

# Game of Houses



*Moc rodu Ondoryonů a jejich vláda nad Královstvím se zdá být nezpochybnitelná. Jak chcete ohrozit vládu rodu, který ovládá takovou mocnou sílu, jako je drak. Dračí jezdci vládou a není pochyb o tom, že i nadále vládnout budou. Sice díky Lucerysovu kodexu nastala situace, že se dračí dostali i do rodů, které nejsou přímo vládnoucí (Nazair, Alvazar), málokdo však věří, že dračí rody budou v těchto rodech pokračovat. Dle církve Ondorovi dračí pouto vymizí již v tomto, při nejhorsím v příští generaci a další Nazairci a Alvazarci už budou bez draků (někteří se pak opatrně a velmi tiše ptají, jak tomu bude s rodem královským, pokud se do něj budou dostávat příměsí cizí krve). Na každý pád, Království jsou Ondoryoni a Ondoryoni jsou Království. O tom nikdo nepochybuje, a i když za staletí existence Království proběhlo mnoho interních konfliktů, nikdy se nejednalo o konflikt, ve kterém by se někdo snažil svrhnout vládnoucí dynastii. To je něco nepředstavitelného. Nikdo nechce riskovat aktivaci Ondorova proroctví a konec civilizace takové, jak ji známe.*

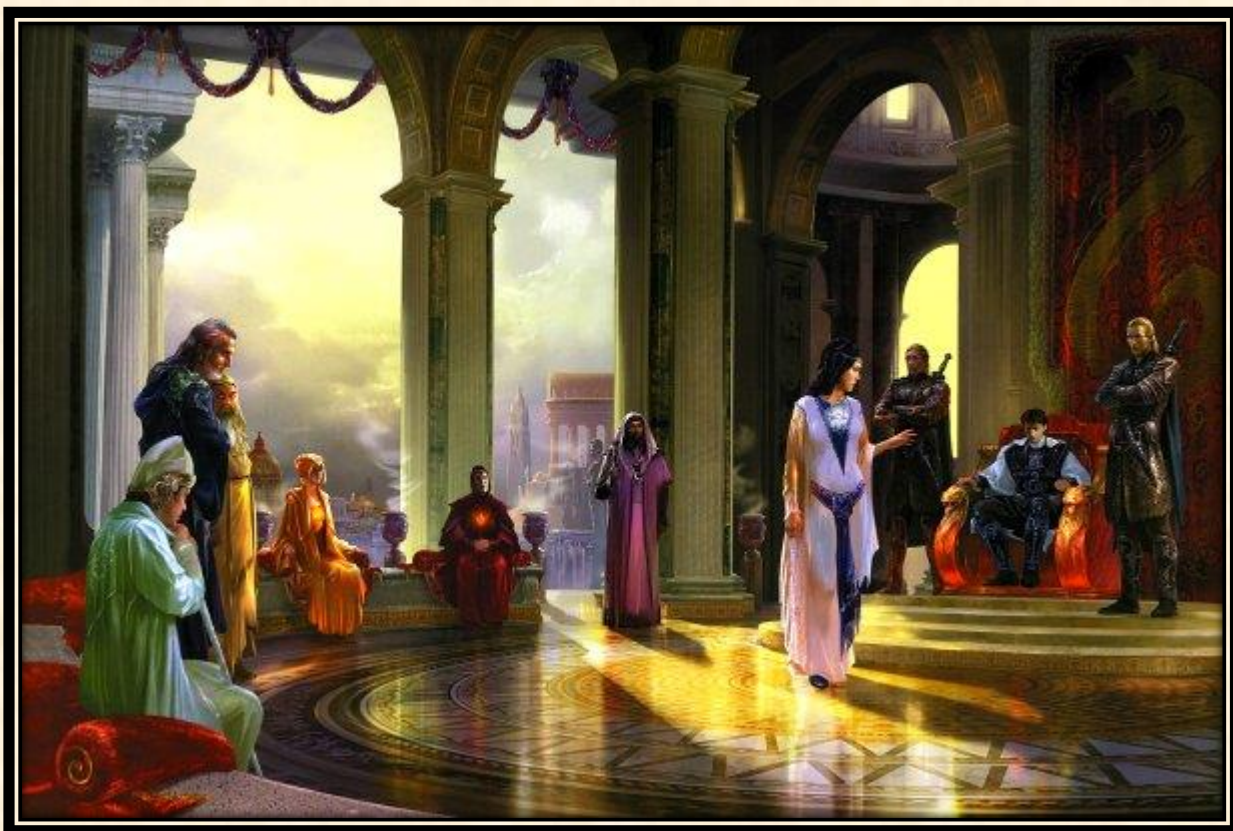
*Vzhledem k nezpochybnitelné (zatím) moci Ondoryonské dynastie a jejich nároku na trůn Království, nedocházelo (doposud) ke snahám ostatních rodů uzmout trůn a korunu (Zapomeňte na Hru o Trůny). To dosti omezilo ctižádostivost a ambice ambiciózních jedinců a rodů. Ty si tak museli najít jiný*

způsob, jak dosáhnout větší moci a překonat ostatní. Když nemohou překonat Královský rod, mohou být hned za ním. A tak vznikla Hra rodů.

Její původ lze hledat v Amiccosu, kde ji tamní obyvatelstvo hraje též. Ano, čtete správně, v Amiccosu i obyčejní sedláci hrají Hru. Ať již jde o vliv v městské radě, vliv na starostu, nebo cokoli jiného. Hra se stala v Amiccosu místní zábavou a domácí populace je v ní opravdu hodně dobrá. Málokde vás dokáží tak oškubat, jako právě tam. Z Amiccosu ji pak převzal zbytek Království. Některé rody rychleji a snadněji, jiné se jí stále brání a hrají ji jen z donucení. Především pak Hranicáři ji pokládají za nutnou zbytečnost a hrají ji jen proto, aby si v případě ohrožení Hranice mohli snadněji vyzískat podporu a pomoc.

O čem vlastně Hra rodů je konkrétně?

Je to celkem prosté. Všechny rody se snaží získat co nejvýznamnější pozice a vliv na krále a jeho rodinu a tím získat ty nejlepší výsady a výhody v rámci Království. S výsadami je spojený vliv a s vlivem pak bohatství a moc. A moc... o tu přeci jde.



*Jak nejlépe získat vliv na krále a jeho rodinu? No, způsobů je samozřejmě mnoho.*

*Dejme pár příkladů. Pokud jste členy Královské rady, máte přímý vliv na Království a zastupujete korunu v některé oblasti. To je významná pozice spojená s velkým vlivem. I zde samozřejmě záleží na typu pozice. Zatímco kancléř je nejvýznačnější titul v radě, špelmistr, případně velitel dračí gardy už takovou váhu nemají.*

*Další možností je pak přiřazení/vdání se do královského rodu. To dříve nebylo možné, avšak král Lucerys svým kodexem otevřel cestu. Již nyní se několik rodů dokázala prodrat až tak vysoko, aby spojili svůj rod s královským. Princ Vaeron pojal za ženu Andaryonku (nyní již mrtvou Aennu), se kterou má tři potomky. Těž synové krále Luceryse, Aemmon a Aurane, mají (měli) manželky z jiných rodů. Aemmon měl s Rhaenyse Indiryon 2 děti, Rhaenyse je již po smrti. S další ženou, Maelyn Augaryon pak děti tři. Princ Aurane má s Eleanou Thalon dvě děti. Lucerysova dcera, Helaena, byla provdána do rodu Alvazar kde s Diegem Alvazarem měla tři děti. Nakonec je tu lady Syf, sestřenice krále, provdaná do rodu Nazair, kde tamnímu již mrtvému hraběti dala tři děti včetně současné hlavy Nazairského rodu, Theodora.*

*Jak vidno, královský rod se dokázal spojit se všemi mocnými rody Království vyjma rodu Raell z Lyonessu a nepřekvapivě barbarského rodu Stormshieldu z protektorátu.*

*Samozřejmě existuje spousta dalších možností, jak získat vliv a moc. Ať už se jedná o královské výsady, práva, velení legií atd.*

*Z principu Hry rodů plyne, že rod s největší mocí nese i nejvíc respektu a ostatní rody se vůči němu chovají uctivěji (čistě z přirozenosti věci) a královský rod včetně krále mu více naslouchají. Alespoň na veřejnosti. Samozřejmostí je, že nejmocnější rod je automaticky cílem ostatních rodů, kteří si nepřejí nic jiného, než zajmout jeho pozici a stát se těmi, kteří zaujmou druhou pozici hned po královském rodu.*

*Samozřejmostí ve Hře rodů je nejen vzestup při úspěchu, ale i pád při neúspěchu. Ten je často bolavý a dosti nepříjemný. Pád z výšin není nikdy příjemný, ale pád při Hře rodů bolí o to víc, že vidíte svou konkurenci růst tam, kde jste před chvílí byli vy. O to bolí pád víc. Pokud něco ve Hře rodů platí, pak je to přísloví „Rychlý růst, rychlý pád“. Kdo si vybuduje pevnou základnu, na které stojí, nemusí padnout příliš hluboko a dokáže se brzy zase postavit na nohy.*

*Samozřejmě, ve Hře rodů nemůžete počítat jen se svou vlastní schopností, respektive neschopností. Vliv na váš (ne)úspěch má i vaše konkurence, která bude dělat vše proto, abyste neuspěli a naopak, aby oni uspěli. Další neznámou jsou členové královského rodu, kteří vám mohou nahoru pomoci a naopak, mohou vám snadno pomoci i dolů. No, a nakonec je tu král. To on je vrchním soudcem nad všemi a můžete být nevíte jak úspěšní, ale pokud si znepřátelíte krále, stane se pro vás Hra rodů velmi obtížná.*