

Dech Draka



O hráčích

Hráč. Co je to vlastně za tvora, ten hráč? Je to někdo, kdo sdílí, oživuje a ovlivňuje Vypravěčovu představu herního světa. Hráče si Vypravěč může vybírat, pěstovat či vychovávat – může je rovněž proklínat do horoucích pekel – ale bez dobrého hráče se příběh ani dobrodružství nikam nehne, i kdyby byl Pán hry bůh.

A co znamená „dobrý“ hráč? Pro každého Pána hry je to ten, který se s ním v zásadních věcech shodne – především v tom, co oba od hry chtějí.

Co se týče systému, většina hráčů u nás začínala na Dračím doupěti. Mnozí se po čase rozprchli ke složitějším (GURPS) nebo naopak jednodušším (Wu-shu) systémům. Někteří zůstali věrni, další se později pokorně, s despektem či nedočkavostí vrátili, zvědaví, co je kolem „Dračáku“ nového.

Co se týče náplně hry, většina z nás začínala na akčním pobíhání, sbírání pokladů a tlučení nestvůr, případně na líbivých příběhových klišé. Časem nám ale temné jeskyně nebo romantické paláce začaly být těsné. Očekávání hráčů se různí podle věku, pohlaví (proto ty poznámky o klišé a palácích – začínající dívčí skupinky si málokdy hrají na genocidu orků), zájmů, zkušeností a rovněž podle momentální nálady.

Ne vždycky je bezduché mlácení potvor špatné – někdy si chtějí oddechnout i hráči zaměřeni na psychologickou propracovanost postav a minimalistický herní svět (žádné firebally, žádná magická zemětřesení, žádní démoni třetího kruhu, žádné obří kosmické lodě). Najednou může Vypravěč zjistit, že část jeho osvědčené hráčské skupiny se dožaduje heroického pobíjení deseti tisíc nindžů (a samé firebally, samá magická zemětřesení atd.).

Co hra vlastně pro hráče znamená? Pro některé je právě oddechem, relaxací. O ničem jiném nechtějí ani slyšet. Jsou hráči, které hra přiměje rozšířit si obzory a něco se dozvědět (např. nastudovat si něco o japonském divadle a poezii, dohledat informace o Santerii, nebo o počítačích), aby měli alespoň základní představu o tom, čím se zabývá jejich postava. Jiní při hře cvičí logické a detektivní myšlení, a proto vyhledávají složité vyšetřovací herní zápletky. Další se chtějí bát, protože RPG je lepší než hororový film nebo počítačová hra. Někteří si trénují řečnické umění a schopnost vyjadřovat se, případně se noří do duševních hlubin postavy, aby si sáhli na jejich dno – a vnitřně prožili něco, co se rovná psychickým adrenalinovým sportům. A někteří se jenom chtějí sejít s kamarády, hraní je vedlejší, hra je pro ně především společenskou událostí.

Jde hlavně o to, aby se ve svých očekávání hráči nestřetávali s Pánem hry, případně sami mezi sebou.

Většinou už podle popisu postavy může Vypravěč odhadnout, co si hráč přeje ve hře najít. Dlouhý výčet zbraní nebo rozsáhlý popis tragické minulosti (nebo taky obojí) ledacos napoví. Stejně tak samotný druh, svět a prostředí hry budou určité – nebo určitým způsobem naladěné – hráče lákat a jiné odradit.

Schopný Vypravěč dokáže splnit mnoho různých požadavků a přání, někdy i takové, které se na první pohled zdají protichůdné. Jen o nich musí vědět – a jemu samotnému nesmějí vadit. A proto: hráče si vybírejte opatrně.

Lucie Lukačovičová

hráčské

doupě

pevnosti



Jeskyně

Fáthín

2. část

Eva Steinová

Dějství druhé: Přepad

VOJENOVA DRUŽINA

Nyní se krátce věnujeme tomu, co se stalo s druhou skupinou dobrodruhů, s Vojenem, Bojarem a Strunou, zatímco postavy řešily problém v Mlýnici. Na úvod si řekněme něco o tom, co vlastně slavnou trojku přivedlo do Pomořanska a jaké jsou její úmysly.

Jak se postavy mohly přesvědčit na Hradně, Vojen a jeho společníci nejsou žádní héroové, přestože to o nich mohou tvrdit přehnané pověsti a hospodské povídačky. Všichni tři mají typově blíže k banditům než k pravým hrdinům. Jejich devízou je v prvé řadě meč, chladnokrevnost a hrubost. Kdyby se narodili v kraji, který nespravuje žádný pán, nebo aspoň žádný silný pán, mohlo by se docela dobře stát, že by se silou prosadili proti tamějším usedlíkům a po několika generacích by si na ně už všichni pamatovali jen jako na předky současných zemanských rodů. Tento směr už nyní Vojen a jeho družina sledují, ačkoli ne přímo vědomě; nemají ani zkušenosti ani intelekt, který by dal v jejich hlavách vzniknout takovéto vypočítavé logice. Do budoucna je však více než pravděpodobné, že se Vojen, Bojar a Struna v tomto ohledu ještě vypracují.

Mezi těmito třemi CP je nejdominantnější Vojen, vůdce družiny, jehož autoritu tlupa akceptuje a on na oplátku respektuje ty, bez nichž by sám těžko něco znamenal, i když se o nich nevypráví tolik jako o něm. Vojenovi pomáhá v roli velkého hrdiny vysoká charisma, díky níž si nakloní jak dav rozkurážený pověstmi, tak oddíl vojáků zvyklých na boj. Bojar a Struna mu přenechávají velení a nechávají ho mluvit za družinu, když je to potřeba; první kvůli své nepřístupnosti, druhý kvůli své mladické nerozváženosti. Bez Vojenovy osoby by vlastně družina nemohla existovat, protože dvě tak odlišné osobnosti jako Bojar a Struna by k sobě těžko našly cestu.

Bojar je starší a zkušenější než Struna nebo Vojen. Svým způsobem je z trojice nejinteligentnější, ačkoli je jeho intelekt jiného charakteru než Vojenův „cit pro to, co chtějí lidé slyšet“. Využije-li ho, pak tím, že několika slovy poradí Vojenovi nebo před bojem zhodnotí situaci. Jinak mluví jen málo, a to obvykle hrubými slovy, která sedí k jeho tvrdé, zjizvené tváři. V boji je podobný – ne příliš rychle, zato však přesně bije svým palcátem. Jeho drsné, často až kruté chování mu vysloužilo nejmenší reputaci z trojice.

Struna je nejmladším členem družiny a navíc se k ní připojil relativně nedávno, takže se ještě nevyrovná slavnému Vojenovi a drsnému Bojarovi. I když je pro obdivovatele trojky „jedním z nich“, on sám se stále cítí jako někdo, komu Vojen milostivě dovolil připojit se k nim. Na jedné straně je

poctěn a snaží se dokázat (si), že je takové důvěry hoden. Na druhé si příliš nevěří a často ho Bojarovo shazování utvrzuje v přesvědčení, že ho jeho partneři považují jen za „přívěsek“. Pravda je taková, že mladík má opravdový lukostřelecký talent, jaký by jinde Vojen s Bojarem těžko hledali. Struna se často chová povýšeně, aby dal najevo, že je Někým, jindy drsně jako Bojar, aby ho snad někdo nepovažoval za slabocha, vzápětí sklouzne do své přirozené veselosti a dychtivosti a potom, stydě se za takové projevy slabosti, se vrátí k povýšené suverenitě. Jeho plavé vlasy a štíhlá postava mu v každém hostinci, kde se družina zastaví, vyslouží pohledy vesnických krasavic, které rád opětuje.

Vojen, Bojar a Struna přišli do Pomořanska na Ratailovu žádost. Zeman jim slíbil odměnu za vykonání drobné služby s úmyslem si tyto tři dobrodruhy zavázat. Už na hostině si ti čtyři muži podobného smýšlení padli do oka (což mohly zaregistrovat i hráčské postavy). Zemanovy úmysly jsou následující: Ratail už delší dobu pozoruje svého souseda Alahira a uvažuje o tom, jako by zlomil jeho moc a možná dokonce převzal jeho panství. V nedávné době mu Nynejský kníže naznačil, že by neměl nic proti tomu, kdyby zeman přebíral vládu nad Pomořanskem. Alahirové jsou stará rodina, v podstatě už přežili svou dobu a stačí jen málo k jejich vymýcení. Nedá se toho ale dosáhnout přímým útokem, poněvadž Alahir vlastní silně opevněný hrad a má přátele mezi místními svobodnými obyvateli. Jeho slabým místem je jeho jediný syn a dědic Vodalian, do něhož vkládá stárnoucí zeman všechny své naděje. Kdyby Vodalian zahynul, Alahir by zůstal bez potomka a jeho smrt, která už není daleko, by znamenala konec rodu v Pomořansku; a pokud ne, pak aspoň dostatečný zmatek, aby se Ratail mohl zmocnit jeho panství. Od svých věrných služebníků z Podhradí se Ratail dozvěděl, že v blízké budoucnosti se má Vodalian tajně vydat k příbuzným své matky na severu, kde má zůstat, dokud napětí v Divočině trochu nepoleví, a případně (kdyby se vyplnily i největší otcovy sny) se oženit, čímž zabezpečí pokračování rodu Alahirů – jako se zdá, starý Alahir není hloupý a chce zajistit svůj rod do budoucnosti. Mladý dědic bude cestovat sám, což nabízí příležitost k akci. Ratail samozřejmě nesmí být podezříván z mladíkovy „nehody“. Proto je potřeba, aby se o to, že Vodalian nikdy nedorazí ke svému cíli, postaral někdo třetí, někdo dostatečně šikovný, aby si Alahir nespojoval Vodalianovu smrt se svým sousedem, nebo aspoň ne se svým lidským sousedem. Jak se zeman dále dozvěděl, Vodalianova cesta povede po pravém břehu Morny, přes Les dobrého lidu, který se na severu rozkládá po obou stranách řeky. Úkolem Vojenovy družiny je Alahirova syna zneškodnit a nastražit jeho smrt, jako by byla dílem elfů, které si už i tak místní spojují s kdekjakým neštěstím. Tato práce je tím lákavější, že mladý Vodalian, podle zpráv z Podhradí, u sebe bude mít část rodinných šperků.

Vojen a jeho družina se budou držet Ratailových instrukcí. Den či dva se zdrží na Hradně (případně déle, pokud si přeje, aby se jejich odchod kryl s odchodem postav z Mlýnice), pak se vydají na koních přes brod na Morně (Brod i Jozil si jich všimnou). Za brodem sjedou z cesty, Podhradí se vyhnou a pojedou po nivách k mostu na Malé vodě. Utáboří se mezi Malou vodou a Lesem dobrého lidu, tak aby mohli sledovat, kdo překračuje potok, ale aby je nebylo vidět (terén kolem Malé vody je dost členitý, oni sami si budou dávat pozor na

oheň a stopy). Vodaliana přepadnou až v lese, aby jeho mrtvola nebyla nalezena podezřele blízko u okraje lesa a u cesty. Proto si předem obhlédnou les a najdou si několik míst, jimiž je možné projet na koni a kde budou mít výhodu (překvapení, střelba, manévrování).

Trojice Vojen, Bojar a Struna hraje v tomto dobrodružství roli konfliktních CP. Pokud si s nimi vystačíš jako s čísly na papíře, budiž, ale neméně zajímavé a zřetelně plastičtější by mohlo být nahradit je skutečnými hráči. Začínající hráče určitě nadchne, když si na odehrání klíčových scén přizveš zkušenější družinku, která jim předvede něco ze svého repertoáru. Jestli se to tobě a tvým hráčům bude zamlouvat, můžeš z tohoto dobrodružství udělat hru pro dvě družiny, hráčských postav i CP.

S Vojenem a jeho společníky se postavy mohou setkat v některém z dalších dobrodružství v Divočině, dejme tomu ve službách nějakého zlosyna nebo jako s kapitány knížecích oddílů.

FÁTHÍN

Při hanebném pokusu o vraždu Alahirova dědice hraje svou úlohu ještě jedna postava, fáthín, se kterým se postavy mohly setkat už na Hradně jako se Samotářem. Jde o téhož elfa, kterého kdysi Alahir vzal pod střechu během bouřky, a možná i o mnoho dalších faerijců, se kterými se setkali lidé kolem Morny. Jaké pohnutky ho vážou k tomuto kraji a k Alahirovu rodu, to nedokáže nikdo říci. Není ho možné ani označit jménem, protože ta fáthínové ztrácejí stejně jako všechno ostatní, když vstupují do svého tajného společenství. Jediným usvědčujícím znamením je stříbrný tolar s dvojitou tváří Toho, co hledí oběma směry. Dobrý lid o fáthínovu pobytu v Pomořansku nic netuší a lidé, ti nevědí ani o jeho existenci.

Fáthín žije díky svým schopnostem nezávisle na lidech i faerijcích. Téměř ve všem se řídí svým „zrakem“, i když to zdaleka neznamená, že ví všechno a lépe než druzí. Nic mu nepřikazuje slepě se přizpůsobovat tomu, co vidí, ale spíše naopak, to, co vidí, mu slouží (a proto i fáthín dělá chyby). K jeho zásadám patří jednat rozvážně, neukvapovat se a nedávat najevo to, co umí. Tak jako Korecha, i fáthína můžeš považovat za jednu z mocných CP v Divočině. I on má velice dobrý obraz o tom, jaká je situace v Elfi, nemluvě o tom, že o Pomořansku ví prakticky všechno. Rozsah jeho vidění a vědění je omezený jen tím, co ty, PJ, považuješ za možné a vhodné, aby věděl (o okolním světě, o jeho mechanismech, o budoucnosti družiny). Svým způsobem ho můžeš považovat a používat jako deus ex machina, na druhé straně však nezapomínej, že jeho schopnosti jsou už ve své podstatě limitované – nemusí se rozhodnout podle nich jednat, může z nich vyvodit nesprávné závěry nebo se pokusit je využít k vlastnímu prospěchu.

Až do současné doby fáthín do dění v Pomořansku nezasahoval, ale kdo vlastně může tvrdit, že jeho nečinnost nebyla nadřozováním některé straně? Co je však mnohem důležitější, jeho záměrem pro nejbližší dobu je zachránit Vodaliana. Jeho nástrojem se má stát družina. Zda do tohoto plánu patřilo i to, že fáthín navedl družinu do Mlýnice, těžko říct, každopádně se ji pokusí dostat ve vhodné době na místo přepadu, aby mohla zabránit smrti mladého zemana. Fáthín má jen několik možných způsobů, jak toho docílit, navíc se to po-

kusí učinit, aniž by si postavy uvědomily, že jimi manipuluje, a aniž by musel odhalit svou totožnost. Mezi dobrým lidem má takovou autoritu, že po prokázání se svým odznakem bez otázek vyhoví jeho žádosti (tři faerijští mlynáři, obyvatelé lesa). Totéž platí o „spolupráci“ Lesa dobrého lidu (používání elfích cest, vodění postav sem a tam, využití efektu „neko-nečného dne“). Zde je několik způsobů, kterými může fáthín postupovat (ale jen ty dokážeš posoudit, jaký je nejjednodušší a nejpravděpodobnější v tvé hře):

- **Trojice elfů-mlynářů slíbí postavám** (na fáthínovu žádost), **že je převezou na svých kouzelných koních tam, kam si budou přát.** Ochotně vezmou dobrodruhy na druhý břeh Morny, zpět na Hradno, ke Korechovi nebo kamkoliv jinam (k tomu může patřit i ukázání druhé strany elfích dveří, vždyť mladí hrdinové si „zaslouží“ takovou odměnu a lidé jsou pověstní svou zvědavostí). Faerijci vysadí postavy na své koně a převezou je po faerijské cestě na fáthínem určené místo, kde je shodí z koní a zanechají v lese. Zde už dobrodruzi zaslechnou řinčení zbraní, které je dovede na místo boje.
- Pokud se v družině najde více špatných nebo chamtivých postav, **elfí mlynáři se je pokusí k jízdě nalákat příslibem zlata**, které mají ukryto na druhém břehu řeky. Opět platí, že je nedobrovolně shodí z koní na vhodném místě a utečou jim, nebo proti nim použijí osvědčená kouzla (Tma).
- Jestliže pověsti navnadí družinu na prozkoumání lesa, nabízí se fáthínovi možnost **vypomoci si faerijci z lesa**. Podle toho, jaké mínění si dobrý lid o postavách vytvoří, mohou být pozváni na přátelský divoký lov nebo si s nimi elfové mohou „pohrát“ a povodit je křížem krážem. V tomto případě je důležité dbát na to, že si dobrý lid bude udržovat od lidí odstup a jeho mámení bude mít spíše podobu světla, hlasů, schovávání v lese. Během toho všeho elfové přenesou družinu na druhý břeh Morny (což družina nezjistí) a zanechají ji na místě, které jim určil fáthín.
- Pokud dobrodruzi příliš váhají nad návštěvou lesa nebo přijetím nabídky elfích jezdců, **přičočí se k družině neznámý muž** a prozradí jim, že kolem Svatvečera se dveře do Skrytých království samy otvírají a na jejich druhé straně si může odvážlivec nabrat pokladů, co srdce ráčí (což může dokládat faerijským zlatem). Neznámý není nikdo jiný než fáthín, který zmizí dříve než by ho někdo mohl poznat. Jestliže se dobrodruzi dostanou do lesa, ale odmítnou nasednout na faerijské koně nebo se nechat zlákat dobrým lidem, les je může nechat dlouho bloudit (může je stále vodit k Bílému kameni, mohou slyšet hluk řeky, ale nikdy k ní nedojdou, může je čekat připraven vhodný počet koní).
- Další variantou je **příchod Samotáře do Mlýnice**. Starý známý cestuje na sever po staré cestě a navrhne družině, aby cestovala s ním, „vždyť kdo ví, co se na takové cestě může přihodit“. V lese mohou postavy podlehnout mámení elfů, být odděleny od Samotáře i jedna od druhé lesem, může náhle padnout tma, z níž je bude volat Samotářův hlas, nebo v noci usnou a ráno se probudí na jiném místě (na opačné straně řeky).
- Dobrodruhy, kteří budou úspěšně vzdorovat fáthínovým pokusům o vlákání do lesa, může elf přivést na místo činu jiným způsobem. Dejme tomu, **že nechá u Broda vzkaz jako Samotář, aby se s ním dobrodruzi setkali na kraji**

Les a dobrého lidu u Malé vody. Tady je místo Samotáře budou čekat stopy něčeho táboření a stopy kopyt vedoucí do hloubi lesa. Nebo: **u Jozila se dozvědí, že ten a ten muž popisem odpovídající Samotáři před chvílí spěchal do Mlýnice**, ovšem družina ho na své cestě z Mlýnice nepotkala. Nebo: **skupina dětí hrajících si na nivách ustrašeně příběhne do Mlýnice, protože jim nějaký poutník řekl, že Vodalianovi, Alahirovu synovi, hrozí v lese nebezpečí.**

- V nejhorším případě je fáthín ochoten prozradit postavám, že je jedním z dobrého lidu a že musejí bezpodmínečně pomoci Vodalianovi, protože mu hrozí nebezpečí. Takové řešení je ale tím posledním, ke kterému by se fáthín uchýlil.

Než začleníš fáthínův plán do své hry, nezapomeň na to, že bez přítomnosti postav v Pomořansku by Vodalianovy vrahy nikdo nezastavil, a to by mělo zase další důsledky (mocenská situace v Pomořansku, napětí mezi lidmi a dobrým lidem atd.). Fáthínův zásah a z něj vyplývající vývoj mají v mém světě své místo, ale pro tebe mohou být nepotřebným znásilněním hry v úseku, který nabízí schůdnější cestu a který lze bez problémů rozvinout do vhodných zápletek. Hráčské postavy by mohly zastavit Vojenovy lidi vlastními silami (všimnou si tábora, vyslechnou rozhovor na Hradně). Alahirův syn by mohl zahynout (družina se o tom dozví až později z úst krčmáře, Alahirova zbrojnoše, vesničana; může se rozhodnout zjistit, kdo za Vodalianovou smrtí stojí; dobrý lid ji požádá, aby ho očistila od falešného obvinění; postavy budou z nějakého důvodu obviněny a podobně). Kdybych měla pokračovat, toto dobrodružství by dosáhlo několikanásobně větší délky. Místo toho dávám přednost popisu lineárního děje, který vyplývá z fáthínova zásahu, s jistotou, že si každý zkušenější PJ dokáže poradit a vytvořit vlastní linii příběhu na základě mého scénáře.

PŘEPAD

Popis Vodalianova přepadu, jak by se vyvinul bez zásahu postav, je následující:

Vojen, Bojar a Struna na připraveném místě Vodaliana překvapí v pozdních odpoledních hodinách. Struna bude na zemanova syna střílet a připraví ho o koně, čili i o jedinou možnost úniku. Když se Vodalian pokusí z pastí utéct zpět k potoku, vrhnou se na něj číhající Vojen a Bojar. Struna se do souboje tváří v tvář zapojovat nebude. Počká, až kůň začne tuhnout, aby prohledal sedlové vaky. Protože zvíře ležící na boku je při pádu zavalí, podaří se mu vyprázdnit jen vrchní kapsu obsahující menší část šperků a cestovní výstroj. Po Vodalianově smrti se trojice pustí do uvolňování cestovních vaků společnými silami. Zabere jim to půl hodiny, během které kolem mršiny zanechají docela hodně stop, jež je sotva možné připisovat dobrému lidu. Vojen s Bojarem náklad přemístí do připravených vaků a nahradí ho kamínky a listím (odkaz na faerijské zlato), Struna zatím posbírá šípky a nahradí je připravenými šípky „z Elfie“. Nedaleko od místa činu mají Vojenovci přivázané koně, na kterých se vydají k řece. Přebrodí se proti proudu (aby zahladili stopy) k okraji lesa a ke svému táboru, kde zůstanou do večera. Pod rouškou tmy překročí Brod na Morně (Brod si toho samozřejmě všimne) a do rána dorazí na Hradno. Podle svého uvážení můžeš dru-

žině poskytnout ještě další stopy na místě přepadu (např. Bojarův kůň uklouzl při brodění prudkou vodou a zanechal viditelný otisk, nebo na uváleném místě, ze kterého Struna střílel na Vodaliana, zůstala hlavice šípu).


Les dobrého lidu bude od vstupu Vojenovy družiny do jeho útrob napjatý. Postavy, které v něm v té chvíli bloudí, zaregistrují náhlou změnu kolem sebe – v jediném okamžiku na les padne naprosté ticho a strnulost, jako by zadržel dech (to právě Vojenovci vstoupili na jeho území). Stromy znehybní, ruch okolo dobrodruhů ztichne tak, že mohou slyšet tlukot vlastních srdcí. Dokonce i jejich kroky ztratí ozvěnu a slunce se na své denní pouti zastaví. Stejně náhle jako strašidelné mlčení na les padne, se po nekonečných minutách promění v strašlivý hukot (děsivost okamžiku můžeš vylepšit, když přejdeš na počítání času v kolech, jako by se cosi chystalo na družinu zaútočit). Vítr začne lomcovat vysokými stromy, ze kterých padá na postavy listí. I podrost se rozechvěje jako by hněvem. Slunce zakryjí mraky, které zahalí les do hrozivého šera. Ptáci neklidně křičí, před dobrodruhy se může mihnout některé z vyplašených lesních zvířat (nějaký magický hrozivě vyhlížející tvor). V nejdramatičtějším okamžiku se zdá, že se les na dobrodruhy zhroutí, potom začíná utichat, ale tíživé přiseří a náhle propukající hučení stromů nemizí. V nové síle se bude vracet, když Vodalianova krev zkropí půdu Lesa dobrého lidu, potom když na ni Vodalian bezvládně padne. Na jeho tělo se snese listí, do něj se vsakuje teplá krev.

Vojen a jeho banda budou atmosférou vyvedeni z míry – z jejich gest, slov, pohybů bude možné vyčíst nejistotu a neklid, pokud ne přímo strach. Jejich koně se budou opakovaně plašit, za což je Bojar několikrát s nadávkou udeří. Vojen se zmíní o NICH, nejdřív výsměšně, potom už opatrněji, jako by je mohli neviditelní obyvatelé lesa zaslechnout. Když jim nad hlavami s krákaním přeletí vrána, Struna se vystrašeně rozhlédne. Bojar bude zamklejší a drsnější než obvykle, několikrát se oboří na Strunu, který bude vyplašen nejvíce, bude se neklidně se rozhlížet a svírat svůj luk. Vojen bude oba dva uklidňovat, ale i jeho nuceně lehkovážný tón hlasu bude nevědomky přecházet do šepotu.

VSTUP POSTAV

Postavy se objeví na scéně krátce po zahájení útoku na Vodaliana (les je právě v jednom ze svých výbuchů hněvu). Samozřejmě nemusejí zasáhnout okamžitě, Vojenovci během zmatku jejich příchod nezaregistrují a ukvapenost by družině vůbec nemusela prospět. Jak budou Vojen a jeho společníci na postavy reagovat, to záleží na několika faktorech: v první řadě nebudou ohrožovat vlastní životy, budou chtít dokončit zabití Vodaliana a získat cennosti (vystačí si i s jedním vakem) Jestliže získají pocit, že jsou v přesile, pokusí se zneškodnit i postavy. V opačném případě se dají na útěk ke svým koním a odtud k táboru. O stopy se nebudou starat, takže duchapřítomné postavy si mohou zabezpečit důkazy (Strunovy šípky, kus oděvu, koně tří hrdinů). Kdyby se Vojenovcům podařilo zabít některého z cizích dobrodruhů, jeho tělo a nezpenžitelné vybavení hodí do řeky.

V případě, že by se družina moudře rozhodla na silnější skupinu neútočit, nabízí se jí řada jiných způsobů, jak zasáhnout: odvázat Vojenovcům koně, kteří, jelikož jsou vyplašení, se postavám bez odpovídající schopnosti zacházení s koňmi hned vytrhnou a utečou (všimnou si toho Vojenovci? A pokud



ano, budou něco dělat?), vrhnout se na osamoceného Strunu (přijdou Vojen a Bojar svému druhovi na pomoc?) nebo počkat na to, až se Vojenova banda pustí do uvolňování vaků (mohl by Vodalian ještě žít?). Originálním řešením by bylo využít strach CP a dejme tomu si zahrát na dobrý lid (jak by asi tři hrdinové zareagovali na takovou návštěvu?).

Vodalian má u sebe široký meč, dýku a oblečenu kroužkovou zbroj (tu mu Vojenovci ponechají i po smrti). Na varkoči má znak bílé věže na zeleném poli – znak Alahirů. Hustý vous a delší hnědé vlasy přidávají Vodalianově mladické tváři léta, takže na první pohled může vypadat starší než jen na 20 let. Pokud bude mít aspoň minimum sil, pokusí se svým zachránčům odhalit svou totožnost a poprosit je, aby ho odnesli k jeho otci Alahirovi, který se jim určitě odmění. Dále je požádá, aby s sebou vzali všechno, co najdou v sedlových vacích, včetně dopisu v tajné kapse. V případě, že i přes svá zranění může mluvit, bude se postav během cesty na hrad (může jim ji ukázat) vyptávat na ně samotné, na identitu útočníků (Vojena a jeho společníky nezná) atd.

Nejzajímavější náklad Vodalianova koně představují dva dopisy s Alahirovou pečeti uložené v zalehnutém vaku. První je adresovaný Alahirově sestře, která se provdala na sever, neobsahuje žádné důležité informace, nanejvýš jen to, že si Alahir přeje, aby jeho sestra našla pro syna vhodnou družku a zařídila případnou svatbu. Druhý dokument je schovaný ve vnitřní kapse vaku, bez určení. Obsahuje instrukce pro Alahirova švagra týkající se Vodaliana a šperků. Alahir se v něm zmiňuje o špatné situaci v Pomořansku, žádá švagra, aby se postaral o svého synovce a šperky uložil na horší časy, kdy je bude možné použít na nákup zbraní a žoldněřů.

Objem cenností v sedlových vacích několikanásobně převyšuje všechno, co kdy během svého krátkého života mohli dobrodruzi vidět pohromadě. Pokud máš pocit, že pro začínající hrdiny je to příliš velké sousto, máš pravdu – ani tak není zamýšlen. Stačí si uvědomit, že s jeho přemístěním (místo, které zabere ve vaku, hmotnost) a ukrýváním budou mít postavy starosti, které se nevyrovnají jeho zpeněžitelné hodnotě. Mezi osadníky, kteří obchodují v naturáliích, ho postavy těžko rozprodají a na panstvích takový náklad automaticky vzbudí podezření, nemluvě tom, že dřív nebo později také přiláká zloděje. Jen v Pomořansku o jeho existenci ví slušné množství osob, které se k němu pokusí dostat (Alahir, Ratail, Vojenovci). Nezkušené hráče můžeš na tato fakta upozornit formou lístečků se vzkazy, zkušenější přijdou na možné komplikace určitě sami. Zlato je jen dalším úkolem, kterého je třeba se zhostit, hráče nutí k role-playingu a hře na přesvědčení. Je vhodné vsadit na první dojem – připrav si pro každého hráče lísteček, na kterém mu barvitě popíšeš nález i dojem, jaký na jeho postavu udělal (chamtivé postavě naznač, že by měla vystihnout vhodnou příležitost a kořisti se zmocnit; pokud některá z postav nedůvěřuje jiné, měl bys připomenout obavy tohoto druhu; jestliže šperky jako první uviděla čestná postava, mohla by v zájmu celé družiny pojmout přesvědčení, že by bylo lepší je před ostatními ukrýt, aby v nich nevyvolaly pokušení atd.).

Zkušenosti: Za záchranu Vodalianova života si postavy zaslouží 80–100 bodů zkušenosti, maximálně 120 bodů za velmi kreativní řešení. Pokud při zachraňování navíc získají důkazy, kterými mohou Vojena a jeho družinu kompromitovat, oceň i tento fakt podle jeho závažnosti tak 30–80 body. Za

řešení otázky zlata si hráči zaslouží do 100 bodů zkušenosti, nejvíce tehdy, když se dohodnou na společném řešení, které jim umožní aspoň část zlata proměnit na použitelné finance (např. tvrdit, že ho mají Vojenovci, roztavit ho, na čas ho ukrýt), případně za individuální plán postavy odpovídající jejímu charakteru. Nejméně si zaslouží řešení typu „zkrátka si ty šperky ponechejme a uvidíme“. Přímé řešení, vrátit šperky Alahirovi a získat tak dobrou pověst, má podle mého názoru hodnotu asi 50 zk. Přesvědčivý role-playing si zaslouží ocenit dalšími body zkušenosti.

Opětovné setkání družiny s Vojenem, Bojarem a Strunou je pro hráče jejich první skutečná příležitost zabojevat si (pomineme-li možnost vrhnout se na mlynáře v Mlýnici). Hráči si na tomto boji prakticky procvičí své vědomosti o průběhu souboje, způsobování zranění a od Vojenovců jistě získají know-how (CP se ti k tomuto účelu přímo nabízejí).


CESTA NA ALAHIRŮV HRAD

Z místa přepadu postavy treťí z lesa po stopách Vodalianova koně, Vojenovců, případně podle instrukcí mladého zemana. Sám les je vyvede na cestu, pokud by i tak začaly bloudit. Stopováním Vojenovy družiny se dostanou k jejímu tábořišti, ale obzvláště je-li Vodalian těžce raněný, neměly by se tím zdržovat. V případě, že postavy zazmatkují a ohroží Vodalianův život (zdržováním se, prohledáváním tábora, nevhodným chováním), fáthín může opět zasáhnout (faerijci z lesa, forman putující do Podhradí, kterému jakýsi poutník řekl, že tam a tam najde zraněného muže, a podobně). Hráči si za hazardování zaslouží strhnout zkušenost. Na Alahirův hrad dobrodruzi nedorazí dříve než v podvečer téhož dne, a to pokud mají koně. Převoz na provizorních nosítkách nebo jinak potrvá déle. Do večera se stav mladého zemana zhorší; je-li v špatném stavu, upadne do bezvědomí.

Když už postavy opustí Les dobrého lidu, čeká je ještě přechod mostu přes Malou vodu. Fáthín o tom ví a bude tu na ně čekat jako Samotář (ale nečiní mu problém počkat si na ně kdekoli jinde). Na úvod zahraje překvapení, že se opět setkává s družinou, a požádá ji, „aby mu prokázala malou službičku“. S těmito slovy předá dobrodruhům stříbrnou fáthínskou minci, aby ji odevzdali Alahirovi, a vzdálí se, „protože cesta je dlouhá a času málo“.

V Podhradí způsobí návrat pana Vodaliana velké pozdvižení. Vesničané starého zemana a jeho syna dobře znají, a tak se hned shluknou kolem dobrodruhů. Přivolají posádku i bábu Norill, aby se o zraněné postarala, a samozřejmě i velké množství dalších lidí (vesničané o Vodalianově odjezdu doposud nevěděli). O Vodaliana se dále postarají Alahirovi rytíři, kteří dobrodruhy požádají, aby následujícího dne ráno navštívili jejich pána. Postavy budou svěřeny do péče obyvatel Podhradí, kteří je obklopí a hned jim budou nabízet ubytování. A když nakonec některého z nich družina poctí svou přítomností, další přinesou na její stůl pečínku, víno, pivo, sýr a koláče. Před tím, než si budou dobrodruzi moci odpočinout, budou několikrát požádáni, aby povyprávěli, co se jim přihodilo, a sami dostanou odpovědi na případné otázky.

Pokud družina dorazí do Podhradí, kterým musí na cestě do hradu projít, v pozdní noční dobu, může ve vesnici narazit jedině na ponocného. Ten zavede dobrodruhy na hrad a



vymůže jim tam vstup. Alahirovi muži ho hned pošlou pro Norilla a postavám nabídnou nocleh i stravu. Bába s ponocným zajistí, že se novina o Vodalianově zranění rozšíří po vesnici a tak bude na dobrodruhy čekat pohoštění další den. K Alahirovi je ráno odvede hradní posádka.

ZAČÁTEK KONCE...

Následujícího dne čeká družinu návštěva Alahira. Pokud její členové spali ve vesnici, bude na ně ráno uctivě čekat jeden z Alahirových zbrojnošů, aby je po královské snídani, připravené lidmi z Podhradí, přivedl na hrad.

Alahir družině především poděkuje, a to i v případě, že Vodalian zahynul, a požádá ji, aby mu znovu povyprávěla, co se stalo. Předmětem dalšího rozhovoru bude život postav a všechno, co vykonali v Pomořansku. Pán pravého břehu Morny dobrodruhům během rozhovoru naznačí, že si velmi váží jejich služeb a že je vždy rád přivítá na svém hradě. V případě, že mu postavy vrátily i listiny a šperky, jim Alahir navíc nabídne, aby se připojily k jeho družině (dostanou na hradě výcvik, mohou si tu ustájit koně, mohou nosit znak Alahirů atd., výměnou za slib věrnosti rodu – vynikající začátek kariéry). Kdyby tuto lákavou nabídku odmítly a chtěly by pokračovat ve svých dobrodružstvích, Alahir je podle svých možností (a úrovně postav) vybaví materiálně i informacemi. Družině pak nezbyvá nic jiného než si několik dní v Podhradí odpočinout a vyrazit vstříc novým dobrodružstvím.

Alahira nejvíce zaskočí fáthínova mince. Na jeho tváři se objeví nefalšované překvapení hraničící až se zděšením, amulet se zdráháním přijme a několik okamžiků ho bude obracet v prstech, než se začne postav vyptávat, kde ho získaly a za jakých okolností. Pokud by se ho vyptávaly, co si o tom myslí, zeman s jistotou považuje peníz za dar od dobrého lidu, ale jeho význam mu není jasný (bude si pohrávat i s myšlenkou, že dobrý lid měl prsty v záchraně jeho syna). Při této příležitosti se od něj dobrodruzi mohou dozvědět důležité informace, které dosud nezískali (jak během bouřky zeman zachránil jednoho z dobrého lidu, o spřízněnosti rodu Alahirů s dobrým lidem).

... A KONEC ZAČÁTKU

Tak jako velká část osídlené Divočiny, i Pomořansko, a s ním Alahir, žije nezávislým, svobodným životem, kde politika zaostává za snahou o přežití. Kníže, elfomilové, hrozící válka, to jsou slova, která lze u řeky zaslechnout jen z úst cizinců. Je pravda, že Alahirův švagr (a bratr jeho manželky) ze severu se ho snažil přimět, aby se zajímal o poměry, ale dokonce i tehdy, když vyšlo najevo, že se přidal k těm elfomilům, zůstal pro starého zemana spor mezi knížecími a elfomily příliš vzdálený. Vztahy mezi lidmi a jejich faerijskými sousedy se zhoršují, to je pravda, ale to se dělo už i předtím, za dob otců a dříve jejich otců, ačkoli kdysi dávno, v legendách, tomu možná bylo jinak. Jedině chladné vystupování ze strany mladého zemana Rataila je pro Alahira očividné, ale zůstává slepý k jeho hlubší příčině. Kníže, dvůr, města, to vše je pro něj vzdálené v prostoru tak jako přátelství s dobrým lidem a cesta na západ v čase.

Doposud na zvěsti formanů a obchodníků pán hradu nad Mornou nedal, teď ale přicházejí časy, kdy na nich bude i v Pomořansku záležet. Alahir není hlupák, který si nechá svůj hrad vyrvat z hrsti. Pokud to bude znamenat boj, bude bojovat – ne za knížete, ani za elfomily, ale sám za sebe. Jeho snažení však může být velmi brzy odsouzeno k nezdaru, jestliže si neuvědomí, že má-li Pomořansko

uhájit, bude potřebovat podporu někoho stejně mocného jako je Nynejský kníže.

Zásah postav tedy ukončil v Pomořansku stav relativního klidu. Jestliže vyjde najevo, kdo stojí za pokusem o usmrcení Vodaliana, Ratail nebude moci zůstat nečinně sedět a ani Alahirovi nebude všechno lhostejné. Záleží na tom, zda se rozhodne stát i nadále sám, nebo využije příležitosti a přidá se k elfomilům, či bude hledat ochranu přímo u dobrého lidu. Družina dobrodruhů, kteří už jednou zamíchali kartami ve hře o Pomořansko, v tom může ještě sehrát úlohu (zejména pokud vstoupila do Alahirových služeb). Kromě ní existují další, na kterých záleží, když se bude zeman rozhodovat: příbuzní ze severu, kteří už teď patří k elfomilům, Korech a v neposlední řadě i Vodalian, který už nejednou před otcem mluvil o nutnosti připojit se k elfomilům.

Z předcházejících řádků by ti mělo být jasné, že pokud se dobrodruzi nerozhodnou rozloučit se s Pomořanskem a pustit se do dobrodružství v jiném kraji (a hráči mají zájem rozvíjet linii načrtnutou v poznámkách psaných kurzívou), máš možnost zapojit je do událostí, které zanedlouho zachvátí kraj kolem Morny, ať už zůstanou pouhými pěšáky, kterými pohybují mocnější, nebo sehrají v blízcí se válce významnou úlohu. Následující epizodu můžeš vložit do hry jako menší dobrodružství nebo z ní udělat zápletku tvořící součást rysujícího se tažení.

Dějství třetí: Poulpican

ČAROVODY

Čarovody nebo též Čarovodní vrch získal své jméno podle pramene, který se nachází na jeho temeni. Na rozdíl od Medvědí studny nebo od Uhlířova pramene je tento zdroj vody lidem zapovězen, jeho vody totiž stékají ne směrem k Morně, ale zcela nezvykle na opačnou stranu Oblačných vrchů, kde se podle pověstí rozkládá širá tajemná Elfie. Podle dalších pověstí spravuje vody čarovné hory elf s magickými schopnostmi, který lidem vůbec nedovoluje se k jeho studni přiblížit. O moci, jakou dává doušek z této studny, existuje mnoho nezaručených zpráv, ale žádná zaručená.

- Pokud se postavy rozhodly, že se do Skryté války nezapojí, přitocí se k nim během jejich pobytu v Podhradí obchodník Gerhard a mladým hrdinům navrhne, aby pro něj získali kalíšek vody z čarovného elfího pramene. Za práci je samozřejmě v Podhradí bude čekat odměna. Gerhard má zájem vodu získat pro IVAMP, který mu za magickou komoditu slušně zaplatí. Pokud se postavy osvědčí na výbornou, Gerhard je může coby agent všemocného Institutu pověřit další zakázkou nebo je i se získanou drahocenností vyslat do sídla organizace v Nyneji (takto je lze odsunout i do jiného, vzdáleného kraje nebo do míst na severu, kde Institut sídlí).
- Jestliže se družina rozhodla zůstat v Pomořansku, má pro něj úkol připraven Alahir. Fáthínova mince ho nutí uvažovat o možnosti obnovení starého přátelství a o tom, zda by mu v nastávajícím konfliktu dobrý lid pomohl. Alahir, tak jako všichni obyvatelé Pomořanska, ví o elfovi střežícím Čarovody, který by mu snad mohl odpovědět na jeho otázku. Postavy požádá, aby kouzelný vrch navštívily jako jeho vyslanci a se strážcem si jeho jménem pohovořili. Pro tento úkol je vybaví fáthínovou mincí, kterou se budou moci elfovi prokázat.

CESTA K PRAMENI

Na cestě k prameni na Čarovodách nečekají postavy žádné úkoly. V této části dobrodružství hraje nejdůležitější roli horké počasí, dusné teplo a rostoucí pocit neuhasitelné žízně kontrastující se svěžestí a chladem zakázaného pramene. Je důležité, abys tyto drobné detaily hráčům neustále připomínal narázkami i stupňujícími se postihy (podle toho, jak jsou oblečené, zda mají na sobě brnění, postihy pro koně a psy, pokud se o ně postavy patřičně nepostaraly, apod.) a namíchal z nich hustou atmosféru. Voda v jejich měsích se bude nepochopitelně rychle vyčerpávat, teplo jim bude ubírat sílu a stínu, ve kterém by se mohly postavy skrýt před sluncem, bude jen ubývat. Hráči tak zjistí, že vystoupit na obyčejný kopec může být namáhavější než projít jeskyní plnou příšer. Ty sám musíš posoudit, jako by jednotlivé úseky cesty na vrchol Čarovod měli vypadat. Může tě v tom inspirovat následující popis.

Nejnižší úroveň Čarovodního vrchu pokrývá dubově-bukový les typický pro tuto oblast. Ze stínu chráničího před sluncem se ozývají hlasy lesních ptáků, pod nohama skřípou kamínky a měkká lesní půda, korunami probleskují sluneční paprsky. Scenérie se neliší od toho, jak by měl les vypadat v horkém letním dni. Dobrodruzi zde mohou zaznamenat všední známky života – stopy vysoké zvěře, oloupanou kůru na místech, kde se zdržují divoká prasata, stezky vyšlapané zvěří. Mezi tím vším začínají vnímat neobvyklé teplo.

Jak se bude družina ponořovat hlouběji do sféry elfovy moci, scenérie se bude měnit. Hora jako by se před jejím postupem uzavírala, bude čím dál obtížnější najít si schůdnou cestu a držet tempo v silícím parnu. Jistým způsobem atmosféra na Čarovodách připomíná Les dobrého lidu – čiší z ní přítomnost někoho, kdo sleduje kroky postav a brání jim projít. Vzduch těžkne teplem, které tepe v uších a sálá ze země. Stromy jako by se naschvál rozestupovaly a dovolovaly slunci dosáhnout na hrdiny, jako by na ně hleděly a zatajovaly dech v tichu, které přerušuje jen bzukot otravného hmyzu. Vítr si pohrává s jejich korunami, ale k postavám se nedostane ani závan. Chvilími se porost rozestupuje a nechává slunce pálit naplno, střídají ho neprůchodné mýtiny, kde se trsy bylin tlačí na postavy, škrábou, trhají a pálí. Když se z nich postavám konečně podaří vymotat, znovu se ocitají pod řídkými, sluncem proděravělými korunami stromů. Za nimi leží další polomy, další ostrůvky stromů, další mýtiny, až se všechny cestičky sbíhají k menšímu jezírku stojaté vody překypující životem. Je možné se dál brodit bodlácím a ostružinami, ale takovéto chodníčky se kupodivu vrací zpět k jezírku. Druhou možností je cesta vyschlým korytem potoka, který kdysi napájel jezírko čerstvou vodou (to, že je potok vyschlý, bys neměl opomenout postavám oznámit). Tato cestička vede po odvrácené straně vrchu, odkud není vidět ani šedou masu hradu, ani cokoli vybudovaného lidskýma rukama (i tento detail je důležitý, pokud mu postavy budou věnovat pozornost: stoupat do kopce se jim bude dařit jen na této straně).

Při chůzi suchým korytem les vystřídají osamělé stromy, neposkytující úkryt před spalujícím sluncem, a čím dál víc vysokých travin, porostů kopřiv bránících postavám v cestě, ostružin ovíjejících se jim kolem nohou a trnitých větviček zarývajících se do kůže. Až na dotěrný hmyz kroužící kolem postav a pijící jim krev a pot jako by tu nic nežilo. Zpěv ptáků dávno zmlkl, ztrácejí se zvířecí stopy, které by usnadňovaly


hledání cesty. Slunce praží ještě silněji, jako by se spojilo s celou prokletou horou. Postavy skončí u druhého, menšího jezírka, které se ve vedru scvrklo na vysychající kaluž vody (i tento fakt nezapomeň zdůraznit). Život tu mizí, není slyšet žáby, ani vidět ještěrku slunící se na kameni. Na matné hladině kaluže se vznáší zelenavý povlak a několik hmyzích larev, hmyz naráží do stojatého vzduchu kolem a vrhá se lačně na dobrodruhy. Všechno ostatní zahynulo v nesnesitelném parnu, nezbyly ani žluté květy, ani keříky, ani šlahouny. I toto jezírko kdysi napájel potůček, po kterém zůstaly stopy mezi kameny, ale zjevně musí být už dlouho vyschlý.

Ještě dál začíná hnědnout i neprůchodný porost z trav a maliní a objevují se okrouhlé kameny rozpukané sluncem a žlutozelené trsy trávy. Dobrodruzi se ocitají na přímém slunci bez možnosti uniknout mu, stejně jako rostliny kolem nich – smutné, povadlé, seschlé. Na jazyk se jim tlačí neuhasitelná žízeň a myšlenka na vodu, která se musí skrývat někde nablízku. Zbroje jsou už odloženy a i šaty začínají mizet v tornách (nebo budou mít postavy postihy). Ještě výš se nachází poslední strom v širokém okolí, neduživý chudáček s korunou, která nevrhá žádný stín. Stromeček se tenkými kořeny snaží udržet mezi okrouhlými kameny, odkud čerpá vlhkost. Na jedné z větví tohoto stromečku-chudáčka posedává malý modrý ptáček, ledňáček, a upřeně pozoruje postavy (opět významná indicie, za všimnutí si zjevné nelogičnosti uděluj zkušenost). Kousek od zmíněného stromu se ve skalách nachází převis nabízející aspoň trochu stínu. Nad zvláštní scénou umírajícího stromu a vodního ptáčka není už nic, co by stálo za pozornost. Na vrcholku hory může umožněné, horkem zničené postavy utěšit leda výhled, ale sotva si udrží ještě tolik soudnosti, aby si ho mohly vychutnat.

Po nějakém zdroji vody ani vidu ani slechu!

Elfí pramen se samozřejmě na Čarovodách nachází. Obvykle vyvěrá právě zpod kamenů, z nichž tak úporně vyrůstá poslední strom, a stéká po kamenech do dvou jezer na svahu hory, dnes ho však poulpican před nevídanými návštěvníky uzamkl do země svou kouzelnou mocí. Pramen hlídá elfův pomocník-ledňáček. Dokud ze stromu neodletí, voda zůstane ukrytá v zemi a dokud voda zůstane začarovaná, nepřivolá družina vodního kouzelníka. To přirozeně postavy nemusí napadnout automaticky. Nabízí se spíš dojem, že pramen v strašném horku vyschl, což je poulpicanovým záměrem. V případě, že se postavy nenechají nacytat a ledňáček zaplaší (zabít se nenechá), za lahodícího šplouchání vytryskne zpod kamenů studená voda a rozběhne se mezi hltavě pijícími rostlinami vstříc vysychajícím jezírkům. Opeřený strážce studny za hlasitého volání na poplach odletí přivolat svého pána.

Pokud by družina pro výstup na Čarovody zvolila jiný postup, například by se rozhodla vyčkat na večerní ochlazení, je důležité zachovat jen nejpodstatnější prvky této epizody (vyschlé koryto potoka, neduživý stromeček, ledňáček střezící pramen). Poulpican je pevně odhodlán bránit dobrodruhům dostat se k svému prameni a na svém území má k tomu i moc. V případě nočního výstupu by dejme tomu namísto žízně zasáhl postavy únavou. Zmoženy by se uložily k spánku někde pod vrcholem, ale ráno by se probudily pod svahem hory, kde začínaly. Poulpican ovládá studnu, potok a všechny jmi napájené oblasti podobně jako druid hvozd (proto registruje příchod postav do své říše i jejich pohyb v ní). Jeho moc



klesá se vzdáleností od zdroje vody: v blízkosti studny a potoka je téměř neomezená, ale ve větší vzdálenosti se ztrácí a do lesa na nejnižších úbočích hory ani nesahá. Poulpican se vždy zdržuje blízko své studny nebo pod nedalekým převisem. Když se vydává dál od zdroje své kouzelné moci nebo sestupuje z kopce, vždy si s sebou nosí lahvičku vody z pramene jako nouzový rezervoár pro svoje kouzla.

POULPICAN

Poulpican Čarovodní studny a západní cesty, jak zní přesný titul strážce pramene, nepatří k lidumilným příslušníkům dobrého lidu. Svou malou říši na vrcholu hory opouští jen zřídka, a tak potkává jen ty lidi, kteří přišli na Čarovody hledat kouzelný pramen a zmocnit se jeho tajemství. Jak by mohla jeho paměť potvrdit, z těchto osob ani jedna nepřišla k příznivému obrazu lidstva, proto na lidi pohlíží nevrážlivě. Mezi dobrým lidem je respektován pro svou velkou moc. Faerijci se u něj často zastavují. Žádají od něj rady nebo pomoc. Od nich pochází většina informací, které poulpican nasbíral, a bohužel všechny zobrazují lidi ve špatném světle. Strážce z Čarovod bez váhání použije svou kouzelnou moc proti lidem, nikdy však ne dřív, než jasně projeví své zlovlné záměry. Jako člen svého řádu chodí oblečen v bílém hávu a modrém surkotu, který se na rukou i na sukničce rozevívá a „stéká“ jako voda k zemi. Na hlavě má podobně se rozevívající modrou čapku a vlasy zapletené do pramínků. Na opasku má na zlatém řetízků zavěšenou flaštičku s vodou ze svého pramene. Ledňáček-pomocník je vždy v jeho blízkosti. Už je potřeba jen dodat, že kromě pramene na vrchu spravuje poulpican i starou cestu na západ – stezku vedoucí jeskyní Malé vody na druhou stranu hor. Stejnou mocí, kterou uzamkl i elfí studnu, je dlouhé roky před lidmi uzavřena i západní cesta, takže ji lidé nemohou ani najít, ani po ní projít.

Téměř okamžitě po odehnání ledňáčka se u pramene objeví poulpican. Dobrodruhy bude mlčky pozorovat, dokud ho neosloví nebo nebudou chtít brát vodu z pramene. V prvním případě s nimi začne rozmlouvat lidskou řečí, v druhém je varuje, aby se vody nedotýkali. Pokud jeho příkaz neuposlechnou, dojde na jeho moc: voda, kterou chtěly postavy nabrat do kalíšku, se vypaří, postavu, která se sehně, aby se osvěžila, poulpican postříká a ona ztuhne nebo jí zdřevění jazyk poté, co se napila, osoba, která se chce smočít, se najednou bude dotýkat kopřiv několik sáhů od pramene atd. Kouzelník bude s členy družiny jednat zpočátku jako se zloději, avšak jeho mínění se bude měnit v závislosti na jejich chování. Uctivostí, rozumným vystupováním, fáthínovou mincí a díky starému přátelství Alahirů si dobrodruzi v poulpicanových očích polepší. Neuctivé chování (např. oslovení elf), vypočítavost, chamtivost a hlavně pokusy o ukradení vody z pramene budou mít opačný účinek. V případě, že se družina vydala na čarovný vrch jen proto, aby získala vodu z pramene, je postavena před úkol blížící se neřešitelnému. Poulpican je CP mnohem silnější než hráčské postavy a zbavit se bandy zlodějů, kteří mají záslusku na jeho pramen, pro něj nepředstavuje problém (v nejlepším případě skončí postavy očarované někde uprostřed Oblačných vrchů). Dokud se poulpican dotýká aspoň cípem oděvu vody, není zranitelný běžnou zbraní, proto zbraněmi nelze dosáhnout žádného řešení. Samozřejmě získat vodu z pramene není pro šikovné postavy nemožné, i když asi nepravděpodobné (vždy existují

nápady, které si zaslouží uspět a být oceněny zkušenostmi; např. zmocnit se ne vody z pramene, ale poulpicanovy lahvičky). Voda ze záhadného pramene však nejspíš zůstane pro dobrodruhy jen lákadlem, které je může v budoucnu přivést zpět do Pomořanska.

VYJEDNÁVÁNÍ

Pro vyjednávání s poulpicanem neexistuje lineární scénář, ale, tak jako v případě každé živé osoby, jen souhra faktorů, pravděpodobností a náhod (i v tomto případě by mohlo být vhodné nechat CP zahrát zkušeným hráčem). Zda a k čemu všemu poulpican svolí, záleží jen na diplomatické zručnosti a argumentech postav. Přitom se bude řídit následujícími fakty:

- Poulpican je svrchovaný vládce Čarovod a správce cesty na západ, který s nimi může nakládat podle své libovůle (asi ve stejné míře jako druid ovládá hvozdu). Jeho moc se netýká Lesa dobrého lidu, Bílého kamene ani jiné elfí državy. Příklad: Poulpican zná skrytou podzemní cestu mezi Malou vodou a Čarovodami. Kdyby ho dobrodruzi přesvědčili, dokázal by po ní provést malou skupinu osob, která by mohla překvapit protivníka.
- Elfí strážce má značné kouzelné schopnosti, ty jsou však vázány na jeho kouzelný pramen a vodu všeobecně. Jeho vědomosti se týkají převážně geografie a dobrého lidu. Příklad: Pomocí Brodova klíče by mohl magicky uzavřít brod na Morně před Ratailovými ozbrojenci nebo přivolat příval vody, aby je smetl.
- Poulpicanova podpora Alahirovi nebo její odmítnutí se netýká dobrého lidu jako takového. Elfové přicházející do Pomořanska jsou svobodní poddaní krále dobrého lidu. ALE fáthínové i poulpicaní mají dostatečnou autoritu, aby je dokázali přesvědčit pro svou věc. Jejich rozhodnutí by mohla dokonce dosáhnout ke králi dobrého lidu. Příklad: Poulpican by Alahirovým jménem mohl požádat krále dobrého lidu nebo některého z elfích pánů o pomoc pro lidi v Pomořansku.
- Strážce pramene na Čarovodách považuje většinu lidského plemene za sobeckou, bažící po moci a bohatství, ženoucí se za nimi i přes mrtvoly. Příklad: Na poulpicana by mohlo zapůsobit, že Vojenovi chtěli při fingovaném přepadu očernit dobrý lid nebo že Ratail dobrý lid považuje za černokněžnickou sebranku, zatímco Alahir se k nim chová laskavě a s úctou.
- Poulpican považuje fáthínovu autoritu za větší než svoji, a tak bude zvažovat vlastní angažovanost i podle toho, jak se rozhodl on. Příklad: Co by se stalo, kdyby družina přesvědčila poulpicana, že se fáthín právě nachází na Alahirově hradě a bude se zapojovat do jeho boje?

Kdyby se svobodným lidem v Pomořansku pod vedením Alahira podařilo uzavřít dohodu s dobrým lidem, získali by mocné spojence, kteří zmohou víc než vzdálený kníže a jeho nejisté sliby. Poulpicanovo rozhodnutí podpořit nebo nepodpořit Alahira by mohlo být prvním krokem na cestě k takovému závěru (a družina by mohla zprostředkovat i zbytek). Dobrý lid by určitě od lidí požadoval, aby respektovali jejich výsostné postavení v Divočině, dodržoval staré zvyky a zavázal se pomáhat mu, tak jako on bude pomáhat lidské rase. Na oplátku by faerijci mohli použít svoji moc

proti Ratailovi a jeho přívržencům a chránit ty, kteří budou dodržovat jejich podmínky. Se spojenectvím by se do Divočiny mohla vrátit důvěra, s důvěrou by přišlo přátelství a s přátelstvím by se obnovily staré časy, o kterých vyprávějí legendy. To všechno ale až po mnoha a mnoha letech a jen tehdy, pokud by toto zvláštní spojenectví dvou ras přineslo elfům a svobodným lidem z Divočiny vítězství ve válce o vládu nad Elfií.

I čarodská epizoda postavám přidá nebo naopak ubere přízeň dobrého lidu. Jestliže se s poulpicanem dohodnou a pomohou mu získat sympatie k lidem, zaslouží si přidat jeden bod na stupnici přízně. Pokud urážlivým chováním vzbudí poulpicanův hněv nebo získají vodu z čarovného pramene, jeden bod jim ze stupnice přízně odeber.

Dodatky

PŘEHLED CIZÍCH POSTAV

Alahir

Popis: Postarší muž, který kdysi musel být dobrodruhem nebo aspoň bojovníkem. V jeho tváři, držení těla a gestech se stále ještě odrážejí návyky z těchto dob, i když je pomalu překrývá stáří, stejně jako se do jeho vlasů a vousů vkrádají šediny. Modré oči má jasné ale neklidné, čelo zbrzděné věkem a starostmi. Jeho prostý, ale kvalitní oděv je vhodný k jízdě na koni. Převládá v něm hnědá a bílá s několika pruhy zelené. Je opásaný mečem.

Cíle: Rodinná hrdost zavazuje Alahira ochraňovat Pomořansko a všechny jeho obyvatele, nehledě na to, zda jde o lidi nebo jejich dobré sousedy. Považuje je, tak jako i sebe, za svobodné obyvatele Divočiny, kteří nespádají pod ničí pravomoc, ani knížat ani králů.

Alahirovi muži: 12 ozbrojenců věrných na život a na smrt svému zemanovi. Pět z nich má koně. Všichni ovládají boj s mečem a lukostřelbu a pokud oni sami v nějakém úseku svého života nebyli dobrodruhy, mají aspoň dobrodruhy ve svém rodokmenu. Podobně jako Alahir a obyvatelé Podhradí patří ke starousedlíkům. Kapitánem zbrojnošů je Jednooký Becko, jeho pobočníkem Horal, zručný i jako kovář.

Zeman má pod správou jediný hrad v Pomořansku, obchodní cestu a lidská sídla na pravém břehu Morný. V kraji, s nímž Pomořansko hraničí na severu, má příbuzné – jeho sestra si vzala tamějšího zemana a na oplátku se on oženil s jeho sestrou. To všechno by mu zajišťovalo právoplatný nárok na Pomořansko, nebýt jeho nerozhodnosti a nedostatku prozíravosti. O politice, plánech knížete v dalekých městech a situaci v Divočině nemá Alahir ponětí, proto je možné, že než se rozhodne jednat, bude už pozdě. Zeman začíná tušit, k čemu se v Divočině a v Pomořansku schyluje, a působí mu to vážné starosti, které ještě více prohlubují jeho nerozhodnost. Oporou tohoto stárnoucího muže, který se někdy cítí už příliš starý na to, aby něco zmoohl proti rozvrácení Divočiny, je jeho jediný syn Vodalian.

Bojar

Popis: Menší, pevně stavěný muž, bojovník. První, čeho si na něm oko všimne, je jeho zjizvená nepřijemná tvář s hustým černým obočím, bradou a nepřátelským pohledem. Černé

vlasý má stažené do ohonu, ale přestože ho nelze označit za starého, už mu začínají blednout. Pod nezdobeným varkočem má oblečenu kroužkovou košili, která dojmů z něj ještě přidává na hrozivosti a nepřístupnosti. Co se řeči týče, skoro nemluví, jen sem tam něco zamumlá a odplivne si.

Cíle: Žádné konkrétní, vždy podle toho, jaké záměry má družina.

Více o Bojarovi najdeš v části **Vojenova družina**.

Brodovci

Popis (Brod st.): Vysoký muž s krátkými kaštanovými vlasy a vousy. Šediny se v nich ještě neusadily, ale kolem očí a usmívajících se úst se mu už hromadí vrásky. Jeho gesta jsou uvolněná, hlas příjemný. Kozená zbroj na lněné kytlici a vysoké, obnošené boty prozrazují, že si tento člověk nedopřává zbytečné pohodlí. U opasku má připnutý meč.

Popis (Brod ml., syn Broda st.): Sice už vysoký, ale zatím ještě ne muž, spíš chlapec, ze kterého Divočina chlapa teprve vykřeše. Husté kaštanové vlasy mu sahají téměř po ramena a neposlušně mu padají do tváře. Malá bradka je spíš jen náznakem dospělosti. Těkávé, nezkušené pohyby ho ještě usvědčují z mladické neobratnosti. Kozená zbroj, lněná kytlice, boty a na opasku připnutý meč.


Popis (Běla, dcera Broda st.): Drobné mladé děvče s velkýma usměvavýma očima. Husté kaštanové vlasy má stáhnuté do copu sahajícího k útlému pasu. Krásná tvářička, z níž nemizí úsměv, už brzy přitáhne k jejímu otci nápadníky žádající o její drobnou ruku. Bílá lněná kytlice s červeným surkotem jí nesmírně sluší. Na pravé ruce má krásný měděný náramek.

Cíle: Brodovci jsou hrdí na své svobodné postavení a nenechají se o něj připravit.

Kromě Broda, jeho syna a dcery Běly žije na jeho statku i jeho žena Jela, jeho mladší, desetiletý syn, a čeled. Každý člen domácnosti, včetně Jely a Běly, ovládá boj se zbraní a někteří muži navíc i lukostřelbu. Koně na statku nemají, ale rodině patří dva čluny, které kotví u Morný. Brodovci vybírají u brodu drobné mýto v naturalíích, každý rok obnovují značení říčního přechodu zaraženými dřevěnými kůly, upozorňují poutníky na případné problémy s broděním, čistí brod po záplavách a nabízejí nocleh těm, které u řeky zastihla noc. Cestu přes brod znají oba Brodové z paměti a najdou ji svými vycvičenými smysly i když řeka na jaře odplaví kůly. S trochou štěstí a zkušenosti dokážou na jejím dně objevit jámy, které také označují kůlem a barevným praporkem. Také je jim svěřena starobylá povinnost každý rok po zimě brod uzamknout a po záplavách ho znovu otevřít. Během doby, kdy je brod zavřený, se o něj nestarají a jeho přechod je na vlastní riziko cestujícího (což nikdy nezapomenou ukvapenému poutníkovi lakonicky oznámit). Klíč od brodu je skutečný předmět, jímž Brodovci dokazují právoplatnost svého úřadu, a nachází se v opatrování hlavy rodu. O původu tohoto předmětu, stříbrné větévky s jemně tepanými dubovými lístky, neví nic ani Brod ani žádný jiný člověk, ale podle legend rostou takové stromy ve Skrytých královstvích dobrého lidu za Oblačnými vrchy.

Fáthín (Samotář)

Popis: Hnědovlasý muž střední postavy i středního věku v běžném cestovním oděvu. Je těžké udržet na něm oči déle než chvíli, samy od sebe odbíhají od jeho nevýrazné tváře tu k tomu, tu k onomu. Nic na něm nevybočuje z průměru, snad



s výjimkou neobvyklé mlčenlivosti a šedých hloubavých očí. Nemá u sebe ani zbraň, ani cennosti, jen kožený vak a tlustou kapuci.

Cíle: Těžko říct, jako každý jiný jasnovidce o nich příliš neprozradí, dokud se neuskuteční.

Víc o fáthínovi najdeš v části **Fáthín**.

Gerhard

Popis: Menší, hubený mladý muž, jehož nejnápadnějším rysem jsou černé oči. Jeho jinak ne zrovna přitažlivé tváři poznamenané neštovicemi dodávají zvláštní kouzlo, které by se ženám snad mohlo zdát přitažlivé. Když mluví svým tichým hlasem, objevuje se v nich malý třepetavý plamínek. Dokonce i když mluví déle, zůstává jeho hlas tichý, ale jeho uhrančivý pohled získává na síle a nebezpečnosti. Jeho oblečení nevybočuje z rámce praktické jednoduchosti obyvatel Divočiny, jedině zdobený opasek s kapsičkou na drobnosti musí pocházet z jiného kraje.

Gerhard pochází z Trimé, ale nepříznivé okolnosti ho přinutily město na čas opustit. Pomohl mu v tom IVAMP, čímž si získal jeho služby. Obchodník je spokojený se svou poctivou živností v Podhradí, ale sní o tom, že se jednou do města vrátí.

Hadík

Popis: Mladě či přímo dětsky působící mužiček, kterého by o hlavu převýšilo i dvanáctileté dítě. Díky svým kučeravým hnědým vlasům a dobrosrdečnému výrazu ve tváři působí nevinně a v Divočině téměř nepatřičně. Jeho oděv se rovněž vymyká všemu, co je v Divočině zvykem – pestrobarevné oblečení je pro Divočinu nepraktické a zavání luxusem. Stejně tak zlaté šperky. Tento človíček se však chová nenuceně, jako by si toho nebyl vědom nebo mu na tom nezáleželo. Do jeho řeči se sem-tam vmísí cize znějící slova.

Cíle: Najít rohatého hada ornoka.

Hadík se narodil daleko od nynějších končin nebo Divočiny, v klidné hobití osadě na Východě. Jako malý náhodou zabil kamenem zvláštního hada, jakého v celém kraji nikdo neviděl, hada s drobnými růžky a pestrobarevnou kůží. Když mu jakýsi tulák procházející vesnicí řekl, že takováto stvoření mají čarovnou moc a přinášejí bohatství, začal hadí lebku nosit u sebe jako talisman a umínil si dozvědět se o zvláštním plazovi všechno. Připojil se k družině dobrodruhů, s nimiž prošel hodný kus světa, než zakotvil v Institutu v Trimé, kde objevil záznamy o ornokovi, rohatém hadovi. Ať už díky lebce ornoka nebo jen obyčejnému štěstí, během dobrodružných cest i života v Trimé se mu dařilo tak dobře, že nashromáždil malé bohatství. S gletem od IVAMPu se mohl vydat pátrat po kouzelném hadovi.

Víc se o Hadíkovi dočeš v části **Cesta do Mlýnice**.

Heroll

Popis: Mladý muž střední postavy. Záplavu světlých vlasů nechává volně spadat na rozložitá ramena. Jeho hladká tvář a sytější modré oči vyvolávají dojem, že většinou dává přednost hezkým ženám před bojem. Meč ve zdobené pochvě tento názor jen posiluje. Oblečením se neodlišuje od jiných obyvatel Pomořanska.

Cíle: Nic konkrétního. Jediný závazek, který tento mladý kapitán má, je jeho loajalita k Alahirovi a přátelství s Vodalianem.

Herollovi muži: Dva muži z Liščího, kteří slouží jako jeho pobočníci.

Kapitán Heroll z Liščího je mladý, přitažlivý a dosud svobodný. V osadě i v Podhradí po něm vzdychá nejedna slečna, ale Heroll se do ženění nehrne. Jeho povaze více vyhovuje lov, rytířské souboje a výpravy do neznámých lesů. Život v Liščím mu tímto plně vyhovuje. Když ho omrzí ženská společnost a samota, dveře na hradě jsou pro něj vždy dokořán – může se tu procvičit se zbraní nebo se pořádně napít s opravdovými chlapy. Jeho nejlepším přítelem je Vodalian, pro něhož je jako starší bratr. Osadníci mají v Herolla naprostou důvěru.

Horeb

Popis: Drobný, vrásčitý stařec s několika tmavšími vlasy na bílé hlavě a ježatou bradou. Jeho oči, které vždy hledí někam do neurčita, i když s vámi mluví, mají stejnou barvu, připomínající stáří. Možná, že tento starý muž není ve skutečnosti tak starý, jakým se zdá podle tenkých rukou, bezzubých úst a pohledu, který má svůj cíl, ale vysoký věk se mu jistě upřít nedá. Posedává ve své záplatované kytlici jednou tu a jednou tam a tiše hledí někam do prázdna. Jakmile se však k němu někdo přitočí, probudí se v něm čilost a dá se do živého rozhovoru.

Starý Horeb vyrostl a celý život prožil na samotě, která už neexistuje. Když začal slepnout, vzali si ho do péče synové žijící na Hradně, kde stařec nikomu nedělá starosti, třebaže je někdy jeho dobrosrdečnost a živost na obtíž.

Jozil


Popis (Jozil): Mohutný muž s přísnými rysy a hustým černým vousem. Nebýt prostého lněného oblečení a chybějícího meče, lehce by si ho bylo možné splést se žoldněm nebo dobrodruhem. Černé obočí a zachmuřený pohled mu dodávají zdání zlověstnosti. Klidné pohyby obrovských rukou a jeho uvolněné chování však značně kontrastují s prvním dojmem.

Popis (Jozilova žena Vlaštovička): Menší mladá žena s černými kučeravými vlasy. Její pohyby jsou nespělé a místo řeči se kouše do červených rtů, jako by se styděla. Když takto mlčky, téměř ublíženě postává, není na ní nic neobvyklého, ale pokud zapomene na svou ostýchavost a dá se do práce, získá určitý domácký půvab. Má na sobě jen prostou lněnou kytlici přepásanou v pase, protože svrchní oděv by jí překážel při práci.

Uhlř Jozil se narodil v Pomořansku, ale jeho fyzická síla a dobrodružná povaha ho na dlouho zlákaly na cesty. Život bez střechy nad hlavou a bez jistoty přinesl Jozilovi mnoho zkušeností, ale také zchladil jeho nerozvážnost a upevnil jeho charakter. Daleko od domova, v jednom z dalekých údolí Divočiny, se rozhodl vstoupit do řad Svatých a najít mezi nimi svůj klid. V tomtéž kraji Jozil také poznal okouzlující děvče, které se stalo jeho ženou a s níž se vrátil k Morně, aby tu pokračoval v rodinném řemesle.

Korech

Popis: Pomenší stařec shrbený věkem, který se již musí opírat o hůl. Hluboké vrásky kolem svěšených koutků úst, drobné tmavé oči a řídké šedivé vlasy na holé hlavě ho činí ošklivým. Jeho hlas je neobvykle silný, zařezává se do těl posluchačů jako pilka. Jen oděv sešitý z kdysi krásných barevných látek prozrazují, že zamlada mohl být hezkým, silným a snad i milým společníkem.



Cíle: Udržovat rovnováhu v Pomořansku, dobré vztahy mezi dobrým lidem a lidmi v Divočině. Po ničem netouží víc než aby opustil svět s vědomím, že nic neposkvrnilo křehké soužití dvou sousedů.

Více se o Korechovi dočteš v části **Korech**.

Nedan

Popis (Nedan): Mladý muž menší postavy. Neupravenou bradku a hnědé vlasy vylézající zpod kožené čapky je možné nazvat nejvýraznějšími rysy jeho obyčejné tváře. Jeho oblečení je stejně všední, ale řeč má hlasitou a smích přímo výbušný.

Popis (Nedanova žena): Menší baculatá osůbka s tvářemi červenými jako dobře uzrálá jablíčka. Zpod prostého čepce jí vykukuje několik pramínků světlých vlasů. Mnoho toho nenařekne, ale její pohyby prozrazují dobrou, pracovitou hospodyně, která se žádné práce nelekne. Má na sobě jen lněnou kytlici přepásanou kusem látky, aby jí nic nepřekáželo v práci.

Nedan a jeho žena jsou ještě mladí a hlavně plní energie. Proto se nepolekali ani rozpaků, s nimiž byli v Podhradí uvítání, a už vůbec ne divoké krajiny okolo řeky. S chutí se dali do stavby statku u Morny a obhospodařování jejích nivních břehů. Dokonce ani záplavy, na jaké nebyli připraveni, je nevyvedly z rovnováhy – mají u domu postaveného na návrší přistavenou pramici, která v létě leží na dvoře a slouží slípkám a psům jako úkryt před deštěm. Kromě hospodaření u Morny je živí také její rybnaté vody, jejichž plody prodávají v Podhradí. Nedan má tři děti ve věku 11, 7 a 6 let.

Norill

Popis: Žena kypré postavy, která by stejně dobře mohla být matkou i babičkou, manželkou i vdovou. Vlasy pod čepcem má bílé, ale její tvář je přívětivá a určitým způsobem i velice mladá. Přes kytlici nosí místo svrchního oděvu zástěru s kapsou, ve které má během nečinnosti schované ruce. Často se usmívá, méně mluví a občas si povzdychne, jako by ji něco trápilo. Krok má na takovouto osůbku nadměru svižný.

Cíle: Pomáhat lidem kolem sebe, obzvláště Talentovaným, kteří si s Darem nevědí rady.

Tetka Norill, či jednoduše jen tetka, je v celém Pomořansku vítaným hostem, ať už zvěstuje příchod nového človíčka na svět, přináší uzdravení nebo se zastavila na kus řeči. Až na několik let, které strávila v sousedním kraji, kde vstoupila mezi Svaté a učila se u nich, prožila celý život v Pomořansku. Kromě toho, že patří k Svatým, má i dar Vidění. Z tohoto důvodu se ani nevdala. Talent považuje za službu pomoci lidem, což její život naplňuje.

Osek a Herda

Popis (Osek): Mladý muž střední postavy, trochu při těle. Ve tváři má vepsán výraz, který by se dal nejlépe popsat jako lhostejnost, apatie nebo nemohoucnost. V tomto rozpoložení vypadají jeho krátké vlasy spíše jako nedefinovatelně světlehnědé než zrzavé a jeho oči spíše šedé než modré. I jeho vínový svrchní oděv se pak zdá spíše hnědý a lněná kytlice pod ním vypadá staře a opotřebovaně.

Popis (Herda): Mladá rozložitá žena, z níž vyzařuje pevnost a odhodlání. I když mluví, zabývá se nějakou činností, jako by nemohla obětovat ani několik okamžiků vzácného času. Její hlas začíná tichým klidným vysvětlováním, ale bez jejího vědomí přechází do crescenda a několik posledních slov vykřikne.

Jediný syn mlynáře na Morně se svému jinak zasloužilému otci nevydařil tak, jak si to starý pán přál. Dokud ještě starý mlynář žil a jakož takž hospodařil ve mlýně, Osek se mohl schovávat za svou průměrnost. Bez otcovské rady však působil dosti neschopně. Starý mlynář viděl jistou šanci v tom, že by mu našel schopnou a silnou ženu, jakou byla Herda, ale tím se z Oseka stal jediné manžel „pod pantoflem“. Ne že by mu něco takového překáželo. Osek s Herdou spolu nemají žádné děti, ale Herda má z předchozího manželství syna, který se v kraji na severu učí na truhláře.

Poulpican

Popis: Neobvykle vysoká, štíhlá postava; tento dojem je způsoben vysokým kloboukem, který má na hlavě. Zpod něj splyvají v několika spletených pramínech světlé vlasy, ve kterých je tu a tam zachyceno stébélko trávy. Mužův modrý oděv působí v Divočině nanejvýš nezvykle. Snad tím se dá vysvětlit neklid, který zaplaví toho, kdo se zahledí do jeho očí temných jako podzemní prameň a hlubokých jako studna živé vody. Surkot odhaluje od loktů a kolen sněhobílou kytlici, od které se měkce odráží světlo.

Cíle: Hlídat čarovný pramen na Čarovodách a cestu na západ, hlavně před lidmi.

Více se o poulpicanovi Čarovodní studny a západní cesty dočteš v části **Poulpican**.

Ratail

Popis: Vysoký svalnatý muž s krátkými černými vlasy a upravenou bradkou. Už při prvním pohledu se neodbytně nabízí jediné slovo, které tohoto muže plně vystihne – cílevědomost. Jeho držení těla, řeč, sebevědomý úsměv a pevný pohled svědčí o tom, že má jasné představy o své budoucnosti a že možná dokonce některé z nich už proměnil ve skutečnost. Cílevědomost, nebo možná přímo ctižádostivost, ho v očích lidí činí starším a zralejším. Na jeho oblečení převládají tmavé barvy. K opasku má připnutý meč.

Cíle: Získat kontrolu nad Pomořanskem. V jeho širších zájmech jsou i další postupy, které vyplývají z loajality Nynej-skému knížeti. Ratailovým heslem je: „Účel světí prostředky.“

Ratailovi muži: 7 ozbrojenců, z toho tři rytíři na koních a čtyři lučištníci. Lučištníci pocházejí z Pomořanska, z řad těch, kteří se ochotně dali najmout do služeb muže, od něhož očekávají v blízké budoucnosti zisky. Tři jezdcí jsou v kraji cizinci, které si Ratail získal svou proknížecí politikou. Všechny do jednoho lze označit za dobrodruhy, kteří zkoušejí své štěstí ve hře o Divočinu a nebudou bláznivě riskovat své životy, ale jejich loajalita k Ratailovi je v této chvíli nezpochybnitelná.

Více se o Ratailovi dočteš v části **Hradno**.

Struna

Popis: Štíhlý mládenec se souměrnými rysy obličeje a krátkými blond vlasy. Jediný detail, který mu trochu ubírá na kráse, je barva očí – levé má hnědé a pravé tmavomodré. Vyznačuje z něj až přehnané sebevědomí a suverénnost, kterou doplňuje úsměvem. Obnošená kožená kazajka a jezdecké kalhoty jsou mu trochu velké. K opasku má připnutý nůž.

Cíle: Žádné konkrétní, snad jen snaha plně se začlenit do Vojenovy družiny a vyniknout.

Více se o Strunovi dočteš v části **Vojenova družina**.

Vodalian

Popis: Mladý muž střední postavy, s hustými hnědými vlasy a vousy a trochu nevýraznými šedomodrými očima. Jinak na něm není nic, čeho by se oko mohlo zachytit, ani jedno neobvyklé gesto, ani jedna známka v řeči. Na jeho varkoči, pod kterým musí mít navlečenou kroužkovou košili, se střídá hnědá a zelená. Je opásán mečem.

Cíle: Tak jako jeho otec má zájem na udržování míru a svobody v Pomořansku.

V Pomořansku se nenajde jediný člověk, který by Vodaliana, Alahirova syna, neznal jako správného mladého muže, který jednou bude důstojným nástupcem svého otce. Laskavá povaha mu získala náklonnost obyvatel Podhradí, přátelství kapitána Herolla z Liščího, srdečné vztahy s Brodovci od brodu a ochranu posádky, která si ho pamatuje jako malého chlapečka, který cupitá po hradbách s dřevěným mečíkem. Dokonce měl jako dítě i příležitost několikrát strávit pár dní na Hradně, v přítomnosti „bratrance“ Rataila. Je pravda, že po matce zdědil tvrdohlavost a nepoddajnost, ale tyto své špatné vlastnosti dává najevo jen v nejvyšším rozhořčení. Nesmírně mu záleží na jeho stárnoucím otci a osudu celého Pomořanska, těch dobrých lidí, které má i on ze srdce rád. Jestliže Alahirovi chybí rozhodnost a pevnost, Vodalian je zase poznamenán mladickou ukvapeností. Mladý zeman má jasné představy o tom, ve kterém táboře hledat pomoc a co dělat.

Vojen

Popis: Nižší, ale ramenatý muž s výraznými, hezkými rysy tváře. V jeho výrazu a pohledu se skrývá něco, co ho odlišuje od běžných lidí, ačkoli nevyniká ani oslnivou krásou ani zjevnou nadřazeností. Jeho gesta, slova a mimika jen doplňují dojem. Chybí mu varkoč, ale to, že nosí šupinovou zbroj viditelně, mu neubírá na zvláštní přitažlivosti, spíše naopak – lesk šupinek oslňuje oči a obrací zrak k mužově tváři. Vypadá jako někdo, koho si každý vryje do paměti, protože patří k těm lidem, o nichž ještě bude slyšet.

Cíle: Nic konkrétního, všechno co příležitost nabízí. Vojen je muž, který se bude proklínat, pokud promarní šanci na zbohatnutí a získání úspěchu.

Více se o Vojenovi dočteš v části **Vojenova družina**.

Pověsti

Čarovody

• Na Čarovodách se nachází kouzelný pramen, který dokáže vyléčit jakýkoliv neduh na světě. Před lidmi ho však hlídá jeden z dobrého lidu, který nikomu nedovolí, aby se k prameni přiblížil. Kdo by se přece jen odvážil, tomu v okamžiku, kdy se bude chtít ze studánky napít, chrstne strážce několik kapek vody do očí a nešťastník oslepne. Jen během Svatvečera opouští strážce své místo u pramene, aby se připojil ke svým druhům veselícím se na opačné straně hor, a tehdy je možné se ke studni přiblížit. (kdokoli)

• Všechny prameny z vrchu stékají za hory, neboť tam z nich dobrý lid napájí své koně. Dokonce ani déšť nestéká z Čarovodního vrchu k řece. (kdokoli)

• Kdysi žil v Pomořansku muž, kterému onemocněla jediná kráva. Byl to muž statečný, ale chudobný, a doufal, že by mu strážce z hory dovolil nabrat si pár kapek, které by jeho kravičku uzdravily. Po cestě na vrch muž potkal poustevníka

a ten se ho zeptal, kam jde. Muž mu vypověděl své trápení. O strážci studny mluvil jen v dobrém. Poustevník mu poté řekl, jak se o kravku postarat, a poslal ho lék vyzkoušet. Kráva se uzdravila a od té doby dojila lépe než předtím, protože tím poustevníkem nebyl nikdo jiný než jeden z dobrého lidu. (stařec nebo stařena)

• Kdo by se napil ze studánky na Čarovodách, ten by pochopil, co je napsáno ve hvězdách, tak velkou moudrost by získal. Ale někdo takový se mezi lidmi ještě nenašel. (kdokoli)

• Vskutku, je to pravda. To od té vody je strážce pramene tak moudrý a zná všechny divy světa. Díky vodě z kouzelného pramene dokáže dokonce říci, jaké srdce má člověk, který přišel na jeho vrch. (kdokoli při odpovědi prvnímú)

Jeskyně Malé vody

• Jeskyně nemá žádné dno. Kdosi ji jednou chtěl změřit, ale konce se nedoměřil. (kdokoli)

• Nedaleko od jeskyně kdysi žil pastýř, kterému se zatoulala ovce. Vydal se ji hledat proti proudu potoka, do jeskyně. K jeho překvapení jeskyně vedla hloub a hloub. Potůček jako by neměl začátek. Ale najednou mu kdosi sfoukl pochodeň, kterou si svítil na cestu, a uchopily ho čísi ruce. Když se probíral, ocitl se na louce daleko od jeskyně i se svou ovečkou. V jejím rouně byly zachycené drobné kousky zlata. Musel to být dobrý lid, kdo ho vynesl z jeskyně. Je to pravda, protože můj otec znal syna toho muže. (stařec nebo stařena)

• V jeskyni se občas pastýřům ztrácejí ovce. Musí tam žít netvor, který je požírá. (kdokoli)

• Malá voda s sebou občas z jeskyně přináší čerstvé zelené větvičky a voňavé květy, proto musí vést na opačnou stranu hor, do Skrytých království. (pastýři)

• Viděl jsem tu člověka, který našel v jeskyni Malé vody zlatý poklad. Ale když z ní vyšel ven, zlaté tolary se mu proměnily v oblázky, jaké leží v potoce. (Ebert)

Bílý kámen

• K Bílému kameni netrefí nikdo, pokud si před tím neřekne: „Přede mnou cesta, za mnou stezka, dobrý lid ať mě projít nechá“. (stařec nebo stařena)

• Pokud se někdo v Lese dobrého lidu zatoulá a dostane se k Bílému kameni, bude bloudit. Aby se z kouzla vymanil, musí na kámen třikrát plivnout a vydat se přímo od kamene, potom hned vyjde z lesa. (obyvatelé Mlýnice)

• O Svatovítské noci není dobré se ke kameni přibližovat, protože každého, kdo by tak učinil, lapí dobrý lid a povodí ho křížem krážem po celém Pomořansku. Chudák se potom vzbudí rozlámaný a unavený na opačném břehu řeky. (kdokoli)

• Všechno, co se řekne u Bílého kamene, dobrý lid slyší, protože to jsou jeho dveře. (obyvatelé Mlýnice)

• Kdysi tu žil mladík, který se vsadil, že přespí u Bílého kamene. Vydal se do lesa a opravdu po něm až do rána nebylo ani vidu ani slechu, ale ani když se už blížilo k polednímu, nevracel se. Lidé ho hledali, ale nenašli po něm ani stopy. Všichni si mysleli, že ho unesl dobrý lid za to, že se odvážil spát na prahu jejich dveří. Po třech dnech se mladík najednou objevil ve vesnici, celý vystrašený a bledý, šaty měl potřhané a mokré a ve tváři výraz, jako by tři noci nespal. Když se ho ptali, co se mu přihodilo, nechtěl nic říct. Brzy poté se sebral a z Mlýnice se odstěhoval. (Ebert)

Korech a dobrý lid

- Korech byl v mládí na opačné straně kopců, kde sloužil králi dobrého lidu. Proto mu teď nikdo z nich neublíží. (kdokoli)

- Jeden sedlák z vedlejšího údolí mi vyprávěl, jak kdosi bral jeho kravám mléko. Muž si s tím dlouho nevěděl rady, až mu někdo pošeptal, aby navštívil Korecha. Korech mu poradil, aby vzal to mléko, které mu zbylo, v hliněném džbán, rozlil ho na práh maštale, džbán rozbil a pod práh zakopal střepy. Ráno se má podívat, koho najde sedět před maštalí, a přivést ho Korechovi. Sedlák udělal všechno, jak mu Korech poradil, a co nevidí – ráno sedí na prahu maštale drobný, zrzavý chlapec a fňuká, že má pořezané nohy. To od těch střepů, které sedlák zakopal pod práh. Ten chlapec musel být jedním z dobrého lidu. Muž se pak vydal za Korechem i s čerstvým tvarohem, aby se starci odvděčil. Přenocoval tu, proto to vím. (Ebert)

- Korech jednou zachránil život pastýři koz, kterého očaroval dobrý lid. Od něj má svou kozu (kdokoli)

- Jedné ženě jednou stonalo dítě a nemohla ho utišit. Souseedé jí říkali, že to musí být kvůli dobrému lidu, a tak se vydala za Korechem. Korech jí řekl, aby jen vzala vroucí vodu a vylila ji pod okno světnice, ve které dítě spalo, se slovy: „Jestli neodejdete, Korech vám učiní stokrát hůře.“ Žena to udělala a dítě hned přestalo stonat. (obyvatelé Liščího)

- Zamlada byl Korech na druhé straně kopců, odkud si přinesl mnoho moudrosti. Je tak moudrý, že se s ním radíval i Alahir. (levý břeh Morny)

- Korech získal svou moc tak, že spolkl kořen Zaječího oca-su. Jednou tábořil v lese pod vrchy. Najednou vidí, že se k němu blíží dva z dobrého lidu. Ukryl se do křoví a poslouchal, o čem si povídají. Jeden zrovna vykládal druhému, že s sebou nese čarovný kořen; takový, že kdyby ho spolkl nějaký člověk, žádné z jejich kouzel by na něj už neplatilo. Ten druhý mu odpověděl, ať ho raději hned zakopou, aby se o tom lidé nedozvěděli. Zakopali ho tedy na tom místě a odešli. Jen co byli pryč, Korech ho vykopal a spolkl. Proto mu nikdo z dobrého lidu nemůže ublížit. (pravý břeh Morny)

- Korech zná nejlepší medicíny proti kouzlům dobrého lidu. Nikdo, kdo ho poslechl, toho ještě nelitoval. Jen jeden muž ho jednou nechtěl poslechnout a udělal pravý opak toho, co mu Korech přikázal. Nedlouho poté zemřel, dobrý lid ho uhranul. (Podhradí)

Alahirové a dobrý lid

- Předky pana Alahira přivedl do kraje kolem Morny dobrý lid. V jejich zemi se tuším usadila nějaká obluda, které se nemohli zbavit ani svými kouzly. Na takovou práci je potřeba pořádný meč, to se ví, proto si zavolali člověka. Alahirův praotec s nimi na sedm let odešel za hory a obludu zabil. Proto mu dobrý lid daroval tuto krajinu. Potom mu pomohl vystavět na skále hrad. (pravý břeh Morny)

- Ještě za praděda pana Alahira existovala v horách cesta na západ. Zemanský rod o ní věděl a někdy se po ní vydával za Oblačné vrchy. Ale jednou v zimě napadlo mnoho sněhu a stezka byla zavalena. Následující rok už ji nikdo, ani zeman, nenašel. (stařec nebo stařena z Podhradí)

- Alahirové vystavěli hrad na skále pomocí černých elfích kouzel. Kdyby někdo tato kouzla zlomil, hrad by se propadl do země a zůstaly by z něj jen sutiny. (Hradno)

- Nejstarší z předků pana Alahira jednou lovil v tomto kraji v lesích kolem Oblačných vrchů, protože tam vždy byli nejkrásnější a největší jeleni. Narazil na mohutného dvanáctěráka a dal se do jeho pronásledování. Tu se k němu najednou připojili jiní lovci v zeleném a chtěli mu kořist odlákat. Ale on se nedal zahanbit a sám jelena skolil. Cizí lovci pochválili jeho sílu a řekli mu, že v jejich kraji by se chlap jako on určitě osvědčil, že kdyby chtěl, vzali by ho s sebou. Přijal to, a tak ho dobrý lid, neboť ti lovci patřili právě k němu, vzal s sebou. Byl u nich sedm let a když se vrátil, usadil se v kraji už natrvalo. (pravý břeh Morny)

- Alahirův děd jednou našel v pasti v lese nádhernou bílou laň. Slitoval se nad ní, pustil ji na svobodu a dobře udělal, protože i ona byla jednou z nich. On to určitě věděl, proto ji pustil. Když pak v létě padaly kroupy, dobrý lid nedovolil, aby se stěbla na jeho polích polámala. (Podhradí)

- Alahirův otec také jednou zachránil jednomu z nich život. Bylo to tehdy v zimě, když tak strašně mrzlo, že v kraji tehdy zmrzlo pět lidí. Zeman se o něj postaral, protože věděl, o koho jde. Také ho potom za to odměnili. (stařec nebo stařena v Podhradí)

- Alahir se svou ženou dlouho neměl děti. Říká se, že i v tom, že má dědice, mu pomohli oni. (Hradno)

- Bylo to úplně jinak: jednou si Alahir a jeho paní vyjeli na koních na projížďku. Ona už tehdy čekala dítě, ale svému manželovi to ještě neřekla. Když se blížili k Malé vodě, jel proti nim na koni nějaký rytíř a oni ho pustili přes řeku. Nato mu rytíř řekl: „Jsi šťastný muž, Alahire, a budeš ještě šťastnější, protože se ti narodí syn.“ Jakmile vyslovil poslední slova, zmizel jim před očima, protože to byl jeden z dobrého lidu. Alahir se převelice zaradoval a jeho žena mu potvrdila pravdivost první části předpovědi. Ale o druhé mu nic říct nemohla; až potom se i ta splnila, neboť povila krásného, zdravého chlapce. (stařec nebo stařena)

Skrytá království a jejich poklady


- Za horami leží Skrytá království dobrého lidu. Tam je všechno zlaté a stříbrné, i listy na stromech. Nikdy tam nepřichází zima. Květiny, které tam kvetou, mají tisíce barev a tisíce vůní a každá má léčivý účinek. Voda tam chutná jako nejsladší med. (kdokoli)

- Voda tam není jako med, ale jako nejlahodnější víno. (u píva)

- Kdo zabloudí v lese, toho dobrý lid vezme s sebou, aby se nebál a nebyla mu zima. I malý Šneček se ztratil v lese a oni ho vzali s sebou. Teď mu je dobře a má si s kým hrát. (děti)

- Skrytá království jsou plná pokladů. Kdo tam jednou najde cestu, ten se vrátí neskutečně bohatý. I jeden pastýř jednou našel cestu, když se mu zatoulala ovečka, ale oni ho chytili a odnesli odtamtud. Na rouně ovečky se zachytily zlaté lístky, o které se otřela, když procházela tou zemí. Na vlastní oči je viděl můj strýc, když byl ještě malý. (stařec nebo stařena)

- Jednou kdosi pronikl do skrytého království, které se nachází za dveřmi v Lese dobrého lidu. Měl takovou bylinku, která ho činila neviditelným, a když ke dveřím přišel někdo z dobrého lidu, aby vstoupil, připojil se k němu a šel za ním. Viděl stromy ze stříbra a květiny ze zlata a ptáky, kterým peří hrálo všemi barvami duhy. A když spatřil krásu jejich paláců, už se neudržel a vyhrkl: „Jaktěživ jsem neviděl takovou krásu!“ Tak si ho dobrý lid všiml a chytil ho. Probral se na opačné



straně Morný, pod Oblačnými vrchy. Dobrý lid způsobil, že mu jazyk zduřevněl, aby o dívech v jejich království nemohl nikomu vyprávět. Potom se ten muž od řeky odstěhoval do jiného kraje, někam na jih. (Mlýnice)

- Jednou tu už byl kdosi, kdo se chlubil, že byl v jejich království. Byl to nějaký dobrodruh, který chtěl najít cestu na západ a zbohatnout. Ukazoval všem peníze, který si odtamtud přinesl. Druhý den odešel a v kraji už o něm nikdo nikdy neslyšel. (Hradno)

- Ve Skrytých královstvích nikdo netrpí nemocemi ani stáří. Kdo přece jen onemocní nebo zestárne, ten se ponoří do vody a vyjde znovu mladý a zdravý. I voda na Čarovodách to dokáže. (kdokoli)

- Občas se narodí někdo, komu dobrý lid dovolí svobodně vstoupit do jeho Skrytých království. Ale pro všechny ostatní je cesta neviditelná a hlídá ji dobrý lid. (kdokoli)

Uhranutí

- Nejmocnější z dobrého lidu je ten, kterému říkají blázen. Když se někoho dotkne, připraví ho o rozum. (stařec nebo stařena)

- Proti elfím kouzlům nejvíc zmůže nabroušená sekera. Babské řeči ještě nikomu nepomohly. (Hradno)

- Jeden muž z protějšího břehu měl děcko, které si zvyklo hrát si samo na louce. Otce velmi zajímalo, s kým si to malá hraje, a tak si na něj jednou na té louce počíhal. Jeho dcera nic netušíc přiběhla na louku a zavolala na své neviditelné společníky. Po chvíli se na louce objevil dobrý lid a začal s děckem tancovat. Otec děvčátka se velice vylekal, vzal velký kámen a hodil ho po jednom z tanečnicků. Zasáhl ho do hlavy tak, že tanečník padl na zem a už nevstal. Jeho společníci vzápětí zmizeli a muž si odvedl dceru domů. Za několik dní zemřela, na hlavě se jí objevila stejná podlitina, jakou způsobil její otec onomu tanečníkovi. (levý břeh Morný)

- Před lety se zde v osadě objevil opuštěný malý chlapec s rezavými vlasy. Seděl přímo uprostřed mezi domy, tam, kde teď roste ohnutá švestka. Nikdo nevěděl, odkud se tam vzal; jen tam tiše seděl a velkýma očima hleděl na jeden dům. Žena, která tam bydlela, mu řekla: „Co ode mě chceš?!“ Ale chlapec jen mlčel a ona se ho neodvážila dotknout. Když se jí celý den nic nedařilo, mléko jí zksylo a nemohla ani zapálit oheň, sousedi jí poradili, aby nad sebou a svými dětmi udělala znamení proti zlému oku. Ona se přežehnala a vzápětí někdo vběhl do jejího domu – byl to ten zrzavý chlapec, který na ni celý den civěl. Řekl jí: „Dej mi, co je moje, nebo tě ani tohle neochrání!“ Až tehdy se musela přiznat, že když prala u potoka za vesnicí, uviděla na keři sušit se jemnou bělostnou košilkou a vzala si ji. Vrátila ji a chlapec hned zmizel, poněvadž to byl jeden z dobrého lidu. (žena z Liščího)

- Kdysi tu žil jeden muž, který se elfů nebál. Jednoho potkal na cestě a ten zmetek mu nechtěl uhnout. Muž se rozzuřil a chytil ho za dlouhé vlasy. (Jeden jejich pramen měl i u sebe, ukazoval ho tu. Měl barvu jako smrkové dřevo.) Elf mu nic neudělal, jen prosil o slitování a ten muž ho pustil. Ani se mu potom nic nestalo. (Hradno)

- Viděl jsem na vlastní oči člověka, kterého dobrý lid uhranul. Celý den byl veselý, jako každý jiný, ale když padl soumrak, nepoznali jste ho. Jen hleděl před sebe, ani vás neposlouchal. V noci křičel ze sna, aby mu kdosi dal pokoj. Museli v tom mít prsty oni. (Ebert)

Elfí hon

- O Svatvečer nikdo nesmí jít ven hrát si, protože by to dobrý lid zaslechl a vzal ho s sebou. (děti)

- Dobrý lid nejraději vyrazí na lov v létě, když je slunce nejvyšší, a v zimě, když vane mrazivý vítr. Kdo se dobře zaposlouchá do vytí větru, zaslechne v něm řehtání jejich koní. Proto se takové době říká Dny dobrého lidu. (stařec nebo stařena)

- Někdy je v podvečer z Lesa dobrého lidu slyšet zvuk rohu a křik lovců. Tehdy nikdo nesmí vkročit do lesa, protože by ho lovci vzali s sebou na divokou jízdu. Před lety, za mého děda, se stalo, že se zvuk rohu a dupot kopyt přiblížil až k vesnici, ale nikoho nebylo vidět. Lovci pak projeli nad vesnicí, ze vzduchu bylo slyšet jejich křik a veselá volání. Ani tehdy ale vesničané nikoho neviděli. (žena z Mlýnice)

- Ještě předtím se stalo, že si jedna dívčina nedala říct a vydala se o Svatovítské noci do lesa. Okolo sebe slyšela samý rámus, psi štěkali a lovci vesele křičeli, ale nikoho nedokázala spatřit. Až poté, co na ně zakřičela: „Tady jsem, tady jsem!“ strhl se hrozný mumraj a kdosi ji zdvihl do vzduchu. Teprve pak se jí vyjasnilo před očima a uviděla, že sedí na koni. Okolo ní byl celý houf dobrého lidu v zeleném loveckém oblečení, pod nohama koní běželi bílí psi s červenýma ušima, ale ještě níže nebylo nic, jen prázdnota. Letěli celou noc, nad její vesnicí, nad řekou, nad lesem, až se přiblížili k horám. Tehdy se polekala, že ji přenesou na druhou stranu a už se nikdy nedostane domů. Hořce litovala své nerozvážnosti a prosila je: „Sundejte mě dolů, sundejte mě dolů!“ „Jak chceš,“ odpověděli jí, „ale lov ještě neskončil.“ Nato ji pustili a ona celá polámaná dopadla do lesa na úpatí hor, div že se nezabila. Odtud se pak po vlastních vrátila domů a koně už nikdy nechtěla ani vidět. (někdo další z Mlýnice)

- O tom jsem slyšel, ale trochu jinak. Pro tu dívčinu si dobrý lid přišel ještě jednou, prý aby dokončili ten lov. Byla tehdy u Hadí louky, na letní senoseči, když ji vzali s sebou. Křičela na lidi, že ji berou, ale nikdo nic neviděl, slyšeli jen štěkot psů a koňská kopyta. Od té doby ji už nikdy nikdo neviděl. (ještě jeden z Mlýnice)

- A já jsem slyšel, že na takovém lovu se neloví lejká zvířata. Laně mají barvu sněhu a dokážou běžet vzduchem, tak jako koně dobrého lidu. A divoký kanec je třikrát větší než ti, kteří žijí tady na zemi. (také z Mlýnice)

- Každý ví, že na hon dobrého lidu je třeba si dát pozor. Komu se nad hlavou ozve štěkot psů, křik jezdců a dupot koní, nesmí odpovědět, jinak ho vezmou s sebou za hory. (pravý břeh Morný)

- V lesích okolo Oblačných vrchů je dobrý lid zvyklý pořádat hony. Nikoho není vidět, jen psy štěkají a koně řehtají. Připojit se k nim může jen dobrý lovec. (pravý břeh Morný)

- Měl jsem tu muže, který zamlada dělal dobrému lidu honce. Ale nerad o tom mluvil. (Ebert)

- Špatný člověk si musí dávat na lov dobrého lidu obzvláštní pozor. Dobrý lid ho spatří, i kdyby se před nimi chtěl skrýt, a vezme ho mezi sebe. Potom mu musí celou noc dělat honce. (stařec nebo stařena)

Rohatý had

- Ano, kdysi žil v tomto kraji muž, který našel na poli rohatého hada. To zvířátko si pak choval a náramně zbohatl. Tak z toho zpychl, že nechtěl s nikým mluvit a odešel na sever do města. Tam se z něj stal velký pán a měl vysoký dům, jaké jsou jen ve městech. (kdokoli)

- Na Hadí louce se dá občas zahlédnout rohatý had, jak se sluní. Děti ho tam jednou viděly, ale když je spatřil, zapískal, jako když se píská na prstech, a zmizel jim v zemi. (Mlýnice)
- Ten, kdo chytí rohatého hada, náramně zbohatne. Jednou ho jeden muž chytil, ale z bohatství náramně zpychl. Potom mu had utekl a on se stal chudším než předtím. Kdyby pracoval a nehledal kdovíjaká bohatství, nic takového by se mu nestalo. (Podhradí)
- Můj bratranec viděl rohatého hada, když byl malý. Bylo to u řeky, na kamenech. Had ho spatřil a zmizel dřív, než bratranec mohl někoho zavolat. (chlapec z pravého břehu)
- I já jsem jednou viděla rohatého hada! (jeho malá sestřička)
- Rohatého hada může chytit jen ten, kdo je čestný a pracovitý. Před ostatními vždy uteče. (stařec nebo stařena)
- Takový had existuje, ale ne tady. V jiném kraji ho jednou viděli. Měl na hlavě rohy jako koza a pískal. (kdokoli)

MAGIE DOBRÉHO LIDU

Kouzla elfů v tomto dobrodružství patří k čarům, které se liší od lidské magie natolik, že se nazývají elfí. Tato magie se možná projevuje podobně jako magie lidí, ale má jinou podstatu a sesílá se jinak. Na rozdíl od lidské rasy ji dobrý lid považuje za běžnou součást života, téměř každý má o ní nějaké znalosti a i počet Talentovaných mezi faerijci je vyšší než mezi lidmi. Magii dobrého lidu lze rozdělit do tří kategorií:

Feth fiada

Spojením *feth fiada* označuje dobrý lid kouzelné schopnosti, které jsou mu vlastní tak jako drakům schopnost chrlit oheň nebo lykantropům měnit se do zvířecí podoby. S pravými kouzly si je pletou jen lidé, kteří magii nerozumějí. *Feth fiada* nemohou sloužit k tvoření ani k ničení, pracují s už existujícím předmětem, osobou nebo vlastností tak, že je jemně pozmění, a i to jen v takové míře, jakou jim situace umožňuje. Dá se říci, že jsou elfové schopni určité momenty „prohloubit“ nebo „zvýraznit“ (např. faerijec může způsobit, aby se kus pečíčky nad ohněm nikdy nedopekl, ale nedokáže vyčarovat ze vzduchu večeri). Kouzla této kategorie nelze nazvat jinak než iluzemi, triky a žertíky, ačkoli iluze může nepřímo někoho zranit a obyčejný trik zvítězit nad mečem. Tak jako všechna magie dobrého lidu, i *feth fiada* je ukryta ve vlasech a je ji možné zlomit jejich ostříháním nebo dotykem cizí osoby.

Nejznámější z *feth fiada* je schopnost elfů měnit podobu (Proměna). Není to ekvivalent *Metamorfózy* umožňující měnit se na kohokoli – každý faerijec si zachovává svoje typické rysy (barva vlasů, posazení očí atd.), podle kterých se dá odlišit. Jen ty znaky, které jsou typicky elfí (špičaté uši, hluboký pohled), se „stírají“. Faerijec posedávající uprostřed vesnice tak může působit dojmem celkem obyčejného zrzavého chlapce, který se tam vzal kdoví odkud. Proměna je jen iluze, kterou lze odhalit: všichni Talentovaní a ti, kteří kouzlo cíleně hledají, si házejí proti pasti Int ~ 6 ~ kouzlo na ně nepůsobí/kouzlo na ně působí. Sesílatel *feth fiada* nezjistí, zda ho někdo odhalil nebo ne. Stejně tak v okamžiku odhalení kouzlo nepřestává působit na ty, kteří ho neprohlédli. Proměna má mnoho doplnků v pravé magii dobrého lidu, například si dokážou přidat vrásky a vydávat se za stařenku, která sbírá v lese chrástí.

Další *feth fiada* mají obdobný charakter – mění trpytivé kamínky na zlaté penízky (tzv. faerijské zlato), staré šaty na

nové, rozrušeného psa na batolící se dítě, kusy dřeva na spící lidi a rytmické šplouchání vody na zpěv. Sem se řadí velká část „zázraků“, které používají elfí mlynáři v Mlýnici i fáthín. Jejich plný rozsah lze těžko popsat a ponechávám ho na tvé fantazii. Pro všechny *feth fiada* platí výše zmíněná pravidla včetně pasti (kterou můžeš upravit podle reálnosti a nereálnosti situace, kterou se elf snaží navodit).

Elfí čáry

Pravá kouzla, která elfové sesílají, se od kouzel učenců liší v první řadě formou. Pro faerijce, kteří nemají vlastní písmo, a tedy ani knihy nebo svitky, je přirozené ukládat kouzla tam, kde je to nejbližší k jejich čarovným schopnostem – zaplétají si je do vlasů. Každý vrkoč, zapletený pramínek, vložený kvítek, bylinka, kamínek, nitka i počet uzlíků na ní má svůj význam a určuje, o jaké kouzlo se jedná. Některá působí jen jednou, když se vrkoč rozplete, jiná dokud v nich nezvadne kvítek, dokud neztratí svou barvu, u dalších větvička z vlasů vypadne sama, když kouzlo ztratí svoji moc, nebo jejich trvání označuje délka stužky, počet stébel trávy, některá trvají až dokud je neorosí voda, dokud se jich nedotkne cizí ruka, nebo určený konec ani nemají... Rozpletení je zruší všechna, stejně jako jejich odstřížení.

Všechna běžná kouzla z pravidel, která jsou popsána v textu dobrodružství (Tma, Světlo, poulpicanova kouzla) můžeš považovat za elfí čáry, které ovládají a mají ve vlasech zapleteny jejich sesílatelé. Mezi ně se řadí i následující kouzla:

Faerijský dotyk

Dotykové kouzlo, které způsobuje zranění za 1–3 životy tomu, koho se jeho sesílatel dotkne. Při dotyku musí dojít ke kontaktu celé ruky s kůží, takže faerijský dotyk nepronikne oblečením ani ho nesešle spoutaný elf.

Cena seslání: 3 magy.

Mluv se spřátelenou bytostí

Kouzlo podobné hraničářovu *Mluv se zvířaty*. Elf jím může oslovit jen bytost, která je mu nakloněná, čili například zvířata z Lesa dobrého lidu. Oslovené zvíře nezíská schopnost elfovi odpovídat a nemůže překročit meze vlastního intelektu. Poulpicanův ledňáček tak může faerijského návštěvníka zavést na požádání ke svému pánovi, ale nemůže mluvit, ani pochopit psaný vzkaz, který s sebou návštěvník přináší.

Cena seslání: 2 magy.

Elfí cesty, dveře, studny...

Dobrý lid se během dlouhých věků svého soužití s Divočinou naučil využívat její přírodní zdroje many nebo se o ně aspoň postarat tak, aby zemi co nejméně škodily. Všechny takové zdroje many jsou silnými „prameny“, ze kterých je možné čerpat mnohonásobně více many, než kolik mívají k dispozici kouzelníci. Každý, kdo ovládá schopnost čerpat z takových zdrojů a nachází se v jejich blízkosti, je může využívat (to platí o poulpicanech, kteří v blízkosti své studny disponují víceméně neomezeným množstvím many). V jiných případech slouží „studny“ k udržování trvalého kouzla, které působí v jejich okolí nebo skrze ně. Takovéto jevy můžeš považovat za vlastnosti pramene a považovat ho za rozměrný magický předmět (to platí o Bílém kameni, který funguje jako magický portál).

POZNÁMKY K VEDENÍ HRY

Počasí a roční doba

To, jaké počasí a roční dobu si zvolíš pro svou hru, ovlivní do značné míry její atmosféricnost; to, jak mu dovolíš projevat se ve tvé hře, jí dodá na plastičnosti. Já jsem dobrodružství situovala do vrcholícího léta, protože tato část roku se mi zdála pro začínající hráče nejvhodnější. V případě, že vedeš pokročilejší družinku nebo chceš hru oživit, můžeš dát přednost jiné době. V zimě nejsou cesty v Divočině téměř vidět pod závěsemi sněhu, vody Morny jsou ledově studené a koně (ne však elfů oří) zanechávají ve sněhu stopy. Na jaře přicházejí na Morně záplavy, které mohou přinutit projíždějící zkušenou družinu zdržet se na Hradně a setkat se s Vojenovou družinou. Než se vrhneš na rozpracování své hry, nezapomeň na střídání počasí (letní bouřka, jarní deštěk, zimní chumelenice). Všimni si například, jakou úlohu hraje horké počasí v popisu výstupu na Čarovody.

Zvířata a nestvůry

Při popisu dějové linie v tomto dobrodružství jsem se soustředila na činy lidí, proto v ní neuvádím setkání se živočišstvem a s nestvůrami v Pomořansku. V Divočině není nouze o jedno ani o druhé, proto můžeš hru podle uvážení a podle toho, o čem víš, že tvé družině vyhovuje, vhodně zpestřit. Lužní les okolo řeky (vrby, topoly, břízy) obývají bobří, ondatry, srny a kuny. V dubovém a bukovém lese obklopujícím lidská sídla se objevují jeleni, divoká prasata a lišky. V Medvědíh lese navíc žije malá skupina medvědů černých, na které je také možno narazit i pod Oblačnými vrchy. V celé oblasti se též pohybuje několik vlčích smeček. V Morně žije řada druhů ryb. A pak je tu „nejdelikátnější“ druh vyskytující se v Pomořansku – pasti na zvěř (a ten může družině způsobit nejhorší zranění). Všechna jmenovaná zvířata se chovají jako běžní živočichové – neútočí, dokud k tomu nejsou přinucena, vyhýbají se lidem a řídí se pudem sebezáchovy. Jejich popisy najdeš v pravidlech nebo si je dokážeš sám vytvořit. Dobrodruzi se s nimi setkají, pokud se rozhodnou je lovit, jinak je spatří jen letmo při své cestě nebo zaznamenají jejich stopy (otisky v měkké půdě kolem napajedel, oloupaná kůra stromů okolo míst, kde se zdržují divoká prasata). Setkání s divou zvěří má budovat plastičnost hry, ne sloužit k rozptýlení bojechtivých hráčů.

Co se týče nestvůr v Pomořansku, s jejich množstvím a silou nakládej rozumně. Může to být obzvlášť zuřivý, silný medvěd ohrožující dřevorubce ze samoty, vodní netvor číhající v řece, obyvatel Lesa dobrého lidu nebo nějaký tajuplný tvor, který pronikl do Pomořanska z druhé strany Oblačných vrchů. Jako příklad ti může posloužit Hadíkem hledaný rohatý had ornok.

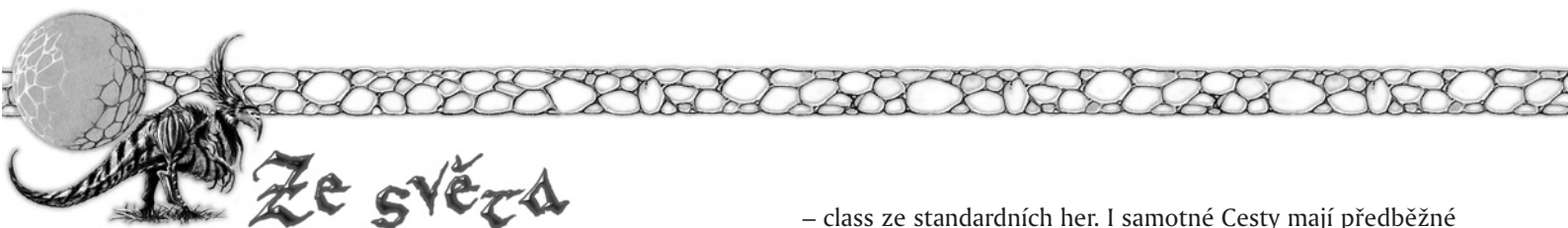
Dobry lid

Elfové, kteří vystupují v tomto dobrodružství, nejsou standardními elfy. Jejich vlastnosti, kouzelné schopnosti i mentalita se liší od toho, co můžeš najít v pravidlech. Oproti obyvatelům (tj. postavám na 0. úrovni) je běžný elf CP na vyšší než první úrovni, takže i ten nejobyčejnější faerijec může být pro dobrodruhy vyrovnaným protivníkem. Pro svou potřebu je můžeš všechny považovat za kouzelníky na 1.–3. úrovni.

Poznámka: Moji hráči hrají obvykle jen lidské postavy (žádné elfy), což by pro jiné PJ a hráče, zejména ty začínající, mohlo být příliš razantní omezení. Pokud nechceš svým hráčům zakázat hrát za elfy nebo ti připadá zabudování zápletky do tvého světa příliš komplikované, můžeš dobrý lid nahradit nějakou jinou tajuplnou rasou (dryády, skřítky) nebo z nich učinit jen vzdálené příbuzné tvých elfů (divocí elfové).

NÁMĚTY NA DALŠÍ DOBRODRUŽSTVÍ

- U cesty na sever se už nějakou dobu objevuje skupina zbojníků. Ratail vyšle Vojenovu bandu, aby je přetáhli na svou stranu a přerušili spojení mezi Alahirem a jeho švagrem ze severu. V téže době jsou však dobrodruzi vysláni na sever s tajnou zprávou pro Alahirova švagra.
- Cestou na jih, do země barona Blancadira, narazí družina v jakési vesnici na dav lidí, který se chystá upálit nějakého mladíka. Pokud se ho postavy zastanou, bude jim vysvětleno, že baron přikázal chytit nebezpečného černokněžníka a vydat ho spravedlnosti (a toto je vesnický výklad spravedlnosti). Údajný černokněžník není při smyslech, má horečku a není schopen řeči. Při bližší prohlídce vyjde najevo, že mu chybí jazyk. Kdo je tento pomatený mladík, jak se ocitl ve vesnici a co má společného s černým uměním, je úkol jako stvořený pro dobrodruhy.
- Postavy se vydají hledat západní dveře do Elfie. Vstoupí do bezedné jeskyně Malé vody, kde na ně čeká...
- Po výkonu družiny při přepadu Vodaliana osloví jednoho z dobrodruhů (toho, který už dal najevo svou lásku k penězům nebo ctižádost) Ratailův špeh. Nabídne mu možnost pracovat pro Rataila, nosit mu informace přímo z nepřátelského sídla. Ratail samozřejmě takovouto formu věrnosti ocení, podaří-li se mu získat moc nad celým Pomořanskem.
- Postavy vstoupily do Alahirových služeb a zeman má pro ně práci: Vodalianova cesta na sever měla zůstat v utajení, a přece se o ní Ratail dozvěděl. Zeman z Hradna musí mít na hradě nebo v Podhradí svého špeha, a toho je třeba najít a potrestat.
- Pověsti o honu dobrého lidu navnadily postavy, aby vyzkoušely projet cestu na západ na hřbetech elfích zázračných koní. Je tu možnost jednoho takového koníka ukrást mlynářům z Mlýnice nebo je sledovat a tajně se k nim přidat na jejich cestě skrz dveře v Bílém kameni. K překvapení dobrodruhů však tato cesta nevede do zlatem přetékaného světa za Oblačnými vrchy, ale někam docela, docela jinam.
- Rozhovor s poulpicanem od Čarovodní studny selhal. Dobry lid se opět přesvědčil o lidské chamtivosti a pýše. Alahir se však nemíní vzdát a požádá dobrodruhy, aby zkusili znovu oslovit nadějně spojence, tentokrát prostřednictvím Korecha. Korech prozradí družině způsob, jak si dobrý lid naklonit, a to tím, že...
- Poulpican Čarovodní studny přislíbil (aspoň částečně) Alahirovi svou pomoc, ale pokud by zeman chtěl mít na své straně i další z dobrého lidu nebo dokonce krále z Elfie, museli by se s prosbou o podporu dobrodruzi vydat na západ, za Oblačné vrchy.
- Korech cítí blížící se smrt. Poprosí dobrodruhy o doručení vzkazu svému dávnému příteli z druhé strany Oblačných vrchů, aby ho ještě naposledy přišel navštívit.



D20 Warheart

Dalibor Zeman

V květnové Pevnosti se objevila zpráva o nové verzi na Slovensku vyvíjené aplikace systému d20 zvané *Warheart*. Řekli jsme si, že se hodí pro hraní temných a krutých low-end fantasy světů, tedy podobného prostředí, jako je třeba svět *Warhammeru* nebo *Zaklínače*.

Řada z vás, kteří si d20 spojují hlavně s rájem silového hráče zvaným DnD, si asi nyní ťuká na čelo a říká si: „Cože? d20 systém, který neobsahuje vysokou míru hrdinskosti postav?“ Věřte mi, jde to. A *Warheart d20* není jediným zástupcem tohoto typu ponurých d20 systémů, kde postavy opravdu nejsou nabašení hrdinové, stínající draky a démony na potkání. *Warheart* se tak řadí po boku es tohoto formátu, mezi které bezesporu patří adaptace *A Game of Thrones d20-based Open Gaming RPG* a formát *True20* vydavatelství Green Ronin, autorů *Warhammer Fantasy Roleplay*. *d20 Warheart* má však jasnou výhodu – je zadarmo, je snadno sehnatelný, jeho autor je dostupný a velmi rád komunikuje s fanoušky. Sám říká, že *Warheart* si stvořil proto, aby měl možnost hrát d20 v tzv. temných fantasy světech, kde je málo magie s velmi omezenou „mírou hrdinskosti“. Zároveň zdůrazňuje, že systém není pro drakobijce, sesílající firebally levou rukou, zatímco pravou mávají magickým mečem. Takoví rádoby hrdinové ve hře nejsou. Anebo jsou – na hřbitovech.

Než začneme, je třeba připomenout, že k *d20 Warheart* je potřeba používat Základní pravidla *Dungeons & Dragons 3.5 Edition*.

Nejprve si (stejně jako autor) shrňme, v čem jsou základní systémové rozdíly oproti DnD a jemu podobnému systému d20. Posléze si je ještě rozebereme detailněji. Nejvíce změn dostal systém magie, který je zcela odlišný od jiných d20 her, stejně tak jsou pozměněny schopnosti. Naopak mnoho odborností je vypuštěno, změněno, nebo nově zařazeno. Bojová pravidla mají větší množství různých prvků a jsou smrtonosnější. Mechanika Přesvědčení byla kompletně zrušena, povolání a prestižní povolání byla nahrazena cestou (path) a zaměstnáním (career). Je třeba poznamenat, že právě touto záměnou titulatury mechanik *Warheart* naznačuje, proč vlastně vznikl – jako náhražka nevyhovujících *Warhammer Fantasy Roleplay*. Samozřejmě z důvodů licenčních a autorskoprávních nemůže být o *Warhammeru* v samotném systému ani zmínka. Poslední zásadní změnou je přidání mechanik bodů Osudu a Příčetnosti.

Takže jak to všechno funguje? Rasy mají častokrát zcela nově určené základní popisy. Hra nabízí celkem pět různých plemen – lidi, horské trpaslíky, lesní elfy, gnómy a půlčiky. Kromě nových rasových dovedností a popisů se zde poprvé objevuje nový ukazatel – body Osudu.

Další kapitola se zaměřuje na životní dráhy a zaměstnání. Cesty reprezentují životní dráhu postavy a nahrazují povolání

– class ze standardních her. I samotné Cesty mají předběžné požadavky, aby se jimi mohla postava ubírat, podobně jako kdysi povolání v *ADnD 2nd Edition*. Je jich celkem pět – Cesta znalostí a čarodějnictví, Cesta boje, Cesta náboženství, Cesta schopností a duchaplnosti a Cesta divočiny. Na první pohled se zdá, že se jedná jen o jinak pojmenovaná povolání, ale není tomu tak. Každá cesta obsahuje speciální dovednosti a dále bonusové odbornosti, které se vybírají z odborností k dané cestě přiřazených. V Cestě náboženství je možno vybírat z více než desítky různých božstev.

Zaměstnání nahrazují prestižní povolání a v zásadě se od nich liší jen názvem. Celkem 27 zaměstnání je upřesňujícím a specializačním prvkem Cest. Stejně jako „prestižky“ mají i zaměstnání požadavky, které musí postava splnit. Ačkoliv jsou tedy cesty a životní dráhy nápadně podobné povoláním a „prestižkám“ z klasického DnD, jsou spíše míněny opravdu jako životní povolání. Jednou hrobařem, napořád hrobařem. Tak, jak je to zamýšleno v původním *Warhammer Fantasy Roleplay*.

Skills / Schopnosti zůstávají stejné jako v Příručce hráče, mění se jich jen několik. Zajímavou volbou je to, že přesáhne-li hodnota Schopnosti hodnotu relevantní Vlastnosti, pak se hrdina učí hůře a jeho učení stojí dvakrát tolik bodů, stejně jako cross-class schopnosti. Podobná situace je i u Odborností / Feats. Ovšem s tím, že jich bylo několik zrušeno, některé jsou upravené a některé, hlavně ty příliš cinematické a metamagické (deflect arrow, manyshot), byly zrušeny. Další kapitola (již šestá) hovoří o kampani a hlavně mechanikách Fate Point (Body osudu) a Insanity (Příčetnosti), ale o nich si řekneme až závěrem.

Na začátku kapitoly Boj mluví autor o tom, že by d20 *Warheart* měl přidávat do hry trochu realismu, bez toho, aby se rušila myšlenka a pojmy původního d20 systému. Realismus, jak vlastními slovy zdůrazňuje autor, je v RPG ryze abstraktní pojem, protože pravidla rozhodně nejsou simulací reality. Základní změny autor shrnul do těchto bodů – změny v počítání životů, v aplikaci zbroje, ve zrychlení soubojového systému a ostatní změny.

Zmenšený nárůst počtu životů a celkové změny jejich počítání (standardně nejčastěji kritizovaná a neupravovanější vada původního *Dungeons & Dragons 3E* a *3.5E*). Základní počet životů je roven hodnotě Odolnosti zvýšené o Bonusové hit pointy, které určují vaše cesty a životní dráhy. Nárůst odpovídá přibližně růstu „dobrých a špatných“ záchranných hodů postavy. U jedné cesty či dráhy po jednom za úroveň, u jiných pomaleji.

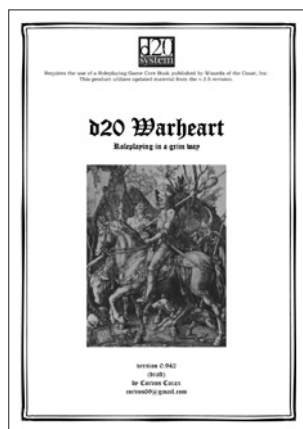
Změny v termínu Zbroj – hra nevyužívá termín třída zbroje (AC – Armor Class), ale zbroj funguje jako redukce zasažení a nezapočítává se do hodů na obranu; místo toho hra používá termín Obrana, která roste podobně jako Základní útočný bonus.

Zrychlení soubojového systému se děje za pomoci odstranění příležitostných útoků a více útoků v kole. Místo více útoků na vyšších úrovních se zvedá kritický rozsah a poškození zbraní.

Konečně v „ostatních změnách soubojového systému“ autor píše o kritických zásazích, mířených útocích a třeba i zbraňových odbornostech. Zajímavou možností jsou různá definitivní zranění jako useknutá ruka apod. Právě kritická zranění jsou stěžejní částí soubojového systému, zanechá-

vající na postavách trvalé následky. Boj je tak smrtonosnější, rychlejší a specifitější.

Stejně jako je často kritizován nárůst životů, je též kritizován systém „slotové“ a memorizované magie. I s tím si d20 Warheart poradí celkem jednoduše, a to magií dovedností. Čili k sesílání kouzel potřebujeme znát a mít dostatečné množství stupňů ve schopnostech – skillech. Ověření sesílání kouzla je tudíž stejné jako ověření jakýchkoliv jiných schopností, tedy hodem d20 + relevantní skill proti náročnosti DC. Každá z šesti magických škol má svoji vlastní schopnost jejíž absolutní hodnota však nesmí být výrazně vyšší než úroveň sesilatele. Kouzel je dostatečné množství pro variabilitu, ovšem nejsme jimi zahlceni. Zajímavým a do tzv. low-magic světa krásně zapadajícím prvkem je únava z kouzlení. Po každém seslaném kouzle sesilatel dostane 1d4 bodů únavy. Když hodnota únavy přesáhne hodnotu Odolnosti, je postava unavena, a když počet bodů únavy přesáhne maximální hodnotu hit pointů, je vyčerpana. Příslušné postihy odpovídají standardnímu DnD.



Poslední věcí, kterou stojí za to zdůraznit, je aplikace Osudu a Příčetnosti. Hráčské postavy a některé CP jsou označeny bohem, který s nimi manipuluje; těžko pak hrdina umře na bodnutí dýkou, nebo náhodným pádem z útesu. Sice tento popis trochu popírá zmíněnou nehrdinskost světa, přesto ale aplikace bodů Osudu, převzaté z Warhammer Fantasy Roleplay, reprezentují právě ono hrdinské štěstí – možnost přežití fatálních situací.

Autor si je představuje jako nástroj Vypravěče, regulující míru hrdinskosti prostředí. Když chcete mít nýmandy, dostanou body Osudu za X her, chcete-li mít conanovské hrdiny, pak bude přísun bodů častější.

Mechanika Příčetnost pracuje s lidskou (tedy nejen lidskou – víte, co tím myslím) psychikou a její schopností zvládat trauma, mučení, strach, horor a podobné laskominky. Insanity se poprvé objevuje, tuším, v d20 verzi *Call of Cthulhu*, potom je zopakována v *Unearthed Arcana*; jedná se o mechaniku přidávající do hry množství psychóz. Rozvíjí se tak hloubka vlastního hraní postav, které se musí vyrovnat s hrůzami dobrodružného života. Warheart jde ale v Příčetnosti svojí vlastní cestou, přesto je princip psychického strádání víceméně zachován, ovšem zjednodušeně.

Tím bychom skončili s vlastním popisem jednoduché příručky, sestávající z 90 stránek jednoduchého, ale hezkého layoutu. *d20 Warheart* úspěšně likviduje hlavní a často kritizované vady a neduhy DnD a standardních d20, přizpůsobuje tento systém s vysokou mírou hrdinskosti méně magickým a ne tolik fantasy světům. Cíl a předsevzetí si *d20 Warheart* splnilo. Jeho dostupnost pak nabízí českým a slovenským příznivcům d20 jednoduchý a legální přístup k těmto grim'n'gritty systémům. Samotný Warheart se dá aplikovat na jakékoliv herní prostředí, mně osobně by se líbila třeba Zeměplocha, Cadwallon, svět Tří mečů či Stínového pomezí Tada Williamse a další. Jedinou zásadní nevýhodou v česko-slovenském prostředí je, že příručka *d20 Warheart* je psána anglicky.

RPG novinky

D20 V KOSTCE NEJEN O D20?

Jak jsme minule hlásili, tak se i stalo. **d20 v kostce** spustilo další nový projekt věnovaný všem hrám non-d20. Autorské trio d20 v kostce specifikuje nabídku projektu na nepříliš známé systémy: „pro větší různorodost nabídky na RPG trhu, jsme se rozhodli zasvětit tento kout našich stránek hrám, na které se jinde nedostává“. na <http://non.d20.cz> nyní najdete prostor věnovaný systémům *Window*, *Cadwallon*, *Tri-Stat dX*, *WoD*, *ČPH* a dalším.

GREEN RONIN VYBOJOVAL LICENCI NA RPG PÍSEŇ LEDU A OHNĚ **Green Ronin Inc.**, jehož kolektiv má na kontě kvalitní tituly jako *Warhammer Fantasy Roleplay*, *True20*, *Mutants and Masterminds* a další, získalo od G. R. R. Martina licenci na RPG hru z prostředí ságy *Píseň ledu a ohně*. Po zkrachování kanadského studia **Guardians of Order** v půlce minulého roku se čekalo na vyvázání licence. **GoO** vydaly *A Game of Thrones RPG* v d20 a **Tri-Stat dX**. O licenci bojoval například také **White Wolf**, které vydává bývalou **GoO** hru *BESM* a jehož studio **Swords and Sorcery** distribuovalo *Hru o trůny*.

WIZARDS OF THE COAST STAHOJÍ LICENCE

Wizards of the Coast v současné době stahují, nebo neobnovují licence poskytnuté třetím osobám k vydávání původních TSR/Wizardovských časopisů a prostředí. Po *Ravenloftu* následuje *Dark Sun*, *Dragonlance*, časopisy *Dragon* a *Dungeons* a další. Sílí řada spekulací nejen o nízké prodejnosti d20 či vydání 4. edice *DnD*. Blíží se také vydání nové hry *Star Wars* (viz květnové novinky) se zásadně upraveným systémem d20 – že by marketingový průzkum před 4E?

STAR WARS SAGA EDITION NA TRHU.

5. června se dostala do prodejní síně nová verze RPG *Star Wars* fungující na hodně upraveném d20 systému. Mluvili jsme o tom již v předminulé Pevnosti, takže nyní jenom zopakujeme spekulace že se jedná o test mechanik před vydáním *Dungeons & Dragons 4E*. Podle masivních preview se bude jednat o velice kvalitní počín.

RPGPEDIA V BETAVERZI

Probíhá betatestování české on-line encyklopedie RPG – **RPGPedia**. Co více říct? Podívejte se na tento projekt sami: <http://rpgpedia.cz/wiki/hlavni-strana/>

MONTE COOK'S WORLD OF DARKNESS

Jak jsme vás informovali v lednovém čísle, **White Wolf Inc.** umožnili spolutvůrci světově nejhranějšího RPG, tedy *DnD* třetí edice, a úspěšnému designérovi Monte Cookovi (ex Malhavoc Press) stvořit si svůj vlastní Svět temnoty. Bude se jednat o aplikaci herního systému d20 a zápletka má být mix sci-fi, hororu a fantasy. Magií uvolněnou do našeho světa a tvořící nové rasy a tvory se podobá trochu cyberpunkovému *Shadowrunu*. Jestli se máme smát nebo plakat nad výdělkem zjistíme 16. srpna.

připravil Dalibor „Dalcor“ Zeman