

# Šatrh — fantasy hra na živo

Riki \*

13. září 2000

## 1 Úvod

### 1.1 Jak číst pravidla

Pokud nemáte mnoho času a chcete si přečíst jen to nejdůležitější, pak váši pozornosti doporučuji odstavce o boji (3.2 a 3.4), o jedech (5.2) a o kouzlech (6.2).

Víte-li jak to chodí na fantasy hrách, můžete přeskočit část 1.3.

### 1.2 Co byste měli vědět

Šatrh jsou pravidla pro fantasy hru na živo, neboli dračí doupě in life, anglicky též Live Action Role Playing (LARP). Je určena hráčům, kteří již mají s fantasy zkušenosti a kteří již hry tohoto typu, nebo alespoň jejich papírové obdoby, někdy hráli. To ovšem neznamená, že jste-li začátečníci, nemůžete tuto hru hrát. Jen doporučujeme přečíst si nejprve nějakou fantasy literaturu, zahrát si klasické starší stolní hry (Dračí doupě, Stín meče, Dungeons&Dragons a pod.) a podobné hry na živo (Gawain, Beruška, Unicorn atd.), které jsou méně extrémní než Šatrh.

Není to proto, že by pravidla Šatru byla náročnější na pochopení. Opak je pravdou. Jde ale o téměř úplně jiný přístup k fantasy na živo, který je náročnější na hráčovu fantazii, představivost a soudnost. Na oplátku nabízí silnější zážitek, který je ovšem podmíněn zápallem hráčů a obětavostí organizátorů.

Podobné varování platí i pro velmi zkušené hráče fantasy her, kteří si myslí, že v této oblasti už nic nového nemohou potkat. Šatrh se totiž od většiny klasických fantasy her zásadně odlišuje, což je ostatně i důvod jeho vzniku. Proto prosím i vás, kteří jste již vykonali celou řadu hrdinských skutků, abyste nepodcenili studium pravidel a tvorbu postavy.

### 1.3 Princip hry

Princip hry se v zásadě neliší od klasických fantasy her, takže jen stručně. Hráči představují fiktivní postavy: udatné válečníky, moudré učence a obratné léčitele. Pro jistotu upozrňuji na rozdíl hráče a postavy: hráčem je skutečný člověk (herec), postava je role (fantasy bytost), kterou hraje. Když například Krizoň hraje obra, tak Krizoň je hráč a obr je postava, kterou hraje. Skupina postav, typicky nazývaná družinka, se vydává za dobrodružstvím. V cestě jí stojí četné překážky a nečekané zvraty. Setkávají se s podivnými stvořeními, ale i s váženými vládci. Na konci trnité pouti je čeká vytoužený cíl.

Hráči svou postavu ovládají tím, že ji hrají. Chce-li postava něco říci, hráč to řekne. Chce-li postava běžet, hráč bude běžet. Chce-li nějakou jinou postavu zabít, hráč ji zabije — samozřejmě nezabije hráče, ale k tomu se dostaneme dále.

Cílem postav je dosáhnout kýženého vítězství, ale to neplatí pro hráče. Hráči hrají především proto, aby si zahráli. Do své postavy se vžívají co možná nejvěrněji, hrají ji i s jejími nedostatky a slabinami. Dobrý hráč raději nechá svou postavu zemřít, nežli by se odchýlil od jejího charakteru. To se může zdát poněkud divné a nesmyslné. Znovu opakuji, že cílem hráče je co nejlépe zahrát svoji postavu, nikoli dovést ji co nejdál. Dále se tato myšlenka ještě víc ozřejmí.

Družinek může být i víc než jedna. Pokud tvůrce konkrétní hry nerozhodne jinak, pak platí, že pro každou družinku existuje právě jeden paralelní vesmír. Žádné dva paralelní vesmíry se navzájem neovlivňují. Družinky mezi sebou tedy nejenže nekomunikují, ale dokonce se ani nevidí a neslyší. Každý organizátor je v daném okamžiku přítomen právě v jednom paralelním vesmíru, jedná tedy vždy jen s jednou družinou.

---

\*Na tvorbě pravidel se podíleli také Booster, Krizoň a Mišoň.

## 2 Tvorba postavy a družiny

### 2.1 Příprava postavy

Každý hráč, který se chce zúčastnit hry si musí vytvořit svou postavu. V klasických fantasy hrách je obvyklé, že postava je určena posloupností řetězců (jméno, rasa, povolání, . . .) a čísel (životy, zkušenosti, síla, . . .), které splňují určité podmínky. V Šatru je postava určena svou charakteristikou a popisem; představte si, že píšete nějakou fantasy knížku a rozmýšlíte si, jaký by měl být hlavní hrdina. Příprava postavy je úkol nelehký, a proto byste mu měli věnovat dostatek času. Je třeba vymyslet si její podobu, kterou budete schopni co nejlépe zahrát (dvoumetrový člověk by neměl hrát trpaslíka). K tomu patří i její šat, kostým, který rozhodně nepodceňujte. Nedílnou součástí výbavy jsou též zbraně a zbroj (viz část o boji). Neméně důležitá je také charakteristika vaší postavy. Vyberte si takovou, která se vám bude co nejlépe hrát. Doporučuji přečíst si charakteristiky a popisy některých literárních fantasy hrdinů. Charakteristiku je dobré si zapsat (u popisu je to trochu zbytečné). Rozmyslete si také reakce vaší postavy na rozličné podněty. Jak bude reagovat na náhlé přepadení, na zradu přítele, na nabídku lákavé, ale trochu špinavé práce? Součástí popisu a charakteru postavy nejsou její zvláštní schopnosti, o těch bude řeč dále, jen obyčejné lidské vlastnosti.

Historie postavy není sice nezbytně nutná, ale vaše postava tím mnoho získá. Zde si můžete naryšovat prakticky cokoliv, jen by to mělo souhlasit s už danými vlastnostmi postavy. Rovněž místo, odkud pochází, si můžete vymyslet jaké chcete, jen musí zapadat do fantasy. Země Šatrhánie je tak velká jako vaše fantasmie.

Dáváte-li dohromady družinku, není na škodu pokud se vymyšlení místa původu svých postav účastníte společně. Můžete si pak vymyslet, jak se vlastně seznámili, či jaké jsou mezi nimi vztahy (klidně i příbuzenské). Rozsáhlé legendy nejsou nutné, ale učiní vaše dobrodružství ještě zajímavějším.

### 2.2 Zvláštní schopnosti

To, co vytváří postavu zajímavou jsou její zvláštní schopnosti. Neměly by však být tím jediným, co je na postavě zajímavé. Každá postava by se měla opírat o dobrý popis a charakteristiku, nejen o zvláštní schopnosti.

V Šatru nejsou striktně rozdělena povolání,

jak bývá zvykem v klasické fantasy. To proto, aby si každý mohl vymodelovat postavu podle svých představ. Pro přehlednost ale rozlišujeme pět základních okruhů dovedností. Za prvé bojové schopnosti, umění boje se zbraní i beze zbraně. Jako protipól boje figuruje léčení. Následují alchymistické a čarodějné nauky. A nakonec trochu kontroverzní zlodějské umění. Přečtěte si všechny, i když máte už teď vybrány své oblíbené. Mezi jejich popisem není totiž jen jak se používají, ale také co se dělá, když je někdo použije na vás, a to musí znát každý.

Své postavě můžete přivlastnit jakékoli zvláštní schopnosti, z jakýchkoliv oddílů. S tímto liberálním přístupem k tvorbě postav je spojen jeden velký problém. Jde o to, aby nevznikali jen samí supermani a neporazitelní hrdinové bez jediné chybičky. Zde nezbývá, než apelovat na váš rozum, soudnost a fantazii. Pokud ale správně pochopíte smysl hry, totiž zahrát si a ne vyhrát, pak bude vše v pořádku. Postavy by měly být zhruba na úrovni hlavních hrdinů fantasy knížek. Chápu, že je lákavé zahrát si nepřemožitelného bojovníka nebo všeznalého mága<sup>1</sup>. Také tuto možnost nevyklučuji. Pokud o to máte opravdu velký zájem, musíte se dostatečně předem domluvit s tvůrcem hry.

S charaktery postav se pojí ještě jeden problém. Dobrodružství nikdy nemůže být navrženo tak, aby vyhovovalo všem potenciálně možným postavám. Pokud by se cíl tažení neshodoval s přesvědčením vaší postavy, nemůžete ji v této hře hrát (např. loupeživé výpravy, jejímž cílem je zabít draka a ukrást mu poklad se nemohou účastnit ortodoxní zaklínači). Naopak doporučuji vymyslet si nějaký neotřelý důvod, proč právě vaše postava hodlá řešit připravenou zápletku. Coby hráči máte v tomto případě dvě možnosti. Buď si stávající postavu trochu pozměnit, nebo napsat úplně jinou. Vymyslet pro každý příběh novou postavu by bylo nejlepší, nicméně velmi pracné. Někdy je to nevyhnutelné, ale jindy stačí sem tam nějakou tu vlastnost trochu přiohnout. Pokud se nejedná o skrytý osobnostní rys, nezapomeňte na to upozornit kamarády v družině.

<sup>1</sup>Každá hráči vytvořená postava ovšem musí být smrtelná

## 3 Boj

### 3.1 Zbraně a bezpečnost

Rozlišíme boj beze zbraně a boj se zbraní. Základním náčiním pro boj se zbraní je maketa zbraně, pochopitelně fantasy ražení (vraždomatická pistole se nepřipouští). Může být dřevěná či železná. S jakým materiálem se bude bojovat rozhodne tvůrce hry. Rozhodně by se ale neměly míchat dřevěné a železné zbraně. Nejprve se zaměříme na chladné zbraně: meče, dýky, řemdihi, palcáty, halapartny, kopí, kyje, hole atd.. K etice boje patří tlumení či sklápění ran a zákaz bodů. Útoky na citlivá místa (hlava nekrytá přilbou, obličej, krk, rozkrok) jsou nepřipustné. Kdo bude bojovat příliš nebezpečně, může být okamžitě vyloučen ze hry.

Pro dřevěné makety platí, že musí být prosty nebezpečných hran, nebezpečných kovových doplňků (nic proti železným záštitám či hlavicím; naopak trčíci hřebíky nepřipouštíme). Organizátoři mají právo zakázat zbraně, které jim připadají nebezpečné. Dřevěné modely musí být co nejvěrnější; uvědomte si kolik by vážily, kdyby byly z pravého materiálu (připomínám, že duralové kyje nebudou povoleny). Jde o to, aby co nejvíc odpovídaly skutečným zbraním, s výjimkou toho, že nezabíjejí.

Železné zbraně si typicky nevyrobí hráči sami, takže skryté nebezpečí většinou nehrozí. UVědomte si jen, že ve fantasy je třeba dbát mnohem větší opatrnosti, nežli v bitvách nebo secvičených soubojích. K železným zbraním by mělo patřit železné brnění (alespoň přilba), a to pro všechny bojující postavy.

#### 3.1.1 Doporučené parametry dřevěných zbraní

Dobrým vodítkem pro určení délky dřevěných zbraní jsou rozměry jejich ocelových vzorů. Nicméně vzhledem k tomu, že dřevěné zbraně mívají trochu jiné vlastnosti (váhu, těžiště), doporučuji řídit se zdravým rozumem. Neexistují žádné tabulky maximální délky, ale to rozhodně neznamená, že si automaticky přivezete dvoumetrová polena. Sice vám je můžeme povolit, ale pouze pokud budou pěkně vypadat a bude s nima bojovat příslušná postava (barbar, kyklop, obr, Krizoň).

Používáte-li makety štítů, nic proti tomu, ovšem musí být dostatečně pevné. Zde jde především o vaši bezpečnost. Máte-li pěkně vypa-

dající štít, málokdo se zdráhá naprat to do něj vší silou. Bude-li ale z lepenky, můžete přitom přijít o ruku. Štít by měl vydržet brutální zásah zbraní z materiálu, s kterým se hraje. Organizátoři si vyhrazují právo na takovou zkoušku.

### 3.2 Hraní boje

Boj v Šatruhu by se měl co nejvíce podobat opravdovému souboji a podle toho jsou odvozeny i zásahy a zranění. Nejsou zásahové a nezásahové plochy<sup>2</sup>. Kam vás nepřítel zasáhne, tam jste zranění a podle způsobu zásahu vypadá i zranění. Pokud příslušné místo chrání zbroj, je zranění pochopitelně menší. Rozhodnutí o zranění je vždy na zasaženém — jestliže si zásahu nevěšimne, popř. ho bude ignorovat, je to jeho věc<sup>3</sup>. Hraní zranění se opět má přiblížit realitě. Díky tomu jsou souboje v Šatruhu poměrně krátké, ale o to efektnější a nezřídka fatální pro hráče. Dobře zahraná smrt výborně dokresluje hru a rozhodně neznamená konec hráčovy kariéry v družince.

V praxi se ukázalo, že hráčům činí určité potíže rozhodnout, jestli umřeli. To je totiž jedna z věcí, která se oproti klasické fantasy nejvíce zkomplikovala. S tím mají problémy i velmi zkušení hráči, kteří jsou zvyklí odečítat si životy. Naopak šermíři, kteří v životě nehráli žádnou fantasy, by tohle zvládli bez problémů — v bitvách se totiž smrt řeší úplně stejně jako v Šatruhu.

Jde nám o to, abyste se do své postavy mohli vžít tak dokonale, že s ní budete i cítit. O závažnosti svých zranění proto rozhodněte spontánně, nepřemýšlejte o tom, řvěte, svíjejte se a sténejte. Nikdo vám nesmí vyčítat, že jste umřeli. To, že vaše postava padla, není ukazatelem vaší neschopnosti (jak to ve fantasy hrách ovšem obvykle bývá). Za hlupáka bude ten, kde svoje zranění ignoruje a „nepadá“.

Po skončení boje se mrtvé postavy nezakopávají ani jinak nepohřbívají, ale klidně vstanou a vyhledají nejbližšího organizátora. Není-li žádný nablízku, pokračují s družinkou, aniž by s ní komunikovali. Pochopitelně nesmí nijak zasahovat do hry krom toho, že sdělují, že jsou mrtví, a to tím, že si položí ruku na hlavu. Nejbližší organizátor vám řekne co dál.

<sup>2</sup>Jsou však plochy, kam se *nezasahuje*, viz. bezpečnost

<sup>3</sup>Organizátoři i hráči mohou mít své instrukce ohledně odolnosti, které vám vůbec nemusí být známy

### 3.3 Střelné zbraně

Střelné zbraně — luky, kuše, foukačky, praky a podobné musí být rovněž v první řadě bezpečné, což opět posoudí organizátoři. Šípy a šipky musí mít na konci něco měkkého (gumové špunty či hadrové bambule — záleží na síle zbraně). Je možné používat i luky s větší napínací silou, ale za předpokladu, že na plný nátať budete střílet jen na velkou vzdálenost. Na kratší vzdálenost luk napnete méně nebo vůbec ne. Pokud nejste dost zkušení střelci, doporučuji spíš lehčí luky s menší zarážkou na šípech. S těmi se také mnohem lépe míří. Prakem nejsou míněny moderní zbraně s gumou č. 6, ale středověké vrhací<sup>4</sup>.

Zásah šípem většinou nebývá smrtelný, pokud se netrefí do životně důležitých orgánů. Pochopitelně je zakázáno střílet na hlavu nechráněnou uzavřenou přilbou (s hledím dostatečně chránícím obličej). Zásah projektilem je velmi bolestivý a zejména, na rozdíl od chladných zbraní, překvapivý a náhlý. Zkuste to zahrát.

### 3.4 Boj beze zbraně

Boje beze zbraně se většinou neužívá ve skutečných konfliktech, ale spíš když dva protivníci chtějí změřit síly. Zde je neméně nutné dodržet etiku boje, a to i když bojujete na život a na smrt, protože jste přišli o zbraň. Za vzor boje beze zbraně slouží judo či řecko-římský zápas. Cílem je tedy protivníka dostat na zem a chvíli ho na ní udržet. Snad není nutné zdůrazňovat, že se nesmí kopat, mlátit pěstmi, škrábat, rvát vlasy, kousat ani dávat do držky. Pakliže soupeř jasně naznačí, že se vzdává (typicky trojím zaplácáním na zem nebo na soupeře), musíte ho nechat.

### 3.5 Snížený práh bolesti

Snížený práh bolesti je specialita drsných válečníků, kteří typicky pocházejí ze severu. Znamená to, že v zápalu boje dokáží na chvíli ignorovat bolest a bít se hlava nehlava. Po skončení souboje na ně však zranění dolehnou s o to větší silou a špatně se hojí. Tato schopnost se používá většinou jen proti velké přesile. Měli by si ji brát jen opravdu zkušení válečníci, kteří již

<sup>4</sup>Vyrobít si prak je poměrně snadné a hodně se s ním užije. Stačí dlouhý pruh kůže či pevné látky a doprostřed přidělat lůžko na projektily. Střílí se tak, že prak přehnete na půl, doprostřed vložíte náboj a chytne za oba konce. Pak ho roztočíte a puštěním jednoho konce vystřelíte.

několik Šatrhů absolvovali a vědí, jak se zranění hrají.

### 3.6 Používání zbroje

Používat zbroj umíte právě když ji dokážete tahat na sobě celou hru. Zásah do zbroje je samozřejmě o dost příjemnější, než zásah do těla. Zásah do kroužkové zbroje prakticky nikdy není smrtelný, k sečným ranám nedochází; silná rána může způsobit zlomeninu. Úderu do plechů se jen pousmějete, místa krytá plechem jsou tedy téměř nezranitelná. Na hlavu krytou přilbou je povoleno útočit. Přesto je pro vás výhodné, když si přilbu vezmete, protože organizátoři na ní budou s chutí sekat. Vás to skoro vůbec nezraní a přitom je můžete smrtelně zasáhnout. Nefér by bylo obrnit se od hlavy až k patě a přilbu si nevtít.

## 4 Léčení

### 4.1 Hraní léčby

Zranění jsou (jak doufáme) pouze hraná, proto i léčení je samozřejmě jenom hrané. Je ovšem dobré, když hráč s léčitelskými schopnostmi ovládá základy zdravotní péče, a to nejen kvůli tomu, že roli léčitele lépe zahraje. První problém je, aby se léčitel dozvěděl, jak vlastně vypadá zranění, které postava utrpěla. To musí zraněná postava co nejbarvitěji léčiteli popsat, jak k němu přišla, jaké pohyby ji bolí atd. Na základě tohoto popisu léčitel stanoví léčbu a taky jak dlouho se bude rána hojit (viz. dále). Může pro to používat nejrozmanitější prostředky: počínaje pilulkami, mastmi, obklady a obvazy a konče dřevěnými dlahami, berlemi (a protézami?). Zde záleží pouze na léčitelově fantazii a vynalézavosti.

### 4.2 Délka léčby

Určit, jak dlouho se bude rána hojit, není snadné. Závisí to na závažnosti zranění, na použitém způsobu léčby a taky na včasnosti léčby. Orientační délka léčby v minutách<sup>5</sup> v závislosti na druhu poranění a způsobu léčby je v tabulce 1. Každý sloupec znamená příslušný léčitelský zákrok včetně všech předchozích (neproškrtnutých), tj. obvázat ránu je možné až po jejím

<sup>5</sup>Samozřejmě skutečného času, nikoliv herního

vymytí, podat hojivé masti až po vymytí, obvázání a případné fixaci (u zlomenin). V některých případech lze postupovat mimo pořadí sloupců (je docela dobře možné podat léčivé bylinky místo chladivých obkladů), ale pak délku léčby nelze vyčíst z tabulky; musí se odhadnout. Doby uvedené v tabulce berte jako příklad, ne jako pravidlo. Jejich smysl spočívá v tom, abyste o délce léčby získali jakousi představu. V praxi je nutné rozlišovat případ od případu a zohlednit řadu dalších faktorů. Mějte na paměti, že neplatí rovnost „dostal to v boji mečem = je to rozseknutý“. Můžou se přidat komplikace jako zlomeniny, krvácení, otok apod.

Zcela nepodchycen zůstal zásah šípem. Zde záleží zejména na tom, kam se šíp střelil. Nejnebezpečnější je zásah hrudníku, protože pokud byly proraženy plíce, hrozí nebezpečí pneumotoraxu. Zkušený léčitelé vědí jak postupovat.

### 4.3 Role léčitele

I když povoláním nemusíš být čistý léčitel, ale třeba hraničář či druid, pro svou družinku představuješ nenahraditelnou postavu. V každé družině zkrátka musí být alespoň jedna postava se základními léčitelskými dovednostmi, které stačí minimálně na určení délky léčby. Nejde ani tak o to, že kdyby někdo utrpěl komplikovanou zlomeninu, musel by bez pomoci léčitele půl hodiny belhat, ale o to, že by se vůbec nedozvěděl, že má komplikovanou zlomeninu! Při diagnóze se rozhoduj svobodně, nikdo by ti do toho neměl kecat, leda jiný kolega léčitel. Nikdo (a to ani jiný léčitel) však nesmí zpochybňovat tvoje rozhodnutí ohledně stanovené délky léčby.

Samotná léčba by měla probíhat co nejefektivněji (jako ostatně všechno v Šatru). Různá rovnání zlomenin, kterým se zraněný hráč šílený bolestí intenzivně brání a ostatní ho drží jedině prospěje atmosféře. Taktéž by měli mít doktoři na paměti, že slabá a polozrubaná družinka, která zoufale bojuje o přežití vypadá taky pěkně a dá se s ní dost vyblbnout. Možná se to organizátorům natolik zalíbí, že vám umožní ještě hladší průchod, než partě namakanejch zabijáků.

Poznámka: Je-li v družince pouze jeden léčitel, diagnostikuje svá zranění sám, ale s ošetřením mu může pomoci někdo jiný. Je-li v družince více léčitelů, tak se zraněný léčitel léčí zásadně u svých kolegů.

### 4.4 První pomoc

První pomoc si typicky osvojují válečníci a šermíři, kteří již utrpěli tolik ran, že ví, co dělat. Znamená to, že si rány mohou sami obvazovat a vymývat. Diagnózu ovšem musí stanovit léčitel.

### 4.5 Nemoci a jejich léčba

Během dobrodružství může vaše postava onemocnět. Jak se nemoc projevuje, to se dozvíte od organizátora. Jak se léčí, to se zjišťuje hůř.

## 5 Alchymie

Alchymie se zabývá výrobou výbušnin, bomb, jedů, mastí a léčivých lektvarů. Základní potřebou každého alchymisty je proto dostatek surovin uschovaných nejlépe v přenosné truhlíce. Alchymistické produkty lze vyrábět pouze v průběhu hry (tedy ne předem). Dále se zaměříme na jednotlivé alchymistovy výrobky.

### 5.1 Bomby

Jak funguje typická bomba? Nějaká látka během chemické reakce bleskově zvýší svůj objem, čímž roztříští plášť, v kterém byla uzavřena, na malé kousky. Těm je předána energie a tak rozsévají smrt široko daleko.

Podobně fungují bomby i v Šatru s tou výjimkou, že kovové šrapnely se nahradí něčím neškodným, třeba vodou (abych se přiznal, těžko si dovedu představit něco jiného; to ale neznamená, že něco takového nevymyslíte). Jestli došlo k zásahu je pak jasné. Nejtýpčtější bombou je asi gumový balónek naplněný vodou. Ten snadno prdne sám od sebe, ale coby rozbušky jsou povoleny i menší petardy. Neházejte však vodou naplněné balónky přímo na nepřátele - uvědomte si, že bomby jsou ve skutečnosti dost těžké a většinou necitlivé na náraz. Bomby házejte nebo pokládejte zásadně na zem.

Specialitou jsou kouřové bomby nebo dýmovnice. Zde si můžete vymyslet co chcete (vyjma slzného a jedovatého plynu), ale nepočítejte s nějakými velkými účinky. V nejlepším případě to tlupu nepřátel pouze zažene nebo zmate. Jednoduchým příkladem jsou gumové balónky naplněné nějakým kouřem. Ty můžete buď jen tak pustit, načež jsou však následky nevyzpytatelné, nebo pojistit bezpečnou petardovou rozbuškou (organizátoři si vyhrazují právo posuzovat bezpečnost). Experimenty s balónky plněnými ta-

Tabulka 1: Doba léčby

	nic	vymytí	obvaz	dlaha	masti	obklady	bylinky
lehká sečná rána	7	5	3	—	2	2	2
hluboká sečná rána	15	12	5	—	4	4	3
zásah tepny	Exitus	—	15	—	12	10	8
podřezání	Exitus	—	—	—	—	—	—
trzně zhmožděná	10	7	5	—	4	3	2
zlomenina	20	—	—	10	9	8	7
těžká zlomenina	30	—	—	15	13	11	10
otevřená zlomenina	40	35	30	15	13	11	10

bákovým kouřem dávali velmi smutné výsledky. Asi by to chtělo nějaký hustší kouř.

Velice pěkné, i když těžko realizovatelné, jsou bomby na suchý led. Suchý led je pevný (zmrzlý) oxid uhličitý. Když se hodí do vody, začne tát a bublat pod tlakem dost velkým na to, aby roztrhl plastickou láhev od limonády. To smíte ve hře použít, pokud zajistíte, že v okruhu o poloměru dvaceti metrů od bomby nebude v době exploze nikdo stát. Předtím si to rozhodně zkuste nanečisto. Dávejte pozor! Je to strašná rána a navíc můžou vzniknout dost nebezpečné úlomky plastu, které by mohly někoho zranit.

## 5.2 Jedy

Rozličných jedů existuje v Šatruhu celá řada. Aby se s nimi dalo dobře hrát, musíme přijmout následující omezení. Jedy je nutno aplikovat pouze ústně, nejčastěji přimíšené v potravě či pití. Druh otravy postižená postava snadno pozná podle chuti, která musí být velmi výrazná a převládající. Z toho plyne, že jedy nelze mísit. Při výrobě jedů si počínej co možná nejtajemněji. Přidávej různé ingredience a pronášej složitá zaklínadla. Bylo by dobré kdyby jsi si také vymyslel jednotlivé účinné látky.

Dále probereme chuti, podle kterých poznáte, co jste vypili či snědli dobrého a jak to bude účinkovat. Je důležité aby si to pamatoval každý. Nikdy nevíš, co se může stát. Nejste-li alchymisté, pak si pamatujte, že ve skutečnosti byste tyto jedy nepoznali. Proto vám nepomůže vyplivnutí otráveného pokrmu. Alchymista se může pokusit o detekci jedu. To provede tak, že se pokusí určit jaký jed by to asi mohl být, aniž by ho ochutnával (všemi dostupnými prostředky chemické analýzy). Podle chuti ani alchymista nic nepozná. Pouze jeho hráč bude dost přesně vědět, co se stalo.

- sůl — způsobuje žaludeční nevolnost a křeče. Postava poživší tento jed se asi tak jednu minutu svíjí v bolestech neschopna pohybu, o boji ani nemluvě. Může se pokusit o zoufalé výkřiky. Po jedné minutě bolest postupně odeznívá a nahrazuje ji únava jako po nemoci.
- pepř — způsobí oslepnutí asi tak na dvě minuty. Doufám, že nebudou potřeba takové pomůcky jako šátek na zavázání očí.
- hřebíček — působí jako anestetikum. Postava přestává na jednu minutu cítit bolest. Po uplynutí této doby na ní však veškerá bolest dolehne s ještě větší silou. Hřebíček může být pokládán za léčivý.
- ocet — postava pocítí okamžitě po požití. Jedná se totiž o silnou žíravinu. Závažnost poleptání závisí zejména na tom, jak rychle se jí podaří sehnat vodu. Pokud si vypláchne pusou a vyvolá zvracení (pochopitelně ne ve skutečnosti!) do deseti sekund, trvalé následky nehrozí. Zvládne-li to do dvou minut, pak pouze nemůže asi čtvrt hodiny přijímat žádnou potravu. Po dvou minutách bez pomoci se svíjí ve smrtelných křečích. Naštěstí netrvalí dlouho — asi půl minuty.
- majoránka — uspává, a to téměř hned po požití. Spánek trvá zhruba dvě minuty. Majoránka může být také užita jako léčivý přípravek.
- muškátový oříšek — známý halucinogen. Asi tak za jednu minutu nastupují sluchové a zrakové halucinace. Postava je schopna pouze vrávoravého pohybu. Je možné, že prozradí spoustu informací, které by jinak

utajovala. Intoxikace trvá přibližně dvě minuty, poté účinky zvolna odeznívají a nastupuje kocovina.

Tento seznam je sice závazný do té míry, že si v průběhu hry nemůžete vymýšlet další jedy a jejich účinky, ale jistě ne definitivní. Rádi přivítáme a promyslíme návrhy dalších jedů a o některé z nich tento seznam rozšíříme.

### 5.3 Léčivé přípravky

Výrobu léčivých lektvarů, pilulek a mastí si typicky osvojují léčitelé. Mohou je totiž používat (podávat jiným) pouze ti, kteří je jsou schopni vyrobit. Hlavní rozdíl oproti jedům spočívá v tom, že postava s aplikací léčiva musí souhlasit — a léčitel ji tudíž může popsat jak funguje. Většinou se léčiva užívají jako podpurný prostředek léčby, který ovšem může její dobu značně ovlivnit. V pravidlech nemusíme přesně vymezovat co bude co léčit. To je práce pro samotného léčitele. Připravte si tedy suroviny a recepty na nejrůznější léčivé přípravky. Buďte však rozumní — nevyrábějte pilulky na léčbu zlomeniny a podobně. Inspiraci najdete ve středověkém lidovém léčitelství.

## 6 Magie

### 6.1 Principy magie

Zdá se, že bouřlivý vývoj Šatrhajské magie dospěl do víceméně konečné podoby. Magie se sestává ze dvou nezávislých schopností, které pracovním pojmenujeme *magie dějová* a *magie bojová*.

Bojová magie je soubor několika zaklínadel, která se mohou hodit v bojových setkáních. Slova, kterými se kouzla sesílají jsou veřejná a všichni by je měli znát — mohou být seslána i na hráče. Rozhodnutí o účinku kouzla je výhradně na cíli kouzla, kouzelník musí počítat s tím, že magie je nevyzpytatelná a ne vždy funguje tak, jak by si představoval. Sesílání kouzel je omezeno pouze kouzelníkovým úsudkem, soudností a důstojností. Kouzelnický kodex například zakazuje použít magii, když mu někdo napovídá, jaká kouzla má seslat. Bude-li kouzelník kouzlit neuváženě a zbytečně, přestane být mocným čarodějem a klesne na úroveň pouťového kejklíře; kouzla takových šarlatánů selhávají velice často.

Dějová magie je něco úplně jiného. Musí s ní počítat tvůrce hry při vymýšlení scénáře. Jde o

to, že vymyslí speciální kouzla, která by se hodila v jistých událostech v průběhu hry. Příklad: Tvůrce hry plánuje setkání družiny s plachým lesním skřítkem, který se bojí všeho, co nepochází z lesa. Proto vymyslí kouzlo Znamení lesa, o němž napíše, že je to prastarý druidský způsob identifikace přátel lesa. Další příklad: Družina se má setkat se skeptickým hejtmanem, který nevěří na magii. A tak dá tvůrce kouzelníkovi k dispozici efektní kouzlo Hromy a blesky. Úkolem kouzelníka je bedlivě sledovat průběh hry a přitom zvažovat, zdali by se nehodilo použít nějaké to dějové kouzlo. Pokud ho použije na špatném místě, tak se jednoduše nic nestane. O každém dějovém kouzlu budou totiž poučeni právě ti organizátoři, na které má působit. Rada pro kouzelníka: Hodlá-li tvůrce podporovat dějovou magii, snaž se od něj získat seznam všech dějových kouzel co nejdříve, abys si je stihl zapamatovat.

Oba druhy kouzel, bojová i dějová, se sesílají stejným způsobem: vyslovením zaklínadla a provedením gesta, případně jiné činnosti uvedené v popisu kouzla. Krom toho je třeba dostatečně přesně určit terč kouzla — pokud si terč nevíš, že se na něj kouzlí, kouzlo selže. Proto je dobré znát pravé jméno osoby či zvířete, na které kouzlíš, a vyslovit ho před zaklínadlem. U jednodušších kouzel ovšem stačí, že terči hledíš do očí, nebo že na něj ukážeš.

### 6.2 Seznam bojových kouzel

#### FURGOT — Ohnivá koule

Ohnivá koule velikosti jablka ve skutečnosti není tvořena ohněm, ale magenergií koncentrovanou do jednoho bodu. Navenek se však jeví jako strašně horká koule, ze které šlehají plameny (takže vypadá daleko větší než jablko, spíš jako meloun). Poté co kouzelník vysloví zaklínadlo, z jeho ruky či hole vyletí obrovskou rychlostí ohnivá střela ve směru, kterým ukazoval. Někdy se stává, že cíl mine, nebo že v prostoru z ničeho nic zmizí (poznáš to tak, že cíl nijak nereaguje, nebo se ti směje). To už je riziko povolání. Když však cíl zasáhne, stojí to za to. Zasažený tvor je odhozen náporom energie a navíc se popálí. Lze to přirovnat k zásahu šípem.

#### TAR — Výboj energie

V okamžiku seslání z čarodějovy ruky vyšlehně záblesk energie. Místa, které má být zasaženo

je třeba dotýkat rukou. Můžete si to představit jako zásah proudem (ne však, že by ho kovové meče či štíty vedly! Zásah do zbraně nebo štítu je neplatný). Uspěšný zásah se projevuje asi jako silnější řezná rána, navíc je však provázen šokem. Toto kouzlo je mnohem efektivnější než ohnivá koule.

### PROBIO — Vyrazení zbraně

Opět se jedná o analogii zásahu elektrickým proudem, tentokrát však namířenou na zbraň, kterou protivník drží v ruce. Kouzelník se musí holí, případně rukou, dotknout cílové zbraně a současně vyslovit zaklínadlo. V tom okamžiku zasažená zbraň svého držitele kopne, a ten ji musí okamžitě upustit. V některých obzvláště vydařených případech doslova odletí. Toto kouzlo lépe funguje na kovové zbraně, nicméně platí na všechny (i dřevěné). Vyrazení zbraně ještě chvilku probíjí, ale poté je možné ji normálně zvednout.

### TRANOM — Zpomalení

Pro úspěšné seslání je třeba dotknout se rukou cílové bytosti. Všechny její pohyby jsou potom zpomaleny asi tak na polovinu. Zpomalení pozvolna odeznívá a už po jedné minutě se zasažená postava pohybuje normální rychlostí. Při opakovaném seslání se cíl již více nezpomaluje.

### MAGIKAS — Magický štít

Kouzelník před sebou vytvoří magickou bariéru, kterou nic hmotného neprojde. Odráží útoky zbraněmi a letící projektily. Potíž je v tom, že po dobu trvání kouzla je třeba ho oběma rukama nebo obouruč drženou holí udržovat, např. držet skřížené ruce před obličejem. Není tedy možné současně bojovat, avšak výjimečně se dá přes magický štít kouzlit. Je to ale strašně namáhavé, a tak se tomu každý radši vyhne. Cizí kouzla přes magický štít projdou a normálně účinkují. Navíc, pokud tě něco vyruší v soustředění, jako třeba zásah útočným kouzlem, magický štít zmizí a malou chvilku (asi patnáct sekund) nelze obnovit. Udržování magického štítu je také hodně namáhavé, málokdo ho udělá déle než pět minut.

## 6.3 Seznam dějových kouzel

Ačkoliv nejzajímavější dějová kouzla jsou ta, která jsou šita přímo na konkrétní hru, uvádíme

pár obecných, jež se mohou hodit leckde.

### Přesvědčování

Čaroděj je výřečný a více či méně logicky vás dokáže přesvědčit o tom, o čem byste pochybovali. Dokonce vám může vnuknout i naprosto nesmyslnou myšlenku, které uvěříte, a teprve za chvíli vám dojde, že to je blbost. Opravdu nejmocnější čarodějové dokáží ovládnout mysl jednoduchého člověka<sup>6</sup>. Seslání se uskutečňuje gestem, které si sám vymyslíš a obzvláště autoritativním a nekompromisním hlasem. Jestli se čarodějovi jeho záměr vydaří, to záleží na hráči přesvědčované postavy.

### Oživování

Pozor, nezaměňujte tuto schopnost s výrobou nemrtvých, která je popsána níže! Zde jde o to, že opravdu schopný čaroděj dokáže vrátit život svému mrtvému druhovi. Je proto zapotřebí, aby si připravil složitý rituál, který povolá jeho duši zpět. Oživení je poněkud snazší, pokud bylo mezi čarodějem a oživovanou postavou nějaké pouto či vztah. Přesto je ale tak namáhavé, že ho málokterý čaroděj sešle vícekrát než jednou či dvakrát za hru. Oživená postava se probouzí k životu se všemi schopnostmi, jež měla před smrtí, je však hodně oslabená, hladová a zádumčivá.

### Mluvení se zvířaty

Mluvení se zvířaty si typicky osvojují hraničáři, kteří tráví v přírodě velkou část svého života, a tak se s ní naučí rozmlouvat. Potkáte-li zakletou žabičku, může to být celkem užitečné. Na druhé straně však nečekejte, že vám obyčejné krávy na pastvě sdělí něco inteligentního.

## 6.4 Nekromancie

Tvorba nemrtvol vyžaduje zejména někoho, kdo jí bude hrát. Může se jednat o orgouše - pak je dán dějem, nebo o dobrodruha, kterej nepřežil bojové setkání. Tvorba by měla být doprovázána nějakým rituálem, detaily zůstávají na hráči. Pokud si bude chtít šplhnout, měl by v

<sup>6</sup> Asi jako Obi-Wan Kenobi ve čtvrtém díle Hvězdných válek, který jediným gestem přesvědčil imperiálního vojáka, že vlastně vůbec nechce kontrolovat jeho totožnost; jiný příklad této schopnosti je Hlas známý z Duny; další ukázkou je Sarumanův hlas z konce Pána Prstenů; posledním příkladem je dobrý právník

něm figurovat Šatrhaxáč. Samotnej nemrtvej má následující vlastnosti:

Nemá duši, není schopen samostatné iniciativy, jedná na příkazy kouzelníka, kerej ho stvořil. Nemá žádné speciální schopnosti kromě používání zbraní (to mu jde dobře). Je odolnej vůči různým kritickým zásahům (šíp mezi oči ho nevrzuší), pomáhá rozsekání. Normálně reaguje na zásahy do rukou a nohou (kulhá, hůř máchá mečem). Neléčí se. Jediná šance jak dát nemrtvoly zase trochu dokupy je sešít, případně náhradní díly z mrtvol kolem. Na to je potřeba buď základní znalost anatomie, nebo léčitel, doktor, či vědec se silným žaludkem. A i tyto opravy by měly být velmi vzácné a výjimečné. Po rozsekání ho není možno oživit, a znova znemrtvit taky těžko, poněvadž jestli šel k zemi, tak je napadřf. Pomůže konzultace s orgošem, případně by mohlo jít použít jenom kosti a downgradeovat na kostlivce. Nemrtvák je svázán se svým stvořitelem, ten ví kde je a co dělá. Pokud dojde k přirozené smrti rozsekáním, stvořitel o tom ví, ale moc ho to nebere. Pokud je nemrtvola zlikvidována paladinem či jinou svatou silou, se stvořitelem to docela zamává. Tzn. je mu blbě, nekouzlí, hrouť se k zemi, atd. Nemělo by být smrtelné. Nemrtvola smrt stvořitele přečká v pohodě, ale pak ji nemá kdo ovládat.

## 7 Zlodějina

Zlodějina je trochu neobvyklý, byť velmi lukrativní způsob obživy. Jeho znalci se svými dovednostmi nejenže nechlubí, ale navíc je úzkostlivě tají. Podle principů Šatruhu již možná tušíte, že zde bude vše posunuto do reality. Když budete chtít někoho okrást, prostě ho okradete<sup>7</sup>. Zrovna tak hrajte tichý pohyb, schovávání se ve stínu atd..

Protože opravdu dokonalého hraní zlodějských dovedností jsou schopni pouze výjimečně talentovaní hráči a skuteční zlodějové (kteří, doufám, na fantasy nejezdí), organizátoři v roli okrádaných, nebo jinak podváděných postav nad vaším snažením přimhouří oko. Přihlíží pochopitelně k tomu, co hrají. Ukrást bdícímu drakovi část jeho pokladu je úkol téměř nemožný. Naopak připravit ožralého skřeta o váček s mincemi nedá velkou práci. Podobně se bude postupovat i pro ostatní schopnosti: elf na strážži zřejmě zaregistruje i ten nejtišší pohyb v lese,

<sup>7</sup> Neberte však lidem peněženky, to by si mohli špatně vysvětlit

kdežto k barbarům halekajícím u ohně se můžeš neslyšně přiblížit bez obav.

### 7.1 Otevírání zámků

Nejsou-li zámky skutečné, tak jsou reprezentovány uzlíkem. Zloději se podaří zámek vypáčit pokud rozváže uzel. Zpátky ho zavít nelze. Červený fáborek přivázaný poblíž uzlíku znamená, že zámek je magický. Takový zámek otevřít nemíš, dokud nebude zrušeno kouzlo.

## 8 Zvláštní neschopnosti

Nejen dokonalí hrdinové antické velikosti mohou konat velkolepé skutky. Zvláštní schopnosti v jistém oboru s sebou typicky přináší podprůměrné schopnosti v jiných oblastech. Například severští barbaři jsou sice silní a otužilí, zato však poměrně hloupí. Naopak bystří čarodějové a moudří učenci většinou nepoberou mnoho tělesné zdatnosti. Aby si hráči mohli vytvořit zajímavější postavy, nebo kompenzovat zvláštní schopnosti, zavádíme několik zvláštních neschopností, které můžeš dle libosti své postavě přidělit.

### Tupost

Slabina většiny bojovníků. Tupost může být různé výše. Nejmírnější se projevuje tak, že postava nad ničím nepřemýšlí, nerada se zapojuje do dlouhých rozhovorů a poslouchá někoho chytřejšího. Vážněji postižené postavy hovoří osamocenými slovy, složitější myšlenky pak vyjadřují holými větami. Nejhorší je, když nikoho neposlouchají a snaží se vše řešit vlastní silou, typicky hrubou.

### Šílenství

Trochu vážnější psychologický problém. Postava se může dlouho chovat naprosto normálně, ale v určité situaci jí rupne v bedně a provede něco úplně nesmyslného. Na Šatruhu uvítáme zvláště neškodné šílence, vážnější případy budou internovány.

### Závislost

Nejlepší je asi závislost na alkoholu, čili chlastání. Ale rádi uvidíme také huliče, čičače a další feťáky. Nemusí jít o totální závislost, třeba si jen občas rád trochu přihne. . .

## Fóbie a alergie

Fóbie je nevysvětlitelný a nepřirozený strach z něčeho, nejlépe zvířátek (pavouků, ptáků), uzavřených či otevřených prostor, výšek, nížek, vody a tak. Alergie je nesnášenlivost něčeho, ve fantasy například magie, nemrtvých či barbarů.

## Tělesné vady

Málokterý hráč asi bude chtít hrát chromého válečného invalidu, ale může si třeba dát pásku přes oko a hrát bratra Jana Žižku, nebo si vyrobí hrb na zádech a bude se vydávat za zvoníka od Matky Boží. Jiní mohou být barvoslepí, nahlušní, koktaví, mohou ráčkovat a sprostě nadávat.

## Rozmazlenost

Děti z bohatších rodin, přestože mají dobré vzdělání i tělesnou konstituci, mohou být naprosto k ničemu, když jsou to rozcapení frackové. Ostatní členy družinky považují za své služebníky, jsou nafoukaní a panovační. Může být docela sranda sledovat, jak se takový charakter vyvíjí v průběhu dobrodružství.

## Náboženská a rasová netolerance

To je fenomén dobře známý i v našem světě, naštěstí patří zvláště do historie. Oproti alergii má netolerantní postava nějaké důvody (i když mohou být nelogické) proč tu kterou skupinu nesnáší. Podle hloubky přesvědčení se pak s takovými lidmi buď nebaví nebo jim nadává, napadá je a nebo vraždí na potkání.

## 9 Shrnutí tvorby postavy

Tady je návod, jak si vyrobit postavu. I kdybyste už o ní měli dost jasnou představu a třeba ji i několikrát hráli, přesto si tento návod projděte a všechno si zapište.

1. Nejprve si rozmyslete rasu a povolání vaší postavy. Povolání mohou být klasická (válečník, kouzelník), nebo neobvyklá (domorodý kanibal, markytánka, astrolog, řezník). Důležité je také její jméno, pokud možno snadno zapamatovatelné.
2. Následně popřemýšlejte, jak bude vaše postava vypadat — jaký bude mít kostým.

Vyberte zbraně, s nimiž bude umět bojovat a které ponese s sebou.

3. Promyslete si charakter vaší postavy. Přesvědčení, citlivost, životní postoje a cíle, náboženské vyznání, uznávání zákonů a autorit, rasová tolerance, předsudky. Pište si to!
4. Teprve poté si zvolte zvláštní schopnosti z předchozích oddílů.
5. Pokud chcete, můžete si navíc vymyslet svou historii, historii družiny a vztahy mezi jejími členy.

Jestli jste nic neodbyli, měli byste mít psánu alespoň jednu stránku papíru. V tom případě gratuluji — podařilo se vám vytvořit dobrou postavu! Organizátoři jistě ocení, když takový elaborát přivezete s sebou na hru.

Před každou hrou si rozmyslete, proč právě vaše postava hodlá řešit připravenou zápletku.

## 10 Zvláštní schopnosti nestvůr

Nejen hráči se mohou pochlubit zvláštními schopnostmi. Čas od času mohou potkat nestvůru, která bude ještě mocnější než oni, například draka, démona či obra. Základní důležité pravidlo, které musí dodržet všechny fantastické bytosti, je pravidlo slušnosti. To říká, že pokud organizátor hraje něco, co vůbec nevypadá jako on (například drak), musí se hráčům nejprve stručně představit a popsat. To aby hráči věděli, s čím mají tu čest. Takže zlověstný hladový drak ne že by se ihned vrhnul na družinku, jak mu velí zvířecí pudy, nýbrž slušně pozdraví, představí se, že je drak a dodá, že lita a chrlí oheň. Teprve pak družinu sežere.

### Létání

Že nestvůra létá poznáš tak, že její hráč (organizátor) mává rukama ve snaze napodobit let. Kdykoliv tak činí, je vysoko ve vzduchu a je nemožné ho zasáhnout zbraní pro boj tváří v tvář. Nicméně platí na něj střely a kouzla, která nevyžadují dotyk. Bojovat s ním lze teprve až když nestvůra přistane, čili sklopí křídla, provede přistávací manévr a přestane mávat. Létající nestvůry mezi sebou normálně bojovat mohou, takže pokud někdo v družince získá schopnost létání, může si to s lítavkou klidně rozdat.

## (Ne)zranitelnost

Některé příšery mohou mít hroší kůži, která funguje jako brnění. Podle kvality ochranné tkáně příšera zásah buď vůbec necítí, nebo ji ublíží jen lehce. Takové mrchy často mívají také nějaká zranitelnější místa, ale nemusí to být podmínkou — někdy ja zkrátka třeba použít hrubou sílu.

## Chrlení ohně

Ohnivý dech je výsadou nejen draků. V Šarthu se realizuje tak, že organizátor hrající dračí hlavu vydechuje něco, co je dobře cítit a nejlépe i vidět, např. tabákový kouř. Hráč je zasažen ohněm, právě když kouř ucítí; podle toho též odhaduje intenzitu zásahu. I při slabším zásahu je odfouknut a lehce popálen. Závažnost zranění závisí na tom, jak rychle se zasažený hráč stihne uhasit (nejlépe vodou). Přímý zásah ohnivým dechem končí popelem.

## Vstávání, neboli Jsem tři skřeti

Velice užitečná schopnost, zejména pokud je nedostatek organizátorů. Není to nic jiného, než že jeden organizátor představuje víc nestvůr, typicky stejného druhu. Jakmile takového organizátora hráči jednou zabijí, tak se za chvíli vrátí znovu jako nový exemplář. Je důležité hráčům oznámit, kolik protivníků vidí (ačkoliv další samozřejmě můžou čekat v záloze).

## Nehmotnost a vysávání života

Duchové, démoni a možná i jiné bytosti nemají hmotné tělo, takže je nelze zranit žádnou zbraní, střelou ani dotykovým kouzlem. Útočná kouzla by měla fungovat. Nehmotná příšera může útočit vysáváním životní energie. To se hraje typicky nějakým šátkem, jehož dotyk znamená zásah. Takový zásah nezpůsobuje fyzické zranění, ale duševní muka, která mohou vyústit až v propuknutí psychické choroby.

## Teleportace a neviditelnost

Některé magické příšery se umí teleportovat, čili během okamžiku se přesunout z místa na místo. Hraje se to tak, že položí ruku na hlavu a dodají „FRNK!“. Od té chvíle jsou pro hráče neviditelní, takže hráči skutečně hrají, že nic nevidí. Jakmile organizátor sundá ruku z hlavy tak se objeví, ovšem naprosto nehlukně, takže si ho

nejprve musíte všimnout (než se na něj vrhnete). Stejně funguje i neviditelnost: jakmile uvidíte organizátora, který má ruku na hlavě, nevidíte ho.

## 11 Další herní principy

### 11.1 Herní předměty

Herní předměty jsou předměty, které existují ve vašem fantasy vesmíru. Jsou to téměř všechny předměty, s kterými projdete branou do říše Šartru, tedy s kterými budete hrát a dále skoro všechny předměty (zapadající do fantasy), na které narazíte během hry. Počítejte s tím, že kromě oblečení a bot můžete o všechny herní předměty přijít. Pokud se bude hrát v jednom kuse déle než několik málo hodin (což ostatně nedoporučuji), tak se tato výjimka vztahuje též na jídlo a pití. Bude-li se hrát přes noc (což už vůbec nedoporučuji), pak se nesmí krást ani věci na spaní (spacáky, cely, stany . . .). Některé herní předměty mohou být představovány kartičkami s popisem věci, ale to jen v krajním případě.

### 11.2 Popisy prostředí

Někdy se vám může stát, že narazíte na organizátora, který vám začne líčit krásu okolních luhů a hájů, nebo naopak ponurost vesnického hřbitova. Nehraje pomatence ani básníka, pouze barvitě popisuje prostředí, ve kterém se nacházíte, a které zřejmě zdaleka tak pěkně nevypadá. Celý projev je naprosto neherní záležitost, kterou si můžete představit tak, že zkoumáte okolí.

### 11.3 Stezky a teleporty

Během hry můžete narazit na stezky označené fáborky. Zelené fáborky znamenají lesní stezku. Jsou tu proto, že organizátoři z jistého důvodu potřebují, aby právě tudy vedla stezka, a nepodařilo se jim ji vyšlapat. Hnědé fáborky označují bezpečnou cestu přes bažinu. Tu nepozná každý, pouze postava se vztahem k přírodě (hraničář, druid, lovec). Nemáte-li právě jiný jasný cíl, je docela dobré se po takové stezce vydat.

Speciálním případem zvláštních cest jsou teleporty. Teleportace probíhá takto: Nejdříve se nějakým způsobem dozvíte, že jste teleportováni (někdo vám to sdělí, nebo to bude někde napsané), a to nezávisle na tom, jestli se vám to

líbí. Pak se celá vaše družina přesune do unikátního vesmíru, v kterém se nenachází žádná jiná družina, ani žádný hrající organizátor. Veškeré herní dění kolem se vás tedy netýká. V blízkosti teleportu se nachází modré (případně bílé) fáborky, nebo natažený provázek. V případě fáborky se po nich prostě vypravíte. V případě provázku se podél něj rovněž vypravíte, ale se zavřenýma nebo zavázanýma očima. Až dojdete na konec, teleport končí a vracíte se do vašeho původního vesmíru. Výjimečně se může stát, že je teleportace nějakým magickým způsobem přerušena. V tomto případě se řiďte pokyny organizátorů.

## 12 Závěrem

### 12.1 Smysl hry

Je docela těžké přesně zformulovat o co přesně v Šatruh jde a snad ještě těžší je to pochopit. V předchozích částech jsem mnohokrát opakoval, že jde hlavně o dobré hraní postavy (role-playing). To je základní poučka, které je dobré se coby hráč držet. Ve skutečnosti je pěkný herní projev pouze prostředkem, jak se přiblížit k co nejrealnější hře. Ovšem ani maximální realita a věrnost hry není konečným cílem. Tím je až dobrá atmosféra a prožitek. Šatruh je pokusem o vytvoření hry, v níž se můžete téměř absolutně vžít do vaší postavy a jako vaše fiktivní postava dokonce i myslet. Nehrajete pro ostatní hráče ani organizátory, ale především pro sebe, pro svoji postavu a pro cíl, kterého se snaží dosáhnout. Když si dobře zahrajete, znamená to, že dobře hrajete Šatruh a tím také nejvíc potěšíte tvůrce hry a organizátory. Jestliže smysl Šatruhu správně pochopíte, nebudete mít problémy se souborovým systémem ani s rozhodováním kdy umřít a většina pouček roztroušených v pravidlech vám bude připadat samozřejmá (a snad i zbytečná).

Společným problémem většiny fantasy her<sup>8</sup> je soutěživost. Je to přirozená lidská vlastnost, která hrám propůjčuje zvláštní kouzlo. Zkušenost však ukazuje, že čím více staví fantasy hra na soutěživosti, tím je horší. Nejhorší jsou potom ty, v nichž proti sobě stojí družiny či jednotlivci s neslučitelnými cíli. Vysvětlení je prosté. Pokud se hráči snaží hrát co nejefektivněji, ustupuje role-playing do pozadí. Pravidla se snaží

vykládat tak, aby to bylo pro ně co nejvýhodnější, nebo je dokonce přímo porušují. A i když pravidla do písmene dodržují, taktizují tak, že odhadují chování svých nepřátel (organizátorů), zvažují jejich možné činy a své reakce na ně nikoliv na herní úrovni. Např. „Tímto směrem žádný organizátor nešel, tudíž tam žádná příšera nemůže být“. Takto zdoluhavě to vystvětlují proto, aby se nic podobného v Šatruhu nestávalo. Chcete-li v něčem soutěžit (a to zřejmě, třeba jen podvědomě, chcete), tak nechte tím je pěkný role-playing a herní projev.

### 12.2 Šatruh v praxi

Možná se vám Šatruh zdá příliš utopický a idealistický, protože spoléháme na to, že všichni budou hrát nejenže poctivě, ale taky nejlépe, jak umí. V tom případě máte naprostou pravdu. Ve skutečnosti by něco takového zcela jistě nefungovalo. Ale vzhledem k tomu, že si na skutečnost hodláme jen hrát, mohlo by. Ostatně jak bude hra vypadat záleží nejen na organizátorech, ale snad ještě více na hráčích.

Chcete-li hrát s tím, že to fungovat nemůže, fungovat to opravdu nebude. Pokud se ale přece jenom rozhodnete vyzkoušet to, každopádně musíte znát celá pravidla. Ne že byste každý odstavec museli považovat za dogma — některé části jsou psány spíše formou vysvětlení, proč je dobré, aby to bylo právě tak. Několikrát si přečtete kouzla a jedy. Nikdo vám nebude nadávat, pokud některé zaklínadlo zapomenete, ale když se na ně ani nepodíváte. . . Pokud jste hráči, nepodceňte žádný z aspektů tvorby postavy. To je vaše klíčová a rozhodně ne jednoduchá úloha. Jak jste si jistě všimli, není to tak snadné, že si naházíte vlastnosti a vyberete schopnosti.

Veškeré připomínky a podněty k pravidlům jsou vítány. Rovněž budu velmi rád, pokud mi dáte vědět o pěkných místech, kde by se dal Šatruh uskutečnit.

URL: <http://sathraj.sh.cvut.cz>

E-mail: [LKAV8604@barbora.ms.mff.cuni.cz](mailto:LKAV8604@barbora.ms.mff.cuni.cz)

Adresa:

Ladislav Kavan  
Na Slovance 34  
182 00 Praha 8

<sup>8</sup>V našem pojetí. Existují velmi podobné hry postavené na soutěživosti, které ovšem neřadím do fantasy.

## Šíření a modifikace

Tento dokument včetně zdrojůků vesele kopírujte a distribuujte na jakémkoliv médiu. Pokud se vám některé části nelíbí, můžete je přepsat (vyjma autorovy adresy, emailu, podpisu, URL našich stránek a této pasáže o šíření a modifikování). V tom případě byste měli připsat co, kdy a kým bylo pozměněno.

## Cvičení

1. Je třeba, aby si léčitel (resp. neléčitel) pamatoval tabulku doby léčby? A co kouzelník (resp. nekouzelník, alchymista, nealchymista) kouzla a jedy?
2. Bylo by rozumné zavést pro zloděje schopnost schovávání se ve stínu, signalizovanou např. položením ruky na hlavu?
3. Proč nemá v Šatru smysl mít kouzlo na otevírání dveří?
4. Co se stane kouzelníkovi, který zneužívá neomezení magie a sesílá kouzla o sto šest?
5. Co se stane válečnickovi, který, ač rozsekán na maděru, sverpě bojuje dál?
6. V čem by se lišil velký veřejný svět Šatru od velkého veřejného světa Gawaina (jako je např. Pravda)?
7. Je možné, aby válečník ovládal nějaká kouzla? Naopak - je možné, aby kouzelník uměl bojovat s mečem?
8. Bylo by možné udělovat cenu pro nejlepší družinku? V jakém smyslu „nejlepší“?