

OTHION: 1500 - PROBUZENÍ

Neoficiální kámpaň pro svět Domovina

Pokud si pro hraní RPG vytváříš delší příběh, musíš jej zasadit do nějakého světa. Buď si vytvoříš vlastní (to je výzva), nebo použiješ některý existující. Pro RPG hru Dračí Hlídka existuje oficiální svět nazývaný Domovina. Materiály k Domovině postupně vznikají spolu s pravidly, to ale nebrání komunitě v tom, aby v ní už hrála kratší dobrodružství i dlouhé kampaně. O tom, jak to třeba může vypadat, je tato příručka.

Příručka ke kampani je jiná, než jednorázové dobrodružství. Neumožňuje totiž, pokud čtenář není již zkušený vypravěč a improvizátor, rychle pochopit a odehrát příběh. Úkolem kampaně je spíše definovat základy světa, na kterých lze budovat to skutečné dílo - hru samotnou. Geografie země, historické události, města, politická situace - to vše může inspirovat k vytvoření krátkých příběhů (oneshotů) i dlouhých dějových linek.

U každé podkapitoly tak uvádím to, co mě z uvedených odstavců napadá a co má podle mého názoru potenciál. Byla by ovšem škoda se striktně držet uvedených tipů - vždyť celá Dračí Hlídka a všechny podobné RPG hry jsou uzpůsobeny k tomu, abyste si je mohli upravit. Tipy na dějové linky beztak nejsou nijak výmluvné, vždy je to jen námět, jak by se dějová linka mohla jmenovat. Každý vypravěč, který už má za sebou pár odehraných her, se

tento přístup rychle naučí a dějové linky si už hravě zvládne rozvinout. Jen tak je možné, že kampaň je univerzální, hráči si ji mohou zahrát i několikrát a vždy se setkají s něčím novým a hlavně si následující řádky mohou bezpečně přečíst i ti, kteří tuto kampaň pod mým vedením aktuálně hrají. Do Othionu je rovněž zasazena většina zápletek z Knihy monster. Tyto dějové linky jsou zde zmíněny na patřičných místech a označeny kódem MB a také výzvou.

Tato kampaň částečně vychází z oficiálního lore Domoviny. I proto jsou popisy míst i historie stručnější - ve své posedlosti konzistencí bych se nerad příliš odchýlil od originálního světa, ze kterého jsou aktuálně bohužel známy jen střípky. Malý rozsah příručky a větší tvůrčí volnost může být naopak výhodou. Ony známé oficiální střípky zde dobře poznáš. Jsou to mapy Domoviny a Othionu, místopisy a **takto označený text**.

Domovina je rozlehlý kontinent a neexistuje k ní ani zdaleka dost informací. Nejvíc máme k Othionu - bohaté a klidné zemi na severu. Tak v Othionu hrajem a o Othionu (a trochu o sousedních zemích) je tato kampaň. Oficiálně prezentovaná "současnost" by měla být přibližně rok 680, rok pro *Othion: 1500* je 1500. Rozdíl více než 800 let naštěstí obhájí většinu případných nesrovnalostí.



mapa Domoviny ↑

↓ mapa Othionu



GEOGRAFIE

Othion je malá a relativně bohatá země na severu Domoviny. Ze severu ji omývá Marlinský oceán.

Je tu mírné podnebí, střídají se čtyři roční období.

AGARONNSKÁ PUSTINA

Za východní hraniční řekou Loárou se rozkládá rozlehlá Agaronnská pustina. V minulosti se jednalo o prakticky neobývanou oblast a po událostech Astrální hrozby se to určitě nezlepšilo. I tak by ale zkušený dobrodruzi mohli v pustině najít několik pozoruhodných míst a stop po obývání velmi dávnými civilizacemi.

Tip na dějovou linku: Obrazce z nebe

Tip na dějovou linku: Průzkum Monrulu

Tip na dějovou linku: Hledání života

ČERNÝ LES

Černý les je místem s velmi temnou minulostí. Dlouhý čas sloužil jako skrýš čarodějnic, nekromantů a vyznavačů temných bohů. Aby byli v co největší bezpečí, vztyčili kultisté po celém lese všemožné kamenné oltáře a stély. U nich pak vykonávali rozličné krvavé obětiny a temné rituály. Díky tomu byli chráněni nejen před pátracími kouzly, ale i před vidoucím okem svaté inkvizice. Podle legend zde žijí lesní lidé životem divokých šelem.

Tip na dějovou linku: Oltáře v Černém lese

Tip na dějovou linku: Tajemný jezdec

Tip na dějovou linku: Bosk (MB 4x11)

Tip na dějovou linku: Krampus (MB 4x6)

Tip na dějovou linku: Okulus (MB 4x9)

Tip na dějovou linku: Vik (MB 4x4)

ERINEJSKÉ PLÁNĚ

Erinejské pláně jsou historicky nejúrodnější oblast a zasobuje se z nich velká část Othionu, zejména nedaleké hlavní město

Ithien. Na pláních se také nachází Mardenská brána, klíčové naleziště vzácných kovů.

Tip na dějovou linku: Nové naleziště

Tip na dějovou linku: Lovci zvěře

FLANDERSKÝ LES

Flanderský les je místo hojně obývané lesními elfy a tradičně se v něm nebo blízkém okolí konají zkoušky dobrodruhů, taktických jednotek nebo i agentů samotného Zlatého úderu. Černá skála je jedno ze známějších pozoruhodných míst, pobyt v jejím okolí má na citlivější povahy nepříjemný vliv. Důvod není znám.

Tip na dějovou linku: Zkouška dobrodruhů

Tip na dějovou linku: Chci se stát agentem

Tip na dějovou linku: Černá skála

Tip na dějovou linku: Emet (MB 4x2)

Tip na dějovou linku: Zhoubnička (MB 4x1)

MLŽNÉ PLÁNĚ

Pláně dělají čest svému jménu. Jedná se o rozlehlé louky, které téměř nebyly zasaženy lidskou činností. Pláně působí velmi tajemně, může za to hustá mlha přicházející z mořského pobřeží. Místo je typickým domovem pro kočovné barbarské kmeny původem z Divočiny a Alterských vysočin a pokud hledáte v Othionu domov většího množství obrů, i ten najdete zde. Na severu, úplně na břehu oceánu, se rozkládá velké město Elslayer.

Tip na dějovou linku: Mezi barbary

OSTROV GALAD

Ostrov Galad je v podstatě nezávislé území. V blízkosti města Malendorf stojí opuštěná katedrála, ve které se nachází vzácná relikvie, známá jako Srdce sv. Lucia.

Historie mluví o odvážení odsouzených vězňů právě na tento ostrov, kde spolu museli

soupeřit na život a na smrt pro pobavení boháčů.

Tip na dějovou linku: Battle Royale

Tip na dějovou linku: Sardis (MB 4x3)

SKALISTÉ HORY

Horské hřebeny táhnoucí se přes sever Othionu jsou přirozeným cílem trpasličích kmenů věčně hledajících nová a nová Srdce hory. Západní část pod Mlžnými pláněmi, od řeky Glewy až po Záliv Azara - to jsou hory Skalisté. Je to tichá a drsná oblast s mnoha zrádnými horskými stezkami a jeskynními labyrinty. Významnými místy jsou trpasličí bašta Khaz Donner, město Adlerburg pod horami a velký počet horských klášterů.

Ve Skalistých horách podle legend přebývá tvor černý jako noc, který ztělesňuje všechnu hrůzu světa. Přičtěme neschůdný terén a málo zdrojů obživy a máme drsný, ale svým způsobem nádherný kraj.

Tip na dějovou linku: Srdce hory

Tip na dějovou linku: Hrůzné sny

Tip na dějovou linku: Berenice (MB 4x5)

SNĚŽNÉ HORY

Sněžné hory, severovýchodní hřebeny Othionu, jsou domovem trollů, skřetů, koboldů a dalších necivilizovaných humanoidů. Po letech přepadávání osad a následných trestných výprav se zdá, že bylo dosaženo statusu quo a jak království, tak tlupy a kmeny si žijí vlastním životem.

Pokud jde o lidská sídla, u pramene Náren stojí město Hexendorf, známé svou netypickou architekturou. Ivalo, severní řeka, pramení nedaleko Ardanského opatství, místa s mystickou atmosférou a minulostí. Jen o tomto místě koluje spousta legend. Vysoko v horách je vybudován klášter bojových mnichů, Strážců zřídla.

Další pověsti zmiňují poklad na Sněžném jezeře, který má být tak dobře ukrytý a chráněný, že i přes existenci detailních map k pokladu si všichni odvážlivci na výpravě vylámali zuby (většinou doslova). V Othionu draci nejsou, ale jeden z mýtů popisuje tvora, který draka hodně připomíná a možná je ještě strašnější. I ten by měl sídlit v těchto horách.

Tip na dějovou linku: Srdce hory

Tip na dějovou linku: Poklad na Sněžném jezeře

Tip na dějovou linku: Na draka

Tip na dějovou linku: Padlá hvězda

Tip na dějovou linku: Dragoth (MB 4x24)

SALSBERSKÉ LESY

Salsberské lesy sloužily jako místo klidu pro zvěř, druidy i poutníky. V Dračích válkách zde nalézali úkryt uprchlíci z širokého okolí. Někde v severní části Salsberských lesů se nachází tajemný Měsíční hvozď. Lesy podle legend ukrývají též křišťálové jezero nazývané Slza bohů, trosky starých elfských Bílých měst a údajně dokonce i Pramen života.

Tip na dějovou linku: Zmapování Salsberských lesů

Tip na dějovou linku: Jednorožec

Tip na dějovou linku: Haladriel (MB 4x18)

SLATINA

Neútesné místo plné bažin a močálů v povodí říček Stéva, Erinor, Ursa, Dorn a jejich mnoha bezejmenných přítoků. Oblast se vyznačuje téměř naprostou absencí infrastruktury a případné poutníky zde čeká nebezpečí ve formě utonutí, věčně promáčeného vybavení a celé řady ošklivých nemocí šířených komáry a drobnými hlodavci. Na druhou stranu je tato nedotčená krajina se svými specifickými rostlinnými i živočišnými druhy rájem pro alchymisty. V oblasti se nachází nevelký počet malých osad, jejichž obyvatelé jsou přizpůsobeni ke skromnému životu, uctívají staré bohy (více Aspekty a Spektrální bohy,

méně pak bohy Putování) a jsou velmi pověřiví.

Na některých místech Slatiny žijí lyhaři, žaboidní polointeligentní bytosti. V oblasti dlouhou dobu přebýval Spektrální krysí bůh Canusato a podle mýtů je zde také uvězněn.

Tip na dějovou linku: Vzácné byliny

Tip na dějovou linku: Záchrana výpravy

Tip na dějovou linku: Po stopách krysího boha

Tip na dějovou linku: Lyhaři

Tip na dějovou linku: Osirmus (MB 4x4)

Tip na dějovou linku: Voron (MB 4x5)

STOOSTROVY

Tam, kde se mohutná Glewa vlévá do oceánu, vznikly Stoostrovy, soubor malých i větších ostrůvků. Dobře se tu daří rybářům a díky docela unikátnímu ekosystému i alchymistům. Na dohled od Stoostrovů stojí přístavní město Elslayer.

Některé ze spousty podmořských jeskyní údajně ukrývají neznámé a nebezpečné tvory.

Tip na dějovou linku: Odvážní potápěči

TICHÝ HVOZD

Tichý hvozdu byl stejně jako celý Agaronn zasažen Astrální hrozbou a jeho bývalá sláva je tedy ztracena. Pokud se ale legendy nemýlí, hvozdu by měl být domovem celé řady Aspektů a také Spektrálního liščího boha Auranteho. Kdo ví, zda bytosti s takovou mocí nedokázali vzdorovat i astrálům...

V hlubinách Tichého hvozdu je místo, kde sluneční paprsky neproniknou. Tam rostou velmi vzácné zlaté kosatce.

Tip na dějovou linku: Tichý hvozdu stále žije

Tip na dějovou linku: Hon na Aspekty

Tip na dějovou linku: Apis (MB 4x5)

VELKÉ FJORDY

Nejhezčí krajina na světě jsou prý Velké Fjordy v Othionu - panenská příroda, oceán modrý jako oceán a vysoká strmá skaliska. Oblast je jen řídko osídlena barbarskými kmeny. Pokud máte to štěstí, že máte na sklonku života spoustu peněz, je skvělý nápad zaplatit partě zkušených dobrodruhů, aby s vámi tuto část prošli, byla by velká škoda umřít jen tak dřív.

Na Fjordech bylo vystaveno jen velmi málo vesnic. Je vhodné se zmínit o Vlnolamech, kde se pálí výtečný alkohol doslova ze všeho.

Tip na dějovou linku: Poslední přání

Tip na dějovou linku: Oktopod (MB 4x11)

Tip na dějovou linku: Rybojd (MB 4x1)

VERMONTSKÝ HVOZD

Vermontský hvozdu odděluje Othion a Vermont a výhýbají se mu i zkušené dobrodruzi. O hvozdech se totiž říká, že jsou živé - neustále mění svou podobu a tím komplikují pobyt a cestování. Tuto vlastnost má gigantický Vermontský hvozdu dotaženou do extrému, nehledě na to, že ve hvozdu žijí bytosti, které je dobré nerušit. Podle legend se v této oblasti nachází několik prastarých skalních opičích měst, které již z hvozdem splynuly v jedno a v nichž stále na své nové majitele čekají hromady pokladů a artefaktů nedozírné hodnoty.

Pokud ve hvozdu někdo žije, bude se jednat jen o velmi malé lesní komunity, které nejsou v kontaktu s civilizací. Čas od času se v Othionu poblíž bašty Westermark nebo vísky Sychravy objeví vyčerpaný elfský poutník, který přichází z Vermontského hvozdu. Dosud všichni bez výjimky měli zamlženou paměť.

Tip na dějovou linku: Tajemství Hvozdu

Tip na dějovou linku: Opičí město

Tip na dějovou linku: Opičí král

Tip na dějovou linku: Scilla (MB 4x6)

Tip na dějovou linku: Zmej (MB 4x7)

ZÁLIV AZARA

Záliv Azara je tam, kde do oceánu vtéká řeka Valmir. Kromě vesnic a osad profitujících z rybářství v zálivu sídlí velké množství zchudlých i pohádkově bohatých pirátských band.

Tip na dějovou linku: Pirátský poklad

Tip na dějovou linku: Chtěl jsem být pirátem

ZLATÉ HORY

Trpasličí sluje ve Zlatých horách patřily vždy k těm nejbohatším, a to díky nalezištím zlata a drahých kamenů. Proto zde mohla vzniknout mohutná města, zejména Dun Ereby, Dun Karadach, Renedor a další. Trpasličí chovají v úctě posvátnou horu Tor Amin, která ukrývá Srdce hory.

Zlaté hory jsou snad jediným místem na severu Domoviny, které nebylo zasaženo v Dračích válkách. Podle legend zde totiž sídlila stvůra nadpozemské moci, před kterou draci doslova prchají. Jako součást Agaronnu je dnes tato oblast nejspíše také zasažena Astrální hrozbou a dnes je neobývaná. Po událostech Astrální hrozby se šířily spekulace, že množství zoufalých prchajících našlo útočiště v důlním městě Hlubina a možná jako komunita zde přežívají dodnes.

Tip na dějovou linku: Život v Hlubině

Tip na dějovou linku: Jak zastrašit draka

Tip na dějovou linku: Calebar (MB 4x6)

Tip na dějovou linku: Naru (MB 4x17)

Tip na dějovou linku: Sarcedos (MB 4x6)

Tip na dějovou linku: Tersaran (MB 4x13)

VÝZNAMNÉ HISTORICKÉ UDÁLOSTI**DRAČÍ VÁLKY (od nepaměti - asi 300)**

Draci již od pradávna terorizovali Domovinu. Nejvíce byl zasažen sever, Othion nevyjímaje.

Mnoho měst se obrátilo v prach a bylo znovu vybudováno. Zrodila se Dračí

hlídka a hrdinové, na které dodnes pamatují písně.

To už ale bylo dávno. Pokud vůbec nějakí draci v Domovině zůstali, budou nejspíš sídlit na Dračím ostrově. Připlout na toto místo a bezpečně se s několika pytli surovin vrátit zpět - to je dnes snem všech alchymistů.

Tip na dějovou linku: Pro dračí suroviny

Tip na dějovou linku: Draci tu ještě jsou

Tip na dějovou linku: Řekněme, že draci tu ještě jsou

ZALOŽENÍ ARDANSKÉHO OPATSTVÍ (570)

Pro vymýcení pověřivosti a pozvednutí morálky i mravů nechal vévoda Petyr Stern roku 570 postavit na úpatí Sněžných hor opatství. Stavba trvala pouhých deset let. V kronikách opatství se píše o chytání a vyslýchání ďáblů a výpravách do sfér Temnot, ale však víte, jak lidi všechno zveličují.

Tip na dějovou linku: Zleduvstání

ASTRÁLNÍ HROZBA (asi 600)

Organizace Temná Růže se rozhodla převzít moc nad severovýchodní zemí zvanou Stygie. Talentovaná kouzelnice Aleria nabídla tomuto spolku pomoc a s pomocí jí vyvolávaných nemrtvých během několika měsíců Temná Růže obsadila téměř celou zemi. Pak pokračovala na západ a ovládla rovněž i půl Agaronnu. Učenci obývající Othion se pokusili nemrtvým vrátit duše a tak zvrátit průběh války. Výsledek byl hrůzostrašný, ale hlavní cíl, tedy zvrácení konfliktu, byl dosažen. Alerii se následně povedlo získat měsíční kámen, jistou vzácnou knihu a také hůl a s pomocí těchto artefaktů otevřela Strž - portál mezi světy.

Astrální bytosti z jiné sféry, neviditelné a nemyslné bytosti pohlcující veškerý život, během pár týdnů obsadili všechny okolní země. Othion byl uchráněn jen díky tomu, že na řece Loáře, východní hranici, stojí už od

nepaměti tajemné Věže Světla, které neznámým způsobem brání astrálům v přechodu. Představa, že by ochrana byla prolomena a astrálové vstoupili do Othionu, je tak hrůzná, že přes hranice je zapovězen průchod, a to pod trestem smrti. Díky tomu se na hranicích velmi daří pašeráctví - Agaronn je totiž plný nestřežených cenností i artefaktů, se kterými ubozí obyvatelé nestihli utéci.

Temná Růže se rozptýlila a po mnoha letech obnovila svou činnost. Říká se, že Aleria zůstala kdesi na východě a s její mocí a nekromantskou praxí je dost možné, že nějak překonala smrt a žije dodnes.

Z výpočtů zatím vychází, že astrály dokáží vycítit některá zvířata a zviditelní je vzácný krystal arxonit nebo zásah specifickými kouzly. Někdo by tyto teorie měl ověřit v praxi.

Tip na dějovou linku: Pašování zboží

Tip na dějovou linku: Stráž na hranicích

Tip na dějovou linku: Co jsou Věže Světla?

Tip na dějovou linku: Prolomení ochrany Věží Světla

Tip na dějovou linku: Vidím astrála!

Tip na dějovou linku: Pochopení astrálů

Tip na dějovou linku: Osvobození Agaronnu

Tip na dějovou linku: Aleria

PÁN DARŮ (707)

V roce 707 přišel do Ithieny velmi talentovaný klenotník s alchymistickým nadáním a snažil se přesvědčit krále a místní mistry, aby se zaměřili na výrobu mocných kouzelných prstenů. Naštěstí i tehdy byli v Královské radě zastoupeni elfové. Elfové znají svou vlastní historii a milého cizince poslali do háje.

Tip na dějovou linku: Pán darů

Tip na dějovou linku: Starý recept

DOBA CHAOSU (950-991)

Rok 950 byl dobrým rokem pro bohy Temnoty. Othionu tehdy vládli pyšní, závistiví a násilní šlechtici nebo aspoň takoví, kteří

se dali snadno zlomit či zmanipulovat. Po následující desetiletí tak zemí vesele mohly zmítat nepopsatelné masakry a došlo dokonce k pokusu o totální vymýcení Freyovy církve v jejím srdci a o ovládnutí království. Temné časy daly zrod hrdinům, kteří se zhoubě neohroženě postavili. Nejznámějším z nich je muž zvaný Sněhová Bouře, který se později stal i Arcimágem, ředitelem nejvýznačnější univerzity v Elslayeru. Sněhová Bouře a jeho přátelé - Naria z Vermontského hvozdu a Yusetin, kněz boha Freyi - svými činy zajistili postupnou porážku všech vyznavačů Chaosu i samotného Cauldrona, skutečného ďábla na zemi.

Dva roky po skončení doby Chaosu se v Othionu objevil nový temný pán, úlisný Crasior, výtečný nekromant a šampion Tharma, boha Chaosu. Sněhová Bouře a jeho přátelé se mu postavili a porazili jej na místě zvaném Ostrov spánku. Nikdo je však více nespátl. Ostrov spánku byl mocným kouzlem skryt lidským očím a Crasiorovo jméno bylo vymazáno z historie.

Tip na dějovou linku: Kde je Ostrov spánku?

Tip na dějovou linku: Crasiorův grimoár

Tip na dějovou linku: Crasiorovy ostatky

Tip na dějovou linku: Crasior byl jen zapečetěn a stále žije

Tip na dějovou linku: Kde jsou artefakty Sněhové Bouře a jeho přátel?

Tip na dějovou linku: Jak se stát šampionem Tharma

ITALEDO (1101)

Podivný příběh vypráví se o městě Italedo. To stávalo na sever od Flanderského lesa a spoluutvářelo dějiny pouze několik desetiletí. Jednoho mrazivého rána do města zavítal žebravý poutník, který chodil dům od domu a prosil o jídlo a nocleh. Nikde nebyl přijat a tak po setmění město opustil. Tu noc obyvatelé města i okolních osad slyšeli z kopců mocné volání v neznámém jazyce. Než ráno slunce shlédlo na Othion, Italedo zmizelo z povrchu země.

Tento příběh není v Domovině zdaleka ojedinělý, o podobné neobvyklé události se zmiňují kroniky ve Stygii, Spireji i Tiberii.

Tip na dějovou linku: Žebravý poutník

Tip na dějovou linku: Zmizelé město

KONEC SPEKTRÁLNÍCH BOHŮ (1239)

Pokud se stane, že některá z civilizací po dlouhou dobu uctívá obyčejného tvora jako božstvo, stane se z něj nadpřirozeně mocná, neobyčejně velká a dlouhověká bytost. K tomu došlo v průběhu dějin mnohokrát a těm, na které historie nezapomněla, se v učených kruzích říká Spektrální bohové. Naštěstí by dnes všichni z nich měli být buď zničeni, nebo alespoň zapečetěni špičkovými bojovými mágy a čaroději. K poslednímu takovému zapečetění došlo v roce 1239. Místa odpočinku Spektrálních bohů jsou z dobrého důvodu utajována.

Tip na dějovou linku: Kde odpočívají Spektrální bohové?

Tip na dějovou linku: Prolomená pečeť

SJEDNOCENÍ (1266)

Snad nikdy v dějinách nebyl Othion zcela jednotný. Nebylo generace, která nezažila občanskou válku nebo její kruté následky. Ve velmi vyhocené a nestabilní situaci se našly malé rody s odvahou a vizí, kterým se v roce 1266 povedlo mezi sebou utvořit koalici zajištěnou spleťtými svazky, se svými sousedy uzavřít spojení nebo dohody a zbylé potížisty vymazat z dějin. Většina z těchto rodů je i dnes stále u moci. Potomci těch, kteří přišli o vše, však na minulost nezapomínají.

Tip na dějovou linku: Krvavý rodokmen

Tip na dějovou linku: Pomsta chutná nejlíp za studena

NEDÁVNÉ HISTORICKÉ UDÁLOSTI

ROK PEČETĚ (1461)

Království sužuje stále více a více magických bytostí. Odkud se berou? Nadějný mladý profesor z Elslayerské univerzity ví, co s tím! Pečeť, které rozumí jen on sám, na další léta omezuje aktivitu tvorů a vísky i cesty jsou o něco bezpečnější.

Tip na dějovou linku: Jak omezit sílu magických bytostí

NÁJEZD (1468)

Na podzim roku 1468 byly vesnice na jihu Othionu přepadeny maskovanými nájezdníky. Bylo ukradeno obilí a některé ženy a děti byly odvečeny neznámo kam. K očekávanému diplomatickému konfliktu však nedošlo, vše totiž nasvědčovalo tomu, že okolní země s tím nemají nic společného. Událost nebyla uspokojivě vyšetřena a některým tak nezbývá než i po letech doufat, že se se svými příbuznými ještě shledají.

Tip na dějovou linku: Nájezdníci

Tip na dějovou linku: Pošta pro tebe

ČISTKA (1475)

Napětí mezi šlechtickými rody, mocnými cechy i mezi obyvatelstvem by se dalo krájet. Země je zmítána chaotickým řízením a korupcí a ostatní země Domoviny dychtivě čekají na příležitost posílit svou moc. V samotné Královské radě sedí nedůvěryhodné a nezodpovědné osoby. Těžko říct, jestli je armádní velení, jakož i velení taktických jednotek, Zlatého úderu a diplomacie k smíchu nebo spíš k pláči.

Jednoho dne je celé hlavní město Ithien svědkem protestů a rebélií, masivního zatýkání i požárů. Polovina Královské rady je obviněna z vlastizrady a podezřele rychle nahrazena novými, snad až příliš mladými,

nicméně pro náročnou roli perfektně připravenými osobami. Je jasné, že obměnu musel připravit někdo vlivný, dlouhé měsíce tahal za nitky a měl z pekla štěstí.

Tip na dějovou linku: Víím, cos dělal před čtvrt stoletím...

SUCHO (1490)

Počasí se chová zvláště. Pro Othion je největší hrozbou alarmující stav Erinejských plání, jejichž klima i zdroje mají veliký vliv na nedaleký Ithien, hlavní město. Hrozí, že do deseti let se z plání doslova stane poušť. Na pláních se náhle objevují kočovné kmeny, které svět začíná nazývat Erinejští druidové. Ti králi slibují, že se o pláň postarají. Něco za to ale chtějí - a to nic menšího, než pláň samotné.

Tip na dějovou linku: Proč jsou pláň pro druidy důležité?

Tip na dějovou linku: Jak opravit pláň?

Tip na dějovou linku: Král se zbláznil?

Tip na dějovou linku: Získání plání zpět

Tip na dějovou linku: Další půda pro druidy

Tip na dějovou linku: Přírodní chrámy druidů

NOVÉ MĚSTO (1493)

Na základě usnesení královské rady bylo rozhodnuto o výstavbě nového města, překvapivě ne v okolí hradu nebo rozšířením existujícího sídla, jak je to obvyklé, ale - jak se říká - *na zelené louce*.

Tip na dějovou linku: Vhodný název města

Tip na dějovou linku: Na stavbě

Tip na dějovou linku: Hrůzný nález

Tip na dějovou linku: Vrtáci při práci

DRZOUN (1496)

Církev ví, co je správné. Má za sebou dlouhou historii hledání Pravdy, tisíce chvályhodných činů a ano, i politováníhodných omylů, ze kterých se ovšem zvládla poučit. Aktuální náboženská i světská moc a neuvěřitelné

bohatství nemohou být ničím jiným, než projevem požehnání a přízně Boha. Takže ten mladý buřič, který cestuje napříč královstvím, koná "zázraky" a prohlašuje, že církev boží vůli vůbec nepochopila, musí být buď blázen, podvrtný živel nebo uctívач ďábla. Ale proč je tak populární??

Tip na dějovou linku: Spasitel

Tip na dějovou linku: Chyťte blázna!

Tip na dějovou linku: Hledání Pravdy

KRÁLOVSKÁ SVATBA (1497)

Urozené rody doufaly, že král Magnus Terter změni svůj politický postoj, nebude pro svou dceru hledat manžela v zahraničí a raději upevní vnitrostátní vazby. Nestalo se tak, v Ithienu se roku 1497 koná velkolepá svatba Sofee Terter, princezny Othionské, a Thingola, mocného elfského krále Vermontu. I když se o Sofee povídá, že je to nejkrásnější dívka všech dob, je trochu překvapením, že jí dal Thingol přednost před zástupem elfských dívek s rodokmeny až do časů Prvních elfů a s nepošramocenou pověstí. Ti, kteří se v politice trochu orientují, upozorňují na veliký rozdíl mezi tím, čeho svatbou dosáhla Sofee a jak hluboko v porovnání s ní klesla její teta Agatha, rovněž někdejší princezna Othionská, která si musela vzít pouhého barona z Hexendorfu.

Triáda i Temná Růže si k příležitosti svatby plánovaly akce, které by velkou událost proměnily v ještě větší chaos. Všechny pečlivě promyšlené plány hanebně selhaly, skoro jako by je někdo s velkým vlivem precizně sabotoval zevnitř.

Tip na dějovou linku: Proč elfové upevňují vztahy s Othionem?

Tip na dějovou linku: Tajemství princezny Sofee

Tip na dějovou linku: Kdo podrývá Triádu?

Tip na dějovou linku: Kdo podrývá Temnou Růži?

ÚNOS (1498)

Z vesnic na jihu Othionu jsou hlášeny desítky případů únosů dětí a mladých žen, ukradené zásoby a nemalý počet zapálených stavení. Stop moc není. Situace až mrazivě připomíná události před třiceti lety.

Tip na dějovou linku: A zase ti nájezdníci

Tip na dějovou linku: Nezvěstné dítě

Tip na dějovou linku: Tohle dítě není moje!

ZÁZRAČNÉ DÍTĚ (1499)

Před pár měsíci se z hlubin Vermontského hvozdu vypotácela vyčerpaná sedmiletá elfská holčička. Měla štěstí, v Othionu našla u jedné hodné paní nový domov. Když se jako blesk začnou šířit zprávy, že se objevila velická hydra, která putuje krajem, napadá osady a žádný dobrodruh ani Koruna moc neví, jak se se situací vypořádat, dívka se jí vydává naproti dřív, než ji někdo stihne zastavit. Po několika dnech nedoufání vidí šokovaní obyvatelé hlavního města, jak usměvavá dívka přes náměstí táhne veliký vůz vrchovatě naložený hydřími hlavami.

Tip na dějovou linku: Jak je to možné?

Tip na dějovou linku: Stroj na peníze

Tip na dějovou linku: Subjekt ke zkoumání

PROBUZENÍ (1500)

Zdánlivě naprosto běžný rok, ve kterém se ovšem roztáčí kola úplně všeho.

- Elslayerský expert na pečetě, nyní již starý muž, umírá.
- Mladý zvědavý učenec nachází zmínku o Crasiorovi a rozhodne se po něm pátrat.
- Do Temné Růže vstupuje ambiciózní muž, bývalý klerik boha Světla, s vůlí vrátit organizaci zašlou moc a slávu.
- Erinejské pláne pod správou Erinejských druidů vzkvétají a sucho je již minulostí.
- Vermontská královna Sofee, princezna Othionská, avizuje návštěvu Ithieny a všechny významné rody si rychle najdou

důvod, aby musely přijet také. Nedá se nic dělat, bude se muset konat velkolepý bál.

- Sjednocené sebevědomé kmeny Alterských vysočin očekávají válku s Othionem a Vermontem.
- V nově vzniknuvší družině, která má před sebou velkou budoucnost, se objevuje osoba, o jejíž minulosti neví vůbec nic ani sám Mistr našeptávač. To je extrémně podezřelé.
- Baron z Dormia vyhodil svého šaška a hledá nového. Ten starý zmizel z povrchu země.
- Hlavní město je kolbištěm třech mocných frakcí - Koruny, Temné Růže a Triády - možná se však najde frakce čtvrtá, taková, která by ráda zničila všechny. Nebo i pátá?
- Mnohé civilizace vnímaly rok 1500 jako výjimečný - má dojít k unikátní konjunktuře vesmírných těles. Co na to sekty, učenci a theurgové?

Tip na dějovou linku: Fantastická zvířata a jak se jich zbavit

Tip na dějovou linku: Crasior

Tip na dějovou linku: Nová Temná Růže

Tip na dějovou linku: Šlechtický bál

Tip na dějovou linku: Konflikt na západě

Tip na dějovou linku: Pan Nikdo

Tip na dějovou linku: Šašek

Tip na dějovou linku: Boj o hlavní město

Tip na dějovou linku: Konjunktura

OBYVATELSTVO

V Othionu má majoritní 65% zastoupení lidská rasa, obývající sídla od malých osad až po největší města. Následují elfové (25 %), jejichž největší koncentrace je na jihovýchodě v okolí Střilhormi, v Černém, Salsberském i Flanderském lese a také ve větších městech. Trpaslíci (4 %) tíhnou k horám a nejlépe je tedy hledat je na severních hřebenech nebo naopak jižněji na dohled od města Kizmar, ale už to není, co bývalo. Půlčící (3 %) jsou dnes vesměs potomci uprchlíků z Agaronnu, a tak můžeme pozorovat mírně silnější zastoupení na východě, ovšem po té spoustě let už se jedná o minimální rozdíl. Barbaři (3 %), žijící jednoduchý život v osadách na Mlžných pláních a také častá posila armády, přišli v minulosti ze západu - z Divočiny a Alterských vysočin. Odtamtud přišli v přibližně stejné době i obři, ovšem v nesrovnatelně menších počtech. Vidět obra v Othionu je velmi neobvyklé. Totéž se dá říct i o gnómech, původních obyvatelích jižní části Sněžných hor, Černého lesa a Agaronnu. Se všemi obyvateli se dobře dá domluvit obecnou řečí nebo řečí konkrétních ras.

Tip na dějovou linku: Jednání s obry

Tip na dějovou linku: Kam zmizeli gnómové?

ADLERBURG

Adlerburg je město na samém úpatí Skalistých hor. Ve skalách nad městem se v minulosti nacházelo těžiště pyrexitu, rudě zářícího magického kamene.

Adlerburg je srdcem severního vévodství, sídlí ze vévodkyně Tifanny Sterling.

Tip na dějovou linku: Hledání magického kamene

Tip na dějovou linku: Albín (MB 4x4)

ALBERSDORF

Albersdorf je nevelké město na úpatí kopce na hranicích Erinejských plání a nedaleko Ithienu.

De iure městu vládne lord Charles Terter, králův syn a princ Othionský. Fakticky zde ale téměř nepřebývá a za město zodpovídá místodržící.

Tip na dějovou linku: Kontrola nad městem

Tip na dějovou linku: Loklan (MB 4x14)

Tip na dějovou linku: Šeréva (MB 4x7)

Tip na dějovou linku: Vodovoj (MB 4x2)

ARDANSKÉ OPATSTVÍ

Ardanské opatství je mohutná opevněná budova která stojí na úpatí skály ve Sněžných horách. Vysoko na hradbách se tyčí majestátní sochy andělů. Cesta z údolí směrem k chrámu byla kdysi zjevně vykládána dlažbou. V kraji není neobvyklá smrtící vánice a tak jsou zdejší Freyovi klerici docela zvyklí na občasné poutníky.

O Ardanském opatství se vyprávějí neuvěřitelné legendy. V dávných časech, v době založení opatství, se prý povedlo chytit a uvěznit dábla z pekla. Dokonce zde měla být i hranice mezi sférami, přes kterou bylo možné projít do pekelné říše a tvorové Temnoty mohli naopak proniknout do Othionu. Hranice je podle pověstí už zavřena, i tak si ale místo drží prazvláštní auru, kterou vnímají obzvláště bohabojní dobrodruhové a jedinci citliví na víchry many.

V opatství se jednou za čas konají závěrečné zkoušky bojových řádů. Před časy se zde nacházela mocná relikvie, známá jako Srdce sv. Jalma.

Tip na dějovou linku: Zleduvstání

Tip na dějovou linku: Závěrečná zkouška

Tip na dějovou linku: Hranice sfér

BÁBELSKÉ JEZERO

K Bábelskému jezeru se vydává spousta poutníků, neboť je to jedno z nejlepších míst, kde lze dojít osvícení. Ne všichni ale mnohadenní meditaci zvládnou, někteří s křikem utečou, někteří se změní k nepoznání a po některých se dlouhá léta bezvýsledně pátrá.

Tip na dějovou linku: Stopy u jezera

Tip na dějovou linku: Osvícení

BELTEREN

Belteren, kterému se také říká "město sta zvonů" nebo "město sta věží" je náboženským centrem Othionu. Je tu zastoupena většina aktuálních církví, drtivě však převažují chrámy zasvěceny Freyovi. Belteren je specifický tím, že i přesto, že je jedním z největších měst, není ovládán šlechtou. Části měst si spravují představitelé církví sami a zajišťují si mimo jiné také domobranu prostřednictvím svých bojových odnoží. Není tak neobvyklé, že především na hranicích mezi sférami vlivu dochází tu a tam k rozmrškám. Po historických zkušenostech se ovšem dá říci, že situace je stabilní. De iure Belteren spadá pod vévodství Adlerburg a stojí téměř na rozhraní vévodství Střilhorm a Ithien.

Dominantou města je Palác Světla, sídlo Nejvyššího služebníka Světla. Nedaleko se nachází překrásný Galetův háj, Přístav, chrám boha Keruna, a Zahrady Máves. Z chrámů temných bohů jsou nejvýznamější Palác Chaosu a Khae Dorengar. Jen málokterý turista pak dokáže odolat návštěvě vyhlášených lázní Kanvas.

Pod Belterenem je spleť síť stok, ve kterých se nachází neznámý počet tvorů Temnoty. Stoky se rovněž používají k pašování. V chrámech a kaplích je uloženo velké množství posvátných relikvií, vlastních církvím i před léty odcizených.

Tip na dějovou linku: Turistický průvodce

Tip na dějovou linku: Relikvie

Tip na dějovou linku: Belterenský démon (MB 4x5)

Tip na dějovou linku: Tongur (MB 4x4)

BRIGA

Briga je velké přístavní město vystavěné nedaleko soutoku Varúzy a Loáry. Ve městě se nachází jedna z nejlépe střežených věznic.

Představitelem města je baron Ector Grünbach.

Tip na dějovou linku: Odkaz zabijáka Krvavé masky

Tip na dějovou linku: 1. Hlídka

Tip na dějovou linku: Jurgen Vernhoff (MB 4x10)

CALEDON

Caledon je rozlehlé město na východě země spadající pod vévodství Toren. Je vystaveno na rovině a tak má zároveň privilegium být velkým producentem obilí a kukuřice. Sedláci jsou posedlí vypěstováním dokonalých odrůd a soutěž často přerůstá ve špinavý konkurenční boj. Velmi mladá hraběnka Lawra Bailey situaci moc nezvládá.

Tip na dějovou linku: Zahrádkářský svaz

Tip na dějovou linku: Deratizátor

Tip na dějovou linku: Kruhy v obilí

ČERNÁ SKÁLA

Černá skála je prazvláštní místo. Někdy za jasných nocí nebe křižují cáry zelené mlhy. Citlivější povahy mají v okolí skály zvláštní pocity sklíčenosti. Skála byla mnohokrát prohledána a nic zvláštního se nenašlo. Nedaleko stojí vysoká věž a kaple, jediné stále stojící budovy dávné tvrze Agor-Nhat.

Tip na dějovou linku: Tajemství Černé skály

Tip na dějovou linku: Manaxian (MB 4x4)

DORMIUM

Dormium je jedna z velkých pevností na východní hranici s Agaronnem. Přes řeku Loáru vede masivní most, který je však porušen. To bylo způsobeno v návaznosti na nařízení koruny, protože do Agaronnu je vstup pod trestem smrti zapovězen. Ve městě se nachází velká posádka vojáků a všemu velí baron Walter Grünbach.

Tip na dějovou linku: Na druhou stranu

DRINAD

Drinad je znám jako hlavní východní pašerácké město. Kromě velkých přísně hlídaných pevností je toto jediné město, odkud se dá relativně jednoduše (nikoli však tajně nebo bezpečně) překročit řeka Loára. Oblast celkově není moc zvyklá na magii a je na každém, jestli chce poutat pozornost. Nejmnocnějším mužem města je lord Bill Gelt.

Tip na dějovou linku: Na druhou stranu

Tip na dějovou linku: Sarzakova kletba

ELSLAYER

Elslayer je bohaté a slavné město na severozápadě země. Je to hlavní přístav Othionu a centrum vědění - stojí zde věhlasná Elslayerská univerzita pro kouzelníky, alchymisty a učence. Její ředitel je i faktickým vládcem města a nosí titul Arcimág.

Studenti univerzity to nemají jednoduché. Profesori je učí jen standardním věcem a svůj originální výzkum si pečlivě střeží. Od studentů se prostě čeká iniciativa a samostatnost. Ti, kdo zvládnou absolvovat, však píší dějiny.

Tip na dějovou linku: Falešný student

Tip na dějovou linku: Studentský život

Tip na dějovou linku: Berenice (MB 4x5)

Tip na dějovou linku: Enokheh (MB 4x16)

Tip na dějovou linku: Heims (MB 4x22)

Tip na dějovou linku: Kelrond (MB 4x15)

GALEA

Hradiště Galea bylo vybudováno na soutoku Sibery a Loáry na úpatí Sněžných hor. Ze Zlatých hor zde vtéká ještě řeka Torn a tak je toto místo jedním z nejhorších, kde by se někdo mohl pokusit Loáru překročit. Na věžích hradu jsou umístěny obrovské balisty, vzpomínka na dávné Dračí války. Střílet se z nich nesmí. Hradiště i stejnojmenné město později postavené v těsné blízkosti ovládá zkušený vojevůdce lord Malinovský. Město Galea je známé šlechtěním galiků, vynikajících horských koní.

Tip na dějovou linku: Kdo to střílí?!

Tip na dějovou linku: Horský galik

GODAN

Godan je velké město bohaté na úrodu a to, co se vyteží v dolech kolem vísky Kamenice. Godan obklopují rozlehlé a velmi úrodné pláně, jak ostatně reflektují i názvy vesnic (Žitná, Dobré Pole, Dlouhé Lány apod.)

V Godanu žije starý blázen, který každý den prorokuje něco nového a šíleného. S odstupem však všichni musí uznat, že jeho úspěšnost v hádání je neobyčejná. Když už je řeč o bláznech, představitelem města je nevypočitatelná baronka Erma Gelt.

Tip na dějovou linku: Prorok

Tip na dějovou linku: Chaotické vedení města

Tip na dějovou linku: Regi (MB 4x1)

GRATZ

Gratz je zaslíbenou zemí všem žebrákům. Ve městě totiž odedávna stojí proslulý klášter Freyova Bratrstva sv. Jarma, které vyznává naprostou chudobu a pomoc nuzným. Lady Sisi Grünbach je v čele města, alespoň oficiálně.

Tip na dějovou linku: Žebrácká zkušenost

Tip na dějovou linku: Pravý vládce města

Tip na dějovou linku: Aladar (MB 4x12)

HEXENDORF

Hexendorf je průmyslové město pod Sněžnými horami, takřka na hranici vévodství Adlerburg a Toren. Město před mnoha lety navrhl proslulý architekt z jižních zemí a po jeho postavení se mu tak zalíbilo, že se rozhodl zde setrvat až do konce života. Jižní země situaci chápaly tak, že je architekt ve městě držen násilím a to působilo silné diplomatické rozpěře.

Hlavou města je věčně otrávený baron Comodo Platz a jeho manželkou je králova sestra Agatha.

Tip na dějovou linku: Zvláštnosti města Hexendorf

Tip na dějovou linku: Berazel (MB 4x6)

ITHIEN

Ithien je hlavní město Othionu a tomu odpovídá i jeho velikost. Nachází se v samém středu země na břehu velké řeky Náren, přes kterou je možné plout až k oceánu. Dominantou města je Citadela, sídlo krále Magnuse, jeho rodiny a též Královské rady. Významná Univerzita v Ithienu, jejímž ředitelem je sám Mistr mág, každým rokem umožňuje zazářit desítkám učenců (sice ne tak, jako Univerzita v Elslayeru, ale kvalitu nahrazuje kvantitou). U Nárenského jezera stojí prastarý Maják, návštěvníci města rádi navštěvují vyhlášené Ithienské lázně. V neposlední řadě je zde Katedrála - velký chrám boha Freyi, hlavní sídla banky Ambardy, První přepravní společnosti Alexeie Koreliana, Garenovy lodní a námořní společnosti a logicky nejspíš i Modrého kruhu a Zlatého úderu.

Ve městě operují ilegální organizace Triáda a Temná Růže a není překvapivé, že právě zde je jejich vliv jeden z největších. Pro dobrodruhy není Ithien rájem - spíše naopak - dobré práce je málo a ceny jsou tu tak přestřelené, že kdo si rychle nenajde přátele ve vyšších kruzích, velmi brzy skončí v

chudinské čtvrti daleko za hradbami a bude žebrať.

Tip na dějovou linku: Pochopení Ithienu

Tip na dějovou linku: Vlivní přátelé

Tip na dějovou linku: Na mizině

Tip na dějovou linku: Herbert (MB 4x5)

Tip na dějovou linku: Loklan (MB 4x14)

Tip na dějovou linku: Mateus Kain (MB 4x6)

Tip na dějovou linku: Norby (MB 4x1)

Tip na dějovou linku: Okulus (MB 4x9)

Tip na dějovou linku: Yanira (MB 4x7)

KERLING

Z Drinadu je výborný výhled na město Kerling vystavené nedaleko za řekou. Je věčnou smutnou připomínkou toho, jak je smrt blízko a nikdo se jí nevyhne.

Tip na dějovou linku: Kdo chce vlastní město?

KHAZ-DONNAR

Trpasličí pevnost Khaz-Donnar byla kdysi centrum těžby, od nalezení Othionského Srdce hory je to však regulérní sídlo trpaslíků, kde se již netěží. Vládcem je samozvaný trpasličí král Palto. Obyvatelé se však nezajímají o své okolí. Pevností procházejí trpasličí vyslanci ze Středohoří mířící do Elslayeru.

Tip na dějovou linku: Tajemství Khaz-Donnar

KIZMAR

Kizmar je poslední velká pevnost na jihu a v historii čelila mnoha útokům ze strany skřetů. Je to sídlo početného rodu Pagetů a baron Pablo Paget je jejich předním členem. Alespoň v tomto městě, skutečnou hlavou rodu by de iure měl být Samuel Paget sídlící v Milfordu.

Tip na dějovou linku: Spory uvnitř šlechtického rodu

Tip na dějovou linku: Skřetí výprava

Tip na dějovou linku: Rafal a Mance (MB 4x4)

Tip na dějovou linku: Zlovol (MB 4x13)

LANKERK

Lankerck je sídlem rodu Felmet a srdcem vévodství Lankerck. Oblast je známá početným zastoupením lesních čarodejnic a silnými, až magickými bouřkami.

V Lankerck vládne Leonal Felmet, duševně zaostalý nešťastník. Je prakticky nemožné mu zajistit manželku nebo dědice. Dědit tedy bude jeho bratr Ernesto Felmet, manžel vévodkyně ze Střilhormi.

Tip na dějovou linku: Soudné sestry

Tip na dějovou linku: Oženíme Leonala!

Tip na dějovou linku: Galina (MB 4x9)

Tip na dějovou linku: Yogi (MB 4x5)

MARBURG

Marburg je jedno z měst stojící na břehu Belhamského jezera. Odtud se dá lodí doplnout až do hlavního města nebo naopak přes Loáru až do Marlinkého oceánu. Díky tomu zde kvete čilý obchod, což vhodnou politikou podporuje i rozumný starý hrabě Alexander Bell.

Tip na dějovou linku: Dáma z Agor-Nhat

Tip na dějovou linku: Rozumný politik

Tip na dějovou linku: Destabilizace Marburgu

MARDENSKÁ BRÁNA

Mardenská brána je slavné naleziště vzácné lintirové rudy a také běžnějších nerostů. Po darování plánů druidům se zde těžit nesmí, ačkoli doly stále ukrývají obrovské bohatství. Skrze Mardenskou bránu vede kupecká stezka, která byla v minulosti velmi frekventovaná.

Tip na dějovou linku: Bohatství Mardenské brány

Tip na dějovou linku: Orgran (MB 4x3)

Tip na dějovou linku: Zederik (MB 4x8)

MILFORD

Milford je velká pevnost, která je postavena na divném místě. Nemá co bránit. Stavba údajně souvisela s Dračími válkami a je třeba uznat, že je přečkala neporušená, i když její nejbližší okolí lehlo popelem. Není ale nezničitelná, to se ukázalo přibližně v roce 600, kdy byl hrad zdemolován výbuchem zevnitř a následně velmi rychle, do pěti let, zrenovován.

V Milfordu sídlí baronka Valeria Tourhan, které se přezdívá "Železná Valeria", a její manžel Samuel z rodu Paget.

Tip na dějovou linku: Pevnost na západě

Tip na dějovou linku: Lektvar z Laumspuru

Tip na dějovou linku: Soumrak nad Blaty

Tip na dějovou linku: Recomt (MB 4x13)

NADLAK

Mohutná hraniční pevnost na východě vystavená na vysoké bílé skále. Tyčí se majestátně nad krajem. Z Nadlaku vedly mosty do sousedního Agaronnu, jsou ovšem narušené, aby nikdo nemohl přejít. Veliká posádka čítá stovky mužů a jim i celé pevnosti velí generál Pšontek.

Tip na dějovou linku: Návštěvník z Agaronnu

Tip na dějovou linku: Lucien (MB 4x5)

OSTENHORN

Ostenhorn je město na řece Glen a nachází se v severní části Černého lesa. Město je nechvalně známé dětskými pouličními gangy, se kterými si neví rady posádka, baronka Beata Darcy, představitelka města, ani Zlatý úder, který byl do Ostenhornu několikrát povolán.

Tip na dějovou linku: Pověst Zlatého úderu

Tip na dějovou linku: Galien (MB 4x1)

Tip na dějovou linku: Zacharus (MB 4x7)

PANSTVÍ RALBECK

Panství Ralbeck se nachází na východním pobřeží a krásně je z něj vidět Strážský maják i ostrov Galad. Je to odlehlé sídlo kdysi využívané mocným rodem Ward jako letní zámek. Historky o tom, že zámek je prokletý, jsou nesmysl.

V Panství Ralbeck sídlí Henri Ward, další nositel mocného jména, u kterého je zpochybňován jeho původ. Henrimu to ale vůbec nevadí, klidně si žije ve svém zámku s vědomím toho, že dceru Helen skvěle provdal za Olafa Augusta, vévodu z Torenu, a tím si splnil všechny své životní cíle.

Tip na dějovou linku: Prokleté panství Ralbeck
Tip na dějovou linku: Dědictví rodu Wardů

PELEGOR

Pelegor je jedno z měst stojící na břehu Belhamského jezera. Odtud se dá lodí doplnout až do hlavního města nebo naopak přes Loáru až do Marlinského oceánu. Díky tomu zde kvete čilý obchod, ale také kriminalita. Kdo však má dost peněz, může počítat s ochranou stráží.

Město je sídlem barona Cecila Tertera, králova bratra. Celé město vymýšlí neustále nové a nové teorie, kdo jsou matky jeho pěti dětí a co se s nimi asi stalo.

Tip na dějovou linku: Ráj kriminálků
Tip na dějovou linku: Hledám matku. Zn. Nebo pět.
Tip na dějovou linku: Černá vdova (MB 4x10)
Tip na dějovou linku: Zlatolnij (MB 4x6)

RILOND

Rilond je jedno z měst vystavených na severním pobřeží Othionu a je to tedy významný přístav, překladiště i domov rybářů.

Městu vládne baron Otto Saleir, sám zkušený námořník.

Tip na dějovou linku: Jak se správně rybaří
Tip na dějovou linku: Kiran (MB 4x13)

RINIDAL

Rinidal je rušná námořní a obchodní křižovatka. Ve městě se nacházejí vytříbené podniky, kde o neřest a zábavu není nouze.

Baron Julek z rodu Platz je aktuálním správcem Rinidalu.

Tip na dějovou linku: Zmatek v přístavu
Tip na dějovou linku: Marion (MB 4x3)
Tip na dějovou linku: Tolkatohata (MB 4x18)

SNĚŽNÁ JEZERA

Sněžná jezera jsou nádherným, i když extrémně nepřístupným výletním místem. Spousta dobrodruhů se zde vydala s vidinou legendárního pokladu na Sněžném jezeře, poklad si však nepřeje být nalezen.

Tip na dějovou linku: Poklad na Sněžném jezeře

STERLING

Sterling je překvapivě dávné sídlo rodu Sterling. Nachází se na samém severu Salsberských lesů, témeř na úpatí Sněžných hor. Je to dost možná nejnudnější město na světě.

Město má ve správě baronka Frida Sterling.

Tip na dějovou linku: Vraťme život Sterlingu
Tip na dějovou linku: Qill (MB 4x2)

STERN

Stern je jedna z pevností na východní hranici, ve kterém byl narušen masivní most vedoucí přes Loáru do Agaronnu. Ve Sternu se nachází jedna z nejstarších alchymistických univerzit, která proslula výzkumem v oblasti elementálů. Velké posádce a městu velí maršál Albus Torwik.

Tip na dějovou linku: Odvedte pozornost stráž!

Tip na dějovou linku: Incen Dius (MB 4x16)

STRÁŽ

Na samém konci světa stojí Stráž, vysoký maják na kamenném útesu. O maják, ze kterého je krásný rozhled na Sněžné hory, Ostrov Galad i Marlinský oceán, pečuje Ondřej August, který byl svým rodem vyhnán.

Tip na dějovou linku: Co to vidí oko mé modravé?

Tip na dějovou linku: Kauza Ondřej

STŘILHORM

Střilhorm je vévodské město, sídlí zde vévodkyně Amalia Buckingham a její manžel Ernesto z rodu Felmet. Město obklopují lesy, které se po léta nedaří vykácet - každým rokem jsou blíže a blíže. Možná je to mocí Vermontského hvozdu, který se nachází nedaleko, hned za řekou Glewou.

Tip na dějovou linku: Síla hvozdu

Tip na dějovou linku: Zmej (MB 4x7)

SV. ULRIKA

Klášter sv. Ulriky se nachází uprostřed velkého údolí obklopeném strmými skalisky, do tohoto údolí vede jediná cesta a to úzkým průsmykem. Údolí vzniklo pravděpodobně důsledkem prohloubení zemského povrchu obrovským ledovcem, voda z jezera následně unikla průsmykem, který nyní slouží jako přístupová cesta. Klášter je známým poutním místem a útočiště zde našlo při jejich cestách nemálo dobrodruhů a poutníků. Žilo zde několik desítek řádových sester a velekněžka. Místo je také známé svým mohutným zvonem popsaným modrými runami, zasvěceným bohu Freyovi, o němž se traduje pověst, že ten kdo na něj zazvoní

v době nejvyšší nouze bude vyslyšen. Samotný klášter je obehnan vysokými zdmi s několika věžičkami po obvodu. Hlavní brána je zbudována přímo naproti průsmyku. Dominantou kláštera je jeho vysoká zvonice, klášterní kostel a rajský dvůr, který se nachází zhruba uprostřed komplexu. Na dvoře se nachází studna.

Představeným kláštera je urozený Eddie Tourhan.

Tip na dějovou linku: Staré kroniky

Tip na dějovou linku: Nouze nejvyšší

TOREN

Toren je veliké východní město, které je skutečným střediskem odvážných agaronnských pašeráků, neboť právě až tady dochází k významným obchodům s artefakty na místních černých trzích. Dostat se do sítě ale není tak jednoduché. Ve městě stojí majestátní Torenský hrad se stupňovitou architekturou, ve kterém sídlí rod August a jeho hlava, vévoda Olaf.

Tip na dějovou linku: Na černém trhu

Tip na dějovou linku: Gezrit (MB 4x10)

VALDORF

Valdorf je mohutná strážní věž na severu lthienského vévodství. Byla velmi silně zasažena Dračími válkami a i když probíhá ustavičná rekonstrukce, nedaří se až do té míry, že se má za to, že je Valdorf prokletý. Správcem Valdorfu je lord Judas Berwitz.

Tip na dějovou linku: Prokletí Valdorfu

WESTERMARK

Bašta Westermark je sídlo na řece Glewě a přímo na hranici s Vermontským hvozdem. Neví se, jak to baron Ben Gendry dělá, ale kolem Westermarku, na rozdíl třeba od Střilhormi, se Vermontský hvozď nesnaží šířit. Je to nezdravou oblastí Slatina, která hned za baštou začíná?

Tip na dějovou linku: Herbicid

Tip na dějovou linku: Kardan (MB 4x9)

WINTERHORN

Winterhorn je dlouholetá bašta ambiciózního rodu Buckingham a správcem je stará hraběnka Sabine Buckingham, matka královny Charlotte a Amalie, vévodkyně ze Střilhormi. V dávných dobách, ještě před slávou Belterenu, byl Winterhorn sídlem některých církví, obzvláště církví Bohů putování. Rozpadající se chrámy a kaple jsou tu stále, přesněji v ruinách starého města, na nichž bylo zbudováno město nové.

Tip na dějovou linku: Trasqok (MB 4x10)

WURFEHO DOLY

U Wurfeho dolu ve Sněžných horách se spojují řeky Ivalo a Lund. Je to staré sídlo vybudované kolem trpasličího dolu, které bylo po desetiletí výtečným zdrojem vzácných kovů. V chodbách se dá velice snadno ztratit a povídá se, že se hora brání. Trpaslíci si s tím uměli poradit, lidé a barbaři už ne.

Městu vládne mocný Khan Asher, jediný šlechtic barbarského původu. Je znám nekompromisním postupem proti horským trollům, koboldům a skřetím tlupám.

Tip na dějovou linku: Mapování Wurfeho dolů

Tip na dějovou linku: Snomůra (MB 4x2)

Tip na dějovou linku: Padlá hvězda

ZAHRANIČNÍ POLITIKA

AGARONN

Diplomatické vztahy s astrály v Agaronnu jsou mizerné.

Tip na dějovou linku: Domluva s astrály

ALTERSKÉ VYSOČINY

Klany barbarů a obrů z Alterských vysočin mají historicky špatné zkušenosti s Othionem i elfy z Vermontu. Po propojení jejich královských rodů před třemi lety se podařilo i dříve zneprátelené kmeny sjednotit proti "společnému nepříteli". Alterie je nyní sebevědomá země neohrožených berserků, horských hraničářů a šamanů. Stačí jediná provokace nebo prostě nedorozumění a sever vstupuje do další války.

Tip na dějovou linku: Destabilizace spojení barbarů

Tip na dějovou linku: Rozpoutání války

Tip na dějovou linku: Válka na západě

STŘEDOHOŘÍ

Trpaslíci ze Středohoří kdysi velice aktivně prozkoumávali hory na severu Othionu, Mardenskou bránu i jižní naleziště unikátních drahokamů Gul-Dur. Jejich upadající činnost prakticky utichla po věnování Erinejských plánů druidům. Tak ochladly i vztahy mezi Othionem a Středohorskými trpaslíky. Středohoří je mocná země a teoretická hrozba pro Vermont - vztahy mezi trpaslíky a elfy jsou komplikované už od počátku věků. Královská rada Othionu pracuje vši silou na navázání politických vztahů, zatím bez větší odezvy. Je ale jedna Othionská organizace, se kterou Středohoří aktivně spolupracuje a obchoduje - magická univerzita v Elslayeru. Detaily nejsou známy, pravděpodobně se bude jednat o prohlubování znalostí o trpasličích runách.

Tip na dějovou linku: Černá krev: Gul-Dur

Tip na dějovou linku: Runorytec

Tip na dějovou linku: Navázání vztahů se Středohořím

Tip na dějovou linku: Podkopání vztahů se Středohořím

VERMONT

Vermont téměř výhradně obývají elfové se stále silnou pokrevní linií a tedy i typickou

elfskou pýchou. Vztahy nikdy nebyly valné už kvůli sporům o hranice ve Vermontském hvozdu. Pečlivá diplomatická práce se však vyplatila, Vermontský král Thingol před třemi lety pojal za manželku Sofee Terter, dceru Othionského krále. Dost možná to ani nebylo výsledkem diplomatické činnosti, Sofee je totiž podle všech nejkrásnější dívka všech dob a krásou prý předčí i dívky elfské.

Silné spojenectví Vermontu a Othionu vyvolává napětí a obavy u Alterských vysočin i králů ze Středohoří. Oficiální politika Othionu je taková, že nemá zájem rozpoutávat konflikt a raději by řešil Agaronnský průšvih.

Tip na dějovou linku: Podkopání vztahů s Vermontem

Tip na dějovou linku: Rozpoutání války

Tip na dějovou linku: Princezna Othionská

Tip na dějovou linku: Tajemství Vermontského krále

ZÁPADNÍ ESTONIE

Dobré obchodní i osobní vztahy se Západní Estonií byly při Astrální hrozbě přerušeny. Přístup z jiných směrů, konkrétně z Temné Země, není zapovězen (mnozí by si však raději šli i přes Agaronn, než by museli vstoupit do Temné Země) a Estonie si údajně zvládla udržet část území i funkční samosprávy.

Tip na dějovou linku: Diplomatické vztahy

Tip na dějovou linku: Hranice Temné Země

VNITŘNÍ POLITIKA

KRÁL

Vládce Othionu má absolutní moc nad říší. Udává směr politiky, je nejvyšším soudcem, jmenuje Královskou radu. Titul je dědičný.

Tip na dějovou linku: Právo dobyvatele

KRÁLOVSKÁ RADA

I když v otevřené radě šlechticů, silných cechů a organizací může mít téměř každý určitý vliv na směřování chodu království, zdaleka nejsilnější slovo má uzší Královská rada, tedy král a jeho devět nejvěrnějších rádců. Ti sídlí v Ithieniu, hlavním městě, a každý z nich je expertem na jednu z oblastí, podle které je mu udělen nedědičný titul:

- *Mistr našeptávač* - Hlavní královský expert na získávání a vyhodnocování informací. Ovládá rozsáhlou síť špiónů v Othionu i v zahraničí.
- *Mistr stratég* - Vrchní velitel ozbrojených sil zodpovědný za obranu země před hrozbami zevnitř i zvenčí.
- *Mistr mág* - Dvorní konzultant v oblasti alchymie a magie. Udržuje vztahy s univerzitami.
- *Mistr klerik* - Dvorní konzultant v oblasti teologie. Udržuje vztahy s denominacemi boha Freyi, zejména těmi zastoupenými v Belterenu.
- *Mistr diplomat* - Zodpovídá za vztahy s okolními zeměmi a rasami.
- *Mistr hospodář* - Zastupuje rolníky, dřevorubce, horníky a rybáře.
- *Mistr řemeslník* - Hájí zájmy kovářů, tesařů, ševců a dalších řemeslníků.
- *Mistr stavitel* - Stará se o infrastrukturální rozvoj, plánuje výstavbu měst a cest.
- *Mistr pokladní* - Stará se o výběr daní, ražbu mincí, zodpovědnou správu majetku země a udržitelnou výši cen. Je přirozenou opozicí mistru hospodáři, mistru řemeslníkovi a mistru staviteli.

Tip na dějovou linku: Práce pro Radu

Tip na dějovou linku: Slabá místa Mistra

Tip na dějovou linku: Jak nahradit Mistra?

Tip na dějovou linku: Chci funkci!

ŠLECHTA

Politická scéna v Othionu se v dějinách již mnohokrát změnila. Mocné rody jsou provázány složitými svazky a menší rody asi

aktuálně nemají chuť na vzpouru. V posledních desetiletích je tedy, zdá se, klidná doba. Království Othion se dělí na pět vévodství víceméně srovnatelných co do velikosti a vlivu. Tituly jsou dědičné již nějakou

dobu po mužské i ženské linii. Zákony jsou v celém království víceméně stejné a hranice mezi vévodstvími nejsou omezeny.



mapa othionských vévodství ↑

VÉVODSTVÍ ITHIEN

Vévodství Ithien tradičně náleží přímo králi. Zahrnuje velkou část Černého lesa od Splavů až téměř po Belteren, jižní část Flanderského lesa až po Valdorfskou soutěsku, Erinejské pláne a samozřejmě hlavní město Ithien.

Situace: Králem a vévodou Ithienským je Magnus z rodu Terter. S ženou Charlotte z vlivného rodu Buckingham mají dvojčata Charlese a Sofee. Charles nejeví chuť do ženění, ač už má nejvyšší čas, a cestuje po celé Domovině. Sofee se před třemi lety provdala za Vermontského elfského krále Thingola a zatím spolu nemají

žádné dítě. Králův bratr Cecil je baronem z Pelegoru, má spoustu dětí, ale žádnou manželku. Král má ještě sestru Agathu, ta je nyní manželkou nevrlého barona z Hexendorfu.

VÉVODSTVÍ STŘILHORM

Vévodství Střilhorm ovládá Slatinu (jestli je tam co ovládat), malou severovýchodní část Vermontského hvozdu (alespoň papírově) a území na západ od Černého lesa od jižních hranic až téměř po Belteren.

Situace: Vévodkyní ze Střilhormi je Amalia Buckingham, sestra královny. S manželem Ernestem Felmetem má jediné dítě - už téměř dvacetiletou dceru Celeste. Rod si libuje v

intrikaření a Celeste má šanci i touhu kromě vévodství Střilhorm dědit mnohem více.

VÉVODSTVÍ LANKERK

Jih Černého lesa, území pod Erinejskými pláněmi a městy Marburg a Pelegor - to je vévodství Lankerk. Táhne se až jižním hranicím Othionu.

Situace: Vévodství Lankerk vládne mentálně zaostalý Leonal Felmet. Nemá manželku ani potomky a jeho jediným dědicem je jeho bratr Ernesto (manžel vévodkyně ze Střilhormi). I toto vévodství by tak v důsledku měla dědit Celeste Buckingham.

VÉVODSTVÍ ADLERBURG

Rozsahem zdaleka největším, avšak ve stabilitě jen tak tak srovnatelným vévodstvím je Adlerburg. Táhne se od Stoostrovů až po Hexendorf a spadají do něj též Salsberské lesy.

Situace: Vévodkyní z Adlerburgu je stárnoucí a bezdětná Tifanny z prastarého rodu Sterling. Díky extrémně chaotickým rodinným vazbám si po její smrti bude vévodství nárokovat hned několik rodů - Buckinghamové, menší Tourhanové z Milfordu, kdysi silní Pagetové z Kizmaru, možná i královský rod Terter a zcela určitě spousta levobočků a "jediných legitimních potomků".

VÉVODSTVÍ TOREN

Páni z Torenu po dlouhá léta střeží hranici s Agaronnem. Náleží jim severní část Flanderského lesa, západ Sněžných hor a západní část povodí Loáry až po Stern.

Situace: Vévoda Olaf z rodu August vládne klidnému vévodství v klidných dobách, napjatá vnitropolitická situace se jej téměř netýká. Jeho žena, Helen z rodu Ward, mu porodila syna Marca. Ten se jeví jako jedna z nejlepších partií pro urozené dívky v

zemi. Rod Ward je starobylý, neexistují však důkazy o tom, že by Helen byla z jejich krve. Hlasy, které volají, že Helen je podvodnice, neutichají.

Tip na dějovou linku: Proč se Charles nežení?

Tip na dějovou linku: Jak sbalit Celeste

Tip na dějovou linku: Jak sbalit Marca

Tip na dějovou linku: Zabijte Tifanny!

Tip na dějovou linku: Zachraňte Tifanny!

Tip na dějovou linku: Podpora Buckinghamů

Tip na dějovou linku: Podpora Tourhanů

Tip na dějovou linku: Podpora Pagetů

Tip na dějovou linku: Podpora Terterů

Tip na dějovou linku: Podvodnice Helen

Tip na dějovou linku: Nebohý Leonal

Tip na dějovou linku: Špína na šlechtice

Tip na dějovou linku: Svůdník urozených slečen

FRAKCE

AMBARDA

Ambarda je velká banka poskytující své služby po celé Domovině. Poskytuje bezpečné úložiště pro peníze i drahé předměty, půjčky, směnky pro bezpečnější cestování. Ambarda financuje vše, co se jí zdá k investování vhodné, včetně výzkumů i válek.

Tip na dějovou linku: Test zabezpečení

Tip na dějovou linku: Vloupáčka

Tip na dějovou linku: Vyšetřování krádeže

Tip na dějovou linku: Podvod

Tip na dějovou linku: Nová investice

CECH ČARODĚJŮ

Slovutní mágové bývají (často na sklonku života) přizváni do prestižní společnosti Cechu čarodějů. V podstatě to znamená, že je nominovaný fakt borec. Ti družnější typicky přebývají na univerzitách, výjimkou ale nejsou ani samotáři dožívající ve svých věžích nebo někde v lesích. Za velké

peníze řeší odeklinání a podobné drobnosti. Hlavou cechu bývá Arcimág, ředitel univerzity v Elslayeru, výjimečně to býval Mistr mág, královský poradce.

Tip na dějovou linku: Jak se stát uznávaným

Tip na dějovou linku: Rozmíška moudrých

CÍRKVE

Uctívači jednotlivých bohů také tvoří frakce. Nejmocnější církev je Freyova a jako většina církví sídlí v Belterenu. I s nesrovnatelně rozsáhlou sítí příznivců, bohatstvím a boží přízní to není nejaktivnější organizace. Je to tím, že kromě hlavních náboženských myšlenek se motivace i osobnosti členů liší - jsou zde lidé dobří, spravedliví, sobečtí, ambiciózní i pokorní. K jednotnému konání tak dochází jen výjimečně, když je situace opravdu vážná.

Větší církve se přirozeně dělí se na denominace, řády a sekty se svými vlastními motivacemi a cíli.

Tip na dějovou linku: Střet církví

Tip na dějovou linku: Jak se stát svatým

Tip na dějovou linku: Krádež relikvií

DRAČÍ HLÍDKA

Dračí hlídka vznikla velmi dávno jako reakce na Dračí války. Odvážným (nebo spíš šíleným) dobrodruhům vděčí celý svět za to, že draci už si z měst a vesnic Domoviny nedělají táboráky. I po tolika letech se dá narazit na podivíny, kteří tvrdí, že jsou stále členy této organizace.

Tip na dějovou linku: Dragoth (MB 4x24)

DRUŽINÍCI

Moc vždy přitahuje ty, kteří se nebojí ji využít. I proto se stává, že se na významných pozicích nacházejí

objektivně špatní správci. Jejich moc ale není neomezená, protože tu jsou Družiníci.

Družiníci je neformální společenství jedinců, kterým jsou blízké myšlenky "všechno by mělo být všech" a "bohatým brát a chudým dávat". Mají dobré kontakty mezi nižšími vrstvami a vyznají se ve svém prostředí. Nebojí se využít slabiny bohatých a tu a tam uskutečnit přepad nebo podnítit vzpouru. Ne vždy se vše podaří, ale myšlenka je to hezká, ne?

Tip na dějovou linku: Vyžehlit problém

Tip na dějovou linku: Zátah

Tip na dějovou linku: Vlivný přítel Družiníků

DUBOVÝ LIST

Dubový list je velmi neformální společenství pro hraničáře a druidy. Ti, jak známo, nemají extra potřebu se sdružovat. Organizace proto funguje jednoduše tak, že v několika větších městech je místo, kde mohou příznivci u svých starších vysloužilých kolegů složit svou hlavu, dozvědět se novinky a prodat nebo získat suroviny.

Tip na dějovou linku: Ochrana přírody

Tip na dějovou linku: Ovládnutí přírody

MODRÝ KRUH

Modrý kruh je agilní společnost pro talentované kouzelníky, takový Cech čarodějů pro ty, co jsou cool. Za nemalé množství zlata lze mít nemožné ihned a zázraky do tří dnů. Modrý kruh však úzce spolupracuje s Korunou a Zlatým úderem a proto, pokud byste snad rádi spáchali něco méně etického, raději kontaktujte Temnou Růži.

Modrý kruh dnes spadá pod Mistra mága, králova poradce, v počátcích však Modrý kruh řídil Arcimág, ředitel Elslayerské univerzity.

Tip na dějovou linku: Vstup do Modrého kruhu

Tip na dějovou linku: Maření činnosti Modrého kruhu

Tip na dějovou linku: Neetická zakázka

RUDÝ FLAKON

Rudý flakon je nejznámější alchymistický cech, který sdružuje učence a vynálezce prahnoucí po kameni mudrců i neuhasitelném ohni. V každém větším městě mají pobočku, kde lze nakoupit.

Tip na dějovou linku: Vzácné suroviny

Tip na dějovou linku: Konkurenční boj

Tip na dějovou linku: Chci vstoupit do cechu

TEMNÁ RŮŽE

Temná Růže je zakázaná organizace, která zastřešuje společenství vyznavačů temných bohů, nekromancie a dalších zakázaných praktik a ty, kteří mají své ambiciózní cíle a ochotu dobře platit.

Dlouhá léta čeká Temná Růže na chvíli, kdy bude opět moci dosáhnout své bývalé slávy. K tomu zatím nedošlo, ale je to na dobré cestě. Organizace prorůstá celým Othionem ve všech patrech společnosti. Pokud jde o vztah s Triádou, vnímá ji jako chaotické potíživý a překážku na cestě k vyšším cílům.

Protože se členství v Temné Růži i spolupráce s ní trestá smrtí, byl pro ochranu příznivců vyvinut systém dvojího členění - na lóže a kruhy. Lóže sdružují své členy podle místa, nováček je tedy svým "prvním bratrem" uveden do jeho lóže. Takových může být ve větších městech i několik. V rámci lóže je pak člen uváděn do kruhů - společenství podle odbornosti nebo zájmové oblasti. Schůze se vždy pořádají v maskách a pod falešnými jmény, identitu každého člena zná tedy pouze jeho "první bratr".

Kruhy Temné Růže:

- Kruh Vůle - pro vůdce jednotlivých lóží a kruhů, určuje směřování celé organizace,
- Kruh Temnoty - pro uctívače Dorengara,
- Kruh Chaosu - pro uctívače Tharma,
- Kruh Života - pro vyznavače nekromancie,
- Kruh Knihy - pro ostatní učence,
- Kruh Krve - pro bojovníky Temné Růže,
- Kruh Zlata - pro mecenáše,
- Kruh Slova - pro informátory.

Tip na dějovou linku: Jak se stát Poupětem

Tip na dějovou linku: Infiltrace Temné Růže

Tip na dějovou linku: Zničení Temné Růže

Tip na dějovou linku: Obviněný mecenáš

Tip na dějovou linku: Falešné obvinění

Tip na dějovou linku: Zátah

TRIÁDA

Triáda je rozsáhlá mafiánská organizace, která má zastoupení ve všech městech i většině vesnic. Její podnikání spočívá v pašování zboží, aktivitě na černých trzích, obchodu s bílým masem, nájemných vraždách a ochrany jednotlivců i skupin za "podmínek výhodných pro obě strany". Skládá se z malých decentralizovaných buněk a díky tomu úspěšně vzdoruje snahám koruny o její likvidaci. Temnou Růži vnímá jako svého nedůvěryhodného a nezdravě zvráceného konkurenta na poli nelegálních aktivit.

Tip na dějovou linku: Plodná spolupráce

Tip na dějovou linku: Infiltrace Triády

Tip na dějovou linku: Zničení Triády

Tip na dějovou linku: Obviněný mecenáš

Tip na dějovou linku: Falešné obvinění

Tip na dějovou linku: Zátah

ZLATÉ PERUTĚ

Cechy dobrodruhů sdružují odvážné osoby, které mají chuť každý den umřít. V Othionu

jsou nejznámějším cechem Zlaté Perutě, založené někdejší špičkovým dobrodruhem, který musel svou profesi kvůli zranění pověsit na hřebík. Pro vstup do Perutí je třeba splnit jeden z přidělených úkolů. Následné členství je pak plné výhod - levnější ceny v cechovní hospodě, místo na přespání zdarma, rady od zkušených a sečtělých kolegů, kontakty s dalšími ambiciózními šílenci, čas od času setkání s někým vlivným a přísun dobře placených úkolů, ze kterých si cech bere podíl ještě před tím, než se vám zadání dostane pod ruku - takže bez poplatků!

Tip na dějovou linku: Zkouška

Tip na dějovou linku: Krysa v cechovní hospodě

Tip na dějovou linku: Velká výprava

Tip na dějovou linku: S kým to tu vlastně sedíme?

Tip na dějovou linku: Co tu dělá malé dítě?

ZLATÝ ÚDER

Zlatý úder je královská tajná služba, elitní ozbrojená jednotka podléhající Mistru našeptávači. Neuniformovaní členové vyšetřují zločiny nejvyšší závažnosti - vlastizrady, zpronevěry, vzpoury a také šlechtické spory.

Tip na dějovou linku: Chci ke Zlatému úderu

Tip na dějovou linku: Maření vyšetřování

Tip na dějovou linku: Dokonalý zločin

BOŽSTVO

V průběhu dějin se měnilo chápání světa a s tím i uctívání vyšší moci. Nejprve byla vyznávána Božstva koloběhu, projevy přírody a plynutí života. Rychle následovala obecně definována Božstva lovu, uctívána prostřednictvím kostěných amuletů pro ochranu v boji a představující jednotlivé aspekty lidských dovedností. Pak přišly Aspekty, již naprosto konkrétní mytologické bytosti, a Spektrální bohové, což jsou

tvorové mylně považováni za božstva, kteří teprve uctíváním získali nadpřirozenou podobu a moc. V neposlední řadě jsou tu Bohové putování, kteří představují odklon od pohanských rituálů, a obracejí se již na potřeby člověka.

Uctívání všech těchto božstev je ovšem v roce 1500 v civilizovaných částech země jen závanem historie v dávno zapomenutých chrámech. Místo nich se uctívají moderní božstva dělená na bohy Světla a bohy Temnoty. Podle některých existuje dokonce jen jediný dobrý Bůh a Temnota není nic víc, než pouhý projev jeho absence.

Někteří vznešení elfové stále vzpomínají na mýty o Hudbě, Dvou stromech a Zemi neumírajících a neochvějně vyznávají víru ve své staré bohy Ainur. Trpasličí klany pak bez výjimky uctívají Srdce hory.

BOŽSTVA KOLOBĚHU

- Ra - slunce,
- Iniyang - měsíc,
- Bo'ron - bouře,
- Ubus - sníh,
- Heims - mráz,
- Ago - oheň,
- Aqa - voda,
- Ror - polární záře,
- Lala - spánek,
- Umera - stáří,
- Yo'Tal - kašel,
- Ukufa - smrt,
- Umber - stín,
- Tug'llish - zrození,
- Hasharot - hmyz.

Tip na dějovou linku: Jsou božstva koloběhu minulostí?

BOŽSTVA LOVU

- vlk - trpělivost,
- medvěd - odolnost,
- býk - síla,

- divoký kůň - rychlost,
- sova - noční lov,
- pavouk - lov do pastí,
- lev - odvaha,
- slon - moudrost,
- had - skrývání,
- ještěr - hbitost,
- ryba - plavání,
- opice - šplhání,
- orel - charisma,
- titanis - zastrášování.

Tip na dějovou linku: Amulety božstev lovu

ASPEKTY

- Alqa - pramatka velryb
- Anubis - bůh se psí hlavou a zlatého odění, je popisován jako bůh rituálů a starého vědění
- Auris - bohyně liščí podoby, která se však lidem představuje jako krásná dívka oděná v listí, bohyně ovládnutí mysli
- Baihu - bílý tygr, reprezentuje západ a také podzim
- Bílý jelen - symbol lesů a volnosti
- Cipactli - svět sám v krokodýlí podobě
- Enokheh - titán, ztělesnění mlhy a mrazu
- Fénix - legendární okřídlený ohnivý pták, symbol nového začátku
- Ghadrza - jezdec na želvě, tvůrce vulkánů
- Griffin - kříženec lva a orla, symbol moci a ochránce před čarodějnictvím
- Grisadora - pouštní ještěří démon
- Gromar - démon bouře
- Haladriel - padlý anděl, ochránce paladinů
- Chranciton - obrovský červ, aspekt země
- Incen Dius - pán ohně
- Kappa - jezerní démon podobný želvě či žábě
- Kezef - strážce, sluha Anubisův
- Korkanocha - démon šílenství
 - Kraken - bůh moří v gigantické podobě olivně, krakalice či chobotnice

- Magmalit - strážce vulkánů
- Mantoda - hmyzoidní tvor, symbol otroctví
- Menehune - gnómští bohové řemesel
- Naga - obrovský vodní had, dárce deště
- Naru - hrůzostrašný divočák, syn hory
- Nian - monstrum s tělem býka a hlavou lva, symbol nové éry
- Okulus - démon vidění a slepoty
- Orodan - napůl člověk, napůl had
- Pomsta bohů - spící drakoidní tvor, který po probuzení rozpoutá novou etapu Dračích válek
- Qhirr-Rol - pavoučí muž, démon vědění
- Qill - démon času
- Qinglong - hadovitý tvor azurové barvy symbolizující východ a také jaro
- Rugar - ochránce lesů
- Sardis - prostředník mezi světem a podsvětím, patron poustevníků
- Scilla - dítě hvozdů
- Súgersrom - pán počasí
- Sukrael - bohyně pomsty
- Tibarn - symbol horského putování
- Tolkatohata - hadovitá stvůra, patron korálů
- Tongur - strážce bažin
- Trichus - tříhlavý okřídlený kůň
- Ursa - ochránce hvozdů
- Voron - král pavouků
- Xuanwu - tvor nabývající podoby černé želvy, reprezentuje sever a také zimu
- Zangara - monstrum z jezera, symbol mnoha talentů
- Zhuque - červený pták symbolizující jih a také léto

Tip na dějovou linku: Hon na Aspekta

Tip na dějovou linku: Uctívání Aspektů

BOHOVÉ PUTOVÁNÍ

- Astor - pevný dům,
- Brook - meč,
- Cruis - vědění,
- Ebol - luk,
- Ekto - oko,
- Emúkelé - štít,

- Ester - ochrana nevinosti,
- Ewia - klidný spánek,
- Flant - ochrana dobytka,
- Focco - hledání ženy,
- Freek - pluh,
- Honto - čest,
- Keton - ohniště,
- Lanti - narození dcery,
- Nineva - obchod,
- Oron - narození syna,
- Osmo - rybářská síť,
- Piscill - kopí,
- Poit'to - déšť,
- Pol'date - ochrana před nemocemi,
- Salien - mírná zima,
- Satte - ochrana před zraněním,
- Thu'um - ochrana poutníka,
- Tillo - léčitelsví,
- Wulq - brnění,
- Xeth - oštěp,
- Xiao - sekera.

Tip na dějovou linku: Hra na boha

SPEKTRÁLNÍ BOHOVÉ

CANUSATO

Canusato je krysí bůh uctíváný hlavně v osadách Slatiny, kde dlouhá léta přebýval. Myši se bojí koček, v tomto případě by se ale spíš dalo říct, že kočky (i ty největší) by se k smrti bály myši. Mýty praví, že kapka vody, která smočí jeho srst, je navždy zkažená. Jeho zubům podlehne naprosto vše.

AURANTE

Aurante je patronem Tichého hvozdu v Agaronnu a traduje se, že nikdy nebyl zapečetěn a nebyl zasažen Astrální hrozbou. Podobá se lišce veliké jako kuň a je neuvěřitelně hbitý. Jeho skutečná síla ale spočívá v inteligenci a mentálních schopnostech. Dokáže číst myšlenky a tak předvídat kroky bytostí poblíž a je schopen jednostranné telepatie. V Tichém hvozdu si ale málokdy s někým popovídá, a tak je

jeho slovní zásoba omezena na to, co zaslechl a vyčetl z myslí bláhových lovců a svým limitovaným chápáním lidské řeči si chaoticky pospojoval. Slova Auranteho tedy působí jako z jiného světa: *“Hern je pánem tohoto místa”, “Hubený má v srdci zradu”, “Skákej přes sedmero pečetí”* a podobně. Kdo získá jeho kožešinu, bude se do konce života topit v bohatství.

CAERULO

Námořníci dobře vědí, co je ve vodách severu může potkat. Aspekti Kraken a Tolkatohata, Kerunův vyslanec Kiran a Spektrální bůh Caerulo reprezentují ty mocnější bytosti. Je možné, že všechna jména označují stejnou bytost, možná jsou to čtyři různé entity. Faktem zůstává, že označení “zhoubu lodí” sedí na všechny, ale nejvíce na Caerula. Ten si prý lodě rozlamuje jako chléb a obsah vyjídá, jako by to byly ústřice.

INDICUMA

Indicuma pravděpodobně nikdy neexistoval, báje jsou příliš výstřední. Pokud ano, je to opičí král ztraceného skalního města a dokáže zastrašit i jiné Spektrální bohy. Prodlírá se stromy, jako by to byla stébla trávy a požírá anakondy a větší savce. Pokud zavítá do civilizace, fascinuje jej život za hradbami a tak s oblibou kouká přes ně, k hrůze všech obyvatel.

NIGORA

Když si představíte pavouka, který se kvůli své velikosti opravdu nedovede nikde ukrýt, tká pavučiny, které odolají každé zbrani a svým jedem v mžiku zabije slona, přesně to je podle mýtů hrůzná Nigora. Družina, která ji zapečetila, po mnoha a mnoha korbelích silného moku přísahala, že bylo zapotřebí svalit horu, aby monstrum dokázala uvěznit. Co je na tom pravdy, nechť posoudí každý sám.

HYAGO

Hyago, "jenž křídly zastíní slunce" je netopýří Spektrální bůh obohacující historické záznamy až hluboko do časů Dračích válek. Měl být zapečetěn v Agaronnu někdy v době otevření Strže a údajně se to kouzelníkům povedlo, ale bohužel se nestihli vrátit do bezpečí.

VIRIDIS

"Had, jenž požírá svět" - i takto je nazýván bájný Viridis. Mýty (jistě přehnaně) hovoří o tom, že svede pohltit sám sebe. Co se stane potom, to je předmětem nekonečných filozofických debat na kolejích univerzit.

LÚTEI

Lútei je veliký štír, jehož krunýř údajně odolá i božskému blesku. Byl zapečetěn někdy v období Doby Chaosu a místo je veřejnosti neznámé. V oblastech s dostatkem písku se dovede výborně skrývat.

RUBERUS

Ruberus je monštrózní býk, tvrdohlavý ve všech významech. Nesnese, aby mu v cestě stála jakákoli překážka, živá či neživá. Na Erinejských pláních se před staletími nacházel jemu zasvěcený chrám a podle mýtu v něm byl v Době Chaosu uvězněn a zapečetěn druidkou jménem Naria.

ALBANIS

Albanis je pták rodu Titanis a říká se mu také Hněv časů. Má být tak hrozivý, že svými pařáty dovede rozdrtit buvola na prach. Místo jeho zapečetění je navždy utajeno, možná kvůli pověsti, podle které po jeho probuzení skončí svět.

Tip na dějovou linku: Trofej Spektrálního boha

Tip na dějovou linku: Nová pečeť

BOHOVÉ SVĚTLA

Bohové Světla reprezentují harmonii, dobro a lásku. Jejich uctívači obětují pohodlí života pro vidinu posmrtného vykoupení.

ANKERI

Ankeri, Bohyně naděje, mění běh věcí v temných chvílích. Jejím symbolem je holubice nebo osmicípá hvězda.

Ankeri je uctívána jako Bohyně naděje, léčení, ochrany a světla. Její jméno je synonymem pro věčné bdění a péči o všechny bytosti, které hledají útočiště v jejím láskyplném náručí. V temných chvílích, kdy se zdá, že svět ztratil svou cestu, Ankeri mění běh věcí a přináší naději tam, kde je nejvíce potřebná.

Původ a symbolika

Ankeri je ztělesněním světla a naděje. Její přítomnost je cítit v jemném vánku, ve třpytu hvězd a v klidném míru, který přináší holubice. Její symboly, holubice a osmicípá hvězda, jsou nositeli jejích hlavních atributů.

Holubice: Holubice je symbolem míru, čistoty a duchovní obnovy. Přináší klid a útěchu těm, kteří trpí, a připomíná, že i v nejtemnějších dobách je možné nalézt mír a naději.

Osmicípá hvězda: Tato hvězda představuje nekonečné světlo a vedení. Osm cípů symbolizuje spojení mezi nebem a zemí, mezi duchovním a materiálním světem, a připomíná, že Ankeri bdí nad všemi sférami existence.

Ankeri jako Matka věčně bdící

Ankeri je často označována jako Matka věčně bdící. Tento titul odkazuje na její neúnavnou péči a ochranu. Nikdy nespí, vždy je přítomna, aby naslouchala prosbám a modlitbám svých věřících. Její láska a soucit jsou bezmezné, a proto je

vyhledávána těmi, kteří potřebují léčení a útěchu.

Role v léčení a ochraně

Ankeri má moc uzdravovat fyzické i duševní rány. Její dotek přináší úlevu od bolesti a její přítomnost je jako balzám na utrápenou duši. Chrání své následovníky před nebezpečím a vede je skrze temnotu k světlu.

Modlitby a rituály

Uctívání Ankeri zahrnuje modlitby, které vyjadřují prosby o její ochranu a léčení. Lidé se k ní obracejí ve chvílích zoufalství i radosti. Rituály často zahrnují zapalování svíček ve tvaru osmicípé hvězdy a vypouštění holubic jako symbol míru a naděje.

Ankeri, Bohyně naděje, je světlým majákem v temnotě, která přináší léčení, ochranu a naději. Její holubice a osmicípá hvězda jsou připomínkou, že i v nejtemnějších chvílích existuje světlo, které nás vede. Věřící v Ankeri nacházejí útěchu a sílu čelit výzvám života s vírou, že Matka věčně bdíci je vždy s nimi.

Tip na dějovou linku: Zásah shůry

FREYA

Freya, ač nižší než Galet, je nejuctívanějším Bohem. Je to Světlo, dává smrtelníkům energii a smysl života. Typicky je znázorňován runou .

Pro nejmocnější církve je typické i množství odnoží a řádů. I u dobrého boha se objevují řády bojových mnichů, nejznámější jsou Flagelanti a Crusadéři se specifickým pojetím milosrdenství.

Freya je aktuálně nejpoblíbenějším bohem. Jeho nejvyšší představitel je označován titulem Nejvyšší služebník Světla a sídlí v Belterenu v Paláci Světla, kde se nachází rovněž naprostá většina

Freyových posvátných artefaktů. Druhý nejvyšší Freyův klerik je tradičně členem královské rady. Biblí Freyovy církve je kniha Světlo Světa.

Tip na dějovou linku: Milosrdný samaritán

Tip na dějovou linku: Krádeže artefaktů

GALET

Galet je považován za hlavního Boha. Je to Tvůrce, Stvořitel řádu a určuje osudy lidí v okamžiku jejich početí. Typicky je vyobrazován jako nebe, hvězdy či slunce.

Tip na dějovou linku: Proroctví osudu

GWEN

Gwen [Gvin] je Bohyně větru a také volnosti a cestování. Jejím symbolem je vánek nebo vlnky.

Tip na dějovou linku: Náročná pouť

HERN

Hern je Bůh přírody, obzvláště lesů, lovu a typicky bývá uctíván druidy. Symbolizuje ho strom s korunou i kořeny.

Tip na dějovou linku: Druidský kruh

Tip na dějovou linku: Lovecká soutěž

KERUN

Kerun je Bůh vody, patron námořníků a rybářů. Jeho symbolem je kapka či trojzubec. Jeho vyslancem je Kiran, humanoidní bytost s rysy kosatky.

Tip na dějovou linku: Námořní cesta

Tip na dějovou linku: Kiran (MB)

MÁVES

Máves je Bohyně štěstí, radosti, plodnosti a úrody. Jejím symbolem je vejce a pravotočivá spirála.

Tip na dějovou linku: Chabá úroda

NAROG

Narog je Bůh pomíjivosti. Pro svou moc nad smrtí je často řazen mezi Bohy Temnoty, ale není tomu tak. Jeho symbolem je znak Ω a nebo motýl smrtihlav.

Nejvyšší Narogův klerik je označován titulem Nejvyšší služebník smrti a sídlí v nevelkém Narogově klášteře v Belterenu.

Víra v Naroga byla v jednu chvíli extrémně populární. S cílem vyprostit se z koloběhu trápení byly pořádány hromadné sebevraždy. Tehdy ovšem existoval pouze jediný opis Narogovy svaté knihy Věčný spánek a slovo se šířilo ústně. Ostatní frakce tak onen spis ukořistili, rozdělili na několik částí, po staletí pečlivě střežili a víra v Naroga tak časem slábla.

Tip na dějovou linku: Kompletace Věčného spánku

TIBIAN

Tibian je Bůh země a síly. Je uctíván horníky, a to jak ze strachu ze zemětřesení, tak prostřednictvím proseb za nalezení drahých kamenů. Jeho symbolem je trojúhelník se zemí.

Tip na dějovou linku: Zemětřesení

BOHOVÉ TEMNOTY

Bohové Temnoty jsou protipólem k Bohům Světla. Reprezentují chaos, zlo a zkázu. Jejich uctívači prahnou po majetku a moci.

DORENGAR

Dorengar je hlavní Bůh Temnoty, je to Rozklad a Chaos. Podle některých definic je zodpovědný za zvraty osudu a je též patronem rizika. Vyobrazuje se jako blesk. Jeho šampionem, vyvoleným klerikem, je Trasqok. Jedním z vyslanců na zemi je pak Yesanith.

Tip na dějovou linku: Trasqok (MB 4x10)

Tip na dějovou linku: Yesanith (MB 4x7)

GULAD

Gulad je Bohem násilí. Odměňuje boj a násilí na bezbranných. Symbolem je ruka se čtyřmi prsty.

Tip na dějovou linku: Koloseum

KANVAS

Kanvas je Bohyně tělesného požitkářství. Uctívačům dává možnost žít život v nesmírném luxusu na úkor toho, že ti svou požívačností do světa nevědomky šíří nenávisť. Jejím symbolem je falus nebo kosočtverec.

Tip na dějovou linku: Skutečný luxus

Tip na dějovou linku: Orgie

LIGARO

Ligaro je Bůh lží. Odměňuje každou lež, která vede k bolesti. Jeho symbolem je maska.

Tip na dějovou linku: Zvládneš lhát?

PATIO

Patio je Bohyní léčení. Zdá se nezvyklé ji řadit mezi Bohy Temnoty, je to však proto, že zdrojem léčebné síly je fyzická či mentální síla jiné živoucí bytosti. Jejím symbolem je ginko.

Tip na dějovou linku: Mocná léčitelka

SANGA

Sanga je Bohem krvavých rituálů, ze kterých čerpá sílu, za kterou odměňuje. Symbolem je srdce.

Tip na dějovou linku: Krutá civilizace

THARM

Tharm, ač nižší než Dorengar, je nejuctívanějším Bohem Temnoty. Je to Zlo, Beznaděj, Nenávist a Válka. Je vyobrazován jako kruh.

Tharmův nejvyšší představitel se honosí titulem Princ Chaosu. Pro své nejuvěrnější stoupence, šampiony, má Tharm dary. Jedním z nich je rituál rozpolcení, který umožňuje při obětování člověka získat jeho životní sílu a proměnit jeho duši v přízračného následovníka.

Říká se, že v Othionu se nachází přímý vstup do Tharmovy říše.

Tip na dějovou linku: Vyšetřování podivných rituálů

Tip na dějovou linku: Tharmova říše

SRDCE HORY

Trpaslíci věčně hledají nová a nová Srdce hory, je to podle nich to, z čeho se zrodili a s čím po smrti splynou. Pokud je objeveno nové Srdce hory, je to pro trpaslíky symbol zrození a života, nový domov a v následujících letech zde jistojistě vznikne další komunita. Trpasličí kmeny jsou často ve sváru, pokud se ovšem jedná o Srdce hory, jdou všechny rozmlísky stranou.

Tip na dějovou linku: Hledání Srdce hory

Tip na dějovou linku: Jak nasrat trpaslíka

TIPY

1. Nic není vytesané do kamene.
2. Nehrej v příběhu na všechna místa, města nebo bohy! Vyber si, kde se bude začínat a hráči vyberou, kam budou jako postavy cestovat; pak stačí znát okolí. Božstvo vyber podle toho, koho budou uctívat hráčské postavy a obyvatelé hraných končin.
3. Postavy nemusejí znát všechny historické události ani politickou situaci, od toho jsou bardové a knihovny.
4. Chtěj od hráčů backstory, ze kterého pro postavy vyplývá smysl života. To použij jako základ pro nové dějové linky.
5. Svět žije vlastním životem. Pokud hráči spáchají něco nečekaného, kdo a jak by reagoval? Kdo rozvážně, kdo podle emocí?
6. Pokud hráči nechtějí nebo nemohou určitou část příběhu řešit, dějová linka může počkat nebo ji mohou klidně vyřešit i NPC a hráči se pak vyrovnávají s následky. Obojí je legitimní.

Tvůrce: **Primo**

Na motivy: Domovina - **Tirus**

Poděkování za testování, kritiku a trpělivost: **korvoran, Figi, Gamling, Viktor_Gold, TheDarkRider1815, Mamlu, Lukman, kajastankova, Simon23, Sakimarax, xLevi4thaNx,**

Protego, MichalZahh

v0.5.1