

RPG Knihovna

Svazek 044

Design fantasy města

Autor Neil Faulkner, překlad Asgarden



Města mohou pro vaše fantasy tažení znamenat hodně. Hráčské postavy jich při svých putováních mohou projít desítky nebo se celá hra může odehrávat v jednom jediném. Mnohé postavy budou z města pocházet. Ve městě bude k dostání zboží, o jaké na vesnici nezakopnete, město také nabízí trh pro většinu předmětů, které by postavy chtěly zpeněžit. Menší město je dost velké pro spoustu zajímavých postav, ale obvykle nestačí pro odehrání celého tažení. Doufám, že vám tento článek umožní vytvořit město, na které vaši hráči jen tak nezapomenou.

Při vytváření města zvažte několik bodů.

Jak je velké?

Když už jsme u toho, velikost města není zas až tak důležitá otázka. Pokud postavy z nějakého důvodu nemusí měřit délku jeho hradeb, může být celkem neurčitá. Populace „několika tisíc“ postačuje pro jednu či dvě značně odlišné minority (viz níže), zajistit různorodost trhu a povolání a poskytnout mnoho různých prostředí pro jednání s cizími postavami.

Středověká města byla celkem malá, i když se často lišila rozlohou. Města o velikosti římského Londýna budou mít kolem 10,000 obyvatel a poloměr ne větší než 1 km. Takové město projdete od jednoho konce na druhý během čtvrt hodiny, za předpokladu, že má rovné ulice a nevyskytnou se žádné další překážky. Když se tedy hráči ptají, za jak dlouho se v takovém městě dostanou z bodu A do bodu B, vystačíte si s hodem 2k10 nebo 3k6, výsledek v minutách.



Jak se nazývá?

Město zjevně potřebuje jméno, ideálně takové, jaké odráží jeho povahu. Když hráči dokážou význam jména rozpoznat, pomůže to k jeho zapamatování. Název může odrážet místní kulturu a jazyk (jako třeba slovanský -grad, germánský -dorf nebo anglický -ham). Názvy mohou také obsahovat minulé historické události, obzvláště ty, které vedly k založení města, naznačují ekonomickou aktivitu nebo obsahují jména mocných vládců minulosti. Koloniální města bývají často pojmenována podle císařů či císařoven. Název města se mohl také v minulosti změnit a staré kroniky nebo mapy pak budou ukazovat staré jméno.

Kde leží?

Nejde o to, kde bude na mapě, ale v jakém je vztahu k terénu. Je město ve stínu velké hory nebo uprostřed plání? Je tu mnoho možností, jak učinit město jedinečným, koneckonců hrajete ve fantasy žánru. Město se může rozkládat na mnoha malých ostrůvcích, na jednom velkém ostrově uprostřed řeky nebo na úbočí hory, s hlavními ulicemi jako schody. Může obklopovat malé jezírko nebo hlídat vstup do horské soutěsky. Město není jen shluk budov s obyvateli, nýbrž také součást krajiny.

Proč tam je?

Město pro svou existenci potřebuje důvod. Většina měst funguje jako trh pro výrobky a plodiny z okolních vesnic, ale je tu spousta dalších možností. Obchodem se město rozvíjí, vhodná místa jsou křižovatky cest a soutoky řek.

Další možnosti:

- **Obrana.** Pohraniční města mohou vzniknout z potřeby ochránit říši. Taková města musí zároveň chránit sebe sama, takže budou s tímto účelem i umístěna. Dalším důvodem pro rozvoj města je kontrola obchodní cesty - ať už pozemní nebo vodní.
- **Dolování.** Bohaté minerální zdroje potřebují horníky a ti zase střechu nad hlavou. Těžít se zde nemusí jen stříbro nebo zlato, je tu mnoho dalších kovů. Svůj trh si najde i železo, cín, měď nebo olovo. Těžít a přepravovat na dlouhé vzdálenosti se dá i vzácný stavební kámen. Neměli byste přehlédnout uhlí - to se široce využívalo už ve středověku. Ve fantasy světě může být produktem těžby nějaký magický či polomagický kov, kámen nebo krystal.
- **Přidružený průmysl.** Jestli se ve Westbury těží měď a v Eastdoru cín, je slušná šance, že Centreville bude dovážet obojí a vyrábět bronz. Jinými slovy ekonomická aktivita města bude souviset s jeho sousedy. Když jsou na horách stáda ovcí, dole na řece budou pravděpodobně textilní výroby. S trochou plánování můžete vytvořit síť přidruženého průmyslu v několika sousedních městech. Podle toho můžete přesně určit, co veze ta která kupecká karavana nebo kde je která organizace, do které se postavy dostat.
- **Náboženství.** Božské zjevení či jiný zázrak mohou vést k rozvoji města na jinak zcela nepravděpodobném místě. Některá města na bázi poutních míst mohou existovat jen díky „turistickému“ ruchu. Město může být pozůstatkem dávno zapomenuté křížové výpravy nebo fungovat díky nedalekým klášterním komunitám.
- **Lázně.** Lázeňská města mohou vzniknout na minerálních pramenech. O jejich účincích (ať už skutečných či domnělých) se bude vyprávět řada pověstí a budou cílem mnoha intrik s cílem je získat. Taková města však vzniknou jen v rozvinutějších společnostech.



Jak vypadá?

Města mají svůj osobitý ráz. Ten se částečně odvíjí od fyzické podoby, kterou je třeba uvážit. Z čeho jsou stavěné budovy? Jsou vysoké nebo ploché? Dřevěné nebo kamenné? Jsou ulice široké a vydlážděné nebo spíš připomínají úzké bahnité kanály plné splašků? Je město postavené podle plánů nebo se rozvinulo „přirozeně“ postupným rozrůstáním? Jednotlivé části města mohou být rozdílné.

Jak vypadá obrana - kamenné stěny s mnoha věžemi nebo dřevěná palisáda? Má město vůbec nějaké hradby? Na charakteru města se projeví jeho bohatství, důležitost a dostupnost stavebních materiálů. Stejně jako politické a ekonomické poměry v zemi. Může jít o čerstvě založené město na obchodní stezce, stále se rozrůstající nebo naopak upadající hornické město s vyčerpanými zásobami kovů. Může to být ospalé, konzervativní, obchodní město nebo centrum politického ruchu. Může být izolované, provinční, podezřívavé vůči cizincům nebo tavící kotel různých ras a kultur.

Charakter města se bude odrážet v jeho obyvatelích. Jsou optimističtí, užívající si dobré časy a hledící k ještě lepším vyhlídkám? Nebo se snaží přestát další den s tichou rezignací? Jak vypadá typický měšťan - přátelsky,

starostlivě, vážně, apaticky, jistě nebo vychytrale? Je jasné, že nebudou všichni obyvatelé vypadat stejně, ale většina z nich bude nějakým způsobem charakter města odrážet.

Svou roli bude hrát také ekonomické zaměření města. Vzduch může zapáchat kouřem z desítek pecí nebo být cítit čerstvými rybami. Rušné obchodní město bude žít povykem prodávajících nebo naopak zjevně ospalé jedenáct měsíců v roce. Některá města vypadají živě, jiná zas tiše až mrtvě.

Jak ovlivnila město historie?

Města nejsou neměnná. Neustále se vyvíjejí, některá rychleji než ostatní. Historie je nějakým způsobem poznamenala. Výstavní domy na náměstí mohou vypovídat o počátcích obchodního rozkvětu. Chrámy starých bohů mohou být zabrané kněžími těch nových. Co bylo dříve císařským palácem, může nyní sloužit jako tržiště. Severní část města třeba vypadá mladší než ostatní a také tomu tak je - před desítkami let ji vypálili nájezdníci ze severu. A malé náměstí poblíž je to místo, kde kdysi zmasakrovali Syny Chrámu. Dubový strom tu zasadili na památku jejich mučednictví. Ty sloupy ve vodě jsou pozůstatky po starém mostu, který se zřítíl při zemětřesení. To roztrhalo taky západní věž hradu - podívejte se na ni blíž a uvidíte, kde všude ji museli opravovat. A jestli nevěříte legendě o Královském červu, vydejte se do Hadí hospody - stále tam mají na stěně jeho kusadla.

Některá města jsou historií poznamenána více než ostatní, ale historické může být už jeho jméno. Možná hrálo v minulosti nějakou důležitou úlohu, jako třeba místo důležité bitvy, dřívější královský dvůr, rodiště významné postavy. S městem tak může být spojeno nějaké významné jméno z historie. Možná tu žil velký církevní reformátor nebo tu našel úkryt král prchající z prohrané bitvy nebo to bylo poslední útočiště velkého tyрана. Možná tu během dvacetiletého exilu vytvořil svá mistrovská díla známý malíř nebo básník. Možná tu poslední léta svého života prožil slavný generál. Jak se z historie stávají legendy, může se k jedné postavě hlásit hned několik měst, ve kterých daný hrdina „zaručeně“ žil.

Možná postavy do města zavede mocný artefakt, který je v něm přechováván.

Kdo tam žije?

No samozřejmě že obyvatelé! Ve většině případů půjde populaci, která tam žije už mnoho generací. Obyvatelé mohou však být různých ras nebo náboženského vyznání. Někdy půjde jen o jednotlivce, všeobecně známé, jindy budou v rámci města existovat celé komunity.

Například:

- **Rasová menšina.** I když město může ležet na lidském území, může v jeho rámci existovat odlišná skupina elfů, trpaslíků, hobitů nebo možná (pokud to herní svět dovoluje) také orků, trolů, obrů nebo něčeho ještě exotičtějšího. Podobně může v elfím nebo orčím městě existovat lidská komunita.
- **Náboženská menšina.** Většina lidí ve městě bude pravděpodobně mít stejné vyznání, ale menšina může vyznávat jiného boha nebo vyznávat stejného boha jiným způsobem.
- **Ekonomická menšina.** I když jde v tomto případě o stejnou rasu i náboženství, tato skupina žije vlastním životem. Možná právě přijeli za nějakým účelem, třeba aby si našli práci v dolech. Mohou to být vojáci dočasně převeleni kvůli válečnému stavu nebo váleční uprchlíci, kteří o své domovy přišli. Na rozdíl od ostatních menšin mají větší šance časem se promísit s ostatními obyvateli a tak vlastně jako menšina zaniknout.

- **Koloniální menšina.** Když je město pod vládou cizí mocnosti, pak bude mít vlastní minoritu vysoce postavených lidí. I když budou ve svých úřadech zdatní, budou často terčem všeobecné závisti nebo dokonce nenávisti („Co pro nás Římané udělali dobrého?“)
- **Přechodná menšina.** Město na rušné obchodní stezce bude mít neustále vysoký počet projíždějících obchodníků, někteří z nich se nakonec ve městě usadí. Když město láká poutníky, bude to s nimi podobné. Město s univerzitou nebo akademií bude mít významnou populaci studentů. Každý podzim mohou do města zavítat kočovníci z plání.

Když do města přidáte jednu nebo více menšin, určitě mu to přidá na pestrosti, ale musíte si zodpovědět pár otázek. Kde menšina žije? Je roztržena po celém městě nebo má svou vlastní čtvrť? Jde o ghetto nebo lepší městskou část?

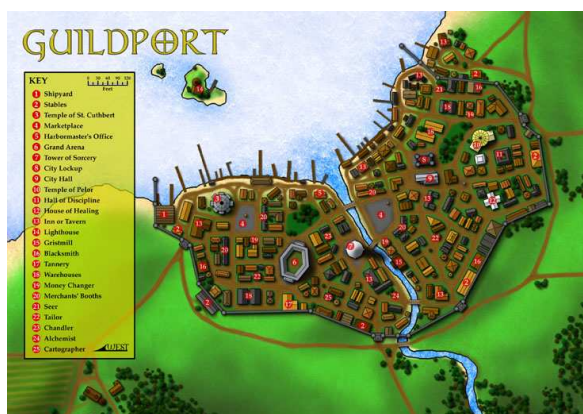
Jak vychází s menšinou zbytek města? Může se jednat o celkem přátelské vztahy, obvykle to však tak nebývá. Rasistické nebo náboženské předsudky se mohou týkat jen jedné nebo obou stran. Většina se může na menšinu dívat jakkoli od přátelské tolerance přes tichou akceptaci až po otevřenou nenávist. Menšina se může snažit o zachování svých obyčejů a zvláštností nebo se zapojit mezi většinu a napodobit ji. Když postavy nejsou obeznámené se situací, mohou lehce šlápnout do vosího hnízda.

A poslední bod týkající se menšin: proč jsou ti lidé spolu? Jejich přítomnost může souviset s minulostí města.

Nějaká povolání stojící za zmínku?

Jedním ze způsobů, jak město učinit jedinečným, je spojit jej s určitým povoláním. Může jít o jednotku válečníků, hraničářů nebo paladinů, určitý cech kouzelníků, zlodějů nebo vrahů nebo jedinečná komunita mnichů či kněží. Nejpravděpodobnější budou cechy spjaté s ekonomikou města - horníci, lesníci, lovci kožesin, kováři atd. nebo možná něco exotičtějšího typu lovců perel.

Taková povolání mohou být známá určitou dovedností, postojem nebo jinou vlastností, často spojenou s historií (potlačení vzpoury, záchrana města před barbary, vlastnictví obchodních práv). Takové skupiny mohou poskytovat pozadí pro postavy nebo dát smysl existenci města.



Jsou tu nějaké zajímavé budovy?

Město může být známé kvůli nějaké budově, která v něm stojí. Nemusí jít zrovna o div světa - zdejší hrad může mít nejstarší, nejvyšší nebo nejpevnější zdi v říši. Chrám může být zdatně ohromný nebo starodávný. Jestli je ve městě nějaká skupina povolání, bude zde mít svůj hlavní stan. Další možnosti zahrnují:

- univerzitu, školu nebo akademii
- klášter
- známou vesnici

- královský palác, pravděpodobně v centru města obklopený zdmi
- dávnou stavbu z předchozího věku, účel neznámý
- pomník minulému vládci, dobyvateli, bitvě božskému zjevení atd.
- akvadukt nebo viadukt
- obzvláště dlouhý, vysoký nebo jinak významný most
- podzemní labyrint, přírodní nebo uměle vystavěný
- posvěcený nebo čarovný pramen, studně, fontána
- známý hostinec, kde se setkávají cestovatelé a dobrodruzi

Některé z těchto budov mohou mít i velký historický význam („Toto je most, kde byl zabit císař Offeldof“) nebo jen místní úlohu, zvláště důležitou pro dobrodružství (setkávání kupců, dobrodruhů apod.).

Kdo tu velí?

Vláda středověkého města byla složitá a celkem různorodá, lišila se v čase a město od města. Když postavy jen projíždějí nebo se záměrně snaží nevstupovat do městské politiky, plně postačí o vládci města mluvit jen jako o „městské radě“. Jestli se však s nimi dostanou do kontaktu, je potřeba uvážit jednu z následujících možností:

- **Královští úředníci.** Jednají v zájmu koruny nebo císařských guvernérů, mohou být jediní, kdo mohou soudit a uplatňovat názor nebo se o moc dělí s místní radou, se kterou obvykle bývají na kordy.
- **Přední měšťané.** Vládne městská rada složená z vedoucích cechů a předních měšťanských rodin, hájí často své vlastní zájmy, ale také zájmy města před zájmy vzdáleného vladaře. Jak se tito lidé dostávají do úřadu, je otázkou - mohou na to být složitá pravidla nebo dokonce nějaký volební systém! Pokud městská rada může jmenovat své následovníky, budou to pravděpodobně zase členové jejich rodin a cechů.
- **Církevní vláda.** Vládu města mohou zastávat místní církve, ať už veřejně nebo skrytě. Obecný vliv církve se dá vyzorovat ze zbožnosti jeho obyvatel.
- **Šlechta.** Svůj podíl na moci ve městě mohou mít také šlechtické rodiny, ať už prosazující své nebo královské zájmy. Moc jim mohou zajišťovat jejich tituly nebo nepřímo jejich majetky. To může záviset na tradici, zda šlechtici mohou podnikat.
- **Zástupci lidu.** Někteří nebo všichni měšťané mohou mít právo zvolit si svého zástupce. Tímto způsobem se dá zvolit celá městská rada. Ta nemusí zahrnovat příliš odlišné menšiny.
- **Vojenští důstojníci.** Jestli město leží na hranicích nebo v nestabilní oblasti, mohou mít moc v rukou vojenští velitelé. Když mají absolutní moc, může být město pod stanným právem.

Povaha civilní právy bude mít vliv na charakter města a postoj jeho obyvatel. Cizí a dosazení guvernéri nebývají populární, i když mohou být vítáni oproti cechovnímu či církevnímu útlaku. Konflikt mezi vládnoucími složkami vede k větší svobodě obyvatel, moc v rukou jednoho člověka může být pro ostatní svazující.

Je tu mnoho možností a když se nechcete vládou města příliš zabývat, předpokládejte, že je stejná jako v okolních městech.

Jak se vlastně jmenuje tahle ulice?



Jednou z příčin bolení hlavy u Vypravěče je situace, kdy postavy chodí po ulicích nepřilíš připraveného města a ptají se na jejich názvy. Pokud nemáte dopředu připravenou mapu, musíte v takovém případě improvizovat. Naštěstí to není až tak těžké, když víte jak na to.

Přídomek ulic bývají „ulice“, „alej“, „třída“, „cesta“, „promenáda“, v případě přístavu může být i „hráz“ nebo „molo“.

Samotné názvy ulic budou podle:

- určitého povolání (Řeznická ulice, Pekařská)
- významné budovy, ke kterému vede (Chrámová cesta, Cesta ke staré bráně)
- menšiny, která zde žije (Trpasličí Alej, Ulička básníků)
- oslavované postavy z minulosti, zvláště pokud je spojená s městem.
- určitého významného rysu v krajině

Stejně jako s názvy měst se i pojmenování ulic mohou měnit nebo naopak důvody pro jejich pojmenování mizet (tak se může stát, že Želví ulicí už dávno nelezou želvy při přílivu, protože přístav teď leží o půl míle dál). Řada jmen se může v jednotlivých městech opakovat. Skoro všechna města v říši mohou např. mít svou „císařkou promenádu“.

Města podobně jako cizí postavy vyžadují jen tolik podrobností, kolik jich chce příběh tažení. Jestli postavy mají během své jednodenní cesty projet třemi městy, nemusíte je podrobně vytvářet (a hráči by to ani neocenili). Zde postačí stručné popisy. Když však postavy mají důvod navštívit konkrétní město a vy ještě ani nevíte, jak se jmenuje, potřebujete víc podrobností.

Podrobně popsané město poskytuje vodítka k zápletkám, nabízí postavám možnost spřátelit se s cizími postavami. Snad vám výše napsané odstavce pomohou při tvorbě předem i během dobrodružství.