

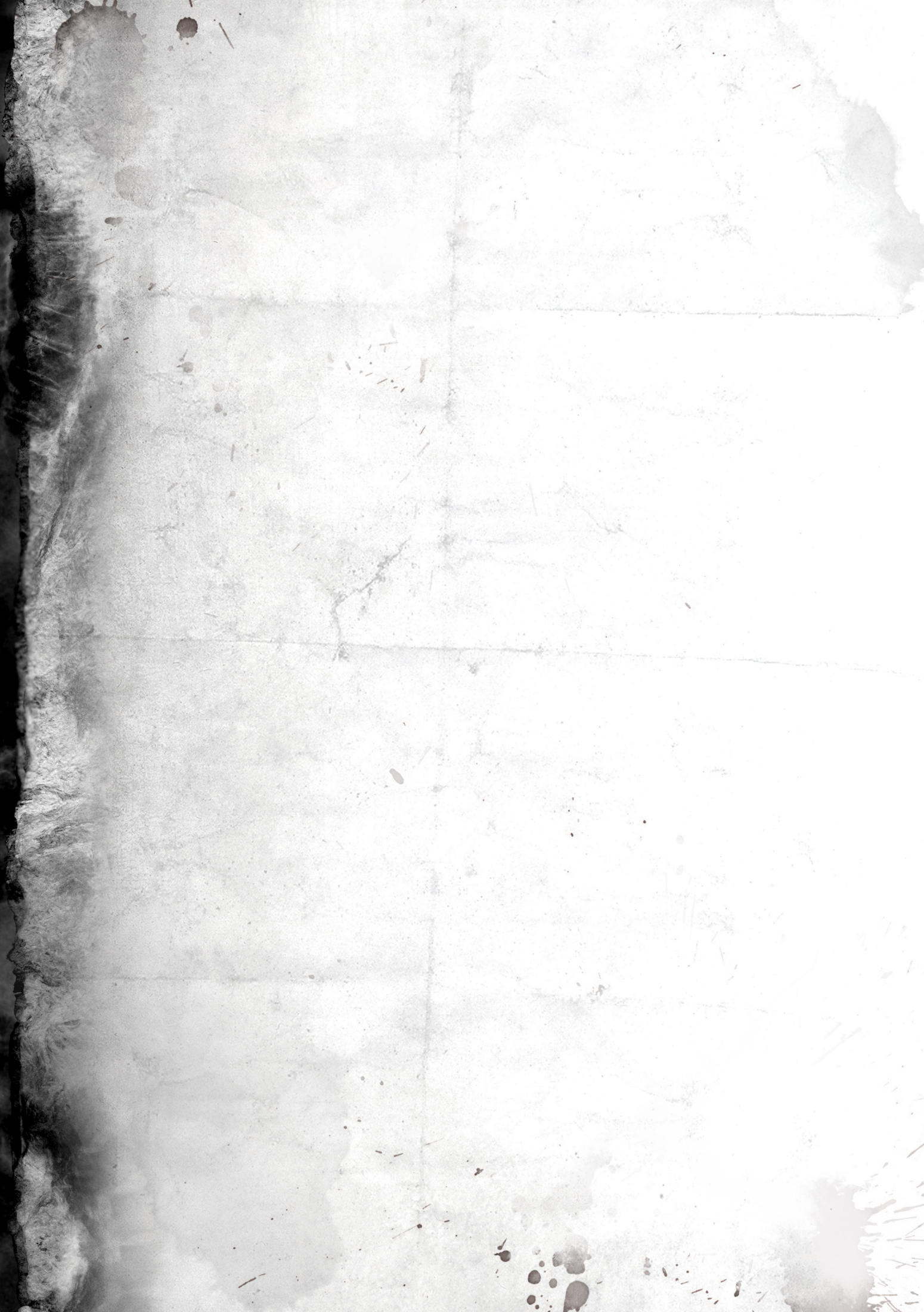
STŘEPY SNŮ

PROSTŘEDÍ



PŘÍBĚHY IMPÉRIA

ODVRÁCENÁ STRANA LONDÝNA



PŘÍBĚHY IMPÉRIA

**ODVRÁCENÁ
STRANA LONDÝNA**

Prostředí pro Střepy snů

JONÁŠ A KRYŠTOF FERENCOVI

PŘÍBĚHY IMPÉRIA: ODVRÁCENÁ STRANA LONDÝNA

Autoři: Kryštof Ferenc, Jonáš Ferenc

Spolupracoval: Matouš Ježek

Obálka: Kryštof Ferenc, Jonáš Ferenc

Ilustrace: Kryštof Ferenc, Jonáš Ferenc

Korektury: Jakub Maruš

Sazba: Pavel Hamřík

Vydáno ve spolupráci:

Echtelion², 2010

Midnight Theatre, 2010

Mytago, 2010

<http://www.strepysnu.cz>

<http://imperium.mytago.cz/>



OBSAH

ÚVOD 6

- Co jsou Příběhy Impéria? 6
- Co jsou Střepy snů? 6
- Co je Odvrácená strana Londýna? 6

ODVRÁCENÁ STRANA LONDÝNA 7

- Prostředí 8
- Žánr a téma příběhu 8
- Příběhy 8
- Lokace 11
- Postavy 11
- Charakteristiky 13
- Závěrečné shrnutí 14

CO JSOU PŘÍBĚHY IMPÉRIA?

Příběhy Impéria jsou původní česká RPG hra, která obsahuje vlastní systém a také popis tajemného viktoriánského světa 19. století, kdy britské Impérium vládne mořím a světu. Vyšly jako barevná, plně ilustrovaná, téměř dvousetstránková kniha, s více než stovkou původních ilustrací.

<http://imperium.mytago.cz/>

CO JSOU STŘEPY SNŮ?

Střepy snů jsou původní česká RPG hra, se systémem zaměřujícím se na filmový zážitek z vyprávěného příběhu. Střepy snů jsou tvůrčí hra o lidských snech a tou-

hách, které se splétají do dramatických příběhů. Postavy ve Střepch snů musí často dělat těžká rozhodnutí a nést z nich následky. Ve Střepch snů mohou postavy dokázat cokoli, otázkou jen je, kolik je to bude stát.

<http://www.strepysnu.cz>

CO JE ODVRÁCENÁ STRANA LONDÝNA?

Je to volně stažitelná příručka, kterou právě čtete a která vám umožní hrát v prostředí Impéria s pomocí systému a přístupu Střepů snů. Snaží se propojit silné prvky obou her a umožnit vám tak prožít filmový zážitek z prostředí viktoriánské Anglie. Věříme, že vám bude příjemnou inspirací pro vaše hraní.

ODVRÁCENÁ STRANA LONDÝNA

Londýn, královské město na Temži, je hlavním městem celého Britského impéria a největším městem světa. V rukou nemnohých se zde soustřeďuje strašlivá moc a obrovské bohatství, směřující sem ze všech koutů světa, které Impérium ovládá. Jeho dlážděné ulice a výstavné budovy jsou klenotem světa a domovem anglických gentlemanů a britské smetánky...

...za tímto pozlátkem se ale skrývá jiný Londýn. Temný, studený, mlhavý, plný zoufalství a zločinu. Zapadlé uličky East Endu, páchnoucí zákoutí doků, chudobince, továrny plné dusivého dýmu a neoznačené hroby. To je odvrácená tvář Londýna.

Celé město je plné chudáků, kteří přišli hledat nový život, ale nenašli ho. Nyní hladoví, nemohou sehnat práci a žijí z ruky do úst. Přespávají v mrazech na ulici nebo pod schody domů, protože není kam jít a nemají peníze na to, aby si mohli dovolit spát pod střechou. Nemají ani šanci našetřit si na odchod z tohoto mlhavého a deštivého města, které se pro ně stalo nevlídnou a děsivou pastí. V uličkách plných špíny a odpadků obchází hrůza z přízraku cholery, na kterou není léku. Každé ráno odvázejí na kárách mrtvá těla těch, kteří nemocí podlehli, a pohřbívají je za městem do hromadných hrobů vysypaných vápnem. Zoufalství chudáků, kteří

žijí v těchto čtvrtích, je nezměrné a zoufalí lidé jsou schopni zoufalých činů.

Celý Londýn je tak zachvácen obrovskou zločinností, která v tomto podhoubí přímo bují. Ženy se prodávají, aby měly na chleba pro své děti, muži musí krást nebo hladovět a ulice a čtvrti obcházejí různé bandy ničemů, které vymáhají daň z každé vydělané penny, přepadají náhodné pocestné a loupí. Každý, kdo by se jim vzeprěl, skončí s nožem v zádech nebo ještě mnohem hůř. Lidé pomalu otupěli a morální zábrany se ztrácejí ve světle pouhého přežití. Jsou pro pár mincí schopni dopouštět se jakýchkoli špatností nebo i zabíjet.

Scotland Yard má poslední dobou čím dál větší problémy nárůst kriminality zvládat. Ani zvýšený počet policistů v ulicích a snaha detektivů nestačí na to, aby opět nastolily pořádek. Situace se už dostala i na půdu parlamentu Jejeho Veličenstva, který se jím musel bezúspěšně zabývat.

Vraždy, znásilnění, přepadení, loupeže, podvody, únosy, padělání peněz, pašování omamných jedů, zabití spáchané uprchlým automatonem, který by neměl mít žádnou vůli kromě tvůrcovy, mrtvolky nalezené bez kapky krve v zapadlých uličkách a další, podivnější a často temnější zločiny teď leží Metropolitní policii na stole a je třeba se jimi bezodkladně zabývat...

PROSTŘEDÍ

William s obličejem převázaným šálem zabočil do spleti eastendských uliček. Šel jistě, protože se tu vyznal dobře i potmě. Úzké průchody, klikaté uličky široké často jen tak, aby jimi prošel jeden člověk, a nevyzpytatelná schodiště vedoucí nahoru a dolů ale jinak více než co jiného připomínaly labyrint ztracený v mlze. Lidé, které míjel - nejchudší z nejchudších, celé rodiny s dětmi žijící na ulici, žebráci, kořalečníci, rváči a prostitutky - se na něj dívali skeletními pohledy těch, kteří ztratili naději...

Tento sešit vás zavede do světa Impéria, který se před vámi otevírá.

Je to tajemný a čarovný viktoriánský svět devatenáctého století v době, kdy Britské impérium vládne mořím a pevninám. Je světem tajemných Britských ostrovů, které se utápějí v magických mlhách a kde k nebi ční dolmeny a kamenné kruhy jako vzpomínka na lid, který tu kdysi žil před lidmi. Zemí projíždějí rytíři ze Země kouzel a hraniční skřeti stále obývají polorozbořené věže skotské vysociny. Za nocí se hvězdy a údolními rozlýchá vytláčené smečky a měsíční světlo se odráží od hřív jednorozců. Duchové, kteří nenalezli pokoje, se vrací zpět mezi lidi a k jejich příbytkům, čarodějnice se připravují na sabat a démoni a andělé se objevují na Zemi, aby jednali jménem svých vládců.

Londýn sám, kde se vaše hry a příběhy budou odehrávat, zakrývá dusivý dým továren a výhní. Pára roztáčí kola průmyslové revoluce. Stará magie však stále proudí zemí. Anglickými ulicemi, studenými a vlhkými v nočním vzduchu, procházejí mágové, skřítci provádějící své kousky a mezi lidmi žijí své životy v kabátech a cylindrech skřeti, faunové a další stvoření, která dnes známe jen z vyprávění.

ŽÁNŘ A TÉMA PŘÍBĚHU

Detektiv Walley chvíli hledal ve stole kostky cukru, ale když žádné nenašel, zamračil se na kouřící hrnek čaje na svém stole. Nepřítomně se prohrabal hromadou složek nevyřízených případů, odkašlal si a pak sáhnul do spodní přihrádky, odkud vytáhnul láhev whisky. Dolil si do čaje řádnou porci, láhev zase schoval a s labužnickým výrazem se chystal napít, když do místnosti vtrhnul seržant:

„Musíte hned s námi, pane! Máme dole ve městě případ!“

Detektiv se smutně podíval na další šálek čaje, který nevypije, povzdychl si a vzal z věšáku kabát:

„Veďte mě, Clarky.“

Detektivní příběh: Hra, kde hrdinové vyrážejí na základě spáchaného zločinu po stopách pachatele. Sbírají důkazy, informace a stopy, aby pak jejich analýzou rozpletli případ, a dostali se tak k odhalení identity vinníka. Jakkoli mají důkazy jasnou váhu, často není vše tím, čím se zdá být. Zvraty v ději, informace z minulosti, falešná svědectví a obvinění nebo kouzla a čary mohou případ pořádně zamotat a není jednoduché jej dovést do úspěšného konce. Zvláště, když nebezpečí postupně začne hrozit i vyšetřovatelům.

Hororová detektivka: V takové hře se postavy setkají s něčím děsivým, co nikdy nemělo užívat světlo dne. Střetnou se s něčím neznámým, co se vymyká lidským zkušenostem a rozumu jako takovému. V temnotách volají Děti noci po odplatě a šeptají jména svých obětí k měsíci. Motivy, které hra obsahuje, jsou hrůza, setkání s neznámým a snaha o záchranu vlastního rozumu i duše při střetu s podivnou stvůrou. Čím více se postavy zamotají do příběhu a nahlédnou dále, tím větší nebezpečí jim budou hrozit a na světě jsou mnohem horší osudy než smrt.

Mysteriózní detektivka: Zabývá se stejně jako horor nadpřirozenem, kouzly a magií. Oproti ní ale není hlavním prvkem strach a hrůza, ale především tajemství jako takové. Postavy zkoumají nějakou záhadu a mysteriózní okolnosti, které k ní vedly. Do děje zasahují podivné bytosti, z nichž ne všechny jsou postavám nakloněny, a ty jsou nuceny nahlédnout za oponu, která zahaluje běžný svět, a rozplétat tajemství za ní.

Drama: V popředí je především děj a postavy. Nic není černobílé a postavy samy musí kromě vyšetřování jako takového řešit především vlastní problémy. Postupně se třeba ukáže, že zdánlivě nesouvisející osudy dávají dohromady kusy skládačky, které pohnou příběhem jako takovým. Silné emocionální motivy a prvky jsou jednoznačně určující prvky hry, stejně jako vyvíjející se postavy a jejich osudy.

Odlehčený příběh: Odlehčený příběh je založen především na zábavě a vyšetřování je prostředkem, jak stupňovat napětí a veselost děje. Příběh se postupně zamotává a i ze zdánlivě banálních případů, jako je třeba vyšetřování nevěry, která neproběhla, nebo ztráty slavného vějíře, se stávají čím dál závažnější a veselejší spletnice. Libují si v slovních konfrontacích, záměnách osob, absurdních plánech i vtipných rozuzleních.

Dobrodružný příběh: V takové hře se postavy pustí do objasnění nějakého tajemství nebo se pokusí zachránit nějaké děvče v nesnázích. Příběh zde proudí rychle, scéna střídá scénu a postavy pokračují v cestě, přestože se jim do cesty staví nebezpečí a protivenství, která rázně překonávají. Vyšetřování zde spíše ustupuje do pozadí a je jen podkladem k objevování nových skutečností a ke zvrátům v příběhu.

PŘÍBĚHY

V mlze, která stoupala od Temže, byl sotva vidět vchod do starého sklepení kostela v opuštěné

části doků. Jen díky světlu lucerny byly vidět obrysy dvojice mohutných rváčů, kteří hlídali vchod. Oba měli v rukou těžké tyče, se kterými zřejmě uměli zacházet. Ve tmě za nimi se téměř ztrácel další muž, který na sobě měl rituální kápi. Mlhou se rozlehly kroky, když se přiblížil nějaký gentleman v drahých šatech, a oba strážci potězkali své zbraně. Muž ale odhrnul klopou, pod kterou se zaleskl symbol tajného řádu, a byl ihned vpuštěn dovnitř.

Dvojice přátel, která se až doteď skrývala za hromadou beden, na sebe pohlédla. Oba přikývli a natáhli kohoutky svých revolverů:

„Jsou tam všichni. Bůh ať se nad nimi smiluje, protože já se smilovat nehodlám.“

Impérium je plné příběhů. Každý z nich je kouzelný a zvláštní, ale hlavně je můžete prožít na vlastní kůži. Londýnský East End, jeho přístaviště a čtvrti vám nabízejí mnoho fantastických příběhů. S knihou Příběhy Impéria pak můžete jeho křivolaké uličky opustit, poznat Londýn a Anglii z jiné stránky nebo nastoupit na palubu lodi a vydat se na cesty po celém světě.

Londýn je obrovské město, kde prožívají své osudy a životy desetitisíce lidí. Zločin a jeho vyšetřování spojují všechny příběhy, které naleznete v této příručce, a jsou jejich ústředním tématem. Děj se odehrává v chudinských čtvrtích a kolem doků a přístavu v East Endu. Život je tu těžký, krutý a většinou i krátký. Nad temnou a spletitou změtí uliček, dvorků a úzkých průchodů, utopenou v londýnské mlze, se tyčí kamenné věže kostelů a ozvěna jejich zvonů zvoní umíráček. Komíny továren ve dne v noci chrlí k nebesům dusivý dým a v zapomenutých sklepeních slouží příslušníci skrytého bratrstva magický obřad síly. Do doků a přístavu připlouvají lodě vonící mořskou solí a dálkami. Temžské doky jsou branou do širého světa, odkud do Londýna proudí bohatství, cestovatelé a příběhy o širém světě

tam venku. Nejedna z obyvatel East Endu by dal hodně za to, aby mohl na jedné z lodí odplout pryč, dál po řece a k moři...

S pomocí tohoto dokumentu se můžete vžít do rolí detektivů vyšetřujících tajemné rituální vraždy, pronásledujících v temných uličkách stín Jacka Rozparovače, pátrajících po tajemné sektě, jejíž apokalyptické učení se začíná šířit mezi dělníky, nebo se pokusit odvrátit připravovaný atentát na ministerského předsedu. Stejně tak se můžete postavit na opačnou stranu barikády a s kumpány naplánovat loupež drahocenného diamantu, tajemného grimoáru nezměrné ceny z Britského muzea, vysvobodit kolegu z vězení nebo připravit krádež zásilky zlatých prutů z banky.

Jakkoli dechberoucí jsou podobné příběhy, tento sešit se rozhodně neomezuje jen na ně. Vyšetřování není jen věcí policie a některé zločiny jsou příliš tajemné a záhadné, než aby je dokázali vyřešit detektivové Yardu. Další zločiny také nikdy nevyjdou najevo, protože jsou řešeny daleko od denního světla. Jsou chvíle, kdy musí Rada Jejího Veličenstva pro věci magie vyslat vlastní lidi, aby vyšetřili porušení magického práva (které se v Anglii utvářelo po staletí), kdy musí soukromý detektiv vyřešit ošemetný případ, o kterém veřejnost nesmí nic vědět, nebo kdy nekorunovaný král podsvětí Barry Soams potřebuje zjistit, kdo páchá zločiny v jeho Londýně bez jeho dovolení a navíc mu usiluje o život...

Střepy snů vám k tomu všemu umožňují vaše londýnské příběhy vyprávět s filmovou svižností a dramatickostí.

Můžete tak například prožít filmový příběh, v němž několik hráčů plánuje a připravuje uskutečnění velké vlakové loupeže, zatímco další hráči v rolích policejních důstojníků sledují jejich stopu, šlapou jim na paty a snaží se celý zločin zmařit.



KONCEPTY PŘÍBĚHŮ

TAJEMNÁ BEDNA

Někdo se v noci vloupal do skladu přístavní společnosti a odcizil zde jedinou bednu, která nedávno připlula z Bavorska, předtím, než mohla být předána právoplatnému majiteli. Proč ale najednou po této bedně pátrají ozbrojení muži se silným německým přízvukem, bavorský velvyslanec byl dvakrát předvolán na ministerstvo zahraničí a kromě Yardu, který poslal do ulic všechny volné muže, se po ní pachtí také tajná služba. Co může být tak důležitého v jedné bedně?

KLETBA MUMIE

Trojice egyptologů se vrátila s novým objevem do Londýna, ale před zahájením výstavy o své práci v jižním Egyptě byl jeden z nich zavražděn. Někdo jej v temné uličce ubodal egyptskou obřadní dýkou a stejnou noc zmizela z muzea samotná mumie. Další z archeologů se pominul na rozumu, popsal svůj pokoj nesmyslnými nápisy a hieroglyfy a spáchal sebevraždu skokem do řeky. Poslední se ukrývá a žije ve strachu o svůj život. Ve městě se mluví o kletbě mumie, zatímco někteří lidé viděli mumii kráčet v londýnských ulicích. Co se tady děje? Co skrývají nápisy, které nešťastný vědec po sobě zanechal? Jde skutečně o kletbu, nebo o úplně něco jiného?

UPRCHLÝ AUTOMATON

Byla nalezena mrtvola významného tvůrce automatů, který byl ubit ve své vlastní dílně. Vše bylo na svém místě, kromě posledního automatonu, na kterém pracoval a kterého nestihl dokončit. Ten zmizel a od té doby byl spatřen na několika místech Londýna, jak beze smyslu bloumá uličkami. Nejméně tři další lidé byli ubiti stejně jako tvůrce sám a automaton vždy byl spatřen v blízkosti místa nalezení jejich mrtvol. Veřejnost se začíná děsit vraždícího stroje, policie po něm pátrá po celém East Endu a dělníci začínají vytvářet domobranu a rozbít další automatomy a stroje. Všechno hrozí vyvrcholit v ostrém konfliktu. Proč ale začal automaton vraždit? A je tomu skutečně tak? Kdo těží ze současné situace?

SVOBODNÉ IRSKO!

Na několika místech byly podniknuty útoky proti oficiálním místům, budovám policie nebo vlády. Exploze zdemolovala sídlo celní správy, několik mužů s šátky přes obličej přepadlo také policejní služebnu. Podle všeho jde o novou skupinu irských separatistů, která těmito útoky usiluje o vznik samostatného státu. Situace se vyhrcojuje, vláda už nasadila dobrovolnické oddíly, aby udržela pořá-

dek v ulicích, a zvažuje nasazení pravidelných vojenských jednotek. Stupňuje se násilí proti irským přistěhovalcům a zdá se, že každým dnem může být ještě hůř. Kdo ale stojí za těmi útoky? Jde skutečně o irské separatisty nebo je všechno jinak?

SMRT LVA SALONŮ

Hrabě Thomas Willford, královnin nevlastní synovec a černá ovce královské rodiny, byl dnes ráno nalezen v temné uličce mrtev. Série skandálů, které vrhaly temné světlo na celý dvůr, tak tímto dnem, zdá se, končí. Palác mlčí a odmítá komentovat spekulace, že tato smrt mu přišla podezřele vhod. Co také znamenají písmena „V.R.“, které někdo napsal krví mrtvého na dlažbu? Je to podpis vraha? Varování? Hrozba? Policie tápe a zdá se, že se chystají případ rychle smést ze stolu. Ale co se skutečně stalo?

OHEŇ V NOCI

Během noci lehl popelem honosný dům na Height street, který byl po několik generací sídlem rodu Holthornů a také bratrstva mágů Osmicípé hvězdice. Oheň zničil jen a pouze jediný dům, aniž by přeskočil na okolní domy nebo se dal uhasit před dokonáním svého zkázonosného díla. Zdá se, že byl řízen cizí vůlí a kouzlem, a mágové Osmicípé hvězdice to chápou jako vyhlášení války a připravují se do boje. Kdo se ale odvážil vzbudit hněv těchto mocných kouzelníků a za jakým účelem? Kdo je zodpovědný za případné rozpoutání magické války v ulicích i na stezkách kouzel?

SÉRIOVÝ VRAH

Celý East End již několik týdnů děsí přízrak sériového vraha, který s ďábelskou precizností a přesností vraždí zřejmě náhodně vybrané prostitutky a odděluje jim hlavy od těla, které pak někde pohodí. Policie zatím nemá žádnou použitelnou stopu a zákeřný vrah uniká jako fantom. Kdo se uchyluje k tak ďábelským činům a proč?

TAJEMNÉ ZMIZENÍ

Jedna z továren na břehu Temže má velké problémy. Beze stopy se jí ztrácejí pracovníci a má problém udržovat parní stroje a výrobu v chodu. Jakmile jednou zastaví výrobu, bude velmi obtížné na ni opět navázat. Proč ale dělníci další den nepřijdou? Přepjatila je konkurence? Co stojí za jejich zmizením? Ve městě se začíná povídat o prokletí a lidé se křížují, když jdou kolem budovy...

VYDÍRÁNÍ

Pana Thomase Wallosterna, významného továrníka a průmyslníka (majitele East Endských sléváren), někdo vydírá. Každý den nachází pod dveřmi

výhružné vzkazy a tajemné odkazy na cosi v jeho minulosti, co by jej zostudilo. Pan Wallostern se bojí skandálu, ale především toho, že někdo ví něco, co dávno pohřbil... a možná není sám. Co se snaží ukrýt? Kdo ho vydírá? A kdo další o tom všem ví?

MRTVOLY V ZAHRADE

Sir Holmshood si koupil dům se zahradou, který jeho majitel potřeboval rychle prodat a nabídl za něj velice výhodnou cenu. Rozhodl se sem přestěhovat a zanedbaný dům i zahradu zušlechtit. Když ale poprvé zahradníci zabořili rýče do země, narazili na pohřbené tělo. Scotland Yard převzal případ a začal pátrat po prodejci, jenže po tom se slehla zem. Mezitím na zahradě vykopali nejméně šest dalších těl dětí v různém stádiu rozkladu. Jedinou stopou je nápis „1C XV 55“ vyvedený křídou na zahradní zdi. Kdo se mohl dopustit tak zruďného činu? A proč zahradu tak rychle prodal? Jakou roli v tom má sir Holmshood? Co znamená onen nápis?

ÚNOS DÁMY

Šestnáctiletá dcera poslance Richarda Wentleye byla včera v noci unesena maskovanými muži v kápích. Poslanec je zoufalý a je ochoten zaplatit jakoukoli sumu za bezpečný návrat své dcery, když si policie, zdá se, neví rady. Zatím nepřišel žádný požadavek na výkupné nebo podmínky jejího propuštění, vše tak zůstává nejasné. Kdo ji unesl a proč? Jaký z toho může mít zisk? Jde o poslancevy protivníky v parlamentu? Nějaký zavrženíhodný kult? Nebo je to vše inscenované a jde úplně o něco jiného?

REMÍZA

Dnes v noci došlo ke gentlemanskému duelu, při němž „nešťastnou náhodou“ zemřeli oba muži. Mrtvoly byly nalezeny ráno konstáblem Peetersenem. Co se té noci vlastně stalo? Proč se pánové vlastně bili a kam se poděli jejich sekundanti, že nechali jejich mrtvoly tak nedůstojně ležet ve sněhu?

LOKACE

„Londýn je obrovský, příteli. Někoho tu najít, pokud nechce být nalezen, vůbec není jednoduché. Nicméně nezapoukejte. Pokud vám být nápomocen, jak jen to půjde. Občas musíte jen vědět, na které dveře zatukat...“

LOKACE

Továrna, Slévárna, Laboratoř, Kancelář obchodníka, Zasilatelství, Nákladní nádraží, Skladiště, Nábreží, Doky, Lod' vytažená k opravě, Mola, Rybářský trh, Hostinec, Náměstí, Nálevna, Nevěstinec, Temná ulička, Stoky, Opuštěná sklepení, Kostel, Hřbitov obehnaný zdí, Márnice, Sídlo klubu, Páchnoucí bažiny Isle of Dog, Dům aristokrata, Sídlo řádu, Nájemní pokoj nad hostincem, Palác, Zastávka londýnského metra, Vězení, Tunely pod městem, Studovna mága gentlemana, Knihovna, Hrobka keltského krále pohřbeného pod ulicemi, Dílna, Opuštěné skladiště, kde se scházejí skřetí revolucionáři, Irská hospoda, Tovární jídelna, Tajemná zarostlá zahrada, Opuštěný dům, Labyrint ve stokách

POSTAVY

Detektiv se posadil na bednu, která ležela hned vedle místa činu. S očima upřenými na podlahu si nepřítomně nacpal dýmku a napodruhé ji zapálil. Potáhl kouř, a aniž se otočil, oslovil svého společníka:

„Tohle není snadná věc, příteli. Zločin spáchaný za takových okolností a takovým způsobem...“

„Vím. Musíme rychle najít pachatele, nebo mezi lidmi vypukne panika.“

„Samozřejmě. A až najdeme pachatele, budeme muset zjistit, kdo za tím stojí.“

Na začátku je třeba vytvořit koncept vaší postavy. Nápady na takové koncepty můžete najít níže. Můžete se také rozhodnout, že vaše postava bude členem některé ze zájmových skupin, které uplatňují svůj vliv v oblasti East Endu. Může patřit k věrným poddaným Jejeho Veličenstva a **Dvora** jako takového. Královnini úředníci vždy prosazují vlastní politiku (často odlišnou od politiky Parlamentu) a nejen pro rozpory se Scotland Yardem se může stát, že se rozhodnou pro přímý zásah. Pokud do věci začnou být zapleteni agenti tajné služby, lidé z ministerstva nebo přímí emisaři dvora, začíná být zřejmé, že ve hře je víc, než se zdálo. **Církev** spravuje kostely a nesčetné majetky v oblasti. Její vyslanci kážou o milosrdenství a lásce k bližnímu, zatímco hromadí moc a ve skrytu jednají jménem kříže, ale nikoli ve jménu Páně. Vše z povzdálí sledují **magické skupiny**, které mají také co do věci říct. Domy mágů, členové Rady Jejeho Veličenstva pro věci magie, příslušníci různých tajných řádů a okultních spolků, stejně jako různé starobylé sekty nebo třeba Sídhe a ostatní obyvatelé Země kouzel – ti všichni zasahují ze skrytu do běhu této části světa. Proti nim stojí lidé, kteří zasvětili svůj život víře

v **technologii** jako hybatelku věcí příštích. Vynálezci a technici, průmyslníci a inženýři, kteří budují mohutné a dosud nepoznané technologické divy, stroje chrlící páru a sršící jiskrami. Většinu obyvatel ale tvoří **chudina** a **dělníci**, kteří umírají na cholera a hlad. Denně tu narůstá zloba proti strojům, které jim berou práci, továrníkům, kteří propouštějí své dělníky, a vládě, která nedělá dost, aby jim pomohla...

ZÁJMOVÉ SKUPINY LONDÝNA

Scotland Yard, Dvůr, Církev, Magické skupiny (Rada pro věci magie, tajné řády, starobylé sekty), Technologie (průmysl, vynálezy), Chudina, Dělníci, Podsvětí

Uvádíme zde několik možných konceptů postav, které můžete pro své hry použít nebo si je třeba upravit. Samozřejmě, že nejde o plný výčet - naopak, jde jen o několik krátkých příkladů z široké škály možností:

SCOTLAND YARD

Nejmladší **detektiv** sboru, kterého nikdo nebere vážně a jsou mu pro jeho nízký původ svěřovány spíše podřadné úkoly. Doufá, že se prosadí, a proto pracuje ve dne v noci. Povýšení by mu umožnilo postarat se o rodinu, protože nyní žije s manželkou i malou dcerou v nuzném a předraženém pokoji. Často se jim nedostává na jídlo, natož na doktory pro dítě.

Detektiv konstábl z dobré rodiny, zednář třetího stupně. Přestože je to dobrý policista, jeho vážnost úplně zničila rozluka s manželkou, která se od něj odstěhovala a za jeho peníze vede nákladný život. Povídá se, že svému manželovi nasazuje parohy poměrně často a on, starý dobrák, s tím nic není schopen udělat. Stejně tak ho ničí časté záahy a prosby o službičky ze strany vyšších míst a zednářů.

Starší **detektiv**, který dříve léta sloužil v Asii. Především pak u hongkongské policie, odkud se před nedávnou dobou vrátil a nastoupil v Yardu. Je častým návštěvníkem opiových doupat a je závislý na omamných jedech, které mu ničí život. Snaží se svého návyku zbavit, ale nedaří se mu to. Prodejci drog jej vydírají, protože odhalení jeho závislosti by ho společensky zničilo. Navíc se mu stále více zdá, že mu v patách jde stín něčeho, o čemž si myslí, že tomu uniknul odchodem z Hong Kongu...

Seržant sboru, který je polepšený zloděj. Má mezi londýnskou galérkou stále hodně známých, ale ještě víc nepřátel, které si udělal obléknutím policejního kabátu.

Jediný **trollí desátník**, který v Yardu slouží. Mezi ostatními na první pohled trčí a musí být třikrát tak dobrý než ostatní seržanti, protože vedení čeká jen na záminku, aby se „toho špinavého hro-motluka“ mohlo zbavit.

DVŮR

Ministerský **úředník**, který je vyslán osobně prošetřit případ na místě.

Hraběnka, zvláštní emisar Jejího Veličenstva a dvora.

Agent tajné služby, který se zajímá o zvláštní okolnosti některých událostí v East Endu.

Luxusní **prostituka**, do jejíž klientely patří nejvyšší kruhy Impéria.

Velvyslanec cizí země, zapletený do případu.

CÍRKEV

Vikář, který přijel z venkova najít dívku, která sem utekla, a vrátit ji jejím rodičům.

Řádová sestra, která pracuje v nemocnici a pronásleduje ji její minulost.

Potulný **kazatel**, který káže o konci světa a příchodu Spasitele.

Biskup, který intrikuje ve prospěch církve a neváhá jít v této cestě i přes mrtvolu.

Lovec přízraků, vyzbrojený vírou, krucifixem a revolverem se stříbrnými kulkami.

MAGICKÉ SKUPINY

Jeden z londýnských **Sídh**e jednající jménem svých pánů ze Země kouzel.

Mág gentleman pověřený svým domem, aby na vlastní pěst objasnil okolnosti záhadného případu a zametl stopy vedoucí k členům rodiny.

Rytíř tajného bratrstva, které usiluje o stvoření nového řádu světa.

Adept magického učení, který nezdědil příliš mnoho talentu, ale s tím, co umí, se musí nějak protlouct.

Student oxfordské magické koleje a pravidelný návštěvník přednášek kouzel.

TECHNOLOGIE

Vynálezce, který pátrá po automatonovi, kterého stvořil vlastníma rukama, ale nyní z neznámého důvodu údajně ve městě vraždí lidi.

Průmyslník, který ve městě vlastní několik továren a investuje nemalé prostředky do dalšího vývoje a výzkumu parních strojů a mechanizace výroby.

Gnómský **mechanik**, který leští skleněné díly pro složité stroje a věnuje se také jemné mechanice.

Inženýr, pracující na stavbě létacího stroje, který by člověku otevřel cestu k oblakům.

Homunkulus, uměle stvořený člověk, který si po svém stvoření uvědomil sám sebe.

CHUDINA, DĚLNÍCI

Jednooký uklízeč v továrně, kde se montují automati.

Malé děvče, které žije na ulici, protože mu zemřeli rodiče.

Skřetí dělník, který viděl, co neměl, a nyní je na útěku.

Slepý, jednonohý žebrák, který ve skutečnosti vidí perfektně a živí se jako placený informátor.

Pokojská, která pracuje v rodině Lorda Tolsteda.

LONDÝNSKÉ PODSVĚTÍ

Kapsář a mistr útěků, který se už potřetí za sebou dostal ze střežené věznice. Nemůže se nikde ukázat, protože je na něj vypsaná odměna a v případě lapení by jej čekal provaz.

Vyčouhlý kasař, schopný otevřít každý zámek, který kdy byl vyroben. Jeho sada paklíčů je mezi londýnskou galérou proslulá a je téměř neustále pod policejním dohledem. Snaží se předstírat před Yardem i děvčetem, se kterým nyní žije, že vede poctivý život a provádět svoje loupeže jen ve skrytu.

Cikánská komediantka, která využívá své představení jako záminku pro kapesní krádeže.

Irský separatista, plánující v Londýně atentáty na významné osoby, aby napomohl svobodě Zeleného ostrova. Je přesvědčený, že jedině pokud Irové ukážou svou sílu, budou jim Britové naslouchat.

Prostitutka, která se musí prodávat, aby měla na léky pro svého dvouletého synka.

OSTATNÍ

Soukromý detektiv, který na vlastní pěst řeší policejní případy a mezi zločinci stále hledá vraha své ženy a dítěte, který před lety unikl spravedlnosti.

Námořník a bývalý korzár ve službách Jejeho Veličenstva, který navštívil kraje, kam noha gentlemana dosud nevstoupila.

Rodinný přítel, který se snaží zachránit dobrou pověst dobrého známého.

Syn lorda, který se rozhodl zbavit svých starších příbuzných, aby získal dědictví po svém otci.

Bývalý voják, který nyní za úplatu nabízí svou čepel tomu, kdo nabídne víc.

ROLE I. ÚROVNĚ

Automaton, Cikán, Zloduch, Vrah, Vyšetřovatel, Svědek, Komplíc, Gentleman, Skřitek, Skřet, Troll, Kentaur, Trpaslík, Obr, Goblin, Rváč, Prus, Aristokrat, Dědic, Levoboček, Kluk, Děvče, Francouz, Samuraj

ROLE II. ÚROVNĚ

Barman, Veterán občanské války, Mág, Iluzionista, Věštec, Adept tajných nauk, Nekromant, Hermetický mág, Démonolog, Ritualista, Soukromý detektiv, Policejní vyšetřovatel, Prostitutka, Přistavní dělník, Servírka, Nádeník, Zlodějíček, Hazardní hráč, Kněz, Hrobník, Voják, Námořník, Pokojská, Služka, Komorník, Doktor, Důstojník armády Jeho Veličenstva, Příručí, Vedoucí továrny, Úředník, Soudce, Zaměstnanec ministerstva, Lovce upírů, Vynálezce, Vikář, Diplomat, Alchymista, Bylinkářka, Student tajných nauk, Právník, Soudce, Kuchař, Kapitán, Zahradník, Puškař, Agent tajné služby, Uprchlý trestanec, Obchodník, Průmyslník, Horník, Květinářka, Zloděj snů, Člen tajného řádu, Pirát, Inženýr

ROLE III. ÚROVNĚ

Duelista, Skvěle tančí, Výborný šermíř, Tvůrce automatů, Odborník na parní stroje, Umí se prát, Vlastní automata, Má kontakty v politice, Vyzná se ve stokách, Snímání otisků, Odborník na palné zbraně, Odborník na parní stroje, Otevře každý zámek, Skvěle plave, Má psa, Vyzná se v intrikách, Umí napodobit přízvuk, Má výborné vystupování, Vyjedná dobrý obchod, Znalost balistiky, Šarm, Vědecký přístup k vyšetřování, Revolver, Obušek, Znalost medicíny, Posmrtné změny na lidském těle, Čepel v holi, Dalekohled, Ukrytý derringier, Kniha kouzelnických triků, Přátelé zednáři, Znalost etikety, Překrásné šaty, Asijské bojové umění, Rázný pravý hák, Irská tvrdohlavost, Sada na kopírování klíčů, Měsíc plný peněz

HODNOTY

Peníze, Čest, Moc, Poddání, Zákon, Král, Šéf, Politický vliv, Domov, Ženy, Lék na nemoc, Pověst, Plný žaludek, Hrdost, Umění, Spravedlnost, Svoboda, Kontakty, Řád, Odpuštění, Tajemství, Magie, Moře, Poctivost, Pomsta, Práce, Bůh, Dábel, Očistec

CHARAKTERISTIKY

„Jasně, že jste nevinný. Jeden každéj v týhle cele je nevinnej. Do toho opiového doupěte ste si všichni jistojistě skočili jenom na mlíko. To si ale, kamaráde, schovej pro soudce - mě teď zajímá jenom jméno, příjmení a bydliště, ať tě můžu zapsat do papírů.“

CÍLE

Zjistí kdo je viníkem?
 Dopadne viníka?
 Nalezne ztracený klenot?
 Ukradne klenot?
 Odstraní konkurenci?
 Zjistí, co se stalo té noci?
 Zachrání uneseného?
 Uprchne z Londýna?
 Převezme továrnu?
 Stane se jedním z mágů?
 Dokončí rituál včas?
 Získá zpět magickou knihu?
 Unese panskou dceru?
 Najde lék?
 Získá dědictví?
 Podaří se mu prodat prokletý předmět?
 Doručí dopis včas?
 Vyčistí londýnské stoky?
 Zbaví se pirátů?
 Dokončí stavbu lodi/lokomotivy?
 Dokáže postavit létací stroj?
 Propracuje se z žebračky na kněžnu?
 Najde vhodného nástupce?
 Očistí své jméno?
 Zabrání demolici továrny?
 Najde si stálou práci?
 Pomstí se?
 Zbohatne?
 Získá srdce dámy?
 Zamete po sobě stopy?
 Získá lodní lístek do Indie?
 Vydělá si na vlastní loď?
 Bude pasován na rytíře?

ŠRÁMY

Neumí plavat, Bez rumu ani ránu, Chudoba, Cholera, Špatná pověst, Ošklivost, Hlad, Koftavost, Stud, Neohrabanost, Nedoslychavost, Strach z automatónů, Chamtivost, Pronásledují ho duchové, Stáří, Zjizvený obličej, Opilost, Kulhá na chromou nohu, Strach z londýnské mlhy, Nedochovilnost, Mořská nemoc, Slabost, Špatný zrak, Prokletý, Zbabělec, Kleptomanie, Nikomu nemůže věřit, Zapomnětlivost

ZÁVĚREČNÉ SHRNUÍ

Soukromý detektiv se opřel o krb, pečlivě si vyklepal dýmku a pak ji nacpal novým tabákem. Když ji zapálil a vyfoukl první oblak dýmu, otočil se konečně k čekajícím v místnosti a lehce se uklonil:

„Velmi se omlouvám, že jsem vás sem všechny zavolal. Jsem si jistý, že máte vlastní povinnosti, a proto vám děkuji, že jste se z nich uvolnili a tento večer jste přišli. Policie případ sice uzavřela, ale zesnulý pan Williams si mě najal, abych ho vyřešil. Dámy a pánové... vrah nyní sedí mezi námi...“

Mezi nejdůležitější prvky tohoto prostředí patří **tajemství**, které je pro příběh velmi významné. Nikdo neví, kdo je skutečným pachatelem zločinu, z jakých příčin jednal nebo co je skutečným pozadím případu. I po odsouzení pachatele se mohou objevit skutečnosti, které vás donutí podívat se na události z naprosto jiného úhlu a vyjdou vám zcela jiné výsledky než předtím. Do děje zasahují také tajemné události, společenství a prvky.

Důležitým pojítkem je sám **East End**. Říční doky, továrny a chudinské čtvrti kontrastují s bohatými a výstavnými domy a částmi, kde sídlí majetní občané. Tento kontrast a mlhou zahalené labyrinty úzkých uliček, dvorků a starých domů jsou pozadím všech událostí a mají na ně důležitý vliv.

Jednoznačným prvkem, který určuje zvláštnost příběhu, jsou také **magie a technologie**, které do hry vstupují. Ve hře se mohou mihnout skřítkci, elfové, magové nebo třeba automatoní a podivné mechanismy založené na hodinových nebo parních strojích. Čáry a kouzla tu skutečně fungují a zasahují do životů lidí.

Příběhy odvrácené strany Londýna sice končí, ale můžete ve zkoumání jejich světa pokračovat a nahlédnout do Příběhů Impéria. Najdete v nich Londýn, jak ho neznáte, i celý viktoriánský svět 19. století.

