

ŠERO

Šero

I. Teorie, vysvětlení, definice

Co je to Šero?

Šero je zvláštní realita, která prostupuje naším světem. Můžeme jej chápat jako jakousi alternativní dimenzi, která náš svět zároveň zrcadlí a zároveň je jeho opakem. To, co se děje v Šeru, může (ale nemusí) ovlivňovat i reálný svět a naopak.

Pro Jiné má Šero mnohá využití – je možné v něm bojovat, schovat se v jeho stínech, hovořit bez jazykové bariéry. Není ale dobré jej podcenit. Práce s Šerem vyčerpává, a neopatrného Jiného může Šero uvěznit či zcela pohltnout. Duše takového nešťastníka se pak stává věčným poutníkem - **padlým Jiným**.

Svět si povzdechl a rozestoupil se. Do zad jako by mi udeřily letištní reflektory a vykrojily ze tmy dlouhý útlý stín. Stín se lehce vlnil, získával hloubku a prostor a postupně mě vtahoval do sebe – tam, kde žádné stíny nejsou. Pak se stín odtrhl od špinavého asfaltu, postupně se napřimoval a zapružil jako sloup těžkého dýmu. Běžel přede mnou...

Zrychlil jsem, prorazil šedivou siluetu a vstoupil do Šera. Barvy světa rázem pohasly. I auta na vozovce jako by v čemsi uvízla a zpomalila.

Noční hlídka, str. 27

Hladiny Šera

Šero má několik hladin, většina Jiných se však za celý život setká pouze s první a druhou. Jsou prokázány i další, hlubší, hladiny, ale do nich umí vstoupit jen Velcí Jiní (dalece mimo kategorie), popřípadě ti, kteří tomu byli speciálně vycvičeni (např. Inkvizice).

Pokud Jiný vstoupí do Šera, z našeho světa není vidět – maximálně tušíte něčí přítomnost či máte nepříjemný pocit, že za vámi někdo stojí. Na Jiného v Šeru nelze reagovat, mluvit ani kouzlit (není-li ve výjimečných případech řečeno jinak), on však vnímá (a může ovlivňovat – i útočit či kouzlit) reálný svět.

„Vlítla do Šera!“ vykřikl jsem, odlepil se od zdi a horečně pátral po svém stínu. Edgar si ale nejdřív prověřil, jestli nás nešálí a prostě nám nezmátla zrak.

V první hladině jsme se ocitli prakticky zároveň. Pohlédl jsem na Edgara s obavou – jak ho asi Šero změní?

Ale ne, nic zvláštního se nestalo. Zůstal téměř beze změny, jen vlasy mu mírně zřídly.

V druhé hladině, kde se domek proměnil v hrubě roubenou chatrč, jsme se zastavili a jeden na druhého pohlédli. Arina tu samozřejmě taky nebyla.

„Zmizela do třetí hladiny...“ zašeptal Inkvizitor. Vlasy už mu vymizely úplně a lebka se vejčité protáhla. Jinak to ale ještě pořád šlo, tvář měl skoro lidskou.

Během okamžiku jsme se ocitli ve třetí hladině, tedy v místech, kam by za normálních okolností měli vstupovat jen magové první kategorie.

Po nebi pluly zářící mráčky – asi jako by se ocelové piliny vznášely v glycerinu. Místo slunce se kdesi vysoko nad našimi hlavami rozpilo nachově ohnivé mračno, jinak jediná barevná skvrna v souvislém šedavém závoji. A všude kolem, až k samému obzoru, se táhly nízké křivolaké stromky, z nichž si vědma zřejmě postavila své obydlí. Ostatně – byly to vůbec stromy? Nikde ani lísteček, jen změť přízračně propletených větví...

„Ona se dostala ještě hlouběji, Antone. Protože je mimo kategorie,“ řekl za mémi zády Edgar. Otočil jsem se a pozorně si mága prohlédl. Kůži měl teď temně šedou, hlava byla úplně lysá a ještě protáhlejší, oči zapadlé...

A ocitl jsem se tam, kam mají za normálních okolností přístup povolen jen magové mimo kategorie.

Stromy – pokud to samozřejmě opravdu byly stromy – úplně zmizely. Svět kolem nás byl najednou úplně rovný a plochý, asi jako středověká placka Země, spočívající na hřbetech tří velryb. Téhle krajině chyběl jakýkoli reliéf – všude kolem jen úplně rovná a nekonečná písečná pláň... Sehnul jsem se, nabral hrst písku a nechal si ho protékat mezi prsty. Byl šedý, jako má být v Šeru šedé všechno. Jenže v té šedivosti jako už by se daly tušit zárodky barev – dýmnatá perleť, ohnivé jiskřičky i zlatavé krupky...

Mech a další obyvatelé Šera

Modrý mech je obvyklým úkazem Šera Živí se lidskými emocemi a jeho přítomnost tedy naznačuje i dlouhodobou přítomnost lidí.

S dalšími obyvateli Šera se setkáte spíše na nižších hladinách a to jen velmi zřídka.

Betonové zdi, v běžné realitě jen špinavé, v Šeru ukázaly, jak hustě jsou porostlé tmavomodrým mechem. Taková ohavnost. Zřejmě tu nežije ani jeden Jiný, který by dům vyčistil... Přejel jsem dlaní nad zvlášť vysokým polštářkem; mech se okamžitě pohnul, jako by chtěl před žárem uniknout.

„Hoř,“ nařídil jsem mu.

Cizopasníky nemám rád. I když vlastně žádnou velkou škodu nenadělají a jen sají cizí emoce. Předpoklad, že velké kolonie modrého mechu jsou schopny rozkolísat lidskou psychiku a vyvolat jednu depresi, zatímco jindy nespoutané

veselí, se zatím nepotvrdil. Já si ale odjakživa potrpěl na jistotu.

Noční hlídka, str. 92

II. Pravidla Šera

Herní značení

Osoba v **první** hladině Šera: **bílá páska nad loktem**

Osoba v **druhé** hladině Šera: **bílé pásky nad loktem na obou pažích**

Osoba ve **třetí** hladině Šera: **dvě pásky nad loktem jedné paže, jedna páska nad loktem druhé paže**

Hladiny Šera

- Pokud stojí Jiný v **reálném světě**, může interagovat (kouzla, hovor, boj) s Jinými, kteří nejsou v Šeru. Mlhavě tuší přítomnost Jiných na **první** hladině Šera a Jiné na **druhé** hladině nevnímá.

- Jiný na **první** hladině Šera může interagovat s ostatními Jinými na **první** hladině. Vnímá a může ovlivňovat Jiné v **reálném světě**, oni o jeho přítomnosti jen tuší. Sám mlhavě tuší přítomnost Jiného v **druhé** hladině Šera.

- Jiný na **druhé** hladině Šera může interagovat s ostatními Jinými na **druhé** hladině. Vnímá a může ovlivňovat Jiné v **reálném světě**, oni o jeho přítomnosti netuší. Vnímá a může ovlivňovat Jiné na **první** hladině Šera, ti jeho přítomnost mlhavě tuší.

Vstup do Šera/Výstup z Šera

Vertikální pohyb mezi hladinami Šera je možný pouze o jednu hladinu, tj. můžete vstoupit/vystoupit z reálného světa do první hladiny Šera **nebo** z první hladiny do druhé (popřípadě naopak).

Propadnutí se z reality rovnou do druhé hladiny Šera není možné!

Hráč vstupuje do Šera nasazením bílé pásky a vstup trvá tak dlouho, než si pásku nasadíte. Chcete-li pokračovat dál, je třeba chvíli počkat (stačí pár vteřin) a pak si můžete nasadit pásku druhou. Pokud jste spoutání nebo vám někdo drží ruce, nemůžete vstupovat do Šera (nemůžete si reálně nasadit šerou pásku).

Pobyt v Šeru vám ubírá energii (Mg). Při vstupu si odečtete potřebnou energii (viz tabulka Šera každé specializace) a po uplynutí 15 min si jí odečtete znovu. Totéž opakujte každých dalších 15 min (např. Upír 7. kategorie potřebuje na půlhodinový pobyt Šeru 50 Mg).

Uváznutí v Šeru

Přijdete-li v Šeru o všechnu energii (Mg), uvázli jste a nemůžete ven. Pro výstup z první hladiny musí mít Jiný minimálně 10 Mg, pro výstup z druhé hladiny 20 Mg. Tato energie vám zůstává, výstupem o ní nepřijdete (není-li řečeno jinak).

Reakce Šera na Jiného, který již nemá energii:

- **První hladina:** Po uplynutí „zaplacených“ 15 min jste zraněni za 5 HP (zranění prochází štíty, odolnostmi i imunitami) a máte dalších 15 min. Není-li vám opět dodána energie a vy nevystoupíte či nezaplatíte dalších 15min, zranění se opakuje.

- **Druhá hladina:** Po uplynutí „zaplacených“ 15 min jste zraněni za 8 HP (zranění prochází štíty, odolnostmi i imunitami) a máte dalších 15 min. Není-li vám opět dodána energie a vy nevystoupíte či nezaplatíte dalších 15min, zranění se opakuje.

Vtahování do Šera

Jiného lze do Šera i vtáhnout, ale POZOR - do Šera nelze vtáhnout někoho, kdo nechce. Vtahovat do Šera násilím tedy **NENÍ MOŽNÉ** (potřebujete tzv. souhlasící oběť ;). **Vtažení někoho o jednu hladinu stojí vtahujícího 60 Mg (neplatí slevy ani modifikátory)** na 15 min + jeho vlastní energie pro vstup. Energií vždy platí ten, kdo vtahuje.

Po uplynutí prvních 15 min si další pobyt v Šeru hradí každý Jiný sám. Jiný, který do dané hladiny nemá přístup, platí vždy 60Mg za 15min.

V Šeru přežívají jen Jiní. Ostatní bytosti (lidé, zvířata...) okamžitě po vtažení do Šera umírají a jejich tělo je vyvrženo.

Herní postup:

- Při vtažení do Šera se vtahující musí vtahovaného neustále dotýkat. Poté, co si vtahovaná osoba nasadí šerou pásku (či pásky), už se může pohybovat samostatně.

- Vtahující vstoupí do Šera, zaplatí energii za sebe a za vtahovaného

Vytažení z Šera

Vytáhnout Jiného z Šera lze tehdy, pokud se cíl nebrání (neprotestující oběť ;)) - je v agónii, pod vlivem kouzla Opium apod. Cíl nemusí mít energii potřebnou pro výstup ze Šera, stačí, když tuto energii má vytahující.

Vytažení z Šera nestojí vytahujícího žádnou magenergií.

Smrt v Šeru

Pokud počet životů Jiného v Šeru klesne na 0 (tj. agónie), Jiný zůstává v Šeru, nemůže svépomocí Šero opustit.

Pokud agónie Jiného skončí v době, kdy je dotýčný v Šeru (tj. smrt), tělo ze Šera okamžitě na místě vypadne.

Pokud se do Šera dostane člověk, okamžitě umírá a jeho tělo vypadne do reality.

Mrtvé tělo (Jiného i člověka) lze vtáhnout do Šera a přenášet tam stejně, jako jakýkoli jiný neživý předmět.

Šeré jméno

Šeré jméno mají zpravidla mocní a zasloužilí jiní. Vlastnit šeré jméno je velmi prestižní záležitostí.

Jiný se šerým jménem při skenu/empatii nehlásí své jméno a kategorii, ale pouze šeré jméno - o kterém skenujícímu jasně řekne, že se jedná o šeré jméno. (ze skenu je to poznat) ostatní informace skenu/empatie jsou nezměněny.

Získání šerého jména Jiného lehce, ale nenávratně změní. Každého jinak.

Jiní se šerým jménem jsou nesmazatelně zapsáni v Šeru. Šero si je pamatuje. Jiným se šerým jménem se při oživovacím rituálu za první tři dny po smrti nesnižuje kategorie. (celková doba po kterou jdou oživit se tím nijak nemění)

III. Velká dohoda a Magický pakt cti

Co je to?

Velká dohoda a Magický pakt cti jsou smlouvy, které upravují interakci Světých a Temných. Jsou magicky propojeny s Šerem, které se jejich slovy řídí.

První z nich pochází z dob dávných válek (sepsána v roce 1150 v Německu) a ustanovuje pravomoci obou stran. Dodnes je to základní právní smlouva, na kterou se Jiní při soudech odvolávají.

Magický pakt cti je mnohem mladší – byl ustanoven 13. srpna 2011. Zajišťuje každému Jinému možnost žádat čestný boj jeden na jednoho.

Velkou Dohodu v plném znění na stránkách najdete v sekci Svět - Velká Dohoda.

Magický pakt cti

My Velcí, znechuceni degradací schopnosti mladých Jiných

ustanovujeme Magický pakt cti.

Za účelem ochrany vědomosti, schopnosti a vznešenosti,

touto smlouvou měníme Šero dle naší vůle a dle našeho práva

Na základě naší vůle a moci tímto měníme samu podstatu Šera za účelem bezpečnosti a ochrany pravé schopnosti Jiných.

Na popud této smlouvy Šero ochrání ty, kdož se se ctí zhostí i nerovného boje.

Za odvahu ochranu!

Tak velíme Šeru

V Šeru není rozdíl mezi absencí Světla a absencí Tmy, ale princip odvahy a kuráže je principem všech Jiných.

„Žádám čestný boj“ jsou slova, která Šero vyslechne a takový boj zajistí.

Čestný boj je vždy tváří v tvář a vždy jeden proti jednomu.

Čestný boj smí zvolit pouze napadená strana a jako protivníka si musí zvolit nejdříve nejsilnějšího útočníka.

Po vyhlášení Čestného boje Šero nedopustí jakékoliv vměšování, dokud není boj u konce.

Z Čestného boje nemůže napadená strana před jeho ukončením prchnout.

Čestný boj je ukončen porážkou nebo kapitulací jednoho zúčastněných nebo prohlášením napadeného „Vzdávám se čestného boje.“

V případně trvalé agrese je možné právo Čestného boje vždy přivolat.

Vykonavatel:

Černý mág Charistarch – Praha

Černý mág Zavulon – Moskva

Černý mág Taviskaron – Kyjev

Oficiálně stvrdili:

Za Denní hlídku Praha: Černý mág Sakeena – Praha

Za Noční hlídku Praha: Bílý mág Jakub Podhorský – Praha

Magický pakt cti – pravidla

V případě, že je Jiný napaden více než jednou osobou naráz, může využít pravidla **čestného boje**. V okamžiku, kdy tak učiní, musí s ním bojovat nejsilnější z útočníků (v boji jednoho proti jednomu).

Pokud dotyčného porazí, je na ostatních, zda chtějí v boji pokračovat – pokud ano, nastupuje opět nejsilnější z nich. Síla se posuzuje podle kategorie. Jsou-li útočníci všichni stejné kategorie, protivníka si vybírá napadený.

V okamžiku, kdy probíhá **čestný boj**, není možné ani jednoho ze soupeřů jakkoli ovlivňovat – Šero to nedovolí (představte si, že jsou během souboje uzavřeni v jakémsi neprodyšné průhledné kupoli). Není na ně možné kouzlit, není je možné léčit, není možné využívat schopnosti či soupeřům předávat amulety a zbraně. Stejně to platí i naopak, soupeři během souboje nemohou ovlivňovat okolí, přestože vnímají, co se kolem nich děje.

Poznámka: Pokus o užití čestného boje jako ochrany před plošným působením kouzel si vyslouží nežádoucí pozornost organizátorů (a stejně to nebude fungovat).