

## Posun hraničních kamenů Pánem démonů

Posouvání hranic uvnitř Lesní říše není ničím neobvyklým. Po posledních politických změnách a nástupu Erharticů na trůn se jedná o poměrně běžný způsob, jak se dostat k většímu územnímu majetku. Sama Lesní říše se čas od času pokouší expandovat do okolí na úkor sousedů. Zatímco drobné šarvátky a důležité boje o konkrétní místo či věc probíhá v rámci bojů hráčů, **k posouvání hraničních kamenů není třeba skutečných armád tohoto světa.**

Již v počátcích Lesní říše si mocní uvědomovali, že je zbytečné utrácet majetek za vyzbrojování malých armád, pokud jde o posouvání hranic knížectví. Týden se prali, týden diskutovali a zatím nějaký prostředek posunul hraniční kámen za potok, protože mu překážel při kácení stromu v lese.

Proto byly vytvořeny kouzelné hraniční kameny, s nimiž jen tak někdo nepohne. S hraničním kamenem v budoucnu pohnul pouze ten, kdo si vyprosil pomoc u boha války, boje, odvahy a síly Akrona. Taková osoba disponovala démonickou schopností přesunu do astrální sféry, kde jedině bylo možné hraničním kamenem pohnout.

Takovým osobám se v Lesní říši říká "Pán démonů" nebo "Paní démonů". **Nikdo jiný nesmí hýbat hraničními kameny.**

### Jak se stát Pánem démonů:

Stačí pokleknout v chrámu boha Akrona, pronášet stále dokola slova: "Akron šán nor-Ka" a přitom si nakreslit na tvář nebo čelo velké písmeno "A".

### Kdy a jak bojovat o hraniční kámen:

Na některých hranicích najdeš v terénu umístěné hraniční kameny. Jedná se o místo označené A4 značkou **zkřížených mečů**. O tyto kameny lze svést válku v přesně stanovené časy. Ty jsou buď vyhlášeny organizátory hry nebo jsou uvedeny přímo na hraničním kameni. Každá karta hraničního kamene obsahuje ve své spodní části několik kulatých otvorů, kde se zavěšují různé kartičky s informacemi. Mimo jiné je tam vždy uvedeno, kdy se zde může válčit. V jinou dobu nelze o hranice válčit, ani nelze kameny nikam posunovat. O hraniční kameny může válčit pouze Pán démonů. Posunovat hraniční kameny může pouze vítěz této války.

Když je jasný čas, během něhož se může o daný hraniční kámen válčit, mají Páni démonů pět minut od počátku tohoto času, aby se u kamene sešli a vyhlásili, že jdou o něj válčit, přičemž správný čas hlídá první z hráčů, který přišel a rozhodl se válčit. **Po uplynutí tohoto limitu všichni zúčastnění pronesou větu: "Akron šán nor-Ka" a uvážou si kolem hlavy bílý pruh látky, čímž se přesunou do astrálního světa Lesní říše. Stanou se z nich vlastně duchové.** Zde mohou podle běžných pravidel boje svést boj. Jakmile někdo během tohoto boje "zemře", jen si odváže bílou pásku. Vypadne vlastně do normálního světa. Žádná zranění si z tohoto astrálního boje nepřenáší. Poslední, kdo zůstane po boji v astrálním světě, vyhrává. Zmizí všechna jeho astrální zranění tohoto boje a může pohnout hraničním kamenem.

### Jak pohnout hraničním kamenem:

**Vítěz** posune hraniční kámen o tolik kroků v libovolně zvoleném směru, kolik je uvedeno na kartičce zavěšené na hraničním kameni. Směr si může určit sám. Zpravidla je směr dán tím, za koho Pán démonů válku vyhrál. Jedná se o normální kroky. Žádné rozbíhání a skákání. Krokovat znamená,

že když je jedna noha ve vzduchu, druhá se na jednom místě dotýká země. Takže nelze skákat, ani táhnout nohu po zemi. Pokud vítězný Pán démonů vlastní válečný glejt a hodlá posunout hraniční kámen ve prospěch toho, kdo mu glejt vystavil, může kámen posunout navíc o dalších **pět kroků**.

### **Životní cesta Pána démonů:**

V běžném životě se jeho schopnosti nijak neprojevují. Je však jedinou osobou, která může dostat knížecí glejt opravňující ji k posunu hraničního kamene. A samozřejmě může hraniční kameny posouvat i "nelegálně" bez tohoto glejtu. Problém mu nastává pouze v některých chrámech, kde nemůže využít žádnou z jejich schopností. Tyto chrámy jsou označeny kartičkou **DÉMON**. Tedy se tam nemůže ani znovuzrodit do hry. Hráči nemusí nikde veřejně hlásat, že jsou Pánem nebo Paní démonů. Je to ostatně vidět na jejich označení, které však mohou zakrývat. V rámci pravidel hry však musí tuto skutečnost vždy přiznat a podle toho se chovat. Kdo se jednou stal Pánem démonů, již pro něho není cesty zpět. Ačkoliv se povídá, že s tím mohou něco udělat obyvatelé lesa Posluchačů. Ale kdo ví. Některá konzervativní knížectví nebo místa nemají Pány démonů příliš v lásce, což se může nějak herně projevit.

### **Důležitá pravidla a informace:**

- 1) Pán démonů se může pomocí mocné věty přesouvat do sféry duchů pouze pokud stojí poblíž hraničního kamene a pouze pokud hodlá o tento kámen bojovat.
- 2) Bojují duchové, takže se do tohoto boje může zapojit jakýkoliv duch, který je již přítomen. Tito jiní duchové nesmí posouvat hraniční kameny a pokud jsou "zabití", sundají si bílou pásku a vracejí se do normálního světa jako mrtvý hráč, který se může pouze jít oživit do některého z chrámů.