

# Obecné informace

---

## Reálie

### Quiritská říše a barbarské národy

Quiritská říše je paralela Římské říše. Pro účely dobrodružství GC 2019 je cca 200 let po pádu její západní části (z důvodu vpádu hord barbarů), což je cca 100 let po dobrodružství 2016 a 2017. Východní část původní Quiristické říše se stále drží, ale je velmi daleko a je spíše izolovaná. Lze si představit jako fantasy klišé - vznešené elfy, izolované někde ve svých městech, hvozdech... Nicméně stále obchodují a spíše než silou (vojensky) snaží se řešit svoji bezpečnost intrikami (manipulují s vůdci barbarských říší, poštvávají je proti sobě atd.).

Barbarské národy, mezi které patří i Slované, přišli na území (nebo do jejich sousedství), které obývali Quiriti. Usadili se na troskách jejich měst, vesnic, chrámů apod. Ti „lepší či prozíravější“ barbaři nevyplenili každé město a nezabili každého Quirita, ale koptovali stávající quiritské úředníky či duchovní a s jejich know-how na troskách Quiritské říše vybudovali říše svoje. Nicméně učenost jako taková zmizela, přežila jen „pragmatická a dogmatická“ stránka veřejného života (tedy řekněme právo a dogmatické náboženství, bez intelektuálních kudrlinek, stavitelských dovedností... starého světa).

### Říše a národy se vztahem k dobrodružství:

- Kirunský kaganát (Avaři)
- Slověnská knížectví (několik knížectví, které jsou ve volném svazu, někdy jsou i proti sobě, rozestě hlavně na okraji Kirunského kaganátu)
- Dlouhovousové (Langobardi – jižní Germáni)
- Armorika (pořímtění Kelti, Germáni, Británie/Francie – mnoho království/knížectví)
- Seveřané (Germáni).
- Quiritská říše (důležité jsou zejména enklávy na jižní hranici Dlouhovousů).
- Skřekové (téměř vymizelí, původní (nepořímtění) Keltové).



---

## Vzdělanost, církve

Zatímco quiritská říše byla po všech stránkách velmi rozvinutá (pokročilé stavitelství, válečnictví, zpracování kovů, filozofie, umění, právo, státní správa, magie, alchymie, písemnictví, kartografie, matematika aj. vědy), barbaři žili se svými mýty v polozemnicích či jurtách. Málomocný barbarský vůdce byl tak „osvícený“, že při dobývání quiritských bašt uchránil vzdělané lidi či písemnosti. V centrálních oblastech se tak nezachovala žádná knihovna, nezachovaly se žádná sofistikované systémy jako kanalizace či akvadukty, barbaři nedokázali opravovat chrámy, paláce, lázně či vysoké a pevné kamenné hradby. Co však přežilo pád quiritské říše je církevní, tedy organizační struktura kněží (biskupů), ze které těží (státosprávně) hlavně Armorika a částečně Dlouhovousové. Kontinuita a pravý smysl víry tam však už nehraje takovou roli. V Quiritské říši je situace obdobná, zlatý věk objevů již skončil, momentálně vládne zákaz „bezuzdného“ čarodějnictví. Víra – náboženství slouží zejména k utužení vnitrostátní politiky (vědění, magie a alchymie... to je moc). Takže Quirité spíše lpí na tradicích a již svoji vzdělanost tak nerozvíjí.

V Armorice a u Dlouhovousů se zachovaly zbytky církevní organizace, kdy vždy biskup začal spolupracovat s novým vládcem a toto sepětí se ukázalo užitečné pro obě strany – vládce nechal duchovní žít a využíval jejich síť výběrů dani od poddaných. Postupně tak převážilo toto náboženství. Doznalo však jistých proměn – u Armorikánců a Dlouhovousů je král zároveň brán jako bohem vyvolený, jeho zástupce zde na Zemi. U Quiritů zůstaly obě „říše“ odděleny – světská od církevní.

Z víry, nebo spíše náboženství, se tak stalo politikum – Quirité ji šíří jako součást „dobrých mravů“, což je jejich podmínka pro přijetí vazalství podrobeným uskupením. Kdo chce s Quirity mít pakt (nebo je poražen v boji), musí přijet do nejsvětějšího chrámu a zde přijmout víru z rukou samotného císaře či spíše jeho biskupa.

Pro Armoriku a Dlouhovousy je zase náboženství záminkou, že jsou to oni, kdo obrácením na víru spasí Duše nevěřících před strašlivým osudem – peklem. A jejich král k tomu byl bohem vybrán. Proto jsou oprávněni vést výboje – dělají to pro spásu nevěřících. Na pořadu dne jsou tak hromadné křty porobených nepřátel. Jen se Dlouhovousové a Armorika nemohou shodnout, čím král je tím Bohem pověřeným a navzájem se osočují z kacířství.

---

## Církev Dubu a Lípy, mučednictví

Na severním okraji původní quiritské říše se náboženství podivuhodným způsobem smísilo s původní vírou skřečích druidů. Podobné synkretismy vznikaly i na jižních hranicích quiritské říše, ale ty jsou mimo záběr dobrodružství. Tyto enklávy také nebyly vydrancovány (jelikož ležely na mocensky nezajímavých místech a neměly mocenské ambice, často se nacházely na pustých ostrovech, uprostřed hvozdů apod.), tudíž se zde uchovalo i quiritské vědění a písemnictví, které církev střeží.

Z druidismu pronikla velká úcta k přírodě, z barbarského společenství úcta i např. k ženám. Z víry pak, že bůh je laskavý a každé stvoření je jeho laskavým stvořením. Barbarští bohové byli krvelační a nepřátelští, poťouchlí a jejich záměry nevypočitatelné. S vírou v boha přišlo poznání, že Bůh je laskavý a vše se děje sice s nepoznatelným, ale stále vstřícným plánem, který však může být lemován těžkostmi – výsledek je vždy dobrý, i když se to tak v danou chvíli nemusí jevit.

Pro tyto věřící je také charakteristický důraz na pokání (každý hřeší a měl by se kát), jehož nejvyšší forma je mučednictví. To však může nabývat 3 různých podob – rudé mučednictví je jasné a není potřeba je příliš představovat. Zelené mučednictví je asketický život v přírodě, mimo lidská obydlí, z tohoto zvyku vznikly kláštery. Bílé mučednictví je pak misijní činnost (odvozena od bílého roucha, přežitku druidství).

## Blatenské knížectví

Je tomu již dvě generace (cca 40 let), co uvnitř Kirunskému kaganátu povstal vůdce, kterému se povedlo zažehnout oheň povstání proti Kirunské porobě Slověnů. Za pomoci Slověnů vně kaganátu (a zasvěcení věd i o tajné pomoci quiritů, kterým se rozpínavost kirunů přestala líbit) se podařilo mnoho slověnů emancipovat zpod nadvlády polkanských otrokářů. Nově emancipovaní Slověné založili několik knížectví po obvodu Kirunského kaganátu. Jedním z nich je i Blatenské knížectví s hlavním knížecím sídlem Blatnohradem ležícím na pobřeží velkého jezera (Balaton v našem světě), na místě bývalého quiritského města.

Na jedné straně hranic čelí nájezdům Kirunů, kteří už však pozbyli svoji akceschopnost a jejich otrokářská říše je dlouhodobě v úpadku. Mnohem větší nebezpečí tak leží na opačné straně hranic - rozpínavá říše Armorika s Bohem vyvoleným Králem v čele, které (viz výše) se cítí vyvolená spasit všechny NEVĚŘÍCÍ Duše před nadvládou PEKLA. Popřípadě z jihu hrozí Dlouhovousové.

---

Z politických důvodů se tak před 5 lety kníže Kocel rozhodl přijmout Víru. Nyní je pro Armoriku na mezinárodním i vnitrostátním politickém poli obtížné obhájit případnou válku proti Blatenskému knížectví (je to nejspíš jen otázka času, ale zatím taktika Kocela funguje). Nicméně quiritské i Armorické pojetí Víry bylo pro Slověny neschůdné (viz výše). Naštěstí se Kocel doslechl o působení Církve Dubu a Lípy, jež hlásá svoji velmi umírněnou a hlavně apolitickou verzi Víry, blízkou i původnímu pohanství Slověnů - za tímto účelem Bílí mučedníci Církve založili za Kocelovy podpory významný klášter Blatnohradě (začíná to být i renomované centrum vzdělanosti, včetně magie). V tomto klášteře zdokonalili nauku ještě více - přiblížili věrouku, jazyk atd. Víry a zvyklostem, svátkům, slavnostem, mýtům.. zkrátka víře Slověnů. Mnoho bratří a sester zmíněné Církve pak šíří tuto verzi Víry i mezi prostý lid.

Jedním z takových lidí jsou Crha a Strachota, kteří se rozhodli sloužit Laskavému Bohu (rozvíjet vzdělanost apod.) právě na místě Šumského Rubu jednak jako pokání, jednak jako součást "politiky" (aby sousední Armorika neměla záminku vydrancovat třeba parciální usedlosti na území Blateny s tím, že jsou stále bez Víry).

Blatenské knížectví bych co do reálií nepovažoval za nutné dále rozvádět - bude odpovídat realitě "klasického" fantasy low level knížectví. Jedno hlavní město s částečně kamennými hradbami (pozůstatek quiritů, nyní opravované i za pomoci učenců Církve dubu a lípy), několik dřevěných hradišť na klíčových stezkách u hranic. Zbytek dědiny. Stále mnoho hvozdů, mnoho bažin - výhodný taktický prvek (Blatnohrad - hrad na Blatech, tedy ostrovech v nivě řeky vlévající se do jezera). Živí se klasicky - lovem, rybolovem, chovem dobytka, zemědělstvím. Zvláštní bohatství tu není. Severozápadním cípem prochází územím jantarová stezka - z poplatků plyne hlavní část knížecích příjmů.

## Šumský Rub

Všechny tři části dobrodružství se budou odehrávat **ve vesničce Šumský Rub** nacházející se na severozápadě Blatenského knížectví. Jedná se o malou vesnici, domky jsou dřevěné, plánovaný kostel bude zdaleka největší stavbou ve vesnici. Vejde se do něj celá dospělá populace vesnice, tj. 50 lidí. Ve vesnici žije zhruba 70 obyvatel.

Šumský Rub obklopuje **ze všech stran hvozd, nejhustší je směrem na západ**, kde nejsou udržovány průseky. Vesnice patří k chudším místům Blatenského knížectví, pěstování plodin není právě jednoduché, hodně se spoléhá na lov.

---

Šumský Rub je vesnice relativně soběstačná, většina obyvatel musí pracovat na poli nebo v lese, část z nich umí nějaké řemeslo (jako třeba kameník nebo tesař). Běsobjice ve vesnici nemají, pokud potřebovali pomoc, museli se obrátit na některé větší osady v okolí.

### Skřetí obětiště

Na místě, které si církev vybrala pro stavbu nového kostela, leží dnes ruiny jakéhosi dávného objektu. Ruiny jsou již jen obtížně viditelné, vypadají jen jako velké kameny porůznu rozesté na plácku na okraji Šumského Rubu. Až při bližším pohledu lze poznat, že kameny jsou nahrubo opracované a umístěné tak, že tvoří obvod nějaké stavby.

Historie tohoto bývalého skřečího obětiště sahá do dob dávno před příchodem prvních Slověnů na toto území. V době, kdy byl založen Šumský Rub, bylo už obětiště v podobném stavu jako nyní, takže ani v ústní lidové tradici se nezachovaly příběhy o účelu těchto ruin. Při příchodu prvních obyvatel do Šumského Rubu však byly ruiny ještě trochu aktivní, takže vesnice byla často sužována běsy, spousta strašidelných a hrdinských historek z dob budování prvních průseků se dochovala, jsou to ale dnes už spíš jen pohádky pro děti, jejich jádro je ovšem pravdivé. (Jedna taková historka je součástí jednoho z Měsícsvitů). Vesničané si ovšem tehdy zvýšenou přítomnost běsů nespojovali s ruinami, ale spíše s okolním hlubokým hvozdem. Jistá obezřetnost ovšem byla na místě, a tak tehdejší nejstarší obyvatelé vesnice umístili k ruinám (směrem k lesu) dědky, aby je chránili před zlou mocí. Běsů postupně ubývalo, dědkové na svém místě zůstali dodnes, i když už jsou tam spíš jen z tradice, než že by někdo pociťoval vyloženou nutnost k ochraně vesnice. Naopak staré ruiny si vesničané v posledních letech oblíbili, jelikož tam hojně roste léčivá rostlina zvaná mezi pohany litvor (pozn.: je to andělka lékařská), kterou žrekyně Loreta používá do svých mastí a odvarů. Pomáhá při bolestech břicha a starým lidem ulevuje při jejich bolestech kloubů. Vzhledem k tomu, že mezi stoupenci nové víry je rostlina známá jako andělský kořen, rozhodl kněz Strachota, že právě toto místo je vhodné pro stavbu kláštera.

Ruiny vznikly před několika sty lety, kdy území osidlovali Skřekové. Skupina dobývajících území na jihu od obvyklých skřečích držav, to neměla jednoduché. Usadila se nedaleko současné vesnice, avšak příliš se jim nedařilo, sužovala je neznámá smrtelná nemoc, také počasí bylo proti nim a někteří Skřeci brzy začali umírat hladem (způsobila to blízkost pekelného ústí). Jak bylo ve skřečím národě zvykem, v případě, že se nedařilo, padala odpovědnost vždy na daného skřečího vůdce, který pak byl sesazen a obětován. V případě tohoto klanu bylo zvykem, že neúspěch vůdce znamená zapálení jeho obydlí a s



---

ním by měla uhořet i celá jeho rodina. Tehdejší vůdce klanu se ovšem této tradici vzepřel a své hlavní protivníky zapudil. Ty se uchýlili do míst dnešní vesnice, kde začali spřádat plány proti svému bývalému vůdci. Skřečí magie jim ovšem nestačila, brzy začali ve své zlosti a ponížení objevovat odvrácenou stranu magických sil, spojili se s nečistými silami Pekla a pomocí lidských obětí získávali čím dál větší moc. Ruiny jim sloužily jako hlavní obětiště. Jejich činnost ale donutila několik skřečích klanů, aby se spojily a nakonec tuto magicky nečistou odnož svého rodu definitivně zahubily. Obětiště Skřekové pobořili a to od té doby zarůstá trávou a nikdo netuší, jaké zlo na tomto místě dřímá.

## Reálie pro hráče (základní informace na webu)

### Před začátkem dobrodružství

Letošní dobrodružství nenavazuje dějem na žádné předchozí. Prostředí je slovenské, podobně jako v ročnících 2017 a 2016, jen situované více na polední stranu slovanského území, odehrává se několik desítek let od událostí zmíněných dobrodružství. Znalost těchto reálií není důležitá pro samotný průchod dobrodružstvím, je jen bonusem k věrnějšímu ztvárnění rolí.

Volnou inspirací je raně středověká střední Evropa, resp. mytologie a náboženství jižních Slovanů. Žánr letošního dobrodružství není specifikován, počítat lze s **vesnickým prostředím a nižší úrovní, tedy i “menším” významem družiny.**

**Důležité upozornění:** v letošním dobrodružství hraje důležitou roli **Víra** - jedná se o koncept náboženství, které je čistě fiktivní, případná podobnost s jakýmkoli existujícím náboženstvím či systémem víry je čistě náhodná. Cílem autorů dobrodružství není snaha se jakkoli dotknout náboženského či jiného vyznání hráčů a hráček. Vše vzniklo pouze pro potřeby a účely letošního dobrodružství.

### Družina a postavy

**Vaše postavy** jsou všichni Slované, pocházíte z **Blatenského knížectví**. Rasy z DrD (elf, trpaslík, ...) v příběhu nemají krom číselných statistik žádný význam. Bez ohledu na rasu všichni vypadají jako lidé. Rasy z DrD poukazují na příslušnost k nějakému slovanskému rodu. Je na libovůli hráče, jak a zda si svůj rod pojmenuje.

Například hráč, který hraje za barbara, si může pojmenovat tento rod rodem Mstislava Silného, který byl pověstný svojí silou a tím, že nenechal žádnou křivdu bez trestu. Nebo o

---

Květanech (hobitech) každý ví, že jsou malého vzrůstu, zato šikovní v pěstování rozličné zeleně.

## Reálie

Nevýznamné knížectví však leží v politickém zájmu sousedních říší, zejména díky možnosti vybírat tučné clo z obchodní stezky. Kirunové, i přes svoji pověst, se stali po slověnském povstání nevýznamnou silou. Hlavními rivaly tak jsou Dlouhovousové a především Armorika. Jsou to mocné říše, které se prohlašují za pokračovatele a nositele tradic Quiritů. Naštěstí pro Blatnohrad jsou vyčerpaný vzájemnými střety. Obavy tak panují, co nastane v době míru, který je mezi Dlouhovousy a Armorikou na spadnutí.

## Náboženství

Obyvatelstvo Blatenského knížectví převážně vyznává slověnské bohy, především Svaroga, Velese a Mokošu, klaní se Větru, Zemi, Ohni a Vodě, vzývají Slunce i Lunu. Duchovními představenými jsou především tzv. žrecové, kteří žijí převážně ve spojení s přírodou a starají se o duchovní prospívání společnosti. Jedním z nejvýznamnějších žreců je i kněz Kocel. V nedávné době se do knížectví dostala i nová Víra, kterou přijal i Kocel. Jak tato Víra vypadá se dozvíte níže.

Jednou z mála věcí, které přežily pád quiritské říše, je **Víra**. Jak už to ale s prastarými záležitostmi bývá, z původních myšlenek, záměrů a způsobů do dnešních dní zůstalo jen málo. A to je i případ Víry. Barbarským vládcům, kteří se usadili na troskách Quiritské říše, přišla vhod organizační schopnost vyznavačů Víry spravovat rozsáhlá území - zejména vybírat daně. Tito králové se pak prohlásili za nástroj Boží a za svůj cíl prohlásili spásu a ochranu Duší lidí před odloučením od Boha, chtějí údajně zabránit jejich vytržení z věčného koloběhu, tedy jejich propadnutí Nicotě, či zásvětním běsům, kteří by pak mohli pohltnout Svět. Zejména Armorika a Dlouhovousové se cítí vyvoleni spasit lidstvo. Jen se nedokážou shodnout, čím Král je tím vyvoleným. Sousední oblasti těchto říší, kde ještě nepřijali Víru, jsou pak násilím nuceny Víru přijmout. Nezaopatřenému pozorovateli by se snad i mohlo zdát, že není rozdíl mezi spásou Duše a prachsprostým drancováním v podání Dlouhovousů či Armoriky. Kolik toho je z původní Víry? To dnes tuší málokdo.

Více o **poslání a historii družiny** se dozvíte v jednom z **Měsícsvitů**. Převážně se nacházíte na území Blatenského knížectví, mezi obyvateli nejste dosud nijak více známí.

Dříve jste společně sloužili ve **družině vašeho druha Strachoty, který je dnes i vaším zpovědníkem** (viz níže). Po nějakých životních peripetiích (viz **Měsícsvit**) jste se dali do



---

**služeb Církve Dubu a Lípy.** Důležité pro letošní dobrodružství je, že **vaše postavy jsou všechny vyznavači Víry.** Jak moc horliví je již jen na vás, nicméně jste Víru za svoji přijmul každý - **dobrovolně.** Někdo konvertoval od slověnských bohů, někdo vyznává Víru od dětského věku, jiný stále ještě někde vzadu v hlavě mírně váhá - to je již na vás... Důležitá zkratka je pouze to, že k Víře máte všichni kladný vztah.

Před mnoha a mnoha lety byla největší říší pod Sluncem **Quiritská říše.** Ozvěny její pověsti jsou plné zázraků, úžasného vědění, bohatství, znalostí a dovedností, které s jejím pádem byly zapomenuty. Proč padla, už dnes není známo. Na troskách této civilizace, na troskách jejich kamenných měst, se začaly usazovat nevzdělané hordy nových osadníků, kteří přicházeli zpoza jejich původních hranic. Jedněmi z nově příchozích byli i krutí **Kirunové** (viz [\[soutěžní dobrodružství z GameConu 2017\]](#)), napůl lidé, napůl koně, kteří se usadili na **Vlahých pláních.** Ti si jako otroky s sebou přivedli porobené **kmeny Slověnů.** Některým slověnským rodům se podařilo z područenství brzy uprchnout a usadit se kolem vrchu Žár, dostatečně daleko v Dubovém hvozdu, za řekou Donavou. Jiní takové štěstí neměli a museli žít v porobě další generace, dokud nedošlo k velkému povstání. Za pomoci slověnských sester a bratrů od Žáru se podařilo mnoha dalším rodům z kirunského područí osvobodit a založit si vlastní malá knížectví, krčících se po obvodu Kirunské říše. Tato slověnská knížectví tvoří volný **svaz s mocenským centrem na hoře Žár.**

Jedním z nich je **Blatenské knížectví.** Je ze Slověnského svazu nejvíce na polední a východní straně. Z východní strany si na něj brousí kopyta **Kirunská říše,** ze západu se na ně tlačí mocná **Armorika** a z jihu říše bojovných **Dlouhovousů.** **Kňazem** (tedy světským i duchovním vůdcem, knížetem) je **Kocel,** který přebíral břímě po svém otci, zakladateli knížectví. Hlavním sídlem je **Blatnohrad,** dobře opevněné hradiště, vyrostlé na základech dávné quiritské pevnosti. Rozkládá se na ostrůvcích v bažinách u **Velkého jezera.** Toto jezero je pro obyvatele hlavním zdrojem potravy, knížecí příjmy pak doplňují cla z významné obchodní stezky, která prochází územím z půlnoční na polední stranu. Většinu zbylého území pak tvoří **bažiny a hluboké hvozdy,** kterými vede jen pár sotva sjízdných stezek, u kterých se krčí slověnské dědiny.

Kdesi na okraji původní Quiritské říše, v odlehlých klášterech, ve hvozdech, či na odlehlých ostrůvcích omílaných studenými vodami Oceánu, však Víra přetrvávala ve zvláštní podobě. Stoupenci tohoto způsobu Víry náleží k **Církvi Dubu a Lípy.** Od většinové formy Víry je jejich pojetí velmi odlišné. Charakteristická je (i) jejich láska ke Světu a všem jeho Bytostem a (ii) důraz na hříchy a odpuštění. **A k této Církvi náleží i družina.**

---

1) Víra praví, že Svět sám je velkou svátostí, určenou svým milujícím stvořitelem k požehnání všem Bytostem a k jejich pomoci. To má velkou sílu při oslovování posluchačstva, které víru ještě nepřijalo. Například nezpochybnitelné ctnosti Slověnů jsou **Věrnost, Odvaha a Štědrost**. Bohové lidí bez Víry jsou nevypočitatelní a často i krutí. Člověk, který takovým bohům slouží tak za dodržování jejich ctností platí vnitřním neklidem, nemá žádnou duchovní oporu. *Co si jen krutí bohové pro mne dnes hrozného připravili?* Pro minulost tak zbývá často jen lítost a k ní se přidává bytostná úzkost z neznámé budoucnosti. Víra v laskavého Boha tak přináší klidný a nerušený spánek, smíření a duchovní vyrovnanost.

Na místo Věrnosti, tak přichází **Víra**, že všechny události pocházejí z ruky dobrotivého Boha, na místo Odvahy potom **Naděje**, že utrpení, jakkoli nepochopitelné a hrozné, skončí a ukáže se, že mělo smysl, a nakonec na místo Štědrosti přichází **Láska**, jelikož všechno Stvoření je dílem Božím. Všichni jsou si tak rovni, páni i poddaní, muži, ženy, děti, zvířata, otroci i běsové různí. **Není třeba zakázat slavnosti a zvyky nevěřících, jejich bohové a zvyky jsou však nutně nedokonalé, stejně jako pouhá další Božská stvoření.** Dokonalost a pravá opora leží jen v laskavosti Boží. Poznat záměry Boží je pro smrtelníky velmi obtížné a jedinou cestou, jak poznat Boha je skrze všechna jeho nejmilejší Stvoření. Proto Víra podporuje vzdělanost - pečlivé pozorování a hloubavé přemítání je častou náplní kněží. *“Každá autorita, kterou skutečný rozum nepotvrzuje, se zdá být slabou, kdežto skutečný rozum nepotřebuje podporu autority.”*

2) Katechismus Víry se točí hodně okolo **viny a trestu**. Sžíravý pocit viny je nezbytná lidská okolnost spojená s **hříchem**. Víra praví, že provinění je možné odčinit již na tomto světě, který je ve své podstatě Božský, není proto třeba čekat až na setkání s Bohem tváří v tvář v podsvětí u Pramene. Za každou vinu, kterou provinilec cítí, je stanoveno pokání, které umožní vyrovnaní se s přírodou, společností, i s vlastním svědomím, tudíž i s Bohem. Hřích je totiž soukromá záležitost mezi jedincem a Bohem, člověk se v souladu se svým svědomím za hříšného označí sám. Občas kajícík či kajícnice chtějí prostředníka, od kterého očekávají svatost, moudrost, štědrost, věrnost, odvahu, zkrátka Spřízněnou Duši - **Anam Cara**, které se vyzpovídají, které důvěřují. Duchovní péče je tak velmi osobní. Pokání si tak člověk určí sám, nebo po poradě s Anamcharou, v potaz je bráno mnoho okolností (například jak dlouho dotyčný zůstal v hříchu; jak moc byl předem poučen; jakou vášní trpí; nakolik je silný; jak velkým tlakem byl dohnán k hříchu; jak moc nad sebou pláče apod.).

---

Vztah obyvatel k novému náboženství je na začátku dobrodružství zdrženlivý. Těžký život vzbudil ve vesničanech značnou skepsi k náboženství – nevěří, že jim dokáže ulehčit život, přestali věřit na zázraky. **Přírozenou autoritou je ve vesnici žrekyně Loreta**, která nadále drží nad vodou slovenskou víru. Horlivých stoupenců má ale jen pár, zbytek jí důvěřuje spíš ze setrvačnosti a protože nevidí jinou alternativu. Důležitou a váženou postavou je v Šumském Rubu také **igric Maksimir**, který patří ke křídlu skeptickému v Loretiny schopnosti. Proto přesvědčil vesničany, že by měli přijmout příchozí věrozhvěsty a neměli by bránit stavbě kostela. Vesnice se rozdělila na dvě, zhruba stejně velké poloviny – jedné půlce se šíření nové víry příliš nelíbí, je k ní skeptická a chce se držet vyzkoušených zásad a postupů. Druhá část obyvatel sice není nijak přesvědčena o nutnosti nové víry, ale berou to z toho hlediska, že pokud jim nové náboženství nedá to, v co doufají, budou přinejhorším dál žít své těžké životy.

Jedním z nejvyšších druhů pokání je mučednictví, Církev Dubu a Lípy je proslulá **mučednictvím tzv. bílým**, podle barvy oděvu, do kterého se odívají - jedná se o misijní činnost, nejvýznamnější je zakládání klášterů, kdy člověk opouští známé prostředí a vydává se do neznáma, mezi nevěřící, aby hledal Boha i na těch nezapomenutějších místech. Hlavní budovou klášterní usedlosti bývá malý kostelík, s postupem času může přibývat malá chatka pro každého mnicha, refektář s kuchyní, písárna s knihovnou. Pokud usedlost získá na významu, může tu být i kovárna, pec, mlýn, stodola a ubytovny poutníků. Když je klášter dostatečně veliký, často se sebere několik bratří či sester a vydají se založit klášter nový.

Níže jsou uvedena nejčastější provinění a nejčastější způsoby pokání. Uvedená provinění lze chápat jako spouštěče - motivy, kvůli kterým se člověk dopustí nějakého hanebného konkrétního činu - vážné pomluvy, krádeže, ublížení na zdraví, vraždy, apod. **Každá z vašich postav se v minulosti dopustila jednoho takového provinění, kterého lituje a přijala za něj pokání.**

Zpovědníkem každého z vás je, či alespoň někdy byl, právě **bratr Strachota**. Zpovědníků samozřejmě může být více, nebo nemusí mít postava žádného. Konkrétní provinění a pokání, stejně tak jako forma - jaký konkrétní čin postava vykonala a jak se ho rozhodla odčinit - je zcela v rukou hráčů. V úvahu lze vzít mnoho faktorů, například jak dlouho zůstávala v hříchu, jak moc danou vášní trpí dodnes, jak moc nad sebou "pláče" apod.

**Pýcha** se projevuje nadřazeným chováním, touhou být důležitější než ostatní za každou cenu.

---

**Lakomství** se vyznačuje neochotou se dělit s bližními nebo potřebnými.

**Závist** vzniká tehdy, kdy určitá osoba vášnivě touží po majetku, nebo vlastnostech druhé osoby.

**Hněv** se projevuje nezvladatelnými pocity zlosti a nenávisti.

**Nestálost**, porušení vazeb v libovolném vztahu, nejčastěji smilstvo, nevěra.

**Nestřídmost**, aneb přílišné požívání nápojů i potravin, i ke zbytečnému kupení věcí a majetku.

**Lenost**, peciválství, také malomyslnost, duchovní znechucenost, bez snahy cokoliv zlepšit, nezáměr uskutečnit svoje dobré úmysly.

**Příklady pokání:** *Lakota se řeší nejčastěji štědrými dary chudým, lenost prací navíc, slovní prohřešky mlčením, hněv či pýcha adekvátním odškodněním poškozeného. V případě zranění je potřeba zaplatit léčení, nahradit zmrzačení, pracovat za poškozeného po dobu léčení apod. Kdo zabil v hněvu či úmyslně, musí se vzdát zbraní na nějaký čas, či do konce života, pracovat pro pozůstalé apod. Půst je pak takový „všelék“ – ordinuje se v případech sexuálních provinění, opíjení a přejídání, ale i jako běžný základ u všech ostatních provinění. Pokání za nestřídmost často představují štědré dary chudým. Přijatelné jsou i různé tělesné „tresty“. Tím výčet pokání rozhodně nekončí a je jen na vás, hráčích a hráčkách, jaký trest si vymyslíte.*

**Cílem “hříchu a pokání” je pouze okořenit hru o zajímavou příležitost k RP, která je šitá na míru letošního dobrodružství. Mějte na paměti, že se vám “hřích a pokání” musí především “dobře a přirozeně hrát”. Pokud vám nesedí nic z uvedeného, nevadí, není to pro postup dobrodružstvím stěžejní, potenciálně ztratíte jen pár bodíků za RP, které lze dohnat jinde. Připomínáme, že jde jen o ozvláštnění hry, ne o její faktickou náplň :-).**

---

**Příklad:** *Žitomíra z rodu Šedých psů byla odjakživa lakomá a nevysloužila si v dědině dobrou pověst. Jednou se odmítla podělit o teplo svého krbu a trochu jídla. Chudý poutník do rána zmrzl za Žitomířinou polozemnicí. Od té doby se Žitomíra snaží být ke všem štědrá a většinu majektu bez meškání rozdá. Když na ni přijde pokušení, tak se vystaví studenému podnebí, vodě, či se šlehá kopřivami, aby si připomenula utrpení, kterému vystavil toho ubohého poutníka. Jako zpovědníka si oblíbila svého spoludružníka Slavka pro jeho umění naslouchat.*

## **Základy metafyziky pro PJ**

*„Zjednodušená verze nadpřirozena ve světě Slověnů pro potřeby PJ.“* Tohle rozhodně nezná žádná CP.

### **Duše a Zásvětí, přirozený Řád**

Existují dva světy – Zásvětí a Svět (nadpřirozený a přirozený...). Zásvětí i Svět mohou být v představách různých národů ještě různě členěny. Nicméně nadpřirozený svět lze chápat jako Sféry dle pravidel. (např. *Zásvětí u Slověnů se člení na Podsvětí a Nebe, oboje to jsou ale jen různé podoblasti Sfér*).

Sféry jsou jakýsi „svět za světem“ - různě uspořádaný a členěný, většinou dle představ (víry, náboženství, síly vůle...) konkrétních bytostí. Pokud se tedy konkrétní postava dostane do Sfér, vypadá to tam tak, jak si představuje, že by to mělo vypadat (*Slověni budou mít trochu jinou představu než Seveřané, tím se řídí i „pravidla“ pro cestování ve sférách, když je potřeba vyhledat nějakou informaci atd.*).

Ve Sférách je mnoho oblastí a čím jsou tyto oblasti „dál“ od „přirozeného“ vstupu, tím mocnější jsou Duše tam. Uprostřed je vždy něco, co zajišťuje transfer Duší mezi Sférou a Zemí (vizualizace pro různé víry může být různá - Věčný oheň, Bohyně matka atd.). Duše pobývají v různých oblastech Sfér dle svých vlastností, mohou být třeba rozděleny i na základě inteligence (klasické Sféry dle pravidel). Duše lze chápat také jako vlastnosti, nejen jako Duše konkrétních bytostí. Duše mohou různě navzájem splývat, místit se a zase se vydělovat...

Mezi Sférami a Zemí může putovat Duše. Tělo vždy zůstává jen záležitostí Země - je tvořeno ze 4 živlů, stejně jako podstata Země. Živly tedy nejsou ve Sférách. Nicméně Duše (vlastnost) je základní „komodita“, základní jednotka, z které lze čerpat moc.

---

**Duše přirozeně putují ze Země přes nižší oblasti Sfér, delší dobu pobývají ve „svoji oblasti“ a nakonec se zase znovuzrodí. To je přirozený Řád.**

Mocné bytosti (theurgové apod.) umí se Sférami a Dušemi manipulovat (dědkové – démoni atd.). Spojnice mezi Sférami a Zemí mohou být na různých místech, vznikat můžou různě – přirozeně, zásahem nějaké mocnosti, pomocí astronu... *(třeba příbytek vodníka – z kořenů vrby vede „spojnice“ do jeho „domku“ ve Sférách, kde to může vypadat všelijak - tělo nešťastnice se topí v kořenech vrby, Duše mezitím dlí ve vodníkově Sférovém příbytku.)* Do Sfér lze také putovat ve spánku, při meditaci, mdlobách (zkrátka když Duše opouští tělo).

Ve Sférách také existují Bytosti – Duše, které se protíví Řádu, v dobrodružství 2016 to byl např. Kostěj (mocný mág/theurg, který si „zabral nižší část Sfér Slověnů a kradl/zotročoval si jejich Duše, aby zvýšil svoji moc). Nicméně to byla taková endemická záležitost.

Pekelné bytosti – živí se emocemi Duší a čerpají z nich svoji moc, za tímto účelem je „kradou“ z přirozené „cesty“, protíví se Řádu. Mají obsazenou část Sfér.

## Peklo

Nepředstavuj si peklo jako klasické křesťanské peklo. Je to nějakou mocnou bytostí ukradená část Sfér (tato bytost bojuje od nepaměti proti přirozenému Řádu) s podobnou hierarchií jako zbytek Sfér, kde přebývají různé „zlé“ Duše, které se snaží čerpat svoji moc z emocí jiných Duší. Opět v různých představách různých bytostí (národů..) tato činnost může nabývat různých podob. Ať už jde třeba o činnost nějakého „zlého“ boha, zlých bůhů, čertů, ďáblů... Podstatou je „ukradení“ Duše z přirozené Cesty.

## Důležité CP

### Kněz Strachota

Strachota bude v prvních dvou částech jedním z hlavních hybatelů děje. Je to právě on, kterému družina pomáhá s šířením nové víry. Důležitá je jejich **vzájemná znalost**, jelikož Strachota byl členem družiny a tudíž mezi ním a družinou panuje důvěra a přátelské vztahy. U Strachoty bude důležité, aby PJ dokázal zahrát **postupnou změnu charakteru**, kterou tato CP projde. Pro družinu by mělo být ve třetí části obtížné bojovat proti svému příteli, musí to pro ně být velmi obtížná morální volba. Pravidlově je Strachota v první části dobrodružství člověk, kouzelník na 5. úrovni.



---

## Vzezření

Strachota je menší postavy, spíše hubený s dlouhými světlými vlasy. Má celkem uhrančivé oči a svým charismatem dokáže zapůsobit i na lidi, kteří mu na začátku rozhovoru nedůvěřují. Nejraději chodí v kněžském rouchu, ale občas se bude po vesnici procházet i v civilních, nezdobených šatech.

S tím, jak se bude měnit Strachotův charakter, mění se i jeho vzhled. Ve druhé části bude působit shrbeně, ustaraně, jako kdyby zestárl o více než rok a půl. Dá se to ale ještě přičíst stresu, který zažívá kvůli smrti akolyty Crhy. Ve třetí části už je z něj úplně jiný člověk – má spoustu vrásek, vypadá tak o 20 let starší (ve skutečnosti je mu necelých 40 let). Jeho charisma zmizelo a teď je jednání s ním nepříjemné.

## Strachotovo mládí

V mládí byl Strachota dost vznětlivý a divoký. Jeho učednické roky byly plné různých dobrodružných výprav a peripetií, při kterých se stal členem hráčské družiny. Měsícsvit o Strachotovi popisuje, jak se mu omrzel jeho slověnský způsob života a jak přijal Víru a stal se knězem Církve Dubu a Lípy. V jednom z Měsícsvitů je pak popsána scéna, ve které **Strachota zachránil ostatním družiníkům život**, což by mělo zajistit důvěru družiny v jeho dobré úmysly. Co je důležité, Strachotův hrdinský čin byl vedený “rukou Boží”, což všechny postavy utvrdilo v tom, že jejich víra, kterou pomáhají šířit mezi pohany, je jediná správná.

Nahodilé běsobjecké výpravy postupně přestaly dávat Strachotovi smysl a on zatoužil po něčem, co ho bude naplňovat víc. Do Blatenského knížectví se právě v té době začalo šířit nové monoteistické náboženství, které Strachotu uchvátilo a nová věrouka mu dokázala objasnit mnoho záhad života, které vždy řešil. Stoupenců nové víry nebylo v knížectví zatím příliš mnoho, a tak se rozhodl, že se mezi ně přidá a bude šířit slovo boží mezi pohanský lid, který ještě stále věří ve Svaroga, Návu a podobně.

## Šíření nové víry

Strachota byl brzy vysvěcen na kněze a začal sloužit svému novému Bohu. Náboženství, které se šířilo především z Quiritské říše, postupně přijímali další a další jihoslověnské vesnice. Strachota byl často u toho, patřil mezi nejpersvědčivější rétory, zároveň měl velkou výhodu, že se v Blatenském knížectví narodil a místní ho nepovažovali za přivandrovalce, který jim přišel hlásat nové pořádky. Navíc jeho kázáním rozuměli, což nebylo úplně obvyklé, jelikož mnozí kněží vedli bohoslužby v quiritštině.

---

Strachotova **misijní činnost byla za všech okolností mírumilovná**. Někteří kněží se uchýlovali k výhrůžkám místnímu obyvatelstvu, Strachota se takových praktik zřekl. Jediná manipulace, které se občas dopouštěl, byly fingované zázraky, které pomáhaly přesvědčit vesničany, že nová víra jim bude prospěšná. Strachota ovšem tyto “zázraky” nevnímal jako podvod, protože jej, jako vždy, vedla ruka Boží, to Bůh mu dal moc zázraky činit, a tak vlastně pro něj nejde o žádný trik, ale legitimní nástroj přesvědčování.

Zbylí členové družiny se sice nevydali stejnou cestou jako Strachota, ale stali se z nich stoupenci církve a pomáhali bývalému spoludružiníkovi šířit jeho víru. On zajišťoval samotnou misijní činnost, liturgické úkony a svým charismatem působil na vesničany, zatímco družina pomáhala především s praktickými úkoly. Součástí jednoho z Měsícsvitů je popis toho, jak Strachota šíří novou víru, která by měla hráčům ukázat, že násilné šíření víry není vítané.

### Vztah s družinou

Strachota byl členem hráčské družiny a měl by si s postavami rozumět a důvěřovat. Družina je do Šumského Rubu poslána jako předvoj, který tam knězovi připraví „půdu pod nohama“ a on se pak bude věnovat samotnému šíření božího slova.

Postavy strávily se Strachotou několik let a **dobře ho znají**, PJ by jim tudíž měl odpovědět i na poměrně podrobné otázky o Strachotovi. Příklad: Pokud bude družina chtít přivítat Strachotu při příjezdu jeho oblíbeným jídlem, PJ jim řekne, co rád jí apod. Tyhle nepodstatné detaily si může každý vymyslet, jen by pak bylo dobré předat to PJovi, který bude mít družinku v dalším kole.

### Charakter Strachoty

#### 1. část

Strachota je nadšeným šířitelem nové víry, ale není to náboženský fanatik. Snaží se co nejvíc Slověnů přesvědčit, aby přestoupili na nové náboženství, nešíří ho ovšem násilím, ale laskavým slovem a jazykem prostého lidu. Odmítá dokonce i výhrůžky, jen si občas vypomůže nějakým falešným zázrakem. V podobném duchu instruuje družinu. K družině se chová jako ke svým dobrým přátelům, kterými jsou. Do Šumského Rubu přijede až poté, co družina splní questy od tesaře a kameníka, poté jim ale bude ze všech sil pomáhat s přesvědčováním vesničanů, aby z místa budoucího kostela odstranili dědky, kteří údajně chrání vesnici před lesními běsy.

---

Strachota se chová slušně k postavám i vesničanům. Pokud by postavy před ním používali násilí při přesvědčování vesničanů, vytkne jim to a bude jim trpělivě vysvětlovat, proč není dobré šířit víru tímto způsobem. S družinou bude jednat otevřeně, jejich návrhy bude vždy zvažovat, ale rozhodující slovo bude mít on a v zásadních věcech se neodchýlí od původních záměrů (místo stavby kostela apod.).

Z hlediska pravidel DrD bychom mohli říct, že Strachotovo přesvědčení v první části je zákonné dobro.

## **2. část**

Po necelých dvou letech se družina vrací do Šumského Rubu a měla by pocítit, že se Strachota změnil. Zlo, které bylo uvolněno poté, co čerstvá krev dopadla na odhalené ruiny dávného obětiště, se postupně šíří a otravuje mysl těch, kteří mu jsou nablízku. Vzhledem k tomu, že centrem tohoto zla je nově vystavěný kostel, podléhá změnám nejvíce kněz a jeho akolyta. Vesničané dosud nejsou o nové víře úplně přesvědčeni a mnozí se kostelu spíše vyhýbají, u nich tedy nebude změna v chování patrná. Jen budou všichni nějak ustaranější a vystresovanější, ale to lze přičíst na vrub záhadným úmrtím, které vesnici sužují.

Proměna Strachoty nebude také patrná na první pohled, jelikož k družině se bude Strachota stále chovat velmi přátelsky. Přivítá je a bude jim při pátrání po viníkovi děsivých vražd nápomocný. Bude u něj ovšem patrná nervozita a snaha o co nejrychlejší řešení. Také s vesničany bude jednat víc zpatra, bude to trochu vypadat, že ho změnila moc, kterou v Šumském Rubu má. V okamžiku, kdy se najdou důkazy naznačující, že s vraždami může mít něco společného žrekyně Loreta, Strachota začne rázně vystupovat proti ní. Všechny takové důkazy bude zveličovat a bude se snažit dostat žrekyni co nejdříve na hranici. Sám nebude hledat důkazy, které by podpořili Loretinu nevinu, ale pokud postavy nashromáždí dostatek přesvědčivých argumentů, upustí od své inkvizitorské rétoriky. V případě, že družina nesouhlasí s upálením žrekyně, ale zároveň nemá žádné důkazy, které by podporovaly její nevinu, může se dostat se Strachotou do ostré výměny názorů. Strachota se při hádce ukáže být nepříjemně sebestředným, postavám připomene, že bez něj by tady teď nebyly (zmíní a zveličí historku z Měsícsvitu).

Pokud se situace s přízrakem zabíjejícím vesničany vyřeší, Strachota se začne opět k postavám chovat přátelsky. Vesničany, kteří se po porážce spektry přimknou k nové víře mnohem těsněji, bude trochu arogantně poučovat, že by takové neštěstí nemusela vesnice prožít, kdyby byli ve své víře pevní od začátku, což je od něj dost pokrytecké, když

---

si člověk uvědomí, že běs povstal z akolyty Crhy a velkou měrou se na něm podílel i nový způsob pohřbívání mrtvých.

Z hlediska pravidel DrD je Strachota ve druhé části neutrální.

### 3. část

Stejně jako okolí Šumského Rubu, změnili se zcela i jeho obyvatelé věetně Strachoty. Kněz na rozdíl od vesniĉanů není posedlý žádným děmonem, ale zlá moc vyzařující z ruin skřechóho obětiště, blízkost pekelného ústí a v posledních měsících i d'ábla personifikovaného do potulného kněze Nerakaše ho zcela proměnila. Je chladný, k postavám se chová odměřeně, obĉas mu jeho mrazivě klidná maska „spadne“ a pak překypuje horeĉnatou aktivitou s šíleným výrazem v očích. Bude intrikovat proti družině a pokusí se je z vesnice vypudit, jelikož se obává, aby nepřišel o svou moc, kterou nad vesniĉany má. Přesně tohle mu našeptává jeho nový spoleĉník, dokud bude pod d'áblovým vlivem, nebude chtít postavám a Loretě pomoci s uzavřením ústí pekla. Neštítí se prakticky niĉeho, pokud to pomůž e jeho záměrům.

Zlo ho ještě zcela nepohltilo, každý den dokáže jeho původní povaha prolomit děmonickou skořápkou – stává se tak vžd y ráno po zakokrhání kohouta a vlídná tvář mu vydrží asi tak hodinu. V téhle době by si s ním družina mohla rozumně promluvit.

Z hlediska pravidel DrD je Strachota ve třetí části zákonně zlý.

### Akolyta Crha

Crha bude pro postavy důležitou spojkou v první části dobrodružství, kdy spolu s nimi přicestuje do Šumského Rubu, kde bude dohlížet na stavbu kostela.

Akolyta je velmi mladý a také **znaĉně ambiciózní**. Již od svých dětských let znal tvrdou práci na poli, byl nejmladším ze sedmi dětí, a tak se musel starat, aby se mezi ostatními prosadil, což je jedna z příĉin jeho přehnané touhy po slávě. Po práci na poli se rád toulal po okolí své rodné vesnice, rozuměl si se zvířaty, obzvlášť obdivoval dravé ptáky. Jednou se mu podařilo v lese najít zraněnou poštolku, kterou si odnesl domů a postupně si ji vycviĉil a byl na ni patřičně hrdý. Poštolka mu však jednoho dne uletěla a to změnilo Crhovy životní priority. Pochopil pomíjivost pozemských statků a rozhodl se sloužit novému Bohu, jehož svatostánek zrovna budovali v Crhově vesnici.

Dlouhou dobu nebyl Crha víc než obyĉejný ministrant, nosil svícny, rozsvěcel svíce, ĉistil kadidelnice... Misijní cesta do Šumského Rubu je pro něj příležitostí, jak přesvědĉit o svých kvalitách. Má být k ruce Strachotovi, který má ale spoustu kněžských povinností, a

---

tak poslal v první fázi Crhu, aby dohlížel na stavbu kostela. Je to nezkušený mladík (hraničář na 1. úrovni), ale i tak se bude snažit občas zkušenějším postavám radit, zvláště pokud by si myslel, že se odchylují od plánů církve. Chce se před knězem Strachotou předvést, a tak bude trochu otravně kontrolovat, co postavy dělají a připomínat jim, že je tlačí čas. Crha má u sebe plány na stavbu kostela, všechny je pečlivě nastudoval, takže ví, co přesně je třeba udělat, dokáže lidi zkoordinovat, aby stavba bez problémů začala.

Postavy by měly pochopit, že má Crha velké ambice, ale PJ by ho neměl hrát tak, aby jim vyloženě lezl na nervy. Jeho smrt, o které se dozví ze Strachotova dopisu, který dostanou před druhou částí, by je měla zneklidnit a zasáhnout.

### Vzezření

Crha je sotva dvacetiletý mladík, který má střední postavu a hnědé, nepíliš husté vlasy a viditelně vysoké čelo. Crha by rád vypadal starší, než je, myslí si, že mu to dodá vážnost, a tak se snaží pěstovat si bradku, ale moc mu to nejde a vážnost mu to skutečně nedodává. Na veřejnost chodí zásadně oblečen jen ve „služebním“, velmi rád se převléká do svátečních rouch, která se nosí při bohoslužbách v kostele.

### Jak hrát Crhu

PJ by měl hrát Crhu jako aktivního člověka – o všechno se bude zajímat a družině bude chtít radit a pomáhat. Občas se možná bude snažit víc, než je zdravo, ale neměl by být pro postavy vyloženě otravný. V okamžiku, kdy se jim třeba podaří zachránit tesaře, nebo udělají zázrak, který přemluví ke spolupráci kameníka, tak je může dost nekriticky chválit. Pro šíření víry je opravdu nadšený, ale dodržuje Strachotovo přání nešířit víru násilím.

PJ může využít v první části Crhu pro urychlení děje, resp. udržení spádu dobrodružství. Např., pokud družina dlouho vymýšlí, jak na Ojře, může za postavami přijít Crha s tím, že dostal dopis od Strachoty, že prý za 3 týdny přijede a přiveze zvon a že očekává, že kostel bude hotový. Dále může napovědět, že dost lidí se nechá přesvědčit fingovaným zázrakem. Viz jeden z měsícsvitů.

### Žrekyně Loreta

Loreta patří k hlavním představitelům starých pořádků ve vesnici Šumský Rub. Měla by tvořit jakousi vnitřní opozici proti Strachotovi a tomu, co představuje. Nebude to však opozice agresivní, Loreta je rozumná, cítí, že ve vzduchu visí změny a nechce se stavět proti vůli vesničanů. V každé z částí dobrodružství bude mít žrekyně trochu jinou funkci.

---

Loreta se v Šumském Rubu narodila, v této chvíli je ve vesnici jediná žrekyně. Lidé ji vždy měli v úctě, ona se jim snažila pomáhat. Nutno ovšem podotknout, že její reálná moc nikdy nebyla příliš velká. Vesnice leží hodně daleko na jih od Žáru, její spojení se Svarogem je tedy jen slabé. To je také důvod, proč se někteří vesničané poměrně snadno nechají lákat novým náboženstvím, které pro ně může být atraktivní, pokud dokáže vyřešit jejich problémy. Z hlediska pravidel je Loreta hraničářkou na 5. úrovni.

### Vzezření

Je střední postavy, menší než běžný muž, ale vyšší než většina žen z Rubu. Její oči jsou pronikavě modré a má dlouhé, vlnité, světlé vlasy. Chodí oblékaná do jednoduchých, ale přesto vkusných jednodílných, jednobarevných šatů přepásaných konopnou šňůrou obvykle ozdobenou menší bronzovou nebo železnou sponou s "mandalově" proplétaným ornamentem. Na šňůře má vždy přivázaných několik menších měšců se sušenými bylinami pro "krizové" situace -- byliny pro rychlé zklidnění, zastavení krvácení, tišení bolesti atp. Nenosí šperky, ale většinou má ve vlasech zapletena okrasná pera různých ptáků, které zaplétá do různých copů. Každý den má jiný účes, češe se sama, nebo jí účes dělá některá z mnoha žen, které ji mají rády a uznávají ji. Právě do pramínků vlasů a různých komplikovaných copů si zaplétá pera a květiny; při významných událostech i kůstky zvířat popsané tajnými symboly. Ačkoliv ji nijak nepotřebuje pro vlastní oporu, když zrovna hodlá s někým "oficiálně" jednat, nebo provádí pohanské rituály, symbolicky se opírá o krásnou, dohladka ohoblovanou hůl, z níž trčí provázky s kůstkami, zuby a peřím různých ptáků; zdělila ji po svém "učiteli" (viz níže). Pro nové věřící to může být symbol pohanství, ale hůl má skutečně jen kosmetický a rituální význam; k ničemu kromě image ji Loreta doopravdy nepotřebuje.

### Historie

Učila se od bývalého, prastarého žrece, Slavoje, po němž přebrala jeho postavení. Byla i vdaná, ale její manžel relativně brzy zemřel na krutou nemoc (ze které mu ani ona nedokázala pomoci), aniž by jí zanechal potomka. Ví, že se s ním setká v Návě a dlouho nedokázala chovat cizí k nikomu jinému, než Ojířovi zemřela žena a ona se o něj a o jeho děti začala starat. Sama nebo osamocená se ale necítí, protože je tolik dětí a tolik lidí, o které se stará, že na vlastní už neměla ani pomyšlení.

### Hraní Lorety

Loreta se vyjadřuje zpříma, s cizinci mluví tak, že možná zní přímo vyzývavě, ale jen tak "otukává" člověka, se kterým mluví. Ve skutečnosti je nejprve zdvořilá a až postupně dává



---

přednost ostřejším slovům a útočnějšímu vyjadřování, pokud s ní někdo nejedná s respektem, který prokazuje jemu. Má jasné oči, jejichž pohled je pronikavý a někteří nejsou s to jej ustát. Dokáže se lidem dívat do očí zpříma, možná trochu více zblízka, než by se jim líbilo, oči příliš nemhouří, ale vydrží dlouho bez mrknutí a pohledem rozhodně neuhýbá. Umí být ale veselá a srdečná, ráda si zpívá, a když nemá nic na práci, umí si i zatancovat na louce a zpívat svým předkům. Nemá problém, když se k ní v této činnosti připojí dívky z vesnice a nezdědka si pak i pletou věnce z květů do vlasů.

Když argumentuje, jde rovnou k jádru věci, ale nesnaží se člověka urazit. Často sahá k metaforám vzatým z přírody a pro své názory používá "podobnosti" koloběhu života a chování zvířat a přírody. Její chování a rozhovory s postavami budou přímo navázány na to, jak se budou oni chovat k ní. Při prvním kontaktu bude opatrná, nepřivítá je s otevřenou náručí a úsměvem, ale bude spíš čekat, co jí hodlají povědět. Ovšem proti nevzrušené náboženské debatě nebude nic namítat, a pokud postavy budou jen s klidem a logicky argumentovat, dočkají se od ní férového jednání. Přesto je v jejím chování jasné, že není šťastná z jejich příchodu, ani z jejich počínání, a dá jim najevo, že i když jí po nich nic není, po kostele v Rubu netouží.

### Fráze, které Loreta používá

- „Voda padá vždy dolů, nikdy nahoru“
- „Po zimě vždy přijde jaro“
- „Nevstoupíš dvakrát do stejné vody“
- „Vaše náboženství je jako kukačka, která klade svá vejce do cizích hnízd“ nebo „A není vaše náboženství jako kukačka, která...?“ -- jakožto jemnější verze.
- „Mohu se dotknout stromu a v něm dlí můj předek. Naslouchám zvuku větru a v něm slyším jeho hlas. Jak promlouvá váš bůh?“
- „Pokud je váš bůh zde pro všechny a osobně pro každého, jak to, že k nikomu z nás ještě nemluvil? Jak to, že se nám nikomu ještě neukázal? Neznáme ho, není to náš předek a nevíme, co po nás může chtít. My ho nepotřebujeme.“

### 1. část

Družina se jednání s Loretou rozhodně nevyhne, mezi vesničany patří k uznávaným autoritám, obrací se k ní pro radu. Loreta bude k postavám zpočátku nedůvěřivá, nevěří v jejich dobré úmysly, v nové víře podle ní příliš převažuje mužský princip, taková nerovnováha nemůže přinést nic dobrého.

---

Záleží jen na postavách, jestli si k Loretě najdou cestu – pokud s ní budou jednat s vážností, která odpovídá jejímu postavení a nebudou horlivě znesvěcovat její víru, dočkají se z její strany slušného chování, i když tam bude zřetelný odstup. Arogantní chování družiny vůči Loretě jim postup jen zkomplikuje, jelikož Žrekyně bude na oplátku ponoukat vesničany proti misionářům. **Zabití Lorety v první části je naprosto zásadní fail**, který bude mít za následek jistý nepostup družiny do finále (příp. semifinále, pokud by se vyřazovalo již v prvním kole), ve druhé části bychom pak museli Loretu nahradit její následovnicí.

## 2. část

Loreta nepřijala novou víru a stále je v úctě těch vesničanů, kteří to mají podobně. Vliv na ostatní, kteří uvěřili Strachotovi, již ztratila, patří však stále mezi uznávané vesničany. Charakter Lorety se v podstatě nezměnil, jelikož se kostelu spíš vyhýbá. Žrekyně bude ve druhé části patřit k hlavním podezřelým ze záhadných vražd. Pro postavy může být dobrým zdrojem informací – nejvíce z celé vesnice si uvědomuje, že se tady děje něco podivného.

Dostane se do ostrého konfliktu se Strachotou, který jí na základě chatrných důkazů bude chtít upálit. Chování k družině bude záviset na tom, jestli se jí proti Strachotovi budou zastávat, nebo se přidají na jeho stranu.

## 3. část

Poté, co se značná část vesničanů nezastala Lorety, kterou Strachota hodlal upálit, se Žrekyně rozhodla Šumský Rub opustit. Vydala se na Žár, aby tam se zkušenějšími žrekyně zkonzultovala, co se vlastně děje v Rubu a proč se všichni chovají tak podivně. Po návratu ze Žáru se vrátila do blízkosti Šumského Rubu a pozorovala tamní dění. Jako Žrekyně měla vždy blízko k přírodě, neuchýlila se proto do jiné vesnice, ale našla si útočiště v lesích poblíž Šumského Rubu a vesnici čas od času navštěvovala. Po čase se stala nechtěným hostem, dokonce i její přátelé se k ní chovali chladně. Družinu bude tedy ve třetí části pokládat za spojence. Pokud by družina Loretu ve druhé části upálila, pátrání po skutečných příčinách podivné změny v Šumském Rubu, by se pro ni stalo obtížnější. Předpokládám ale, že ty nejlepší družiny její upálení ve druhé části nepřipustí a odhalí skutečného pachatele vražd.

## Seznam CP

Jméno	Kdo to je?	Další info
Alana	Žena rolníka Lidmíra	P
Amalasunt	Vůdce severanských kupců	
Crha	Akolyta, tajný milenec Vojtky	N, zemře mezi 1. a 2. částí
Damir	Lovec, otec Rezy, bratr Jetmara	N
Ilja	Chlapec, 6 let, syn Zvonka a Lidije	N, zahlédne spektru
Jetmar	Tesař, bratr Damira	N, podezřelý (Vědění)
Joran	Nádeník tesaře Jetmara, syn Kláska a bratr Vojtky	N, druhá oběť spektry, démon alkoholu
Klásek	Rolník, otec Vojtky a Jorana	N
Lidija	Žena hrnčíře Zvonka, matka Ilji	N, třetí oběť spektry, démon schizofrenie
Lidmír	Rolník, manžel Alany	P, první oběť spektry, démon pýchy
Loreta	Žrekyně, milenka Ojře	P, podezřelá (Moc)
Maksimír	Igric	N
Nerakaš	Ďábel, podoba potulného kněze	
Ojř	Kameník, milenec Lorety	P
Reza	Lovec, syn Damira, milenec Žanice	N, podezřelý (Rozkoš), démon sadismu
Smělmír	Čihař	N, podezřelý (Sláva)
Strachota	Kněz	N
Vladivoj	Místní opilec, kumpán Jorana, bývalý přítel Vojtky	N
Vojtko	Děvečka, dcera Kláska a sestra Jorana, bývalá milenka Vladivoje, v první části „služebnice“ Lorety při obřadech, ve druhé části tajná milenka Crhy a věrná vyznavačka Víry	P- N
Zvonko	Hrnčíř, muž Lidije, otec Ilji	N
Žanice	Děvečka, milenka Rezy, ex-milenka obchodníka Željka	N, podezřelá (Krása)
Željko	Obchodník, bývalý milenec děvečky Žanice	podezřelý (Peníze), případná čtvrtá oběť spektry

Vysvětlivky k dalšímu infu: P = pohanství, N = nová víra

---

## Doporučení a poznámky ke hraní dobrodružství

### Atmosféra

Jednotlivé části letošního dobrodružství na sebe letos časově nenavazují, mezi částmi je vždy zhruba rok. Atmosféra a styl vedení hry by proto měl být v každé části trochu jiný, aby si hráči uvědomili a na vlastní kůži pocítili, že „časy se mění“...

**První část** dobrodružství se odehrává na jaře a mělo by se odehrávat v radostném očekávání ze šíření nové víry. Ne všichni lidé v Šumském Rubu sice sdílí nadšení z misijní činnosti, ale konflikty s CP by tu měly být spíše mírné, měla by vládnout spíš uvolněná atmosféra. I jednotlivé překážky jsou designované tak, aby nebyly až tak obtížné, jediným hororovým prvkem tu může být Dubihněv, ale ani souboj s ním nebude nijak zvlášť děsivý. První část by mohlo symbolizovat slovo **očekávání nebo naděje**.

**Druhá část** se odehrává na podzim, je sychravo a atmosféra v Šumském Rubu je dost pochmurná. Lidé jsou mlčenlivější, sveřepější, vesnicí zní míň smíchu a všem přibýly starosti. Záhadné vraždy navíc v lidech probouzí podezřívavost, závist a další negativní vlastnosti. Slovem charakterizujícím druhou část může být **frustrace**. Nic se nedaří tak, jak si jednotlivé postavy před časem předsevzaly. Tato nálada může brzy zachvátit i družinu, která bude zjišťovat, že žádný z podezřelých akolytu Crhu nezavraždil, vodítek, kdo vraždí vesničany, je zoufale málo...

**Třetí část** by pak měla být velmi mrazivá, stejně jako zimní počasí, ve kterém se odehrává. Hned na začátku by měl PJ navodit atmosféru plnou zla a krutosti – setkání se zmrzačenou Vojtkou a pokus o oběšení Lorety. Obyvatelé Šumského Rubu jsou zoufalí, Nerakašova přítomnost a posedlost různými démony v nich probouzí ty nejhorší vlastnosti. Závěr pak bude poněkud melancholický, když si Strachota uvědomí, že se nechal vlákat do pastí a celou dobu sloužil Peklu. Závěrečný požár kostela tento zmar jen dokoná. Finálovou část by mohlo charakterizovat slovo **beznaděj**.

---

## Hraní CP

Důležitou součástí letošního dobrodružství je hraní velkého množství CP. Velký důraz je potřeba klást především na pojetí naší ústřední trojice Strachota, Crha a Loreta. Hlavně u Strachoty je důležité zachytit radikální proměnu charakteru, ke které dojde mezi jednotlivými částmi.

Většina CP má úlohu především v druhé, detektivní části, bylo by ale dobré uvést některé CP na scénu už dříve. Pokud budou v první části postavy hovořit s vesničany, vezměte si seznam CP a klidně tam jmenovitě umístěte někoho, kdo sehraje větší roli až ve druhé části. Vždycky je lepší, když třeba družina nalezne mrtvou Lidijs a vzpomene si, že to byla ta paní, co jim poradila, kde bydlí tesař Jetmar, než když její jméno uslyší poprvé.