

Základní koncepce Zorhajn Světa 2007

Obsah

Základní koncepce Zorhajn Světa 2007.....	1
Obsah.....	1
Krátce ke koncepci	2
Úvodem	2
Smrt	2
Bestie.....	2
Čas.....	2
Boj.....	2
Zbraně	3
Životy	3
Předměty	3
Objekty na ploše.....	3
Popis světa Zorhajn.....	4
Schopnosti	4
Studijní obory.....	4
Existence	4
Formy existence +	4
Magie a okultismus +	4
Meditace.....	4
Magie vs. okultismus	5
Magie a její druhy	5
Okultismus a jeho druhy	5
Magické obory +	5
Nekromancie	5
Léčitelství.....	6
Astralismus	6
Sférismus	6
Psychická magie.....	7
Magie hmoty	7
Magie zkázy	7
Bojová magie	7
Obecná magie.....	7
Tvorba a volba kouzel +	7
Náročnost kouzel	7
Šarlatánství.....	7
Tvorba postavy	8
Historie, životopis	8
Názory	8
Vzdělání a schopnosti.....	8
Fyzické a psychické vlastnosti	8
Prostředí.....	9
Druhy postav +	9
Klasická povolání dobrodruhů	9
Městská povolání a „povolání“	9
Humanoidi	10
Lykantropové	10
Lesní bytosti.....	10
Nemrtví	11
Golemové a konstrukti	11
Podzemní tvorové	11
Strašidla	11
Prastaří a vzácní tvorové.....	12
Mystická zvířata.....	12
Pohádkové bytosti	13
Astrální bytosti.....	13

Krátce ke koncepci

Kapitoly obsahující rozšiřující informace, které není úplně nutné číst (pro někoho), jsou označeny symbolem +. Označení se samozřejmě týká i podkapitol dané kapitoly, i když jejich nadpisy nebudou zvlášť označeny.

Úvodem

Zorhajn svět 2007 se bude hrát kompletně bez pravidel. Bude založen především a hlavně na roleplayingu. Záleží na hráčích, co budou dělat, jak budou hrát a co si vymyslí. Fantazii se meze nekladou, na druhou stranu je třeba přizpůsobovat se ostatním a vždy najít nějaký způsob řešení situace. Když se budou chtít zabít dva válečníci a ani jeden z hráčů nebude chtít zemřít, je třeba se domluvit. K dispozici je tato koncepce o základním fungování světa. Na rozdíl od pravidel nedefinuje jasně schopnosti, způsoby jejich dosažení ani nezavádí získávání zkušenosti, ale vytváří jakousi formu, jak jednotlivé schopnosti fungují a působí navenek, bez pravidlové specifikace. Prakticky definuje to, jak to asi vypadá ve „skutečnosti“.

To jak čeho dosáhnout, jak co funguje, o tom rozhodují hráči sami. Předpokládáme, že se Zorhajn Světa zúčastní převážně zkušení hráči, kteří dokáží objektivně hodnotit a vytvářet schopnosti a vlastnosti svých postav, aby nedocházelo ke vzniku například neporazitelných válečníků se schopností sesílat blesky. Dále zde je vysvětlen základní rámcový příběh. Opět, jedná se pouze o specifikaci toho, jak to v tomto smyšleném světě vypadá ve „skutečnosti“. Je však nutno ho respektovat, protože tak to prostě bylo. Na ZS2007 nebudou žádní organizátoři, všichni budou hrát nějakou postavu. Z toho plyne, že nebudou existovat předem připravené questy. Ale předpokládáme, že každý hráč, zvláště hraje-li postavy s vyšším postavením, bude sám vymýšlet úkoly a vytvářet questy ať už pro ostatní, nebo třeba pro sebe. Jakýsi rámcový příběh bude jen upřesněním stavu světa ve kterém se budeme nacházet. Budou nastíněny nějaké konflikty, ale to jak a co se bude dít, je již na hráčích samotných.

Smrt

Vrcholem roleplayingu je zemřít stářím :-). Jinak smrt nastane jako ve skutečnosti – po nějakém vážném zranění, po pádu ze skály, po seslání kouzla smrt (pevně však doufám, že takhle trapné kouzlo si nikdo nevymyslí). Ideální je, když hráčům nevadí, že zemřou. Snažte se vždy odhadnout, zda je reálné zemřít, či zda je možno přežít. To, že jste kouzelník, neznamená, že vždy existuje nějaké kouzlo, co vás z toho vyseká. Po smrti postava kompletně končí, je možné nějaké herní oživení – dohoda se smrtí (bude-li ji někdo hrát), kouzlo oživ, sehnání nového těla, ale příliš velké procento lidí přeživších vlastní smrt nedělá hře dobře. Usmrcený člověk si vymyslí novou postavu a hraje někoho jiného. Navíc v našem světě existuje něco jako svědomí (jak neznámá věc ve fantasy světech) a tak se mírumilovný alchymista, který v sebeobraně náhodou usmažil neskutečně bolestivým způsobem deset vesničanů, může potom v noci probouzet hrůzou. Tím chci říct, že vražda je i v našem světě něčím, co se nedělá každý den po ránu, a jsou dobrodruzi, kteří dokáží za celý život nikoho nezabít a ještě zemřít stářím.

Bestie

Ve hře se bude asi vyskytovat dost bestií a postav, jejichž doba života se nebude počítat ani na hodiny. Pokud chce někdo hrát takovou bestii na úrovni CP, může buď celou dobu hrát jen bestie, nebo hrát postavu, a v případě, že postava tam herně nebude – odcestovala, spí v zamčeném domě, je v hibernaci, může si hráč zahrát bestii. Ta musí mít ale úplně jiný kostým, aby nebyla zaměnitelná se skutečnou postavou. Bude-li chtít někdo hrát bestii jako postavu, není problém např. vlkodlaka, upíra...

Čas

Čas ubíhá trochu rychleji než ve skutečnosti. Dny a noci jsou pouze neherní.

Boj

Nutno zachovávat zásady bezpečnosti. Je vhodné dodržovat zásahové plochy (podle FAS), to že se nebude útočit na hlavu nebo rozkrok je snad samozřejmostí. Jinak souboj by měl probíhat co možná nejméně roleplayingově – rozumné nápřahy, žádné kydlení. Málokdo bez brnění snese víc jak jeden povedený zásah. Ne každá rána je smrtelná a není elegantní každého dorážet.

Zbraně

Opět, především bezpečnost. Nemusí být nutně obalené molitanem, ale zásady platí obecně. Co se týče velikostí a druhů, je to opět věc vámi zvolené postavy. Budete-li hrát zoceleného barbara válečníka, který byl vychovaný psy a prošel dvěma válkami, proč by nemohl mít dvoumetrový obouručák. Zbroje reálné, pokud budou pěkně vypadat tak i z jekoru či jiného materiálu.

Životy

Každý má tři životy... To byl vtip.

Předměty

Pokud možno reálné. Peníze budou standardně: 1zl = 5stř. Zlato bude. Stříbro bude. Jinak herně – byliny přírodní (s mírou, ať zbytečně moc neničíte přírodu), síra, kamení a tak, použijte fantazii. Peníze a drahé kameny budou někde uloženy, každý si bude moct brát, podle toho, jak je bohatý, jestli má nějaký způsob jak vydělává, když najde poklad... Když nebude nějaký předmět moci existovat reálně, tak ho nahradí papírek – napíše ho ten, kdo předmět vyrobil, našel...

Objekty na ploše

Tady se provázkům nevyhneme. Něco tam už bude, je možné stavět. Je dobré na stavbu umístit papír s názvem a popisem. Stavění opět roleplayingově, nikdo si nepostaví dům sám. Když vás ale bude víc, nebude to samozřejmě trvat šest hodin. Některá místa nebudou tím, čím jsou – louka = moře, bahno = nepřekročitelná bažina... bude to někde napsané. Respektujte to.

Popis světa Zorhajn

Schopnosti

Stejného účinku lze často dosáhnout použitím schopností fungujícím na různém principu. Například vyvolat v někom strach lze pomocí kouzla magie duše, pomocí působení bohů, výhružným pokřikem nebo stačí prostě měřit deset metrů a mít metrové drápy.

Studijní obory

Obory často sdružují schopnosti fungující na různých principech. Může to být kombinace šermířských schopností s více druhy magie a okultismu a znalostí bylin. Z jednotlivých odvětví staří mistři a znalci oboru vybraly takové schopnosti, které nejvíce potřebovali.

Nicméně existují badatelé, kteří zasvětili svůj život pouze studiu např. magie hmoty a dosahují v ní ohromujících výsledků.

Existence

Následující část osvětluje fungování a principy existence. Bojovníci jí nemusí rozumět, ale ti, co mají něco dočinění s magií nebo nadpřirozenými silami, by ji měli pochopit.

Existence je v zorhajnském světě dost abstraktní pojem. Že něco není vidět a nejde nahmátnout, neznamená, že to neexistuje. Pro různé formy existence platí zdánlivě různé fyzikální zákony.

Formy existence +

Normální existence

Nejběžnější formou je normální (neboli nesprávně hmotná), pro kterou platí takřikajíc normální fyzikální zákony. Příkladem je kámen nebo lidské tělo.

Duše

Další pochopitelnou formou je duše. Ta se projevuje v našem světě pouze prostřednictvím jiných forem existence, nejčastěji normální nebo magenergie. Je nesmysl tvrdit, že duše je někde. Pouze tělo, kterým se duše projevuje, se nachází na konkrétním místě. Zvířata a lidé jsou příkladem projevu duše pomocí normální existence a duchové pomocí magenergie, bohové pak astrální. Není známo, že by duše mohli komunikovat přímo.

Magenergie

Magenergie má k normální existenci nejbližší a nachází se v hmotných předmětech (není na nich však závislá), někteří tvorové dokáží její množství koncentrovat a řízeně ji používat. Její přítomnost ve standardním množství obyvatelé světa nevnímají – jsou na ni navyklí. Tělo čistě z magenergie lze pouze vycítit. Ale většinou zároveň ovlivňuje normální existenci, takže ho lze např. vidět (září, mění průchod světla).

Astrální existence

Toto je označení pro ostatní (a většinou těžko pochopitelné) formy existence. Její kategorizace je předmětem zkoumání. Existují takto například bohové a tzv. sféry nebo i hvozdy. Umožňuje to například všudypřítomnost (ve smyslu normální existence) nebo tzv. předvídání budoucnosti (což je způsobeno nevázaností na čas).

Příklad

Člověk je složen z duše a těla (normální existence), přítomnost magenergie je zanedbatelná. Pokud je člověk naživu, komunikuje duše pomocí těla. Jestliže je zabit, duše ztratí napojení na náš svět, ale pořád existuje. Je tak teoretická šance, že získá opět nějaké tělo (i jiného druhu), což vysvětluje existenci duchů.

Magie a okultismus +

Meditace

Jedná se vlastně o uvědomování si přítomnosti magenergie, její vyhledávání a její příprava k použití. Vyžaduje nerušené soustředění a klid.

Magie vs. okultismus

Magií se chápe přímé použití magenergie. Například u útočných kouzel magenergie proudí přímo od sesilatele k cíli. Okultisté používají magenergií ke komunikaci s nějakými vyššími (nadpřirozenými) silami. Okultista při útoku vlastně přiměje jinou existenci zaútočit na cíl, čili působení funguje následovně: sesilatel-existence, existence-cíl.

Magie a její druhy

Tvorové mohou mít odolnost universálně proti magii nebo proti specifickým druhům. Magie není až na výjimky místně omezena.

Energická

Magenergie se přemění na nějakou formu energie normální existence, která potom působí. Jednoduchým příkladem je blesk nebo světlo.

Magie hmoty

Magenergie rovnou působí na hmotu, mění její vlastnosti a přeměňuje ji (dokonce i na jinou formu existence). Příkladem budiž zkamenění nebo teleportace. Tento druh nabízí větší možnosti, ale je zároveň náročnější.

Magie duše

Magie duše vyhledává a napojuje se na duši a ovlivňuje ji, a tím i myšlení tvora. Existuje šance navázat spojení s dušemi bez těla (např. mrtvých).

Okultismus a jeho druhy

Okultismus znamená komunikaci s dušemi napojenými na astrální formy existence (čili nadpřirozené síly) a vyžaduje víru v tyto síly, protože přítomnost astrální existence nemohou tvorové zjistit, dokud se ona neprojeví jinou formou existence. Vzhledem k charakteru sesílání odolnost před magií před okultními silami neuchrání. Nicméně jsou tvorové, na které jsou některé okultní síly krátké. Použití okultismu je místně omezeno, což je dáno přítomností astrální formy existence a snadností komunikace s její duší.

Moc lesa

Postava věří v sílu přírody, hlavně lesa, a existenci bytostí zvaných hvozd. Tento druh okultismu lze tedy pochopitelně použít jen v lese. Komunikovat lze s hvozdem nejspíše i mimo les, nicméně tam je jeho působení na normální existenci značně omezené.

Víra v bohy

Bohové odměnou za víru jsou ochotni postavě plnit některá přání. Většina z nich je tzv. všudypřítomná. Většinou jsou značně samolibí a těší je, když je ostatní uctívají.

Komunikace se sférami

Postava je schopna přivolat bytosti, které mají jinak astrální existenci. Přivoláním se rozumí, že bytosti dočasně existují i pomocí normální formy nebo magenergie. Dokáží vyplnit i velice náročné úkoly, nicméně jsou někdy nevypočitatelné.

Magické obory +

Magické obory využívají různé druhy magie a okultismu k dosažení účinků zaměřeným určitým směrem. Vedle umění používat magie je třeba znalostí v oboru (např. léčitel zná lidské tělo, druid přírodu atd.). Pokud jsou znalosti postavy opřeny o znalosti hráče, je to výhodou.

Nekromancie

Nekromantie v původním významu znamená rozmlouvání s mrtvými, nicméně ve světě Zorhajn zahrnuje i tvorbu nemrtvých a další podobné praktiky. Nekromanti často mají rozsáhlé znalosti z oblasti lékařství.

Druhy nemrtvých

V základu je nemrtvé rozdělit na 2 skupiny, které jsou dosti rozdílné, ale spojuje je jejich tělesná stránka: Zaprvé to jsou **nižší nemrtví**, kam patří zombie nebo kostlivec. Jejich duše je magická (není to tedy vlastně duše ve smyslu druhu existence, ale vlastně magenergie). Většina nekromantů nikdy nedokáže vytvořit více než chodící stroje bažící po zabíjení všeho živého. Výhodou je, že k jejich vytvoření stačí jen nějaké mrtvé tělo. Do tohoto těla je navíc dodána magenergie, která umožňuje jeho fungování.

Druhou skupinou jsou **vyšší nemrtví**, kteří mají pravou duši, a často jsou nemrtvými „odjakživa“. Po psychické stránce jsou rovnocenní živým, často jsou velmi vzdělaní, protože jejich dlouhověkost jim poskytuje dostatek času ke studiu. Tělesně ale fungují jinak a podobně jako nižší nemrtví. Do této skupiny patří fexti, upíři a lichové. Také existují tzv. vtělení nemrtví. V principu se jedná o to, že nekromant opustí své tělo (které někde nechá bezvládně ležet) a jeho duše se napojí na cizí mrtvé tělo. Jaké své schopnosti bude moci nekromant v novém těle používat, závisí na kvalitě vtělení.

Fyzické vlastnosti nemrtvých

Jejich tělo vystupuje jako téměř ve všem jako mrtvé (když vynecháme tu drobnost, že se hýbe). Je netečné vůči únavě, bolesti a menším zraněním (větší zranění chápejte jako utnutí kusu těla), také vůči jedům a nemocem. Někteří vyšší nemrtví mají vysokou schopnost regenerace.

Stříbro účinkuje proti nemrtvým stejně jako železo proti lidem. Bodnutí železným mečem nemrtvého nerozhodí, ale stříbro působí, jako byste jím bodli člověka (tedy minimálně to bolí). Nicméně nemrtvému nevádí na stříbro sáhnout.

Svěcená voda na nemrtvé účinkuje jako kyselina, ale „svěcená voda“ je ve skutečnosti lektvar, který obsahuje i spoustu jiných věcí, než je voda. K její výrobě se nestačí pokřizovat nad vodou z potoka. Svůj název získala možná proto, že živý ji může klidně vypít a nepozná rozdíl od obyčejné vody.

Léčitelství

Léčit lze mnoha způsoby, léčitelé jich obvykle ovládají několik. Následující přehled je seřazen od nejprostšího způsobu po nejsložitější.

Ranhojičství

Ošetřování zranění (zvláště bojových) je často potřeba. Nevyžaduje žádnou magii, ale obvykle a zručnost.

Zázračné léčitelské schopnosti

Některé bytosti mají dosud neobjasněnou schopnost přelít druhému část své životní síly nebo léčit dotykem. Princip není znám, prostě někdo toto od narození dokáže.

Bylinkářství

Byliny mohou působit jako desinfekce pod obvazem nebo jako samostatný lék v podobě lektvaru. Pomáhají v zotavení po zranění...

Lesní léčba

Lesní léčba využívá hvozdu k léčení a pochopitelně funguje jen tam, kde má hvozd sílu (tedy nejspíše v lese). Obzvláště účinná je v kombinaci s lesními bylinami.

Magická léčba

Magie hmoty umožňuje okamžitě zacelit rány.

Magie duše zase přiměje tělo, aby produkovalo protilátky a vyléčilo se samo. Dobře účinkuje proti jedům. Rovněž může vyvolat hluboký ozdravný spánek a patří sem vysoce ceněná schopnost obživení, které vyžaduje vyhledání odpoutávající se duše.

Magie energie může dodávat tělu životní sílu.

Astralismus

Astralismus je magický obor zabývající se poznáváním a využíváním astrální formy existence. Zajímá se především o dočasnou přeměnu normální formy existence na astrální, či částečně astrální (např. neviditelnost, teleport). Mezi oblíbená kouzla astrálních čarodějů patří zmizení (byť dočasné). Dokáží také komunikovat a dokonce bojovat s některými astrálními bytostmi. Patří sem i zaříkávači, kteří zahánějí zlé duchy (zvrácené astrální bytosti).

Sférismus

Dal by se považovat za specializaci astralismu. Zaměřuje se především na astrální bytosti a okultismus zvaný Komunikace se sférami. Sféry získali název podle toho, že se dají stupňovitě rozřadit do stupňů podle toho, jak jsou vzdáleny od normální formy existence. Každý sférik se snaží komunikovat s co nejvyšším stupněm, v němž se nachází ty nejmocnější astrální bytosti.

Psychická magie

Psychičtí mágové se zabývají používáním magie duše k ovlivňování normálních bytostí. Schopnosti kouzel sahají od vyvolání vzteku po nucenou hypnózu. Pohled do cizí duše těmto mágům umožňuje rušit cizí kouzla (cílem protikouzla je vlastně sesílatel).

Magie hmoty

Tento obor přeměňuje vlastnosti hmoty a k vrcholu patří tvorba trvalých hmotných předmětů. Jako příklad kouzel se hodí uvést ochromení končetiny, zkamenění nebo vyčarování dočasné zdi. Výhodou kouzel magie hmoty je, že jejich účinek se projevuje normální formou existence a pomocí obecného rušící kouzla jdou rušit pouze při sesílání, potom dojde ke změně hmoty.

Magie zkázy

Specializace na energickou magii. Jejím neobvyklejším využitím je přeměna na oheň a elektřinu. Pečlivým studiem se lze naučit rozpoutat skutečné peklo. Magie energie má samozřejmě i jiná využití, ale ta jsou rozprostřena do jiných oborů.

Bojová magie

Tento magie neprohlubuje znalostí v nějakém oboru, ale spojuje kouzla z jiných oborů za ryze praktickým účelem. Bojoví mágové neovládají žádná překvapivá nebo mocná kouzla, ale síla tkví v jejich kombinaci.

Obecná magie

Nespecializuje se na nějaká nová kouzla, ale prohlubuje schopnost meditace a vylepšuje sesílání už naučených kouzel, jako je např. hromadné sesílání. Cílem je i zjednodušení již vynalezených kouzel, aby byla méně náročná pro sesílatele.

Tvorba a volba kouzel +

Vynalézt vlastní kouzlo je úkol nelehký, jak pro hráče, tak pro postavu. Obyčejný bojový mág používá kouzla, která vytvořili jiní. On je pouze vyčetl z knih nebo okoukal od učitele. Vynalezení kouzla většinou vyžaduje specializaci na danou magii a podrobnější studium.

Náročnost kouzel

Tento odstavec by vám měl usnadnit úvahu nad náročností kouzla. Z náročnosti kouzla vychází nároky na sesílatele k jeho zvládnutí a bezpečnému využívání; riziko neúspěšného nebo porouchaného seslání; psychická námaha a soustředění, které jsou potřebné k vyvolání.

Tabulka je řazena tak, že vlevo je to nejjednodušší a vpravo nejtěžší.

Druh magie

magie energie	magie hmoty; magie duše
---------------	-------------------------

Délka působení kouzla

jen okamžik seslání	v řádu minut	v řádu hodin nebo dní	trvalé
---------------------	--------------	-----------------------	--------

Rozsah

sesílatel	1 přítel; 1 nepřítel; 1 věc	všichni v okruhu; omezené okolí	všichni v okruhu mimo sesílatele	vybrané osoby/věci	nepřítomná osoba/věc
-----------	-----------------------------------	---------------------------------	----------------------------------	--------------------	----------------------

Na koho/co bude kouzlo účinkovat

úzce specifické (např. jen na toho, kdo vlastní určitou věc)	určitá skupina (např. nemrtví, elfové)	kdokoliv/cokoliv
--	--	------------------

Kdy/kde bude kouzlo účinkovat

velmi specifické místo/čas (např. místa, kde došlo k masakru; jen v poledne)	běžné místo/čas (jen v lese; jen v noci)	vždy/všude
--	--	------------

Šarlatánství

Ne každé kouzlení musí být nutně opřeno o skutečné magické schopnosti. Na „zahnání“ zlých duchů často stačí, když zákazník začne věřit, že opravdu zmizeli a začne podivným jevům dávat racionální vysvětlení. O účincích placebo (přípravku neobsahující účinnou látku, jehož léčebný efekt je vyvolaný přesvědčením pacienta, že je léčen) netřeba hovořit. Šarlatán může mít nějaké magické schopnosti, ale značně menší, než tvrdí. Prostě, co se nevykouzlí, to se ukecá.

Tvorba postavy

Zkrátka si to chce několik věcí ujasnit, aby vaše postava měla nějakou hlavu a patu nejenom jako části těla.

Historie, životopis

Hráč by měl znát životopis své postavy (pokud neexistuje dobrý důvod, proč by ho postava znát neměla).

Postava by měla vědět, kde se narodila, kdo byli její rodiče, kde získala vzdělání, životní zkušenosti, kde a pro koho pracovala, jaký jí hrozí trest, kdo jí může jít po krku, komu ona jde po krku. Nezapomeňte taky zdůvodnit, proč a jak jste se ocitli na místě, kde probíhá děj Zorhajnu Světa.

Názory

Postava by měla mít trochu jasno ve svých náboženských a rasových názorech, znát svoje předsudky. Mít nějaký vztah k chudým obyvatelům, k bohatým obyvatelům, vojákům, kouzelníkům...

Vzdělání a schopnosti

Měli byste si ujasnit, jestli umíte číst, psát, počítat, jste sečtělí. Měli byste vědět, jak jste se naučili to, co umíte – učil vás otec, starý čaroděj, život, studovali jste školy, šli do války, stali jste se členy pochybné bandy, provádíte vlastní výzkum.

Vzhledem ke skutečnosti, že schopnosti se musíte nějak učit, není příliš férové získávat je zrovna ve chvíli, kdy je nutně potřebujete – „teď by se mi to strašně hodilo“. Toto je apel zvláště na kouzelníky, z některých situací vás vaše kouzla nevysekají. Abyste mohli vytáhnout eso z rukávu, nejdříve si ho tam musíte dát. Nejlepším řešením je si schopnosti psát. Když se ji naučím, přidám ji do seznamu. Když není v seznamu, tak ji neumím.

Fyzické a psychické vlastnosti

Mnohé fyzické vlastnosti postavě dává hráč, ale některé herní záležitosti si zvolit můžete. Jak jste například zvyklí na zranění, nemoci, hlad, zimu. Pokud existuje dobré vysvětlení, pak i jaké máte odolnosti proti jedům, druhům magie, druhům okultismu. Kolik vám chybí vlasů, očí, končetin, bodů IQ, kolik máte navíc chlupů, vousů, svalů, koleček v hlavě, hrbů na zádech... Jestli jste bázlíví, povýšení, marniví, citliví, odvážní atd.

Prostředí

Druhy postav +

Následující seznam slouží jako inspirace pro volbu vaší postavy. Některé možnosti jsou vhodné pro hraní na celou hru, jiné jen na chvíli. Při volbě postavy pro delší časový si promyslete možnosti soužití s ostatními. Například Polednice je sice postava hezká, ale sousedské vztahy budou trochu vážnout. S úspěchem lze hrát vlkodlaka nebo upíra žijícího inkognito mezi lidmi. Drak je rovněž poměrně zajímavá postava, ale když si zajdete do hospody, tak to minimálně vzbudí pozdvižení.

Seznam slouží jako inspirace, nemusíte brát všechno doslova.

Klasická povolání dobrodruhů

Žoldák, voják a vysloužilý voják

Měl by mít zbroj, nějakou zbraň, i velkou, neměl by se moc babrat v magii. Nechává se najímat, hlídá, hledá poklady, zabíjí nepřátele, trénuje, bojuje jen tak pro radost, přepadává, slouží v armádě, slouží svému pánu, pracuje.

Zloděj, lupič a vrah

Dobrý kostým, krade, vykrádá, okrádá, přepadává, hledá poklady, nechává se najímat, intrikuje, pracuje pro nepřátelský stát, obchoduje, prodává zbraně. Jiné názvy a specializace: zloděj, loupežník, lupič, bandita, (vy)kradač, přepadatel, zbojník, horal, raubíř, lapka, bukanýr, olupovač, obíratel, nájemný vrah.

Rytíř a šlechtic

Důstojný kostým, většinou má vlastní sloužící a nějaké vlastní sídlo. Vládne, rozkazuje, vybírá daně, bojuje za sebe, za svého pána, politikaři, chrání slabší, zabíjí nestvůry, hledá poklady.

Kouzelník

Kostým přiměřený kouzelníkovi. Může mít sídlo. Od prostého zaříkavače, který pomáhá lidem, aby jim vzešlo víc obilí, po mocného mága, který lusknutím prstu obrátí směr otáčení země. Pomáhá lidem, bojuje, intrikuje, politikaři, věnuje se vědě, vymýšlí nová kouzla.

Další názvy a odrůdy: čaroděj, černokněžník, mág, čarodějník, čarodějnice, vymítač, zaklínač, věštec, šaman, mudrc, vědma, iluzionista, divotvůrce.

Druid

Věnuje se lesu, může i léčit. Stará se o zvířata, pomáhá lidem, bojuje proti lidem, sesílá hromadná kouzla, může probudit hvozd.

Alchymista

Má svou laboratoř, spoustu vybavení. Shání ingredience, hledá bylinky, míchá, vaří, hledá a tvoří, vytváří předměty, lektvary.

Kněz

Slouží nějakému božstvu, může léčit, uzdravovat, pomáhat lidem, bojovat, odvracet velké hrozby, přivolávat velké hrozby, plnit úkoly božstvům, sloužit mše.

Nekromant

Oporhován, pracuje s mrtvými, měl by mít laboratoř, krást těla ze hřbitovů, vytvářet nestvůry, zkoumat, věnovat se vědě, oživovat mrtvé, bojovat proti nemrtvým.

Městská povolání a „povolání“

Bard

Hraje na hudební nástroj, baví obecenstvo, leccos ví.

Šašek

Královský či potulný šašek, bavič a rozesmívatel.

Hostinský

Prostě provozuje svoji krčmu, šidí zákaznky, nebo nešidí.

Herec

Potulní herci, přijdou do města a zahrají něco, po čem se obvykle strhne krveprolití.

Kat, mučitel

Zaměstnaný u města nebo šlechtice nebo jen na volné noze.

Opilec

Věčně pod vlivem alkoholu, otravuje všechny, vyvolává rvačky.

Bubeník

Oznamuje nové příkazy šlechty – poprav, vyhlašuje odměny za nestvůry, úkoly

Obecní blázen

Prostě obecní blázen.

Dráb

Se svými pohůnky a nohsledy vykonavatel spravedlnosti.

Udavač

Má styky s vlivnými osobami. Pokud dostane dobře zapláceno, práská na kohokoli cokoliv. Je takřka nedotknutelný.

Obchodník

Cestuje s karavanou, nebo má krámk, ve kterém prodává své zboží.

Mnich, knihovník

Představitel vzdělanosti, ledacos ví nebo umí najít.

Podvodník

Chytrák, který vydělává na úkor ostatních. Však to znáte, podvodníci jsou i ve skutečnosti.

Prostitutka

Vykonává řádně své povolání nebo pracuje jako zvěd pro někoho jiného. Šíří určitou nákazu...

Neznámý pocestný

Z ničeho nic se objeví ve městě, pokecá, chytře poradí, zjistí pár novinek, staví se v hospodě, roznese pár fám a zase odtáhne dál...

Žebrák

Žebřák, za pár drobných leccos prozradí, má přehled o lidech.

Věštec

Prudí, podvodník, příživník.

Lovec

Loví standardní i nestandardní zvířata, lze najmout na zabítí bestie.

Otrokář

Loví a prodává lidi (když mu to projde).

Humanoidi**Trollové**

Skalní národ vysokých bytostí. Ač působí hloupě a neinteligentně, ve skutečnosti jsou poměrně chytří, ale myslí svým, pro člověka značně pomalým, tempem. To dokazuje i to, že mají rádi hádanky, které odráží jejich způsob myšlení.

Bobolaci

Inteligentní a bystrá rasa lidí jakoby křížených s kočkovitými šelmami. Jsou hbití a vzhledem k jejich povýšené a rasistické povaze pro ostatní značně nebezpeční. Žijí v horských lesích.

Vrani

Šupinoidní, tam kde nejsou lidi, dobří bojovníci, lehké mag. schopnosti, rasističtí.

Barbaři

Silný, barbarský, agresivní vyhledávají boj.

Skřítci

Většinou dobří, ale dost prudí, mají přehled o nerostných surovinách.

Bahenní příšera**Lykantropové****Vlko-, Medvědo-, Kryso-, Tygro-, Kancodlak**

Každou noc se jistojistě promění, jinak se může proměňovat kdykoliv, ale je to namáhavé, je silný, zranitelný hlavně stříbrem, přenáší nákazu.

Lesní bytosti**Goblini**

Primitivní humanoidní národ, který žije v lesích.

Elfové

Poměrně vyspělý a inteligentní národ, který však žije v současné době v ústraní v souladu s přírodou, kterou rovněž chrání. Lidmi, kteří elfy považují za hrozbu a nechápou jejich jiný systém hodnot, nejsou příliš oblíbeni.

Dryáda

Brání hvozd, když už někomu pomůže tak to stojí za to, dobrá lučištnice. Občas unáší malé holčičky.

Víla

Dobrá víla v lese u studánky většinou zakletý, léčí životy, utancovává k smrti

Bludička

Láká lidi, v bažině, temném lese, možná spolupráce s jinými bestii (dryádami).

Medvěd

Silné zvíře, sám málokdy útočí, brání si teritorium, drápy, tlama.

Vlk

Útočí ve smečce, zuřivý, drápy tlama.

Orel (či jiný podobný pták)

Létající, drápy

Pratur

Na pokraji vyhynutí, rohy, takovej přerostlej bejk.

Jelen

Parohy z větví, neútočí ale může mít nějaké druidoidní poslání (je to vládce lesa).

Krtek

Hrabe pod zemí, dělá chodby (s provázkem v ruce vyznačuje dungeony, které nemají čas udělat organizátoři).

Nemrtví

Vyskytují se na pohřebištích, v chrámech, na dějištích bitev, v okolí působiště nekromanta, nebo to jsou sami nekromanti.

Kostlivec

Tradičně, neinteligentní, většinou jako stráž.

Zombie

Tradičně, neinteligentní, stráž.

Mumie

Tělo většinou někoho významného, který byl už před nějakým časem pohřben.

Ghúl

Hřbitovy, místa kde bylo zemřeno mnoho lidí, živí se ožíráním mrtvol (nákaza cholera, sklony ke kanibalizmu, má pařáty).

Fext

Dlouhý, hubený, přivandrovanec, jeho síla je ukryta ve skleněné kuličce na krku s tajnými značkami. Přízrakoidní, magický (obrana), částečná nezranitelnost, rychlý, inteligentní (*typický fext je ve Svatební košili ve filmu Kytice*).

Přízrak

Magický, nehmotný, neinteligentní, kouzelný, magická místa.

Lich

Značně inteligentní „nemrtvý kouzelník“, upgrade nekromanta (vytvoření zombie, kostlivec)

Upír

Poměrně silný vyšší nemrtvý. Saje krev ale má humanoidní vzezření, takže může žít normálně mezi lidmi. Dokáže se proměnit v netopýra, je inteligentní, může ovládat neviditelnost.

Vampír

Slabší než upír, není společenský, v odlehlých místech, ne tak inteligentní.

Bruxa

Vypadá jak víla, ale proměňuje se v létající nestvůru (lidské velikosti), pije krev

Alp

Osoba éterického vzezření, slabší než bruxa, neschopnost proměny.

Mola

Nejslabší upír, hnusné humanoidní vzezření, drápy, pije krev.

Golemové a konstrukti**Golem**

Silný, bez zbraní, nebo jen jednoduché, odolnost a obrana, působí spíš nemagicky, neinteligentní

(oddaný stvořiteli (alchymistovi), po smrti stvořitele samovolně útočí, k ovládnutí potřeba šém, či jiný artefakt – lze s jeho pomocí „si ho ochočit“) druhy - zemní, železný, stříbrný, ohnivý, zlatý

Socha

Součást interiéru, past, nehybná, útočí posléze, libovolná forma, neinteligentní, válečníci (pozn. zvrácené umění)

Gorgona (obživlé chrliče)

Obdoba sochy, ale létající, u pevností a velkolepých sídel

Elementálové

Vodní, vzdušný, zemní a ohnivý, silní, vlastnosti a útok podle druhu elementu.

Podzemní tvorové**Klepáč**

V dolech, přerostlý skřítek, strašlivě silný, ne moc inteligentní, dobrák, prostě totální a prvotřídní klepáč.

Trpoši

Hory, doly, zlato, dobrý kováři dokážou zlepšit zbraň.

Permoníci

Těží v dolu, pomáhají kopáčům, mohou prodávat či darovat stříbro.

Kyklop

Jednooký obr, ne moc inteligentní, kyj, jeskyně.

Medúza

Strašlivě ošklivá, místo vlasů hadi. Na koho se podívá, zkamení.

Strašidla**Duch**

Nehmotný, éterický, magický, hřbitovy, inteligentní, něčí duše (vysvobození, většinou dobrý, oběť křivdy, vraždy, odkrývá minulost).

Bílá paní

V noci chodí po hradbách, duch, potřebuje odklít, je silně rasistická - bílá paní, bílá síla.

Ohnivý muž

Dotykem zraňuje ohněm, všude kolem zapaluje, ale není nutně zlý – možná určité prokletí.

Čert, sylván, rokyta

Není to hardcore čert, ale je z pekla, sabotáže, prudění, není očividně zlý, ale může i bojovat, může nosit lidi do pekla (v pytli).

Meluzína

Sedí v komíně a kvílí, může létat, někoho unést.

Morana

Babice s kosou a křídly. *Když ji někdo vidí sít trávu pod šibeničním vrchem, může si být jist, že se blíží morová epidemie. Zastrášení.*

Múra, mora

Po nocích obchází lidi a saje z nich život, může se proměňovat.

Polednice

Zjevuje se kolem poledne, malá, šedá, hnáty křivé, pod plachetkou osoba, o berličce, hnáty křivé, hlas – vichřice podoba. Unáší zlobivé děti. Může ale někdy pomoci v nouzi. *„Běda však každému, kdo urazí polednici, bude toho brzo litovat.“*

Klekánice

Obdoba polednice, ale chodí večer.

Hejkal

V lese, hejká, může způsobit migrénu, útočit hlukem.

Bída

Příjemná paní, která se občas na někoho přilepí a dolejšá a dolejšá. Problém je, že dotyčného po chvíli přivede na mizinu – postižený se s ní totiž musí o vše dělit, nejde-li něco rozdělit, bere to ona. Obvykle se drží těch nejhudších, ale nijak si nevybírá. Nejde ji zabít ani vyhnat, nezbyvá nic než doufat, že se *snad* přilepí na někoho jiného.

Prastaří a vzácní tvorové

Vyskytují se vzácně, mezi lidmi nejsou příliš oblíbeni. Často představují „přerostlé příbuzné“ obyčejným živočichů. Na světě byli dříve než lidé a je považují často za příživníky nebo potravu (nebo je v poměru slučovacím).

Drak

Povaha draků je různorodá jako povaha lidí. Nicméně draci mívají častěji různé rozmary (sbírání zlata, urozených panen), v jejichž provozování se jim vzhledem k jejich velikosti a síle těžko brání. Nemusí představovat přímou hrozbu a jejich přítomnost může být trpěna – *vždyť on zase tak neškodí, tak proč riskovat životu při pokusu ho zabít.*

Pavouk

Většinou obří, pavučiny, paralýza, jed.

Štír

Obří, jed, klepeta.

Morový králíček

Malý přítulný králíček, který přenáší mor.

Obří mravenec

Les, kusadla.

Obří vosa či jiná létající bodající havěť

Létá a bodá.

Plivník

Ze zobáku se mu sypou zlaťáky asi tak 3 za den pokud se pravidelně nekrmí napadá ostatní. Čím je však větší tím je hladovější takže může sníst i majitele.

Výroba: *„Vem černé vejce, které snesl černý had pod šibenicí, devět dní ho zahřívěj v podpaží. Nesmíš konat dobro, při řeči vol slova zlá, nadávej. Ne abys vlez do kostela, užil jméno boží nebo se pokřižoval!“*

Zeugl

Chapadloidní nestvůra, žije v městských odpadištích.

Striga

Tradičně (pokud nevíte, co je tradičně, tak máte smůlu), má sídlo, je silná.

Vidlonoh

„Malý“ drak, létající, krade ovce, dokáže se dobře bránit

Ent

Obživlý strom libovolné velikosti a síly, náchylný na oheň a sekery. Ochránc pralesu. Druidy snese.

Měňavec, doppler

Může na sebe vzít podobu jakékoli velikostně odpovídající postavy.

Sliz

Hromada lepkavého, zeleného, útočícího slizu.

Mystická zvířata

Vyskytují se nečekaně. Nejsou popsána v žádném přírodopise, když se někde objeví, není tam nikdo, kdo je probádal; a taky se obvykle prozkoumávat nenechají. Jejich výskyt má vždy nějaký hlubší smysl, i když někdy je znám jen jim samým.

Jednorožec

Dobry, neagresivní, magický, inteligentní, zpravidla složí hlavu do klína čisté panny. Rozdrcený roh z jednorožce má nedozírné vlastnosti...

Mantichora

„Letos je ale teplo...“, okřídlený lev s štířím ocasem, hrají ho dva, ocas má jed, může létat.

Bazilišek

Malý jedovatý drak.

Fénix

Relativně nesmrtelný pták, drápy, shoří a zas se obrodí.

Gryf

Půl lev (dolní část těla), půl orlice (horní část těla), létá, útočí drápy a zobákem, stráží bájně poklady, pták Noh, může být i dobrý a někoho někam odnést

Harpyje

Orel s dívčí bystou (víte co myslím), „*všechno unášely, pokálely a ohavně páchly*“, drápy

Saň

Drak s více hlavami, jde lépe zahrát, víc lidí hraje víc hlav, tělo se zamluví.

Minotaurus

Půl býk, půl člověk, má sekeru, je strašně silný, sídlí v podzemních labyrintech.

Kentaur

Půl člověk, půl kůň, lučištník, v lese

Pohádkové bytosti

Neměli by se ve hře objevit jen tak.

Vodník

Sídlí ve vodě, vyvěšuje si pentličky, občas někoho stáhne pod vodu – hlavně ženský, sabotáže vodních zařízení, ale neničí si vodu (otrávením), může být i dobrý – pomoci v boji proti rozličným vodním příšerám, či příšerám náchylným na vodu

Meluzín

Prudič, chodí a každému říká: „To nemáte podle normy, to musíte předělat,“ a když to někdo předělá, tak mu řekne, že je to špatně a že to musí předělat tak, jak to bylo původně, a když se s ním někdo hádá, že mu to tak řekl, tak řekne: „To sem nemohl říct.“ No prostě je to idiot. A není to pohádková bytost, je to debil. Je nesmrtelný, *takový tu budou furt, není se za co stydět.*

Jeskyňky

Krásné, v jeskyních. *Jen tři prstíčky strčíme, hned zase půjdeme... Jak bych nenařtkal, jezinky jeskyňky mi vyloupaly oči a teď mi nic nezbyvá, než tady umřít hladu.*

Džin

Vnucený dárek – jedno přání, nelze obnovit, nutno vysoké tření

Baba Jaga kostěná noha

Sídlí v chaloupce na kuří nožce, každý den odlétá za prací na hmoždíři, palicí se odráží a pometlem za sebou cestu zametá. Dobrodruhům může pomoci – daruje artefakt, poradí, nebo uškodit – daruje artefakt, poradí, dítě či mladší osobu obvykle sežere.

Kostěj Nesmrtelný

Silný a mocný, má obrovský zámek někde na konci světa, „*Kostějova smrt je ve vejci, to vejce v kachně, kachna v soudku a sud pluje po sirém moři.*“ ☺, takže je skoro nesmrtelný, baví se unášením čerstvě provdaných žen.

Kocour v botách

Vybere si toho největšího loosera a soustavným dáváním dobrých rad a občasnou pomocí ho vypracuje na kinga.

Astrální bytosti

Jestliže by se pohádkové bytosti měli objevovat jen s uvážením, tak u astrálních bytostí to platí dvojnásob. Že jejich výskyt vzbudí pozdvižení, je dost umírněné tvrzení.

Balrog

Pán ohně, lze před ním jenom utéct.

Ďábel

Je to hardcore čert, má vidle, je notoricky zlý, zabíjí lidi, bojuje proti všemu dobrému.

Anděl

Mocný bojovník z nebes, má plamenný meč, může létat, bojuje proti všemu zlému, ale někdy se v rámci boje proti vyššímu zlu neohlíží na lidi. Andělové v systému kabaly: Anael, Gabriel, Camael, Michael, Sachiël, Caffiel

Démon

Bytost z vyšší astrální sféry, může mít až neomezenou moc.

Démoni v systému kabaly:

- Belzebub (vládce temnot a démonů)
- Samael (vládce vzduchu a anděl posledního soudu)
- Piton (duch věštec)
- Asmodeus (anděl ničitel)
- Belial (duch věrolomnosti)
- Lucifer (duch astrálního světa)
- Satan (protivník Boha)

Bůh

V principu se neliší od démona. Nejlepší je, když bohové zůstávají ve svých astrálních sférách a smrtelníkům se nezjevují. Je to sice pokušení hrát boha, ale dotyčnému hráči asi potom zpřerážíme prsty.