Soutěž o nejlepší postavu

2008

Sborník postav

RPG.sk

RPGFORUM.cz

Alberto

napsal Antharon

systém Fate

Kdo je Alberto? V okolí tříměstí je Alberto osoba všeobecně známá. Je to tajemný stařec, který se z času na čas ukáže v některém městě a přinese plno užitečných věcí. Vypadá jako žebrák, nosí na sobě hnědé otrhané roucho a jediné, co jej odlišuje, jsou občas se lesknoucí kousky kovu pod ním. Říká se, že jimi má celé tělo doslova prorostlé, a pouze technologie mu umožňuje přežívat. Mluvilo se o něm už před několika generacemi a pokud byste na ten jeho kov chtěli sáhnout, pochopíte, že to nebude tak jednoduché. Alberto má totiž reflexy jako kočka a sílu jako medvěd. A pokud to nestačí, jediný pohled do jeho tváře, respektivě měděné masky, která jej pokrývá, a stane se něco zvláštního. Co to bude, to u něj není nikdy jisté, ale určitě z toho zešílíte nebo zemřete.

Na druhou stranu Alberto je pro mnohé poutníky jako otcem. Mnohé z nich vychoval již od dětství, jiné našel umírat v pustině, postaral se o ně a naučil je, jak přežít.

Pustina je jeho domovem. Zná ji jako vlastní dvorek a říká se, že pustinu v okolí tříměstí již zmapoval do nejmenšího detailu.

Jak to je ale ve skutečnosti?

Alberto se narodil v Littlefieldu, mutantské komunitě mezi městy Tříměstí. Zde rostl a rostl, nicméně jeho mutace brzy přerostla běžnou mez, a tak jej vyhnali do pustiny. Mutace pokročila ještě dál a jeho tělo, zejména tvář, získávalo rosolovitou medúzovitu strukturu. Skončil u jednoho vědce, který byl stejně jako on Neronem. Zde se naučil kdeco o technologii, ale když zjistil, že je vlastně pouze pokusným králíkem, vědce podřezal a začal na jeho technologií pracovat sám. Jednalo se o jakousi vnější kostru člověka, která měla mít mnoho zvláštních funkcií, přičemž některé si vzal vědec s sebou do hrobu

Jisté je pouze to, že tenhle oděv není možné sejmout, protože alberto by se roztelk a uschl na sluníčku. Na druhou stranu, El flocho, neboli šašek, jak jej kvůli vzhledu Alberto nazval, mu dodal vinikající šanci žít normální život. Díki němu ale neměl v žádném z měst pokoj a nedokázal se uchytit ani v podsvětí, i když se o to snažil. A tak se nechal naverbovat jako stráž karavany za pár drobných... a znovu, a znovu... až se z něj stal velitel těchto žoldáckých skupin. A pak se karavana dostala do černého sněžení a on jako jediný přežil, alespoň si to myslel. Ale přežil také jeden z nováčků. S vidinou dobrého výdělku Alberta udal a ten se pak musel na delší dobu uchýlit do pustiny, kde se naučil dokonale přežít. A tak žije dodnes. Občas někoho vyvede z pustiny, občas doveze různé přístroje, které lidem vyrážejí dech...

Přístroje vyrábí v laboratoři, kam jej tehdy zavedl vědec. Zde také bydlí a tráví hodně času. Tato laboratoř se nachází na statické anomálií, která všechno zmenšuje asi na setinu originální velikosti a má poměrně malý dosah. Právě díky ní je laboratoř chráněna před vnějším světem a je skryta mezi kameny. Alberto pořád bádá po možnosti, jak mutaci zvrátit, aby mohl konečně zemřít, protože El Flocho a jeho mutace je tak silná, že jeho vnitřní regenerace mu to neumožňuje.

El flocho

El flocho je technologie, kterou dokončil Alberto a aplikoval ji na sebe. Není možné ji sejmout bez jeho usmrcení, skládá se z kovových plátu, které drží tělo pohromadě, ovládacího panelu na pravé ruce, hlavní čipové desky na hrudi a masky.

Na kovovém základu není nic zvláštního. Jedná se o poměrně hrubé kovové pláty, které jsou rozpohybovávány různou hydraulikou, což jim dodává nadlidskou sílu. Na hrudi se tento kov dá odklopit a tím odkrýt pozice pro desítky součástek, které mohou jeho funkci modifikovat. Ty se sledují a ovládají pomocí panelu na ruce, který obsahuje displej a spoustu tlačítek. Základní vnitřní čipset je na desce zevnitř. Ovládá se maskou pomocí neurálního spojení. Maska je duší El flocha. Jednak chrání mozek, jendak jsou mozek a mícha pomocí ní napojené na celou hydrauliku a umožňují pohyb. Kromě toho se v masce nachází i uvězněná anomálie. Té když se dodá i malé množství energie, tak je tato anomálie směrována v linii směrem od tváře a zasáhne člověka na kterého se uživatel dívá. Problémem je její nevypočitatelnost. Efekt může být totiž prakticky libovolný, od jednoduché iluze, zkreslené krajiny, něbo nejakého drobného zásahu do psychiky uživatele, až po jeho smrt či úplnou anihilaci. El flocho je tedy individualita. A tato individualita se zmítá mezi spřízněností s osudem Alberta a touhou po svobodě.

Jak sme již řekli, Alberta drží při životě pouze energie anomálií, a proto se téměř nikdy neobjevuje v zónách, které jsou neaktivní. Delší pobyt mimo by znamenal selhání pohybového aparátu. Na druhou stranu statické anomálie mu nevadí.

Neroni

Neroni jsou uzavřená komunita, jíž spojuje jejich nepříjemná mutace. Mají vcelku velkou moc

v podsvětí celého tříměstí. Jejich mutace spočívá v rosolnatění povrchu těla. Ten postupně matní a průsvitní, u očí se zvětšuje zřítelnice. Většinou se tato mutace zastaví ve fázi, kdy mají nakažení bílou voskovitou pokožku a velké černé oči, zlepší se jim zrak a regenerační schopnosti, v pozdějších fázích začíná být vidět orgány, oči jsou jen černé tečky na tváři, nos a ústa se strácejí, tvor přechází na dýchání a příjmání povrchem těla. Postupně se ale také snižuje schopnost odolávat suchu, a také se zhoršuje imunita a po prvotním zlepšení se horší i zrak, který se zaměří na blízké ohniště, ale má mnohem vštětší rozsah.

Neroni jsou uzavřená komunita, která má absolutní strach z normálních lidí, o nichž si myslí, že se jich bojí a chtějí je vyhubit.

V jejich stojí rada starších. Jedná se většinou o Nerony s pokročilou mutací, kteří žijí po hodně dlouhou dobu. Tito Neroni tráví většinu času v lázních, které jsou velice luxusní, a kde převládá vysoká vlhkost vzduchu a přítmí, což jejich medúzovitým tělům prospívá.

Pod jejich vládu spadá město Littlefield, ve kterém tvoří více než polovinu občanů. Zbytek se stará o obchod a dohlíží na otroky, kteří pracují na polích. Zdejší armáda je vybavena kvalitními samopaly a brněním chránícím celé jejich křehké tělo a také zamezujícím ztrátě tělních tekutin

Kromě Littlefieldu kontrolují také podsvětí důlního města Mineq, odkud jim plyne nemálo zdrojů, jak finančních, tak nerostných. Nicméně jedná se o kolonii města Terx, takže místo standardní armády to zde mají prolezlé špehy.

Co do politiky ještě mají silné slovo taky v městě Urbin, zejména jeho podzemní části, která se vyznačuje silně rozvinutým průmyslem.

Alberto

Aspekty

- □ □ Starý veterán
- □ Mutant: Neron
- □ □ Všude byl, všechno videl, všechno ví
- □ El Flocho (technologie)
- □ Znalost lokace: středně hluboká pustina
- □ Nepřítel: Neroni

Dovednosti

Pronásledování	○
Pušky	○
Tichá smrt	○
Znalost mutantů	○
Obchodování	○
Odhad ceny	○○
Nůž	○○
Znalost anomálií	○○
Pověst	○○
Odolnost vůči anomáliím	○○
Technologie: výroba	○○○
Plížení	○○○
Znalost lokace: Tříměstí	○○○
Technologie: použití	○○○○
Technologie: El Flocho	○○○○
Přežití	○○○○○

Sídlo: Laboratoř v pustině (tajné, na statické anomálii, výborné vybavení) ○

Neroni

Aspekty

- □ Mutanti
- □ Uzavření
- □ Nesnášejí slunce
- □ Paranoidní

Dovednosti

Vláda: LittleField	○○○
Vliv: Podzemní část Urbinu	○○
Kontrola: Stíny v Minequ	○
Výzbroj: Celotělové brnění, lehké samopaly	○
Výzbroj: Jedy a chladné zbraně, různé brnění, technologie	○○○
Regenerace	○○
Jednota	○○
Zdroje: Obilí, léky, jedy	○

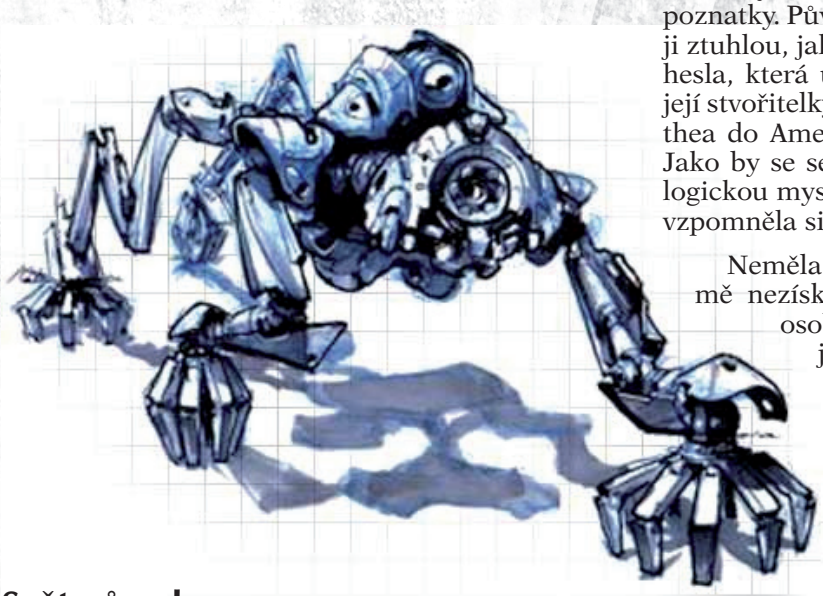
Sídlo: Littlefieldské lázně (luxusní) ○

Amee

napsal Zekr

systém GURPS 4. edice

Robotický pes s UI. Je mnohem lépe zabezpečená před nepřízní okolí, všechny drátky a písty a podobně jsou ukryty pod ocelovým skeletem. Má výborné vlastnosti vůči vysokému tlaku, žáru, radiaci či vakuu. Nemá žádné způsoby aktivního útoku (jen typické psí zbraně). Má čtyři zručné končetiny i pro jemnou manuální práci a je schopná se učit novým dovednostem, pokud má k dispozici příslušné programy. Má vlastní osobnost, která je částečně řízena několika naprogramovanými axiomy. Dorozumívá se pomocí zabudovaného rádia nebo hlasem z reproduktoru (který zní jako by prošel železnou trubkou).



Ilustrace: http://www.desperatedog.co.uk/images/full_size/amee_sketch.jpg

Svět původu

Postapokalyptický svět Vampire Huntera D (Je možné základní pozadí přepracovat a zasadit ji do úplně jiných prostředí se stejnými konflikty).

Histore postavy

Na zemi – či nad zemí – vládne osm upírských rodů. Pro nás jsou zajímavé dva.

Amaranthea – Technokratka, stvořitelka Amee. Je ve „sporu“ (válka je lepší termín) s Dolores.

Dolores – genová čarodějka. Krátce po stvoření Amee ji unesla, lidským slovníkem mučila, získala informace, rozebrala její osobnost a degradovala na kus nábytku. Protože však technologiím příliš nerozumí, původní osobnost Amee nebyla zcela vymazána...

Dolores pak Amee po čase nechala vyhodit jako neužitečnou a rozbitou. V tomto stavu ji nalezla skupina lovců upírů známá jako Hand of God. Mezi nimi byl jeden zručný mechanik, elektrooprávář a informační technolog, který Amee po několika měsících spravil. Upravil její programovou výbavu a uzpůsobil ji její nové funkci – být pomocí v boji proti upírům. Amee se probudila a díky své UI, restaurovaným harddiskům a pomoci ostatních znovu vybudovala svoji osobnost. Ačkoli původně projekt upírské technologie, prokázala se jako platný a nutno říci že rovnocenný člen týmu.

Po nějaké době se dostali do oblasti, kde se vyskytovaly ruiny staré základny. Amee jako průzkumník vyrazila shlédnout terén, když narazila na automatickou obranu, která ji zasáhla. Elektronický šok zapůsobil jako spínač jejího podvědomí a do mysli vpluly zasuté vzpomínky, představy a poznatky. Původní Amee se začala probouzet. Našli ji ztuhlou, jak dokola opakuje číselné kombinace a hesla, která už k ničemu nepatřila kromě dětství její stvořitelky. Protože nyní bylo jasné, že Amaranthea do Amee nakopírovala svoje vlastní vědomí. Jako by se setřel rozdíl mezi mechanickou a biologickou myslí a Amee prošla krizí sebe-vědomí. A vzpomněla si na Dolores.

Neměla všechny vzpomínky a nikdy je už zřejmě nezíská. Vzpomínky také nebudují novou osobnost. Vzpamatovat se z tohoto šoku jí pomohl zbytek týmu (který se samozřejmě ujistil, že její vzpomínky nijak nemění její axiomy) a její pracovní povinnosti. Striktnost jejího stvoření jí zabránila propadnout se do rozmarů lidského vědomí a nadále si udržet integritu a plnit své funkce. Dominantní je její původní „osobnost“, přičemž relikty starší Amaranthey mohou činit Amee nepředvídatelnější a přispívat více rozpory do jejího vnitřního světa (necháno na invenci hráče).

Podle nastavení je možné začít s Amee jako s jediným přeživším členem týmu Hand of God.

Charakter

Cílevědomá, efektivní, logická, spolehlivá. Také citlivá, se smyslem pro humor či sarkasmus, obětavá.

Axiomy: Nenávidět a lovit upíry

Poslouchat a chránit Hand of God

Nezabít nevinného člověka

Axiomy nejde změnit bez zásadního zásahu do Ameeiny UI.

Pro lepší představu, jak Amee hrát, je fajn inspirovat se např. postavami Data (Star Trek), Cameron (Terminator: The Sarah Connor Chronicles), či Čísla 5.

Cíle

Zjistit, kým vlastně je. A kým chce být. Zničit Dolores – tam, kde ji najde, zřejmě budou i odpovědi. Nalézt svoji stvořitelku Amarantheu a zjistit svůj účel.

Konflikt

Rozpor mezi její podstatou a axiomy (mezi tím, čím byla a čím je) – rozhodnutí o tom, čím by mohla být a čím bude (krize identity).

Pro hru je také zajímavý konflikt mezi tím, co ji činí lidskou (humor, obětavost) a co ji lidem odcizuje (k řeči používá nemodulovaný hlasový syntetizátor, v nejrůznějších situacích přichází s neotřesitelnou logiku proti lidským emocím atd. - je uvyklá takto fungovat, i když ví, že nemusí).

Jaký je možný konec osobního příběhu?

Zjištění, proč byla stvořena. Boj za přátelství členů týmu – cena vztahů. Pro ni samotnou vyřešení sebeidentity. Vyrovnání se s Dolores, ať to znamená cokoli.

A milion dalších možností...

Amee

Race: Robot

Attributes [211]

ST 20 [100]	HP 23 [6]
DX 12 [40]	Will 10 [-10]
IQ 12 [40]	Per 15 [15]
HT 12 [20]	FP 12
Basic Lift 80	Basic Speed 6
Damage 2d-1/3d+2	Basic Move 6
	Ground Move 6/12

Social Background

TL: 8 [0]
Cultural Familiarities:
Languages:

Advantages [495]

Ambidexterity [5]
Claws (Sharp Claws) [5]
Damage Resistance (20) (Can't Wear Armor) [60]
Digital Mind [5]
Doesn't Breathe [20]
Doesn't Sleep [20]
Double-Jointed [15]
Enhanced Move (Ground) (1) [20]
Enhanced Time Sense [45]
Extra Arms (2) (Foot Manipulators) [14]
Hard to Kill (1) [2]
Hyperspectral Vision [25]
Imaging Radar (Targeting) [24]
Imunity to all metabolic hazards (Very Common) (Immunity) [30]
Injury Tolerance (No Blood; Unliving) [25]
Mimicry [10]
Modular Abilities (Computer Brain) (Slot 1 (+4); Slot 2 (+4)) [44]
Nictitating Membrane (15) (Can't Wear Armor) [9]
Penetrating Vision (3) (Blockable (Lead) (one specific material); Only Infravision) [18]
Penetrating Vision 1 (Blockable (Lead) (one specific material)) [9]
Photographic Memory (Only recorded data) [8]
Pressure Support (1) [5]
Radiation Tolerance (PF 2) [5]
Reduced Consumption (4) [8]
Sealed [15]
Super Jump (2) [20]
Telecommunication (Radio) (Video) [14]
Telescopic Vision (2) [10]
Vacuum Support [5]

Perks [1]

Flashlight (IR) [1]

Disadvantages [-272]

Amnesia (Partial) [-10]
Code of Honor (Soldier's) [-10]
Discipline of Faith (Asceticism) [-15]
Disturbing Voice [-10]
Duty (Vampire hunter) (15 or less (almost always)) (Extremely Hazardous; Involuntary) [-25]
Intolerance (Vampires) (Intolerance of one group) [-5]
Hidebound [-5]
Maintenance (Routine repairs) (2 people) (Weekly) [-10]
No Sense of Smell/Taste [-5]
Numb [-20]
Obsession (Destroy Doloress) (Short-Term Goal) (6 or less) [-10]
Odious Personal Habit (Neotøesitelná logika) (-1) [-5]
Pacifism (Cannot Harm Innocents) [-10]
Reprogrammable [-10]
Restricted Diet (Plutonium) (Rare) [-40]
Selfless (9 or less) [-7]
Semi-Upright [-5]
Sense of Duty (Small Group) [-5]
Social Stigma (Robot) (property machine) [-10]
Unhealing (Total) [-30]
Wealth (Dead Broke) [-25]

Quirks [-1]

Likes aporting [-1]

Skills [20]

Acrobatics DX/H - DX+0 12 [4]
Brawling DX/E - DX+2 14 [4]
Climbing DX/A - DX+5 17 [2]
Computer Operation/TL8 IQ/E - IQ+2 14 [4]
Mechanic/TL9 (Robotics) IQ/A - IQ+1 13 [4]
Stealth DX/A - DX+0 12 [2]

Stats [211] Ads [495] Disads [-272] Quirks [-1] Skills [20] = Total [454]

Artur Wallis

napsal Jerson

Systém ke stažení na: http://non.d20.cz/clanky/cph/2201.html

Artur Wallis vypadá jako prototyp agenta FBI a až donedávna jím také byl. Vysoký, ramenatý, hranatá tvář, krátký sestřih a zkoumavé hnědé oči, které obvykle skrývá za tmavými brýlemi. Ve Službě pracoval patnáct let, předtím byl důstojník u námořní pěchoty Spojených států Amerických.

Díky tomu ovládá jak různé druhy boje se zbraní i bez ní, zná vyšetřovací metody a umí je uplatnit, má dobrý odhad na lidi a je skvělý v taktickém zhodnocení situace.

V armádě se do žádné nebezpečné situace nedostal, proto se přihlásil k FBI. Kromě běžného pátrání a sledování se zúčastnil řady zásahů proti podezřelým a ze všech vyvázl bez zranění, ačkoliv několik jeho kolegů bylo zraněno nebo zabito.

Vlastnosti

Artur má však jedno tajemství – je zbabělý. Ví o tom, několikrát se pokoušel svůj strach z nebezpečí překonat, ale zatím se mu to nepodařilo. Ne že by nedokázal čelit nebezpečí – on se ani nedokáže přimět, aby se do nebezpečné situace vydal. Nikdy to však nedal najevo, protože si velmi zakládá na svém image drsného a neohroženého agenta. Díky bystrému myšlení a léty zdokonalovaném odhadu situace však dokáže své kolegy přesvědčit, že nejbezpečnější místo je ve skutečnosti nejvíce ohrožené a on se na něj vydá, aby ho zajistil. Pokud má dojem, že je ohrožen, okamžitě „takticky ustupuje“, nebo se „přemisťuje na výhodnější pozici“, případně „poskytuje krycí palbu“ – poslední jednání ve skutečnosti znamená, že vyprázdní celý zásobník směrem, odkud by nebezpečí mohlo přicházet, většinou se zavřenýma očima. Do neznámé oblasti se neohroženě vydá jen v případě, že potenciální nebezpečí je menší nebo má je jeho přítomnost nejistá, zatímco nebezpečí, které má skupina za sebou je velké a jisté.

Druhou jeho vlastností je schopnost rozhodovat za ostatní v kombinaci s neschopností nést odpovědnost. Vždy byl pouze zástupce velitele, nikdy žádné jednotce nevelel. Svému veliteli ale poskytuje dobré rady (a pokud nezpůsobí, že bude Artur vystaven nebezpečí, pak jsou skutečně dobré) a ostatní členy týmu podporuje v jejich úsilí.

Jeho odchod z FBI měl příčinu v povýšení, které by mělo za následek převzetí velení nad vlastní skupinou agentů.

Postava ve hře

Artur se snaží svůj strach překonávat, nemá však dostatek vůle, a navíc začíná věřit svým vlastním prohlášením o nebezpečnosti daného místa nebo pozice, na kterou se pak vydá (a která se následně ukáže jako ta nejbezpečnější). Protože sám sebe stále přesvědčuje, že je odvážný a neohrožený, bude si hledat práci v nějaké soukromé bezpečnostní agentuře, jejíž členové pracují v minimálně dvoučlenných skupinách.

Je však velmi pravděpodobné, že jednou nastane situace, kdy se bezpečné místo označené Arturem jako „nebezpečné“ ukáže skutečně nebezpečné. Pokud v takové chvíli nebude moci utéct (tedy „takticky ustoupit“) a jestliže bude sledován kýmkoliv jiným, postaví se ohrožení čelem.

Pro Artura však existuje ještě horší možnost – když se dostane do týmu, kterému bude velet žena, která jeho zastírací manévry prohlédne. Pokud by totiž dostal přímý rozkaz od ženy - velitelky, navíc podpořený pochybností o jeho odvaze, jeho hrdost mu nedovolí ukázat strach ani v přímém ohrožení.

Nejtěžší rozhodnutí pak bude muset učinit, když bude ohrožena žena kterou miluje. Jestliže zároveň půjde o jeho nadřízenou, zcela jistě ho výsledek takového rozhodnutí natrvalo změní.

Obrázek: fotografie Lloyda Hughese

Vlastnosti (maximum 10):

Fyzička	dobrá	6
Pohyblivost	dobrá	6
Jednání	skvělé	8
Intelekt	velmi dobrý	7
Vůle	slabá	3

Dovednosti:

Vyšetřování	slušné	5
Odhad lidí	dobrý	6
Odhad nebezpečí	dokonalý	10
Střelba z pistole	špatná	2
Boj bez zbraně	slabý	3
Přetvařování	vynikající	9

Charakterové rysy:

Zástupce velitele (nikdy nevelet přímo)
Zbabělý drsňák (vyhnout se nebezpečí a nikdy to nedat najevo)

Berengar alias Thomas Farrel

napsal Goran

systém GURPS 3. edice

Příběh

Baron Berengar di Valcarlo byl bohatý šlechtic, jeden z největších vlastníků půdy jižně od Lenu. Viola byla jeho krásná služka. Ale náš příběh není o panu baronovi. Náš příběh začíná tím, že baron službu svedl a ona otěhotněla. Tak byl počat náš hrdina.

Baron se bál, aby jeho románek se služebnou nevešel ve známost, nechtěl se dostat do konfliktu se svou manželkou a jejími příbuznými. Tak Violu propustil a sjednal jí práci v Thosu, tedy dost daleko od Valcarla. Nový zaměstnavatel ji nutil k otrocké práci za stravu a za byt, ale aspoň mohla porodit a uživit syna. Tak se Berengar narodil.

Po několika letech byla Viola propuštěna. Jako chudá svobodná matka bez domova se musela uchýlit k prostituci, aby svého syna uživila. Nakazila se syfilidou a několik let pomalu umírala.

Mluvka Beren, jak mladému Berengarovi všichni přezdívali, byl sice malý a slabý, ale také mrštný a rychle dospěl a vypěstoval si bystrý rozum a obratný jazyk. Spřátelil se s velkým a silným, ale prostým chlapcem přezdívaným Mlčoch; díky němu a díky chytrému vyjednávání ho kluci z dětských gangů nechali na pokoji. Beren se vedle žebrání začal živit jako poslíček. Byl zvědavý, takže leccos věděl a brzy pochopil, kolik má za své znalosti chtít.

Když bylo Berengarovi deset, usmálo se na něj štěstí. Narazil na Breffea Borleoneho, mladého člena thoského bankéřského klanu. Pan Breffeo poznal Berengarův talent a najal jej jako zvěda. Berengar si vydělal dost peněz, aby mohl živit svou umírající matku, a začal chodit do školy pro chudé do chrámu boha moudrosti Caleba.

V šestnácti už znal město jako málokdo, věděl o všem, co se říkalo a o většině věcí, o kterých se nemluvilo, a jako poslíček a špeh vyrážel i na venkov a do okolních měst. Jako bastard a syn prostitutky nemohl přemýšlet o kariéře, ale nenechal se odradit. Požádal pana Breffea o laskavost a když mu bylo vyhověno, rozloučil se s Mlčochem a ostatními přáteli a opustil Thos. Berengar přestal pro svět existovat.

Walter Farrel byl obchodník z města Rilenu. Vlastnil jedinou loď, a když se potopila, spáchal sebevraždu. Neměl žádné příbuzné, kteří by mohli vyvrátit, že mladý bankovní úředník Thomas je jeho syn. V Awě, kde banka Borleone nedávno založila pobočku, jistě nikdo nebude znát ani Walthera Farrela, ani Mluvku Berena.

Už od dětství měl jeden velký sen, o kterém nikdy nikomu neřekl – pomstít se za osud, který mu jeho otec nachystal, za dětství na dně společnosti a za krutou smrt matky. Poslouchal zprávy z okolí Lenu a ptal se na Valcarlo, až se mu v hlavě začal rodit plán. Baronův syn Bergien je prý Berengarovi podobný, a tak by mohl Bergiena unést a zabít, převzít jeho identitu a získat to, co mu v jeho snech po právu náleželo – panství Valcarlo. A pomstu. Času má dost, takže může vše důkladně připravit. Teď je mu dvacet, začíná dostávat úkoly zahrnující dlouhé cesty. Příležitost začít připravovat pomstu je blízko.

Popis

Thomas je usměvavý a pohledný mladý gentleman. Černé vlasy a vousy i oblečení má vždy upravené podle poslední módy (pokud je u vás zvykem se holit, odmyslete si od tváře na obrázku vousy).

Thomas je výřečný, i když častěji naslouchá než mluví. Práce, kterou se živil už v dětství, ho naučila opatrnosti, lstivosti a znalosti lidské povahy, takže se stal výborným hercem a lhářem. Je vlídný a usměvavý, i když často je jeho úsměv spíš divadlem pro ostatní než výrazem odrážejícím skutečný stav jeho mysli. Je přesvědčený, že největší kapitál představují lidé. kteří mu důvěřují, potom informace a až potom peníze a vůbec hmotné statky (na druhou stranu za nejhorší považuje informace o svých slabinách a skutečných plánech v rukou nepřátel). Má mnoho známých a přátel, jejichž důvěru by zradil, jen kdyby šlo o život nebo o jeho sen. Ale dokázal by zradit všechny.

Hraje svou roli výborně, přesto jej dětství v mnoha ohledech ovlivnilo. To, že nerad vidí bídu a nikdy neodmítne podarovat žebráka jen slouží Thomasi Farellovi ke cti. Mimořádná háklivost na nadávky typu „ty bastarde!“ je o něco horší. Ale nejhorší jizva na duši poznamenala jeho vztah k ženám: při pohledu na ženské tělo se nedokáže ubránit vzpomínkám na matku v době krátce před smrtí. Ne že by jej ženy nepřitahovaly, ale s vidinou umírající matky se nedokáže chovat přirozeně a kvůli strachu z pohlavních chorob se ještě neodvážil se s některou ze svých ctitelek (je pohledný a má charisma!) vyspat. Vyléčení této rány je pro něj ještě přednější než pomsta.

Zapojení do hry

Původně jsem s Berengarem hrál v jednom renesančním fantasy světě. Bohužel si už moc nepamatuji reálie toho světa, takže jsem se rozhodl jej „přesadit“ na Erinel (viz *http://erinel.svetjinak.net*). Je možné jej použít i v (téměř) jakémkoli fantasy nebo steampunk prostředí, nebo v prostředí středověké či renesanční Evropy. V takovém případě doporučuji nahradit Thos a Rilen některými z velkých italských měst (Benátky, Janov, Florencie), Awa pak může být jakoukoli evropskou metropolí. Jméno Thomas Farrel je anglické, pro Itala je třeba použít jiné jméno (třeba Tomasso Marconi); Berengar je běžné severoitalské jméno, není třeba měnit. Pokud jsou běžné pistole, používá je místo kuší. V každém případě se jazyky přizpůsobí prostředí.

Berengarův hlavní cíl nejlépe vynikne v delším tažení, protože přibližování se k němu má většinou podobu shánění a testování kompliců a detailního plánování celé akce. Pokud jeho cíl má hrát roli v jednorázové hře (nebo se sezení v tažení točí kolem naplňování jeho snu), asi bude zjišťovat detailnější informace o Bergienovi, aby jej dokázal dost věrně napodobit.

Ve hře se spíš projeví jeho komplikovaný vztah k ženám a snaha překonat přízrak umírající matky. Pokud se nebojíte romantiky, tento rys Berengarovy osobnosti jistě povede k zajímavým situacím.

V klasické hře bude nejvíc vidět Berengarova práce. Za úkol může dostat leccos; ostatní postavy přitom mohou být náhodní kolemjdoucí, které lze k tomuto úkolu využít či najmout, nebo rovnou další zaměstnanci banky Borleone.

Berengar

120 bodů, limit nevýhod 30 bodů, limit zvláštností 5 bodů

Síla: 9	**Výdrž: 9**	**Úhyb: 5**
Obratnost: 12		
Inteligence: 14		**Iniciativa: 5,5**
Zdraví: 10	**Životy: 10**	**Pohyb: 5**

Poškození	
- bez rozmachu (thrust)	1d-2
- s rozmachem (swing)	1d-1

Výhody:

Gramotnost	[5]
Patron (Breffeo Borleone, 6-)	[5]
Falešná identita	[15]
Empatie	[15]
Hlas	[10]
Charisma +1	[5]
Atraktivní vzhled	[5]

Nevýhody:

Tajemství (původ)	[-5]
Povinnosti	[-5]
Zvědavost	[-10]
Vidiny	[-5]
Nutkavá štědrost	[-5]

Zvláštnosti (quirks):

Zdvořilý
Strach z vypadnutí z role
Přátelé a informace jsou nejlepší kapitál
Za bastarda by vraždil
Stín matky (problém ve vztahu k ženám)

Dovednosti:

Kuše	PE	[2]	13
Rvačka (brawling)	PE	[1]	12
Nůž	PE	[1]	12
Šerm	PA	[1]	11
Rychlé tasení (nůž)	PE	[1]	12
Jezdec	PA	[1]	11
Péče o zvířata (animal handling)	MH	[1]	12
Kočí (teamster)	MA	[1/2]	12
Kupec	MA	[4]	15
Ukecávání (fast talk)	MA	[2]	14
Řečnictví (bard)	MA	default	(12)
Herectví	MA	[4]	15
Etiketa	ME	[1]	14
Diplomacie	MH	[2]	15
Velení (leadership)	MA	[1/2]	13
Poznej lež (detect lies)	MH	[1/2]	15
Odezírání ze rtů	MA	[1/2]	12
Převleky	MA	[1]	13
	(bez postihu za vzhled)		
Prohledávání (scrounging)	ME	[1/2]	13
Nenápadnost (stealth)	PA	[4]	13
Znalost podsvětí (streetwise)	MA	[2]	1č
Schovávání (holdout)	MA	[1]	13
Plavání	PE	[1/2]	11
První pomoc	ME	[1/2]	13
Právo	MH	[1/2]	11
Účetnictví	MH	[1]	12
Arendijština (rodná řeč)	-	default	(14)
Elfština	MH	[1/2]	11
Zeelandijština	MA	[1/2]	12

Vybavení:

Oblečení (střední třída)
Převlek (tmavý, nižší třída)
Dýka
2 jezdecké kuše
Kůň

Bredwordin

napsal Hike

systém Risus

Bredwordin je mladý muž, voják. Urostlý, hezký ve tváři. Hodný a čestný. Zkrátka kladný hrdina každým coulem. Slouží ve speciální jednotce, která je zformovaná purkrabím knížete Pavla II. z Kamence. Účelem existence této jednotky jsou zvláštní a nestandardní operace - různé likvidace nepohodlných osob, eskorty podivných lidí, získávání tajných materiálů a tak podobně. Přestože tyto lidi nikdo kromě samotného purkrabího nespojuje s knížetem a tím pádem mohou být snadno obětováni pro nedotknutelnost knížete, sami její příslušníci jsou na službu hrdí a jejich odměny jsou přímo královské.

Otcův stín

Bredwordin do služby nastoupil na přání svého otce, který v ní sám sloužil jako zástupce velitele. Ostatně celý život Bredwordin plnil přání svého otce a velice často nedokázal splnit jeho požadavky tak, jak si otec představoval. I služba v jednotce mu nebyla dvakrát po chuti, ale neodvážil se protestovat. Naneštěstí otec nedlouho po jeho nástupu zemřel při akci. A ostatní jako projev účasti začali Bredwordinovi předhazovat, jak by na něj byl otec pyšný, jak ho nesmí zklamat a vůbec začali smyčku, kterou mu hodil otec kolem krku zatahovat víc a víc. Matka a sestry by zůstaly bez prostředků, kdyby odešel ze služby. Nehledě k tomu, že by těžko mohl chtít nějakou pomoc po přátelích svého otce. Když by jako nezdárný syn v jejich očích, pošlapal svým odchodem sen svého otce.

Smlouva s ďáblem

Při plnění jednoho úkolu, kdy se svými třemi společníky ničili tajnou svatyni nějakého temného kultu, se stala zvláštní věc. Bredwordin uslyšel hlas. Přímo v jeho hlavě, protože jeho společníci zdá se nic nepostřehli. A ten hlas mluvil hezky a povzbuzoval Bredwordina, s tím, že mu může pomoci. Možná měl mladý voják tušit, že to není zrovna správné, ale ulehčení služby, proč ne? Tak se stalo, že potají uzavřel smlouvu s ďáblem. On měl dělat takovou nevinnou věc, každému mrtvému, kterých při výkonu jeho práce beztak nebylo málo, měl probít hlavu železným hřebem. Ďábel pak získá přístup k jeho duši a může si s ní dělat to, co tak ďáblové dělají. Bredwordin vcelku ochotně souhlasil, co na tom, mrtví jsou mrtví a jestli mají navíc hřebík v hlavě, nic to na věci nemění, a pokud se budou smažit v pekle, on nadšeně souhlasí, protože ti, kteří umírají pod ranami jeho a jeho společníků si nezaslouží nic lepšího. Odměnou mu mělo být předvídání budoucích věcí, týkajících se jeho osoby.

Služební postup

Předvídavost se nyní stala Bredwordinovou hlavní vlastností. Zachránil tak několik akcí, které se nevedly tak, jak měly. A povýšení na sebe nedalo dlouho čekat. Bredwordin se stal zástupcem jednotky, tak jako jeho otec a další členové jednotky a otcovi přátelé ho poplácávali po ramenou. V jejich očích se zatloukání hřebů do hlav poražených nepřátel jevilo jako akt nenávisti a ujištění se o skutečném úmrtí a tyto domněnky také Bredwordin podporoval.

Neštěstí nechodí po horách ...

Jednoho dne při návratu domů Bredwordin našel celou domácnost vzhůru nohama, služebnou mrtvou, matku a sestry také zavražděné. Jeho zděšení nad celým nesmyslným krveprolitím ještě vzrostlo, když zjistil, že všichni do jednoho mají hlavu probitou železným hřebem. Otřesen neštěstím, stojí nyní před rozhodnutím, které vyvrátí jeho dosavadní život ze základů.

Cíle postavy

Vypátrat vrahy své rodiny

Nalézt řešení svojí smlouvy s ďáblem

Vypořádat se s přízrakem svého otce, nalézt rozumnou řeč s jeho přáteli

Tipy na hraní

Bredwordin je kladný hrdina, pomáhá potřebným, zlé trestá.

Tváří v tvář autoritě nebo člověku, který se chová sebejistě, bude jednat spíše vyhýbavě a podřízeně.

Zabití nepřítele, kterého někdo označil, jako nepřítele bere jako splnění povinnosti. Ovšem zabití "náhodou" by velice těžko neslo jeho svědomí.

Mechanické vlastnosti

voják (2)
smlouva s ďáblem (4)
hodný hoch (2)
otcův přízrak (2)

Ilustrace: http://miho24.deviantart.com/art/Young-Knight-40907009

Diana (Obsidian)

napsala Solweymira

systém The Window

Kariéra

Dívka vyrůstala vždy v blízkosti dvora. Neoficiální zprávy hovořily dokonce o tom, že je levobočkem *knížete*, ale nikdy se to netvrdilo nahlas a ona sama těmto drbům nic nepřikládala. Přece jen nad ní ale byl držen jakýsi dohled. To také asi vedlo k tomu, že si jí všiml jeden z rádců knížete, řekli bychom ministr pro vnitřní záležitosti či zkrátka vrchní špeh (ošklivé označení...) řečený *Havran*. Vzal si ji do ochrany a postupně ji učil všemu, co by měla zvládnout, pokud... chce jednou převzít jeho místo. Zapojila se do jeho sítě a stala se jeho zaměstnankyní a posléze milenkou. Učil ji nikomu nedůvěřovat, věrně sloužit knížeti a mít vždy zadní vrátka. Jednou ale beze stopy zmizel. Diana po něm převzala povinnosti, ale nezapomněla na něj a nikdy nepřestala pátrat po tom, co se mu stalo.

Kníže

V místě, kde žila, byla *magie* spíše pověrou, i když mocnou, kníže však skutečně nestárl a jak bylo patrné, nestárl už nějakých sto let. Povídalo se, že je nesmrtelný, ale nikdo nevěděl proč a vymýšlel nejednu pomluvu. Obsidian měla díky svému postavení a důvěře, které se těšila, bezproblémový přístup k drtivé většině informací, jen kolem knížete jako by se i tak držela aura tajemství. I on měl své neřesti, byl vždycky tak nějak vzdálený a někdy velmi náladový – a potom i krutý. Diana někdy nechávala shánět nejpodivnější věci a zvířata a kníže občas na několik dní vyrážel z tvrze a vracel se uklidněný a... divný. Ovšem podivín byl svým způsobem vždycky.

Ilustrace: http://images.elfwood.com/art/s/o/sophiewitch/yesinekleiner.jpg

Atentát

Diana se díky své síti jednou dozvěděla, že se na knížete chystá útok. A že za tím stojí jeden člověk. Ne že by se to čas od času nedělo, ovšem díky Dianině práci se žádný pokus neuskutečnil. Nikdy se ale také nestalo, že by dotyčný tvrdil, že naplňuje proroctví, nebo že by používal magii. Mnoho náznaků na to ukazovalo, ale *neznámý* zůstával neznámým i po několika dnech pátrání. Diana znervózněla.

Zvrat

Osud či náhoda však změnily Dianin život. Kníže byl opět na svých několikadenních toulkách a Diana zase procházela město a hledala své spolehlivé informátory. Dostala se tak do míst, kde obvykle nikdo nebývá, jen všelijaké kriminální živly, opuštěné smrduté uličky plné odpadků a krys, schoulené trosky, které kdysi bývaly lidmi.

Uviděla svého vládce, jak požírá jiného člověka. Neskutečná scéna, v tratolišti krve ležící tělo s otevřeným břichem, ve kterém šmejdí zakrvácené prsty vybírající nejchutnější sousta, srkání a mlaskání, pach smrti a zkamenělé hrůzy. Odhalené konce bělavých kostí a potřísněné zdi žalující na způsob, jakým byl lidský život přeměněn v hromadu páchnoucí břečky, vytřeštěný pohled odrážející se v očích predátora.

Diana nikdy neběžela tak rychle. Zastavila se až daleko ve změti jiných ulic, daleko od paláce, daleko od všeho a všech. A pak se poprvé v životě zhroutila.

Vlkodlaci, upíři, duchové a démoni dosud patřili jen do říše pohádek a nočních strachů. Nikdy nebyli součástí jejího dospělého života. Až dosud. Co když ji zahlédl?

Pak ji napadlo, zdali kníže stejným způsobem pozřel i Havrana. A začala zvracet.

Vrátil se až za několik dní, všechno bylo stejné. Až na to, že Diana věděla, kým kníže je. A věděla, že to nemůže nikomu říct, protože její moc není dost velká, aby ho mohla svrhnout. Možná i on to věděl a využíval toho. Ovládal je. I na dvoře je mnoho nepřátel – kolik z nich je na jeho straně? Jediná její opravdová zbraň jsou její informace. Jestli na to kníže přijde, je jistě mrtvá. Možná už to dokonce ví... Příliš mnoho pochybností a strachů. Zbývalo jen... zabít ho.

Ale jak se zabíjejí takové zrůdy? Na to její informační síť nestačila. A má málo času.

Ovšem někdo jiný to možná ví, ví to už možná dlouho.

Popis a charakter

25 let, štíhlá, 167 cm, obvykle nenosí šperky a obléká se podle situace. Charismatická, umí se chovat jak ve vyšší společnosti, tak i v nejzapadlejší krčmě. Neváhá využívat všech svých ženských i jiných zbraní (nicméně není bojová, není to žádný *thief* drsnošpeh). Když jde za svým cílem, umí být bezohledná a velice přímá. Dovede zachovat tajemství či kamennou tvář. Schází jí rozvinutý smysl pro humor a když něčemu nerozumí, snaží se tomu přijít na kloub, někdy je to až absurdní. Pokud je to mimo její chápání, nastoupí pragmatismus (k čemu je to dobré či užitečné). Své okolí spíše využívá a něco jako nezištnost je jí poněkud cizí: vše je jistým způsobem obchod. Umí být panovačná a její život je velmi organizovaný; to vše se odráží i v jejích vztazích (je to vliv výchovy a okolí, ne že by taková nutně chtěla nebo musela být; to se ostatně může v jejím osobním příběhu rozvinout).

Někde uvnitř je nyní ale vyděšeným děvčátkem, které se musí postavit děsům z temných koutů světa. Magie a nadpřirozeno v ní probouzí podvědomý strach a spouští obranné reakce, protože to je něco, co nedokáže ovládat a využívat. Touží po blízké osobě, které by mohla důvěřovat a kterou nikdy nemohla mít, ale nenachází odvahu k tomu, aby někomu věřila. Uspořádanost světa se začíná hroutit a to znamená potřebu nacházet jiné jistoty než dosud. To vše bude chtít velkou dávku odvahy při kroku do neznáma...

Cíle

Nalézt toho, kdo chce spáchat atentát, a pomoci mu v tom (z tohoto jedince se může vyvinout velice osobní příběh, když se správně uchopí) – přesvědčit ho o tom, že je na jeho straně (a v konečném důsledku mu začít důvěřovat). Znamená to vlastně překonat sama sebe a naučit se nějakému „nesobeckému“ vztahu.

Získat více informací o knížeti (je na svobodě vypravěče a nastavení světa, čím přesně kníže je, také jestli z Diany učiní jeho levobočka a jakého) a třeba i rozplést tajemství Havranovy smrti. Zároveň se neprozradit a neztratit důvěru dvora a vládce – až do osudného dne atentátu. A co bude pak...

Diana

Vrozené vlastnosti

slabší (k20)
velice obratná (k8)
pevné zdraví (k10)
vynikající přehled (k6)
extrémně vnímavá (k8)
příležitostná duševní nerovnováha (k12)
mívá štěstí (k10)

Dovednosti

společenský chameleon (k6)
skvělá obchodnice (k6)
nadaná akrobatka (k8)
odhad na lidi (k10)
celkem dobrá svůdkyně (k10)
vyzná se ve městě (k10)
slušná zlodějka (k12)
umí to s tesákem a dýkami (k12)
slabá v pěstním souboji (k20)
neumí plavat (k30)

Majetek: má technicky neomezené zdroje; ponecháno na zdravé úvaze.
Spolehlivá síť informátorů (k8)

Ereen Gray

napsala Tabytha

Systém ke stažení na: http://romik.707.cz/

Tahle černooká a černovlasá baculka se narodila v rodině šlechtice, který neměl tušení, že jeho manželka (a v podstatě celá linie žen jejího rodu) má magické schopnosti. Matka Aislin toho Ereen mnoho naučila a dívka byla od přírody v kouzlení velmi nadaná. Odmalička se bavila tím, že dokázala změnit pomocí kouzel svou podobu a hrála si tak i na obyčejné vesnické děvče. Když jí bylo pět let, její matka zemřela. V té době si ji od otce vzala na výchovu čarodějka Morgana. Ta ji vychovávala jako vlastní dceru a učila ji dál magii až do dní, které změnily celý Ereenin život.

Nebylo by to srdce 19leté dívky, kdyby v něm nebyla usídlená láska. Ale láska nešťastná, ve své naivitě se svěřila Morganě, kterou považovala téměř za svou matku s citem, který sdílela spolu s Richardem, mladým rytířem na dvoře krále...

Ale ještě dříve, než došlo k manželskému svazku, který měli uzavřít tuto zimu, zapojila Morgana svá kouzla a Richarda svedla. To jí zajistilo u své učednice nenávist až za hrob. Ereen pak již jen čekala na vhodnou příležitost, kdy zabodnout Morganě pomyslnou dýku do zad.

Ta chvíle přišla toho večera, kdy vyslechla nejen rozhovor své nevlastní matky Morgany s několika lidmi putujícími do Lindisfaerne, kam je Morgana poslala nejen na jistou smrt, ale sama se přiznala ke svým plánům, o kterých Ereen věděla, že nejsou výplodem mysli pravé bílé čarodějky, ale naopak plné jedu černých čarodějnic. Poté Ereen zjistila, že čaroděj Merlin věznì mladou vlkodlačici. Pomohla jí tedy utéct a vydala se také hledat její společníky. Ovšem v jiné podobě, než je její původní, v jaké ji Morgana znala. Chytře upustila po příchodu na Kamelot od dětských her a svou podobu nechala celých 14 let stejnou.

Jako první našla v lese mladou liščí měňavku, která se zrovna trápila pro nepřátelství, které k ní nedávno pojal les, což jako stvoření, které polovinou své bytosti žije v lese, snášela zle. Ereen k ní pocítila důvěru, a proto se s ní dala do řeči a nakonec obě společně nalezly řešení. Ereen bude družině prospěšnější, protože zná nejen Morganu, ale také Kamelot, tajné cesty na něj i uvnitř hradu, a Gwyneira bude moci aspoň utéct zpět ke své tlupě a žít opět v míru, neboť takovéto poznání světa jí stačilo! A proto se Ereen vrátí k družině spolu s Gwyneirou jakou její sestra – dvojče.

Cíle

1. Cílem hlavním je zabít Mogranu nebo se aspoň postarat o to, aby byla zničena (což nemusí znamenat přímo smrt), důvody jsou celkem jasné. A ve své podstatě Morgana představuje „zlo, které musí být potrestáno“.

2. Nejaktuálnější je ovšem udržet si aspoň na čas před družinou, ke které se chce přidat, podobu sestry jejich přítelkyně Gwyneiry. Důvod je zřejmý – družina měla v minulosti s Morganou mnoho potyček a nyní jsou nevědomky opět na výpravě, která je může Morganiným přičiněním stát život. Nemůže tedy vystupovat s tváří té, kterou již několikrát spatřili jako dceru jejich protivnice.

3. Získat Grál... ačkoli její srdce chvílemi opravdu ovládá pomsta, je si vědoma toho, že je zatím jediná v družině, která si ničeho zlého nedopustila a je stále jediným „čistým srdcem“, které může Grál přinést Artušovi a pomoci tak svrhnout Morganu i jiným způsobem než násilným...

Ereen Gray

Jméno	Rasa	Profilace	Výška	Váha
Ereen (znamená: Sen)	člověk	čarodějka +2	170cm	75kg

Vlasy	Oči
černé	černé

Stříbrné náramky na rukou, dlouhé černé šaty s fialovým zdobením, kožené boty, nepromokavý plášť s kapucí

Body šance: 1
Body zkušeností:

Zdatnost	Obratnost	Chytrost	Osobnost
1	1	3	2

Ilustrace: Eylonwai http://eylonwai.blog.cz/0707/fantasy-xii-zeny-carodejky-ap

Základní dovednosti

Hermetická magie (A)	2
Mentální obrana	1
Magická obrana (C)	1
Změna podoby (B)	1
Dlouhotrvající magie	1
Čtení/psaní	1
Předvídavost	
Bystrost	

Specializované dovednosti

Energetická magie (A)
Materiální magie (A)
Investigativní magie (A)
Časoprostorová magie (A)
Masky (B)
Převleky (B)
Vycítění magie (C)

pozn.: spec. dovednosti postava ještě neovládá, jedná se pouze o plán do budoucna

Hadí Oko, hrdina dračích válek

napsal Goblin

systém Fate

Jeden z klišovitých hrdinů bez minulosti. Člověk který se probudil v jeskyni a nevěděl, jak se tam ocitl, kdo je ani odkud pochází. Zdá se, že sem propadl tou dírou ve stropě a praštil se do hlavy o kámen. Příšerná pachuť v ústech a střepy všude kolem. Vypadá to, že to včera někdo přehnal s pitím. Hladový a vyčerpaný se vyplazí z jeskyně.

Když uvidí divočáka, zabije jej holýma rukama dřív než si všimne, že je zvíře pronásledováno gobliními divochy. Užaslí goblini přijmou nadaného lovce mezi sebe. Po zkoušce dospělosti, při níž je ubohý nevědomý tvor uveden do transu magickými muchomůrkami a zaveden do Chrámu chaosu, kde se skrze šílené vidiny vypořádává se svým nevědomím, dostává své gobliní jméno.

I když se Hadí Oko pokouší najít si místo v gobliní osadě, cítí, že zde svou identitu nenalezne. Rozhodne se tedy sestoupit z hor a hledat ve společnosti Lidí. V lesích překvapí hlídku Ještěranů, která se jej pokusí zabít. Naštěstí mu přispěchá na pomoc průzkumný oddíl lidí, přilákaný zvuky boje. Protože při boji padne oddílový stopař, nabídne se Hadí Oko, který právě pojal nenávist ke všem ještěrům, že převezme jeho místo. Tak se dostává do velkého konfliktu mezi Dračí Říší a Peltským královstvím.

Hadí oko netuší, že je ve skutečnosti ještěřím mutantem (jeho lidský vzhled je mistrným dílem alchymistů Dračí Říše, Střepy = skořápka vejce), biologickou zbraní naprogramovanou na infiltraci Peltu a zavraždění některého z jeho vrcholných představitelů. Kvůli nehodě (hnízdo horského orla, v němž se měl vylíhnout a dosyta nasytit mláďat bylo zbudováno na otvoru do jeskyně a on se po pádu vylíhl předčasně) neví, kdo je. Ale i kdyby si vzpomněl, může si vzpomenout jen na program telepaticky vložený do mozku jeho embrya v laboratořích Říše.

Aspekty

- □□ Amnézie
- □ Lovec
- □ Gobliní Mystik
- □ Branec

Cíl

Zabiják ještěrů

Dovednosti

Beze zbraně	○
Stopování	○○○
Obezřetnost	○
Drogová tolerance	○
Soustředění	○○
Bylinkářství	○
Kopí	○
Luk	○○

Hraní důležitých aspektů

Gobliní mystik

Především na flashbacky k halucinacím z Chrámu Chaosu. Jedná se hlavně o záblesky genetické paměti v plazím mozku Hadího Oka, podávané jako obrazy. Aspekt tak podporuje predátorské schopnosti a vzhledem k povaze gobliní Mystiky se projevuje (pozitivně i negativně) především pod vlivem drog a alkoholu. Také za těchto podmínek může vyvolat vytržené transcendentální porozumění základním principům světa.

Amnézie

K přídavnému rozvoji postavy. Může být užit k rozvzpomenutí si na nějakou činnost a tedy vylepšení prakticky jakékoliv dovednosti. Na konci sezení se jedna z podpořených dovedností zlepší o bod. Po pěti takto uplatněných DB se jedna úroveň amnézie změní tak, aby co nejlépe vyjadřovala soubor zlepšených dovedností. Proto je důležité vést si o užívání aspektu záznam (a pokud možno ctít pyramidu po každém sezení).

Ještěří mutant

Hadí oko získá tento volný aspekt, když zjistí pravdu o svém původu. Pozitivně jej využije jakožto stroj na zabíjení. Negativně působí rozpolcenost, sebenenávist a sklony k sebevraždě (se zabijákem ještěrů). Tato rozpolcenost v něm se konstruktivně vyřeší až koncem příběhu, tj. smírným koncem války.

Prostor pro Pána Hry

Je třeba vytvořit vhodného univerzálního padoucha, který proti sobě intrikami dvě mocnosti poštval. Jeho původ by mohl být podobně rozpolcený jako hrdinův. Jeho padoušství tak spočívá v přenosu svého vnitřního boje na ostatní. Jeho pravá povaha by měla zůstat skryta až do posledního sezení, ale bude dobré, když se bude objevovat na scéně a požívat důvěry Hadího Oka. Jedna z vedlejších hráčských postav by k němu měla pojímat od začátku (zdánlivě neopodstatněné) silné podezření.

Minulost postavy

Henry Blake byl až donedávna obyčejným spořádaným úředníčkem v jedné londýnské bance. Měl dům na hypotéku, manželku, se kterou se často hádali, vzpurnou dospívající dceru a kopu dluhů. Když byl náhodou čas a klid od rodiny, usednul ve své oblíbené hospodě a zíral na dno pinty. Pak ale přišlo jednoho deštivého odpoledne, dva dny před jeho 35. narozeninami, Velké zatemnění. Jako by po celém světě najednou někdo zatáhnul závěsy a odmítal vpustit dál světlo. Všude padla zvláštní neprostupná temnota, kterou neprosvětlil ani ten nejsilnější zdroj světla. Svět zachvátila panika, jak naráz přišly miliardy lidí o svůj nejdůležitější smysl. A přeci se našlo pár míst, které, ač nikdo nevěděl proč, zůstaly prosvětlené. Jako malé kapsle, ve kterých se odnikud drželo světlo. A se Tmou dorazili i její věční obyvatelé, Nevidění. Nikdo je nikdy nespatřil na vlastní oči, drželi se mimo světelné kapsle, ale byli tam, neviděné hrůzy, které čekaly na smyslově zmrzačené oběti, na kterých se přiživí.

Henry měl to štěstí, že se mu podařilo dostat se v prvotním chaosu do bezpečí jedné ze světelných kapslí ve stanici metra, kde se utvořila menší soběstačná komunita, které se podařilo přežívat hrůzy nového světa. To ovšem nebyla jediná změna, která ho čekala. Pro získání dalších zásob a nacházení nových přeživších byly nezbytné časté výpravy do Tmy. V minulosti v ničem zvláště nevynikající Henry při nich začínal zjišťovat, že má jakýsi vnitřní zrak, který mu umožňuje orientovat se i tam, kde jeho oči nestačí. Dalo by se říci šestý smysl. A nebyl sám, našlo se více lidí s podobným darem. Dostali jméno Stopaři. Ti mají za úkol vést ostatní lidi Temnotou a chránit je před Neviděnými, vůči kterým nejsou tak znevýhodněni. Přesto se dobrý Stopař vyznačuje tím, že Neviděné odežene, ne zabije, to se ještě nikomu nepovedlo. A v tom se stal Henry jedním z nejlepších, jeho šestý smysl ho vede spolehlivě a rychle.

Současnost a motivace

Od Velkého zatemnění uplynulo již asi půl roku, a přestože od onoho osudného dně už nikdy nespatřil svou rodinu, stále v koutku duše doufá, že se jim podařilo dostat se na podobné místo jako on. Jeho nová společenská role mu však odvádí myšlenky od sentimentu nad minulostí. Svým způsobem se mu to vlastně i tak trochu líbí. Lidé na něho spoléhají a již není jen bezejmenným človíčkem v ohromném davu, je výjimečný a to ho naplňuje

zvláštním, dosud nepoznaným pocitem úspěchu. Pevně věří, že bude prvním, komu se podaří zabít Neviděného.

S postupem času se zdá, že se jeho schopnosti ještě zlepšují a nejen to, je stále hbitější a obratnější. Až si někdy při výpravách připadá jako zvíře na lovu, ne jako lovená oběť. O něco více znepokojující je ale fakt, že v posledních dnech začíná občas ve Tmě slýchat tiché šeptavé hlasy, které mu říkají, že k lidem nepatří, že se stává více jedním z Neviděných než tím, čím dříve byl. Ještě o tom s nikým nemluvil, ani s ostatními Stopaři, ale sám neví, co si o tom má myslet. Je opravdu možné, že přestává být člověkem? Může skončit jako jedna z příšer, která bude lovit jeho druh ve Tmě? Henry pevně věří, že odpověď je ne, jenže stejně tak dobře ví, že vstříc nebezpečí nechává stále více volnosti svým instinktům...

Vzhled

Henry nebyl nikdy žádný tlouštík, udržoval si vždy takovou průměrnou postavu, kterou kazila jen ona příslovečná „pneumatika“ uvolněného břicha kolem pasu. Jenže s událostmi po Velkém zatemnění šla jeho váha drasticky dolů, a tak je teď spíše pohublý, zato získal jistou šlachovitost. Vysoký je 179 cm. Už pár let pozoruje, jak mu pozvolna, téměř až vojensky koordinovaně, ustupují jeho hnědé vlasy z hlavy, až mu brzy zbude jen charakteristický věnec. S tím kontrastuje blankytná modř Henryho očí, která působí stále svěže. Malý nos i ústa, která se nikdy nesmějí, pak dotváří vzhled plný rozporů. Na sobě má potrhanou pumpařskou kombinézu, která mu umožňuje dostatek volnosti, a u pasu mu na pravé straně visí Glock, ke kterému mu nezbývá už mnoho nábojů, po levici se pro změnu houpe kuchyňský nůž, který v poslední době používá stále raději.

Osobnost

Henry byl dříve především tichý, až trochu ušláplý a nespolečenský člověk, o kterém mnoho nevěděli ani jeho nejbližší spolupracovníci. Ani v nové situaci se jeho odstrčenost příliš nezměnila, přestože s jeho nově nabytým sebevědomím už se rozhodně nedá mluvit o ušlápnutosti. Henry si prostě s lidmi příliš nerozumí a o to víc ho láká samotná Tma, kde má větší volnost. Přesto se nedá říci, že by byl vůči lidem nějak nepřátelský. Naopak, když může pomoci, pomůže. Ale rozhodně za to chce sklízet ovace. Sláva a věhlas jsou jeho tolik let podceňované duši tou největší odměnou. V takových chvílích se umí i načas chovat společensky a téměř jako primadona. Přitom má velké tendence silně závidět těm, kteří jsou úspěšnější než on. Když se mu ale nedaří, upadá snadno do depresí.

Henry Blake

Aspekty:

- □ Úředník
- □ Přeživší
- □□ Stopař

Cíl postavy:

Lovec

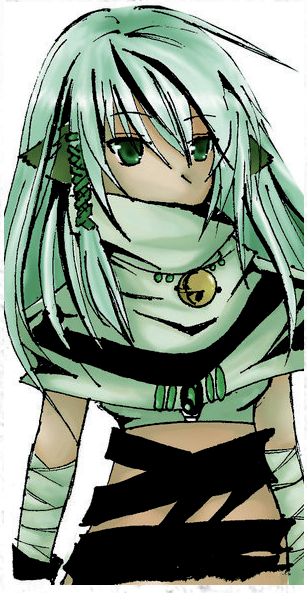
Dovednosti:

Počítače ○ (průměrný)
Kalkulačka v hlavě ○ (průměrný)
Řízení ○ (průměrný)
Znalost města ○○ (slušný)
Přežití ○○ (slušný)
Tichý pohyb ○ (průměrný)
Šestý smysl ○○○ (dobrý)
Obratnost ○○ (slušný)
Střelné zbraně ○ (průměrný)
Nůž ○○ (slušný)

Isindale

napsal Arclite

systém DnD 3.5 e



Ilustrace: lamagwa http://lamagwa.deviantart.com/art/lynn-dreizhen-109110072

Minulost

Isindale se narodila v malém městečku nedaleko centra říše. Celý svůj dosavadní život strávila pouze se svým otcem Sailem a starším bratrem Karegem. Matka jí zemřela krátce po porodu, a tak si ji vůbec nepamatuje. Sail to těžce nesl a dával za vinu právě Isindale, myslel si, že kdyby se bývala nenarodila, nikdy by mu žena nezemřela. Proto se o ni moc nezajímal a víceméně ji ignoroval. Isindale si však i přes to žila šťastným dětským životem, protože se o ní staral Kareg.

Jednoho dne se v dolech, kde pracoval Kareg se svým otcem, stala nehoda a část dolu se zřítila. Jediný, kdo byl v tu dobu uvnitř, byl právě Sail. Naštěstí se jim ho podařilo zachránit, ale místo úlevy, že je naživu, mu začali dávat za vinu, že se důl zasypal. Z práce ho vyhodili, stejně jako Karega, když se ho snažil zastávat.

Sail pravděpodobně utržil vážnější poranění hlavy, než se zdálo. Začalo to zapomnětlivostí, občasnou malátností, později však ztratil řeč a ostatní vnímal jen minimálně. Kareg se rozhodl, že svou rodinu zabezpečí, ale nikdo ho nechtěl ve městečku zaměstnat. Proto začal krást a loupit v blízkých okolních městech. I proto, že se vyhýbal páchání zločinů v rodném městě, mu na to po dlouhou dobu nikdo nepřišel.

Jednou si však v královském městě všiml plakátu, který za něj nabízí odměnu. Protože chtěl odjakživa svou mladší sestřičku chránit, začal ji učit, jak se o sebe má sama postarat. Isindale to brala jako hru, Kareg ale věděl, že je to nutné, protože si pro něj každou chvíli můžou přijít za zločiny, jež spáchal.

A tak se také jednoho dne stalo. Do skromného příbytku vtrhli strážní z královského města a zajali Karega. Ten se jim moc nebránil, nechtěl situaci komplikovat kvůli Isindale. Jí však tato událost otřásla takovým způsobem, že se z toho psychicky zhroutila. V tomto stavu se o svého otce nedokázala postarat a ten po několika týdnech zemřel. Pochovala ho na kopci za domem, vedle hrobu své matky.

Nějakou chvíli jí trvalo, než si uvědomila, v jaké je situaci. V městečku o ní nikdo nejevil zájem, tak si sbalila pár svých švestek a odešla do světa. Odešla hledat svého bratra, i když moc nevěří, že ho ještě někdy uvidí, naděje jí dává sílu.

Povaha

Isindale je uzavřená a odtažitá osoba. Málokomu dokáže důvěřovat a spíše spoléhá jen sama na sebe. Když se do něčeho zapálí, nezná mezí a jde tvrdohlavě za tím. Je přesvědčena, že to, co si myslí, je vždy nejlepší řešení, a málokdo ji dokáže přesvědčit o opaku. Poslední, komu se to povedlo, byl Kareg.

Isindale věří, že každý máme daný svůj osud, jen cestu si k němu musíme najít sami. Věří, že to, v jaké je právě situaci, je jedna z těch trnitějších cest za svým osudem. Doufá, že Kareg nenaplnil svůj osud tím, že se nechal chytit. Každou noc tedy sleduje noční oblohu a modlí se za něj.

Ač je Isindale tulák, v pravé akci typu krádeží a loupeží ještě nikdy nebyla. Kareg ji ale učil otevírat zámky, plížit se či opatrně našlapovat. A Isindale to šlo. Občas ji Kareg půjčil i svůj rapír, se kterým se taktéž učila zacházet. Ovšem i když v ruce již zbraň měla, nikdy v životě nikoho nezabila. I když se chová tak, jak se chová, uvnitř je to pořád milá holka a kdo ví, jak se zachová v situaci, kdy bude někoho opravdu muset zabít?

Sny a cíle

Již se nabízí, že to, o čem Isindale sní je záchrana svého bratra. Ale co bude dělat, až ho zachrání, nebo když zjistí, že ho zachránit již nedokáže? To sama Isindale neví. Nyní se chce dostat jen co nejdál od rodného města a při tom zjistit nějaké informace o bratrovi. Míří tak ke královskému městu.

Isindale si vždy představovala sebe jako matku dobře fungující rodiny, ale po smrti otce se jí tento sen rozplynul a není si jistá, že by někdy v budoucnu tuto roli dobře zastávala.

Výbava

Karegův rapír - Isindale ho od doby, co Karega zajali, má neustále při sobě, je to jediná památka, kterou po něm má.

Prak - Obyčejný prak z kusu silnější větve. Kareg občas s malou Isindale soutěžil v trefování se právě s tímto prakem. (5 kulí)

Malá torna - Stará torna po otci.

Staré paklíče - Tyto paklíče používal Kareg ke svému „řemeslu“.

Měšec s pár zlatými - Jediné peníze, co Isindale zbyly.

Isindale

Pohlaví: Žena
Rasa: Půl-elf
Výška: 5,4 stop
Povolání: Tulák
Váha: 97 liber

Základní statistiky na 1. Úrovni

SIL	10	0	**Výdrž**	-1
OBR	15	+2	**Reflexy**	+4
ODL	8	-1	**Vůle**	0
INT	12	+1	**Životy**	5
MOU	11	0		
CHA	14	+2		

Odbornosti

Ostražitost

Dovednostní body

DP	Název	Hodn.	Vlast.	Rasa	Body	Různé
Ano	Akrobacie	6	2		4	
	Cizí jazyky	0	0			
	Čarozpyt	1	1			
Ano	Diplomacie	6	2		4	
Ano	Hbité prsty	6	2		4	
	Jezdectví	2	2			
	Léčení	0	0			
Ano	Naslouchání	6	0	1	3	2
Ano	Oceňování	1	1			
Ano	Odhalení úmyslu	0	0			
Ano	Ohebnost	1	1			
Ano	Otevírání zámků	5	2		3	
Ano	Padělání	1	1			
Ano	Plavání	0	0			
Ano	Použití lana	2	2			
Ano	Použití mag. předmětu	2	2			
Ano	Profese	0	0			
Ano	Prohledávání	4	1	1	2	
Ano	Předstírání	5	2		3	
Ano	Převleky	2	2			
Ano	Rovnováha	2	2			
Ano	Řemeslo	1	1			
Ano	Skákání	1	0		1	
Ano	Skrývání	6	2		4	
	Soustředění	-1	-1			
Ano	Šifrování	1	1			
Ano	Šplhání	1	0		1	
Ano	Tichý pohyb	6	2		4	
Ano	Umění	2	2			
Ano	Všímání	6	0	1	3	2
Ano	Vyřazení mech.	1	1			
Ano	Vyslýchání	2	2			
	Zacházení se zvířaty	2	2			
Ano	Získání informací	2	2			
Ano	Znalost (Místní)	1	1			

Leila Wellgood

napsal Štěpán Peterka

Historie postavy

Leila se narodila v rodině vysoce postaveného seattlovského úředníka na sklonku roku 2010. Otcova moc a peníze jí zajistily bezstarostné dětství v bezpečí luxusního komplexu odděleného od okolního světa, zmítaného převratnými změnami ve dvacátých a třicátých letech – smrtící epidemie, ekonomická krize, goblinizace, návrat magie na svět.

Inteligentní a talentovaná dívka absolvovala studium medicíny na prestižní Washingtonské univerzitě v Seattlu, nastoupila do soukromé nemocnice a společně s milovaným Zigo Wellgoodem, armádním důstojníkem jehož rodiče patřili do stejných společenských kruhům jako její, plánovali společnou budoucnost.

Krásný sen se změnil mladé ženě v noční můru měsíc po svatbě, kdy ji v noci vzbudil nelidský řev, deroucí se z hrdla novomanžela. Podezření vyústilo v děsivou jistotu během jediného týdne – Zigo Wellgood prožíval nenávratnou a bolestivou přeměnu - goblinizaci. Vše se zhroutilo jako domeček z karet – pro třímetrového rohatého trolla s nazelenalou kůží nebylo ve světě městské smetánky místo. Zmizel v seattlovských stínech.

Leila vydržela v bezpečí rodného komplexu o dva měsíce déle, zbavená iluzí a jistot, které ji v dosavadním životě provázely, a znechucená pokrytectvím rodičů a tchána odešla pryč. Rozdíly mezi světy venku a uvnitř ji překvapily a počáteční adaptace jí přinesla mnoho nesnází. Časem našla práci na malé ilegální klinice doktora Yerweilla, charismatického postaršího podivína, který vylepšuje těla pouličních bijců nejrůznějšími implantáty a po nocích křižuje město v dodávce vybavené resuscitačním zařízením.

Ilustrace: http://www.griffongames.com/uploaded_images/sr-720868.jpg

Postupně si získala jeho důvěru a doktor ji začal brát s sebou na noční projížďky, při kterých poznala tu nejodvrácenější tvář Seattlu. Přestřelky, vraždy, magie a probuzené bytosti. Okolnosti ji přiměly k tomu, aby vedle skalpelu a obvazů začala používat i pistoli a na klinice podstoupila několik operací.

Po boku doktora Yerweilla a jeho nemluvného řidiče Hanka křižuje metropoli, zachraňuje ty, kteří si to zaplatili a zjišťuje, že ne vždy je jejich cílem pomoci zraněnému v nouzi, neboť doktor přijímá i jiné zakázky. A po divokých akcích si užívá nejlepší pocit na světě – vědomí, že stále dýchá. Minulost v rodinném hnízdě se stává něčím, co prožil někdo úplně jiný.

A pak, jednoho pošmourného rána, dorazí jejich dodávka k těžce postřelenému třímetrovému trollovi...

Charakter postavy

Mladá žena zbavená iluzí, zasažená těžkou životní ztrátou. Přechod mezi dvěma absolutně odlišnými světy jí zanechal dodnes hluboké jizvy na křehké duši. Snaží se je zakrýt rozhodností a zahladit prací, ale sama cítí, že se nikdy nemohou zacelit.

Leila je zmítána náklonností ke dvěma mužům – impozantnímu stárnoucímu doktoru Yerweillovi, který jí snad částečně nahrazuje otce, a své dávné lásce, dnes nevábnému zmutovanému trollovi. Silné duševní citové pouto, které ji k Zigovi stále váže, je v kontrastu s fyzickým odporem k jeho současné formě. Beznadějná oscilace mezi doktorem a bývalým milencem ji ve chvílích, kdy nemá co na práci, přivádí do stavu zoufalé frustrace. Během těchto nálad je náchylná k impulsivnímu a někdy až krutému jednání vůči svému okolí, což její stav nezlepšuje. Rozptýlení hledá v adrenalinových akcích v seattlovských stínech, během nichž její život visí na vlásku.

Díky zkušenostem ze zlomového období jejího života nenávidí všechny, kteří se označují za elitu společnosti.

Motivace a cíle

Objevit příčiny goblinizace a zabránit jejímu dalšímu postupu – přestože většina vědeckých publikací goblinizaci považuje za neobjasnitelnou, Leila tvrdohlavě doufá, že se jedná o léčitelnou nemoc, a věří, že se dostane do týmu lékařů, kteří objeví vakcínu proti ní.

Pomáhat ostatním – slova Hippokratovy přísahy složené na universitě dodnes běží její myslí a ona se jimi cítí vázána.

Adrenalinové akce – v protikladu k předchozímu cíli se jeví tento, neboť skutečného uvolnění dociluje pouze tehdy, když jí a jejím společníkům hvízdají kulky kolem hlavy a pach střelného prachu se zažírá do nosních sliznic.

Nalézt vnitřní klid – cosi neuchopitelného a nerealizovatelného, protože nikdo v čele s Leilou netuší, jak jejího vnitřního klidu dosáhnout.

Hraní postavy

Leila má hluboko v podvědomí zakořeněn zásadní nesouhlas s nespravedlností, kterou kolem sebe vidí. Svými skromnými prostředky se snaží zmírnit její dopady.

Dobře si uvědomuje, co dokáže. Svoje schopnosti nepřeceňuje ani nepodceňuje.

Věří pouze několika málo bytostem (Zigo, Yerweill, možná Hank), jejichž sebemenší zrada by ji přivedla na pokraj zhroucení.

Nedůvěra ke všem ostatním způsobuje, že při jednání se většinou chová odtažitě.

Pečlivě shromažďuje všechny dostupné poznatky o goblinizaci (může to hraničit až s posedlostí).

Peníze jsou pro ni prostředkem, nikoliv cílem.

Nebrání se dalšímu kybernetickému vylepšování vlastního těla.

Během akcí se dostává do stavu, kdy si vytváří budoucí pacienty.

Popis, výbava

Leila je atraktivní tmavovláska stará asi 25 let, jejíž chladná přitažlivost může vábit muže, se kterými se setká. Svůj půvab se snaží spíše nezvýrazňovat. Nepoužívá šminky a vyzývavé oblečení nosí pouze v ojedinělých případech, kdy vyhledává konflikt. Hnědé oči, ve kterých se zrcadlí bolest duše, nosívá zakryté šedými kontaktními čočkami. V těle má implantovány reflexní vlákna, která urychlují její pohyby a vazebný okruh, propojující oční sítnici se snímačem ve střelné zbrani.

Nejraději nosí volné kalhoty a košili, pod kterou se ztrácí vyztužená neprůstřelná vesta. Obouvá vysoké pevné boty, vhodné k brodění se v seattlovském marastu. V příručním zavazadle, které téměř neodkládá, má základní potřeby pro poskytnutí první pomoci. Pokud vyráží do akce, přibírá těžkou pistoli či brokovnici a brýle vybavené termickými snímači.

Leila Wellgood

Priority

atributy (30), zdroje (400 000), dovednosti (34), rasa (člověk), magie (nemagická)

Atributy

tělo:	4
rychlost:	6
síla:	4
charisma:	6
inteligence:	6
síla vůle:	4
esence:	2,5
magie:	0
reakce:	6 (10) + 3k6

Dovednosti

Biotechnologie:	6
Pistole:	6
Pohyblivost:	6
Boj se zbraní:	4
Řízení (automobil):	4
Plížení:	4
Brokovnice:	4

Vědomosti

Medicína:	8
Angličtina:	6
Latina:	4
Goblinizace:	6
Etiketa:	2

Kyberware

reflexní vlákna (2)
smartlink

Životní úroveň

střední

Loque Orlyndar

napsal Urlor

pro PC hru Lineage II

Historie

O svém mládí toho příliš neví, neboť ještě jako mladý kluk byl odveden do jednoho z podzemních měst u Temného lesa, aby prošel vojenským výcvikem. První fáze výcviku se skládala ze série několika rituálů, jež měly kadetům odstranit z paměti vzpomínky na rodinu, přátele, různé morální zábrany a vůbec nehodící se myšlenky. Důvod byl prostý, kadeti poté nekladli zbytečné otázky, nepochybovali o rozkazech a ani nebyli vázáni nějakými city.

Po těchto rituálech byli kadeti poučeni o současné politické situaci, byli seznámeni se správnými náboženskými tradicemi a něco málo o jejich rodinách. Málokdy se však o svých rodinách dozvědeli pravdu, většinou to byly dobře vymyšlené lži vhodné pro aktuální politickou situaci, které měly kadety motivovat k boji proti nepříteli. Loque se dozvěděl, že pochází z rodu vázáného dávnou přísahou, nazývanou také přísaha temného srdce. Odtud prý také pochází jeho rodové jméno, Orlyndar. Tato přísaha po členech rodu vyžadovala naprostou oddanost vůči drowům a Shilen, také měli být připraveni pozvednout zbraň, kdykoliv to situace bude vyžadovat.

Jeho matka, Kaira, prý byla věrnou kněžkou Shilen a bohužel zemřela při porodu Loqueho. Otec, Valton, byl templářem a jeho úkolem bylo pomoci oslabit vliv církve Einhasad, úkol se mu však splnit nepovedlo, neboť jeho družinu zajala inkvizice a později byli popraveni. Loque byl povolán, aby nastoupitl na jeho místo. Až svůj výcvik dokončí, bude vyslán do Elmoredenu, aby sledoval situaci a v pravý okamžik se připojil k povstání, či byl přímo jeho iniciátorem.

Když byli kadeti takto připraveni, nastala druhá fáze, bojový výcvik. Ze začátku se kadeti učili používat nejenom různé bojové techniky a všemožné zbraně, ale také základní kouzla. Během této fáze byli pěčlivě sledováni jednotlivými mistry a podle svých dispozic pak byli dále rozděleni do několika skupin, z nichž každá se poté vydala jiným směrem.

U Loqueho se však nemohli dlouho rozhodnout, protože nevynikal ani v magii ani v kontaktním boji, používal totiž kombinaci obojího. Často se stávalo, že během výuky magie Loque přiskočil ke svému soupeři a uštědřil mu ránu zbraní. Naopak při výuce bojových technik mnohokrát srazil svého soupeře za pomoci magie, dříve než se k němu dostal. Mistři ho často za tento způsob boje kárali,

ale na druhou stranu si uvědomovali jeho potenciál, neboť sám od sebe začal používat techniku silně připomínající "umění magického ostří".

Mistři váhali, zda ho této technice začít vyučovat, či ho zařadit mezi budoucí mágy, nebo mezi rytíře. Jedním si však byli jistí, Loque se nehodí pro lukostřelbu, přestože kouzlem sestřelil téměř každé jablko z libovolného stromu, lukem netrefil ani strom. Nakonec se rozhodli, že Loqueho magické vlohy nejsou dostatečné a bude cvičen jako rytíř. Loque z tohoto rozhodnutí nebyl příliš nadšený, ale nic jiného mu stejně nezbývalo, mohl si zvolit jedině mezi smrtí a cestou rytíře. Kdykoliv však měl Loque příležitost, cvičil techniky magického ostří a jen vyjímečně v boji odložil svůj magický meč, aby použil pořádnou ocel. Byl rozhodnut, že jednoho dne své mistry přesvědčí o opaku.

Druha fáze byla u konce a mohla započít třetí část Loqueho výcviku. Účelem této fáze bylo nejen zlepšení svých fyzických dispozic a reflexů, ale

také oddělit zrno od plev. Kadetům byla neustále vštěpována různá ideologická hesla (např. *„slabí nemají ve světě místo“,“jen silný má právo žít“, „Silní udělají, co mohou, a slabí vytrpí, co musí“*) a v duchu těchto hesel výcvik i probíhal.

Mnoho hodin strávili na pochodech, kdy je netížila jen jejich těžká zbroj, ale také batoh naplněný kameny. Vždy před pochodem slýchávali: *„Můžete si vyvrknout oba kotníky, vykloubit obě kolena, plazit se v prachu a vlastní krvi, batoh táhnout za sebou, ale do cíle prostě dojdete“*. Kdo do cíle v časovém limitu nedorazil, musel okamžitě začít znovu. Tak to šlo znovu a znovu, dokud buď nesplnil, a nebo nepadl úplným vyčerpáním. Za úplné vyčerpání se však považovala pouze smrt.

Také byli udržováni ve stálé ostražitosti, neboť jak jednotlivci, tak celé skupinky kadetů spolu neustále sváděli souboje, buď s jinou skupinkou kadetů, a nebo i proti mistrům samotným (to obvykle v případě, kdy se nějak provinili a nebo byli příliš sebevědomí - mistři jim prostě udělili lekci). Tyto souboje často přicházely nečekaně, kdy jedna skupina napadla druhou třeba při jídle, spánku nebo i během výuky či výcviku.

Obvykle se bojovalo do první krve, ale často docházelo i k vážným nebo smrtelným úrazům - někdy šlo o nehody, jindy o vyřizování účtů: Párkrát došlo i k tomu, že během boje byl vážně poraněn, či zabit i samotný mistr, v těchto případech však šlo vždy o „nehody“. Kadeti, kteří byli v těchto incidentech nějak zapleteni, obvykle zemřeli během několika týdnů také, buď díky příliš tvrdému výcviku, a nebo během podivné nehody.

Uplynulo necelých 12 let a Loqueho výcvik byl u konce, zhruba dvě třetiny drowů, které poznal, byly buď mrtvé a nebo nadosmrti zmrzačené. On však byl dokonalým nástrojem víry a byl připraven pokračovat tam, kde jeho otec skončil.

Vzhled

Do boje obvykle nosí těžkou plátovou zbroj a v té se velmi často pohybuje i na veřejnosti, jako rytíř je na ni totiž náležitě hrdý. Co se týká zbraní, tak obvykle je k vidění s lehkým, obvykle magickým mečem a štítem, někdy také místo štítu používá druhý meč a zřídka sáhne po nějaké sekeře, palici či masivnějším meči. Pokud se ovšem težká zbroj nehodí, nebrání se jinému oděvu a měč obvykle vymění za dýku.

Téměř vždy a všude ho doprovází mladý vlk, kterého Loque tajně choval již během svého výcviku, a protože už spolu něco zažili, je mu dobrým druhem i v boji, mnohdy lepším než nějaký nezkušený bojovník, který se k němu někde přidá.

I přes jeho nevýrazný vzhled ho v boji ho poznáte téměř okamžitě. Jeho způsob boje se totiž od vetšiny drowů liší. Narozdíl od jiných rytířů se zpočátku drží vzadu a nejprve bojuje magií (která svou silou značně vyniká oproti rytířům, zastávajících standartní způsob boje) a mečem už protivníka pouze dorazí.

Kladné vlastnosti

Příliš kladných vlastností Loque nemá, obvykle se totiž řídí heslem „účel světí prostředky“ a na nějaké svědomí se příliš neohlíží. Pouze pár jeho vlastností lze považovat za dobré.

Oddanost drowům, víře v Shilen - jiného drowa by zradil jen v ohrožení vlastního života, nebo pokud by ho považoval za hrozbu. Pro Shilen by obětoval i život. Pokud ho některý z drowů požádá o pomoc, tak obvykle neodmítne.

Oddanost věci - pokud přijme nějaký úkol nebo se sám pro něco rozhodne, tak se nebrání jít přes mrtvoly a použít všechny dostupné prostředky k jeho splnění. Svůj život by však obětoval, pouze pokud by si byl jist, že to povede ke splnění úkolu. Pokud si nebude jist, raději úkol nedokončí a zkusí to jindy. Zbytečná smrt není řešením.

Čest v soubojích - pokud se dohodne na nějakém souboji, tak respektuje svého soupeře a domluvená pravidla.

Záporné vlastnosti

Dalo by se říct, že Loque je opravdu „zlý hoch“, málokdy bere ohledy na ostatní, vždy jedná spíše ku prospěchu svému a své věci. Je vcelku pokrytec a málokdy říká, co si myslí, spíše mluví tak, aby to bylo přijatelné pro okolí a jeho bezpečnost. Zradu považuje za naprosto přirozenou věc (pokud jde o něj, u ostatních by ji však netoleroval).

Někdy si věci bere příliš osobně a také nemá moc smysl pro humor, takže i nevinná poznámka může způsobit potíže. Je také hodně pomstychtivý a často i maličkost vede k pomstě. S pomstou však obvykle nespěchá, ale počká si na vhodný okamžik.

Často se nechá ovládnout vztekem a pak je schopen krátkozrakých a neuvážených akcí.

Zájmy

Během výcviku na sebe příliš času neměl, a tak mnoho zájmů nemá. Avšak už od mala se zajímá o magii, ale jako samouk se v ní nemůže rovnat ostříleným mágům. Také ho celkem zajíma historie a mytologie a když má možnost vyslechnout si nějaký příběh, tak neváhá.

Co má a nemá rád

Má rád výpravy na neprobádaná či pro něj neznámá místa. Baví ho boj, hlavně proti inteligentním protivníkům, může však jít i o boj „na filozofické půdě“. Nepohrdne posezením u sklenky vína či nějakou jinou společenskou událostí.

Nemá rád samotu a pokud má možnost přidat se k jinému drowovi či drowce, tak neváhá, pokud by to pro něj ovšem nebylo nevýhodné.

Opovrhuje opilci a ani alkoholu příliš neholduje. Pivo považuje za nápoj chudiny a je pod jeho úroveň takové „splašky“ pít. Silné kořalky považuje za nástroj pro rychlou a levnou kocovinu. On pije pouze kvalitní vína a dává velký pozor, aby to příliš nepřehnal.

Nerad se vyskytuje na místech, která jiní často považují za krásná. On raději vyhledává bažiny, pohřebiště, různé jeskyně a vůbec místa, kde není příliš slunečního svitu a působí pochmurně.

Čeho se bojí

Bojí se, že selže při některém z úkolů, který přijme, a sám se před ostatními zoostudí. Také se bojí, že zemře zbytečně či dříve. něž splní své poslání. Nejvíce se však bojí, že zklame samotnou Shilen a bude navěky zatracen.

Zásady, kodex

Nectí žádný konkrétní kodex ani nic podobného. Spíše žije a reaguje tak, jak se zrovna zdá nejvýhodnější. Jediné, na co si potrpí, je několik hesel, která pochytil během výcviku.

Například:

„Slabí nemají ve světě místo.“

„Jen silný má právo žít.“

„Silní udělají, co mohou a slabí vytrpí, co musí.“

Vztahy k jednotlivým rasám

*Temní elfové, drowové (ve světě, kde postavu hraji, je termín drow to samé jako temný elf):*Drowy považuje za sobě rovné, nevyhledává s nimi spory a téměř vždy je ochotný pomoci. Vůči ostatním rasám jsou pro něj drowové něco víc. Přestože pro Loqueho čest příliš neznamená, při jednání s drowem si jistou čest snaží zachovat. Opovrhuje slabochy a zrádci z řad drowů - nejradši by je pobil, aby rasu neoslabovali. Je si však si vědom, že při současném režimu, kdy i nevhodně zvolené slovo může znamenat spoustu problémů, nemusí být každý takový, jak se jeví na povrchu, a tak se drží na uzdě.

Sám je sice přesvědčen, že současný režim je špatný pro dobro drowů, a je přesvědčen o nutnosti jeho svržení, ale vadí mu drowové, kteří tyto názory veřejně šíří a organizují různé „revoluce“, aniž by si vše pořádně naplánovali či mysleli na důsledky. Je přesvědčen, že tyto akce zaprvé udržují lidi ve střehu a za druhé vedou ke zbytečným ztrátám a problémům celé rasy.

Světlí elfové: Nenávidí je, považuje je za slabochy, opovrhuje jimi. Slepě věří, že právě oni můžou za současnou situaci. Kdyby nezavrhli temnou magii a použili ji proti lidem, kteří elfy kdysi zradili, lidé by nikdy nebyli tam, kde jsou dnes. Ačkoliv mezi drowy a elfy již žádná válka není, on je považuje za hrozbu a své nepřátele. Pokud se naskytne příležitost zlikvidovat elfa, neváhá. Ve městech či v přítomnosti větší skupiny osob neriskuje a svou nenávist dává najevo hlavně slovně.

Lidé: Na žebříčku stojí zhruba na stejné úrovni jako elfové. Avšak vzhledem k současnému režimu to nedává nikterak najevo, je si vědom, jaké problémy by to mohlo znamenat. Právě to je jeden z důvodů, proč se někdy chová, jako kdyby s lidmi sympatizoval. Narozdíl od elfů lidem tolik nejde po krku, neboť o ty se čas postará sám, v tomto ohledu k lidem bohové příliš štědří nebyli.

Orkové: Ztělesněná hloupost, zvířata, která umí mluvit. Ubožáci, avšak skvělí spojenci, nekladou zbytečné otázky, příliš nepřemýšlejí nad smyslem jednotlivých věcí, udělají, co se dohodne, i za cenu vlastního života a k tomu všemu neuvěřitelná síla a odolnost. Není lepší bytosti, kterou použít jako svoji loutku. Zkrátka ačkoliv orky pohrdá, snaží se s nimi být zadobře, neboť nikdy nemůže vědět, kdy by je mohl zneužít k dosažení svých cílů.

Trpaslíci: Nemá je rád, podle něj jsou to prachsprostí zloději, kteří by každého oškubali o poslední drobák, jen aby mohli další večer vše propít. Na druhou stranu vždy dokáží sehnat možné i nemožné a nikdy se neptají proč. Právě tato schopnost z nich v Loqueho očích dělá nepostradatelné bytosti, a díky tomu je nechává na pokoji a jedná s nimi s určitou úctou.

Kamaelové: S toutou rasou se Loque příliš nesetkal a neví, co si o nich vlastně myslet. Každopádně se mu nelíbí jejich sebejisté a arogantní vystupování a také jejich mylná představa, že jsou vyšší rasou.

Vystupování ve společnosti

Má rád společnost a nebrání se ani delším rozhovorům, obvykle se z ostatních snaží vytáhnout co nejvíce, aby to v případě potřeby mohl použít proti nim. Sám se však drží zpátky a na sebe toho prozradí co nejméně. Snaží se vypadat jako spokojený občan Elmoredenského království a moc na sebe neupozorňovat, občas sice vyvolá nějakou

tu potyčku nebo vede hloupé řeči, ale proti lidem opravdu vyjímečně.

Vztah k ženám: K drowkám se obvykle chová s úctou, u ostatních záleží na rase a hlavně Loqueho momentální naladě. Nějakému trvalejšímu vztahu se ženou se nebrání, ale ani ho nikterak nevyhledává, nechává tomu volný průběh. Na prvním místě je bojovník, teprve poté otec či manžel, nechce se tedy příliš vázat. Proto upřednostňuje spíše krátké románky než trvalý vztah.

Vztah k mužům: S drowy se snaží vycházet v dobrém, i když různé uštěpačné poznámky si často neodpustí, většinou to však myslí spíše jako žert. Konflikt ovšem může nastat v případě, že oba usilují o stejnou ženu či nějaké společenské postavení. Muži jiných ras viz. vztah k ostatním rasám.

Vztah k náboženství

Byl vychován k uctívání a víru v Shilen a tím se také řídí. Gran Kaina, podobně jako mnoho jiných drowů zavrhuje, protože zradil Shilen. Nenávidí drowy, kteří uctívájí jiné bohy než Shilen, toleruje však uctívání Gran Kaina, pokud dotyčný uctívá i Shilen. O to v co věří ostatní rasy se příliš nestará, je to mezi nimy a Shilen, která si to s nimi po smrti vyřídí.

Názor na současný režim

Příliš současný režim neschvaluje, nejvíce mu vadí omezení týkající se náboženství a také představa, že mu vládnou lidé. Jinak si na současný režim příliš stěžovat nemůže, dává mnoho příležitostí k vydírání, udavačství a jiným Loqueho oblíbeným praktikám. Věří, že jednoho dne přijde správný okamžik a režim se povede svrhnout.

Cíle a budoucnost postavy ve zkratce

V první řadě nalézt podobně smýšlející drowy a svrhnout současný režim, případně se alespon postarat o to, aby víra v Shilen mohla být opět svobodně šířena. Dokonale ovládnout boj mečem i magií.

Během této cesty se nabízí i různé menší „eventíky“, kdy se Loque nechá najmout například jako špeh, najemný vrahoun či bude pouze někoho vydírat. To však záleží spíše na tom, jak se bude vyvíjet svět a co nabídnou ostatní hráči.

Dále se nabízí ještě jedna linie, kdy se Loquemu ve snech a různých vizích začnou promítat střípky z jeho skutečné minulosti a on začne pátrat po zdroji těchto vidění. Tuto fázi však nemám zatím příliš promyšlenou a plánuji ji zasadit až do pozdějšího stadia hraní.

Postava je hrána ve hře Lineage 2 (http://www.lineage2.com), tato hra neumožnuje příliš ovlivnit základní statistiky postavy, statistiky postava získá výběrem rasy a zaměření (bojovník/mág). Tyto základní statistiky lze později nepatrně modifikovat pomocí tetování (nejlepší tetování umožnuje ubrat až 4 body jedné vlastnosti a přidat 4 body k jiné, každá postava může mít maximalně 3 tetování, maximální bonus k jednomu atributu však nesmí překročit 5 bodů. Navíc výběr tetování je omezen povoláním postavy, nelze tedy upravovat všechny atributy) a dále lze statistiky mírně upravit pomocí zvolené zbroje (obvykle tak o 3 body k jednomu atributu) a pomocí magického kamene ve zbrani (obvykle jeden bod k nějakému atributu, účinek magického kamene je náhodný a vůbec nemusí přidat atributy)

Základní atributy temného elfa válečníka lze získat zde:

http://www.lineage2.com/Knowledge/race_darkelf.html

Zatím Loque nemá atributy nikterak upravené, ale v budoucnu mám v plánu pomocí tetování ubrat Sílu (STR) o 8 bodů, přidat výdrž (CON) o 4 body a obratnost (DEX) také o 4 body.

Dovednosti

I v tomto směru je Lineage značně přímočaré a neumožnuje velký výběr, postava si jen na 20 lvl, 40 lvl a 76 lvl vybírá povolání (class) a na základě tohoto povolání se jí vždy po několika levelech zpřístupní nové dovednosti k naučení, případně zdokonalení starších dovedností. Obvykle není problém vzít si všechny dovednosti, které se nabízí.

Loqueho cesta směřuje na dark elfa templáře, v podstatě obdoba takzvaného „tanka“, jak se podobná povolání všeobecně nazývají. Jeho dovednosti tedy spočívají hlavně v tom lákat na sebe nepřátele a tento nápor nápor také ustát, než se s nimi ostatní členové družiny vypořádají. Na rozdíl od jiných tanků mají temní elfové i několik útočných magických skillů, které při použití správné výzbroje dokáží napáchat pěkné škody a právě na tomto „buildu“ hodlám Loqueho založit.

Hra dále umožňuje systém takzvaných subclassů (volba dalšího povolání, viz http://www.lineage2.com/Knowledge/subclasses.html). Zde se hodlám zaměřit na vyvolávače (dark elf, phantom summoner) a později i čistokrevného kouzelníka (dark elf, spell howler). První a nebo poslední subclass zaměřím také na používání dýky (dark elf, abyss walker). Subclass je však hudba vzdálené budoucnosti a na serveru, kde Loqueho hraji, by to vyžadovalo několik měsíců aktivního hraní.

Mutrus Mun

napsal Gauldy

„Velké bohatství, povídáš?“ otázal se nedůvěřivě nevýznamný pán ve středních letech.

„Ó, veliké! Na dosah ruky, dobrý pane, na dosah ruky!“ vypravil ze sebe se zápalem malý zelený mužík skrze úlisný chechot.

„Nu dobrá,“ kývl zákazník spokojeně hlavou – to si jeho sebevědomí polepšilo – , daroval goblinovi pár měděných mincí, načež se vydal dál vstříc deštivému odpoledni stráveného v šedi městských čtvrtí.

„Debil,“ podotkl mužík suše, jen co muž zmizel z očí. „Jako každej – nechaj’ si nakecávat o cestě za mocí a slávou, ale nikdy se nezeptaj’, v čem je háček.“ Dál nevěřícně kroutě hlavou posbíral svůj výdělek a zamířil směrem k...

Ilustrace: http://www.ventsombre.net/pnwn3.php?ident=453

Mutrusi bylo předurčeno, aby se stal šamanem, duchovní oporou svého kmene. Nebo tomu alespoň vše nasvědčovalo. Avšak včas si řekl: „Co z toho vlastně budu mít?“ Se lstivým úmyslem a novým náhledem na věc tak jednoho dne sbalil veškerý svůj drobný majetek a vydal se velkým lidem z kamenných měst prodávat poselství dávných duchů – artikl, kterému ke kotníkům nesahá hedvábí ani staré knihy, vzácná koření či mocné meče, tlupa otroků nebo ztracené klenoty.

Tomu se říká podnikání na jistotu!

Jen pár měsíců stačilo, aby do vrchních vrstev města začaly prosakovat informace o tajemném věštci, jehož proroctví se plní přesně jako očekávání, že druhý den opět nad pláněmi vyjde slunce vstříc obloze. Teď už to nebyl kovář, hrnčíř ani šenkýřka, kdo goblina navštěvoval. Kolem zelené osůbky se začaly stáčet stále vlivnější osoby městské scény – bohatí kupci, prohnaní lichváři i rádoby šlechtici, kteří prahli po urozenosti větší, než jaká jim byla dána. Také věštby nabraly na vážnosti – ty o štěstí, penězích a manželích na nočních směnách vystřídaly zkazky plné nemocí, zrady a neúspěchu. Člověk by byl řekl, že něco takového odradí lidi znát svou budoucnost z úst pochybné bytosti, nicméně lidská zvědavost zdá se být mnohem silnější, než drobný zelený mužík čekal. Však též kartářkám, cikánkám a starým babiznám, u kterých člověk nedokázal s jistotou rozpoznat, co je nos a co bradavice, se stal Mutrus trnem v patě, či případně oku. Jejich výdělky šly logicky velice rychle k prašné zemi, neboť nad zeleným věštcem se stále vznášela záruka kvality. Goblin tak zcela racionálně usoudil, že je čas při sobě začít nosit ostří chladnější než tón, s jakým vynáší věty o osudu svých zákazníků. Neboť kdyby se mu něco přihodilo, jisté cílové skupině by se opět přilepšilo v žití svého ubohého života...

A taky král! Ano, král... Jednoho dne se proslechlo, že i on by rád znal svůj osud – však goblin dobře věděl, jaké karty míchá ve svém balíčku. Nevrhne se pak na něj vládcův strach spolu s ješitností a polovinou palácové gardy? Stane se psancem; stane se němým obrázkem na dveřích četných radnicí, pod kterým bude hrozivě dlít prostá výzva: „Živý nebo mrtvý“? Jediným a posledním řešením se zdá být útěk. Útěk před svým osudem. Útěk před svým jménem, před svou slávou.

Jenže... Kam utíkat?

Vzhled postavy, výstroj, výzbroj

Mutrus Mun nijak nevybočuje z gobliní řady – nízká postava, špinavě zelená kůže, černé vlasy a nejinak zbarvené oči, to všechno jsou typické rysy jeho národa.

Obléká se, jak káže doba. Svůj kmen opouštěl v šatech, které se povedlo uloupit naivním, osamělým dobrodruhům, však postupem času se již po lidském městě, sledován nedůvěřivými pohledy zdejších, procházel v slušivých oblecích synáčků chudých obchodníků. K bohatšímu šatstvu však neměl potřebu nikdy přistoupit.

Za peníze, které svým nezvyklým povoláním

vydělal, si příliš věcného majetku vskutku nepořídil - snad své zmíněné šaty a levnou, přesto stylovou dýku do nejtužších okamžiků. Jinak se jmění v rukou zeleného věštce dlouho nezdrželo – část putovala do ubytování, neboť si pronajal malý prostor v levném hostinci, zbytek do honosného jídla a pití, v čemž si po předchozím životě v bídě skutečně liboval.

Charakter postavy, přesvědčení

Prodal svůj původ, prodal svůj dar, prodal víru svého lidu. Co o někom takovém říct? Co jej vede? Touha po jmění? Možná spíše pocit úspěchu. Skutečně, Mutruse hřeje už jen první pocit, kdy zákazník za jeho práci zaplatí. Jistě, urazí ho, když dostane nespravedlivě málo, avšak přesto nehledí, kolik skutečně má. Patrně se snažil být tím lepším, tím potřebným, tím jedinečným. Neobrátila se však jeho touha proti jemu samotnému?

Mutrus nemá daleko k nadávkám, k hrubému jednání ani arogantním poznámkám. Opovrhuje lidmi a velice rád dává tento fakt najevo. Lidé si jej však nedovolí za tento přístup ztrestat – lidé se bojí nadpřirozena, bojí se jeho schopností. Možná se bojí právě duchů, které podle využívá.

Zelený věštec však nevyvázl ze svých činů nepostižen – se vzrůstající mocí se jeho svědomí začalo bojovně obracet. Pronásleduje jej nejistota, strach, paranoia. Nevěří zcela nikomu a nikomu taktéž nedovolí přiblížit se na pouhý sáh. Však to, co jej děsí, nejsou lidé, kteří nemají k ráně daleko...

Mutrus Mun

Goblin ve středních letech, pět stop vysoký, štíhlý, černé vlasy stažené v jednoduchý ohon, tmavé oči, levné, přesto slušné oblečení

Mutrus se živí vykládáním proroctví těm, kteří za ně zaplatí slušnou částkou – k této schopnosti se dostal skrze rituály, díky kterým prastaří duchové byli schopni nalézt svého vyvoleného, kterému propůjčí své vědomosti. Jak vidno, něco se zvrhlo.

Mutruse v posledním čase pronásledují výjevy stále rostoucí paranoii. Neodvažuje se s nikým stýkat, aniž by měl v dohledu někoho třetího, který by mohl být případně svědkem všech zlých událostí, a tak by mohl pachatele odradit od takového konání. Lidmi opovrhuje, chápe je pouze jako nutnost pro jeho živobytí – vlastně celkově vše kolem sebe bere pouze jako kulisu a často se zabývá myšlenkou, jaký by svět byl, kdyby se nikdy nenarodil.

Mutrus Mun...

..je skutečně slabý (k30)
..je mírně neohrabaný (k20)
..je zdravý jak řípa (k12)
..neoplývá přílišným všeobecným rozhledem (k20)
..má poněkud nahlodanou duševní rovnováhu (k20)
..je poměrně vnímavý (k8)
..má štěstí víc než rozumu (k8)

..dokáže porozumět záludným věštbám (k10)
..může s jistotou spoléhat na své věštby (k6)
..tuší, jak se zachází s dýkou (k20)
..dokáže spolehlivě odhadnout cenu předmětu (k12)
..tvrdí, že hlad je nejlepší kuchař (k30)
..zvládne přesvědčit stařenku o smrti jejího manžela (k12)

Mutrus Mun při sobě nosí...

..levnou dýku
..pár drobáků

História a ciele postavy

ilustrace: http://gold-seven.deviantart.com/art/Quest-Cards-Dark-Elf-Mage-25407797

Rywen vyrastal v jednej rodine, bývajúcej v osamelej chalupe v lesoch, neďaleko malej dedinky. Starali sa o neho ako o vlastného, hoci bol odlišnej rasy ako oni. Štíhla postava, jemné rysy a špicaté uši prezrádzajú, že patrí medzi elfov, ale pokožka ebenovej farby a biele vlasy sú rysmi rodu temných elfov. Tí sú preslávení svojou krutosťou a bojachtivosťou. Našli ho ako batoľa uprostred lesov a vychovali ho zároveň s ich vlastným synom. Žil s nimi v pokoji a miery, no nikdy sa nedostal do dediny, pretože rodičia to tak nechceli.

Jeho nevlastný brat Evan sa ho stránil a nenávidel ho. Keď ich rodičia z ničoho nič zmizli, Evan mu povedal, že zomreli a odkázali im svoj majetok. Evan predal chalupu a vydal sa do sveta, zanechajúc Rywena svojmu osudu. Rywen neveril tomu, že zomreli a tak sa rozhodol zistiť, čo sa s nimi stalo. Odvšadiaľ kam prišiel ho však vyháňali, niekedy aj s vidlami a kosami. Túlal sa lesmi, keď ho prepadli banditi. Pred istou smrťou ho zachránil jeden hubár, pred ktorým mali očividne rešpekt. Ten hubár bol Dorangar, čarodej. Zobral ho zo sebou a ponúkol mu prístrešie vo svojom úkryte, ktorým bola bohato vybavená jaskyňa. Objavil u Rywena talent na mágiu a vôbec nehľadel na jeho pôvod. Sám bol totiž vyvrheľom, pre niektoré praktiky, ktoré sa neľúbili ostatným mágom. Učil ho a Rywen na oplátku pre neho plnil rôzne úlohy, zahŕňajúce väčšinou len priniesť nejaké suroviny pre jeho experimenty. Daroval mu rúcho a plášť s kutňou, zakrývajúcou mu tvár. Rywen mu dôveroval a veľmi si ho vážil. Bol to prvý človek, ktorému nevadila farba jeho pleti. Prezradil mu jeho cieľ zistiť, čo sa stalo s jeho rodičmi. Dorangar mu prisľúbil pomoc, ale musel mu zohnať jeden artefakt, kryštálovú guľu.

Na ceste sa zoznámil s partiou dobrodruhov, ktorá mu pomohla získať guľu z ruín chrámu. Jeho noví priatelia ho však zradili a chceli ho vydať za odmenu strážam. On im však utiekol aj s artefaktom. Dorangar ho potom poslal do malej kolónie uprostred lesov, kde sa uchýlili jemu podobní, vyvrheli spoločnosti. Dal mu list, ktorý mal predať jeho kolegovi. Keď dorazil do tábora plného zločincov, potulných šamanov, čiernych obchodníkov a príslušníkov rás, ktoré neboli príliš tolerované, cítil sa konečne medzi svojimi. Predal list mágovi a ten ho zaviedol do jaskyne, kde sa mala nachádzať jeho knižnica. Rywen tušil, že niečo nie je v poriadku a jeho reflexy ho zachránili pred smrťou. Mág sa ho totiž snažil spáliť na popol, ale Rywen bol rýchlejší a zabil ho. Ako z listu zistil, mal to spraviť na Dorangarov príkaz. Ďalej bolo v liste napísané, že Rywen by sa mohol dozvedieť priveľa a že má o Rywenovej smrti informovať Evana. Rywen nebol nikdy taký rozzúrený, ako vtedy. Zradil ho jediný človek, ktorému dôveroval. Odhodlal sa pomstiť a dozvedieť sa, čo má Dorangar spoločné s Evanom a čo všetko vie o jeho nevlastných rodičoch. Povedal si, že už nikdy nebude dôverovať nikomu okrem seba. Jedna ďalšia otázka ho však ťažila. Kto sú jeho pôvodný rodičia.

Charakter

Rywen je bystrý a múdry mág, väčšinou však zádumčivý a zahorknutý. Po zlých skúsenostiach nedôveruje nikomu, preto ani svoje emócie nedáva najavo. Ten, kto by si chcel získať jeho dôveru by musel spraviť skutočne záslužný čin, hovoriaci o jeho dobrých úmysloch, ale aj potom by sa k nemu Rywen správal obozretne. Vždy si ide pevne za svojim cieľom, nehľadiac na prekážky. Snaží sa za každých okolností prežiť, na ničom inom mu nezáleží. Nemá rád veľké mestá a davy ľudí, oprávnene sa v nich cíti nesvoj. Radšej má šíre lesy a nedotknutú prírodu. Neznáša ľudí a elfov, ktorí mu neustále nadávajú za jeho čiernu pleť.

V boji využíva mentálnej a energetickej mágie na zneškodnenie svojich protivníkov. Nezabíja bezdôvodne, snaží sa všetko vyriešiť radšej bez boja, čo je pravým opakom správania jeho príbuzných.

Je tolerantný a súcitný voči tým, ktorí sú tiež rasovo diskriminovaný. Pokiaľ je niekto okrem človeka alebo elfa v ohrození, snaží sa mu pomôcť, drží si však dostatočný odstup. Neverí v žiadneho boha, ale rešpektuje náboženstvá. Nech si verí kto chce v čo chce.

Výbava

Nosí tmavomodré rúcho s plášťom, ktoré ho dobre chránia pred chladom a cez hlavu má prehodenú kutňu. V prípade potreby má u seba dlhú dýku a niekoľko nožov na vrhanie.

Na krku má magický talizman, ktorý ho vždy varuje pred nebezpečenstvom.

Rywen

Pohlavie: Muž
Rasa: Temný elf
Vek: 23
Výška: 165 cm
Váha: 50 kg
Povolanie: Čarodej
Úroveň: 6

Vlastnosti

Sila 2	Obratnosť 4	Zručnosť 1	Vôla 5	Inteligencia 5	Charisma 3
Odolnosť 1	Výdrž 4	Rýchlosť 3	Zmysli 1(Zrak 2)		
Krása 6	Nebezpečnosť 7	Dôstojnosť 8			

Medza zranenia 11 Medza únavy 16
Boj 5, Útok 2, Obrana 2, Streľba 0

Dlhá dýka: BČ: 6, ÚČ: 3 ZZ: 3 S, OČ: 2(4)
Nôž na vrhanie: BČ: 5, ÚČ: 2, ZZ: 3, OČ: 2(4), Dostrel +22(12m)

Všeobecné dovednosti

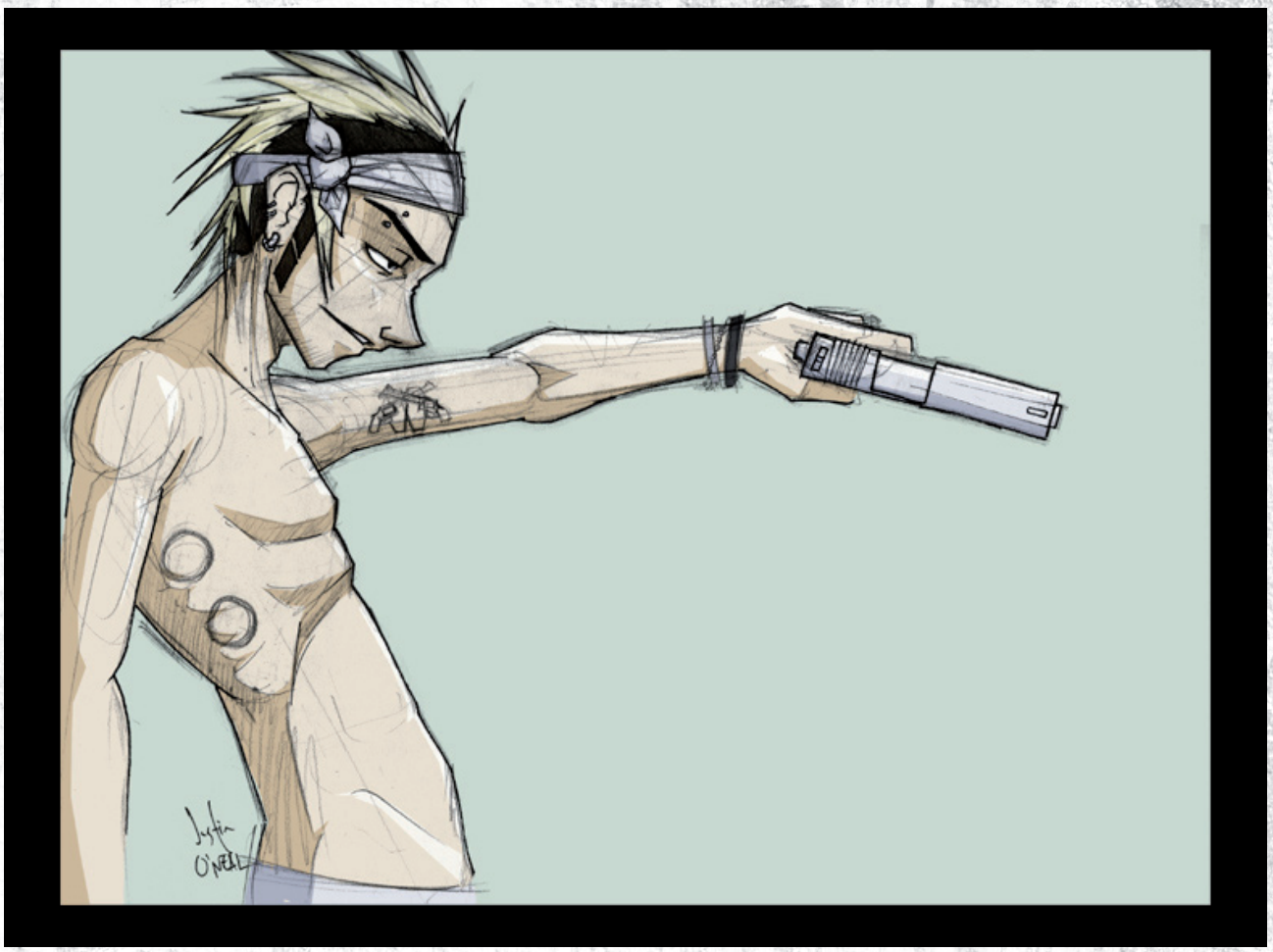
Boj s dýkami 3., Pohyb v lese 1., Čítanie a písanie 3., Narábanie s magickými predmetmi 2., Znalosť sveta 1., Bylinkárstvo 1., Boj s vrhacími zbraňami 2., Šerozrakosť 2.,

Schopnosti povolania

Energetická mágia 3, Mentálna mágia 2, Vitálna mágia 1

Špína

napsal Bart



Ilustrace: *justinnn z deviantartu

„Kurva. Tak ta poslední lajna byla asi trošku moc...“, pomyslel si, když zjistil, že stojí v úplně neznámym obchůdku s alkoholem a mává kolem sebe obrovskou pistolí. „Sorry, chlape...“, zabručel trošku nejistě na prodavače, kterej stejně neuměl česky a radši vypadnul. Z druhý strany náměstí už bylo slyšet houkačku policejního auta. Krámek měl nad vchodem velkejma červenejma písmenama vyvedenej roztomilej název „Žabiczka alkoholi“ a nacházel se na náměstí v Olecku, provinčním městečku v Polsko-Litevskym pohraničí.

Koncept

Špína je docela normální feťák – trošku pankáč, trošku gangsta, trošku asociál. Žebrat ho nebaví, podporu už nedostává a na profesionálního zloducha se necítí, takže se živí drobnou kriminalitou, příležitostnou prací a pěstováním marihuany.

Do současnejch problémů ho pravděpodobně dostal jeden kolega, dealer zvanej Sobi, kterej mu věnoval testovací dávku něčeho, co označil „čupr dupr jízda, voe“. Asi to byla čupr dupr jízda. Poslední, co si Špína vybavuje, je nájezd. A pak tma až do toho obchodu.

To se feťákům občas stává. Všechno je sranda až do chvíle, kdy ti to definitivně převálcuje nějakou důležitou součást koncovýho mozku a rozjede se ti pořádná psýcha. A zrovna Špína má štěstí na krásnou a unikátní chorobičku – specifickou somnambulní schizofrenii. Vždycky, když usne, přebere nad jeho tělem kontrolu nějaká jiná jeho část, která má tendence dostat ho do co největšího průseru, než se zase probudí. Trošku jako Jekyll a Hyde.

Takže teď zrovna stojí na výše zmíněném náměstí ve výše zmíněném městečku ve výše zmíněném státě před výše zmíněným obchůdkem a siréna se pomalu, ale jistě blíží. Na sobě má něco, co vypadá jako pyžamo, v ruce obrovskou pětačtyřicítku, se kterou neumí pořádně zacházet a na zádech ruksak obsahující živou kočku, Bibli a kradenej iPod s kompletní diskografií Prvního hoře. Pořádně neví, co se s ním děje a co by měl teď dělat, ale jeho jediná stopa a naděje je Sobi nacházející se asi osm set kilometrů vzdušnou čarou daleko.

Cíle

Primární:

- zjistit, co se s ním děje a napravit to

Což implikuje:

- dostat se do Prahy (nebo jiného velkého města, jestli se vám líp hraje v Brně, Bratislavě, Ostravě, Budapešti nebo pro mně za mně třeba Neapoli)
- najít tam Sobiho
- uniknout policii a kdovíkomu ještě
- pokud možno neusnout

A dále je možno přidat pár krátkodobých, na což si ale určitě každý přijde sám:

- zjistit, kde je
- stopnout si auto správným směrem nebo nějaké ukrást
- sehnat peníze, něco k jídlu a hlavně kafe (poslední spánek totiž nebyl zrovna osvěžující)

Rysy a tipy pro RP

- abstinenční příznaky, potřeba sehnat dávku (drogy dle vlastního výběru)
- asociál, nerad se baví s cizími lidmi (ale stopování je skoro jediný způsob, jak se dostat kam potřebuje, takže se do kontaktu dostat musí)
- když se dostane do úzkých, uchyluje se k násilí
- malá ochota ke kompromisům, odmítá se snažit rozumět polštině
- nevyspalost (mžourání, velká spotřeba kafe z automatů, pomalá řeč)
- vulgární jazyk pražského podsvětí
- těkavá gesta, nesoustředěnost
- strach z vlastních halucinací nebo předmětů/objektů/míst/osob... které se před tím objevili v některé z jeho nočních můr
- hudba léčí. Nebo alespoň odvádí pozornost jinam a umožňuje krátký oddych a zklidnění.

Dodatky

K popisu postavy by měl stačit předchozí text, ale abych měl pocit, že sem něco udělal pro lepší pochopení úmyslu, přidávám ještě komentář ohledně rozvíjení postavy.

Apendix 1: komplikace

V naplňování cílů mu brání jednak všudypřítomná policie a její nohsledi a bonzáci (a počestní aktivní občané sledující čas od času pořád „Policie hledá, pátrá, informuje"), druhak jeho pramalý talent na sympatické vystupování, naprostá neznalost polštiny, odstrašující a výrazný vzhled a v neposlední řadě stále postupující psychóza. Z počátku možná stačí udržet se vzhůru, ale s postupem času, jak stoupá spánkový deficit, se stále častěji objevují flashbacky, snová a skutečná realita se prolínají, halucinace nahrazují reálné vjemy a absťák dosahuje nehorázných rozměrů. Ke konci hraní by Špína měl být jenom potácející se troska neschopná racionálně uvažovat, ale rozhodnutá tvrdě jednat. Podle plánované délky hry (sezení/dobrodružství) může vypravěč snadno přidat další komplikace ať už spojené s krátkým zdřímnutím nebo např. obtížemi při hledání Sobiho. Dostat se přes celé Polsko je jedna věc a najít v miliónovém městě jednoho konkrétního člověka druhá. Navíc když ten nemusí mít vůbec chuť nechat se potkat (například proto, že se mu nechce nic vysvětlovat, natožpak zuřícímu psychopatovi s velkou pistolí) nebo mu v tom může něco bránit – takový dealer se snadno dostane do vězení, potyčky mezi gangy, nemocnice nebo do průseru, kterýho donutí stáhnout se do ústraní nebo dokonce narychlo opustit město.

Apendix 2: potenciál

Postava je primárně psaná pro dobrodružství typu „z průseru do průseru" a lehký psychedelický pulp, ale s trochou vůle by se dala hrát i psychologicky v undergroundovém dramatu nebo komicky ve frašce. Hratelnost ve skupině je sice trošku omezená, ale kdo říká, že si s sebou nemohl vzít kámoše, po cestě sbalit děvku nebo stopnout třeba prchajícího kriminálníka.

Špína

Psychopat (nediskutuje, „nikdo mu neřekl, že to nejde", s nikým se nekamarádí) 3
Zlodějíček (vybírá kapsy, vloupává se do cizích bytů, krade auta, rychle utíká a přesvědčivě říká „já, šéfe?") 3
Gangsta (vypadá cool, máchá pistolí, hulí trávu a nosí o tři čísla větší trenky) 2
Kálka (opije se jedním pivem, ale pod stůl nejde ani po deseti, ráno nemá ani floka a nakonec vždycky sbalí docela hezkou holku) 1
Androš (sní všechno, usne i v kanále, chlastá, fetuje, vyzná se v alternativní hudbě a četl Havla i Topola) 1

Flashback

Tim následoval otce po schodech dolů. Otec byl uznávaným černokněžníkem. Pocit, který Tim měl z toho, že ho otec zval synem, by se snad dal nazvat hrdost. To Tim ale nevěděl. Tim totiž moc emocí neznal.

Sestoupili po schodech ke starým, nepoužívaným dveřím. Otec je otevřel. Vedly do místnosti plné klecí, neobvyklých stolů a ještě neobvyklejších nástrojů. Několik klecí bylo překryto plachtou, která ukrývala jejich obsah. Otec přikročil k jedné z nich a uchopil cíp látky.

„Synu, předsavuji ti život“, pravil a strhl látku na zem. Tim se zaujetím pozoroval nahou postavu v kleci. Věčný uvnitř byl zvláštní. Postavou byl sice podobný Timovi, ale měl po těle chlupy, hlavně na hlavě. Jeho oči měli výraznou barvu a jeho kůže byla podivně narůžovělá. Choval se divně - klepal se a blekotal cosi v cizím jazyce.

„Na pohled je sice podobný nám, ale věz, že toto je druh života zvaný člověk“, pokračoval otec. Člověk, tedy nikoliv věčný, pomyslel si Tim. „Ač se tak na první pohled nemusí jevit, život je velice komplikovaná a komplexní záležitost. Jsou, nicméně, tři základní poučky, které si o něm musíš pamatovat.“

Otec si založil levou ruku za záda a pravou vztyčil v učitelském gestu. Znamení, že ukončil úvod a začal výklad.

„Za prvé: život je velmi snadné zničit“. Otec pronesl jednoduché zaklínadlo a život se sesunul k zemi. Tim si ho nyní prohlížel. Zajímavé bylo, že už se nehýbal a byl ztícha. Tim často mlčel, ale tohle vypadalo nějak jinak, ač nevěděl proč. Jiné změny nepozoroval. Otec pak strhnul látku z druhé klece, ve které byl další člověk.

„Za druhé: není života, který by nepociťoval bolest. Prozatím bolest neznáš, ale jednoho dne k tomu dojde. Je praktické ji pozorovat na životu. Bolestí je mnoho forem, každý život se s různými bolestmi vyrovnává po svém. Může vypadat třeba takto“. Otec pronesl další zaklínadlo. Jeho účinek byl zcela opačný, než minule - člověk uvnitř začal řvát a trhaně se svíjet na zemi. Tim nechápal, co ho k tomu vedlo. Otec ukončil kouzlo a člověk se trochu utišil.

„A za třetí, a to si pamatuj dobře: každý život se z principu snaží zachovat sebe sama, jakkoliv marná ta snaha je“.

Otec řekl cosi v té podivné řeči. Člověk v kleci začal cosi mumlat. Podivně intonoval a Timovi to bylo protivné. Otec pronesl zaklínadlo a přiměl jeden z hřebů ležících na stole levitovat. Pohyboval hřebem směrem k člověku. Ten začal lomcovat mříží a drmolit něco na otce. Z očí mu začala téct voda. Divné, odkud se vzala ? Tim nevěděl.

Člověk neměl mnoho místa, kam uhnout. Choval se divně a voda začala kapat na zem. Hřeb se rozletěl plnou rychlostí a prošel mu hlavou. Člověk padl na zem a už se nehýbal, jako ten první. Tekla z něj další voda, červená.

„To pro dnešek stačí.“ řekl otec. „V Nekropoli mnoho života nemáme, na výuku jím musíme šetřit. Přemýšlej nad tím, co jsi dnes viděl a co ti to dalo. Rozvíjej ty myšlenky.“. Jedna myšlenka ale Timovi vrtala hlavou už teď.

„Otče? Mohl by i mne zachvátit život?“. Otec věnoval Timovi krátký, velmi intenzviní pohled.

„Ne. Nemusíš mít starost“.

Tim to považoval za pozitivum. Život vypadal neužitečný, k ničemu. Nechtěl by ho mít.

Setting[1]

Timotheos Gennadas žije v nějaké alternativní fantasy (ob)době průmyslové revoluce. V bohatých městech svítí elektrické nebo plynové lucerny, v manufakturách někdy fungují i parní stroje. Magie[2] a technologie jsou velicí kamarádi, jedno pohání druhé a mágové jsou často nositelé pokroku. Díky tomu se jich lidé tolik nebojí a církev je nechává na pokoji. Na všechny možné technologické vymoženosti musí mít člověk povolení, které šlechta vydává jen vzácně, a nápadně si tak udržuje moc. A moc znamenají peníze. Koupit se dá ledacos, od běžného zboží po urozený původ, falešnou lásku nebo armádu. Sakra, v téhle době se snad dá koupit celá země i s národem! Peníze a intriky šlechty jsou cítit z každého dvorního plesu, všech chtivých obchodníků i pouličních band dělajících špinavou práci.

[1] Pokud znáte PC hry Thief, Nox, možná lehce i Gothic, mohl by svět vypadat jako jejich mix. Nejspíš by šel hrát i v klasičtějším S&S fantasy nebo jiném prostředí. Chtěl jsem ale nějaké nepříliš moderní, ve kterém by byla magie.

[2] Když už jsme u toho, doporučil bych magii ryze praktickou. Oheň a elektřina, telekineze, vitální a temná magie a nekromantské radovánky, vystříhal bych se kouzel, co si hrájí s časem a myslí.

Věční a Timův vzhled

Tim je totiž jedním z věčných a pochází z podzemního města, Nekropole. Věční jsou nemrtví s klasickými atributy: nejí, nespí, necítí únavu, necítí bolest, emocí mají pramálo. Nicméně se podobají živým tvorům v tom, že rostou. Stejně tak i jejich svaly sílí a atrofují. Nehnijí, končetiny jim samovolně neupadávají, nemusí žrát mozky ani pít krev. Nelze je uměle vyvolat. Život před smrtí si nepamatují. Mají určitý pocit soudržnosti, díky kterému se shlukují do skupin a váží si existence ostatních věčných.

Samotný Tim má špinavě zelené oči, jeho kůže je nezdravě bledá a na těle nemá ani chlup. Nikdy se nemusí holit ani stříhat, protože vousy ani vlasy mu nerostou. Je dost hubený, a tedy i křehký. Je to dlouhán, což jen umocňuje jeho štíhlý vzhled. Když na lidi shlíží, koresponduje to s jeho povýšeností.

Timova minulost a motivace do budoucna

Minulost, kterou Tim pamatuje, začíná v Nekropoli, kam ho odvedl a ujmul se ho jeho otec. Učil ho ledacos, od magie a alchymie až po biologii, jazyk živých a mučení. Tim byl dobrým a spokojeným učedníkem. Nekropole však byla odhalena. Její existence se lidem nelíbila, a tak poslali několik výprav s cílem zničit ji. Věčných nebylo mnoho, a tak lidé byli úspěšní. Tim souhrou náhod přežil.

Všichni věční byli mrtví, i jeho otec, veškeré zázemí bylo pryč. Poprvé v životě Tim ucítil žal. Věční nejsou pro žal stvořeni. Více se pro ně hodí hněv a nenávist. A Tim začal nenávidět velmi poctivě. Nenáviděl lidi a nenáviděl city, které v sobě objevil. Považoval je za nevýhodné, podřadné. A cítil je vinou lidí.

Vyšel na povrch. Tim už tou dobou byl mocným černokněžníkem. V prvotním návalu vzteku rozdával smrt štědrými hrstmi, pálil domy a kouřem dusil ženy, muže i děti. Když bylo po všem, vychladl a začal přemýšlet, co dál. Chtěl pomstu, a chtěl zničit vše lidské. Ač byl mocný, došlo mu, že samotný vyhladit lidstvo nedokáže. Proto se rozhodl, že bude lidi studovat a použije je proti jim samotným. Celkem se lidem podobal, vpletl se mezi ně a pozoroval je několik let.

Poznal lidské společenství a došel k názoru, že bude nejlepší využít lidi prostřednictvím šlechty. Lord Timothy Hammond nepatřil mezi nejvlivnější šlechtice, ale byl Timovi trochu podobný a navíc měl stejné křestní jméno. Taková příležitost se objeví jen několikrát za život a Tim jí využil. S pomocí magie zařídil, že Timothy Hammond ochuravěl a vzhledem začal celkem připomínat Tima. Během jednoho roku pobledl, zeslábl a oplešatěl, o což Timovi šlo. Zabil ho a převzal jeho identitu. Jen málo lidí by mohlo poznat, že to není skutečný lord Hammond, ale těch se může přeci zbavit.

Nyní má zázemí, peníze a tedy i moc. Hra se rozjíždí a Tim má solidní vklady. Hodlá hrát svou roli, zatímco bude tajně shromažďovat zdroje, šířit pomluvy a vnášet nenávist mezi šlechtické rody všech sousedních knížectví či států. Hodlá rozpoutat potyčky a války, jak jen to bude možné a hodlá to dělat promyšleně. Nejdříve si musí zajistit solidní podporu v místním podsvětí, nemůže dělat špinavou práci sám. Musí mít lidi, kteří budou shromažďovat špínu a informace na ostatní šlechtice, aby si je tak zavázal a mohl je použít. Musí ale být opatrný. Kdo není s ním, je proti němu, a kdo je s ním, ten může být taky proti němu. Nesmí nikomu věřit příliš, ale zase musí působit hodnověrně, jinak riskuje zradu o to víc. Diskrétnost a nenápadnost jsou klíčové, nesmí dávat moc nápadně najevo své výstupy ve společnosti, nelákat zbytečnou pozornost. Musí ale dělat, co se od něj čeká. A musí si taky dávat pozor na lidi, kteří by mohli poznat, že není skutečný lord Hammond, a hlavně na ty poctivé, kteří by ho mohli naprášit místo vydírání. Těch druhých by se totiž dokázal zbavit, ale o těch prvních by se nemusel včas dozvědět.

Povaha a jak se jeví lidem

- Lidi považuje za šachové figurky. Hodlá hrát a vyhrát svou hru tak, aby obě strany utrpěly co největší ztráty. Když mu soupeř figuru blokuje, obětuje ji a dosadí za ni jinou. Až hra zkončí, zbytek figur se snáze smete ze stolu.
- Tim většinou myslí zcela chladnokrevně, logicky a bez emocí.
- Podobně se i vyjadřuje: mluví především v krátkých oznamovacích větách, což působí arogantně.
- Hej, on taky JE arogantní ! Lidmi opovrhuje a když si to může dovolit, dá to najevo.
- Když už se u něj nějaký cit vyjímečně projeví, obvykle je to hněv nejrůznější intenzity. Následky mohou ležet někde mezi sevřenou pěstí a genocidou (zahlazování stop a svědků většinou zahrnuje další vraždy). Tim nerad propadá emocím, chce jednat promyšleně.
- Kromě vzácných výbuchů vzteku je však trpělivý. Je nemrtvý, má přeci spoustu času.
- Neumí moc intonovat a jeho mimika je taktéž omezená. Kompenzuje to proto bohatým gestikulováním[3]. Své monology doprovází rozličnými pózami prstů a zápěstí a pohyby celé ruky. Gestikuluje především pravou rukou, levou má ve zvyku schovávat při komunikaci za záda.
- Jeho projev celkově působí dost netradičně, protože bez intonace a mimiky působí různorodá gesta nepřirozeně a hůře se dešifrují. Přesto jsou jeho monology díky posunkům alespoň trochu srozumitelnější - některá gesta prostě řeknou víc než jakákoliv slova.

[3] Spousta gest je třeba na http://en.wikipedia.org/wiki/Hand_gestures
Tim jich má naučených a zautomatizovaných spoustu, nicméně bych se řídil několika obecnými zásadami:
- zdvižená ruka nahrazuje intenzivní emoci, nízko položená klidnou, uvolněnou
- sevřená a křečovitá gesta jsou obvykle ofenzivní, uvolněná působí pozitivně
- rychlá gesta jsou intenzivní, radikální a nekompromisní, pomalá spíše benevolentní, nicméně v tom případě záleží především na gestu jako takovém
-rozmáchlá gesta mohou být určena masám, „pointy“ gesta jsou určeny spíše jednotlivcům. Zpravidla působí vyzývavě nebo informativně
-interakci ruky a jiných částí těl se meze nekladou; patří sem různá „podřezávací“, „na hlavu“, „intenzivně přemýšlím“, spousta vulgárních gest atd.

Tim

Aspekty

- □ „Tři základní poučky“
- □ Chladnokrevný
- □□ Černokněžník
- □ Šlechtic ○

Dovednosti

Jazyk živých	*výborný*
Temná magie	*dobrá*
Ohnivá magie	*slušná*
Vitální magie	*průměrná*
Alchymie	*průměrná*
Biologie	*slušná*
Mučení	*průměrné*
Gestikulace	*dobrá*
Etiketa	*slušná*
Převleky	*průměrné*

Weird

napsala Solweymira

systém Dogs in the Vineyard

Weird stojí odjakživa. A před tím „jakživem“ byl vystavěn bytostmi, které jsou obvykle nazývány bohy, démony či jinými astrálními duchy. Tyto bytosti se sem přesunuly k odpočinku, protože jejich svět dávno zanikl. Město nejprve bylo odrazem jejich vzpomínek, časem je ale zabydleli lidé a bytosti se pomalu ukládaly ke spánku. Stále méně ovlivňovaly město a svět na ně zapomínal. Pak se k spánku uložil poslední z démonů (jejichž místo je nyní kdesi v podzemních dómech pod Weirdem, není důležité). Tento akt uvolnění tvůrčí síly a osvobození myšlenek spojený s jedinečným vznikem města způsobil, že Weird se probudil: město odhalilo samo v sobě duši, která možná částečně patřila všem jeho tvůrcům a nyní sjedocena jejich spánkem objevila svoji samostatnost. Weird vnímal a nově nabytými smysly ochutnával svoji existenci. Mladá duše ve starobylém městě.

Projevilo se to tak, že se vě Městě narodilo Dítě...

Popis Města

Středověký ráz, ovšem nevylučují se lehce viktoriánské prvky, 2-3 tisíce obyvatel. Představte si archetypální město plné vlastních tajemství, temných zákoutí, věžiček, polorozbitých mostků, podloubí, náměstíček s kašnami, opuštěných domků a dlažby prorůstající trávou. Převládajícím pocitem je mystérium, tajemství, sen. Město není výhružné, ale ani veselé; stíny z jeho koutů neprchají ani ve slunečném dni. Každý chrlič nebo dveřní rám má vpředeno do své povahy krásu a snovost, také kousek cizosti. Domky jsou i několikapatrové, nachylují se k sobě, špičaté střechy a věže s rozbitým hodinovým strojkem... V srdci je starobylý chrám, který je nepřístupný a nejtajemnější. Tam pod ním spí bohové. Obyvatelé jsou různorodí, jejich město je pro ně samozřejmostí.

Weird má kanalizaci, nemá hradby.

Představu může podpořit město z RPG Thief nebo město z knihy Květinová zkouška (Jay Lake). Je to město z urban fantasy. Vzpomeňte na filmy Tima Burtona.

Popis Dítěte

Dítě Weirdu je manifestace jeho duše. Je mu nyní mezi 20-30 lety, dosud umístěno v útulku pro sirotky a choromyslné. Dost děsivé místo, tady by přišel o rozum i normální člověk. Zatím o něm stále hovoříme ve středním rodě; záleží na tom kterém hráči, které pohlaví bude hrát raději – Dítě teoreticky nemusí být ani jedno. Je spíše křehké, drobné, samovolně působí výjimečně, snově a bláznovsky,

Illustrace: * http://nurkhular.deviantart.com/art/Old-Gate-92830816

nemusí být úplně „lidské“, rozdíly jsou jen drobné. Vypadá fyzicky mladší, než kolik mu je. Jeho rozum pro vnější svět dříve jaksi chyběl, naprostá jednoduchost. Příběh začíná ve chvíli, kdy Dítě projde sebeuvědoměním, že ono je Weirdem (je jedno, kdy to je, nám se to hodí „teď“).

Cíl

Město si uvědomilo, že existence je pro ně příliš cizí, zatěžující a nepříjemná záležitost. Nevědělo ale, jak z tohoto stavu uprchnout. Pak ho napadlo, že když bude probuzen některý z bohů, ono samo zase usne. K tomu ale potřebuje lidi (a chrám v centru). Těm to ale neumí vysvětlit. Pak si uvědomilo, že existuje Dítě a že ono by mohlo být prostředkem k získání ne-existence, a „probudilo“ ho. Tak se stali jedním.

Zde začíná příběh. V dramatické scéně uprostřed nepřízně počasí se Dítě nějak „dostane“ z ústavu a za jeho zdí se setká se svými souputníky (jinými hráči), kteří ho budou do budoucna nejvíce ovlivňovat. Je velmi vhodné, pokud jsou tyto postavy z minulosti nějak morálně problematické – Zásadně to okoření děj.

Vlastnosti Města

Probuzenost. Sebe-vědomí.

1. Schopnost používat živlů (těch, které jsou bezprostředně závislé na městě, např. proudění vzduchu mezi domy; neovládá počasí jako takové) a zvuků k vyjádření myšlenek. Možná by svedlo donutit kvést květiny a zpívat ptáky, ale to lze nechat na svobodě tvorby příběhu.

2. Neschopnost přímé řeči, schopnost vkládání snů či vizí do senzitivních osob (to mohou být klaďáci, ale i záporáci snažící se Město využít pro sebe!). Lidské řeči rozumí a chápe její význam. Řeč města je ale symbolická, v omezené míře si poradí i s písmeny a číslicemi (připadá mu to ale hodně omezující, řeč města je mnohovýznamovější). Podobně mnohovýznamové je Dítě.

3. Sebe-přestavba (přesuny domů apod.) je teoretická možnost a nejzazší obrana či útok města. Je spojena se změnou vlastní duše (zajímavý prvek pro jeden z možných konců příběhu).

To, jak budou tyto schopnosti mocné, určí řadu prvků příběhu. Ponecháno na stylu hry.

Charakter Města

Na začátku stojí trocha překvapení, rozladění, pár desetiletí bolehlavu při zvykání si na nový druh existence.

Může být velmi vrtkavé. A když se naučí nějaké silné emoci, je to na něm patřičně vidět.

Ač se to nezdá, je ale Město ve svém jednání velmi omezeno. Nemůže jednoduše měnit svoje drobounké součásti (ohýbat mříže, trhat dlažební kameny apod. - i když... pokud dojde na extrémní situace, je Město schopno vyvinout extrémní odhodlání a začnou létat nejen střešní tašky...). Tedy čím více je město odhodlané, tím dějově významnější přestavby dosahuje.

Rozhodně ne každý pozná, že Město má duši, pro mnoho lidí je to pořád jen neživá hora ulic. Senzitivní jedinci si něčeho ale všímají.

Nejzásadněji mu může ublížit požár nebo naprostá osamělost. Bez obyvatel je bezbranné a potřebuje je. Pak také ztráta Dítěte.

Charakter Dítěte (je to pořád i Město zároveň):

Do značné míry *tabula rasa*. Sobecké. Co chce, to se může nějak splnit – nebo se o to aspoň pokusit někdy i neomalenými způsoby. Je přece celým Weirdem...

Je amorální: nechápe lidskou morálku a pojmy dobra a zla. Z toho plyne současně nevinnost a krutost.

Co vyjádří, to platí. Zatím nelže. Nemá smysl pro humor.

Je ale dost chápavé a učenlivé – a když se mu to vysvětlí, dokáže pochopit, co jsou vztahy a emoce. Je tvárné. Není ale zatím schopno opravdového porozumění... Objevuje, co je zvědavost, která je žene kupředu.

Je cílevědomé – chce dosáhnout nejprve porozumění obyvatelům a pak prostřednictvím nich nové existence – buď zmizet z tohoto bytí, nebo se zcela zabydlet v podobě Dítěte. (Viz závěr příběhu).

Dítě nemůže opustit hranice Weirdu. Jakmile je překročí, začne chřadnout a umírat. Neumí mluvit lidskou řečí – aspoň zatím ne (záleží, jak moc to hráč bude chtít zaplétat).

Dítě má na své straně celé Město, proto je těžké ho zabít, nicméně nějací příběhoví záporáci ho mohou dostat (i když ne nutně zabít...). Smrt dítěte je ztráta soudnosti města vedoucí k jeho absolutnímu zešílení.

Problémy města: Musí lidem nejprve porozumět. Dítě je nějakým způsobem schopno něco vyjadřovat, ovšem vysvětlení toho, že ono je celým Weirdem a co po nich chce, je dost kreativní proces. Obvyklý jazyk města je... symbolický (zejména zpočátku mohou být projevy

Ilustrace: http://ghostfire.deviantart.com/art/Teresa-Sketch-3633769

města matoucí až nebezpečné, protože město tak docela nechápe psychologii člověka). Přítomnost Dítěte může být při ztvárňování role důležitou pomocí a vodítkem.

Další motivy

Weird si neuvědomuje, že jeho cíl (probuzení démona) nebo prožitek silné emoce může vážně ohrozit obyvatele (když se zlobí nebo bojí, může to mít značný vliv na noumenální projevy ve městě).

Weird může mít řadu otázek, které mu z jeho vše-bytí vyvstaly v souvislosti s obyvateli, na které hledá odpovědi (proč ta žena v té úzké uličce tak křičela, když k ní šel ten muž? Proč muž-otec zabil svoji malou dcerušku-dítě? Proč ti noví majitelé domu zazdili ten sklípek, kde žil ten muž-stařec?) a odhaluje tak temnotu v obyvatelích. Může takto dokonce poukázat na temnotu ve (spolu)hráčích, když se pokusí porozumět jejich činům. Může, ale i nemusí být soudcem. Je to ale svým způsobem vedlejší zápletka, která může druhé charaktery pěkně zaplést a vystavět další zajímavé scény.

Konec příběhu

Weird pochopí lidskou morálku – vztahy, lásku a cenu života. V závěru příběhu může projít zkouškou – jestli je schopno odstoupit od svého sobectví a upřednostnit přátelství (dokážou ho spolupostavy dostatečně upevnit?). Weird se může na konci této morální cesty rozhodnout, zdali chce probudit některého démona z minulosti (což může být trochu kataklyzmatické), čímž samo sebe znovu uspí do nevědomí a ne-existence, nebo se naplno integruje do Dítěte – které se tak stane malým geniem loci, antropomorfní projekcí Weirdu.

(úplně vidím, jak je Dítě vyvlečeno za hranice města, spustí se lavina násilí, kde zemře někdo Dítěti blízký, načež Dítě podlehne šílenému smutku a ohrožuje existenci všech obyvatel – je síla zbývajících přátel dostatečná, aby ho zachránila před destrukcí obyvatel a tím i sebe?)

Rady pro Vypravěče

Hráči by měli být nějak varováni, do čeho jdou.

Ostatní postavy mají svým způsobem osud města ve svých rukou, ale nevědí to.

Jít až na pokraj schopností, možností, napnout na skřipec. Překvapovat, zviklat, prožít až na dno. Hodí se snové, emocionální nebo morálně vypjaté scény, nutnost rozhodování, brutalita a nesamozřejmost. Kdykoli se postavy s Dítětem hodně sblíží, vhodit scénu podtrhující jeho odlišnost... Aby cíl příběhu měl nesamozřejmé vyústění. První konflikt se nabízí už u útulku, ze kterého Dítě uniká...

Rady pro hráče

Hráč ovládá Dítě. Co chce Dítě vyjádřit nebo udělat, na to reaguje nějakým způsobem celé město (to by zase mohlo být v rukou Vypravěče, i když obě tyto role mají samozřejmě přesahy). Jen opravdu silné emoce městem výrazně zamávají. Dítě může chtít ovládat reakce města přímo, ovšem nemůže jednoduše říct „chci na támhle toho vraha shodit komín“ jako spíše „chci, aby už nikomu neublížil...“ a komín spadne stejně. Vyjadřuje se kreativně, symbolicky a nepřímo. Může k řeči používat obrazy či vztahy architektury a všeho, co nějak souvisí s Městem. Během kontaktu s lidmi se může naučit více lidské řeči (ono by to jinak bylo strašně vyčerpávající).

Nebát se být radikální; Dítě se všechno učí a svým způsobem často „přehrává“, dovede být i velice extrovertní. Je „nelidské“. Povaha se během hry může dost proměnit.

Hudba

K příběhům u mne patří hudba. Posílám jako bonus :-)

weird.mp3

Weird

Bystrost	6k6
Tělo	3k6
Srdce	5k6
Vůle	8k6

Rysy

Učenlivé	2k10
Zvědavé	1k6
Ve Weirdu jsem doma	4k10
Nechápu, co je morálka	3k6
Nikdy jsem se nepralo	3k4
Já jsem to nejdůležitější	3k6
Dorozumívám se po svém	1k8
Mám své poslání	4k8
Chci porozumět	4k6

Vztahy

Weird	4k10
Útulek	1k4
Chrám v srdci	2k6

(+dostatek volných kostek pro nové vztahy)

Vlastnictví

Nic. Cokoli ve Městě.

Minulosť postavy

Yester Maraninová mala 10, keď sa jej splnil sen, a ako „vyvolenú“ sirotu si ju z Kazachstanu, krajiny jej pôvodu, adoptoval vplyvný a obľúbený americký miliardár a vedec Thomas Dilligan. Zmenili jej meno na Alice a mala začať nový život spolu s ďalšími 15 súrodencami z celého sveta, najmä z Afriky a južnej Ázie, ktorých adopciou si okrem iného Thomas udržiaval povesť dobrého človeka. No pravda bola iná. Thomas okrem toho, že vlastnil niekoľko veľkých výskumných stredísk a celosvetového lídra na farmaceutickom trhu, mal vo svojom sídle v štáte Pensylvánia súkromné laboratórium. Tu testoval účinky ním vytvorených drog na nervový systém a svalstvo ako svoj súkromný projekt vytvoriť nového lepšieho človeka, a jeho pokusnými objektmi boli jeho adoptívne deti. Vedelo o tom len pár ľudí a tí túto súkromnú úchylku miliardára spoľahlivo tajili. A deti nemohli nič vyzradiť, lebo okrem pravidelných nočných môr si nič z testov nepamätali. Takto to šlo ďalších 7 rokov.

Časom Alice zistila, že sa od ostatných detí líši - mala talent na kreslenie. A jej kresby začali byť čoraz zvláštnejšie. Zobrazovali prekvapivo presne nielen laboratórium a rôzne pokusy, čo mohlo znamenať prejavujúcu sa potlačenú pamäť, ale aj ďalšie veci, o ktorých Alice nemala odkiaľ vedieť. Kopa obrázkov neustále rástla a s ňou aj Alicine pochybnosti, čím viac bolo obrázkov, tým viac ich skúmala, a veci na nich sa jej zdali povedomé. Inštinktívne a neskôr zámerne obrázky skrývala a postupne sa jej pamäť z pokusov vracala, až sa vrátila úplne a ona si uvedomila, že nemôže ostať, ale musí rýchlo utiecť. Bolo to impulzívne rozhodnutie, preto keď sa naskytla prvá príležitosť, využila ju.

Po chvíľach plných strachu a s vypätím síl sa dostala zo sídla, pričom len tak-tak utiekla jednému zo strážnych psov. Bežala, kým jej sily stačili, a keď už nemohla, naskočila na nákladné auto smerujúce na sever. Na druhý deň ju na smrť vyčerpanú objavili vedľa cesty muži z komunity Amišov a vzali ju medzi seba. Takmer osemnásťročná Yester/Alice si zmenila meno späť na Yester Maraninová (a následne, aby do komunity lepšie zapadla, použila úpravu svojho mena - Ester) a podarilo sa jej adaptovať sa ako-tak do náboženskej denominácie Amišov.

Súčasnosť postavy

Yester je už dva roky bezpečne ukrytá v komunite Amišov a žije neveľmi pohodlný život. Zvyknúť si na vstávanie so slnkom, ťažkú práca po celý deň a absenciu aj tých najmenších ľudských vymožeností nebolo jednoduché pre dievča, ktoré žilo roky v bohatstve, ale pocit bezpečia, ktorý jej komunita poskytuje, vyhral nad lenivosťou. Naďalej trávi väčšinu času kreslením a obrazy sú stále zvláštnejšie. Niekedy síce sú obyčajné, no častejšie sa na nich objavujú neznáme výjavy plné desivých pokrivených stvorení a násilia. Niekedy sa jej podarí nakresliť niečo, čo sa stalo až neskôr v budúcnosti, hoci ide o maličkosti, inokedy aj udalosti z minulosti, o ktorých nemala odkiaľ vedieť. Keď však niečo také kreslí, je akoby duchom neprítomná, a len jej ruka behá po papieri, čo prekvapuje aj ju samu.

Yester vie, že amišská komunita je len dočasným riešením, lebo sa bojí, že ak by ostatní objavili, aký dar alebo prekliatie má, prehlásili by ju za posadnutú diablom, za čarodejnicu alebo minimálne za nečistú. Preto svoje obrázky skrýva, a aj keď to odďaľuje, plánuje odchod.

Motivácie postavy

Najbezprostrednejšou motiváciou je odísť a ideálne nájsť si bezpečné a pokojné útočište, skryté pred zrakom Thomasa Dilligana, aby mohla svoj talent, ktorý ju desí, nechápe ho, ale zároveň ju fascinuje, študovať a pochopiť.

Hlavnou motiváciou je však vyslobodenie detí, ktoré Thomas Dilligan stále drží v hroznej „zlatej klietke“, a pomstenie seba aj ich jeho spoločenským, finančným a možno aj (keď sa prejaví jej temnejšia stránka) osobným zničením. No súčasne ju tlačí strach, že jej bude znova ublížené.

Vzhľad

Nevýrazné mladé dievča s nižšou štíhlejšou postavou a bledšou pleťou, ktorá vyzerá tak krehko, akoby sa pri väčšom tlaku zlomila. Na prvý pohľad nezaujme, ale keď sa na ňu človek pozrie bližšie, musí si všimnúť zvláštny hypnotický pohľad jej jasnomodrých očí. Jemné tmavohnedé až čierne vlasy nosí prísne zopnuté do uzla a len málokedy si ich rozpustí. Keď sa na niečo sústredí, prípadne jej na niečom veľmi záleží, okusuje si pery, najmä ak je nervózna.

Nikdy nevyhľadávala drahé značkové oblečenie, ani keď mala tú možnosť. Preto jej jednoduché, ale pohodlné šaty, ktoré nosí, v podstate vyhovujú, aj keď po odchode ich rada rýchlo vymení za praktickejšie nohavice.

Charakter

Napriek svojej mladosti a na prvý pohľad krehkosti je Yester silná žena. Na ostatných pôsobí milo a priateľsky, čo jej zaručuje všeobecnú obľúbenosť najmä medzi obyčajnými ľuďmi, lebo vždy pôsobí ako „jedna z nich“. Je prispôsobivá a inteligentná, aj keď skôr používa svoju ženskú intuíciu a sedliacky rozum ako akademické vzdelanie. No hlboko vnútri Yester zožiera nenávisť, ktorú si drží schovanú ako niečo, čo patrí len jej. Tento skrytý hnev rada živí plánovaním pomsty, a niekedy ju desí, aká vie byť v tom chladná a vypočítavá, a hlavne, ako ju teší pomyslenie na to, že vráti pôvodcovi utrpenie a bolesť prežitého. Čas strávený medzi veriacimi sa samozrejme podpísal na jej uvažovaní o duchovne a ona, aj keď nebola vychovávaná v prísnom kresťanstve, verí, že Boh existuje, že je súčasťou jeho plánu, a často sebecky aj to, že by mohla byť nástrojom jeho spravodlivosti.

Ako dôsledok Thomasovho výskumu má občas výpadky pamäte a niekedy sa jej prežité veci pletú, ale stáva sa to len občas a v malej miere. Veľmi často má však nočné mory a takmer vždy sa v nich zjavuje Thomas, ktorý ju objavil.

Mechanický popis postavy v systéme World of Darkness (new):

Jméno: *Yester Maraninová* Koncept: Kronika:

Věk: *20* Ctnost: *Spravedlnost* Skupina:

Hráč: Neřest: *Hněv*

ATRIBUTY

	Tělesné		Společenské		Duševní	
Zdatnost	**Síla**	●OOOO	**Vystupování**	●●●OO	**Inteligence**	●●●OO
Zručnost	**Obratnost**	●●OOO	**Manipulace**	●●●OO	**Důvtip**	●●●●O
Odolnost	**Výdrž**	●●●OO	**Vyrovnanost**	●OOOO	**Odhodlanost**	●OOOO

DOVEDNOSTI

Tělesné

Atletika	●●OOO
Nenápadnost	●●OOO
Přežití	OOOOO
Rvačka	OOOOO
Řízení	OOOOO
Střelba	OOOOO
Zbraně	OOOOO
Zlodějina	OOOOO

Společenské

Empatie	●●OOO
Klam	●●OOO
Přesvědčování	●OOOO
Společenskost (***Obľúbenosť***)	●OOOO
Tep města	OOOOO
Vyjadřování	OOOOO
Zastrašování	OOOOO
Znalost zvířat	●OOOO

Duševní

Medicína	●OOOO
Okultismus (***Vízie***)	●●OOO
Pátrání	●OOOO
Počítače	OOOOO
Politika	OOOOO
Řemesla (***Kreslenie***)	●●●●●
Věda	OOOOO
Vzdělanost	●OOOO

OSTATNÍ RYSY

Přednosti

Zdravý rozum	●●●●O
Videnie nevideného	●●●OO
	OOOOO
	OOOOO
	OOOOO
	OOOOO
	OOOOO

Slabosti

Velikost 5

Rychlost 8

Základní iniciativa 3

Obrana 2

Zbroj

Zkušenost

Zdraví

● ● ● ● ● ● ● ● O O O O

□□□□□□□□□□ □□

Síla vůle

● ● O O O O O O O O

□□□ □□□□□□□

Mravnost

10	O
9	O
8	O
7	●
6	O
5	O
4	O
3	O
2	O
1	O

Zbraně — Modifikátor

Vybavení — Modifikátor

Atributy 5/4/3 • dovednosti 11/7/4 (+3 Specializace) • Přednosti 7 • (pátá tečka stojí dva body) • Zdraví = Výdrž + Velikost
Síla vůle = Odhodlanost + Vyrovnanost • Velikost = 5 pro běžného člověka • Obrana = nižší z Obratnosti nebo Důvtipu
Iniciativa = Obratnost + Vyrovnanost • Rychlost = Síla + Obratnost + 5 • Mravnost na začátku = 7

Zruk

napsal Deli

systém Vampire: the Maquerade

Svět podobný Shadowrunu.

Konkrétní místo – rozlehlé město, má několik pater. Dole žije ta nejhorší špína, řádí tam nemoci a zákon je jen slovem používaným ve vtipech. Nahoře žijí ti nejbohatší a nejvlivnější a užívají si slunce, které je dole jen prchavou legendou.

Magie je málo rozšířená a do popředí se dostává technologie. Spojení těchto dvou oborů se považuje za zločin, vzhledem k nebezpečnosti, jakou může znamenat, a vzhledem ke konzervatismu vyšší třídy.

Postava Zruk, rasa ork

Zruk vyrostl ve spodních patrech a díky své vrozené fyzické dispozici přežít v takových podmínkách se stal silným a sebevědomým. Díky zázemí, které mu poskytl otcův gang, neměl tolik problémů se zákonem a pokud se nějaký problém objevil, vždy Zruk věděl, že se může na svého otce obrátit. Většinou však toho nevyužil, pokud si za své trable mohl sám. Snažil se být samostatným. V orkské společnosti bylo nejdůležitější právě to.

Jako v životě jiného orka, i Zrukova pouť životem byla plná násilí, zuřivosti a soupeření.

Avšak něco se změnilo. Při jedné z mnoha přestřelek s příslušníky zákona se dostal Zruk do úzkých a schytal to. Zemřelo mnoho na obou stranách a skončilo to patem, kdy se obě strany zdekovaly. Toho využila jedna utajená společnost technokratů – těch, co spojili technologické vymoženosti s magickým nadáním. Zrovna v té době totiž pracovali na výzkumu implantace obrazu duše a charakteru jedné osoby do mozku druhé osoby. Použití a výhod, jaké by úspěch na poli tohoto poznání znamenal, je nepřeberné množství.

Tehdy si mimo jiné vybrali přeživšího Zruka, který tou dobou byl v bezvědomí, a jednoho policisty, který se pohyboval taktéž někde mezi životem a smrtí. Pár týdnů na nich pracovali, hrabali se v jejich myšlenkách. Nakonec si vybrali Zruka jako toho, kdo ponese v mozku čip s duší, vzpomínkami a vším, co charakterizovalo toho policajta, jehož tělo nakonec vypovědělo službu.

Zruka pohodili na stejné ulici, kde ho našli, a dali mu tak možnost uvěřit, že se prostě dlouho sbíral z utrženého zranění a až teď nabyl plně vědomí. Bylo to podstatné pro jejich výzkum. Potřebovali zjistit, jak dlouho bude trvat implantované osobnosti převzetí kontroly nad tělem a vytlačení původní osobnosti do podvědomí. Ork se zdál jako dobrý výzkumný materiál, jelikož jeho osobnost byla velmi dominantní a tvrdohlavá.

Ilustrace: http://www.bjornhurri.com/characters/random/oldman_orc7.jpg

V životě Zruka tehdy nastalo mnoho změn. Jednak se vrátil k otci a nebyl mu schopen říct, co dělal předešlé dva týdny. Jednak se jeho otec už smířil s tím, že jeho synáček zkapal, a následnému zavržení pomohlo podivné chování Zruka, který byl sám svým chováním překvapen. A tak Zruk tvrdohlavě opustil otcův gang a rozhodl se působit ve spodních patrech na vlastní pěst. To však nebylo možné, a tak se plácal od jednoho zaměstnavatele k druhému, od jedné prohnilé bandy k jiné, ještě prohnilejší.

Začaly se u něj objevovat podivné nálady, vrtochy a touhy, které mu dříve připadaly směšné. Vždy si v těch chvílích připadal, jako by byl v jiné kůži. Původní záměry byly jen vzpomínkami a následné procitnutí z onoho divného stavu bylo jako probuzení z dlouhého snu. Někdy se díval do zrcadla a neznal tvář, kterou tam vidí.

Začaly se mu zdát podivné sny o lidské ženě se zrzavými vlasy, která jej nesmírně přitahovala, byť jako ork viděl v lidských ženách jen kusy masa, do kterých dělají jen ty největší zelené trosky. Avšak i po probuzení se otáčel za každou zrzkou, kterou zahlédl. Bylo to jako nemoc, šílenství. Věděl, že je v něm něco špatně, že není vždycky sám sebou, ale jeho orkská nátura mu nedovolila vidět sebe sama ve špatném světě a okolí připustit, že se chová jako

blázen. Nemohl a nechtěl projevit slabost. Dlouho to tedy tajil i sám před sebou.

Avšak změny nálad se objevovaly čím dál častěji, místa a osoby se najednou v onu chvíli začaly zdát cizí a hned vzápětí si vzpomínal na vzpomínky, které nepatřily jemu. Byl z toho zmaten a mnohdy jej to dovádělo k šílenství. Neměl kontrolu sám nad sebou. Uměl si vyřešit problémy s kdekým, ale sobě prostě nemohl prohnat kulku hlavou, nebo alespoň vymlátit všechny zuby z huby. Cítil se bezradný, a tak nakonec, dotlačen do rozhodnutí, začal pátrat po tom, co se mu to děje. Začal jít po stopách a vzpomínkách, které si z oněch podivných náladách dokázal vybavit. Chtěl odhalit to v sobě, čemu nerozuměl. Cestu mu však právě to dost znesnadňovalo. Zároveň cítil, že musí spěchat, neboť začal postupně ztrácet přehled o tom, co jsou jeho nálady a pohnutky a co jsou jen vzpomínky na ně. Postupně totiž přestával vědět, kým skutečně je. Jen obraz v zrcadle jej dokázal přivézt nazpět, ale občas v něm vyvolal jen hromadu otázek, na které chtěl rovněž znát odpověď.

Vede to tedy k dvojímu pátrání. Těžko říci, kdo se pravdy dotkne jako první a uvědomí si, že není sám, kdo ji hledá.

Na jedné straně hraje roli strach z nedostatečné sebekontroly a na straně druhé má důležitý faktor strach z konfrontace se smrtí, která už proběhla. Zjištění, že vlastní žena s ohnivými vlasy jej nepoznává a že je jen vetřelcem v cizím těle, které vlastní jeho nerudný majitel, bývalý nepřítel.

Do toho všeho může kdykoliv vkročit třetí strana, která zatím fungovala pouze jako pozorovatel, a ke které pátrání pravděpodobně bude směřovat.

Jedná se tedy o hraní dvou rolí a každá z nich přebírá iniciativu ve zdánlivě nesouvisejících situacích, které fungují jako určitá spouštědla.

Statistiky, dovednosti a vybavení si lze domyslet na základě životopisu, je nutné brát ohled na to, která osobnost zrovna tělu vládne, neboť vědomosti jsou pak trochu jiné. Vždy jsou jedny vědomosti a umění přirozené a druhá část z nich jsou jen vzpomínky, což jejich použitelnost ovlivňuje.

Zruk jako Zruk třeba nedokáže číst, i když si pamatuje, že to včera dokázal a že se to snad i učil v době, kterou ale neprožil. :-)

Zruk

Čísla v závorkách platí v případě, že nad tělem drží kontrolu osobnost policajta.

V případě postupu bych to viděl tak, že pokud se jedna osobnost chce zlepšit v jakékoliv statistice, kterou má ta druhá osobnost větší, nároky na postup jsou poloviční.

Atributy

Fyzické

Síla: 5
Obratnost: 3
Odolnost: 5

Sociální

Charisma: 2 (2)
Ovládání: 2(1)
Vzhled: 0

Mentální

Vnímavost: 3(4)
Inteligence: 1(3)
Důvtip: 4 (3)

Schopnosti

Nadání

Ostražitost: 2 (3)
Atletika: 1 (2)
Zápas: 4 (2)
Uhýbání: 1 (2)
Empatie: 0 (1)
Zastrašování: 3 (0)
Velení: 1 (1)
Tep města: 2 (2)

Dovednosti

Řemesla: 1 (1)
Řízení: 0 (2)
Etiketa: 0 (1)
Střelba: 4 (3)
Boj se zbraní: 3 (1)
Zabezpečení: 1 (3)
Skrývání: 1 (2)
Přežití: 4 (2)

Znalosti

Vzdělanost: 0 (2)
Počítače: 0 (2)
Finance: 1 (1)
Vyšetřování: 1 (3)
Právo: 0 (3)
Jazyky: 0 (0)
Medicína: 1 (1)
Politika: 1 (2)

Ctnosti

Svědomí: 1 (4)
Sebeovládání: 1 (3)
Odvaha: 5 (3)

Zázemí

Zdroje: 1 (1)

Ostatní

Lidskost: 4 (8)
Vůle: 9 (7)

Soutěž o nejlepší postavu 2008

Hodnocení porotců

RPG.SK RPGFORUM.CZ

Předmluva

Dvouměsíční běh s vyhlašováním soutěže, psaním postav, jejich hodnocením a v poslední řadě i počítáním čísel je konečně za námi. Soutěž o nejlepší postavu, opožděný ročník 2008, se nadobro uzavírá. A v mnohém nás překvapila.

Obdrželi jsme od vás 19 soutěžních postav, téměř dvojnásobek v porovnání s loňským ročníkem, což předčilo všechna naše očekávání. Ještě příjemnější bylo zjištění, že všechny postavy jsou velmi dobré, propracované a hratelné. Je sice povinností porotců všechny je číselně ohodnotit a rozdělit na "lepší" a "horší", nicméně to bylo mnohdy velmi obtížné.

A jelikož by byla škoda nevyužít tu spostu povedených postav, které jste nám poslali, připravili jsme pro vás tento sborník. Naleznete v něm všechny postavy seřazené podle abecedy a připravené ke hře. U každé je přiložena ilustrace a mechanický popis v některé RPG hře (teď už víte, proč jsme chtěli i tyto formality!), takže skutečně stačí jen postavu vzít a odehrát. Věříme, že tento poslouží jako dobrý zdroj inspirace pro vaše hry.

Ještě než se pustíme do samotného hodnocení, chtěli bychom poděkovat všem autorům, kteří si našli čas a poslali nám svou postavu. Velmi si toho vážíme. Tento sborník je taková naše pocta vaší práci.

Ještě jednou díky vám všem a nashledanou u dalšího ročníku Soutěže o nejlepší postavu,

porotci a organizátoři

Jak jsme hodnotili?

RPG hry jsou fascinující tím, že každý hráč má v oblibě jiný styl, žánr či pojetí hry. To však bohužel vede k tomu, že je velmi obtížné nějak objektivně rozhodnout, co je „dobré", a co není. Abychom na toto úskalí vyzráli, sestavili jsme pětičlenný tým porotců s velmi pestrými názory a zkušenostmi. Až budete pročítat slovní komentáře k hodnocení, všímejte si toho, že různí porotci mají na tutéž postavu rozdílné názory. Vítězem se nakonec stala ta postava, která dokázala oslovit a zaujmout nejširší škálu porotců.

Hry jsme hodnotili v následujících čtyřech kategoriích:

- ***Poutavost.*** Takový celkový dojem z postavy. Zda působí jedinečně a neopakovatelně, nebo jestli jde o otřepané klišé. Ovšem někdy i klišé mohou být pojata velmi poutavě…
- ***Plastičnost.*** Aneb nakolik působí postava jako skutečná osoba z masa a kostí, se svou vlastní povahou, problémy či minulostí. Zároveň sem spadá zasazení postavy do světa – každá postava přece někde žije a s někým se potkává. Mezí ní a okolím vznikají různé vazby: vztahy, touhy, závazky, povinnosti…
- ***Hratelnost.*** Hráč by měl mít dostatek vodítek pro zahrání této postavy. Do této kategorie spadají její cíle a motivace do budoucna. Zde si hrajeme na jasnovidce a předpovídáme, zda se postava bude dobře a zajímavě hrát, nebo zda si s ní hráč bude připadat bezradně.
- ***Styl.*** Aneb jak srozumitelně a přehledně je podán popis postavy. Čistě formální kategorie. Gramatické hrubky a krkolomné věty vám vynesou málo bodů, stručný a přehledný popis naopak více. Nezapomínejte, že méně je někdy více. Oceňujeme atmosférický, poutavý popis, který je zároveň stručný a úderný.

Porotci mohli v každé kategorii udělit 1 až 4 body. Prostým sečtením všech bodů ve všech kategoriích od všech porotců nám pak vyšlo konečné pořadí postav. Kompletní výsledky vidíte na následující straně.

A kdo tedy nakonec vyhrál?

Solweymira a její postava **Diana**! Autorce blahopřejeme a zasíláme jí slíbenou hru World of Warcraft: the Roleplaying Game. Jako bonus nádavkem obdrží ilustraci dle vlastního zadání od Ecthelionů. Srdečně blahopřejeme!

Výsledky

Pořadí	*Jméno postavy*	*Autor*	*Počet bodů*
1. místo	Diana	Solweymira	69
2. místo	Artur Wallis	Jerson	67
3. místo	Leila Wellgood	Štěpán Peterka	66
4. místo	Berengar	Goran	65
5. místo	Špína	Bart	62
6. až 7. místo	Henry Blake	Khanemis	60
6. až 7. místo	Mutrus Mun	Gauldy	60
8. místo	Weird	Solweymira	59
9. místo	Yester	Jeane a Khanemis	58
10. místo	Isindale	Arclite	57
11. až 12. místo	Amee	Zekr	52
11. až 12. místo	Bredwordin	Hike	52
13. místo	Tim	skeWer	51
14. místo	Zruk	Deli	49
15. místo	Ereen Gray	Tabytha	46
16. až 17. místo	Hadí Oko	Goblin	45
16. až 17. místo	Loque	Urlor	45
18. místo	Alberto	Antharon	40
19. místo	Rywen	Rywen	39

Jméno postavy	*Bifi*	*Boubaque*	*Erric*	*Joe*	*RomiK*	*Celkem*
Diana	14	15	12	12	16	69
Artur Wallis	12	13	12	16	14	67
Leila Wellgood	10	11	15	14	16	66
Berengar	14	14	9	16	12	65
Špína	16	13	8	13	12	62
Henry Blake	13	11	9	12	15	60
Mutrus Mun	12	12	9	16	11	60
Weird	15	13	9	13	9	59
Yester	7	10	14	15	12	58
Isindale	12	11	11	13	10	57
Amee	10	11	9	14	9	53
Bredwordin	10	13	10	6	14	53
Tim	8	10	12	11	10	51
Zruk	9	12	5	13	10	49
Ereen Gray	10	8	5	11	12	46
Hadí Oko	10	9	5	10	11	45
Loque	6	7	10	8	14	45
Alberto	8	7	5	11	9	40
Rywen	9	10	4	8	8	39

Poznámka: kategorie Styl zohledňovala mimo jiné i gramatiku a styl podání - například příspěvky zaslané v nepřehledné stěně textu bez formátování dostávaly méně bodů než ty přehledné. Pro účely tohoto sborníku jsme ovšem u všech postav provedli korektury, takže některé výtky porotců mohou působit nepatřičně. Porotci hodnotili neopravené texty.

Alberto

18. místo

	Poutavost	Plastičnost	Hratelnost	Styl	
Bifi	3	1	2	2	8
Boubaque	2	2	1	2	7
Erric	2	1	1	1	5
Joe	3	3	3	2	11
RomiK	2	3	3	1	9
	12	10	10	8	40

Bifi

Táto postava, podobne ako Tim, je pre mňa vyjadrením túžob byť čo najdrsnejší, najmocnejší a kúl (podrezal vedca a sám si nainštaloval exoskelet?!). Ako môžete hrať postavu, ktorej ak niekto pohliadne do očí, „určitě z toho zešílí, nebo zemře“, a ktorá nemá žiadny cieľ okrem „pořád bádá po možnosti zpětného procesu jeho mutace, aby mohl konečně zemřít“? Namiesto bližšieho prekreslenia Albertovej psychiky či jeho sociálneho okolia dostaneme polstranový opis jeho exoskeletu. Na druhú stranu však kvitujem opis komunity Neronov.

Boubaque

Alberto se bohužel moc nepovedl - hledá způsob, jak zastavit svou regenerační schopnost, aby mohl umřít, a přitom nemůže sundat svůj všemocný oblek, protože nelze svléknout bez toho, aby způsobil smrt svému nositeli. Díky obleku nemá žádnou chybu, kromě toho, že zabíjí i nechtěně, a přestože jeho nesmrtelnost a nepřemožitelnost je to, co ho tíží, nestává se to dostatečným příběhovým prvkem. Nakonec nevidím ani pořádně příležitost pro vypravěče na Alberta něco přichystat. Velmi dobré je zapojení a popis Neronů, ale je to asi jediná věc, kterou bych dokázal využít.

A jen poznámka nakonec - proč je to česky? Slovenština by nebyla na závadu a neobjevovaly by se takové nechtěně vtipné výrazy či obraty ;)

Erric

Autor odevzdal postavu bez přiloženého obrázku, text je prakticky nenaformátovaný a napsaný jakousi kombinací češtiny a slovenštiny. Co mě zaujalo, tak motivace nalezení vlastní smrti v nesmrtelném těle, ale nikde dál jsem se nedočetl více detailů ani jak k takové postavě přistoupit.

Joe

Albertovi chýba vizáž, to znamená obrázok výzoru. Aj keď si ho viem predstaviť, predsalen je to jedna z podmienok súťaže, za čo musím hodnotenie tejto kategórie chtiac-nechtiac znížiť. A to je škoda, pretože koncept postavy a sveta je zaujímavý, taktiež mechanický „oblek“ a jeho schopnosti. Aj pri tejto postave však platí, že jej schopnosti môžu byť pre hráča (ak ich správne nesmeruje) príliš neodolateľné na to, aby ich používali takmer stále. Aj keď je technológia El Flocho mechanicky obmedzená na nutnosť použitia Aspektu.

RomiK

Určitě velmi zajímavá postava. Styl, kterým je napsaná, jí trošku ubírá, nicméně i tak mě zaujala. Přestože nemám rád tenhle typ prostředí, musím říct, že bych si Alberta dokázal představit ve hře a dokonce i sám zahrát.

Amee

11. až 12. místo

	Poutavost	Plastičnost	Hratelnost	Styl	
Bifi	3	2	2	3	10
Boubaque	2	3	3	3	11
Erric	3	2	2	2	9
Joe	4	4	3	3	14
RomiK	3	3	1	2	9
	15	14	11	13	53

Bifi

Problém s postavami ako je Amee je niekoľkoraký. Za prvé, je veľmi cudzia – nielen že je robot, ale je zároveň aj pes a ešte má aj rozpoltenú osobnosť. To sú tri „faktory cudzosti“, ktoré komplikujú osvojenie postavy hráčom. (Za normálnych okolností je veľmi ťažké uchopiť postavu už len s jedným takýmto „faktorom“.) Za druhé, má pevne stanovené princípy správania. Jej axiómy sú „hardwired“ a tým, že predeterminujú správanie postavy, vylučujú veľa zaujímavých herných konfliktov. Typický konflikt by bol, ak by pre zistenie svojej identity musela zradiť Hand of God – potenciálne veľmi silný konflikt, ktorý má však kvôli jej direktívam vopred jasný výsledok. Čo môže frustrovať nielen jej hráča, ale aj ostatných. Postavy robí zaujímavými (a ľudskými) to, že pod tlakom krízy prehodnocujú svoje hodnoty, že sa menia – a to je u tejto postavy explicitne vylúčené. Navyše majú postavy s takýmito direktívnymi princípmi veľmi silný nasierací potenciál, ak sa ich hráč rozhodne chovať ako idiot a nebrať do úvahy potreby ostatných hráčov (môže sa odvolať na svoje direktívy). Zasadenie do prostredia anime Vampire Hunter D však poteší a mechanické stvárnenie postavy v GURPS si určite vyžiadalo dosť času.

Boubaque

Amee je už člověku poměrně hodně vzdálená a zvláště naprogramované axiomy mohou být nakonec spíš omezením než pomůckou, zvlášť pokud se na ně hráč spolehne v případě nesouladu s osobností Amaranthey. Co se týče ztráty paměti a rozpomínání se na tu starší, nemůžu si nevzpomenout na film Total Recall a pak už mi Amee nepřipadne tolik originální. Líbí se mi popis Ameeina chování, ale s některými prvky bych si bez pomoci možná nevěděl úplně rady (např. rozštěpení osobnosti mezi stroj a upíra). Přesto je to pěkná postava a její hraní může být velmi zábavné.

Erric

Amee je námětem zajímavá postava a dovedu si představit zajímavé rysy, které by jí pomáhaly začlenit se do skupiny, komunikovat a rozvíjet její cíle o poznání sebe sama. Bohužel se ale autor této části moc nevěnoval, což je škoda. Daleko důležitější než historie vzniku této postavy by byl vhled do její osobnosti, rady jak hrát, pokud možno s příklady. Na první pohled je postava uchopitelná snadno, ale vím, že při hraní bych si nebyl jistý, jestli postavu směřuji správným směrem a jestli s ní nakládám správně (z hlediska děje, ostatních postav a jejího příběhu).

Joe

Amee ako technologické konštrukt vybočuje z klasickej skupiny ľudských alebo im príbuzných postáv. S tým sa otvárajú nové možnosti hrania takejto postavy a jej začlenenia do tímu hráčskych postáv. Samozrejme ju to limituje pre špecifické prostredia s technologickým pozadím, ale ani tých nie je určite málo (tobôž nie v hráčskej fantázii). Ako osobnosť je dobre rozvinutá, najmä jej „axiómy“ ako riadiace prvky jej správania (nie príliš zväzujúce, ale ani príliš voľné) hráčovi pomôžu v rozhodovaní sa, keďže prísna mechanická logika nedáva priestor pre odchýľky. Ak do toho teda nebude zasahovať pamäť Amee a jej spomienky... Tam sa črtajú zaujímavé vnútorné konflikty, podobne ako v spomenutom Star Treku a poručíkovy Datovi (ktorý, ak si spomínate, v niektorých epizódach mal prístup k emóciám, ale vždy bol schopný nadradiť svoju príslušnosť k Hviezdnej flotile nad osobné záujmy). Z tohto pohľadu sa dá veľmi dobre pracovať na rozvoji Amee v deji príbehu a postaviť ju aj pred morálne otázky.

RomiK

Poněkud lépe napsané než jiné postavy. Obrázek a vše je fajn, nicméně to nemění nic na tom, že postava je robotický pes. Jsou kategorie které jsem díky tomu dal velmi vysoko, ovšem hratelnost ztrácí – a to i přes parádně popsaný charakter.

Artur Wallis

2. místo

	Poutavost	Plastičnost	Hratelnost	Styl	
Bifi	3	3	3	3	12
Boubaque	3	4	3	3	13
Erric	3	3	3	3	12
Joe	4	4	4	4	16
RomiK	3	4	4	3	14
	16	18	17	16	67

Bifi

Táto postava má výborne opísané a zdôvodnené ciele a ich prepojenie na jej osobnosť. Tiež ma potešila šírka, s akou autor chápe operatívne/taktické situácie, ktorá vlastne celú postavu umožňuje (šo sa bežne v RPG nevidí). Oceňujem aj návrhy na budúce komplikácie. Postava však v iných oblastiach svojho života akoby nejestvuje. Nevieme vôbec nič o jej psychike mimo kontext operácií, nič o jej vzťahoch, hodnotách, pozadí, prostredí. Osobne by som napríklad z Arturovej šéfky (ktorá je len naznačená ako možnosť) urobil objekt jeho intímnych túžob, ktorý mu však zároveň pripomína jeho matku, alebo by som do príbehu pridal jeho starnúceho otca, ovenčeného vyznamenaniami, ktorý v obývacej izbe, obklopený svedectvom o svojej slávnej minulosti, túži po tom, aby jeho syn dosiahol to isté, či prípadne kolegu, ktorému o Arturovi všetko došlo a chce práve spísať správu pre vedenie.

Boubaque

Artur Wallis je rozhodně neobvyklá, a přesto lákavá postava, ale něco mi na ní chybí - nevím přesně co, ale nejspíš nějaké směřování do budoucna. Souvisí to s cíli postavy. Jsou nastíněny jeho možné vztahy s ženami, ale nic konkrétního, podobně možné scénáře pro akční scény - ovšem jako hráč nevím, čeho se snažit dosáhnout. A podobně jako u Isindale je postava do hry uvedená ve chvíli, kdy je ve fázi hledání cílů a kontaktů, ve chvíli, kdy nemá co ztratit, a já jako hráč bych si nebyl jistý, co dělat a musel bych čekat, co mi předloží vypravěč. Na druhou stranu, výborným způsobem a velmi sugestivně je popsána Arturova povaha a jeho obvyklý způsob chování, který ovšem není zcela omezující.

Erric

Koncept „Jamese Bonda“ s drobnou vadou, kterou je skrývaná zbabělost, mi přijde dobrý. Napsaná postava mi přijde uvěřitelná a zábavná, má jeden nosný prvek, kterého se drží. Líbilo by se mi, kdyby byl v textu více rozvinut zmíněný vztah se ženou. Co mi zde ale na rozdíl od ostatních postav chybí je nějaký cíl – něco, čeho chce dosáhnout, nebo nějaká předzvěst toho, co se bude při hře dít. K plnohodnotnému agentovi mi v popisu ještě chybí nějaké kontakty, vztahy se zrádci apod. Celá postava stojí jen na jednom aspektu, nevšímá si těch dalších, které by ji mohly rozvinout.

Joe

Jedna z najlepšie rozvinutých postáv v súťaži. Arthur má svoje silné, ale hlavne aj slabé stránky, má svoje motivácie, ktoré môže hráč využiť. Slabé stránky mu naviac bránia v aktívnej kariére, ktorú by chcel rozvíjať a ak chce napredovať, musí sa jeho osobnosť popasovať s problémami a vnútorným strachom. A otázka žien je pre neho na jednej strane dôležitá, na druhej strane má určité obavy z opačného pohlavia, čo mu prácu sťažuje ešte viac. Navonok chladný chlapík, vo vnútri rozpoltená osobnosť. Postava má výborný potenciál uchytiť sa v hre a zaujať nielen jej samotného hráča, ale aj ostatných. O tom, že si na nej zgustne aj Pán hry, ani nehovoriac...

RomiK

Když jsem otevíral tuto postavu, čekal jsem, že otevírám vítěze. Postava byla poutavá, ale ve srovnání s Leilou mi přišla příběhově méně zajímavá. Trošku mi tam chyběl takový krátký medailonek příběhově ilustrující minulost a pozadí postavy. Takhle to bylo výborné – postavu bych si zahrál, vypadala opravdu skutečně. Jeden z mých favoritů. Jenže jsem srazil po bodíku za Poutavost (právě pro lehce načrtnutou minulost) a ze Stylu (právě pro tu strohost). I přes mé hodnocení je pro mě Artur jeden z nekorunovaných vítězů.

Berengar

4. místo

	Poutavost	Plastičnost	Hratelnost	Styl	
Bifi	3	4	4	3	14
Boubaque	3	3	4	4	14
Erric	2	3	2	2	9
Joe	4	4	4	4	16
RomiK	2	3	3	4	12
	14	17	17	17	65

Bifi

Skvele napísané. Hneď po prvých riadkoch vo mne zarezonovala spomienka na Gormenghast. Koncept bankárskeho poslíčka je veľmi originálny (žiaľ, motív pomsty už veľmi nie). Rovnako jeho osobnosť je opísaná veľmi uchopiteľne, vnímanie dôveryhodných ľudí ako kapitálu je skvelý detail! Veľká škoda je jeho rozlúčenie sa s minulosťou, zapojenie Mlčocha a Breffeho do jeho budúceho príbehu by malo veľký potenciál. Jeho problém so ženami je výborným zdrojom dobrých konfliktov. Veľmi pekné mechanické spracovanie. Tiež postava, ktorá patrí do prvej ligy.

Boubaque

Berengar je příkladem dobře pojatého klasického tématu. Navíc i popis je lehký, vtipný, a přes svou obsažnost není přeplácaný. Co mě mrzí, je opuštění některých vedlejších postav, které by se v příběhu určitě daly využít. Berengarovy cíle - krátkodobý i dlohodobý - ovšem zaručují, že bude stále co ve hře dělat a postava se tak nestane závislá na tom, co vymyslí vypravěč. Berengar patří mezi moje favority v soutěži.

Erric

Šlechtický synek s hlubokou rodinnou historií, jehož bratr se jej chce zbavit. Tohle mi přijde jako nosný koncept, bohužel to je skoro vše, co je k němu u postavy napsáno. Chybí mi v ní něco víc, čeho by bylo možné se chytit a s čím pracovat. Takhle postava zůstává sice dobře řemeslně zpracovaným, ale pořád ničím víc než šlechtickým synkem.

Joe

K tejto postave v podstate nemám čo dodať. Realistická postava, realistická povaha, kladné aj záporné stránky, pohnútky a nedostatky. Plusom sú aj autorove návrhy na prispôsobenie alternatívnemu prostrediu. U mňa ašpirant na víťaza!

RomiK

Tahle postava je stylově výborná. Řemeslná práce bezchybná. Nicméně konflikt a hlavní cíl postavy mi prostě moc nesedí. Celkově u mě srážela body jistá podobnost s jedním jistým hrabětem. A pak pomsta otci, když viníkem byl v podstatě druhý pán matky. Ale to je můj osobní dojem.

Bredwordin

11. až 12. místo

	Poutavost	Plastičnost	Hratelnost	Styl	
Bifi	2	2	3	3	10
Boubaque	3	3	4	3	13
Erric	2	3	3	2	10
Joe	2	2	1	1	6
RomiK	4	3	4	3	14
	13	13	15	12	53

Bifi

Nápad so špeciálnou jednotkou je skvelý. Problémom však je chýbajúci Bredwordinov „cover“. Hráme fantasy (t.j. viac-menej stredovek), s relatívne malou hustotou a mobilitou obyvateľstva, kde každý vie všetko o svojich susedoch. Ako asi bude postava, ktorá z domu ozbrojená vyráža v neobvyklých časoch nevedno kam a má peňazí na rozdávanie, vnímaná svojimi susedmi? Bredwordin musí udržovať nejakú fasádu, nejakú masku: že je napríklad kniežací posol alebo trebárs lovec ľudí. Jeho „verejná identita“ je podstatná nie z hľadiska realizmu, ale konflikt medzi tajnou a verejnou identitou a hrozba odhalenia bývajú v takýchto príbehoch dôležitým elementom. Kombinácia očakávaní kolegov a nadriadených a využitej „príležitosti“ dáva postave pekný psychologický rozmer. Skvelá počiatočná situácia „tu a teraz“. Vyvážený opis postavy, aj keď trocha chýba psychologické a sociálne prekreslenie (hodili by sa ešte jedna-dve osobnostné črty či zvyky, a tiež vzťahy k jednému-dvom kolegom či nadriadeným z jednotky).

Boubaque

Bredwordinův příběh se zdál být ze začátku obyčejným, ale zlom těsně před začátkem hry udělal opravdu hodně. Pro další hraní je to výborná postava, bohužel trošku to kazí několik rozporů v historii - především koncept „hodného a čestného“ zabijáka. Ani smlouva s ďáblem nepůsobí moc hodně a čestně (utrpení duší!). Mnohem věrohodnější by byl popis třeba jako málo sebevědomého mladíka, který vždy byl ve stínu svého otce a ani po jeho smrti z něj nevystoupil. Zároveň by pro hru mohla být vhodná nějaká autorita v podobě např. velitele jednotky, osobního přítele Bredwordinova otce - to aby měli „přátelé jeho otce“ konkrétní tvář.

Erric

Na první pohled obyčejná postava, avšak se zajímavými prvky, obzvlášť se mi líbil zvrat, který se stane před začátkem hry. Navíc má svědomí, nějakou tu vnitřní rozpolcenost. S postavou jsem v zásadě spokojený.

Joe

Bredwordin ako typický kladný hrdina mi príde trošku vnútorne prázdny. Áno, žiali za zavraždenou rodinou a ťaží ho dopad otcovej povesti na jeho zamestnanie, ale chýba mi v jeho podstate a konaní niečo vyložene osobnostné. Ako keby to bol robot s naprogramovanými reakciami. Zachraňuje ho možnosť riešenia jeho vnútorného zápasu s diablom, ktorý ak sa správne podchytí, môže sa zaujímavo rozvinúť. Tiež mi ale chýbajú dlhodobejšie ciele postavy okrem zistenia, čo sa stalo s jeho rodinou (a samozrejme otázky diabla). Do histórie postavy by som osobne primiešal niečo z úplne iného súdka, čo by mu poskytlo dodatočný smer jeho vývoja (aj celkom nezávislý od rodiny a práce) a samotnému Bredwordinovi by som pridal nejakú ľudskú črtu, ktorá by mur určitým spôsobom škodila, prípadne by bola jeho slabinou vo vzťahu k okoliu alebo ľuďom.

RomiK

Mohl bych psát stejně jako u Berengara, jen přidat více okouzlených slov. Stylově jsou si obě postavy lehce podobné, ale tato je mi mnohem bližší. Raději bych si zahrál tuhle postavu než jinou. Škoda je, že popis byl tak strohý – tahle mě zaujala.

Diana

1. místo

	Poutavost	Plastičnost	Hratelnost	Styl	
Bifi	4	3	4	3	14
Boubaque	4	4	4	3	15
Erric	3	3	3	3	12
Joe	3	4	2	3	12
RomiK	4	4	4	4	16
	18	18	17	16	69

Bifi

Diana je veľmi pekne poňatá postava. Osobne si myslím, že sa z motívu Havrana dalo vyťažiť viac než len zmiznutie, ale nijako zvlášť to nevadí. Štvorbodová štruktúra dáva veľmi plastický obraz o postave a jej cieľ je logický, no napriek tomu veľmi príťažlivý. Spracovanie vo Window troška pokrivkáva kvôli snahe zachovať tradičné vlastnosti a zručnosti (napríklad zručnosť „nevie plávať (k30)“ mi príde tak trocha zbytočná), od šedej eminencie by som čakal čosi trocha vzletnejšie. Sieť informátorov je ale super. Celkovo na mňa postava pôsobí veľmi zrelo, je to jeden z mojich favoritov.

Boubaque

Diana je velice inspirativní postava a v této soutěži pro mě nejlepší. Jako vypravěč bych si s ní věděl rady asi trošku líp (a Havrana bych nejspíš ještě využil ;)), ale i jako hráč bych si Dianu opravdu užil. Nemám jí co vytknout. Lepší už by mohla být, snad jen kdyby text byl ještě o něco atmosféričtější.

Mimochodem, nepřipomíná vám ten obrázek Jitku Schneiderovou? ;)

Erric

Povedená postava, zábavná s velkým potenciálem. Lov na bestii na šlechtickém dvoře je pěkné téma. Cíle i budoucnost postavy vypadají hratelně. Fajn mi přijdou i vize vztahů do budoucnosti. Trochu mi nesedí její nezištnost a odhodlání do všeho strkat nos a nic nevyzradit. Pro hru to znamená, že budou padat informace do ní, ale už je nesvěří ostatním postavám, které pravděpodobně budou s ní příběh sdílet.

Joe

Začnem od konca. Autorka uvádza poslednou vetou otvorenú otázku: „A co bude pak?“. V tom vidím najväčšiu slabinu tejto postavy, keďže práve toto pôsobí ako akési neukončenie. Musím však priznať, že potenciálu na hranie je pri Diane dosť a určite vydrží dlho – problém s kniežaťom, snaha o nájdenie (a spriatelenie sa?) s atentátnikom a skúmanie smrti Havrana. Hráč ale musí rozvinúť popri tom Dianu tak, aby bol jej herný život zaujímavý aj po dosiahnutí týchto cieľov. Čo po smrti kniežaťa, kto nastúpi ako nový miestny vládca? Ašpiruje Diana na túto pozíciu? A má na dvore nejakých nepriateľov, resp. bude ich mať, keď sa jej podarí odhaliť, prípadne odstrániť knieža? A čo Havran, mal on nejakých priateľov, ktorí vedia niečo viac o dôvode jeho zmiznutia?... Na tieto otázky treba pri hre pamätať a splietať z nich ďalší vývoj tak, aby bol herne aj mimoherne zaujímavý. Potom má Diana veľký ďalší potenciál.

RomiK

Jak si čtu postavy dle abecedního seznamu, dostávám se stále k lepším a lepším. Začal jsem na výborných a nyní již pomalu, ale jistě, klesám ke geniálním. Jakmile jsem začal číst postavu, tušil jsem, že ji nepsal hráč, ale hráčka. Vskutku, styl je… jiný, ale parádní. Postavu jako takovou si umím představit ve hře, a dokonce bych toužil vést pro ni delší kampaň. U mě jednoznačně jeden z favoritů na vítěze.

Ereen Gray

15. místo

	Poutavost	Plastičnost	Hratelnost	Styl	
Bifi	3	2	3	2	10
Boubaque	2	2	2	2	8
Erric	2	1	1	1	5
Joe	3	3	3	2	11
RomiK	3	3	4	2	12
	13	11	13	9	46

Bifi

Postava na mňa celkovo pôsobí veľmi príjemne. Má však v mojich očiach niekoľko nedostatkov. Za prvé, jej prepojenie s artušovským prostredím je veľmi slabo naznačené. Čitateľ, ktorý nemá znalosti o artušovskom cykle, môže byť dosť prekvapený (ako som bol ja). Vrcholom je jej cieľ získať Grál, ktorý v celom jej popise do toho bodu absolútne nefiguroval. Za druhé, minulosť postavy je dotiahnutá trocha príliš ďaleko. Polovica minulosti mi príde nasilu a zbytočná (možno bola odohraná v hre), počnúc zistením, že Merlin väzní Gwyneiru. Za tretie, dôraz na zabitie Morgany. Morgana jej bola ako matka, prečo by ju mladé dievča ako Ereen malo chcieť zabiť? Nestačí uväzniť či ponížiť?

Boubaque

Nevím, jak Ereen pojmout - je to poměrně zajímavý koncept, ale skoro bych řekl, že to u konceptu zůstalo a několik důležitých věcí zůstalo nevysloveno. Popis je místy tak zkratkovitý, že jsem měl problémy mu porozumět. Jednotlivé příhody od Morganiny zrady následují v takovém sledu, že nevím, jestli je mám dávat do spojitosti nebo ne. Text je nakonec tak stručný, že se nedozvím mnoho ani o samotné Ereen, což je škoda. Alespoň má Ereen nějaké cíle, jenže - krátkodobý cíl je strašně pasivní a snaží se zamlčet tajemství (aspoň poznámku, že by ho měli hráči do hry přivádět, a ne se mu vyhýbat!), dlouhodobé cíle jsou zase dost daleko a ohledně Grálu bych vůbec nevěděl, jak na to - proto by se hodil trochu obsažnější popis Artušovského prostředí, nebo alespoň krátkodobé cíle vystihující cestu ke Grálu.

Erric

U této postavy jsem se hned několikrát zamotal v historii a pak taky u měňavky, která mě docela zmátla. Přijde mi, že postava je uvařená z příliš mnoho nápadů na jednu postavu. Nejsem si jistý, jak dlouho dokáže Ereen skrývat svoji podobu takhle při putování s družinou, a nakonec jsem moc nepochopil, proč chce Ereen ještě navíc získat grál. Dle mého by postavě pomohlo vyškrtat některé motivy a zjednodušit ji.

Joe

Mladá meňavka má určite zaujímavý život. Jej vývoj je ale mierne chaotický, aspoň pri prvom prečítaní mi chýbali niektoré detaily a následnosť jednotlivých krokov bola mierne „sekaná“. Predpokladám, že Ereen je tvorená pre určitý konkrétny príbeh s tým, že autorka (družina) už vie, o čo sa jedná, prípadne že sú známe aj viaceré postavy a okolnosti a do nich je Ereen zasadená. Okrem tejto malej námietky (ktorá sa dá veľmi ľahko odstrániť malými úpravami textu tak, aby sa doplnili potrebné detaily a aby aj nezainteresovaný čitateľ získal obraz o všetkých potrebných informáciách) sú ďalšie komentáre pozitívne. Veľmi ľahko sa totiž Ereen dá hrať na to, že je síce meňavec, ale aj keď je od prírody k mágii nadaná, má sa určite ešte veľa čo učiť a tak môže pri svojej snahe o zničenie Morgany veľmi ľahko začať hazardovať a konať impulzívne. A čo potom ešte získanie Grálu? Dokáže vôbec mladé dievča pojať moc, ktorú by jej Grál poskytol? Dokáže vzdorovať vášniam a pokušeniam, ak by túto moc získala? A takisto sa dá rozvinúť jej túžba po láske, ktorú jej prekazila Morgana.

RomiK

Pro mě postava podobného formátu jako například Berengar nebo Bredwordin. Také míří se svými cíli vysoko a také je kladná. Kladné postavy jsou u mě vždy plus. Malinko jsem srazil body u Stylu, protože příběh byl stručnější, než by si Ereen zasloužila. Kdyby byl malinko rozpracovanější a více vysvětlující příběh, hodnotil bych poměrně vysoko.

Hadí Oko

16. až 17. místo

	Poutavost	Plastičnost	Hratelnost	Styl	
Bifi	3	2	2	3	10
Boubaque	2	1	3	3	9
Erric	1	1	1	2	5
Joe	3	2	2	3	10
RomiK	3	2	3	3	11
	12	8	11	14	45

Bifi

Napriek zaujímavým rovinám (jašteria identita (naprogramovaný mutant), goblinia kultúra a Chrám Chaosu, amnézia) a pútavému „určeniu“ postavy má podobný problem ako Amee. Postava je veľmi cudzia. Je zároveň jašterím mutantom, geneticky naprogramovaným na špecifickú misiu, zároveň vyrastala ako lovec medzi goblinmi, a ešte k tomu žije v ľudskej spoločnosti. Možno si ešte viem predstaviť hrať takúto postavu v hre 1 na 1, ale mám pocit, že jej stvárnenie a životná cesta by vyžadovali príliš špecifickú pozornosť od hráčov a preto mi príde trocha nevhodná na skupinovú hru. Psychologicky je však postava veľmi plochá, napríklad jej nenávisť k jašterom je slabo zdôvodnená. Prvých pár viet ma však veľmi chytilo!

Boubaque

Hadí Oko mi přijde přes svou rozpolcenost jako vpodstatě jednoduchá osobnost. Sám píšeš, že je to „klišovitý hrdina“. Někdy až tak klišovitý, že to působí nepatřičně - kdyby začal Ještěrany nenávidět po zjištění svého původu, ne jen proto, že na něj zaútočili, bylo by to přesvědčivější. Co mi opravdu chybí, jsou cíle postavy - „zabiják ještěrů“ mě nepřesvědčil ;-) Ovšem velice si cením rad, jak hrát jednotlivé aspekty, a líbí se mi systémové řešení rozpomínání se na své schopnosti.

Erric

Skoro mi ta tato postava přišla jako žert. Je v ní od každého trochu – některé nápad nejsou vůbec zlé, na druhou stranu hratelnost postavy naprosto zabíjí schopnosti typu: „Může být užit k rozvzpomenutí si na nějakou činnost a tedy vylepšení prakticky jakékoliv dovednosti.“ Doporučil bych nechat jen jednu základní charakterovou vlastnost (třeba tu amnézii) a na ní celou postavu vystavět.

Joe

Klišé sem, klišé tam, aj z klišé sa dá vykovať zaujímavá postava. Táto je trošku... prekovaná. Príliš veľa detailov, príliš veľa informácií naraz. Ak by som túto postavu tvoril ja sám, určite by mi všetky informácie zapadali na správne miesto a mal by som k nej svoj vlastný vzťah. Ale keď je postava daná na zahratie niekým iným, je to v tomto prípade ťažšie, pretože je akoby „vytrhnutá z reality“ určitého prostredia, príčin a nadväzností. Fakty o nej sú zaujímavé a v niektorých prípadoch celkom originálne (zrodenie v hniezde, utajená identita...), ale celok pôsobí mierne chaoticky. Akoby sa autor snažil zhustiť niekoľkostránkový text do kratšieho popisu tak, aby zachoval všetko dôležité o postave, ale pritom sa nevyhol informačnému prehusteniu. Ak by sa niektoré detaily z opisu vylúčili, prípadne by opis obsahoval stručný prehľad prostredia, bola by postava uchopiteľnejšia. To je potom ale, ako som spomínal, už otázka celkového prehľadu o konkrétnej hre, do ktorej je postava pravdepodobne napasovaná. A tým je trošku obmedzená jej univerzálna využiteľnosť.

RomiK

Zpočátku jsem chtěl dát za tuto postavu minimum bodů. Naštěstí jsem si přečetl poslední odstavec příběhu, který postavu vyšvihl o něco výše. Pravdou ovšem zůstává, že mi Hadí oko nepřirostlo k srdci tolik jako jiné postavy ze soutěže.

Henry Blake

6. až 7. místo

	Poutavost	Plastičnost	Hratelnost	Styl	
Bifi	4	3	3	3	13
Boubaque	4	2	2	3	11
Erric	3	2	2	2	9
Joe	3	3	3	3	12
RomiK	4	4	3	4	15
	18	14	13	15	60

Bifi

Veľmi sa páči, že postava so sebou nesie už aj nápadité prostredie! Je badať aj cit pre jazyk a vyváženosť detailu. Henry má skvelý koncept, rád by som si ho sám zahral. Postavy uprostred vývoja obvykle zaručujú dramatický a pútavý príbeh. Henry pôsobí veľmi uchopiteľne a hrateľne, aj prevedenie do FATE je pekné. Jediné, čo by som trocha vytkol, je nedostatok niečoho, na čom by mu záležalo tak nejak sociálne. Očakával by som, že veľká časť hry sa bude odohrávať práve v kapsli svetla, medzi preživšími – a myslím, že by malo existovať niečo, za čo sa v skupine preživších Henrymu oplatí bojovať (napríklad deti, či nejaký cieľ, smerovanie komunity). Ako sa jeho pozícia v komunite (či vzťah k svojmu cieľu v komunite) bude meniť s jeho pokračujúcou premenou? Vzťahy v izolovanej komunite obklopenej smrtiacim nebezpečenstvom získavajú fascinujúci charakter (skvelou štúdiou je napríklad komiks The Walking Dead) a bola by škoda tento rozmer nevyužiť.

Boubaque

Henryho koncept je zajímavý v tom, že se z nevýznamného úředníčka stal shodou okolností jeden z nejdůležitějších členů komunity, navíc se musí vypořádat s několika dalšími problémy. Ovšem i tak mi přijde Henry příliš nezasazený do prostředí - tak potřebný člen komunity by měl s ostatními navázat nejeden vztah (a teď nemyslím nutně milostný). I Henryho cíle - má hledat rodinu? má vyrazit na lov? má odejít mimo komunitu, aby jeho přeměna neksončila pohromou? - ho tahají každý na jinou stranu, aniž by to vytvářelo větší napětí, a to právě proto, že není pevněji navázán na komunitu lidí, kterým dělá průvodce.

A doporučuju zkontrolovat, jestli se postava nejmenuje stejně jako plukovník z MASH 4077 ;) (to jsem při hodnocení samozřejmě nebral v úvahu)

Erric

Napjatě jsem očekával postavu ze seriálu MASH, ale nakonec to nebyl on. Postava je zajímavá v pěkném settingu, ve kterém má i svou úlohu. Líbí se mi hlavně pozadí celé jeho osobnosti o ztrátě lidskosti. Z Henryho osobnosti jsem trochu rozpačitý, chvíli vypadá jako ušlápnutý depresivní chlapík a později zase sklízí ovoce za pomoc druhému. Postava má velký potenciál, ale ještě je potřeba ji trochu promyslet.

Joe

Postava Henryho má dobrý koncept a dajú sa v jej popise nájsť zaujímavé „háčiky“, to znamená oporné body pre Pána hry, ktoré môže využiť na ďalšiu stavbu príbehu smerom, zohľadňujúcim túžby Henryho (snaha o nájdenie rodiny, „šepot“ v tme a nervozita z toho, čo by na to povedali ostatní...). Zaujímavá by bola napríklad mierna zmena Aspektov skôr smerom k tomu, čo môže využiť teraz a ďalej - „úradníka“ asi menej, keďže v Tme asi takéto funkcie príliš potrebné nie sú; skôr by mohli aspekty byť smerované viac k rodine a jeho snahe o jej nájdenie, prípadne ešte k ľuďom okolo a komunite. Takisto by bol možno zaujímavý aj aspekt smerujúci na „šepot“, ktorý je následne možné vyvolať aj negatívne a spôsobiť tým Henrymu problémy (za určitú odmenu od Pána hry). Postava je ale zaujímavo !ukončená! s tým, že hráč a Pán hry majú viac možností na rozvinutie ďalšieho príbehu Henryho.

RomiK

Postava se četla parádně, obrázek líbivý. Základní příběh krátký, ale úderný. Jedna z postav, kterou bych si milerád zahrál. Tudíž bodíky navíc. Srazil jsem boda u hratelnosti z několika minoritních důvodů – Henry se tváří jako kladná postava, ale nemusí být. Já jsem klasik, a proto raději kladné postavy. V podstatě jsou otevřena obě vrátka a to mi malinko zkazilo dojem.

Isindale

10. místo

	Poutavost	Plastičnost	Hratelnost	Styl	
Bifi	2	4	3	3	12
Boubaque	3	3	2	3	11
Erric	2	4	2	3	11
Joe	3	4	3	3	13
RomiK	2	2	3	3	10
	12	17	13	15	57

Bifi

Minulosť postavy je napísaná veľmi zrelo, s absolútnou znalosťou pre mieru a kontrolou jazyka. Osobnosť postavy, rovnako ako jej ciele, je naznačená pekne a uchopiteľne. Vzťahy s bratom a otcom sú krásne dojímavé, naznačenie jej úlohy matky je perfektnou čerešničkou. Táto postava je dôkazom, že aj inak nenápaditý koncept postavy (polelf zlodej) v bežnom RPG systéme (DnD 3e) vie byť poňatý s citom a hĺbkou. Ďalšia postava, ktorá je môj favorit.

Boubaque

Isindale je pěkně napsaná, má dobře zpracovanou psychologii, ale přijde mi hodně obyčejná ve svých cílech. O mnoho líp bych ji hodnotil, kdyby hra nezačínala ve chvíli, kdy je téměř zcela vytržená z prostředí a zároveň i o svých cílech má jen velmi nejasnou představu. Kdyby hra začínala až potom, co se rozkouká ve městě, získá nějaké kontakty a případně objeví někoho, do koho by se třeba i mohla zamilovat, věděl bych najednou, co je pro Isindale důležité, čeho chce skutečně dosáhnout a co mám dělat já jako hráč. Jen při správném načasování by ode mě tahle postava dostala o dva tři body víc a rázem byla jedním z mých favoritů...

Erric

Jako postava mi přijde velmi obyčejná, skoro bych řekl až tuctová. Má docela pěkné prvky v historii ale oproti některým jiným postavám v soutěži není postavená na žádném nosném nápadu. Co se mi ale líbilo, je její povaha a osobnost, která je oproti ostatním postavám v soutěži nadprůměrně a čistě zpracovaná.

Joe

Isindale nám ako seba samú ponúka mladú slečnu s nie príliš príjemnou históriou (aj keď detstvo mala napriek otcovmu nezáujmu pekné, najmä vďaka staršiemu bratovi). Na toho je naviazaná a je to momentálne jej hlavná priorita – nájsť ho, prípadne oslobodiť a... jednoducho byť znovu s ním. Táto jednoduchá inštinktívnosť má dve stránky: na jednej strane má Isindale určitý cieľ, s ktorým sa dá v hre pracovať a jeho naplnenie vôbec nemusí byť krátkodobé, na strane druhej je Isindale v podstate otvorená kniha, do ktorej môže hráč vpisovať svoje vízie jej vývoja a tak ju prispôsobovať určitým smerom. Či už sa z nej vyvinie šikovná zlodejka (na čo má určite predpoklady), alebo sa dá naverbovať k žoldnierom (ak ju, takú mladú, príjmu), alebo si nájde nejaké zamestnanie ďalej od domova s tým, že až si niečo našetrí a získa zopár nových skúseností, vydá sa za bratom, pri každej z týchto možností má hráč voľnú ruku a postava ho nijako nezväzuje. To je jej výhoda pred postavami, ktoré už majú čo-to za sebou a sú už zaradené v spoločnosti. Drobným nedostatkom pre mňa je ešte niečo chýbajúce, niečo, čím by bola postava okorenená. Nejaký zlozvyk. Alebo nejaký zážitok, ktorý ju poznačil (ešte inak, ako zážitky z detstva). Ako čerešnička na výbornej torte.

RomiK

Dobře napsané, hezký obrázek – i přes můj negativní postoj k tomuto stylu kreseb. Nicméně jinak je postava úplně klasická. Což je parádní, protože klasická postava je dobrá. Jenže zde jsou i chvalitebné a výborné postavy. Sympatické bylo i to, že se jedná o postavu na DnD.

Leila Wellgood

3. místo

	Poutavost	Plastičnost	Hratelnost	Styl	
Bifi	3	2	3	2	10
Boubaque	3	3	3	2	11
Erric	4	4	3	4	15
Joe	3	4	3	4	14
RomiK	4	4	4	4	16
	17	17	16	16	66

Bifi

Je veľmi príjemné vidieť postavu do Shadowrunu, a dvakrát príjemnejšie postavu, ktorá je na opačnej strane služieb Docwagonu a nie obvyklým shadowrunnerom. Opätovné zapojenie Ziga, ktorý by mohol byť nosnou cudzou postavou príbehu, sa vyslovene žiadalo. Leilina rozpoltenosť medzi dve milované osoby poskytuje výbornú kostru budúceho príbehu. Okrem toho mám rád postavy, ktoré chcú otriasť samotnými základmi herného prostredia – a to by liek na goblinizáciu presne urobil. Popis jej osobnosti je síce pre mňa mierne na hrane čo sa týka množstva, ale tento poskytnutý detail môže byť pre iného hráča veľmi dôležitý pre uchopenie postavy. Leila je podobne ako Isindale pekným príkladom skĺbenia tradičnej RPG funkčnosti a zároveň citlivej psychologizácie.

Boubaque

Leila má zajímavou historii, ale nemůžu se zbavit dojmu, že v současnosti se její příběh příliš rozmělnil. Do akční hry, kde se nidko neptá na důvody, je Leilina historie skvělým doplňkem a vytváří potenciál pro zajímavé situace; ale pokud bych chtěl vyvinout aktivitu jako hráč, měl bych pocit, že mi nějaký údaj chybí, nebo přebývá - pokud řešit svůj vztah s trollem, případně dělení lásky mezi dva muže, pak mi přebývá snaha vyhnout se těžkým myšlenkám nebezpečím - pokud hledat lék proti goblinizaci, pak bych nevěděl, kde začít. Nápadů a možností jejich využití obsahuje text dost, ale nějaké jasnější zaměření by bylo jen ku prospěchu.

Erric

Byl jsem velmi mile překvapen touhle cyberpunkovou doktorkou. Pěkně napsaná, charakter přímo zvěstující budoucí morální dilemata. Ta holka má styl, šmrnc, problémy a potenciál. Jediná drobnost je, že mi chybí nějaký jasný hák, který potáhne, nebo buldozer, který potlačí postavu dopředu a vystaví ji v průběhu všem jejím problémům a dilematům. Takovou postavu bych si zahrál. I když já bych ji pojmenoval Leila Well-done.

Joe

Doktorka s pištoľou. Aj takto by sa dala Leila Wellgood charakterizovať. Týmto spôsobom je táto postava akosi vyvážená a dáva tým možnosť na jednej strane nepriateľov likvidovať a na druhej strane pomáhať tým, ktorí to potrebujú. Vo svete Shadowrunu sú obe možnosti potrebné, pretože bez jedného ani druhého nepreżijete snáď ani jeden deň. Tým sa z nej stáva relatívne univerzálna postava (samozrejme v intenciách žánru a prostredia), ktorú je ľahké si osvojiť a prípadne aj prispôsobiť. Až mi to príde trochu „nudné“. Ale nechápte ma zle, postava je dobre navrhnutá, jej ciele a osobnosť sú spracované výborne a má šťavu. Tá troška „nudy“ vychádza len z môjho osobného vnútorného pocitu a verím, že ostatným tak postava pripadať nebude.

RomiK

Tahle postava mě dokonale dostala. Vím, klasika – zmutovaný snoubenec, setkání a dva muži… klišé, klišé a klišé. Ale hezké klišé. V téhle postavě vidím obrovský potenciál co se týče romantických i akčních scén. Veskrze kladná doktorka, která sem tam někomu nakope zadnici. I když je tato postava klasická jako mnoho jiných, co jsem viděl, zalíbila se mi skoro nejvíce. A obrázek? Ten převálcoval mnohé jiné – tenhle jsem si prohlížel opravdu dlouho a do detailu.

Loque

16 až 17. místo

	Poutavost	Plastičnost	Hratelnost	Styl	
Bifi	2	1	1	2	6
Boubaque	2	2	1	2	7
Erric	2	3	2	3	10
Joe	3	3	1	1	8
RomiK	3	4	3	4	14
	12	13	8	12	45

Bifi

Je toho naraz priveľa: Shila? Kadeti? Einhasad? Templári? Inkvizícia? Povstanie? Ééé... Ako osoba, ktorej vôbec nič nehovoria termíny použité v backgrounde postavy (BTW z akého to je prostredia?), sa cítim trocha preťažený. Že je postava drow som sa dozvedel až na konci druhého odseku! Pre uchopenie a hrateľnosť podstavy sú podrobnosti Loqueho výcviku absolútne nepodstatné. Načo nám je vedieť o tréningových metódach, keď nevieme ani o jednej osobe, ku ktorej má vzťah a ani o jednej konkrétnej situácii, ktorá ho formovala? Podobne ako Alberto či Tim trpí syndrómom nedotknuteľnosti: nemá žiadne slabiny, žiadne zásady, žiadne vzťahy a ešte chce byť aj ultra štýlový (vlk). Postavy ako Loque sa v mojich očiach nemôžu stať hrdinmi, nemajú totiž čo obetovať. Jeho cieľ zvhrnút súčasný režim mal byť viac rozpracovaný (ako ho zvhrnúť? s kým? čo je potrebné urobiť? aké pred ním stoja prekážky?).

Boubaque

Řekl bych, že se na Loquem podepsalo to, že je to postava do počítačové hry. Mnoho textu se vztahuje k popisu životních cest, odkazujících k prostředí, o kterém se ale dovídáme jen náznakem. Text není nudný ani zmatený, ale obsahuje plno nepodstatných informací. (Třeba výcvik by se dal shrnout do dvou souvětí: „V raném mládí byl odtržen od rodiny, aby z něj byl vychován silný a sebevědomý voják. Přes své magické nadání byl zařazen k oddílu rytířů, což nesl s nelibostí, a rozhodl se svým mistrům ukázat, že dokáže spojit magii a hrubou sílu.“) Ovšem hlavně je Loque málo zajímavý proto, že nemá žádné vazby na prostředí, nemá partnery pro své jednání, protože nemá cíle. Nemá přátele, pro které by mohl něco obětovat, a hlavně - nemá co obětovat.

Erric

U této postavy mi nejvíce ze všeho přijde líto, že autor nevyužil pěkný koncept ze začátku. Pro postavu mi přijde skvělý námět, když má vymazanou paměť a naplněnou bludy, které si vymyslel režim kolem ní. Příběh této postavy bych viděl nejradši právě o střetech reálných a vnucených informací o rodině. Je příjemné, že si dal autor práci se studií osobnosti postavy. Osobně bych ale více ocenil zaměření na: co bude postava ve hře dělat, o co jí půjde a co se jí bude dít. (Poslední věta by se dala napsat k většině postav v soutěži.)

Joe

Keď preskočíte text o tejto postave a pozriete sa na poslednú časť, autor uvádza túto vetu, citujem: *„Pročítal jsem postavy z minulého ročníku a je pravda, že jsou mnohem stručnější, ale z mého pohledu tam naprosto chybí vztahy s jinými rasami, jejich kladné a záporné vlastnosti, které dotváří celkový charakter.“* To je možno v niektorých prípadoch pravda, ale 6 strán textu je predsalen príliš veľa. Nie nadarmo boli pravidlá stanovené na 1 stránku opisu postavy, pretože iný hráč, ktorý si túto postavu pozrie a bude chcieť zahrať, sa v nej musí zorientovať len tým, že si prečíta jej opis a vytvorí s k nej nejaký vzťah. Väčšina uvedených (aj faktografických) údajov je silne spätá s prostredím Lineage 2, ktoré v stolných rolových hrách nemá svoje zastúpenie, preto je ťažké postavu vôbec niekam zaradiť, aj z hľadiska systémového vyjadrenie.

Napriek týmto nedostatkom z hľadiska pravidiel súťaže má postava svoje svetlé stránky, ktorými je podstata jej charakteristík, kladných a záporných vlastností, vzťahov k okoliu a záujmov spolu s trošku všeobecnými cieľmi. Hovorím podstata, pretože textu je zbytočne veľa a určite by sa dal zostručniť do jedného-dvoch krátkych odstavcov, podľa ktorých si hráč o postave urobí obraz omnoho rýchlejšie. Osobne by som niektoré z vecí z popisu dokonca vynechal, pretože hráč sa potom môže cítiť príliš zviazaný týmito mantinelmi a ťažko sa mu bude hrať postava tak, ako ju autor napísal.

RomiK

Naprosto geniální postava, jako valná část letošních soutěžních příspěvků. Jen tahle byla o malinko víc geniální než jiné. Jediné co bych vytkl, je příliš mnoho textu. Postava mi přišla dobře promakaná a připravená. Ale jak říkám, osm stránek je osm stránek. Přečetl jsem si je velmi rád, ale poté jsem měl problém s hodnocením…

Mutrus Mun

6. až 7. místo

	Poutavost	Plastičnost	Hratelnost	Styl	
Bifi	4	2	2	4	12
Boubaque	3	3	2	4	12
Erric	2	2	2	3	9
Joe	4	4	4	4	16
RomiK	3	3	2	3	11
	16	14	12	18	60

Bifi

Vynikajúco napísaný príbeh postavy. Veľmi pekné a vhodné vyjadrovanie, jasný cit pre to, čo je dôležité. Mutrus je skvelou postavičkou, ktorej však pre účely hráčskej postavy ešte stále niečo chýba. Chýba jej cieľ alebo nejaká problémová situácia, ktorá „tu a teraz“ spúšťa hru, a chýba jej podrobnejšie opísané sociálne prostredie. Predstavujem si niečo ako mladého ctižiadostivého šľachtica, ktorému sa nevyplnila veštba, a ktorý sa Mutrusa rozhodne vydierať – Mutrus však v popise nemá nič, na čom by mu záležalo: žiadnych priateľov či tajné lásky, deti, žiadnych rodičov, ktorí sa nesmú dozvedieť, čím sa ich synček živí. Myslím si, že veľmi dôležitým momentom v strete medzi postavami s mocou (šľachta, kupci) a postavami z nízkeho prostredia môže byť to, že tí druhí majú veľa slabín (napríklad v podobe zraniteľných blízkych), mocní im vedia veľmi bolestivo ublížiť. Mutrus takúto slabinu nemá. Špecifickým problémom tejto postavy je aj to, že je veštcom. Ako by sa to dalo uchopiť v hre? Bol by to hráč, ktorý by veštby vymýšľal a Pán hry by rozhodoval, nakoľko sa splnia? Alebo by veštba zostala v hre nevyslovená a hráč by si len hodil, nakoľko bude úspešná? Alebo by to, že Mutrus je veštec, slúžilo len ako vhodná zápletka a samotné veštenie by sa v hre už neobjavilo (viď príklad so šľachticom)?

Boubaque

Mutrus Mun je krásná postava a hlavně výborně napsaná. Má stručně, a přesto jasně popsanou psychologii i srozumitelný a uvěřitelný příběh. Bohužel jeho příběh končí začátkem hry - do budoucna má Mutrus vlastně jediný cíl - nenechat se chytit. Takový cíl je strašně pasivní a závislý jen na tom, jaké nástrahy na něj vymyslí vypravěč. Jako hráč bych nevěděl, co mám dělat - ani teď ani v budoucnu. A popravdě, ani jako vypravěč bych neměl moc představu. Mnohem radši bych si o Mutrusovi přečetl povídku, abych zjistil, čeho vlastně má dosáhnout...

Erric

Gobliní šaman čtoucí osud významným lidem z města je velmi zajímavý koncept. O to zajímavější je pak dilema, jaký osud říci králi. Naneštěstí autor degradoval tohle skvělé dilema na prostý útěk před královskou mocí. Nejvíce by se mi líbilo, kdyby celá hra byla o příběhu před tím, než přijde král si vyslechnout osud o budoucnosti a o intrikách na dvoře, kdy by se Mutrus snažil věštěním osudu jiným lidem pomalu připravovat celé město a svoji budoucnost na to, co sdělí králi. Dle mého má postava obrovský, leč málo využitý potenciál. Navíc věštění osudu je velmi těžká věc na hraní, jako hráč bych ocenil rady, které by mi s tím pomohly.

Joe

Mutrusa nie je možné nemilovať, či už ste hráč alebo Pán hry. Dajú sa s ním robiť doslova psie kusy a hádzanie polien pod nohy nikdy nebolo tak zábavné, ako teraz, keď príjmete Mutrusa do hry. Jeho história a schopnosti dávajú veľký priestor pre príbeh a stručne povedané, celý príbeh by sa mohol točiť len okolo neho. Prenasleduje ho niekto zo závisti (veštice, čarodejky...), či z pomsty za zlú predpoveď (nejaký dedinský kováč...), alebo preto, že ho chce mať iba pre seba (šľachta, bohaté vrstvy)? Odkiaľ má vlastne tieto schopnosti, kto mu ich poskytol? A čo jeho vlastný kmeň? A... A ostatné otázky nechám na vás.

RomiK

Rozporuplná postava. Příběh mě vcelku nadchl, jenže pak jsem si uvědomil, ž nemám tušení, jak tuhle postavu hrát. Ve hrách pro jednoho hráče ještě ano, ale ve skupince by to bylo složité. Sice by vznikaly zajímavé herní situace, ale na druhou stranu i jisté komplikace. Z vlastní zkušenosti mohu jen říct, komplikace při hře nejsou dobré. Dobrá postava, i když jsem pár bodíčků srazil.

Rywen

19. místo

	Poutavost	Plastičnost	Hratelnost	Styl	
Bifi	2	2	3	2	9
Boubaque	2	2	3	3	10
Erric	1	1	1	1	4
Joe	2	2	2	2	8
RomiK	2	2	2	2	8
	9	9	11	10	39

Bifi

Minulosť postavy sa číta ako zlý zápis z hry. „Išiel tam, stretol toho, potom šiel tam...“ Chýba tomu proporcia – kľudne by autor mohol polovicu vyškrtnúť a o nič by som ako potenciálny hráč Rywena neprišiel. Na druhú stranu veľmi oceňujem opätovné zapojenie Evana do jeho príbehu a dramatický moment, v ktorom hra môže začať. Postave preto nechýbajú vzťahy (a tým pádom ani slabiny). Za príjemnú črtu považujem aj to, že sa vyhýba zabíjaniu protivníkov (veľmi by ma zaujímalo, ako by sa také rozhodnutie pri hraní DrD+ napĺňalo). Rywen je vcelku solídna postava, ale nemôžem si pomôcť, niečo tomu ešte chýba.

Boubaque

Rywen je v zásadě jednoduchá postava, ale moc to nevadí, i když některé momenty jeho příběhu byly velmi předvídatelné a Rywen je vláčen osudem, aby se dostal do konfliktní situace. Je škoda, že jediné popsané další postavy jsou protivníci nebo nepřátelé, nějaká alespoň neutrální, ale raději pozitivní postava by mohla rozvinout Rywenovu osobnost a dát mu i nějaké pozitivní hodnoty. Přestože mám poměrně jasnou představu, co dělat a čeho dosáhnout, ocenil bych ještě nějaký odrazový můstek pro začátek hry - pak bych asi dal za hratelnost plný počet bodů.

Erric

Postava mi nepřišla ničím zvláštní. Rywen má sklony být pro hru destruktivní postavou, protože celý jeho charakter je postavený na: nikomu nevěří, emoce nedává najevo, jde si za svým a nehledí na překážky, navíc nemá rád lidi a elfy. Tahle sestava jej dělá v jakékoliv diskusi nepřesvědčitelným a velice záhy by mohlo dojít k problémům v herní skupině. Také mi u něj chybí nějaká slabina. Pro příště je také vhodné vydělit cíle od historie, lépe se v nich pak orientuje.

Joe

Na Rywenovi je zaujímavý jeho aktuálny postoj k svetu. Je rezervovaný a odťažitý, ako štvaná zver. Zahranie takejto postavy nemusí byť tak ľahké, ako sa zdá, pretože za každým rohom cíti možnosť zrady a môže sa stať, že nebude dôverovať nikomu. Všetko to ale závisí od hráča a ďalšieho vývoja postavy. História Rywenovho vývoja je celkom zaujímavá, jediná vec, ktorú by som osobne z nej odstránil, je zrada dobrodruhov pri ceste za artefaktom. Dôležitejšie zrady sú totiž tie od Evana a Dorangara a oni sú podstatou jeho osobnosti. Dobrodruhovia a ich zrada možno zbytočne pridávajú mierne klišé k príbehu (keďže zrada je obsiahnutá už dvakrát) a lepšie by bolo spomenúť ich ako pomocníkov pri hľadaní artefaktu (a prípadne ich pridať naopak medzi Rywenových priateľov, ktorých môže kedykoľvek pri opätovnom stretnutí poprosiť o pomoc, keďže mu už raz pomohli a trochu im dôveruje). Zaujímavé by tiež bolo vymyslieť Rywenovi nejaký zlozvyk, ktorého sa musí pravidelne pridržiavať; nejaký rituál (keďže je mág a mágovia väčšinou rituály milujú ;)), ktorý musí viac či menej často dodržiavať, ale ktorý bude iným ľuďom liezť na nervy. A to, že mu to budú pripomínať, ho určite nenechá chladným; bude sa k nim kvôli tomu správať typicky mágovsky nevrlo.

RomiK

Povedená postava, která je bohužel úplně klasická. Podobných postav (ovšem mnohem horší kvality) jsem sám vytvořil mraky.

Špína

5. místo

	Poutavost	Plastičnost	Hratelnost	Styl	
Bifi	*4*	*4*	*4*	*4*	16
Boubaque	*3*	*3*	*4*	*3*	13
Erric	*3*	*2*	*2*	*1*	8
Joe	*4*	*4*	*2*	*3*	13
RomiK	*4*	*3*	*2*	*3*	12
	18	16	14	14	62

Bifi

Skvelý in medias res – plastický, strhujúci, písaný zrelým jazykom, okamžite nastoľujúci o čo ide. Je vidieť, ako tento okamih „tu a teraz, hraj!“ je dominantnou osou celej postavy. Vynikajúci koncept (somnambulická amnézia), skvelé a vtipné vybavenie, dramatické ciele („pokuď možno neusnout“). Nechýba vzťah, ktorý je zároveň aj cieľom (Sobi), keďže zmyslom tejto postavy nie je zotrvávať na jednom mieste v nejakom sociálnom prostredí. Práve naopak: čaká nás postmoderná tour de force plná hláškovania a bizarných situácií ako vystrihnutá z Charlesa Strossa alebo filmov Guy Ritchieho, ktorej by som sa rád zúčastnil! Charakterové rysy aj systémový popis sú VÝBORNÉ. Celé to má švih, má to štýl. „Nikdo mu neřekl, že to nejde“ a „četl Havla i Topola“ sa stávajú mojími obľúbenými hláškami. Snáď nemusím zdôrazňovať, že toto je jedna z najlepších postáv.

Boubaque

Co napsat ke Špínovi? Je to profesionálně zpracovaná postava, ale pro specifické rozpoložení hráče (asi proto u mě dostal o bod míň za poutavost), i když si dokážu hru představit jak v odlehčeném žánru, tak s hustou, tíživou atmosférou. Postava sice vyžaduje spolupráci vypravěče, nebo aspoň dalších postav, ale tipy pro hraní a nápady na zapojení dalších postav jsou plusem. Rozhodně je to postava, se kterou bych se při hře nenudil. V jediném detailu nemám úplně jasno, a to je stav po usnutí - mám hrát šílence, nebo se jen popíše, jak daleko jsem se dostal a do jakého průšvihu jsem se zase namočil?

Erric

Zábavně, ale hrozně nespisovně napsané dílko. Postava je vtipná, působí až cartoonovským stylem. Nejdříve jsem dal 4 body za hratelnost, protože tahle postava se bude hrát sama. Na druhou stranu jsem jeden bod ubral, protože se rychle ohraje a její a hráčovo blbnutí bude potřebovat něco hlubšího na nakopnutí. Také mi přijde, že tato postava je velmi těžko slučitelná s postavami jiných hráčů. Za což jsem na hratelnosti ubral další bod. Nemůžu ale říct, že by se mi postava nelíbila.

Joe

Zaujímavo namixovaná postava... Úplne sa k nej hodí aj systémový (minimalistický) popis, z môjho pohľadu by v inom, objemnejšom systéme iba utrpela jej priamočiara jednoduchosť - drogy a spánok. Ako autor sám priznáva, postava sa na družinové hranie hodí málo, pretože sa príbeh buď bude točiť okolo nej, alebo ho v inom prípade bude silne narúšať. Iba ak by celá skupina mala podobné problémy a riešila ich spolu. Čo zase znamená, že je postava vhodná iba v určitom type dobrodružstva, prípadne ako nehráčska postava. To je jediné mínus z mojej strany.

RomiK

Wau! Tomuhle říkám odvaha. Myslím, že tohle je jediná postava psaná tímto stylem. Pro svůj naprosto odlišný styl mě postava převálcovala. Nicméně, ač jistě velmi dobře hratelná, není toto mým šálkem čaje – podobně střiženou hru bych prostě nezvládl a proto jsem musel malinko srážet body. Ale jinak musím říct, že autor je hrdinný rytíř s pětačtyřicítkou.

Timotheos Gennadas

13. místo

	Poutavost	Plastičnost	Hratelnost	Styl	
Bifi	2	1	2	3	8
Boubaque	2	2	3	3	10
Erric	3	2	3	4	12
Joe	3	3	2	3	11
RomiK	3	2	2	3	10
	13	10	12	16	51

Bifi

Postava v mojich očiach trpí syndrómom „wish-fulfillment fantasy“. Nemá žiadnu slabinu (nemá žiadnu rodinu, lásku ani priateľov, žiadne zlozvyky či správanie, ktoré ho robí zraniteľným), je nadčlovekom, ktorý sa bez problémov infiltroval do najmocnejšej vrstvy ľudskej spoločnosti, a jeho cieľ „zničiť všetko ľudské“ je megalomanský (a zároveň vlastne aj veľmi vágny). Bol by to možno zaujímavý, aj keď trocha dvojrozmerný protivník – ale určite sa nehodí na hráčsku postavu. Za zaujímavé spestrenie ale považujem odporúčané gestá, ktoré sú dobrým návodom k hereckému stvárneniu.

Boubaque

Timovi chybí nějaká hloubka. Je zajímavé hrát za padoucha, který jinak častěji stojí proti hlavním postavám, ale pokud se jen přenese beze změny, pak to málokdy funguje. Tim je ten druh postavy, který nemá vazby na prostředí a jeho jednání řídí jediná myšlenka. Jediná postava v popisu kromě Tima je jeho otec, který už ale v příběhu figurovat nemá. Pokud navíc nemá žádný konflikt v sobě (nemohl třeba těch emocí najít víc? nemohl by se najít někdo, kdo by ho činil víc lidským?), pak se stává příliš jednoduchým a plochým. Co se mi opravdu líbí, je však popis vzpomínky na otce, která ale bohužel spíš osvětluje charakter Timova otce než Tima samotného.

Erric

Tim je zvláštní postava se zajímavým konceptem, ale po přečtení mi přijde jako dvě postavy v jednom. Velmi slibný začátek o hledání sebe sama a učení se životu vystřídala proměna v neméně zajímavou postavu mstící se intrikami mezi aristokraty. Na to, jak hrát intrikujícího mstitele s pozadím oživlého nemrtvého kouzelníka hledajícího sama sebe, bych potřeboval lepší návod.

Joe

Poloboh. Tak sa Tim cíti medzi ľuďmi a tak je nastavený aj pre hráča. A to môže byť práve tá najťažšia úloha – vyrovnať sa so schopnosťami tejto postavy a vôbec ju zaradiť do hry a vytvoriť pre ňu vhodnú družinu. Ak by boli ostatné postavy podobné, je to udržateľné. Takáto hra ale býva náročná na schopnosti hráčov a hlavne odolanie túžbe ovládnuť všetkých a všetko. Tim totiž v podstate nemá morálne zábrany ovládnuť všetko naokolo. Priznávam, možno ešte nemá natoľko rozvinuté schopnosti, ale aj táto interpretácia silne závisí na samotnom hráčovi a jeho uchopení postavy. Preto by som túto postavu odporúčal najmä skúseným hráčom a do vhodnej (polobožskej) hry/prostredia, v ktorej nepôjde primárne o vzťah „Tim vs. svet“, ale skôr „Tim vs. iné postavy“.

RomiK

Zajímavá postava, to se musí nechat. Příběh ilustrující pozadí je zajímavý a dobře se čte. I zbytek postavy je dobrý po stránce stylové. V ostatních kategoriích je postava taktéž dobrá, ale pár výhrad bych měl – na záporné postavy není mé srdéčko stavěné. Sám bych nezvládl vést hru pro záporné postavy, alespoň ne dlouhodobě. Celkově si myslím, že by Tim byl dříve či později pro svoji podivnost odhalen... Nicméně chválím autora za velmi zajímavý nápad.

Weird

8. místo

	Poutavost	Plastičnost	Hratelnost	Styl	
Bifi	4	4	3	4	15
Boubaque	4	3	3	3	13
Erric	2	3	2	2	9
Joe	4	3	2	4	13
RomiK	2	2	2	3	9
	16	15	12	16	59

Bifi

Veľmi originálne a zároveň zrozumiteľné poňatie. Cudzosť postavy sa v tomto prípade stáva devízou. Oceňujem aj dôraz na „tu a teraz“, presne takto sa to má robiť. Výnimočne sa mi tiež páčia vlastnosti mesta, hlavne pestrosť jeho možností komunikácie. Dieťa je podané veľmi uchopiteľne, zdôraznil by som však nejaký cieľ. Viem, že Dieťa bude najprv „osahávať“ svoje prostredie, čo môže vyústiť v skvelé scény. Skôr by som to ale tlačil do klasickejšej roviny, že Dieťa má naozaj byť nástrojom mesta na zobudenie boha-démona (cieľ postavy), ale začne byť samostatné a trocha príliš sa samo stane človekom, čím sa krásne vyostrí vzťah mesta a Dieťaťa (opäť materiál na dobré konflikty a hlavne originálne následky – viem si predstaviť, ako sa mesto Dieťaťu vyhráža, že strhne a pochová vo svojich útrobách celý sirotinec, ak ho Dieťa neuposlúchne). Ak by to bola hráčska postava, bol by to asi jej herecký koncert, avšak ani príbehy ostatných postáv by vďaka tomu, že Dieťa len spoznáva svet okolo seba, nemuseli popri jeho príbehu veľmi zanikať. Táto postava vo mne naozaj vyvolala pocit, že ju chcem hrať, čo je asi najvyššie hodnotenie, aké sa postave môže dostať. Hudba je príjemným bonusom!

Boubaque

Weird je zvláštní (kdo by to řekl? ;-)). Jako cizí postava by bylo atmosférickým doplňkem a zároveň prostředím hry, ale jako hráčská postava je to jednoduše výzva! Klidně bych hráči přenechal i jednání za město samotné, nejen za Dítě - bylo by určitě potřeba jiného přístupu, než by měly ostatní hráčské postavy, a takové netradiční hraní by bylo velmi náročné. Ale výsledný efekt by pak mohl stát za to. Jediné, co bych ocenil, kdyby už byly pospány nějaké vztahy ke konkrétním lidem - hra bude asi dost záviset i na ostatních postavách a Dítě už by třeba mohlo některou z nich znát. Chápu, že počátkem příběhu má být poznávání a učení se, ale rád bych se ještě na začátku hry od něčeho odpíchl.

Erric

Bezesporu originální postava, nicméně právě proto by potřebovala ještě více péče. Měl jsem velký problém z textu pochopit, oč vlastně jde a co všechno dítě-město znamená, a také velmi náročné pro mě bylo představit si, co to znamená pro hru. V textu je dle mého víc informací, než dokáže pojmout a spousta jich je jen naznačených s tím, že autorka předpokládá, že je čtenář odněkud zná a umí si je dosadit.

Námět mi přijde dobrý, ale nakonec trpí stejným neduhem jako text a to počtem informací na jeden příběh. Démoni, město a vztah s dítětem, schopnosti města, nemluvnost, tabula rasa, arogance, proměny… všechno to pro mě visí tak nějak ve vzduchu a nedokážu se ničeho chytit dost pevně abych si řekl: ano na tomhle postavím hru.

Joe

Viem si predstaviť hranie tejto postavy v družine, ktorá jej bude s niečím pomáhať, alebo ju pred niečím chrániť. Chce to ale naozaj nápaditého a skúseného hráča, aby nemal tendencie robiť si, čo sa mu zachce. Postava je aplikovateľná v podstate na hocaký typ mesta, od starých hlinených obydlí, až po moderné mrakodrapy, čo je plus (aj keď autorka ho skôr vidí ako pseudo-stredoveké mesto). Nápad je asi najoriginálnejší zo všetkých súťažných, problémom je len určitá monotematickosť zamerania príbehu na mesto ako také. A nároky na hráča. Tie z hrateľnosti bohužiaľ trochu strhávajú.

RomiK

Uffff. Sákryš. Co s touhle postavou? Neměl jsem být porotce, raději jsem se měl zúčastnit a skončit poslední. Takováhle a podobné další úvahy mě napadaly při čtení této postavy. Nezvládám ji, nepobírám ji. Moje RPG myšlení se naprosto zhroutilo. Město by si zasloužilo vyhrát, určitě je na něm mnoho práce…ale já jsem příliš konzervativní plechovka než abych se odvázal…Autorko, gratuluji – podařilo se ti zahnat mě do úzkých.

Yester

9. místo

	Poutavost	Plastičnost	Hratelnost	Styl	
Bifi	2	2	1	2	7
Boubaque	3	2	3	2	10
Erric	4	4	2	4	14
Joe	3	4	4	4	15
RomiK	2	3	4	3	12
	14	15	14	15	58

Bifi

Amiši ako motív v RPG, ultrakewl! Hlavne (neúspešné) skrývanie svojho talentu, ktorý by bol Amišmi považovaný za diabolský (a ktovie, aké iné schopnosti sa v nej ešte prebudia), by mohlo poskytnúť kopec dobrých scén a dramatické vyostrenie vzťahov v amišskej komunite. Žiaľ, amišské prostredie je len naznačené (asi sa predpokladá, že Yester rýchlo ujde) a hlavný motív pomsty nie je ničím originálny. A prečo by dievčatá či mladé ženy mali chcieť vraždiť? U Yester mi ďalej chýba aspoň jedna konkrétna postava, na ktorú by mala pozitívnu citovú väzbu – tak dôležitý aspekt u mladých žien! Zaujímavejšie by bolo, ak by napríklad šla zachrániť svojho priateľa, prvú veľkú lásku. Podobne chýba zachytenie jej psychiky, aká vlastne Yester je, ako ju hrať. Postava má potenciál byť silným príbehom ženského „coming of age“, o premene dievčaťa na ženu, ale žiaľ chýba ešte množstvo detailov.

Boubaque

Yester je „příjemná“ postava, rozhodně je dobrá. Co mě ale trošku mrzí, je zpracování - jaký typ atmosféry by měl příběh mít, mi došlo, až když jsem uviděl, že použitým systémem je World of Darkness. Komunita Amišů je výrazný a slibný prvek (zvlášť ve spojení s jejím talentem), ale ve chvíli, kdy je opustí, už si nejsem jistý, co přesně bych měl dělat - jít přímo na kliniku a mstít se? To asi ne... Hodily by se i nějaké vztahy - například někdo, o koho se může Yester opřít, nebo nějaký přítel či kamarádka mezi Dilliganovými dětmi, aby to bylo víc osobní (vždyť jediná postava kromě Yester je Dilligan).

Erric

Na začátku jsem byl z postavy úplně nadšený – dítě s na různých úrovních pěkně prohloubenou osobností v rukou zlého milionářského vědce, co na ní a jejích 15 nevlastních sourozencích dělá pokusy. To se mi líbilo moc. Bohužel autoři měli spíš filmovější záměr a udělali postavu, které už je zvenku pryč, je dospělá a chce se vrátit a pomstít. Nemyslím si, že to byla dobrá volba. V prvé řadě jestli mělo jít o horor (usuzuji tak z WoD deníku), pak postava, která se dobrovolně rozhodne vrátit a postavit svému strachu už se nikdy nebude tak bát, jako kdyby byla zavřená uvnitř a nemohla ven. Druhou věcí je, že si jen těžko představuji, co se bude ve hře dít. Dívka teď už dospělá se vrátí do svého domu a zkusí se postavit strachům z dětství. Otázkou je, jestli vlastně její příběh nekončí už tím, že překročí práh domu při návratu. Co se děje potom, už mi přijde jako epilog. Vážím si velmi této postavy, ale myslím, že se autoři měli zaměřit na jinou část jejího příběhu.

Joe

Mladé bezbranné dievča, zmietané osudom. Máme tu hrdinku... teda ženu, ktorá sa nemá na čo hrať, pretože v podstate nemá žiadne extrémne schopnosti, nie je ctižiadostivá, trénovaná, príliš sebavedomá ani uznávaná. Je to dievča priam zo (zlatej) ulice, či lepšie povedané klietky, z ktorej vyletela a teraz sa zaraďuje do normálneho sveta. A pokusy, ktoré na nej vykonával jej adoptívny otec, jej narušili jej posvätné vnútro, ktoré si tak stráži a bojí sa oň. A vlastne ani nevie, či tam vnútri je všetko čo má byť. Výborne spracovaný nápad s dobrou zásobou nápadov na dobrodružstvá a konflikty pre Pána hry aj pre ostatných hráčov.

RomiK

Pěkné, pěkné. Opět se objevila jistá zápornost postavy, ale i možnost zkladnění. To je škoda, protože tím postava získává na univerzalitě, ale ztrácí část svého kouzla. Celkově se mi zdá, že letos velká část hráčů vsadila na zápornost postav – a to je škoda, protože z mého skromného hodnocení jde vždy o nějaký bodík dolů. Tahle postava je dobrá, hratelná…ale taková trošku obyčejná. Nicméně, zalíbila se mi.

Zruk

14. místo

	Poutavost	Plastičnost	Hratelnost	Styl	
Bifi	3	1	2	3	9
Boubaque	4	3	2	3	12
Erric	2	1	1	1	5
Joe	3	3	4	3	13
RomiK	3	2	2	3	10
	15	10	11	13	49

Bifi

Postava a prostredie majú „flair“, sú podané veľmi štýlovo. Aj zápletka postavy je veľmi pútavá. Chýba mi však nejaký moment, ktorý spúšťa hru – Zruk napríklad odhalí jedného z agentov Pozorovateľov (predsalen, sledovať ho niekoľko mesiacov bez chyby musí dať veľa práce). Autor veľmi pekne zavádza do hry faktor rozdvojenej identity, avšak neposkytuje žiadne vodítka, ako túto rozdvojenosť v hre naozaj uchopiť (aj keď duálne štatistiky potešili). Tiež mi chýba momentálne sociálne prostredie postavy – jej blízki, priatelia, kolegovia, šéfovia, lásky – jej „bežné ciele“: čo vlastne robí, ak práve nezisťuje, kým je? Čím žije? Tak, ako je napísaná, je postava dosť slabo hrateľná, aj keď s veľmi pútavým drajvom.

Boubaque

Zruk je velmi zajívavá postava, ale skoro mi přijde, že by líp seděla do povídky (nebo románu) než hry. Přijde mi jako hodně prožitková, dokázal bych si ji užít, ale nevěděl bych pořádně, co s ní dělat: Má se snažit najít policistovu ženu? (To by mimochodem mohla být velmi silná scéna, pokud by ona nebyla zcela neoblomná.) Má hledat ty, kteří můžou za jeho „schozofrenii“? Z textu nevyplývá úplně jasně, na co má hráč klást důraz. Ocenil bych i nějaké tipy, jak Zruka hrát (například, jakým způsobem se budou střídat osobnosti). Zkušený vypravěč by věděl, co s ním, ale pokud by měl jasnou představu i sám hráč a nespoléhal na vypravěče, pak by to bylo ještě o něco zajímavější. Ale abych jen nekritizoval, líbí se mi například dvojí charakteristiky a způsob podání. Rozhodně jsem měl chvílemi chuť si Zruka zahrát.

Erric

Nenaformátovaný text bez nadpisů a bez obrázku nepůsobil na první pohled moc dobře. Celkem pěkný námět je ale utopen hluboko v historii a nikde není věnována ani zmínka jak takovou schizofrenní postavu hrát.

Joe

Aj keď Zrukova história začína rovnako, ako dvetisíctristoštyridsaťsedem iných histórií podobných postáv, či už knižných alebo tých z rolových hier, ale potom sa vďaka zvratu so vzpomienkami iného človeka v hlave Zruk stáva dvojsečnou, aj keď veľmi zraniteľnou zbraňou. To môže veľmi silno nahrávať Pánovi hry pre tvorbu zaujímavých konfliktov a zápletiek, čím sa môže poodhaľovať Zrukove vnútro. Dobrým mini-nápadom je napríklad vznik orientácie na červenovlásky...

RomiK

Zajímavá postava. Musel jsem si jí přečíst vícekrát, abych mohl konstatovat, že i když je mi blízká, zůstal jsem k ní chladný. Styl i žánr mi sedí, ale chybí mi víc návodů, jak tuto postavu pořádně rozjet. Musím říct, že styl postavy se mi líbí.

Dodatek: očima některých z porotců

Bifi

Veľmi ma prekvapilo, že v porovnaní s minulým ročníkom sme tento rok nedostali žiadne slabé postavy. Dostali sme 19 skvelých postáv, ktoré mi naozaj prišlo zaťažko zoradiť podľa vyhlásených kritérií. Posun v kvalite postáv bol vidieť predovšetkým v kvalite písania – minulosť a osobnosť postáv bola vo všeobecnosti opísaná veľmi zrelo, s citom pre jazyk a psychológiu, so zmyslom pre vhodnú mieru (ani príliš veľa, ani príliš málo). Autorom je jasné, že postavu nerobí zaujímavou jej rasa alebo vybavenie, ale že je to ich ľudskosť: ich ciele, vzťahy a emócie. To, čo som doteraz napísal, je samozrejme dôležité pre každú literárnu postavu. Čo je však dôležité pre postavu v RPG?

Pre mňa ako hráča je to nielen pocit, že viem, ako by som danú postavu herecky stvárnil, ale že aj rozumiem, o čo postave ide – čo chce dosiahnuť, čo bude jej najbližší krok. Veľmi dôležité je, aby v jej príbehu boli ďalšie (cudzie) postavy a aby súviseli s jej cieľmi. To mi umožňuje si ako Pánovi hry predstaviť, aké scény by som pre postavu nachystal, ako by som na ňu stupňoval emocionálny tlak a docieľoval jej kryštalizáciu či zmenu, ako by som proti sebe staval veci, na ktorých jej záleží.

Zároveň som si však všimol jednu častú tendenciu. Autori postáv sa akoby boja robiť to, čo sa normálne vníma ako práca Pána hry: teda nastoliť pre postavu jej súčasný konflikt či otvárajúcu scénu hry a určiť bezprostredný cieľ postavy a jej súčasné vzťahy s cudzími postavami. Postavy sú niekedy nedotiahnuté, ponechané vágne – asi aby sa dali začleniť do akéhokoľvek príbehu, ktorý Pán hry pripraví, namiesto aby si vyžiadali svoj vlastný príbeh. Tu nás čaká ešte veľa práce.

Aj keď som mal ku každej postave čo povedať (viď nižšie), tento rok pre mňa bolo ťažké hodnotiť ich číselne. Dúfam ale, že som slovnými popismi jednotlivým autorom či náhodným divákom aspoň trochu pomohol. Teším sa na ďalší ročník!

Erric

Mile mě překvapilo, kolik autorů se zúčastnilo, a některé postavy mě opravdu potěšily.

Na druhou stranu jsem si všiml dvou základních problémů, které se hojně objevovaly. V prvé řadě se nemálo autorů snažilo dostat do postavy všechny své aktuální nápady, což obvykle nedopadlo dobře. Pro příště bych doporučil vybrat si jeden nosný koncept a na něm celou tu postavu vystavět a cokoliv navíc nemilosrdně zahodit.

Dalším problémem byla velmi častá snaha vyrobit osobnost postavy tak, aby byla nepřesvědčitelná, nepřehádatelná a nepřechytračitelná. Postava, která nikomu nevěří, je chytrá, každému odsekává, nemá ráda spoustu věcí, do všeho šťourá a všechno nejprve dobře promyslí, nemá jednoduše žádnou duševní slabinu, se kterou by se dalo pracovat. A pokud se její hráč rozhodne, jiní hráči ani vypravěč nemají šanci s postavou pohnout. Skoro bych si tento problém dovolil nazvat emočním munchkinismem v sociální interakci. Nedoporučuji takové postavy dělat, protože jsou obvykle pro hru destruktivní a kazí kolektivní zábavu.

Nakonec bych rád řekl, že mě opravdu potěšily postavy s potenciálním námětem a s nějakým silným lanem, které je táhne dopředu příběhem a nutí je něco konat.

Děkuji všem za účast a přeji vám, abyste si vytvořené postavy při hře co nejvíce užili.

Joe

O prvé miesto sa pobili *Artur Wallis (Jerson)*, *Berengar (Goran)* a *Mutrus Mun (Gauldy)*. Aj keď všetky tri postavy sú prepracované a vyšperkované, Mutrus Mun má okrem toho v sebe čosi, čo mi výborne sedí – sviežosť života a svoju osobnosť. Preto je u mňa osobným víťazom práve on.

Z ďalších priečok boli najzaujímavejšie postavy *Yester* (pre svoju nevinnosť), *Amee* (ako konštrukt namiesto živej bytosti) a *Špína* (pre svoju drsnosť). Samostatnou kategóriou je postava/mesto *Weird* od Solweymiry, ktorá/ktoré poskytuje netušené možnosti hrania.

RomiK

Letošního ročníku se zúčastnilo úctyhodných dvacet postav. Jsem rád, že jich bylo tolik, i když jsem jich čekal sotva polovinu. Hodnotit bylo nadmíru těžké, protože všechny postavy byly minimálně dobré. Na mě a ostatní porotce připadl nevděčný úkol vybrat ty lepší. Může to znít hloupě, ale nechal jsem se vést citem a vybíral postavy, jak mě zaujaly.

Každá postava má totiž něco, co se mi na ní líbilo a nelíbilo. Někde převládlo více negativních prvků, jinde více pozitivních. Každá z postav byla zajímavá – některé z nich mám dokonce v plánu zahrát si jako cizí postavy.

Z mého pohledu jste vítězi všichni, kteří jste se zúčastnili. Díky vám za bezesné noci přemýšlením nad tím, která postava letos zvítězí.