ČLOVĚK

Ticho kanceláře vyšetřování organizovaného zločinu přehlušoval jen hukot starého počítače. Dana hleděla do namodralé záře monitoru v temnotách kanceláře upřeným zrakem. Přepálená káva, kterou pila, nebyla jen hořká, nesla v sobě ostře kyselou pachuť. Daně vůbec nechutnala, dovedla jí ale udržet vzhůru i tři hodiny po půlnoci. Detektivka zkoumala případ úmrtí kapitána New Yorské policie, Harryho Godwina. Kapitán byl nalezen ve svém bytě mrtev. Lékařská zpráva udala jako příčinu smrtí srdeční selhání. Násilná smrt byla ihned vyloučena. Toxikologická zpráva dokládala, že při rozboru kapitánovy krve byly odhaleny pouze zbytkové stopy alkoholu a tudíž tak vyvrátila možnost, že by byl kapitán otráven. Kapitánovi bylo padesát tři let, přesto byl ve výborném zdravotním stavu. Nebral žádné léky ani na tlak ani na srdce, netrpěl na dědičné nemoci, byl aktivní sportovec a krom svátečního popíjení neužíval žádné toxické ani návykové látky. Jediná anomálie, kterou koroner našel, byl zčernalý prostředníček na Godwinově pravé ruce. Soudní znalec tomu ale nevěnoval moc pozornosti a prohlásil, že příčinnou smrti bylo selhání srdce v důsledku vyššího věku.

Dana by se tomu případu o moc víc nevěnovala, kdyby jí externista Federálního úřadu pro vyšetřování nedal tip. Tip to byl podivný – vyzýval Danu, ať zjistí od paní Godwinové, manželky kapitána, zda si nevzpomíná na případ odcizení duplikátu italské renesanční sochy rohatého Mojžíše od Michelangela ze soukromé sbírky. Dana předtím s tímto externistou nikdy nespolupracovala, slyšela o něm již ale pár historek. Externista se jmenoval Angus a byl specialistou na fyziku a matematiku. Věnoval se ale také detektivní práci a logické dedukci. Ve sborech byl vnímán jako neškodný podivín, kterého zajímalo vše od počítačů po rybaření. Anguse proslavil jeho postřeh a hlavně závěry, které velmi přesně dovedly nasměrovat vyšetřování přímo k viníkovi. Nebýt toho, že odmítá nosit zbraň, byl by Angus dobrý federální agent. Dana Angusově tipu nevěnovala moc pozornosti, rozhodla se ale, že věnuje manželce kapitána návštěvu. Paní Godwinová o žádné soše nic nevěděla, sdělila ale agentce, že její manžel musel být nějak zavražděn. Tvrdila, že Harry Godwin byl zcela zdravý a ještě před týdnem byl na úplné zdravotní prohlídce, která neodhalila žádnou závažnou chorobu. Paní Godwinová nebyla v čase úmrtí svého manžela doma, odletěla na návštěvu za svým synem a snachou. Nic jiného se od paní Godwinové agentka nedozvěděla. Dana se rozhodla z povinnosti prozkoumat lékařské zprávy. Její intuice zbystřila, když si potvrdila, co jí pověděla paní Godwinová. A tak začala pátrat.

Krom záhadné smrti odhalila i jiné podivnosti. Kapitán za celou dobu své služby byl naprosto vzorným policistou. Neměl ani jeden záznam, ani jednu důtku, nikdy nebyl postaven před kárnou komisi. Nikdy nebyl souzen z nedbalosti či zneužití pravomoci. Ne, že by byl uznán vinným, on nikdy nebyl ani obžalován. Za dvacet devět let policejní služby to působilo velmi podezřele. Naopak vyznamenání a pochvaly u jména Godwin jen vršily. Harry Godwin byl archetypem dobrého poldy. Dana vše předala svým nadřízeným, nikdo se tomu však nevěnoval. A proto teď do noci procházela všechny kapitánovy složky. Krom toho, že Harry Godwin vždy úzce spolupracoval se všemi starosty města New York a snažil se angažovat v lokální politice, nenalezla o něm Dana nic. Nenalezla ale ani žádnou zmínku o případu s rohatou sochou.

Dana celou noc probděla. Ráno se upravila a šla na sjednanou schůzku se svým kontaktem, novinářem z Daily Planet, Clarkem. Clark s Danou spolupracoval již nějaký čas, vždy se to týkalo ale menších případů a jen těch v New Yorku. Clark se s agentkou dělil o informace, co sám zjistil a tím získal do Dany přístup ke všemu, co potřeboval na sepsání svých článků. Novinář s agentkou respektovali profesi toho druhého a věděli, co nesmí překročit, aby jejich spolupráce neskončila. Setkávali se vždy tradičně v kavárně Central Perk.

„Máte pro mě něco?“ zeptala se agentka novináře.

„Vlastně ano a je toho hodně. V našem archivu jsem našel spoustu článků o kapitánově minulých případech, hodně o jeho vyznamenáních, úspěších i hrdinských činech. Vy myslíte, že jeho smrt nebyla jen tak?“ začal vyzvídat Clark a přitom ze své aktovky vylovil několik papírových složek. Dana upírala pohled na staré složky, novináře vnímala spíše napůl.

„Nevím… ale vedení si to nemyslí. Je to spíše formalita," odpovídala a přitom listovala jednou složkou, „no… a co ta rohatá socha?"

Clark se pousmál: „Víte, to mě nejprve docela zarazilo. Vůbec jsem netušil, že něco takového existuje. Ale představte si, ono to opravdu s kapitánem souvisí."

„Hmm?" vyzvala Dana novináře, přitom ale stále studovala, co jí Clark přinesl.

„Totiž před asi patnácti lety ta socha byla opravdu odcizena," odpovídal Clark a přitom začal hledat konkrétní článek ve změti papíru na stole, „a kapitán se účastnil na vyřešení toho případu. Zjistilo se, že za to může ruská mafie. Někde to tady mám… Počkejte."

Clark nemohl najít podklady a pokračoval tedy proto po paměti: „Rusové odcizili tu sochu a aby zakryli stopy, zavraždili několik svých lidí. Dost hrozným způsobem. A i poté, co byla socha nalezena, mafiáni se dál mstili všem, jež napomohli jejich odhalení."

„Dost hrozným způsobem?" podivovala se zvědavě Dana, od papírů ale nevzhlédla.

„No víte," ošíval se Clark, nebylo mu příjemné myslet na praktiky východoslovanských zločinců, „mučení všeho druhu a tak… Řezali jim prsty a podobně."

„Řezali jim prsty?" zeptala se důrazně Dana a poprvé upřela pohled na Clarka.

„Ano… je to důležité?" zeptal se Clark, který vypadal čím dál více nervózněji.

„Nebyly to prostředníčky na pravé ruce?" pokračovala v dotazování Dana.

„Asi… ano, musím se podívat do složky" zamyslel se Clark, jeho nervozita přecházela do zmatení, „ale... jak to víte?"

Hovor přerušilo vyzvánění mobilního telefonu. Dana jej zvedla a představila se.

„Agentko, jste to vy, kdo vyšetřuje vraždu Harryho Godwina?" promluvil z telefonu starší mužský hlas.

„Ano," potvrdila Dana, „zatím se ale ještě neprokázalo, že jde o vraždu."

„Jde o vraždu," odpověděl hlas, „a já budu v jejím vyšetřování váš nový partner."

Dana byla zmatená obdobně jako Clark, ač z jiných důvodů: „Nový partner? Já myslela, že na zahájení vyšetřování je málo důkazů..."

„Ano, nový partner," zazněl klidně hlas, „pokud vím, žádného nemáte. Vaše práce mě přesvědčila, že jde o vraždu. Nadřízení schválili zahájení vyšetřování."

„Vy sledujete mé vyšetřování?" dotazovala se podrážděně Dana, „proč? Kdo vlastně jste?"

„Můžete mi říkat Bill."

Tvorba Postavy

Gabrielle seděla na lavičce a listovala svým deníkem. Za poslední dva měsíce se stalo tolik věcí, dívka přitom ale neměla čas nic zapsat. Seděla tedy teď a přemítala. Její učitel jí vždy říkal, že počátek poznání se nachází v poznání sebe sama, neboť na počátku vědění jsme vždy jen my. Proto tedy přemítala nejdříve o sobě samé a až pak začala zapisovat do své knížečky…

Před samotným hraním je třeba vytvořit postavy. Tvorba postav se řeší na prvním sezení, hráči přichází na tvorbu postavy připraveni. Každý hráč se seznámí s procesem tvorby postavy a připraví si příběh postavy a její hlavičku. Příběh postavy pošle hráč ještě před sezením vypravěči s dostatečným předstihem. Každý hráč si s sebou vezme papír a tužku. Po dohodě ve skupině si každý přinese nevyplněný deník postavy nebo ve spolupráci s vypravěčem pak budou deníky vytištěny před první kapitolou hry pro všechny postavy jedním z hráčů. Na začátku sezení se hodem kostky určí pořadí hráčů, jež je pro celou tvorbu postavy neměnné.

Pokud hraje větší skupina lidí, je možné tvorbu postavy rozdělit na dvě sezení, kdy v každém musí být alespoň tři hráči, lépe však alespoň čtyři.

Během tvorby postavy má vypravěč možnost jakékoliv rozhodnutí hráčů z příběhových či logických důvodů vetovat. Během tvorby postavy může jakýkoliv hráč vznést námitku proti jakémukoliv rozhodnutí vypravěče či jiného hráče. Vypravěč pak může sám rozhodnout či nechat hlasovat hráče, dle svého uvážení.

Hráči Angus, Bill, Clark, Dana, Ellen, Freddy a Gabrielle se spolu s vypravěčem setkají na prvním sezení, aby vytvořili postavy. Postavy se tvoří všechny najednou – hráči mají trpělivost a vypravěč dostatek času. Každý hráč má v hlavě rozmyšlený příběh postavy, všichni příběh poslali vypravěči (Clark jej poslal dva dny před sezením, je od vypravěče po zásluze pokárán). Všichni hráči si přinesli papír a tužku – každý ví, že to je naprosto snadná věc na zajištění a každý si jí pro hru tedy zajistí. Hráči se dohodli s vypravěčem, že vypravěč zapíše všechny statistiky postav a předělá je do elektronické podoby a Freddy je pak vytiskne (hráči mají hodného vypravěče a také poděkují Freddymu). Přesto si ale každý hráč o své postavě podrobně vše zaznamenává. Hráči si hodí kostkami a určí se pořadí od nejvyššího hodu po nejnižší – pořadí hráčů je Angus, Bill, Clark, Dana, Ellen, Freddy a nakonec Gabrielle. Vypravěč si pořadí poznamená.

Příběh

„Jak probíhalo vaše přijetí k Úřadu?“ zeptala se Dana Billa. Věděla o Billovi, že patřil do staré školy, od časů jeho nástupu se mnoho změnilo. Zajímalo jí ale, jak moc.

„Nic zvláštního. Vyplnil jsem dotazník – jméno, příjmení, datum a místo narození a nakonec vzdělání. Pak si mě vyfotili, změřili a nakonec proběhl pohovor. Ptali se mě na pár mých kontaktů, na mé dětství a předchozí práce. Nakonec se ještě ptali na rodinu a příbuzné.“

„Nic víc? Žádné bezpečnostní prověrky, žádné finanční kontroly nebo tak?“ zeptala se spíše ze zvědavosti Dana.

„Nic víc,“ odpověděl neutrálně Bill.

Nejdříve se určují základní vlastnosti a příběh postavy. Postupuje se v pořadí pro tvorbu postavy. První hráč si vyplní hlavičku postavy.

- Jméno: občanské jméno postavy, lze dodat i přezdívku.
- Koncept: dvouslovný popis postavy jako takové.
- Pohlaví, narození a národnost
- Temperament: jeden ze čtyř – cholerik, melancholik, sangvinik nebo flegmatik.
- Bytí: člověk a nebo jiné druhy bytí (vlkodlak, suulv, upír, ghoul, probuzený, akolyta).
- Duše: morální pravidla člověka (moderní morálka, křesťanství, buddhismus a jiné).
- Vzhled: přibližný vzhled, lze jej doplnit i fotografií.
- Dva dramatické póly: póly musí být dostatečně protichůdné, určují dvě nejvýraznější povahové vlastnosti postavy, které spolu neustále zápasí.
- Motivace knihy: motivace, se kterou vstupuje postava do první knihy. Hráč by měl mít motivaci rozmyšlenou, finální podoba závisí na dohodě s vypravěčem (kvůli relevantnosti v příběhu i kvůli náročnosti)

Dále hráč odvypráví stručný příběh své postavy. Ostatní hráči poslouchají, příběh bude sloužit jako opora při vytváření hráčovy postavy. Po odvyprávění příběhu je na řadě další hráč. První hráč musí určit alespoň jednu věc v příběhu druhého hráče dle své představy, může určit až věci dvě. Každý hráč musí takto určit skutečnost příběhu pro každého následujícího hráče. Poslední hráč neurčuje nic. Vypravěč má možnost určit jakoukoliv skutečnost pro jakoukoliv postavu.

Dana vyplňuje hlavičku své postavy

- Jméno: Dana S.
- Koncept: důsledná detektivka
- Pohlaví, narození a národnost: žena, narozena 23.2.1986, američanka.
- Temperament: melancholik
- Bytí: člověk
- Duše: morálka
- Vzhled: Zrzavé vlasy po ramena, světle modré oči, nižší atletická postava, ostrá tvář.
- Dva dramatické póly: racionální a emotivní.
- Motivace knihy: vypátrat vraha Harryho Godwina – po dohodě s vypravěčem mění na vypátrání záhady okolo Harryho Godwina.

Dana vyrůstala v Marylandu, měla dva bratry a jednu sestru. (Clark zasahuje a říká, že její otec zemřel před několika lety, matka ještě žije). Dana studovala na Marylandské univerzitě exaktní vědy (Clark zasahuje a říká, že otcovo přání bylo, aby se z ní stala lékařka a proto studovala po jeho smrti medicínu ve Stanfordu). Dana se po ukončení studia přestěhovala do New Yorku a přidala se k FBI. Prošla výcvikem pro práci v terénu a v současné době se snaží budovat svou kariéru.

Vztahy

Gabrielle vyzvídala svou novou spolubydlící. Ellen přijela do New Yorku z Kanady, kde žila poslední tři roky. Gabrielle o jejím příjezdu věděla, dostala zprávu od své „druhé“ rodiny.

„To tu v New Yorku nikoho neznáš?“ zeptala se dívka dospělé ženy.

„Ne, jen tebe,“ odpověděla Ellen tiše a přitom si vybalovala své věci, „máme tu další příbuzné?“

„Je tu můj učitel,“ povídala Gabrielle, „já samozřejmě a pak pár známých. Jinak ale skoro vůbec. New York není nejhezčí město, když se tak na to podíváš. Proč jsi sem tedy jela?“

Ellen chvíli rozmýšlela odpověď: „Někoho hledám. Starého známého...“

„Tak přeci jen tu někoho znáš,“ usmála se dívka, „kdo to je?

„Tak to není,“ mírnila Ellen Gabriellino nadšení, „jde o někoho, kdo mi značně ublížil. Říká si Freddy. Ale nemyslím, že to je jeho pravé jméno.“

Poslední hráč v pořadí vybere jednu až dvě postavy a určí, jak se tyto postavy s jeho postavou znají. Jedna z těchto postav může být se svolením vypravěče postavou nehráčskou. K jedné z takto vybraných hráčských postav iniciuje hráč citovou žádost – hráč řekne, co jeho postava od vybrané postavy žádá (a určí i pravidly, jak se tato žádost projeví v citech). Hráč postavy, jež je vybrána pro žádost, určí, proč tato žádost nemůže být zatím naplněna. Takto vytvořená citová žádost je již iniciována (zaškrtnutí prvního stupně žádosti). Následují ostatní hráči v opačném pořadí. Každý hráč musí vybrat známost alespoň k jedné postavě, která ještě nebyla na řadě.

Dana je vybrána při tvorbě vztahů Ellenou, která říká, že jsou sestry (dohodnou se, že nevědí, že jsou teď ve stejném městě). Dana si vybírá za známost Anguse jakožto kolegu z práce – po Angusově námitce se dohodnou, že Angus funguje jako externista pro FBI, kde Dana pracuje. Dále Dana určuje, že se zná z Clarkem a že s ním spolupracuje kvůli informacím a vzájemně si tak pomáhají. Nakonec je Dana vybrána ještě Billem jako známost, Bill tvrdí, že si zajistil dostatečný přístup k FBI, aby mohl fungovat dočasně jako Danin nadřízený.

Dana vyslovuje citovou žádost k Ellen jako ke své starší sestře – žádá od ní respekt a uznání kvůli její práci (v citech Respekt +1). Ellen odmítá, protože Dana zatím nic nedokázala a i kdyby, stále to bylo jen s podporou zákonů a týmu (Ellen byla zvyklá přežívat sama v divočině). Bill vybírá Danu jako cíl své citové žádosti – chce v ní zpochybnit správnost a morálnost fungování FBI a vzbudit v ní touhu překročit tuto organizaci (v citech Touha +1). Dana odmítá, protože kariéra u FBI pro ní byla doteď životním snem.

Atributy

„Co po mě chcete?“ zeptal se znechuceně Clark, „nemám rád, když mě někdo nutí setkávat se na takových místech. Zvláště pak, když je to někdo jako vy.“

„Potřebuju informace,“ odpověděl Freddy.

„Copak, uznáváte, že jste moc hloupý, abyste si to odvodil sám,“ vysmíval se Clark Freddymu, „a nebo víte, že jste tak hnusný, že by vám nikdo jiný nic neřekl?“

„Máš pravdu. Sem hnusnej a blbej. Za to ale nemůžu, tohle mi bylo daný,“ promlouval Freddy a přitom si protáhl záda i ruce. Clark zpozoroval jak se Freddyho svaly napnuly a znejistěl. Byly to vskutku velké svaly.

„Já můžu jen rozhodnout, co s tim, co mám, udělám. A když mi někde něco chybí, tak prostě du a hezky někoho poprosim vo pomoc,“ pokračoval výhrůžně Freddy a velmi zle se na Clarka ušklíbl.

Postava má šest atributů – viz sekce Atributy v kapitole Postava. Každý Atribut začíná na jedné tečce. Hráč v pořadí vybere jednu sadu teček: 4, 3 a nebo 2. Vybere jednu skupinu atributů: Fyzické, Sociální a nebo Mentální. K vybrané skupině hráč rozdělí tečky z vybrané sady. Druhý hráč v pořadí vybere druhou sadu a rozdělí její tečky do skupiny, kterou vybere. Třetí hráč rozdělí tečky poslední sady do poslední skupiny.

Dana si vybere sadu čtyř teček a přidělí jí k Mentálním Atributům. Inteligenci dá tři tečky a Rozhodnosti jednu tečku. Ellen vybere sadu tří teček a přidělí je Danině Fyzickým Atributům. Obratnosti dá jednu tečku a Konstituci dvě tečky. Freddy rozděluje dvě tečky k Sociálním Atributům. Obě přidělí k Vyrovnanosti. Dana má tak tyto Atributy: Obr 2, Kon 3, Šarm 1, Vyr 3, Int 4 a Roz 2.

Dovednosti

„Kdo to je?“ zeptal se Bill Dany.

„Angus, externí specialista,“ odpověděla agentka a pozdravila se s procházejícím Angusem.

„Na co se specializuje?“ vyzvídal dál Bill.

„Vlastně… má docela široký záběr,“ Dana se musela zamyslet, než pokračovala, „vyzná se ve fyzice a v chemii, ví ale i něco o historii a kultuře. Trochu fušuje do medicíny a má netradiční uvažování.“

„Proč není v Úřadu,“ vyzvídal zaujatě Bill, „a nebo proč nepracuje pro bezpečnost?“

„Štítí se zbraní,“ odpověděla s pousmáním Dana.

„I tak, teď se bude hodit,“ řekl spíše pro sebe Bill.

„Angusi!“ zvolal agent a hodil externistovi složku s případem. Angus se marně snažil složku zachytit. Skočil do vzduchu a on i složka s hlasitým plesknutím skončili na zemi.

„Až se seberete, podívejte se prosím do té složky,“ požádal Bill se spikleneckým mrknutím Anguse, „hodil by se nám váš pohled na věc.“

Na začátku má postava pět teček ve Znalosti svého rodného jazyka. Všechny ostatní Dovednosti začínají na nule. Každý hráč si předepíše takové Znalosti a Schopnosti, které se hodí pro jeho postavu, Talenty jsou pro všechny stejné. Hráč vybere jednu sadu teček: 11, 9 a nebo 7. Vybere jednu skupinu dovedností: Talenty, Schopnosti a nebo Znalosti. Pak přiřadí polovinu teček ze sady (zaokrouhleno nahoru) do vybrané skupiny. Druhou polovinu rozdělí postavě následující hráč v pořadí. Třetí hráč vybírá druhou sadu a skupinu. Rozdělí poloviny teček vybrané sady do vybrané skupiny, zbytek rozděluje hráč tvořené postavy. Poslední sadu do poslední skupiny rozděluje třetí hráč. Při přidělování teček nelze jedné dovednosti dát 5 teček, pro přidělení 4 teček je třeba svolení vypravěče.

Dana si ze Schopností předepíše Padělání, První pomoc, Zápas, Pistole a Přesvědčování. Ze Znalostí si předepíše Matematiku, Strategii, Medicínu a Ovládání počítačů. Vybere sadu jedenácti teček a přidělí ji ke Schopnostem. Rozděluje tak šest teček – První pomoc 1, Zápas 1, Pistole 2 a Přesvědčování 2. Ellen rozděluje do těchto Schopností zbývajících pět teček – První pomoc +2, Pistole +1, Přesvědčování +2 (je třeba svolení vypravěče, protože Přesvědčování bude pak na 4) (Padělání u Schopností nemá žádnou tečku, to ale nevadí). Freddy vybírá sedm teček a přiřazuje je k Talentům. Freddy rozděluje čtyři tečky – Atletika 1, Vnímání 2 a Sebeovládání 1: Dana rozděluje do Talentů zbývající tři tečky – Vnímání +1, Vystupování +1 a Empatie +1. Poslední sadu (devět teček) rozděluje Gabrielle mezi Znalosti – Matematika 2, Strategie 2, Medicína 3, Ovládání počítačů 1, Kultura 1 (přidána po dohodě s vypravěčem).

Ostatní

„To bych ti klidně rád řek," začal pobaveně odpovídat Freddy, „kdybych to ale věděl."

„Když tohle neznáš," zeptal se s nedůvěrou Bill, „jak to, že jsi členem?"

„To víš… nejsem možná nejnadanější," odpověděl Freddy s pobaveným šklebem, „mám tady ale dost kontaktů a hlavně – nevadí mi ušpinit se při čištění toho bordelu, co tady všude je. Jestli chceš, můžu vyčistit i něco za tebe. Nebo ti dohodnout s někym schůzku a tak..."

„Dobře, dohodnuto," otočil Bill okamžitě, „ty mi pomůžeš s nějakou špínou a hlavně mě seznámíš s místní honorací. A já ti pomůžu zbavit se té šílené ženské."

Hráč si vybere systém pro svou Duši a určí aktuální stupeň pro svou postavu – musí volit z hodnot 9, 7 a nebo 5. Druhý hráč v pořadí vybere jedno z čísel, jež nebylo použito pro Duši – toto číslo, vynásobeno dvěma, je počet bodů Zázemí postavy. Druhý hráč rozdělí polovinu bodů Zázemí mezi Zázemí a Nadání, druhou polovinu rozdělí hráč postavy. Oba hráči smějí při rozdělování přidat dohromady až deset teček Závazků a Vad – tečky Závazků a Vad přidávají další tečky do Zázemí na rozdělení. Poslední číslo, jež nebylo přiděleno ani Duši ani Zázemí, je přiděleno Nadpřirozenu. Pokud se tvoří postava i s Nadpřirozenem, rozdělí třetí hráč tečky Nadpřirozena, jinak zůstanou uloženy a rozdělí je hráč postavy v okamžiku získání Nadpřirozena.

Dana si pro Duši vybere Morálku a přiřadí jí hodnotu 7. Ellen vybere hodnotu 9 pro Zázemí – Dana tak má 18 bodů Zázemí (9 x2). Polovinu rozdělí Ellen a polovinu Dana. Obě vyberou i nějaké Vady a Závazky. Výsledek po sečtení: Zdroje 3, Titul 2 (FBI), Sídlo 5 (Velikost 2, Zabezpečení 3), Licence 5 (Řidičský průkaz 1, Vysokoškolský titul 2x1, Zbrojní pas 2), Milý vzhled 2, Bystré smysly 2, Závislost 1 (kofein). Dana je člověk, ukládá si pět bodu do Nadpřirozena do budoucnosti.