jako poradní místo Bratrstva. Z ní vedou dveře do komory plné brambor a mrkve.

Všechny místo budou na sebe navazovat, rozdělené jednou zdí. Nikdo by se nerozhodl postavit si pod svým domem složitou splet chodeb. Jako sklep by takové bludiště bylo k ničemu.

Když budeš chtít dát do poradní místo velký stůl, zamysli se, jestli by vůbec prošel sklepními dveřmi.

Popiš si v mapě, co která značka znamená a kde jsi co umístil, nebo se v ní za chvíli nevyznaš.

Jak pěkně si mapu namaluješ, záleží na tobě, na hru to nejspíš nebude mít vliv.

Prostředí daná dějem

Nejdůležitější jsou ty oblasti, o kterých už vís, že skrz ně postavy půjdou. Těm musíš věnovat nejvíce pozornosti a pořádně si je nachystat.

Podle děje bys měl mít představu o tom, jak příslušné prostředí vypadá a co v něm chceš mít. Teď mu musíš najít správné místo na mapě. Zasad' jej tam, kam patří, do míst, kam se opravdu hodí, a rovnou můžeš přemýšlet o souvislostech.

Tak, chceš tam mít spolek úkladních vrahů a podvodníků – Bratrstvo krvavých nožů. Kde se asi takový spolek bude skrývat, ve městě? To je pro ně velmi riskantní, ale i přesto mají malé kontaktní místo v krčmě U Děrávěho džbánu. Vidiš, tuhle hospůdku by sis měl trochu zpracovat, protože je pravděpodobné, že sem postavy v průběhu pátrání zavítají.

A skutečná skrýš? Jistě to bude nějaké utajené místo, kam by normální člověk nezašel. Bratrstvo si vybral jeskyni kousek za městem. Je to krkolomná oblast, které se lidé spíše bojí, protože cestou tam by si mohli zlámát vaz, ale kdo se v ní vyzná, nemusí se bát. Navíc mají zločinci vstup do jeskyně z druhé strany – od moře, což jim dává další možnosti.

Prostředí daná místem

Některá prostředí, jimiž budou postavy procházet, nemají mnohdy žádný přímý vztah k ději příběhu. Jsou to taková místa, která vyplývají z oblasti, kde postavy zažívají svá dobrodružství.

Takovým místem je například hájovna, odehrává-li se děj v lese, nebo maják, pokud je to kousek od moře, či vojenská posádka nedaleko od hranic, na nichž zuří válka.

Jak jsme již napsali, i místa mají své příběhy, proto není těžké od nich odvinout nějaký děj. Je to začarováný kruh mezi dějem a místem. Jedno vychází z druhého a naopak.

Uprostřed lesa, kolem kterého postavy neustále po něčem pátrají, je zapomenuté obětiště. Kamenné sloupy hluboko zapuštěné v zemi a na nich zbytky kovových řetězů a všude nesmazatelné stopy krve. Z místa číší bolest, velká muka a strach... Přestože tohle prostředí nikterak nesouvisí s hlavním dějem (pátrání po korunovačních kleoutech), může se stát zajímavým vedlejším příběhem.

Povídáčky

Každý kraj i každé místo má svoji minulost. A pokud je kolem někdo, kdo o té minulosti chce vyprávět, začnou o ní vznikat báje, pověsti, báchorky a povídáčky. Každý se něco dozví a převypráví jinému, ten si mnohé přimyslí a poše dál. Nakonec vznikne nepreberné množství výmyslů, že z toho jde hlava kolem. Většina z nich však má nějaký prvotní, možná pravdivý základ, proč toho nevyužít a nezapojit to do příběhu?

Lidé ty pověsti budou znát, ale postavy nemusejí. Kolikrát je mohou nějaké pochybné zkazky přilákat na místo, o kterém ani nevěděly. Povídáčky jsou výborné proto, že ukazují na propracovanost herního místa. Je vidět, že ti lidé tam opravdu žijí, že si vyprávějí a že znají své okolí.

Ty sám by sis měl ke svému dobrodružství napsat pár pověsti nebo báchorék, abys je mohl postavám prostřednictvím nějaké cizí postavy sdělit a nemusel je složitě vymýšlet až při hře.

Povídáčky se taky dají odvíjet od místa, případně od děje. Pokud děj tvého příběhu závisí na minulosti kraje, klidně k němu vymysli pověst, která postavám pomůže v řešení problému.

Příklad takových povídáček najdeš v ukázkovém dobrodružství.

Bytosti

Nedílnou součástí tvých dobrodružství jsou bytosti, se kterými se budou dobrodruhové setkávat. Příběh bez bytostí je jako film bez herců. Bytosti jsou všichni živí tvorové, které mohou postavy na svých poutích světem potkat. Jsou to cizí postavy, zvířata, ale i magičtí tvorové.

Bytosti dané dějem

Stejně jako ses rozhodoval pro prostředí, měl bys vybrat a promyslet i důležité postavy, na které jsi myslel už ve fázi rozvoje prvotních nápadů. Některé z nich jsou v dobrodružství proto, aby postavám pomohly, nepomohly nebo škodily, aby s nimi postavy soupeřily, přátelily se nebo bojovaly.

U každé takové bytosti přemýšlej o jejím smyslu a účelu v dobrodružství. Jistě se ti podaří vybrat několik klíčových, nepostradatelných postav či tvorů, bez kterých by to dobrodružství nebylo tím, co jsi chtěl. Zamysli se, kudy by tak postavy mohly jít a koho na své cestě potkat. A jak jim pomůže. Pokud bude mít bytost nějaký vliv na celé dobrodružství, děčí celkový příběh, pak bys ji měl podrobně zpracovat.

Družina vyrazila po stopách Bratrstva krvavých nožů. Je tedy jasné, že si musíš promyslet všechny členy této organizace (nebo alespoň ty, se kterými se dobrodruzi mohou setkat). Mysli také na cizí postavy, které potkají při svém pátrání. Určitě si připrav starého veterána, který jim poradí.

Nezapomeň ještě zpracovat osoby, které se objeví ve vedlejším příběhu, po němž půjdou, když se rozhodnou pomoci vysloužilému zpravodajci. Ani ta hejna krys u hostinského Tobiáše Nálevky by neměla zůstat bez povšimnutí.

Bytosti dané místem

Před chvílí sis vybral a propracoval ty nejdůležitější bytosti, které nějak souvisejí s dějem. Ale kdyby hrdinové té družiny potkávali jen je a nikoho jiného, asi by hra nebyla moc poutavá, byla by fádní a lehce průhledná, což by snižovalo zábavnost. Proto bys měl prostředí obsadit i takovými bytostmi, jež jsou pro dané místo přirozenými obyvateli. Takovými, kteří k danému místu neodmyslitelně patří, ať už by se zde dobrodružství odehrávalo či nikoliv.

Budeš-li je tam mít, nebude hra tak jednoduchá a lineární, postavy budou muset pátrat a rozlišovat, kdo že je tady přirozeným obyvatelem a kdo vetřelcem, kdo tady působí ty problémy.

Je jasné, že v lesích pobíhají vlci, lišky a medvědi, v řekách plovou ryby a cestují raci a na obloze poletují ptáci. Na tohle bys také neměl při svém vyprávění zapomínat.

Pokud se tvůj příběh odehrává ve městě, jistě bys měl mít připraveného starostu, babku bylinkářku, zdejšího kněze nebo kováře. V lese to bude asi myslivec nebo nějaký hraničář. V horách se často vyskytují trpaslíci, kteří kuta-

jí ve svých dolech. Tak si je nezapomeň připravit, pokud seznáš, že budou informace o nich důležité.

Na místě zřícenin prastarého zapomenutého chrámu temného božstva uprostřed lesa se mohou noc co noc objevovat duchové a úpěnlivě prosit o spásu a odpusťení. I ty si tedy zpracuj.

Vybroušení dobrodružství

Nyní bys již měl mít všechno důležité nachystáno a popřípadě zapsáno. Dobrodružství je už skoro hotovo, ale budeš je muset celé ještě jednou projít, hledat chyby a nalézat nová řešení. Měl by sis představit, jak celý příběh proběhne, co všechno a do jaké míry použiješ. Je zdlouhavé a často poměrně nudné procházet to, co jsi již napsal, ale je to mnohdy potřeba. Měl bys vychytat všechny mouchy, které tam jsou. Když se budeš vracet, díky tvé znalosti všech souvislostí tě mohou napadnout další věci, na něž jsi dříve ani nepomyslel. Ihned je můžeš provázat souvislostmi a zapojit do příběhu.

Pokusme se ze strípků, které jsme ti tu v průběhu celé této části předkládali, poskládat takové menší dobrodružství. Malý návrh, který třeba ještě někdy využiješ.

Je zima a celé království je pod sněhem. Hrdinové jsou pozváni do královského města, aby zde vypátrali krádež korunovačních klenotů.

První průzkum bude na místě činu. Zde zjišťují, že nejsou žádní svědkové, a tak se zaměří na pátrání po stopách přímo v obřadní síni, kde byly klenoty uloženy.

Opět nic. Očividně se jednalo o práci profesionála. Jednou stopou, kterou pachatel zanechal, je podivný způsob zneškodnění strážných. Chytnou se tedy tohoto důkazu a zjišťují, kdo by o tom mohl vědět něco více.

Nakonec nacházejí starého vysloužilého zpravodajce, který měl dříve na starosti právě takové živly, jako jsou nájemní vrazi a lupiči.

Když za ním jdou, potkávají ve městě kašpara, který je v tuto trudnou chvíli rozveseluje.

Ale postavy nemají čas na vtipkování, a tak pokračují dál. Dostanou se k veteránovi a tam se dozvědí, že je ochoten zjistit informace, jež by je mohly zajímat, nicméně za to mu napřed musejí pomoci vyřídit staré účty, které on před penzí nestihl, ale rád by po sobě zanechal čistý stůl.

Kvůli tomu se ještě chvíli trmací po městě a zjišťují informace pro královského vysloužilce. Ještě mu pomohou viníky usvědčit, a on jim za odměnu vypoví všechno, co o Bratrstvu zjistil.

Odkáže je na staré informátory, prozradí způsob boje a zvláštní techniky celého Bratrstva.

Během pátrání za postavami přijde s žádostí o pomoc Tobiáš Nálevka, majitel hostince Pod Hradní věží. Trápí jej zamoření podniku nějakými hlodavci. Slibuje lákavou odměnu, a tak postavy neváhají a jdou s ním.

Tento lehký úkol řeší raz dva, pak opět potkávají kašpara, který s nimi sprámuje a dává jim tušit, že ještě na světě

existuje radost a veselí. Musejí ale opět pokračovat dál ve svém hledání.

Nakonec se jim podaří zjistit nějakou spojitost mezi hostincem U Děravého džbánu a Bratrstvem. Vydávají se tam a za použití patřičných dorozumívacích prostředků (ať už násilí nebo dobré směrovaný rozhovor) zjišťují, že úkryt hledaných zlodějů se nachází v jeskyni v útesu nedaleko města.

Nic jim nebrání vydat se přímo tam. Strhne se velký souboj, ale postavy nakonec vítězí. Bandité se snaží hrát na city a svádějí všechno na to, že byli očarováni, že se nedovedli ovládat.

Družina z nich nakonec vypáčí, že za tím vším stojí nějaký otrhanec. Podle popisu – kašpar. On oplýval velkou mocí, které se ani Bratrstvo postavit nemohlo.

A tak se hrdinové vracejí zpět ke králi, navracejí korunovační klenoty, které nalezli ve zlodějském doupěti, a informují ho o tom, že je za tím ještě někdo další.

Ve skutečnosti (ale to ještě postavy nevěděl) je kašpar totiž velmi mocný pán s ne zrovna nejlepšími úmysly. Po celou tu dobu, co se ve městě objevoval, zkoumal situaci, a aby nebyl nápadný, vystupoval v přestrojení.

Postavy vyrázejí dále, po stopách onoho kašpara, protože ten už stačil z města zmizet. A tak pátrání pokračuje. Do toho všeho ještě vstupují liliputí velvyslanci s prosbou a žádostí o vyřešení problému s obrem...

Vidíš, jak všechno pěkně zapadá, jak se linie spojují a rozpojují? Tento příklad je jen odlehčením, ale i ty budeš muset podobný (ale mnohem propracovanější) příběh vytvořit. Sám si můžeš všimnout, že věci, které jsme použili, k sobě moc nejdou. Chtěli jsme ti tím ukázat, že dobrodružství se dá vytvořit z každého nápadu.

Jak na hráče?

Hned na začátku jsme si řekli, že každý hráč by si měl z herního sezení něco odnést. Vždyť přece hrajete DrD+ proto, abyste se dobře pobavili a abyste měli ze hry dobrý pocit. Abys věděl, co všechno na hráče platí a co můžeš ve svých dobrodružstvích používat, napsali jsme následující odstavce. Všechno, co si zde přečteš, bys měl znát dopředu, abys s tím mohl pracovat už u zrodu dobrodružství a připravovat se tak na vedení hry, o němž se dočteš v následující části. Proto se s ní některé pasáže možná budou trochu prolínat.

Triky

Vrátíme se opět k filmu. Abys pochopil principy, které fungují mezi tebou – PJ a hráčem, musíš se nejdříve zamyslet nad otázkou: „Proč trik?“

Triky se používají k tomu, aby film vypadal reálněji nebo aby byl pro některé diváky přitažlivější. My chceme, aby dobrodružství vypadalo „co nejreálněji“ a aby bylo pro hráče „pritažlivé“. Proto občas sáhneme po nějakém tom triku.

Každopádně je trik pěkný podfuk, klam a náhražka reality. Ale je to na škodu? Nikoli. Dobře využitý trik se může hodit. Je to sice podvod a podvody by se dělat neměly, ale hráči to nemusejí nikdy poznat. DrD+ se hraje pro potěšení

ze hry, nikoliv pro vítězství nad ostatními hráči. Proto není chybou se k nějakému triku uchýlit, ale čin tak jen ve chvílích, kdy to prospěje hře.

Čím víc však budeš triků používat a čím častěji budeš ty samé opakovat, tím rychleji tě hráči prohlédnou a trik už nebude mít ten správný účinek.

Kostky

PJ, který ví, co si může a nemůže dovolit, občas pozmění hod, který na kostkách padl, aby tak předešel situacím nevhodným pro PJ, ale i pro hráče.

V boji může zkušený PJ přimhouřit oko a na kostku se podívat jen jako. Pokud se k tomuto podvodu uchýlíš, dělej to jen tehdy, když přesně víš, jaký to bude mít dopad. Vždy tak ale dělej jen ve prospěch hry, nikdy ve prospěch sebe nebo někoho konkurenčního v družině.

Tímto trikem můžeš spravit díru v dobrodružtví, které sis dříve nevšiml. Z příliš silných nepřátel můžeš udělat nepřátele slabší, z těžko překonatelné Obtížnosti udělat hod přijatelnější. Když si nebudeš jist silou nestvůr, můžeš to ošidit a při hře co nejvíce přizpůsobit.

Matení hráčů

Hráči bývají prohnaní, a když už nevědí v dobrodružství kudy kam, snaží se řešení „vyčíst“ přímo od tebe. Kladou nepříjemné otázky a sledují, kdy se jak tváříš, a pak z toho vyvazují závěry. Třeba to ani nedělají schválně. Stačí, aby ses nevědomky ušklíbl nebo zadrlí při mluvení, a oni hned poznají, která bije. Rádi sledují, jak daleko jsi ve svých poznámkách a kolik dobrodružství ještě zbývá. Dívají se proti světu na mapu, kterou právě studuješ a podobně.

Tohle si nesmíš nechat líbit. Ne proto, že by to nějak uškodilo tobě, ale hlavně by to byla újma pro celkovou hru a vás všechny. Proto si tebou hráči nikdy nesmíjí být jisti. Když budeš naštvaný, jednou se usmívej, jindy zuř. Když uvidíš, že postavy nemohou najít řešení, zachovej klidnou tvář, nebo jim prostřednictvím CP špatně raděj. Do toho může být rada občas pravdivá. Můžeš si už ve chvíli, kdy děláš dobrodružství, vytvořit druhou – špatnou mapu na dobré průhledném papíře a schválně nechat hráče nachytat.

Dělat PJ neznamená jen hrát cizí postavy a popisovat prostředí a děj, měl bys umět hrát i sám sebe. Když to zvládneš, hráči už nebudou věřit ani tvým radám ani tvým obličejům a ani mapě, kterou držíš v rukou. Hráči pak musejí na všechno přijít pěkně sami, sice je to stojí víc úsilí, ale o to víc jsou pak rádi, když problém vyřeší.

Když už opravdu nevíš, jak hráčům dát najevo, že tě nemají přečteného, jak si myslí, zkus použít tento vyzkoušený námět na dobrodružství. Předpokládejme, že jedna z postav v minulém dobrodružství přišla o život a její hráč si teď připravil novou, která se má k družině připojit. V tuto chvíli pro tebe máme námět na dobrodružství, na které postavy a ani hráči dlouho nezapomenou.

Prvně je důležité hráči objasnit, že bude hrát nezávisle na sobě dvě postavy. Ta první, se kterou se dobrodruhové setkají, bude pěkně zákerná a k družině se nikdy nepřidá

– budeme jí říkat Zloduch. Druhá postava bude přímo ta, kterou si hráč vybral pro svoje následující dobrodružství – Přítel.

Ted' nechej hráče, aby v roli Zloducha kontaktoval postavy s nějakým úkolem. Hráči jsou většinou zvyklí na seznámení typu: „Joo, ty vypadáš, že bys chtěl chodit s náma, pojď se přidat.“ Hráči vědí, že tu postavu hraje jejich kamarád, a tak přece musí být za každou cenu s nimi. Zloduch je ale podlý, a tak se klidně přidá. Zavede je do míst, kde mu prý mají s něčím konkrétním pomoci, a tam družinu napadne, pokud možno i s partou svých kumpánů. Takovou dýku do zad jsi hráčům ještě nevrazil, co? Nebud však příliš krutý. Smyslem toho všeho je, aby se hráči nespolehali na své mimoherní znalosti, ne je ztrestat. Postavy by měly pocítit, že padly do pasti (zranění, výjimečně smrt někoho z družiny) a pak se teprve setkají s Přitem. Pak už to rozhodně nebude jen: „Nechceš jít s náma?“...

Pokud budeš chtít, stvoř si dobrodružství s podobným námětem, abys zjistil, nakolik tví hráči přemýšlejí jako postavy a nakolik jsou stále sami sebou.

Sám si najdi svoje finty, triky a podvody, které ti občas pomohou udržet hru v těch správných kolejích. Měl by ses připravovat už ve fázi tvorby na to, jak budeš na hráče reagovat a ve kterých částech budeš matení používat.

Rozhodně tyto rady neber jako nabádání k nekalostem proti tvým hráčům. Jde jen o to, abys je naučil, že úspěchu nedosáhnou, aniž by problém vyřešili sami. Jakmile si na toto hráči zvyknou, už nebude potřeba, abys je klamal a dále o tom přesvědčoval. PJ by neměl být zákeřný, ale tvrdý právě tak, jak nepřívětivý je svět kolem postav.

Efekty

Efekty jsou podobné trikům, ale jsou daleko, daleko čestnější. Efekty slouží čistě k tomu, aby bylo dobrodružství o něco dobrého obohateno. Hráči ovšem mohou odhalit, že v efektech něco nesedí. Ano, efekty jsou často nedokonalé, ale dobře využité na zábavě jen přidají.

Hádanky

Některé z hádanek se dají použít pro svůj dobrý efekt při hře. Dříve jsme si ale řekli, že hádanky jsou dobré, protože rozvíjejí intelekt hráčů a oživují jinak možná trochu monotonní hru.

Hádanky mohou být obyčejné – slovní, mohou to být hlavolamy a skládačky, prostě cokoliv, co nutí hráče přemýšlet.

Protože na hru má hádanka náležitý kladný účinek, je dobré ji do dobrodružství dát a risknout to, že může hráčům občas přijít nelogické její umístění. Věř, že poprvé hráče většinou nenapadne hledat v tom nějakou nesmyslnost.

Kdyby byla ale podobná skládačka v každém dobrodružství, byla by to pro ně pěkná otrava a hráči by v tom začali hledat chyby.

Vsuvky

Další, opět efektovou věcí, která by tě mohla zajímat, jsou vsuvky. Vsuvku použiješ tehdy, když přidáš do dobrodružství

něco, co tam tak úplně nepatří. Mohou to být nějaké texty, které hráčům předneseš, nebo hudba, kterou pustíš jako mezihra, když se příběh přehoupne do jiné části.

Je spousta jiných a možných věcí, kterými můžeš hrnu oživit. Sám je hledej a zkoušej. Tím nejlépe přijdeš na to, co na tvé hráče působí.

Dobře podaná vsuvka jednoznačně pomůže herní atmosféře.

Barvy dobrodružství

Už jsme si jednou řekli, že dobrodružství je jako obraz, a toto přirovnání ještě jednou použijeme.

Když malíř maluje východ slunce, použije červenou, bílou a žlutou. Kreslí-li jarní krajinu, namočí štětec do zelené a modré. A chce-li malovat vodní království, vezme si k tomu modrou a šedou. Proč?

Inu, protože každá souhra barev utváří jinou atmosféru a vypráví jiný děj. Barvy východu slunce jsou líné a pomalé, ale všichni vědí, že nebude trvat dlouho, a slunce zazáří. Zelená a modrá jsou barvy prosluněného života. Modrá s šedou jsou klid, tajemno a neznamo.

Zkus také nalézt prvky, které bys mohl do dobrodružství zasadit, abys hráčům navodil tu správnou náladu.

Takovou barvou dobrodružství může být třeba sklízená nálada obyvatel soužených nějakým problémem. Může jí být v vítr, který se prohání prázdným městem a žene s sebou trsy trávy. Může to být zpěv slavíka, který ohlašuje příchod jara.

Smysl toho, co vyjadřuje která barva dobrodružství, je skrytý hluboko v každém z nás. My všichni víme, co vyjadřují některé symboly – růže je symbol vášně, holubice je poslem naděje a svítící oči ve tmě budí strach. Některé barvy – symboly a nálady, které v nás vyvolávají, si ani neuvedomujeme. Podvědomě na nás působí a pozměňují naši náladu.

Když se naučíš hledat a využívat barev dobrodružství, budete mít při hře výbornou atmosféru.

Předvídání

Když si už po několikáte procházíš dobrodružství a hledáš mušky, které v něm ještě zůstaly, zkus předvídat, co asi udělájí v té které situaci hráči. Najdi víc možností a ty nejpravděpodobnější už můžeš vyřešit předem. Dokážeš-li dovedně předvídat, co hráči s nejspíš udělají, budeš na ně připraven a nebude lehké, aby tě zaskočili.

Ne všechno se ti ale podaří odhadnout. Hráči jsou vynálezaví a kolikrát přijdou i na to, co by tebe ani ve snu nenašly. S tím se už budeš muset smířit. Ale v žádném případě je za to neodsuzuj, nemusíš vědět vždy všechno.

Nová dobrodružství

Příběh jednou skončí, postavy si již prožily tebou připravené dobrodružství. Ale vy nechcete přestat hrát. Sejdete se příště a pak znova a zas, dokud vás bude hraní bavit. A aby si hráči nemuseli pořád vytvářet nové postavy, nech jejich dobrodruhy přijímat nový příběh a zažívat nová dobrodružství. Navaž na nitky, které vedou od tvých již použitých nápadů, vytvoř nový děj a můžeš opět začít hrát.

Když nebudeš hledat souvislosti jen v příběhu, ale i kolem něj, zjistíš, že spousta jich je nevyužitých. Dají se nastavit a zkroutit, ale nesmíš je potrhat.

Svět žije pořád, každý v něm má svůj příběh a je jen na tobě, na který navážeš a do kterého zapleteš postavy tvých hráčů. Vycházej přitom z prostředí, které jsi stvořil, nebo použij cizí postavy. Můžeš i přímo či nepřímo navázat na příběh, kterým postavy právě prošly.

Jen se zamysli nad tím, co to udělá se souvislostmi, když hrdinové vyřeší svůj úkol. Zabijí předáka zdejšího travničského cechu a co potom? Ano, lid jásá a prohlašuje jim slávu, ale co otec toho vůdce travničů? Je to velký šéf mafie, který má své lidi po celé zemi a svému synovi dal tento podnik na starost, aby se naučil, co to znamená být zločincem a aby poznal, co je to rodinný podnik.

Do toho si přijde nějaká družina a zabije mu jeho miláčka. Tohle on, kmotr, trpět nebude, a tak pošle na družinku své nejlepší lidi.

A kolotoč dobrodružství se opět rozjízdí – postavy se brání přepadení a začínají pátrat, kdože to po nich vůbec jde.

Nebo dobrodruhové přivedli nenasytnému knížeti nádhernou lesní vilu. Ale jaký to bude mít dopad? Nezačne les, o který se dryáda starala, pomalu chřadnout nebo divočet? Najednou se začnou všude dít divné věci – z lesa bude po nocích slyšet úpění a vzlykání, na obloze bude přeskakovat polární záře, zvěř se stane krvlačnou a bude dorážet na okolní města a vesnice.

Už i stromy se začnou probouzet ze svého stojatého života a udělají první krok... A družina bude mít znovu co řešit a bude jen na ní, jak se k tomu postaví.

Střídmost

Věříme, že tě naše hra natolik osloví, že nezůstaneš jen u jednoho odehraného dobrodružství. Budeš si přát hrát dál a chystat další příběhy. Abyste mohli s kamarády hrát dlouho, měl bys pořád mít co nabídnout. Každé dobrodružství by mělo být jedinečné, a proto by byla škoda nevyužít všechny nápady naplno.

Na začátku budeš mít vždycky spoustu zajímavých myšlenek, které budeš chtít uplatnit. Pečlivě z nich vybírej, aby ti ještě nějaké zůstaly. Studnice nápadů PJ není tak úplně bezedná, i když se říká, že fantazie nezná hranic. Střídmě a chytře využívej své nápady a budeš mít na nějaký ten čas o dobrodružství postaráno.

Střídmost v dobrodružství ale neznamená jen schopnost utřídit si své myšlenky. Stejně jako nesmíš hráčům hned odhalit všechno, co jsi vymyslel, neměl bys jim umožnit rychle dosáhnout vrcholu jejich možností. DrD+ nabízí postupný vývoj postav. Čísla, která postavu charakterizují, by neměla růst příliš rychle. Podobně by se ale měla vyvíjet i duševní stránka postavy. Hráč, který často hraje, by měl dostat možnost si svou postavu „piplat“ a utvářet. Nemá smysl, aby postupoval mlávými kroky. Tyto zásady by měla tvá dobrodružství dodržovat.

Hráči jsou mnohdy z počtačových her zvyklí zabít co nejvíce nepřátel a pobrat co nejvíce peněz. Hrát takhle DrD+ by byla obrovská škoda. Vždyť ty dokážeš hru vést lépe než omezený program. Nech je v té hře žít; když zapfemýslíš, život není o vybíjení protivníků a skladování zlata. DrD+ by ti mělo umožnit využívat fantazii, řečnické schopnosti a přirozenou inteligenci.

Proto bud' střídmý, věci, které si postavy z dobrodružství odnesou, by měly být za odměnu, ne na denním pořádku. Raději odměň dobrý nápad nebo nalezení řešení než prostoduché využití zbraní. Ano, někdy je potřeba vytáhnout dýku nebo meč a zakročit, ale určitě ne vždy.

Budeš-li bojovné chování ve družině odměňovat kouzelnými věcmi a zlatými poklady, dobrodruzi budou silit, potkávat těžší a těžší nepřátele a jednou dosáhnou takové moci, že už se proti nim nebude moci nikdo postavit. V tu chvíli přestává zábava a začíná nuda.

Takhle přece ale život nevypadá. Představ si, jak tvrdý je svět, ve kterém se příběhy odehrávají, jak těžké je vůbec se udržet naživu. Postavy by se měly mít pořád čeho bát. Čím více toho poznají, tím hlouběji v nich zůstane uvědomění o tom, že vlastně nic nevědí.

Nezabíhej ale do druhého extrému, kdy necháš dobrodruhy váznout na jednom místě. Postavy se musejí vyvíjet, ale postupně a pomalu.

V tomhle spočívá ta střídmost. Musíš se naučit zvážit následky svých rozhodnutí, protože když už něco uděláš, těžko se to vrací nazpět.

Improvizace

Ne všechno dokáže PJ domyslet, ne všude dohlédne. Úmysly hráčů jsou nevyzpytatelné, a tak budeš občas muset odložit své připravené dobrodružství a některé věci odehrát z hlavové. Nedá se tomu vyhnout a měl bys na to být připraven. Jako začátečník měj raději všechno pořádně sepsané, abys nemusel nic hledat a přespříliš si vymýšlet.

Hraješ-li už delší dobu a improvizace ti nedělá problém, je to dobře, protože se nemusíš tak často dívat do svých poznámek a hráči si tak nemohou být jisti, jestli náhodou nesešli z cesty.

Pokud se budeš chtít pustit do celého improvizovaného dobrodružství, klidně si to vyzkoušej. Pak ale hru srovnej s nějakým dřívějším, ještě popsaným dobrodružstvím a promluv si o tom s hráči. Pokud vám taková hra vyhovuje, klidně improvizuj dál, ale ve valné většině je připravené dobrodružství přece jen lepší. Nikdy si ani ten sebelepší PJ neuvědomí všechny souvislosti a může při improvizovaném hraní dělat chyby.

První dobrodružství

Vést své první dobrodružství není jednoduché, ale my věříme, že to zvládneš a budeš se u toho výborně bavit nejen ty, ale také tví hráči. Hlavně se ničeho neboj, jak vést hru a jak vytvářet dobrodružství se naučíš nejlépe praxí. Ze začátku budeš své nedostatky nahrazovat nadšením, ale s dalšími a dalšími hrami budeš na sobě (a jistě i svých kamarádech – hráčích) pozorovat neustálé zlepšování. Po určité době se ti

podaří najít způsob hry, který nejvíce vyhovuje tobě a tvým kamarádům, takže už nebudeš mít jediný důvod se bát. Ani teď se nemáš čeho bát! Vždyť hraní je přece o zábavě a ta začíná už jenom samotným setkáním vás všech.

Ale abychom ti tvé počáteční ostyky trošku ulehčili, připravili jsme pro tebe a celou vaši skupinku jedno ukázkové dobrodružství – Po stopách démona. Zde si ještě všechno osvojíš a pochopíš vše, které ti zatím nejsou úplně jasné.

Rovněž si můžeš zkoušet zpracovat náměty obsažené v příkladech. A nebo pokud tě samotná tvorba ještě tolík neláká a nebo si chceš od ní na chvíli odpočinout, zahráj si dobrodružství, které připravil někdo jiný.

Taková dobrodružství jsou většinou dostatečně vysvětlena, abys nemusel už nic jiného vymýšlet. Možná stačí jen trošku upravit, aby sedělo pro vaši hru, ale to už je jen maličkost.

První dojem

Mysli na to, že způsob, jakým začnete hrát, už vám zůstane na dlouhou dobu a je těžké se naladit na nějaký jiný. Proto se snaž co nejvíce využívat vědomostí, které získáš z této části příručky pro PJ a následujícího Vedení hry.

Také myslí na své hráče. Bavit byste se měli všichni, proto se navzájem dohodněte, jaký herní styl se vám líbí, jak chcete, aby dobrodružství a hra vypadala. Na spoustu věcí sice přijdete až během hry, ale je na tobě, jaké možnosti sobě a svým hráčům předložíš, abyste měli z čeho vybírat.

Seznámení postav

Při prvním dobrodružství se mohou postavy bud' už znát, nebo ne. V případě, že se neznají, musíš vymyslet nepříliš dlouhý příběh, který skrz souvislosti svede budoucí dobrodruhy dohromady. Spolu by pak měli zažít nějakou krátkou příhodu, při které může proběhnout seznámení. Postavy budou vyprávět o své minulosti, zážitcích a zkušenostech a třeba si padnou do oka a rozhodnou se spolu putovat. Nechej jim v dobrodružství prostor, aby se poznaly; nemůžeš hned chtít, aby výborně spolupracovaly.

Když se znají, pak není problém vytvořit souvislost a do děje je zaplést.

Stejně tak musíš vymyslet seznámení postav, pokud se bude chtít přidat někdo nový nebo pokud hráč přijde o svou postavu a začne hrát za novou.

Nejrealističtější, ale tím pádem i na přípravu nejnáročnější je, když se seznamují postupně. Nejdříve se potkají dvě, nějaký čas spolu putují, pak k sobě přiběrou třetí, čtvrtou a tak dále.

Vždy myslí na to, aby měly postavy dostatečný důvod se k sobě přidat. Vytvořit družinu znamená vytvořit seskupení přátele, kteří si navzájem důvěřují, jistí si záda a mohou se na sebe spolehnout. Podobně jako ty si ve svém normálním životě vybíráš kamarády a přátele, tak i postavy ve světě DrD+ si volí, koho si k sobě pustí.

Svést postavy dohromady může například příbuzenství.

Pat a Mat jsou bratři lidského rodu. Znají se již hodně dlouho. Vlastně už od narození Mata, který je z bratrů

mladší. Navzájem si důvěřují, a protože mají oba touhu vydat se do světa a dokázat tam něco jako dobrodruhové, spojí své síly a vydají se na cesty.

Přátele dělají společný cíl.

Elfka Roxana pátrá po tajemství lektvaru „Likér mužství“ a po jeho ingrediencích. Po tom samém nápoji také touží i hobitka Julča. Při svém hledání se setkávají a zjišťují, že jedna druhé mohou být velmi nápomocné, takže se dávají dohromady a pokračují v hledání společnými silami. Během toulek si ale padnou do oka a po nalezení tajemné tekutiny budou spolu pokračovat za jiným dobrodružstvím.

Postavy mohou svést vzájemné sympatie.

Každý je potěšen, když se setká s duší jemu spízněnou. Ať už se jedná o lásku, blízkého přítele nebo dobrého kamaráda, udělájí pro sebe mnohé, a proto na putování za společným dobrodružstvím nebude nic zvláštního.

Může je stmělit příběh.

Město bylo napadeno. Na obranu města je každá ruka dobrá a v celé té vřavě obránců se najdou dva, kteří zjistí, že jejich spolupráce je nadmíru fungující. Tak proč v tomto složení nepokračovat i dále? Třeba tak dokážou velké věci.

Více příkladů a námětů najdeš přímo v dobrodružství Po stopách démona.

Zkušenost

Od začátku ti možná nepůjde všechno tak hladce, jak by sis představoval. Nic není hned a i ty jako PJ se musíš učit novým věcem. Čím déle budeš hrát, tím lépe budeš znát své hráče a více pochopíš smysl všech našich rad a pouček. Nevěř tomu, že si stačí jen něco přečíst, a hned budeš všechno výborně ovládat.

Pokud ani po našich radách nevěříš, že jsi schopen vytvořit vlastní dobrodružství, zkus použít nějaké již hotové. Na konci této knihy nalezneš již připravené dobrodružství – Po stopách démona, které si můžeš zkoušet se svými hráči odehrát. Další dobrodružství najdeš v časopise Dech draka, ve vydávaných modulech nebo na internetu.

Tak jako se v našich pravidlech díky zkušenosti vyvíjejí postavy, vyvíjíš se i ty jako PJ. S každou odehranou hrou, s každým novým dobrodružstvím si budeš třídit své nápady a tvorba dobrodružství pro tebe bude daleko jednodušší než na začátku.

I ve hře budeš díky svým zkušenostem schopnější. Budeš obratněji reagovat na dotazy hráčů, rychleji domýšlet všechny souvislosti a hra s tebou se stane pro hráče opravdovým potěšením.

Věříme, že se v naší hře budeš rád zdokonalovat a zlepšovat. A až se staneš opravdu zkušeným PJ, nebudeš už možná potřebovat kompletně popsané dobrodružství. Zvládneš mistrně improvizovat a dobrou hru dokážeš hráčům připravit jen s jednoduše rozvedeným námětem.

Bůh nehráje v kostky.

Albert Einstein

ÚVOD

Část, kterou právě začínáš číst, je určena pro všechny Paní a Pány jeskyně bez rozdílu věku a zkušenosti. Některé pasáže osloví více ty PJ, kteří už mají za sebou několik dobrodružství, znají svou družinu a vědí, co od hráčů mohou v budoucnu očekávat. Jiné zase pomůžou těm PJ, jejichž vláda ve světě a nad dobrodružstvími teprve začná, a oni hledají vhodnou radu a poučení. Ať už máš svou velkou premiéru za sebou, nebo na ni teprve čekáš, měl by sis před touto kapitolou přečíst části Tvorba světa a Tvorba dobrodružství. V mnohem totiž Vedení hry na ně navazuje a ve spoustě dalších věcí je s nimi doslova propleteno.

V následujících ti nejprve ukážeme, jak si vybrat vhodné hráče, jak hráčům pomoci zvolit nekonfliktní postavy a jak si zvolit herní styl. Potom následují kapitoly o řemeslu Pána jeskyně – o atmosféře, světě, zvládání nestvůr, hráčských a czích postav a příběhu. Nakonec si povíme něco o tom, jak dobrodružství úspěšně zakončit a jak plánovat další výpravy. I když jsme se snažili, abychom postigli všechny možnosti, nemohlo se nám to samozřejmě nikdy zcela podařit. Jedno pravidlo je však pro všechny případy univerzální: Hráči i PJ se u hry musejí předeším bavit. Pokud tomu tak je, jsou všechny ostatní poučky zcela zbytečné.

PŘED BRANAMI DOBRODRUŽSTVÍ

Jak vytvořit fungující družinu hráčů?

Dříve než začne Pán jeskyně vůbec dobrodružství připravovat, měl by si ujasnit, kde a za jakých okolností jej bude chtít odehrát. Družina se může sejít náhodně na kterémis z mnoha conů, může sestávat ze spolužáků a své dobrodružné cesty podnikat mezi učebnicemi o velké přestávce, nebo může svolat své nejvěrnější kamarády na chatu rodiců a tam vše odehrát v jednom velkém záthahu o víkendu. Z těchto věcí plyne, jaké požadavky budeš jako PJ na družinu hráčů klást. Pokud se bude jednat o náhodné hraní, různice mezi hráči jistě také zamrzí, ale ne tolik, jako když se hádají kamarádi po tom, co sis dal s dobrodružstvím velkou práci. Pokud se tedy jedná o hru, do níž jsi investoval hodně času, kterou chceš odehrát v klidu a ve které chceš vystavět nezapomenutelnou atmosféru, musíš stejnou pozornost věnovat i výběru hráčů. Vybereš-li mezi hráče dva, kteří se navzájem nechtějí ani pozdravit, musíš počítat s tím, že se to nutně promítne i do samotného hraní. Všichni hráči pak musejí mít nadšení do hry a chuť dovést dobrodružství do

zdárného konce. Stejně tak musejí všichni hráči jednohlasně uznávat autoritu PJ. Jedině tak předejděš různicím a zbytečně trapným situacím.

Nejlepší způsob, jak všechny tyto věci jednoduše zajistit, je poznat jednotlivé hráče osobně. To bys měl udělat ještě předtím, než si hráči začnou vybírat postavy a vymýšlet jejich příběhy. Od každého z nich bys měl například vyzvědět: Proč chce hrát Dračí doupě Plus? Co od hry čeká? Je spokojen s ostatními hráči? Co očekává od PJ? Jaké dobrodružství by si nejraději zahrál? Určitě z odpovědí záhy poznáš, jestli se hráči k sobě hodí, nebo jestli si navzájem spíše vadí.

Jak vytvořit fungující družinu postav?

Tvorba postav není, jak se může na první pohled zdát, jen práce pro hráče, ale především také pro PJ. Jedině tak můžeš jako PJ ovlivnit, jaká družina se ti v dobrodružství, které jsi tak pečlivě připravoval, sejde. Jen ty znáš nejlépe svět, v němž se bude hrát. Jen ty máš přehled o všech částech pravidel. Jen ty znáš všechny postavy s jejich tajemstvími a pozadím. Jedině ty můžeš rozhodnout, jestli se právě tyto postavy k sobě navzájem hodí.

Způsobů, jak můžeš hráčům při tvorbě postavy pomáhat, je hněd několik. Vždy je ovšem zcela nezbytné, abys velmi dobře znal část Postava z PPH. Hráče by sis měl zvát tajně jednoho po druhém, tak aby o svých postavách neměli navzájem tušení, dokud se tyto nesejdou v samotném dobrodružství. Jednotliví hráči by si měli část Postava přečíst předem sami doma a měli by taky dostat pár dnů na rozmyšlenou, aby k tobě přicházeli už s jistou hmatatelnější představou. Ty bys potom s nimi měl procházet celý proces tvorby a přípravy postavy krok po kroku a případně jim poradit, která možnost se ti pro ně zdá nejlepší. Jedině tak předejděs tomu, aby se ti v družině nesešly postavy stylově tak rozdílné jako Gandalf, Mrakoplaš a Conan, nebo například postavy, které se od pohledu nesnázejí.

Některé části historie postavy můžeš s hráči o samotě také odehrát jako krátká jednoaktová dobrodružství pro jednu postavu. Tak si tuto lépe uvědomí, jaká jejich postava ve skutečnosti je a jak se ta která vlastnost dá ve hře prosadit, zahrát. Zkus si popovídат s hráčem o tom, proč je jeho postava odvážná, proč odešla z domova, proč se bojí hadů, jak by se zachovala ve vypjaté situaci. Snaž se postavy formovat tak, aby družina fungovala, aby se v ní nacházel co nejméně svárlivých povah. To ovšem neznamená, že družina musí být za každou cenu skvěle fungujícím strojem, který prochází krajem, masakruje temné mágy a takto získané zlato ukládá v trpasličí bance na vysoký úrok. Naopak výměny názorů, vtipkování a někdy i ústrky, uražení se a pomluvy jsou vhodným oživením a přiblížením jednotlivých postav. Pokud ovšem neníš dobrodružství samotné. Nikdy by jimi také neměly být ovlivněny vztahy hráčů! Vylož hrá-

čům rozdíly v hraní jednotlivých povolání a ras. Popiš jim, jaké místo mají dané rasy a povolání ve tvém světě a co tedy mohou očekávat od civilního obyvatelstva – sedláků, od představitelů moci – šlechticů, rychtářů, vojáků a jiných. Vysvětli jim vždy ty zákonitosti světa, které se jich bezprostředně týkají. Zkus vyjít vstříc charakteru samotných hráčů – kouzelník je vhodný pro přemýšlivé typy, bojovník zase pro ty rázné. Pokud má postava nějaké zvláštnůstky, pokud má nějaká tajemství, jsi právě ty člověkem, který by o nich měl vědět. A mají-li tyto vlastnosti vliv také na hru – nocování o samotě, sklonky k opijení se – neměl bys zapomínat je v odpovídajících situacích zohledňovat.

Pokud neplánuješ s družinou hrát dlouhodobě, nebo pokud připravuješ dobrodružství a své hráče teprve hledáš, pak je lepší, když si postavy vytvoříš předem sám a hráčům je pak přidělíš. Tím ušetříš nejen čas, ale také ti to dá možnost ušít příběh postavám na míru, ať už budeš hrát s jakýmkoli hráči.

Styl a družinové regule aneb Velká porada

Když je konečně družina plná dýchajících postav a snášenlivých hráčů, přichází čas pro první Velkou poradu. A protože hlavním cílem hry je, aby se bavili všichni, musíte se nyní dohodnout, jaká dobrodružství byste si rádi zahráli a jak. Snaž se vyjít hráčům vstříc a ať se oni snaží vyjít vstříc tobě. Bez oboustranných ústupků není dohoda takřka možná.

Některým hráčům vyhovuje takové hraní postav, kdy se nedělají přílišné rozdíly mezi realitou a světem hry. Rádi dělají vtípky a neoddělují přísně to, co říká postava, od toho, co říká hráč. Raději si zaskočí v hostinci a pokřikují urážky na městské strážné, než aby si dávali pozor na jazyk a dbali autorit, jako jsou například kníže nebo vesnický rychtář. Tito hráči většinou i v projevech své postavy používají slov jako počítáč, laser a jiných, které se do fantasy prostředí nehodí. A pak existují hráči, kteří se snaží hrát postavu do posledního puntíku podle toho, jak si ji vytvořili. Když jednají se šlechticem, mluví vznosně a svůj projev nezapomenou doplnit hlubokou úklonou, když smlouvají s kupcem na trhu, zvyšují hlas a ohánějí se tituly. A nejen hráči by se dali podle těchto vlastností rozdělit do skupinek. Stejně tak má jeden PJ raději rozverné hraní ve stylu Terryho Pratchetta a druhý zase vážné takřka divadelní výkony s dodržováním chování přísně podle společenské etikety evropského středověku. Ze všeho nejvíce je ale důležitá společná shoda a dohoda. Pokud se s hráči shodnete na tom, že co říká hráč, to říká i postava, že postava se musí chovat tak, jak je ve tvém světě zvykem, jinak ji čeká odpovídající trest, pak bys měl jako PJ dbát velmi přísně na to, aby nedocházelo během hry k pohřeškům vůči této dohodě.

Z jejího výsledku pak vyplývají i další záležitosti ohledně herních mechanismů, které by měly být před hraním jasné všem. Ty se na první pohled mohou zdát drobnostmi, ale v konečném důsledku velmi ubírají nebo naopak přidávají atmosféru dobrodružství.

Nyní si pozorně přečti následující příklad.

Příklad: Ondra hraje čaroděje Darděje Vozemboucha, který se se svou družinou právě dostal do nepříjemné situace – nikdo z družiníků nemá zbraň a ve dveřích před nimi se tyčí dvousáhová postava osobního strážce obchodnice Barky Lakomé, ke které se Darděj s přáteli musí bezpodmínečně dostat, protože jí dluží tučný měsíc za jistou výpomoc. Ondra alias Darděj se na poslední chvíli rozhodne, že bude čarovat. Pomocí kouzla Bumerang hodí kolohnátovi dřevěnou židli, která stojí poblíž, přímo do chrtánu, a tím ho snad zlikviduje. Nalistuje si tedy příslušné kouzlo v pravidlech, načež následuje tento rozhovor s PJ:

Ondra: „Rozhodl jsem se, že budu kouzlit kouzlo Bumerang.“

PJ: „Jakou má náročnost a dosah?“

Ondra: „Náročnost plus jedenáct, síla plus šest a dosah dotyk.“

PJ: „Dobrá, tak si hoď na úspěšnost sesílání kouzla a řekni mi výsledek.“

Ondra: „První hod je šest...“

Stejná herní situace však může vypadat také úplně jinak.

Příklad: Ondrův čaroděj Darděj zvaný Vozembouch se rozhodl, že bude kouzlit a poše tak nepříjemného osobního strážce do Valhaly, kam patří. Ondra použije lísteček, který se družina rozhodla používat pro tajné zprávy pro PJ, o nichž nemohou mít ostatní postavy tušení. Na tento lísteček napíše, že používá kouzlo Bumerang se všemi příslušnými hodnotami. Stejnou cestou si s PJ vymění i hodnoty všech potřebných hodů. Výsledek ve hře je potom takovýto:

PJ: „Zatímco jste si vyměňovali s obrem výhružné pohledy, ozvalo se za vámi podivné mumláni.“

Jana, která hraje bojovníci Conanu: „Rychle se otočím a ustupuji přitom opatrně trochu stranou.“

PJ: „Vidíš Darděje, jak divně gestikuluje jednou rukou a ve druhé drží dřevěné štokrle, které před chvílkou stálo na podlaze.“

Conana: „U všech bohů, co to je? Lehám si na zem.“

PJ mezitím díky výměně lístečků zjišťuje, že kouzlo se vydařilo, a tedy popisuje děj následovně: „V tu chvíli židle z Dardějovy ruky vystřelila směrem ke dveřím a plnou silou udeřila holomka do obličeje a tím ho odmrštila kamsi dozadu.“

Conana: „Co to...?!“

Ondra i Darděj se usmívají.

Jak vidíš, první model je vhodnější pro družinu, která přehnaně nedbá na oddělování postavy a hráče a která si chce zahrát dobrodružství, kde samotné hraní charakterů je spíše doplňkem, protože hráči se baví především sami sebou. Druhý příklad naopak představuje styl hraní, který je vhodný pro družinu, jež se snaží si budovat a piplat atmosféru a kde je důležité, aby bylo jednání postav odděleno od jednání hráčů. V takové družině téměř neuslyšíš nahlás někoho pronášet čísla nebo termíny jako doba trvání, síla

mentální praktiky nebo potřebná převaha. Dokonce se tam postavy navzájem netitulují „čaroděj“ nebo „bojovník“ ve smyslu povolání z pravidel. Čaroděj nemá na čele napsáno jméno svého povolání, a i potom, co ukáže některé ze svých schopností, jej budou ostatní nazývat spíše podle toho, jak je to zvykem v daném světě, než jak je to zvykem podle pravidel. Vše, co by v reálu postavy neviděly, neslyšely, necítily a podobně, se snaží PJ utajit i před hráči – sny, soukromé informace, speciální schopnosti, kouzla a další. Také pokud jedná některá z postav na vlastní pěst nebo se družina rozdělila, pak PJ odehrává příslušné úseky jen s těmi hráči, kteří jsou přtomni i jako postavy. Nutno podotknout, že druhý model je přeci jen trochu náročnější – na schopnosti i na čas. Některé družiny, které se zaměřují pouze na divadelní projev, se rozhodly kostky omezit na minimum, nebo dokonce jakoukoli práci s čísly odbourat úplně. O úspěchu či neúspěchu rozhodují bud' jinými náhodnými prostředky, nebo o něm rozhoduje Pán jeskyně (at' už podle zdravého úsudku nebo okamžité vhodnosti pro zábavnost děje). Můžeš si s družinou samozřejmě taky z každého modelu vybrat to, co ti právě vyhovuje.

Styl hraní netvoří jen to, jak hráči zacházejí během hry s herními mechanismy, ale také to, jak hrají své postavy a jakou cestou je vedou z dobrodružství do dobrodružství. Podle toho bychom mohli herní styl rozdělit do dvou hlavních skupin – na hrdinský a skromný. Hráči z první skupiny většinou začínají již v prvním dobrodružství jako zneuznaní synci významných šlechtických rodů nebo levobočci mocných mágů, pro něž nemrtví nebo lykantropové nejsou neznámým termínem. Jejich cílem není pak nic menšího, než vyčistit zemi od zla a usednout v zářivé zbroji a se švarou šlechtičnou po boku na trůn ze slonoviny, případně se zahnízdit v magické věži z černého mramoru a po večerech sledovat estrádní programy v palantíru. Takovýto život postav a herní styl hráčů je ovšem spojen i s nepříjemnou inflací moci a financí, takže hra se stává trochu jednotvárnou ve chvíli, kdy na kontinentu většinu zemí ovládají pohádkově bohaté postavy. K takovému nepříliš šťastnému konci dovádějí své postavy většinou nezkušení hráči. Druhá skupina hráčů začíná svůj život dobrodruha jako vzpurní vesničané, které přestalo bavit robotovat, a tak se po tom, co jejich vesnici zasáhla morová rána, vydali na cesty. S sebou si nesou rezavou kudlu, špinavou lněnou tuniku a děravý plášt. Když poprvé uvidí kostlivce, je to nejdříve po několika dobrodružstvích a potom dávajíaje svůj velký údiv. Zápletky jejich dobrodružství nejsou méně temné nebo napjaté, ale častěji než proti upírům bojují proti skrytým intrikám zločineckých bratrstev nebo zrádným mnišským řádům. I na vysokých úrovních pak neumírají na popálení drakem, ale na to, že jim podplacený kuchař nasypal do polévky jed. Tyto postavy nemají sice na povětélitní oddíly a zástup lazebníků, ale jejich život je o něco zajímavější a rozhodně hráče dlouho neomrzí. Obě skupiny hráčů mohou stále hrát role (viz sekce Hraní rolí v následující kapitole), obě skupiny hráčů si můžou vybrat jakýkoli ze stylů, který je popsán v předchozím odstavci. Ani o jedné z obou skupin nemůžeme říci, že je špatná nebo dobrá. Také

si můžete vybrat z každého modelu kousek. Koneckonců míra hrdinství či skromnosti záleží jen a pouze na tom, jak se se svou družinou dohodnete.

Když si budeš jist, že jste společně vyřešili všechna pravidla týkající se herních mechanismů, stylu hraní a střídlosti, pokuste se sepsat si je. Můžete to nazvat třeba kánon nebo regule vaší družiny. Co je psáno, to je dáno. I proto pak nebudeš mít tak velké problémy s kázní hráčů. Občas se také osvědčí udělovat trestné body, například v podobě pirátských černých známek, pokud se někdo z hráčů proti regulím proviní. Určitý počet těchto trestných bodů pak může znamenat různé postupy – od strhávání zkušenosti po dočasné vyloučení ze hry.

Poslední, na čem by se měla družina jako celek shodnout, je autorita Pána jeskyně. O té už byla řeč v PPH v sekci s názvem Hra ve skupině. Hráči i ty byste si měli celý tento text pečlivě pročíst. Pokud se vaše původní dohoda od tohoto textu liší, pak by měla být změna zanesena v družinových regulích.

Jak se připravit na cestu skrz králičí noru

Každý ostřílený PJ dbá na to, aby mu žádná okolnost nezkřížila jeho plány na to, jak vyvolat v hráčích strach, napětí, smích nebo paniku. Každý zkušený hráč pak dbá na to, aby si dobrodružství co možná nejlépe vychutnal. Ke zdárnému naplnění těchto přání zdaleka nestačí jen mít výborné hráče, nápaditého PJ a zábavné dobrodružství v poutavém světě – i když tohle jsou asi nejdůležitější podmínky. Šikovné družiny dbají i na výběr herního místa, budování vnější atmosféry a vybavení.

Hrát DrD+ můžete prakticky všude – na přednášce o Aristotelovi, doma v kuchyni, ve vlakovém kupé nebo třeba v supermarketu skryti pod pyramidou plechovek s fazolemi. Jen málokteré místo však může nahradit zříceninu hradu, když zapadá slunce, nebo třeba prastarou půdu na rodinné chalupě. Výběru místa bys také měl věnovat velkou pozornost. Právě jím můžeš podtrhnout ráz a náboj svého dobrodružství. Strašidelný příběh se nejlépe vypráví v zámecké komnatě, zato rozverné historky uvolněných mravů vyzní nejlépe v oblíbené krčmě nebo čajovně. Mnoho družin pak našlo zalíbení ve své vlastní klubovně, kterou si vyzdobily podle hráčského gusta a kde si vytvořily zcela osobitý prostor pro hru.

Ještě více než výběr místa ovlivňují naladění hráčů různé atmosférické doplňky. Vonné tyčinky zapálené v době, kdy postavy vstupují do chrámu slunečného boha, vznosná hudba spuštěná ve chvíli, kdy družina přichází do elfího lesa, mnoho svíček a zhasnuté světlo na místech, kde bloudí umílkým plnnočním městem, dokonce i hlas, jakým jako PJ popisuješ okolí, to vše hraje nakonec velkou roli v atmosféře. Stejně tak ji ovlivňuje denní nebo noční doba, kdy spolu s hráči hrajete. V pátek nebo v sobotu večer se jistě družina více uvolní než například v pondělí ráno, kdy všechny hráče čeká čtvrtletní prověrka z matematiky. Jistě taky hře neprospeje, pokud hráč, jehož postava právě útočí

na hlavní zápornou CP, vstane a odejde se slovy, že musí pomoci babičce s nákupem. PJ by se měl snažit najít ten nejprůhonější čas, kdy by mohla hrát družina celá a babička se nemusela vláchet s taškami sama.

Zajímavé je vyhlášení tzv. „kostýmové povinnosti“. To znamená, že jak hráči, tak PJ se snaží vzít si na sebe něco stylového. Pánu jeskyně většinou dobře poslouží černý pláštění kutna s kápí, aby zdůraznil svou úlohu Osudu. Má-li však ve hře nějakou významnou cizí postavu, není na škodu, když svůj kostým přizpůsobí právě jí (může však převleky také měnit podle toho, jakou CP či nestvůru právě hraje). Hráči se snaží v rámci možností připodobnit své postavě.

Každý, komu se podařilo hrát dobrodružství, které trvalo třeba celý den nebo i více dnů, ví, že je velmi nepříjemné, když se hráči najednou rozprchnou, aby k večeru sháněli poslední otevřený obchod a tam něco na Zub. Proto je vhodné, aby si hráči nosili na Herní sezení vlastní svačinu, o pití nemluvě. Při celodenním hraní by se měli domluvit na tom, kdo a kdy bude vařit. Pokud se vám podaří načasovat si jídlo na dobu, kdy jedí i samotné postavy, pak se efekt znásobí. A proviant není to jediné, co je jako vybavení ke hře potřeba. Jako PJ bys měl po hráčích vyžadovat, aby si každý nosil vlastní kostky a aby nikdo v žádném případě nezapomněl kompletní osobní deník. Měl bys také dbát na to, aby si hráči do této deníků nic svévolně nepřipisovali. Osobně bys měl zajistit, aby v místě hraní byl nejlépe dlouhý stůl, ke kterému by se vešla celá družina (i když se najdou družiny, jejichž hráči si radši posedají do pohodlných křesel nebo jednoduše na zem, rozhodně bys však měl na všechny hráče vždy vidět). Vhodná je taky zástěna, která brání hráčům nakukovat do tvých poznámek, papírky pro případné tajné vzkazy, čisté čtvrtky pro kreslení mapy, figurky pro lepší přehlednost herních situací a podobně.

Až budeš mít za sebou několik dobrodružství v čele své vlastní družiny, sám dobře poznáš, že nápaditá maličkost mnohdy zdvojnásobí atmosféru. Tyto rekvizity se velmi hodí právě v kombinaci se samotným dobrodružstvím. Zkus o nich popřemýšlet, až si budeš znova číst kapitolu Tvorba dobrodružství a až budeš vlastní dobrodružství sepisovat. Vše, co hráčům hru více přiblíží, se stane příjemným překvapením – kvalitní mapy, trojrozměrné modely, kreslené podobizny nestvůr a cizích postav, rekvizity pro znázornění účinku kouzel a efektů, plány a obrazy měst a hradů okopírované z knih o historii, používání tajných písem, různé hlaholamy a hádanky, básně, texty písniček, citace z folklóru tvého světa a tak dále. Fantazii se v tomto směru meze nekladou. Tyto rekvizity přitom nemusejí být nutně funkční ve hře samotné. V mnohem herní prostředí ozvláštní například starý džbán a dřevěná mísa s jablkami, pokud družina brouzdá venkovem, umělá lebka a zažloutlé knihy, pokud naopak prohledává prastarou zříceninu tvrze.

Pokud ti doporučujeme vhodné vybavení pro cestu tam a zase zpátky, pak je vhodné se také zmínit o věcech, které se jako doplněk ke hraní vůbec nehodí. Patří sem samozřejmě veškeré rušivé elementy, jakými jsou především mobily, ale i knihy a časopisy, zapnuté počítače, televize, rádia a podobně. Celá družina by se rovněž měla vyvarovat všech

omamných látek včetně alkoholu. Porušení všech těchto zákazů bys měl jako Pán jeskyně přísně postihovat.

O SVĚTĚ, HRÁČSKÝCH POSTAVÁCH, ROLÍCH A SKONU

Dlouhá a trnitá cesta vedla ke chvíli, kdy se celá družina schází, aby se plna očekávání pustila do tvého prvního velkého dobrodružství. Nejprve ti poradíme, jak do něj vlastní družinu uvést a jak ji dobrodružstvím provázet. Tvé první herní sezení začíná...

Uvedení hráčů do světa

Když si hráči tvořili postavy, probral jsi s nimi základní zákonitosti světa – v jaké bohy lidé věří, existuje-li feudální systém, jaké jsou obvyklé tresty za krádež, jaké jsou vztahy jednotlivých ras, jak lidé přistupují k magii a další důležité věci. Nyní je ovšem potřeba uvést postavy do konkrétního dobrodružství. Když jsi svůj příběh psal, zasadil jsi jej do určité země, která má ve tvém světě konkrétní místo. Proto bys měl začít celé sezení čteným úvodem. Co by měl takový úvod obsahovat? Nejprve se pokus přiblížit zemi, v níž se družina setkává – její jméno a části, způsob vlády, jak vypadají a fungují soudy, armáda, ceny a měna, náboženství, hospodářství, největší města, čím je země známá (vynikající víno, militantní sklon panovníka, silná námořní flotila), jaké jsou zvyky obyvatel (jak se zdraví, jak se oblékají, když jsou slavnosti a svátky) a tak dále. Potom se zaměř na konkrétní místo, kde družina začíná – město, vesnice – čím se zde lidé žijí, jaké zde žijí rasy, kdo zde vládne a jak. Nakonec udej, jaký se příše rok, měsíc a den, jaké je počasí a pokus se nastínit poslední politické události v zemi – zprávy o bitvě, která proběhla před rokem, jméno nynějšího krále, zvěsti o kráse jeho dcer, o moru, který prý zuří ve vedlejší zemi – a novinky na místě, kde se družina ocítá – velký výroční jarmark, jenž se bude konat příští neděli, špatně placená městská stráž, obří divočák, co se prý potuluje po místních lesích a podobně. Tímto úvodem se dostanou hráči poprvé do herního rytmu a začnou uvažovat jako postavy, které se ve vlastním světě ocitají.

První setkání aneb jak vzniká družina

Jak docílit, aby se různorodé postavy, jež se navzájem neznají, setkaly, padly si do oka a vytvořily fungující družinu? To je otázka, která trápí většinu Pánu jeskyně od chvíle, kdy je Dračí doupě Dračím doupětem. Skoro nikdy se to neobejde bez postrkování a naznačování. Mnoho PJ dokonce tuto fázi přeskakuje a začínají hrát rovnou s družinou starých kamarádů. To je ovšem chyba, protože samotné seznamování je důležitým prvkem, který tvoří základní vztahy v družině. Před PJ zde stojí dvě úlohy. Nejprve musí dostat všechny postavy na jedno místo a potom jim musí dopomoci k tomu, aby se rozhodly vytvořit družinu. První úkol není zase tak těžký, protože poutníkům bez domova, kteří se toulají krajem, je na světě vždycky dost a míst, kde se tyto pochybné existence chtě nechtě setkávají, je také dostatek. Jedná se

většinou o zájezdní hostince, lesní tábořiště a městské krčmy nevelné pověsti. Ať už jsou důvody, proč se na těchto mís-tech postavy ocitly jakékoli (například útek z domova, úprk před spravedlností, touha po dobrodružství, potřeba zlatáku, slídění pro lupičskou organizaci), je to nejlepší příležitost, jak je seznamit, jak si vydělat něco zlatých. Nejklasickějším klišé všech fantasy příběhů je případ, kdy se do výše zmíněné hospůdky dostaví staříček a s prosebným výrazem ve tváři žádá o pomoc, neboť jeho vesničci ohrožují skřeti pronikající z okolního hvozdu. Nikdo mu samozřejmě nechce pomoci, takže se toho ujmou hrdinné postavy. Věříme, že ty jsi jako PJ vybral pro první dobrodružství trochu civilnější a originálnější zápletku a že tomuto hrdinskému schématu se vyhneš. Ostatně, pokud ses řídil našimi radami v sekci, která se týkala tvorby postav, nebudeš mít větší problémy s tím, aby tvé postavy našly společnou řeč. Pro jejich seznamení můžeš využít jejich pozadí a vypracovaných historií, jejich tužeb a cílů. Navíc nikde není psáno, že se musejí postavy seznamit všechny v jedné chvíli. Možné i zábavnější je, pokud se připojují ke družině během zápletky prvního dobrodružství. Tak se vlastně ono seznamování stává prvním dobrodružstvím družiny, které rozhodně nenudí.

Hráči by neměli při seznamování zapomínat na pravidla svého světa. Pokud se tam elfové a trpaslíci nesnášejí, potom by se postavy těchto dvou ras neměly mít také příliš v lásce. Jsou-li ve tvém světě velké majetkové rozdíly, pak by se synek šlechtice nemohl bavit se synem kováře bez povyšenosti.

Hraní rolí

Já s vámi nechci jít dobývat tuto pevnost, já chci jít domů!

hraničák Hynek, člen Vukogvazdské družiny,
během válečné porady

Hraní rolí není nic jednoduchého. I když styl hry závisí na tom, jak ses s hráči na počátku domluvil, jsou vždy do jisté míry vázáni tím, jakou postavu si vytvořili – psychicky i fyzicky. Hraje-li hráč výborně svou postavu, neměla by jej na konci při rozdělování zkušenosti minout zasloužená odměna. Někdy se však stane, že hráč během hry zjistí, že danou vybranou charakterovou vlastnost nebo dokonce celý charakter není schopen zahrát. Ostatně všichni jsme v první řadě sami sebou, a tak od náture hodný člověk bude jen špatně hrát bojovníka, který rozdává bezmyšlenkovitě rány na všechny strany. Potom je nutné původní vytvořený charakter postavy během hry pozměňovat. Pokud by to ovšem hru samotnou příliš ovlivnilo (co se stalo, již se neodestane), je lepší poradit hráči, aby si vytvořil postavu zcela novou. V tomto směru je přísnost jen na škodu. Hlavní je, aby hráčům postavy „sedly“ a aby se při jejich hraní dobře bavili.

Samotné hraní rolí neboli role playing nabývá na důležitos-ti, pokud ses rozhodl s družinou hrát přesně podle „reality“ svého světa a důsledně oddělovat konání hráče a postavy. Způsobů, jak zahrát věrohodně charakter, je mnoho a není vůbec od věci vzít si příklad u divadelních herců. Jakékolí

rekvizity jako historický klobouk, oblečení a podobně, hraní velmi oživují. Ale nejen ony. Pokud hráč používá nářečí, historické termíny, šíslá, mění hlasy, hraje nejen obličejem, ale i tělem, pak ostatní dostanou mnohem plastičtější představu o postavě, kterou představuje. Také samotný hráč se jí mnohem lépe dostane pod kůži. Stejně tak pokud hráč chce ostatním vysvětlit, co jeho postava právě dělá, pak není nic jednoduššího, než to zahrát pomocí vlastního těla, obličeje a hlasu. Pro oživení a pochopení hráčských postav není důležité jen to, jak jednají samy o sobě, ale také jak reagují na podněty z okolí. V prvním případě mohou hráči zahrát to, jak reaguje jejich postava na konání ostatních postav – uražení se, hádka, křik, smích a podobně. Takové přímé hraní by mělo být doprovázeno také hraním nepřímým – co postavy dělají večer u ohně, o čem si povídají (zahrajte si nějaké vyprávění), kdo se s kým baví během cestování, hraje někdo na hudební nástroj (jak? líbí/nelibí se to ostatním?), co dělají postavy, když po delší cestě zakotví ve městě (studuj v knihovně, vymetají hampejzy, opíjejí se, budují si mocenskou síť), co nosí postavy s sebou (každý člověk vlastní kromě užitečných věcí také spoustu hloupostí, které o něm něco vypovídají – loďku z kůry, píšťalku, talisman po sestře, ochočeného slavíka, dýku s rukojetí ve tvaru šavlov-zubé veverky), jak se oblékají do společnosti a jak na cesty. (PJ by se zde neměl spokojit pouze s tím, že si postava koupla šaty velmi drahé, ale měl by požadovat detaily – barvu, zdobení, materiál – v různých společenských vrstvách jistě „frčí“ něco jiného.) Pří postavy básně, písni, příběhy, jaké čtou knihy, pracují pro nějaký řád, bratrstvo, spolek, šlechtice? Pokud bude vaše hraní rolí odpovídat na tyto otázky a další podobné hledat, pak se stane neoddělitelnou součástí hry samotné, stejně jako útok širokým mečem nebo kouzlení.

Ať už jste si v družině odsouhlasili důraz na hraní rolí nebo ne, mělo by při hraní a konání postav vždy platit jedno pravidlo: Mluvit má jen jeden hráč a o slovo se hráči hlásí. Zabráňte tak tomu, abys ztratil přehled o tom, co se vlastně děje a které jednání předchází kterému. Navíc si nebudou ostatní hráči povídат mezi sebou a budou věnovat plnou pozornost hře.

Smrt

Smrt postavy je pro hráče většinou nepříjemnou zkušeností. Nastává zpravidla ve třech situacích. První případ je ten, kdy hráč udělá hrubou chybu. Pak není v podstatě co řešit a měl by si začít tvorit novou postavu. Druhý případ je ten, kdy mezi smrtí a životem nestojí nedbalost, ale jen kostka, na které zrovna náhodou padlo vysoké číslo. V tom případě by ses měl zamyslet, zda je nezbytné postavu hráči zabíjet. Tvůj úsudek by měl v tomto případě být nadřazen všem hodům. Nemusíš situaci rovnou smazat, ale spíše dát hráči ještě nějakou možnost přežít. Posledním případem je ten, kdy se postava dostala do smrtelné situace řízením osudu – udělala nevědomě jistá rozhodnutí, která ji spolu s vývojem událostí dostala do neřešitelné nebo špatně řešitelné situace, a tím až na onen svět. Zde pak řešíš jako Pán jeskyň celkovou otázkou umírání. Měl by sis ovšem uvědomit, že

smrt je součástí života a že lpění hráče na postavě by nejen mohlo být osudné pro zábavnost hry v horizontu delším než jedno dvě dobrodružství, ale že by taky mohlo z postav udělat skupinku supermanů. I proto se neboj postavy v těchto případech zabít. Nikdy však podle a záměrně! Hráči i tobě nakonec zůstanou hezké vzpomínky a on se pustí do vymýlení nového zajímavého charakteru.

Postavy pod kontrolou

Jako Pán jeskyně musíš během hry sledovat najednou hned několik věcí, které družina a jednotliví její členové zároveň provádějí. Asi nejdůležitější je mapa. Pokud se jedná například o vesnici, kterou je možno projít bez větších potíží pěšky, pak bys měl dát družině k dispozici již nakreslený plánek. U města pak poskytovat jen náčrt základních čtvrtí, řeky a podobně. V ostatních méně přehledných případech záleží jen na tvém úsudku, kdy řekneš hráčům, aby si začali kreslit mapu vlastní. Pokud jste se domluvili, že budete hrát maximálně realisticky, pak si mohou hráči kreslit mapu jen v případě, že některá z postav má brko, inkoust a pergamen – prostě psací potřeby vůbec. Ovšem dochází-li k boji, je skoro nezbytné situaci rozkreslit a hráče nechat podrobně popsat, co ta která postava dělá. Podobný přehled by sis měl udržovat o trvání kouzel, lektvarů, magických účinků předmětů, loučích, lucernách a tak dále. Vyvaruj se spousty nepřehledných a stokrát poškrtaných papírů a vše si zapí-

suj na tvrdou čtvrtku, kterou budeš mít vždy po ruce. Pro poznámky a zápisy měj po ruce vždy čistý blok.

Je sice pravdou, že to, jak často budeš brát do ruky kostku, ovlivní především styl hraní, na kterém jste se shodli s družinou na počátku. Přesto by před použitím kostky (a mnohdy i pravidel) měla proběhnout v hlavě Pána jeskyně pragmatická úvaha: Je to vhodné? Je to nutné? Nedávej přednost kostkám před hráči. Neházej si na každou hloupost. Využij toho, že můžeš házet za zástěnu a navodit tak u hráčů pocit, že rozhoduje náhoda nebo se něco děje. Zabraň tomu, aby se hráči stali rukojmími pravidel a náhody.

Důležitá je také komunikace s hráči během dobrodružství. Pokud jste se domluvili, že budete hrát co nejvíce realisticky, pak je důležité, abys toto pravidlo jako PJ přísně dodržoval. Vydá-li se tedy jedna postava v noci bez zbytku družiny na výzvědu, měl bys odehrát tento úsek pouze s hráčem této postavy. Utajení se dá také docílit před celou družinou. Například pokud se družina setká s rytířem a jedna z postav už se s tímto člověkem setkala na výzvědách a ví, že to není rytíř, ale podvodník, pak musíš poslat papírky všem hráčům, abys tak zakryl tajnou informaci pro toho jediného. Na jeho papírku bude popsána správná identifikace a na těch ostatních může stát třeba to, že rytíř má pěkně naleštěnou zbroj. Kdyby sis totiž vzal stranou jen jednoho hráče a něco mu šeptal, ostatní by hned věděli, že jejich kamarád ví něco navíc.



O NESTVŮRÁCH, CIZÍCH POSTAVÁCH A PŘÍBĚHU

Postavy se pohybují ve světě, který vychází z fantazie, ale přesto svým způsobem žije. Každý kousek má svůj příběh – od smečky vlků v podzimním lese, přes ztracené duše bloudící po rozvalinách vypálené vesnice, po knížecího výběrčí daní, který cestuje krajem s kohortou těžkooděnců. A ty jako Pán jeskyně všechny tyto malé příběhy spojuješ v jeden příběh velký, který poodhaluješ družině. Proto jsi pro své hráče vlastně vypravěčem velkého příběhu, jakýmsi dějmistrem. Jsi vlastně také hráčem, ale hráčem mnoha postav najednou. Nyní ti ukážeme, jak vytvořit dýchající nestvůry a cizí postavy a jak ve velkém příběhu neztratit nit...

Nestvůry

Někteří Páni jeskyně používají ve svých dobrodružstvích více a někteří méně nestvůr. Bestiář ti jako PJ nabízí možnost vybrat si již hotová zvířata, cizí rasy a magické bytosti, nebo si vytvořit vlastní. Rozhodně se ale nedá říci, že čím více nestvůr použiješ, tím bude dobrodružství lepší (vše záleží také na výběru stylu, viz Styl a družinové regule...). Spíše než na množství by ses měl soustředit na to, aby byly bytosti živé a aby vytvořily tu správnou atmosféru. Pro každou nestvůru by sis měl vytvořit kartičku z tvrdého papíru, kde na líc sepíšeš všechny číselné hodnoty a na rubovou stranu pak její popis, chování a úlohu v dobrodružství, případně to, jak nestvůra bude reagovat na různé akce družiny (uteče smečka vlků, když si postavy rozdají hořící pochodně, nebo ji to ještě více rozruší?). Tak budeš mít všechny potřebné materiály vždy po ruce a jednotlivé nestvůry můžeš dle libosti používat i v dalších dobrodružstvích. Také je dobré mít pro každý typ terénu a zemi k dispozici určitou nabídku nestvůr, které se tam obvykle toulají – medvěd, vlk a jiné – to pro případ, že by ti vyprávění uvízlo a ty bys potřeboval rychlou dějovou vložku. Až budeš nestvůru popisovat hráčům, nesnaž se popsat každý chlup její srsti, ale soustřed se na atmosférické detaily – hluboké oči divoké šelmy, chlad, který proudí z nemrtvého, a podobně.

Cizí postavy aneb základ dobrého dobrodružství

Pokud jsme na začátku této kapitoly napsali, že svět se skládá ze spousty příběhů, pak o cizích postavách to platí dvojnásob. Každá z nich si žije svým malým či velkým životem docela nezávisle na družině. Abys vytvořil opravdu dýchající a životnou CP, musíš znát nejen pravidla pro její fyzické vlastnosti, ale taky mít v malíčku svůj svět, v němž se pohybuje, v němž se odehrává její životní příběh. A nejen tento svět fantastický, ale často i svět náš, reálný (nejeden PJ při vytváření armád ve svém světě přečetl něco knih o středověkém válečnictví). Pro rybáře bude nejdůležitější, aby byl v zátoce dostatek ryb, takže pro jeho vytvoření stačí znát přírodní podmínky místního jezera a základy rybolovu. Pro

vojáky z městské hlídky je důležitá hospoda u jižní brány a strach z jejich manželek, když se vracejí podnapilí domů, takže pro jejich vytvoření je třeba znát systém moci ve městě, druhy a cenu piva. Ale například život pána jedné ze zločineckých skupin v takovém městě bude mnohem složitější a pro jeho sepsání jako CP bude potřeba hodně specifických poznatků o prostředí, ve kterém se pohybuje. Jak sám vidíš, propracovaný svět zde znamená práci z půli hotovou. CP si stejně jako nestvůry můžeš zaznamenávat na kartičky tvrdého papíru. Od nestvůr je můžeš odlišit velikostí nebo barvou na lemu. Na líc opět sepíš číselné vlastnosti a na rub charakter, cíle, životní příběh.

Zacházení s CP v dobrodružství se od zacházení s nestvůrami zásadně liší. Jak?

Příklad: PJ ve svém pátém dobrodružství vytvořil CP kupce Slavoje Biřimiče zvaného Nebojsa. Slavoj obchoduje prakticky se vším, z čeho má zisk. Vyděláváním peněz je tak poselký, že nikdy neměl čas ani na rodinu ani na to, aby se někde usadil, koupil si dům nebo se aspoň lépe oblekl. Jeho život je seznamem dobrodružství, kdy se s vidinou velkého zisku a s povozy plnými k prasknutí různým zbožím pouští na daleká a divoká území, aby zpátky dovezl kůže neznámých šelem a řemeslné výrobky s exotickými vzory. PJ vytvořil podrobný fyzický i charakterový popis této CP, aby ji v tomto dobrodružství mohl použít jako zadavatele práce družině. Slavoj za ochranu své karavany, která se právě vydává do Železných hor obchodovat s trpaslíky, nabídí postavám zajímavou sumu, a ty neváhaly. Aby byl Slavoj kompletním člověkem, PJ při jeho tvorbě použil stejné postupy, které použili předtím hráči k vytvoření svých vlastních postav. Dobrodružství nakonec dopadlo na výbornou a Slavoj se na cestě zpátky s rozzářeným obličejem s postavami dokonce velmi spřátelil. Když se loučili, slíbil jim, že kdykoli by něco potřebovali, tak vědí, kde ho najdou.

V této chvíli PJ odkládá tuto CP do své krabice, kde leží další kartičky. Ale ve skutečnosti se již Biřimič, jeho povaha a příběh staly součástí světa a součástí příběhu družiny samotné. Tak například v sedmém dobrodružství se družina musí dostat mezi kupeckou smetánku jednoho z měst, aby odhalila sérii loupežných vražd. Proto čaroděj Darděj, známý vráha židlí, vystupuje jako bohatý kupec a bojovníce Conana jako jeho osobní stráž. Na jednom banketu přijde řeč právě na kupecké řemeslo a kontakty. Tu se Darděj vytasí se svým „starým přítelem Biřimičem, se kterým udělal několik velevýnosných obchodů“. Protože je Slavoj Biřimič v této části země docela známou postavou, Darděj okamžitě získá důvěru i uznání okolostojících kupců, a tím i postoupí blíže k odhalení záhadného vraha. A to nemusí být jediné možné použití takto životné CP. PJ po ní může sáhnout, aby družině okořenil přenocování v hostinci při cestování do Adernachu, nacházejícího se na západě herního světa. Když hráči, kteří se obvykle při cestování svých postav nudí, naleznou v zájezdním hostinci starého známého kupce, pak jistě pookřejí a sehrání takového

vřelého shledání v hospodském prostředí se může ukázat jako velmi zábavná piškuntálie. A PJ jistě Slavoje použije i později, například zase jako zadavatele práce...

Jak sám vidíš, práce, kterou věnuješ tvorbě originální a životné CP, se tobě a tvé družině může vyplatit, a to nejen jednou. A to neplatí jen o přátelích a známých družině, ale též o jejích nepřátelích a osudových protivnících. Nesmíš rovněž zapomenout, že nejen družina je ovlivňována od CP, ale také CP je ovlivňována družinou. I proto nejsou kartičky s jejich popisem nedotknutelné, ale musíš je podle dění doplňovat a přepisovat. Tak například Nebojsa přestal pod vlivem družinového hraničáře kouřit dýmku...

Vedle těchto „důvěrně známých“ CP potkává družina každý den desítky a ve městě snad i stovky CP, které nejsou nícím na první pohled zajímavé a většinou je postavy ani nepozdraví. Není v silách žádného Pána jeskyně, aby si každého človíčka v království popsalo způsobem, jaký jsme doporučovali pro výše uvedený případ. Co však má PJ dělat, když se některá z postav rozhodne zajít si odpoledne na trh a jen tak si s místním řezníkem pokláboti o slavnosti, která proběhla o posledním masopustu? Na takové vrtochy se jistě dosti špatně hledá řešení. Nejdůležitější je mít schopnost, které se říká herní improvizace. Některým Pánům jeskyně je dána shůry a jiní se ji po několika dobrodružstvích naučí. Tato improvizace by měla ale vždy vycházet z toho, co už o svém světě víš. Pokud máš sepsané město, zemi, zvyky obyvatel a jejich slavnosti, pak máš dobrý základ pro to, abys sehrál řezníka velmi slušně. Dalším krokem bude popis. Jeden z tvůrců herního světa Taria vymyslel pro takový rychlý popis zajímavý trojný systém.

Příklad: PJ potřebuje popsat řezníka na trhu. Rozhodne se tedy využít speciálního trojněho systému – jeden rys vzhledu, jeden rys charakteru a celkový dojem. PJ si tedy nejprve vymyslí, že řezník bude malý a zavalitý, nebude mít rád vrchnost (třeba proto, že PJ má docela dobrý přehled o městské radě) a celkovým dojmem bude působit jako špindíra. Další dění se tady bude pohybovat mezi těmito třemi body – postava si bude během rozhovoru všímat toho, že na řezníkově kulatém těle v obličeji jsou šmouhy od krve a v jeho oblečení je mnoho dér a záplat. A i když se bude hovor točit kolem masopustu, bude většinu řezníkova výstupu obsahovat pokoutné šeptání o tom, jak musel před masopustem dodat na radnici dvě celá prasata a ještě dodnes nedostal za jejich naporcování zaplaceno, ale ono to tak chodí, pánové si užívají a poctivý řemeslník aby třel bídou s nouzí, však ono se jim to jednou všechno vrátí, to si můžou být jistí, mladý pane, všecičko...

Po několika dobrodružstvích sám poznáš, že právě tyto scénky svým kouzlem nechťéneho jsou tím pravým kořením hry a hráči na ně ještě dlouho vzpomínají.

Nyní již vši, jak CP vytvořit a sepsat. Ještě ti ale dlužíme návod, jak je zahrát. Do jisté míry jsi ovlivněn tím, jaký styl hraní jste si na počátku s hráči vybrali. Na druhou stranu je

několik pravidel, která platí vždy. Rozhodně nepopisuj hned napoprvé všechny charakterové a vzhledové podrobnosti jednotlivých CP. Jednak si jich postavy nemohou všechny hned všimnout a jednak tím hráče jen začneš nudit, a hra tak ztratí svou dynamiku. Nejprve tedy popiš úplně základní vzhledové prvky, kterých si mohly postavy všimnout, a vše ostatní zahrraj. Asi se teď ptáš jak? Není nic jednoduššího než se podívat do kapitoly Hraní rolí, kde jsme radili stejnou věc hráčům postav. Nejlepší popis je totiž popis v pohybu, který vychází z mimiky, barvy hlasu, dialekta, způsobu chůze, výběru témat pro rozhovor a tak dále. Až během tohoto hraní pak můžeš sdělovat postavám detaily ve vzhledu a chování CP, kterých si předtím nevšimly.

Etiketa

Jako Pán jeskyně se někdy dostaneš do situace, kdy budeš muset popsat CP, která se vydává za něco, cílem ve skutečnosti není. V jiném zvláštním případě tě může hráč překvapit otázkou: „Jakým dojmem na mě ten člověk působí?“. Pro obě možnosti se hodí pravidlo, které jsme nazvali etiketa, ale stejně dobře se může jmenovat třeba první dojem. Pokud v dnešní době potkáš na ulici člověka, jemuž je na první pohled kolem dvaceti, je pohodlně oblečen, na zádech má batoh a na nose brýle, pak bys o něm asi tvrdil, že se jedná o studenta. V dobrodružství bychom řekli, že tato CP má etiketu student. Čili na první pohled působí jako student – oblečením, stářím, obličejem, výbavou. Ve fantasy světě, kde ještě existují stavy a kde na špičce mocenské pyramidy sedí král nebo kníže (tedy kde se více či méně vychází z evropského středověku), platí dvojnásob, že šaty dělají člověka a dobrý první dojem otvírá mnohé zamčené dveře. I proto je vhodné si u CP (a nejen CP, je to do jisté míry vystihnutelné i u postavy) poznamenat její etiketu – obchodník, řemeslník, voják, univerzitní vzdělanec, kněz, rytíř a podobně. Hodí se to právě ve chvíli, kdy chce hráč dostat informace o dojmu z CP, a ještě více v případě, kdy se CP vydává – rozuměj obleká, líčí, pohybuje – za někoho jiného. Do jaké míry tuto pomocnou vlastnost jménem etiketa použiješ, záleží však jen na tobě.

Příběh

Spiský dobrodružný? Bludý jen! Oči pásl, když je čtu. Když je recitují, jazyk se mi křví. Nemohu je opisovat, aniž bych třikrát brk nezlámal.

Bernard z Mladče, Obrana svitků učených

Ani sebelepší svět, dobrodružství, nestvůry a CP ti nikdy nezajistí, že se budou hráči u hry stále bavit. Pořád se můžeš setkat s hluchými místy, která se jen těžko překlenují. Jedná se především o chvíle, kdy postavy cestují na daleká místa a kdy tak tráví třeba celý týden na cestě. Řešení jsme nabídli již několik. Lze použít známých CP nebo předpřipravených nestvůr. Také je možné zaujmout hráče živým popisem míst, kterými postavy projíždějí – zde se opět vyplácí propracovaný svět (nebo naopak tyto daleké cesty jsou vhodnou přiležitostí, jak popis světa rozšířit). Když postavíš družině při

pouhém projíždění zemí „do cesty“ například výroční turajové klání s barvitými popisy soutěží a možností se účastnit, pak máš nejméně jedno herní sezení zaplněno živým dějem. V sekci Hraní rolí jsme se pak zmínilí o tom, že tyto dlouhé vyjížďky je možno také použít jako vhodný prostředek k tomu, aby se o sobě postavy něco dozvěděly – zvyky, koníčky, záliby, zvláštnosti.

Můžeš se však setkat také s horší situací, a to když hráče zápletka jednoduše přestane bavit. Zkušený PJ staví příběh dobrodružství tak, aby se dotýkal co nejvíce schopnosti postav a zaujal myšlení hráčů. Takový Pán jeskyně netvoří příběh na jednom základním kameni v podobě vyvražďování rozlehlého podzemí nebo zakletého hradu, ale splétá nit příběhu z mnoha vláken. Snaží se kombinovat detektivní pátrání po stopách, komunikaci s CP, nečekané zvraty, barvité popisy, přestrojení a léčky, potýkání se s oficiální mocí a manipulaci vlivnými kruhy, okamžiky na výsluní i chuť prohry a osamocení, akční scény a fyzické výkony, a přitom i hlavolamy, hádanky a hříčky. Nejlepší příběh je totiž právě ten, který se neomezí jen na jednu věc, ale rozehraje zároveň více stylů a typů řešení.

S tím také souvisí poznání, že dobrodružství se neskládá jen z hlavní linie a jedné zápletky, ale že je vhodné připravit si i menší boční zápletky.

Příklad: Družina přcestovala do horské vesnice Chladná Voda, aby vyšetřila zmizení mnichů z blízkého kláštera Melk. Chytrý PJ však pro hráče připravil mnohem více než jen strašidelné pátrání v klášterních zdech. Poblíž vesnice jsou ještě trochu pod sněhem vidět rozvaliny sídla původních obyvatel. Pokud budou na tomtoto místě postavy pátrat, dozvědí se mnohé o minulosti místa, kde nyní stojí klášter, protože v rozvalinách je zasypán vchod do podzemní hrobky. Pokud budou postavy kolem půlnoci v místním hostinci, mohou se setkat s opilým kovářem, který má podezření, že je mu jeho žena nevěrná a za pár stříbrňáků si najme hraničáře, aby dva dny manželku špehoval. Navíc hostinského nejstarší dcera je krásná holka s myšlenkami na vdavky, a protože se zamilovala do postavy čaroděje, bude se ho snažit zlákat, aby se s ní oženil a vzal ji s sebou do světa. Dva dny po příjezdu družiny se k večeru domů nevrátili tři dřevorubci. Ve stejný den odpoledne vidělo několik dětí, jak z lesa několik mil od vesnice stoupá černý dým. Že by skrétí oddíl, který se odvážil proklouznout skalním průsmykem? Pak je ovšem potřeba okamžitě varovat místního barona na jeho tvrz!

Kvalitně zpracované boční zápletky, složitý svět a poctivě vypilované CP jsou jednoduchými rekvizitami, které hlavní linii dobrodružství nejen podtrhnou, ale i doplní. Takové dobrodružství tak nemá jen jedno vyvrcholení, ale hned několik. Také nezapomínej na to, že na pozadí dobrodružství samotného svět žije dál, a stejně tak jeho dějiny. Můžeš tak děj přetnout nečekanou válkou, náboženským povstáním nebo obklíčením města, kde se postavy nacházejí.

Pokud by se přeci jen nakonec objevilo bílé místo a postavy se prostě nemohly pohnout dál, nenech je trápit se a

přihraj jim do cesty nějakou indicii – novou stopu, upovídáného tuláka, rychlý přepad, po jehož zlikvidování se mohou vydat po stopách útočníků, a tak pokračovat v příběhu. Umění improvizace zde znamená schopnost vložit do děje pohotově novou záplatku, příběh, CP, nestvůru, tak aby tím PJ vyřešil svůj nepředvídaný problém. Je to rozhodně elegantnější a atmosféričtější, než kdybys hráčům jako PJ přímo poradil, co dělat dál. Na druhou stranu bys neměl nečekané nápady a postupy hráčů uměle zavádět zpátky do kolejí předem vymyšleného dobrodružství. Ale naopak je pomocí improvizace nového děje a následků ve hře ocenit.

Pokud máš na výběr mezi hodem kostkou a zajímavějším vývojem děje, pak vol radši děj. Hráči to jistě ocení (i když o tom nebudou mít tušení).

JEDNA CESTA KONČÍ A DALŠÍ ZAČÍNÁ

Závěr dobrodružství

Závěr dobrodružství samozřejmě závisí na dobrodružství samotném (a tedy i na kapitole Tvorba dobrodružství), můžeš jej ale měnit podle toho, jak se ti výkon družiny během hry zamlouval či nezamlouval. Odměny ve formě drahých kamenů, klenotů a truhel plných zlatáků umísťených v poslední místnosti čtverečkovaného podzemí asi uspokojí málokoho ze zkušených hráčů. Chceš-li přece jen odměnit postavy světskými statky, pak vol nápaditější odměny – tajné informace, zajímavé kontakty, parcelu ve městě, přístup do knihoven, moudré učitele... Pokud totiž počítáš s tím, že se svou družinou odehraješ více dobrodružství, musíš jim bohatství a moc podávat po kapkách, jinak se ve třetím dobrodružství sejde liga nesmrtných a herní sezení bude sestávat ze soubojů stotisícových armád a drancování měst.

Pán jeskyně, který myslí trochu dopředu, také neodhaluje v závěru postavám celé pozadí dobrodružství. Naopak temné nitky příběhu nechává nevyřčeny, aby se mohly vynořit někdy v budoucnu a družinu opět trochu potrápit. Tyto vrajející se motivy mají podobný účinek jako známé CP – hru velmi oživují a Pánu jeskyně dávají k dispozici neotřelé nové zápletky. Pokud chceš, nemusíš na závěr poskytnout postavám žádné vysvětlení, a to ani když dobrodružství dohrájí úspěšně. Ponecháš tak i jejich hráče v hlubokém, ale prospěšném zamýšlení.

Závěrečná porada

Poslední úder protnul vzduch, poslední stopa byla odkryta a poslední díky vyřčeny. Pro postavy tady končí jeden kousek jejich životů. Pro hráče a Pána jeskyně ovšem dobrodružství ještě nekončí. Zbývá ještě závěrečná porada. Ani jedno ti však nedoporučujeme dělat hned po ukončení hraní. V té době jsou totiž ještě emoce horké, rány nezahojené a úsudek zatemněný, takže člověk většinou pro stromy nevidí les. Ty i tví hráči byste si měli nyní od hry odpočinout, všechny názory si nechat pěkně uležet a za týden nebo i později se

pak v klidu domova, oblíbené čajovny nebo hospůdky ke všemu pěkně vrátit.

Závěrečná porada by měla být diskusí, kde by se měli nejprve tví hráči jeden po druhém vyjádřit k tomu, co se jim na tvém dobrodružství líbilo a co ne (samozřejmě, jen pokud chtějí). Stejně tak by se měli vyjádřit ke svým spoluhráčům. Pak přijde řada na tebe a tvé hodnocení hráčů, tvého dobrodružství a jistě i sebekriticky tvého výkonu. Tato porada by neměla vysvětlovat dobrodružství v rovině postav, ale měla by osvětlit hru na rovině hráčské. Čili neobjevené stopy nebo zápletky, které si necháváš pro příští hraní, zde nemají být odtajněny (protože málokdo umí do takové míry oddělit sebe a svou postavu), ale mají zde být vyslechnuty výtky v tom smyslu, aby se příště všichni bavili ještě lépe. Pokud mají být opraveny družinové regule, pak právě nyní.

Nakonec bys měl rozdat zkušenosť jednotlivým hráčům za jejich postavy. Pravidla pro hodnocení zkušenosnosti nalezené v PPH v sekci Zkušenosť a úrovně. Protože soutěžení do Dračího doupěte Plus nepatří a protože závist se nepovedlo lidstvu od jeho vzniku dodnes vymýtit, není vůbec od věci, aby zkušenosť byla rozdána tajně a aby si její hodnoty nechali všichni hráči jen pro sebe. Jedná se o bezbolešnou prevenci nepříjemných situací. Pokud si ovšem potrpíte na realitu, pak by Pán jeskyně neměl hráčům hodnotu jejich zkušenosnosti sdělovat vůbec, ale měl by si vést přehledné statistiky o jednotlivých postavách. Postoupí-li postava na další úroveň, pak jen PJ hráči sdělí, že se tak stalo a on si má vybrat případné nové schopnosti a podobně.

Systém pokročilého vedení hry a tvorby světa

Během závěrečné porady, nebo i později, se můžeš se svými hráči dohodnout, kdy se bude konat další herní sezónu s novým dobrodružstvím. Nejde ovšem jen o to, co a kdy, ale také kdo. Zkušení Pánové jeskyně vědí, že není v silách ani časových možnostech jednoho člověka neustále přicházet s novými a neotřelými zápletkami a že svět vytvářený jen jedním Pánem jeskyně nakonec ztratí na originálnosti, zajímavosti i propracovanosti. I proto ti předkládáme nápad, jak si nejčastěji a nejlépe zahrát. Tajemství tkví v systému několika PJ v jedné družině. Tato možnost má jak své výhody, tak své nevýhody. Mezi výhody jistě patří častější hraní a zajímavější dobrodružství bez opakujících se témat. Nevýhodou je fakt, že ti z hráčů, kteří budou působit také jako Pán jeskyně, budou ochuzeni o překvapení a tajemství ze strany hráčských postav (pro hraní je nutné, aby každý PJ znal podrobnosti charakterů celé družiny). Volba více Pánů jeskyně je tak vhodná především pro družiny, které hrají intenzivně a často. Naopak pro hráče, kteří se sejdou dvakrát do roka, ztrácí tento model na zajímavosti. Podobný systém, jak jsme už napsali, je možný také u tvorby světa. Skýtá však stejně výhody (svět zajímavější a rychleji kompletní) i nevýhody (prozrazení některých světotvorných tajemství). Nutno ovšem také poznámenat, že více PJ se lépe hodí do družiny, která už je trochu zkušenější a hraje spolu už nějaký ten pátek.

Příklad: Pět spolužaček z druhého ročníku gymnázia se rozhodlo, že si založí družinu Dračího doupěte Plus, která se bude jmenovat Soudné sestry. Na první poradě bylo rozhodnuto, že Paní jeskyně bude Tereza. Družina v této sestavě odehrála tři dobrodružství, ale pak už milé Terezce došly nápady, a protože začala chodit dvakrát týdně do houslí, nezbýval jí čas ani na tvorbu světa. Družina se tedy rozhodla, že za druhou Paní jeskyně si zvolí Karolínu. Ta se zhodila nejen nového dobrodružství, ale také si vymyslela své nové země. Ve svém dobrodružství pak chtěla zavést postavy do elfího lesa jménem Dubový Příborník, který umístila vedle hor, oddělujících její část světa od Achátové říše, kterou již vytvořila Terezka. Protože se jedná o velký světotvorný prvek, musela ovšem o tomhle kroku Terezu zpravit. Ta ale namítl, že ve výše uvedených horách si už delší dobu schovává skřetí klany, jejichž útoku na Achátovou říši chce použít v jednom ze svých dalších dobrodružství, a proto je blízkost elfího lesa příliš nelogická. Takže Karolínka se nakonec rozhodla, že Dubový Příborník posune na jižní konec Achátové říše, kde vysoké hory se skřety nejsou. Přišla tak sice o překvapení ze skřetích vojsk v příštím Terezčině dobrodružství, kde bude hráčem své postavy, ale na druhou stranu zase obohatila svět o další krásný kout.

Pokud se rozhodnete pro systém více PJ, pak je bezpodmínečně nutné, aby byly změněny družinové regule. Především by tito PJ měli mít zcela stejné hlasy. Nikdo by se neměl nad ostatní vyvyšovat. V praxi tvorby světa se pak osvědčuje model, kdy jeden PJ vytváří a spravuje jednu nebo více konkrétních zemí, království, knížectví a podobně. Pokud se jeden z PJ rozhodne zasáhnout do světa takovým způsobem – at už při hraní dobrodružství či tvorbě vlastní země – že to ovlivní i země ostatních Pánů jeskyně, pak je tento zásah s ostatními povinen projednat. Opět platí zlaté pravidlo – Dračí doupě Plus není soutěží o první místo. Proto soutěžení mezi zeměmi jednotlivých PJ v bohatství nebo mocí hru i svět jen ničí a vyprazdňuje.

KAM VYRAZÍME ZÍTRA, ČLOVÍČKU?

Část, kterou právě dočítáš, ti měla poradit, jak vést dobrodružství v systému Dračího doupěte Plus. Jak vidíš, jedná se o zapeklitý úkol, který nemá správné a špatné cesty, ale mnoho rovných variant. Úkol, který je těsně spjat s tvými hráči a kapitolami Tvorba světa a Tvorba dobrodružství. I když jsme se ti snažili spíše ukazovat všechny možnosti než doporučovat jednu vhodnou, nevyhnuli jsme se tomu, abychom trochu nenadřovali podpoře hraní rolí – role playing – které je oblíbeno mezi zkušenými a staršími hráči her na hrdiny. Nejvíce by sis však měl cenit blaha a zábavy svých hráčů.

A ani uprostřed toho nejtemnějšího podzemí bys neměl zapomenout, že venku za okny klubovny je stále ještě svět mnohem pestřejší a mnohem reálnější.

Po stopách démona

Slunce

Slunce je život. Je v něm síla nespočtu plánujících ohňů, jež hřejí naši zemi den co den.

Slunce nám dává zrodu i krmě i prozření.

Slunce je v každém z nás, bez něj nelze žít.

A někdy slunce, ten pramen našeho života, zahalí chmurný mrak. Pak pomalu zmíráme, dokud nezemřem...

Netěv Moudronoš

NEŽ ZAČNETE HRÁT

Jako PJ musíš umět hru připravit. Ještě dříve, než se sejdete, měl bys mít nachystané, vymyšlené, nebo přečtené dobrodružství, které budete hrát, a k němu vše, co budeš potřebovat.

Než vůbec začnete hrát, měli by mít hráči nastudována pravidla pro hru i pro svá povolání. A mít pokud možno již připravené postavy. Tyto postavy bys měl nejdříve poznat, k tomu ti poslouží charakterník z vložených příloh v PPH, který hráči vyplnili. Není na škodu si s hráči o jejich postavách promluvit a pojišťovat, jak chtějí hráči hrát. Můžeš jim nahlédnout i do deníků, někteří hráči, hlavně ti mladší, mají takový zložky psát si do vybavení věci, které tam nepatří (cennosti navíc, kouzelné předměty a věci z naší doby). Ve hře máš vždy poslední slovo, proto nebudeš-li se ti něco zdát, nakaž hráči, aby to změnil.

Postavy jsou již vyřešeny, dobrodružství máš v hlavě a co dál? Je dobré připravit prostředí. Čím lepší atmosféra bude v pokoji, kde hrajete, tím silnější zážitek z toho budou hráči mít. Toho se dá dosáhnout mnoha způsoby. Pro toto dobrodružství bude nejlepší přítmí, které uzavře hráče před okolním světem. Pokud se již za okny setmělo, nechej to tak. Přes den můžeš zatáhnout závěsy, abys zamezil pronikání přílišného světla do pokoje. Je vyzkoušeno, že čím méně světla je v místnosti, tím méně se hráči soustředí na svůj zrak a více používají svou fantazii. Proto pokud můžeš, nech zhasnuto. Stačí rozsvítit jen malou lampičku v rohu nebo zapálit jednu či více svíček, abyste viděli do pravidel, osobních deníků, atd. Ze začátku budete v pravidlech asi listovat hodně, tak není dobré si kazit oči u svíčky, ale s dalšími hrami už nebudeš potřebovat tak často koukat do papírů a klidně můžeš hrát jen při svíčce.

Skvělým pomocníkem je také dobrá hudba. Podíváš-li se na jakýkoliv film, je podkreslen nějakou hudbou. Každá nálada, každá chvíle má svou hudbu. Emoce při hře jdou hudbou velmi dobře ovlivnit. Když pustíš hudbu, hráči se jakoby kouzelným proutkem přenesou do světa fantazie a budou lépe přijímat příběh, který jim chceš vyprávět. Pokud si dokážeš k dobrodružství nachystat muziku přesně k dané náladě v určité části dobrodružství, uvidíš sám, jak moc to

bude na hráče působit. Hudba se nedává do filmu nadarmo. Časté přepínání různých melodií si ale asi nech, až budeš v hraní PJ zkušenější. Přeci jen na tebe bude spousta věcí nových a napoprvé se ti z toho možná bude točit hlava. Udržet všechny věci důležité pro herní sezení bude ze začátku asi dost obtížné. S každým dalším dobrodružstvím se však budeš zlepšovat a všechno se ti jistě rychle dostane pod kůži.

Máš-li všechno připraveno, směle do hry. Dobrodružství začíná...

ÚVOD

O co půjde

Na Taře, jižním kontinentu Asterionu, leží v Tabitských vrších malé městečko Potůčky. Nad ním na kopci stojí trosky starodávného kláštera zasvěceného bohu slunce Aurionovi.

Již od založení byly Potůčky klidným městem, občas nějaká ta pitka a rvačka, ale to není v těchto končinách nic neobvyklého. Před nějakým časem se však spousta věcí změnila.

Obyvatelé města si chodí poslední dny více stěžovat za starostou Malochem, že jim někdo krade jejich majetek. Starosta má problém a neví, jak ho řešit.

Ve městě navíc někteří obyvatelé špatně spí. Budí se z hrůzných nočních můr a pak jsou celý den unavení. Mnozí věří, že by jim mohla ulevit Soria, kněžka bohyň Estel, která bydlí někde poblíž kláštera a občas zašla do Potůčků pomoci místním od jejich trápení. Ted, když Sorii nejvíce potřebují, se už deset dní ani neukázala. Začínají o ni mít strach.

V tento neradostný čas přicházejí postavy do Potůčků. Snad dokážou místním obyvatelům nějak pomoci.

Příběh Mogu

Je to již dávno, co se daleko na jihu narodil Mog. Již od mlada vynikal svými fyzickými schopnostmi a bystrou myslí. Tyto jeho vlastnosti však živořily ve stínu jeho ctižádostivosti, touhy po moci a bezohlednosti. Mog neměl nikdy žádné přátele, ostatní dělil pouze na ty, které může využít, a ty, které by měl zlikvidovat. Svým přístupem si nadělával spoustu nepřátel a útoky na jeho život se daly počítat na desítky. Ale stejně jako mnoho jemu podobných, i Mog se smrti bál. K čemu bude vše, co za života získal, když on už bude mrtev? Chránil se pomocí četných prostředků proti útokům dýkou, jedem či zaklínadlem, avšak bylo mu jasné, že smrt se mu oklamat nepodaří.

S tím se ovšem nehodlal smřít a dlouhá léta pátrání a vlastních výzkumů přinesla očekávaný plod. Stal se jím amulet zobrazující zatmění slunce – černočerný kámen na zlatém podkladu. Umožňoval Mogovi vypudit původní duši z těla vyhlédnuté oběti a zcela ho ovládnout.

Pokud by ses chtěl na tuto věc podívat mechanismy Dračího doupěte Plus, pak na Moga pohlížej jako na theurga, který je v mentálním souboji schopen provést mentální praktiku Přeražení vazby k tělu pouze za pomocí popsaného amuletu, který musí mít cíl při provádění této praktiky u sebe.

Při svém předposledním vtělení ovládl skřetího velitele Bahrúga. Získal tím velkou moc nad skřetími vojáky. Když s nimi táhl světem, přibíral další žoldáky, kteří s ním šli ničit, bořit a rabovat. Věděl, že za ním půjdou, když jim slíbí a dopřeje to, co chtějí.

Jednoho dne Bahrúg – Mog dorazil do Aurionova kláštera nedaleko místa, kde později vznikly Potůčky. Vpadl se svými vojáky dovnitř a strhla se krvavá řež. Kněží kláštera bránili a dokázali pobít spoustu nepřátel. To však nestačilo. S Bahrúgem šlo příliš mnoho mužů, než aby je kněží dokázali přemoci.

Opat kláštera věděl, že je nutné ochránit tu největší vzácnost, kterou Chrám slunce skrýval. V podzemí ležela krypta, kde byly uloženy ostatky jeho moudrých a vážených předchůdců. Opat se probil celým klášterem až dolů do krypty. Ihned za ním však vběhl Bahrúg – Mog. Oba dole v kryptě svedli tuhý souboj, v němž opat zvítězil. Než však odhalil skřetímu veliteli hlavu, stihl Mog pomocí amuletu utéct z Bahrúgova těla. Démon se neodvážil napadnout opatovu pevnou a uzavřenou mysl, proto z nouze vnikl do hladkých zdí dole v kryptě.

Zraněný a vyčerpaný opat sebral z krve na zemi Mogův amulet a ukryl jej ve schránce krypty. Pak klesl na kolena a hlasitě zakřičel:

„Aurione, vezmi si mě k sobě! Seber moji sílu a za nichraň toto místo!“ Víc již nestihl říci, hlas mu s posledním slovem zakolísal a on se skácel mrtev k zemi. Od té doby bdí bůh Aurion nad kryptou, kde leží opat kláštera a jeho 14 předchůdců. Všechny skřety, kteří pak chtěli dovnitř, sežehl palčivý Aurionův oheň, proto Mog zůstal sám, uvězen v chladných mramorových zdech krypty.

Klášter byl vypleněn a vypálen a skřeti po nějakém čase odtáhli. Hluboko v zemi však zůstala síla v podobě nespoutaných zakletých démonů vyvolaných strachem, bolestí a utrpením.

Léta běžela a dolů do krypty dlouho nikdo nezavítal. Mog sice vnímal, že v blízkosti jeho skrýše se čas od času objevili lidé, jejichž těl by se případně mohlo zmocnit, ale neodvážil se opustit svůj úkryt. Až po devětasedmdesáti letech vystoupala po svahu do kláštera kněžka Soria se svým milencem theurem Kalimem. Ucítila z toho místa moc duchů, kteří stále vyvolávali hrůznou vzpomínku na dávnou událost. Její bohyňa Estel jí vnukla poslání – očistění tohoto místa od skvrn minulosti. Soria uposlechla a zůstala v klášteře. Podle Estelina přání odpoutávala neklidné duchy dávno zabitého kněží od této poznamenané země. Svými exorcismy však narušila rovnováhu, která tam panovala, a emoce dávno zemřelých se začaly drát ven. Soria však byla natolik silná, že je dokázala udržet v klidu.

Kvůli svému poslání neměla Soria na Kalima tolik času, a on se začínal nudit. Jednou uprostřed noci, kdy je síla

boha Auriona nejslabší, se rozhodl jít dolů do krypty, přestože Soria odtud cítila velkou moc a sama se tam nikdy neodvážila. Kalim sestoupil po schodech až dolů a tam uviděl dvě mrtvá těla – opata a Bahrúga. Kromě nich ucítil i někoho dalšího. Než však stačil cokoliv udělat, zaútočil na něj Mog.

Kalim s cizí myslí ve svém těle vyběhl z chrámu pryč. Mog nenáviděl kryptu, kde byl po takovou dobu zavřen, a nutil Kalima, aby jej odnesl co nejdál od místa, která jej tak dlouho věznila. Kalim však byl theurg, Mogovi se urputně bránil a nechtěl se mu poddat. Láska, kterou cítil k Sorii, byla natolik silná, že jej táhla zpět. Ten silný cit byl pro Moga nepřekonatelnou překážkou k úplnému ovládnutí Kalima. Mog začal být bezradný. V souboji dvou myslí nedokázal theurga přemoci. Rozpolcený Kalim pobíhal dlouhé týdny po lesích a přemáhal sám sebe. Tento nekonečný boj dlouho neměl vítěze.

Až Mog, sice zesláblý svým vězením, ale nikoliv hloupý, našel v Kalimově mysli slabinu. Přestal s ním bojovat a začal mu našeptávat. Promlouval k němu a vybízel ho ke špatným myšlenkám. A chudák Kalim mu pomalu začal podléhat. Zlý Mog jej přesvědčil, že on je ten silný a že on se musí zbavit všech svých minulých závazků. Šepťal Kalimovi do ucha, že jej Soria chtěla podvést a že nejlepším trestem pro ni bude smrt. Zabitím své milé by Kalim jednou provždy přebral pouť, které mezi ním a Sorii je. Přerušil by jedinou bariéru bránící démonovi v úplném ovládnutí jeho těla i myсли.

Jednou v lesích narazil Mog na hraničáře Zirká a jeho partu, a protože uměl opravdu dobře našeptávat, přesvědčil je, aby mu pomohli. Nasliboval jim spousty peněz a pokladů, krásné dívky a slávu, na což mu všichni kývli. Démon se i s celou bandou usídlil v jeskyni v lese Šeravě. Aby měli v jeskyni co jíst, chodil zloděj Orbek z Mogova příkazu do Potůčků krást jídlo a některé další potřebné věci.

Mog přesvědčil Kalima, a ten rozkázel, aby mu Zirkova banda dovedla Sorii ze zříceniny kláštera. Nechtěl si pro ni dojít sám, protože to místo nenáviděl a trochu se jej i bál.

Pro bandu bylo těžké kněžku zajmout, bránila se, seč mohla, a nejspíš i bohyň Estel v boji pomohla, protože když se se Sorii únosci vrátili, byli mnozí z nich nepříjemně zranění.

Mog ihned přinutil Kalima jít za jeho dívku a vlastní rukou ji zbavit života. V Kalimovi však pořád zůstal kousek síly, dokázal se podvědomě vzepřít Mogovu nátlaku a odolat jeho křivým lžím. Sorii, svou milou, zabít nedokázal.

Mog už z toho šílel, stále nedokázal napůl zlomeného Kalima přemluvit k vraždě jeho nejmilejší. Kalimovo tělo se v tu chvíli pro démona stalo vězením. Bez toho, že by Kalima ovládl, a bez svého amuletu, který ve spěchu nechal dole v kryptě, se nedokázal převrtělit. Proto musel dál v Kalimovi přebývat, i když už pomalu zjišťoval, že je možná nad jeho síly Kalima přemoci.

Protože amulet postrádal a chtěl jej mít, poslal pro něj toho nejlepšího, koho měl – zloděje Orbeka. Sám zatím stále hledal skulinky v Kalimově myсли. Chtěl-li se osvobodit, musel Kalima přimět, aby svou dívku k smrti nenáviděl. To se mu však stále nedářilo...

Mezitím, protože kněžka klášter opustila, začala moc vzpomínek minulosti sítit a pronikat do okolí. To přineslo některým obyvatelům Potůčků zlé sny.

Za těchto okolností přicházejí do Potůčků postavy. Kdo ví, snad najdou spojitost mezi všemi třemi problémy, které v Potůčcích jsou, a naleznou „konec“ Mogova příběhu.

K DOBRODRUŽSTVÍ

Dobrodružství je rozděleno do dvou částí, které mohou proběhnout během dvou herních sezení.

V první části se dobrodružství odehrává v Potůčcích a v troskách Aurionova kláštera. Během této části se dá družina dohromady, postavy se začnou navzájem více poznávat a hráči se budou učit společné hry. První část dobrodružství je popsána podrobněji, poslouží PJ, aby se naučil vést hru a aby věděl, na co všechno je potřeba brát zřetel. V druhé části si pak postavy budou spojovat různé indicie a vydají se do lesa Šeravy. Nakonec najdou potůčkovské zloděje a obě linie se jim slijí v jeden příběh. Dobrodružství by mělo končit úspěšným zbavením se démona a osvobozením Kalimova těla i myslí.

V obou částech najdeš popisy míst a postav. Ty jsou tu pro tebe. Text napsaný **tučnou kurzívou** je určen ke sdělení hráčům. Snaž se text nečíst, ale rovnou jej hráčům přednášet, samozřejmě svými slovy. Čtení totiž narušuje plynulosť hry. Hráči hned vědí, že se dostali někam, kam měli, a že se toho směru mají držet. Ne, ty jako PJ bys měl v hráčích stále udržovat nejistotu.

V příručce PJ máš přiloženy potřebné mapy k dobrodružství. Podle nich se orientuj, ale hráčům je neukazuj. Kdyby hráči měli v průběhu dobrodružství zájem si nějakou mapu pořídit, nedávej jim nikdy tu svou. Jsou tam zaznamenané věci, které by hráči neměli vědět. V Potůčcích není žádný písář ani kreslík map, proto se mapa jen tak sehnat nedá. Někdo jim může nakreslit plánek nejbližšího okolí, které zná – bude to však jen hrubý orientační náčrt. A protože nechceme, aby hráči pojali podezření, kam se mají vydat, nakresli jim Potůčky doprostřed, přestože ty je máš na mapě v levém dolním rohu. Pokud si hráči budou kreslit mapu sami, popisuj jim jen, jak vypadá prostředí, ve kterém jsou, a oni ať si zaznamenají, co jim přijde důležité.

ČÁST PRVNÍ – KLÁŠTER BOHA AURIONA

Začátek

Hned na začátku přednes hráčům úvodní text o slunci od Netěva Moudronoše. Bude to pro ně jako název filmu. Když víš, jak se film jmenuje, těšíš se na to, co v něm bude a jak jeho příběh skončí. Tenhle úvod lehce navodí náladu a směr, kterým se bude dobrodružství ubírat.

Řekni hráčům, že dobrodružství se odehrává na přelomu léta a podzimu. Počasí tedy není nijak teplé, ale ani nijak

mrazivé. Obloha je zakryta mraky, které vypadají, jako by se z nich měl právě spustit déšť.

Je dobré popisovat počasí. V tomto dobrodružství vytvoříme takový zvláštní efekt. Když příběh začne, počasí je už několik dní zatažené a čím blíže postavy chrámu budou, tím hroznější mraky se jim budou honit nad hlavou. Když všechno dobře skončí, mraky se roztrhají a vyjde slunce. Jde o metaforu, která má vyjadřovat oslabení boha slunce Auriona a následné navrácení jeho síly.

Se silou boha nemá v tomto případě počasí nic moc spořeňného, ale jeho změna ještě umocní zážitek postav. Budou v tom cítit mystično v podobě božské síly.

Ptáš se, proč to? Protože to dá atmosféru celému příběhu a radost hráčů z vítězství bude navýšena o to, že postavy uvidí, že to s krajem okolo Potůčků opravdu něco dělá. Jak již bylo řečeno, je to efekt, ba dokonce skoro filmový. Ve filmech je také spousta nesmyslů, které jsou tam jen proto, že se nám na ně dobře dívá. Ve sci-fi snímcích přece také uslyšíš silný výbuch, když se zásahem rozletí vesmírná loď. Ve vesmíru se přece zvuk nešíří, ale vypadá to dobře, tak to tam filmáři dali.

Zapojení postav do hry

Aby mohlo dobrodružství začít, musíme nejdřív postavy nějak spojit a nechat je přijít do Potůčků. V části Tvorba dobrodružství ses dozvěděl, jak můžeš dát postavy dohromady a jak je „namočit“ do příběhu, který sis připravil.

Postavy se neznají

Při prvním dobrodružství se všechny postavy často navzájem neznají. Proto je musíš dát nějak dohromady. Více postav pak vytvoří družinu, která má větší šanci na přežití ve světě Dračího doupěte Plus. Větší počet postav má spoustu schopností, a celé dobrodružství tak mohou řešit mnoha různými způsoby.

Ale jak postavy na začátku seznámit? Je dobré nechat navzájem neznámé postavy prožít nějakou společnou, třeba i nevelkou příhodu, při které budou moci spolupracovat a navzájem se sblížit.

Před tím, než začneš postavy vůbec dávat dohromady, měl by sis zjistit, co chtějí a o co se zajímají. Některá postava hledá dobrodružství, jiná peníze a mnohá slávu či pomstu. Když je budeš zapojovat do začátku dobrodružství, měl bys jim nabídnout to, co opravdu chtějí. Už od začátku podporuj u postav jejich cíle. Začínající hráči se většinou chytnou první věci, kterou jim PJ předloží, ale ti zkušenější už dělají cavyky. Nehrnu se do všeho, co jejich postavě není tak úplně po chuti. Proto jim musíš poskytnout ty informace, které zrovna chtějí.

Tohle dobrodružství začíná v Potůčcích, proto potřebujeme dobrodruhy právě tam. Zkus pro každou postavu vymyslet důvod, proč se do Potůčků vydala.

Například:

- Bojovník Nebojsa si už jako malý kluk hrával na hrdinu, zůstával v noci venku, klackem dráždil vosy a podobně. Jednou se mu ale podařilo zachránit koně z hořícího domu a od té doby se ničeho jen tak nezalekne. Alespoň

se to o něm povídá. Nedávno se doslechl, že kousek na sever od jeho osady je les jménem Šerava, který je prý tak temný, že se v něm bude bát i on. Tak to je pro něj výzva. „Co doma?“ řekne si a jde. Cesta k lesu vede přes Potůčky a tam se teprve začnou dít věci.

- Mladý theurg Tadeáš se zajímá o záhadu všeho druhu, proto když se k němu donese, že nad Potůčky se tyčí záhadný zřícený klášter, bude se tam chtít podívat.
- Čaroděj a kněžka se dozvědí, že je v Potůčcích trh, a chtějí si tam nakoupit nějaké zásoby na své další putování světem.
- Zloděje Rosalindě zemřel v Potůčcích vzdálený strýc a všechno jí odkázal (vysoké zázemí). Proto se vydává do Potůčků, aby si prohlédla své dědictví. Když se dozví, že se tam krade, nenechá to jen tak. Není přece žádná houžvička a nechce zase ztratit rychle nabyté dědictví.
- Zvonek je ještě malý kluk, jednou z něj bude silný hraničář, ale teď jde do Potůčků s kozou na trh. Musí ji vyměnit za obilí, jinak nebude po špatné úrodě čím osít a jeho rodina zemře hladem. Rád by si přivydělal nějaký dukát, aby sobě i svým blízkým přilepšil.

Sám vidíš, jak potom postavy samy budou chtít místní problémy řešit, ať již pro svoje nebo cizí dobro. Některé zážitky přímo vyhledávají, jiné dobrodružství řeší, protože chtějí, nebo dokonce musí.

Když už máme postavy někde blízko Potůčků, má každá z nich nějaké své povšechné informace o okolí a nějaký cíl, za kterým si chce jít. Nyní je už jen musíme dát dohromady. Můžeš si vymyslet nespočet různých způsobů.

- Starosta Potůčků Maloch se rozhodne přímo sehnat nějaké lidi, kteří mu pomohou dopadnout potůčkovského zloděje. Když už si je najme, chce, aby spolupracovali. Starosta není hloupý a ví, že víc hlav víc ví. Postavy tedy budou zpočátku donuceny pracovat společně, ale za čas se jim to třeba zalíbí.
- Podobně mohou postavy jen tak sedět v hospodě v Potůčcích a jakmile se začne mluvit o tom, že se tu krade, začnou se vyptávat navzájem a brzo zjistí, že mají podobné záměry. Pokud mezi sebou překousnou konkurenci, proč by se nemohly dát dohromady?
- Může se stát, že budou postavy obviněny ze zločinu a zavřeny, třeba i neprávem. Spolu mohou z cely utéct, a to by je mělo stmelit natolik, že spolu alespoň na čas zůstanou. Pak již jen stačí, aby jedna z postav chtěla z nějakého (výše popsaného) důvodu do Potůčků a máme je tam, kde chceme.

Postavy se znají

Budeme-li předpokládat, že postavy už se znají, máme půl práce ulehčeno. Pro toto dobrodružství se nehodí, aby byly postavy přímo z Potůčků, proto je budeme muset do nich nejprve nasměrovat.

Na prvních úrovních jsou postavy většinou velmi mladé, proto můžeme počítat s tím, že mají často nějaké domácí zázemí. Žijí doma s rodiči, ať už jsou to chudáci nebo bohatí kupci. Odněkud se postavy znát musejí. Nejspíš mají stejný zájem, chodí na stejná místa a provádějí nějakou společnou činnost.

To všechno může postavy seznámit ještě dluho před tím, než vůbec dospějí a budou se chtít vydat za dobrodružstvím.

Tady máš zase pár příkladů, jak postavy „dostrkat“ do Potůčků:

- Postavy již odmalička poslouchaly úžasné příběhy Mistra Tala. Nevěděly však, že hrdinové vystupující v jeho příhodách nejsou určeni jen pro jejich pobavení, ale aby se z nich patřičně poučily. Jednou přijde do domu postavy její babička a začne nadávat a lamentovat, jak už nechce v Potůčcích zůstat ani chvíli a že se stěhuje k nim. Postava se svěří Mistroví, a toho hned napadne šibalská myšlenka. Poše tu postavu a její kamarády babičin dům do Potůčků prověřit. Ví, že se tam nic neděje, a tak se jeho svěřencům nemá co stát. Alespoň konečně půjdou na zkušenou a přiučí se něčemu ve světě.
- Stejný Mistr může postavy požádat, aby zanesly psaní jeho přítelkyni Pojetě, která žije v Potůčcích. Mistr moc dobře ví, že cesta trvá několik dní a že si budou postavy muset shánět jídlo a nocleh. Dopisem zabije dvě mouchy jednou ranou. Pozdraví svou dlouholetou přítelkyni a ještě své svěřence přiučí přežít na cestách.
- Sestra některé z postav se ztratí a všechny stopy budou nasvědčovat tomu, že utekla s jedním mladíkem z nedalekých Potůčků. Otec je rozhněván, ale protože má příliš práce a nemá čas honit dceru někde po lesích, výše svého nejstaršího syna, aby ji našel a přivedl. Jenomže jemu se nechce do Potůčků samotnému, proto s ním vyrazí několik jeho nejlepších kamarádů.
- Jedna z postav může přijít za svými přáteli s tím, že se pohádala s rodiči a že jde z města pryč. „Jde někdo se mnou?“ zeptá se. Někteří se přidají, jiní ne. A kam povede první cesta? K tetě Pojetě do Potůčků, protože to je jediná spřízněná duše v celé rodině.

Vidíš, je spousta toho, co může postavy přimět k tomu, aby opustily pohodlí svého domova a vydaly se na strastiplnou cestu dobrodruha. Sám si vyber, co bude pro tvou družinu na začátek dobrodružství nevhodnější. Každému vyhovuje něco jiného, proto volba záleží jen na tobě.

Rozhodni se, jestli postavám přímo řekneš, co se událo a kam se dostaly, nebo jestli celé jejich setkání a příchod do Potůčků odehraješ.

Potůčky

Ač leží Potůčky na úpatí Tabitských vrchů na světě Asterionu, můžeš si je zasadit podle libosti do jiného nebo třeba i svého světa.

Historie Potůčků

Potůčky byly založeny před necelými patnácti lety. Zdejší lidé si vyprávějí, že když sem přišli první lovci, bylo zrovna babí léto. Všude kolem létala jemná vlákna pavučin, která se v hustých závěsech uchycovala v rákosí kolem vody. Tak podle toho času nazvali potok Pavoučím potokem.

Potůčky byly původně osadou dělníků, pracujících v blízkém lomu na mramor. Jak se ale začali přistěhovávat noví obyvatelé, rozrostly se na takové malé městečko. Teď už

pracuje v kamenolomu jen pár místních, mramor se vozí pryč do Tabitu, centrálního města Tabitských vrchů.

Před čtyřmi roky přicestovala do Potůčků dvojice poutníků. Byla to Soria, kněžka bohyně Estel, a její přítel, který se vyznal v tajemství kouzel. Do ruin kláštera vešli společně, ale vrátila se pouze kněžka, jejího druha již nikdo více nespatřil.

Soria často scházela do údolí a pomáhala obyvatelům Potůčků od jejich trápení a nemocí. Není divu, že tu každému přirostla k srdci, a když už se dlouho neukázala, spoustě lidem začala chybět.

Události, které se začínají v poslední době dít, nasvědčují tomu, že opravdová historie Potůčků se začne psát až nyní.

Příchod do Potůčků

Na úpatí kopci, porostlých svěží zelenou travou, se rozprostírá malebné údolí. Jako zářící stuzka jej protíná stříbrně se lesknoucí hladina potoka, který se napříč údolím krouží v několika meandrech. Na jeho levém břehu stojí malé městečko. Tvoří jej nízká dřevěná stavení a jeden velký kamený dům uprostřed. Zbytek údolí, převážně část od pravého břehu potůčku, pokrývají lany obilí a pastviny se stády pasoucích se ovcí, koní a dobytka. Na vrcholku nejvyššího kopce, který se tyčí na sever od městečka, se nachází ruiny jakési velké stavby.

Městečko Potůčky je ve skutečnosti jedna větší vesnice. Jeho dřevěné domky stojí na levém břehu Pavoučího potoka, který pramení na několika místech Tabitských vrchů a ústí do Královské řeky, největší řeky Východní dálavy. Většina obyvatel se živí pastevectvím a pěstováním obilí. Někteří obyvatelé pracují v nedalekém kamenolomu, který se nachází několik mil na západ, hlouběji v Tabitských vrších. Kromě zemědělců a horníků žijí v Potůčcích i lovci a řemeslníci.

Od úsvitu panuje v městečku čilý ruch. Ozývá se z něj směsice nejrůznějších zvuků, ráno je slyšet bučení krav a bečení ovcí, které se brodí přes Pavoučí potok na druhou stranu údolí, kam je vyvádějí pasáčci na pastvu. Přes den se pak z Potůčků ozývá zpěv žen, které máchají v potoce prádlo, křik a smích dětí, pobíhajících a hrajících si mezi dřevěnými domky společně s několika málo místními psy, kteří patří zdejším bohatším obyvatelům. Zkovárny jsou slyšet údery kladiva a z dvorce koňského handlíře řehtání koní a občasné zapráskání biče. Z oken se line vůně připravovaného jídla, zatímco na zápražích domků vysedávají starci pokuřující z dýmek a babičky, které spolu čile klábosí. V některém z oken nebo na střeše je možné spatřit vyhřívající se kočku, na dvorcích pobíhá drůbež. Večer se vracejí domů unavení muži z kamenolomu, většinou jdou rovnou na kutě, jen někteří se pak ještě společně s rolníky a řemeslníky trouší do místní hospody U Tlustého pavouka. Mezitím vedou pasáčci zvířata zpět z pastvy a zavírají je do stájí. Toho všeho si mohou postavy povšimnout, pokud do Potůčků dorazí během dne. V noci je městečko poměrně tiché, z některých domků se ozývá chrápání spáčů, občas zaštěká pes nebo zamňouká kočka. Dobrodruzi mohou narazit na několik motajících se opilců, vracejících se z hospody (ta zavírá mezi druhou a třetí hodinou ranní), nebo mohou vyplášit dvojici milenců, která se

snaží být co nejméně nápadná. V noci obchází mezi domky ponocný. Když potká postavy, bude se jich vyptávat, co zde hledají a zda nechystají nějakou neplechu. Může je například podezírat z toho, že chtějí něco ukrást. Ponocný nedovolí, aby se postavy v noci potulovaly po městečku. Požene je do postele, pokud nemají v Potůčcích kde spát, vyprovodí postavy na okraj vesnice a doporučí jim, aby se vrátily až ráno. Ponocný u sebe nosí starou, ochraptělou vojenskou trubku, na kterou občas zlehka zatroubí. Kdyby se ve městě něco dělo, zatroubí na poplach.

Co budou postavy chtít v Potůčcích dělat, závisí na tom, co sem přišly hledat. Samy už by měly mít nějaký cíl, kvůli kterému sem přišly a po kterém by také měly jít. Někdy se stává, že hráči často zapomínají na cíle svých postav. Upnou se na řešení dobrodružství a důvod, proč sem přišly, je už vůbec nezajímá. V takovou chvíli jim připomeň, aby se zamysleli, nad tím, co tu původně zamýšleli.

Co se v Potůčcích povídá

Tak jako většina ostatních míst, mají Potůčky své pověsti, příběhy a zkazky o zvláštních místech v okolí. A pověsti jsou od toho, aby se povídaly. Zvláště pak neznámý cizincům, kteří je chtějí poslouchat. Proto, budou-li se postavy vyptávat na okolí, mohou se dozvědět spoustu zajímavých věcí, ať již pravdivých či nikoliv.

Pověsti mohou hráčům v mnohem napovědět, ale často je také pěkně zmatou. A to je právě účel. Ne každé místo něco skrývá, ne na každém se něco nalézá. O to je pak zajímavější, když se jedna z mála pověstí ukáže jako pravdivá.

Hráči by si měli zvyknout, že k povídáčkám si každý občas něco přimyslí a pravda je většinou úplně někde jinde. Na druhou stranu, každá pověst má v sobě kousek pravdy.

Bude dobré, když postavy postupně od různých obyvatel uslyší všechny pověsti, které jsou níže popsány. Některé jsou totiž důležité pro dobrodružství v lese, a jak bylo řečeno dříve, ty ostatní mají postavy jen zmást.

Aurionův klášter

O Aurionově klášteře snad ví v Potůčcích každý. Je to stará zřícenina, která zůstala po kdysi honosném klášteře boha slunce. Nikdo tam ale nechodí, povídá se, že tam v noci straší, a i přes den je to nepříjemné místo. Někde poblíž kláštera přebývá kněžka Soria. Nikomu se nikdy nesvěřila, co tam dělá, ale obyvatelé ji z ničeho zlého nepodezírají.

Nikdo neví, co se v klášteře doopravdy stalo. Některé povídky vyprávějí o tom, jak se místní kněží zprotivili svému bohu a on za trest chrám zbořil.

Kamenolom

Kamenolom k Potůčkům tak úplně nepatří, cesta vede kolem a města se těžba nijak moc netýká. Vytěžený kámen se hned odváží pryč a většina horníků přespává přímo v kamenolomu. Někteří však odcházejí po práci spát do Potůčků. Kamenolom dává příležitost vydělat si něco málo na životy. Práce v něm je ale tvrdá.

Kamenolom není pro naše dobrodružství příliš důležitý, proto si jej může zahrát, jak chceš. Postavy, které se tam



vydají, nevidí nic víc než spoustu kutajících horníků. Tohle místo není nijak zvlášť zajímavé a nic se v něm neděje, ale můžeš jej klidně použít ve svých dobrodružstvích.

Mokřiny

Na sever od míst, kde leží Šerava, se rozkládají Mokřiny. Mokřiny jsou věčně přikryté mlhou, z níž jsou slýchávat podivné zvuky. Říká se, že jsou tam vidět světélka, která lákají pocestné hluboko do bažin, kde je tak podmáčená zem, že kdo do ní zapadne, už se ven nevyhrabe.

Šerava

Šerava je les táhnoucí se na severovýchod od Potůčků. Je hluboký a ponurý, kdysi skrz něj vedla cesta, ale nyní už po ní nikdo nechodí. Podle obyvatel není v lese bezpečno, proto se od něj radší drží dál.

Více najdeš v druhé části dobrodružství.

Zatopený chrám

Jednou z největších záhad potůčkovského okolí je zatopený chrám v jezírku s vodopádem na východě.

Před mnoha lety byly totiž chrámy dva. Jeden v Aurionově klášteře a druhý ve východních kopcích. Snad to byl trest bohů, to nikdo neví, ale jednou se z ničeho nic začala trášť země. Kopec, na němž chrám stál, se sesunul, země se rozevřela a chrám se propadl. Říčka, která tudy protéká, průrvu nemilosrdně zatopila, a chrám tak i se všemi poklady zmizel pod vodou. V průrvě vzniklo jezírko, do něhož od té doby padá ze skály zpěněná voda.

Někdy se stane, že voda opadne a nad hladinou jsou vidět klenby druhého Aurionova chrámu.

Cesta sem vede napříč lesem, a tak není mnoho těch, kteří by se o pravdivosti této pověsti chtěli přesvědčit. Jak je to doopravdy, se dozvídš v druhé části dobrodružství.

Zřícená věž

Od Potůčků na severovýchod stojí rozvaliny staré věže. Nikdo z potůčkovských neví, kdo a kdy ji postavil a ani proč. Momentální obyvatelé už přestávají věřit, že vůbec existuje, protože se žádný z nich už dlouho takhle hluboko do lesa nevydal. Podle pověsti zabloudili lovci v lese a náhodou natrefili na polorozbořenou kamennou věž. Utábořili se v ní, ale zažili tehdy tak hrůznou noc, že se o ní báli i vyprávět. Od té doby už nikdo ve věži nebyl.

Stejně jako popis jezírka a vodopádu jsme si nechali popis věže až do druhé části.

Problémy

Zloděj

Prvním problémem, o němž se postavy dozvědí, jsou krádeže. V Potůčcích už asi deset dnů řádí zloděj, který bere jak jídlo, tak i peníze. Je zde pozdvížení, spousta lidí se bojí o své majetky, a tak vyřezávají petlice a nakupují zámky. O zloději se mluví hodně, toto téma se v poslední době omílá stále častěji.

Hledaným zlodějem je Orbek, jeden z bandy, která pomáhá Mogovi. Orbek je velmi schopný a nenechává za sebou

mnoho stop. Ve městě není nikdo tak dobrý, aby dokázal Orbeka vypátrat a chytit.

Orbek ale brzy zemře, tím se tento problém na čas vyřeší sám. Hráči se ale díky pátrání seznámí se spoustou obyvatel Potůčků a zjistí nějaké informace, po kterých se mohou vydat dál.

Noční můry

Některým obyvatelům se už více než týden zdají hrůzostrašné sny. Zvláště slabí a citliví lidé, jako jsou děti, starci a kovářova těhotná žena, se v noci s kříkem probouzejí ze svých nočních můr. Trápí je to a nevědí, jak se toho zbavit. Každý to řeší po svém, ale ve městečku se o tom příliš nemluví. Kdo by taky chtěl, aby ho sousedi pomluvili a prohlásili za pomatence. Když už si se sny neví rady ani porodní bába Pojeta, začnají se bát. Věří, že Soria by jim mohla od jejich zážitků odpomoci, však už jim také pomohla mnohemkrát. Jenomže teď, když je jí potřeba, se dlouho neukazuje.

Kdo by věřil, že sny a nepřítomnost Sorie mají něco společného? Když byla Soria unesena, nemohla se starat o duchy v klášteře a vždy o půlnoci, kdy se nejvíce derou ven, se zdají ony sny.

Každý ve svých snech vidívá něco jiného, ale v něčem se shodují. Většina snů zobrazuje různé výjevy z bitvy, která se odehrála v klášteře.

Ti, kteří se sen zdá, v něm hrají různou roli. Někdy jsou v bílém hábitu a bojují s nepřáteli, jindy se snaží uprchnout pryč. Mohou být dětmi, které se skrývají pod stolem a čekají na smrt, mohou být útočníkem, který to dítě zabije. Sny jsou různé a vždy jiné.

Obyvatelé Potůčků

Potůčky jsou mladé město. Téměř všichni obyvatelé si pamatují, odkud sem přišli. Nežije se jim tu špatně, i když vždycky může být lépe.

Hostinský a starosta Maloch

Zatímco městečko tvoří výhradně dřevěné stavby, je hospoda U Tlustého pavouka výraznou výjimkou. Je to výstavní patrová kamenná budova, stojící na prostorném plácku uprostřed Potůčků, zdejším náměstí. Hospoda slouží také jako místní radnice a hostinský Maloch, kterému patří, je zároveň zdejším starostou.

Maloch je menší tlouštík s buclatými tvářemi. Jeho malá dobrácká očka modré barvy neustále těkají po lokále, aby jím neuniklo nic důležitého. Na hlavě mu ve předu už nezbývá mnoho vlasů, ty vzhadu nosí svázané do culíku. Jeho tvář lemuje hustý černý plnovous. Neustále pobíhá čile po hospodě s čistou bílou zástěrou kolem pasu a vzhledem k tomu, co všechno dokáže pobrat do rukou, si vysloužil přezdívku Tlustý pavouk.

S obsluhou v lokále mu pomáhá jeho žena Dreta, též menší a silnější postavy, a dvacetiletá dcera Rista. Ta je pravým opakem svých rodičů, patří k nejhezčím dívкам Potůčků. Její otec si toho je patřičně vědom, a proto ze své dcery nespustí oči. Nikdo z místních si tudíž nedovolí k jeho ratolesti nic nepatřičného, například nějaké poplácání či

slovní dvojsmyslná narážka jsou zhola nemyslitelné. Navíc jsou v lokále stále přítomni dva Malochovi pacholci, dvě hory svalů, Jorlik a Zembác. Starají se o pořádek v hospodě a běda tomu, kdo by se zdráhal zaplatit nebo by chtěl otrávovat a odhánět zákazníky.

Malochova rodina má v horním patře hospody svou domácnost a jsou tu také tři hostinské pokoje k pronajmutí. Pokud na to budou postavy mít dost peněz, může je zde Maloch ubytovat, jinak jim také může doporučit některého z obyvatel Potůčků, u kterého by získaly levný podnájem. Budou-li mít postavy zájem, mohou u Malocha také levněji zakoupit nějaké vybavení a potraviny.

Hospoda U Tlustého pavouka je pro obyvatele Potůčků nejdůležitějším místem a centrem všeho zdejšího společenského dění. Přes den tu vysedává jen několik staříků, místní alkoholik a zkrachovalec Vrup (občas nemá na zaplacení, pak se hádá s Jorlikem a Zembácem a končí většinou obličejem na zemi před hospodou), jinak sem chodí po celý den na jídlo zdejší řemeslníci a sedláci. Večer je tu pěkně živo. Chlapi pijí, hrají karty a kostky a baví se o všem možném. Občas se zde konají i tancovačky, tři místní utvořili jakousi hudební skupinu a jednou za čas vyhrávají na basu, housle a kytaru. Odměnou je jim několik drobných a pití, které jim hosté objednávají.

Hostinský a starosta v jedné osobě je mezi místními velice ctěná a respektovaná osobnost. Nebere si žádné servítky a někdy upustí nějaké to sprosté slůvko, ale nikoho tím neurazí, jen tak opepří svou jadrnou mluvu. Maloch však nebyl zvolen starostou pro svůj hezký úsměv. Dokáže rázně řešit spory sedláků, sousedské hádky, ale i vážnější problémy. Jeho jedinou slabostí je to, že se občas rád trochu víc napije.

Maloch býval stále veselý a dokázal se s hosty bavit celou noc. Avšak v posledních dnech tomu tak není. Štve jej zloděj, který se v Potůčcích nedávno objevil. Malochovi, jako starostovi, přišli měšťané předevčírem ohlásit už třetí krádež. Chtějí, aby s tím něco dělal, nenechají se takhle dál okrádat. Protože řešení podobných problémů přísluší starostovi, musí zloděje nějak dopadnout. K tomu ještě poslední dvě noci pořádně nespal, jeho žena se v noci budí splavená a vyděšená. Bojí se, aby jí něco nebylo, ale nijak se o tom nešíří, špatné sny ještě nikoho nezabily. Přemýšlí o tom, že by její ženě mohla pomoci kněžka Soria, která občas zajde do Potůčků. Možná by Soria mohla vědět, co jeho ženu trápí. Jenomže Soria chodí dolů do údolí každý týden, někdy i častěji, ale posledních deset dní se neukázala. Maloch se o ni začíná strachovat.

Když postavy přijdou do hospody a začnou se s Malochem vybavovat, pokus se mluvit tak, jak by v jeho postavení a náladě mluvil on sám. Je unavený, bude mít kruhy pod očima, bude jej sice zajímat, co jsou postavy zač, určitě se s nimi bude i bavit, ale nijak vesele. Pokud se postavám podaří jej nějak rozveselit, tak jen na chvíli a jeho úsměv pak zase spadne.

Aby hráči vždy neomylně postavy poznali, že mluví s Malochem, může si vždy, když jej bude hrát, občas protírt nos a zlehka posmrknout. Maloch tak bude jasně daný a vždycky, když posmrknou a přejede si po nose, poznají hráči okamžitě, s kým mluví.

Pokud se ti budou hráči smát, pokračuj v roli dál. Nesmíš se nechat vytočit. Jen ústy hostinského řekni: „Je tu něco k smíchu?“ A zase si můžeš přejet pod nosem. Hráči si z prvopočátku kolikrát dělají ze snahy PJ legraci, ale brzy přijdou na to, že to má něco do sebe. Nesmíš jim dát prostor smát se tobě. Nevypadni z role, kterou jsi načkal, zůstaň v ní. Hráči budou muset přestat, nebo se hostinský otočí na podpatku a nechá ty hlupáky, ať se vysmějí. Dokud je to možné, snaž se zůstat ve hře. Ty jsi ten hostinský, tvá slova jsou jeho slova, jen se toho nebát a pro jistotu si ještě projet prstem pod nosem a posmrknout. Když se budou postavy s kteroukoliv cizí postavou bavit, musej i hráči mluvit jako jejich postava. Na větu hráčů: „Tak já mu řeknu:...“ odpovídej automaticky: „Tak mu to řekni.“ Anebo ještě lépe: „Komu co řeknete, pane?“ zahlasíš a protířeš si nos, aby hráči viděli, že jsi pořád tím hostinským, se kterým se baví. Sám uvidíš, že používání přímé řeči je lepší než bezduché vyměňování prostých informací.

Rozhovor s Malochem by mohl vypadat nějak takto:

„Aaa, hosti jdou, posaďte se, kde je libo, co mám donýst, panstvo? Mám tu víno, pivo a k jídlu hromadu ovesný kaše.

Ne, nic lepšího není, žena dnes neváří.“

Ať se postavy usadí, kam je jim libo, a objednají si, co jim je vhod.

Hostinský vám nese vaše pití a jídlo a vy nemůžete uvěřit tomu, jak to mohl všechno takhle pobrat. Nicméně vám to postaví na stůl a optá se: „Vy jste cizinci, co? Ještě jsem vás tu neviděl. Co přivádí takový, jako jste vy, k nám do Potůčků?“

Nech postavy pěkně vypovídат a občas to můžeš proložit nějakou tou otázkou, jako: „Vážně?“

Když se budeš s postavami bavit, nezapomeň na to, že jsi pořád Malochem, který příkyvuje na jejich vyprávění, tváří se podle toho, co říkájí, atd. A mezitím párkrt posmrkne.

„Hele, dejte si pozor, abyste mi tu nic nevyvedli, to bysme tak ještě potřebovali,“ řekne a ušklíbne se.

Nech postavy reagovat, pokud se jej zeptají, co se děje, rozovídá se. Jinak asi začne stejně sám, má problém a chce se vypovídat.

„K vám se to eště nedoneslo, to se divim. Vždyť ty báby už o tom klepou nejmíň tejden. Tak, jak se tu dlouho nic nedělo, máme tu teď zloděje. Drobíka od naproti už vybrali dvakrát a trhovec Liška přišel o půl živnosti. S Běžkem, to je náš ponocný, abyste věděli, jsme všechno prošli, ale zloděje nemáme. Jestli to takhle bude dál, tak mě z toho klepne. Už teď chodí babky, že jim ubylo slepic.“ To dořekne a dlouze zíme.

Zívni samozřejmě taky a pořádně, ale aby to vypadalo přirozeně. Zeptají-li se postavy, co dělal v noci, postěžuje si. Sám ale nezačne, co má doma v ložnici, to nebude nikde jen tak roztrubovat.

„Jo, už dvě noci nespím. Žena má lehký spaní a v noci mě pořád budí.“

Dál to rozpitvávat nebude, pokud se nebudou postavy cíleně ptát. Pak může říct, že jeho žena má nějaké zlé sny, ale každopádně by postavy z prvního setkání neměly pojmut žádné podezření. To se přece může stát každému, že se mu špatně spí. Ve vesnici si může spousta obyvatel

stěžovat na různé věci. Každý má své starosti a divné spaní hospodského ženy Drey by pro postavy nemělo být žádnou výjimkou. Až se dozvědí o tom, že nejen Dreta špatně spí, pak si teprve mohou říct, že to nebude náhodou.

Maloch se ještě může zmínit o kněžce Sorii:

„Až přijde Soria, třeba mé ženě pomůže. Už se tu dlouho neukázala, kde jen může vězet...“

První informace, ať již o spaní či Sorii, by měly být proneseny jako běžná Malochova starost, úplně stejná jako bola vá záda sedláka Ochmelky nebo jeho zaběhnutý pes.

Postavy můžou Malochovi slíbit, že se mu po Sorii podíval. Pokud se budou postavy ptát na klášter nad městem, může jim odpovědět nějak takto:

„Fujtajbl, povím vám, je to špatný místo. Lidi vyprávěj, že tam jsou slyšet divný zvuky, že je to tam prokletý. Já tam nikdy nebyl, mám dost svých starostí tady ve městě, tak proč voblezat řádky starý šutry. Ale povím vám, v noci by tam vlez jen cvok.“

Pokud by se postavy nabídly, že se chtějí podívat po tom zloději, starosta tento návrh rád přijme. Jen je napomene, že by měly zloděje přivést pokud možno živého a s důkazy. Žádné vraždy tu trpět nebude. Jestli neumějí udržet svůj meč v pochvě, ať se do toho radši nepouštějí.

Hostinský se musí taky starat o ostatní hosty, a proto se omluví, kdyby byl rozhovor moc dlouhý. Nyní už zhruba vše, jak asi bude Maloch odpovídat, a další všetečné otázky postav zvládne hravě sám.

Ostatní cizí postavy už nebudeme tak dopodrobna rozebrat, na nich se může vyřádit podle libosti.

Co se týče Jorlika se Zembácem, jsou to takoví obyčejní vesničtí chlapci, co někde schrastili starý tesák po dědovi a starý vyvikaný a zubatý meč. Dělají hlavně vyhazovače v Malochově hospodě, ale pokud je potřeba, udržují pořádek i v celém městě. Znají se dobře s ponocným Běžkem, obdivují ho za jeho slavné činy, které dříve vykonal. Moc toho nenamluví, v hospodě se nudí, a tak sedí rozvalení a rýpou špičkou zbraně do prkenné podlahy.

S ostatními hosty hospody se dá taky promluvit. Mohou mluvit o všem možném, pokud budou v dobrém rozmaru, budou se postav vyptávat, odkud jsou a kam mají namířeno. Mohou jim povědět i nějakou zajímavou pověst. Pokud to bude postavy zajímat, umějí se někteří štamgasti nad pohárem dobrého vína velice rozpozítat.

Obchodník Horác Drobík

Naproti hospodě U Tlustého pavouka se nachází obchod Horáce Drobíka, místního kupce. Uvnitř obchodu se na polících povalují svitky pergamenu, knihy, lahve, nádoby s nejrůznějšími nápoji a potravinami, látky, opasky, boty a mnoho dalšího zboží. Pod nimi se nachází množství beden a sudů s nejrůznějšími nápisy. Podle cizokrajných znaků na nich pocházejí některé určitě z velké dálky. Za dřevěným pultem pak vysedává v proutěném kresle hubený muž s drobným nosíkem a roztekanýma očima.

Kupec je člověk sečtělé povahy, lakomec, který se snaží s každým navázat rozhovor, pokud možno zakončený prodejem svého zboží. Při tom významně máchá rukama a

ukazuje, jak moc je jeho zboží kvalitní. Když jej budeš hrát, neboj se přijít k hráči, položit mu ruku na záda a „jako“ jej vtlačit do obchodu. Můžeš mu ukázat, co všechno si může koupit, a slovy Drobíka jej přesvědčovat, že jeho ceny jsou ty nejlepší. Je to obchodník každým coulem, nenechá se jen tak obalamutit, a tak bys jej měl i hrát.

Je vyzáblý, téměř kost a kůže. To je důsledek jeho lakoty. Spočítal si, kolik jej stojí denní strava, a omezil ji na minimum. Jeho ženu a tři děti lituje celé městečko. Ač je Horác jedním z nejbohatších obyvatel Potůčků, jeho rodina žije v bídě. Kupec se snaží ušetřit, kde se dá. Proto se jej docela dotklo, když za poslední dva týdny přišel o bednu masa, dva soudky vína, 14 zlatých, co nechal přes noc v obchodě a valounek stříbra, který byl v městi společně s penězi. Kdyby mu jej někdo přinesl, určitě jej pozná.

„Jo, okradli, málem mě přivedli na mizinu. Tohle musí starosta vyřešit, nebo ať si mě nezádá. Nenechám se takhle okrádat...“

„No co, no co? Pět hrstí zlatáku, valoun stříbra, spoustu jídla a vína, no prostě hrůza!...“

Poprvé, to už bude skoro dvě neděle. No a od té druhé, to už je celé tři dny. A starosta pořád nic nemá!“

Drobík si vymýslí. O kolik toho přišel, mu nikdo nedokáže. Po městě chce žádat náhradu, tak proč si trochu nepřisadit.

Jak se dostal zloděj dovnitř, netuší, on sám má postel jen přes dvě roubené zdi od krámu. Okna zavírá na okenice a dveře na petlici a ještě je pojíšuje klíčem.

Postavy mohou v obchodě nakoupit většinu vybavení. Když ale nebudou smlouvat, na koupí prodělají. Kupec zná spoustu informací o obyvatelích Potůčků. Postavy se od něj mohou dovědět, že krávy sedláka Břichny nemohou zabřeznout, protože je jeho závisitivý soused krmí jetelem nasbíraným za úplňku, že na starostovu dceru má spadeno syn největšího zdejšího statkáře Midora Floka a mnoho dalšího, záleží, jak dlouho bude dobroruhy bavit jej poslouchat a hlavně, zda něco koupí.

„A nechcete koupit tuhle dýmčíku? Je výborná, dovezená až z Tabitu. Když budete chtít, přibalím vám i hrst tabáku, samozřejmě za příplatek...“

Horác se už nevyspal posledních deset nocí, probouzí jej strašlivé noční můry a v jeho tváři je to patrné. Pod očima má velké černé kruhy a jeho obličej nemá daleko k lebce s hluboko zapadlýma očima. Hrozně se bojí toho, že je těžce nemocný a že brzy umře. Jestliže postavy během debaty s Horámem narazí na toto téma, bude lamentovat a popisovat, že to bude nějaká nemoc. Nerad by mluvil o svých snech, aby jej postavy nepovažovaly za blázna. Dokonce už i jeho dcera poslední noc křičela ze spaní. Horác se bojí, aby to nebylo nakažlivé.

Byl již několikrát za porodní bábou Pojetou a nabízel jí „bohatou“ odmenu, když jej dokáže vyléčit. Ani ona, která se v některých bylinkách vyznala, mu však nedokázala pomoci a podarovala jej pouze bylinným čajem na uklidnění. Kdyby to nezabralo, poradila před spaním i slabý odvar z makovice, ale varovala ho, aby to s léčbou nepřehnál.

Drobík toho ale postavám na tohle téma moc nenapovídá. Kdyby se rozneslo, že je nemocný, nikdo by si u něj už nic nekoupil.

Kupec upíná své poslední naděje ke kněžce Sorii, tu však již dlouho nikdo ve městě neviděl. K troskám kláštera, kde má kněžka domov, se neodváží, má z tohoto místa hrůzu. Postavám však nebude o starém Aurionově klášteře nic zlého vyprávět. Naopak, když uvidí zbraně a všechno to vybavení, co s sebou postavy většinou mají, obelže je, aby našli kněžku za něj. Půjde na ně chytře.

„Znáte Sorii? Ne? Chodí v takových zelených šatech. Eee, je to naše kněžka. Má tady u mě už několik dní nějaké zboží. Kdybyste ji potkali, pošlete ji za mnou. No, ona chodí co týden, ale už jí to tu suším skoro dva a ona nikde...“

„Ne, ona není odsud. Bydlí někde poblíž kláštera...“

„Sama? Jistěže sama.“

Pokud se budou postavy více ptát, kupec jim s radostí popíše, jak daleko klášter je a že za Soríí nikdo nechodí, ke klášteru se všichni bojí. Občas přišla a pomáhala lidem ve městě. Jemu samotnému vyléčila horečku a kromě chleba za to nic nechtěla.

Obchodník Drobík jim může vykládat všelicos veřejně známého o Potůčcích. Ovšem jen do chvíle, kdy mu přijde další zákazník.

Kovář Dimac

O několik domů stranou od hospody se nachází kovárna. Zde vládne svému řemeslu Dimac, místní kovář. Je to vysoký muž s atletickou postavou. Jeho hlavu zdobí hřívá rozchaných vlasů rusé barvy. Pod širým nebem před kovárnou se nachází výheň, ze které po většinu dne sálá žár.

„Když Dimac pracuje, je oděný jen do poloviny těla a jeho svalnatá hrud' se leskne, jak po ní stékají krůpěje potu. Na pravém rameni má vytetovanou kovadlinu, kolem které se ovíjí drak. Je to chlap každým coulem, však je taky jeho hlas chlapsky hrubý a hluboký.“

Kovář se dřív živil svým řemeslem v jednom větším městě kdesi na severu, ale kvůli lásce k místní dívce se nakonec usadil zde. Dimac je poměrně málomluvný, když už se rozgovídá, je stručný a věcný. Hlas má však silný jako hrom. Přátelí se s koňským handlířem. Má úctu k trpaslíkům pro jejich kovářské umění a ve vousatém lidu má také několik přátele. Budeli mezi postavami trpaslík, může jej překvapit znalost zvyků jeho národa. Rozhovor s kovářem bude nesnadný také kvůli hluku, který v kovárně panuje. Ve hře to může vypadat tak, že na sebe budete s hráči pokřikovat, abyste se slyšeli.

Když budeš kováře hrát, zkus při mluvení předvádět, jak se řemeslník ani nezastaví. Pořád buší do kovadliny, pak hodí kleště s kusem kovu do výhně, zatáhne za měch, atd. K postavám bude mluvit přes rameno. Neboj se do toho opravdu vnést trochu divadla. Hráči tak alespoň uvidí, že ten člověk opravdu pracuje a ne, že se s ním baví jen tak mezi dveřmi, jako s některými jinými CP. Hluboký hlas tomu dodá správný šmrnc, aby nebyly všechny postavy stejné. Když budeš mluvit hlubokým hlasem, představí si hráči hřmotného siláka, jak buší do kovadliny, a asi by nebylo radno si jej zlepřít.

„Ale, jo, jde to. Jen po tom řemesle nic není. Železo je drahé a tady v Potůčkách si toho ode mě nikdo moc nekopí. Snad se ještě nebudu muset dát na řezbařinu, to bych fakt nechtěl.“

Dimac je poměrně zcestovalý a postavám můžeš jeho ústý povědět víc o světě, ve kterém hrají. Například kde je jaké nejbližší město, kdo je panovníkem, které bohy je dobré mít v úctě a podobně. Kovář umí opravit nějaké běžné zbraně, možná by svedl i nějakou vyrobit, ale trvalo by to dlouho a kvalita by nebyla asi nijak vysoká. Dimac zvládá obyčejné věci, jako je různé náradí, podkovy a podobně.

Dimac sám nočními můrami netrpí, ale jeho těhotná žena se už pořádně nevyspala čtyři poslední noci. Velice jej to trápí a je kvůli tomu ještě zádumčivější než kdy jindy. Nebude o tom ale s cizinci, kterými postavy jsou, mluvit, pokud se jej na to konkrétně nezeptají, a to se bude ještě ošivat. Tyhle problémy řeší s porodní bábou Pojetou.

Když se budou postavy kováře vyptávat na zloděje, nebudete nic vědět. Pamatuje si sice, že před téměř dvěma týdny podkovával koně a brousil zbraně nějakým cizincům, ale nespojí si to s krádežemi. Může postavám zběžně popsat jejich vzhled, počet, výstroj a výzbroj. Je to už dvanact dní a nepamatuje si všechno do detailů. Zaujal jej jejich vůdce, který očividně měl mezi svými druhy značnou autoritu a měl hlavní slovo při smlouvání ceny za kovářovy služby. Kováře ale nejvíce zaujal jeho překrásný bělouš, tak dobrého koně už dlouho neviděl. Na otázku: „Kam jeli?“ nezná kovář odpověď, jak vidíš, na mapě cesta vede z Potůčků jen jedním směrem, až pak se rozdvojuje.

Pobíhající děti

Tak jako v jiných městech i v Potůčkách mají děti, které si hrají na ulici, pobíhají a křičí na sebe. Když kolem nich projdou cizí lidé, navíc ozbrojení, ihned se na ně děti nalepí. Budou si s nimi chtít hrát – na schovávanou, na honěnou, na slepuou bábu nebo špalíčky.

„Jdete po ulici a uslyšíte rozverně pokřikující děti, které právě hrají nějakou děsně zajímavou hru. Pobíhají, mávají rukama a vesele se smějí. Jak vás zmercí, všeho nechají a běží k vám.“

„Jé, pane můžu vidět ten meč? Ty máš ale pěkné vlásky, pojď si s náma hrát. Znás tuhle hru? ...“

Když budeš ty děti hrát, neboj se pobíhat po pokoji a štouchat do hráčů. Vezmi je za ruku a točte se „kolo-kolo mlýnský“. Hráčům to bude připadat možná směšné a potupné, ale není tomu tak. Vždyť ty děti si chtějí opravdu hrát. Kdyby hráči nechtěli, udělej na ně smutné oči. Buď třeba malá holčička, která si ráda povídá se zvláštními cizími lidmi. Ta holčička je veselá a plná života, zahráj ji takovou, jaká je, a užijete si s hráči spoustu legrace. Jen to chce překousnout ten prvotní ostych. Uvidíš, že hráče nakonec přesvědčíš.

„A proč si se mnou nechcete hrát? Soja si se mnou vždycky hraje. Ale ten velký pán měl menší meč jak ty, ale zato měl velkou palici a hezké oči, takové hvězdíčkové. A vy jste jejich kamarádi? Ne? Ale moji jo. A budete dneska spát? Spěte se mnou! A třeba tím mečem a sekrou a třeba i téma dlouhýma fousama zabijete všechny bubáky, co tu ve tmě jsou?...“

„... tak aspoň pohádku... ale Soja říkala, že ten princ si vzal princeznu, ne naopak...“

Tady se můžeš opravdu důkladně vyřádit. Kdyby se s tebou nechtěli dobrodruzi bavit, dělej, že pláčeš. Uvidíš, jak rychle

tě začnou utěšovat. A když ne, vyplázní na ně jazyk a běž pryč a už se s nimi nikdy nebav. (Samozřejmě jako ta holčička.) PJ musí být trochu šašek, aby se hráči dobře bavili.

Děti můžeš zařadit v Potůčkách prakticky kamkoliv na ulici. Nezáleží na tom, kde jsou, ale co postavám řeknou. Zdánlivě nevinný rozhovor odkrývá to, že se holčička bojí strašidel. Což by za normálních okolností nebylo nic zvláštního, ale ve spojitosti s ostatními sny ve městě je to další skrytá indicie, kterou mohou hráči odhalit.

Máma holčičky asi nebude z úlovku své dcery příliš nadšená. Nebude se jí líbit, že se jí do světnice hrne banda cizích lidí. Dceři patřičně vyčiní a postavy s omluvou vyprovodí.

Handlíf Randajs Větros

Na konci cesty vedoucí od kovárny stojí obydlí koňského handlíře. Je to dřevěný srub s prostornou verandou, kolem kterého se táhne plot. Za ním pobíhá několik koní a hříbat. Všude se líní koňský pach, občas některý zařehtá nebo zadupe kopyty.

Koňský handlíf Randajs Větros je muž přímé povahy a dobrák od kosti. Miluje zvířata a zasvětil jim celý svůj život. Jeho dobrácké modré oči již dokázaly uklidnit mnoho splašených či zraněných zvířat. Blond vlasy má svázané do dvou dlouhých copů po stranách hlavy, odívá se do hnědých látkových kalhot a volné šedé košile, splétané provázky na prsou.

Handlíf je samorost a nemá v lásce ženy (je-li mezi postavami nějaká, bude vůči ní arrogантní a neopustí si ironické poznámky na účet ženského pohlaví). Utekla mu totiž před třemi lety manželka, prý proto, že měl raději svá zvířata než ji. Randajs se kamarádí s kovářem, jinak nemá mezi obyvateli městečka příliš přátel. Povídá se o něm mnoho nelichotivých klepů, například že se nemyje, že je zlý na lidi, dokonce o něm místní drbny rozšířují fámy, že se pokusil své ženy se zbavit, a proto raději utekla.

S postavami si bude povídат, jen pokud projeví zájem o jeho koně. Přes toto téma mohou od něj získat nějaké informace, ale mnoho jich nebude. Handlíf se o lidi ve městě nestará.

Také handlíf si stejně jako kovář pamatuje cizince, kteří nedávno přijeli do Potůčků. Vždyť od něj jeden koupil koně. Co by si ho nepamatoval.

„Jo, koňa sem prodal, šak mi tu nechal svou starou herku. Pěkně ty koně zvalchovali. Ti je protáhli snad každým kříkem, co jich tu kolem je.“

„Pět jich bylo. Každej hnědáka, jako tamten, a jednoho bělouše, to se jen tak nevidí, bílé koně, tady...“

Jan Liška

Mezi hospodou U Tlustého pavouka a kupeckým krámkem se rozkládá větší plácek, místní náměstí a tržiště. Postavy zavítají do města zrovna v době trhu. Zde mohou nakoupit potraviny, vybavení a další potřebné věci levněji než u kupce.

„Ještě dříve, než vstoupíte na místní náměstí, slyšte: „Čeérstvé ryby, ookurky... Podívejte, pane, jak jsou pěkné... táhni, spratku...“ Trhovci a trhovkyně se překřikuji jeden přes druhého a kolem stánků se tlačí vcelku dost lidí. Přijdete si něco kupit?“

Budou-li zde obchodníci ze vzdálenějších oblastí (mezi nimi mohou být také zástupci jiných ras než lidské), můžeš jejich prostřednictvím postavám povědět nějakou pověst nebo zajímavé informace o dění v blízkém a třeba i dalekém okolí. Na trhu je vždycky spousta lidí, prodejci se navzájem překřikují a smlouvají cenu.

Jedním z prodejců je i Jan Liška. Pomení hubený trhovec s vykřičeným hlasem. Když je budeš hrát, můžeš se pokoušet chrapštět.

Liška obchoduje se sušeným a soleným masem a na skladě má i nějakou tu králičí kožku a za větší peníz prodá i jele-nici. Lišku před třemi dny vykradli, stejně jako Drobíška. Zmizela mu celá hromada soleného masa, které se zrovna dosušovalo v dřevěné budce, kam každý den večer zamýká všechno své zboží. K tomu jej zloděj obrál o nějaké kožešiny a právě ty nejpěknější, co měl.

Budou-li postavy prohledávat okolí, nic zvláštního nenajdou. Přeci jen byl zloděj velmi schopný a na rušném tržišti žádná stopa dlouho nevydrží, natož pět dní.

„A když už jste tady, nechte li byste na večeři nějaký kousek pěkného nasoleného masa?“ nabídne vám a odkašle si. „Nechci se chlubit, ale dělám tady to nejlepší.“

Ponocný Běžík

Na březích Pavoučího potoka na východním okraji městečka stojí malá dřevěná chaloupka. Její okna zdobí květiny a sošky z pálené hlíny v podobě nejrůznějších zvířat. Bydlí tu starý ponocný Běžík. V noci nebývá doma, to prochází městečkem a kontroluje, zda nikdo neruší noční klid. Občas zatroubí na svou trubku a hlásí noční čas, to proto, aby se vědělo.

Přes den spí nebo vysedává před svou chatou v dřevěném houpacím křesle. Pokuřuje z dýmky, popijí čaj či medovinu a vyrábí z hlíny figurky zvířat. Pro ty si potom chodí místní děti, kterým je rád zadarmo věnuje, ale také bohatší obyvatelé Potůčků, kteří sošky kupují jako ozdobu svých domovů.

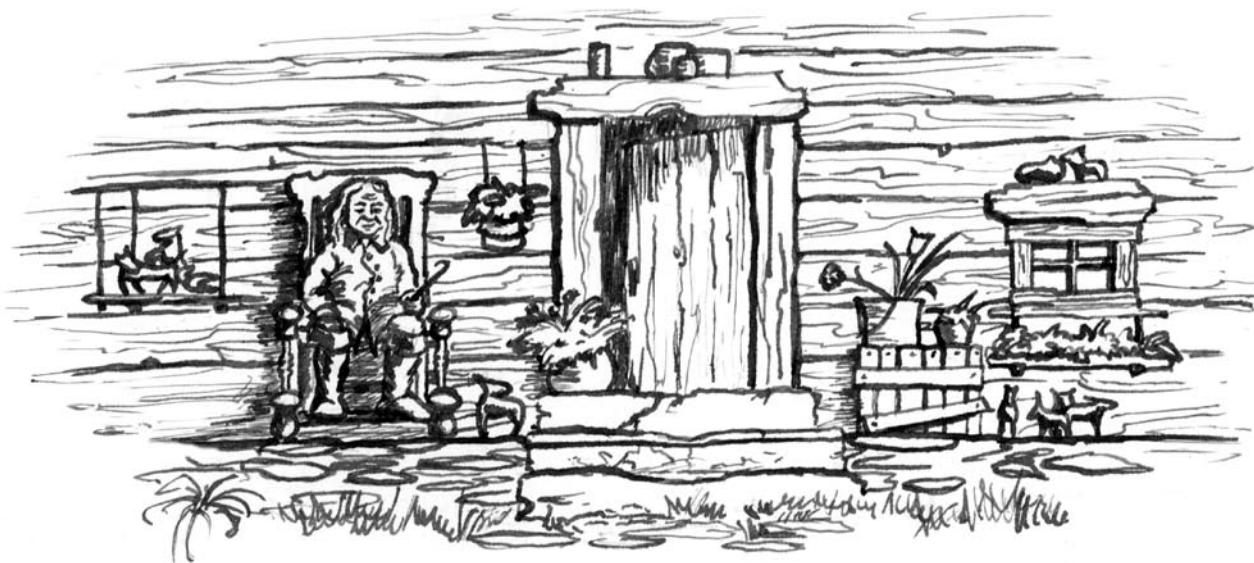
„Běžík je starík s šedivými rozpuštěnými vlasy, které mu spadají až na ramena. Nosi vysoké vojenské boty, dlouhý kabát a otloučenou trubku.“

Za svého mládí sloužil v armádě. Když zestárl, usadil se v Potůčcích, kde se stará o noční pořádek a vypomáhá starostovi Malochovi, když musí řešit spory místních sedláčů a řemeslníků. Běžík je na první pohled přísný a protivný, ale pod touto skořápkou se ukrývá dobrorudečný člověk, který neodmítne poskytnout pomoc a radu, když je někdo slušně požádá. Stále se sice mračí, ale není zlý. Když ho budeš hrát, taky se mračí, ať hráči vidí, jak nepříjemně je se bavit s chlapem, od pohledu morousem.

Ponocný byl první, za kým starosta kvůli zloději šel, myslí si, že se mu budou Běžíkovy zkušenosti hodit. Spolu prošli obě vykrazená místa, ale nikde nenašli ani známku násilného vniknutí.

Prostřednictvím ponocného můžeš postavám poskytnout informace o okolním světě a o tom, jak to v něm chodí. Budeš-li se s postavami bavit déle, svede hovor na svou práci.

„Mně se stejně moje práce líbí. To byste ani nevěřili, co člověk v noci zažije. He, to včera, zrovna se chystám trou-



bit půlnoc, a slyším výkřik z kovářovic domu. Tak jsem se napružil, že budu zachraňovat, vpadnu tam... A von to byl jen blbej sen. Kovář na mě, co mu ležu do baráku, tak jsem se votočil a šel troubit jinam.“

Když počítáme tu malou holčičku a starostovu ženu Drentu, je tohle už třetí úkaz špatných snů. To už je dost na to, aby se to postavám nezdálo a začaly pátrat více.

Hrobník Lečnar

Na opačném konci městečka, než je obydlí ponocného, se nachází zdejší hřbitov. Je ohrazen nízkým dřevěným plotem. Poblíž stojí hrobníkův domek a hned vedle něj kaplička bohyň Mauril, Patronky zemřelých. Hrobník se před lety živil jako lovec. Potrhalo jej však divoká zvěř a stopy této události si ponese po zbytek života.

Hrobník je chromý na levou nohou a na pravé ruce mu scházejí tři prsty. Jeho obličeji pak brázdi jizvy a stopy po drápech a tesácích. Chybí mu jedno ucho a část levé tváře, po celé horní části hlavy, kde mají ostatní lidé vlasy, se mu pak táhne dlouhá jizva, jak jej skalpovaly zvířecí čelisti.

Hrobník se jmenuje Lečnar, málokdo jej však osloví jeho jménem. Děti na něj pokřikují nadávkami, ostatní se jej straní, ať kvůli jeho vzhledu, nebo pro povolání, které vykonává. Jediní, kdo se za hrobníkem občas zastaví na kus řeči, jsou bylinkářka a porodní bába Pojeta, starý ponocný, starosta Maloch a kněžka Soria. Hrobník je samotář a je velice nedůvěřivý. Když se však k němu budou postavy chovat přátelsky a upřímně, rád si s nimi popovídá. Může postavám vyprávět o své práci a o tom, kdo leží v kterém hrobě a jaká byla příčina jeho smrti. Také ale hodně ví o přírodě, zvířatech a rostlinách. Po nocích toho moc nenašpí, ne však vinou děsivých snů. Rád pozoruje hvězdy a práci, kterou vykonává, provozuje většinou za tmy, při svitu lucerny. Noční můry jej zatím nepronásledují. Hrobníkovi je podezřelé, že se Soria tak dlouho neukázala ve městě. Vyzve postavy, zda by se nemohly podívat, co s ní je. Jeho staré rány se v poslední době nějak ozvaly a bolí jej víc než obvykle. Těžce se se svou chromou nohou pohybuje a vyšplhat na kopec je pro něj hodně obtížné. Přesto tam jako

jeden z mála obyvatel Potůčků byl, když se několikrát vydal navštívit kněžku:

„Byl jsem pákrát tam nahore na kopci, u zřícenin kláštera. Neviděl jsem tam žádný strašidlo, pravda, pokaždý jsem tam byl ve dne. Je to ale divný místo, neměl jsem z něj dobrý pocit, cítil jsem takový neklid, jako když na vás něco upřeně čuci.“

Mezi obyvateli Potůčků kolují o hrobníkovi nejrůznější pověsti. Vyprávěj si, že si za bezměsíčních nocí povídá s mrtvými a že se při úplňku mění v strašlivou bestii, která pak trhá domácí zvířata. Skutečností je, že vždy druhý den po úplňku najdou pasáčci v okolí Potůčků několik roztrhaných zvířat...

Zahrát si chromého a drápy pojmenovaného hrobníka pro tebe bude opravdu výzva. Představ si, jak bude působit na hráče, když jim řekne: „Bavíte se s podrápaným hrobníkem.“ A jak na ně zapůsobí, když budeš shrbený kulhat po místnosti, u toho těžce dýchat a křivit levou tvář. Postava hrobníka pak hráčům utkví v paměti natolik, že už na něj nikdy nemusíš upozorňovat. Stačí jen zkřivit tvář a hned bude vše jasno.

Porodní bába a bylinkářka Pojeta

Několik desítek metrů za posledním z domů, severovýchodně od města, má své skromné obydlí porodní bába Pojeta. *Pojeta je veselá modrooká žena ve věku čtyřiatřiceti let. Blond vlasy má spletěné do dvou dlouhých copů. Nosí volné hnědé šaty a žlutou halenu.*

Pojeta žila v domku společně se svou babičkou, která se dobře vyznala v bylinách všeho druhu. Před dvěma lety však babička umřela a Pojeta po ní převzala práci porodní báby. Umí leccos z toho, co ji stihla babička naučit. Vyzná se v některých bylinách a ví, jak se zbavit běžných nemocí. Nestačí však na všechno, od dob, co zná Sorii, zjistila, kolik toho ještě neví. Soria ji chodila občas navštěvovat, a když bylo potřeba, chodívala s ní pomáhat nemocným a raněným. Pojeta jen žasla nad tím, co Soria dokáže.

Už je to deset dní, co za ní začali chodit lidé a stěžují si na špatné spaní. Největší strach má Pojeta o kovářovu ženu,

která má za měsíc rodit, a už dlouho se pořádně nevyspala. Jestli se to neurovná, mohou nastat problémy. Pojeta se sice snaží najít lék, ale stále bezúspěšně. Bojí se, že bez Sorie lék nenaleze.

Bylinkářka je pověrčivá, a ač rozumí některým jevům více než obyčejní obyvatelé Potůčků, nedovolí si ani ona sama pokoušet osud. Slíbila své babičce, že se nikdy nevydá do prokletých trosek na kopci. Soria jí několikrát nabízela, že ji doprovodí, ale bylinkářka svůj slib neporušila:

„Mám o Sorii starost. Žije sama na kopci, hned u starých trosek. Občas za mnou přijde, pomáhá mi léčit nemocné a také umí poradit, když si někdy nevím s nějakou chorobou nebo zraněním rady. Všichni ji tu mají rádi. Nahoru za ní nikdo nechodí. Snad jen hrobník, ale ten se chudák sotva hýbe. Už dlouho ji nikdo ve městě neviděl, snad se jí nestalo nic zlého.“

Pokud bude postavy zajímat, co Soria nahoře na kopci dělá, nedokáže jim Pojeta odpovědět. Soria jen mluvila o tom, že je to poslání a že není třeba, aby se s tím Pojeta trápila.

Náhodná setkání

Výše jsou popsáni nejvýznamnější obyvatelé Potůčků. Postavy však potkají také řadu řadových obyvatel, dělníků z kamenolomu, sedláků či řemeslníků (ve městě jsou obuvník, švec, tesař a další). S těmito obyvateli mohou postavy mluvit o jejich každodenní namáhatné práci, o životě ve městečku, o jejich soukromých radostech i trápeních.

Zde je několik dalších příkladů obyvatel Potůčků, se kterými se mohou postavy potkat:

V hospodě nebo v jejím blízkém okolí mohou potkat pijana a povaleče Vrupa (je o něm zmínka v popisu hospody U Tlustého pavouka). Vrup byl dřív bohatý sedlák a patřil mu velký statek na sever od města. Propadl alkoholu a téměř všechno propil. Bude se snažit od postav vymámit nějaké peníze nebo bude chtít, aby mu rovnou objednaly pití. Své sny se snaží zahnat pitím, jestli neustanou, skončí jako sebevráh.

Další, koho mohou postavy poblíž hospody potkat, je Leskaná, dívka velice volných mravů. Pokud se na někoho přilepí, nepustí jej, dokud ten bude mít u sebe nějaké peníze či něco cenného, co se dá zpeněžit. V její společnosti se sice některý muž může cítit šťastně, ale to jen do doby, kdy zjistí, kolik jej to stálo. Leskanu žádné sny netrápí, alespoň zatím ne.

Poblíž města lze potkat pasáčka Tala. Před rokem se mu zatoulala ovce příliš blízko kopce s ruinami a zvědavý pasáček vyšplhal až na vrchol. Tam ho našla kněžka Soria a domluvila mu, aby to už víckrát nedělal. Když se vracel z kopce domů, stále se mu zdálo, že se na něj někdo dívá. Postavám může o své příhodě vyprávět, když mu dají nějaký drobák nebo trochu jídla.

Téměř kdekoli ve městě je možné potkat slepého žebráka Olgera. Starý muž v otřhaných šatech občas přespí u někoho ve stáji, přes den je živ ze zbytků, které mu nechává Malochova žena, a z dobrodiní druhých. Olgera v mládí kopl do hlavy býk a od té doby je slepý, přes všechnu sňahu bylinkářky, která se jej snažila vyléčit. Kněžka Soria se

mu kdysi zmínila, že existuje bylina, jejíž odvar by mu mohl navrátit zrak. To můžeš využít pro zápletku nějakého dalšího dobrodružství.

Šivel Eprál je ve dne ctihoný občan a v noci zlodějíček, který se vkrádá do spěcích domovů. Většinou krade sousedům králíky nebo slepice, máloky si troufne na něco většího. Zvláště v době, kdy je ve městě kvůli zloději pozdvízení, nerad by, aby vina padla na něj. Zlodějíček ti může posloužit pro nějakou budoucí zápletku, když třeba okrade někoho významného, dostane se do problémů, a pokud bude družina po tomhle dobrodružství známá, může oslovit právě ji, aby mu pomohla (pár důležitých informací přitom zamlejí).

Ve městě je také malá posádka čítající patnáct vojáků, ale pokud je nebudeš chtít použít, může být většina z nich na výpravě mimo město. Pouze několik z nich (asi pět) zůstane a budou hlídat druhý kamenný dům ve městě – to je skladiste trhavin, které se používají v kamenolomu. Dovnitř by se postavy neměly vůbec dostat (alespoň na nízkých úrovích). Velitel posádky Lašek má na kontě několik kázeňských přestupků a budeš-li ho chtít zapojit do hry, bude postavy spíše šikanovat, než aby jim pomáhal.

Co postavy vědí a nevědí

Nyní si všechno pěkně shrneme, abys věděl, jak se věci mají.

Postavy přišly do Potůčků a velice brzo se dozvěděl o krádežích, které začaly před deseti dny. Rozhodnou-li se zloděje hledat, mohou projít město a bavit se s některými jeho obyvateli. Při rozhovorech se dozvědí spoustu zajímavých věcí.

Pátrání po zloději

Postavy se od starosty Malocha dozvěděli, že je důležité, aby byl chycen zloděj, který v Potůčcích okrádá slušné občany. K tomuto mohou vědět toto:

- Krádeže byly tři. Před devíti dny (vzhledem k příchodu postav) byl vykrazen obchodník Drobík a před třemi dny trhovec Liška a opět Drobík.
- Zloděje nikdo neviděl, nikdo nenahlásil žádnou stopu.
- Mezi ukradenými věcmi bylo kromě peněz jídlo a kožešiny.

Tohle je pravda dost málo stop na to, aby se po nich dalo pokračovat. Přestože tomuhle asi postavy příkládají velkou důležitost, budou muset tento úkol na chvíli uložit k ledu. Nemají ani tušení o tom, kdo by to mohl být, proto tudy cesta nevede.

Zlé sny

Pokud hráči dobře poslouchali, co jim obyvatelé říkali, a pokud se následně vhodně ptali, mohou vědět, že se některým obyvatelům zdají hrozné noční můry. Tady jsou vytaženy více či méně důležité informace.

- Sny se zdají dětem, kovářově těhotné ženě, starostově Dretě a rodině obchodníka Drobíka.
- Ve snech se zjevuje klášter na kopci a v něm nějaká strašná bitva. Sny jsou plné hrůzy, nenávisti a často i beznaděje.
- Když se zdál Dimakově ženě sen, chtěl ponocný zrovna troubit půlnoc. Teď to asi postavám nic říkat nebude, ale později si na to třeba vzpomenou a pomůže jim to.

- Téměř všichni lidé trpí sny touží po tom, aby přišla kněžka Soria a ulevila jejich spaní.

Shánění Sorie

V Potůčcích je spousta lidí, kteří by zase rádi viděli kněžku. Ta se už deset dní neukázala, a to vždy chodí jednou za týden. Když ji lidé nejvíc potřebují, je pryč. Někteří obyvatelé mohou po postavách i chtít, jestli by se nešly podívat nahoru ke klášteru a Sorii nepřivedly, popřípadě aby zjistily, jestli je alespoň v pořádku.

Ostatní

Kromě věcí přímo se týkajících dějové linie se postavy dozvěděl i informace, které jim mohou být užitečné později.

- Z bájí se dozvědí o Šeravě, Mokřinách, ruinách věže a údolí s vodopádem, kde je prý zatopený druhý Aurionův chrám
- Od dětí, kováře a handlíře mohou zjistit, že před deseti dny se ve městě zastavili nějací ozbrojení. Byla to banda, kterou pár hodin předtím potkal v lese Mog.

Co z toho plyne?

Pátrání po zloději je slepá cesta, proto se postavy budou muset vydat jiným směrem. Většina ostatních indicií ukazuje na klášter na kopci. Jejich kroky tedy povedou nejspíš tam, ať již hledají Sorii, nebo chtejí vyřešit sny, které se zdají obyvatelům Potůčků.

Chtejí vůbec postavy problémy řešit?

V pravidlech DrD+ tebe i tvé hráče učíme, abyste co nejlépe hráli své role a vžívali se do nich. Může se stát, že někteří hráči se do své vtělí natolik, že nebudou chtít mít s takovým dobrodružstvím radši nic společného. Budou se bát jít do kláštera nebo do lesa a radši zůstanou v Potůčcích a budou se bavit tam.

Co naplat, to se někdy stává, že hráči nejdou cestou, kterou jim jejich PJ naplánoval. Avšak čím více budeš mít propracováno okolí příběhu a čím lépe dovedeš improvizovat, tím lepší zážitky budou mít hráči z nepřipraveného dobrodružství.

Nestává se to ale často, schopný PJ dokáže družinu „dostrkat“ tam, kam chce, aniž by si toho hráči všimli. Někdy to však nejde. Zkus s tím počítat a nezlob se na hráče, když vezmou dobrodružství za trochu jiný konec.

Trosky Aurionova kláštera

Postavy se tedy vydají hledat Sorii do trosek Aurionova kláštera. Asi tuší, že se bude dít něco zajímavého, nevěděj však co...

Historie kláštera

Je tomu už přes tři tisíce let, kdy byl nad skalním převišem vystavěn klášter zasvěcený bohu Aurionovi – Pánu slunce. Kněží Pána slunce sem přišli najít klid k rozjímání i k tolik potřebnému rozvoji tělesných schopností. Během pěti těžkých let vystavěli klášter a usídili se v něm. S kněžími žili i věřící, kteří se rádi o toto svaté místo starali. Po

necelých dvou staletích však byl klášter zničen nájezdem banditů, které vedl Mog. Klášter byl vypálen, vyrobaván a zůstaly z něj rozvaliny.

Příchod do kláštera

Postavy vyšplhají po svahu nahoru a před jejich zraky se objeví kamenné stěny dávno mrtvého kláštera. Procházejí pomalu bránou a pohlížejí na tu podivnou krásu kolem.

Již z půli kopce vidíte zašlé zdi starého kláštera. Místy zbořená hradba obepíná skalisko, na kterém tato zbořená, přesto úchvatná stavba stojí. Stoupáte pomalu nahoru, blíže k bráně, abyste konečně mohli nahlédnout dovnitř.

Je dobré, když se postav ptáš, v jakém pořadí nebo seskupení jdou. Někdy to může být důležité, jindy nikoliv, a to by právě hráči neměli poznat. Ptej se jich vždycky, když to vypadá, že mají strach někam vejít, něco udělat a podobně. Každá otázka „Kdo jde první?“ je pak nepříjemně zamrazí.

Pokud používáš hudbu, zrovna tady se dá pěkně použít. Abys navodil tajemnou a takovou zvláštní nejistou atmosféru toho místa, můžeš použít nějakou pomalou hudbu nebo gregoriánský chorál.

Při příchodu do kláštera je dobré použít pomalou, tajemnou hudbu s táhlým začátkem. Když se do ní hráči zaposlouchají, měli by si připadat jako ve snu. To v nich vyvolá ten pocit, že přišli do něčeho neznámého, tajemného a starodávného. Klidná hudba hraje, dokud se kolem jen rozhľžejí. Když vybereš takovou melodii, která z pomalého tempa zrychlí a zesílí, můžeš v tu chvíli popsat, jak postavy zahledly u stěny kostru. Nálada se, stejně jako hudba, změní. Už to nebude tajemné, zázračné místo, stane se podivným a možná i nebezpečným. Až budeš zběhlý ve vedení hry, nauč se hudbu v klíčových scénách využívat, dás tak nový rozměr vašim hrám. Sehnat správnou hudbu není nijak jednoduché, stojí to minimálně poslech spousty nahrávek.

Pokud budou hráči chtít, mohou si na kus papíru (obyčejného nebo čtverečkového) kreslit mapu kláštera, aby věděli, kde co je. Ty jim jen popisuj, co stojí kolem nich. Jak si to oni nakreslí, takové to budou mít, to už záleží na nich.

Části kláštera

Nech postavy, aby si klášter prošly a nahlédly všude tam, kde by je to mohlo zajímat. Zde máš popis celých trosek. Je většinou jen orientační, proto se neboj vyprávět o věcech podrobněji, pokud to budou hráči chtít.

Nádvorí

Vcházíte rozsypanou branou, mžíte zešedivělé zdi a rozhlížíte se uvnitř kláštera. Je to již určitě dávno, kdy tu někdo žil. Vidíte polopravidlé budovy, jak se po nich plazí břečtan a kolem jejich zdi rostou vysoké kopřivy. Tráva je tu skoro po kolena a vlní se závany větru, který se tu bezostyšně prohání.

Obhlížíte budovy, procházíte pod korunami několika statných dubů, jež nevypadají, že je tu někdo vysadil. Nejsípí vystrostí samy od doby, kdy se klášter stal opuštěným místem.

Rozhrnete trávu před sebou a v úleku spatříte lidskou lebku. Její oční dírky si vás prohlížejí a vy pomalu krotíte své rozdivočelé srdce, které se v tu chvíli pořádně rozbušílo.

Když pohlédnete blíž, spatříte celou polovinu kostry, druhá půle je zasypána hlínou. Na hrudi tomu kostlivci ještě leží mech a trsy trávy. Vypadá to, jako by jej nedávno někdo vyhrabal...

Na nádvoří došlo k největšímu masakru, dodnes leží po celém klášteře ostatky mrtvých těl. Tu leží kostra opřená o strom se zlomenou šavlí mezi žebry, jinde rozsekáná a rozpadlá na malé kousky. Většina mrtvol je však v okolí špitálu, kde byli přeživší kněží mučeni drancujícími bandity.

Estelina kněžka Soria zde jednou za čas prováděla exorcismy, během nichž se snažila vyhnat duchy z tohoto místa. Exorcismy jsou pro ni však velmi náročné a duchům příliš mnoho, proto dosud nedokončila své dílo.

Na jižní straně jedné budovy si pověsimete starých sluňecních hodin. Ze zdi ční kovový prut, který vrhá stín, a vybledlé kresby boha Auriona. První kresba zobrazuje klečící postavu prohybající se pod těhou zlaté koule – slunce. Na dalším obraze již stojí, ale na svých bedrech stále nese těhu slunečního kotouče. V poledne stojí bůh napřímený a slunce drží vysoko nad hlavou. Pak už se kresby jen opakují. Večer zase klečí shrbený pod těhou svého břemene.

Kresby zobrazují, jak během dne roste Aurionova síla a jak v noci zase slabne. Hráčům tohle neříkej, musejí na to přijít sami.

(Poznámka: Pokud budete skutečně hrát na Asterionu, je zapotřebí provést jednu drobnou změnu, a sice přemístit hodiny na severní stranu. Na Taře – jižním kontinentu – totiž slunce v poledne svítí ze severu.)

Konvent – Hlavní budova

Věky oprýskaná stavba nacházející se hned vedle chrámu je spíše propojením dvou budov pomocí podloubí. Větší z těchto budov je jednopatrová stavba. Čas a minulé události tu napáchaly velkou škodu. Některé zdi jsou zbořené, původně bílý mramor zašlý a sedivý. Na některých místech kdysi bývaly dveře, dnes už v trávě leží jen panty a zbytky shnilého dřeva.

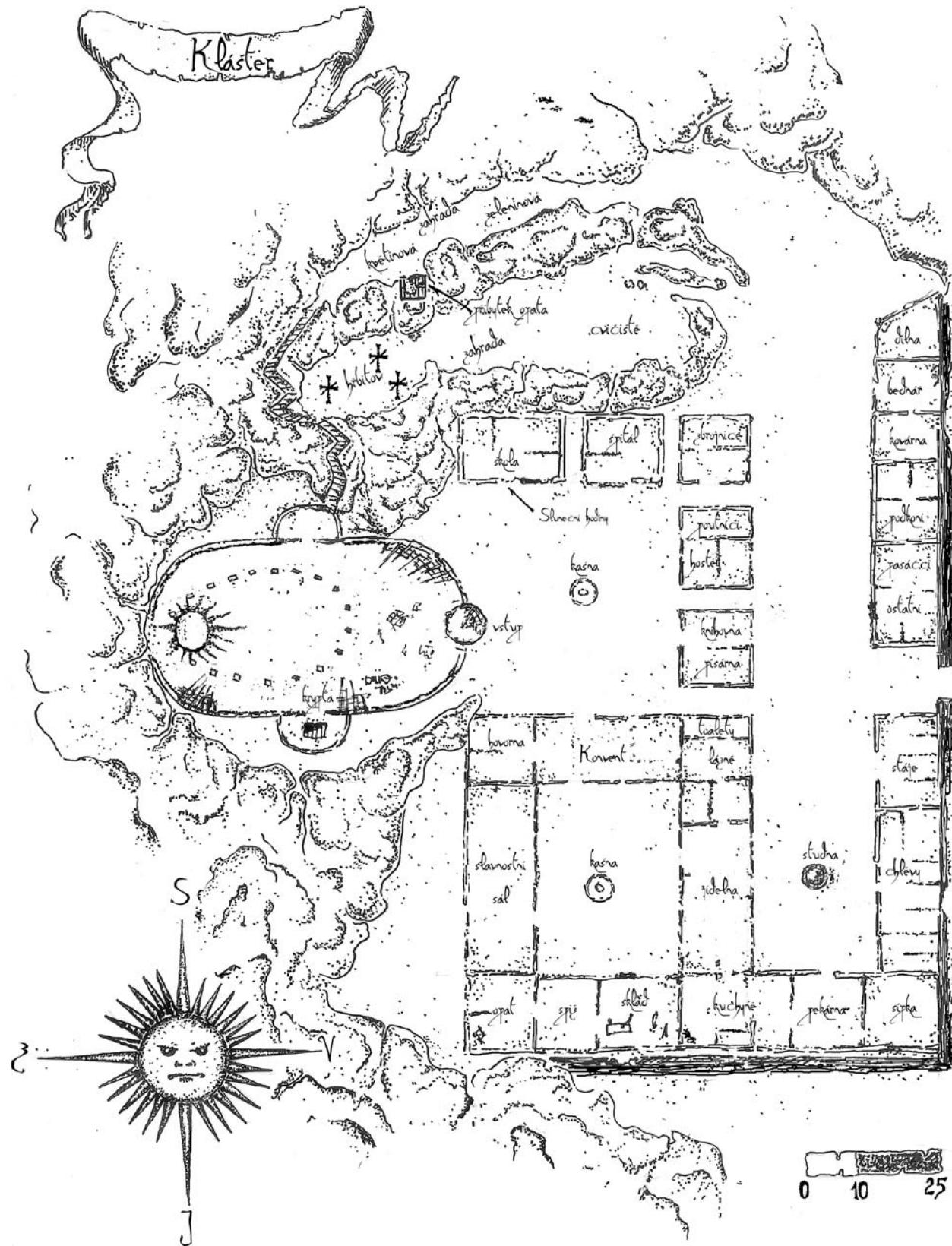
Z nízké stavby ještě vyčnívá zbytek jakési věže, pod ní mezi kameny vidíte velký zvon. Je prasklý, to asi pádem z původní zvonice dolů.

V přízemí žili kněží a v patře jejich staršinové. V menší budově žily rodiny věřících a lidí, kteří se starali o chod kláštera (kuchaři, dělníci, kovář a podobně).

Chrám

Zbytky kopule, která zastřešovala chrámovou lodě, podpírají statné mramorové sloupy. Na některých je ještě možné spatřit pozůstatky reliéfů, zobrazujících většinou motivy slunce. Uprostřed zbylé části kopule vidíte obrys kruhového otvoru, jímž kdysi dopadalo sluneční světlo na oltář uvnitř chrámu. Z oltáře zbyla jen puklá deska z bílého mramoru, která tu dnes leží na popraskaných a vybledlých dlaždicích. Za zbytky oltáře stojí podstavec a na něm nohy sochy. Zbytek sochy leží rozbit na nespočet kousků v zadní části chrámové lodi. Socha patřila mladému muži atletické postavy, jeho krása však zašla v šedi starého mramoru. V napřažených rukou kdysi cosi třímal – nějakou velkou kamennou koulí.





Když skřetí pobili kněží, začali rabovat chrám a jejich ubikace. Do dnešních dnů tak nezůstalo z dávné výzdoby Aurionova chrámu zachováno nic. Ani zlato, kterým byla ozdobena koule zobrazující slunce. Postavy mohou najít rýhy a otvory ve stěnách a sloupech, odkud skřetí vydlabávali drahokamy, zdobící svatostánek Pána slunce.

Ted' se postavy konečně setkají se zlodějem z Potůčků, nebudou si však jistí, zda je to opravdu on.

Rozhlížíte se tu a zrak vám přechází z té tajemné krásy, která už dávno upadla v zapomnění. Z nostalgie toho okamžiku vás vytrhne chraplavý křik:

„Aach, pomozte...“

Z postranní místonosti se plazí muž, má polovinu těla spálenou, sežehlé vlasy a ohořelé šaty. Vztahuje k vám ruku a z vyschlých rtů se mu derou steny bolesti.

„Do lesa... aah...“ vysloví a zakřičí bolestí, svine se na zemi a celý se třese. „Les, do lesa.. ah... amulet, kde je... aaaah... kde je? Pomoc.. ahr... pomožte k lesu... to ta mrcha, zemře, musí zemřít... aaa... prosím... Mog.. amulet aaaah...“

Ten člověk se zkroutil ve strašné křeči a vydechl naposledy. Od něj až k postranní místonosti vede stopa usychající krve a černoty jeho na uhel spálené kůže...

Ted' se teprve mohou projevit tvé schopnosti PJ. Zahraj procítěně umírajícího Orbeka, klidně se válej po zemi a křič. Těžce dýchej, občas zakašli a jako se svíjej v křečích. A věz, že to v hráčích zanechá nemalou vzpomínku.

Budou-li chtít postavy Orbeka prohledat, najdou u něj (a kolem něj) několik paklíců, dvě vrhací dýky, tesák, škrťící lanko, jeden stříbrný náramek a měsíc s 17 zlatými a Drobíkovým stříbrným valounem. V pravém uchu pak má zlatou náušnicu. Ale komu se bude chtít vytahovat ji ze spáleného boltce?

Postranní místonost, z níž Orbek vylezl, je vstup do podzemní krypty, kde jsou uloženy ostatky všech opatů a čtyř svatých, kteří zemřeli ještě dříve, než byl klášter postaven. Naproti ní je druhá podobně velká místoost. Ta je prázdná, ale nahoru po skále z ní vycházejí úzké kamenné schody. Ty vedou k opatovu domku, ve kterém ještě nedávno žila Soria.

Vstup do krypty

To, co právě postavy zažily, by v nich mělo zanechat minimálně nejistotu a pravděpodobně i strach. Nechtejí přeci takhle skončit, a proto si budou muset dávat pozor.

Místoost je nevelká, půlkruhová, již z dálky vidíte, že je v ní schodiště, které vede dolů do země. Když se přiblížíte ke vchodu do místoosti, cítíte zevnitř příjemné hřejivé teplo.

Jdete dál? V jakém pořadí?

Vidíš, ted' je právě ten čas, jak jsme psali dříve, kdy se budou postavy rozhodovat, kdo se obětuje a půjde první. V tuto chvíli by ses ale neměl ptát poprvé. Už dříve, třeba u vstupu do kláštera nebo chrámu, se na to ptej, aby hráci nepojali podezření, kde mají a kde nemají být opatrní.

Uděláš krok a příjemné teplo se změnilo v palčivou bolest...

Tady je poslední možnost utéct, pak už je pozdě.

Stihl ses ještě dvakrát nadechnout, ale pak se ti zatmělo před očima. Ucítíš strašnou bolest, celé tělo se ti zkroutilo v křeči. Nějaká síla tě odhodila pryč. Praštil ses hlavou o stěnu a to je to poslední, co si pamatuješ...

Vy ostatní vidíte, jak ze tmy schodiště vyšlehl strašlivý plamen a spálil vašeho přítele.

Když byl chrám napaden, požádal opat svého boha, aby kryptu chránil. A protože je Aurion bůh slunce, spálí každého, kdo bude do krypty chtít projít.

Hovoříme o bohu a jeho síle, a ta může být nezměrná. Aurion by dokázal jedinou myšlenkou sprovodit každého opovážlivce ze světa. Ale on to nedělá, sežehne každého, kdo se dolů opováží, ale to nemusí nutně znamenat jeho smrt. Abys nemusel zabít postavu hned na začátku, nech oheň, aby postavu jen vyřadil – aby ji zranil (+O) za 2 až 2,5 řádku zranění. Její společníci pak budou mít dost co dělat, aby ji vyléčili. Dolů se pak už nikdo jen tak neodváží. A pokud přece ano, jestli je necháš zemřít, záleží jen na tobě.

Jestli chceš být férový PJ a měřit každému stejným metrem, můžeš na Sílu zranění házet: 13 + 1k6. Ne vždy je však dobré určovat průběh dobrodružství hodem kostkou.

Jak se do krypty dostat a co se v ní stane, popíšeme později, ted' se vrátíme k ostatním budovám v klášteře.

Opatův domek

Úzké schodiště vytesané do skály vede na skalní terasu, kde stojí osamocený mramorový domek. Před ním kvetou záhony bílých a červených růží. Od domku vedou dlážděné chodníčky ke schodišti a na opačnou stranu terasy. Je poznat, že domek je udržovaný, má nové okenice a ani dvere nevypadají nijak staře.

Dveře domku jsou otevřené, a tak vám nic nebrání v nahlednutí dovnitř. U stolu leží zvrhnutá židle a rozbitá váza a na podlaze u prahu vidíte několik kapek zaschlé krve...

Domek je jen jedna světnice, v rohu stojí postel vystlaná ovčími houněmi, na stole miska, kovový pohár a tvrdý plesnivý chleba.

V tomto domku Soria celou tu dobu bydlela. Aby měla u sebe také něco hezkého, starala se o záhonek růží, kterým se tu kupodivu dobře dařilo. Před několika dny ji však přepadla Zirkova banda. Soria se bránila, ale nakonec dostala pěstí do obličeje a padla do bezvědomí; to proto ty kapky krve na zemi. Banda ji pak odvlekla směrem k lesu. Přestože se už drahnou dobu honí bouřkové mraky, od té doby ještě nepršelo, proto na dlaždicích zůstaly stopy od špinavých bot Mogových kumpánů. Stopy vedou přímo na východ k sesunuté části vnější klášterní zdi. Tam se v půli svahu ztrácejí ve vápencovém štěrkú.

Domek je od nádvoří a chrámu poměrně daleko, proto to bude jedno z těch bezpečnějších míst. U dveří ještě leží dřevěná zástrčka, kdyby se uvnitř chtěly postavy zavřít.

Stáje

Dvě budovy těsně přilepené ke zdem kláštera. Střecha z vypálených tašek je dřevává jen na několika málo místech. Možná proto je vnitřek stájí tak zachovalý. Seno a sláma již shnily, postroje na koně visící na stěnách jsou již ztuhlé

a rozpadlé. Stojí tu Orbekův kůň, tak jak si jej sem při příjezdu přivázal. (Koně může poznat handlř, před několika dny mu jej prodal.)

Kovárna

Prostý přístřešek s velkou výhní je zcela zbořený. Kdysi tu mohla stát útulná kovárna. Dnes je zde jen rozbořená hromada kamení a rozpadajících se střešních tašek.

Chlév

Nejdelší a nejnižší budovou je stavba z nepálených cihel. Kdysi měla tato stavba zřejmě slaměnou střechu, ze které dnes již nezůstalo vůbec nic. Po stavbě se pne spousta rostlin. Je až skoro zázrakem, že po tolika prožitých zimách a deštích ještě stojí.

Vnitřek budovy odhaluje stání pro dobytek a několik rozpadlých kostér skotu podporuje domněnku o chlévu.

Dílna

Čtyři mohutné sloupy tvoří klenbu, na které je vystavěna mohutná střecha. K zemi je pevně připoutaná čtverice velkých železných ponků. Dnes jsou ozdobeny ničivou silou kladiv, palic a rzi. Po okolí, v travnatém porostu, jsou stále ještě rozházeny nástroje. Žádný z nich však již není použitelný. Dřevo ztrouchnivělo a kov se změnil v rez.

Knihovna

První pohled na budovu odhaluje stopy plamenů. Černý uhel na mramorových stěnách sice už vybledl, ale stále je vidět, jak oheň polykal vše, co bylo uvnitř. Díky ohni už tato budova nemá ani střechu.

Uvnitř leží na zemi zbytky téměř tuctu mrtvých těl, na nich se rozpadají zbytky neshořelých polic a trámů. Ne všechno však shořelo, v jednom rohu si povšimnete několika knih a pergamenů...

... Ani písmo na obálkách již není čitelné, a když vezmete do rukou pergamen, rozpadne se v prach.

Sem byli zahnáni všichni přeživší kněží a obyvatelé kláštera. Zde byli připoutáni k dřevěným lavicím a trýzněni. Když Mogovy pomocníky přestalo bavit jejich týráni, vylili na knihy i kněží většinu oleje, který našli v klášteře, a zapálili. Dveře i okna (z nichž do dnešních dnů nezůstalo pranic) zabednili, aby jimi kněží neutekli. Některé knihy jako zázrakem přežily, jsou však již nepoužitelné.

Špitál

Poblíž brány stojí rozložitá nízká budova. Má čtvercovou základnu, která je vystavěna kolem pokrouceného starého stromu, jenž vypadá, jako by odrázel, co se zde před desetiletími stalo.

Na zemi jsou ještě zbytky rozpadlých lůžek, která byla nejspíš určena k ukládání raněných.

Lázně

V této kamenné stavbě je místnost s vydlážděným jezírkem a studnou, vedle jiná s pecí a za ní několik dalších prázdných místností. Voda v jezírku je studená a plná spadaného listí.

Jídelna

Kdysi toto mohla být budova sloužící ke stravování mnichů i jejich oveček, které tu s nimi žily. Dlouhá budova obsahuje přípravnou jídla, lze tak usuzovat z několika převrhnutých kolů na starém ohništi, a nejspíš jídelnu, které kdysi vévodily tři řady dlouhých stolů a lavic. Dnes už z nich mnoho nezbýlo.

Sklepy

Hned za jídelnou je zrakům příchozích ukryta malá stavba. Je to vstup do klášterních sklepů. V této kamenné budově je jedinou výbavou starý, ze zdi utřhlý držák na pochodně. Dveře jsou vyrvané z pantů a leží na zemi.

Sklep pokračuje kousek pod zemí, ale pak je zavalen sutí. Dál se už dostat nedá.

Cvičiště

Cvičiště je jen travnatý plácek, teď už dobře zarostlý. Kněží tu kdysi cvičili svá těla, ale postavám se to místo asi nebude zdát nijak zajímavé.

Klášter pod rouškou tmy

Obyvatelé Potůčků varovali postavy, aby nezůstávaly v klášteře v noci. My ale známe dobrodruhy a víme, že se jen tak něčeho nezaleknou. Když někdo řekne: „Nezůstávejte v klášteře přes noc,“ dobrodruzi honem vyrazí do kláštera a nejlépe hned, než se rozední. Dá se tedy předpokládat, že se postavy v noci v klášteře ocitnou. Je to dokonce potřeba, jinak by nedokázaly vstoupit do krypty a získat Mogův amulet.

Mít dobrodruhy v noci na takovém místě, to je pro PJ skvělá příležitost, proto jim připravíme noc opravdu nezapomenutelnou.

Setmění

Když se začne stmívat, měl bys i ty začít připravovat atmosféru noci. Můžeš zatáhnout závesy, nebo ještě lépe, pokud je venku tma, zhasnout světlo. Zkus nechat svítit jen svíčku a pusť nějakou tajemnou hudbu.

Už se stmívá. Vítr ve stěnách kláštera silí a výrazně se ochladilo. Vidíte, jak rudý sluneční kotouč zachází za vrch, na kterém klášter stojí. Už i poslední paprsky uhasínají a den končí...

Když dokážeš svůj hlas postupně tišit a nakonec už jen zašeptáš, hráči úplně ucítí ve své fantazii, jak se setmělo.

Tma

A na kraj padla tma.

Pokud je v pokoji jen svíčka nebo lampička, zhasni ji jakmile dořekneš tuto větu. Nevadí, že nebudeš vidět na hráče ani do svých poznámek. Teď to chvíli zvládneš bez toho. Hráči neuvidí ani na sebe a možná se budou i trochu bát. A to je dobré, protože to my chceme. Úkolem PJ je vyvolávat v hráčích emoce, které utvářejí jejich představy. No a strach je emoce jako každá jiná, proč jej tedy nepoužít? Je k ničemu hráčům říkat: „Bojíte se.“ Musíš v nich ten strach opravdu vyvolat. Udělej všechno pro to, aby se doopravdy báli.

Jde to a ani to není zase tak těžké. Až ucítíš, že jsou správně naladěni, můžeš pokračovat dál. Snaž se tu atmosféru neporu-

šit. Když je v pokoji tma, hráči nic nevidí a musejí se domýšlet. Domýšlení znamená používat fantazii, a když hráči používají fantazii, představují si to, co chtejí nebo čeho se bojí. Což je přesně to, co nám hraje do noty. Ty jsi vypravěč, a aby tě tví posluchači poslouchali, musíš je umět udržet napjaté.

Tady je ukázka popisu noci. Sám si jej změř, protože každá družina bude v noci v chrámu asi jinde a bude na noc jinak připravena. Sám jej můžeš i rozvést, pokračuj v popisu, dokud to bude mít na hráče nějaký vliv.

Sedíte kolem rozdělaného ohně před opatovým domkem. Slyšíte, jak vítr zakvílí a ustane, aby za pár chvil zahučel chrámem znova. Skrz plameny ohně vidíte jen své tváře, nikoli však kolem sebe. Světlo vás sice oslnuje, ale teplo, které oheň vydává, je vám v chladné noci vhod.

Když jednou zase vítr ztichl, slyšíte, jak ze skály nad vámi spadlo několik drobných kamínků. Ohlédnete se, ale kromě matného obrysu skály nevidíte nic...

Půlnoc

Obyvatelům Potůčků se zdají sny vždy kolem půlnoci. Když budou postavy nocovat v klášteře, je velká šance, že se budou zdát sny i jim. Jsou totiž velice blízko duchům, kteří ty strašlivé sny vyvolávají. V téhle fázi by bylo dobré, aby se alespoň jedné postavě zdál nějaký sen. Proto, kdyby to vypadalo, že se postavy nechystají spát, budeš si muset pomoci takovým malým podvodem. Prostě nech tu nejnavenější postavu zavřít oči a usnout. Je to jednoduché, únava již zmohla natolik, že nevydržela bdít celou noc. Abys nevzbudil podezření, můžeš si párkrát sám pro sebe hodit kostkou. Když hráči nic nepoznají, nic se neděje.

Postavu, které se zdá sen, si odved' do jiné místnosti a tam ji patřičně vylíč, co viděla. Vlastní popisy snu najdeš o kousek níž. Pokus se hráče přesvědčit, ať zahraje své probuzení. Řekni mu, ať si na své místo lehne a až budeš popisovat noc a hráči budou sledovat tebe, ať zavře oči a třese se a kroutí, jako by se mu něco zlého zdálo. Když si toho ostatní hráči všinou, asi jej budou chtít „jako“ vzbudit, pokud ne, stačí jejen vybídnout: „Zapojte se, ne?“ Ve chvíli, kdy někdo na spícího vztáhne ruku, ten se leknutím probudí a bude se to snažit rozdýchat.

Taková scéna bude pro hráče zábavná a i oni se konečně budou muset pořádně zapojit do hry. Alespoň už si z tebe nebudou tropit sprýmy, když hráješ cizí postavy jen ty sám.

Je to už pár chvil, co vítr docela utichl. Sedíte u ohně a díváte se na sebe...

Někdy v tuhle chvíli se začne „spící“ hráč probouzet ze sna, jak jsme popsali výše. Tato scéna bude dobrou zkušeností jak pro tebe, tak i pro hráče.

Postava se začne probouzet a může začít vyprávět, co se jí zdálo. Ty ale nesmíš hráče nechat vůbec vydechnout, hráj dál a nepřestávej.

Vítr zase začal. Nepiští, nekvílí, je to, jako by vzdychal. Za vámi opět spadlo ze skály několik kamínků...

Ted už by měli hráči zpozornět.

... Ze tmy před vámi se ozvalo zaskřípění...

Ani tady nemusíš říkat, že se ozvalo zaskřípění. Stačí ten zvuk napodobit. Můžeš jim hrát i ty vzdechy. Takový kompletní zvukový doprovod půlnočního kláštera.

Mluv potichu a po tmě přecházej po pokoji. To hráče zaručeně rozruší. Pak ze sebe najednou uprostřed věty zkus vydat ten nejstrašnější a nejhlásitější kvil, co dokážeš, a přitom přiskoč k hráčům. A věř, že je v tu chvíli máš strachy nalepené na protější stěně místnosti. Tohle s nimi zaručeně pohně, ať jsou natvrdlí, jak chtejí. Když se pak alespoň jednou nadechnou, pokračuj popisem.

Před tebou se ze tmy vynořila hrůzná postava, holá kostra, bez masa. Rozmachuje se na tebe svým zlomeným mečem. Braň se!

Ted teprve můžeš rozžhnout svíčku nebo nějakou lampičku, aby tví hráči viděli na kostky a do osobních deníků. Pokud máte dobrou atmosféru, určitě nerozsvěcuj velké světlo. Tím bys všechnu pracně vyvolanou náladu jedním stiskem knoflíku rozprášil.

Kostlivců může v noci přijít ještě několik, jak je ti libo. Nemělo by jich být ale moc, aby to postavy vydržely. Podruhé už nemusíš dělat to samé divadlo. Hráči už budou nalaďeni na boj a bát se zas nebudou.

Když budeš někdy sám dělat podobnou scénu, vycházej z toho, že každý se bojíme toho, co nevidíme. Větší strach máme z toho, co na nás čeká za rohem, ne z toho, že proti nám běží nějaká příšera. Strach pramení z toho, že nevíme, jak můžeme reagovat, když ani nevíme na co. Jakmile se hráči dozvědí, co proti nim stojí, začnou řešit taktiku boje a různá řešení, ale bát se už nebudou.

Půlnoc a několik nejbližších minut je jediná doba, kdy se dá dostat do krypty a v bezpečí z ní zase vyjít ven. Jak bylo vidět na slunečních hodinách, největší sílu má Aurion v poledne. Ráno a večer je slabý a o půlnoci nemá žádnou moc. Proto v tom okamžiku ani nemůže spálit vetřelce, kteří chtějí vejít dolů do krypty. Několik chvíl po půlnoci však začne opět nabírat sílu, a to už není radno procházet přes vstup na schodiště.

Vyrazí-li postavy v noci ke kryptě, nebude to pro ně zase tak jednoduché, budou opět muset přemoci svůj strach a na tobě je, abys je stále strašil.

Pokud si hráči kreslili mapu, vezmi jím ji. Je tma a postavy nic pořádně nevidí, natož aby koukaly do mapy. Když se budou hráči ohrazovat, že postava si snad musí pamatovat, kudy šla, řekni jim: „Takže si to jistě taky pamatujete.“ Máloco si hráči (a hlavně P) užijí tak, jako bloudění v temném klášteře.

Procházíte mezi stěnami chrámu. Nemůžete si pomoci, zdá se vám, jako by vás někdo sledoval. Opatrně našlapujete a nahlížíte za každý roh. Jak svíráte v rukách zbraně, přebíhá vám mráz po zádech. Na zemi uvidíte ležet jednu kostru; jen se postavit...

...Blížíte se k chrámu. Z něj jsou slyšet podivné hlasy. Ty křičí, mluví i šeptají, ale jejich slovům nelze porozumět.

Rozednění

Na východním obzoru vidíte, jak se zpoza lesa derou první sluneční paprsky. Radostně se v očekávání díváte k východu. Už je po všem, slunce vyšlo a konečně již bude v klášteře zase klid.

Po probdělé noci jste unavení a ospalí. Nejradší byste si hned lehli a pospalí si.

Krypta

V kryptě jsou pochováni Aurionovi kněží a opati kláštera. Od jeho založení do masakru, který tu proběhl, se vystřídalo 8 kněží na pozici opata. Právě těchto 8 opatů a 4 další významní kněží leží v sarkofázích dole v kryptě.

Postavy budou v kryptě nejspíš jen v noci, ale kdyby se náhodou stalo, že by zůstaly i přes den, celou kryptu prostoupí mdlé denní světlo. Až ze skály na povrchu vedou úzké tunely se zrcadly, které ve dne osvětlují celý vnitřek krypty. Za jasného počasí jsou vnitřní prostory plné slunečního světla.

Schodiště

Vstup do krypty vede po dlouhém kamenném schodišti. Hned jeho začátek nahoře u chrámu ochraňuje bůh Aurion svou mocí. Jedinou dobou, kdy se dá dolů a nazpět nahoru projít, je patnáct minut před půlnocí a po ní. Postavy mohou být dole nejvíce půl hodiny a nebo potom celý další den. Kdyby se pokoušely uniknout, popálí je Aurionův oheň.

Postavy by měly vědět, že dolů musejí jít o půlnoci. Pokud tam půjdou v jakoukoliv jinou část noci, spálí se stejně. Náhodou mohou dolů vstoupit hned po tom, co porazili kostlivce, ale to pak budou mít v kryptě málo času. Do krypty nemusejí postavy hned první noc, dokonce by to byla velká náhoda, kdyby se tam dostaly. Budou budou hráči chytří a zjistí, kdy se dá do krypty vstoupit, nebo na to nepřijdou a nějak nepřímo jim to může poradit Soria. Aby tuto hádanku rozluštili sami, mají několik indicií:

- Ponocný troubil půlnoc, když se zdál kovářově těhotné ženě sen.
- Sluneční hodiny zobrazují sílu boha Auriona v průběhu dne, z toho lze vyvodit, kdy je bůh nejslabší – o půlnoci.
- Sny a zvláštní věci se vždy dějí kolem půlnoci, to musí něco znamenat.

Postavy tedy vstupují dolů do krypty.

Schody jsou tmavé, dole nesvítí žádné světlo. Pomalu se k nim přiblížujete, ale necítíte již žádné teplo, uděláte další krok a stále nic. Jako by tam ta síla nebyla.

Scházejte bez problémů dolů po schodech...

Předsálí Krypty

Sejdete po schodišti a po několika krocích kamennou chodbou se dostáváte do první místnosti. Stojíte v kruhovém sálu s klenutým stropem, který má asi 7 metrů v průměru a jeho klenba dosahuje výšky 4 m. Na stropě je vyobrazeno slunce s paprsky, které sahají po stěnách až k podlaze, kde končí. Podél zdí jsou vyskládané malé svíčky, které planou jasným plamenem a osvětlují celou místnost.

Naproti sobě vidíte východ z této místnosti.

Svíčky, které v předsálí hoří, určují dobu, kdy je krypta otevřená. Až zhasnou, do příští půlnoci se z krypty nikdo nedostane.

Modlitební místnost

Místnost je také kruhová, ale větší než ta předtím. Stejně jako ta předchozí má klenbu zdobenou motivy slunce a jeho paprsků. Zde nejsou žádné svíčky, které by tu svítily, je tu tma.

Uprostřed místnosti, přímo pod slunečním kotoučem, stojí mohutná mramorová socha, podobná té, kterou jste viděli rozbitou v chrámu. Místo aby muž držel kouli vypodobňující slunce v obou rukou, drží ji v majestátném gestu vyzdvihnutou vzhůru. Při jeho výšce se koule téměř dotýká stropu.

Přímo před ním je socha v životní velikosti, která klečí na jednom kolenu se skloněnou hlavou. Ruce má volně položené na rukojeti meče, o který se lehce opírá.

Za obří sochou, která nejspíš zosobňuje Auriona, je ukryt další východ. Tvuž zrak ale ještě upoutaly další sochy v místnosti. Po tvé pravé ruce stojí dva rytíři ve zbrojích s vlnitými obouručními meči. Po levé ruce pak stojí dva mudrci v dlouhých hábitech. Jeden z mudrců má na čele vytesanou čelenku s čirým kamenem.

Předchozí místnosti zobrazovaly slunce a jeho sílu, zde si připadáte jako uvnitř příběhu. Ty sochy jsou jako živé, cítíte, že tu jsou s vámi.

Tato místnost sloužila k uctívání prvních mistrů. Sousoší uprostřed představuje symbolicky pasování Froderika Světlého na božího posla Auriona, samotným Aurionem (dopravdy se to nikdy nestalo, ale kněží v to věřili). Ostatní čtyři sochy jsou pak další Aurionovi kněží. Při podrobném prozkoumání lze odhalit zašlá jména na deskách pod sochami.

Aurionovi válečníci se jmenovali Nevrin Zin a Dapot Ostrován, mudrci pak Netěv Moudronoš a Izar Znalý.

Kámen, jenž má jeden mudrc v čelence, osvětuje ve dne celou místnost. Světlo, které k němu přichází v jediném paprsku z vrcholu klenby, se rozptýlí všude kolem. Tento zvláštní nerost má kouzelnou vlastnost. Kdo se skrz něj podívá, uvidí vzdálené věci blíž, než opravdu jsou. Je to takový magický dalekohled.

Krypta veleknězů

Projdete pod nohami obří sochy a chodba brzo vyústí do dalšího sálu. Vidíš zde mnoho sarkofágů, ale sál je tak dlouhý, že nedokážete dohlédnout na druhou stranu. Procházíte sálem a najednou uvidíte, že se ze tmy vynořila postava. Běží od vás, na druhý konec sálu...

Místnost je široká asi 7 metrů a na délku může mít skoro 40 metrů. Uprostřed stropu je opět namalováno slunce.

V tomto sálu jsou ostatky všech představených kláštera a čtyř svatých, kteří zemřeli ještě před jeho založením. Zatím je zde 12 sarkofágů na vzdálenější straně sálu, v tomto pořadí (jména zemřelých jsou vytesána do náhrobních kamenů):

- Nevrin Zin (2628–2684)
Dapot Ostrován (2622–2684)
Netěv Moudronoš (2616–2688)
Izar Znalý (2626–2692)
Dainom Slepý (2632–2714)
Sečmír Ladný (2649–2715)
Brzorád Klidný (2677–2718)
Rekep Stavoslav (2686–2721)
Elianom Spanilá (2688–2728)
Hrdomil Silný (2678–2735)
Dalian Snivý (2694–2739)
Maram Orlonos (2699–2744)

Nápis na sarkofážích a na podstavcích soch jsou jediné, které se v chrámu nalézají. Aurionovi kněží nikdy žádný text do zdí chrámu nevytesali. Jsou psány arvedanštinou (to je na Asterionu velmi starý jazyk, jehož základy ovládají zpravidla pouze učenci). Opět můžeš použít nějaký jiný jazyk, důležitá je však jeho starobylost a výjimečnost, takže postavy na prvních úrovních přečtu a porozumí nanejvýš vlastním jménům. Jestliže s nimi toto dobrodružství budeš hrát tehdy, když už budou zkušenější a znalé starých jazyků, můžeš jim odhalit i význam přídomků. Podobně je tomu s letopočty – pokud v družině nebude zloděj s mistrovskou schopností Vnitřní hodiny (tedy na dost vysoké úrovni) nebo postava s velmi dobrými znalostmi světa, nic jim neřeknou.

Otevřít kterýkoliv sarkofág v kryptě je velmi těžké a pro pář postav zhola nemožné.

Krypta Froderika Světlého

...Vydali jste se za postavou. Proběhnete celým sálem až na konec, kde je další vchod. Místnost je osvětlena denním světlem a když nahlédnete dovnitř, zůstanete stát jako přimražení.

Uvnitř stojí dvě polopřuhledné postavy. Muž v bílém, krví zbroceném hávu, s blondatými vlasy, drží v ruce meč a napřahuje se. Druhý je tmavý, jeho šedivá kůže vás bije do očí. V ruce drží obrovskou zahnutou zbraň, s níž se kryje útoku.

Kněz v bílém rouše se opět napřáhl a sekl. Jeho nepřítel však odrazil jeho zbraň a mocným úderem s ním mrštil o stěnu. Pak přiskočil, jeho temně černé oči zasvítily a jeho zahnutá čepel zasvištěla vzduchem. Na poslední chvíli odsekł kněz rubem meče nepřítelovu zbraň a tal.

Do vzdachu se vneslo pář kapek krve a vy vidíte, jak se šedá hlava kutálí po podlaze. Kněz sebral ze země zlatý amulet, jenž se svezl z uťatého krku, a vložil jej do jakési skříňky nad sarkofágem. Pak z ní vyloupil dlaždice a roztríštil ji o zem.

Opíráje se o meč zakřičel: „Aurione, vezmi si mě k sobě! Seber moji sílu a za ni chrán toto místo!“ Pak se svezl na zem, jeho meč zazvonil a světlo zhaslo...

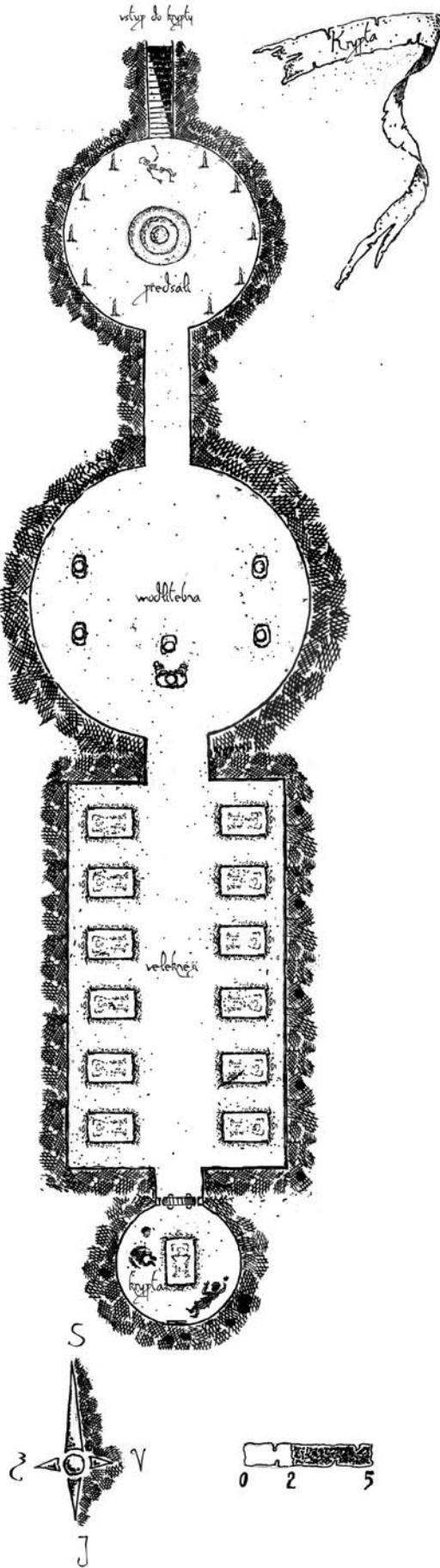
Pokud by chtěly postavy jakkoliv zasáhnout, nemohou. To, co vidí, jsou jen jejich představy, skutečně se to neděje, ale to ony nevědí.

Stojíte na kraji kruhové místnosti. Uprostřed majestátně a tiše stojí kamenný sarkofág a vedle něj leží dvě těla. Tělo kněze leží na zemi bez života, vypadá, jako by spal. Jeho roucho a zlaté vlasy jsou zčernalé zaschlou krví. U jeho ruky leží zlatem zdobený meč. Není však lesklý, krev, která na něm ulpěla, jej zbarvila jeho záře.

Druhý muž, jehož kůže je popelavě šedá, má přes kroužkovou košili oblečenou turzenou kůží. Jeho zbraň i hlava leží opodál. Vedle nich jsou rozsypány střepy rozbité dlaždice.

Nad jediným sarkofágem je nádherný obraz – postava v bílém, zářivém rouše k vám napřahuje ruce a zpoza ní vystupuje zlaté slunce...

Být došlo k souboji už před spoustou let, obě těla vypadají stále, jako by právě zemřela.



Pokud se postavy pokusí opět postavit dlaždici na místě, kde byla původně zasazena, otevře se jim skříňka s Mogošvým amuletem.

Obrázek samotné dlaždice najdeš na této straně. Okopíruj si jej a rozstříhej na několik dílů, ne moc velkých, aby nebylo příliš lehké obrazec sestavit, ale zase ne moc malých, aby to vůbec sestavit šlo. Mysli na to, že postavy na to mají maximálně půl hodiny. V kryptě už nějakou dobu jsou, a tak jim nezbude víc než deset minut.

A aby to nebylo tak jednoduché, ještě to hráčům ztěžíme. Když vezmou jeden střep a dají jej na dvířka schránky, bude tam držet. Ovšem jen do doby, než se ozve nějaký hluk. Jakmile například někdo promluví, sestavená dlaždice se rozspne a je nutno začít znovu.

Až budou hráči dlaždici skládat, postav se k nim a vždycky, když některý z nich promluví, všechno jim zamíchej. Když to tak uděláš několikrát, mělo by jim dojít, že by měly být potichu. Mezitím si hledej čas, který nad tím stráví. Svíčky v předsálí nemilosrdně dohořívají.

Kromě těl leží na zemi dvě zbraně. Bahrúk bojoval svou těžkou šavlí a kněz zlacený jedenapůlručním mečem. Kolem hlavice, jílce a záštitny na knězově meči se vinou jemně zlaté nitky. Různě se kroutí a proplétají v krásné obrazce. Zlata na něm ale není moc, proto za něj postavy neutráží u běžného obchodníka o mnoho více než za podobný obyčejný meč. Znalec nebo sběratel může zaplatit i větší sumu, to už záleží na tobě. Když meč popíšeš dostatečně přitažlivě, nebudou jej chtít postavy ani prodat, a tak ani nebudeš muset řešit jeho cenu.

Sny

Do doby, než stráví postavy noc nahoře v klášteře, se budou sny zdát jen několika obyvatelům Potůčků. Když budou postavy nocovat, začnou se zdát hrůzné sny i některým z nich. Vždy, když budeš hráči popisovat sen, vezmi si jej stranou, aby to ostatní neslyšeli. Jen ať jim on sám pak řekne, co ve snu spatřil.

První noc se sny budou zdát jen těm slabým a unaveným a u těch se v dalších nocích začnou rozvíjet. Od chvíle, kdy se bude postavě zdát první sen, už nebude mít jedinou klidnou půlnoc.

Sny vyvolává v lidech síla, která je stále ještě uvězněna v klášteře. Když došlo k napadení kláštera, nashromáždila se tu spousta zlých a bolestných emocí, které se teď snaží skrze sny dostat ven. Proto by to, co se bude v noci postavám zdát, neměla být žádná procházka růžovou zahradou. K dořešení dobrodružství sny přímo nevedou, ale jsou zajímavým zážitkem. Však uvidíš sám.

Nauč se hráčům vsugerovávat pocity, které chceš. Když jim popíšeš sen, měli by se nějak cítit. Nestačí jim jen říct: „Máš strach.“ Ten pocit musíš umět doopravdy vyvolat. Není na tom nic těžkého. Když se díváš na horor, taky se bojíš, když na román, je ti tesknou nebo se raduješ z hrdinova úspěchu. Tady jsi ty režisér a záleží na tobě, jaký film hráčům předložíš.

Pokud se ti to podaří, nebudou z té noci celé paf jen postavy, ale i hráči. A to přece chceš, nebo ne?



Sny jsme rozdělili do několika stupňů, podle toho, kolikátou noc se budou zdát. Obyvatelům Potůčků se zdají jen sny podobné těm, co postavy zažijí v klášteře hned první noc.

Sny dohromady skládají jeden příběh a každý si jím musí projít postupně od začátku. Protože se různým postavám začnou sny zdát různě, budou i v jiných fázích snového příběhu. Měl bys vědět, že sny se zdají od noci v klášteře den co den každou půlnoc, i když jsou pak postavy kdekoli jinde.

Některé sny ti tu popíšeme, ale žádný sen se nikdy nezdá dvakrát, každý je úplně jiný, proto si budeš možná muset další vymyslet.

Noc první

Přepadení

Otevřeš oči a rozmazaně vidíš kolem sebe stěny kláštera. Nejsou však zbořené, jsou vcelku, vidíš před sebou celou klenbu chrámové lodi. Podíváš se na ruce a ty halí bílý háv.

Najednou uslyšíš výkřik, otočíš se a vidíš, jak branou s kříkem vblíz spousta ozbrojenců. Obracíš se a chceš utéct. Před tebou se však objeví ošklivá zešedlá tvář. Chceš úlekem vykřiknout, ale nemůžeš, nemůžeš se ani nadechnout. Vidíš, jak se chlap před tebou rozmáchl a tal...

Padáš pomalu na záda k zemi a tvé zavírající se oči vidí spršku krve, která se vznese z tvé rány...

Když dopadneš, okamžitě se probudiš a prudce se nadechnes. Dlouho to pak ještě nemůžeš rozdýchat.

Souboj

Slyšíš křik, ale nic nevidíš. Víš, že v ruce třímáš zbraň, poslepu s ní však nedokážeš bojovat. Konečně se ti vrátil zrak.

Před sebou vidíš velkého hrůzného chlapa. S kříkem se rozběhneš proti němu, zbraň napřaženou.

Tneš! Minul jsi svůj cíl. V malém okamžiku cítíš ostrou bolest v zádech. Neudržíš se na nohou a padáš tváří do bahna.

Ve zvonici

Otevřeš oči a před sebou vidíš rozmazený obraz. Z dálky slyšíš křik. Když konečně zaostříš svůj pohled, vidíš, že jsi na vysoké věži a pod tebou leží celý klášter. Lidé dole pobíhají a křičí. Bránou přichází dovnitř spousta ozbrojenců. Víš, co máš dělat, s jistotou sáhneš po provaze a oběma rukama za něj zatáhneš.

Bim, bam, zazní první údery zvonu. Taháš a zvoníš, seč jen dokážeš.

Najednou jsi ucítil ostrou bolest v krku. Pohněš hlavou a poslední, co spatříš, jsou opeřené letky šípu...

Upálení

Cítíš své tělo, jak jej spalují plameny. Prudce otevřeš oči a vidíš, jak všude kolem tebe je vše v plamenech. Jsi připoután silným provazem k lavici, na které sedíš, a nemůžeš se hnout. Oheň hladově šplhá po tvém šatu, zdobeném krví a špínou.

Zavíráš oči a myslíš na vše, co utvářelo tvůj život. Myslíš na dětství, na svou první lásku, na svůj příchod sem.

Ne, oheň tě sžírá, již není nic jen on, není nic než bolest a žár.

Z toho se udýcháný s kříkem probudiš.

Noc druhá

Útek

„Néééé, mami, nechci!“ Plačící dětský křik se ti rozléhá hlavou.

„Musíš jít, běž!“ odpovídáš tomu hlasu. „Utíkej!“

Tvůj zrak se rozjasňuje, skrz uslzené oči vidíš malého chlapce. Je mu sotva deset. Jste spolu skrčeni za hustým keřem.

„Běž!“ řekneš tónem, o kterém se nedá diskutovat.

Chlapci vyhrknou slzy a rozběhne se k bráně.

Sevřeš pevně motyku a s kříkem se rozběhneš proti černooděncům.

U brány

Pomalu otvíráš oči. Z dálky k tobě dolehají tlumené údery klepadla. Zvedneš hlavu a rozhledneš se po travnatém nádvoří, kolem sebe máš jen kamenné stěny. Vstaneš ze staré židle a jdeš otevřít vrata od brány. Zapadající slunce tě na chvíli oslepí, když se přehouplne přes velkou bílou klenbu, za níž se skryvalo. Zatřepěš hlavou, ale to již bereš za vrata.

Ve chvíli, kdy odsuneš jedno z křídel, uvidíš vysokého muže v šedém pláště s kápí. Slunce svítí přímo na něj, ale přes stín kápě mu nevidíš do tváře. Cizinec s rukama za

zády se lehce ukloní a pronese hlubokým hlasem: „Muže poutník požádat o přistřeš?“

Ty nečekáš a odpovídáš: „Zajisté, vítej. Přicházíš z daleka?“

Hlas chladnější než led odpovídá: „Zdaleka...“

Náhle pocítíš ostrou bolest v hrudi. Bolestí vydechnes a leknutím otevřeš oči...

Zpráva

Sceluje se ti rozmazený obraz chrámových stěn. Podíváš se na sebe, máš nějak strašně blízko k zemi, na sobě jen košili a kalhoty a jsi bosá. V ruce držíš nějaký smotek papíru a utíkáš nahoru k domku.

Zaklepeš na dveře, ty se otevřou a z nich vystoupí muž v bílém šatu, blond vlasy a bradka (stejný popis, jako mrtvola v kryptě – ale to jí samozřejmě neřekneš). Připadáš si před ním strašně malá. Nedívá se však na tebe, hledí přes tvé rameno do dálky.

Otočíš se a v úleku se ti zastaví dech. Klášter je v plameňech, slyšíš výkřiky umírajících, cítíš jejich bolest a strach. Do očí ti vytrysknou slzy a ty padáš na kolena...

Noc třetí

Útok

Stojíš na válečném poli. Kolem spousta spolubojovalíků. Jsi oděný do tvrdé kůže, v pravé ruce svíráš meč, v levé štíty.

„Útok!“ zakřičíš ze všech sil svým hlubokým hlasem a rozběhneš se do nepřátelské vřavy. Napřáhneš se a s výkřikem rozeteň prvnímu nepříteli hlavu. Když meč dopadne, vytrhne tě ta rána ze sna...

Aréna

Stojíš v kruhu, kolem tebe spousta odporných chlapů s šedivou kůží. Tvá holá hrud se zvedá s každým prudkým nádechem. V ruce svíráš oštěp a třeseš se dychtivostí. Čekáš a hledáš svého soka.

Už přišel. Obrovský chlap, hora svalů, přes oko bílou jizvu. V rukou třímá ohromnou palici. Postaviš se do bojového postoje a ostře nabíráš do plic vzduch.

Rozběhneš se a bodáš. Nic, minul jsi. Další útok, málem jsi neuskocil před jeho ránou. Bod a odkok, opět bod. Palice přistála kousek vedle tebe. Ten obr už zuří, z tlamy mu kapou sliny jako hladovému psu.

Bodl jsi a zasáhl. Oštěp zajel hluboko. Obr vyprskl svou vlastní krev. Zabral jsi a vyvrátl svou zbraň.

Vtom ses vítězně probudil.

Noc čtvrtá (Před záchrannou Sorie)

Proměna

Tento sen by měla noc před záchrannou Sorie prožít alespoň jedna z postav. Sen je výjevem z doby, kdy už jednou Mog musel nechat svým nositelem zabít dívku, stejně jako to chce udělat Sori.

Otevřeš oči a v mlžném oparu před sebou vidíš na kolenu klečící uplakanou dívku. Třese se a strachem svírá pěs-

ti. Zmáčené a špinavé kdysi světlé vlasy jí spadají do tváře a otírají z ní krůpěje krve.

Je ti zle, sám se třeseš. V pravé ruce držíš dýku a díváš se na tu mrchu před sebou. Chytněš ji za vlasy a podíváš se jí do tváře. Její oči jsou zavřené, ale rty se svírají, ještě žije.

Pomalu jí přikládáš dýku ke krku. Říznes!

Pokud hráč odpoví ANO, přečti mu toto:

Přitlačíš a potáhneš čepelí. Hrdlo dívky se rozevře a její oči se na tebe smutně podívají. Odhadíš ji pryč, už se na to nemůžeš dívat. Nadechneš se, cítíš, jak v tobě roste síla. Nadechneš se podruhé a vítězně zařveš.

S tím samým zlověstným křikem se probudíš.

Je li odpověď NE, je druhá část snu o trochu jiná:

Nechceš to udělat, dlouho držíš čepel na jejím krku. Stále ji však nedokážeš dát pryč. Najednou přitlačíš a potáhneš čepelí. Hrdlo dívky se rozevře a její oči se na tebe smutně podívají. Odhadíš ji pryč, už se na to nemůžeš dívat. Nadechneš se, cítíš, jak v tobě roste síla. Nadechneš se podruhé a vítězně zařveš.

S tím samým zlověstným křikem se probudíš.

Další noci

Postavy by měly bez problémů projít dobrodružstvím za kratší dobu, než je pět a více nocí. Pokud se to ale natáhne, měl by snový příběh pokračovat. Měl by zobrazovat to, co Mog zažil daleko před tím, než se to všechno událo. To už necháme na tobě.

Jakmile se kněžka Soria vrátí zpět do kláštera, sny už se nikomu zdát nebudou.



Události

Data jsou udána v tzv. Královském letopočtu, který se v současné době na Asterionu používá. (Naopak narození a úmrtí Aurionových kněží na nápisech v kryptě jsou datována podle tzv. Starého letopočtu, jenž začíná 5010 let před Královským letopočtem.) Můžeš si ale samozřejmě vymyslet i jakoukoli jinou dataci, která ti bude více vyhovovat.

–2299 – Založení kláštera

–2178 – Zničení kláštera; uvěznění démona

840 – Založení Potůčků

851 – Příchod Sorie a Kalima do Potůčků

855 – Současnost

Nedávné události

Uvedená čísla vyznačují, před kolika dny vzhledem k příchodu postav do Potůčků se něco stalo.

12 – Zirkova banda prohledává jezírko s „potopeným chrámem“

11 – Setkání bandy a Moga

10 – Banda si nechala podkovat a vyměnit koně; únos Sorie

9 – Orbek vykradl Drobíka

3 – Orbek vykradl Drobíka a Lišku

0 – Orbek vyjíždí do chrámu; přicházejí postavy

Konec prvního sezení

Pokud před sebou nemáte nejmíň celé odpoledne, bylo by dobré ukončit hru. Protože mají hráči v tuto chvíli spoustu otázek, zůstanou napojení i do příští hry a budou se na ni těsit. Je to jako s televizním seriálem. Ten taky končí v tom nejnapínavějším momentu, aby se diváci koukali i příště.

ČÁST DRUHÁ – NAPŘÍČ ŠERAVOU

Vstupuješ do druhé části dobrodružství. Zde již není vše tak dopodrobna popsáno jako na začátku. Na následujícím dílu příběhu budeš muset zapojit i kus své fantazie a občas i zaimprovizovat, abys hru dovedl ke zdárnému konci. Ale neboj se, základních informací budeš mít dostatek.

Jen se snaž všechno hrát procítěně. Vžij se do těch postav, co nejvíce můžeš. Jako herec musí umět zahrát svou roli, ty bys jich tu měl umět zahrát spoustu. Čím lepší budeš herec, tím důvěryhodnější pro hráče cizí postavy budou.

O Zirkově bandě

Nyní je čas povědět si o tom, odkud Zirko se svými chlapy přišel a kam měl namířeno.

Všichni v Zirkově bandě se už nějakou tu dobu znají, toumají se světem a snaží se přivydělat si, jak to jde. Nedávno se jim podařilo obrat jednoho bohatého kupce o jeho vzácné hodiny, které koupil za opravdu nemalý peníz od těch nejšikovnějších trpasličích kovotpců. Kupec na to brzy přišel, dal si dohromady dvě a dvě a dal bandu pronásledovat. Zirko věděl, že když zmizí v Šeravě, těžko je pak někdo najde. Při útěku do Šeravy se dozvěděl o zatopeném chrámu v jezírku pod vodopádem. Protože tam stejně chtěli, vzali to oklikou přes ono pověstné místo. Chtěli si prověřit, jestli na tom nebude něco pravdy, takový chrám musí být přece narvaný spoustou cenností.

U jezírka potkali jenom osamoceného rybáře, který tvrdil, že voda opadne jen někdy a není to tak dlouho, co se hladi na opět zvedla. Zloděj Orbek, který měl hněd po Zirkovi největší slovo, se dokonce do chladného jezírka potopil. Nedosáhl až na dno, ale shledal, že ve vodě nejspíš nic nebude.

Zirko se ještě zeptal na cestu k nejbližšímu městu a pak i s celou bandou vyrazil do Potůčků. Jak se i s koňmi banda prodírala lesem, potkala zvláštního člověka. Vypadal zničeně a zuboženě, ale když je oslovil, i takovým chlapům, jaké Zirko v bandě měl, přeběhl mráz po zádech. Jeho zčernalé oči jím nahánely hrůzu, a když s nimi mluvil, třáslí se.

Ten člověk se představil jako Mog. Tvrdil, že už dlouho v lesích nikoho nepotkal a že se konečně našel někdo, kdo mu pomůže. Služba zadarmo se bandě vůbec nelíbila, proto jim Mog slíbil peníze, dívky a v neposlední řadě i slávu, kterou si hlavně Zirko přál. Přesvědčit celou bandu nebylo jednoduché, ale nakonec na Mogovy sliby všichni kývli.

V prvé řadě chtěl Mog, aby mu banda přivedla kněžku, která žije v klášteře na kopci. Svěřil se Zirkovi, že s ní má nějaké nevyřízené účty. Zirkovi došlo, že přílišné vyptávání by mohlo přinést problémy, a tak se dál radši nezajímal.

Mog mu ještě oznámil, že je bude čekat v jeskyni na severu Šeravy, a vyprovodil jej i s jeho kumpány na cestu.

Protože les byl hustý a cesty zarostlé, uvolnily se několika koním jejich podkovy a Orbekův hnědák jednu dokonce ztratil. Než se vydali ke klášteru, zastavili se v Potůčcích a nechali své koně u kováře znova podkovat. Orbekův hnědák byl po dlouhé, namáhavé cestě tak pochroumaný, že se jej jeho pán rozhodl u handlíře vyměnit za zdravého koně. Ve městě se dlohuo nezdrželi, jak to jen bylo možné, vydali se ke klášteru.

Po svých vyšplhali do kopce až nahoru a tam našli odpočívající kněžku. Nebyla však tak bezbranná, jak si ti holomci původně mysleli. Z její zvláštní moci se jim až točila hlava. Nakonec sice kněžku přemohli, ale všichni byli dolámaní a zničení.

Když Mogovi dovedli, co chtěl, rozhodli se pořádně se v jeskyni zařítit, aby tam mohli nějaký čas přežívat. Proto se Orbek vypravil do Potůčků sehnat něco k jídlu a pro zahřátí. Aby to vše nevezl sám, vybral si Rabhoje, dalšího z bandy, který vyjel s ním.

Když kovář podkovával koně, měl Orbek dost času si město projít, a tak teď hned věděl, kam hrábnout. Rabhoje i s koňmi nechal chvíli před půlnocí u mostu a zamířil přímo do krámu obchodníka Drobíka. Bez problémů odemkl šperháček zámek, naložil si bednu jídla a pití, vybral Drobíkovi z pultu nějaké drobné, ještě za sebou zamkl a vydal se za svým kumpánem. Spolu to pak ještě za úsvitu dovezli do jeskyně.

Podobně se vypravili do Potůčků ještě jednou.

Dalším Mogovým přání byl amulet, který zůstal v kryptě. Přestože Orbeka už nebaivilo starat se o celou bandu, jak uslyšel o klášteře, nabídl se, že půjde sám. Dělal si záslusk na cenné věci, které by tam mohl najít. V chrámu neopatrně vběhl do krypty a málem uhořel. Do toho přišly postavy, ale než si s ním stačily pořádně promluvit, umřel jim na následky popálenin pod rukama.

Orbek už se ke své bandě nikdy nevrátil. Mog neměl amulet a Zirkóho přítelé.

Zatímco byl Orbek pryč, Zirkó, Tasmin, Rabhoj a Umbrok už se patřičně nudili. Vyptávali se, kdy i Mog začne plnit svou část dohody. Ten, aby si bandu udržel, se jim rozhodl vyhovět.

Věděl, že v uhlířově chalupě bydlí i jeho mladá dcera. Tu si prý mohou chlapi chytit a dělat si s ní, co se jim zlábí. Netrvalo to ani celý den a banda si do jeskyně tu chudinku, uhlířovou dceru Marii přivedla. Nebudeme rozvádět, co jí všechno mohli ti chlínici udělat, ale když s ní skončili, nebylo jí zrovna do zpěvu.

Po jejich bujaré zábavě se dívce poštěstilo, že ji nepřipoutali zrovna dokonale, a tak v noci, když všichni spali, utekla z jeskyně ven. Teď se nešťastná toulá po lese a hledá cestu, která by ji dovedla domů.

Návrat do Potůčků

Dříve nebo později se postavy vrátí zpět do Potůčků. Mnoho toho zjistily a zažily a budou chtít sdělit starostovi, na co všechno přišly. Rozhodnou-li se řešit všechno na vlastní pěst, stejně budou potřebovat spoustu odpovědí na své otázky, a ty v Potůčcích mohou dostat.

Další setkání

Níže popsaní jsou pro druhou část nejdůležitější obyvatelé, kteří mohou družinu navést na správnou cestu. To, že jsou popsáni až zde, neznamená, že se s nimi postavy nemohly setkat už dříve. Tady by ale měly na ně narazit určitě.

Horník Jindřich Klepal

Jak už to tak bývá, v hospodě se člověk dozvýtí nejzajímavější věci. Ani hospoda U Tlustého pavouka není výjimkou. Po práci sem občas zajde Jindřich Klepal, který pracuje od úsvitu do tmy v kamenolomu a co si vydělá, to propije. Jeho výplata však není velká, proto se opije jen výjimečně. Jak říká, vždy mu musí zůstat taky něco na zítra. Rád by nasával pořád, ale to si nemůže dovolit. Jeho žena to s ním má těžké, živit tři děti ze zbytků jeho výplaty je opravdu složité.

Teď konečně dostal výslužku, a tak posedává v hospodě a huba mu jede jako staré bábě.

Postavy jej budou mohou potkat přímo v hospodě nebo o něm uslyší od některých obyvatel. Všechny jeho stopy však stejně vedou neomylně do hospody.

„Už jste to slyšeli, jak Klepal viděl ducha? Byl to hrdina, nenechal se sežrat...“

Sám Jindřich jim poví svou novější verzi:

„Jo, dyť povídám, byl to velký démon, určitě ten prasivec, co žije nahoře v chrámu. Já čuměl na něj, on na mě, já: ‚Táhni!‘ a on utek...“

„Coo? Sny? Copak su nájakej poseroutka? Ale mí caparti v noci furt otravujou.“

Již na začátku jsme psali, že každá povídačka má něco do sebe. On Jindřich opravdu v noci někoho viděl, ale jak byl napitý, polekal se a utekl. Teď všude vypráví o nočním setkání znova a znova a při každém si přimyslí něco nového, lepšího.

„Tak jo, řeknu vám teda pravdu. Byl to obyčejnej chlap. Něco z vesnice nes. Nikdy sem ho tu ani nezahlíd, tož jsem se lek.“

Už asi začínáš chápávat, koho to Jindřich viděl. Byl to Orbek, když se ukázal v Potůčcích naposled.

Uhlířova žena Gerda

Gerda je nešťastná, včera večer se jí nevrátila dcera z lesa. V noci s mužem hledali a volali, ale jejich Marie nikde. Ani druhý den ráno ji nenašli, proto se Gerda doběhla poptat do Potůčků, jestli se její Maruška náhodou nezatoulala až sem. Je to její jediné dítě a v patnácti letech ještě prý nemá rozum. Gerda doufá, že se její dceři nic nestalo a brzy se někde objeví. Když budou chtít postavy pomoci, je to jen jejich plus.

Se svým mužem uhlířem Jarmolem bydlí Gerda na kraji Šeravy. Její muž tam ze dřeva pálí dřevěné uhlí, se svou dcerou žijí sami a do města nechodí příliš často.

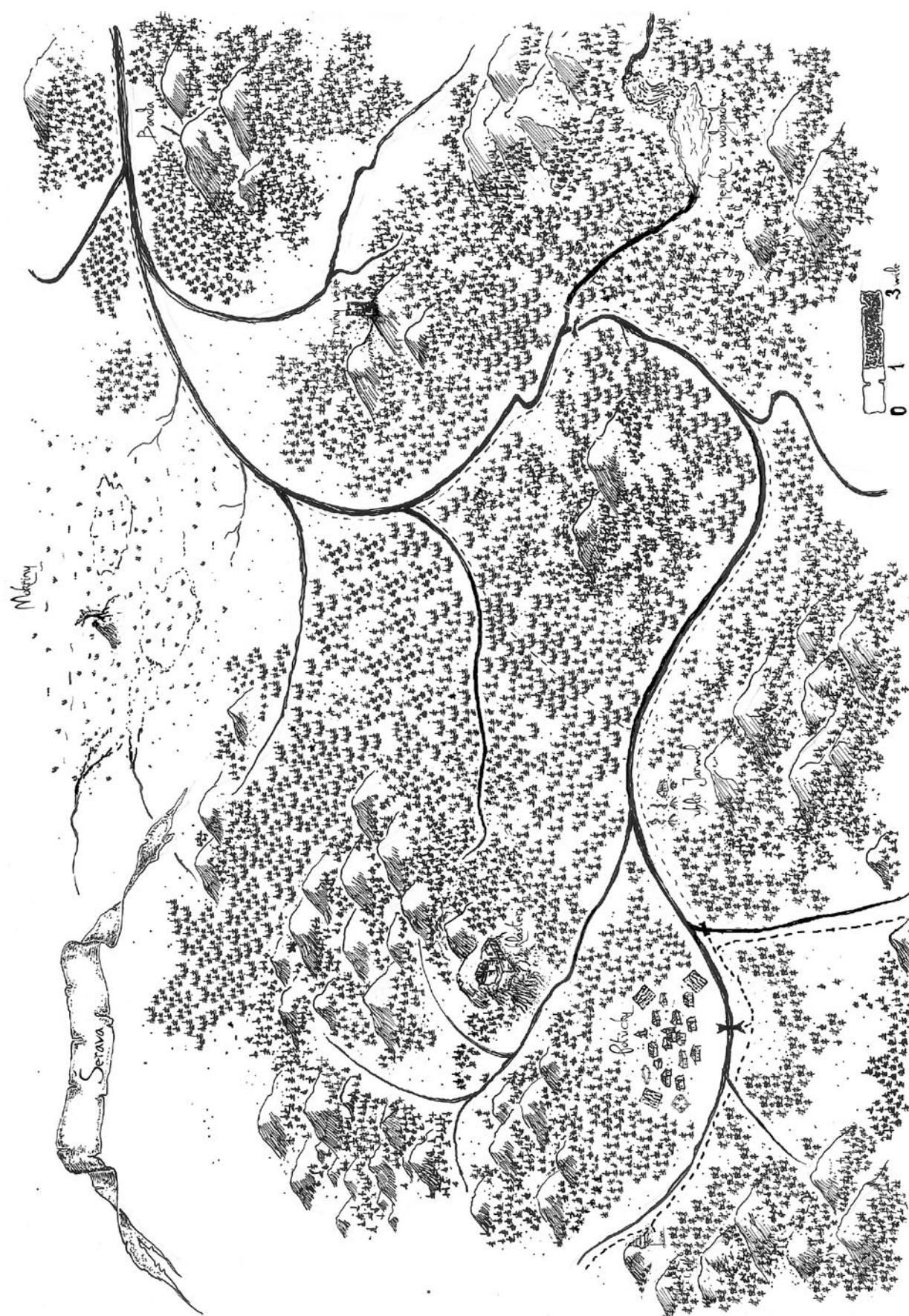
Když jí postavy budou chtít pomocí, bude strašně ráda, že na to nejsou s manželem sami.

Postavy už tuší

Opět si shrneme, co postavy všechno zjistily.

- V této fázi by už měly vědět, že Sorii někdo unesl. Znají i přibližný směr. Ten ukazuje na východ na ruiny věže,

Po stopách démona



o kterých se mohly postavy dozvědět v průběhu rozhovoru s měšťany Potůčků. O věži se přece povídá, že tam straší, co kdyby to mělo nějakou spojitost se sny a událostmi, které se staly v noci v klášteře? V lese je přeci i jezírko, kde má být zatopený druhý chrám. Do lesa nikdo moc nechodí, proč asi? Něco tam musí být.

- Nesmíme zapomenout na umírajícího Orbeka, který, než umřel, toho stačil postavám dost napovídat: o lese a o knězce a Mogovi a vůbec.
- Uhlířovic rodině zmizela jediná dcera. Bydlí sice na kraji lesa, ale nemohla se ztratit jen tak. Další indicie, která ukazuje směrem k lesu.
- Sny postav jsou nápadně podobné těm, co mají obyvatelé. Ty, které se zdají postavám, však postupně sítí, přicházejí častěji a jako by skládaly nějaký příběh. Nakonec se postavy mohly dostat i dolů do krypty a tam vidět souboj opata s Mogem. Začínají si skládat dohromady, co se tam vlastně stalo.

Až nápadně moc indicií vede do lesa. Některé jsou falešné, ale ty ostatní mohou postavy přivést na správnou stopu. My však dokážeme využít i těch nepravdivých. Můžeme předpokládat, kam postavy asi zavedou, a na tom pak dál stavět. V dobrodružstvích Dračího doupěte Plus družina málokdy docílí úspěchu cestou přímou. Naopak ty nejdělsí, nejklíkatější a nejstrmější stezky dovedou dobrodruhy ke zdárnému konci. A to je dobré, protože nám to dává možnost hru prodloužit a naplnit spoustou zajímavých věcí, nad kterými se budeme všechni dobře bavit.

Ale zpět k lesu. Informací a indicií je tolik, že i kdyby postavy některé přehlédly, stále jich budou mít dost na to, aby se do lesa vydaly. Záleží na nich, jestli o svých úmyslech a zjištěních někomu povídí. Takový starosta by je v tom určitě podpořil, možná i slabem nějaké (nevelké) peněžní odměny. Někteří ostatní lidé budou postavy ale varovat před vstupem do lesa, není tam prý příliš bezpečno.

Pokud družina vezme s sebou do městečka tělo Orbeka, kterého nalezne u krypty pod Aurionovým klášterem, pozná v něm kovář Dimac jednoho z oněch cizinců, kteří si u něj nechávali přebrousit zbraně a podkovat koně. Každopádně ale strhne mrtvola, a ještě v takovém stavu, v Potůčcích pěkný povyk. Starostovi se rozhodně nebude líbit, že mu postavy tahají mrtvoly do města. Že je to mrtvý zloděj, musejí nějak dokázat, jinak je starosta vyprovodí za hrobníkem.

Šerava

Šerava je zvláštní místo. Klidné a na les mnohdy až příliš tiché. Na jejím okraji jsou sice mýtiny a je tam ještě slyšet zpěv ptáků, ale čím hlouběji postavy půjdou, tím hustší a mlčenlivější les bude. Les tvoří vzrostlé listnaté stromy, které svou korunou zakrývají oblohu, proto je pod nimi věčný stín. Na některých místech rostou i smrky a borovice, ty stojí v lese často osamoceně a jako duchové napřahují své větve ke všemu kolem.

V Šeravě žije mnoho druhů zvířat. Ta jsou však plachá a před halasnými dobrodruhy většinou utečou. Les je živý, dý-

chá na dobrodruhy svou životní silou. Často se proto může postavám zdát, že je někdo sleduje.

Skrz les vede stará nepoužívaná cesta. Její okraje jsou už zarostlé křovím, a tak není poznat, jak byla původně široká. Občas se křoví a tráva probily i více ke středu, takže budou postavy na některých místech muset kličkovat. Často budou muset úplně sejít z cesty, aby se dostaly tam, kam chtějí. Pak není daleko k tomu, aby v lese nějakou tu chvíli bloudily.

U uhlíře Jarmola

Hned na kraji Šeravy stojí ve stínu bříz nevelký dřevěný srub. Okolo něj se tyčí vysoké milíře, z nichž ustavičně vychází obláček kouře.

Ve srubu bydlí uhlíř Jarmol se svou ženou a dcerou již mnoho let. Před dvěma dny se však uhlířovi dcera ztratila a teď jsou oba Jarmolovi nešťastní, že ji nemohou najít.

Uhlíř Jarmol je vysoké a ramenaté postavy, rozcuchané černé vlasy mu spadají do čela a husté dlouhé vousy se mu ježí na všechny strany. Je nahlučlý, a tak když mluví, huláká. Zvláště tehdy, když je rozrušený, křičí z plných plic. Jeho žena jej proto často utišeje.

Když se sem Jarmol se svou těhotnou ženou nastěhoval, prošel si celý les, a tak ví, kde co leží. Může postavám popsat cestu, jak se mají kam dostat a na co si v lese dátav pozor. Ví, kde je jezírko s vodopádem, jak projít lesem až do Mokřin a také na kterém kopci leží rozpadlá strážní věž.

Uhlířův domov je prostý, několik dřevěných polic, velká postel, pec a hliněné nádobí. Jediným zvláštním předmětem je těžké železné kladivo, které má pověšené na stěně nad postelí. Tuto zbraň již dlouho nemusel použít, naposledy před rokem, když zaháněl od svého domova velkého medvěda. Pořád se s ním ale umí jaksepátrí ohánět, a proto by si s ním postavy raději neměly začínat nějaké spory.

Setkání s medvědem

„Šumění lesa najednou přestalo. Opět cítíte, jak na vás oči lesa upírají ustavičný pohled. Jak hledíte do stínů mezi stromy, zahleďnete pohyb. Uslyšíte praskot větvíček a zašustění kroví.

Ve stínu se zalesknou dvě oči. Dívají se na vás a blíží se k vám. Zrychlí se vám dech a nemůžete se strachy ani pohnout.

Už vidíte, komu ty oči patří. Z ostružiní vyšel obrovský černý medvěd. Vždy, když se jeho mohutné tlapy s dlouhými drápy dotknou země, uslyšíte její slabý vzdech. Jeho temně černá srst je tak dlouhá, že dosahuje skoro až na zem. Medvěd se zastavil a hledí na vás. Slyšíte, jak funí.

Najednou se vztyčil na zadní a mocně zařval. Je tak obrovský. Jeho tesáky ovinul mlhavý dech z jeho chrtánu, ten řev vám pronikl až do morku kostí a po zádech vám přeběhl mráz.

Když skončil, jen si odrákl a odkrácel do kroví mezi stromy...“

Tento medvěd je mýtem celé Šeravy, je starý a mocný. Je jednoznačně největším zvířetem v celém širokém okolí. Postavy by s ním neměly bojovat, mohlo by to být to poslední, co by udělaly.

Medvěda by postavy měly potkat už při svém prvním putování napříč Šeravou.

Charakteristiky medvěda najdeš v Bestiáři. Tenhle však už žije tak dlouho, že dosáhl na 5. úroveň, proto jeho charakteristiky musíš náležitě upravit.

Lovci

Sotva půl hodiny po tom, co jste spatřili medvěda, uslyšíte z dálky štěkot. Co děláte?

Když chvíli pozorujete, co se to děje, spatříte mezi stromy několik postav. Všichni jsou oděni v zelených a hnědých kabátcích. Každý z nich má v rukách luk, kuši, nebo oštěp. Před nimi pobíhají psi. Už neštěkají, jen větrí...

.... „Hej, tuláci! Neviděli jste tady medvěda?“ vzkřikne na vás hnědovlasý muž v koženém klobouku. „Jsme mu na stopě už týden, ale vždycky se nám ztratí.“

Poradí-li mu postavy, kde medvěda hledat, odpoví jim:

„Díky vám, cítím, že dneska se můžeme těšit na medvěd maso! Pokud mluvíte pravdu a já dnes toho starocha skolím, odvěděcím se vám. Až někdy pojedete přes Tabit, můžete se zastavit, baron Erikán vás rád uvítá.“ S tím se vydal lovec i se svými osmi muži a šesti psy dál do lesa.

Postavy budou možná chtít jít s Erikánem medvěda ulovit, ale to on nepřipustí. Nejsou přece od pohledu žádní lovci, nenechá si svou kořist jen tak vyplášit. Navíc jdou opačným směrem, než se medvěd nachází, vybídne je proto, jen ať pokračují ve své cestě.

Ten lovec, se kterým se postavy baví, je přímo baron Erikán, správce tabitské oblasti. Je to přece jen šlechtic, a tak se s postavami nebude vybavovat déle, než je nutné. Nechce, aby mu medvěd zase utekl.

Jezírko s vodopádem a rybář Suk

Z mechem pokrytého skalního převisu spadá křišťálově čistý vodopád. Pod ním se rozlévá jezírko, z nějž vybíhá potůček, tekoucí údolím do hloubi lesa.

Na břehu jezírka sedí rybář, prut nahovený ve vodě a zírá na hladinu...

Rybář je starší člověk, dlouhé prošedivělé vlasy mu spadají do čela, jeho zelené oči hledí upřeně hluboko pod vodu. Sedí v otrhaných a zašpiněných šatech na schodku ze dřeva, který je vsazen do břehu jezírka.

Rybář žije v malé chatrči u jezírka. Už tomu bude pět let, kdy se sem přišel podívat, jestli je pravda to, co se vypráví o chrámu v jezírku. Pod vodou nikdy nic nenašel, ale to místo se mu zalíbilo. Stejně žil vždy ze dne na den, v Potůčcích se o něj nikdo nezajímal a jeho jediný přítel zemřel na souchotě. Bylo mu jedno, jestli bude živořít tady nebo tam. A protože měl u jezírka klid a ryb tu taky chytí dost, zabydlel se tu.

Občas se sebere i se svými nasušenými rybami a jde je prodat do Potůčků. Z peněz, co vydělá, nakoupí nejnutnější věci a pak si jde sednout do hospody. Když se vrátil do Potůčků poprvé, byli lidé zvědaví, jestli pod jezírkem potopený chrám opravdu je. „Jo, je,“ říkává. Pokud mu někdo zaplatil v hospodě útratu, rozpoval se. Lhal, že chrám doopravdy je, akorát voda opadne jen někdy, to jsou vidět klenby a střechy chrámu, jinak se tam dostat nedá.

„Jdete pozdě,“ zničehonic promluvil. „Před chvílí se zvedla voda.“ říká a dál hledí do jezírka.

„Jo, to kdybyste přijeli dřív, mohli jste si nabrat, kolik byste unesli. Teď budete muset počkat. Tak týden, mám to vypořádaný. Ale nejste první, komu to říkám. Ti, co tu byli posledně, se i koupali, ale jak říkám: nejprv musí opadnout voda. To je jasné.“

Rybář to všechno jen hraje, pod vodou nikdy nic nebylo. Je rád, že s ním někdo za čas taky promluví. Ti, co tu byli posledně, byla celá Zirkova banda. Rybář si je dobře pamatuje, vždyť tudy neprojíždějí jezdci každý den.

„Proč já si nenabral? Na co? Mně je tu dobré i bez pokladu.“

Ruiny věže

Již zpod kopce vidíte, jak mezi stromy vystupují zbytky kamenných zdí. Z rozvalin slyšíte nepříjemný havraní křik a začínáte si uvědomovat, že vás to místo zase tak neláká. Vystoupáte až nahoru?

Míjíte několik spadlých stromů a překračujete velké kameny, z nichž byla kdysi věž postavena. Už vidíte havrany, jak krouží nad zříceninou a sedí na jejích zdech. Dívají se z vrchu na vás a ustavičně krákají svým chraplavým hlasem. Z toho místa vám běhá mráz po zádech, ale odvážně šlapete až nahoru.

Stojíte u polorozebořených zdí, kolem nichž se ovíjí popínavý břečťan. Část, ve které dřív asi stávaly dveře, je sesnutá, nic vám nebrání ve vstupu dovnitř.

Když jen nahlédnete, zůstanete v úleku stát. Hned na půl kroku před prvním z vás stojí postava a upírá na vás své krví podlité oči. Podivný muž má po ramena sahající černé vlasy a zarostlou tvář. Je oděn v zašlých sedivých hadrech, pravou ruku má omotanou cípem látky, na níž je vidět zaschlá krev. Stojí, zírá a nic neříká.

V této scéně zkus popsat, jak to kolem vypadá, a pak, jakmile dojde k otázkám „když jen nahlédnete...“, „přepni“ se v tu chvíli do role postavy, která tam stojí. Stačí jedna sugestivní grimasa a hráči budou úleolem stát a ani jim to nebudeš muset říkat. Až se trochu proberou, popiš jim, jak postava vypadá, a pak se do ní zase vtěl. Když budeš jen tak stát s vyvalenýma očima a nic neříkat, některým hráčům to úplně vyrazí dech.

Muž, kterého zde postavy našly, je blázen. Před dvanácti lety se přistěhoval do Potůčků, nežil tam ani půl roku a pomátl se. Snad za to mohl nějaký zatoulaný démon z kláštera, to nikdo neví. Jeho pravé jméno je Aleáš, ale to už si ani on sám nepamatuje. Aleáš mluví málo a kolikrát úplně z cesty. Při svém šílenství obdivuje havrany, kteří tu krouží. Snad proto žije na tomhle zapomenutém místě.

Ne, Aleáš není zlý, je to jen podivín. Před pár dny, když lezl po stěnách věže za jedním velkým havranem, uvolnil se s ním kámen a on spadl. Poranil si ruku, a proto ji má teď ovázanou. Stále jej bolí, a pokud mu postavy dokážou od bolesti pomoci, bude jen rád. Za odměnu jim může věnovat třeba amulet z havraních per.

Aleáš je od přírody skoupý na slovo. Mluví, jen když musí, a to v krátkých, mnohdy jednoslovných větách. O bandě

nic neví, už dlouho tu nikoho neviděl. Pořád sedí ve věži a nikam dál než k úpatí kopce, pro něco k snědku, nechodí.

Mokřiny

Vzduch je nasycen vlhkostí a pachem hniloby. Ustavičné bublání a čvachtání protíná pouze monotónní žabí kvákání. Chvílemi zas všechno ztichne tak, až to nahání strach. Na Mokřinách leží věčná mlha, nevidíte pořádně ani na krok.

Mokřiny jsou nebezpečné a zrádné, plné kousavých komáru a jiného obtížného hmyzu. Každý, kdo přes ně jde, musí dávat dobrý pozor, kam šlape, jinak jej spolkne bažina.

Někdy se stává, že poutník zahlédne v mlze mihotající se světélko. To bludičky tancují nad ztrouchnivělými stromy. Již mnohý za nimi šel a už se nikdy z Mokřin nevrátil.

Popis bludiček najdeš v Bestiáři.

Do Mokřin postavy vůbec zavítat nemusejí. Až na konci dobrodružství tam doprovodí Sorii, ale zatím by je do neschůdných močálů nic táhnout nemělo.

Dívka na útěku

Ve chvíli, kdy postavy projdou všechno, co chtěly, a bude to vypadat, že mají namířeno pryč z lesa, nebo ještě hůř, že by uvízly na mrtvém bodě, nech pokročit příběh zase o stupně dál. Použij k tomu dívku Marii, která utekla z jeskyně. Nešla totiž po cestě, aby ji nechytili, a zahnula do lesa, kde pak zabloudila. Zde ji najdou postavy:

Všimnete si, že na jedné větví visí cár nějaké látky... Je zablácená, trochu od krve...

Dáte se po zlomených větvíčkách a po chvíli vidíte, jak se mezi stromy mňáhá nějaká postava. Je vidět již z dálky, světlá halena je ve stínu stromů jako plamen svíčky. Je to dívka. Neběží, spíš klopýtá přes kameny a kořeny, které ji les staví přes cestu. Vlasy za ní vlají a občas se prudce zavlní, když se ohlédne. Dívka se ještě jednou podívala za sebe, zakopla bosou nožkou o kořen a upadla na zem.

Snaží se ztěžka vstát, ale když si vás všimne, lekne se a sesype se znovu. Seč může, plazí se k nejbližšímu stromu, u jehož kmene se schoulí a rozpláče se. Jednou rukou si drží kolena a druhou chrání hlavu, vidíte, jak se celá třese...

Neboj se celou tuto scénu zahrát. Když hráči uvidí, jak se tiskneš v rohu místnosti a „vzlykáš“, budou hned jinak nalaďeni, než kdybys jim situaci pouze popsal. Budou se ti snažit pomoci a začnou na tebe mluvit. Tím se taky zapojí do hry a už hrajete pěkné divadlo. Rozhovor vypadá, jako byste tam opravdu byli a postavy se s Marií normálně bavily.

Když dívka zvedne hlavu, zhrozíte se. Její pravá tvář je natřená a kolem zaschlé krve je velká modřina. Dívka má prokousnutý ret a roztržená halena je jediné, co má na sobě.

Dívá se na vás a z očí se jí řinou slzy. Přerývavě dýchá a čeká, co se bude dít...

Chudinka Marie si musela zažít hrůzné chvíle. Poté, co utekla z jeskyně, ještě zabloudila v lese, a teď tady úplně vysílená sedí polonahá na zemi. Pokud jí budou postavy chtít pomoci a budou na ni mluvit mile, přestane se tolik bát.

Přestože se Marie ztratila, ví, jak se po cestě dostat až k jeskyni. Sama si postěžuje, že nebyla jedinou dívku drženou těmi hroznými chlapy.

Nejlepší by pro ni bylo dovést ji k rodičům, ale pokud se postavy rozhodnou jít do jeskyně na bandu rovnou, asi ji budou muset vzít sebou. Je tak unavená, že nemůže jít, proto ji postavy budou muset nést. Je to patnáctiletá holka z chudých poměrů, je lehoučká jako pírko, je s podivem, že všechny ty útrapy přežila.

Pronásledovatelé

Téměř kdekoliv na cestě od jeskyně k uhlířově chalupě mohou postavy potkat dva členy bandy – Tasimina a Umbroka, kteří hledají, kam jim utekla dívka, kterou měli pro svou zábavu. Záleží na tom, kdy si všimli, že jim dívka uprchla, a jak dalekou cestu stihli urazit, než je postavy uviděly v lese.

Toto krátké setkání by se ale mělo odehrát až po tom, co postavy nalezly Marii. Budou tak alespoň vědět, že si mají na bandu dávat pozor.

Někde z dálky směrem na sever se ozývá dusot koňských kopyt. Vypadá to, že se blíží. Co chcete udělat?

Teď záleží jen na postavách, jak dopadne setkání s polovinou Zirkovy bandy. V této fázi dobrodružství už bys měl umět odhadnout, jak se Tasimin s Umbrokem asi zachovají a co se všechno stane.

Doupě bandy

Rozeklané skalisko místy obrůstají křoviska a trsy trávy. Na jeho vrcholku mají svá hnízda sokoli. Ti poletují nad korunami okolních stromů a vyhľazejí v lesním podrostu kořist, kterou by mohli nakrmit svá mláďata. Do skaliska ústí vysoký vchod, před ním se pasou tři koně. Dva jsou hnědáci, poslední je krásný bělouš.

Jeskyni ve skále si za svůj domov vybral démon Mog a ten sem také zavedl hraničáře Zirka s jeho bandou. Občas vyjde některý z kumpánů dohlédnout na koně, kteří jsou před skaliskem uvázáni ke kolíkům, nebo zajde na klestí na oheň.

Mysli na to, že ve chvíli, kdy dobrodruhové dorazí k jeskyni, budou uvnitř jen Mog, Zirko a Robhoj. Ostatní totiž vyjeli znova chytit Marii, která jim z jeskyně utekla.

Vstupní jeskyně

Uprostřed jeskyně se nachází kamenný kruh a v něm ohniště. Vedle leží hromada klestí a několik zvířecích kůží. Strop jeskyně je šest metrů nad zemí. Jeskyně je prostorná a v jejím stropě zeje několik puklin, kudy může odcházet kouř vycházející z ohniště.

V této jeskyni je vždy jeden z bandy na stráži a udržuje oheň, případně na něm připravuje pokrm pro své kumpány. V noci v této jeskyni vysedávají všichni společně i s hraničářem Zirkem, hrají karty, popíjejí, zpívají si. Tehdy nedávají příliš pozor, co se děje kolem, a družina je může nečekaně překvapit. Vstup do jeskyně je vysoký tři metry a široký dva metry.

V této jeskyni má banda uložené své zásoby, vybavení a postroje pro koně. Až bude po všem, mohou jim to postavy všechno přehrabat. Najdou tam většinu toho, co bylo v Potůčcích nahlášeno jako ukradené.

Jeskyně kumpánů

Na zemi se povaluje několik vlněných dek a zvířecích kožešin. Vedle nich leží hliněné misky se zbytky ovesné kaše a cínové číše zrudlé zaslhlým vínom.

Tato jeskyně slouží bandě jako příbytek a noclehárna.

Družina může v jeskyni najít nějaké zásoby, vybavení a také jeden zlatý prstýnek, který banda našla na kostře v klášteře. Pod dekou, na které spí Zirkо, jsou schovány hodiny, které s sebou kumpáni nesli, ještě než potkali Moga.

Jeskyně s kněžkou

Je zde vlhko, z nízkého stropu odkapávají kapky vody. Na konci jeskyně leží drobná ženská postava, svázaná pevnými provazy.

Tato jeskyně má nízký strop, nevejde se do ní dospělý muž, takže postavy vyššího vzrůstu se budou muset ohýbat. Mog zde vězní kněžku Sorii, ruce i nohy má svázané provazy. Chlapi si chtěli s kněžkou užít a pak ji zabít, ale hraničář Zirkо s Mogem jim to zakázali. Když ji postavy osvobodí, nebude sama schopna téměř žádného pohybu. Družina ji musí vyvést co nejdřív na čerstvý vzduch, až když se kněžka napije a nají a odpočine si, bude schopna chůze a pořádně mluvit s postavami.

Démonova jeskyně

Zadní část jeskyně je vystlána suchou trávou a zvířecími kůžemi. Na nich leží silná chlupatá deka.

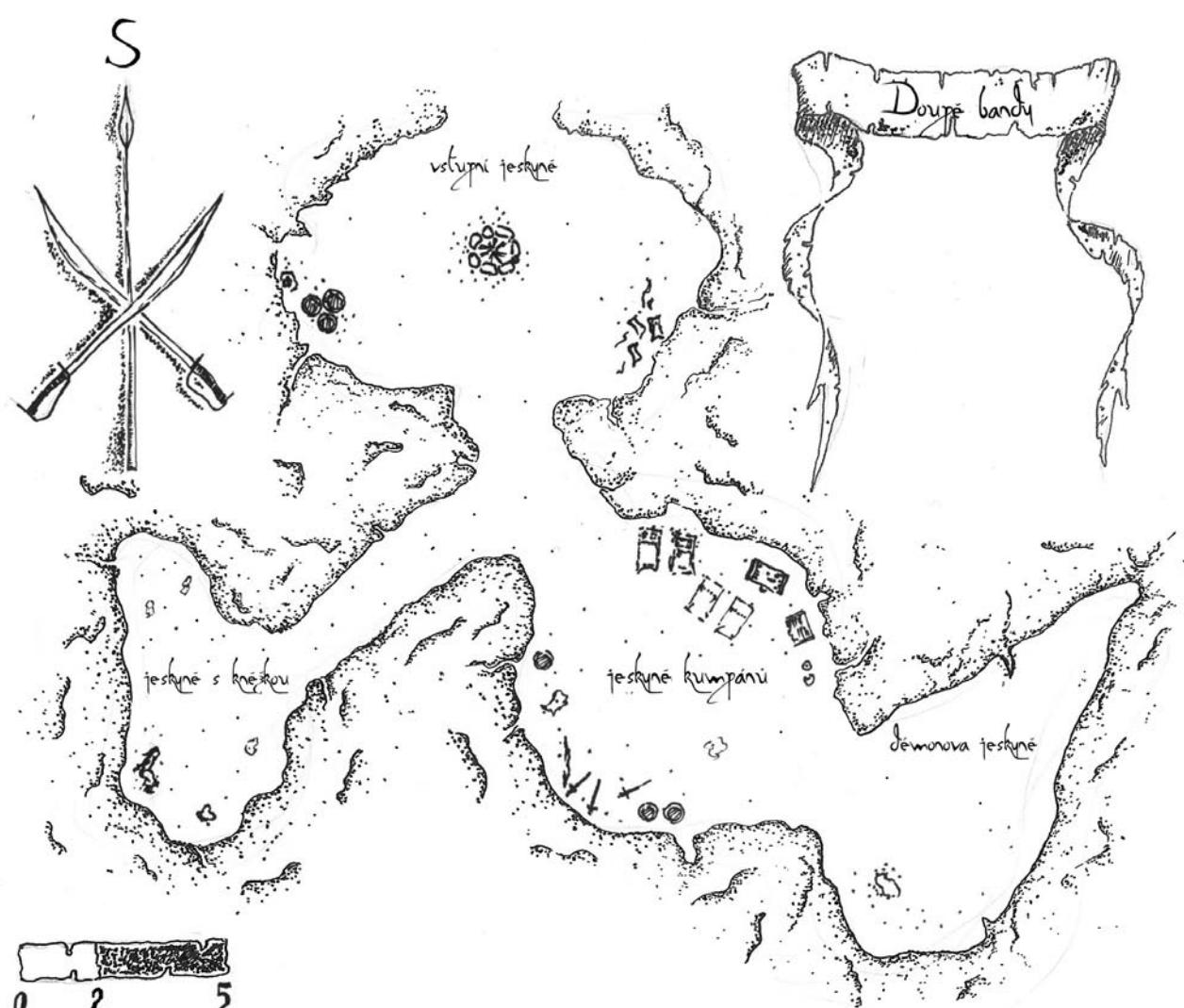
Tuto jeskyni obývá démonem posedlý Kalim. Kumpáni sem za ním nechodí, mají před ním respekt. V poslední době už s ním moc nemluví ani Zirkо.

Záchrana Sorie

Tady se blížíme k závěru dobrodružství, a protože ses už naučil, jak v praxi vést hru, necháme tě, abys tuto část zahrál podle sebe. Většinu důležitých informací už máš. Víš, kde jednotliví členové bandy jsou a kde drží Sorii. Měl bys už i odhadnout, jak se jednotlivé CP v různých situacích zachovají. Když tohle všechno zvládneš, pak už pro tebe nebude problém dovést hru podle sebe až do konce a dál pak hrát svá vlastní dobrodružství.

Pokud dojde k boji

Většina družin bude záchrancu asi řešit bojem. Není to ale nejlepší způsob. Pokud si vzpomínáš, starosta nechtěl žádné vraždy, přál si zloděje živého. A to samozřejmě platí i pro Soriiny únosce. Kdyby je dobrodruhové všechny vybili, sta-



rosta z toho nebude příliš nadšen. Když ale uvidí Soriu živou, možná jím to promine.

Zkus hru nasměrovat tak, aby se ve chvíli, kdy budou postavy chtít vztáhnout ruku na Kalima s Mogem v těle, objevila Soria a z plných plic zakřičela: „Néé!“

Vždyť postavy chtejí zabít jejího milence, člověka, se kterým toho tolik prožila a kterého miluje. To nemůže dovolit. Kdyby postavy přece jen nedaly jejího úpěnlivého křiku a Kalima přesto zabily, Soria by je v nenávisti strašlivě prokleta. Jaké to bude prokletí, už necháme na tobě. Mohl bys na kletbu navázat nějakým dalším dobrodružstvím.

To je ale krajní případ, a tak věrme, že postavy Kalima nezabijí, jen jej nějak zneškodní.

CIZÍ POSTAVY

Zde máš ještě popsány cizí postavy, které nebyly více charakterizovány nikde v textu. Uvedené popisy jsou důležité hlavně pro druhou část. Nicméně vědět, jak Soria vypadá, se může hodit už v Potůčcích na začátku.

Soria

„Když jsem poprvé vešla do míst, kde stával Aurionův klášter, zmocnila se mne nevolnost, úzkost a bolest. Tolik životů zde bylo marně a krutě zmařeno. A pak jsem zaslechla hlas, hlas své paní. Zde jest můj úděl, zde setrvám, dokud nebude toto místo očištěno od zla.“

Kněžky bohyně Estel putují napříč všemi kraji, jak obylenými městy, tak necivilizovanými končinami, a pomáhají všude, kde je toho zapotřebí. Díky své moci, kterou jim propůjčuje jejich bohyně, umějí uzdravit mnohá zranění a zhoubné nemoci, které by mnozí lékaři považovali za smrtelné a nevyléčitelné. Estelinky, jak se těmto služebnicím bohyně Panny přezdívá, pečují o nemocné a bezmocné, poskytují jim úlevu od bolesti a útěchu.

Soria je třicet let. Své dlouhé kaštanové vlasy si splétá do copu, který pak nosí obtočený kolem hlavy, aby jí nepřekázel. Její hnědé oči budí dojem, jako by kněžka viděla až hluboko do nitra lidské duše. Malý nosík a jemná ústa pak dokreslují její hezkou tvář.

Obleká se do dlouhé zelené sukně z hrubé látky, s rozparkem po straně. Dále nosí bílou košili s širokými rukávy a zelenou vestu vyšívanou přírodními motivy. Na nohou má sandály z jelenice a kolem pasu kožený opasek, sepnutý bronzovou sponou ve tvaru holubice.

Soria je sirotek. Jako malé se jí ujaly Estelinky a vychovaly ji ve zbožnou služebnici své bohyně. Soria má mírnou povahu a snaží se na každém najít něco dobrého. Když není unavená, rozdává povzbudivé úsměvy na všechny strany, každému se snaží podle svých sil pomoci či poradit. Postavy se od ní mohou dovědět hodně o náboženství a vře, ale také o okolním světě, protože toho hodně zcestovala, než se usadila poblíž Potůčků. Postavy mohou v její přítomnosti cítit pozitivní energii, která z ní sálá každým slovem, pohybem či skutkem.

Kněžka je oblíbená mezi všemi obyvateli Potůčků, kteří na ni nedají dopustit.

Mog

„Zab ji, zab, vždyť je to tak jednoduché. Zab ji!“

Nyní je Mog v těle Kalima. Používá své jméno, protože se s Kalimem nesíží a poslední dobou chce mít s ním co nejméně společného. Chce ho konečně zabít, nebo s jeho pomocí (a pomocí amuletu) získat nové vhodnejší tělo. Snaží se Kalimovi našeptávat a nutit jej k věcem, které nechce, ale ne vždy mu theurg podlehne.

V nitru je Mog záladný a zlý. Rád si pohrává s myslí a rád ničí toho, do nějž vstoupil. Díky svému amuletu našel nesmrtevnost, ale nyní je bez něj odkázán na setrvání v Kalimově těle. A i kdyby se mu podařilo amulet, který mu umožňuje převtělení z člověka do člověka nebo do věci, získat, nedokázal by se převtělit dříve, než by Kalima zlomil.

Nebude-li muset, na postavy nezaútočí. Bude je chtít přesvědčit, aby dělaly vše v jeho prospěch. Abys jako Mog hráče přesvědčil, musíš mluvit opravdu důvěryhodně. Minimálně bys je měl zvinkat, aby se museli rozhodovat, jestli mu uvěří. Neměl by hned od začátku působit jako ten zlý.

Kalim

„Byl to strašný sen. Dlouhý a temný. Vše kolem bylo šedé a tiché... A byl tam on, děsivý a nestvůrný.“

Kalim je člověk menší střední postavy, starý devětadvacet let. Má kaštanově hnědé kudrnaté vlasy, svázané do ohonu. Tvář mu zdobí jemný plnovous. Theurg je oblečen do volné bílé košile, jež je na mnoha místech potrhaná a ušpiněná. Má kožené kalhoty a těžké škrpály.

Je to pohledný muž, jeho oči však budí hrůzu. Jsou černé, bez bělma, a kdo se do nich zahledí, spatří v nich zoufalství, lhostejnost a smrt. To je dílem démona Moga, který má z části nad Kalimovým tělem moc.

Předtím, než jej démon posedl, to byl veselý a živý člověk. Rád vyprávěl příběhy, občas zašel posedět někam do hospody a popovídává si s lidmi. Když jej v temné uličce pobodal zloděj, Soria tehdy Kalima našla a léčila. Od té doby ji neopustil, nejprve se rozhodl, že ji bude z vděčnosti chránit, později mezi nimi vzniklo pevné pouto přátelství. Společně prošli mnoha kraji a zažili různá dobrodružství.

Démon Mog vtělený do Kalima není schopen plně využívat všeho, co Kalim umí. Přestože je Kalim theurg, nedokáže skrče něj Mog vyvolávat formule ani démony. Tyto schopnosti zůstávají pro Moga zapovězeny.

Zirko a jeho banda

„Až to skončí, budem bohatí...“

Zirko je vysoký muž delších plavých vlasů. Levou tvář mu zdobí hluboká jizva, památka na skřetí šavli. Má světle modré oči a obličeji mu krásilí udržovaný knír s bradkou. Odívá se do kožených loveckých kalhot, kazajky a delší hnědé košile. Přes záda mu visí luk s vyšvaným toulcem plným šípů a u pasu lovecký tesák.

Zirko při svém putování procestoval řadu krajů a nikde na jeho přítomnost nevpomínají v dobrém. Vždy se stýkal s nejrůznějšími zločinci, bandity a vrahy. Naučil se brát si silou věci, které se mu líbí, účastnil se přepadů poutníků a karavan. Vysmívá se spravedlnosti, věří v moc síly a

Isti. Neváhá zabít pro peníze a zradit své nejbližší spojence. Na druhou stranu touží po tom, aby se o něm mluvilo, aby všichni věděli, že on je ten slavný Zirk.

V bandě má Zirk jednoznačně hlavní slovo, všichni k němu mají respekt a radši se s ním nehádají.

Zirk bude Mogovi přisluhovat, jen dokud z toho bude koukat nějaký zisk. Jakmile se obrátí karta, pokusí se zbavit se jej nebo ho ponechá jeho osudu. Pokud hraničí s postavy zajmou, bude se snažit usmlouvat své propuštění. Může jim nalhat, že někde zakopal poklad, a když jej propustí, prozradí jim místo, kde se nachází. Na to by ale postavy neměly skočit, přeci jenom už takové řeči tehdy u jezírka zažily.

Nejzkušenějším z bandy je Orbek, čtyřicetiletý ramenatý muž, kterého družina najde umírajícího v ruinách kláštera (viz Vstup do krypty). Ostatní se jmenují Tasmin, Rabhoj a Umbrok. Všichni jsou lidé, nejmladšímu Tasminovi je sedmnáct, Rabhojovi šestadvacet a Umbrokově třicet dva let. Umbrok je jako jediný vyzbrojený mečem, Rabhoj se honosí svým uhlem černěným okovaným kyjem (ano, to je ta palice, o které mluvila dívinka v Potůčcích) a výzbroj ostatních tvoří tesáky a nože. Jsou oblečeni do prostých šatů přírodních barev, aby dobře splynuli s prostředím. Ti hle chlapi jsou zvyklí bojovat zákeřně, přepadávat ze zálohy a zabíjet ze zadu. Nebojí se ani přímého boje. Poznají ale, když jde opravdu do tuhého, a raději se spásí útěkem.

Dojde-li k boji, budeš potřebovat charakteristiky Zirkovy bandy, popřípadě i Kalima. Ať již hrají postavy na kterékoliv úrovni, dej bandu o jednu výš, než jsou postavy. Zirk je zkušenější, proto je od postav o dvě úrovně výš. Kalim je na 6. úrovni, ale vzhledem k tomu, že jej ovládá démon, nedokáže využívat theurgické schopnosti.

BOHOVÉ

Postavy se mohou v průběhu celého dobrodružství o bohy zajímat, proto jsme sem uvedli jejich krátký popis, abys nemusel všechno vymýšlet spatra. Jsou to jen ukázky, ale jestli ti záleží na jejich lepším pochopení, můžeš sáhnout po světě Asterionu a modulu Vzestup temných bohů. Pro potřeby tohoto dobrodružství by ti však mělo to málo, co si přečeš níže, bohatě stačit.

Nevzdělaní obyvatelé toho o bozích moc nevědí. Znají je jméná a vědí, že Aurion nosí na svých bedrech slunce a že Estel jim odpomůže od všeho zlého. Obyvatelé se modlí ke svým bohům a o svátcích jim někteří přinášejí i oběti. Řeči o bozích se většinou poměrně liší od pravdy, ale tu v Potůčcích a blízkém okolí kromě Sorie stejně nikdo nezná.

O bozích mohou zasvěceně vyprávět jen kněží a některí jiní učenci. Soria ví o bozích dost, a pokud se jí budou postavy ptát, může s nimi toto téma probírat. Pro dobrodružství není znalost bohů nijak zvlášť důležitá, proto jsme tuto kapitolu uvedli až nakonec.

Aurion – Pán slunce

Ideální představitel boha principu Života. V jeho atletické postavě se odráží aktivita, v jemně řezané tváři pak vášeň. Mezi bohy jeho pantheonu by se jen těžko hledal lepší zástup-

ce odvahy (snad jen Gor – Rytíř by se mu mohl rovnat či jej dokonce předčít). Aurion je vždy oděn do těch nejhodnotnějších látek, které však nesmějí zakrývat jeho mužnou postavu. Proto na sobě mívá jen lehký šat.

Jeho kněží ovládají zázračné schopnosti principu Života. Zároveň se mezi nimi šíří všeobecné přesvědčení, že krása duše vychází z krásy těla a naopak. Proto se všichni oddávají důkladnému tréninku těla a boji. Boj neprovozují pouze jako fyzické cvičení, ale hlavně jako prevenci proti služebníkům temných bohů.

Estel – Panna

Tak jako je Aurion typickým příkladem boha principu Života, je Estel dokonalou standartou Dobra. Panna se jí neříká mezi prostým lidem jen tak, její vzhled je plný nevinnosti. Na tuto mladou dívence jako by nepadal vůbec osud světa. Miluje všechny i s nimi soucíti. Je patronkou léčení a kliedu v duši. Oděna chodí v lehkých zelených šatech, které jí nebrání v dlouhém tančení, skrytém lidským zrakům.

Její kněžky ovládají zázračné schopnosti principu Dobra.

Smyslem života kněžek Estel (tzv. Estelinek) je léčení a šíření dobrého mezi lidmi. Estelinky studují a slouží většinou při špitálech a lazaretech, které většinou samy spravují.

KONEC PŘÍBĚHU

Nebude lehké Sorií zachránit a chytit jejího přítele Kalima, v němž se stále ještě skrývá démon Mog. Pokud ale budou hráči hrát dobře, nakonec se jim to podaří.

Největším přáním osvobozené Sorie bude záchrana jejího přítele. K tomu však potřebuje pramen démonovy síly – Mogův amulet. Dozvěděla se o něm, když ji Mog držel v jeskyni a vztekal se, že se Orbek s amuletem pořád nevrací.

Od té doby se snažila Moga poznat a vycítit z něj jeho slabiny. Jedinou možnost, jak zachránit svého přítele, vidí v tom, že nechá démona znova se převtělit. Proto musejí postavy přinést amulet z podzemní chrámu a umožnit tak Sorií, aby ulehčila svému příteli od jeho dlouhého trápení.

Mají-li již postavy amulet u sebe, ušetří si jednu cestu do chrámu a nazpět.

Osvobození Kalima

Soria umí spoustu věcí a když uvolňovala duchy, mnohým dalším se naučila. Přesto pro ni nebude lehké se Moga zbavit.

Za tu dobu, co ji Mog věznil v jeskyni, dokázala prohlédnout jeho úmysly. Zjistila, že Mog již nechce být v Kalimově těle, že se jej chce zbavit a najít si nějaké jiné. Naneštěstí má ale démon největší strach z toho, že by se musel vrátit zpět do sfér. Tak dlouho hledal nesmrtevnost a teď by se jí měl vzdát? To nikdy.

Kněžka Soria dokáže odhadnout své sly a ví, že Mog je příliš mocný na to, aby jej byla schopna zcela zničit. Proto se rozhodne zaklít jeho duši do trouchnivého stromu hluboko v Mokřinách, kam nikdo nechodí. Tím bude nadlouho uvězněn v trouchnivém dřevě, a až se kmen rozpadne, jistě nemine Mogovu démonickou duši spravedlivý posmrtný ortel. Další dlouhé vězení bude pro Moga dostatečným trestem.

Pokud budou postavy chtít pomoci, mohou Moga přivázt k vhodnému kmeni uprostřed močálů, pak je ale Soria vyzve, aby odešly. Kdyby tam zůstaly, byly by prvními, které se Mog pokusí ovládnout. Co se ten den stalo, mělo by zůstat v tajnosti. Našlo by se totiž nemálo těch, kteří by se rádi vydali do Mokřin na démona podívat. Postavy se pak už nikdy nesmějí do močálů vrátit, jinak by se jim stalo totéž, co chudáku Kalimovi.

Sedíte mlčky na okraji Mokřin, daleko od místa, kde jste uvázali démona. Neslyšíte nic, je tu ticho a mrtvo. Na tvářích cítíte chladivý bílý opar, jenž příkryvá svým závojem zrádný močál. Jste tu již dlouho, ale stále vás objímá strach a zároveň úcta k tomu místu. Myslíte na Sorii a Kalima, bojíte se, kde je jim konec.

Tu se najednou rozestoupí oblak mlhy a odhalí stíny dvou postav vystupujících z Mokřiny. Začínáte poznávat známé siluety a po chvíli i tváře postav, které ve vás v posledních dnech zanechaly tu nejhlubší vzpomínku. Idou k vám. Soria s Kalimem se drží za ruce, a když přijdou blíž, zahleďnete radostný úsměv na jejich rtech...

A tak došel příběh šťastného konce. Postavy už se asi nedozvídí, že démon křičel a prosil kněžku, aby jej pustila ven. Soria byla hodná, dokázala Mogovi odpustit. Proto se teď na pahýlu uhnílém větvi ve větru houpe Mogův amulet...

Není ovšem vyloučeno ani to, že se Mog ze svého vězení nakonec osvobodí a vydá se páchat další špatnosti. A pokud mu postavy po letech zkříží cestu, bude to jen vhodná zápletka na další dobrodružství, když už budou postavy odkázány jen na vlastní síly a schopnosti.

A slunce vyšlo, noční čimury zmizely a v kraji se opět žilo dobře...

Oslava

Kněžka se vrátila i se svým dlouho ztraceným přítelem, obyvatelům se zase přestaly zdát sny a problém se zlodějem v Potůčcích je vyřešen. Takový úspěch chce pořádnou oslavu. A kde jinde by se mohli všichni společně veselit, než U Tlustého pavouka.

Hospodský a starosta Maloch je rád, že se všechno vrátilo do zaběhnutých kolejí a Potůčky jsou zase klidné město. Dobrodruhы ve své hospodě vždy rád přivítá a pohostí a na jejich hrdinské činy se tu dlouho jen tak nezapomene.

A co dál?

Příběh skončil, ale život jde dál. Postavy budou i potom putovat a poznávat nové končiny a příběhy jejich světa. Na své nedávné pouti poznaly spoustu lidí, dozvěděly se o jejich radostech, ale i trápeních, a to už je těsto, ze kterého se dají upéct další nová dobrodružství.

Jen si vzpomeň na Erikana, který slíbil hrdinům, že až pojedou někdy přes Tabit, mohou se zastavit, když mu tak dobré poradili.

Zirkova banda měla u sebe hodiny, které ukradla kupci. Ten je nechal pronásledovat, a proto banda přijela do Šera-

vy. Ale kde jsou ti pronásledovatelé? Co všechno je kupec ochoten udělat, aby dostal hodiny zpět?

A to není zdaleka vše, co se z uplynulých dvou sezení dá uhnít.

NA ZÁVĚR

Věříme, že jste si tohle krásné dobrodružství s hráči patřičně užili a že i ta vaše další budou minimálně stejně dobrá.

Toto dobrodružství bylo zvláštní, byly v něm některé silné bytosti s magickými schopnostmi a děly se opravdu nezvyklé věci. Na nízkých úrovních by měl být příběh asi střídmější, ale to je pouze věc názoru a ty klidně může nechat dobrodruhу na prvních úrovních alespoň náznakově setkat se s mocnými postavami, a oni pak budou sami postupně odhalovat, co jsou tyto postavy zač. Najdi si svůj styl, který bude vyhovovat tobě i hráčům, nemusíš nutně přebírat to, co ti nabízíme.

Zvláštnost tohoto dobrodružství je v tom, že je určeno pro zkušenější hráče. Snažili jsme se ti ho však popsat tak, abys i ty pochopil poselství, které přináší, a naučil ses spoustu triků, jak na hráče zapůsobit. Celý příběh byl tajemně a mnohdy až hororově laděn proto, abys zjistil, jak pracovat s atmosférou i s hráči a jak využívat jejich pocitů a představy pro výbornou hru.

Nemusíš hned od začátku používat všechny námi popsané rady, jak udělat hru zajímavou (napodobování hlasů, používání rekvizit, divadelní hraní a podobně). Stačí se je učit postupně a každé dobrodružství si osvojovat některé nové a postupně se tak zlepšovat. Není těžké to vše zvládnout, chce to jen chtít a věřit si.

Chceme ti ukázat, že svět by měl žít vlastním životem. Každý odněkud přichází a někam jde, jejich cesty se však proplétají a dávají vzniknout nezapomenutelnému příběhu. Nech svět žít a uvidíš, jak budou hráči unešeni z jeho neomezěných hranic.

Toto dobrodružství bylo možná zvláštní i v tom, že bylo zasazeno do již existujícího světa, který más vé vlastní zákonitosti. Jména či události zde použité proto nejsou náhodné a pokud se rozhodnete, že se Asterion stane vaším herním světem, můžete na ně najít odkazy v již vydaných asterionských modulech. Proto bylo toto dobrodružství koncipováno tak, aby odpovídalo co možná nejlépe konkrétním asterionským skutečnostem. Není ale vůbec těžké veškeré zmínky o Asterionu vypustit, místa a postavy si přejmenovat, z Moga udělat démona astrálních sfér (takové bytosti se totiž na Asterionu nevyskytují), který odpovídá pravidlům DrD+, duchy v klášteře rovněž nahradit démony apod. Důležité však je, aby vám toto dobrodružství přineslo co nejvíce zábavy.

Hry na hrdiny jsou úžasné v tom, že se dají zahrát pokaždé jinak, proto co si z dobrodružství vezmeš, záleží jen na tobě. Hledej tu správnou cestu, která bude tobě i hráčům sedět a u které se budete moci nejvíce bavit. Určitě vyzkoušíš spoustu různých námětů a nálad, které budou tvá dobrodružství obsahovat, než nalezneš ty, které se budou vám všem zamlovat. Takový je úděl Pána jeskyně. Musí zkoušet a zdokonalovat se, aby dokázal hráče pobavit a vždy překvapit, a oni se mu za to náležitě odmění skvělou a zábavnou hrou.

Bestiář

V předchozích částech ses naučil, jak funguje svět, jak vytvořit dobrodružství a jak vést hru v Dračím doupěti Plus. Nyní tě, milý Pane jeskyně, uvedeme do světa roztodivných bytostí a tvorů, do míst, kde jistě nalezněš inspiraci a včetně tolik důležité pro svá dobrodružství.

Seznámíme tě se stvůrami, které budou dělat vrásy na tváři tvým dobrodruhům, nebo jim naopak budou pomáhat. Poznáš pár známých bytostí z knih, mytologií a fantasy příběhů a stejně tak i takové, o nichž jsi ještě ani neslyšel.

Ani nelze sepsat všechna tvorstva z těch možných i nemožných světů fantazie, proto jich zde nalezněš jen několik. Neměj však strach z nedostatku možností, protože právě tvá fantazie tvoří tvůj svět a v něm nezapomenutelná dobrodružství. Snažili jsme se popsat vše tak, abys zde nalezl inspiraci. Pak by již neměl být problém tvořit nové tvory a nechat je prohánět se po širých pláních, či plavat v tmavých hlubinách tvého světa.

POPIS BYTOSTÍ

Než přistoupíme k podrobnému popisu jednotlivých tvorů v Bestiáři, seznámíme tě se vším, co potřebuješ znát – jaké parametry u jednotlivých nestvůr uvádíme a jaké herní mechanismy na ně aplikovat.

Charakteristika bytostí

Aby ses v množství nestvůr lépe orientoval, používají všechny jednotnou šablonu zápisu. Zde si vysvětlíme, co které pojmy znamenají a jak se zaznamenávají.

Jméno bytosti

Jméno bytosti je její název, pojmenování, pod kterým ji popisují mnohé učené knihy, zařazují někteří hraničáři a nebo pod jakým ji znají obyčejní lidé.

Vlastnosti

Stejně jako postavy budou mít i nestvůry své vlastnosti. U popisu je zaznamenáváme v tomto pořadí:

Síla/Obratnost/Zručnost/Vůle/Inteligence/Charisma

U jednotlivých bytostí nalezněš jen čísla oddělená lomítkem. Tučně jsou zvýrazněna ta, která odpovídají hlavním vlastnostem – jsou důležitá pro postup po úrovních.

Příklad: U vlka je zapsáno:

Vlastnosti: 1/7–10/–8/–8/4

Znamená to, že vlkova Síla je 1, Obratnost 7, Zručnost –10, atd. Síla a Obratnost jsou označeny tučně, jedná se tedy o hlavní vlastnosti.

Síla: Síla bytostí může být různá, od závratných hodnot velkých tvorů až po velmi nízká čísla třeba u hmyzu. Síla je jed-

nou z nejdůležitějších vlastností většiny popsaných bytostí.

V boji se totiž spousta nestvůr spolehlá na svou Sílu.

Obratnost: Podobně jako Síla je i Obratnost pro přežití velmi důležitá.

Zručnost: Téměř všechna zvířata mají Zručnost až zanedbatelně malou, proto jsou uvedená čísla opravdu nízká.

Vůle: Vůle se u některých tvorů dosti těžce udává, mnohdy bývá podobná inteligenci.

Inteligence: Inteligence bývá u zvířat nízká, u některých magických tvorů naopak dosti vysoká. Tvorové s velkou Inteligencí mohou být postavám velmi nebezpeční.

Charisma: Protože bytostí, které by užívaly Charismatu, je poměrně málo, rozhodli jsme se v Bestiáři trochu pozměnit význam tohoto pojmu. U většiny tvorů znamenaná Charisma sílu, jakou působí jejich vzhled na okolí. V podstatě tímto nahrazujeme aspekty vzhledu, kdy Charisma udává jen ten nejsilnější.

Příklad: Motýl je krásný a může mít Charisma třeba 5.

Pavouk naopak příliš krásný není, ale může pro někoho představovat nebezpečí. Síla nebezpečnosti se zde může rovnat také 5.

Charisma obou dvou je tedy 5.

Z toho vyplývá, že přestože se nejsilnější aspekt vzhledu může ubírat různými směry, může mít jeho hodnota stejnou velikost.

Odolnost

I nestvůry mají určitou Odolnost (a z ní odvozenou Mez zranění, která udává maximální počet políček na jednom řádku jejich mřížky zranění). Protože fyzická stavba popsaných bytostí se odlišuje od ras uvedených v PPH, není jejich Odolnost rovna přímo Síle, jak je tomu v pravidlech pro postavy.

Výdrž

Ani Výdrž (a tedy Mez únavy) se u nestvůr kvůli jejich fyzické stavbě neurčuje přímo ze Síly a Vůle, ale je uvedena samostatně. Některé bytosti, zejména magické, se neunavují; takové mají jako Výdrž uvedeno „–“.

Rychlosť

Občas je dobré vědět, jak je ta která nestvůra rychlá. Někdy bude před dobrodruhy prchat, jindy je naopak honit. V boji díky Rychlosti poznáš, jak moc se během kola dokáže nestvůra přesunout.

Podobně jako u postav, přičteš-li k Rychlosti +8, získáš rychlosť pohybu pro přesun v boji. Přičteš-li +22, budeš vědět, jak rychle dokáže nestvůra v boji běhat.

V případě, že chceš znát, jak rychle se stvůra pohybuje, použij následující Tabulku druhů pohybu nestvůr. Je stejná, jako ta v PPH pro pohyb jezdeckých zvířat.

Tabulka druhů pohybu nestvůr

Druh pohybu	Bonus k Rch/2	Únava
krok	+23	hodina
klus	+27	půl hodiny
cval	+34	5 minut
trysk	+39	2 kola

U humanoidních bytostí, které se běžně pohybují po dvou nohách, používej Tabulku druhů pohybu stejnou, jakou užívají postavy.

Některé šelmy dokážou v trysku dosáhnout opravdu velké rychlosti, proto si při něm nepříčítají +39, ale rovnou +44. Abys věděl, které to jsou, máš jejich hodnotu Rychlosti označenu hvězdičkou – takto:

Rychlosť: +5*

Pokud jde o jiný pohyb než po zemi, je za Rychlosť ještě uveden způsob pohybu, kterému bonus odpovídá.

Smysly

Bestie mají také své smysly, ty budou zapisovány v tomto daném pořadí:

Hmat/Chuť/Čich/Sluch/Zrak + Jiný

Mimo pěti základních mohou mít bytosti v Bestiáři i nějaké jiné smysly, které postavy běžně mít nemohou. Tako-výto smysl bude zapsán až na konci řádku se Smysly a bude u něj slovem zaznačeno, o jaký smysl se jedná.

BČ (Boj)

Tyto údaje jsou úplně stejné jako v PPH. U nestvůr udáváme rovnou Bojové číslo. U bytostí, které užívají zbraně, najdeš kolonku Boj, k němu pak už jen příčteš délku zbraně, abys získal výsledné BČ.

ÚČ (Útok)

U těch bytostí, které mohou používat zbraně, uvádíme jen Útok, ke kterému je potřeba ještě přičíst Útočnost zbraně. Naopak u všech ostatních bytostí nalezněš rovnou řádek s číslem ÚČ a popisem, o jaký útok jde.

Příklad: Zápis „ÚČ: 5 tlama a drápy“ udává, že nestvůra obyčejně útočí tlamou a drápy zároveň a její ÚČ je 5.

Bude-li uvedeno více čísel a způsobů útoků, musíš si vždy vybrat jen jeden, který v jednom kole použiješ.

OČ (Obrana)

OČ udává, jak dobře dokáže nestvůra uskakovat nepřátelským útokům, popřípadě je odrážet.

U cizích ras udáváme hodnotu Obrany, která je popsána v PPH.

Ochrana

Aby se postavy ochránily před bolestivými zraněními, mnoho z nich si obléká zbroj. Většina bytostí ale žádnou zbroj

nenosí. Povrch těla některých nestvůr je však dosti odolný na to, aby zastavil určité útoky. Mohou to být šupiny, zrozenatělá kůže nebo jen prostá zvířecí srst. Bytost s povrchem těla podobným lidské kůži má Ochrancu 0. Jakákoli lepší přirozená, popřípadě magická ochrana má číslo větší.

U bytostí, které mají na sobě zbroj, ještě k číslu Ochrany přičti Ochrancu zbroje.

Zranění

Zde je uvedeno, jaké zranění působí „zvířecí zbraně“ (tlama, pařáty a podobně). Z tohoto čísla a bonusu za Sílu určí, stejně jako u postav v PPH, Základ zranění (ZZ). Za hodnotou je ještě uveden typ zranění: B – bodné, S – sečné a D – drtivé.

U bytostí, které jsou schopny nosit zbraň, není uvedeno konkrétní číslo, ale Zranění zbraně. V takovém případě postupuj podle kapitoly Boj v PPH.

Nezranitelnost

Zde je uvedeno, proti kterým útokům je nestvůra odolná, tedy označení těch zranění, která jí žádným způsobem neublíží. Bude-li zde uvedeno „+O“, nebude bestie zranitelná žádným druhem útoků přidávajících oheň, „B“ bude znamenat ochranu před všemi bodnými zraněními atd.

Je-li uvedeno „½+Vz“, bude to znamenat, že je nestvůra zraněna přebytkem vzduchu jen za polovinu obvyklého zranění (zaokrouhluj nahoru).

Za některými údaji můžeš nalézt závorku s takovýmto zápisem: „(+O 2)“. To znamená, že všechna zranění z přebytku ohně se násobí dvakrát.

Příklad: Magmar má ve své charakteristice uveden tento zápis:

Nezranitelnost: +O, -Vo, ±Vz, +Z (+Vo 2, -O 2)

Z toho můžeme vyčíst, že pokud spadne do lávy, vyleze bez problémů ven, ještě se oklepá a protáhne. Ovšem když na něj sešle kouzelník kouzlo vytvářející vodu, násobi se zranění dvěma.

Velikost

Abys zjistil, jak dobře lze bestii zasáhnout kupříkladu lukem, musíš znát její bonus za Velikost.

Rozměry

Výška/Délka

Tato charakteristika uvádí dva hlavní rozmezí bytosti. Tam, kde je některý rozměr zanedbatelný (výška u hadů nebo délka u humanoidů), je údaj proškrnut pomlčkou.

Výšku bereme od země až po nejvyšší bod (většinou je to hlava). Délkou je pak vzdálenost od čenicha k ocasu (má-li nějaký). Obecně platí, že jde o nejdelení vertikální a horizontální rozmezí.

Četnost výskytu

Tento údaj poukazuje na to, jak často se některé druhy vyskytují. Možné podoby jsou: všudypřítomný / velmi častý / častý / obvyklý / neobvyklý / vzácný / velmi vzácný.

V našem světě by všudypřítomní byli mravenci, velmi vzácní například koně Převalského nebo pandy.

Místo výskytu

V tomto řádku nalezneme místa, která jsou přirozeným prostředím popisovaného tvora. Jedná se o jednotlivé typy krajiny (hvozd, step) popsané v principech světa, nikoliv konkrétní místo (jeskyně, hrad, palouk).

Zařazení

Nestvůry zařazujeme podle systému popsaného v příručce pro hraničáře. U magických tvorů je tento údaj proškrnut, protože ti se do hraničářova seznamu nedají zařadit.

Organizace

Zde uvádíme, v jakém uspořádání se spolučuje většina druhu. Jsou to: jedinec / pár / hejno (či podobné společenství) / primitivní společenství (kmenová uspořádání) / rozvinutější společenství (státy, atd.) / jinak. Například ačkoli člověk-poustevník by mohl žít sám, přesto většina lidí žije ve státech, a proto by byla organizace lidí „rozvinutější společenství“.

Aktivita

Zde se dozvídá, kdy je nestvůra aktivní a kdy spí. Její aktivita může být uvedena jako: den / noc / stále / jinak. Opět platí pravidlo pro obvyklost aktivity bytosti (to, že člověk může hrát DrD+ přes noc, neznamená, že by měl noční aktivitu).

Vzpurnost

Tato kolonka je uvedena jen u těch nestvůr, na kterých lze jezdit, popřípadě lézt. Pravidla o jízdě na zvířatech a využívání leteckých nestvůr si můžete přečíst v PPH.

Vzpurnost udává, jak obtížné je při jízdě nebo letu zvíře ovládat. Vyplývá hlavně z toho, jak nerado zvíře je, když si je někdo osedlá. Navíc také závisí na tom, jak obtížné je na něm jezdit. Například ovládání tvrdohlavého osla může být stejně těžké jako ovládání výborně cvičeného závodního koně.

Udaná hodnota Vzpurnosti přísluší zvířatům, která prošla výcvikem a na jezdce jsou zvyklá. Vzpurnost divokých nezkrocených či neochočených zvířat je o +10 až +12 vyšší, divoká zvířata se nenechají jen tak osedlat. I některá ochočená nikomu nedovolí na ně nasednout.

Charakteristika hejna

V průběhu času přišlo mnoho druhů na to, že „ve více se to lépe táhne“. U některých druhů, například u hmyzu, se proto sdružování do větších skupin stalo základem boje o přežití.

Za hejno považujeme skupinu většího množství zvířat malého vzrůstu. Při boji je zbytečné uvažovat jednoho jedince příslušného druhu, který sám o sobě není schopen hráčské postavy příliš ohrozit.

U tvorů, kteří vytvázejí hejna (ptáci, včely, krysy), budou místo běžných údajů pro boj uvedeny tyto údaje:

ZZ hejna

ZZ hejna určuje nebezpečnost zranění, jež je každé kolo způsobeno každému, kdo je v boji hejнем obklopen.

Mez zranění hejna

Mez zranění hejna odpovídá Mezi zranění u jiných bytostí, tj. počtu políček v jednom řádku mřížky zranění hejna. Nezávisí však na Odolnosti, ale na počtu tvorů, kteří v hejnu jsou.

Postupy bytostí po úrovních

Každá bytost je uváděna ve své základní podobě, což je 1. úroveň. Chceš-li z vlka udělat obávaného a ostříleného silného vůdce smečky, zvyš jeho úroveň zhruba na 5.

Úroveň 1 tedy vyjadřuje velmi mladého, téměř dospělého jedince. Dospělý odpovídá spíše úrovni 2, fyzicky vyvinutější jedinci pak budou mít úroveň 3, vůdce zvířecí smečky skoro 5. Vyšší úroveň pak mohou mít inteligentní nestvůry, které se stejně jako postavy specializují v jednom z povolání, nebo opravdu výjimeční jedinci, kteří se však vyskytují jen velmi vzácně.

Nezapomínej na to, že tak jako je podstatně méně dobroručů než rolníků, je méně šamanů než kanibalů a méně silných vůdců než obyčejných vlků. Maximální možná úroveň je stejná jako u postav – 21, ale těch, kteří jí dosahli, je na světě opravdu poskrovnu.

Teoreticky může být každá bytost z Bestiáře na kterékoliv úrovni mezi první a jednadvacátou. U zvířat je úroveň jasná, u magických tvorů už to není tak jednoduché. Protože i bytost tvorená démonem má svou úroveň odpovídající astrální sféře, ze které pochází, může být různě silná. Démoni se však již nedokáží vyvýjet a postupovat po úrovních. Úroveň se tedy určí jen při vzniku bytosti ve fyzickém světě a pak se již dál nezvýšuje. Podobně je tomu u nemrtvých. Těm zůstává úroveň podle démona, který v nich sídlí, anebo podle úrovně duše z doby, kdy byl nemrtvý ještě živý. V obou případech se již nemůže dál zlepšovat a úroveň už mu zůstává.

Vlastnosti

Jak rostou úrovně bytosti, zvyšují se její schopnosti a zejména základní vlastnosti. Stejně jako u normálních postav se s každou úrovní některé z nich o 1 zvýší. Již jsme si řekli, že hlavní vlastnosti jsou v popisu vyznačeny tučně.

U těch druhů, kde je místo čísla nějaké vlastnosti pomlčka (-), je daná vlastnost prakticky natolik nevyužitelná, že ji u nestvůry ani neuvádíme. Pokud taková nestvůra postupuje na další úroveň, používávej obvyklá pravidla s tím, že při některých přestupech (podle toho, kolik vlastností je proškrtnutých) se žádná vedlejší vlastnost nezvýší. Je to z toho důvodu, aby například nestvůry jen se třemi použitelnými vlastnostmi nesílily dvakrát rychleji.

Mění-li se vlastnosti, mění se i některé další hodnoty, které na nich závisí:

Za každé dva body, o které se zvýší Síla nebo Obratnost, zvýš Rychlosť o 1.

Kdykoliv se bytosti změní Zručnost, o stejnou hodnotu oprav i všechny Smysly.

Za každý bod změny Obratnosti změň BČ (resp. Boj) o 1.

Za každé dva body o které se změní Obratnost, změň ÚČ a OČ (respektive Útok a obranu) o 1.

Při změně Síly změň o tutéž hodnotu Odolnost, za 2 body zvýšení Síly nebo Vůle zvýš o 1 Výdrž.

Souboj

O boji ses již v PPH dozvěděl spoustu užitečných věcí. Ty platí beze změny pro Cizí rasy.

Přestože se ostatní nestvůry od hráčských postav liší fyzicky i způsobem boje, budeme jejich útoky zařazovat mezi standardní akce popsané v PPH. Nestvůry je však nemohou využívat všechny – těžko se kupříkladu vlk bude snažit protivníka omráčit. Uvádíme tedy jen ty, které jsou pro nestvůry použitelné.

Bojové akce

Útok zblízka

Ať již útočí nestvůra skokem na nepřítele, kousáním, drápním, náletem a pařaty nebo nárazem, budeme všechny tyto fyzické útoky považovat za útok zblízka. Parametry útoků jsou již zaznamenány v charakteristice bytosti, takže se nemusíš zaměstnávat počítáním. Řadíme sem i útoky tlapami, spáry a podobně, které by se daly považovat za boj se dvěma zbraněmi. I tohle jsme při tvorbě parametrů již vzali v úvahu.

V charakteristice bytosti najdeš vždy hodnotu ÚČ a za ním poznámenán způsob útku. To je jen orientační údaj, jakým způsobem nestvůra obvykle útočí.

Mysli na to, že nestvůry nejsou žádní šermíři, kteří stojí naproti sobě a snaží se jeden druhého zasáhnout nějakou tou fintou. Obzvláště zvřata se snaží využívat svých výhod proti svým nepřátelům. Mohou při útku na svou oběť skákat, mohou se zakousnout a držet, nebo se ji snažit zasáhnout drápy. Vůbec se nestává, že by bojovala do poslední kapky krve. Většinou stačí jedno nemalé zranění, a dávají se na útěk.

Bezhlavý útok

Bezhlavý útok je typický pro rozlíceného vlka nebo rozruřenou medvědici. Tato zvřata jsou zvyklá lovit slabší nezbrojenou kořist, a proto příliš nedabají na svou obranu. Snaží se s vypětím svých sil o to, aby dokázala uchvatit kořist a co nejrychleji ji usmrtit.

Soustředění na obranu

Tvorové, kteří nejsou příliš vybaveni k boji – různí býložravci, raději využívají tuto akci než obyčejný boj zblízka. Je to pro ně bezpečnější a mají tak větší naději na přežití.

Nátlak

Někteří predátoři využívají nátlaku, aby dostali svoji kořist do slepé uličky (mezi skály, do neprostupného houští a podobně) a tam měli větší šanci ji zabít.

Ústup

Zvřata, která cítí převahu nepřítele, často volí ústup před přímým bojem. Takto mohou často získat příležitost k útěku.

Útok na vyrazeného protivníka

Noční lovci a mrchožrouti si rádi pochutnají na spící kořisti.

Sražení

Některá zvřata se snaží svou kořist co nejrychleji dostat na zem, kde ji pak lehce usmrtí.

K tomu, aby mohla nestvůra zaútočit sražením, musí mít převahu alespoň +5. Před touto akcí se musí pořádně rozběhnout (vykonat pohyb), aby mohla do své kořisti narazit co největší silou. Při tom se ale vystavuje velkému nebezpečí, má na OČ postih -5.

Sražení se provádí jako hod na porovnání:

Sražení:

$$\text{Sil bytosti} + 2k6^+ \text{ proti Sil kořisti} + 2k6^+$$

Pokud kořist neustojí váhu zvířete, padá k zemi, a dále je považována za ležícího protivníka.

Obranné akce

Téměř všechny nestvůry, které nepoužívají zbraň, jíž by se mohly krýt, se mohou bránit jen uhýbáním. Nemají se totiž čím krýt, aby se při tom neporanily.

Zasažené místo

Podle velikosti odkrytí si lze vybrat, jakou část těla může útočník zasáhnout. Tabulka v PPH je však stvořena jen pro humanoidní tvory, proto jsme ji trochu upravili. Následující Tabulka zasaženého místa zahrnuje i jiné části těla, do kterých lze nestvůru zasáhnout.

Tabulka zasaženého místa

Odkrytí	Část těla
1 až 5	pouze tělo (včetně ramen a stehen) a křídla
6 až 9	tělo, křídla, končetiny, ocas
10 a více	tělo, křídla, končetiny, ocas, krk nebo hlava

Jako PJ bys měl rozhodovat o tom, zda je vůbec možné vybranou část těla zasáhnout. Schválně pomysli na to, jaká je pravděpodobnost, že se postavě podaří zasáhnout šestimetrového obra dýkou do hlavy.

Souboj s létajícími bytostmi

Souboj postav s létajícími bytostmi bývá nerovný, protože tvorové vybavení křídly jsou ve výhodě, mají-li dostatek prostoru. Mohou se totiž rychle vzdalovat a přibližovat a lépe se tak bránit před nepřátelskými útoky. Létající nestvůry mohou používat oproti jiným tvorům dvě speciální akce: Letecký útok zblízka a Nálet.

Letecký útok zblízka

Jde o nejběžnější akci, kterou létající tvorové používají. V boji obletují své nepřátele a snaží se je zranit a zároveň uhýbají nepřátelským útokům. Tato akce má stejná pravidla jako běžný útok zblízka, jen při něm mohou nestvůry používat ÚČ a Zranění s popiskem „(ze vzduchu)“.

Nálet

Při náletu přiletí nestvůra k nepříteli, zaútočí na něj s bonusem +2 k ÚČ a ZZ. Následně pokračuje ve svém pohybu dál.

SEZNAM BYTOSTÍ

Nálet je poměrně riskantní, nestvůrce se bude těžko vyhýbat před nepřátelskými útoky, a proto má postih k OČ – 5.

Na nalétávající bytost může pěší postava zaútočit zbraní pro boj zblízka jen v případě, že bytost v tomto kole útočí na postavu nebo někoho jiného v dosahu zbraně a zároveň má nad ní pěší postava převahu.

Příklad: Gryf útočí náletem na dva vedle sebe stojící bojovníky bratry Tesáka a Čenicha Liškovy. V prvním kole získává nad oběma bratry převahu gryf a útočí na Čenicha. Proběhnou příslušné hody, ale gryfově se Čenicha nepodařilo zasáhnout. Protože ani jeden z bratrů nemá nad gryfem převahu, bez ohledu na hody jej nedokázali zasáhnout.

V dalším kole je pořadí podle převahy takové: 1. Tesák, 2. gryf a 3. Čenich. Gryf udělá oblouk a opět útočí na menšího a viditelně slabšího Čenicha. Zatímco se k němu snáší, je už Tesák připraven, a jak se gryf přiblíží na dosah, s výkřikem do něj zasekne svou sekuru.

Křídla létajících bytostí bývají velmi chouloustivá a pro let při manévrování musejí být naprostě v pořádku, proto má-li bytost zraněno křídlo alespoň za $\frac{1}{2}$ řádku mřížky zranění, není dále schopna ve vzduchu bojovat. Tako zraněná může používat už jen útoky, u kterých je uvedeno „(na zemi)“.

Podobná pravidla platí pro boj pod vodou s plavajícími nestvůrami.

Souboj s hejnem

Nyní si řekněme pravidlo pro situaci, kterou je souboj velkého množství velmi malých (a slabých) zvířat s postavami – například když se družinka dostane do cesty migrujícím termitům nebo je napadena rojem vos. V takovém případě nemá smysl řešit pravidla obvyklým systémem hodů, neboť útočících tvorů je mnoho, stejně tak ovšem postava jedním úderem zasáhne mnohem větší množství jedinců.

Celé hejno budeme brát jako jednoho tvora – všechny charakteristiky budou určeny pro hejno jako celek. Veškeré údaje jsou uvedeny pro hejno o velikosti 1 m čtverečný, popřípadě krychlový. Pokud budeš chtít mít hejno jinak veliké, uprav úměrně k tomu Mez zranění. Pozor, ZZ hejna už nemůže být vyšší, znamená totiž, jak dokáže hejno zranit v jednom kole bytost, kterou obklopuje. Ať je hejno sebevětší, nikdy nebude „hustší“, a tím pádem nebude ani více zraňovat. V případě, že chceš, aby bylo hejno menší než 1 m², uprav si úměrně tomu i ZZ hejna.

V bojových charakteristikách u nestvůr, které tvoří hejno, není uvedeno ÚČ. Před hejnem se totiž nelze bránit, lze se jen chránit, třeba zbrojí. Na útok se proto nehází, jen na výsledné zranění. BČ také není zaznamenáno, protože hejno vždy získává převahu!

Síla zranění = ZZ hejna + 1k6

Jedná-li se o pozemní tvory, ber v úvalu útok na dolní končetiny. Je-li hejno tvořeno létajícími jedinci (vosy), je třeba zranění rozdělit na celé tělo. Budeme brát, že hlava dostane 1/4 zranění a zbytek těla 3/4. Toto rozdělení je důležité, nemá-li oběť útoku přilbu (případně chrání-li méně než zbroj).

Konečně se dostáváme k samotnému popisu jednotlivých stoření, která se mohou vyskytovat ve světě DrD+. Rozdělili jsme je do tří samostatných skupin: Zvířata, Cizí rasy a Magické bytosti. Dále existují ještě tři podskupiny: Lykantrupové, Nemrtví a Upříři.

Zvířata

Náš svět (nejspíš) neobývají žádné magické bytosti, proto známe jen zvířata, která nemají žádné „kouzelné schopnosti“. Takováto obyčejná zvířata tvoří i většinu fauny světa DrD+. V těchto pravidlech zařazujeme mezi zvířata též fantastické tvory, kteří mají nějaké zvláštní schopnosti. Jejich výjimečnost totiž vychází jen z jejich přirozenosti. Příroda je obdarovala možnostmi, jež nám sice mohou připadat jakkoliv podivné, ale není v nich ani špetka magičnosti.

Málokdy se lze se zvířaty střetnout v přímém boji. Snaží se totiž zpravidla získat pro sebe nějakou výhodu. Dravci se za kořistí plíží nebo ji štvou, býložravci se schovávají nebo chrání své tělo krunýrem či ostny. Dojde-li k boji, bývá krátký a rychlý. Pokud zvíře ztratí převahu, prchá, život je cennější než kořist. Vzájmu zvířat je udržet si co nejlepší kondici bez zranění, protože následky nemoci či rány mohou být v přírodě osudné.

Cizí rasy

Jednou ze základních věcí, kterou si hráči volí, je rasa jejich postavy. Mají výběr celkem ze šesti ras a jejich modifikací, ale to nejsou jediné inteligentní rasy, které se ve světě DrD+ vyskytují. V této skupině bytostí nalezneš další.

Osoby pocházející z nějaké cizí rasy se nejvíce ze všech tvorů v Bestiáři podobají právě těmto hráčským postavám. Mohou žít dosti podobně, mohou se vyučovat v různých povoláních a mohou se také vydávat na dobrodružství po světě. Jsou stejně inteligentní jako hráčské rasy, což z nich dělá mocné spojence, prohnané záškodníky, ale i nebezpečné nepřátele.

Cizí rasy, jako jedny z mála bytostí, dosahují vyšších úrovní. Tím, že jsou dost chytré na to, aby se mohly učit a vzdělávat v nějakém povolání, roste jim i úroveň, stejně jako u postav popsaných v PPH. Nejsou samozřejmě omezeny jen těmi zaměřeními, jaká jsou popsána v pravidlech, mají mnohdy svá vlastní povolání. Záleží jen na tobě, jaké schopnosti jsi schopen je naučit. Dej si ale pozor, i bytosti z Bestiáře by měly být vyvážené se zbytkem hry, proto i povolání by měla být na konkrétních úrovních, co se sily a moci týče, dost podobná.

Pokud se ti zachce zapojit nějakou cizí rasu do svého dobrodružství, vezmi si k ruce PPH, pravidla pro běžné postavy ti mohou být v mnohem nápomocná.

Lykantrupové

Již od pradávna se vyprávějí příběhy o lidech, kteří žijí v divočině, umějí na sebe brát zvířecí podobu a dokážou ovládat zvířata. Většinou jsou však takzvaní lykantrupové (vlčí lidé) popisováni jako hrůzostrašní krvelační zabijáci vraždící a požírající bezbranné smrtelníky. Spousta z toho, co se mezi lidmi povídá, je pravda, ale mnohé další o lykantropech je jim stále zapovězeno.

Pravduj je, že lykantropové jsou velmi podobní lidem a opravdu mají schopnost brát na sebe podobu nějakého zvířete. Nejčastější jsou vlkodlaci – schopní se přeměnit ve vlky, potom krysodlaci a medvědolaci. Existuje i spousta různých dalších. Z toho lze usoudit, že život lykantropa je těsně spjat s jedním druhem zvířat. Stejně jako on cítí pouto ke zvířatům, i ona jej berou jako svého druha. Proto není žádnou výjimkou vlkodlak jako vůdce vlčí smečky. Říká se, že právě toto pouto je příčinou nadpřirozených schopností lykantropů. Čím více jsou obklopeni svými druhy a divokou přírodou, tím jsou mocnější. Výjimečně se nějaký lykantrop uchýlí k životu v blízkosti lidských sídel nebo přímo uvnitř nich. V takovém případě jeho lidská duševní stránka sílí a ta zvířecí zlehka slabne.

Zlý jazykové tvrdí, že lykantropové jsou nemyslící bestie lačnící jedině po čerstvém mase a že lykantropí kousnutí způsobí do nejbližšího úplňku přeměnu oběti taktéž v lykantropa. Tato rasa se, jak již bylo řečeno, podobá lidem, a to platí i pro smýšlení. Lykantropové nejsou nijak hloupí ani příliš zaslepení, snaží se žít svůj život, stejně jako ostatní rasy. Ovšem když se přemění do zvířecí podoby, vyplave na povrch jejich zvířecí já. Někteří se sice dokážou ovládnout a i jako zvířata si zachovají chladnou hlavu, ostatním však zachvátí mysl zvířecí pudy, pak se stávají šelmami a vydávají se na lov.

Lykantropové nejsou obětí žádné nemoci, jejich schopnosti jsou naprostě přirozené; proto jsou zvěsti o přeměnách obětí jejich kousnutí opravdu jen pověrami.

Dvojtvravnost lykantropů je zakořeněna v jejich úžasné schopnosti myslí ovládat své tělo. Dokážou se tak ve chvíli, obyčejně během jednoho kola, přeměnit na zvíře nebo zpět do lidské podoby. Mohou se však proměnit jen z půli a získat tak pro své tělo sílu a mrštnost vlka společně se zručností člověka. Tato přeměna trvá celé kolo a nelze přin provádět žádnoujinou akci.

Navíc tělo lykantropů oplývá takovou životní energií, že dokáže zacelovat utržené rány a nechat srůstat kosti daleko rychleji než u jiných ras. Této schopnosti říkáme regenerace a u každého lykantropa budou uvedeny její parametry. Lykantrop je schopen takto zregenerovat všechna běžná fyzická a elementální zranění, ovšem kromě těch která byla způsobena stříbrem. Stříbro má nějakou spojitost s jejich schopnostmi, proto mu nedokážou odolávat. Zranění stříbrnou zbraní a psychická zranění se vždy zaznamenávají před hranici osetření a uzdravují se běžným způsobem (popsaným v PPH).

Některé charakteristiky v polozvířecí a zvířecí podobě jsou jiné, proto jsou odděleny středníkem. Na prvním místě budou vždy charakteristiky lidské podoby, na druhém polozvířecí a na třetím zvířecí. Pokud budou některé údaje stejné, budou zapsány jen jedním číslem.

Poznámka: Lidmi jsou zde myšleny i všechny člověku podobné rasy. To znamená, že lykantrop může stavbou těla klidně připomínat třeba krolla.

Magické bytosti

Zde se dostáváme k bytostem, které tvoří jakousi třešničku na dortu ve světě Dračího doupeče Plus.

Jak již sám název napovídá, podstatou magických bytostí je právě ta jejich „magičnost“. Tito tvorové jsou celí prostou-

peni kouzelnou silou, která jim dává až nadpřirozené schopnosti. Jejich moc pramení z neviditelných vláken vedoucích z dalekého, a přesto tak blízkého astrálního světa. Kolika rozmanitým formám dala vzniknout příroda sama o sobě, tolik a ještě více dokáže stvořit ve spojení s magickou silou.

Aby ti bylo jasno, mezi magické bytosti řadíme všechny ty, které jsou alespoň z části tvořeny démonem z astrálních sfér nebo nemají žádné vazby života.

Magické bytosti se dají velmi dobře využít pro zajímavá dobrodružství a navození zvláštní atmosféry hry. Zde může nejvíce pracovat tvá fantazie, stačí jen popustit jí uzdu a snít. Nech se klidně inspirovat již zaběhnutými představami o těchto tvorech, nebo si vymyslej své vlastní bytosti. Magie ti toho umožní opravdu spoustu.

Avšak stejně jako každým dobrým kořením, ani magickými tvory by se nemělo plýtvat. Jejich přílišné používání totiž může způsobit, že tvůj svět začne ztrácat svůj smysl, neboť mezi všemi těmi nadpřirozenými bytostmi by obyčejný člověk přežil jen těžko. Zkus je raději zahalit tajemstvím, umísti je do vyprávění dávných kronikářů a nech postavy, ať se s nimi setkají až na odlehlych místech, která budou opředená prastarými legendami a přímo nasáklá starobylou magií a dávno zapomenutou moudrostí.

Nemrtví

Zvláštní skupinou magických tvorů jsou nemrtví. Jejich přítomnost je opředena mnoha povídačkami i věkovitými legendami, které vyprávějí o jejich hrůznosti, temném původu a nebezpečnosti. Lidé o nich ze strachu mluví jako o strašidlech a někteří se dokonce bojí se o nich jen zmínit.

Je spousta způsobů, jak se nemrtví dostávají na svět. Vznikají buď samovolně nebo působením nějaké moci. Aktivní posmrtný život může být prokletý člověka, který za svého života páchal samé nekalosti. Na probuzení mrtvých mohou mít vliv i různé rituály prováděné při pohřbívání, při nichž se posilují citové vazby a vznikají i některé nové. Jejich síla často dokáže způsobit vznik nemrtvého. Nejčastěji se tak děje na zapomenutých pohřebištích, v prastarých hrobkách, po masakru na válečných polích a zázračných místech plných nespoutané magie. Někdy mohou vzniknout nemrtví i samovolně, jako důsledek pochodů astrálních sfér.

Některé mocné bytosti dokážou mrtvé probudit a přinutit je, aby na jejich příkaz sloužili. Stávají se tak jejich pány a získají pro sebe poslušné, lehce nahraditelné bojovníky.

Možností je spousta a právě od způsobu vzniku se odvíjí vlastnosti nemrtvého. Je-li stvořen „násilně“ nějakou postavou, která probudí mrtvé tělo opět k životu, nemá většinou nemrtvý vlastní duši. Tělo ovládá démon a takový nemrtvý nemá vlastní vůli, plní jen rozkazy svého tvůrce.

Pokud ovšem nemrtvý vznikne třeba z člověka, jehož duše nemůže dojít pokoje a její odraz zůstává stále ve fyzickém světě, můžeme mluvit o nemrtvém s duší. Takovito nemrtví si často pamatují některé ze svých zážitků, ovšem ti, co vstali z hrobu, jsou touto událostí poznamenaní a jejich niterní pocit zloby a nenávisti k živým tvorům probublávají na povrch.

Zatímco nemrtví ovládání jen démonem jsou jen málo-myslícími stroji na práci či zabíjení, nemrtví s duší již mohou

přemýšlet stejně jako inteligentní rasy, mohou mít své názory a přesvědčení.

Nemrtví nemusejí vznikat (být stvořeni) jen z humanoidů. I zvřata se jimi mohou stát. Je to však velkou vzácností.

Zvláštním druhem nemrtvých jsou tací, co nemají hmotné tělo. Existují pouze v duševním světě a fyzický svět ovládají skrže něj, tedy skrže odrazy a vazby. Takovým nemrtvým je například duch, jehož tělo je vlastně jen iluzí.

Co se týče úrovně nemrtvých, ta závisí na sféře démona, případně na úrovni duše. Nemrtví nemohou postupovat po úrovních, zůstává jim úroveň stejná, jakou měli zaživa. Je-li v těle démon, odvídí se úroveň od sféry, z níž pochází.

Nemrtví se nikdy neunaví, nemusejí ani jíst, pít, či dokonce spát. Tělo nemrtvého drží pohromadě, dokud mu zbývají v mřížce zranění prázdná polička. Nemrtví nemají rádi sluneční světlo, působí jim bolest a nepříjemný pocit. Jejich zrak je zaměřen na vidění ve tmě. V temných koutech vidí jako za dne, naopak sluneční světlo je oslepuje.

Svěcená voda je pálí na kůži jako oheň. Polití svěcenou vodou jim způsobí zranění se ZZ – 3.

Upíři

Mnoho dlouhých generací mají lidé hrůzu z nočních lovců dychtících po lidské krvi, kteří se jako stín plíží temnotou. Těsto postrachům noci lidé říkají upíři. Jen při pouhému pomyšlení na ně běhá mráz po zádech a tuhne krev v žilách.

Upíři bývali kdysi normálními lidmi, po jejich smrti však zůstala duše stále pevně spojena s tělem, a proto mohli opět vstát ze svých hrobů. I když v jejich těle nezůstal ani kousek života, duše je stále mohla ovládat – člověk se stal nemrtvým. Od obyčejných nemrtvých však upíra odlišuje jedna věc. Pod vědomě si začal uvědomovat, že mu chybí životní síla, a začal cítit potřebu ji získat zpět. S každým následujícím okamžikem v něm sílila chuť po životodárné lidské krvi. Jeho nové tesáky jen dychtily po hladké kůži skrývající krční tepnu.

S prvním zakousnutím a prvním douškem krve se do upíra vlique síla, kterou nikdy dřív nepoznal. Jeho tělo získá nové možnosti a všechno zvláštní schopnosti. Kůže lehce zbledne a oči si přivykou i na nejtemnější tmu.

Za sílu, kterou získal, musí ale zaplatit. Je nočním tvorem, sluneční světlo jej na kůži pálí a během chvíle jej může zabít a věčná chuť po krvi jej nutí lovit a vysávat životodárnou tekutinu. Již nikdy nemůže spatřit svůj obraz v zrcadle ani ve vodní hladině.

Takto vznikají upíři. Aby ukojili svou touhu, loví lidi a sají jím z krku krev. Většinou je vysají úplně, ale někdy si vezmou krve jen trochu a svou kořist nechají přežít. Po upířím kousnutí se vytvoří pevná vazba mezi upírem a jeho obětí. S postupem času vazba sílí a oslabuje vazby oběti k okolnímu světu. Oběť začíná zapomínat a jediné, co ji naplňuje, je pouze k upírovi, který ji kousl. Stane se pak upírovým věrným přítelem a služebníkem. Vazba s upírem služebníka postupně proměňuje, zlepšuje se jeho vlastnosti a schopnosti.

Vysáváním krve získává upír životní sílu, která působí jen na krátký čas, ale část energie z každého vysálého tvoře v upírovi zůstává. Proto jak upír stárne a získává stále více a více síly, jeho kůže stále více bledne a zlepšuje se jeho

schopnosti. Dokáže potom lézt, stát se neviditelným, umí ovládat cizí mysl nebo se proměňovat ve zvířata.

Jak již bylo řečeno, upírovi ubližuje sluneční světlo. Během několika okamžiků jej dokáže usmrtit. Mechanická poškození dokážou upíři téměř okamžitě regenerovat a tím pádem se dají považovat za mechanicky nezranitelné. Pokud se ale podaří jednou ranou upírovi ubrat všechny body zranění, „umírá“. Česnek znemožňuje okamžitou regeneraci a proto zbraně jím potřené zraňují upíra normálně. Stejně jako ostatním nemrtvým ubližuje upírovi kněžími posvěcená voda i posvěcené zbraně. Naproti tomu jsou upíři odolní vůči většině jedů.

I když má upír zaplněná všechna polička v mřížce zranění, může přežít. Po nějakém čase se jeho tělo spojí opět dohromady, uzdraví se a upír může dál žít. Za celou historii přišli lidé na několik způsobů, jak upíra zbavit života nadobro. Nejjistějším způsobem je nechat jej zemřít v přímém slunečním žáru. Docela spolehlivé je i upálení nebo dřevěný kolík zaražený do srdce. Používá se i stěti hlavy, ale hlavu je pak nutno umístit od těla co možná nejdál, aby opět nepřirostla.

Bytosti jsou v Bestiáři uvedeny v tomto pořadí:

Zvířata

červ bahenní
gryf
jednorožec
cobra královská
krokodýl
krysy
kůň
ledník mizivý
medvěd hnědý
orel stříbrný
pegas
sirit obecný
vlk
vosy útočné

Cizí rasy

kentaur
obr kopcový
pixie
skřítek
troll
Lykantropové
vlkodlak

Magické bytosti

bludička mokřadní
chrlič
kohout ohnivý
magmar
vzluha chytlavá

Nemrtví

duch
kostlivec
zombie
Upíři
upír
upířův služebník

Červ bahenní

Vlastnosti: 4/-3/-10/-10/-10/3

Odolnost: 3

Výdrž: 0

Rychlosť: -9

Smysly: -5/-5/-2/-5/0

BČ: -4

ÚČ: -1 kusadla

OČ: -3

Ochrana: 0

Zranění: 8 D kusadla

Mez zranění: 15

Nezranitelnost: —

Velikost: +0

Rozměry: 40 cm / 2 m

Četnost výskytu: obvyklý

Místo výskytu: mokřad

Zařazení: Červi (protáhlí č.)

Organizace: jedinec

Aktivita: den + část noci

Popis: Bahenní červ je stvůra s bílým tělem, jež je porostlé řídkými tmavými chlupy. Kromě své velikosti se podobou od svých menších bratrů příliš neliší. Dvě obrovské oči jsou nepřehlédnutelnou částí jeho hlavy, stejně tak obří kusadla, jimiž loví svou kořist. Jeho odporný vzhled ještě korunuje sliz, který má červ po celém těle.

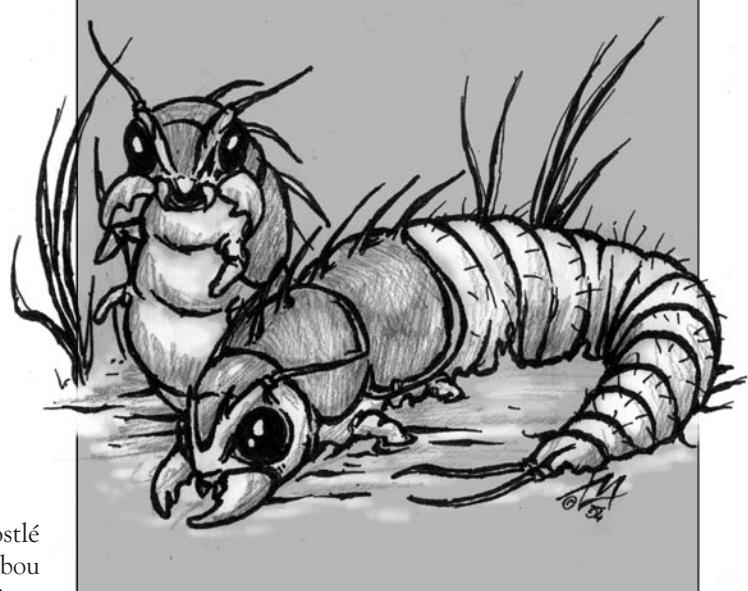
Výskyt: Tomuto druhu červa se nejlépe žije v bahniskách a močálech. Nesvědčí mu příliš velký chlad, a proto jej v promrzlých bažinách nalezneme jen těžko.

Chování: Bahenní červi si vyhrobávají v zemi hnízdo, aby bylo jejich měkké tělo chráněno před nepřáteli. Pro větší pohodlí potáhnou vnitřek brlohu silnou vrstvou hustého slizu. Uvnitř to strašlivě páchnem, krví a hniliobou z mršin.

Lov není pro červa nijak složitý. Po dlouhý čas čeká ve svém obydlí, jen hlavu vystrčenu z otvoru doupěte, a čeká na kořist. Někteří červi před svým doupětem vytvoří past v podobě túně z řídkého bahna, do nějž se každý ihned propadne. Jiní červi zase volí odlišný způsob. Na svou kořist plivou z doupěte lepkavý sliz. Ten zpomalí oběť natolik, aby ji mohl červ odvléci do své smrduté díry.

Má-li hlad, svůj úlovek sežere rovnou, pokud je nasycen, ovine svou kořist vrstvou slizu, který ji uchová dlouho v dobrém stavu.

Samičky červů jsou o něco menší než samečkové. Svá vajíčka kladou do slizu s uloženou kořistí, aby měla mláďata po vylíhnutí co žrát.



Reakce: Povětšinou útočí červ s překvapením ze svého úkrytu. Potkat se s červem, jak se plazí močálem, je opravdová náhoda.

Boj: Červ má měkké tělo, proto se snaží být co nejvíce chráněn okolním prostředím. V boji útočí kusadly a plivanci slizu poutá své oběti.

Zvláštní vlastnosti: Na svou potravu dokáže červ plivnout lepkavý sliz. Tím zasaženého často úplně znehyní nebo jen na čas zpomalí.

Plivnutí ber jako střelecký útok s ÚČ 5 a Dostřelem +15. Pokud se bahennímu červovi povede zasáhnout, jeho oběť není zraněna, jen obalena slizem. Ten ji natolik zpomalí, že její Obratnost se sníží o rozdíl hodů na útok a obranu.

Sliz lze umýt nebo oškrábat, ale jeho odstranění zabere natolik kol, kolik činilo snížení Obratnosti.

Gryf

Vlastnosti: 9/-1/-10/-6/-7/13

Odolnost: 5

Výdrž: 3

Rychlosť: +4

+10* let

Smysly: -5/-2/-3/2/6

BČ: 0

ÚČ: 3 spáry a zobák (ze vzduchu)

4 spáry a zobák (na zemi)

OČ: 0

Ochrana: 1

Zranění: 9 S spáry a zobák (ze vzduchu)

8 S spáry a zobák (na zemi)

Nezranitelnost: —

Velikost: +8

Rozměry: 1,8 m / 3 m

Četnost výskytu: neobvyklý

Místo výskytu: hvozd, step, savana

Zařazení: Šelmy

Organizace: jedinec

Aktivita: den

Vzpurnost: 8

Popis: Silné tělo lva v půli přechází v orlí spáry, hlavu a perutě. Jeho úctu budící zoban dokáže člověka přetnout vedví jediným klovnutím. Za zobanem jsou posazeny hrdé oči, bystré tak, že ani myška jim neunikne. Ze zad vyvstájí gryfově mohutná křídla a dávají mu moc vládnout nebesům.

Gryfovo peří bývá hnědě barvy, avšak známi jsou i tací, co se honosili bělostným, zlatým, či temně černým peřím.

V mnoha legendách, bájích i bájkách jsou gryfové hlavním motivem. Hrdinní válečníci je proto nosí na své hrudi coby znak síly a odvahy lva, jež se snoubí s bystrým okem a křídly orla.

Výskyt: Gryfové obývají skalnaté hory, zde si stavějí svá hnízda, aby byla chráněna před vetřelci. Odsud slétávají a loví svou kořist. Menší druhy žijí v lesích, na úpatích kopcovů či na dlouhých teplých savanách, kde je pro ně hojnost potravy.

Chování: Kořistí téhoto šelem se stávají velcí savci. Kůň, jelen či antilopa jsou gryfovi běžnou potravou, ovšem ani některými velkými ptáky nepohrdne.

Loví sám, bystrým okem shlíží na zem a hledá dobrou kořist. V lovu mu jeho křídla poskytují velkou výhodu. Střemhlavým letem se vrhá na kořist, pařáty ji uchopí a ve vzduchu jedním klovnutím zbaví života.



Boje gryfů o samici se mohou stát až smrtící. V letu si sokové ukazují svou sílu, a pak, není-li vítěze, dojde k boji, z nějž málokdy poražený vyjde živý.

Samice klade 2–3 vejce, z nichž však do dospělosti přežije často jen jediné mládě.

Reakce: Pokud dobrodruhové neohrozí hnízdo nebo samotného gryfa, nemá důvod, proč by útočil. Snad jen kdyby byl hladový, ale humanoidé se zbraněmi pro něj opravdu nejsou jednoduchou kořistí. Mohli by jej poranit, a to by se mu mohlo stát osudným.

Boj: Zobák a spáry gryfa jsou nástroji vskutku smrtícími, proto se střezte v boji tohoto lovce.

Má-li místo k letu, využívá své výhody a útočí ze vzduchu. Pozná-li, že je cíl nad jeho síly, odlétá pryč. Přece jen je zdraví křídel důležitější.

Téměř vždy loví, jen aby nasytíl své velké tělo. Proto se jezdci, jehož kůň se stane gryfovou kořistí, mnohdy nemusí nic stát.

Jednorožec

Vlastnosti: 4/0/-10/-7/-5/15

Odolnost: 2

Výdrž: 3

Rychlosť: +8

Smysly: -5/-5/11/13/3

BČ: 1

ÚČ: 1 kopyta

2 roh

OČ: 0

Ochrana: 0

Zranění: 4 D kopyta
3 B roh

Nezranitelnost: —

Velikost: +5

Rozměry: 2,4 m / 2,5 m

Četnost výskytu: velmi vzácný

Místo výskytu: hvozd

Zařazení: Kopytníci (koně)

Organizace: jedinec, pář

Aktivita: den

Vzpurnost: 12

Popis: Krásný jako den, prohání se bělostný kůň se zlatým rohem na čele zelenými hvozdy. Ten zlatý roh má prý kouzelnou moc, září světlem slunce, a když člověk jej zhlédne, tají se mu dech. Dlouhá hříva a ohon vlají, když jako vítr uhání orosenou travou. Na bradě skví se mu kozlí bradka a jeho kopyta jen o oblázky zvoní, když k jezeru se sklání, aby uhasil žízeň.

O jednorožcích se povídá, že jsou velmi dlouhověcí, snad i nesmrtelní.

Výskyt: Svůj domov nalézá jednorožec v rozlehlych prosluněných a teplých hvozdech. Mírné kopce a travnaté mýtiny mu poskytují hojnou potravu a pro něj tolik potřebný klid. Zdržuje se daleko od všech lidských obydlí, protože tam, kde jsou lidé, dobro a čistota duše odchází.

I přes jejich dlouhověkost neběhá jich po světě mnoho. S rozpínajícími se kulturami a stále sílícím zlem se vytrácejí i jejich přirozená místa pro život.

Chování: Bývají mírumilovní a plaší, avšak plni síly, života a radosti. Jednorožec pozná dobré srdce a čisté úmysly, vidí člověku hluboko do mysli. Legendy vyprávějí o dobrém člověku, některé dokonce o čisté panně, k níž i jednorožec přijde a nozdry a šíji si nechá pohladit.

Reakce: Jakmile jednorožcovy dobré uši zaslechnou šelest nebezpečí, zašehtá a zmizí v lese.



Boj: Je-li to alespoň trochu možné, jednorožec se snaží boji se vyhnout a utéct. Avšak je-li zahnán do kouta, brání se svým rohem a vyhazuje předníma nohami vysoko do výše. V boji je velice obratný a nepřátelským útokům dovede uskakovat mnohem lépe než obyčejný kůň.

Jakmile se naleze možnost, uteče z boje pryč. Pokud to opravdu není nutné, nezabíjí – nezná pomstu ani zlobu.

Zvláštní vlastnosti: Roh jednorožce skrývá mnoho zázračných schopností. Nejdůležitější je snad umění vyléčit každou nemoc, každé poranění.

Proto po něm mocní a bohatí králové tolik baží a vysílají své nejlepší lovce na daleké cesty, aby jednorožci roh utáli. Není jim však známo, že po smrti jednorožce jeho roh ztrácí svou moc.

Báje také vyprávějí o kouzelném prachu, který se z rohu sypne a každé jeho smítka dokáže vnést dobro do srdce zlého člověka.

Kobra královská

Vlastnosti:	-10/11/-10/-9/-10/6
Odolnost:	-18
Výdrž:	-3
Rychlosť:	-10
Smysly:	-5/-5/4/-3/-3 + 0 Infravidení
BČ:	9
ÚČ:	4
OČ:	6
Ochrana:	1
Zranění:	viz níže
Nezranitelnost:	—
Velikost:	-10
Rozměry:	- / až 5 m

Četnost výskytu:	obvyklý
Místo výskytu:	savana, deštný prales
Zařazení:	Malý ještěř (hadí)
Organizace:	jedinec
Aktivita:	den

Popis: Dlouhé tmavé hadí tělo, za hlavou krk široce rozeprut, jenž jako ozdobu v podobě kápě kobra nosí. Úžasná kresba z hlavy její kápí se vine, pak dále mizí v záhybech hladkého těla. Pronikavé oči hada a rozeklaný jazyk již jen navyšují její majestátní podobu.

Mnozí vládcové si byli vědomi zvláštně mystického vzezení tohoto hada, proto jej nejeden z nich pojál za odznak své moci.

V celé kráse tohoto tvora se však skrývá tolik nebezpečí... V tlamě kobry jsou skryty dva jedové zuby, jež do kůže vetknuty již dosti živého zahubily.

Výskyt: Kobra královská vyhledává teplejší oblasti, žije tam, kde je hojnost potravy. Žíví se převážně malými hlodavci a obojživelníky. Plazí se za nimi do vesnic a měst, kde ji ovšem místní obyvatelé ve svém obydli vidí opravdu neradi. Pro lov myší je kobra sice dobrá, ale může být nebezpečná i pro samotné obyvatele.

Chování: Velmi mnoho hadů se živí hlodavci a obojživelníky, stejně tak kobra není výjimkou. Jazykem čichá a hledá kořist; když se k ní přiblíží, uvidí ve své blízkosti její teplo. Jakmile je dost blízko, rychlosť blesku zaútočí, zakousne se a vpustí do ní smrtelný jed.

Kobří kápě slouží k odstrašení nebezpečných nepřátel. Proto kdykoliv se cítí být ohrožena, napříímí se vysoko do výše a dává na odiv svou převahu.

Reakce: Zřídka se stává, že kobra útočí na velké nepřátele, zvláště pak ty, kteří dělají spoustu hluku. To má kobra dost času utéct nebo se schovat.



Je-li ale kobra překvapena, vztyčí se do své výstražné pozice. Dál by ji neměl nikdo provokovat, to by mohlo mít smrtelné následky. Rčení „nedráždi hada bosou nohou“ zde platí několikanásobně.

Boj: Síla kobry spočívá v jejích jedových zubech. Ve spojení s obrovskou mrštností hada se stávají smrtelně nebezpečnými. Pokud má kobra převahu alespoň 2 a povedlo se jí zasáhnout část těla, kterou nepokrývá zbroj lepší než 1, zakousne se a vpustí do nepřítele jed. Její zuby samy o sobě nejsou nijak nebezpečné, zranění jimi způsobené je úplně zanedbatelné, avšak jed je téměř smrtelný.

Zvláštní vlastnosti: Jed kobry má obrovskou sílu, i velkého slona by dokázal srazit k zemi. Při kousnutí kobrou je postava zraněna jedem s parametry:

Doména = fyz., Prudkost = hodina, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezpečnost = 11, Velikost = 10, Živel = +Z, Účinek = Vel + 6, Doba propuknutí = +25 (3 minuty)

Kobra má jen několik málo dávek svého jedu (2–3). Když jej všechn vypotřebuje, je potřeba zhruba týden, než se jí vytvoří nový.

Krokodýl

Vlastnosti: 10/-1/-10/-10/-9/7

Odolnost: 7

Výdrž: 0

Rychlosť: -5

+8* plavání

Smysly: -5/-5/3/-2/1

BČ: 1

ÚČ: 3 tlama

OČ: -2

Ochrana: 3

Zranění: 12 D tlama

Nezranitelnost: —

Velikosť: +8

Rozměry: - / 8 m

Četnost výskytu: obvyklý

Místo výskytu: savana, deštný prales, jezero, řeka

Zařazení: Velcí ještěři (krokodýli)

Organizace: jedinec

Aktivita: den

Popis: Tento obrovský ještěr má šupinaté zelenohnědé tělo, krátké nohy a dlouhý silný ocas. Jeho velkou protáhlou tlamu vyplňuje řada pořádných zubů, jejichž neuvěřitelným stiskem praskají kosti jako suché větveky.

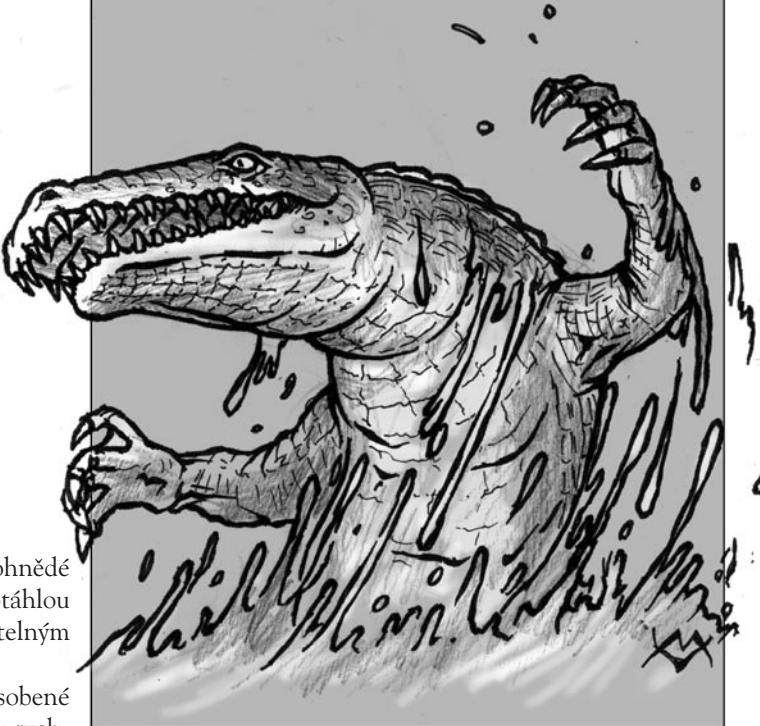
Pohyb ve vodě mu umožňují krátké nohy uzpůsobené k plavání a ocas, který jej dokáže hnát vodou velkou rychlosť. Oči jsou pro lepší vidění pod vodou pokryty čírou bláhou.

Výskyt: Pravým domovem jsou pro krokodýla teplé řeky, kde je mnoho ryb a k vodě si chodí svlažit žár v hridle spousta velkých zvířat. Ta jsou pro něj vydatnou potravou.

Chování: Krokodýl je dosti bojovný tvor, za což si v mnohých mytologických vysloužil nelichotivá postavení, či naopak vysoký post za svou sílu a nepřemožitelnost.

Tento dravec loví v mělčinách. Po dlouhý čas nehnutě čeká, těsně pod hladinou vod, ven mu vystupují pouze oči a nozdry. Když se ke břehu přijde napříjet nějaké zvíře, v pravou chvíli vymrští své jinak neohrabané tělo do vzduchu a obrovskými čelistmi sevře svoji kořist. Potom ji celou ve chvíli pozře.

Krokodýli bývají samotářští, nevážou se na jiné svého druhu. Snad jen jednou za čas, když se ozve volání přírody a oni se začnou pářit. Samice pak klade vajíčka do jamky, kterou vyhrabe v písčitém břehu. Místo toto pak hlídá, dokud se nevylíhnou malá mláďata. V tomto období je samice velmi



bojovná a nenechá nikoho přiblížit se ke hnízdu. Malé krokodýlky pak nosí ve své tlamě a chrání je před dravci, kteří by je mohli připravit o život.

Reakce: Stejně jako u jiné kořisti se krokodýl pokusí stáhnout nejbližší postavu pod vodní hladinu a poté ji spolknout.

Boj: Způsob lovу tohoto dravce je jednoduchý. Po dlouhém vyčkávání útočí neuvěřitelně rychle. Pevně se zakousne do své oběti a vlastní vahou ji stáhne k zemi. Poté si ji odtáhne do vody, kde ji snadno přemůže a spolyká. Pokud se někomu podaří obstát při prvním útoku, nebo dokonce krokodýla poranit, stáhne se on zpět do řeky, kde je mnohem mrštnějším a pohyblivějším. Zde má oproti postavám výhodu.

I na souši může být krokodýl nebezpečný. Umí poměrně rychle běhat a svou kořist dokáže kolikrát dohnat i na pevné zemi.

Krysy

Vlastnosti: -10/7/-10/-10/-7/2

Odolnost: -30

Výdrž: 1

Rychlosť: -11

Smysly: -1/-2/4/5/-1

OČ: 1

Ochrana: 1

ZZ hejna: -1 S zuby a drápy

Mez zranění hejna: 8 a více

Nezranitelnost: —

Velikost: různá

Rozměry: různé (jedna krysa 40 cm)

Četnost výskytu: všudypřítomný

Místo výskytu: pole, město

Zařazení: Hlodavci (myši, potkani)

Organizace: hejno

Aktivita: různá

Popis: V páchnoucích stokách je slyšet jejich pištění a skřípot drápků, jak jejich drobné nožky po kamenech cupitají. To krysy zrovna hledají něco k snědku.

Krycí srst je tmavě hnědá, ocas holý, hnědavý až narůžovělý. Z protáhlého čenicha vyruštají dlouhé vousy, jimiž měří průchody a průlezy, aby zjistily, zda se jimi protáhnou. A nad kořenem čenicha spočívají dvě černá očka, která kolikrát září ve stokách jako malá světélka.

Když se krysy ženou v hejnu, jako by přišla vlna přílivu, která vezme sebou vše, co je k snědku.

Výskyt: Povětšinou táhnou pospolu v jednom hejnu do míst, kde je dost potravy. Zubý ohlodávají kosti do běla, rvou se o kusy masa a ani kůrkou chleba nepohrdnou. Krysy jsou všežravé a nejlépe je jim v blízkosti člověka. Kolem něj vždy bývá tolik chutných věcí, na nichž se krysy rády příživí.

Vhod jsou jim temná vlhká prostředí, zde se rychle množí, aby mohly dále vyjídat sýpky a spíže. Krysy se dokážou dobré přizpůsobit, proto jejich různé druhy najdeme snad všude na světě.

Chování: Krysy se spolčují do mnohačetných hejn, v nichž tráví svůj život. Hejno jim poskytuje ochranu a společně získávají krysy větší sílu. V hejnu je ale nutné urvat si



včas pořádný kus potravy, jinak krysa zahyne hladem. To je činí bojovnými a velmi útočnými, pokud jde o jídlo.

Reakce: Je-li krysa samotná, je to jen předzvěst velkého hejna, a tomu je lepší se vyhnout. Holé kotníky či nohy zvřířat mohou být pro krysy lákavou pochoutkou.

Boj: Krytí ostré zuby a pichlavé drápkы nejsou nijak strašlivou zbraní, ovšem pokud jsou v hojném počtu, ohlodají maso jako nespočet malých struhadel. Kousnutí krysy bývá nepříjemné, je známo, že jsou krysy nositeli mnohých nemocí. Proto se rány po zubech špatně hojí a často hnisají.

Drápy krysy jsou uzpůsobeny ke šplhu a v boji dokážou kůži škaredě podrápat.

Křížák obří

Vlastnosti: -4/2/-4/-10/-10/4

Odolnost: -6

Výdrž: -5

Rychlosť: +0

Smysly: -1/-5/-1/-5/-1

BČ: 3

ÚČ: 0 kusadla
-1 omotání pavučinou

OČ: 2

Ochrana: 2

Zranění: -1 B kusadla + jed

Nezranitelnost: —

Velikost: +2

Rozměry: 1 m / 1,5 m

Četnost výskytu: častý

Místo výskytu: hvozd

Zařazení: Hmyz (pavouci)

Organizace: jedinec

Aktivita: den

Popis: Osm rychlých nohou a bílý kříž, toť křížák obří. Velký pavouk, jehož hlavu zdobí čtyři páry hladových očí a kusadla tak velká, že z nich jde strach.

Na zadečku kromě kříže má křížák pár bradavek, jimiž si snová vražedné sítě na uchvácení kořisti.

Výskyt: Křížák žije téměř všude, kde není příliš světla a chladu. Je také potřeba, aby měl dost potravy a trocha vláhy mu také neuškodí. Nejradší své síť rozpráhá v jeskynních síních, kde je stálá teplota a alespoň trochu vlnka a kde se nablízku nalézá dost kořisti, kterou by mohl vysát.

Chování: V chování se od menších druhů pavouků téměř nelíší.

U své lepkavé sítě tráví téměř celý svůj čas, zde čeká na svou kořist. Potravou jsou mu malí zající, ptáci či kolouši, ale zaplete-li se do sítě menší člověk, nepohrdne ani tím.

Jako doupě mu slouží skalní průrvy, komíny či sklepy starých domů. Křížáci žijí v lese si své domovy vyplétají pavučinou ve větvích stromů.

Tento pavouk bývá samotářský, pouze jednou do roka se křížák vydává vyhledat družku, aby zplodil další generaci pavoučích lovců. Nalezne-li tu správnou, započne složitý zásnubní tanec, během nějž naklade samička desítky jako švestka velkých vajíček. Všechny je zapřede do kokonu z lepkavých vláken.

S koncem tohoto tance končí i život křížáka samce – je jako vítěz požen vlastní družkou. O vylíhlá pavoučata se pak stará jen ona. Pavouci po uplynutí půl roku dospívají a pak se mohou dožít 3–5 let.



Reakce: Toho, kdo je neopatrný a narazí do nastražené pavoukovy sítě, čeká okamžitý útok.

Podaří-li se postavám odrazit první nápor a potrhat pavučinu nebo způsobit křížákovi velké zranění (za alespoň 1 řádek mřížky), stáhne se do svého doupěte.

Boj: V boji na své pavučině se křížák pokusí kořist omotat pavučinou nebo ji znehýbnit pomocí jedu. Mimo síť prchá pryč, avšak je-li zahnán do úzkých, napadne útočníky svými mohutnými kusadly.

Zvláštní vlastnosti: Pavoučí jed není příliš silný, ale velký křížák jej dokáže vpravit do těla značné množství. Při takovém kousnutí (kusadla projdou skrz Ochrannu a zranění je nejméně 1 bod) působí na oběť jed s následujícími parametry:

Doména = fyz., Prudkost = minuta, Zdroj = pas., Vlastnost = Odl, Nebezpečnost = 5, Velikost = 6, Živel = +Z, Účinek = Vel + 6, Sil, Obr: $-2 \times$ Velikost, Doba propuknutí = +0 (1 kolo)

Pokud pavouk úspěšně provede útok Omotání pavučinou, není oběť nijak zraněna, ale je omotána pavučinou a má postihy -3 k BČ, ÚČ a OČ. Povede-li se pavoukovi stejnou akci provést v následujícím kole znova, oběť je úplně znehýbena. Jinak se oběť v dalším kole oprostí od pavučiny a pavouk opět musí dvakrát uspět.

Kůň

Vlastnosti: 5/-2/-10/-8/-8/0

Odolnost: 3

Výdrž: 4

Rychlosť: +4

Smysly: -5/-5/1/1/-1

BČ: -2

ÚČ: -2 kopyta

OČ: -1

Ochrana: 0

Zranění: 5 D kopyta

Nezranitelnost: —

Velikost: +6

Rozměry: 2,5 m / 2,7 m

Četnost výskytu: velmi častý

Místo výskytu: step

Zařazení: Kopytníci (koně)

Organizace: stádo

Aktivita: den

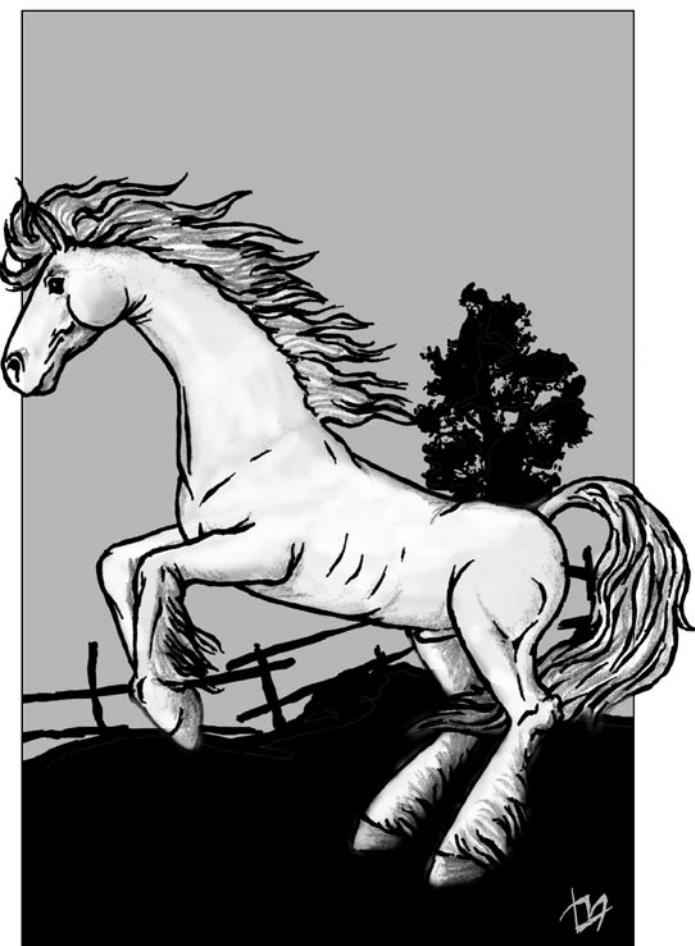
Vzpurnost: 3

Popis: Koně jsou nádherná zvířata. Jejich srst je čistě černá, hnědá, šedá, bílá i skvrnitá a i jejich hříva může nabývat všech možných přírodních barev. Někteří koně jsou rychlí běžci a jiní zase mohutní siláci; každé plemeno je význačně něčím jiným.

Výskyt: Koně žijí na rozlehlých pastvinách, kde mají dost trávy, na které se mohou pást. Postupem času si je ochočili i lidé a ostatní rasy, proto nyní žije spousta koní v blízkosti jejich obydlí.

Chování: Již odnepaměti se koně sdružují do stád, ve kterých táhnou světem. Ve stádu vzniká hierarchie a převážně hřebci spolu často bojují. Jde však jen o takový náznak souboje. Ovšem zápasy o klisnu již nejsou žádnou hrou, ale bojem o právo mít potomstvo. Mezi koňmi ve stádu jsou silné, mnohdy až přátelské vztahy, je proto mylné myslet si, že koně jsou jen hloupá zvířata.

V koňském těle se nachází spousta sily, kterou se lidé naučili využívat k práci. Zapřahají koně do povozů a do pluhů, sedlají je a jezdí na nich a některá plemena chovají i pro maso.



Koně se živí převážně travou, ale lidé je krmí i zrním. Aby majitelé poznali, ke kterému stádu ti kteří koně patří, vypalují jim do srsti znamení, takzvaný cejch.

Reakce: Divocí koně utíkají, ti ochočení jsou na člověka zvyklí.

Boj: Někteří bojovníci využívají koně jako jezdecká zvířata, ale koně samotní bez jezdce nebojují. Jsou-li přinuceni, brání se, kopou kopyty a chtějí utéct.

Ledník mizivý

Vlastnosti: $-5/2/5/-5/-3/4$

Odolnost: -8

Výdrž: -2

Rychlosť: -2

Smysly: $5/10/7/0/0$

BČ: 1

ÚČ: 0 zuby a drápy

OČ: 2

Ochrana: 1

Zranění: -3 S zuby a drápy

Nezranitelnosť: $-O$

Velikosť: -20

Rozmery: $15 \text{ cm} / 10 \text{ cm}$

Četnosť výskytu: vzácný

Místo výskytu: chladné pobřeží, zimní tundra

Zařazení: Hlodavci

Organizace: jedinec, eventuelně pár či více

Aktivita: den

Popis: Nejvíce se ledník podobá snad malému skřítku či chlupatému zvířátku.

Předlouhé bílé chlupy zakrývají celé jeho tělo. Srstí nejsou porostlé jen krátké ručky a jeho plochá tvář. Ručky jsou malé, růžové s černými zahnutými drápkami. Z narůžovělé tváře vykukují dvě modré očka, pod nimi malý nos a malá ústa, jež se převídce často smějí.

V houšti chlupů jsou ukryty i nohy, avšak kdo je ledníků neznalý, může mu připadat, jako by se spíše klouzali, než aby chodili.

Výskyt: Ledníky bychom mohli hledat v závějích sněhu, na širých ledových pláních a všude tam, kde po dlouhý čas vládne zima. Inu, teplé slunce opravdu rádi nemají.

Většinou se prohánějí sami po sněhu a hledají něco k snědku. Někdy je možno potkat pár, či dokonce i více ledníků, avšak to jen velmi výjimečně.

Chování: Ledník mizivý je opravdu zvláštní tvor. Nejen že nespatřen dokáže díky své srsti ve sněhu uniknout před zlými masožravci, ale doveď také před očima všech najednou zmizet. Ovládá totiž umění neviditelnosti, a proto jej lze jen těžko ulovit.

Ledník je všežravec. Co se mu k jídlu naskytne, to sní, protože na ledových pláních bývá o jídlo nouze.

Žíví se zelenými výhonky jarních rostlin, dále kořínky, které jsou ukryty hluboko pod sněhem, zbytky z oběda jiných tvorů či malými rybami, co uloví v dírách v ledu. Najde-li dostatečný zdroj potravy, nacpe si břicho, jak jen může, a že toho sní opravdu dost.



Ledníci se velice rádi smějí, jejich vysoký chechotavý smích a pisklavé hlásky jsou na pláních slyšet do velké dálky.

Reakce: Před ostatními tvory se rád schovává, avšak zavoní-li mu vůně zásob z batohu, musí jít rychle zjistit, co to tak dráždí jeho nos – je to určitě něco k snědku.

Boj: Boji se ledníci vyhýbají, vždyť jsou nejlépe vybaveni právě k únikům. Jakmile jim hrozí nebezpečí, zmizí ve sněhu a utíkají, seč jím síly stačí. Avšak ta proklatá vůně jídla je často přivede zpět.

Zvláštní vlastnosti: Neviditelnost. Jak již bylo napsáno, ledníci miziví se dokážou učinit neviditelnými, aby je nesezrali dravci nebo aby se v klidu mohli připlížit ke zdroji jídla. Téměř pořád by mohli být nepostřehnutelnými, avšak na to by se museli soustředit, což jim jejich povaha příliš nedovoluje.

Nejhorší je, když jdou po libé vůni potravy. To pak, přestože by měli být schováni, zapomenou a hned jsou vidět. Někteří vyspělejší vydrží být nespatřeni až do doby, kdy se prvně zakousnou. Pokud se objeví, stále ještě mají svůj kožich, který je ve sněhu dobře skryje.

Medvěd hnědý

Vlastnosti: 11/0/-5/-7/-7/6

Odolnost: 7

Výdrž: 3

Rychlosť: +6*

Smysly: -2/0/4/4/0

BČ: 1

ÚČ: 5 tlapy, zuby

OČ: 1

Ochrana: 2

Zranění: 9 S tlapy, zuby

Nezranitelnost: —

Velikost: +6

Rozměry: 1,7 m / 2 m

Četnost výskytu: obvyklý

Místo výskytu: tajga, eventuelně hvozd

Zařazení: Šelmy (medvědi)

Organizace: jedinec

Aktivita: den

Popis: V těle tohoto medvěda tkví veliká síla, jeho mocné tlapy dokážou skolit koně a velkými drápy jej pak rozsápat na kusy. Postaví-li se na zadní, předčí svou velikostí statného chlapa.

Hustá hnědá srst je medvědovi kožichem, jenž jej chrání před mrazem a chladem dlouhých zim. Jeho hlava je hrubých rysů, jež dávají znát mnohé o stisku medvědových čelistí. A když zařve, jeho hlasem se hory otřásají.

Výskyt: Jeho domovem bývají chladné lesy blízko průzračných řek. Je mu dobře tam, kde má dostatek klidu a potravy.

Chování: Ač to na první pohled tak nevypadá, medvěd hnědý patří mezi všežravce. K jeho potravě patří bobule a vybraná mraveniště, stejně jako ryby, drobní hlodavci, vysoká zvěř či mršiny.

Medvědi jsou samotáři, i mláďata vychovává pouze matka. Vodí je s sebou dlouhá léta a předává jim své znalosti důležité v boji o přežití. Než mláďata dorostou, ráda si hrají, jejich hry jsou jim dobré k naučení se věcí, které budou potřebovat, až je matka opustí.

Vždy když z hor přijde mráz, zalézají medvědi do svých doupat, kde dlouhým spánkem tráví sychravý zimní čas.

Pro medvěda je důležité teritorium, třením o kmeny stromů dává najevo, kam zasahuje jeho území. Každý jiný



medvěd bývá napaden a vyhnán z kraje pryč. Souboje medvědích samců mnohdy končí vlekle, jejich drápy jsou ostré a zuby o nic méně nebezpečné.

Reakce: Přes svou velkou sílu medvěd boj nevyhledává. Často své nepřátele včas poštřehne a odkráčí jim z cesty. Podáří-li se někomu medvěda překvapit, nejdříve se snaží svého nepřítele odstrašit. Svou sílu dává najevo hlasitým řevem, jímž zažene nejednoho slabšího protivníka. I na zadní se doveze postavit, a ukázat tak svoji velikost. Pokud ukázka jeho rozhořčení postrádá účinku, útočí. Matka chránící medvíďata může být mnohdy nebezpečnější než velký samec. Jsou-li medvíďata ohrožena, urputně je brání.

Boj: V boji jsou medvědí drápy smrtící zbraní. Dostanou-li příležitost jeho nepřehlédnutelné tesáky, dokážou velice škaredě poranit.

Orel stříbrný

Vlastnosti: 3/3/-10/-10/-8/8

Odolnost: 3

Výdrž: 0

Rychlosť: -16

+12* let

Smysly: -5/-2/-5/0/8

BČ: 4

ÚČ: 3 spáry (ze vzduchu)

1 zobák (na zemi)

OČ: 2

Ochrana: 2

Zranění: 3 S spáry (ze vzduchu)

3 S zobák (na zemi)

Nezranitelnost: —

Velikost: +10

Rozměry: - / 3 m

Četnost výskytu: neobvyklý

Místo výskytu: tajga, hvozd

Zařazení: Lét. ptáci (dravci)

Organizace: jedinec, pár

Aktivita: den

Vzpurnost: 10

Popis: Šedavě zářivé peří na majestátných perutích orla stříbrného sviští v letu větrem, když plachtí výšinami. Jako král oblaků honosí se zlatým zobákem a mocnými spáry, jimiž jednou ranou dokáže usmrtit laň.

Krásný je pohled na orla, který pluje nebem bez jediného mávnutí křídla. Při takovém pohledu snad každý zatouží dotknout se oblaků.

Výskyt: Orel je jedním z majestátných dravců, kterého je možno spatřit na nebi nad horskými hřebeny a nad krajinou s řídkými lesy a velkými loukami. Zde si loví potravu, hnázdí a vyvádí svá mládáta.

Chování: Orel tráví spoustu času brázděním oblohy, přičemž bedlivě pozoruje zemi. Nejlepší pochoutkou jsou pro něj mladí srnci a větší druhy zajíců, ale je schopen ulovit i koně, nebo krávu. Jeho zraku neuježde žádný pohyb, a tak si i z velké výšky dokáže vyhlédnout potravu.

Samička snáší na jaře jedno až dvě šedá vejce, z nichž se po necelých dvou měsících vylíhnou malí orli. Pak se o potomky starají oba rodičové a nenechají k hnázdu přiblžít žádného dravce, který by je o potomstvo mohl připravit.

Někteří orli zjistili, že je výhodné se zdržovat v okolí pas teveckých osad. Tam mají skopové a hovězí přímo na zeleném podnosu.



Reakce: Na člověka může pohlížet jako na případnou kořist, ale pokud nemá hlad, nechá jej být. Ovšem chrání-li orel své hnázdo, vrhá se vetřelcům v ústrety a bezhlavě na ně útočí.

Boj: Když už se orel rozhodne zaútočit, spouští se střemhlav a pokouší se kořist sevřít svými pařaty. Pokud se mu podaří kořist zachytit (úspěšný zásah alespoň za 3 body zranění), může si ji odnést do hnázda. Dává si ale pozor na to, aby jej zmítající se kořist neporanila. Je-li pro něj příliš nebezpečná, pustí ji dolů.

Pokud se orel, který uloví člověka ve zbroji, nemůže dostat do tvrdého kovového krunýře, pouští kořist z velké výšky na ostré skály, aby se zbroj rozlámala a orel tak mohl získat těžce vydobytnou potravu.

Pegas

Vlastnosti: 4/-1/-15/-8/-7/10

Odolnost: 2

Výdrž: 2

Rychlosť: +6

+10 let

Smysly: -5/-5/2/4/0

BČ: 1

ÚČ: 2 kopyta (ze vzduchu)

1 kopyta (na zemi)

OČ: 0

Ochrana: 0

Zranění: 5 D kopyta (ze vzduchu)

4 D kopyta (na zemi)

Nezranitelnost: —

Velikost: +5

Rozměry: 2,7 m / 2,8 m

Četnost výskytu: vzácný

Místo výskytu: hvozd

Zařazení: Kopytníci (koně)

Organizace: jedinec, pár, stádo

Aktivita: den

Vzpurnost: 6

Popis: Pegas je krásný, většinou bílý kůň, jemuž ze zad vyrůstají dvě velká opeřená křídla. Je větší než obyčejný koně a rozpětí jeho křídel činí až 10 m.

Zahlédnout pegasa, jak poletuje v bílých oblacích, je opravdu nádherná podíváná. Není divu, že si lidé již odne paměti přáli takovéto zvíře mít. Jako symbol volnosti je pegas součástí erbovních znaků mnoha rodů.

Výskyt: Pegas žije většinou na rozlehlych lukách, řídkých lesích nebo okrajích hvozdů. Pro svůj život potřebuje dostatek prostoru a zelené trávy, na které se může pást.

Chování: Divocí pegasové jsou velice plaší, je těžké se k nim dostat a prohlédnout si je zblízka, natož je chytit a pokoušet se je zkrotit. Mnozí lovci to zkoušeli, ale jen výjimečně se jim to povedlo. Pegas umí být svéhlavý a nerad někoho poslouchá.

Přirozenými nepřáteli pegasů jsou gryfové, kteří je s radostí loví. Naštěstí není gryfů taklik, aby dokázali pegasy úplně vyhubit.



Pegasi žijí většinou osamoceně nebo v páru, ale pokud se krají daří, rodí se pegasů více a mohou vznikat i celá stáda. Vidět velké stádo pegasů je ale opravdová vzácnost, hodná dlouho nezapomenutelných legend. S pegasem jsou totiž spojovány pověsti, že když se v kraji objeví pegas, bude po dlouhá léta dobrá úroda, dost čisté vody a lidi nepostihnou žádné nemoci.

Klisna pegasa rodí do roka jedno hříbě, o které se pečlivě stará, dokud není samostatné. Hříbě neumí z počátku létat, matka s ním proto musí mít trpělivost a chránit je před vše-mi nebezpečnými dravci a šelmami.

Reakce: Před dobrodruhy nejspíš uletí. Je příliš plachý na to, aby je k sobě nechal přiblížit.

Boj: Pokud je to možné, pegas se boji vyhýbá. Dovede se pěkně rozdivočit a kopat všude kolem sebe, ale to jen, je-li to opravdu nutné.

Sirit obecný

Vlastnosti: $-10/9/-5/-10/-10/7$
 Odolnost: -15
 Výdrž: -3
 Rychlosť: -3
 Smysly: $4/-5/9/-5/- + 4$ infravidení

BČ: 9
 ÚČ: 3
 OČ: 5
 Ochrana: 2
 Zranění: viz níže
 Nezranitelnost: —
 Velikost: -15
 Rozměry: $- / 45$ cm

Četnost výskytu: vzácný
 Místo výskytu: hvozd, deštný prales
 Zařazení: Červi
 Organizace: jedinec
 Aktivita: téměř stále

Popis: Sirit má trojhrannou hlavu, která přechází v ploché protáhlé tělo s dlouhým bičovitým ocasem, a z boku mu vyrůstají tři páry chapadel. V nich je spousta malých drápků a přísavek, těmi se dokáže přichytit na těle teplokrevného tvora, jenž se tímto stává siritovým hostitelem. Ze spodu hlavy pak ústa svírají prstenec složený z malých ostrých zubů.

Siritova kůže je hladká, hladší než hadí šupiny a také na dotek teplejší. Sirit obecný má kůži hnědou, někdy až do zelená, a jeho hřbet mnohdy zdobí jemná tmavá kresba.

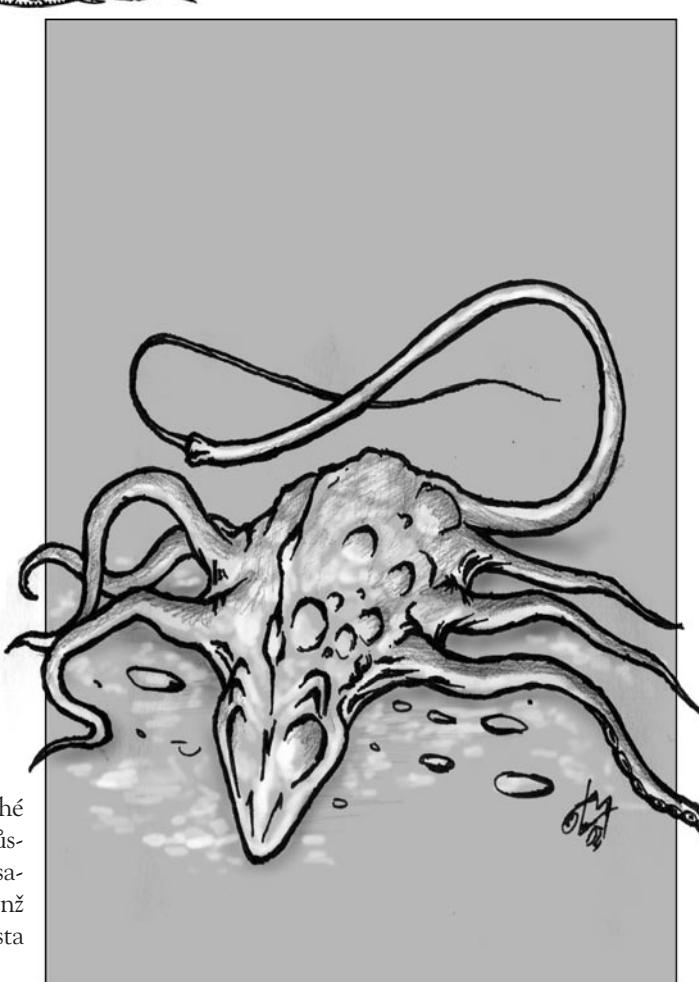
Výskyt: Sirit se přizívá z tělních tekutin ostatních tvorů. Nalézá se tedy na tělech větších teplokrevných zvířat (lidi a jim podobné nevyjímaje). Nemá-li hostitele, plazí se travou či šplhá po stromech a hledá, koho by pro sebe uchvátil.

Chování: Svůj život tráví sirit na těle hostitele, popřípadě jeho hledáním. Po čas, kdy se nemá čím živit, uloví i malé hlodavce, ale ti jsou příliš slabí na to, aby na nich mohl žít dlouho. Často umírájí hněd po napadení.

Když sirit najde vhodného tvora, vymrští se a přistane na jeho těle. Bleskurychle si tam najde dobré místo, jímž může být šíje, záda nebo hrud. Na něm se přisaje a vraží svá chapadla hluboko do těla oběti, aby se pevně uchytil. Jak se jí sirit zavrtává hlouběji do těla, trpí v tu chvíli oběť strašlivou bolestí. Ta trvá asi 6 kol. Když vše skončí, necítí už oběť kromě slabého brnění zhola nic. Jen postupně chladne a ztrácí síly. Málokdy však zemře, sirit se snaží jejího těla co nejdéle využít.

Reakce: Je-li bez hostitele, okamžitě na příchozí kořist útočí.

Boj: V boji se sirit snaží vyhýbat se úderům, ve správnou chvíli se vrhnout na některého z útočníků a dostat se mu na kůži. Je tak mrštný a plochý, že se dokáže vsoukat i pod zbroj.



Jakýkoliv úspěšný útok sirita znamená nalezení správného místa a přisátí se. Samotný útok nepůsobí žádné zranění; znamená jen, že se sirit dostal nepříteli na kůži. Při přisávání se k oběti jí sirit způsobí zranění se Silou $-4 + 1k6$ (zranění je typu B). Pokud pod ním hostitel zemře, jedno kolo trvá, než se od něj sirit odpoutá, pak útočí znovu.

Zbavit se sirita není věru jednoduché, dokonce je to přímo velmi obtížné. Pod kůží totiž nosí zbroj z kostěných destiček, jež jej chrání před útoky nepřátel i vlastním hostitelem. Odstranit tvora z těla hostitele bez zranění je téměř nemožné. Rány se hojí těžko (dvakrát pomaleji) a zůstávají po nich velké jizvy.

Po světě kolují zvěsti o zázračném býlí, které dokáže vypudit sirita z těla ven. O něm však vědí jen moudré knihy a výjimečně báby kořenářky. Pokud je však sirit zahuben dříve, než se těla pustí, jeho chapadla zůstanou vteknuta, přisáta a zaháknuta příliš hluboko. Jedině smrtí stářím či vypuzením bylinným lektvarem lze oprostit zbědované tělo od jeho parazita.

Zvláštní vlastnosti: Sirit své oběti způsobí postižení s parametry:

Doména = fyz., Prudkost = den, Zdroj = vsi., Vlastnost = Odl, Nebezpečnost = 13, Velikost = 3, Živel = $-Z$, Účinek = Vel, Únava: Vel, Doba propuknutí = ihned

Vlk

Vlastnosti: 1/7/-10/-8/-7/4

Odolnost: 1

Výdrž: 4

Rychlosť: -1*

Smysly: -5/0/9/7/-1

BČ: 8

ÚČ: 5 zuby

OČ: 4

Ochrana: 1

Zranění: 2 D zuby

Nezranitelnost: —

Velikost: +0

Rozměry: 1 m / 1,5 m

Četnost výskytu: častý

Místo výskytu: tajga, hvozd

Zařazení: Šelmy (psi)

Organizace: smečka

Aktivita: den

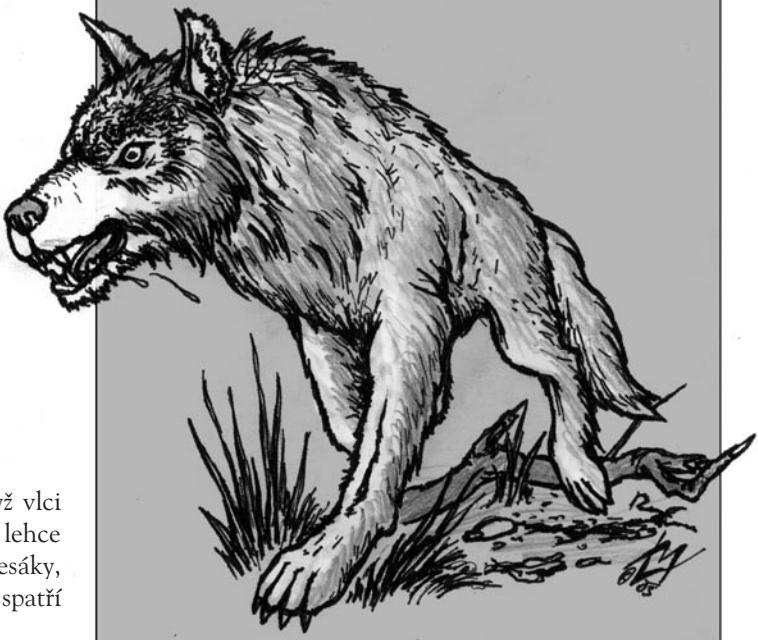
Popis: Jejich šedobílá srst se třptytí jasnou nocí, když vlci vyjí na úplný měsíc. V letních dnech pak může být lehce narezlá. Protáhlý čenich, uši stále nastraženy, bílé tesáky, jež s oblíbou trhají čerstvé maso, a oči, jež září, když spatří kořist – toť jsou znaky pravého vlka.

Vlk se v mnohem podobá psu, avšak bývá silnější, rychlejší a často i zuřivější.

Výskyt: Vlci se vyskytují převážně v mírných podmínkách. Domovem jsou jim listnaté i jehličnaté lesy, které jim dřívají dost potřebné potravy.

Chování: Nedlouhou součástí vlkova života je jeho smečka. Ta se může skládat ze tří až dvaceti kusů. Panuje v ní tvrdá hierarchie. Smečku vede vždy nejsilnější samec, jemuž jsou ostatní podřízeni a podle toho se také musejí chovat. S přechodem stáří může nová krev vyzvat letitého samce k boji o vůdcovství ve smečce. Zde pak hrají důležitou roli schopnosti dorozumění se mezi sebou. Sklopenýma ušima a ocasem staženým mezi nohy dává vlk najevo svou podřízenost. Takto nemusí vlastní boj ani začít a po chvíli agresivního vrčení je rozhodnuto, aniž by došlo k jedinému kousnutí, což by znamenalo jisté oslabení smečky.

Vlčí lov je velmi zajímavý. Správným rozmístěním obklíčí vlci svou kořist a potichu se k ní přiblížují. Ve stádě si vybírájí ty nejslabší kusy. Snaží se využít momentu překvapení, ale když přesto kořist vyplaší, začnou ji štvát. Celá smečka kořisti nadbíhá a žene ji, dokud švané zvěři neskočí jeden z vlků po nohách či po krku. Když strhne oběť k zemi, rychlosťí blesku ji usmrtí. Pak si celá smečka do sytosti nacpe břicha.



V lovu vlkům pomáhá velice dobrý čich, jejich čenich dokáže vyhledat kořist na dlouhou vzdálenost. Díky čichu poznávají svá území a vůbec se mezi sebou dorozumívají svým pachem.

Když se narodí štěňata, celá smečka se stará o ně i jejich matku, aby mláďata co nejdříve zesílila a byla smečce dobrou pomocí.

Reakce: Více lidem se vlk nepostaví, raněné či umírající bude považovat za snadnou kořist.

Vlci se bojí ohně. Neradi se k němu přiblížují, jen tehdy přemůžou svůj strach, kdy hlad svírá jejich útroby, a i přesto se dají zahnat hořícími větvemi.

Boj: Samotní vlci nejsou příliš silnými soupeři. Když se ale celá smečka vrhne na svou kořist, snaží se několik vlků skočit zepředu a zakousnout se postavě do rukou nebo do břicha, ostatní se ze zadu vrhají na šíji, až oběti prokousnou hrudlo.

Vosy útočné

Vlastnosti: -10/18/-10/-10/-10/0

Výdrž: -6

Rychlosť: +1 let

Smysly: -3/-1/1/-5/-1

OČ: 11

Ochrana: 0

ZZ hejna: -1 jed

Mez zranění hejna: 4

Nezranitelnost: —

Velikost: různá

Rozměry: různé (jedna vosa 2,5 cm)

Četnost výskytu: častý

Místo výskytu: tajga, hvozd, step, savana, město, pole

Zařazení: Hmyz (létající hmyz)

Organizace: hejno

Aktivita: den

Popis: Útlý pas a černá kresba se zlatými proužky tvoří tělo vosy. Krásná průsvitná křídla vříří v ladném jejím letu, když se vydává na lov po boku spousty svých druzek. Její krása však dovede být velmi nebezpečná. Ve vosím zadečku je skryto ostré žihadlo, které je připraveno chránit svou nositelku, hnízdo a královnu.

Když se vosy vyhrnou ven, podobá se jejich roj černému bzučícímu oblaku. V tu chvíli je každému radno vzít nohy na ramena.

Výskyt: Vosy útočné se vyskytují v nepříliš chladných oblastech. Raději mají sluneční teplo, proto žijí tam, kde je ho dostatek.

Chování: Vosy spolu žijí v jednom hnízdě. To si stavějí z křehké dřevěné hmoty, kterou kvůli dobré soudržnosti spojují slinami. Mnohý stavebnický mistr by jim jejich domov mohl závidět. Hnízda podobající se velkým šišticím bývají zavěšena na větvích, schována v dutinách stromů či vystavěna mezi trámy roubených domů. Tam je to správné teplo a vlhkost pro vychovávání nového pokolení mladých vos.

Jídlem jim mohou být různé druhy sladkého ovoce, ale hlavní potravou je pro vosy ulovený hmyz.

Vosy z jednoho roje se mezi sebou dorozumívají zvláštní vůní. Vůně vypovídá vše o jejich hnízdě i královně snad lépe než jiná řeč.

Vosí královna je dosti důležitá, je jediná, která snáší vajíčka, z nichž se poté líhnou larvy. Po nedlouhém čase se pak vyklubou dospělé vosy.

S každým rámem vylétají vosy za potravou a se slunce západem se do hnízda vracejí, aby si odpočinuly. Tento druh vos je znám svojí bojovností a nebezpečností. Pravdou



Kentaur

Vlastnosti: 10/-5/2/3/0/-1

Odolnost: 7

Výdrž: 6

Rychlosť: +3

Smysly: 2/2/2/2/2

Boj: -4

Útok: -2

Obrana: -2

Ochrana: 0

Zranění: Zranění zbraně

Nezranitelnost: —

Velikost: +6

Rozměry: 2,6 m / 2,6 m

Četnost výskytu: obvyklý

Místo výskytu: hvozd, step, savana

Zařazení: —

Organizace: primitivní spol., výjimečně rozvin. spol.

Aktivita: den

Popis: Kentaur je z půli člověkem a z půli koněm. Hlava a paže jsou lidské, stejně tak celý napřímený trup. V pase však přechází v čtyřnohé koňské tělo.

Barva srsti může být různá, od černé přes hnědou nebo grošovanou až po čistě bílou. Podobně i ohon může mít barvu jako koňský. Ve stejné barvě pak mají kentauři vlasy, které jsou mnohem silnější než lidské a podobají se spíše koňským žíním.

Ostré rysy ve tváři a nedůvěřivé oči, to je typický znak kentauřího pokolení.

Výskyt: Kentauři se rádi prohánějí po širých travnatých rovinách, jež jim poskytnou dost blahodárného a radostného pohybu. Někteří také obývají teplejší listnaté lesy.

Chování: Kentauři jsou hrdou rasou. Vyzdvihují své kmeny, uznávají své rody a žijí v malých vesnicích, na které nedají dopustit. Obydlí si stavějí ze dřeva či z proutí a střechu pokrývají seschlou travou.

Jejich život je dost podobný životu barbaršských kmenů. Na pláních a v lesích loví divou zvěř, sbírají lesní plody a ze dřeva i kovu si vyrábějí jednoduché zbraně a nástroje. Spolučují se do kmenů, ve kterých vládne ten nejsilnější kentaur jako náčelník.

Jak je stvořila příroda, běhají po pláních. Nesvazují se žádným oblečením, které by jim vadilo ve volném pohybu. Někteří ale trochu přivykli lidským zvyklostem. A proto kentauři, kteří se rozšířili do oblastí, kde vládnou tuhé zimy, se zahalují do dek a pláštů, aby se uchránili před nebezpečným mrazem.

Někteří výjimeční kentauři přesídlili na okraje lidských měst. Snad popřeli svou přirozenost a vztah k přírodě a



vydali se k lidem, kteří jsou jim povahou vcelku podobní. Zde pak obhospodařují svá pole či pastviny. Kentauři, co se usadili ve městech (a je jich opravdu málo), se leckdy oblečou i do nějaké lehké vesty, avšak svou zvířecí část oděvem neskrývají.

Je tolik různých druhů kentauřího chování, že je ani nejde všechny vypsat. Každý je, stejně jako člověk, úplně jiný. Něčím se ale přeci jen kentauři odlišují. Bývají chytří a sebejistí, sice nepříliš inteligentní, ale dokážou rychle a účelně jednat. Jejich výbušná a zbrklá povaha je jim často nemalou přítěží. A častá zábava, popjení, chvástání se a silácké řeči jsou na denním pořádku.

Na rodinný život kentauři mnoho nedabají. Mnohoženství upřednostňují, jak pud jim káže.

Reakce: Kentauři z lesů a plání bedlivě střeží svá území a jakéhokoli vetřelce ihned přivedou do zajetí. Mnohé kmeny zabíjejí už na potkání. Ale jak už bylo řečeno, náčelníci některých vesnic mohou být výjimečně vstřícní a přístupní.

Boj: V boji jsou kentauři opravdu dobrí a bývají nelehkými soupeři. Nejvíce využívají dlouhých kopí a oštěpů nebo kropí útočníky šípy z dlouhých či reflexních luků.

Obr kopcový

Vlastnosti: 17/-2/-6/8/0/-1

Odolnost: 10

Výdrž: 8

Rychlosť: +8

Smysly: -5/-1/1/-3/1

Boj: -2

Útok: -2

Obrana: -3

Ochrana: 4

Zranění: Zranění zbraně

Nezranitelnost: —

Velikost: +10

Rozměry: 6 m / -

Četnost výskytu: obvyklý

Místo výskytu: tajga, hvozd

Zařazení: —

Organizace: jedinec

Aktivita: den

Popis: Podobni lidem jsou obři dobrí a zlí, chytří a hloupí, mlčenliví a upovídání. Avšak podstatným rozdílem je, že obři jsou mnohem, mnohem větší než lidé. Dosahují až šesti metrů, což je úctyhodný rozměr. Kopcoví obři jsou statní, mnohdy až zavalití. Přes sebe mívají přehozen kus lněné látky nebo plášt z ovčích houní.

Výskyt: Kopcový obr obývá zalesněné pahorky a úpatí rozlehlych kopcovitych hřebenů. Často schází do nížin, aby si obstaral něco k snědku nebo aby svlažil své hrdlo vodou z řeky či jezera.

Chování: Obrové vedou samotářský život. Celá léta žijí sami v kopcích, bez přátel a společníků. Ve své samotě jsou zatrpklí a často naštvaní na svět kolem sebe. Avšak i ve velkém srdci obra lze nalézt kousek dobrotivosti. Kolik je různých lidských duší, kolik nestejných je i duší obrů. Každý obr je jiný a nelze přesně říci, jestli dobrý nebo zlý.

Obři se živí prakticky jakýmkoliv masem, co jim přijde pod ruku. Mnoho ras nemá obry příliš v lásce. A není divu, když loví jejich koně a výjimečně si pochutnají i na člověku.

Zimu tráví obrové ve své jeskyni, kam si přes rok nanosí zásobu dřeva, a celou si ji ohněm příjemně vyhřejí. Ven pak vycházejí, jen když jim už opravdu kručí v žaludku.

Čas od času se stává, že obři sestoupí do nížin. Zvláště těm starým se někdy zachce teplejších krajů, protože chlad nedělá dobře jejich kloubům. Někteří obři dokonce stráví celý svůj život putováním světem.



Na světě je málo obrů, přestože jsou to dlouhověké bytosti. Díky jejich zahořklé povaze se málodky stává, že by si obr našel družku, s ní trávil celý život a vychovával potomky. To, že jsou obři samotáři, ale neznamená, že by nemohli žít společně. V jejich bájích se mluví o šťastném království obrů, kde se všichni obři mají dobré. Snad se jednou dočkají splnění tohoto snu, který je už po dlouhá léta ukryt v jejich srdečích.

Reakce: Obři nemají příliš rádi nezvané hosty. Někteří tento problém řeší jejich snědením, jiní dobrodruhu vyprovodí rychle pryč. V neobyčejných případech se může stát, že si bude osamělý obr přát porozprávět. Nejradije poslouchají novinky z okolního kraje.

Boj: Obři dobře vědí, jakou drtivou sílu skrývají jejich pěsti. V boji šlapou a bijí kolem sebe, a když ani to nepomůže, přijdou na řadu stromy vytržené z kořenů a všude kolem ležící těžké balvany. Někteří obrové mají i své vlastní zbraně

Potřebná síla	Délka	Útočnost	Zranění	Typ	Kryt
Obrův kyj	+16	4	5	+14	D 3

Pixie

Vlastnosti: -10/20/9/-7/-1/11

Odolnost: -19

Výdrž: -3

Rychlosť: -15

+5 let

Smysly: 10/9/9/9/10

Boj: 18

Útok: 8

Obrana: 9

Ochrana: -1

Zranění: —

Nezranitelnost: —

Velikost: -18

Rozměry: 20 cm / -

Četnost výskytu: vzácný

Místo výskytu: hvozd

Zařazení: —

Organizace: jedinec, rozvinutější společenství

Aktivita: den

Popis: Je jako obrázek z pohádkové knížky, jako bytost stvořená z dětských přání a snů, jako všechno krásno světa. Malinká víla s křídly pestrobarevných motýlů nebo blankytých vážek, přátelskou tváří a milým úsměvem s radostí a štěstím poletuje vzdudem.

Úchvatná křívka křídel něžně nabírá vítr a ladné pohyby těla připomínají překrásný tanec života. Do toho všeho zní smích pixíí jako hlas malého zvonku.

Výskyt: Pixie se vyskytuje jen v teplejších krajích. Poletují po lukách plných květin a poslouchají šum lesa.

Chování: Jejich život je plný radosti a smíchu, pixie si jej rády užívají plnými doušky.

Obydlí mají různá. Některé přespávají jen tak v mechu zakryty voňavými lístky z květin, jiné se schovávají v dutinách stromů nebo si stavějí jednoduchá přístřeší.

Pixí muži jsou obratné postavy, zatímco ženy jsou drobné a neskutečně krásné. Většinou žijí v rodinách či větších skupinách. Mnohé pixie mívaly i svého krále a královnu.

Zajímavé může být, že některé národy pixíí nenosí žádné oblečení, šperky ani jiné podobné zbytečnosti. Ty je totiž tří v letu. Jediným klenotem, kterého běžně užívají, je nějaký drobný kvítek ve vlasech či za uchem. A když už jsou od něčeho oděny, je to jen lehoučká látka z pavoučích nití či tenkého hedvábí.

Reakce: Pixie si rády hrají a laškují, každý nový příchozí je pro jejich zvědavé oči něčím velice zajímavým. Avšak cítí-li alespoň náznak nebezpečí, rychle prchají pryč.



Boj: Pixie se jakémukoliv nebezpečnému střetnutí snaží vyhnout, protože na boj s velkými tvory jsou příliš slabé. Ovšem královna mává několik svých věrných vojáků, kteří ji v nejhorším chrání.

Zvláštní vlastnosti: Na křídlech pixie se utváří drobounký barevný prášek, jenž se za letu uvolňuje po malých částečkách a s jiskřením padá k zemi.

Dokonce se mluví v i o kouzelných vlastnostech tohoto prachu. Nezřídka někdo zahledí, jak po jediném zrnku náhle rozkveta v trávě malá květinka či dozrála zelená jahoda.

Málo se však ví o dalších kouzelných účincích. Každá pixie dokáže třepotáním křídel úmyslně odpoutat větší množství prachu, které vytvoří malý obláček, a tím svede doslova provádět malé zázraky.

Jednou zvláštní schopností prachu je léčivý účinek na nemocné tvory. Většinu běžných chorob lze zažehnat jen špetkou křídlového prachu. Jde-li o chorobu velmi závažnou (černý kašel, pravé neštovice a vůbec jiné morové rány), musí prach být čerstvý a pixie si sama musí přát nemocnému pomoci, jinak prášek neúčinkuje. Další zajímavostí prášku je uklidňující a uspávací účinek.

Skřítek

Vlastnosti: -10/8/3/-3/1/5

Odolnost: -18

Výdrž: -1

Rychlosť: -12

Smysly: 3/3/3/3/3

Boj: 8

Útok: 3

Obrana: 5

Ochrana: 0

Zranění: —

Nezranitelnost: —

Velikost: -15

Rozměry: 20–30 cm / —

Četnost výskytu: častý

Místo výskytu: hvozd, město

Zařazení: —

Organizace: jedinec, rozvinutější společenství

Aktivita: den, někteří noc

Popis: Skřítki se v mnohém podobají člověku, jen jsou o dost menší než lidé. Díky svému vzrůstu mohou lidem připadat bezbranní a roztomilí, ale nemusí tomu tak doopravdy vždycky být.

Výskyt: Skřítkové bývají málo odolní, a proto je nelze hledat v místech s těžkými podmínkami k životu. Vyskytují se hlavně v poklidných lesích, kde si zřídí své sídlo v dutině nějakého stromu.

Někteří obývají i lidská obydlí, tam bud' pomáhají, nebo naopak škodí.

Chování: Skřítkové žijí v lesích jsou i se svou rodinou nastěhovaní v malých domcích či ve vykotlaných stromech. Les jim poskytuje v životu vše, co je třeba. Sbírají v něm jahody, maliny, hřibky a občas skřítki lovec skolí nějaké to malé zvíře.

Skřítkové obyčejně žijí nedaleko sebe, ale dají se mezi nimi nalézt i samotáři, kteří se putují lesem nebo si jen tak někde stranou od ostatních užívají hovění si v měkkém mechu.

Pro les je přítomnost skřítků hotovým požehnáním. S nimi totiž v lese zůstává radost a síla života, třebas malého. Najde-li se někdo, kdo by chtěl lesu škodit, skřítkové jej odtud kvapem vyprovodí.

Několik málo skřítků žije skryté mezi lidmi. Někteří hodní domácí skřítkové se rozhodli lidem pomáhat a tu a tam nějakou drobnou práci zastanou. Patrně tu a tam i smetany ulíznou nebo koláček okoušou, ale to není pro domácnost velký zlem.

Naopak škodný skřítek žije s právě opačným cílem. Tito skřítki jsou hotovými mistry v provádění škodolibých žertů a všelijakých škod. Nejradiji schovávají klíče a podobné důležité věci a pak se vesele baví nad neštěstím domácího.



Všem skřítkům je společná jejich plachost, a to i těm, co se vyskytují v lidských příbytcích. Neradi stojí tváří v tvář „velkým lidem“.

Reakce: Díky plachosti a snad i strachu se skřítkové příliš neukazují. Je-li skřítek viděn, neřku-li chycen, snaží se uprchnout, jak je to jen možné.

Boj: Skřítkové neradi bojují, ale když není zbytí, kopou a koušou, seč to jen jde. Boje se účastní nejradije ve skrytu, odkud pouštějí svá skřítkcí kouzla.

Není radno postavit se skřítků magii, mohl bys dojít nemále újmy.

Zvláštnosti: Ze své přirozenosti mají skřítki trochu magického umu, a proto mohou bez omezení seslat drobná kouzlička. Jedná se pouze o maličkosti, kterými si občas pomohou při práci. Mají také rádi různé kouzelné fórky – nemálokrátk někdo vyběhl z lesa s oslíma ušima.

Z některých dalších oblíbených kouzel jsou to: „Oživ uvaldlou květinku“, „Prachovka“, „Roztrhni váček“, „Převrhni sklenici“, „Projímadlo“ nebo vzácný „Vosí roj“.

Troll

Vlastnosti: 5/3/-2/4/-2/-3

Odolnost: 5

Výdrž: 5

Rychlosť: +4

Smysly: 0/0/3/2/1

Boj: 3

Útok: 2

ÚČ: 3 pařáty

Obrana: 2

Ochrana: 3

Zranění: Zranění zbraně

6 S pařáty

Nezranitelnost: viz níže

Velikost: +1

Rozměry: 2 m / -

Četnost výskytu: neobvyklý

Místo výskytu: hvozd, mokřad

Zařazení: —

Organizace: primitivní společenství, jedinec

Aktivita: noc

Popis: Troll je tvor opravdu hrůzného vzezření. Jeho tělo je pokryto hrabalatou zrakovatělou kůží, která je zbarvena tmavou zelení či kovovou šedí. Pod ní se rýsují výčnělky kostí, vystupují svaly a vinou se odporné žily. Hubená postava se zdá být shrbená, přesto však v sobě ukrývá spoustu síly. Obrovské pracky jsou toho důkazem. Nohy i ruce jsou oproti tělu dosti dlouhé, ale troll je k běhu dokáže velmi dobře využít.

Výskyt: Podle toho, kde trollové žijí, rozlišujeme je na zeleně zbarvené lesní a šedé jeskynní trolly. Zabydlují se ve vlhkých prostorách, kde to nejvíce svědčí jejich kůži.

Chování: Chování trolla bývá dosti bojovné. Má-li hlad, vrhá se takřka na vše, co se dá sníst. Loví žáby, krys, ryby, zajíce a ani nějaké velké zvíře mu není proti chuti. Jeho způsoby se opravdu podobají spíše zvířet. Je však, ač se to nezdá, mnohem chytřejší a doveď dost překvapit.

Trollové se spolučují do nevelkých tlup. Spolu žijí a loví. Dorozumívají se prostými skřeky, huhláním a klokočáním. Jejich jazyk je poměrně jednoduchý, kdo je trochu znalý, dokáže trollům snadno porozumět.

Samice, či spíše ženy trollů, jsou menší a také vzácnější než samci.

Reakce: Potká-li troll případnou kořist, většinou útočí. Troufne si i na nepříliš početnou družinu dobrodruhů. V tlupě si dovolí mnohem více, dotírají s větší vervou a nedají se odradit ani smrtí člena.



Boj: Obrovskými pěstmi doveď troll zasadit těžkou ránu, stejně tak je velmi nepříjemný škrábanec jeho drápy. Troll cítí jen málo bolesti, proto je schopen bojovat až do úplného vyčerpání či smrti.

Rány v jeho kůži se až nezvykle rychle hojí. A je dokonce známo, že i mrtvý troll po čase znova procitne.

Zvláštní vlastnosti: Regenerace: Trollové mají obrovskou regenerační schopnost. Jejich zranění se sama léčí mnohem rychleji než u jiných ras. Uťatá končetina jim brzy doroste znova nebo, pokud je k ráně přiložena, opět přiroste.

Regenerace se projevuje jako léčení se Silou -10 (doba léčení je +10, toto léčení neovlivňuje hranici ošetření a může se opakovat). Troll dokáže regenerovat zejména běžná zranění, z velkých jen zranění typu B, S, D.

Zranitelnost: Troll je zranitelný všemi možnými prostředky, ovšem pokud po jeho smrti není tělo spáleno, rozleptáno kyselinou nebo rozsekáno na kusy (stěti hlavy postačí), troll dokáže své regeneraci znova procitne.

Od smrti do procitnutí je potřeba čas minimálně dvacet minut.

Vlkodlak

Vlastnosti:	4;6;5/5;7;9/-1;-3;-10 2;0;-2/0;-1;-3/-1;-2;-1
Odolnost:	4
Výdrž:	6;7;8
Rychlosť:	+8;+10*;+11*
Smysly:	-1;-3;-5/1;1;2/5;8;11/4;6;7/-1;0;-1
Boj; BC:	5;9;10
Útok; UC:	4;(3 + Útočnosť zbraně, 7 zuby a drápy); 8 zuby
Obrana; OC:	4;6;7
Ochrana:	1;2;3
Zranení:	Zranení zbraně; (Zranení zbraně, 9 D zuby a drápy); 6 D zuby
Mez zranení:	16
Nezranitelnosť:	—
Velikost:	+0;+2;+1
Rozmery:	1,8 m; 2 m; 1,2 m/1,8 m

Četnosť výskytu: neobvyklý

Místo výskytu: tajga, hvozd

Zařazení: —

Organizace: smečka

Aktivita: den

Popis: V podobě osoby se vlkodlaci nejvíce podobají statným lidem, jsou od nich k nerozeznání. Při přeměně se jim napínají svaly, mění se kosti a roste jim srst. Nakonec padnou na čtyři a stane se z nich mohutný vlk. Barva jeho srsti bývá podobná kožichu vlků žijících v nejbližším okolí. Výjimečně je vlkodlačí srst jiného zbarvení – čistě bílá, temně černá nebo železně rezavá.

Výskyt: Nejčastěji obývají vlkodlaci lesnatou krajину mírného podnebí. Některé druhy ale žijí i v horách nebo stepích.

Chování: Vlkodlak je z půli vlkem, proto je i pro něj velmi důležité žít ve smečce. Ve smečce vlků bývá nejsilnějším, a proto ji často vede. Je-li v kraji více vlkodlaků, spolujejí se do svých společenství. Taková smečka je pak mnohokrát silnější než ta složená z prostých vlků.

Vlkodlaci budí v lidech strach, ti by je z děsu nejradši upalovali a stínali, jak by to jen šlo. Naštěstí pro obě strany žijí vlkodlaci v krajích vzdálených daleko od velkým sídlišť.

Potravou vlkodlaků je výhradně maso – loví vysokou a černou zvěř. Výjimečně se stává, že vlkodlaku zachutná maso lidské, pak jako lovná zvěř přijde na řadu člověk (nebo jiné rasy).

Většina vlkodlaků bývá agresivních a neústupných, ale najdou se mezi nimi i ti, kteří dokážou být přívětivější než leckterý člověk.



Reakce: Vlkodlačí smečky si hlídají svá území. Některé útočí rovnou, jiné varují vrčením a až po neuposlechnutí vyprovodí nešťastníka v zubech.

V podobě osoby se dá s vlkodlakem i hovořit. Bývá sice odměřený a uzavřený, ale ne nutně zlý.

Boj: Dochází-li k boji, proměňuje se vlkodlak alespoň způli ve vlka a někdy úplně. Protože jako zvíře je k boji lépe vybaven. Jakmile poprvé ucítí chuť masa, ovládne jej zuřivost, a kouše a trhá, dokud neleží nepřátelé na zemi v krvi. Toto šílenství ber jako akci Bezhlavý útok.

Zvláštní vlastnosti: Regenerace se každé kolo projevuje jako léčení běžných zranění se Silou -10 (psychická zranění a zranění způsobená stříbrem se zapisují před hranici ošetření, tudíž je není schopen regenerovat). Ve zvířecí formě se léčí zraněné tělo lépe – se Silou -9. Toto léčení neovlivňuje hranici ošetření. Pokud přijde vlkodlak o končetinu, může mu opět přirůst. Odřatou nebo rozdracenou hlavu není schopen regenerovat a umírá.

Bludička mokřadní

Vlastnosti: -/25/-/10/-6/10

Odolnost: -18

Výdrž: —

Rychlosť: +10 let

Smysly: 0/-/-0/-

BČ: 25

ÚČ: —

OČ: —

Ochrana: —

Zranění: —

Nezranitelnost: B, S, D, ±Vo, ±Z

Velikost: -40

Rozměry: 1 cm

Četnost výskytu: obvyklý

Místo výskytu: mokřad

Zařazení: —

Organizace: hejno (houf)

Aktivita: noc

Popis: Objevují-li se za tmavých nocí uprostřed mokřadů malá zářivá světélka, to bludičky mají svůj rej.

Tancují kolem ztrouchnivělých stromů a poletují v mlze z bělostných par. Ve dne pak zalézají pod kameny a schovávají se v kmenech stromů.

Výskyt: Močály, mokřady a slatiny jsou domovem bludiček. Žijí tam, kde leží shnilé a trouchnivé stromy, kde je dostatečně podmáčená půda a kam nechodí mnoho lidí.

Chování: Bludičky jsou velice záhadná stvoření.

Povídá se, že každého poutníka svedou daleko z cesty a zavedou jej do hlubin podmáčené země, kde jej spolknou močály. To však není pravda, bludičky nemají nejmenší zájem na smrti jakýchkoli bytostí. Nemohou za to, že lekterý poutník začne obdivovat jejich krásu a zapomene se držet pevné cesty. Pak již není daleko tomu, aby zapadl do bažiny.

Někdy tancují bludičky samy, ale častěji se spolčují do houfů, snad aby si noc více užily.

Život bludiček je zahalen rouškou tajemství a opředen spoustou neznáma. Zatím žádný učenec nedokázal popsat, čím se bludičky živí, jak se rozmnožují a proč vůbec létávají a svítívají po nocích.



Některé báchorky dokonce vyprávějí o tom, že bludičky do tohoto světa vůbec nepatří, že jsou to jen záblesky vzpomínek zemřelých.

Ani my nenaříme, jak je tomu doopravdy, není potřeba vědět úplně všechno.

Reakce: Vyrůší-li někdo bludičky, prchnou a odletí tančovat jinam. Někdy se však přiblíží až k člověku a tancují v kruhu kolem něj.

Boj: Bludičky jsou nehmotné podstaty, proto jim nelze ublížit žádnou zbraní, nelze je dokonce ani chytit. Snad jen ohněm nebo nějakým mocným kouzlem je lze usmrtil. Když zemřou, padají bludičky k zemi, a ještě než dopadnou, se s lehkým vzdechem, jako kdyby zapíval vítr, rozplynou. Kdo by však chtěl takové neškodné tvory vybíjet?

Chrlič

Vlastnosti: -2/5/-2/-5/-4/5

Odolnost: -2

Výdrž: -

Rychlosť: +8 let

Smysly: -1/0/-1/3/10

BČ: 6

ÚČ: 3 drápy

OČ: 3

Ochrana: 1 (15 v podobě kamene)

Zranení: 1 S

Nezranitelnosť: ±O, ±Vz, ½±Vo (vše v podobě kamene)

Velikost: -3

Rozmery: 50 cm / 120 cm

Četnost výskytu: neobvyklý

Místo výskytu: kdekoliv na souši

Zařazení: —

Organizace: jedinec, primitivní společenství

Aktivita: noc (den viz níže)

Popis: Ve dne je chrlič kamennou sochou v podobě ošklivého skřeta s netopýřími křídly a dlouhým ocasem. Sedává a spí na branách hradů, aby se při západu slunce mohl probudit. Jakmile zmizí slunce za obzorem, jeho kamenný krunýř se promění v chladnou zelenošedou kůži. Jeho probuzené oči pak září do dálky děsivým zeleným světlem. Nakonec roztáhne křídla a podoben velkému netopýru brázdí noční oblohu.

Výskyt: Ruiny hradů, střechy kamenných domů, hradební zdi či podzemní krypty jsou tím pravým domovem pro chrliče. Nalézá se všude tam, kde může být za dne ve své podobě nenápadný.

Chrličům nevadí žár slunce ani mrazivé zimy, a tak se různé druhy vyskytují po celém světě.

Chování: Ve dne chrlič tvrdě spí a se slunce západem, když zemi přikryje stín, vydává se na lov. Je to dobrý lovec, rád se živí čerstvým masem, zvláště hlodavci (krysy a králíci) jeho spárům jen těžko uniknou. Ve tmě totiž vidí mnohem lépe než za dne. Úplně nejradší však je, když může vyplnit nějaký ten holubník.

Některé druhy chrličů škodí obyvatelům svých domovů. Snaží se je vystranit pryč, aby měli celý dům, palác nebo hrad jen sami pro sebe.

Reakce: Pokud k nim dolehne nějaký ruch, tiše naslouchají a jsou připraveni vetřelce překvapit. Proto není radno být hlučným dobrodruhem.



Boj: V boji by jim mohl leckterý šermíř závidět. Jejich křídla jim dávají úžasnou rychlosť a obratnosť. Ostrými drápy urputně sekají proti nepříteli ve snaze zasáhnout obličeji. Oslepená oběť pak ráda jejich domov opustí.

Zvláštní vlastnosti: Každé ráno donutí sluneční paprsky chrliče opět se uložit ke spánku – proměnit se v kámen. Chrliči žijící v temných podzemních mohou být vzhůru velkou část dne, stejně se ale při odpočinku proměňují v kámen.

Ve spánku není chrlič ničím jiným než kamenem, a zdaří-li se jeho sochu rozbit, chrlič již neprocitne. Pokud ale na chrliče nesvítí slunce a ten jen odpočívá, může se při sebeněmším vyrušení probudit, přeměnit se a zaútočit.

Zastihne-li chrliče slunce, má asi minutu na to, než se úplně promění v sochu. Pokud si před úsvitem nenašel příhodné místo, donutí jej slunce usadit se někde poblíž.

Kohout ohnivý

Vlastnosti: $-3/1/-10/-3/-4/11$

Odolnost: -6

Výdrž: $-$

Rychlosť: -1

Smysly: $-5/-5/2/5/-1$

BČ: 4

ÚČ: 1 pařáty a zobák

OČ: 3

Ochrana: 3

Zranění: 4 S, +O pařáty a zobák

Nezranitelnost: $+O, -Vo (+Vo 2, -O 2)$

Velikost: -4

Rozměry: 50 cm / 70 cm

Četnost výskytu: vzácný

Místo výskytu: kdekoliv na souši

Zařazení: $-$

Organizace: jedinec

Aktivita: téměř stále

Popis: Když je ze střechy hořícího domu slyšet hlasité kokrhání, to slaví ohnivý kohout své vítězství. Hrdě vypíná hrud' a kříčí do světa zprávu o svém příchodu. Jeho ohněm planoucí oranžová křídla mávají, až z nich létají jiskry. Krvavě rudý hřebínek i vole se třesou jeho urputným kokrháním. Když poskočí, jeho ocasní pera se zavlní a zahoří spoustou palčivých plamenů. Kam se hne, tam s ním přichází obrovský žár.

Výskyt: Ohnivý kohout se rodí z ohně, buďto rovnou z plamenů nebo z řeřavých uhlíků. Po narození se rozbehne tam, kam jej kuří nohy ponesou. Nejradší ze všeho má suché jehličnaté lesy.

Chování: O ohnivých kohoutech se povídá, že vyskakuje z rozpálených pecí, krbů a starých ohnišť. A jakože mají povídáčky někdy pravdu, jsou pravdivé i tyto. Kohout se rodí na místech, která dlouho rozpaluje oheň a hromadí v nich svou sílu. Jako malý plamének roste, až se z něj během jediného zášlehu vyklube velký ohnivý kohout.

Ognivý kohout miluje oheň, zapaluje vše, co je alespoň trochu hořlavé. Pak poskakuje kolem a kokrhá, dokud všechno neshoří. Tam, kde se dotkl jeho pařát, zůstávají po něm vypálené stopy. Když dílo dokoná a plameny uhasnou, ještě se vyválí v popelu a pak jde hledat nové místo, aby se opět mohl dívat na svůj živel.

Nepotřebuje jít ani spát, veškerou sílu dokáže nabrat v ohni. Daří-li se kohoutovi dobře, může žít i několik let. Většinou si však na něj políčí ti, co jim kohout způsobil neplechu. A že si takových nepřátel umí nadělat opravdu hodně.

Voda v menším množství je kohoutovi nepříjemná a řekám a jezerům se radši zdaleka vyhne. Problémem bývá



také hustý dešť. Je-li dost vydatný, může ohnivého kohoutu i zahubit, proto se před ním musí schovávat.

Reakce: Ohnivý kohout bývá agresivní a nerad pouští kohokoli do blízkosti „svých“ plamenů. Vefelce zahání zuřivým mácháním křídel a hlasitým kříkem. Nepomůže-li to, dojde i na pařáty a zobák.

Boj: Kohout sice nedokáže létat, ale umí s pomocí křídel vyskočit do velké výšky. V boji seká nepřátele pařáty a občas je klovne svým zobákem. Tři čtvrtiny každého zranění, které způsobí, jsou popáleniny, protože celé jeho tělo pokrývají plameny.

Polití vodou kohouta zraní se Silou -9 až 0 (podle množství vody), pokud spadne do vody celý, jen to zasytí, zabublá a na hladinu vyplavou již jen saze.

Zvláštní vlastnosti: Z kohouta jde strašlivý žár, proto každý v jeho blízkosti (do vzdálenosti $+9$) je každé kolo zraněno horkem ($+O$):

$ZZ = -3 - 2 \times \text{Vzdálenost}$

nejvyšše však $ZZ = -3$

Magmar

Vlastnosti:	13/-3/-5/5/-2/14
Odolnost:	10
Výdrž:	—
Rychlosť:	+1
Smysly:	-2/-5/-5/-2/2 + 8 infravidění
 BČ:	-1
ÚČ:	0 pěsti
OČ:	-1
Ochrana:	7
Zranění:	19 D pěsti
Nezranitelnost:	+O, -Vo, ±Vz, +Z (+Vo 2, -O 2)
 Velikost:	+6
Rozměry:	2 m / —

Četnost výskytu:	vzácný
Místo výskytu:	kdekoliv na souši
Zařazení:	—
Organizace:	jedinec, primitivní společenství
Aktivita:	téměř stále

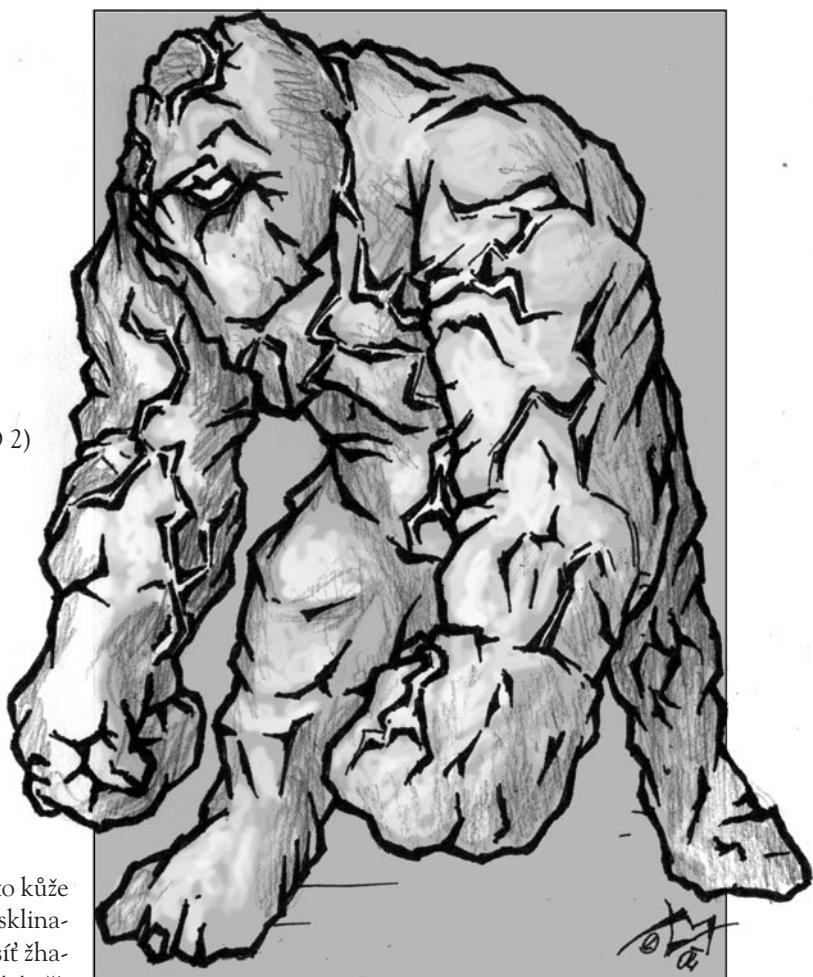
Popis: Působivá síla země dříme v magmarových útrobách. Jeho monstrózní tělo je podobné hřmotnému muži, avšak jeho obrovské pěsti vládnou takovou silou, o které by se člověku ani nezdálo. Místo kůže jej pokrývá lávové kamení, z nějž vyvěrá rudými prasklinami ohnivý žár. Taktéž jeho bezvlasou hlavu pokrývá síť žhavých nití. V hlubokých očních důlících spočívají zářící oči, které duší pálí jediným pohledem. A v jeho chřtánu, jenž se rozevírá řevem, je hotová horoucí výheň.

Jeho mohutný zjev může působit pomalým dojmem. Opravdu, magmar je poněkud neohrabaný, avšak v rychlosti běhu se může měřit s člověkem. Pak-li běží takový kolos, zem se všude kolem otřásá.

Výskyt: Nejlépe je magmarovi blízko lávových pramenů a v nitru aktivních sopek. Horká láva je pro něj nápojem i koupelí, které mu dávají sílu ohně. Dále se vyskytuje v městech, kde zuří ohnivé bouře a magické víry. Magmař nesnáší vodu a též oblasti, kde vládne sníh, pod nohami praská led a na těle mrazí strašlivý chlad.

Chování: Těžko jest říci, proč jsou magmarové na světě. Snad aby střežili tajemství starodávných vulkánů či aby klidnili jejich nespoutanou moc.

Když lávový pramen vychladne nebo vydá-li se magmar pryč ze svého domova, daleko od horoucí lávy a ohnivých jazyků, začíná postupně chladnout. Do roka pak jeho kůže natolik vychladne, že je možné se jí dotknout rukou. Jen příjemné teplo sálá z jejího povrchu. V magmarovi je ukryta velká síla, proto trvá opravdu dlouho, než začne bez ohně jeho tělo strádat. S pátým rokem bez žhavé koupele již začne pocítovat stáří a vyčerpání, a nevrátí-li se k blahodárnému zřídlu, do 7 let slabostí umírá.



Ač jsou magmarové podobní člověku, žádnou lidskou řeč neznají. Mezi sebou se dorozumívají jen řevem.

Reakce: Magmarové nejsou příliš zlá, nepřátele bez důvodu nebijí. Ovšem dovedou se rychle rozrušit, pak jim rudý amok zastře zrak a v tom stavu vše kolem sebe bez rozmyslu ničí.

Boj: Těžko se dá uniknout jejich masivním pěstem. Jinak kolem sebe vrhají rozpálené kamení nebo kropí nepřátele sprškou horké lávy. Polití vodou magmarovi nijak neublíží, rychle se odpaří pryč. Spadne-li celý do vody, oslabí jej to, ale nijak více mu to neublíží.

Zvláštní vlastnosti: Dech: Magmar doveze ze svého chřtánu vydechnout spalující dech, který sežehne vše, co mu stojí v cestě. Dech působí zranění všem, co stojí před ním ve vzdálenosti nejvýše +18:

**zz = 12 – Vzdálenost
nejvýše však ZZ = 12**

Svého dechu neužívá příliš často, stojí jej vnitřní sílu.

Infravidění: Magmarovým hlavním smyslem je infravidění, jež je u něj velmi rozvinuto. Přizpůsobuje se sile okolního tepla, a tak vidí magmar téměř stejně dobře v hlubině vroucí sopky, jako kdekoli na chladném povrchu.

Vzluha chytlavá

Vlastnosti:	-/-5/-/-1/1/1
Odolnost:	-12
Výdrž:	-
Rychlosť:	-12
Smysly:	3/-/-/-2 + 5 čich myšlenek
 BČ:	-6
ÚČ:	-
OČ:	-3
Ochrana:	-1
Zranění:	-
Nezranitelnost:	B, S, D
 Velikost:	-25 až -10
Rozměry:	různé (5-50 cm)

Četnost výskytu: velmi vzácný

Místo výskytu: kdekoliv

Zařazení: —

Organizace: jedinec

Aktivita: noc

Popis: Jako cár tmy vznáší se nocí, černější než ten nejtemnější inkoust. Mnohem by mohla připomínat zvláštní křídlo, či snad kus látky. Ani jedním však vzluha není.

Je to tvor z astrálních zemí, z míst, kde je mnoho podobných pravěkých zjevení. Odtud ji zlákala chuť a vůně myšlenek do našeho světa.

Výskyt: Na tomto světě je již jen málo vzluh. Nemnoho jich přichází a dosti jich brzy zmírá, osud vzluhy je tvrdý a mnohdy velmi krátký. Živí se totiž vzpomínkami. Ve zvídavých myslích nalézá příliš málo potravy, a tak ji lépe nasýtí paměť zbloudilého poutníka.

Chování: Svět vzpomínek je velice zvláštní, plný tajemství a temných zákoutí. Tak hluboko však vzluha nevidí, vzpomínky jsou pro ni jen potrava, a protože je nejjednodušší ulovit mladé vzpomínky, hledá právě ty.

Noc co noc se pod rouškou tmy kraje a hledá spící oběť, již by chtěla připravit o několik čerstvých vzpomínek. Když nalezne tvora, jenž by jí mohl poskytnout dobrou potravu, snese se na jeho hlavu a nasává z mysli jako motýl nektar z květin.

Každé jídlo znamená pro vzluhu sifu na další týden života. Když je hladová, začíná slábnout. Po pár týdnech potom umírá a vrací se zpět do astrálního světa.

Ve dne je vzluha schovaná ve štěrbinách mezi kameny, v kůře stromů a na dalších uzavřených místech.

Reakce: Vzluha chytlavá může čist jen vzpomínky uvolněné při spánku, proto schována čeká, až vyhlédnutá kořist usne.



Boj: Vzluha není schopna fyzicky útočit, je příliš lehká a slabá, aby dokázala způsobit nějaké poranění. Je-li napadena, mizí v šeru noci.

Zvláštní vlastnosti: Pojídání vzpomínek: Vzluha se omotá kolem hlavy oběti a pokusí se proniknout do její mysli, aby mohla získat vzpomínky – konkrétně poslední jeden den z jejího života. Je to hod na porovnání:

Int + 2k6+ oběti proti Int + 2k6+ vzluhy

Pro vzluhu znamená vítězství nasycení. Pokud v hodu prohraje, „vyzvrátí“ část svých a část pozřených vzpomínek do mysli oběti. Tento zásah způsobí zmatek v hlavě a menší schizofrenní pocit (zmatené myšlenky, oběť bude mít pocit, že v noci létala, eventuelně také může mít v hlavě útržky myšlenek jiných tvorů).

Prohraje-li oběť, pak ztrátí všechny vzpomínky za poslední den, které končí tím, jak se večer před ním ukládala ke spánku, může si mlhavě pamatovat i nějaký ten sen, ale vůbec nebude vědět, že nějaký den navíc proběhl. Bude se snažit zjistit, jak se dostala na nové místo spánku, jaktož je chybí 20 zlatých v měšci, které včera zaplatila, a podobně.

Duch

Vlastnosti: -/9/-3/3/12

Odolnost: Vol

Výdrž: —

Rychlosť: +10 let

Smysly: -5/-2/0/2

BČ: 9

ÚČ: 5 dotek

OČ: —

Ochrana: —

Zranění: Vol Ψ

Nezranitelnost: B, S, D, ±O, ±Vo, ±Vz, ±Z

Velikost: +0

Rozměry: 1,8 m / —

Četnost výskytu: vzácný

Místo výskytu: kdekoliv

Zařazení: —

Organizace: jedinec

Aktivita: stále (den)

Popis: Bílý přízračný závojem, jenž se plíží temnotou, je duch. Postavou je podoben člověku, kterým byl za svého původního života. Nyní jej však už jeho tělo netřízí. Stal se jen lehce zářivým stínem, který dokáže lézt vysoko v oblacích nebo třeba procházet kamennou stěnou.

V noci je duch velice nenápadný a je těžké jej vůbec spatřit. Tém, co duchy neznají, to může být velmi nebezpečné, či dokonce osudné.

Výskyt: Duchové povstávají z prokletých hrobů nebo vznikají z lidí, kteří nedokázali dojít klidu ani po smrti. Někdy se může člověka změnit v ducha za trest za zločiny, jichž se v životě dopustil.

Obrovskou nenávist cítí duchové ke slunci, které jim působí strašlivou bolest. Za dne proto přežívají v zemi, v hlubokých kobkách nebo temných jeskyních.

Chování: Duchové ztratili své tělo, proto nejsou schopni nic uchopit ani zvednout. Dokážou ale procházet stěnami a lézt.

Říká se, že je duchům souzeno putovat světem a odčinit své skutky, aby mohli konečně dojít pokoje. Zloba a nenávist jim stále zachvacuje mysl, a proto se jim hlavou často honí krvavé myšlenky.

Duchové jsou většinou nemrtví s duší. Mají své vzpomínky na život i na smrt, znají vše, co za života znali. Mnoho z toho ale v přízračném těle nemohou použít. Vše hmotné jimi totiž prochází.

Duchové se mohou chovat jako lidé – být veselí, smutní, dobrí i zlí. Prošli si ale událostmi, které navždy poznamenaly jejich chování. Není se tedy čemu divit, že duchové bývají



bezcitní a někdy i dost lhostejní. Život mimo fyzický svět je někdy sžírá tak moc, že si nepřejí nic jiného, než konečně dojít pokoje.

Reakce: Protože má tento nemrtvý vlastní myšlení, dosti se odlišuje od kostlivce i zombie. Nemusí hned útočit, může být lstivý a prohnaný, ale také nemusí postavám vůbec škodit. Někteří duchové se v myšlení podobají lidem, proto se mohou zachovat téměř jakkoliv.

Boj: Duch nemá tělo na to, aby dokázal bojovat zbraní a zranit tak své nepřátele. Síla je však v jeho podstatě. Chce-li, může duch svým doteckem vysát z nepřítele životní energii, jedná se o zranění typu Ψ . Doteck působí jako lehké zamrazení na kůži s následnou únavou až mdlobami. Tímto způsobem dokáže duch člověka i zahubit.

Při dотyku se snaží duch proniknout do mysli oběti a způsobit jí psychické zranění, k takovému zranění se již nepřičítá bonus za Sílu ani se neodečítá Ochrana zbroje.

Odolnost a Zranění závisí na duchově Vůli, proto zvyší-li se jeho Vůle, zvyš i tyto dvě hodnoty.

Kostlivec

Vlastnosti: -2/-1/-2/0/-2/10

Odolnost: -6

Výdrž: —

Rychlosť: +0

Smysly: -5/-3/3/4

Boj: -1

Útok: 0

Obrana: 0

Ochrana: 0

Zranění: Zranění zbraně

Nezranitelnost: B, Ψ

Velikost: -2

Rozměry: 1,8 m / —

Četnost výskytu: neobvyklý

Místo výskytu: kdekoliv na souši

Zařazení: —

Organizace: jedinec, skupina

Aktivita: stále, někdy jen noc

Popis: Chřestění kostí a klapání zubů jsou neklamu-
nou předzvěstí kostlivce. Jeho hrůzný zjev vzbouzí
strach v mnohem bojovném srdci.

Kostlivec je neživý tvor s kostrou holou bez masa.
Oční důlky jako havrany vyhloďané a zuby plesnivé
a z poloviny vypadající. Zažoutlé kosti dočista obrané
praskají, když se kostlivec prochází v temnotě noci.

Z kostlivce jde takový strach, že kdo nemá silné-
ho ducha, prchá pryč, seč mu nohy stačí.

Výskyt: Kde se zjeví, či kam je poslán, tam se nachází. Není-
li to opravdu nutné, nevychází na sluneční světlo, protože
žár slunečních paprsků mu velmi škodí, opaluje jeho kosti a
mění je v prach. I za těch nejtemnějších nocí vidí výborně,
avšak sluneční světlo jej dokonale oslepí.

Chování: Kostlivec je rychlý a schopný, jeho kostěné ruce
dokážou vykonávat nepříliš složitou práci. Svého pána
poslouchá, avšak rozkazy je nutné mu zadávat přesně. Kost-
livci jsou využíváni k ochraně hrobek, pokladnic a podobných
míst.

S příchodem dne se kostlivec ukládá zpět do svého hrobu,
aby za slunce západu mohl opět vyjít ven.

Kostlivec může mít taky svoji vlastní mysl ze svého dřívěj-
šího života, avšak z té doby si téměř nic nepamatuje, a proto



nad ním mají zloba a chuť zabíjet téměř absolutní moc. Jeho
duše nedostane možnost se vůbec projevit.

Reakce: Sám útočí na vše, co se mu přiblíží.

Má-li pána, reaguje na jeho rozkazy. (Kostlivec-číšník
spíše uteče pro pomoc, dveřník se otáže na důvod návštěvy,
stráž zaútočí.)

Boj: Strašlivý zjev kostlivce je velkou výhodou v boji. Mno-
ho statečných rekvů z boje utíkalo, když spatřilo vyzbrojené-
ho kostlivce. Častou strachbudící zbraní v rukou kostlivce
bývá kosa. Kostlivci však dokážou bojovat téměř s jakými-
koliv dalšími zbraněmi, dokonce i pěstmi může kostlivec
uštědřit nepěkné zranění. Zbroje sice kostlivci moc nepouží-
vají, ale lze je spatřit i v brnění.

Zombie

Vlastnosti: 0/-5/-5/1/-4/11

Odolnost: 2

Výdrž: —

Rychlosť: -3

Smysly: -3/-3/0/3/3

Boj: -6

Útok: -3

ÚČ: -1 drápy a zuby

Obrana: -2

Ochrana: -1

Zranění: Zranění zbraně

1 drápy a zuby

Nezranitelnost: Ψ

Velikost: +0

Rozměry: 1,8 m / —

Četnost výskytu: neobvyklý

Místo výskytu: kdekoliv na souši

Zařazení: —

Organizace: jedinec, skupina

Aktivita: stále, někdy jen noc

Popis: Hnijící maso drží při kostech snad jen silou strašlivých kouzel. Hnilobní červi se stále prokousávají tělem a na cáry trhají rozpadající se plesnivou kůži. Z konečků prstů vyrůstají černavé drápy, jež se ve světle měsíce krvavě lesknou.

Zombie je opravdu odpornost sama. Do dálí se z ní line mrtvolný puch a její hlas, jenž je jen hučením a chropťením, vzbouzí strach v duši mnohého statného bijce.

Výskyt: Nejčastěji vstává ze starých hrobů či se bezdusě prochází zapomenutými kryptami.

Chování: Zombie je tupým vražedným nástrojem. Uposlechne jen jednoduché příkazy svého pána, avšak bez ohledu na jejich nebezpečnost. Pud sebezáchovy není opravdu zombifním nijak vlastní. Co z toho, stejně už jsou jednou mrtvé. Zombie mají příliš pomalé myšlení na to, aby dokázaly vykonávat složité úkony, a ani v boji nejsou schopny mezi sebou spolupracovat. Tupě se vrhají na všechno kolem.



Některé zombie si poklidně leží ve svém hrobě, dokud nejsou ze svého spánku vyrušeny, jiné zase stále ztrpčují život světu okolo.

Reakce: Vidí-li vetřelce, bez rozmyslu útočí.

Boj: Zombie útočí svými pařaty, výjimečně třímaří v dlaních nějakou zbraň. Pokud není čelist zombie rozežraná hniliobou, může i kousat.

Její pohyb je dosti pomalý, nedokáže ani běžet, a v boji na volném prostranství není těžké zombii uniknout.

Upír

Vlastnosti: 6/6/0/2/4/13
 Odolnost: 3
 Výdrž: —
 Rychlosť: +6
 Smysly: 6/7/6/9/8 + 10 infravidení

Boj: 7
 Útok: 4
 Obrana: 3
 Ochrana: 1
 Zranění: Zranění zbraně
 5 S drápy
 3 zakousnutí se viz níže
 Nezranitelnost: Ψ, B, S, D, +Z, (+Vo 2)

Velikost: +0
 Rozměry: 1,8 m / —

Četnost výskytu: neobvyklý
 Místo výskytu: kdekoliv na souši
 Zařazení: —
 Organizace: jedinec, společenství
 Aktivita: noc

Popis: Postava v tmavém hávu, celá skrytá v temnotě noci. Bledá tvář a rudé rty a v ústech dvojice zvětšených tesáků. Není pochyb, že jde o upíra.

V noci je upír tichým zabijákem, jeho pohyby jsou rychlé a vražedné. Přestože je jeho kůže bledá, vypadá upír jako dobrě stavěný, silný pěkný člověk. Krev živých tvorů má na vzhled upíra blahodárný účinek.

Výskyt: Upíři žijí co nejblíže své kořisti a na místech, kde se mohou přes den ukrýt. Těmito podmínkám vyhovují hřbitovy a hrobky nebo velké starobylé a prázdné zámky či hrady v blízkosti měst či vesnic.

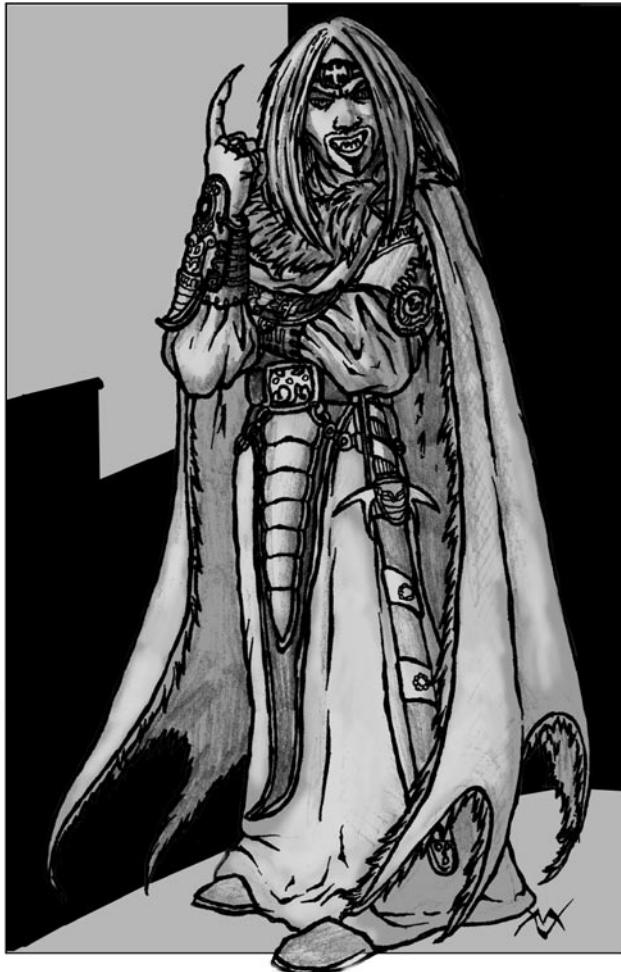
Chování: Ač upíry stále zmáhá chuť po krvi, nemusejí být vždy posedlými zabijáky. Bývají velmi prohnání a chytří, dokážou intrikovat a plést se do okolních poměrů. Někteří se naučili do jisté míry svou chuť ovládat. Nicméně těch, kteří berou člověka jen jako hloupou lovou zvěř, je o mnoho více.

Protože je upířů málo, jsou povětšinou samotáři. Pokud se jich na jednom místě náhodou setká několik, mohou žít spolu a vytvářet malá, přesto silná společenství.

Když se upír někde zabydlí, nechá několik svých obětí přežít a projít proměnou, aby jej chránily a staraly se o něj a jeho domov. Upírova moc tak v okolí znatelně roste, společně se strachem obyvatel.

Upír velice dobře vidí ve tmě. Jako had dokáže vnímat teplo, jež sálá z těl teplokrevných tvorů. Kromě krve nemusí upír jíst, spát ani pít.

Reakce: Pokud se nebude upír chtít s postavami setkat, nejspíš se jim vyhne. V opačném případě si na ně počíhá a



může se pokusit některé z nich vysát. Když saje, je v nebezpečí, proto saje jen v případě, že není nijak zvlášť ohrožen. Nebojí se ani přímého boje, ale je dost chytrý na to, aby dokázal zhodnotit své šance.

Boj: Někteří upíři používají k boji zbraně, jiní mají raději své ruce a upíří tesáky. Upíři jsou vypočítaví a velmi schopní, proto boj s nimi je opravdu nelehký a nebezpečný.

Má-li upír převahu alespoň 3, může se zakousnout do svého nepřítele. Pokud je jeho útok úspěšný (zranění min 1 bod), dokázal se upír zakousnout a v dalším kole může sáť. Od zranění se neodečítá Ochrana zbroje; pokud je krk chráněn velkou přilbou nebo zbrojí, nedokáže se upír zakousnout. Upír je schopen v jednom kole vysátím krve způsobit postavě zranění se Silou 5 + 1k6. Upír se své oběti pevně drží, je to hod na porovnání:

Sil upíra + Počet kol, po které již saje + 2k6⁺
proti Sil oběti + 2k6⁺

Pokud upír neuspěje, jeho oběť se vyprostí z jeho sevření a unikne jeho krvechtivým zubům.

Pokud upír někoho vysává, útočí na něj ostatní jako na vyraženého protivníka. Upír se může kdykoliv oběti pustit a bojovat dál.

Upírův služebník

Vlastnosti: 2/3/0/0/0/5
 Odolnost: 2
 Výdrž: —
 Rychlosť: +2
 Smysly: 4/4/4/4/4 + 4 infravidení

Boj: 4
 Útok: 2
 ÚČ: 2 drápy a zuby
 Obrana: 2
 Ochrana: 1
 Zranění: Zranění zbraně
 3 S drápy a zuby
 Nezranitelnost: Ψ

Velikost: +0
 Rozměry: 1,8 m / —

Četnost výskytu: neobvyklý
 Místo výskytu: kdekoliv na souši
 Zařazení: —
 Organizace: skupina
 Aktivita: různá

Popis: Blízko upíra se vyskytují jemu podobná zjevení. Upíří služebníci mají z nedostatku slunce lehce pobledlou kůži a zarudlé oči. Oblékají se různě, podle přání pána, každý upír má jiný vkus. Zbraně nosí jen někteří, jiní se starají o upírovo pohodlí, a tak je nepotřebují.

Výskyt: Vyskytují se v blízkosti svého pána nebo tam, kam byli posláni. Pokud pán zemře, chovají se podle svého uvázení a jdou, kam chtejí.

Chování: Po kousnutí začne nějaký vnitřní pocit přitahovat oběť zpět k upíroví. Po nějakém čase se tomu již neubrání a vydá se upíra vyhledat. Když jej nalezne, pouto k němu se výrazně posílí. Nakonec dojde k ukončení proměny a oběť se stane opravdovým upírovým služebníkem.

Přestože jsou služebníci poutáni vazbou ke svému pánu, zachovali si alespoň z části svou duši. Je sice oproštěna od většiny vzpomínek, ale její vlastní smýšlení jí zůstalo. Služebník se dovede sám rozhodovat, stejně jako před proměnou, jen je hluboko v něm uzamknut pocit, že pán má vždy pravdu a je dobré jej poslouchat. Vztah služebníka k pánu je sice uměle stvořený, ale opravdový. Služebníka k upíroví kromě citů nic neváže. On chce sloužit a chce být svému pánu nablízku.

Když pán zemře, litují služebníci jeho smrti, jako by to byl člen jejich rodiny. Proto se mnoho služebníků vydává jeho smrt pomstít.



Přeměna na služebníka trvá různě dlouho. Podle duševní síly oběti od několika dnů až výjimečně po dlouhá léta. V průběhu přeměny začíná služebník odvákat slunci a žít nočním životem, získává nezranitelnost a jeho tělo se postupně mění. Po přeměně mu slunce a svěcená voda ubližují stejně jako upíroví.

Služebníci nejsou jako jejich pán závislí na krvi. I když čerstvou krev milují nejvíce ze všeho, jedí a pijí cokoliv poživatelného. Díky přeměně sice nemusejí každý den spát, ale jednou za několik hodin musejí chvíli odpočívat, aby se udrželi silní, pravidelný spánek si dopřávají, mají-li tu možnost.

Reakce: Přátele svého pána přivítají, před nepřáteli upíra chrání. Záleží na okolnostech, jak se k nim služebníci zachovají.

Boj: Upíří své strážce vybavují zbraněmi, ostatní služebníci ale zbraně většinou nemají, proto bojují jen holýma rukama.

BYTOSTI VE TVÝCH PŘÍBĚZÍCH

Už ses jistě seznámil s některými bytostmi, které ti nabízíme v našem Bestiáři, nebo sis alespoň prohlédl jejich obrázky. Nyní je čas vysvětlit si, jak všechny ty tvory, netvory a potvory zasadit do tvých příběhů a dobrodružství.

Použití

Ve fantastických světech se nacházejí bytosti nejrůznějšího druhu, je jich tolik, jak nekonečné jsou hranice fantazie, stačí si jen vybrat. Není však zdaleka tak jednoduché zvolit si tu správnou, jak se zprvu může zdát. Na druhou stranu s trohou nápadů a hrstkou přemýšlení to není těžké.

Zásadou je: „Nedávat nikam nic bez rozmyslu!“ Každá bytost, ať již je to stvůra, zvíře či postava, by měla mít důvod, proč se v dobrodružství nachází.

Na těch nejdůležitějších bytostech závisí mnohdy celý příběh nebo některé jeho části. Jsou tam, aby s postavami mluvily, mohou jim poradit, nebo je balamutit, popřípadě s nimi bojovat. Takové klíčové bytosti postrkují postavy dobrodružství dál. To už je samozřejmě dostatečný důvod, abys je zařadil.

Potom jsou bytosti, které nemají s příběhem nic moc spořeňského, jen prostě žijí v oblasti, kde se dobrodružství odehrává. Na světě se těžko hledají místa, kde není ani živáčka, proto se takoví tvorové používají, aby zaplnili prostředí příběhu. Jsou taky velice důležité, svět kolem postav musí žít, musí být ohebný a pružný, vždyť i na Zemi se pořád něco děje. Postavám by připadal divné, kdyby v hlubokém lese nemohly najít jelena, v hájku neslyšely zpěv ptáků a ve vodě nebylo jediné ryby.

Jako oživení se dají použít cizí postavy, které třeba krajem jen procházejí a s daným příběhem nemají vcelku nic společného. Můžeš si občas dopřát i nějakou zvláštní vzácnou bytost, která by mohla příběhu dodat patřičnou šlávu. Pořád ale nesmíš zapomenout přemýšlet a sám sebe se ptát, proč se tam to či ono objevilo a jaký to bude mít vliv na dobrodružství.

Nejde o to, abys dlouho vymýšlel složité, ale opravdu fungující prostředí pro svou zápletku. Jen je dobré si všechno ujasnit, abys potom mohl vše reprodukovat hráčům. Když budeš dost zběhlý, dokážeš mnohdy domyslet spoustu věcí za běhu, ale tím se vystavuješ možnosti, že uděláš chybu. A schopní hráči na to velice rychle přijdou.

Každá bytost se dá v dobrodružství použít na různých mísotech a k různým účelům, a tak je musíš i brát. Ne všechny jsou ve hře proto, aby s dobrodruhy bojovaly a aby je hrdinové mohli zabíjet. Dračí doupě Plus není počítáčová hra, kdy je cílem všechny co nejrychleji pozabíjet. Jen si představ, jak by to vypadalo v našem světě, kdyby někdo zabíjal všechno živé kolem sebe, tak rychle a účinně, jak to jen jde. Hned by měl spoustu nepřátel, kteří by se jej snažili zneškodnit, a dříve nebo později by se jim to podařilo.

Při hře se snaž najít tu správnou střední cestu. Občas nějaký boj s vražednými stvůrami je v pořádku, ale nemělo

by jej být příliš. Mladým začínajícím hráčům většinou stačí zabít nějakou pořádnou nestvůru, obrat ji o její poklady a jít zase o jeskyni dál. Jak se ale hráč vyvijí, chce stále něco víc a hry plné soubojů, kterým se dá mnohdy předejít, jej většinou přestanou bavit.

Smysl

Ať již zvolíš pro své dobrodružství jakoukoliv bytost, dbej na to, aby měla smysl nejen v samotné hře, ale v celém fantaskním světě okolo. Tak jako na Zemi se zvířata nějak chovají, mají své potřeby a zvyky. Aby přežila, musejí si sehnat potravu, musejí se umět ubránit nepřátelům a musejí zvládat vychovávat potomstvo. A dost podobně se budou s životem vypořádávat i smyšlené bytosti.

Díky jejich mnohdy až zázračným schopnostem mohou žít i jinak a jinde, než jsme v našem světě zvyklí, ale to přece nebrání tomu, abychom ve všem hledali nějakou souvislost.

Když se zamyslíš nad tím, co která bytost potřebuje, brzy zjistíš, že třeba takový medvěd nesnese vedle sebe jeskyni s bandou skřetů, nebo že obyčejný koně těžko přežije na vyprahlé poušti. Tohle jsou sice přemrštěné příklady, ale spousta Pánů jeskyně se dopouští podobné chyby. Vymýšlej zvláštní ostrovy plné obřího hmyzu, který se tam paradoxně při své velikosti nemá čím žít, ale je tam prostě proto, aby měly postavy s čím bojovat. Tohle náročnější hráče příliš neuspokojí. Když budou chtít zabíjet, zapnou si akční počítáčovou hru. Je lepší předložit jim to, co jim většina počítáčových her není schopna dát. Barvity příběh, téměř neomezené možnosti a smysl ve všem, na co postavy narazí.

Každý svět se snaží udržovat rovnováhu. Predátorů je vždycky jen tolik, aby nestačili vybit všechnu svou potravu najednou. Každý tvor má v přírodě svou úlohu, pokud ji neplní, nastoupí na jeho místo někdo jiný, aby nebyla rovnováha narušena.

Budeš-li dál zkoumat a probírat to, jakým způsobem mohou bytosti žít, začnou tě napadat zajímavé věci. Kupříkladu jak vypadá doupě nějaké stvůry. Záleží pak už jen na tobě, jak moc do hloubky si budeš potřebovat bytosti pro dobrodružství připravit.

Atmosféra

Jak již asi věš, při hře je velice důležitá atmosféra. Ty jako PJ bys měl umět používat správné bytosti ve správný čas a na správném místě v příběhu. Svět fantazie ti otvírá spoustu možností. Je známo, že se bojíme víc toho, co nevidíme, co si jen představujeme, než věci, které stojí před námi. Fantazie si všechno umí sama dokreslovat mnohem lépe než ty nejlepší filmové efekty, a protože každému jsou jeho představy na míru, mnohdy několikanásobně umocňují zážitek. Jen si vzpomeň, kdy jsi viděl nějaký horor a jak jsi byl napnutý, když se po podlaze blížil stín a ty jsi slyšel jen zvuk kroků, jak ti cukaly koutky a tráslily se ruce. Pak vybafla nějaká příšera, ty ses více či méně lekl a bylo po všem.

Filmaři dokážou udělat hrozivou zrůdu, ale jen tak, jak si ji představují oni. Používají různých symbolů působících na psychiku člověka (v případě strachu jsou to rohy, agresivní červená barva a podobně). Představivost si ale všechno vytvá-

ří podle svého. Když řekneš, že má nestvůra takové zuby, že z nich opravdu jde strach, každý hráč si představí ty nejhroznější zuby, jaké vůbec umí. A takhle je to u fantazie se vším.

Umět dobrě využívat představivost hráčů je těžký úkol, ale PJ, který tohle zvládá, připraví svým hráčům nevšední zážitek. Tenhle poznatek totiž neplatí jen pro pocit strachu. Fantazie dokáže působit i na ostatní pocity a nálady.

Využitím správných bytostí můžeš v hráčích vyvolávat různé představy a utvářet tak atmosféru hry. Nezáleží však jen na tvém popisu a živém vyprávění, důležité pro atmosféru jsou i hráči. Pokud jste kamarádi a své hráče dobře znáš, často dokážeš odhadnout, co by na ně mohlo platit.

Různé styly světů, různé bytosti

Je na tobě a tvých hráčích, jakým způsobem budete hrát. Zvolíte-li svět hrdinský, středověký, hororový nebo jakýkoli jiný, zkus tomu přizpůsobovat i nestvůry, které v takovém světě žijí a s postavami se setkávají. Je jedno, jestli jsou to naše, nebo tvé vlastní výtvory. Avšak správné užití nestvůrek dokáže pěkně vykreslit realitu světa a atmosféru vašeho dobrodružství.

Pro hrdinský svět se hodí různá mytická zvířata, kouzlené bytosti a nebezpeční tvorové, které je potřeba překonat (gryf, troll, jednorožec, drak a podobně), aby hrdinové mohli dojít té pravé pohádkové slávy.

Pro středověký svět vol spíše nemagické tvory, běžná zvířata, jako jsou vlci, medvědi, kanci. Nejvíce se však uplatní lidé. Ti jsou mnohdy mnohem horší a nebezpečnější než rozezlený drak.

Do hororu se zase hodí krvelačný upír či vlkodlak a různé nestvůry, které dokážou navodit strašidelnou atmosféru.

Pokud budeš příliš kombinovat nestvůry, které k sobě atž již prostředím nebo způsobem hry nepasují, bude to působit šroubovaně a nereálně.

VYTVAŘENÍ VLASTNÍCH BYTOSTÍ

Nebude trvat dlouho, a těch několik bytostí uvedených v Bestiáři ti již nebude dostačovat. Jednotliví tvorové se budou ve hře stále opakovat a hráče takové hraní může brzy přestat bavit. Proto nebude-li ti tato kniha stačit (a to neplatiť jen pro tu část pravidel), zapoj svou fantazii a vymysli nové věci, které vaší hře dodají ten pravý originální nádech. V této kapitole ti chceme vysvětlit, jak na tvorbu bytostí.

K tvorbě nové bytosti vede vždy nějaký nápad, myšlenka, symbol či prostá nutnost. Je potřeba ten impuls, který v tobě zažehne vlnu inspirace, a ty se rozhodně tvořit. Sedět nad prázdným papírem s myšlenkou „musím přece něco vymyslet“ je neplodné a většinou úplně zbytečné.

Je lepší si počkat, až tě políbí múza a vnukne ti nějaký unikátní nápad. Pak je potřeba ten malý záblesk čehosi nechat v hlavě dostatečně růst a vyvijet se, dokud neuzrají do potřebné krásy. Některé věci pak potřebují ještě pěkně uležet, aby jako sýr dostaly tu správnou chuť a vůni. Nejlepší ze všeho je ale právě ta fáze vývinu a uzrávání. Mít

jen vizi, byť sebelepší, opravdu nestačí. K tomu, abys stvořil smysluplnou bytost, je potřeba nějaká ta práce.

Vezměme to ale všechno po pořádku.

Na začátku si uvědom, proč vlastně tvoríš; jaká je ta hlavní a prvotní myšlenka. Může jít o vzhled, který ti nějak učaroval, o zvláštní vlastnost či schopnost, nebo o roli, kterou má tvůj výtvor plnit v příběhu.

Příklad: Včera jsem si četl v knížce pověstí a narazil tam na velmi zajímavý příběh. Byl o tom, jak jednou šla selka opět přiložit do pece a z ní, k jejímu velkému překvapení, vyskočil ohnivý kohout. Zakokral, proběhl se po světnici a frř komínem na střechu...

Takový kohout by se mi zrovna hodil do dalšího dobrodružství, musím nějak oživit tu unavenou náladu zimy. Jen ať se ti dobrodruhové mají zase cím zaobírat a nesedí doma na zadku.

Sám vidíš, jak málo stačí k tomu, aby tě do nosu cvrnkl nějaký ten zajímavý nápad. V příkladu vychází PJ – říkejme mu třeba Honza – z jakési knihy. Ale ty se klidně můžeš inspirovat nějakým obrázkem, filmem, počítačovou hrou, nebo můžeš vymyslet něco zcela nového. Nápad už Honza má, chce udělat ohnivého kohouta pro své nové dobrodružství.

Ted, když už máš stejně jako on nějakou myšlenku, je potřeba s ní začít pracovat. Je to, jako když vaříš, i když vás třeba o pečení spoustu věcí, je dobré si otevřít kuchařku a přečíst si recept. Proto pokud je to možné, sezeň si co nejvíce informací, které ti mohou při tvorbě pomoci. Popisuješ-li zvíře, existuje spousta biologicky zaměřených knih, je-li to nějaký mytologický tvor, najdi si o něm nějakou báji atd. V případě, že vytváříš úplně něco nového, zkus si najít údaje o bytostech podobných té tvé.

Při tvorbě záleží také na tom, jak velkou roli bude nová bytost v příběhu hrát a kolik důležitých věcí je potřeba si zjistit, popřípadě vymyslet.

Příklad: Co kdyby se tam ten kohout zničehonic objevil a začal by zapalovat domy. Postavy by pátraly po žháři, až by našly jeho.

Mrknou se ještě jednou do té knížky, jak to tam vlastně bylo...

... Ohnivé perí, zlatý zobák, všude kolem spousta jisker a popela. Ehmmm. A bude velký, větší než obyčejný kohout...

... Fajn. Ale jestli po něm postavy budou pátrat, budou se vyptávat. Musím dát dohromady i jeho způsoby...

... aha, tak nevznikne zničehonic, vyskočí z prastaré pece, v níž se topilo již před 100 lety. Ano, přesně takhle to dává smysl.

Vidíme, že Honza si začíná všechno postupně ujasňovat a dávat dohromady. I ty bys měl dělat vše tak, aby to do sebe zapadalo jako skládačka. Nemělo by to skončit, jako když pejsek a kočička pekli dort, to je splácáním všeho dohromady. Občas přidat nějakou dobrou ingredienci navíc je v pořádku, ale všeho moc škodí.

Uč se umně popisovat vzhled, abys jím mohl pěkně nahrávat fantazii hráčů. Oni se ti pak odvědčí dobrou náladou a pokud je zaujmeš, budou ti pečlivě naslouchat.

Když vymýšlíš novou bytost, uvědom si, že „forma vyplývá z funkce“. To znamená, že každá část těla by měla mít pro bytost své opodstatnění – smysl, proč tam vlastně je. Podívej se po přírodě. Jeleni mají parohy, aby mohli v období říje bojovat o laně, a třeba kobylka má dlouhé nohy, aby mohla daleko skákat a unikla tak hmyzožravcům. Platí to i naopak, k tomu, aby tvorové mohli vykonávat nějakou činnost, musejí být uzpůsobeni – aby mohl pegas lézt, potřebuje na to dost velká křídla. I když je třeba zmíněný pegas jen v našich představách, měl by být popsán tak, jak by mohl opravdu existovat.

Snaž se ale spíš v hlavě si ujasnit co nejvíce věcí, ať pak nemusíš při hře tápat a vymýšlet si. Ptej se sám sebe na všechno „Proč?“. Proč žije tam a ne jinde, proč žere to a ne ono, proč dělá tohle a ne tamto. Tyto otázky ti pomohou odstranit nesrovnanosti. Sám brzy zjistíš, že i v pověstech nebo bájích najdeš spoustu tvrzení, která často nedávají smysl. Někdy se dá přivřít oko a prostě to tak vzít, ale dobrodruzi jsou štouroví a často mají na chyby nos. Uvaříš-li jim něco podivného, nemusejí ti to, jak se říká, „sežrat“.

Stejně jako v přírodě by mělo mít všechno svůj řád. Ve fantasy světech je také příroda. I když trochu jiná, měly by v ní také platit nějaké zákony a pravidla. Každý tvor v něm musí nějak žít – jist, pít, spát atd.

Příklad: Tak, co dál? Jak žije? Řekl bych, že to není normální živý tvor. Když se narodí z ohně, mohl by mu oheň celý život dávat sílu, pak by nepotřeboval jist ani spát. Na druhou stranu bude bez ohně vyřízený. Jo, to, co jej vede k zapalování, je vlastně hlad. Kohout potřebuje oheň k životu, stejně jako ostatní tvorové potřebují jídlo.

Když už si to všechno představíš, pořád tomu něco chybí. Co takhle nádivku? Přidat k tělu ještě opravdovou duši. Měl by sis rozmyslet, jak se tebou vytvořená bytost bude chovat a jak bude myslet. Mohla by mít nějaké návyky, naučené schopnosti a dovednosti.

Jen myslí na to, že i bytosti jednoho druhu se málokdy chovají úplně stejně, každá má něco svého, odlišného od ostatních. Můžeš sice házet kupříkladu všechny psy do jednoho pytla, ale doopravdy je každý přece úplně jiná osobnost. A to platí u všech inteligentnějších tvorů, ať již se jedná o kočku, nebo o elfa.

Příklad: Na konci, až toho malého žháře najdou, mohli by s ním bojovat. No, nejspíš budou muset. Bude určitě stejný jako oheň. Taky takový dravý a neústupný. Nejspíš je i napadne, přiblíží-li se k němu příliš blízko. Rozhodně nebude nijak přítluný, vetřelce ve svém hořícím domě přece nebude trpět. Nehledě na to, že některá zvířata vycítí z lidí jejich úmysly, proč by nemohl i můj kohout?

Honza si představil, jak se asi ohnivý kohout zachová, když na něj dobrodruhové přijdou. Ale spíš trochu naťukl

jeho chování a úmysly, to mu bude pro dobrodružství nejspíš stačit. Ve svých myšlenkách ale nakousl i boj. S bojem se v dobrodružství postavy mohou setkávat často, proto je dobré mít charakteristiky pro boj předem připraveny. Honza s bojem přímo počítá, takže si potřebná čísla jistě zapíše.

Když budeš sepisovat charakteristiky, zkus se zamyslet nad tím, jak bude tvá nestvůra bojovat, jaké je tělesné stavby a podobně. Podle pravidel pro postavy už leccos vyvodíš, jinak porovnávej s ostatními bytostmi popsanými v Bestiáři, aby daná čísla byla co nejvěrnější.

Není na škodu si říct, že tvůrci často sklouzavají k tvorbě stále silnějších a silnějších nestvůr. Taková věc nemá pro hru větší smysl, snad jen, že dobrodruhové musejí shánět stále větší zbraně. Navíc u velkých potvor se dost těžko opodstatňuje jejich způsob života, v čemž, jak jsme si řekli, je důležité mít jasno.

A věz, že neexistují jen bytosti, s nimiž je nutno bojovat a porážet je. Najdou se i takové, které se do hry hodí, a dobrodruhové s nimi vůbec bojovat nemusejí. Opravdu je lepší solit tak akorát než přesolovat.

Příklad: Takový kohout bude asi na nepřitele skákat a škrábat jej pařáty a bude se snažit mu vyklovat oči.

Ten kohout je docela zuřivý, navíc dokáže poletovat, dám mu na Boj 4.

ÚČ nebude mít moc velké, je malý, nohy má krátké a ani není nijak příliš obratný. 1 bude stačit.

OČ? A to zase uskakovat umí, dám 3.

Jeho peří není obyčejné, je to taková lehká magická ochrana. Opět 3, víc už ne. Není potřeba.

Ty pařáty samy o sobě moc nezraní, ale kdykoliv se někoho dotknou, pekelně jej popálí. 1 za pařáty a 3 kvůli těm spáleninám. 1+3=4.

Mez zranění mu dám trošku vyšší na jeho velikost. Přece jen to není žádná houžvička a oheň ho udržuje při zdraví. 5 je OK.

Oheň mu neublíží, bez vody taky přežije, voda mu vadí, bez ohně mu nebude moc dobře. Fyzické útoky jej budou zraňovat normálně, ať to pro ty mé dobrodruhy není sebevražda.

No, vždyť ten kohout celý hoří, to z něj musí sálat překně teplo. To bude pro útočníky asi hodně nepříjemné. Nechám všechny v jeho blízkosti každé kolo pořádně popálit.

Jak jsme již ukázali na Honzově tvorbě, u některé bytosti se hodí přidat i nějakou tu zvláštní schopnost. Sám vidíš, že ten kohout není fyzicky nijak zvlášť silný, má ale určité výhody. Naopak jeho slabinou je voda, která mu může ublížit.

I ty, hodí-li se to, můžeš vymyslet nějakou speciální vlastnost nebo schopnost. Cílem ale není nestvůru co nejvíce posílit, jen jí dát „štávu“. Pozlobit a poškádat hráče nějakou zajímavou novinkou jistě není zbytečné.

Nakonec to chce přisolit a přidat nějaké to koření, které dodá atmosféru a přibarví hru.

Příklad: Jo, to tam dám. Kamkoliv on šlápně, tam po něm zůstanou vypálené stopy. To ty moje hráče může pěkně navést, nebo úžasně zmást. Už je vidím, jak si nad tím lámou hlavu.

Honza to dal po nějakém tom přemýšlení konečně dohromady a může začít s dobrodružstvím, jak si naplánoval.

Pokud ty zrovna nehodláš svůj výtvar urychlěně použít, nech ho pěkně uležet. Až čas ukáže, jakou dobrotu jsi to vlastně přípravil. Možná je někdy potřeba ještě něco přidat, ale to už záleží na každém podle vlastní chuti.

Dát již vše hotové na papír, aby mohli okusit i ostatní, je jen otázkou stylistiky a písemného projevu. Pro tebe jako PJ kolikrát postačí sepsat si pář důležitých čísel, popřípadě poznámek. Pokud jsi ale tvor zapomnělivý, radši si všechno pečlivě poznač, aby ses ke svému dílku mohl za čas zase vrátit. Totéž platí i v případě, že se budeš chtít svým výtvořem pochlubit jinému Pánovi jeskyně.

Co je důležité si poznamenat pro hru? To záleží na tobě a na situaci, ve které se tebou vytvořená bytost ocitne. Pokud hrozí boj, měl by sis připravit všechny náležité charakteristiky k boji. Budou-li postavy s tvým výtvořem třeba závodit, zapiš si jeho Rychlost. V případě potřeby i hodnotu Smyslů. Prostě a jednoduše cokoliv, co by ti mohlo být užitečné. Je lepší (a rychlejší) najít něco na příslušném rádku v papíře než si vymýšlet.

Už zbývá jen podávat k dobrému dobrodružství plnému nevšední zábavy.

A co jsme to vlastně pekli? Nadívaného kohouta, ale asi se nám trochu připálil...

Zamyšlení

Práce je hotova. Připravil sis pro svá dobrodružství nějakou jistě zajímavou bytost. Teď, když už jsi prošel samotnou tvorbou, se zkus zamyslet. Zeptej se sám sebe: „Proč, jsem ji vlastně stvořil?“

Dračí doupě Plus hrajeme proto, abychom se u něj více sblížili s přáteli, abychom mohli nad něčím přemýšlet a hlavně, abychom se dobře pobavili. Proto by i tebou stvořené bytosti měly nějak vylepšovat vaši hru. Pokud se ti podaří do každého svého výtvořu dostat alespoň kousek něčeho, co povznese vaše hraní zase o kousek výš, jsi skvělým tvůrcem a každé další setkání s hráči bude lepší a lepší.

Skrz své bytosti můžeš hráče poznávat a učit je o světech své fantazie, ale také o našem světě. Když budou hráči jednat s nějakou cizí postavou, naučí se jednat i s opravdovými lidmi. Když jim budeš dávat sebevědomí a rozvíjet jejich intelekt, mohou všechny tyto zkušenosti použít i v realitě. K tomu všemu máš bytosti, které se kolikrát tolík blíží našim představám, že se zdají skoro skutečné.

Sám popřemýšlej, proč je bytost, kterou jsi stvořil, taková, jaká je. Jistě má něco znamenat (nemusí to být mnoho) ve tvých dobrodružstvích. I když si to možná neuvědomuješ,

vzhled a chování bytosti jsou postaveny na tvých představách o tom, jak by měla ta, která bytost vypadat.

Bytosti často bývají nějakého typu, který přesně ukazuje na to, k čemu jsou určeny. Krvelačný zabiják bude velký a svalnatý, k tomu agresivní a již z dálky bude od pohledu budit respekt. Naproti tomu dívka je zase typem nevinnosti a slabosti. Chlupaté zvíře s velkými zuby je typem nebezpečné šelmy. Když budeš využívat bytosti, u nichž je už z dálky poznat jejich typ, může to být dobré, ale také nemusí.

Typů bytostí je strašlivá spousta. Jsou typem proto, že zosobňují a spojují věci, které v nás všechn vyvolávají stejně, nebo hodně podobné představy. Ty věci nazveme symboly.

Každá bytost je stvořena z mnoha symbolů, které v nás právě mají ony představy vyvolat. Symbolům se nedá vyhnout, vždy když něco smysluplného stvoříš, bude v tom nějaký symbol. Proč se jim ale vyhýbat, když se dají výjimečně dobré využít? Předkládej hráčům cíleně bytosti, které budou tvořeny takovými symboly, jaké jim tam budeš chtít dát.

Symbolem může být nespočet věcí. Zářící oči ve tmě vyvolávají strach ze šelmy, která v noci hledá kořist, naopak hluboké a zvlhlé oči dívky jsou symbolem nevinnosti, křehkosti a citlivosti. Bytost, která má rohy – symbol d'ábla – a pohrdavý a nenávistný výraz, jenž je symbolem nepřátelství, bude zosobňovat zlé úmysly. Sám se snaž používat jen takové symboly, které promyslíš a opravdu je chceteš. Potom bude tebou stvořená bytost na hráče působit přesně tak, jak potřebuješ.

Když už víme, z čeho je typ sestaven, můžeme se zamyslet nad tím, zda je dobré vytvářet výrazné typy bytostí. Ano, někdy je dobré hráčům přímo typem naznačit, jakou úlohu má bytost v příběhu sehrát. Avšak mnohem zajímavější a zábavnější je, když postava nemá přímo výrazný typ. Je lepší, sestává-li z unikátních kombinací symbolů, které tak stvoří zajímavou bytost. Pro postavy bude jistě poutavější a přínosnější setkání s bytostí, která na první pohled vypadá jako přítel a nakonec se z ní vyklube podlý nepřítel; samozřejmě to platí i naopak. Nemusí však jít přímo o protiklady, stačí drobné rozdíly, které postavy i hráče naučí nikdy ničemu hněd nedívávat.

Tak jako lidé, mají i bytosti složitou osobnost, která nikdy není jednostranná. Pochop, že neexistuje jen černá a bílá barva, že není jen dobro a zlo. Mezi černou a bílou je ještě spousta odstínů šedi a kromě nich nespoleč jiných krásných barev.

Nauč své hráče, že každá bytost, s níž se potkají, není jen jedna věta a spousta čísel v tvých poznámkách. Ukaž jim, že opravdu žije – mění se a vyvíjí. Dojem, který budou postavy z bytosti mít, by neměl být pořád stejný a průhledný. Vždyť i v našem světě potkáváme lidi, kteří se nám na první pohled zamlouvají. Stačí, aby něco řekli nebo udělali, a hned se náš názor mění. Každý máme v jistém poměru své klady a záporu a úplně stejně je mají i bytosti ve světech fantazie.

Poznej skrytá tajemství svých bytostí a příběhy dobrodruhů budou zase o kus lepší.

Ceník

Tento ceník přímo navazuje na část Tvorba světa, konkrétně pak na hospodářství. Spoustu informací, sloužících k pochopení souvislostí v ceníku, najdeš právě tam.

Ceník jsme se snažili vytvořit s inspirací ze středověkých poměrů. K dokonalosti má určitě ještě daleko – jeho vylepšování je tedy na tobě, v cenách i vahách. Spousta z cen závisí na konkrétním prostředí – u mořského pobřeží budou odlišné od hor na severu. Pokud se ti tyto ceny nelibí, nevadí, vytvoř si svůj vlastní ceník. Dávej však pozor na všechny souvislosti, aby se pak hráči nedivili, že měsíc z kraví kůže stojí více než samotná kráva.

Náš ceník zdaleka neobsahuje všechno, dokonce ani ceny většiny zbraní z pravidel. Neobsahoval by všechno, ani kdyby v těchto pravidlech nebylo nic jiného než ceník – s méně pravidly se většinou hrává lépe. Nedostatek cen by pro tebe neměl být problémem. Dodlej si je či odhaduj během hry sám podle ostatních cen – nyní ti odhalíme, jak jsme postupovali při určování základních cen my.

Pojetí ceníku

Svět je velmi komplexní záležitost a najít bod, odkud vyjít, je dost těžké. Možná to není nějak zvlášť přesné, ale my jsme vyšli z toho, co peníze znamenají pro jednoho vesničana. Kolik peněz platí za jídlo, jaké platí daně, co ho stojí udržování vlastní chaloupky a kolik si vydělá.

Určili jsme, že minimální cena jídla, kterou jakýkoliv člověk potřebuje na den, je 0,33 zlatáku. Tovaryš či čeledín jedí za 0,66 zlatého a statkář za celý zlaták. Přehled najdeš v ceníku u živobytí. Pro jednoduchost jsme si také stanovili, že stejnou sumu, jakou potřebuje na jídlo, potřebuje i na ostatní živobytí – daně, bydlení atd. A do třetice jsme si určili, kolik si prací vydělá za den – je to trojnásobek částky, kterou projí. Když to shrneme, třetinu z toho, co vydělá, projí, třetinu zaplatí na daních a jiných nutných výdajích a třetina mu zbude.

Je to poněkud zjednodušující, ale někde začít musíme. A z tohoto rozdelení dostaneme hned několik věcí. Pokud například bude tovaryš pracovat na jednom výrobku pět dnů, udělá na něm práce za $5 \times 0,66 \times 3$. Takže udělá práci za 9,9 zlatých. Když k tomu připočteme cenu materiálu, máme vypočtenou i cenu celého výrobcu. Ovšem ten výrobek nebude tak dobrý, jako kdyby na něm pracoval samotný mistr. U většiny výrobků, které si budou moci postavy ve městě koupit, bys tak měl dokázat zhruba odhadnout cenu, a když si nebudeš jist, porovnej ji ještě s ostatními podobnými výrobky.

Může se stát, že se v nějaké knížce dočteš, že jeden kníže kupil zvláštní předmět za dva tucty krav. Tebe to inspiruje k zápletce, a tak pro dobrodružství vymyslíš zajímavý artefakt, který místnímu knížeti prodává podivný obchodník. A ty potřebuješ vědět, za jakou cenu. Nuže, dva tucty krav je dvacet čtyři krav, jedna podle ceníku stojí 50 zlatých,

takže kníže to bude kupovat za 1200 zlatých. No jo, ale proč jsme to počítali, vždyť to také mohl kupovat rovnou v krahách...

Dnes zíjeme v době, kdy nám do schránky přijde každý den několik letáků, my ceny v různých obchodech porovnáme, a pak si vybereme tu nejlevnější. Nebo když si chceme koupit novou elektroniku, můžeme přesně porovnat všechny parametry daného zařízení (stejně jako u zbraní můžeš porovnat všechna čísla). Když si chceme směnit koruny na zahraniční měnu, známe její přesný kurs. To jsou však výrobky moderní doby a dřív to takto nefungovalo. Hráči by nikdy neměli znát přesnou hodnotu. Ustálené ceny má jen nejběžnější zboží, jako třeba mouka. Když je v ceníku napsáno, že široký meč stojí 48 zlatých, může se někde dát sehnat za 35 a jinde za 70. Cena je závislá na zdrojové surovině (železo), vzdálenosti, odkud je třeba ji dovézt, zručnosti zbrojíře, jeho věhlasu, a také na tom, jak moc je mu zákazník sympathetic. Nezapomeň, že ještě neexistují žádné manufakturní a žádná sériová výroba. Šaty, zbraně i zbroje se vyrábějí na objednávku.

Snažili jsme se tento ceník vytvořit na základě dobových reálií. Takových ceníků v RPG hráčů moc není, tudíž není možné přímo převádět ceníky z jiných her, a to ani z Dračího doupěte či Asterionu. Je přizpůsobený podmínkám, jaké mohly být zhruba na úrovni České republiky - dřeva, kůže i železa je relativně dost, zato víno se musí dovážet z daleka. Pokud si svůj stát, kde se právě pohybují postavy, představuješ například jako středověkou Itálii, bude např. víno desetkrát levnější.

CENY

Živobytí

V této sekci jsou uvedeny hlavně věci, týkající se živobytí. Je zde několik cen, aby sis dokázal představit, kolik takový zlaták znamená pro vesničana, kolik pro měšťana a kolik pro šlechtice. Najdeš tu, za kolik se za jeden den najedí, kolik si vyděláj, ale také kolik stojí nástroje, které používají pro svou obživu. Vidíš také, kolik tvoří majetek měšťanstva či kolik vynášelo celé panství.

Nezapomeň, že to je samozřejmě hrubý přehled. Není tovaryš jako tovaryš nebo šlechtic jako šlechtic. Například vážená a důležitá povolání mohou mít třebas i třikrát větší příjem, než je ten průměrný.

Zrovna u majetku nejbohatších měšťanů je třeba podotknout, že zde se jedná o majetek movitý – jejich peníze, šperky, stříbrné přívory a podobně, není v tom zahrnut majetek, který mají v nemovitostech – ve stavbách a v polích. Ten byl daleko větší a z jeho pronajímání žili. Měšťané většinu svých příjmů nevkládali do investic, ale do reprezentace – lepší šaty, vybavení domu, šperky a další

Ceník

věci, které jim žádné zisky nepřinášely. Na druhé straně to zvyšovalo jejich sociální postavení, díky němuž si přilepšovali jinými způsoby.

Minimální strava na den	0,33
Jídlo tovaryše, čeledína na den	0,66
Jídlo statkáře, mistra na den	1,00
Jídlo měšťana, obchodníka na den	6,00
Jídlo šlechtice na den	12,00
Nůž	3,30
Lopata	3,80
Sekera	6,50
Kolovrat	12,50
Pluh	13,00
Tkalcovský stav	50,00
Roční nájem statku	100,00
Čtyřleté studium na univerzitě	1 500,00
Movitý majetek nejbohatších měšťanů	6 000,00
Roční výnos menšího panství	30 000,00
Pohřební sváost	5,50

Potraviny

Ceny některých potravin, jako třeba sýra nebo cukru, ti asi přijdou nezvykle vysoké. Buď se takové věci musely vozit z daleka (například ten cukr – u nás se místo něj používal med, ale ani ten nebyl všem přístupný), nebo způsob jejich výroby byl pro naše předky poněkud komplikovaný (jako třeba sýr).

Litr pšenice	0,05
Kilo mouky	0,20
Bochník chleba	0,33
Výroní cena litru piva	0,05–0,08
Tucet vajec	0,80
Kilo jablek	2,50
Kilo jahod	7,00
Kilo cibule	0,30
Kilo soli	0,50
Kilo cukru	16,00
Perníkové srdce	2,00
Kilo sýra	6,00
Kilo slaniny	5,00
Kilo šunky	12,00
Litr moštů	2,50
Láhev (0,7 l) běžného vína	13,00
Láhev kvalitního vína	20,00

V hospodě...

Nezapomeň, že placky či ovesná kaše se daly dostat jen v těch chudších hospodách, kde se zase nedalo sehnat pečené kuře, a naopak. A tomu odpovídala do značné míry i kvalita a cena všeho ostatního. Takže pivo se dalo sehnat jak za pět měďáků – ale bylo naředěná a nedalo se moc pít – tak za dva zlaté, ale bylo vychlazené a opravdu velmi dobré. Nezapomeň těmto podmínkám přizpůsobovat ceny.

Pšeničná placka	0,05
Ovesná kaše	0,10
Guláš	0,30
Vepřo knedlo zelo	1,00

Pečené kuře	3,00
Pečená koroptev	7,00
Tuplák piva	0,15
Štampule pálenky	0,35
Pohárek medoviny	0,40
Pohárek vína	2,00

Živá zvířata

Holub	0,40
Slepice	1,60
Kachna	2,00
Husa	5,00
Ryba	3,00
Ovce	8,00
Koza	10,00
Prase	12,00
Tele	15,00
Kráva	50,00
Vynikající dojnice	60,00
Býk	70,00
Kotě	0,05
Cvičený pes	14,00
Cvičený sokol	50,00
Cvičený orel, jestřáb	60,00
Osel, mula	90,00
Herka, pony	100,00
Kůň	330,00
Tažný kůň	260,00
Jezdecký kůň	400,00
Válečný kůň	1 250,00
Oves pro koně na měsíc	12,00

Výzbroj

Výzbroj, jak ji znáš už z PPH. Tam také nalezneš upřesňující texty. V prvním sloupci je cena, v druhém váha v kg.

Kožená torna	4,00	1,00	
Vak	1,00	0,40	unese max. 5 kg
Malý batoh	8,00	0,50	unese max. 10 kg
Velký batoh	15,00	0,75	unese max. 20 kg
Měšec	1,20	0,20	
Příkrývka	6,00	1,50	
Spací vak	12,00	2,00	
Velký měch	2,20	0,50	1 l
Malý měch	1,50	0,25	0,5 l
Flakónek	12,50	0,10	0,2 l
Skleněná láhev	7,50	0,20	0,5 l
Ampulka	5,00	0,05	objem 1dcl; 2,5 cm široká, 10 cm vysoká
Křída	0,30	0,05	2x2x10 cm
Brk	0,50	0,05	
Inkoust	5,00	0,10	0,1 l (na 20 stran)
Kalamář	5,00	0,10	
Pergamen	2,50	0,10	24x18 cm
Papyrus	0,50	0,02	24x18 cm
Křesadlo a troud	0,50	0,10	
Svíčka	0,30	0,05	

Ceník

Pochodeň (louč)	0,20	0,75	
Lucerna	10,00	1,00	0,51
Stíněná lucerna	14,00	1,25	
Olej, dávka do lucerny	1,00	0,50	0,51
Provaz, délka 10m	1,00	2,00	
Provazový žebřík	6,00	10,00	desetimetrový
Malinké zrcátko	10,00	0,10	7x7 cm
Mapa	30,00	0,10	
Dobrá mapa	50,00	0,15	
Kotlík	20,00	2,00	
Taštička na opasek	0,50	0,20	

Nástroje

Nůž	3,30	0,5	
Lopata, rýč	3,80	3,0	
Krumpáč	3,20	3,0	
Nebozez	3,00	0,2	
Dláto	4,00	1,0	
Dřevorubecká sekera	6,50	4,5	
Jednoruční pila	12,00	1,5	
Obouruční pila	30,00	4,0	
Košík	4,00	0,5	
Vědro	4,00	2,0	
Kád'	4,00	10,0	
Malý soudek (5 l)	3,50	2,0	
Velký sud (20 l)	5,00	8,0	
Kolovrat	12,50	8,0	
Pluh	13,00	20,0	
Tkalcovský stav	50,00	17,0	
Kovadlina	240,00	50,0	
Kovářské měchy	200,00	20,0	
Kompletní zbrojířské vybavení (bez surovin)	2 000,00	10,0	
Výstroj koně	15,00	10,0	(uzda, sedlo)
Sedlové brašny	40,00	5,0	(nosnost 50 kg)
Loutna	65,00	2,0	
Harfa	95,00	40,0	
Buben	8,00	3,0	
Píšťala	5,00	0,5	
Nádobí dřevěné	2,50	0,1	(jeden kus)
Nádobí postříbřené	15,00	0,1	(jeden kus)
Měděný kotlík	20,00	2,0	
Šitíčko	3,00	0,1	

Ubytování

Opět se liší podle typu hostince, ceny mohou být nižší i vyšší. Za přídavné služby, jako je koupel či ustájení koní, se platí.

Místnost pro sluhy	0,40	
Hospoda	2,00	
Vlastní samostatná vytápěná místnost	4,00	
Ustájení a krmení koně	2,00	
Teplá koupel navíc	3,00	
Pronajmutí srubu na týden	25,00	
Pronajmutí domu řemeslníka na týden	100,00	
Pronajmutí domu obchodníka na týden	250,00	

Domy a pole

Ceny jsou opět víceméně orientační, v hlavním městě budou vyšší, v malém městečku menší. Cena pole se také pohybuje podle jeho umístění, úrodnosti půdy, vzdálenosti od města, blízkosti k vodě atd.

Studna	30,00	
Chatrč (z čeho se najde)	200,00	
Srub z kmenů, dvě místnosti	600,00	
Prostý dům o třech místnostech (mimo hradby)	700,00	
Cena lepšího lánového gruntu	1 250,00	
Menší domek v lepší čtvrti	1 950,00	
Běžný dům ve městě	2 000,00	
Dvojpodlažní řadový dům ve městě	2 250,00	
Dům se dvorem	3 400,00	
Dům řemeslníka, s obchodem	4 000,00	
Obytný dům v dobré čtvrti	4 000,00	
Dvojpodlažní městský dům s délkou	4 600,00	
Dům městského obchodníka	7 000,00	
Výstavný měšťanský dům na náměstí	8 500,00	

Nábytek

Poduška nebo polštář vycpaný senem	2,00	
Slamník	3,30	
Stolička	4,50	
Křeslo	8,00	
Ubrus zdobený	25,00	
Mosazná konvice	25,00	
Zrcadlo	25,00	1,00 o průměru 25 cm; nebo 30x30 cm
Truhla bez zámku	25,00	
Truhlička se zámkem	80,00	
Bytelná truhla s pořádným zámkem	100,00	

Oblečení a úprava šatů

Šaty byly dříve opravdu drahé a přísloví „šaty dělaj člověka“ platilo dvojnásob. Většina lidí měla šaty pouze jedny, a ti, kteří měli na dvoje, si spíše pořídili něco svátečního a lepšího než druhé stejně. Navíc šaty do značné míry ovlivňují vzhled, jak přesně, je popsáno v PPH.

Všechny šaty jsou navíc v jejich základní verzi – chtěl-li někdo barevné, zaplatil jedenapůlkrát tolik, pokud byly elegantního střihu, dvojnásobek. A pokud měly být jak elegantní, tak v atraktivní fialové barvě, zaplatil čtyřnásobek.

Tady se mohou postavy opravdu vyřádit a nakoupit si věci, které opravdu chtejí mít na sobě – košili, kalhoty, varkoč i opasek. Ovšem potom také zaplatí odpovídající sumu.

Šáh obyčejného plátna	15,00	
Kilo vlny	32,00	
Spodní košile	8,00	
Lněná košile	15,00	
Suknice	28,00	
Vlněné kalhoty, kamaše	33,00	
Vyšívaný varkoč	40,00	
Tunika	40,00	
Vlněné roucho	60,00	
Vlněný plášt	60,00	

Ceník

Zimní kabát	150,00
Kožich	190,00
Hedvábný závoj	200,00
Dřeváky	2,00
Hrubé selské škorně	5,00
Pěkné kožené škorně	14,00
Šála, šátek	1,50
Rukavice	10,00
Klobouk	15,00
Vlněná kukla	20,00
Kožený řemen	6,50
Obyčejná pochva	5,00
Zdobená pochva	15,00
Obyčejný toulec	5,00
Kožený toulec zdobený	15,00
Úprava šatů – násobek	
Ošumělé (snižují důstojnost o 2 a krásu o 1)	0,4x
Prosté, nebarvené (snižují důstojnost o 1)	1x
Jednoduché barvení	1,6x
Drahé barvení (modrá, fialová, zvyšují důstojnost o 1 až 2)	2x
Elegantní, zdobené (zvyšují krásu o 1 až 2)	2x
Kožešinové (vnitřní strana)	3,5x
Hedvábné (zvyšují krásu o 3)	10x

Šperky

Náramek	40,00
Ozdobné přezky	60,00
Řetízek	60,00
Stříbrná lžička	75,00
Zlatý prsten	80,00
Spona do vlasů	80,00
Malý diamant	150,00
Zlatý náhrdelník	225,00
Velký diamant	450,00
Zlatý prsten s rubínem	465,00
Perlsový náhrdelník	500,00
Zlatý prsten s drahokamem	540,00
Luxusní pás zdobený zlatem a kameny	1 550,00
Královská koruna	3 000,00

Zbraně

Ceny jsou opět orientační, mohou se lišit zbrojíř od zbrojíře. Uvedena je také vždy ta základní, nejnižší cena, od které se odvíjí vše další. Ve státech s nevolnictvím budou vyšší, aby si zbraně mohla dovolit jen šlechta a aby bylo na cestách méně lapků, stejně tak budou dražší tam, kde není dostatek železa.

Zbraní je v DrD+ spousta. Nachází se zde většina těch, které z historie a z fantasy žánru znáš. Jenže některé zbraně, jako třeba trojzubec, se používaly ve starověku, některé na začátku středověku a některé na jeho konci. Zbraně se postupně vyvíjely, vynalézaly se nové, účinnější, a staré, ne tak účinné, se přestávaly používat. Všechny tyto zbraně se vlastně nikdy nepoužívaly naráz, takže ani ty nemusíš ve svém světě všechny používat. Mimo jiné i díky tomu má spousta z nich podobné parametry. Podle éry svého světa

musíš určit i jejich ceny. Vyrobít trojzubec ve starověku bylo na tehdejší dobu podstatně náročnější (a dražší), než vyrobit jej ve středověku.

Od každého druhu jsme uvedli několik zástupců. Pokud budeš potřebovat cenu zbraně, která zde není uvedena, můžeš ji odhadnout porovnáním této zbraně s těmi, které zde nalezneš.

Kožená zbroj	70,00	6,0
Kroužková zbroj	350,00	15,0
Plátová zbroj	3 700,00	30,0
Kožená čapka	10,00	0,3
Kroužková kukla	30,00	2,0
Plná přilba	50,00	2,0
Malý štít	18,00	1,5
Velký štít	40,00	4,0
Nůž	3,30	0,3
Dýka	12,00	0,2
Dlouhá dýka	15,00	0,3
Sekera	24,00	2,0
Válečná sekera	36,00	2,5
Mačeta	18,00	1,0
Tesák	30,00	1,2
Šavle	52,00	1,5
Krátký meč	56,00	1,5
Široký meč	48,00	2,0
Jedenapůlruční meč	80,00	2,0
Obouruční meč	125,00	4,5
Obušek	1,00	0,2
Kyj	3,00	1,0
Palcát	45,00	5,0
Těžký kyj	15,00	4,0
Válečné kladivo	50,00	3,0
Biják	51,00	2,5
Těžký biják	63,00	3,0
Lehké kopí	25,00	1,0
Lehká hůl	6,00	0,5
Kopí	39,00	1,2
Okovaná hůl	12,00	1,0
Píka	51,00	3,0
Vidle	3,00	2,0
Lehký trojzubec	43,00	2,5
Halapartna	59,00	4,0
Těžká sudlice	53,00	4,0
Cep	12,00	3,0
Řemdih	39,00	2,0
Krátký luk	48,00	1,0
Dlouhý luk	75,00	1,2
Dlouhý skládaný luk	130,00	1,5
Lehká kuše	40,00	1,5
Vojenská kuše	65,00	2,0
Vrhací dýka	12,00	0,2
Lehká vrhací sekera	30,00	0,7
Vrhací kladivo	60,00	0,5
Hvězdice	10,00	0,1
Oštěp	27,00	1,0
10 železných hrotů na šípky do kuše	2,20	0,5

Služby

Čištění a odřezání zbroje	8,00
Pronájem kočáru na rok	2 000,00
Kurýr za 50 km či den	30,00 (+30 za najmutí)
Převozník za člověka	0,80
Převozník za koně	1,30
Průvodce na den město	2,50
Průvodce na den divočina	3,50
Umlétání obilí za den	2,50
Bard na hraní v krčmě	2,00 (+ jídlo a pití)
Ustájení a hlídání koně za den	4,00
Ustájení válečného koně na den	10,00
Pohřeb	5,50
Informátor (obecné informace)	5,00
Informátor (tajné informace)	10 a více
Návštěva hampejzu	10,00
Masáž	0,60
Koupel (necky)	0,30
Koupel (v lázni)	1,00
Překreslení mapy	30,00
Ranhojič	1,00
Vymítání	5,00
Okování koně, za podkovu	1,00
Vyprání oblečení	0,15
Vyspravení oblečení	0,20
Vyspravení zbroje	až 1/2 ceny zbroje
Vytvoření pečeti	15,00
Portrétnista	30,00
Nájemný vrah	15 a více, podle důležitosti osoby
Žoldák – hlídání za den	4,00
Žoldák – napadení osoby	10,00
Soud	30,00
Písář	10,00

Informace

Cena knihy se vypočítá vynásobením počtu kapitol (kterých bývalo spíše více než méně) cenou uvedenou zde v ceníku.

Jako příklad je uvedena i cena opravdu tlusté knihy, jakou by v našem světě byla například bible. Tyto ceny platí do vynálezu knihtisku (což bylo až v novověku).

Soukromý učitel je sice levnější než univerzitní vzdělání, ale neovládá také předmětů, kolik se na univerzitě vyučuje, a nemá takový přehled ani nejde do takové hloubky jako univerzitní vzdělání. Základní univerzitní vzdělání je spíše všeobecný přehled (mimo jiné se zde učí číst a psát), vyučovaný po dva roky, zatímco vyšší univerzitní vzdělání je již specializované (a mohou se zde vyučovat i theurgovy a čarodějové obory) a bývá až čtyřleté. Rok klášterní školy je srovnatelný se základním univerzitním vzděláním, ale je v něm započítána i strava a ubytování, a postava se zde může „učit“ na kněze. Všechny tyto ceny, stejně jako všude jinde v ceníku, jsou spíše orientační, a kromě soukromého učitele jsou za celé studium, nikoliv pouze za rok.

Kniha za kapitolu	30,00
Příručka šermu	300,00
Kniha magie za kapitolu	90,00
Půjčení za týden a kapitolu	3,00
Kniha rozsahem bible	1 400,00
Rok klášterní školy	800,00
Základní univerzitní vzdělání	600,00
Soukromý učitel na rok	200,00
Vyšší univerzitní vzdělání	1 500,00

Odměny

Hledaný zločinec (např. několikanásobný vrah)	60,00
Proslulý zloduch	120,00
(na podstatně vyšší úrovni než postavy)	
Likvidace oblud	30 a více
Přeprava důležité zprávy (za den cesty)	15 a více
Ochrana měšťana, nižšího šlechtice (za den)	5,00
Ochrana karavany (za den)	4,00
Likvidace krys, hmyzu (za ohnisko)	8,00
Likvidace horších oblud (za ohnisko)	15 a více

fantasy hra na hrdiny
Dračí doupě Plus: Příručka Pána jeskyně

vydal ALTAR, sazba a grafická úprava ALTAR

obálka David Spáčil – studio Cabinet
ilustrace David Bimka, Marcela Sovadínová, Michal Vondráček
mapy Vítězslav Staufčík
grafika Jana Žížková

elektronická verze

ISBN: 978-80-85979-60-2