

# Astra non mentiuntur

*Astra non mentiuntur, sed astrologi bene mentiuntur de astris*

*Hvězdy nikdy nelžou, ale astrologové lžou o hvězdách.*

## **Autoři:**

Zdeněk „Lyco“ Bělehrádek

Tobiáš „Insolitus“ Kučera

## **Jak je to doopravdy**

Říká se, že ve hvězdách je psán lidský osud. Astrologové jsou pak ti, kdo se snaží poodhrnout roušku zakrývající budoucnost a nahlédnout za závoj času.

To není pravda. Nebo alespoň ne celá.

Celá astrologie, se všemi svými diagramy, úhly, domy, znameními a nočním pozorováním, slouží jediné věci - říct hvězdám, jaká místa zaujmout. Ve hvězdách je psán lidský osud. Astrologové to ví. Sami ho napsali.

## **Kdo, kdy a kde**

V Praze na dvoře císaře Rudolfa II., známého mecenáše všech umělců, alchymistů, mágů a šarlatánů, si podávají dveře vrahové se světcí a lékaři s traviči. A nikdo na první pohled nepozná, kdo je kdo.

Sem přijíždějí postavy hráčů, svobodní zednáři toužící po moci, aby dokončili své velké dílo - konečně a zcela ovládli osud světa. Každému chybí jen několik posledních kroků. Možná někdo musí zemřít, nebo se někdo musí stát císařem. Každý z nich má své tajné cíle, a renesanční Praha se stane jejich bojištěm.

**Astrologie** je nauka, která předpokládá, že lidský osud je předem určen, a že je možné ho určit z polohy planet a hvězd na hvězdné obloze. Hlavním prostředkem je **horoskop**, schématické znázornění ekliptiky se zakreslenými souhvězdími zvěrokruhu, planetami a astrologickými domy.

**Ekliptika** je pomyslná čára na obloze, podél které se pohybují planety, měsíc a slunce. Jedná se vlastně o průmět planetárního disku na nebeskou sféru (tj. na oblohu). Podél ekliptiky leží **znamení zvěrokruhu**.

**Astrologické domy** dělí oblohu na obvykle 12 dílů, často nestejně velkých. Jejichž poloha závisí na místě a denní době. Nejznámější je **ascendent**, ve kterém leží souhvězdí, které se dotýká východního obzoru, tedy to, které právě vychází na oblohu.

Systémů konstrukce domů je mnoho a mezi astrology napanuje shoda v tom, který je ten správný. Mnoho systémů např. selže za polárním kruhem, když se ekliptika nedotýká obzoru.

**Rudolf II. Habsburský** byl císař Říše římské, který vládl v 16. století n.l. Byl znám svým bouřlivým vztahem k ženám a svým zájmem o magické nauky. Podporoval umělce, alchymisty i hvězdáře.

Rudolf měl mnoho politických soupeřů, zejména svého bratra Matyáše, který ho nakonec donutil přenechat mu vládu na Moravě, v Rakousku a Uhrách.

Rudolf zemřel bez legitimních potomků na následky syfilis.

# Divadlo jménem Svět

## Scéna

Děj hry se odehrává v Praze na císařském dvoře. Nedělejte si starosti s historickou správností, většinou vám bude stačit vidět Císařova pekaře, abyste si udělali potřebnou představu. Nikdo vás nebude známkovat za špatné letopočty.

Mnohem důležitější je, abyste všichni měli stejná očekávání a představu o světě. Je velmi nepříjemné, když se hráči začnou dohadovat, jestli už byl nebo nebyl známý střelný prach, nebo jestli se v císařském paláci svítí pochodněmi nebo elektricky. Může být dobrý nápad si před hrou stručně shrnout, jak tehdejší svět vypadá, vyhnete se tím největším nedorozuměním.

## Kulisy

Ke hře budete potřebovat hrst šestistěných kostek, stejných jako ve hře Člověče, nezlob se (minimum je kolem deseti) a hromadu žetonů. Můžete použít třeba sirky nebo pokerové chipy, bonbony nedoporučujeme, hráči by si je navzájem ujídali (žetonů budete potřebovat zhruba dvacet pro každého hráče). Dále budete potřebovat kus papíru na poznámky a něco, čím se dá psát.

## Postavy

### Vypravěč

Ve hře je přítomen vypravěč (v jiných hrách se mu říká Game Master nebo třeba Pán jeskyně), tedy hráč, který nehraje za nikoho konkrétního, ale místo toho mluví za všechny postavy, které nepatří ostatním hráčům. Vypravěč také rozhoduje spory mezi hráči (Jsou stěny obloženy dřevem? Kolik mostů vede z jednoho břehu Vltavy na druhý? Dokáže kůň přeskočit dvoumetrovou zed?) a popisuje alespoň v hrubých obrysech okolní prostředí.

**16. století** se vyznačuje nebývalým rozmachem věd i umění.

Leonardo da Vinci vytváří Monu Lisu.

Martin Luther publikuje svých 95 tezí a zahajuje tak církevní reformaci.

Francis Drake obeplouvá svět.

Hernán Cortés dobývá aztéckou říši.

Vasco da Gama obeplouvá Mys dobré naděje.

Papež Řehoř XIII. uzákoňuje řehořský (gregoriánský) kalendář.

Nostradamus sepisuje svá proroctví.

Ivan IV. Hrozný se stává prvním ruským carem.

Sir Francis Bacon pokládá základy vědecké metody.

Je vynalezen kolovrat.

Mikuláš Kopernik publikuje heliocentrickou teorii.

Gerolamo Cardano vytváří teorii komplexních čísel.

Sir John Harrington vynalézá splachovací záchod.

William Lee staví první pletací stroj.

**Vypravěč má vždycky pravdu** je známé pravidlo, které v této hře neplatí. Vypravěč by měl mít převážně poradní roli, kdežto vedení příběhu by mělo být na hráčích.

Vypravěči, nepopisuj scénu příliš podrobně. Nech hráče, ať ji dotvoří. Přejde boj, zkušený šermíř nebude mít zbraň, a rád by se chopil pochodně na stěně. Pokud ještě nikdo neřekl, čím se v paláci svítí, pochodeň se určitě najde. Pokud ale byla scéna popsána do detailů, mohlo by se stát, že hráči nezbude, než složit ruce do klína, protože nemůže nic dělat.

Vypravěč by ale měl zatrhnout zjevné nesmysly. Také by měl dohlédnout, aby se všichni dostali ke slovu – ne každý umí skočit ostatním do řeči a probíjet se do světla reflektorů.

V této hře má vypravěč netypickou pozici v tom, že většinou nebude vytvářet děj. Obvykle dostane od hráčů (viz dále část o sestavování horoskopu) popis toho, co se má stát, a jeho úkolem bude doplnit mezery a potřebnou „omáčku“ a celé to spojit do konzistentní podoby. Nevýhoda je, že se tím musí řídit – nemůže se rozhodnout, že se mu nějaká část děje nehodí do krámu.

## Hráči

Každému hráči připadá postava svobodného zednáře, který přijel do Prahy splnit několik vlastních cílů. Každý zednář je (obvykle tajně) také astrologem, a dokáže tedy určovat osud (svůj i ostatních lidí). V této hře spolu jednotliví zednáři soupeří (předpokládáme, že když jde o ovládnutí světa, tak zednářské přísahy už nevypadají nijak zvlášť závazně).

Hráči tu také nejsou v úplně obvyklém postavení. V první řadě jejich postavy soupeří, a případná spojenectví jsou vždycky účelová. I z tohoto důvodu se od hráčů očekává větší invence a aktivita, než v jiných hrách. Pokud hráč nevymyslí, jak svých cílů dosáhnout, nikdo jiný to za něj neudělá.

## Scénář

### Úvod

Každý hráč si vymyslí postavu, za kterou bude hrát. Rozmyslet by si hlavně měl archetyp své postavy. Dobré je mít alespoň přibližnou představu o tom, co chcete ve hře dělat – asi není vhodné mít postavu otráveného měšťana, který chce zůstat doma a nebýt nikým rušen.

Každý hráč si vybere celkem tři schopnosti nebo předměty, které jeho postava umí (resp. vlastní). Postava má samozřejmě spoustu dalších schopností a věcí které může používat, ale ty jí systémově nepomůžou (čti: nejsou za ně kostky). Samozřejmě to neznamená, že by je používat neměla – pokud se hráčova postava

**Svobodné zednářství** byl tajný spolek, opředený řadou pověstí a spekulací. Sami svůj vznik datují do doby vzniku Šalamounova chrámu.

Svobodní zednáři se organizují do tzv. lóží, vedených voleným mistrem.

Cíle a zájmy svobodných zednářů nejsou známy. Ví se ale, že jejich členy byli i vysoce postavení lidé, například Edvard Beneš.

Katolická církev považuje za těžký hřích, pokud se člověk stane zednářem. Papež Klement XII. je roku 1738 prohlásil dokonce za kacíře.

Mezi běžné archetypy této doby patří například zrádný šlechtic, opat kláštera, cestovatel z dalekých krajů nebo vyslanec cizího státu. Nebojte se klíšé, není zdaleka tak zlé jako nevyrazná postava.

vyhne strážím tak, že se kolem nich proplíží, tak nevadí že neumí bojovat.

Orientační seznam schopností je uvedený v Tabulce I. Schopnosti v tabulce jsou sice zařazeny do skupin, ale nenechte se tím příliš omezovat, je to hlavně pro inspiraci. Hráč si samozřejmě může vymyslet schopnost vlastní, vypravěč v takovém případě určí její sílu. Platí, že čím více problémů daná schopnost řeší, tím méně kostek přidává (škála je 2 až 4 kostky). Schopnosti se vybírají veřejně.

Dále si každý hráč tajně vybere 3 cíle. (Pokud chcete, aby hra byla kratší, můžete si vybírat cílů méně. Naopak více cílů hru prodlouží. Dejte pozor, ať to nepřehženete.) I cíle je samozřejmě možné vymyslet vlastní, v takovém případě je připište do tabulky. Je důležité, aby hráči věděli, o co se jejich soupeři *možná* snaží. Seznam cílů najdete v Tabulce II.

Alternativně si můžete hodit kostkou (kostkami) a vybrat si cíle náhodně.

Vypravěč by měl vaše cíle znát, aby vám nevědomky neházel klacky pod nohy. Napište své cíle tajně na papírek a dejte mu ho.

## Zápletka

Před každou scénou je třeba sestavit horoskop. (Horoskop se nemusí nutně týkat jediné scény, scéna je tu spíš myšlena jako souvislý úsek děje.) Horoskop určuje, co se stane, pokud do toho žádná z ostatních hráčských postav nezasáhne. Nikdo jiný nemá dost sil, aby se osudu postavil.

Při sestavování horoskopu nemusí jejich postavy být někde pohromadě, a přesto můžou hráči uzavírat spojenectví nebo se spolu dohadovat. Předpokládáme, že každý z nich dokáže určit z pohybu hvězd, co se má stát.

**Příklad:** Honza si chce zahrát „muže v černém“, kněze, který do všeho mluví, všichni se ho obávají, ale nikdo neví, co je zač.

Jeho postava bude otec František Pohořelický. Bude mít u sebe papežský glejt, který z něj dělá zmocněnce Svatého stolce (Posel Boží), lid ho bude následovat (Věřící) a podle oblečení i vystupování každý pozná, že František není jen tak nějaký kostelník (Modrá krev).

Z cílů se Honzovi líbí představa, že donutí Koperníka popřít svou teorii. Honza je také zvědavý, jak bude magistr Kelley tvořit Siraél, takže si zapíše, že mu to bude sabotovat. Nic dalšího ho nenapadá, takže si hodí kostkou, a padne mu, že by měl zplodit dítě s Kateřinou Stradovou. Zatváří se nenápadně, hodí si znovu, a kostky ukážou, že by měl dokázat šarlatánství císařova lékaře. To mu vyhovuje, takže postavu prohlásí z dokončenou.

Příkladem dobré schopnosti může být třeba „bývalý voják“. Každý si pod tím něco představí, je jasné že se tím nedá řešit všechno (třeba proti jedu ve víně to nepomůže, podobně proti obvinění z kacířství), ale zase to může být užitečné. Tato konkrétní schopnost se hodí na skoro jakékoli fyzické konflikty, takže bude mít sílu nejspíš jenom 2.

Nevhodná schopnost by mohla být třeba „stavitel lodí“, protože jen těžko bude uprostřed pevniny k něčemu dobrá.

Podobně není vhodná schopnost „Ferda Mravenec“, protože se s ní dá řešit úplně všechno (takže není zajímavá).

Pamatujte, že cíle se dají řešit i jinak, než tím nejpřímochařejším způsobem. Pokud chcete například někoho odstranit, nemusíte ho hned zabít. Stačí ho třeba oslepit, poslat do vyhnanství, zavřít do vězení nebo dokonce oženit.

Tvorba horoskopu probíhá jako licitace, kde si každý snaží prosadit tu svou, nebo alespoň ovlivnit ostatní. Nejdříve každý hráč zahodí polovinu žetonů, které mu zbyly z dřívějšího. K tomu, co mu zbude, přidá dalších dvanáct. Pak někdo položí doprostřed jeden žeton a nastíní scénu (Orientačně můžeme říct, že horoskop by měl pokrývat děj jednoho dne). Začínat by měl hráč, který sestavil horoskop minule, ale pokud ho nic nenapadá, začne ten, kdo má zrovna inspiraci. Každý další hráč se

- buď vzdá licitace, ale pak se až do konce nezúčastní, nebo
- přijde s vlastním návrhem, pak musí dát na hromádku víc žetonů než současný vítěz (může i víc než je nutné)
- nebo se k někomu přidá. Pak mu stačí přidat na cizí hromádku jen tolik žetonů, aby hromádka byla největší. Musí ale přidat do scény další detaily se kterými majitel hromádky musí souhlasit.

Horoskop je hotový, pokud se všichni vzdali, nebo pokud na některé hromádce leží 24 žetonů (to je maximum, víc dát nemůžete, i kdybyste tolik žetonů měli).

Ten, kdo má na své hromádce nejvíc žetonů, stručně shrne horoskop do smysluplného celku a upřesní případné nejasnosti. Musí zahrnout do horoskopu návrhy od svých pomahačů, nemůže vyinkasovat žetony a pak se na ostatní vykašlat.

Pokud hráčům nějaké žetony zbyly (patrně těm, kteří nevyhráli), nechají si je, žetony se dají použít při samotném hraní scény. Také je tu možnost ustoupit do pozadí, nechat ostatní ať bojují mezi sebou, a žetony si šetřit.

V tuto chvíli se také určí tzv. síla horoskopu. Je to počet žetonů na vítězné hromádce dělený třemi, zaokrouhluje nahoru.

**Příklad:** Honza by se rád potkal s Koperníkem, aby si ho mohl „ořukat“. Shodou okolností je na řadě, takže položí na stůl jeden žeton a navrhne:

„Dnes večer se bude konat v královském paláci hostina, kam budou pozvaní hvězdáři z celých Čech, a císař jednoho z nich jmenuje svým dvorním astrologem.“

Tomáš by se chtěl podívat na zoubek korunovačním klenotům, a potřebuje Rudolfa někde úplně jinde. Položí na stůl čtyři žetony a řekne:

„Já si myslím, že císař hned dopoledne vyrazí na lov, a vrátí se z něj až v druhý den, protože zabloudí. Mezitím se na pražském hradě bude konat tajná schůzka lidí, kteří tahají za nitky.“

Jirka plánoval, že z rabiho Löwa zkusí vymámit tajemství Golema, ale rád by si nechal žetony „na potom“. Navrhne tedy, že na hostinu budou pozváni i další vědci a okultisté z Prahy. Honza souhlasí, a tak mu Jirka přidá na jeho hromádku další 4 žetony (méně nemůže).

Honza si chce pojistit svoji pozici, takže přidá na svou hromádku další 4 žetony (už jich tam má 9), a doplní, že císař si astrologa nevybere, protože ne všichni se dostali na řadu, a Rudolf to nechce uspěchat. (Honza sám se sebou souhlasí, to není třeba řešit.)

Tomáš není spokojený, ale řekne si, že takhle slabý horoskop nebude problémem překonat, takže končí. Zato Jirka má všechno co potřeboval, takže se také vzdává tahu. Honza se rozhodne další žetony nepřidávat, a tak má horoskop nakonec sílu 3 (nic moc, co?).

## Dějství

Po sestavení horoskopu se začne hrát (obvyklým způsobem) předpovězený děj. Postavy hráčů patrně nebudou sedět doma, ale pokusí se osudu buď pomoci, nebo s ním bojovat. Znovu připomínáme, že vypravěč je vázán tím, co je v horoskopu, a měl by se snažit zajistit, že předpovězené události skutečně nastanou. Silným pomocníkem mu může být náhoda - konec konců i králové umírali na pád z koně nebo zbloudilou střelou na honu.

Osud se ale bude naplňovat jen do té doby, než se mu pokusí někdo postavit. (Opět opakujeme, že tuto možnost mají jen postavy hráčů. Pokud má císař zemřít, a hráči proti tomu nic neudělají, do večera bude ležet v márnici).

Pokud se nějakým způsobem střetnou zájmy dvou postav, nebo některá postava bude jednat proti tomu, co je v horoskopu, říkáme že došlo ke konfliktu. V takovém případě se hra na chvíli zastaví a konflikt se rozhodne (zde přicházejí na řadu kostky).

Hráč háže určitým počtem kostek, každá kostka na které padlo 4 a více se počítá jako jeden úspěch. Hráč dostává

- žádnou až 4 kostky, když pěkně (efektně, zajímavě,...) popíše situaci. Počet kostek určuje vypravěč.
- Dále dostane 2 až 4 kostky, pokud použije ke splnění svého cíle předmět nebo schopnost (je třeba, aby věc nebo schopnost opravdu hrála významnou roli). Pokud použije víc schopností nebo věcí, berte nejvyšší.
- Nakonec si za každé 2 zahozené žetony může přikoupit další kostku. Počet kostek je omezen jen počtem žetonů.

**Příklad:** František Pohořelický se dostal do teologického sporu s rabínem Löwem, který se postupně rozrostl v hlasitou hádku. Bohužel pro Františka je Rudolf zaujat myšlenkou živého Golema, takže se otevřeně postavil na stranu Löwa. A jako by to nestačilo, Henry z Westmisteru (Tomášova postava), anglický vyslanec, ucítil možnost zalíbit se císaři, a poštlal na Františka vojáky ze svého doprovodu.

Františka teď drží dva hromotluci, císař na něj shlíží, a Henry se ho snaží obvinít.

Henry: „Já to věděl! Vaše Veličenstvo, tohle jen dokazuje, kam až sahají prsty katolické církve. Dnes se oboří na vašeho oblíbence, zítra na vašeho sluhu a kdo ví co udělá pozítří? Považte, co by si lid pomyslel, že císař nedbá, když někdo nespravedlivě osočuje poddané Vašeho veličenstva?“

František se brání: „Vaše Veličenstvo, to vše je jen veliké nedorozumění. Nenechte hněv zmítat vaším majestátem. Náš spor se vedl v rovině teologické, diskutovali jsme přece jako odborníci. Není kouska pravdy na tom, že bych se chtěl jakkoli protivit světské moci, pohledte, i papež sám mě sem vyslal jako služebníka Božího.“

Honza má pro Františka 3 kostky za dobrý popis předchozí hádky s rabínem a za dobrou řeč, a 2 kostky za Posla božího.

Tomáš háže za Henryho 2 kostky za dobrou řeč, 2 kostky za žoldáckou jednotku a spoustu kostek za žetony. (Zbylo mu jich nejméně 8, pamatujete?)

Honza má 4 úspěchy, Tomáš 5. Vypadá to, že František Pohořelický stráví noc v chládku.

Při hře může nastat několik druhů konfliktů, které se vyhodnocují podobným způsobem:

- Když soupeří dvě hráčské postavy, každý hráč si hodí a kdo má víc úspěch, ten vyhrál. V případě rovnosti vítězí ten, komu zbývá víc žetonů.
- Když se postava protiví horoskopu, musí hodit víc než je jeho síla.
- Pokud se postava snaží udělat nějakou zásadní změnu ve světě (zabít Rudolfa, utéct z vězení, otrávit Vltavu...), musí hodit 4 až 6, podle uvážení vypravěče. Pro orientační hodnoty vizte tabulku 3.

Pokud by mělo nastat víc věcí z tohoto seznamu najednou, berte tu nejhorší variantu.

Hráči by měli mít možnost využít schopnosti své postavy. Například pokud je postava pyrotechnik, může tahat bomby a dýmovnice jen tak z kapes. Tohle není Shadowrun, abyste si počítali náboje. Stejně tak šermíř asi bude umět rozdávat i rány pěstí, peněz bude dost i na opravdu velké úplatky a podobně. Vypravěč má sice poslední slovo, ale měl by dát hráčům prostor.

Na druhou stranu by hráči měli být ke svým schopnostem kritičtí. Ani velmi bohatý šlechtic si asi nekoupí celou Moravu, a ani sebelepší šermíř neporazí celý oddíl vojáků. Spíš než se snažit svoje schopnosti použít za každou cenu by mohli dát prostor i ostatním a vědět, kdy jsou poražení.

Ať už konflikt dopadne jakkoli, výsledkem bude, že se změní situace. Zřejmě ve prospěch toho, kdo vyhrál konflikt.

## Rozuzlení

Až se věštba horoskopu naplní, nebo začne být jasné že se naplnit nemůže, vypravěč scénu dovede k závěru. Pokud je to potřeba, stručně shrne následky pro postavy a celou věc uzavře. Nesmí při tom ale vyřadit ze hry žádnou z hráčských postav.

**Jiný příklad:** dva cestovatelé si přivázejí na císařský dvůr exotická zvířata: ohromného pantera a mluvícího ptáka v kleci.

Druhý den je klec prázdná a panter se mlsně olizuje.

Až půjde majitel ptáka žalovat císaři, může si za exotické zvíře přidat kostky. Konec konců, mluvilo se o něm až až.

**Příklad:** zrádný šlechtic se snaží otrávit Rudolfa II, ale Rudolfův komorník se snaží císaře varovat. Hráč komorníka si hodí a padne mu 8 úspěchů. Hráč šlechtice tedy musí hodit alespoň 9. Kdyby měl komorník smůlu a jeho hráči padly jen 2 úspěchy, stejně musí mít šlechtic nejméně 7 úspěchů.

Některé schopnosti jsou velmi úzce zaměřené, nebo tak alespoň vypadají. Nenechte se zmást. Nemusíte vymítat jenom demony, o kterých je výslovně řečeno, že to démoni jsou. Můžete označit císařovu nemoc za zhoubný vliv pekel a pokusit se o exorcismus (a dostat za to kostky).

Pokud hráč **neuspěje**, obvykle to neznamená, že použité schopnosti nebo předměty nefungovaly, ale spíš že to postavě nepomohlo.

Dejme tomu, že Františka Pohořelického zastavili vojáci na cestě do paláce, on jim z pozice papežského vyslance přikázal aby ustoupili, a jeho hráč neuspěl v hodu. To neznamená, že by papežský glejt nebyl pravý, spíš by vojáci zavolali svého velitele, ten by se odvolal na císaře a František by nakonec stejně zůstal před branou.

Zabít postavu nebo vyhnat ji za hranice je přesně to, co by se nemělo stát. Na druhou stranu uvěznění na Pražském hradě je v pořádku, protože postava se může vyplatit, může být osvobozena a podobně.

Vypravěč by neměl scénu zbytečně protahovat, jednak může klidně sám uzavřít záležitosti na kterých nemají hráči zájem, jednak může scénu přerušit a nechat hráče sestavit další horoskop.

Pokud některá postava splnila všechny své cíle, prokázala že se jí nikdo nemůže rovnat, a osud jí teď leží v rukách. Gratulujeme.

V opačném případě je třeba pokračovat v boji. Sestavte horoskop pro příští den a pokračujte.

Vypravěč by si měl dát pozor, aby nezrušil scénu, která se pro někoho začala teprve slibně rozvíjet. Doporučujeme se nejdřív zeptat.



## **Tabulka I - archetypy a schopnosti**

### **Alchymista**

Kámen mudrců - promění jednu látku, v látku jinou (klasika olovo na zlato, ale i cokoliv jiného) - síla 3

Plášť neviditelnosti - ukryje cokoliv co se do něj schová - síla 4

Elixír života - univerzální lék, léčí zranění, nemoci, otravy i smrt - síla 4

Ovládání počasí - umožňuje ti v malém okruhu ovládat počasí, po dobu ovládání se musíš plně soustředit - síla 3

Pyrotechnik - umožňuje vyrábět/užívat menší trhaviny a bomby - síla 4

Vyvolávání démonů - povoláš ducha z jiného světa. Můžeš se ho zeptat na cokoli (od stáří světa po pravost císařské koruny) a očekávat odpověď. Pozor, démoni jsou známí svou zlomyslností a některé věci jsou jim zapovězeny (např. budoucnost). - síla 2

Kletba - na tvůj příkaz zlý duch přivedí nehodu nebo způsobí obsese/bludy/noční můry 3

### **Cestovatel**

Láhev s džinem - splní svému majiteli tři přání. Pozor: přání se projeví se značným vizuálním efektem. Nezapomeň, že džin také nedokáže úplně všechno - síla 2

Létající koberec - překvapení... létá, unese řekněme 3 lidi - síla 4

Opium (Opiová dýmka) - pokouřeníčko uklidňuje, sblížuje a podlamuje lidskou vůli - síla 3

Telepatie - umožňuje lidem podsouvat myšlenky, nápady, po dobu našeptávání se musíš plně soustředit - síla 2

Pyromancie - schopnost zapalovat oheň pouhou myšlenkou, před použitím se musíš krátce soustředit - síla 3

Meditace/Jóga - dokážeš provádět nevšední fyzické (atletické) výkony - síla 2

Exotické zvíře - velké jako pes, stále chodí se svým pánem a jeho pán je na něj náležitě hrdý, může mít nejrůznější vzhled (ať už bude vypadat jakkoliv, musí být nějak reprezentativní, tj. žádní obří pavouci a podobně) i schopnosti (je silné, jedovaté, chrlí oheň ...) - síla 4, se schopností 3

### **Inkvizitor**

Svatá relikvie - chrání před zlými duchy a démony, umožňuje provádět exorcismus - síla 4

Posel Boží - schopnost přesvědčovat lidi argumenty, že je to vůle Boží (papežská). Argumenty samozřejmě nemusí být jen slovní - síla 2

Věřící - vždy se nejde někdo, kdo velice rád udělá cokoliv pro papežský majestát - síla 2

Dotek pravdy - člověk, kterého se dotkneš, ti nedokáže lhát - síla 4

## **Šlechtic**

Bohatství - vždy máš u sebe nějaké zlato - síla 3

Modrá krev - nejsi jen tak někdo a je to vidět. Máš erb, honosný šat a náležitou výzbroj - síla 3

Smlouvání - schopnost přesvědčit lidi argumenty, že je to pro ně výhodné - síla 2

Travič - umožňuje ti míchat nejrůznější jedy a protijedy (klasické efekty: nevolnost, ztráta vědomí, ochrnutí, smrt) - síla 4

Kradmost - schovávání se ve stínech, plížení, nenápadnost, probodávání ze stínů - síla 3

Konexe - vždy se nejde někdo vysoko postavený, kdo ti dluží nějakou tu službičku - síla 2

Žoldácká jednotka - skupinka najatých vojáků - síla 2

Šermíř - jsi schopný bojovník a umíš vyřešit situaci hrubou silou - síla 4

## **Tabulka II - cíle**

Rudolf je slabý. Zabij ho, ať na jeho trůn může nastoupit někdo schopnější.

Rudolf je slabý. Vetři se do jeho přízně a staň se jeho rádcem.

Mikuláš Koperník vytvořil heliocentrickou soustavu. Je to hereze a Koperník musí pykat.

Mikuláš Koperník vytvořil heliocentrickou soustavu. Mýlí se, je třeba zajistit, aby on sám svou teorii popřel.

Mikuláš Koperník je veliký vědec a astronom a jeho teorie znamená nesmírný pokrok. Zařid', aby mu Tycho Brahe nepřekážel.

Na Rudolfově dvoře vytváří rabi Löw svého Golema. Získej tajemství jeho díla za každou cenu.

Na Rudolfově dvoře vytváří rabi Löw svého Golema. Znič toho čarodějnika i jeho výtvar.

Tadeáš Hájek z Hájku, císařův osobní lékař, je zodpovědný za současnou Rudolfovu nemoc. Dokaž to a zajisti jeho potrestání.

Tadeáš Hájek z Hájku, císařův osobní lékař, je neschopný šarlatán. Zaujmi jeho místo, ať se péče o císaře dostane do schopných rukou.

Kateřina Stradová je milenkou císaře. Je to nedůstojné a na císařském dvoře pro ni není místo. Odstraň ji.

Kateřina Stradová je milenkou císaře. Její syn se stane následníkem trůnu. Zařid', ať je to tvůj potomek.

Matyáš Habsburský, mladší bratr Rudolfa, si dělá zuby na císařský trůn. To je hrozba pro stabilitu Evropy, kterou je třeba odstranit.

Matyáš Habsburský, mladší bratr Rudolfa, si dělá zuby na císařský trůn. S korunovačnými klenoty bude mít jeho nárok mnohem větší váhu. Získej je.

Matyáš Habsburský, mladší bratr Rudolfa, si dělá zuby na císařský trůn. Až přijde čas, budou se mu hodit informace o vojenské situaci. Zajisti mu je.

Hofmistr Jiří Popel z Lobkovic, vysoký státní úředník, podporuje katolickou církev. Jde však přes mrtvoly a touží jen po vlastní moci. Očerni ho a zbav ho vlivu na dvoře.

Hofmistr Jiří Popel z Lobkovic, vysoký státní úředník, podporuje katolickou církev. Má podporu na nejvyšších místech a touží se stát císařem. Pomož mu.

Edvard Kelley je alchymista, působící na Rudolfově dvoře. Chce udělat na císaře dojem tím, že z hvězdného světla stvoří dívku jménem Siraël. Zajisti, ať jeho snahy skončí fiaskem.

Edvard Kelley je alchymista, působící na Rudolfově dvoře. Vlastní artefakt jménem Černé zrcadlo, pomocí kterého může kohokoli sledovat. Získej je pro sebe.

### **Tabulka 3 - obtížnost**

Zabití císaře, otrávení vody ve Vltavě (činy se zásadními důsledky na politickou situaci nebo větší množství obyvatel) - 6

Vypáčení zámku od královské pokladnice, podplacení loajálního úředníka, poražení velitele stráží v čestném boji (věci, kde bylo vynaloženo velké úsilí, aby je nebylo možné provést) - 5

Zabití „pojmenované postavy“, skok z hradeb (věci obtížné nebo vyžadující slušnou dávku štěstí) - 4

Všechno ostatní (uplácení nižších úředníků, plížení se kolem ničím zajímavých stráží a podobně) - neházejte, tohle se podaří vždycky. Pokud by vypravěč nesouhlasil, může se odvolat na předchozí možnost, tj. chtít více než 4 úspěchy.

### **Stručné shrnutí**

#### **Tvorba postavy:**

- Vymyslet archetyp,
- Vybrat schopnosti a předměty (celkem 3)
- Vybrat cíle (3)

#### **Horoskop**

- Zahodit polovinu žetonů z minula
- Vzít si 12 nových
- Někdo navrhne scénu

- Další se buď vzdá, navrhne vlastní scénu nebo se k někomu přidá
- Síla horoskopu je počet žetonů děleno třemi, maximálně 8 (tj. 24 žetonů)

### **Konflikt**

- Počet kostek: 0 - 4 za popis, 2 - 4 za předmět nebo schopnost, za každé 2 žetony další kostka.
- Postavy proti sobě: každý hodí, kdo má víc vyhrál
- Postava proti horoskopu: musí hodit víc než je horoskop
- Postava proti prostředí: musí hodit víc než 4 až 6 (podle tabulky III nebo uvážení vypravěče)