

**přílohy**



# Pro hráče před dobrodružstvím

## Žánr a prostředí

Letos se můžete bát poctivé porce **mysteriózního horroru**. Lidé si těžce vydobývají své živobytí v několika vesničkách, krčících se uprostřed hlubokých hvozďů. Obyvatelé se snaží vyrovnat s každodenní tvrdou dřinou, i s hrozbou, kterou představují okolní divoké lesy. Slova jako hladovění, strach či mor jsou nebezpečně blízkou skutečností. Nejedná se však o bezútěšný svět plný beznaděje. Jen zkrátka atmosféra obav, děsu a smrti číhá blíž, než by se mohlo zdát. Čeká vás technologicky a civilizačně nerozvinuté vesnické prostředí s magií přítomnou poskrovnu. Inspirací je časně slovanské období ve střední Evropě, včetně mytologie. Nepředpokládáme u hráčů její znalost, avšak ta může poskytnout lepší požitek ze hry.

## Tvorba postavy a družiny

Postavy pochází z **kmene Slověnů**, který je tvořen sedmi rody (každý rod odpovídá jedné rase dle pravidel, zastoupení ras a povolání v družině je libovolné). Postavy se navzájem znají, tvoří kompaktní družinu. V celém kmeni jsou postavy všeobecně známé a slavné. Jsou jedněmi z mála lidí, kteří nemusí „každý den k pluhu“, na požádání mohou od ostatních dostat prakticky cokoli. Toto výsadní postavení je pro postavy obrovskou ctí, ale i zodpovědností, jsou totiž brány jako ti „nejlepší z nejlepších“ a toto očekávání nemohou a nesmí nikdy zklamat. A jaké je tedy jejich místo pod Sluncem? Ochraňovat dědiny před běsy, divou zvěří a všemožnými katastrofami, na které běžní obyvatelé nestačí. Postavy zkrátka brázdí kraj a

„řeší problémy“. Jsou to **věhlasní běsobjci**, bránící svůj lid před jakýmkoli ohrožením, ať už vnitřním či vnějším, a to i za cenu sebeobětování. Jsou ozbrojenou paží, štítem, v mnoha případech jsou ony tím rozdílem mezi přežitím a zánikem celého kmene. Za svoji bezvýhradnou oddanost kmeni, za svoji ochotu čelit děsivým událostem jsou lidmi ctěni a živeni.

Člověk se Běsobjcem stane tak, že si jej vybere někdo jiný z Běsobjců na základě jeho vlastností (čestný, spravedlivý ...) a také podle činu, který vykoná při zkoušce dospělosti (ta předpokládá nějaký hrdinský čin, např. přežít ve hvozdu pár dní apod.). Současnou družinu si vybírala Kostislava z rodu Severjanů, která před pěti lety zahynula při útoku běsů na dědinu Žalima.

## Prostředí

Oblast je hustě zalesněná, kam oko dohlédne, všude se táhne **divoký hvozď**. Les přirozeně ustupuje pouze v oblastech mokřin, prudkých svahů či skalních útvarů, luk a mýtin je poskrovnu. V přítomném hvozdu žijí divoká zvířata, a všelijací běsi. Není neobvyklé, že se neopatrný člověk beze stopy ztratí, že jsou jeho zkrvavené zbytky nalezeny nad ránem pohozené v trávě, či vybloudí z poza těch děsivých stromů rozumem mimo sebe. Vaším největším spojencem je tak oheň, prosvětlující tmu, oheň, pomocí kterého si ukrájete část lesa pro svoje skromná pole a pastviny. Sjízdné cesty mezi dědinami, tzv. **průseky**, udržují hraničáři. Znáte i několik stezek pro pěší. Cestování mimo ně, hustým lesem, je velmi obtížné. Území kmene je

mimo zájem okolních zemí, je velkým svátkem, pokud sem zavítá nějaký cizinec. Ani Slověni necestují, protože opustit kmen by znamenalo jeho oslabení a snížení šancí přežít nejbližší zimu. Hraničáři zajišťují směnný obchod mezi dědinami. K převozu materiálu či k orbě se využívá tažná síla skotu, popřípadě se náklad naloží na soumary. Konici Slověnů se na práci nehodí.

## Živobyті

Do země přišlo sedm rodů Slověnů a postupem let si tu založili svoje dědiny, kterých je dnes okolo **šedesáti**, každá o několika desítkách obyvatel. Hlavní obživou je chov turů a ovcí. Pasáči se psy hlídají stáda, oráči rádlem přerývají svá políčka a sejí obilí a pohanku na mouku, či len na výrobu látek. Malé zahrádky plodí zeleninu a různé bylinky. U domků lze natrefit na drůbež, kozy, osly, někdy i na polodivoká prasata a zapomenout nesmíme ani na všudypřítomný štekot **psů**. Přilepšením k jídelníčku je lov, rybolov, sběr lesních plodin či medu divokých včel. Kovové nástroje jsou obrovskou vzácností. **Zbroje a zbraně z dob života v područí Kirunů se dědí z generace na generaci.** Výroba i obyčejné sekery je extrémně zdlouhavá a tak není divu, že mnozí používají spíše kamenné, či dřevěné nástroje. Opravit meč, nebo, nedej Svarog, vykovat nový, to je práce skoro na rok. Domky jsou většinou ze dřeva (kámen se používá výjimečně). Nejčastěji se jedná o **polozemnice**, kde bydlí v jedné místnosti celá rodina. Palisády dědiny nemají, jejich stavba by zabrala příliš mnoho času. Dědiny jsou obehnané proti divé zvěři a běsům alespoň proutěným plotem, ochrannými čarami a hlídány psy.

## Věci veřejné

Každá rodina, dědina i každý rod se v průběhu roku stará o svoje záležitosti sám, na základě **Slova (nepsaného zákona kmene)**. Málokdo se odváží porušit dané Slovo, jistě by tak rozhněval bohy v čele se Svarogem a neštěstí by na sebe nenechalo dlouho čekat. Každá rodina, dědina či rod má svoji

vlastní „**hlavu**“. To neznamená, že proběhlo nějaké hlasování, že byla někomu propůjčena funkce „**hlava rodu, dědiny či rodiny**“. Vůdcem je ten, ke komu ostatní chodí pro rady, ten na koho se obrací, aby je rozsoudil, ten koho všichni rádi poslechnou, protože mívá obvykle pravdu. Takový vůdce musí mít tolik autority, aby mohl rozsoudit různé spory, tolik autority, že jej ostatní přirozeně poslechnou, jelikož jeho či její rady se už nejednou osvědčily. Jednou za rok, či při výjimečných událostech i častěji, se schází na Rokování důležití zástupci všech rodů, na hoře Žár, v posvátném háji, u posvátného ohně. K signalizaci mezi dědinami slouží signální ohně. Z každé dědiny je vidět oheň na Žárové hoře a obráceně.

Na chodu společenství se podílejí všichni muži a ženy podle svých schopností. Mužem se chlapec stává poté, co prokáže svoji odvahu nějakým **hrdinským činem**. Chlapci, kteří jsou přijati mezi muže jsou spolu často vázáni Bratrstvím. Dívky jsou přijímány mezi ženy v rámci Sesterstev. Každé Sesterstvo má své posvátné zvíře a rostlinu, které nesmí lovit či jíst. Není výjimkou, že odvážné ženy podnikají též hrdinské skutky. Svazky mužů a žen jsou dobrovolné. O děti, nemocné a staré je vždy postaráno, nikdo nezůstane bez pomoci. Ženy mají stejné příležitosti jako muži. Pro obecné fungování společnosti platí, že host = hostina.

## Významné osoby kmene

Minimálně v rámci rodu se navzájem znáte. Ví se, kdo je moudrým a znalým člověkem, za kým jít pro radu, takovým lidem se říká **vědmy** nebo **vědmáci**. Víte, kdo má dar léčitelství, kdo se vyzná v bylinkách, kdo je schopný lovec a kdo například skvělý pěstitel cibule či kdo je skvělý řezbář. Jen nemnozí však mohou vykonávat pouze to, co umí nejlépe, aniž by zároveň museli tvrdě dřít na poli či jinak vydobývat svoje živobyті. V celém kmene mají takovou výsadu ne více jak čtyři desítky lidí, protože jejich činnost je nesmírně důležitá a značně prospěšná celému kmene.

Nejmoudřejší z každého ze sedmi rodů, který dokáže hovořit s ohnivými bohy a nejlépe rozumí Slovu, je pověřen funkcí **žrece** či **žrekyně**, tedy obětováním bohům a vedením rituálů a slavností rodu a kmene. Žrecové si mezi sebou volí jednoho, který sídlí na Žárové hoře, rozmlouvá s bohy a stará se o Světožár. Po dlouhý čas zastává tuto funkci žrec **Krak z rodu Doubravanů**. Další důležitou funkcí je udržování spojení a obchodu mezi dědinami, které zajišťuje **Kazimír z rodu Poljanů** se svojí družinou hraničářů. Zvěstovateli novinek, znalci ústní tradice a příběhů jsou **Igrici**. Ti svá vyprávění provázejí hrou na strunný nástroj jménem gusle, na hostinách a slavnostech hrají na píšťaly, bubínky nebo dudy. Nejznámější Igrici je **Jasna z rodu Lučanů**. A na konec jsi tu Ty a **Vaše družina běsobilců** - vaším úkolem je pobíjet divoké stvůry z hvozdu a řešit nebezpečné záhady. Vy jste ozbrojenou paží kmene. Lid vás rád pohostí, děti by jednou chtěly být jako vy. Na oplátku se od vás očekává, že budete tam, kde je vás třeba. Očekává se, že budete samostatní, čestní, odvážní, ochotní **položít za Slověny svoje životy**.

Ti, kteří se věnují čarám (magii) se označují jako **čarodějové** a **čarodějky**, ať už provozují cokoli čarovného. Čaroděj pochází od slova čára, to je totiž to, co čarodějové dělají - črtají obrazce, symboly či znamení pomocí gest do vzduchu a nad lektvary. Črtají věšteckými klůcky do popela, nebo črtají symboly na nejrůznější předměty. Být čarodějem či čarodějkou není podmínkou pro to stát se žrecem, besobilcem, vědmou či igricí, ale často tomu tak bývá. **Neznáte písemnictví** a počtářství se uplatňuje pouze prstové. Mapy též neznáte a nepoužíváte je. Mezi čaroději je rozšířené črtání tajemných symbolů, igrici znají svou tajnou řeč, hraničáři mají svoje tajné značky.

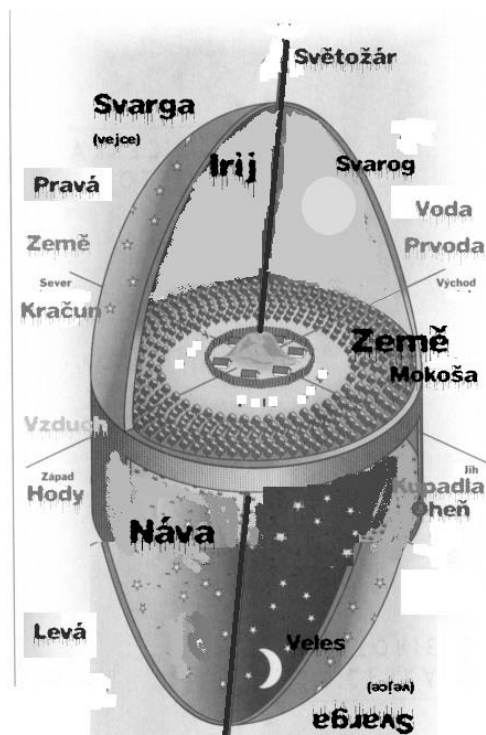
## Slovo (právo)

Pokud jsou dva lidé ve sváru, často si volí nějakého moudrého soudce, kterému oba věří, že je rozsoudí spravedlivě. Pokud je nějaký spor komplikovanější, dochází k delšímu sněmu, kde mezi sebou licitují klidně i celá příbuzenstva (podle závažnosti) a kde se hledá jednomyslná shoda mezi zúčastněnými stranami. Někdy, ve zcela výjimečných případech, se obrazejí lidé o **rozsouzení k bohům**, nejčastěji se obrazejí k Perunovi, který si žádá **souboj na život a na smrt**, jen vítěz je v Právu. Fyzické tresty jsou výjimečné, nejhorším trestem je vyhnanství. Šance přežít sám v divočině je velmi malá. **Vyhýbání se soudu je považováno za nečestné** a je tvrdě trestáno.

Ve společnosti Slovenů má každý své místo. Každodenní lopota má svůj smysl a je odrazem nekončícího koloběhu života. **Mít své místo pod Sluncem, řídit se Slovem (zákonem), je tak údělem, posláním i výsadou**. Kdo však své místo nezastává se ctí, je společností vnímán jako příživník a může se mu snadno stát, že se stane otrokem (tedy vyloučeným z rokování, nemající výsadu podílet se na řízení dědiny, rodu či kmene, ale který není zbaven povinnosti pracovat), nebo dokonce vyhnanecem.

## Mýty, bohové, živly

Svět, neboli **Svarga**, se zrodil v prvotním Ohni, Světožáru. Rozloup se jako Vejce, ze kterého vyteklo sedm Světových řek do sedmi Světových stran. První tři řeky daly vzniknout **Návě** (podsvětí), Iriji (nebi) a Zemi, zbylé čtyři řeky se rozlily do čtyř směrů, nazývaných podle polohy slunce (tedy Východní, Polední, Západní a Půlnocní). Z prvních tří řek povstali tři bohové – **Svarog** v Iriji, Veles v Návě a Mokoša na Zemi. Čtyři zbylé řeky daly vzniknout čtyřem živlům - Ohni, Vodě, Zemi a Větru. Bytosti Svargy, tedy i lidé, jsou potomky čtyř světových řek.



**Svarog a Veles** si rozdělili Svargu na **Pravou** (světlou, sluneční, denní, letní...) a **Levou** (tmavou, měsíční, noční, zimní...) polovinu. Navrch má vždy ten z nich, který se právě těší přízni přelétavé Mokoši, o níž spolu soupeří. Ta svoji náklonnost projevuje tu jednomu, tu druhému. **Rovnováha Svargy** tak zůstává nevychýlena, Svarga se stále otáčí. Tomuto pohybu Svargy z Prava do Leva a zpět se říká **Kolovrat**, věčné plynutí času. Tak jsou vyprávěny všechny velké a důležité příběhy, které slýcháváte.

Každá bytost se „cítí ve svém živlu“ jinde. Slověni vzhlíží k Ohni a uznávají Vítr, který může oheň rozdmýchat. Říká se, že pokud některý z živlů nabyde převahy, vede to k neštěstí. Dříve Slověni znali tajemství všech čtyř živlů a všech tří bohů, ale během útěku z Kirunské říše se tato znalost ztratila. Jediným Slověny uctívaným bohem z původní trojice zůstal Svarog. Jsou známa jen tajemství Ohně a oblibě u Igriců se těší několik Větrných čar, které jsou spojovány s hudbou či zvuky.

### Příběh Slunce a Večernice

Jednou z uctívaných podob Svarogových je vznešené Slunce, trojhlavý bůh, putující po obloze na **bílém koni**. První tvář Svarogova je tvář ranního Slunce, tvář **Dajboga**, mladého jinocha, rozdávacího teplo a světlo. Poledním Sluncem je **Perun**, silný a bojovný muž, ozbrojený Hromovým kopím. Večerním či Nočním Sluncem je zván moudrý **Radgost**, bůh s tváří starce, Vševěd, shrbený a o holi. Slunce se každý den zrodí, sílí, potom slábne a zmírá, aby se druhý den opět znovuzrodilo, provázené na svojí každodenní pouti bohyní o třech podobách.

Se zakokrháním kohouta otevírá **Jitřenka**, překrásná panna, nebeské brány a Slunce vyjíždí na svoji každodenní pouť oblohou. **Večernice**, zralá žena, očekává Slunce každý večer s otevřenou náručí u bran nebeské síně, kterou uzamkne na čtyři západy. Z lásky Slunce a Večernice se zrodí malý Dajbog. Večernice je však svedena Měsícem, kostlivým, avšak svůdně šalebným cizincem, a je ze žárlivosti zabitástrádajícím a umírajícím Sluncem. Červánky jsou krví té nebožáčky. Měsíc si ji, **Půlnočníci**, strašlivou babici, odnese do svého



Nočního paláce a učiní z ní svoji mrtvou družku. Mladé Slunce se hrdinsky vydává do podsvětí, poráží Kostlivého knížete a s drobnou pomocí Umrlčí kněžny osvobozuje Jitřenku, která jediná může odemknout Dajbogovi čarami čtyřikrát uzamčené brány nebeských síní.

### Jiný příběh o Mokoši, trojí bohyni

Mokoša se jako jarní **Vesna** znovuzrodí, Země se zazelená novým životem. V létě se z lásky Svaroga a **Živy** rodí veškeré plodiny. Na podzim opouští vyčerpaná Živa Svaroga, ten neudrží na uzdě svoji prchlivost a v hádce ji zabije. Veles se zmocní její duše a ona stane v Návě po jeho boku jako Ledová kněžna **Morana**. Moranino mrtvé tělo, Země, spočívá pod příkrovem její zmrzlé krve, tedy pod sněhem a ledem. Morana a Veles spolu vládnou **zimním běsům**, a snaží se zahubit Slunce, které ztrácí svoji sílu. Nejhoršími běsi jsou **Zmej**, strašlivý had a **Indrik**, jednorohý býk, který unesl všechna dobrá zvířata do podsvětí.

Po dlouhém boji, s drobnou pomocí Moraninou, poráží Svarog všechny běsy. Indrik je zahnán a stáda jsou opět vypuštěna na pastvu. Zmej je spoután zahřměním Svarogova Hromového kopí a může být zapražěn do pluhu při první jarní orbě. Sníh se rozpouští a Země je polita živou vodou. Voda, Vesnina krev, opět proudí v jejích žilách. Morana se topí a z jarních řek se vynoří opět jako krásná, osvobozená Vesna.

### Svátky a Kolovrat

Světáběh neboli Kolovrat, střídání světla a tmy, je připomínán při čtyřech hlavních svátcích Slověnů. **Provoda** je jarním svátkem, kdy krutá Morana umírá a znovuzrodí se jako překrásná Vesna. Se svátkem se pojí rudé vejce, jakožto symbol jakéhokoli znovuzrození (rudá je symbol Věčného ohně a vejce je symbol Svargy). Letní svátek **Kupadla** je oslavou spojení Živy a Svaroga. Večer planou ohně, přes které skákají zamilované dvojice, ráno následuje očištná koupel. Podzimní **Hody** jsou bujarou oslavou konce sklizně. Živa je obřadně zabita, poslední snopy jsou rituálně podetnuty

posvátným srpem. Slaměná Živa, svázaná z těchto snopců je spálena a popel rozptýlen po strništích. Na křídlech severního Větru si Živu odnáší Veles do svého panství jako Zimní královnu, Moranu. Během svátku **Kračun** a sedmi nejtemnějších dní roku, **Nocích běsů**, panuje chaos. Svarga se naklání tu na Pravo, tu na Levo, pokračování Kolovratu je nejisté. Světy se prolínají, je nejlepší a zároveň nejnebezpečnější doba pro věštby a proroctví. Zapluje se Vatra, aby se přivolalo nové, rodící se Slunce. Koledníci v hrůzostrašných maskách představují Zimní běsy, žádající si od lidí svoji oběť. Pokud je koleda štedrá, běsi se spokojeni vrací do svých doupat.

Plynutí času je cyklické, jako Kolovrat, to jest kolo, které se stále obrací, jako nekončící **spirála**. Tak i smrt je podmínkou nového života. **Bez smrti není možné znovuzrození** a pokračování dalšího cyklu, nekonečné spirály času. Bez nového života, stejně jako bez smrti se Kolovrat zastaví, Svarga se převrátí na jednu z polovin a všechny její bytosti zaniknou.

### Náva, Irij, Země

**Náva** je čímsi jako „stínovým, unylým světem“, je tam mnoho podivných oblastí a zákoutí, kterým vládne Veles. Nejvýznamnějšími místy jsou **Řeka Zapomnění**, k níž míří **duše zemřelých** a žádají **Strážce** o propuštění směrem ke Světožáru, ohni zářícímu do všech směrů Svargy. Vstoupením do jeho plamenů se duše znovuzrodí na Zemi, očištěna Věčným Ohněm od tíhy předchozího života. Vrátit se zpoza Řeky je nemožné. I z prostoru před ní už je návrat na Zemi velmi obtížný. Čarodějové přesto svedou **s dušemi mluvit**, žádat je o radu. Duše je možné **přilákat**, či donutit k návratu zpět na Zemi, pokud ještě neprošli kolem Strážce a nepřekročili Řeku. **Není ale dobrým mravem rušit duše mrtvých**, brání to jejich cestě za znovuzrozením. Duše zemřelých mohou výjimečně **zbloudit** zpátky na Zemi a posednout nějakou cizí bytost či předmět. To je ale velice vzácné. Duše je to, co vstoupí do člověka s

jeho prvním nádechem a to, co odchází při posledním výdechu.

Duše předků, tzv. **Dědci**, mohou „dobrovolně“ pomáhat svým potomkům. Mohou se účastnit života rodiny na Zemi, nyní jako členové „společenstva mrtvých“. Tento kult předků je mezi Slověny velmi rozšířený (např. pohřbít popel významného předka pod práh, vytvořit sošku Dědka a obětí do ní přilákat jeho duši, či uchovat jeho kosti, vlasy, nebo oblíbený předmět apod.). Proto je dobré na předky vzpomínat v dobrém a vzdávat jim úctu.

S prosbami se k Velesovi obracejí čarodějové většinou s úmyslem škodit. Žrecové se k Návě nikdy pro radu či pomoc neobracejí.

V **Iriji** sídlí moudrost a rozum. K nebi, k Iriji, či ke Slunci se obracejí čarodějové při věštění budoucnosti, žreci při prosbách o pomoc a shovívavost Svarogovu. K **Zemi** se žádný ze Slověnů modlit neumí. Tajemství Mokoši prý znali Sřekové.

## Čarování a žertvy

**Hora Žár**, s planoucím Světožárem, je považována za **střed Svargy**. Malá božiště jsou v každé dědině a Dědkové, kterým je občas potřeba přinést obětinu, jsou v každé pořádné chalupě. Uctívány jsou stromy, zejména Perunovy duby. Za dobré znamení se považuje vše „pravé“. Dobrým znamením je Perunovo zahřmění. Bohům se přináší **oběti, často krvavé**. Drobné obětiny či modlitby, otázky či prosby k bohům se dějí i na osobní úrovni. Žrecové jsou pověřeni vedením významných bohoslužeb. Jsou to každodenní rituály (např. ráno musí na Žárové hoře zakrhat kohout, aby vyšlo Slunce), rituály při příležitosti svátků a výjimečné rituály jako věštění, čili žádání bohů o radu. Tyto rituály nejčastěji vedou tzv. **Ohňoví tanečníci - nestinari**, kteří přeskakují oheň, či bosýma nohama přechází přes žhavé uhlíky. Za zvuku bubnů, guslí, dud a píšťal jejich duše prý putuje do Irije a v extázi pak kreslí do noci ohnivě čáry, nebo ryjí čáry do popela. Věští se také z **kostí obětovaných zvířat**, z popela, z

kouře, z plamínek a z plamenů, ze zvuku stromů v posvátných hájích, nebo se o radu prosí **Dědkové**. Čarodějové Slověnů bez problémů čarují všude tam, kam dosáhne moc Světožáru, tedy hlavně v dědinách a mezi nimi, čím blíže Žáru, tím lépe. **Dále už je působení čar nepředvídatelné**.

## Rasy a povolání

Jednotlivé rasy jsou chápány všechny jako „lidé“, jen z různých rodů (např. Lučani (hobiti) jsou bráni jako malí lidé apod.). Chodci jsou počítáni mezi hraničáře, pyroforové se označují jako vědmy či vědmáci, mezi čaroděje jsou počítáni druidové, theurgové a oba kouzelníci (jedná se jen o názvy zasazené do reálií dobrodružství a o drobná upřesnění, nikoli změny pravidel, či něco takového).

Sedm rodů Slověnů má společnu řeč, řídí se stejným zvykovým právem, uctívají stejné bohy, znají stejné příběhy a mýty a cítí ke kmeni silné pouto, i když drobná rivalita není nic výjimečného. Avšak díky rozdílům v tělesné konstituci a rodové hrdosti se jen výjimečně tvoří páry jedinců z různých rodů. Jednotlivé rody obývají samostatné oblasti, a proto se mohou vyskytnout místní nářečí, drobné odchylky ve zvyklostech, znalostech či dovednostech.

## Rod Doubravanů (elfové)

Hubení, šlachovití Doubravani jsou vyhlášeni svojí prací se dřevem. Jen málokdo umí udělat tak skvělé luky, nebo lovecká kopí. Doubravané jsou ti nejlepší řezbáři, jejich ozdobné sošky, či ozdobné náhrdelníky a amulety jsou až čarovně krásné. Mají svoje dědiny přímo pod korunami stromů a v případě ohrožení se v nich dokážou skrýt a útok odrazit. Z medu lesních včel dělají tu nejlepší medovinu.

## Rod Lučanů (hobiti)

Drobní lidičkové, kterým se nikdo nevyrovná v pěstování obilovin a zeleniny. Jsou velice zručnými kuchaři, dokáží vyčarovat chutný pokrm zdánlivě z ničeho. Jsou veselí a jejich písně si rád zpívá celý

kmen. Obydlí si hloubí nejraději v kopečcích. Pro svoji obranu chovají bojové psy. Z obilných zrn kvasí proslulý pěnivý mok a ze Inu dělají krásné oděvy.

### Rod Poljanů (lidé)

Chytří a rozhodní Poljané pasou stáda krav, chovají drobné domácí zvířectvo a obdělávají svá políčka. Také nejvíce ze všech provozují směnný obchod a nejvíce ze všech je to táhne na cesty. Svoje polozemnice si hloubí blízko pastvin a všude se nese štěkot jejich pasteveckých psů.

### Rod Goralů (trpaslíci)

Zavalití a robustní Gorali jsou odolným rodem, který nad ostatní vyniká uměním pracovat s kamenem a kovy. To k nim chodí Slověni nechat si opravit předměty z kovu, či pro bronzový šperk. To oni jsou nejzručnější výrobci sekeromlatů či motyk. Jsou to také chovatelé koz a ovcí a milovníci pochoutek z jejich sýra. Polozemnice si staví na svazích, blízko povrchových dolů a tavících pícek. Že se blížíme k jejich dědinám, poznáme také podle kouře stoupajícího z mlířů na dřevěné uhlí.

### Rod Vodjanů (kudůci)

Drobní Vodjani jsou velice podobní Lučanům. Jsou však vyšší, nepřevzali zvyk chodit na boso a nebojí

se vody. Naopak, jsou v ní jako doma. Jsou to velice šikovní, vynalézaví a důmyslní rybáři. Na řekách budují jednoduché stavby, z kmenů vytesávají lodě a nebojí se s nimi vyplout lovit ryby. Jak jistě tušíte, jejich obydlí lze najít v blízkosti vodních ploch, na březích řek a jezer.

### Rod Smoljanů (krollové)

Smoljani jsou mohutní a dobrosrdeční hromotluci. Na svých věčně podmáčených lukách chovají polodivoká prasata. K hlídání svých chovů nepotřebují psi, protože se i s holýma rukama klidně postaví vlkovi, někdy i medvědovi. Jsou to nejvyhlášenější lovci kmene, nebojí se vydat i do nebezpečných lesů. Jsou zvyklí snášet nehostinné podmínky a přečkají bez úhony i období neúrody. Prosluli výrobou tzv. smolje, hořlavé látky ze smůly stromů, jejíž výrobní tajemství pečlivě střeží.

### Rod Severjanů (barbaři)

Vysocí, svalnatí a mlčenliví Severjani jsou výteční jezdci na konicích, jejichž stáda pasou na lukách a v jejich blízkosti si staví svoje polozemnice. Proslulí jsou také svojí statečností. V sedlech koníků se často pouštějí na hon divoké zvěře. Milují kvašený nápoj z kobyliho mléka.



# Pojmosloví

- **Běs:** bytost žijící nejen v hvozdu; příšery, kterých se Slověni bojí; vodníci, bludičky, víly, hejkalové, divá zvěř atd. Noční či zlí běsi jsou bytosti, které si Slověni spojují s Velesem, protivníkem Svarogovým, bohem podsvětí, Měsíce, temnoty a chladu. Jejich výčet bude uveden ve speciálním příspěvku.
- **Čaroděj, čarodějka:** kdokoli, kdo provozuje magii (druid, čaroděj, mág, theurg).
- **Čáry:** neboli magie.
- **Děd/Dědek:** mužský, či ženský předek; fetýše či idoly v podobě kostí, nebo popela někoho z předků, či v podobě dřevěných, nebo kamenných sošek symbolizujících někoho z předků; v každé z těchto model podle víry Slověnů přebývá část duše některého z předků, chrání své potomstvo před zlem a podporuje je svým požehnáním.
- **Dědina:** rodová osada, jsou tu pochováni dědci, jejichž duše dědinu či obydlí chrání, před běsi, kteří by jim mohli škodit. Je to zkrátka (z)děděná osada, ve které stojí děd. Jeho potomci jsou dědinčané (dědinci).
- **Duše:** podle představy odchází po smrti duše do Návy. Strážce je provede přes nebezpečnou Řeku zapomnění do hájemství Velesova. Odtud se duše vrací na Zemi skrz Světožár, oprostění od vzpomínek na minulé životy. Někdy je možné, že se duše zachytí na tomto světě, jako přízrak, mora či jiný běs, speciálním případem jsou dědci.
- **Gorzona:** živelník Země (gnom).
- **Hora Žár:** střed světa, Svargy. Posvátná hora, kde jsou uloženy ostatky významných předků a modly ohnivých božstev (Dajbog, Perun, Radgost, Svarog atd.) kteří svou silou částečně zkontrolovali divokou a nepřátelskou přírodu v nejbližším okruhu (cca 30 mil) hory Žár. Plane tu věčný, prvotní oheň „Světožár“, konají se zde velké sněmy.
- **Hraničář, chodec:** lidé, kteří udržují sjízdné a průchodné stezky a průseky mezi dědinami, zajišťují směnný obchod, hlídají hranice. Nejznámější hraničářem je Kazimír z rodu Poljanů.
- **Igric:** neboli hráč, potulný znalec příběhů a ústní tradice, zvěstovatel novinek. Nejznámější je Jasna z rodu Lučanů.
- **Indrik:** bájný běs, unáší Svarogova zvířata do Návy, Svarog je na jaře osvobozuje a vyhání na pastvu.
- **Irij:** neboli nebe, sídlí zde rozum, sem se obrací žrecové pro věštby, je spojována s bohem Svarogem.
- **Jitřenka:** Večernice a Půlnočnice jsou podoby ženské bohyně, která provází Slunce na jeho denní pouti oblohou. Bývá spojována s planetou, které dnes říkáme Venuše.
- **Kirunský kaganát:** volné uskupení kočovných kmenů kentaurů, které si během svých výbojů podrobili mnoho jiných kmenů, včetně Slověnů. Byli to vykořisťovatelé, kteří si brali díl za všeho. Brali si i ženy Slověnů a za dlouhých zim přebývali v jejich chýších.
- **Kněz/kníže:** dříve užívaný výraz pro mocného žrece a vůdce v jedné osobě, někoho, kdo, vládne mocí všech čtyř živlů, těší se úctě Svarogově, rozumí Pravdě a umí vykládat Slovo.
- **Kolovrat:** cyklické a opakující se plynutí času. Rok, den a noc, stále dokola. Symbolem je spirála, šnečí ulita a podobně.

- **Konik:** drobný a houževnatý kůň, tarpan, obývající lesy v okolí; krocen a ochočován jako jízdní zvíře.
- **Morana:** Vesna a Živa jsou podoby bohyně Mokoši. Morana je děsivá zimní čarodějka, střena, Vesna je překrásná jarní panna a letní Živa je zralá žena, matka.
- **Mužik:** jeden z předáků kmene Slověňů, který kdysi vztáhl ruku na Kirunského velmože a zabil ho. Všichni věří, že to bylo naprosto oprávněné, jelikož chránil svou družku. Musel uprchnout z dosahu se sedmi nejbližšími rody; dovedl Slověny k hoře Žár. Povídá se, že to byl poslední Kňaz.
- **Náva:** podsvětí odkud přicházejí duše na svět a kam se duše ze světa vrací. Je spojována s bohem Velesem.
- **Nestinari:** ohňoví tanečníci, tančí na rozžhavených uhlících při svých věštebných rituálech.
- **Otrok:** ten, kdo je vyloučen z Roku; děti, zajatci, provinilci.
- **Pochvist:** neboli živelník (elementál) vzduchu, sylfa.
- **Pravda:** Pravé, správné, světlé, denní, přívětivé uspořádání světa, hledá se například při věštách či soudech. Opakem je Levota, či Levá, tedy všechno špatné, noční, chladné, nepříznivé.
- **Provoda:** Kupadla, Hody a Kračun jsou čtyři Sluneční svátky, rovnodennosti a slunovraty. Oslavovány jsou v souvislosti s cyklem zemědělského roku.
- **Rok:** velký sněm na hoře Žár, řečené rokování; rok je doba mezi dvěma Roky.
- **Skřekové:** ti, co vydávají skřeky; ti, kterým nerozumíme; původní kmen který záhadně zmizel.
- **Slověni:** znalci slova; ti, kteří si vzájemně rozumí; kmen, ke kterému patří i hráčské postavy.
- **Slovo:** nepsaný, ústní zákon kmene.
- **Slunce:** nejposvátnější neské těleso Slověňů, je uctíváno ve třech podobách: mladík Dajbog, Ranní Slunce, silák Perun, Polední, Nejjasnější Slunce a stařec Radgost, Večerní či Noční Slunce, někdy se mu říká Vševěd. Oblohou putuje na bílém koni, který jej věrně nese na každodenní pouti. Doprovází jej družka Jitřenka. Jeho opakem je kostlivý bůh Měsíce.
- **Smolja:** neboli tér, hořlavá a voděodolná látka, kterou vyrábí Smoljani.
- **Smrt:** Sice pochmurná, ale neodmyslitelná součást života. Jen díky tomu, že něco končí, může začít něco nového. Smrt je tak přirozenou součástí života a bez ní není možné pokračovat v přirozeném koloběhu světa. Například když starý rok "nezemře", nemůže začít rok nový.
- **Svarga:** neboli Svět. Slověni věří, že se Svarga skládá ze sedmi světových stran - Návy, Irije, Země a Západní, Půlnoční, Východní a Polední strany.
- **Svarog, Veles, Mokoša:** tři bohové Slověňů. Bohové na sebe můžou brát mnoho podob (např. Svarog jako slunce, nebo letní polovina roku, Mokoša jako Země, nebo Venuše apod.). Svarog ztělesňuje Pravdu, Veles Levotu, jsou to dva protichůdné principy. Mokoša je oběť, vyvažující prvek.
- **Svět:** prvotní Oheň či věčný Oheň, ze kterého vznikl Svět, jeho plameny pronikají do všech světových stran. Slověni věří, že světložár plane na jejich posvátné hoře Žár. Bedlivě jej střeží, nikdy nesmí uhasnout, přikládáno je jen dubové dřevo z posvátného háje.
- **Topielka:** živelník Vody (undina).
- **Vědma, vědmák:** moudrá osoba, často umí léčit, popřípadě má nějakou jinou speciální znalost. Označuje se tak např. pyrofor.
- **Země:** doména bohyně Mokoši. Zde žijí i ostatní bytosti.
- **Zmej:** bájný běs, nelétavý ještěř. Zkrocený je zapřažen do pluhu a vyorá první úrodnou brázdou.

- **Zmok:** neboli elementál ohně. Spíše než jako ještěrka vypadá jako malý okřídlený hádek, schopný neobratně poletovat.
  - **Žertva:** neboli oběť bohům.
  - **Živelník:** neboli elementál.
  - **Živly:** oheň, voda, země, vzduch. Základní prvky Svargy, vše živé je jimi tvořeno, jen do takového těla, které dýchá, kterým proudí životodárná tekutina, které má
- pevné kosti a maso, kterému plane oheň v srdci, jen do takového těla vstoupí, s prvním nádechem šťastná duše.
  - **Živočára:** neboli magenergie.
  - **Žrec:** úctyhodná osoba, která může vést obřad k počtě bohů, a která může bohům nabídnout žertvu - oběť. Nejznámějším je Krak z rodu Doubravanů.

# Tipy a triky jak vést hru

## Horror a šílenství

Jsou různé způsoby, jak navodit hororovou atmosféru a na každého hráče působí něco jiného, proto tu chci mít více „zdrojů“ horroru (např. řezničina, psychologický či morální teror apod.) Nastavení reálií (prostředí a status družiny) podporuje stísněnou atmosféru tím, že **tíha zodpovědnosti** za přežití milovaných leží na postavách, stálá je přítomnost divokého a neznámého, tudíž nepřátelského, prostředí.

## Zdroje hororu

- 1) Úzkost, pocit, že postavy „šílí“, pramení hlavně z „*Hlasů podvědomí*“, které jsou tak jedním z hlavních nástrojů PJe k udržení atmosféry. Hlavním posláním „*Hlasů podvědomí*“ je tedy to, aby v hráčích vzbuzovali pocit, že jejich postavy „zešílí“, až sekundárně jsou „dějotvorným“ prvkem v první a druhé části dobrodružství. Hlasy podvědomí musí gradovat. Např. liška (Zorja) – opakovaně ji potkávají, hráči nevědí proč, její zjevení je čím dál podivnější, až v závěrečné scéně (gradace) se sama usmrtí (kouše vnitřností) XXXNENI NIKDE V TEXTUXXX. Hlasy podvědomí našeptávají postavám – zabij Zorju, což je v přímém rozporu s posláním Běsobijců. Poslechnou? Hotové šílenství.
- 2) Prvek šílenství je podpořen větším důrazem na psychiku postav a CP. Ve většině herních scén by měla být akcentována nějaká (nezdravě vyvinutá) psychická vlastnost. PJ by měl umět hráčům zprostředkovat pocity a emoce jejich postav. Postavy by měly být v některých scénách vystaveny morálním dilematům bez „dobrého“ řešení.
- 3) Nervozita až strach. Postavy mají od začátku nejasný pocit, že „něco je špatně, ale neví co. Ve známém prostředí se

najednou dějí neznámé věci, které neumím vysvětlit a porazit. Useknu sani jednu hlavu a přibude další (vyřeším jednu scénu a potkám dvě další) – to budu bojovat pořád? Nejistota. Můj kamarád mě může zradit z nevysvětlitelného důvodu, moje postel, kde uléhám každý večer a kde se cítím bezpečně, se promění v pekelnou jámu, nemůžu se spolehnout na nic...

- 4) Strach z neznáma ve druhém kole pramení z pobytu v nepřátelském prostředí a omezování zdrojů. Ví, že jsou v nebezpečí, ale neví, jakou na sebe vezme podobu. „*Tam venku*“ jsou nepřátelské bytosti, neví, co umí, co jsou zač, nevím, jak s nimi bojovat. Běsi kdykoli můžou vylézt ze stínu, zabít mě tisíc a jedním způsobem, pozřít moji duši. Navíc nemůžu pořádně spát, nejedl jsem už pár dnů a navíc furt studeně prší, bolí mě v krku a zebou prsty na noze... Zatím sice útoky běsů odrážíme, ale v toulci už mám jen tři poslední šípy. Jde mi o život, ale nejen o můj život, ale o život celého kmene.
- 5) Hororový prvek ve třetí části tkví jednak v „*psychickém a morálním*“ nátlaku na družinu a jednak z konkrétního nebezpečí „*běžkového*“ horroru, kdy prochází území a likvidují už více – méně známé nepřátele.

Hororová atmosféra má specifika, která je nutno brát v potaz. Hráč by nikdy neměl nabýt dojmu, že to, co se jeho postavě v hororu děje, je „*šikanováním*“ jeho samotného. Měl by si být vědom toho, že žánr si žádá prožitkového, nikoli „*užitkového*“ hraní. Horror není fair a to, co se v hororu bude postavám dít, nebude fair - ani „*morálně*“, ani herně či dokonce pravidlově. Hráči budou konfrontováni se smrtí svých postav. Hráč ale nesmí získat dojem, že je od hry odtrháván, že mu je zamezováno se účastnit na jejím obsahu, že

jsou jeho vstupy znehodnocovány a znemožňovány. V jistém smyslu jsou – hra není orientována na „řešení překážek“, tudíž nesmí mít hráč pocit, že se po něm chce „řešení překážek“. Jde o budování atmosféry., to by mělo být hráčovým příspěvkem. Pocity frustrace, bezmoci a zoufalství musí vycházet z hráčova vnoření do postavy a děje, nikoliv z jeho neschopnosti se hry plnohodnotně účastnit!

Efektivně toto riziko lze eliminovat dvěma způsoby:

- 1) Intuice, charisma a schopnosti PJe.
- 2) ***Před hrou musí být nutně předesláno, že se toto dít bude a ať se na to hráči duševně připraví.*** Nezbytné pro tvrdé „gamery“ co jsou zvyklí opírat se o pravidla nebo očekávají fair play.

Horror, respektive strach, který by měl vzbuzovat, by měl být skutečně prožívanou emocí a to hráčem skrze postavu. Proto je kladen nemalý nárok na dobře vytvořenou postavu a příběh veden tak, aby hráč získal dostatek času na vnoření se do své postavy a vytvořil si k ní emoční pouto. Pokud je postava (hráč) ihned vržen do horroru, bude pro hráče těžké s postavou vytvořit náležitou hloubku vnoření a soucítění. Dobrým indikátorem pro PJe je, že hráč intuitivně vnímá postavu v první osobě (já) a nikoliv v osobě třetí (on/ona).

### Vyprávění horroru

Aby horror fungoval, měly by být bráno v potaz následující:

***Hráč nevydrží v napětí či horroru celou dobu, důležité jsou kontrasty.*** Po hororovém vstupu přichází moment klidu (sinusoida). PJ by nikdy neměl používat ostré rozlišení bezpečného a nebezpečného prostoru či času, napětí by mělo být pořád přítomné. Pro vyvolání silného dojmu z náhlé změny je nutné nejprve upevnit základ, vůči němuž se změna vymezí. Gradace bývá narušení dříve ukázané normálnosti. Pro dobrodružství je spíše preferována postupná gradace, postupné „utahování“ šroubů, tudíž pozvolnější začátek.

Dejte si na hororových „pointách“ scén záležet a dávkujte je střídavě – jinak hráči časem otupí.

### Bát se musí hráči (používat uváženě a s rozmyslem)

Vyhmátněte slabiny hráčů. S tím se docela dobře pracuje u skupiny hráčů, které znáš osobně delší dobu, hůře u náhodných lidí, přesto to není nemožné. Např. má někdo rád svého domácího mazlíčka? (psa, kočku)? Dej mu do popisu scény nějaký hororový odkaz, který nějak evokuje jeho utrpení např. týrání psa. Nebo těžší kalibr... Má někdo z hráčů před svatbou? Šup tam scénu, která nějak evokuje tragický osud svatby, např. zakrvácený svatební závoj apod. Ženy takto mohou reagovat na odkazy na nehezké zacházení s dětmi.

Popisujte naturalisticky boj, smrt, bolest. Nebojte se sítat či lapat po dechu jako protivník, kterému právě postava proklála hrud'. Vztáhnout třesoucí se ruku, která po chvíli klesne a znovu. Škubat sebou, dívat se na hráče vážným, vyděšeným pohledem a nahlas nervózně polykat. Hráči si velice rychle odvyknout zabíjet. Respektive když už to budou dělat, potom s kýženým odporem.

### Psychika, morálka

*„Maska je symbol toho, že pod povrchem často probíhá něco jiného, než na povrchu se jeví.“*

Častým motivem, s kterým dobrodružství pracuje, je morálka a psychika. K morálce tolik, že PJ by měl korigovat ústy CP jednání postav. Často by měly volit mezi menšími zly. Upřednostnit zájmy kmene nad zájmy osobními. Na druhou stranu, rozhodně se nejedná o nějaké „Mirky Dušíny“, s nepřáteli mohou jednat tvrdě a bez slitování. Právě tak by měli nepřátelé působit. Pokud zvolí menší zlo (např. zabijí někoho blízkého), měly by morální výčitky pociťt:

*„Je ti špatně, víš, že to co děláš, není správné, ale není zbytí, buď ona, nebo všichni ostatní, se slzou v oku pozvedáš nůž. Víš, že výčitky svědomí tě budou budit ze snu do konce života. Ten její výraz, když jsi jí vbodl nůž do srdce. Krev se pomalu řinula z rány a barvila bílou košili, ta skvrna ti připomíná obličej*



*vlka. Jak sebou šklubla, jak němě vykřikla tvoje jméno.“*

Co se týká psychiky, dobrodružství by mělo být postaveno na větším akcentu na psychiku, prožívání a emoce postav. Je to totiž nedílnou součástí horroru, jedním z prostředků, jak se hráč sžije s postavou (a bude se bát, bude mu zle). Z toho důvodu je akcentována i psychika u CP, na to by se nemělo zapomínat. Zkus popisovat i vnitřní pohnutí postav:

*„Třese se strachem, myslí na svou rodinu, na to co bude, nervózně přešlapuje, strachem tiskne svoje dítě tak silně, že pokud přežije, bude mít pěknou modřinu...“*

Scény jsem se také snažil ladit tak, aby z nich číselá nějaké přebujelá nezdravá emoce, například u Baby Jagy to je přebujelá „mateřská láska“, kdy se matka příliš fixuje na své „dítě“ a dělá pro něj vše, apod. Bylo by dobré, kdyby to PJ dokázal nějak propašovat do celkového vyznění či popisu takové scény. Kdyby to bylo to poselství, co si hráči odnesou z takové scény a byly tou představou patřičně otřeseni, bylo by to hezké. Ale není to vůbec nutné.

### **Dopřejte si dostatek času pro detailní popis.**

Jednak si dejte více času pro popis vnějšího prostředí (lokace, zvuky, čich, teplo/chlad či hmat) a jednak si zkuste dát práci s popisem vnitřního prostředí postav. Jak to co vidí, cítí, na ně asi působí? *Spíše než na „taktické“ věci, přesné vzdálenosti apod. se zaměřte na budování atmosféry. Děje dávkujte spíše méně, dejte si záležet, ať se každá scéna náležitě dohraje a vyzní.* Dobrodružství je nastaveno tak, aby byl na toto dostatek prostoru.

Změna tempa, hlasu. Pokud naznáte, že si to scéna zaslouží, zrychlete tempo, zvýšte hlas. V případě ohrožení života postav, například. Či klasické „lekačky“. Pro jejich vyznění je důležitý kontrast (pomalý/rychlý, tichý/hlasitý...).

Zkuste být popisní. Nechte kapku krve padat na zem několik sekund. Mrtvolné ticho se nechte vléct několik úderů srdce... Používejte až filmové detailní záběry.

Popište ve scéně:

- Co vidí – světlo, stíny...
- Co slyší – vítr, ptáci, stromy, voda, ržání koní,...
- Dotyk – teplota, stékání krve, kapka za krkem, hmat, povrch pod nohama, škrábání větví...
- Chuť a čich – pokrm, pot, močál, hniloba, čerstvě rozrytá zem, krev...

Popis by měl scénu trochu posunout kupředu, používejte kvantifikaci (hodně/sotva...). Hlavně vypíchnout ty hlavní smyslové a (pocitové) rozdíly oproti předchozí scéně / stavu (*„Zatímco před chvílí jste ještě byli v teple domova, teď se brodíte po pás studeným sněhem“*).

Používejte také třeba alegorie, imaginace (je – li ve družině umělecky založený hráč či postava) – např. tvary keřů, stromů, křivka letu vlaštovky, mraků, stínů, které korespondují s atmosférou místa (*„zdá se ti, že se stíny, které vrhá oheň, formují do tvarů vlčích siluet, v tom uslyšíš zavýtí vlka“*).

Jak dlouhý stín vrhá svíčka = délka života. Svrbění dlaně, zvonění v uchu = předtucha, budoucnost. Podle šumění větru, praskání ohně, plování věnce po vodě. Kterou nohou vykročí kůň, z které strany letí pták. Tvary v popelu.

Pro hráče, u kterých si všimnete, že jsou orientovaní spíše logicky (nebo jejich postavy, mají – li propracovaný charakter), hrajte na strunu „nelogiky“, absurdnosti věcí, kterých jsou svědky, těžko hledají v tom všem nějaký „smysl“. Takovým také spíše popisujte ty „fyzické“ jevy. Hráčům či postavám orientovaným spíše na empatii popisujte spíše pocit nejasné tísně, znepokojení, cítí se špatně, podrážděně, jakoby jim na hrudi ležel těžký balvan. Popisujete takovým hráčům spíše ty „psychické“ jevy. Najděte si v družině zástupce od

každého a k nim se občas obračejte (pokud s vámi budou interagovat a odpovídat vám adekvátně na vaše podněty, tím lépe).

Říkejte postavám, co se jim odehrává v hlavách, ptejte se pak, jak zareagují. Žijte pocit zmatenosti, pocit, že z toho všeho propadnou postavy šílenství. CP bude méně, o to realističtěji je zkuste zahrát.

Zaměřte se na pohledy, výraz v očích, grimasy (úšklebky, úsměv, zaťatá pěst, zkřížené ruce), postoj – vše toto odráží nějaký duševní stav a tedy způsob, jak pak s CP jednat.

### Předtuchy

Postavy jsou v Čáře Zatmění, tedy v něčem jako snu. Zažívají, co už jednou zažily, proto mohou mít „předtuchy“. Pro navození atmosféry můžeš použít třeba tak 3x za hru. Na základě toho, jaké scéna postavy čeká, popiš, s čím se nejspíš setkají, co je ve scéně čeká. Např.:

*„Máš pocit, že vidíš kly, jak se lesknou támhle za tím dubem...“*

Podívá se tam, ale nic nevidí. Až tudy postava bude procházet podruhé, opravdu u toho dubu narazí na kance...

### Všeho s mírou

Budou družiny, které vaši snahu „pochopí“ a přidají se ke společnému snažení, sami třeba pak budou popisovat, jak se jejich postavy cítí, či budou sami popisné v tom, co zamýšlí dělat. Hráči se však s takovým přístupem mohou setkat poprvé a nereagovat takto ideálně, nebo jen nechtějí „uměle“ strašit sami sebe a počkají si, s čím přijde PJ. To ještě neznamená, že by PJovo snažení na ně nepůsobilo. Dávkujte proto opatrně, dle toho, jak hráči reagují. Jde v první řadě o prožitek hráčů (a PJ), nejedná se o prvek, který by byl nosný pro děj, lze příběh odehrát i bez atmosféry. Zkrátka dávejte toho tolik, aby to bylo příjemné pro vás i ostatní.

Jak PJ pozná, že horror funguje? „Žádoucí“ jsou roztěkané pohyby, ostražitost, hlasitější (nebo naopak tichá) a stručná mluva (popř. u některých

extravertů naopak nezastavitelný přívál slov), rychlejší tep, pocit zvýšené teploty - to jsou typické znaky nervozity. Nervozita je to, co se snažíte vsugerovat hráčům do jejich roleplayingu a co chcete vidět na nich samotných.

Nedílnou součástí „strachu“ je tendence se jej zbavit – pokud se hráči pokusí „křečovitě“ uvolnit a zlehčit situaci (blbým vtípkem apod.), je to známka toho, že to jde dobře a není třeba trestat. Ideální stav je, pokud blbý vtípek udělá hráč v roli, tedy jeho „postava“, ale to se pravděpodobně nestane. Pokud ano, ocenil bych to rozhodně extra RP body. Není potřeba vyžadovat neustále „kamennou“ tvář.

Nenechte se zvíkat v svém snažení. Vaše snažení pravděpodobně působí, i když to tak na první pohled nevypadá, ne každý si totiž své emoce přizná.

### Pochyby a nesrovnalosti:

Záměrem scén je vyvolat u hráčů pocit zmatenosti, ideálně i pocit, že postavám hrozí šílenství.

Toho bude dosaženo tím, že postavy jsou svědky podivných událostí „Hlasů podvědomí“. Dále tím, že úplně nesedí časová posloupnost (to je dáno spíše logikou vypravěčské techniky, nikoli dějem příběhu jako takovým). Dále by postavy měli získat pocit, že se toho na ně valí „moc“ a že je lepší „vzdát to“ (Kostěj jim sugeruje, aby se nechali zabít).

PJ by měl žít tenhle pocit zmatenosti – hráče nechat v mírné nejistotě, co je vypravěčská technika a co už je herní „realita“. Důležité také je, aby si hráči nebyli úplně „natvrdo“ jisti, která z verzí dané události je „pravdivá“. To už by si měli vyvodit z podaných vodítek, nikoli přímo od PJ! Základem je dávkovat paradoxní události střídavě, sice tak, aby stále byl přítomen pocit zmatení - ale zas ne natolik, aby to hráče demotivovalo se o cokoli snažit.

Není třeba se obávat použití nekonzistentních prvků. Zvláště, pokud podpoří atmosféru. Není problém na hráčovi otázky odpovědět: „Ano,

*skutečně, tohle ti nedává žádný smysl. Tohle by tu nemělo být, tohle by se nemělo stát. Něco je jednoznačně jinak, než bys čekal. Proč? Nemáš tušení.“*

Čím víc se postavy budou cítit zmatené, utopené v absurditě, čím víc budou hráči cítit, že se jejich postavy co nevidět zblázní, čím víc budou ztrácet půdu pod nohama a díky tomu budou chtít tomu všemu přijít na kloub a dostat se z toho šílenství... tím lépe. Měli by také zřetelně cítit, že když to vzdají (podlehnu), tak to bude pohodlné. Nebudou se už dále „trápit“.

Postavy by se měli tázat, zda to, co zažívají je jen noční můra, či reálná zlá předtucha. Zda je to vše sen či realita. Aby však měly tyto prvky správný účinek na hráče, je potřeba dávkovat je uváženě.

### **Děsivá atmosféra, šílenství, horror:**

Budte nemilosrdní k chybám a bezstarostnosti. Neváhejte zabít, zmrzačit, nechte propadnout šílenství. I když k tomu není systém DrD uzpůsoben, zkuste občas postavy konfrontovat s (hod na INT, ODL. Past dle uvážení, dle „děsivosti“ scény - při neúspěchu „vyřazena“ na 1k10 kol):

Pláč, křik, Schování se do nejbližšího úkrytu, Nevinnost, zvracení, Útěk co nejdál. Stupor (ztuhnutí), Obsese. Nelogické chování. Začne si z ničeho nic zpívat, česat se, modlit se, popisovat ochranná znamení, začne mluvit „z cesty“, stiskne někoho / sebe až do krve.

Účelem není perzekvovat hráče tímto způsobem, ale pokud to PJ nazná jako užitečné, podpořit takto atmosféru. Je možné, že hráči začnou takto reagovat sami od sebe, potom je zase opačný problém – aby PJ udržel hru v kolejích příběhu. Pokud postava prožije děsivý zážitek (např. topí ji vodník) a je na to prostor, nechte ji získat nějakou psychickou poruchu (fobie z vody) – herně se projeví tak, že když bude chtít danou věc „překonat“, hodí si na past (int).

### **Časové přeskoky**

V soutěžním dobrodružství jsme upustili od přeskakování časové posloupnosti scén, ale **pro domácí hraní tuto zajímavou herní techniku doporučuji vyzkoušet**. O co se jedná? Soutěžní dobrodružství se odehrává v průběhu tří měsíců. Pro domácí hraní doporučuji, aby se rozložilo na rok a tři měsíce, budou tak zahrnuta všechna roční období. Dávejte hráčům do cesty více „deja vu“. Např. přijedou do dědiny, je prázdná, po jejím prozkoumání zajedou do lesa a po chvíli přijíždí do téže dědiny, tentokrát normálně plné života. Na otázky postav ohledě toho, že tu před chvílí nikdo nebyl, dědinčané nechápavě kroutí hlavou a považují postavy za blázný.

Hlavní jsou ale „nenápadné“ časové přeskoky. Např. jedna scéna se odehrává v létě a následující scéna se odehraje na jaře, aniž by to PJ explicitně zmínil. Dotazy hráčů PJ odbývá, ignoruje, odpovídá nejasně. Např.:

*„Jdete spát. Rozděláváš oheň, jen tak ze zvyku. Je teplo. Za chvíli bude první sklizeň... Ráno balíš houně do torny. Na tvář ti dopadají sněhové vločky. Vyrážíš, ať to stihneš na Žár ještě než zapadnou cesty sněhem.“*

Hráč zmateně reaguje. PJ nenuceně:

*„Ano, vzpomínáš, že jsi na tomhle místě nocoval i před sklizní. Teď je ale prosinec, blíží se Kračun a ty musíš být na Žáru včas...“*

Hráč absolutně nechápe.

Např.:

*„Vytahuješ kopí z mrtvého kance. Krev se vsakuje mezi rozkvetlé prvosenky. Nasedáš na koně a vyrážíš směrem k nejbližší dědině. Vyjíždíš z lesa. Blížíš se k dědině XY. Míjíš planou jablonoň, kterou právě očesává nějaká dědinčanka. Mile na tebe koukne a nabízí ti jablko.“*

Je jen na hráči, zda si toho všimne (prvosenka – sklizeň jablek). Není si jistý, zda jde o nějakou anomálii (kousek v lese je jaro, tady je ale podzim),

anebo přeskočil nějaký čas. Na dotaz PJ odpoví třeba:

*„Ano, kance jsi zabil, ale to už je nějakou dobu, na jaře, teď je podzim, nic zvláštního se mezitím nestalo, mlhavě si vzpomínáš. Ano, ten souboj s kancem, jako by to bylo včera.“*

### Úskalí – očekávání hráčů

Jsou různé typy hráčů co do herních preferencí. Pro naše účely bohatě postačí, když tyto preference roztřídím do tří typů:

- 1) Realistický - co nejvěrnější pravidla na vše, přesný popis věcí, jevů, zkrátka co nejvěrnější simulace. (Dokážu při větru 50km/h vyšplhat na ráhno? Dostřelí ten luk 30, nebo 32 sáhů?). V centru zájmu je „objektivní pravda“.
- 2) "Game-istický" - jedná se o hraní zaměřené na rozvíjení, rozvoj, zlepšování postav a kombinace ("kombení") různých schopností, předmětů atd. pro efektivní a maximální využití pravidel, schopností a dovedností, klidně i "nerealistický". (Nesouhlasím! V pravidlech se píše..) V centru zájmu je herní příručka.
- 3) Příběhový a prožitkový - zaměřeno na příběh, jeho rozvíjení a plynulost. S tím často souvisí i zaměření se na věrně odehrané emoce postav, jejich psychologii,

vzájemné vztahy. Co se prožitku samotných hráčů týká, spadají sem často hry zaměřené na prožívání silných emocí, věrné herecké či rétorické výkony, zkrátka velké „ponoření se“ do příběhu. V centru zájmu je prožitek hráče – ať už z dobře postaveného příběhu či z hluboce prožitých emocí. (Mám strach, tak беру nohy na ramena..)

Gamismus nemá v pravověrném hororu příliš místa – horor totiž není nikdy pravidlově "fér". Lpění na realističnost příliš ruší atmosféru. Horor také nedopřává příliš prostoru munchkinům ani relaxační zábavě (takové to „akční bitkaření“ či hraní DrD pro volnou zábavu či jako „podkres“ pro nesouvisející pokec). Mezi hráči tak horror uspokojí zejména immersionisty, zavilé roleplayery a příběhové vypravěče.

Problém tkví v tom, že pravověrná pravidla DrD jsou kombinací typu 1) a 2), hráči by tedy s vytyčenými cíli dobrodružství mohli mít značný problém. Hráči tak oprávněně mohou, na základě toho, jak jsou stávající pravidla DrD napsána, vstupovat do hry s očekáváními, že v dobrodružství mohou uplatnit „realističnost“ či „gaming“, pro které ale nebude příliš prostoru. ***Takže toto bude nezbytné dopředu hráčům jasně avizovat.***