1. kapitola

Ikony

*Většina k20 her nabízí mocné postavy, která v zákulisí formují charakter světa. 13. věk je uvádí na jeviště a mění těchto 13 mocných cizích postav v ikony, kterým budou hráčské postavy pomáhat nebo kterým budou čelit v průběhu každého z tažení.*

# Arcimág

chránil po staletí Říši a vytvořil podivuhodné nové země. Ohrožoval ale také samu strukturu reality pokusy, kterých by se odvážil buď někdo velmi nadaný, nebo výrazně namyšlený.

# Křižák

je obrněnou pěstí Temných bohů. Dokud se mu uctívači Bohů světla klidí z cesty, obrací Křižák svůj hněv proti démonům, kteří by zničili svět, kterému jeho bohové chtějí vládnout. Přidejte se ke Křižákovi, musíte-li vyhrát za každou cenu.

# Černokněžna

ovládá ďasy a zahrává si se silami, jimž se i Arcimág vyhýbá. Má ráda křičící oběti a čirý chaos a přesto tvrdí, že démoni, které vyvolává, by jinak přemohli Velkého zlatého draka, který zapečeťuje Propast. Existují dva rozdíly mezi ní a jejími démony: jednak ničí z osobních důvodů nikoliv univerzálně. A za druhé je schopna laskavosti, pokud je překvapivá.

# Král trpaslíků

je pánem Výhně, trpasličí nové domoviny pod horami. Rád by znovuzískal Dolodom, ztracený ve válkách proti temným elfům a tvorům z hlubin. Ale nyní, když se potácí sama Říše, musí trpaslíci obsadit horské štíty, které chrání Říši před orky a nestvůrami ze severu.

# Elfí královna

vládne Hvězdnému dvoru, jedinému místu, kde se lesní, temní i vznešení elfové setkávají jako spojenci a rovní s rovnými namísto obvyklé rivality a nepřátelství. Vybroušena staletími zkušeností je vrozená magie Královny přinejmenším rovná Arcimágovým kouzlům.

# Císař

vládne největšímu lidskému království světa, známému jako Dračí říše podle tvorů, které sedlají její nejmocnější válečníci. Všechna znamení naznačují, že časy se mění, ale je otázkou, zda Říše padne nebo zda nalezne novou rovnováhu.

# Velký zlatý drak

je ochráncem světa a inspirací pro svatý řád paladinů stejně jako mnoho nezávislých hrdinů. Ačkoliv tělo Zlatého draka uzavírá průrvu a brání tomu, aby Propast vyhřezla do světa, jeho sny a jeho prostředníci stále proudí světem a pomáhají těm, kdož jsou ochotni bojovat ba i zemřít za správnou věc.

# Nejvyšší druidka

je zastánkyní znovuožívající Divočiny a duchovní a magickou vůdkyní duchů přírody a živlů, kteří byli kdysi spoutání Říší, ale nyní se uvolňují. Může být obří silou, která rozbije Říši na kusy nebo hrdinkou, která zničí ničitele a ukáže nový způsob života.

# Král kostěj

Je pánem nemrtvých, padlým tyranem, který zamýšlí dobýt Dračí říši a znovuobnovit své dávné království. Není zcela šílený a vcelku rozumí tomu, že vládnout království není to samé jako zničit jej.

# Vládce orků

je postavou z legend. Naposledy, když kráčel po zemi, padl Král kostěj, zčásti i v důsledku útoku Vládce orků. Kdo kvůli němu padne tentokrát? A kdo ne?

# Kněžka

slyší všechny Bohy světla a hovoří za ty, kteří se jí zalíbí. Je z části věštkyní, z části mystikem a z části metafyzickým stavitelem, neboť zbudovala Katedrálu, věčně se rozrůstající chrám s místnostmi či celými křídly pro každou z věr, které popřeje sluchu.

# Kníže stínů

je z části zlodějem, z části šejdířem a z části vrahem. Pro některé je hrdinou, pro jiné zlosynem. Prohýřil bohatství trpaslíků, zavraždil naděje draka a vyraboval sny boha. Jeho skutky změnily svět, přesto nikdo nedokáže odhadnout jeho základní cíle či pohnutky.

# Trojice

byla mezi prvními draky, kteří kráčeli po světě. Rudý je živoucím strojem ničení. Modrá čarodějkou a možná původní tvůrkyní veškerých čar. Černá je královnou stínů a vrahů. Na rozdíl od Velkého zlatého draka, který musí bojovat sám, se Trojice naučila spojovat své síly.

Arcimág

Arcimág chránil po staletí Říši a vytvořil podivuhodné nové země. Ohrožoval ale také samu strukturu reality pokusy, kterých by se odvážil buď někdo velmi nadaný, nebo výrazně namyšlený.

# Citát

*„Promiňte, tohle je ta chvíle, kdy vy vybuchnete plameny…* **ohnivá koule** *… a já půjdu zachránit civilizaci.*

# Obvyklá lokalita

Na Obzoru nebo (jak praví klepy) zíraje očima jednoho ze svých homunkulů.

# Obecné povědomí

Po stovky let držel Říši pohromadě jeden člověk – Arcimág. Zatímco magie obyčejného čaroděje dokáže ohromit nebo zničit dav, Arcimág sesílá kouzla, která mohou ochránit civilizovaný svět a umožnit jeho rozkvět. Jeho magie tiší bouře, oživuje úrodu a odvrací epidemie. Říše zažívala plynulý nárůst pořádku, bezpečnosti a bohatství zejména díky tomu, že Arcimág odvracel chaos, nebezpečenství a pohromy.

Arcimágovy plány a projekty jsou nad chápání běžných lidí, ale i běžní lidé jsou součástí jeho piklů. Říšská pole pěstují v různé časy různé plodiny podle Arcimágova harmonogramu. Kupci a cestovatelé studují Arcimágovy almanachy, aby určili nejlepší čas k vyplutí. Ale obyčejní lidé pramálo oceňují to, co pro ně Arcimág vykonává. Dokonce si stěžují na Arcimágovy instrukce, jako by byl nějakým vrtošivým byrokratem z říšských úřadoven.

Arcimág udržuje ochranná znamení, která chrání Říši skrze sérii magických uzlů umístěných na strategických místech napříč zemí. Tyto uzly čerpají ze siločar, které se přirozeně objevují (byť říšské siločáry jsou lépe řízené a udržované) a převádějí přímou mystickou energii z nich do ochranných znamení.

Arcimág také dohlíží na Říšskou školu kouzel, byť její každodenní chod zajišťuje jeden z jeho blízkých. Občas tato škola testuje a trénuje ty s potenciálem pro mystiku. Imperiální čarodějové jsou proslulí tajnůstkářstvím ohledně svých pravých záměrů a bez zaváhání lžou, aby zametli své stopy. Nikdo jim to nezazlívá, Arcimág ví vše nejlépe.

# Dobrodruzi a ikona

Mnoho dobrodruhů touží po tom, aby byli přijati do Arcimágových služeb. Jeho čarodějové poskytují mocnou mystickou podporu a dobrodruhy štědře odměňují, ale Arcimágovy mise jsou nechvalně proslulé svou obskurností. Namísto zabíjení nestvůr nebo zachraňování panen v nesnázích mohou dobrodruzi najatí imperiálními čaroději zjistit, že musí pohřbít rituální předměty uprostřed pustiny nebo nakreslit magické symboly na stěny nějakých trosek. Z nějakého důvodu je to vše pro Říši velmi důležité.

Méně známou skutečností je, že Arcimág ztrácí kontrolu nad množstvím úkolů, za něž převzal zodpovědnost a je nucen spoléhat ve více a více misích na dobrodruhy a agenty, zatímco on sám se potýká s vysokou mystikou, kterou jen on sám dokáže přežít.

# Spojenci

Arcimág přísahal nehynoucí věrnost Císaři. Existují legendy o minulých Arcimázích, kteří zradili říšskou přísahu a tyto legendy vždy končí špatně pro všechny zúčastněné. Arcimág a Kněžka jsou oba šampiony Říše a jsou zavázáni spolupracovat k dosažení společných cílů. Někteří říkají, že tyto vznešené cíle jsou vším, co mají tyto dvě ikony společného a že nejsou nikdy vídány společně n jakékoliv z Říšských událostí. Jiní naznačují, že spolupracují více, než si kdokoliv myslí a že Arcimág dokonce pomohl Kněžce vybudovat Katedrálu.

# Nepřátelé

Přírodu, zosobněnou Nejvyšší druidkou dráždí udidlo, které jí Arcimág narval do úst. Je-li Arcimág nepřítelem přírody, pak si dává pozor, aby nevzbudil hněv Elfí královny. Arcimág respektuje hranice teritoria Elfí královny a co jí týče, nechová nijak hluboké sympatie pro nezkrocenou přírodu.

# Historie

Stejně tak často jako ne, se najde smrtelník hodný titulu Arcimága. Arcimágova vláda trvá dekády či staletí. Údobí, kdy existuje Arcimág bývají obdobím růstu a obnovy, byť občas se Arcimág objeví, aby zabránil sklouznutí zemí do chaosu.

Současný Arcimág je u moci už staletí a dozírá na postupný růst bezpečí a prosperity.

# Skutečná hrozba

Všechno bude v pořádku, pokud žádná katastrofa nezničí Arcimágovy uzly moci a nepohrouží Říši do víru nezkrotných elementálů, přírodních sil nestvůr z Železného moře a démonů z Propasti.

Křižák

Křižák je obrněnou pěstí Temných bohů. Dokud se mu uctívači Bohů světla klidí z cesty, obrací Křižák svůj hněv proti démonům, kteří by zničili svět, kterému jeho bohové chtějí vládnout. Přidejte se ke Křižákovi, musíte-li vyhrát za každou cenu.

# Citát

*„Nebojím se ničeho a ze všeho nejméně činění toho, co je třeba učinit.“*

# Obvyklá lokalita

První triumf, pevnost v dobyté pekelné díře nedaleko Osy. Anebo na válečné výpravě.

# Obecné povědomí

Tak či onak je špatným znamením, že je Křižák usídlen v Říši a občas dokonce i vítán. Znamená to, buď že obyčejní lidé ztratili svůj smysl pro dobro nebo že jsou časy tak zlé, že jsou lidé ochotni přijmout pomoc ničitele v žoldu Temných bohů.

Je-li nepřítel mého nepřítele mým přítelem, pak je Křižák přítelem každého, neboť démoni jsou nepřáteli všech. Křižák je však tím druhem přítele, který vypálí váš dům do základů, shledá-li to takticky nutným.

Křižákovy mocné skutky zahrnují dobývání pekelných děr a zmocňování se jich. První pekelná díra, kterou dobyl, byla obzvlášť velká a zvrhlá nedaleko Říšského hlavního města, Osy. A právě zde zbudoval své ústředí, známé jako První triumf. Když dobude pekelnou dírou, spoutá poražené démony a donutí je, aby strážili pevnost, kterou na místě vystaví či ukořistí.

Křižák vede elitní oddíl nemilosrdných válečníků, kouzelníků a vrahů. Od něj si osvojili ztracené způsoby Temných bohů a skládají přísahy dávno zapovězené těm, kteří kráčejí po světle dne. Křižákovi kritici říkají, že vedlejším důsledkem tohoto tréninku je spálení všeho soucitu a lásky v srdcích křižáků a vskutku bezcitné srdce je ne snad jen vedlejším důsledkem, ale samotnou podstatou tohoto výcviku. Mnozí z křižáckých noviců se ukáží být nehodní této výzvy. Ti, kteří zemřou při výcviku, se snad mohou počítat za šťastnější, než ti, kteří přežijí a jsou navždy pronásledováni tím, co se naučili, ale nedokázali plně ovládnout.

# Dobrodruzi a ikona

Podstoupit misi podporovanou Křižákem je pro dobrodruha záminkou k chvástání. Takové mise nejsou nikdy procházkou růžovou zahradou nebo strážní službou, za níž se nic zvláštního nestalo. Křižák leckomu ublížil a jeho osobní styl je pro řadu hostitelů nepřijatelný, takže občas najímá dobrodruhy mimo svou organizaci, aby podnikali mise na „nepřátelském“ území, jakým je Kněžčina Katedrála v Santa Coře nebo sousedství Zlaté citadely.

# Spojenci

Křižák přiznává Císaři vládu nad zemí, byť někteří jej podezírají, že by totéž přiznal i Králi kostěji.

# Nepřátelé

Obává-li se Černokněžna Křižáka, a to by zřejmě měla, pak je zřejmě tím jediným na světě, čeho se bojí. Kněžka usiluje o to, ochránit lid před Křižákovými výstřelky natolik, že brání jeho úsilí. Hořká rivalita mezi Křižákem a Velkým zlatým drakem postrádá formální vyhlášení, ale je hustá jak okrový rosol.

# Historie

Historické knihy obsahují záznamy o imperiálních šampionech, ale nikdy o hrdinovi tak temném a odpudivém jako je Křižák. Může být novou ikonou nebo znovu se objevivší ikonou hrdiny, která se ale nějakým způsobem objevila pod praporci temné strany.

# Skutečná hrozba

Všechno bude v pořádku, pokud budou Křižáka zaměstnávat démoni a nebude mít čas věnovat pozornost druhořadým prioritám, jako je třeba pošlapání všeho co je vlastní dobru a světlu.

Černokněžna

Černokněžna ovládá ďasy a zahrává si se silami, jimž se i Arcimág vyhýbá. Má ráda křičící oběti a čirý chaos a přesto tvrdí, že démoni, které vyvolává, by jinak přemohli Velkého zlatého draka, který zapečeťuje Propast. Existují dva rozdíly mezi ní a jejími démony: jednak ničí z osobních důvodů nikoliv univerzálně. A za druhé je schopna laskavosti, pokud je překvapivá.

# Citát

*„Proč berete, vy smrtelníci, tuhle krevní mstu tak vážně? Nevidíte, že je to všechno jenom hra? Neuvědomujete si, že už jsem dávno zvítězila?“*

# Obvyklá lokalita

Ví se, že žije v Pekelných mokřadech, údajně pekelné díře hojně poseté hříšnou květenou.

# Obecné povědomí

Čím déle žije, tím více vypadá Černokněžna jako jeden z jejích démonů. Zkazky vyprávějí o tom, že to byla původně lidská žena, ale dnes by to bylo těžké dokázat.

Má-li Černokněžna nějaké rozsáhlejší cíle, pak jsou těžko pochopitelné. Co je však jasné, je, že zbožňuje moc a rozpoutávaní chaosu. Její nepřátelé tvrdí, že možná není ničím víc než jen otrokem mocných sil, které se odvažuje ovládat, ale dokud se usmívá, zda se, že má nad nimi navrch.

Černokněžna vede roztroušenou a pološílenou bandu uctívačů ďasů. Zbožňují ji s respektem, který hraničí s uctíváním. Ona je na oplátku střídavě vyzdvihuje a likviduje. S její pomocí poznávají okultní tajemství, ovládají nepopsatelnou magii a radují se z ničení svých nepřátel. Žádný z členů kultu nezná jeho konečné cíle ani jeho rozsah. Rozhodně je ale rozšířenější než jsou říšské úřady ochotny přiznat.

Černokněžna postrádá soustředění a disciplínu, která je vlastní Křižákovi. Jedná sama za sebe a vychutnává si i své malicherné vrtochy. Pokud by byla zaměřena na úkol tak jako Křižák, věci by byly dozajista mnohem horší. Pokud není podléhání vlastním vrtochům ve skutečnosti částí jejího rafinovaného plánu, který nikdo neuhodne, dokud nebude už příliš pozdě.

# Dobrodruzi a ikona

Příliš mnoho dobrodruhů přijímá mise ve jménu Černokněžny, často proto, že jsou lehkomyslní. Pokud by dobrodruzi věděli, co je pro něj nejlepší, nejspíš by si vybrali bezpečnější kariéru než stát se dobrodruhem. Přesto se našlo pár šťastných dobrodruhů, kteří vytěžili z jejího patronátu značný užitek a rádi ukazují pozoruhodné zbraně a talismany, které obdrželi jako odměnu za své služby.

# Spojenci

Říká se, že Černokněžna a Kníže stínů spolupracují. Všichni ostatní doufají, že se vzájemně zradí. Hodně v to doufají.

# Nepřátelé

Křižák je Černokněžninou nejhorší noční můrou a není ani velkým obdivovatelem Velkého zlatého draka. Kněžka chrání dobré lidi před zkažeností, což ji činí opravdu otravnou.

# Nepřátelé

Zdá se, že vždy existovala Černokněžna nebo přinejmenším někdo kdo se k titulu Černokněžníka hlásil. Každý z těchto zvrácených zloduchů se lišil od těch, kteří přišli před ním. Přijetí chaosu zesiluje osobnostní rysy smrtelníka, což činí každého Černokněžníka unikátním. Obvykle je Černokněžník obklopen zvěstmi a tajemstvími, je více legendou než silou se kterou je nutno počítat. Naneštěstí současná Černokněžna prokázala, že je mnohem víc než jen příběh pro vystrašení malých děcek.

# Skutečná hrozba

Všechno bude v pořádku, pokud se Černokněžně nepodaří zkazit Císaře nebo jiné ikony.

Král trpaslíků

Král trpaslíků je pánem Výhně, trpasličí nové domoviny pod horami. Rád by znovuzískal Dolodom, ztracený ve válkách proti temným elfům a tvorům z hlubin. Ale nyní, když se potácí sama Říše, musí trpaslíci obsadit horské štíty, které chrání Říši před orky a nestvůrami ze severu.

# Citát

*„Ve jménu Předků z Adamantu, přijímám navrácení těchto ukradených trpasličích pokladů.“*

# Obvyklá lokalita

Výheň, trpasličí podzemní trůní město. Existují zprávy, že byl vzácně zahlédnut i mimo něj.

# Obecné povědomí

Král trpaslíků je pánem pokladů, nárokující si všechny podivuhodnosti vyzdvihnuté ze země. Jeho síně jsou plny legendárních divů. Podobně jako Císař vládne zemím na povrchu, vládne Král trpaslíků zemím pod povrchem.

# Dobrodruzi a ikona

Král trpaslíků má prostředky a důvody najímat si žoldáky, aby zastupovali jeho zájmy a získávali zpět předměty, na něž si trpaslíci činí nárok ať už je to na povrchu světa nebo hluboko v podzemí.

# Spojenci

Král trpaslíků spolupracuje spolehlivě s Císařem a respektuje celé věky staré příměří s Elfí královnou.

# Nepřátelé

Když se temní elfové podřízení Elfí královně vymknou z ruky, jsou těmi nejhoršími nepřáteli. Král trpaslíků nabídl královské výkupné za hlavu Knížete stínů.

# Historie

Vždycky existoval Král trpaslíků. Tento je na svém postu již po staletí a nikoho by nepřekvapilo, kdyby se rozhodl ukončit údobí své vlády střetem na bojišti.

# Skutečná hrozba

Všechno bude v pořádku, pokud se Král trpaslíků nerozhodne rozpečetit Síň odplaty a vyzvednout z ní legendární Sekyru sedmi krví.

Elfí královna

Elfí královna vládne Hvězdnému dvoru, jedinému místu, kde se lesní, temní i vznešení elfové setkávají jako spojenci a rovní s rovnými namísto obvyklé rivality a nepřátelství. Vybroušena staletími zkušeností je vrozená magie Královny přinejmenším rovná Arcimágovým kouzlům.

# Citát

*„Přijímáme tvé nejvlídnější nabídku pozvání, drahý bratranče.“*

# Obvyklá lokalita

Na svém Dvoře v Královnině lese, severně od Drakkosíně a Svornosti.

# Obecné povědomí

Královna je tajuplně spojena s každým elfem a tak je každý elf tajuplně propojen s každým dalším elfem.

# Dobrodruzi a ikona

Elfí dobrodruzi si pokládají za čest pracovat pro Královnu, a neelfí dobrodruzi to považují za svého druhu zázrak. Elfí dobrodruzi mohou seznat, že jsou vedení Královninými poselstvími ve snech k tomu, aby se přidali k nebezpečným výpravám jiných elfů, kteří potřebují jejich pomoc.

# Spojenci

Nejvyšší druidka je obrazně její nevlastní sestrou z lesů. Krvavé příměří s Králem trpaslíků nastolilo dlouhé a prospěšné období míru, ale příměří je alespoň technicky dočasné. Císař patří mezi důvěryhodné spojence, ale Císařova Kněžka a Arcimág mohou být únavní.

# Nepřátelé

Vládce orků je elfí největší potupou, neboť to oni stvořili toho původního. Možná bude na Královně, aby jej odpravila. Král trpaslíků by měl být nepřítelem na smrt, ale věky staré příměří uchovalo mír. Trojice má Královně za zlé, že uvěznila Zelenou.

# Historie

Vždy existoval Elfí král či Královna, byť občas žili v skrytu nebo nebyli známi. Současná Královna vládne po většinu současného věku.

# Skutečná hrozba

Všechno bude v pořádku, pokud zůstanou temní elfové u Dvora v nemilosti, takže bude mít Elfí královna pramálo důvodů domáhat se krvavých odplat za pradávné ústrky, které si pamatují už jen elfové.

Císař

Císař vládne největšímu lidskému království světa, známému jako Dračí říše podle tvorů, které sedlají její nejmocnější válečníci. Všechna znamení naznačují, že časy se mění, ale je otázkou, zda Říše padne nebo zda nalezne novou rovnováhu.

# Citát

*„Dokud budu s to se nadechnout, je Říše v bezpečí.“*

# Obvyklá lokalita

Osa, hlavní město Dračí říše.

# Obecné povědomí

Dračí Císař pochází z dlouhé linie vznešených vládců. Jeho podstatou je vést. Pro civilizovaný lid je šampionem jejich bezpečí a prosperity.

# Dobrodruzi a ikona

Dobrodruzi jsou běžně najímáni říšskými funkcionáři, aby uskutečňovali celou řadu nejrůznějších misí. Dobrodruzi, kteří pracují výhradně pro Císaře, jsou odměňováni zvyšujícím se platem a vyšším postavením, byť ostatní dobrodruzi budou mít tendenci na ně pohlížet jako na říšské funkcionáře.

# Spojenci

Arcimág a Kněžka s Císařem úzce spolupracují. Křižák a Velký Zlatý Drak jsou zdánlivě povinováni službou císaři, ale oba si tuto povinnost interpretují každý po svém. Král trpaslíků a Elfí královna jsou spojeni s Císařem snahou o udržení míru a bezpečí.

# Nepřátelé

Král kostěj si otevřeně nárokuje nadvládu nad Říší, coby kořist, kterou se snaží znovuzískat od Dračích Císařů. Osudem Vládce orků se zdá být střetnutí s Císařem, podobně jako předchozí Vládce orků čelil Králi čaroději.

# Historie

Od okamžiku, kdy první Dračí Císař vydal Říšskou bulu, vždy existoval nějaký Dračí Císař. Složité a náročné obřady zajišťují, že moc a práva původního Císaře přetrvají. Současný Císař je schopný, ale v podstatě dosud neprokázal své schopnosti.

# Skutečná hrozba

Všechno bude v pořádku, dokud zůstane Císař spolehlivě stát mezi civilizací a chaosem.

Velký Zlatý Drak

Velký zlatý drak je ochráncem světa a inspirací pro svatý řád paladinů stejně jako mnoho nezávislých hrdinů. Ačkoliv tělo Zlatého draka uzavírá průrvu a brání tomu, aby Propast vyhřezla do světa, jeho sny a jeho prostředníci stále proudí světem a pomáhají těm, kdož jsou ochotni bojovat ba i zemřít za správnou věc.

# Citát

*„Pokud mne teď zklameš, bude i má vlastní oběť zbytečná.“*

# Obvyklá lokalita

Před staletími se Velký Zlatý Drak vrhl do Propasti, aby zabránil pekelným démonům, aby se vyřinuli na povrch. Drakova fyzická přítomnost a jeho magické ochrany stále brání Propasti, aby se doširoka otevřela do světa.

Většinu času zůstává Drak nehybný poblíž nejhorších trhlin v realitě, jindy řádí v části Propasti a zabíjí démony, kteří mu padnou do oka. Paladini tvrdí, že pokud by praví hrdinové dokázali trhlinu uzavřít, byť i jen na noc a den, měl by Velký zlatý drak čas posílit své stoupence, obnovit Zlatou citadelu a odrazit Trojici.

# Obecné povědomí

Ti nejlepší a nejstatečnější zaslechnou volání Velkého Zlatého Draka nebo zachytí jeho vize. Vstoupí do jeho služeb jako elitní šampioni, obvykle, byť ne vždy, jako členové Zlatého řádu.

# Dobrodruzi a ikona

Rozličné řády paladinů a kněží čerpají inspiraci a moc z Velkého Zlatého Draka a stejně tak i záhadně zvolení jednotliví hrdinové. O těchto řádech je naopak známo, že nabírají pro zvláštní účely různé skupiny dobrodruhů.

# Spojenci

Zlatý Řád slouží Dračí Říši a jejímu Císaři, byť dle svého vlastního uvážení.

# Nepřátelé

Drakovými hlavními nepřáteli jsou Černokněžna a Trojice. Oba konflikty mají mýtický přesah, a podobně jako ve všech skutečných mýtech, jsou i momenty, kdy největší nepřátelé spolupracují, jako tehdy, kdy Rudá dračice zničila démony, kteří unikli z Propasti, prudký čin, který vytvořil Rudé pustiny.

# Historie

Vždycky existoval jeden Velký Zlatý Drak, od dnů, kdy bohové stvořili všechny světy až po dnešní den. A někteří by řekly, že z Velkého Zlatého Draka už dnes moc nezbývá.

# Skutečná hrozba

Všechno bude v pořádku, pokud Velký Zlatý Drak definitivně neprohraje svou bitvu a Propast se neotevře, aby pozřela svět.

Nejvyšší druidka

Nejvyšší druidka je zastánkyní znovuožívající Divočiny a duchovní a magickou vůdkyní duchů přírody a živlů, kteří byli kdysi spoutání Říší, ale nyní se uvolňují. Může být obří silou, která rozbije Říši na kusy nebo hrdinkou, která zničí ničitele a ukáže nový způsob života.

# Citát

*„Existuje místo pro vaše silnice a vaše města: na samotné hranici pobřeží té bezzubé věci, které říkáte moře.“*

# Obvyklá lokalita

Poprvé za dlouhé věky ustavila Nejvyšší druidka své místo pobytu uvnitř hranic Říše, v Divokém lese poblíž Nového Přístavu a Santa Cory.

# Obecné povědomí

Nejvyšší druidka prováděla svaté rituály pocházející z věku ještě před bohy a světy. Těmito rituály povolává mocné síly přírody. Díky tomu druidové svému spojení s ní druidové kdekoliv na světě získávají svou moc.

Už je tomu dávno, co se Nejvyšší druid usídlil kdekoliv poblíž Říše. Pokud je komukoliv známo, Druidové jsou nejsilnější daleko na Severu. Ale tato nová Nejvyšší druidka, mladá půlelfí žena, se narodila v Říši a proměnila Divoký les v místo své moci. Její vliv je cítit i ve všech neobdělávaných místech od zrychleného růstu neprostupného hvozdu či významné zvýšení množství zvěře v lesích nebo hejn ryb ve Středozemním moři nebo hejn ptáků táhnoucích nad krajinou. Dokonce i Imperiální důstojníci přiznávají, že vlivem Nejvyšší druidky se země Říše v regionu okolo Divokého lesa stávají zdravějšími. Samozřejmě, jsou ale také právem znepokojeni, že je to region, kterému by nevadilo zbavit se Říšských měst, farem a nadvlády.

# Dobrodruzi a ikona

Mnoho hraničářů a druidů má k Nejvyšší druidce nějaký vztah, ať takový nebo onaký. Nejvyšší druidka sama může nebo nemusí vysílat své zástupce do terénu. Rozhodně však rozliční mocní druidi, kteří respektují Nejvyšší druidku, užívají znovuobnovené divoké síly ke sledování vlastních vzájemně protikladných plánů. Někteří z těchto druidů najímají dobrodruhy, druzí reagují najímáním dobrodruhů k likvidaci obdobných pomahačů svých soků.

# Spojenci

Nejvyšší druidka je silou sama osobě. Je obrazně nevlastní sestrou Elfí královny, ale panuje mezi nimi spíše sourozenecká rivalita než láska.

# Nepřátelé

Nejvyšší druidka zpochybňuje Císařovu moc nad územím, které kolonizovala. Arcimág omezuje bouřlivé síly přírody, aby ochránil civilizaci, a Nejvyšší druidka si to bolestně uvědomuje.

# Historie

Obvykle existuje nějaký Nejvyšší druid. Občas jsou dva, ale ne moc dlouho. Záležitosti Nejvyšších druidů se obvykle týkají divočiny a civilizovaní lidé o nich vědí pramálo.

# Skutečná hrozba

Všechno bude v pořádku, pokud Císař a Nejvyšší druidka nevstoupí do skutečné války.

Král kostěj

Král kostěj je pánem nemrtvých, padlým tyranem, který zamýšlí dobýt Dračí říši a znovuobnovit své dávné království. Není zcela šílený a vcelku rozumí tomu, že vládnout království není to samé jako zničit jej.

# Citát

*„Všichni mne mohou nenávidět, ale nikdo mi nesmí odmítnout.“*

# Obvyklá lokalita

V Nekropoli na ostrově ve Středozemním moře, poblíž Ostrova předzvěstí. Nebo teleportující se do jakékoliv jiné ruiny v „jeho“ království.

# Obecné povědomí

Během dne je Říše světla a zpěvu. Ale za noci je snadné vyhlédnout z okna na měsíčním světlem zalitou krajinu a spatřit, že téměř stále patří Králi kostěji.

Před věky byl Král kostěj Králem čarodějem, a vládl všem zemím pomocí magie a krutovlády. První Dračí císař, elfové a trpaslíci spojili síly, aby jej porazili. O mnoho věků později se však Král čaroděj vrátil jako nehynoucí Král kostěj.

Král kostěj ovládá do určité míry všechny nemrtvé. Jeho moc roste, když se neobětuje smrtce a jsou znesvěcovány hřbitovy, ale i když jsou všechny rituály pečlivě dodržovány, nepřestává kout pikle, plánovat zrady a chystat útoky.

„U kostějovy pěsti“ zní běžné chlapské zakletí. Magická ruka, kterou Král kostěj nosí náhradou za svou chybějící, je hrozivý artefakt sám o sobě. Ti, kteří by Kostěje krále raději nejmenovali, o něm hovoří jako o Jednookém králi.

# Dobrodruzi a ikona

Zlí kněží získávají svou moc od Kostěje krále. Hledaní kriminálníci občas se vzdávají svých životů ve prospěch Kostěje krále, než aby se vydali spravedlnosti.

# Spojenci

Kdo by zradil život a spojil se se smrtí?

# Nepřátelé

Kněžka, Vládce orků, Elfí královna, Král trpaslíků, Trojice, Velký Zlatý Drak a všichni ostatní.

# Historie

Existoval vždy jen jeden Král kostěj, bývalý Král čaroděj z raného věku.

# Skutečná hrozba

Dokud budou hřbitovy udržovány a říšské rituály opakovány, Kostěj král se svého trůnu znovu nezmocní.

Vládce orků

Po staletí nebyl Vládce orků ničím víc než jen starým příběhem, místy už zapomenutým. Předchozí Vládce orků pomohl srazit Krále čaroděje, který se nyní stal Králem kostějem. Koho srazí Vládce orků o trůnu tentokrát?

# Citát

*„Miluji města. Hoří.“*

# Obvyklá lokalita

Na hranicích civilizace, pravděpodobně, ale nikoliv jistě na Severu či Západě.

# Obecné povědomí

Orkové byly pro Říši vždy problémem, ale ne takovým morem jako jsou dnes. Představa, že existuje skutečná ikona, která orky vede, nyní dává hrozivý smysl, vzhledem k počtu vesnic, které byly v pohraničích ztraceny a zvyšující se nebezpečnosti divočiny. Většina lidí si myslí, že snad v minulosti existoval nějaký Vládce orků, ale jenom elfové, historici a lidé, kteří věnují pozornost skutečným světovým problémům, jsou si vědomi, že Vládce orků je problém, který se vrátil z časů války s Králem čarodějem.

# Dobrodruzi a ikona

Dobrodruzi, kteří mají radši plenění, než zákon se připojují Vládci orků. Zákonní a dobré postavy se chystají Vládci orků postavit, ale bez velkého nadšení, protože většina z kořisti orků se rychle zničí.

# Spojenci

Vládce orků je vleká neznámá. Tato ikona se v minulosti vynořila pouze jedno, takže je těžké předvídat, co udělá. Ničení je rozhodně ve hře a ostatní ikony jsou povětšinou dostatečně uvážlivé, než aby se Vládci orků snažily vlichotit. Což neznamená, že se ho nepokusí využít ke svému prospěchu.

# Nepřátelé

Vládce orků pomohl srazit Krále kostěje v dobách, kdy byl Králem čarodějem, takže je mezi nimi špatná karma. Coby výtvor pradávných elfů má Vládce orků zvláštní žízeň po krvi Elfí královny. Je Císařovou povinností bránit proti Vládci orků Říši. A Král trpaslíků bere nárok Vládce orků na hory a jezera Severu jako osobní urážku.

# Skutečná hrozba

Bez spojenců bude Vládce orků hnát svoje armády proti Říši a zemře předtím, než spatří Osu. Se spojenci…

Kněžka

Kněžka slyší všechny Bohy světla a hovoří za ty, kteří se jí zalíbí. Je z části věštkyní, z části mystikem a z části metafyzickým stavitelem, neboť zbudovala Katedrálu, věčně se rozrůstající chrám s místnostmi či celými křídly pro každou z věr, které popřeje sluchu.

# Citát

*„Pokud nasloucháš pečlivě, zaslechneš píseň naděje tohoto světa.“*

# Obvyklá lokalita

Katedrála, impozantní budova v Santa Coře, Městě Chrámů.

# Obecné povědomí

Kněžka se svými stoupenci je zřejmě nejpřívětivější a nejhumánnější z ikon. Zjevně jí záleží takřka na každém a nějak dokáže proměnit tento pocit v akci a organizaci, která pomáhá světu. Dělá náboženství dobré jméno.

# Dobrodruzi a ikona

Když Kněžka vybírá šlechetné dobrodruhy, aby pro ni čelili silám zla, vysílá je do nebezpečí se zázračnými požehnáními.

# Spojenci

Kněžka slouží Císaři společně s Arcimágem. Velký Zlatý Drak stojí teoreticky na její straně, ale její jeho a její stoupenci jsou smutně proslulí si vzájemně vjíždět do vlasů.

# Nepřátelé

Zlovolné ikony přivádějí lidi ke Kněžce, kde je může ochránit. Ale Křižák vláká lidi do temnoty. Jeho vítězství jsou její ztrátou.

# Historie

Přišla-li kněžka do země v předchozích věcích, bylo to v nějaké jiné formě, možná jako věštkyně. I tak se zdá být něčím novým na tomto světě. Někteří říkají, že je zosobněním Blázna tohoto věku.

# Skutečná hrozba

Dokud Kněžčina Katedrála spojuje lid Říše, civilizace se dozajista udrží.

Kníže stínů

Kníže stínů je šejdířem, jeho skutky přetvářejí svět stejně často, jako přerozdělují jeho bohatství. Prohýřil bohatství trpaslíků, zavraždil naděje draka a vyraboval sny boha. Jeho skutky změnily svět, přesto nikdo nedokáže odhadnout jeho základní cíle či pohnutky. Váš postoj ke Knížeti stínů závisí na tom, jaký máte postoj k anarchii a možná na tom, jak vnímáte, když jste sami bez vlády.

# Citát

*„Nenamáhejte se mi děkovat, už jsem sám sobě poděkoval vaším zlatem a srdcem vaší milenky.“*

# Obvyklá lokalita

Přístav stínů, nebo kdekoliv se mu zachce být.

# Obecné povědomí

Ne každý věří, že Kníže stínů existuje. To pro Knížete funguje velmi dobře. Nezajímá se o slávu, kterou skrze své skutky získá. V důsledku toho existují místa, kde je viněna z každé výraznější krádeže a jiná místa, kde je vnímán jako vynález zlodějských cech ve snaze zakrýt své stopy.

# Dobrodruzi a ikona

Dobrodruzi občas pracují pro Knížete stínů bez toho, že by o tom věděli. V určitém smyslu kdokoliv, kdo akceptuje některý z jeho darů, dělá jeho práci. Jiným dobrodruhům konvenuje jeh o styl a usilují o prohloubení jeho piklů, ale to je zrádná cesta a co funguje pro ikonu, může stejně tak často fungovat jako zavést dobrodruha do pasti plné mečů.

# Spojenci

Černokněžna měla užitek z některých z „transakcí“ Knížete, ale přinejmenším Kněžka se domnívá, že Kníže Černokněžně ukradl víc než si Černokněžna uvědomuje. Kdo ví?

# Nepřátelé

Král trpaslíků nabídl majlant v platině za hlavu Knížete stínů, ale nikdo neví proč. Arcimág se pokusil získat zpět od Knížete určité ukradené artefakty, ale nepotvrdil úspěch této snahy.

# Historie

Stínové postavy se objevují na okraji oficiálních dějin. Některé z těchto mystických postav jsou předchozími vtěleními Knížete stínů v jiných podobách a s jinými jmény.

# Skutečná hrozba

Pokud Kníže stínů kdy skončí v čele sil zla, budou to špatné zprávy.

Trojice

Trojice byla mezi prvními draky, kteří kráčeli po světě. Rudý je živoucím strojem ničení. Modrá čarodějkou a možná původní tvůrkyní veškerých čar. Černá je královnou stínů a vrahů. Na rozdíl od Velkého zlatého draka, který musí bojovat sám, se Trojice naučila spojovat své síly.

# Citát

*„Pokud by bohové neměli v úmyslu, abychom tě sežraly, proč by tě učinili tak chutným?“*

# Obvyklá lokalita

Modrá se nachází v Drakkosíni, byť obvykle si vás najde první. Černá přelétá mezi lovištěm v mokřadech a kláštery zla v horách. Rudý je až příliš velký na to, aby se mohl pohybovat Říší bez toho, že by spustil Arcimágova ochranná znamení, takže pokud nemá chuť vyvolat konfrontaci, žije, kde se mu zachce za severním, západním a východním krajem mapy.

# Obecné povědomí

Trojice je zlým protipólem Velkého zlatého draka. Nejsou tak silní jako Drak, ale také nejsou zaseknutí v Propasti. A jedna z těch tří, Modrá čarodějka se nějak dostala do oficiální hierarchie Dračí Říše, sloužíc coby Imperiální guvernérka Drakkosíně pod přísahou Císaři a Arcimágovi. Takže Trojka je zjevně zlá a nebezpečná mimo Drakkosíň a v Drakkosíni je považována za „vládnoucí třídu“.

# Dobrodruzi a ikona

Spojením se s Trojicí získají zlí dobrodruzi přístup k tajnému vědění, tréninku nebo magii. Praví hrdinové si budují pověst bojem proti ní. V Drakkosíni je toto rozčlenění poněkud nejasnější.

# Spojenci

Občas se zdá, že jsou draci Trojice sotva spojenci jeden druhému, natož někomu jinému.

# Nepřátelé

Jelikož Král čaroděj, nyní Král kostěj, zabil Bílého a nachází nesmírnou potěchu v proměňování zlých draků v kostěje. Elfí královna drží Zelenou v zajetí, byť ani Trojice ani Elfí královna to otevřeně nepřiznají. A samozřejmě Velký Zlatý Drak bude vždy jen protivníkem.

# Historie

Ve většině věků dosáhly vždy jen jedno či dvě z těchto monster svého legendárního potenciálu. V tomto věku dorostli všichni tři do epických proporcí.

# Skutečná hrozba

Tím, že je Modrá pod přísahou, která jí poskytuje Drakkosíň se Trojice nemůže sjednotit, aby zničila Říši. Pokud není v plánu Říši nějak zničit zevnitř…

Přesvědčení ikon

Nenutíme vás používat systém 9 přesvědčení, který je obvyklý v našich fantasy hrách. Pokud jej chcete použít, tabulka níže nabízí základního průvodce tím, jaký může být možné přesvědčení ikon.

Vaše plány tažení nebo minulosti postav a Jedny Unikátní Věci mohou změnit příběh ikon, dokonce i těch, které se zdají pevně zakořeněné v určité sekci tabulky.

Zákonné dobro Neutrální dobro Chaotické dobro

Zákonné dobro Chaotické dobro

Zákonná neutralita Neutralita Chaotická neutralita

Zákonné zlo Neutrální zlo Chaotické zlo

Překladový klíč

Orc = Ork (možno skřet?)

Icon = Ikona

Archmage = Arcimág

Empire = Říše

Crusader = Křižák

Gods of light = Bohové světla

Dark gods = Temní bohové

Diabolist = Černokněžna

Dwarf king = Král trpaslíků

Forge = Výheň

Underhome = Dolodom

Elf Queen = Elfí královna

Court of Stars = Hvězdný dvůr

wood elf = lesní elf

high elf = vznešený elf

dark elf = temný elf

Emperor = Císař

Dragon Empire = Dračí impérium

Great gold wyrm = Velký zlatý drak (Velký zlatý šarkan?)

High druid = Nejvyšší druidka

Wild = Divočina

Lich king = Král kostěj

Orc lord = Vládce orků (Skřetí vládce ???)

Priestess = Kněžka

Cathedral = Katedrála

Prince of Shadows = Kníže stínů

Three = Trojice

Red = Rudý

Blue = Modrá

Black = Černá

Fireball = ohnivá koule

Horizon = Obzor

School of Imperial Wizardry = Říšská škola kouzel

Abyss = Propast

fiend = ďas

Iron sea = Železné moře

First triumph = První triumf

hellhole = pekelná díra

Axis = Osa

Santa Cora = Santa Cora (Svatá Kora ??)

Golden Citadel = Zlatá citadela

Hell Marsh = Pekelné mokřady

Ancestor of Adamant = Předkové z Adamantu

Queen’s Wood = Královnin les

Drakkenhall = Drakkosíň

Concord = Svornosti

Wizard king = Král čaroděj

Imperial seal = Říšská bula

Golden Order = Zlatý řád

Red Wastes = Rudé pustiny

New Port = Nový Přístav

Wild Wood = Divoký les

Midland Sea = Středozemní moře

Necropolis = Nekropole

Omen Island = Ostrov předzvěstí

Shadow Port = Přístav stínů

Green = Zelená

White = Bílý

# Otázky na tvůrce

* Jaký je gender jednotlivých draků (Black, White, Red, Green, Blue… víme jen, že Red je kluk a Blue je holka… z přídavných jmen)
* Zdá se, že všechna jména míst mají v angličtině význam. Co taková Santa Cora a Drakkenhall?