



ONDŘEJ „NORD“ MRÁZ

OBSAH

O Svitečích hrdinů	3
--------------------	---

SVITKY PRAVIDEL

Termíny	6
Tvorba postavy	8
Hraní hry	14
Tahy	22

SVITKY RODŮ

Seznam svitků rodů	50
Gnómové	53
Goblini	57
Lidé	61
Malpurové	64
Půlčící	70
Silvari	76
Undari	81
Zwargové	86
Maregrin	88
Nadzemní	91

SVITKY POVOLÁNÍ

Seznam svitků povolání	96
Alchymista	100
Bard	107
Berserk	111
Bylinkář	116
Diplomat	121
Divomág	125
Divustrůjce	133

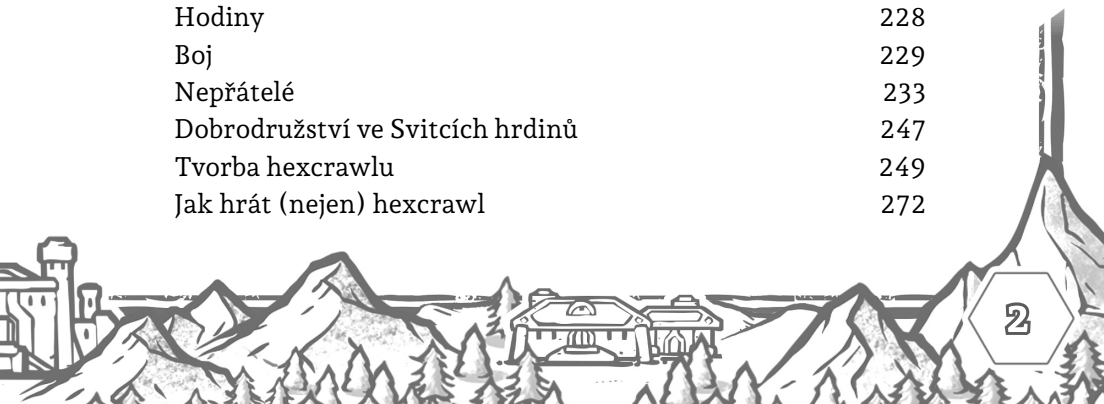
Dřevotvárný	140
Elementalista	144
Iluzionista	161
Lovec	165
Měňavec	168
Ochránce	173
Pán šelem	176
Pobuda	179
Střelec	183
Světec	186
Šaman	192
Šermíř	198
Vyvolávač	201

SVITKY SPOLEČNÍKŮ

Jak fungují společníci	208
Duch vody	209
Duch vzduchu	210
Imaginární přítel	211
Lasičky	212
Pes	213
Sokol	214
Tygr	215

SVITKY VYPRAVĚČŮ

Zásady vypravěče	218
Měkké a tvrdé tahy	221
Hodiny	228
Boj	229
Nepřátelé	233
Dobrodružství ve Sviticích hrdinů	247
Tvorba hexcrawlů	249
Jak hrát (nejen) hexcrawl	272



0 SVITCÍCH HRDINŮ

Svět je plný tajuplných míst. Pod povrchem se rozkládají tajemná podzemní města zwargů, ozářená slunečními věžemi. Na dně oceánu se skrývají chrámy, ve kterých vodní elfové uctívají Matku z Hlubin. Duchové prastarých hor sní o dobách, kdy jejich žilami proudilo žhavé magma, a staré kosti draků po staletí šíří auru moci, měnící vše živé. Je na tobě, abys tento svět prozkoumal.

Jsi dobrodruh a objevitel. Hrdina. A toto jsou svitky s tvým příběhem.

Ve Svitcích se snažím simulovat drama dobrého příběhu. Tomu se podřídilo mnoho designových rozhodnutí, která na první pohled nemusí dávat smysl, když se na ně podíváte „selským rozumem“. V momentě, kdy se na ně ale podíváte optikou dramatu, dokonale zapadnou do soukolí ostatních mechanik.

Jednotlivé dovednosti jsou vyváženy ne tak, aby byly objektivně stejně silné, ale aby každá postava měla stejnou příležitost zazářit.

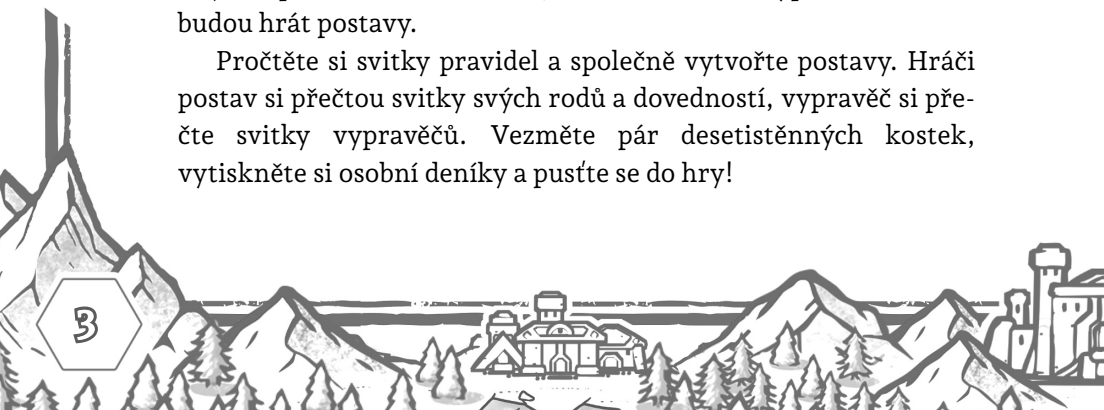
Pevné hodnoty k přehazování a mechanika částečných úspěchů umožňuje postupovat hráčům vpřed, každý postup si příběhově vydřít a mít tak akorát zvratů, aby hra zůstala zábavná.

Tím, že čtete tyto řádky, se ale z mé hry stává vaše hra. Vezměte si z ní co se vám bude líbit. Upravte si ji aby vám seděla na míru. A hlavně se dobře bavte.

PŘIPRAV SE NA HRU

Najdi aspoň dva další hráče. Jeden z vás bude vypravěč, ostatní budou hrát postavy.

Pročtěte si svitky pravidel a společně vytvořte postavy. Hráči postav si přečtou svitky svých rodů a dovedností, vypravěč si přečte svitky vypravěčů. Vezměte pár desetistěnných kostek, vytiskněte si osobní deníky a pusťte se do hry!



VERZE 0.7 – SILVARIJSKÁ ŠÁLA

Svitky hrdinů jsou nyní ve verzi 0.7. Jsou plně hratelné a otestované na více než sto hráčích. Všechny mechaniky jsou namístě. Všechny dovednosti a tabulky k nim jsou hotové. Můžeš je vzít tak, jak jsou, a užít si s nimi plnohodnotnou kampaň.

V dalších verzích přibude víc příkladů, rozšíří se sekce pro vypravěče, doplním ukázkové dobrodružství a hlavně se bude zpracovávat zpětná vazba od dalších hráčů a vypravěčů.

Pokud máš k pravidlům jakoukoliv připomínku, námět nebo komentář, napiš mi je prosím na jedno z těchto míst:

- » Email cz.nord@gmail.com
- » [Discord Svitků hrdinů](#)
- » [Vlákno Svitky Hrdinů na RPG fóru](#)

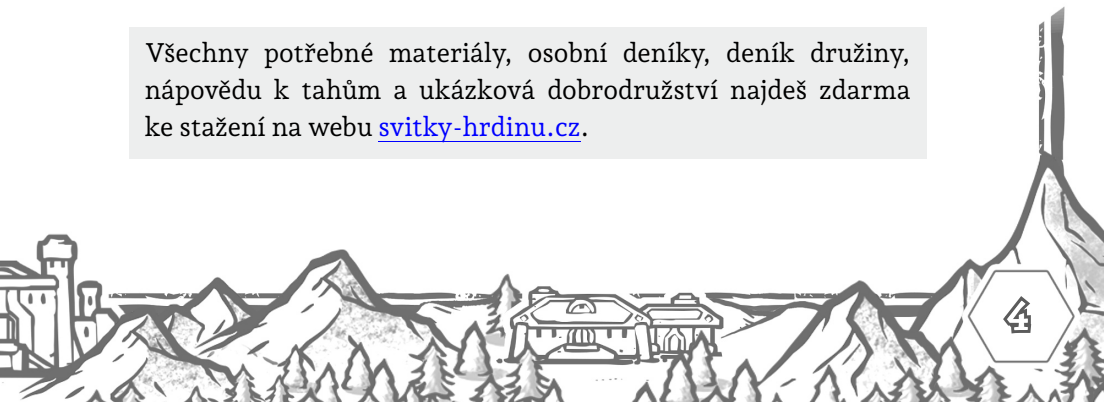
Pokud chceš Svitky vyzkoušet, a nemáš s kým, ozvi se taky, často pořádám testovací hry a určitě něco vymyslíme.

PODĚKOVÁNÍ

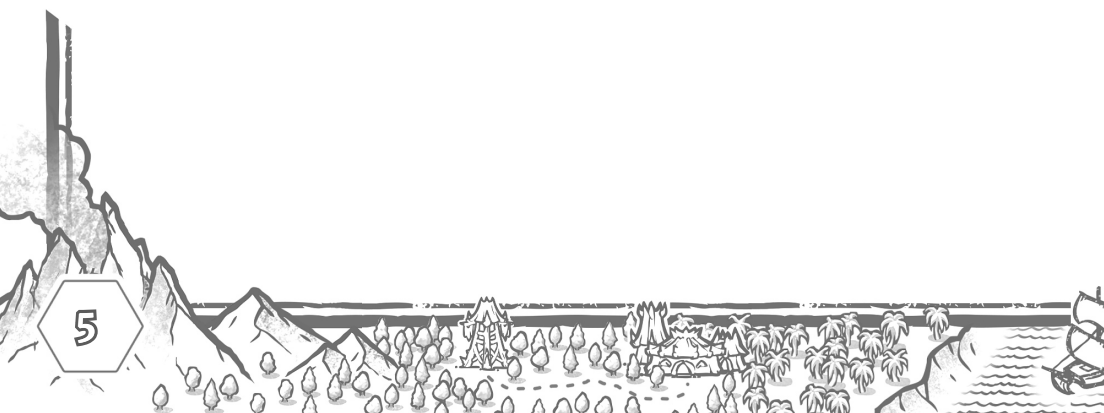
Díky moc všem lidem z discordu SH za jejich pomoc. Bez vás bych to nedal, vaše podpora a nadšení drží celý tenhle projekt nad vodou. Díky [Sayu](#), za krásné logo. A díky moc mojí manželce, že toleruje, jak celé dny sedím za kompem a datluju nebo hraju. Bez tebe bych nedal život.

Ondřej „Nord“ Mráz

Všechny potřebné materiály, osobní deníky, deník družiny, nápovědu k tahům a ukázková dobrodružství najdeš zdarma ke stažení na webu svitky-hrdinu.cz.



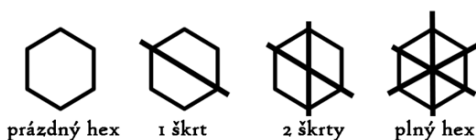
SVITKY PRAVIDEL



TERMINY

DOVEDNOST – Rozšiřují možnosti postav nebo vylepšují jejich šance na úspěch. V průběhu kampaně si postavy za zkušenosti nakupují nové.

HEX – Počítadlo, používající se například u vitality nebo zkušeností. Hex se zaplňuje takzvanými škrty a jeden hex pojme právě tři škrty.



HEX (NA MAPĚ) – Jedno políčko na mapě. Pro zjednodušení cestování a objevování se celý svět rozděluje na šestiúhelníky o průměru 10 km.

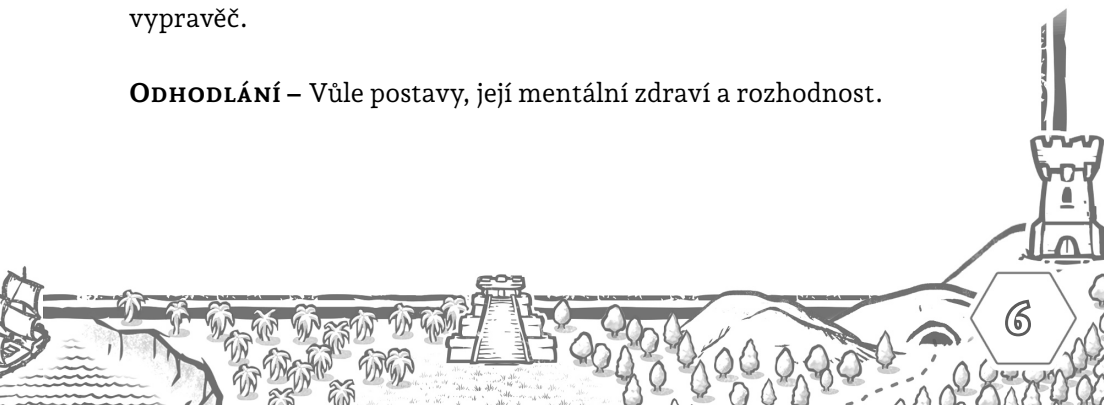
HEXOVÉ HODINY – Odpočet se šesti políčky, který se využívá především u reputace a u sledování úkolů.

HLÍDKA – Časový úsek odpovídající čtyřem hodinám ve hře.

HOD 2K10 – Hod dvěma desetistěnnými kostkami, 0 je 10.

NEHRÁČSKÉ POSTAVY – Všechny osoby v příběhu, za které hraje vypravěč.

ODHODLÁNÍ – Vůle postavy, její mentální zdraví a rozhodnost.



SCÉNA – Scéna je samostatná část příběhu, odehrávající se na jednom místě a v určitém čase. Když se změní děj, změní se místo nebo uplyne více času, změní se i scéna.

SITUACE – Stupnice ukazující, zda je momentálně ve výhodě družina nebo její protivníci. Dá se využívat k ovlivnění hodu.

SVITKY – Seznamy dovedností, které se postava může naučit. Dělí se na svitky povolání, rodové a společníky.

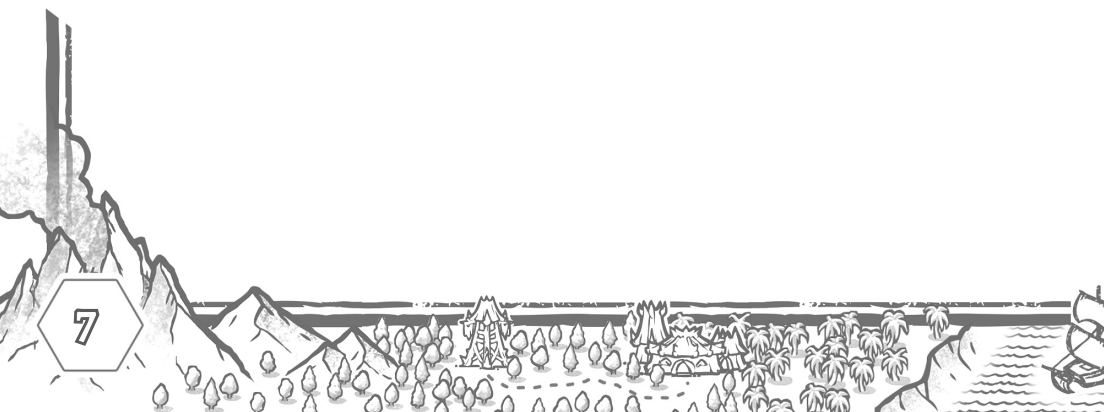
ŠKRT – Jedno přeškrtnutí hexu. Pokud se v pravidlech mluví o ztrátě jedné vitality nebo odhodlání, myslí se tím vždy jedno škrtnutí.

TAH – Určuje, jakým způsobem vyhodnotit akce postav, co způsobí úspěch a co se stane v případě neúspěchu.

VITALITA – Fyzické zdraví postavy.

VLASTNOST – Základní charakteristika postavy. Udává šanci na úspěch pokud postava řeší situaci přístupem spojeným s danou vlastností.

VÝDRŽ – Nahrazuje vitalitu a odhodlání u společníků a monster. Ve chvíli, kdy dojde, tak je daná entita vyřazena ze scény.



TVORBA POSTAVY

Vytváření postav je poměrně přímočarý proces, kterým tě provedou přímo svitky tvé postavy. Kroky 1–7 si může každý nachystat sám doma, krok 8 je třeba provést společně.

1. VÝBĚR SVITKŮ

Nová postava se skládá ze tří svitků – dvou svitků povolání a jednoho svitku rodu. Svitky jsou navrženy tak, aby se daly libovolně kombinovat a umožnily svými kombinacemi stvořit takřka jakýkoliv archetyp.

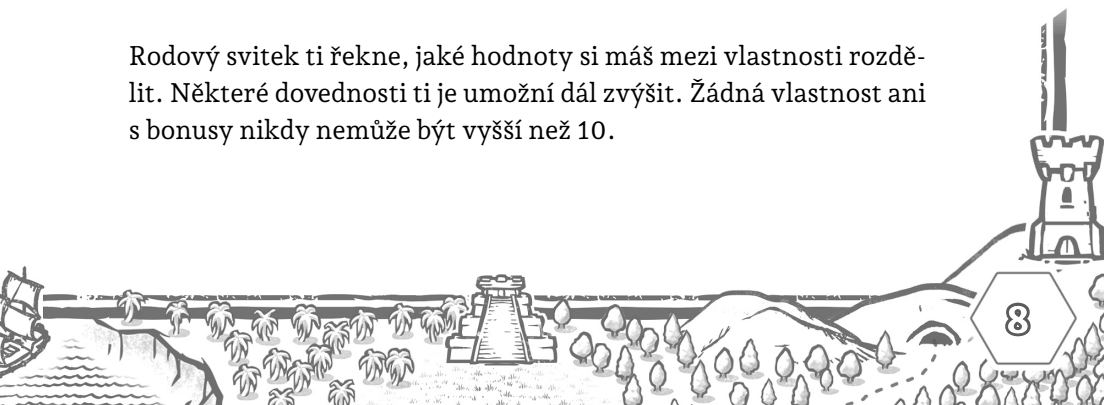
Nevadí, když se překrývají rodové svitky, ale nejlepší je, pokud má každý člen družiny jiné svitky povolání.

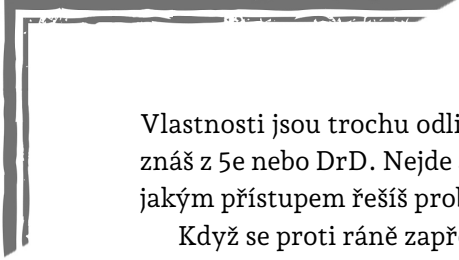
2. VLASTNOSTI

Každá postava má pět vlastností:

- » **Nezdolnost (nzd)** – Fyzická síla, odolnost, boj, zastrašování.
- » **Hbitost (hbt)** – Mrštnost, postřeh, rychlost, střelba. Utíkání, skákání, akrobacie a veškerý pohyb.
- » **Srdnatost (srd)** – Odvaha, vůle, schopnost získat si ostatní nebo je inspirovat.
- » **Důvtip (dův)** – Chytrost, vynalézavost a inteligence. Znalost světa, řemesla, vědy.
- » **Lstivost (lst)** – Podvádění, lhaní, plížení, kapsářství a obecně zlodějina.

Rodový svitek ti řekne, jaké hodnoty si máš mezi vlastnosti rozdělit. Některé dovednosti ti je umožní dál zvýšit. Žádná vlastnost ani s bonusy nikdy nemůže být vyšší než 10.





Vlastnosti jsou trochu odlišné od klasických atributů, jaké nejspíš znáš z 5e nebo DrD. Nejde ani tak o to, jak jsi silný nebo chytrý, ale jakým přístupem řešíš problémy a jak jsi při tom úspěšný.

Když se proti ráně zapřeš se štítem, protože jsi tvrdák, použiješ nezdolnost. Když se jí ale pokusíš uskočit, použiješ hbitost.

3. VITALITA A ODHODLÁNÍ

Každá postava začíná hru se dvěma hexy vitality a dvěma hexy odhodlání (mentální zdraví).

4. POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Hru začínáš se třemi dovednostmi, po jedné z každého svitku. Některé svitky ti určí konkrétní startovní dovednost, u jiných si můžeš vybrat z několika různých.

5. VYBAVENÍ

Každý svitek ti přidělí určité vybavení a peníze. Přidělené vybavení si nemusíš brát všechno, můžeš si z něj vybrat pouze věci, které se ti líbí. Vybavení často nemá žádnou zvláštní vlastnost, ale jde jen o zajímavý doplněk, který se hodí k danému svitku.

6. ZBROJ

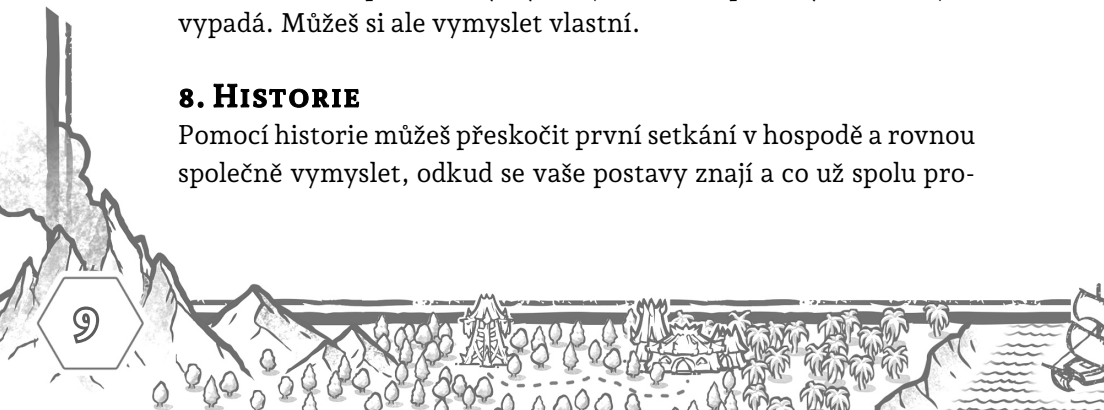
Pokud máš na sobě nějakou zbroj nebo vlastníš štít, zapiš si do deníku příslušný počet hexů zbroje.

7. VZHLED A JMÉNO

Svitek rodu ti pomůže vymyslet jméno tvé postavy a určit, jak vypadá. Můžeš si ale vymyslet vlastní.

8. HISTORIE

Pomocí historie můžeš přeskočit první setkání v hospodě a rovnou společně vymyslet, odkud se vaše postavy znají a co už spolu pro-



žily. Počáteční svitky ti dají po třech historiích, celkem jich máš k dispozici devět.

Z těchto devíti si vyber dvě. Ty přiděl některému dalšímu hráči (každou někomu jinému), společně zodpovězte na otázky u historie uvedené a domyslete detaily. Pokud se někomu přidělená historie nebude líbit, zkus navrhnout jinou.

Stejně tak budou spoluhráči přidělovat historie tobě. Jejich propojením a prokreslením vznikne nástin minulosti vaší skupiny, takže bude snazší rovnou začít s vaším prvním dobrodružstvím.

Může se stát, že budete spokojeni s příběhy postav ještě před tím, než si navzájem přidělíte všechny historie. Tohle se většinou stane ve chvíli, kdy hraje čtyři a víc hráčů – nebojte se tento krok předčasně ukončit. Důležité je, abyste byli všichni spokojeni s výsledkem.

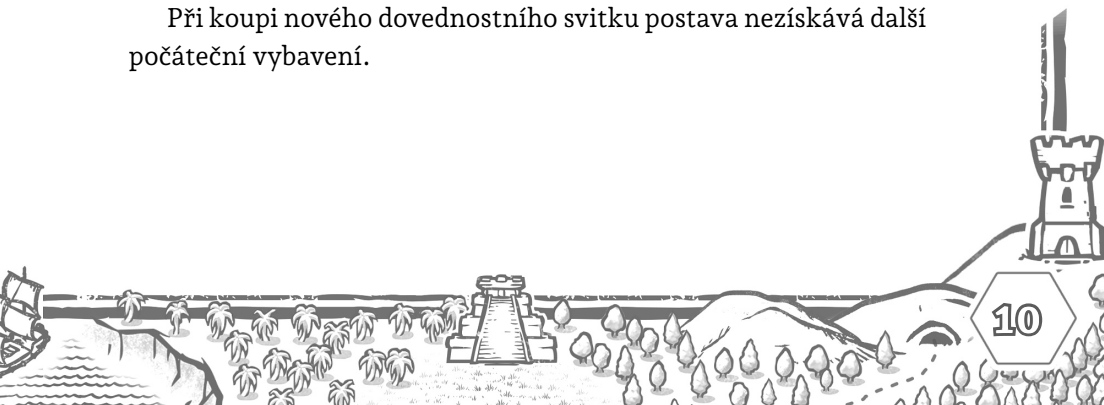
ZLEPŠOVÁNÍ POSTAV

Po nasbírání určitého množství zkušeností je možné postavu naučit nové dovednosti:

- » Základní dovednost stojí 2 hexy zkušeností.
- » Pokročilá dovednost stojí 3 hexy zkušeností.
- » Nový dovednostní svitek stojí 5 hexů zkušeností.

Pokročilé dovednosti se postava může učit až poté, co z daného svitku ovládá alespoň tři základní včetně počátečních.

Při koupi nového dovednostního svitku postava nezískává další počáteční vybavení.



ZÍSKÁVÁNÍ ZKUŠENOSTÍ

Zkušenosti se dají získat třemi způsoby:

- » Navazováním vztahů
- » Plněním úkolů
- » Prozkoumáváním kraje

NAVAZOVÁNÍ VZTAHŮ

Za každé vyplněné hexové hodiny kladné reputace získáváte 6 škrťů zkušenosti.

Když se seznámíte s novou, pro hru důležitou frakcí, nebo nehráčskou postavou, vypravěč pro ni vytvoří hodiny reputace.

$\begin{matrix} -2 & -1 \\ \oplus & \oplus \end{matrix}$ **Templáři** $\begin{matrix} 1 & 2 \\ \oplus & \oplus \end{matrix}$

S tím, jak budete s touto frakcí jednat, plnit pro ni úkoly a pomáhat jí, budou se plnit její hodiny. Nebo naopak odmazávat, když budete frakci škodit. Více o tom, jak reputace ovlivňuje hru, najdeš na straně 20.

Ve chvíli, kdy se naplní hodiny reputace s hodnotami +1 nebo +2, získáváte zkušenosti. Je možné, že z nějakého důvodu ztratíte u frakce reputaci a jednou zaplněné hodiny se zcela nebo částečně vyprázdňují. Nato pak pomocí svého hrdinství ztracenou reputaci obnovíte a hodiny znovu zaplníte. V takovém případě ale už zkušenosti nedostáváte. Maximální zkušenost, kterou můžete u každé frakce získat je celkem 12 škrťů.

Hodiny pro reputaci je dobré zakládat jen pro opravdu důležité frakce a hybatele děje. Obyčejné vesničany, kupce a podobně doporučuji řešit čistě fikčně.

PLNĚNÍ ÚKOLŮ

Postavy získají tři až deset škrťů za jeden úkol.

Hráči i vypravěč můžou kdykoli vnést do hry úkol – většinou se tak stane v momentě, kdy postavy přijmou nějakou zakázku nebo se rozhodnou vykonat nějaký čin. Příklady úkolů: krádež královské koruny, doprovod karavany, průzkum Bílého hradu...

Může se stát, že vykonáte nějaký velký skutek, aniž byste si jej předem definovali jako úkol. Nebojte se ho doplnit zpětně a dát si za něj rovnou zkušenosti.

Některé úkoly jsou občas zdánlivě jen pro jednoho člena družiny. Například světec bude dostane úkol od svého božstva. Jste ale jedna družina, která si s úkoly navzájem pomáhá a tak dostáváte škrty zkušeností vždy všichni.

Ve chvíli, kdy úkol není možné z jakéhokoliv důvodu splnit, úkol bez zisku zkušeností smažte.

Hodnocení úkolu (tedy počet zkušeností, které za něj získáte) můžete vypočítat následovně: Odhadněte, kolik sezení úkol zabere, a vynásobte to dvěma. Přičtěte 1 nebo 2, pokud očekáváte obzvláště náročné překážky, skoro až nad vaše síly. Odečtěte 1, pokud nečekáte žádného silného oponenta.

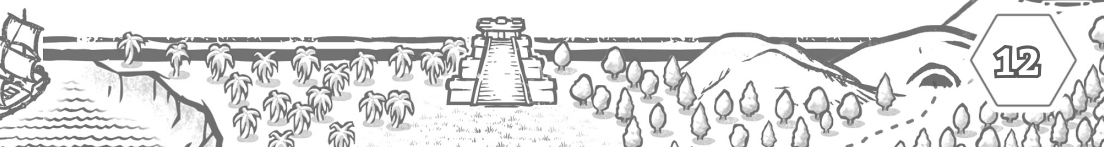
Pokud vám vyjde úkol s hodnocením 1 nebo 2, zamyslete se, jestli nejde jen o drobnost a zda má opravdu smysl jej zanášet do deníku.

PROZKOUMÁVÁNÍ KRAJE

Postavy získají jeden škrť za každou novou objevenou lokaci.

Lokací se myslí každý hex s dopředu připraveným obsahem. V případě, že jeden hex obsahuje víc lokací, je na úvaze vypravěče, zda dá škrť pouze za první, nebo za všechny.

Některé moduly přidávají do hry lokace pomocí náhodných setkání, pak je na domluvě všech u stolu, zda za to budou zkušenosti, nebo nikoliv. Všeobecně platí, že pokud to stojí za zanesení do mapy, stojí to za zkušenosti.



V případě, že nehrajete kampaň zaměřenou na prozkoumávání, doporučuji nahradit tento způsob nějakým jiným, který dá v průměru dva až tři škrty za sezení.

ZLEPŠOVÁNÍ POSTAVY A FIKCE

Každé zlepšení, především zakoupení nového dovednostního svitku, by mělo dávat fikčně smysl. Tedy postava má od koho se to naučit, má kde získat psa a podobně.

Pokud zlepšení fikčně smysl nedává, máte ideální příležitost pro vytvoření nového úkolu, například nalezení učitele.

ALTERNATIVNÍ METODY ZLEPŠOVÁNÍ

Svitky hrdinů jsou napsané pro hraní hexcrawlů, to ale neznamená, že by se v nich nedala hrát i jiná kampaň. Jen je třeba vytvořit novou metodu získávání zkušeností nebo navýšit zkušenosti za úkoly.

DENÍK POSTAVY: Pokud hráč na konci sezení zapíše do deníku své postavy, co se naučila, získá dva škrty zkušeností. Příklad takového zápisu: „Teď už vím, že pokoušet se ukrást náhrdelník knězi bohyně pomsty je vážně špatný nápad.“

OTÁZKY NA KONCI SEZENÍ: Na konci sezení si položte následující otázky. Za každou otázku, na kterou odpovíte „ano“, si dejte škrty zkušenosti:

- » Dozvěděli jsme se něco nového o světě?
- » Dozvěděli jsme se něco nového o jedné z postav?
- » Změnil se nějak vztah mezi postavami?
- » Podařilo se nám vykonat něco důležitého?

HRAŇÍ HRY

Hra probíhá jako dialog mezi vypravěčem a hráči. Hráči popisují jednání svých postav a pokládají otázky o svém okolí. Vypravěč popisuje reakce okolí a pokládá hráčům otázky, nejčastěji „Co děláte?“

Ve chvíli, kdy postavy dělají něco nebezpečného, nejistého, dramatického nebo zajímavého, přicházejí na řadu kostky.

Výsledek hodu kostkami určí mechanický dopad na hru a vy následně vymyslíte, co to znamená ve vašem společném příběhu, ve vaší fikci. Například ze situace +2 uděláte uklouznutí nepřítele, který na moment ztratil rovnováhu a podobně.

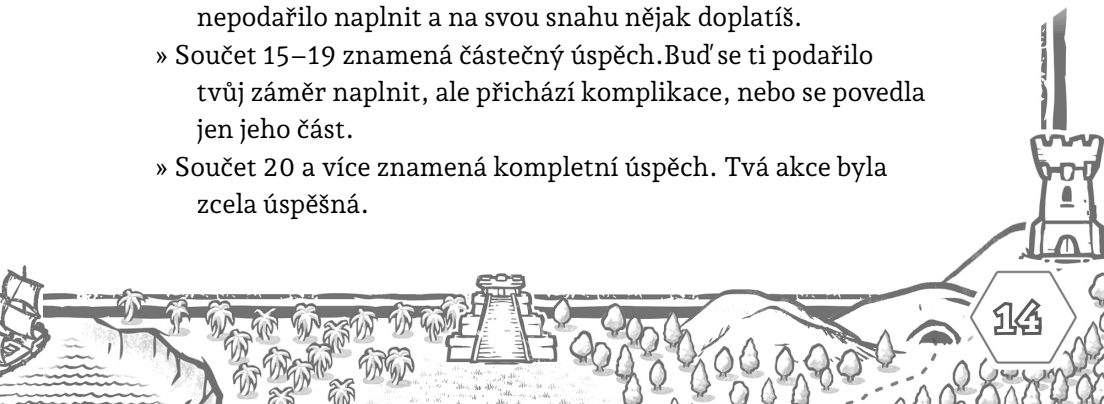
VYHODNOCOVÁNÍ

Řekni, čeho se tvá postava snaží dosáhnout a jakým způsobem to dělá. Například: „Snažím se ho vystrašit, mávám zuřivě rukama nahoru a dolů, křičím a dupu.“

Společně s vypravěčem a ostatními hráči pak vyberete, který tah nejlépe odpovídá tvé činnosti. Uvedený příklad by třeba byl **TAH SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT**.

Následně si hod' 2k10 a přičti modifikátory uvedené u tahu, obvykle nějakou vlastnost:

- » Součet 14 a méně znamená neúspěch. Tvůj záměr se nepodařilo naplnit a na svou snahu nějak doplatíš.
- » Součet 15–19 znamená částečný úspěch. Buď se ti podařilo tvůj záměr naplnit, ale přichází komplikace, nebo se povedla jen jeho část.
- » Součet 20 a více znamená kompletní úspěch. Tvá akce byla zcela úspěšná.



KDY HÁZET KOSTKAMI

Kostkami házejte jen v momentě, kdy je jak úspěch, tak i neúspěch zajímavý a obojí někam posune fikci.

Když bude zloděj otevírat náročný zámek v klidu svého pokoje, měl by být úspěšný bez hodů. Neúspěchem v této situaci je pouze status quo – truhla zůstává zamčená, a to je nuda.

Ve chvíli, kdy je ale zloděj pod tlakem, má omezený čas, okolo chodí stráže nebo všude kolem hoří, už vzniká drama a rozhodně by se házet mělo.

Nepoužívejte hody ani jako bariéru, kdy je výsledkem špatného hodu pouhé uzavření jedné z cest vpřed. Proto ani Svitky nemají nic jako hod na vnímání. Je ve hře nějaká informace, které by si postavy měly všimnout? Prostě si ji všimnou.

SITUACE

Situace je stupnice společná pro celou družinu, která odráží, nakolik jsou jí nakloněny okolnosti. Nabývá hodnot od -5 do +10 a na konci každé scény se vrací na nulu.

Situace se bude zlepšovat nejčastěji díky kompletním úspěchům nebo díky tahu **POMÁHÁME**.

Vypravěč i hráči ji mohou využít k ovlivnění hodů, a navíc se používá u některých dovedností.

- » Pokud je situace příznivá, můžeš ji využít ke zlepšení svých šancí na úspěch. Sniž ji o libovolnou hodnotu (nejhůře ale na nulu) a stejné číslo přičti k výsledku svého dalšího hodu. Součet situace a vlastnosti nemůže za žádných okolností překročit 10. Situaci nelze využívat po hodu.
- » Pokud je situace nepříznivá, může ji vypravěč stejným způsobem zvýšit a dát hráči postih k hodu.

Situaci je dobré mít znázorněnou na stole, na místě, na které všichni vidí, aby vždy bylo hráčům jasné, kolik jí mají k dispozici.

PODIVUHODNÝ VÝSLEDEK

Pokud při vyhodnocení padne na obou kostkách stejné sudé číslo, nastává podivuhodný výsledek. Stane se něco ohromujícího, nečekaného, překvapivého, spektakulárního.

Tyto hody neovlivňují mechanický dopad, pouze dělají fikci fantastičtější a epičtější. Není ale nutné je za každou cenu využít, a pokud nikoho nenapadne nic zajímavého, můžete výsledek vyhodnotit normálně.

INVENTÁŘ

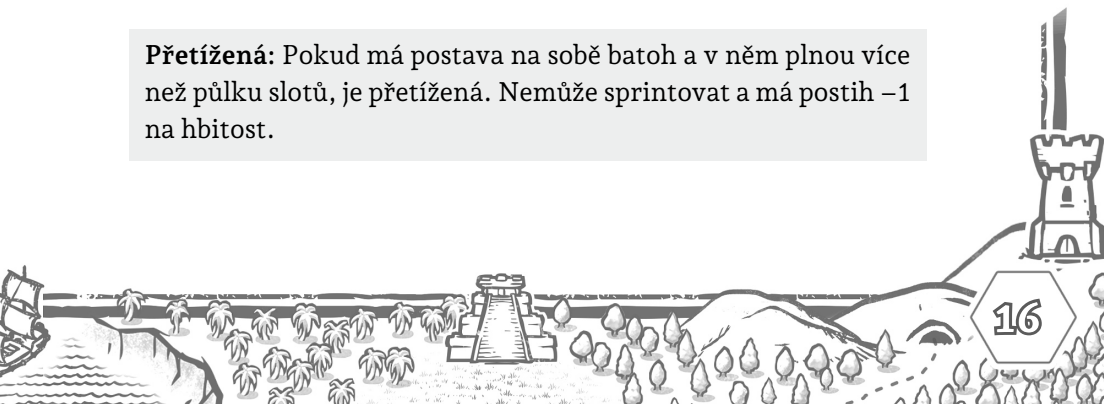
Každý předmět, který postava vlastní, zabírá v závislosti na jeho velikosti určitý počet slotů. Žádná postava nemůže nést více předmětů, než kolik se do jejích slotů vejde.

Postava má 2 sloty na ruce, 1 na tělo (zbroj / oblečení) a 3 na předměty „po ruce“. Ty znázorňují věci pověšené na opasku, po kapsách apod. Předměty v těchto slotech má postava kdykoliv nachystané k okamžitému použití, aniž by je musela lovit v batohu.

Slot „tělo“ je ještě trochu atypický tím, že se do něj najednou vejdou kalhoty, košile, zbroj, boty i klobouk - prostě vše, co má postava oblečené na sobě i když v batohu by každý předmět zabíral svůj vlastní slot.

Běžný batoh přidává dalších 12 slotů. Pokud je více než půlka batohu zaplněná, postava dostává automaticky lehký následek **PŘETÍŽENÁ**.

Přetížená: Pokud má postava na sobě batoh a v něm plnou více než půlku slotů, je přetížená. Nemůže sprintovat a má postih -1 na hbitost.



Předměty se pro zjednodušení vyskytují ve čtyřech velikostech:

Drobnost (d): Maličké předměty jako kostka, prsten, řemínek. Nezabírají žádné místo.

Malé (m): Vejdou se do dlaně. Například lektvar, měšec, svíce nebo balíček karet. Do jednoho slotu se vejdou tři.

Střední (s): Předměty které se dají pohodlně nést v jedné ruce. Meč, deset metrů lana, měch s pitím, kniha, apod. Zabírají právě jeden slot.

Velké (v): Je třeba vzít je do dvou rukou. Například halapartna, stan, kroužková zbroj, obraz Mony Lisy. Zabírají dva sloty.

ZBROJE

Pokud máš na sobě nějakou zbroj nebo vlastníš štít, zapiš si do deníku příslušný počet hexů zbroje. Pokud dává fikčně smysl, že by tě zbroj ochránila před zraněním, můžeš si tyto hexy škrtat místo hexů vitality.

Zaplněné hexy se dají obnovit opravou zbroje u kováře ve vesnici nebo pomocí některých dovedností – ty to mají u sebe přímo napsáno. Pokud má na sobě postava více druhů zbroje, tak se bere nejvyšší hodnota – zbroje se nesčítají.

- » Lehká zbroj přidá jeden hex zbroje.
- » Střední zbroj přidává dva hexy.
- » Těžká zbroj přidává čtyři hexy. Zároveň přidává lehký následek **NEOHRABANÁ**.
- » Štít přidává ještě 1 hex zbroje navíc.

Neohrabaná: Postava dostává tento následek, pokud používá těžkou zbroj. Postava má postih –1 na jemnou manipulaci.

ZBRANĚ

Postava beze zbraně udílí při konfliktu nepřítelům jeden škrty výdrže. Zbraně zranění zvyšují. Jednoruční zpravidla udělují dva škrty, obouruční tři.

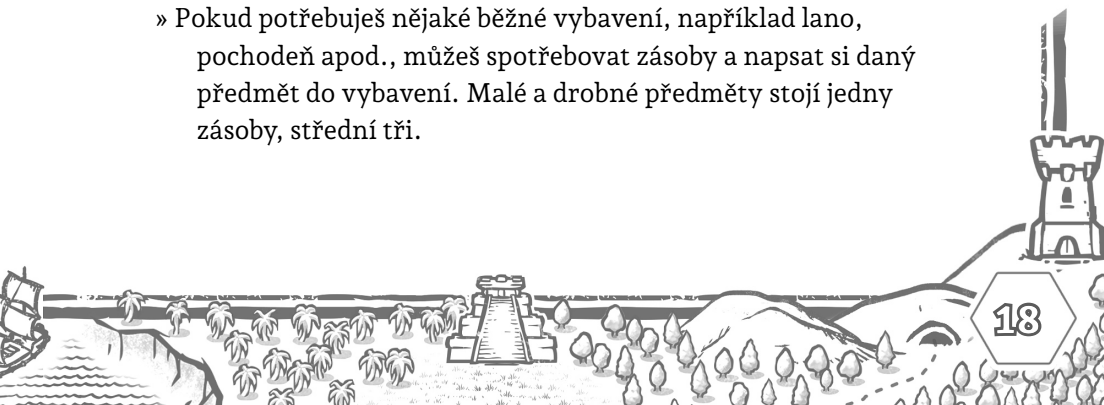
Pokud postava bojuje se dvěma jednoručními zbraněmi najednou, tvoří zranění součet celé první a půlky druhé zbraně, zaokrouhleno dolů.

Některé zbraně a efekty mohou mít přívlastky jako „oheň“, „na dálku“ apod. Tyto přívlastky mají efekt ve fikci a nemají dopad na mechaniky jako takové, výjimkou je „plošný“, který udílí zranění více nepřítelům najednou.

ZÁSoby

Speciálním druhem předmětu jsou zásoby, běžná výbava, která se spotřebovává při cestování. Pod pojmem zásoby se skrývá jídlo, pití, troud na podpal apod., prostě běžné vybavení dobrodruha. Jedny zásoby jsou malý předmět. Zásoby se využívají třemi způsoby:

- » Tah **PROZKOUMÁVÁME** může vyžadovat konzumaci jedné zásoby. Pokud v takovém případě nejsou zásoby k dispozici, získáváš lehký následek **NEPŘIPRAVENÁ**.
- » Tah **TÁBOŘÍME** umožňuje léčení: za jedny spotřebované zásoby si můžeš dát škrty k léčení následku, vyprázdnit zaplněný hex vitality nebo hex odhodlání. U tahu je uvedeno, kolik zásob tak můžeš najednou spotřebovat. (Je to závislé na hodu.)
- » Pokud potřebuješ nějaké běžné vybavení, například lano, pochodeň apod., můžeš spotřebovat zásoby a napsat si daný předmět do vybavení. Malé a drobné předměty stojí jedny zásoby, střední tři.



ZRANĚNÍ

Ve chvíli, kdy si má postava škrtnout vitalitu nebo odhodlání, a všechny hexy jsou již plné, je vyřazena ze scény a získává následek (nejdříve lehký, a pokud jsou všechny zaplněné, těžký) a jeden hex si obnoví.

Vyřazení ze scény znamená, že z nějakého fikčního důvodu již postava není schopná v dané scéně jednat. Omdlí, propadne panice, zamrzne, zhroutí se, padne do zajetí. V další scéně se ale běžně vrací do hry.

Lehké následky omezují postavu v nějakém úzkém spektru činností, na kterém se dohodnete při jeho vytváření.

Těžký následek postavu omezuje stejně nebo více než ten lehký. Je ale trvalý a nedá se nijak odstranit. A pokud ano, tak jen složitě, například nějakou epickou výpravou.

PŘÍKLADY LEHKÝCH NÁSLEDKŮ:

Vyvrknutý kotník: Postava nemůže běhat.

Zlomená ruka: Postava nemůže používat obouruční zbraně.

Vyděšená: Postava není schopná spát potmě.

PŘÍKLADY TĚŽKÝCH NÁSLEDKŮ:

Jednooká: Postava má problémy s prostorovým vnímáním.

Prokletá: Magie cílená na postavu se vždy pokrouť do něčeho nepředvídatelného.

Postava, která si má dát škrtnout zranění, a přitom už má plné hexy, všechny tři lehké následky i jeden následek těžký, umírá.

Pokud má postava získat následek a všechna políčka následků jsou již obsazena, umírá také.

LÉČENÍ LEHKÝCH NÁSLEDKŮ

Vedle každého následku si zakresli dva hexy. Ve chvíli, kdy se léčíš (ať už spánkem, nebo jiným způsobem) a můžeš si vyprázdnit celý hex vitality, si místo toho můžeš udělat škrť k následku.

Ve chvíli, kdy jsou oba hexy následku plné, vyléčíš se a slot se uvolní.

SPECIÁLNÍ LEHKÉ NÁSLEDKY

Speciální následky zabírají jeden slot lehkých následků stejně jako ty běžné. Znamená to, že když má **NEVYSPALÁ** a **NEPŘIPRAVENÁ** postava dostat následek, zaplní poslední políčko lehkých následků a další už bude těžký.

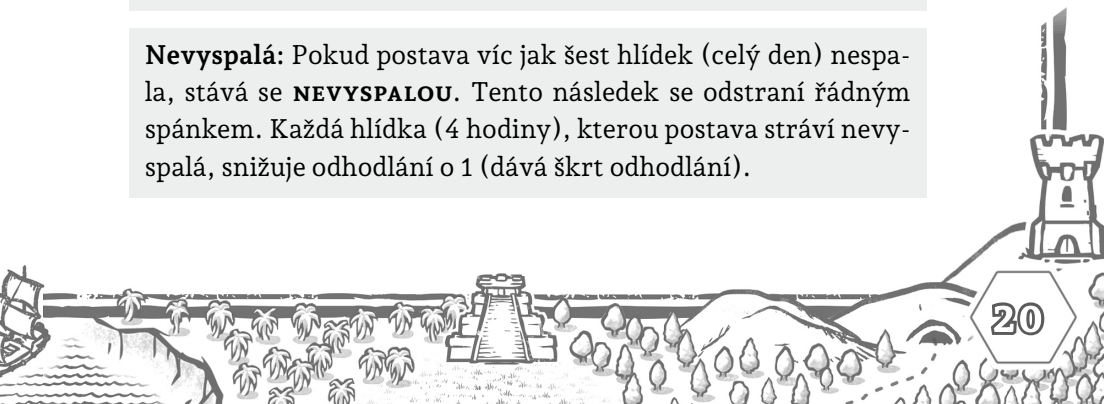
Postava, která by měla umřít nebo získat těžký následek ve chvíli, kdy je **NEOHRABANÁ** nebo **PŘETÍŽENÁ**, může tyto následky odstranit, ale při nejbližší možné příležitosti musí odložit batoh případně zbroj.

Postava s plnými sloty lehkých následků nemůže nosit zbroj nebo vybavení, jež by vedly k následku **PŘETÍŽENÁ** nebo **NEOHRABANÁ**.

Ve chvíli, kdy má postava získat následek **NEVYSPALÁ** nebo **NEPŘIPRAVENÁ** a všechna políčka lehkých následků jsou plná, jeden z nich se zhorší na těžký a slot uvolní. Pokud jsou plné i těžké, postava umírá.

Neohrabaná: Postava získá tento následek, když používá těžkou zbroj. Postava má postih -1 na jemnou manipulaci. Následek se odstraní sundáním zbroje.

Nevyspalá: Pokud postava víc jak šest hlídek (celý den) nespala, stává se **NEVYSPALOU**. Tento následek se odstraní řádným spánkem. Každá hlídka (4 hodiny), kterou postava stráví nevy spalá, snižuje odhodlání o 1 (dává škrť odhodlání).



Nepřipravená: Pokud má postava spotřebovat zásoby, a nemá žádné k dispozici, získává následek **NEPŘIPRAVENÁ** a nemůže nijak obnovit své odhodlání. Každé další zásoby, které má postava spotřebovat, dávají škrt odhodlání. Následek se odstraní po spotřebování jedné zásoby.

Přetížená: Pokud má postava na sobě batoh a v něm plnou více než půlku slotů, je **PŘETÍŽENÁ**. Nemůže sprintovat a má postih -1 na hbitost. Následek se odstraní uvolněním místa v batohu.

REPUTACE

Reputace je ukazatel vztahu důležitých frakcí s postavami.

Reputace se pohybuje mezi hodnotami -2 a +2, začíná na nule a její postup sledují hexové hodiny. Vždy, když postavy dané frakci pomůžou nebo udělají něco, co se dané frakci líbí, jeden dílek hexových hodin se vyplní. Po zaplnění celých hodin se hodnota reputace zvýší o jedna.

Obdobně se reputace může dílek po dílku snižovat, když postavy frakci jakýmkoliv způsobem ublíží nebo ji naštvou.

Při změně hodnoty reputace směrem nahoru získávají postavy +6 škrťů zkušeností.

HODNOTY REPUTACE ZNAMENAJÍ:

- 2: Daná frakce nebo osoba aktivně hledá příležitosti postavám škodit.
- 1: Když se jí naskytne příležitost, s radostí postavám zatopí, nebude ale sama tyto příležitosti vyhledávat.
- 0: Postavy jsou jí šumák.
- +1: Pomůže postavám, pokud ji to nějak neohrozí nebo to pro ni nebude nevýhodné.
- +2: Pomůže postavám, i když je to pro ni nevýhodné.

TAHY

Tahy ve zjednodušené a zobecněné podobě zastupují všechny činnosti, které tvá postava může provést, a pomáhají strukturovat dialog mezi hráči a vypravěčem. Tahy také začleňují do dialogů hody.

Jejich úkolem není jen vyhodnocovat neurčité následky, ale hlavně překvapovat hráče i vypravěče.

U mnoha tahů je napsáno „vyber 1“. V těchto případech vybírá hráč společně s vypravěčem. Obvykle je nejlepší zvolit takovou možnost, která dává největší smysl vzhledem k fikci, nebo přijde všem u stolu nejzajímavější.

Občas je ale zábava nechat vše na štěstěně. Pro tyto případy mají jednotlivé možnosti přiřazena čísla, takže si na výsledek můžeš hodit desetistěnnou kostkou.

VŠEOBECNÉ TAHY

Všeobecné tahy pokrývají většinu standardních situací, na které postavy narazí. Od plížení se nepřátelským táborem přes přípravu závodního koně na císařský turnaj po zastrašování vůdce pašerácké organizace.

Pokud si nejste jisti, pod jaký tah činnost spadá, zamyslete se především, jaký má být její efekt. Pokud stále nevíte, zvolte **ČELÍM NEBEZPEČÍ**. Je to záchytný tah pro všechny situace, které nejsou pokryté jinými tahy.



ČELÍM NEBEZPEČÍ

Pokud děláš něco nebezpečného nebo reaguješ na blížící se hrozbu.

- +nzd: Pokud jednáš agresivně nebo silou.
- +hbt: Pokud reaguješ mrštností nebo hbitostí.
- +srd: Pokud spoléháš na loajalitu nebo odvahu.
- +dův: Pokud spoléháš na důvtip a své vědomosti.
- +lst: Pokud se snažíš vyhnout pozornosti, někoho přelstít nebo někam vloupat.

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Akce se ti povedla, situace se zvýší o +1. V boji máš převahu.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Akce se ti povedla, ale vyber 1:

- 1–2: Škrtni si 1–3 vitality.
- 3–4: Škrtni si 1–3 odhodlání.
- 5–6: Poškození výbavy nebo ztráta 1–3 zásob.
- 7–8: Akce se ti nepovedla celá, měla jen částečný efekt.
- 9–0: Akce měla za následek nečekanou komplikaci, nebo se v boji ocitáš pod tlakem.

NEÚSPĚCH: Akce se ti nepovedla. Vyber 1 a pokud jsi v boji, ocitáš se pod tlakem:

- 1–2: Komplikace a snížení situace o –2.
- 3–4: Úspěšný tah soupeře.
- 5–6: Zničení výbavy nebo objektu.
- 7–8: Zranění spojence.
- 9–0: Škrtni si 2–6 vitality nebo odhodlání.

ČELÍME NEBEZPEČÍ SPOLEČNĚ

Toto je speciální varianta tahu ČELÍM NEBEZPEČÍ, kdy jednu akci provádí více postav najednou, například se společně plíží a podobně. Hází si ten, kdo má nejvyšší příslušnou vlastnost.

- +nzd: Pokud jednáte agresivně nebo silou.
- +hbt: Pokud reagujete mrštností nebo hbitostí.
- +srd: Pokud spoléháte na loajalitu nebo odvahu.
- +dův: Pokud spoléháte na důvtip a své vědomosti.
- +lst: Pokud se snažíte vyhnout pozornosti, někoho přelstít nebo někam vloupat.

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Akce se vám povedla. V boji máte převahu.

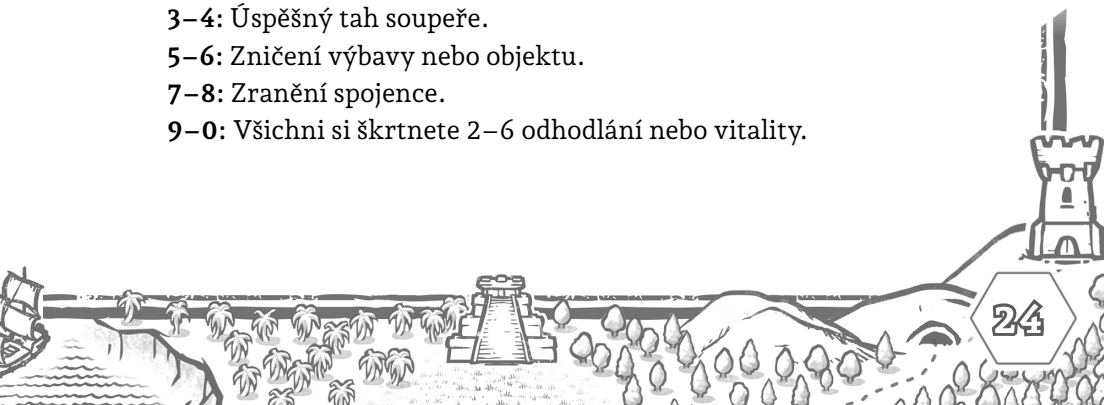
ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Vaše akce se vám povedla, ale všichni si škrtnete 1 odhodlání a navíc vyberte 1:

- 1–2: Někdo z vás si škrtně 1–3 vitality.
- 3–4: Někdo z vás si škrtně 1–3 odhodlání.
- 5–6: Všichni přicházíte o 1–3 zásoby nebo se někomu poškodí výbava.
- 7–8: Akce se nepovedla celá, měla jen částečný efekt.
- 9–0: Akce měla za následek nečekanou komplikaci, nebo se v boji ocitáte pod tlakem.

NEÚSPĚCH: Akce se nepovedla. V boji se ocitáte pod tlakem.

Úspěšný tah soupeře nebo vyber 1:

- 1–2: Ocitáte se v extrémně nepříjemné pozici, –4 k situaci.
- 3–4: Úspěšný tah soupeře.
- 5–6: Zničení výbavy nebo objektu.
- 7–8: Zranění spojence.
- 9–0: Všichni si škrtnete 2–6 odhodlání nebo vitality.



ČELÍM NEBEZPEČÍ je tah, na který budeš pravděpodobně házet nejčastěji. To občas může svádět k tomu využít ho pokaždé, když budeš mít pocit, že by si situace zasloužila hod.

Existuje ale opravdu nějaké nebezpečí, kterému postava čelí? Pokud ne, je lepší, když u stolu rozhodnete, zda dává smysl, aby se postavě činnost povedla nebo ne.

Snažíš se v klidu svého domu opravit hodinový stroj? Jasně, jsi zkušený divustrůjce, nedává smysl, abys neuspěl. Spravuješ hodinový stroj pohánějící srdce prastarého golema zatímco ti na paty šlape horda koboldů? Tady hrozí spousta reálného nebezpečí, vytáhni kostky.

Hráč: Vytahuju šperhák a snažím se otevřít dveře do vévodovy ložnice.

Vypravěč: Po chodbách ale chodí strážní a budeš muset být dost rychlý, aby si tě nevšimli. To by vyžadovalo hod na Čelím nebezpečí pomocí lstivosti.

Hráč: Jasně, hodil jsem 4 a 6, lstivost mám 6, takže částečný úspěch.

Co ale znamená částečný úspěch? Smysl dává několik možností:

- » **3–4: Škrtni si 1–3 odhodlání:** Slyšel jsi hlídku, jak se pomalu blíží, zámek ale ne a ne povolit. Už byla téměř u tebe, když jsi konečně proklouzl dveřmi, zborcený potem. Škrtni si jedno odhodlání.
- » **5–6: Zničení výbavy nebo objektu:** Otevírání bylo úspěšné, ale zlomil sis paklič.
- » **9–0: Akce měla za následek nečekanou komplikaci, nebo se v boji ocitáš pod tlakem:** Zámek jsi otevřel, ale panty jsou staré a jejich skřípání se rozléhá celým zámkem. Přidávám dílek do hodin odhalení (viz. Hodiny na straně XX). Pokud nepoužíváte hodiny, tak třeba budeš mít jen malou chvíli, abys ve vévodově ložnici udělal vše, co potřebuješ.

Tah **ČELÍM NEBEZPEČÍ** najde uplatnění i v boji. Ve chvíli, kdy se staneš cílem nějakého útoku či jiné nepřátelské akce a budeš se jí snažit vyhnout či jinak vzdorovat, obvykle použiješ tento tah, pokud fikčně nedává smysl něco jiného.

Vypravěč: *Letí na tebe vyverna a snaží se tě kousnout.*

Hráč: *Skočím jí pod břicho a snažím se ji rozpárat.*

Tady vypravěč vidí, že cílem hráčovy akce je způsobit soupeři zranění. To ale tah **ČELÍM NEBEZPEČÍ** neumožňuje. Mnohem větší smysl dává použití bojového tahu. Protože jsou hráči pod tlakem (proto vyverna jedná a hráči jsou nuceni reagovat), tak je nejvhodnější **BOJUJI POD TLAKEM**.

Tah **ČELÍM NEBEZPEČÍ** je bezpečnější, **BOJUJI** ale zase umožňuje oponenta vyřadit.

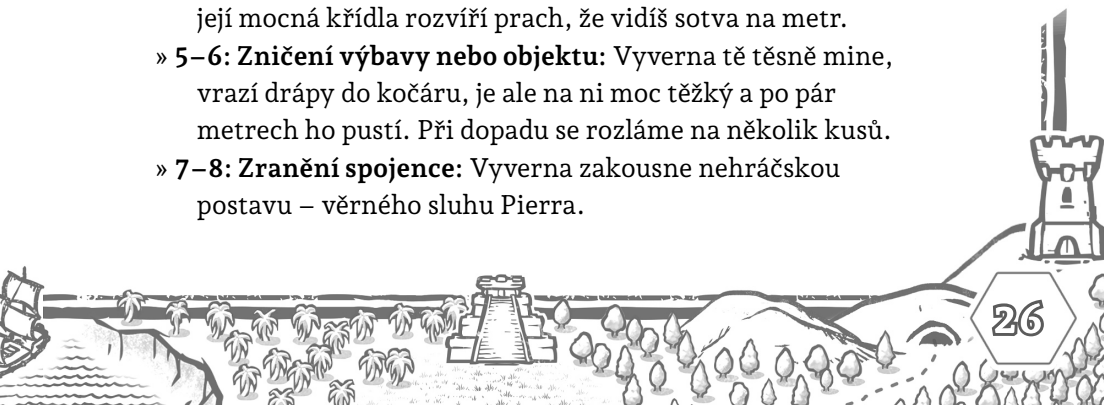
Hráč: *Uskakuju vyverně.*

Vypravěč: *To zní, že čelíš nebezpečí pomocí své hbitosti.*

Hráč: *Do prčic. Dvojka a trojka. To je i s mou hbitostí pořád neúspěch.*

Očividný následek neúspěchu je úspěšný tah soupeře. Vyverna provede svůj nálet a zraní hráče za čtyři vitality. Pokud ale chcete souboj trochu okořenit, můžete zvolit i jiné varianty.

- » **1–2: Komplikace a snížení situace o 2:** Vyverna tě mine ale její mocná křídla rozvíří prach, že vidíš sotva na metr.
- » **5–6: Zničení výbavy nebo objektu:** Vyverna tě těsně mine, vrazí drápy do kočáru, je ale na ni moc těžký a po pár metrech ho pustí. Při dopadu se rozláme na několik kusů.
- » **7–8: Zranění spojence:** Vyverna zakousne nehráčskou postavu – věrného sluhu Pierra.



POMÁHÁME

Když se snažíš vylepšit vaše vyhlídky, někomu pomáháš nebo se na něco připravuješ. Pomáhání má nejen mechanický, ale i fikční efekt. Například když chytíš oponenta za nohu, aby se nemohl hýbat, získáš bonus k situaci, ale také zajistíš, že ti soupeř neuteče.

Ať už pomáháš jen ty, nebo pomáhá celá skupina, použiješ tento tah. To platí i v případě, že pomáháte různými způsoby. Vyberte sami, kdo hodí za všechny pomáhající. Negativní efekty u kterých je „všichni“ nebo „každý“ se vztahují na všechny pomáhající.

Pokud nechcete hru zdržovat dalším házením nebo vás nenapadá žádný zajímavý neúspěch, doporučuji zvednout situaci o 1 za každou pomáhající postavu, bez ztráty odhodlání.

+nzd: Pokud jednáte agresivně nebo silou.

+hbt: Pokud spoléháte na svou rychlost nebo mrštnost.

+srd: Pokud spoléháte na svou odvahu, loajalitu nebo šarm.

+dův: Pokud spoléháte na důvtip a své vědomosti.

+lst: Pokud spoléháte na svou lstivost a nenápadnost.

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Výrazně pomůžete a zlepšíte vaše vyhlídky. Situace se zlepšuje o +3 za první a +1 za každou další pomáhající postavu.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Pomůžete a situace je vyšší o 1 za každou pomáhající postavu. Všichni si škrtněte 1 odhodlání.

NEÚSPĚCH: Je to horší než předtím, v boji se ocitáte pod tlakem. Vyberte 1:

1–2: Všichni si škrtněte 1–3 vitality.

3–4: Všichni si škrtněte 1–3 odhodlání.

5–6: Poškození výbavy nebo ztráta 1–3 zásob pro každého.

7–8: Tah soupeře nebo komplikace a zhoršení situace o 2.

9–0: Vytvoříte nový problém, objeví se nové ohrožení.

Občas se stane, že chceš dosáhnout jednou akcí dvou různých efektů. Nejčastěji zároveň oponenta zranit a k tomu jej znehybnit nebo mu vyrazit zbraň. V takovém případě je třeba si říct, co je pro tebe důležitější.

Pokud ti jde hlavně o znehybnění, tak se akce vyhodnotí jako tah **POMÁHÁME**. Pokud ti jde ale spíš o to svého oponenta zranit, je lepší využít **BOJ V PŘEVAZE**. Ve chvíli, kdy ti na tento tah padne kompletní úspěch, můžeš si jako další efekt vybrat +2 situace, a to přeložit do fikce jako žes ho udeřil kladivem a srazil k zemi.

Situace se na konci scény vrací na nulu. Někdy se ale připravuješ pomocí tahu **POMÁHÁME** až na následující scénu a nedáváš smysl, abys o svou výhodu přišel. Příkladem můžou být dostihy, které se konají za tři dny. Postupně obhlížíš soupeře, zjišťuješ si informace o dráze a podobně. V takovém případě se situace připíše až na začátku relevantní scény. Neúspěch se stále vyhodnocuje okamžitě.

Vypravěč: *Na Johana letí vyverna a snaží se ho kousnout.*

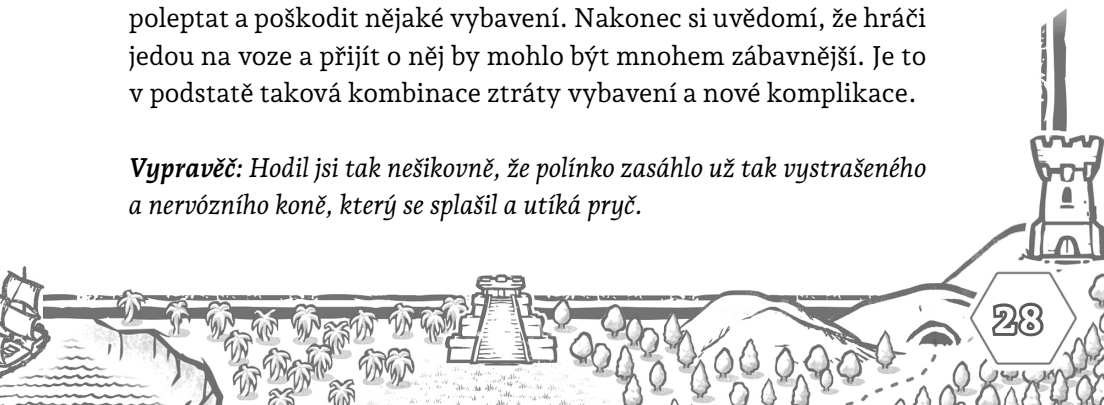
Hráč: *Hážu po vyverně polena, abych ji rozptýlil.*

Vypravěč: *Chceš ji spíš zranit nebo spíš pomoci Johanovi?*

Hráč: *Určitě pomoci Johanovi, hážu na tah pomáháme. A mám neúspěch.*

Vypravěč přemýšlí. Vyverna by mohla po polínku plivnout kyselinou a u toho poleptat i hráče, který ztratí vitalitu. Nebo by mohla poleptat a poškodit nějaké vybavení. Nakonec si uvědomí, že hráči jedou na voze a přijít o něj by mohlo být mnohem zábavnější. Je to v podstatě taková kombinace ztráty vybavení a nové komplikace.

Vypravěč: *Hodil jsi tak nešikovně, že polínko zasáhlo už tak vystrašeného a nervózního koně, který se splašil a utíká pryč.*



ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM

Když získáváš informace zkoumáním místa, lidí a objektů nebo zpovídáním nehráčských postav.

+**důvtip** (a navíc +**reputace**, pokud získáváš informace u frakce)

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Získáváš odpověď na tři otázky.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Dostaneš odpověď na jednu otázku.

NEÚSPĚCH: Vyber 1:

- 1–2: Škrtni si 1–3 odhodlání.
- 3–4: Tah soupeře nebo komplikace a zhoršení situace o 2.
- 5–6: Někoho naštvěš, zhoršíš reputaci.
- 7–8: Přilákáš nežádanou pozornost.
- 9–0: Vytvoříš nový problém, objeví se nové ohrožení.

OTÁZKY:

- » Co se tu nedávno stalo?
- » Co se tu zanedlouho stane?
- » Co mě zde ohrožuje?
- » Jakou to má slabinu?
- » Co je zde pro mě užitečné nebo cenné?
- » Kdo to ovládá nebo kontroluje?
- » Co tu není tím, čím se zdá být?
- » Jak se dostat dál nebo pryč?

Ve scénách, ve kterých získané informace přinášejí výhodu, začínáš se situací o +1 lepší.

Tento tah ti může dát jen informace, které jsi v tu chvíli reálně schopný zjistit. Například když vstoupíš do první místnosti obřího

jeskynního komplexu a zeptáš se: „Kdo to zde ovládá?“, jen stěží dostaneš odpověď „Mocný starý drak“.

Můžeš ale dostat vágní nápovědu, která tě navede nebo napoví. V tomto případě tedy můžeš na stěnách najít neumělé koboldí malby nějakého obrovského tvora, kterého místní populace uctívá nebo čerstvé stopy po obrovských drápech v podlaze.

Stejně tak od pohledu nezjistíš, že krále ovládá jako loutku prastarý démon, místo toho si ale můžeš všimnout, že má skelný pohled nebo že se neustále nervózně dívá přes rameno.

Informace, které dostaneš, musí být pravdivé a neměly by být zavádějící. Účelem tahu **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM** je posunout děj dopředu.

Často se stane, že hráči vypravěči položí otázku, která není v seznamu. V takovém případě může vypravěč otázku přeformulovat, aby seznamu odpovídala a až pak odpovědět.

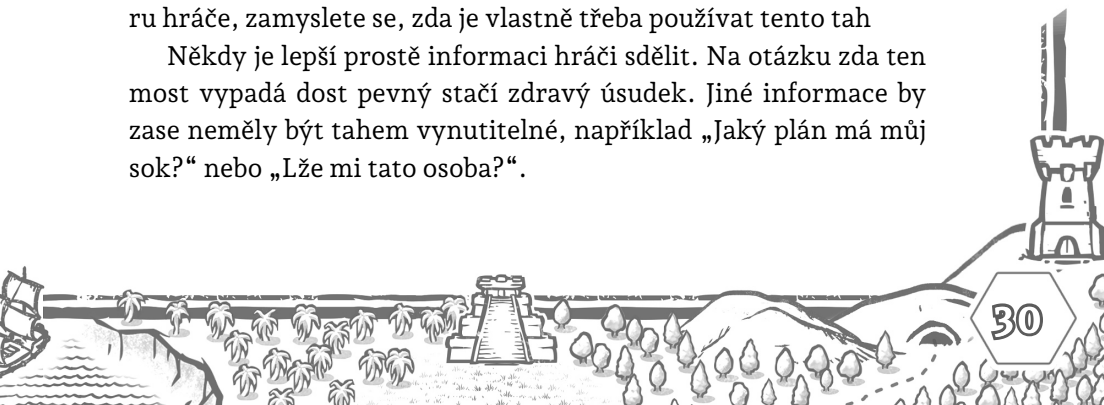
Hráč: *Chtěl bych vědět, jakou souvislost mají ty růže s tím záhadným strojem v podzemí.*

Vypravěč vidí, že otázka není ze seznamu. Chápe ale, že hráč chce zjistit, zda ta růže je jen obyčejná růže nebo má spojitost se vším divným, co se v okolí děje.

Vypravěč: *Souhlasíš s tím, že to přeformulujeme na „Co na těch růžích není tím, čím se zdá být?“*

Pokud se vám nepodaří najít v seznamu otázku odpovídající záměru hráče, zamyslete se, zda je vlastně třeba používat tento tah

Někdy je lepší prostě informaci hráči sdělit. Na otázku zda ten most vypadá dost pevný stačí zdravý úsudek. Jiné informace by zase neměly být tahem vynutitelné, například „Jaký plán má můj sok?“ nebo „Lže mi tato osoba?“.



SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT

Když se snažíš někoho přesvědčit, obelhat nebo oklamat. Když chceš, aby někdo udělal to co potřebuješ. Když někoho zastrašuješ nebo někomu vyhrožuješ.

+srd a reputace: Pokud působíš mile.

+lst a reputace: Pokud klameš.

+nzd: Pokud zastrašuješ.

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Vyhoví ti, +1 k situaci.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Vyhoví ti, ale něco tě to stojí nebo je efekt jenom částečný. Bude po tobě chtít protislužbu, pomoc bude mít nečekané následky. Při zastrašování nezastrašíš všechny, nebo si jen získáš respekt.

NEÚSPĚCH: Vyber 1:

1–2: Cíl ti začne aktivně bránit v cíli.

3–4: Urazíš ho nebo rozzuříš.

5–6: Tvá snaha se ti vymstí.

7–8: Objeví se nová komplikace, situace se zhorší.

9–0: Vyhoví ti, ale tvrdě na to doplatí.

Nezapomínej, že fikce je vždy na prvním místě. To znamená, že abys mohl tento tah použít, tak nejprve musíš mít reálnou šanci uspět. Pokud si nejsi jistý, rozhodněte o tom společně u stolu.

Když přijdeš za starostou a požádáš ho, aby odstoupil ze svého úřadu, tak se ti vysměje a s trochou štěstí tě nechá vyhnat. Pokud ale starostovi oznámíš, že pokud neodstoupí, tak se král dozví pravdu o financování stavby nové přehrady – to už by vyjít mohlo. Anebo se tě pokusí zbavit. To už ale rozhodnou kostky.

Vypravěč: Zpoza zatáčky se na vás vyřítla horda koboldů s vyceněnými zuby a rezavými tesáky v tlapách. Co děláte?

Hráč: Ukážu jim svůj meč a řeknu jim, ať nás nechají projít nebo ochutnají jeho ostří.

Vypravěč: Koboldi jsou plní sil, je jich spousta a vy jste jenom tři. Nepřijde mi reálné, že bys je dokázal jen tak zastrašit. Co si o tom myslí ostatní?

Ostatní hráči: Jsou to sice malí prcci, ale ta převaha je jasná.

Vypravěč: Tvá slova na ně neudělal žádný dojem, pouštíte se do boje.

O něco později...

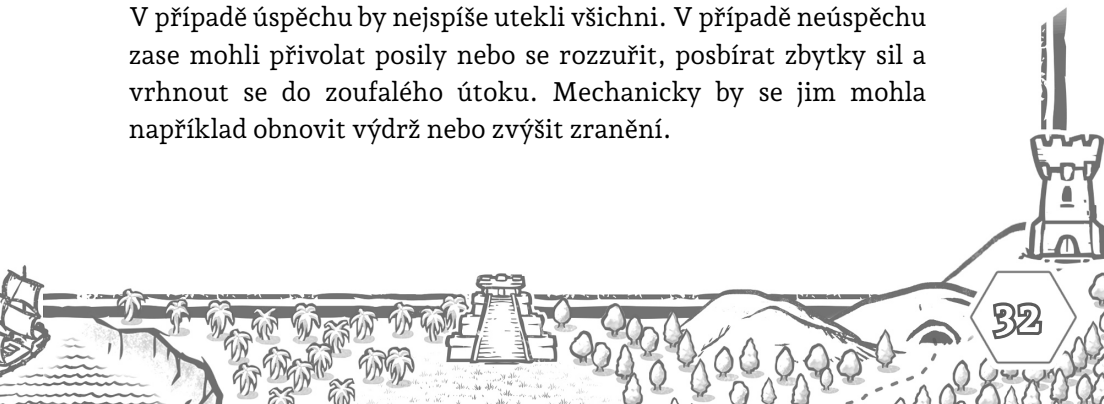
Hráč: Zvednu zkrvavenou hlavu jejich šamana a zeptám se jich „Tak co, stačilo, nebo chce umřít ještě někdo další?“

Vypravěč: Jo, teď už jsou nalomení, tady se na ně snažíš zapůsobit pomocí své nezdolnosti.

Hráč: Přesně tak a padl mi částečný úspěch.

Vypravěč: Půlka odhodila vše, co měli v rukách a vzala nohy na ramena. Zbytek je ale odhodlaný pomstít svého milovaného šamana a bojovat do poslední kapky krve.

V případě úspěchu by nejspíše utekli všichni. V případě neúspěchu zase mohli přivolat posily nebo se rozzuřit, posbírat zbytky sil a vrhnout se do zoufalého útoku. Mechanicky by se jim mohla například obnovit výdrž nebo zvýšit zranění.



BOJOVÉ TAHY

Ve chvíli, kdy se vytahují sekery a luky a dochází k boji, přicházejí na řadu bojové tahy. Jejich primárním cílem je vyřadit soupeře.

V boji se ale stále dají použít všechny všeobecné tahy. Můžete například pomáhat kolegům a zlepšovat situaci nebo zastrašovat nepřátele pomocí tahu **SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT**.

Oproti zbytku hry se v boji navíc rozlišuje, zda jsou postavy pod tlakem nebo mají převahu. Tento ukazatel je společný pro celou družinu. Převaha je nezávislá na situaci. Klidně se může stát, že okolnosti budou hrát ve prospěch družiny, ale hráči stejně budou pod tlakem.

PŘEVAHA: Postavy mají navrch. Tlačí na soupeře a mohou volně jednat. Nepřátelům nezbývá než reagovat na jejich akce a je menší šance, že postavy ohrozí.

POD TLAKEM: Postavy především musí reagovat na svého oponenta, který má v tu chvíli iniciativu. Hrozba střídá hrozbu až do doby, kdy postavy znovu získají převahu.

Kdy dojde ke změně převahy určují výsledky jednotlivých tahů.

Nepřátelé nemají vitalitu a odhodlání, ale jen jedno společné počítadlo – výdrž. Jak je postavy postupně zraňují, tak se jim hexy výdrže plní škrty.

Ve chvíli, kdy je výdrž plná, jsou vyřazeni ze scény. To ale nutně neznamená, že jsou mrtví. Pokud je postavy chtěly jen omráčit, tak jsou v bezvědomí. Také se mohli vzdát. Vše záleží na kontextu dané scény a daného boje.

POUŠTÍME SE DO BOJE

Konflikt se obvykle zahajuje tímto tahem. Jeho výsledek ti řekne, jaká je počáteční situace a jestli máte převahu.

Vypravěč může někdy tento tah vynechat a rovnou určit, že máte převahu nebo jste pod tlakem. Některé monstra mají například tahy, které jim umožňují zaútočit ze zálohy a automaticky získat převahu,

Pouštíme se do boje hází jeden hráč za celou skupinu. Buď ten, který má nejvyšší příslušnou vlastnost nebo ten, který konflikt zahájil.

+srd: Pokud se postavíte nepříteli tváří v tvář.

+lst: Pokud útočíte ze zálohy.

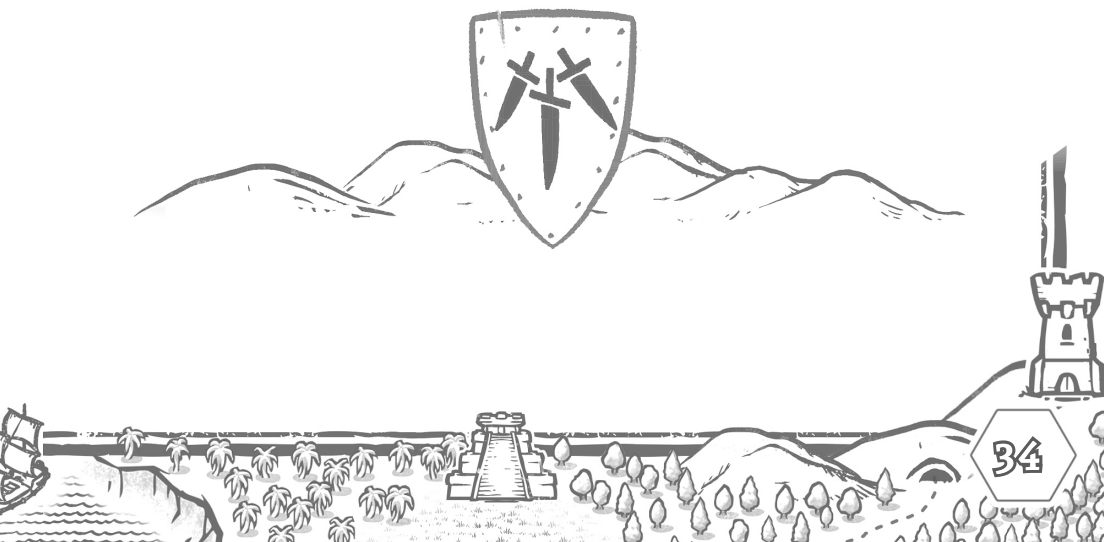
+dův: Pokud jste přepadeni.

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Máte převahu, +2 k situaci.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Vyberte 1:

- » Máte převahu.
- » Jste pod tlakem a máte +4 k situaci.

NEÚSPĚCH: Jste pod tlakem.



BOJUJI V PŘEVAZE

Když se snažíš oponenta zranit, zabít, vyřadit ho nebo zneškodnit a máš v boji převahu.

+nzd: Při boji na blízko.

+hbt: Při boji na dálku.

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Udílíš zranění a vyber 1:

» +1 udělenému zranění

» +2 k situaci.

Pokud vybereš bonus k situaci, tak by se měl projevit jako fikční následek – soupeř má na chvíli vyražený dech, podaří se ti ho zatlačit do nepříznivé pozice a podobně.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Udílíš zranění, ale ocitáte se pod tlakem.

NEÚSPĚCH: Jste pod tlakem a soupeř provede svůj tah.

BOJUJI POD TLAKEM

Když na soupeřovu akci jednáš protiútokem nebo když se snažíš zranit soupeře ve chvíli, kdy jsi pod tlakem.

+nzd: Při boji na blízko.

+hbt: Při boji na dálku.

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Udílíš zranění a získáváte převahu.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Udílíš zranění a soupeř provede svůj tah.

NEÚSPĚCH: Speciální tah soupeře.

Oba tyto tahy řeší jednotlivé momenty ve větším konfliktu. Může to být klidně jen jeden úder, ale stejně tak i celá výměna. Záleží na tom, jak moc máte na danou scénu zaostřeno.

Vypravěč: *Letí na tebe vyverna a snaží se tě kousnout.*

Hráč: *Skočím jí pod břicho a snažím se ji rozpárat. Bojuju pod tlakem a mám částečný úspěch.*

Vypravěč: *Zabodl jsi meč do měkkých tkání na břicho, ale nedokázal ses při tom vyhnout ostrým drápům vyverny. Dej si 3 škrty do vitality nebo do zbroje. Vyverna se vznese a s otočkou se na tebe vrhá znova.*

Hráč: *Mám bombu od Ygrita, hodím ji po ni, než se ke mě znova dostane.*

Vypravěč: *Nemáš ji náhodou v batohu? Potřebuješ ji mít v nějakém slotu co je po ruce, abys ji stihl vytáhnout.*

Hráč: *Ne, mám ji na opasku.*

Vypravěč: *V tom případě znova bojuješ pod tlakem.*

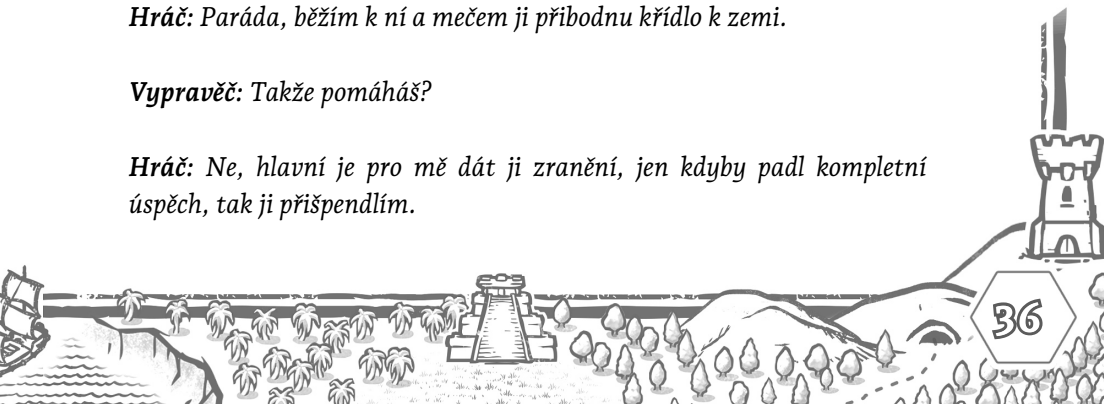
Hráč: *Vytahuju bombu, napřahuju se a ...kompletní úspěch!*

Vypravěč: *Oheň pohltí vyvernina křídla a ta se s bolesti plným zařváním zhroutí k zemi. Máš převahu.*

Hráč: *Paráda, běžím k ní a mečem ji přibodnu křídlo k zemi.*

Vypravěč: *Takže pomáháš?*

Hráč: *Ne, hlavní je pro mě dát jí zranění, jen kdyby padl kompletní úspěch, tak ji přišpendlím.*



POTYČKA

Nastanou situace, kdy se vám nebude chtít odehrávat celý souboj. Pobijete se v hospodě nebo dostanete za úkol zabít krysy ve sklepě. Prostě nedůležité boje nebo nepřátelé u kterých je jasné, že je snadno porazíte. V takových případech je možné vyřešit celý konflikt jedním hodem na tento tah. Háže hráč s nejvyšší příslušnou vlastností.

+nzd: Při boji na blízko.

+hbt: Při boji na dálku.

+lst: Při útoku ze zálohy.

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Hladce jste zvítězili.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Zvítězili jste, škrtněte si jednu vitalitu za každý hex soupeřovy výdrže. Toto zranění si rozpočítejte dle vaší úvahy.

NEÚSPĚCH: Škrtněte si dvě vitality za každý hex soupeřova zdraví, zranění se rozpočítá rovnoměrně. Soupeři se povedlo utéct nebo dosáhnout dílčího vítězství.

Potyčku je možné využít i pro dokončení souboje, který do té doby probíhal pomocí ostatních tahů. Může se stát, že hlavní nepřítel je mrtvý a už je třeba se jen postarat o jeho poskoky. Nebo bylo dosaženo hlavního cíle a dokončení boje je už jen formalita.

Vypravěč: *Tys hodil krúgl, on talíř a už se to mele. Vyřešíme to Potyčkou?*

Hráč: *Jasně, mám nejvyšší nezdolnost, tak to hodím. A... neúspěch.*

Vypravěč: *Dali jste jim na budku, ale byli tvrdší než vypadali. Rozpočítejte si 6 zranění. Jeden z nich navíc utekl a hrozí, že přivolá biřice.*

CESTOVATELSKÉ TAHY

Cestovatelské tahy se používají v momentě, kdy se družina přesunuje na větší vzdálenosti, táboří nebo loví. Tyhle činnosti jsou pro většinu dobrodruhů natolik rutinní, že nemá smysl se jim ve vyprávění detailněji věnovat.

Cestovatelské tahy taky obvykle pokrývají delší časové období, které se ve svitcích měří pomocí takzvaných hlídek.

Každá hlídka trvá čtyři hodiny, den má šest hlídek. Plynutí času můžeš zaznamenávat pomocí hexových hodin: jeden den = jedny hodiny.

U cestovatelských tahů jedná celá skupina najednou. Hází si postava, která má požadovanou vlastnost nejvyšší. Efekty úspěchu i neúspěchu se ale vztahují na všechny zúčastněné.

Během cestování se nedá použít tah **POMÁHÁME** ani využívat situace.

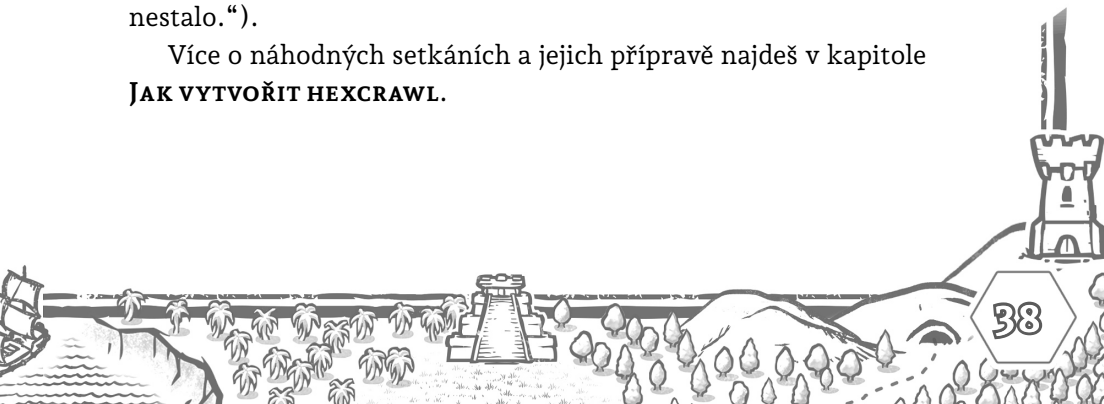
To že jsou tahy hromadné samozřejmě neznamená, že se jich musí účastnit všechny postavy. Část družiny může například doplňovat zásoby a zbytek zase destilovat, opravovat zbroje a podobně.

U všech tahů je často napsáno: Hodte si na setkání. V tomto momentě si vypravěč hodí, zda došlo k nějakému náhodnému setkání a pokud ano, tak k jakému.

Jaká je šance na spuštění setkání udává většinou přímo modul. Pokud to tak není, doporučuju zhruba 30–40 %.

Až když první hod určí, že k náhodnému setkání opravdu došlo, zjistíte pomocí dalšího hodu, o jaké konkrétní setkání se jedná (pokud tedy tabulka setkání v sobě rovnou nemá možnost „Nic se nestalo.“).

Více o náhodných setkáních a jejich přípravě najdeš v kapitole **JAK VYTVOŘIT HEXCRAWL**.



FIKČNÍ POZICE

Výsledek Cestovatelského tahu mimo jiné udává i to, jaká budou na začátku náhodného setkání fikční pozice. Ta rozhoduje, zda jsou postavy v bezpečí, anebo na ně ze stromů skáčou agresivní obří lenochodi.

Dobrá fikční pozice: Postavy vědí o tvorech nebo událostech náhodného setkání dřív, než si jich tvorové všimnou nebo mají možnost se události vyhnout. Náhodní kolemjdoucí jsou přátelštější. Terén je výhodnější pro postavy.

Neutrální fikční pozice: Běžné setkání, kdy ani jedna strana nemá výhodu. Nehráčské postavy jsou opatrné.

Špatná fikční pozice: Postavy se nacházejí ve špatnou chvíli na špatném místě. Nehráčské postavy jsou podezřívavější a nepřátelštější. Zvířata jsou agresivní. Terén je nepříznivý. Setkání může znamenat přepadení (postavy začínají boj pod tlakem).

PŘÍKLADY VYUŽITÍ FIKČNÍ POZICE

Tabulka náhodných setkání říká, že postavy mají potkat obří pavoučí monstra.

- » Dobrá fikční pozice může znamenat, že družina je na svahu a vidí, jak pod ním dva obří pavouci táhnou do pavučiny zabaleného tvora.
- » V neutrální pozici mohou zahlédnout obrovské pavučiny natažené ve stromech okolo cesty a v jedné z nich pavouka, který si je zvědavě prohlíží.
- » Ve špatné pozici se hladoví pavouci potichu snesou z větví postavám přímo do zad.

Patrola pátrající po lupičích může v závislosti na fikční pozici také vypadat úplně jinak.

- » V dobré fikční pozici jsou přátelští, postavy klidně nasměrují nebo se s nimi podělí o užitečné informace.
- » V neutrální je postavy varují, že v okolí řádí lupiči, běžně postavy zkontrolují a půjdou po svých.
- » Ve špatné mohou postavy omylem vkročit do léčky nachystané pro lupiče, nebo si je patrola dokonce může s lupiči splést.

CESTOVÁNÍ MIMO HEXCRAWL

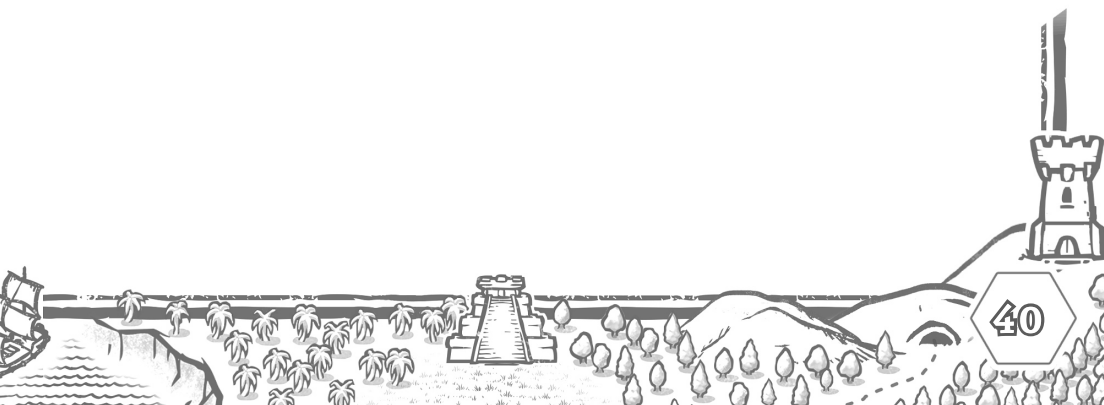
Pokud nehrajete hexcrawl, ale stále chcete řešit cestování pomocí tahů, doporučuji následující:

Při cestě na neznámé mimo cesty spočítejte, kolik hlídek cesta zabere a pak si hodte na tah **PROZKOU MÁVÁME NEZNÁME KRAJINY**.

Vyhodnoťte výsledek, ale neházejte na náhodné setkání. Místo toho si hodte desetistěnkou a výsledek vydělte dvěma. Vyjde vám kolik hlídek stráví postavy na cestě, než se náhodné setkání samo spustí.

Je výsledek větší než počet hlídek, který zbývá do cíle? Postavy úspěšně dorazily. V opačném případě si hodte na setkání a po něm znova na **PROZKOU MÁVÁME** a tak dokola, dokud nejste u cíle.

Pří cestě na známé místo použijte běžným způsobem tah **CESTUJEME PO ZNÁMÝCH STEZKÁCH**.



LOVÍME A PÁTRÁME

Slouží k doplnění zásob potřebných k průzkumu a táboření. Na jednom hexu je možné lovit a pátrat pouze jednou denně.

Tento tah trvá v základu jednu hlídku, můžete si ale zvolit, že obětujete rovnou dvě, a v takovém případě si vyberte při úspěchu (kompletním i částečném) jednu možnost navíc. Další hlídky strávené lovením již nemají na výsledek žádný vliv.

+důvtip

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Vyberte 2 různé z následujících možností a pak hoďte na setkání s dobrou fikční pozicí:

Získáváte zásoby: 4 zásoby za první a +2 za každou další pomáhající postavu.

Získáváte další zásoby: 2 zásoby za první a +1 za každou další pomáhající postavu.

Našli jste něco užitečného: Bylinky, součástky, něco cenného.

Našli jste něco zajímavého: Vypravěč vybere příhodné náhodné setkání, které začnete s dobrou fikční pozicí.

Nahrazuje hod.

Našli jste, co jste hledali.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Z možností kompletního úspěchu vyberte 1 a pak hoďte na setkání s neutrální fikční pozicí.

NEÚSPĚCH: Vyberte 1 z následujících možností a pak hoďte na setkání se situací -2 a špatnou fikční pozicí:

1-2: Narazili jste na nepřítele (vypravěč vybere příhodné náhodné setkání, nahrazuje hod).

3-4: Rozbilo se vám vybavení.

5-6: Škrtněte si 1-3 odhodláním nebo vitality.

7-8: Zabloudili jste.

9-0: Objevila se nová komplikace nebo ohrožení.

Tento tah slouží primárně k doplňování zásob, dá se ale případně použít i k propátrávání hexu nebo stopování, pokud ho chceš vyřešit pouze jedním hodem a nechceš ho rozehrávat jako samostatnou scénu.

Tvá postava například ví, že se někde v okolí skrývají banditi. Nebo hledá nějaké monstrum z tabulky náhodných setkání. Pak si můžeš hodit na tento tah a v případě úspěchu vybrat možnost „Našli jste, co jste hledali“.

Pokud ale daná věc na tomto hexu není (lupiči jsou ve skutečnosti v horách a ty ses spletl), nenajdeš nic a můžeš si vybrat jinou možnost.

Hráči: Víme, že někde v okolí by mělo být hejno dvouhlavých pštrosů, chtěli bychom je najít.

Vypravěč: Jasně, vyřešíme to jedním hodem na Lovíme a pátráme?

Hráči: Jasně, nemá smysl to nějak zbytečně hrotit. Máme kompletní úspěch!

Vypravěč: Super, jaké možnosti vybíráte?

Hráči: Určitě „Našli jste, co jste hledali.“ a k tomu ještě nějaké zásoby.

Vypravěč: Brzy neomylně naleznete známky přítomnosti vaší kořisti. Jejich stopy u napajedla, typické pštrosí bobky a další. Pátrání vás provede kolem ovocných stromů, kde doplníte zásoby. Jste tři, takže si rozdělíte celkem 7 zásob. Nakonec konečně v dálce spatříte hejno pěti pštrosů, jak pomalu kráčí k severu. Co děláte?



TÁBOŘÍME

Slouží k odpočinku po náročném dni. Pokud postava víc jak den netábořila, získává následek **NEVYSPALÁ**.

Táboření trvá dvě hlídky. Léčení je lepší vyhodnotit až na konci tahu, náhodné setkání může táboření přerušit a postavy nebudou mít čas nebo možnost se vrátit k odpočinku. V takovém případě nejsou **NEVYSPALÍ**, ale ani si neobnovují vitalitu nebo odhodlání.

K setkání může dojít kdykoliv v průběhu táboření, doporučuju náhodně zvolit hráče, během jehož hlídky nastane.

+nezdolnost

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Hodte si na setkání, to začnete se situací +2 a dobrou fikční pozicí. Každá tábořící postava si vybere 2, může zvolit i dvakrát stejnou možnost.

Léčení následku: Zaplatť jedny zásoby a udělej si jeden škrt u léčení následku.

Léčení vitality: Zaplatť jedny zásoby a vyprázdni hex vitality.

Léčení odhodlání: Zaplatť jedny zásoby a vyprázdni hex odhodlání.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Hodte si na setkání. Každá tábořící postava si vybere jednu z možností u kompletního úspěchu.

NEÚSPĚCH: Hodte si na setkání, to začnete se situací -2 a špatnou fikční pozicí. Vyberte 1:

1-2: Nevyspali jste se a získáváte následek **NEVYSPANÍ**.

3-4: Poškození vybavení.

5-6: Škrtněte si 1-3 odhodlání.

7-8: Ztráta zásob.

9-0: Něco nebezpečného (vypravěč vybere vhodné setkání, nahrazuje hod).

Různá místa jsou různě vhodná k odpočinku. Pokud fikčně nedává smysl, abyste si na daném místě oddechli (uprostřed řádící pouštní bouře, v jeskyni plné koboldů), tak není možné tento tah provést.

Pokud trávíte noc na nebezpečném místě, kde je ale odpočinek stále možný (les plný banditů, Bažiny škorpiónů), hází se na setkání dvakrát. Vybírá se to nebezpečnější, které začíná s o stupeň horší fikční pozicí.

Pokud nocujete v hostinci nebo na jiném bezpečném místě, má tento tah automaticky kompletní nebo částečný úspěch, záleží na kvalitě ubytování. Na setkání se neháže.

Tah **TÁBOŘÍME** nemusí nutně znamenat spánek. Pokud se družina potřebuje dát do kupy po náročném úkolu a netlačí ji čas, může se prostě poflakovat na louce u potoka a opakovaně provádět tento tah, dokud se všichni nevykurýrují.

Hráči: Celkem 14, takže neúspěch na Táboříme. Co se stane tentokrát?

Vypravěč: Co kdybychom to nechali na náhodě? Hodte si kostkou.

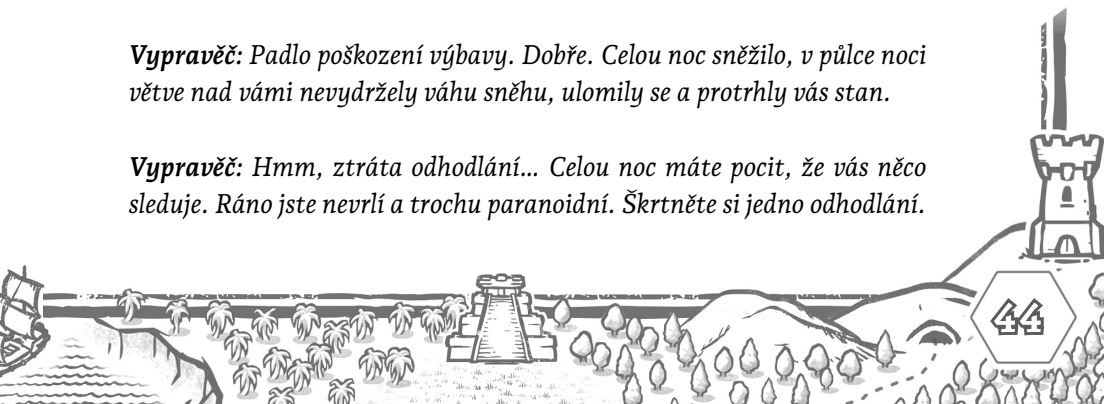
Hráči: Můžeme. Padlo 7, ztráta zásob.

Vypravěč: V noci jste se moc nevyspali, celou dobu se z lesa ozývalo vytí, kvičení a škrábání. A nakonec jste ještě ráno zjistili, že se vám nějaká potvora dostala do batohu, půlku věcí roztahala a půlku snědla. Ztrácíte celkem pět zásob.

Další možnosti, jak výsledky neúspěchů vložit do fikce jsou třeba:

Vypravěč: Padlo poškození výbavy. Dobře. Celou noc sněžilo, v půlce noci větve nad vámi nevydržely váhu sněhu, ulomily se a protrhly váš stan.

Vypravěč: Hmm, ztráta odhodlání... Celou noc máte pocit, že vás něco sleduje. Ráno jste nevrli a trochu paranoidní. Škrtněte si jedno odhodlání.



PROZKOUMÁVÁME NEZNÁMOU KRAJINU

Tento tah použijete ve chvíli, kdy máte vkročit na nový, dosud neprozkoumaný hex.

Pokud vstupujete na lehký terén (louky, lesy, roviny), tah trvá jednu hlídku. Pokud na těžký (hory, bažiny), trvá hlídky dvě.

+dův: Pokud postupujete opatrně.

+hbt: Pokud postupujete rychle. Škrtněte si jednu vitalitu a odhodláni. Náhodná setkání mají o stupeň horší fikční pozici. Vstup na těžký terén trvá jen jednu hlídku. Při pohybu po lehkém můžete během jedné hlídky provést tento tah dvakrát.

+lst: Pokud postupujete nenápadně. Náhodná setkání mají o stupeň lepší fikční pozici. Tah trvá další hlídku navíc.

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Dorazili jste na nový hex. Hodte si na setkání. To začnete se situací +2 a dobrou fikční pozicí.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Dorazili jste na nový hex. Všichni ztrácíte jedny zásoby. Hodte si na setkání. To začnete s neutrální fikční pozicí.

NEÚSPĚCH: Všichni ztrácíte jedny zásoby. Hodte si na setkání. To začnete se situací -2 a špatnou fikční pozicí. Pak vyberte 1:

1-2: Dorazíte na správný hex, ale cesta trvá další hlídku a stojí jedny zásoby navíc.

3-4: Vstoupíte na jiný hex.

5: Dorazíte na správný hex, ale cestou se poškodí vybavení.

6: Dorazíte na správný hex, ale škrtněte si dvě odhodláni.

7-8: Cestu blokuje překážka. Dokud ji neodstraníte, není možné na cílový hex vstoupit.

9-0: Dorazíte na správný hex, ale našlo si vás něco nebezpečného (vypravěč vybere setkání, nahrazuje hod).

Tento tah bude jádrem kampaní, která budou založeny na průzkumu divočiny a neznámých krajin. Jakmile se postavy pohybují mimo civilizaci, i když jdou na místo o kterém slyšeli nebo ho viděli v nějaké vizi, měli by si házet.

Pokud naopak sledují nějakou dobře značenou cestu nebo mají průvodce, je možné hod přeskočit a automaticky tah vyhodnotit jako částečný úspěch.

Hráči: *Jestli máme stihnout půlnoční rituál na Zeleném kopci, budeme muset spěchat. Cestujeme maximálním možným tempem na hex G3.*

Vypravěč: *Takže cestujete rychle? Bude vás to ale stát jedno odhodlání a vitalitu.*

Hráči: *Se nedá nic dělat.*

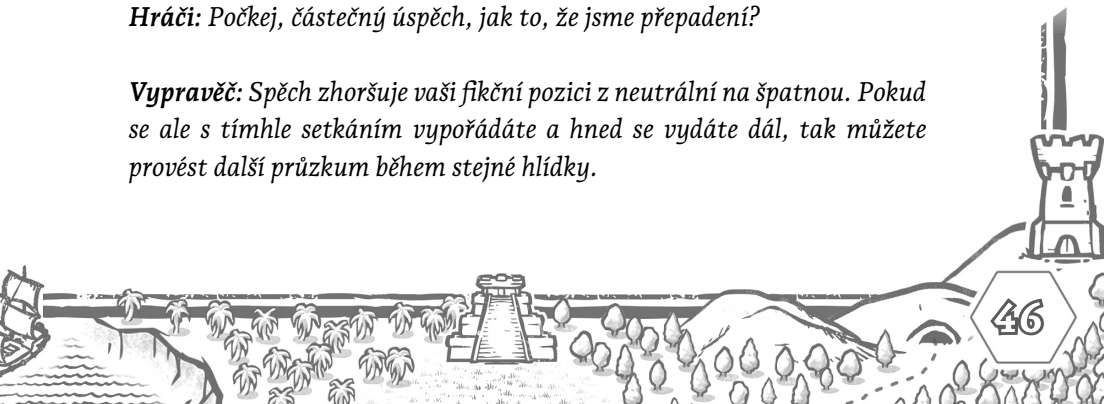
Vypravěč: *Ok. Hodte si na Prozkoumávání neznámých krajin pomocí hbitosti.*

Hráči: *Celkem 17, paráda, to je částečný úspěch.*

Vypravěč: *Takže, škrtněte si každý jednu vitalitu, odhodlání a zásobu. Já si hodím na setkání... Spěcháte lesem, chvíli jdete, chvíli klušete. Déšť neustává, takže máte nohy po chvíli obalené bahnem, pláště zastříkané. Najednou se ozve křik a přímo před vás dopadne oranžová koule, ze které vyletí rej vos. Co děláte?*

Hráči: *Počkej, částečný úspěch, jak to, že jsme přepadení?*

Vypravěč: *Spěch zhoršuje vaši fikční pozici z neutrální na špatnou. Pokud se ale s tímhle setkáním vypořádáte a hned se vydáte dál, tak můžete provést další průzkum během stejné hlídky.*



CESTUJEME PO ZNÁMÝCH STEZKÁCH

Tento tah použijete ve chvíli, kdy cestujete po již objevených hexech. Na rozdíl od **PROZKOU MÁVÁME** se zde nehází na každý hex zvlášť, ale najednou na celou cestu.

Pokud cestujete pouze na vzdálenost hexu či dvou, tak není třeba si házet na tah, hodte si pouze na náhodné setkání s neutrální fikční pozicí. Cesta bude trvat hlídku na hex lehkým a dvě hlídky na hex skrze těžký terén.

Tah **CESTUJEME** v sobě zahrnuje nejen samotné překonávání vzdálenosti, ale i všechny věci okolo: táboření, doplňování zásob, nesenáze apod.

+důvtip

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Úspěšně dorazíte na místo. Sečtete všechny hexy s lehkým a s těžkým terénem. Cesta trvala jeden celý den za každé tři hexy lehkého terénu nebo dva hexy náročného. Pokud nějaké hexy zbyly, přidejte další den.

Hodte si na setkání, které začínáte se situací +2 a dobrou fikční pozicí. Vyberte 1:

- » Za každý den cesty si vyprázdníte hex vitality nebo odhodlání.
- » Získáte dvoje zásoby za každého účastníka.
- » Najdete něco zajímavého (vypravěč vybere příhodné náhodné setkání, nahrazuje hod)
- » Najdete něco užitečného nebo zpeněžitelného.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Úspěšně dorazíte na místo. Sečtete všechny hexy s lehkým a s těžkým terénem. Cesta trvala jeden celý den za každé tři hexy lehkého terénu nebo dva hexy náročného.

Za každý den cesty si odmažte škrť vitality nebo odhodlání. Hodte si na setkání, které začínáte s neutrální fikční pozicí. Pokud nějaké hexy zbyly, přidejte další den.

NEÚSPĚCH: Úspěšně dorazíte na místo, ale došlo ke komplikacím. Cesta trvala den za každé 2 načaté hexy cesty.

Hodte si na setkání, které začínáte se situací -2 a špatnou fikční pozicí. Vyberte 1:

- 1-2: Cestou se nedalo lovit a ztrácíte 1 zásoby za každá den cesty, případně vybavení.
- 3-4: Cesta byla nebezpečná, všichni si škrtněte 2-4 vitality.
- 5-6: Cesta byla vyčerpávající, všichni si škrtněte 2-4 odhodlání.
- 7-8: Překážka blokuje cestu a není možné pokračovat, dokud ji nepřekonáte.
- 9-0: Našlo si vás něco nebezpečného (vypravěč vybere příhodné náhodné setkání, nahrazuje hod).

Vypravěč: Cestujete přes 21 hexů. Prvních 8 je lehkým terénem, pak jsou 4 těžkým, 3 lehkým, 3 těžkým a nakonec 3 lehkým. To je celkem 14 lehkým a 7 těžkým. To znamená že skrze lehký to bude trvat 4 dny a těžký 3 dny. Protože nějaké hexy zbyly – konkrétně 2 od lehkého a 1 od těžkého, bude to ještě den cesty navíc. Pout' do hlavního města tedy zabere 8 dní.

Cestujete skrze dva regiony: Mlžnou Vrchovinu a Poříčí. Hodím si dva-krát na setkání.

Hráči: Nevyléčí se nám náhodou něco?

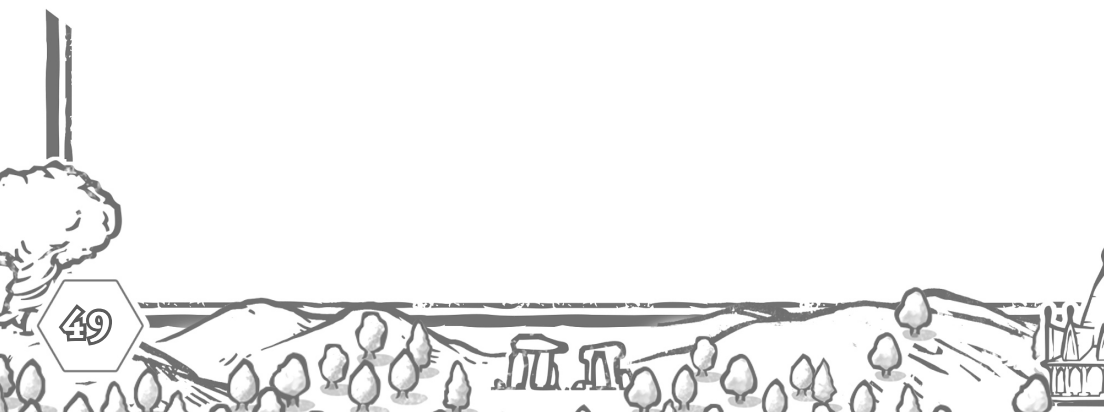
Vypravěč: Dobrá připomínka. Cestujete celkem 8 dní, takže si můžete odmazat až 8 škrťů vitality nebo odhodlání.

Hráči: Musím z jednoho?

Vypravěč: Ne, můžete to libovolně kombinovat, jen dohromady jich nesmí být víc jak 8.



SVITKY RODŮ



SEZNAM SVITKŮ RODŮ

GNÓMOVÉ

Ač nemají potřebu žít v jeskyních, jejich život je pevně spjat se zemí, především s drahokamy, k nimž mají blízko. Rádi se obklopují kameny, které rezonují s jejich duší, a ty dokážou rozvibrovat do krásných, dechberoucích melodií

Kvůli tomu, jak se obklopují drahými kameny, jsou často mylně považováni za chamtivé a marnivé. Jim ale nezáleží na finanční hodnotě drahokamu, pouze na tom, jak jim zní.

GOBLINI

Goblini věří, že jejich předkové jsou ti, kdo jim poskytují jejich duchovní spojení s bohy. Kostí předků pak představují spojení jak spirituální tak i fyzické.

Žádný slušný goblin by se nenechal zastihnout bez kostí svých nejvýznamnějších strýců, babiček, dědečků... A každý goblin, co za něco stojí, se snaží, aby i jeho kosti byly jednou uctívány. Kvůli tomu mají goblini tendenci občas až nepřiměřeně riskovat a ostatní se k nim proto můžou chovat přezíravě.

LIDÉ

Lidé vynikají schopností vzít vynálezy a filozofie jiných rodů, zdokonalit je a přijmout je za své. Patří mezi nejlepší konstruktéry a techniky. Nestavějí sice gigantické kamenné chrámy jako zwargové nebo vzdušné paláce jako silvari, ale jejich hodinové strojky a další rafinovaná udělátka nepřestávají fascinovat..

Ostatní rody je často považují za agresivní a neurvalé, ve skutečnosti ale u nich převládá zvědavost spolu s dobrodružným duchem..



MALPUROVÉ

Dvounozí, antilopy připomínající tvorové vysocí bezmála dva a půl metru. Jsou vytáhlí a šlachovití, ale chundelatá srst vzbuzuje dojem mohutnosti. Na hlavě mají šroubovitě zatočené růžky, dosahující délky až půl metru.

Žijí vesměs kočovně v malých semknutých komunitách, což je naučilo zakládat si na cti a poctivosti. Zatímco krádež nebo násilí jsou pro ně v mnoha případech odpustitelné, lež nikdy. Malpur, který zalže, je navždy vyloučen ze své komunity a jeho jméno již nikdy nesmí být vysloveno.

PŮLČÍCI

Vysocí jen něco málo přes metr, opálení, s kudrnatými vlasy barev padajícího listí: hnědé, rudé a oranžové. Stejnou barvu mají i husté chloupky, které pokrývají většinu jejich těla: záda, hrud', ruce i nohy.

Půlčící jsou ztělesněním rčení, že domov si nosíme v srdci. Za svůj život obvykle vystřídají mnoho bydlišť a mnoho jmen, někteří je kvůli tomu považují za nestálé. Oni však jen vědí, co je na světě důležité a co ne. A ať jsou kdekoliv, umí si to udělat pěkně.

SILVARI

Bledí, vysocí a štíhlí elfové, někdy také nazývaní vzdušní. Křehký a éterický dojem narušují ostré rysy a špičaté tváře. Celé tělo jim pokrývají stříbrné linky, na obličejí tvořící spirály a vlnky.

Vynikají skvělým zrakem a talentem pro větrnou magii. Mnohé z nich provází malý větrný elementál, podle legend druhá půlka jejich duše.

Nejdůležitější je pro ně klan, který horlivě obhajují a budou se za něj bít do krve. Žárlivě střeží jeho tajemství a jeho melodie.

UNDARI

Těž zvaní vodní elfové jsou vysocí asi jako lidé, ale podsaditější. Jejich namodralá pleť je bez jediného kazu nebo vrásky. I jizvy jim během pár týdnů zmizí a Undari musejí být opravdu hodně znetvořeni, aby to na nich bylo vidět.

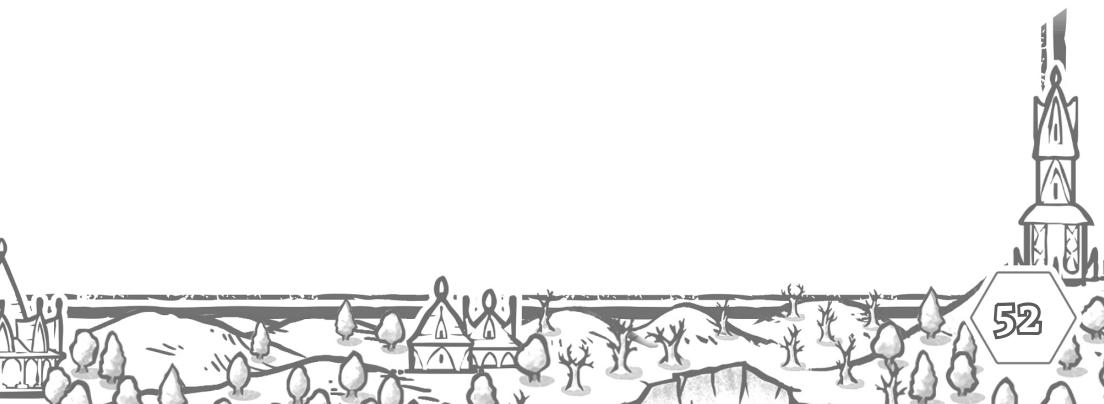
O undarijcích se říká, že pocházejí z jedné jediné bytosti, zvané Matka z Hlubiny. Toto mystické stvoření údajně sídlí v temnotě dna nejhlubšího oceánu, kde vyvěrá vír duší, srdce samotného bytí.

Duše a esence Matky se skrývá ve vodě, která je v tělech všech živých tvorů – v krvi, slzách, míze, potu. Proto pro undarijce není žádná tělesná tekutina nechutná, ale jen přirozené pouto, jehož koloběh nás všechny spojuje.

ZWARGOVÉ

Zwargové, někdy také označovaní jako trpaslíci, jsou malý a podsaditý lid s vrásčitými tvářemi a mohutným tmavým porostem takřka po celém těle.

Žijí v podzemních dómech, do nichž rafinovanou soustavou zrcadel a krystalů přivádějí sluneční svit. Ten je soustředěný do několika slunečních věží, které osvětlují pronikavým a ostrým světlem vše v dosahu.



GNÓMOVÉ

V průměru kolem metru a čtvrt vysokí s vlasy a vousy barev drahokamů, které jim trčí do všech stran. Kulaté obličej je rozryté vráskami, většina z nich od smíchu. Pleť má všechny barvy země – od pískově žluté až po čedičově černou.

Ač nemají potřebu žít v jeskyních, jejich život je pevně spjat se zemí, především s drahokamy, k nimž mají blízko. Rádi se obklopují kameny, které rezonují s jejich duší, a ty dokážou rozvířovat do krásných, dechberoucích melodií

Kvůli tomu, jak se obklopují drahými kameny, jsou často mylně považováni za chamtivé a marnivé. Jim ale nezáleží na finanční hodnotě drahokamu, pouze na tom, jak jim zní.

JMÉNO A VZHLED

Vyber z každého řádku jedno nebo si vymysli vlastní:

Jméno: Onyxir, Rubira, Ametrin, Smagar, Citrinora, Perida...

Tvář: Nos jako zoban, jasně zářící rudé oči, zkrabatělý obličej s věčným úsměvem, nakrčené modré obočí...

Tělo: Rubínově rudé vlasy kontrastují s černou pleť, rozčepýřené žluté vlasy splývají s tělem barvy pouště, svalnaté tělo barvy úrodné hlíny...

Ozdoby: Drahokamy zasazené do pravého obočí, důkladně vyčesané a spletené vousy protkané kameny, náhrdelník s velkým kamenem, masivní náušnice s drahokamem v každém uchu...

Oblečení: Pestrobarevná kazajka a jednoduché barevné kalhoty, dlouhá košile pošíta polodrahokamy, bílá bavlněná košile se šerpou pošítou pásky nerostů...

POČÁTEČNÍ VLASTNOSTI

Ke svým vlastnostem libovolně přiřaď hodnoty 6,5,5,4,3

POČÁTEČNÍ VYBAVENÍ

- » Měšec s 5 stříbrnými (m)
- » 9 zásob (každá m)
- » Zpívající drahokam (d)
- » Dýka (zranění 2, krátký dosah, m)

HISTORIE

- » Donesla se k tobě melodie, která zněla skoro jako píseň kamene. Tato postava si ji zpívala nebo hrála na nějaký hudební nástroj. Proč ji hrála? Co pro ni ta melodie znamená?
- » Uvázla v temnotě, ze které se dostala jen díky tobě. Za pomoci písňe kamene jste se nakonec společně dostali zpátky na sluneční světlo. Co tam dělala? Jak jste se v temnotě našli?
- » Pomohla ti před bandou lapků, kteří tě chtěli obrát o tvé drahokamy. Kdy to bylo? Jak ti pomohla a proč?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Gnómové začínají s dovedností Duše kamene.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

DUŠE KAMENE

Tvůj zpívající drahokam je součástí tebe samého a tvé duše. Během tahu **TÁBORÍME** si můžeš vybrat navíc následující možnost:

Život v kameni: Škrtni si jednu vitalitu a ulož ji do svého drahokamu.

Vitalitu z drahokamu může kdokoliv s touto dovedností okamžitě vybrat a vyléčit se a to i v případě, že by měl právě obdržet nějaký následek. Drahokam pojme až dva hexy vitality.



PÍSEŇ KAMENE

Když se soustředíš, slyšíš slabou píseň všech nerostů. Díky tomu poznáš pravý drahokam od falešného, tloušťku kamenných zdí nebo se dokážeš orientovat v naprosté tmě. Aspoň pokud ti někdo nedá do cesty materiály, které neslyšíš, třeba dřevo nebo plátno.

NOHY Z KAMENE

Nikdo tě nedokáže srazit a dokud máš nohy na pevné zemi, tak vždy udržíš rovnováhu.

Když si škrtněš vitalitu z drahokamu, budeš k zemi doslova přilepen. Nikdo s tebou nehne, vítr tě neodfoukne apod.

PŘÍTEL ZEMĚ

Po pár minutách soustředění můžeš škrtnout vitalitu z drahokamu a zaposlouchat se do hlasů země a jejich duchů. Polož jednu otázku z tahu **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM**.

POŘÁDNÁ VÝDRŽ

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Tvůj drahokam pojme hex vitality navíc.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

PROSBA KE KAMENI

Můžeš zkusit přemluvit kámen nebo nějaký nerost, aby pukl, změkkl nebo ztvrdl a podobně. Použij tah **SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT** skrze srdnatost.

KOUZLO KAMENE

Umíš tři kouzla země z elementalistova seznamu. Můžeš je seslat vyčerpáním jedné vitality z duše kamene jako automatický částečný úspěch.

NASBÍRANÉ ZKUŠENOSTI

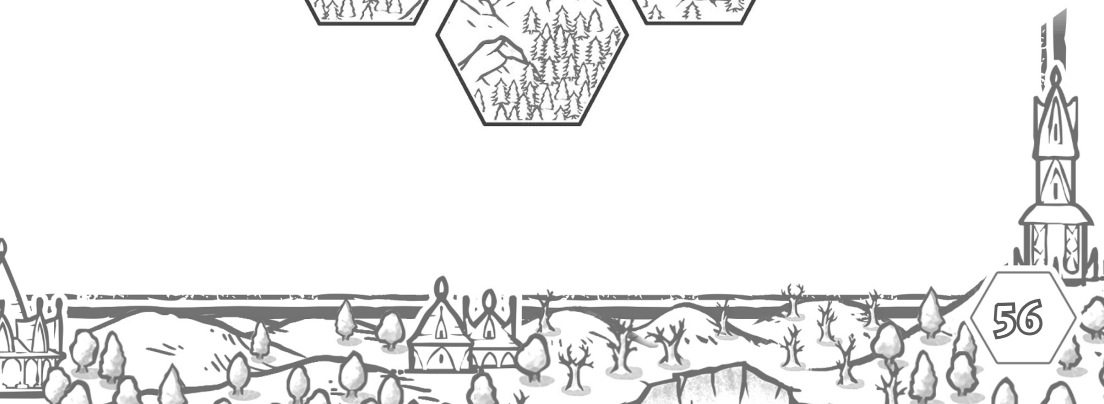
Můžeš se naučit jednu libovolnou základní dovednost z kteréhokoliv svitku povolání.

HRDINA

Zvyš si libovolnou vlastnost o jedna. Můžeš nechat znít píseň svého drahokamu nahlas.

V PLNÉ SÍLE

Tvá maximální vitalita i odhodlání se zvyšují o jeden hex. Můžeš komukoliv dotekem drahokamu předat vitalitu v něm uloženou.



GOBLINI

Malí, zelení a zubatí s výraznými zašikmenýma očima. Ostatní rody se na ně někdy dívají s despektem kvůli tomu, jak zacházejí se s ostatky svých předků.

Goblini věří, že jejich předkové jsou ti, kdo jim poskytují jejich duchovní spojení s bohy. Kostí předků pak představují spojení jak spirituální tak i fyzické.

Žádný slušný goblin by se nenechal zastihnout bez kostí svých nejvýznamnějších strýců, babiček, dědečků... A každý goblin, co za něco stojí, se snaží, aby i jeho kosti byly jednou uctívány. Kvůli tomu mají goblini tendenci občas až nepřiměřeně riskovat a ostatní se k nim proto můžou chovat přezíravě.

JMÉNO A VZHLED

Vyber z každého řádku jedno nebo si vymysli vlastní:

Jméno: Gnarli, Tinza, Chorvi, Zynka, Jarge, Karchi...

Tvář: Velké žluté oči, přivřené fialové oči, tenké rty zkroucené v úšklebku, vyhublá tvář pokrytá jizvami...

Tělo: Shrbené s dlouhými polámanými nehty, svaly zdůrazněné fialovým tetováním, dlouhý černý spletený cop na jinak holé hlavě...

Ozdoby: Kůstky vpletené v copáncích, nos propíchnutý kostí, tetování rodokmenu, série kostěných náušnic...

Oblečení: Oblečení z kožešin, pohodlná kazajka a kalhoty v přírodních barvách, kožená suknice...

POČÁTEČNÍ VLASTNOSTI

Ke svým vlastnostem libovolně přiřaď hodnoty 6,5,5,4,3.

POČÁTEČNÍ VYBAVENÍ

- » Kost důležitého předka (určí jaká a koho)
- » Měšec s 5 stříbrnými (m)
- » 9 zásob (každá m)
- » Dlouhá kudla (zranění 2, krátký dosah, m)

HISTORIE

- » Při jednom z rituálů ti duch tvého předka poradil, ať se této postavě držíš nablízku. Ví o tom? Proč ti to duch poradil?
- » Vytáhla tě ze šlamastiky, když se ti ve snaze dokázat svou hrdinskost povedlo něco obzvláště hloupého. Co se stalo? Jak ti pomohla?
- » Poprali jste se kvůli kulturním rozdílům, abyste se nakonec stali skvělými přáteli. O jaký kulturní rozdíl šlo?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Goblini začínají s dovednostmi Hrdinský skutek.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

HRDINSKÝ SKUTEK

Můžeš si jeden z právě plněných úkolů označit jako hrdinský skutek. Máš bonus +2 k tahům **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM** a **POUŠTÍME SE DO BOJE**, pokud souvisí s dokončením daného skutku.

Hrdinský skutek můžeš kdykoliv vyměnit za jiný s vyšším hodnocením.

Neúspěch v hrdinském skutku tě tvrdě demoralizuje a ztratíš okamžitě dva hexy odhodlání.

Po dokončení skutku si dej jeden škrť do své význačnosti. Dva, pokud měl hodnocení 6 a vyšší. Kdykoliv pak můžeš označit nový úkol.



Až uznáš, že tvá kariéra byla dostatečně významná, můžeš předstoupit před radu starších. Hoď si **+hexy význačnosti**. K tomuto hodu se nedá použít situace ani žádný další bonus nebo dovednost.

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Tvé kosti jsou hodny předávání z generace na generaci. Získáš rituální tetování, určené jen ctihodným a všichni goblini s tebou budou jednat s nejvyšší úctou.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Jsi na správné cestě, ale ještě ti velký kus zbývá. Ztrácíš 3 hexy význačnosti, ale dostaneš další, velmi významnou, kost předka.

NEÚSPĚCH: Za tvou opovážlivost jsou ti odebrány všechny kosti předků a je ti zapovězeno znovu předstoupit před radu. Získáváš těžký následek **VYVRHEL**, který se dá odstranit jen vykonáním velkého úkolu pro radu.

KOSTI PŘEDKŮ

Jednou za sezení můžeš říct o hrdinském skutku, který tvůj předek vykonal a který se týká tvé následující akce. Ta může dopadnout nejhůře částečným úspěchem.

ODVÁŽNÝ

Nikdo ti není schopný jakkoliv nahnat strach ani tě zastrašit. Naopak když vyhrožuješ nebo zastražuješ ty, máš bonus +1.

OCHRANNÁ RUKA

Předek, jehož kosti nosíš, nad tebou drží ochranou ruku. Během tahu **TÁBOŘÍME** můžeš položit otázku „Co je zde pro mě nejnebezpečnější?“ a tví předkové ti pošlou varování, ale i výzvu.

Další den dokážeš neomylně najít cestu k tomuto nebezpečí a pokud ho překonáš, získáš škrt k význačnosti.

POŘÁDNÁ VÝDRŽ

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Před libovolným hodem si můžeš škrtnout vitalitu a přidat si +1.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

DUŠE PŘEDKŮ

Po krátkém rituálu můžeš vyvolat ducha předka, jehož kost vlastníš, a chvíli s ním vést rozhovor.

ZBRKLOST

Kdykoliv můžeš čerpat situaci do minusu, stále ale platí spodní limit -5.

NASBÍRANÉ ZKUŠENOSTI

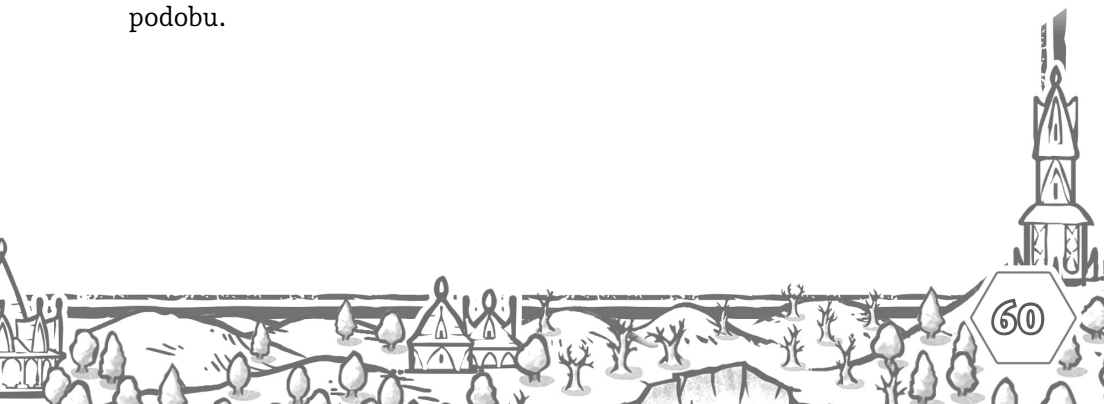
Můžeš se naučit jednu libovolnou základní dovednost z kteréhokoliv svitku povolání.

HRDINA

Zvyš si libovolnou vlastnost o jedna. Můžeš si po hodu škrtnout dvě vitality a přidat +1 k jeho výsledku. Popiš, jak si při své hrdinskosti ublížíš.

V PLNÉ SÍLE

Tvá maximální vitalita i odhodlání se zvyšují o jeden hex. Můžeš si škrtnout tři vitality a dát do konce scény svému předkovi hmotnou podobu.



LIDÉ

Jestli lidé něčím vynikají, tak svou přizpůsobivostí. Dokážou se adaptovat na jakékoliv podmínky, a když už ne zkvétat, tak v nich aspoň přežívat. Ostatně nemají moc na vybranou – vzhledem k rychlosti jejich množení se prostě musí rozpínat.

Lidé vynikají schopností vzít vynálezy a filozofie jiných rodů, zdokonalit je a přijmout je za své. Patří mezi nejlepší konstruktéry a techniky. Nestavějí sice gigantické kamenné chrámy jako zvargové nebo vzdušné paláce jako silvari, ale jejich hodinové stroje a další rafinovaná udělátka nepřestávají fascinovat..

Ostatní rody je často považují za agresivní a neurvalé, ve skutečnosti ale u nich převládá zvědavost s dobrodružným duchem..

JMÉNO A VZHLED

Vyber z každého řádku jedno nebo si vymysli vlastní:

Jméno: Světлана, Johan, Michaila, Matyáš, Gerta, Zikmund...

Tvář: Pichlavé modré oči pod huňatým obočím, tváře od neštovic, rezavé licousy a zářivý úsměv, plné rty a nadýchané tváře...

Tělo: Statná postava a černé vlasy v copu, štíhlá s rozpuštěnými blond vlasy, holohlavá s rozsáhlými jizvami na zádech...

Ozdoby: Nadvakrát šperkem propíchnutý nos, masivní železná náušnice, malý amulet na kožené šňůrce, rudě nabarvené rty, tetování na krku...

Oblečení: Dlouhá tunika sepjatá splétaným páskem, kožešinová vesta přes režnou košili, lněná sukně s vyšívanou košili...

POČÁTEČNÍ VLASTNOSTI

Ke svým vlastnostem libovolně přiřaď hodnoty 5,5,5,4,4.

POČÁTEČNÍ VYBAVENÍ

- » Měšec s 5 stříbrnými (m)
- » 9 zásob (každá m)
- » Tesák (zranění 2, s)

HISTORIE

- » Tvá zvědavost vás zavedla do šlamastiky. Podařilo se ti vlézt na nebezpečné místo a tato postava tě zachránila. Co to bylo za místo? Jak ti pomohla?
- » Máš potřebu jí dokázat, že jsi lepší než ona. Proč?
- » Jako jediní jste přežili nějakou pohromu. Jakou? Jak jste to dokázali?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Lidé začínají s jednou základní dovedností dle tvého výběru.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

VĚCIČKY, CO DĚLAJÍ VĚCIČKY

Zvládneš opravit skoro jakýkoli nemagický mechanismus, který ti přijde pod ruku.

Dokážeš opravit svou i cizí zbroj. Oprava trvá celou hlídku a stojí jedny zásoby za každý opravený hex zbroje.

ZVĚDAVOST ZABILA KOČKU

Na konci sezení si polož tyto otázky: Udělal jsem kvůli své zvědavosti něco pošetilého? Přivedlo to ostatní do maléru? Za každou odpověď „ano“ si přijde škrt zkušenosti.

STUDENT

Získáváš jednu počáteční dovednost z libovolného svitku povolání. Nemůžeš si takto vzít dovednost ze svitku, který již vlastníš.



PŘIPRAVENI NA VŠECHNO

Kdykoliv můžeš škrtnout jedny zásoby, vytáhnout něco užitečného a zvýšit situaci o jedna.

Dokážeš zásoby měnit i na velké předměty: 6 zásob za předměty jako stan, kotel a podobně.

POHÁNĚNÍ ZVĚDAVOSTÍ

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. U tahu **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM** můžeš pokládat otázku „Co to dělá a jak to funguje?“

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

PŘEKONÁVÁNÍ SLABIN

Zvyš si svou nejhorší vlastnost o jedna. Pokud je jich více, můžeš si vybrat kterou.

VĚČNÝ STUDENT

Získáváš jednu pokročilou dovednost jednoho libovolného svitku povolání, který nevlastníš.

PŘIZPŮSOBIVÍ

Snadno se adaptuješ jakýmkoliv podmínkám. Začínáš každou scénu se situací +1.

HRDINA

Zvyš si libovolnou vlastnost o jedna. Setkání, které začínáš se špatnou fikční pozicí, mají počáteční situaci jen -1 místo -2.

V PLNÉ SÍLE

Tvá maximální vitalita i odhodlání se zvyšují o jeden hex. Nákup nového svitku tě stojí jen 4 hexy zkušeností.

MALPUROVÉ

Dvounozí, antilopy připomínající tvorové vysocí bezmála dva a půl metru. Jsou vytáhlí a šlachovití, ale chundelatá srst vzbuzuje dojem mohutnosti.

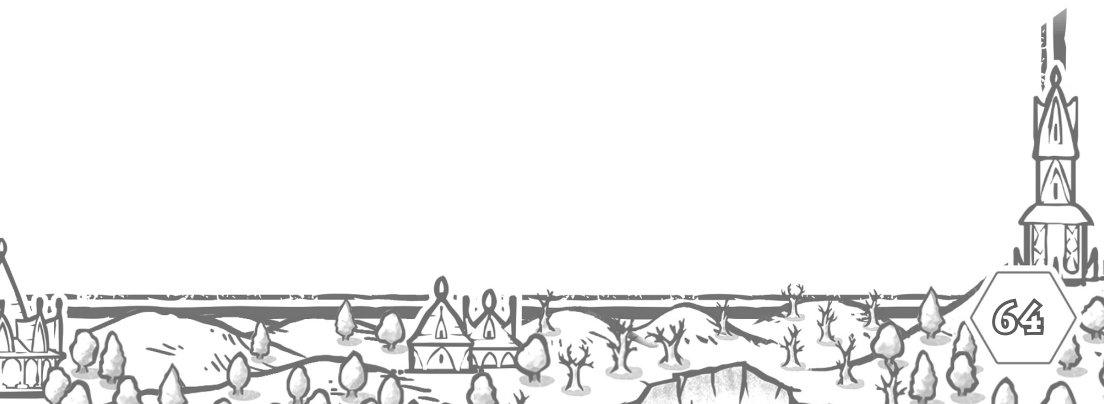
Na hlavě mají šroubovitě zatočené růžky, dosahující délky až půl metru. Nad malým roztomilým čumáčkem jsou dvě velké jasné oči, zdánlivě bez bělma.

Malpurové se rodí tmavě hnědí, ale s tím, jak stárnou, se jim části barví do zelena. Na zádech a rukách navíc vystávají bílé vzory, které se postupně rozrůstají, takže stařešinové jsou celí sněhově bílí.

Stejně jako antilopy mají kopyta a jejich kotníky jsou vysoko na nohách, takže to vypadá, jako by měli převrácená kolena. Překvapivě ale nejsou býložravci, naopak jsou skvělými lovci a dobře opečené stehno si dají stejně rádi jako kdokoli jiný.

Žijí vesměs kočovně v malých semknutých komunitách, což je naučilo zakládat si na cti a poctivosti. Zatímco krádež nebo násilí jsou pro ně v mnoha případech odpustitelné, lež nikdy. Malpur, který zalže, je navždy vyloučen ze své komunity a jeho jméno již nikdy nesmí být vysloveno.

Kvůli svému stylu života bývají často považováni za necivilizované barbary, přitom jejich výtvarné umění je dechberoucí. Ani jejich sedlářům a brašnářům se nikdo nevyrovná a malpuří kožené ozdoby s propracovanými rytinami jsou velmi ceněné.



JMÉNO A VZHLED

Vyber z každého řádku jedno nebo si vymysli vlastní:

Jméno: Brídin, Caorall, Vorgach, Nollaig, Máirín, Eabha...

Tvář: Velké zelené oči bez bělma s bílými skvrnami, výrazný spláclý čenich, rezavé vlnky kolem očí...

Tělo: Hnědá srst s bílými flíčky, zelená srst s hnědými kolečky, tmavě zelené pruhy na hnědé srsti...

Ozdoby: Tepaný bronzový nákrčník, zlatý řetízek obtočený kolem rohu, bronzový zdobený řetízek s drahokamy spojující roh a ucho, masivní točený náramek kolem bicepsu...

Oblečení: Zelená suknice a hnědý plášť, dlouhá světle hnědá tunika pokrytá stříbrným vyšíváním, hnědý kabátec pobitý kovovými destičkami...

POČÁTEČNÍ VLASTNOSTI

Ke svým vlastnostem libovolně přiřaď hodnoty 6,5,5,4,3.

POČÁTEČNÍ VYBAVENÍ

- » Měsíc s 5 stříbrnými (m)
- » 9 zásob (každá m)

HISTORIE

- » Tato postava za tebou přišla pro pomoc poté, co byla falešně nařčena z krádeže. Co měla ukrást? Jak to dopadlo? Proč přišla za tebou?
- » Tvá komunita tě zavrhla a odebrala ti jméno, ona ti dala nové. Proč ti ho dala? Co se stalo?
- » Byli jste pověřeni hlídáním a péčí o stejnou nemohoucí osobu. O koho šlo? Proč zrovna vy?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Malpurové začínají s dovedností Mléčná zbraň.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

MLÉČNÁ ZBRAŇ

Ve chvíli, kdy se mu na srsti objeví bílé vzory, dosáhne malpur dospělosti. Shodí své mléčné rohy a rodina mu z nich vytvoří zbraň, která dál roste spolu s ním.

Vyber si jedno: mléčný luk (zranění 2, na dálku, v), mléčný tesák (zranění 2, s), mléčné kopí (zranění 3, obouruční, s).

Zbraň má své vlastní počítadlo zkušeností. Pokud splníš všechny následující podmínky, tak můžeš během tahu **TÁBOŘÍME** provést rituál odpuštění a přidat si do něj škrť.

- » Někoho se ti ten den podařilo mléčnou zbraní zranit.
- » Všichni nepřátelé, na jejichž smrti ses ten den podílel, jsou pohřbení.
- » Z tvých úst nevyšla ten den jediná lež.

Za každé dva hexy zkušeností si můžeš ke zbrani přidat jeden z následujících bonusů:

- » Když si škrťneš jedno odhodlání, tvá zbraň vzplane do konce scény plamenem barvy tvé duše.
- » Když někoho zasáhneš mléčnou zbraní, můžeš škrtnout jedno odhodlání, odhodit jej a zvýšit situaci o 2.
- » Vždy víš, kde zbraň je.
- » Pokud je zbraň v dohledu, můžeš si ji silou pouta přivolat do ruky.
- » Tvá zbraň vytváří auru moci a ve chvíli, kdy ji vytrasíš v boji, automaticky získáš +4 k situaci (nejvýše jednou za scénu).



LEGENDÁRNÍ PRAVDOMLUVNOST

Ostatní tvým slovům věří, ať řekneš takřka cokoli. O to víc ale budou vnímat jako zradu, když je oklameš a někdo to nezvratně prokáže.

Také získáváš bonus +1, pokud se na někoho snažíš zapůsobit a nijak neklameš nebo nemlžíš.

TVOR LESA

Během tahu **LOVÍME A PÁTRÁME** získáš za každého účastníka automaticky jednu zásoby nad rámec výsledku tahu, dokonce i při neúspěchu.

Získáváš bonus +1, pokud se **SNAŽÍŠ ZAPŮSOBIT** na divoká zvířata.

TVAR DUŠE

Tvá zbraň se stává prodlouženou částí tvého těla a její tvar se mění podle tvého přání.

Po pár vteřinách soustředění se tvá Mléčná zbraň změní do jakéhokoliv tvaru potřebuješ a jaký si dokážeš představit. Zbraň nemůže být nikdy menší předmět než střední a dosáhne maximálně délky kopí. Její barva bude v jakémkoliv podobě mléčně bílá.

Pokud se snažíš změnit tvar v momentě, kdy jsi v ohrožení, použij příslušný tah (nejčastěji **POMÁHÁM** nebo **ČELÍM NEBEZPEČÍ**) skrze srdnatost.

POŘÁDNÁ VÝDRŽ

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Tvé bílé vzory jsou mnohem výraznější.

Získáváš vyšší postavení v malpuří společnosti a všechny mláďata jsou vychovávána, aby tě respektovala.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

MÍ PŘÁTELÉ, MÁ RODINA

Rohy mají pro malpury zvláštní význam. Jsou jejich zbraně, jejich součást i jejich identita – každá komunita má trochu jiný tvar a zakroucení. Když pak mezi sebe přijímají někoho nového, jeden ze starších mu věnuje vlastní roh, čímž vzniká symbolické i mystické pouto .

Můžeš uspořádat malý rituál, během kterého si odřežeš jeden ze svých rohů a věnuješ ho někomu, kdo je od té chvíle považován za tvou sestru nebo bratra. Vyžaduje to však velkou důvěru, a i když ti roh znova časem doroste, nepůjde už nikdy pro tento rituál použít znovu.

Pokud má daná osoba roh (předmět velikosti s) u sebe, může kdykoliv přesměrovat právě utržené zranění na tebe.

Ty zase můžeš využívat její dovednosti, jako by byly tvé vlastní. Kdykoliv si můžeš škrtnout dvě odhodlání a do konce scény si zpřístupnit jednu její aktivní dovednost (kouzla apod., nikoliv zvýšení vitality apod.).

СТИХОДНÝ

Zvyš si libovolnou vlastnost o jedna. Polovina tvé srsti je bílá jako čerstvě napadaný sníh.

V hierarchii tvé komunity jsou nad tebou už jen stařešinové. Všichni malpurové respektují tvůj názor a tvá slova mají velkou váhu. Ostatní se řídí tvými pokyny, pokud není nějaký závažná důvod proti.

Při jednání s jakýmkoliv jiným malpurem se počítá, jako by tvá reputace byla +2.

Mladí malpurové i z jiných komunit se na tebe budou často obracet s žádostí o radu nebo pomoc.



DUŠE VE ZBRANI

Rozšiřuje dovednost Mléčná zbraň. Můžeš zbrani za dva hexy jejich zkušenosti nakoupit další bonusy:

- » Můžeš si škrtnout dvě odhodlání, aby celé bojiště pokryla aura moci a tvá skupina okamžitě získala převahu v boji.
- » Stín zbraně se objeví do konce scény u všech tvých spolubojovníků, čímž se jim zvýší zranění o jedna.
- » Po krátké meditaci se zjeví duše libovolné bytosti zabitě touto zbraní. Nedá se předvídat, jak bude naladěna a co udělá, většinou ale bude usmířena rituálem.
- » Tvá zbraň má vlastní vůli a snaží se tě sama o sobě bránit. Můžeš kterékoliv příchozí zranění snížit o jedna za cenu jedné situace. Tímhle způsobem můžeš snižovat situaci do minusu.

NASBÍRANÉ ZKUŠENOSTI

Můžeš se naučit jednu libovolnou základní dovednost z kteréhokoliv svitku povolání.

V PLNÉ SÍLE

Tvá maximální vitalita i odhodlání se zvyšují o jeden hex. Tvá mléčná zbraň dává o jedna větší zranění.

PŮLČÍCI

Vysocí jen něco málo přes metr, opálení, s kudrnatými vlasy barev padajícího listí: hnědé, rudé a oranžové. Stejnou barvu mají i husté chloupky, které pokrývají většinu jejich těla: záda, hrud' i nohy.

Pohromy minulých dob je roztrousily po všech koutech světa, a i když už od té doby už uplynulo mnoho času, pořád jsou naučení kdykoliv za sebou zanechat vše včetně svého jména, zvednout se a prostě vyrazit na cesty.

Půlčící jsou ztělesněním rčení, že domov si nosíme v srdci. Za svůj život obvykle vystřídají mnoho bydlišť a mnoho jmen, kvůli čemuž je někteří považují za nestálé. Oni ale vědí své a mají jasno v tom, co je důležité. A ať jsou kdekoliv, umí si to udělat pěkné.

JMÉNO A VZHLED

Vyber z každého řádku jedno nebo si vymysli vlastní:

Jméno: Konipas, Jasmína, Dubolez, Břízka, Jeřabinka, jakékoliv jméno jakéhokoliv jiného rodu ...

Tvář: Oříškové oči ukryté pod hustým rudým obočím, větrem ošlehaná tvář s obrovským nosem, drobný nosík pokrytý pihami, jiskřící zelené oči hluboko zapadlé ve zvrásněné tváři...

Tělo: Rudé vlasy padající na svalnatá ramena, posadité a svalnaté tělo pokryté oranžovými chloupky, oholená hlava a opálené tělo přivyklé na dlouhé cesty, obarvené vlasy hrající všemi barvami duhy...

Ozdoby: Mapa prošlých cest vytetovaná na hrudi, dredy zdobené měděnými kroužky, chloupky na rukách obarvené na geparda, pět náušnic z různých materiálů...

Oblečení: Obnošené a nesčetněkrát záplatované oblečení a k němu širák chránící před sluncem, nepromokavý plášť, huňatá kožešinová vesta...



POČÁTEČNÍ VLASTNOSTI

Ke svým vlastnostem libovolně přiřaď hodnoty 6,5,5,4,3.

POČÁTEČNÍ VYBAVENÍ

- » Měsíc s 5 stříbrnými (m)
- » 9 zásob (každá m)
- » Teplá deka (v)
- » Prak (zranění 2, na dálku, m)

HISTORIE

- » Jediná tato postava ti pomohla, zatímco tě ostatní přehlíželi jako nedůležitého prcka. Proč ti pomohla a s čím?
- » Tvé toulky tě zavedly i k domovu této postavy a poté, co slyšela tvé příběhy, se rozhodla jít s tebou. Jaké příběhy to byly? Proč se s tebou vypravila?
- » Přilákala ji vůně tvého skvělého jídla na místě, kde by takové dobroty opravdu nikdo nečekal. Kde to bylo a co dobrého se skrývalo v tvém kotlíku?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Půlčící začínají s dovednostmi Život mnoha jmen.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

ŽIVOT MNOHA JMEN

Každé jméno odráží jinou fázi tvého života. Vždy když si vybíráš nové jméno (včetně tvorby postavy), vyber si, do jaké fáze patří, a získej patřičný bonus.

Jméno se mění buď při vybrání konkrétních dovedností, nebo pokud to dává smysl příběhově: tato změna by měla odrážet velkou změnu ve tvém životě. Se ztrátou starého jména neztrácíš jeho bonus.

Jméno dítěte: Nikdo se na tebe nedokáže zlobit pro malou neplechu, jako že se zatouláš, kam nemáš, že saháš, kam nemáš nebo že se příliš zvědavě vyptáváš. Jsi přeci jen půlčik. I když tě občas neberou vážně.

Jméno tuláka: Často se na toulkách připleteš k něčemu zajímavému. Jednou za sezení můžeš říct, že místo hodu na náhodné setkání chceš to nejzajímavější z tabulky a vypravěč ti ho podle svého nejlepšího úsudku vybere. Toto setkání automaticky začínáš s dobrou fikční pozicí a bonusem +2 k situaci.

Jméno rodiče: Není ničeho důležitějšího než ti, které miluješ. Získáváš +2 k tahu **POMÁHÁM**, pokud spolupracuješ s někým, na kom ti záleží. Pro blaho svých nejbližších uděláš cokoliv.

Jméno domova: Zvol si místo, které se stane tvým domovem. Lidé tě zde mají rádi, cítíš se zde dobře a máš zde bonus +1 k srdnatosti. Jakmile se ale z tohoto místa vzdálíš na delší dobu, přepadne tě smutek.

Jméno odpočinku: Při tahu **TÁBOŘÍME** si při úspěchu doplníš vždy jeden škrt odhodlání i vitality navíc. Pokud si ale nemůžeš pořádně dáchnout, cítíš se podrážděně.

Jméno zármutku: Tragická událost změnila tvůj život a ten už nikdy nebude stejný. Získáváš permanentní lehký následek **TRAGÉDIE**.

Tragédie: Vždy když ti něco připomene nějakou konkrétní nešťastnou událost, **hod' si + srdnatost:**

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Zatvrdíš se. Na tuto scénu získáváš +1 na všechny hody.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Nenecháš ostatní, aby trpěli jako kdysi ty. Situace se zvyšuje o 3.

NEÚSPĚCH: Propadáš panice, buší ti srdce a nedokážeš jednat.



ŘEČ TULÁKŮ

Půlčici se naučili posílat si vzkazy a pomocí značek si dávat vědět, kde se dá dobře najíst, kde není bezpečno a spoustu dalšího.

Kdekoliv se můžeš vypravěče zeptat, zda jsou tam nějaké tulácké značky a na co upozorňují. I od tebe se čeká, že na navštívených místech také zanecháš značky.

Ovládáš také znakovou řeč, která je krom půlčiků známa málokomu. Můžeš ji naučit ostatní členy družiny a získat tím způsob, jak se nenápadně domlouvat.

SVAČINKA

Jednou za den můžeš strávit hodinku svačinkou, spotřebovat dvě zásoby a vyléčit si jeden hex odhodlání i vitality. Přátelé, kteří svačí s tebou, si můžou za jedny zásoby vyléčit hex odhodlání.

Během svačinky si hoď na náhodné setkání, zda tvá hostina nepřiláká nějaké hosty.

Pokud někoho hostíš ze svých zásob nebo mu vybíráš jídlo v hostinci apod., získáváš jako znalec dobrého jídla a pití bonus +2 k tahu **SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT**.

VĚČNÝ OPTIMISTA

Nikdy neztrácíš naději a zoufalství nad tebou nemá žádnou moc.

Tvůj optimismus je nakažlivý a pokud někomu pomáháš vypořádat se s nejistotou nebo někomu dodáváš odvalu, výsledkem tvého tahu může být nejhůře částečný úspěch.

ČAS ZMĚNY

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Tvůj život se změnil. Vyber si nové jméno.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

CIZINEC V CIZÍ ZEMI

Život mezi mnoha různými kulturami tě naučil vážit si rozdílů a přejímat moudrost od všech, které potkáš na cestách.

Kdykoliv potkáš kulturu, se kterou jsi se ještě nesetkal, můžeš položit jednu z následujících otázek:

- » Čeho si nejvíce ceníš?
- » Jak smýšlíš o ...?
- » Jak si získat jejich přízeň?

Změň své jméno, nově si můžeš vybírat i ze jmen rodu:

Jméno člověka: Naučil ses být připravený na všechno. Jednou za den můžeš zvýšit situaci o jedna, když řekneš, jaká tvá minulá zkušenost tě připravila na současný problém.

Jméno gnóma: Naučil ses vnímat krásy nerostů a země.

Škrtni jedno odhodlání a můžeš použít tah **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM** na získání informací z jejich písní,

Jméno goblina: Pochopil jsi gobliní odvalu, nikdy se nenecháš zastrašit a sám máš na zastrašování +1.

Jméno malpura: Naučil ses lépe žít z přírody okolo sebe. Při tahu **TÁBOŘÍME** mimo civilizaci získáš dvě zásoby.

Jméno silvarijské: Spřátelil ses s větrem. Jednou za den tě vysadí na vyvýšené místo nebo odkloní projektil, který na tebe právě letí.

Jméno undarijské: Pochopil jsi sílu krve. Vždy, když jsi zraněn za alespoň tři škrty vitality, můžeš pohnout svou krví a zvýšit situaci o 2.

Jméno zwarga: Naučil ses cenit si síly světla. Dáváš tvorům temnoty o jedna větší zranění.



VÍM, CO JE DŮLEŽITÉ

Můžeš vyměňovat zásoby za předměty standardní velikosti v poměru 2 zásoby za jednu věc.

V případě, že se snažíš odněkud dostat nebo utéct a máš u sebe alespoň tři zásoby, můžeš ještě před hodem všechny zásoby zahodit a automaticky získat kompletní úspěch.

NASBÍRANÉ ZKUŠENOSTI

Můžeš se naučit jednu libovolnou základní dovednost z kteréhokoliv svitku povolání.

HRDINA NEJEN PODLE JMÉNA

Tvůj život se opět mění. Zvyš si libovolnou vlastnost o jedna a vyber si nové jméno.

SÍLA ŠTĚSTÍ

Tvá maximální vitalita i odhodlání se zvyšují o jeden hex. Částečný úspěch s oběma čísly stejnými se počítá jako čistý kompletní úspěch.

SILVARI

Bledí, vysocí a štíhlí elfové, někdy také nazývaní vzdušní. Křehký a éterický dojem narušují ostré rysy a špičaté tváře. Celé tělo jim pokrývají stříbrné linky, na obličejích tvořící spirály a vlnky.

Vynikají skvělým zrakem a talentem pro větrnou magii. Mnohé z nich provází malý větrný elementál, podle legend druhá půlka jejich duše.

Nejdůležitější je pro ně jejich klan, který horlivě obhajují a za který se budou bit do krve. Žárlivě střeží jeho tajemství a hlavně jeho nejceněnější bohatství: melodie.

Klany Silvarijců si po staletí předávají krásné rodové písně, úchvatné melodie hrané na flétnu a doprovázené nezvyklým zpěvem plným pomlky. V těchto písních je schována dávná historie a mnohá tajemství. Tedy aspoň pro ty, kdo umí naslouchat.

Klanovou příslušnost elfů poznáte podle dlouhých šál, do kterých je bílou nití vetkáno klanové heslo.

JMÉNO A VZHLED

Vyber z každého řádku jedno nebo si vymysli vlastní:

Jméno: Carina, Tivano, Levante, Bréva, Tramon, Nortér...

Tvář: Modré oči obtočené spirálami, tenké vodorovné vlnky přes celou tvář, jasné zlaté oči překřížené stříbrnými liniemi, vysoké čelo pokryté spirálami...

Tělo: Světlemodrá pleť a dlouhé bílé vlasy v culíku, nazelenalá pleť a světlounce modré vlasy zapletené do copánků, bílá pleť bez jediného chloupku...

Ozdoby: Stříbřité spirály doplňují drobné tetované nápisy, jednoduchá čelenka s velkým opálem, výrazné modré líčení kolem očí a na tvářích...

Oblečení: Zdobená modrá róba, jednoduché zelené šaty s odkrytými zády, bílé bavlněné kalhoty s košilí...



POČÁTEČNÍ VLASTNOSTI

Ke svým vlastnostem libovolně přiřaď hodnoty 6,5,5,4,3.

POČÁTEČNÍ VYBAVENÍ

- » Flétna (s)
- » Dlouhatánská slavnostní šála v klanových barvách (s)
- » Měsíc s 5 stříbrnými (m)
- » Rapír (zranění 2, s)
- » 9 zásob (každá m)

HISTORIE

- » Seznámili jste se, když se vítr kolem tebe příliš rozdováděl, ukradl této postavě klobouk a dlouhou dobu ho nechtěl vrátit. Považuješ to za znamení? Co na to tvůj protějšek?
- » Přišla požádat tvůj klan o pomoc, ale všichni krom tebe ji odmítli. O co žádala? Proč byla tvá odpověď ano?
- » V jedné písni tvého rodu se zpívá o jejím příbuzném. Kdo to je a co se o něm zpívá?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Silvari začínají s jednou základní dovedností dle tvého výběru.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

POUTO VĚTRU

Doprovází tě malý vzdušný duch, který roste a učí se společně s tebou. Získáváš svitek společníka **DUCH VZDUCHU**.

ŠEPOT VĚTRU

Vítr ke tvým uším donese jakýkoliv rozhovor, který právě probíhá někde ve tvém dohledu.

VĚTRNÁ ŠÁLA

Zazpívej větru nějaký krátký příběh ze své šály a vítr se jí chopí. Šála v tu chvíli může vykonat jednu z těchto akcí:

- » Poodnést tě až deset metrů daleko.
- » Použít tah **BOJUJI** skrze srdnatost se zraněním 2 a zvýšením situace o 1.
- » Pokusit se někoho omotat a použít tah **POMÁHÁM** skrze srdnatost.
- » Donést ti předmět v dohledu, nejvýše však střední velikosti.

VÍTR VE VLASECH

Vítr kolem tebe neustále tancuje, nadouvá ti oblečení, vlasy a šálu.

Ač je to občas až lehce obtěžující, dodává ti to dramatické vzrušení, díky čemuž dostáváš +1 k tahu **SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT**, pokud zastrašuješ nebo přesvědčuješ.

Střelné zbraně ti způsobují o jedna menší zranění.

SÍLA PŘÍBĚHU

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Během tahu **TÁBOŘÍME** můžeš do své šály zaplést řádek příběhu, zapsat si jej do deníku a odmazat škrt odhodlání.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

PÍSEŇ VICHŘICE

Vítr tě ochraňuje ať už jsi kdekoliv a nedopustí, aby se ti něco stalo.

Kdykoliv přijdeš o všechnu vitalitu nebo odhodlání, tak se kolem tebe zvedne prudký vítr, který všechno ve tvém okolí rozmetá. Vichřice odhodí do stran všechny kromě těch, které vítr považuje za tvé přátele a rodinu. Převrhne nábytek, rozbije okna.

Způsobí zranění 3, plošné.



TAJEMSTVÍ PÍSNÍ

Tvůj klan tě zasvětil do tajemství svých písní. Vyber si jednu:

Píseň duše živlů: Přivolá všechny elementály v okolí, ti ale nemusejí být dobře naladěni.

Píseň orlů: Umožní ti na pár minut letět.

Píseň paměti: Přehraje vizi události, která se nejsilněji otiskla do daného místa.

Jiné: Vymyslete společně s vypravěčem.

Během cest můžeš najít další písně. Písně jsou vyčerpávající a jejich zpěv stojí jeden škrť odhodlání.

NASBÍRANÉ ZKUŠENOSTI

Můžeš se naučit jednu libovolnou základní dovednost z kteréhokoliv svitku povolání.

HRDINA VĚTRU

Zvyš si libovolnou vlastnost o jedna. Pokud ti při jakémkoliv hodu padne na nějaké kostce 1, vítr přivane na pomoc a zvýší situaci o 1.

SÍLA VĚTRU

Tvá maximální vitalita i odhodlání se zvyšují o jeden hex. Během tahu **TÁBOŘÍME** můžeš požádat vítr, aby ti přinesl příběh z okolí.

UNDARI

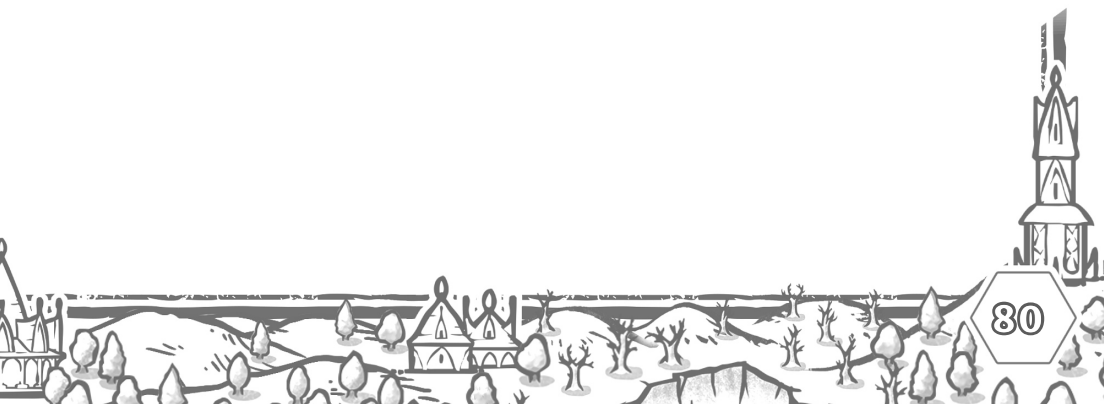
Někdy také zvaní vodní elfové. Jsou vysocí asi jako lidé, ale podsa-
ditější. Jejich namodralá pleť je bez jediného kazu nebo vrásky. I
jizvy jim během pár týdnů zmizí a undari musejí být opravdu
hodně znetvořeni, aby to na nich bylo vidět.

Nemůžou nosit piercingy ani se tetovat a jejich jedinou ozdobou
jsou malé šupinky, které jim zdánlivě náhodně vyrůstají po těle. I s
šupinkami a výraznými dlouhými špičatými ušima působí jejich
tváře nevýrazně a mdle. Obličej a částečně i tělo se jim stejně jako
voda tvaruje podle okolního prostředí, takže kladou mnohem
menší důraz na vzhled osob i věcí.

O undarijcích se říká, že pocházejí z jedné jediné bytosti, zvané
Matka z Hlubiny. Toto mystické stvoření údajně sídlí v temnotě
dna nejhlubšího oceánu, kde vyvěrá vír duší, srdce samotného
bytí.

Matka vyvrhla duše z temných vod, aby byly volné a samy si
určily svou cestu. Jen volné a ničím nespoutané mohou zažít tu
nejpestřejší paletu zážitků. Aspoň než přijde chvíle Návratu, kdy
světlo jejich prožitků prozáří Hlubinu.

Duše a esence Matky se skrývá ve vodě, která je v tělech všech
živých tvorů – v krvi, slzách, míze, potu. Proto pro undarijce není
žádná tělesná tekutina nechutná, ale jen přirozené pouto, jehož
koloběh nás všechny spojuje.



JMÉNO A VZHLED

Vyber z každého řádku jedno nebo si vymysli vlastní:

Jméno: Romína, Lótaró, Aítana, Eliás, Isídor, Efrén...

Tvář: Obrovské oči obklopené stříbrnými šupinkami, nevýrazná tvář s takřka neexistujícím nosem, hladký obličej bez jediné poskvrnky, zdánlivě nemrkající temné oči...

Tělo: Krátké vlasy odkrývají zelené vlny na temeni, mohutná modrá postava s vlasy barvy chaluh, šlachovité tělo pokryté vlnovkami, bílé vlasy spletené do desítek malých copánků...

Ozdoby: Barevný závoj s polodrahokamy, barevná čepice, náhrdelník s rytinou vln, spirály namalované na tváře...

Oblečení: Obnošená žlutá tóga, velké pončo s pestrobarevnými vzory, volná rudá košile po kotníky...

POČÁTEČNÍ VLASTNOSTI

Ke svým vlastnostem libovolně přiřaď hodnoty 6,5,5,4,3.

POČÁTEČNÍ VYBAVENÍ

- » Měsíc s 5 stříbrnými (m)
- » 9 zásob (každá m)
- » Pohodlná hamaka (s)
- » Harpuna (zranění 2, na dálku i blízko, v)

HISTORIE

- » Tvá krev v blízkosti této postavy teskně hučí Hlubinou. Proč si myslíš, že tomu tak je? Ví o tom tato postava?
- » Proud zanesl tělo této postavy k jezeru, u kterého žila tvá rodina. Co se stalo? Proč jste pak odešli od jezera společně?
- » Někdo se chtěl podívat jak z tváře undari mizí jizvy a tato postava tě zachránila. Proč? Kdo byl onen zvědavý sadista?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Undari začínají se základní dovedností dle tvého výběru.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

DUŠE KRVE

V krvi je tvá duše i tvá mysl. Dokážeš soustředěním ovládat veškerou tvou prolitou krev a provést s ní jeden tah, po kterém zaschne v krvavý škraloup.

Dokážeš ji bleskurychle přemístit z místa na místo, vytvarovat, může posloužit jako projektil se zraněním 2, omotat soupeře, přinést klíč a mnoho dalšího.

Při použití krve si házíš na příslušný tah **+srdnatost +počet škrtů vitality**, které jsi ztratil, když byla tato krev prolita.

POUTO KRVE

Pokud ochutnáš něčí krev, pot nebo jinou tekutinu, tak okamžitě poznáš v jakém je emocionálním rozpoložení a kde se v daný moment zhruba nachází.

Když dáš někomu dalšímu napít své krve nebo jiné tekutiny, můžeš na něj přenést své současné duševní rozpoložení a dokonale se uklidnit.

ZAJEDNO S MOŘEM

Šupinky na tvém krku se zformují do malých žaber, dokážeš dýchat pod vodu a na činnosti spojené s plaváním nebo potápěním získáváš bonus +1.

POUTO VODY

Doprovází tě malý vodní duch, který roste a učí se společně s tebou. Získáváš svítek společníka **DUCH VODY**.

SÍLA HLADINY

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Pokud chceš, můžeš ve chvíli, kdy získáš tuto dovednost, změnit svůj vzhled. Během tahu táboříme si léčíš o škrt vitality navíc. Pokročilé dovednosti

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

VODA ŽIVOTA

Tvá krev dokáže léčit, ale musí být čerstvá a darovaná dobrovolně během malého obřadu. Jeden tvůj škrt vitality léčí škrt někomu jinému, hex dokáže odstranit dokonce většinu lehkých následků (pokud to dává fikčně smysl).

Dárce i příjemce krve jsou po následující den propojení, občas zahlédnou útržek myšlenky toho druhého a za jeden škrt odhodlání jsou schopni tomu druhému myšlenku cíleně poslat, ať je vzdálen jakkoliv daleko.

Jednou za život můžeš s někým vytvořit nezlomitelné krevní pouto. Tento rituál je tvým tajemstvím a každý undari jej provádí trochu jinak. Na konci ale přijdeš o veškerou svou vitalitu a tvůj protějšek je zbaven všech zranění i následků. Dají se tak zachránit i tvorové na pokraji smrti.

Jak ty, tak tvůj protějšek získáváte nezrušitelný těžký následek

POUTO UNDARI S...

Pouto undari: Pouto je vždy mezi dvěma osobami a každá osoba může mít jen jedno pouto. Undari mohou utvářet pouta i s tvory jiných rodů.

Po uzavření pouta mají oba spoutaní společné odhodlání – jejich stupnice se sečtou a spojí. Ve chvíli, kdy odhodlání dojde, oba získávají následek.

Oba vždy vědí, kde ten druhý je a mohou si mezi sebou volně posílat myšlenky.

HRDINA VODY

Zvyš si libovolnou vlastnost o jedna. Můžeš výrazně změnit svou podobu a zvýšit si o jedna i další vlastnost, pak ale musíš libovolnou třetí vlastnost naopak o jedna snížit.

VE SLUŽBÁCH MATKY

Tvůj život je zasvěcený sbírání světla zkušeností a zážitků pro Hlubinu.

Matčin dar ti dává sílu porozumění a tak dokážeš mluvit jazykem všech inteligentních bytostí.

Sbírání vyžaduje volnost. Pokud tě někdo spoutal nebo někam zavřel, můžeš požádat Matku o pomoc. Škrtni si dvě vitality. Tvá krev vystoupí z tvých pórů a odemkne pouta, zvedne mříže nebo otevře dveře.

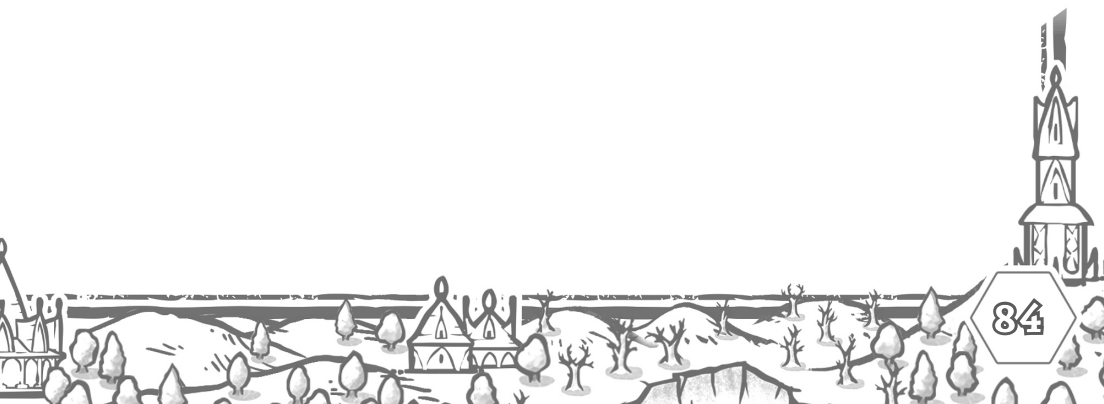
Nedokáže ale upřít volnost jiným. Pokud bys měl někoho spoutat nebo uvěznit, škrtni si tři odhodlání.

NASBÍRANÉ ZKUŠENOSTI

Můžeš se naučit jednu libovolnou základní dovednost z kteréhokoliv svitku povolání.

NESPOUTANÁ HLUBINA

Tvá maximální vitalita i odhodlání se zvyšují o jeden hex. Během tahu **TÁBOŘÍME** si léčíš o další škrtn vitality navíc. Pokud tě někdo spoutá, sváže nebo jinak omezí, okamžitě škrtni jedno odhodlání.



ZWARGOVÉ

Zwargové, někdy také označovaní jako trpaslíci, jsou malý a podsaditý lid s vrásčitými tvářemi a mohutným tmavým porostem takřka po celém těle.

Jsou tvrdí jako kámen, který je obklopuje, a pokud se jednou pro něco rozhodnou, jen těžko uhýbají z předem vytyčené cesty.

Jejich společnost je učí, že přiznat chybu je slabost, takže často vymýšlí komplikovaná vysvětlení, aby mohli sami sobě ospravedlnit změnu svého předchozího rozhodnutí.

Žijí v podzemních dómech, do nichž rafinovanou soustavou zrcadel a krystalů přivádějí sluneční svit. Ten je soustředěný do několika slunečních věží, které osvětlují pronikavým a ostrým světlem vše v dosahu.

Zwargům proto paradoxně přijde povrchový svět tmavý, a zvláště ti starší a konzervativnější označují jedince z povrchu za chaotické, temné, bez řádu a bez pravidel.

JMÉNO A VZHLED

Vyber z každého řádku jedno nebo si vymysli vlastní:

Jméno: Vordren, Thoresa, Azagár, Thráin, Durga, Grodun...

Tvář: Pronikavé oči ukryté v hlubokých vráskách, masité rty pod hustým rozježeným knírem, rudé vlasy spletené do mohutného copu...

Tělo: Tmavá kůže pokrytá zářivě bílým tetováním, mohutné svaly ukryté pod vrstvou tuku, husté černé ochlupení až k bradě, rudé jizvy křižující nepřírozně bledou kůži...

Ozdoby: Tetování slunce přes tvář, mohutný piercing v nose, rituální zjizvení na holé lebce...

Oblečení: Kostkovaná suknice a bílá halena, kožená sukně s černou vyšívanou vestou, rudá suknice s kožešinovou vestou a rudou čepicí, modrý kilt s košilí z jemné kůže...

KASTY

Zwargové udržují přísný kastovní systém. Do které kasty se narodíte, v té i zemřete. Sňatky mezi kastami jsou nemyslitelné a jediná cesta vede dolů, respektive nahoru do temnoty mezi Nadzemní.

Kast je pět, hratelné jsou ale jen dvě: Maregrim a Nadzemní. Každá má vlastní svitek, společná je pouze část jméno a vzhled.

Swirgrin: Bojovníci. Šlechta zwargů a vládnoucí kasta. Jako jediní mohou nosit válečné sekery, odznak jejich postavení. Mnozí mají rozsáhlé majetky, velká část je ale zadlužená u obchodníků a je závislá na jejich dobrodiní.

Maregrim: Nejočetnější kasta trpaslíků. Tvoří ji kováři, zlatníci, horníci, slévači, kameníci a další řemeslníci. Jsou vážení pro své dovednosti, ale stejně často trpou nouzí s bídou.

Dougrin: Obchodníci jsou nejnižší z kast, protože kdo obchoduje, ten nevyrábí a ničím lid zwargů neobohacuje. Přesto se jedná o kastu nejbohatší, jež si užívá toho největšího luxusu a největší volnosti. To často způsobuje třenicí mezi nimi a Swirgriny.

Aregrin: Požehnaní kamenem jsou výjimkou v kastovním systému. Jejich narození provázela znamení, a tak byli odebráni rodičům, aby se stali kněžími, runotepci nebo alchymisty. Na starost mají i sluneční věže. Stojí mimo kasty, nikdo jim nemůže přikazovat a oni sami se zpovídají pouze bohům.

Nadzemní: Stojí mimo kasty. Nadzemní je u zwargů synonymem pro bezdomovce, póvl, který si nezaslouží ani tetování. Nemají žádná práva a jsou využíváni pro ty nejhrubší práce, jako je čištění kanálů, svoz odpadu nebo obdělávání polí. Ač se jim říká nadzemní, většina stále žije v podzemních městech, jen pouze mimo dosah světla.

MAREGRIN

POČÁTEČNÍ VLASTNOSTI

Ke svým vlastnostem libovolně přiřaď hodnoty 6,6,5,3,3.

POČÁTEČNÍ VYBAVENÍ

- » Měsíc s 5 stříbrnými (m)
- » Malý diamant – úlomek ze Sluneční věže (d)
- » 9 zásob (každá m)
- » Brašna s nářadím (s)
- » Palcát (zranění 2, s)

HISTORIE

- » Tato postava si přijela spravit nějaký předmět do dílny tvé matky a její příběhy o světě tě natolik okouzly, že na další výpravu jste již vyrazili společně. Proč vyhledala právě tvou matku? Co tě na světě venku lákalo nejvíce?
- » Swigrinové tě za nějaký tvůj prohřešek vyhostili mezi Nadzemní. Tato postava tě našla před branami jeskyní a pozvala tě, ať cestuješ s ní. Kam měla namířeno a proč tě vzala s sebou? Bylo tvé vyhoštění oprávněné?
- » Vybrali tě na výpravu do světa mimo jeskyně a cech tuto postavu najal jako tvého průvodce. Společně jste měli za úkol najít něco důležitého. Proč najali právě ji? Co jste měli najít? A našli jste to?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Maregrin začínají se základní dovednostmi dle tvého výběru.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

RUNA KOVOVÉHO SRDCE

Maregrini ovládají mnoho run, které jsou ostatním rodům neznámé a díky kterým jsou jejich zbraně obzvláště ceněné. Tuto runu ale nikdy neprodávají.

Máš na každé dlaní vypálenou nebo vytetovanou runu kovového srdce. Stejnou runu můžeš vytepat do libovolného štítu či zbraně (nejednou mohou být ale pouze ve dvou). Stačí ti chvíle soustředění a dané předměty zmizí, jejich kov se uloží v tobě a tvá hrud' získá kovově stříbřitou barvu. Pokud se předmětů nedotýkáš, stojí tě jejich ukrytí jednu vitalitu.

Poté je můžeš kdykoliv pouhou myšlenkou okamžitě zhmotnit ve svých rukách. Pokud byly při odhmotnění poškozené, jsou nyní jako nové.

TAJEMSTVÍ OCELI

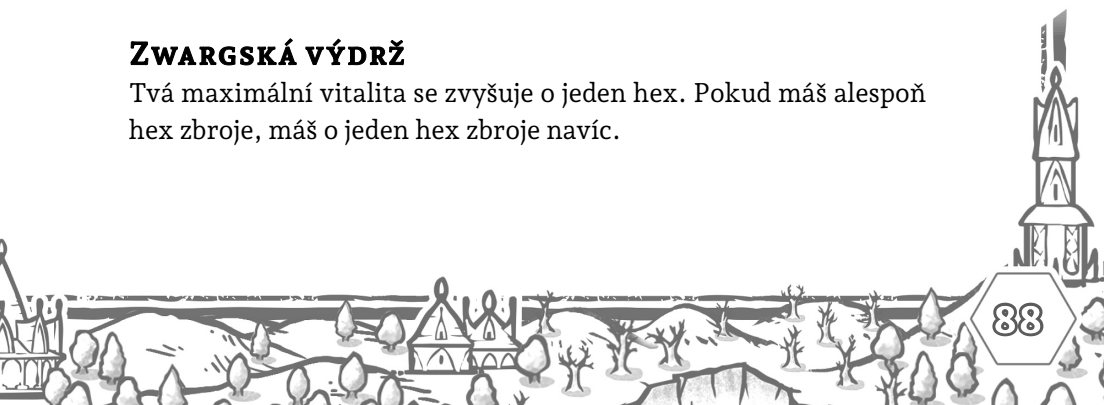
Bylo ti svěřeno tajemství úpravy kovu, díky kterému existuje současně ve fyzickém i spirituálním světě. Zbroje takto zpracované chrání před duchy žvlů, přízraky a dalšími nehmotnými tvory. Zbraně zase tyto stvoření zraňují.

Úprava vyžaduje 5 zásob a přístup ke kovárně. Upravené předměty sice před těmito tvory chrání, zároveň je ale přitahují. Pokud má družina víc než tři, tak má při jakémkoliv hodů na setkání šanci 10%, že je přiláká.

Prozrazení tajemství oceli je to nejhorší, co může Maregrin provést, horší než prodej svého srdce.

ZWARGSKÁ VÝDRŽ

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Pokud máš alespoň hex zbroje, máš o jeden hex zbroje navíc.



ROZENÝ MAREGRIN

Dětství strávené mezi kováři, truhláři a oceláři tě leccos naučilo. Snadno rozeznáš jednotlivé kovy, znáš jejich vlastnosti a se správnými nástroji opravíš takřka cokoliv.

Oprava zbrojí zabere jednu hlídku a stojí jedny zásoby za každý opravený hex. U ostatních oprav záleží na dohodě s vypravěčem.

SVĚTLO VĚŽÍ

Dokážeš uložit svůj úlomek Sluneční věže do libovolné zbraně, kterou prozáří teplým světlem zhruba o síle pochodně. Tato zbraň způsobuje všem tvorům temnoty o jedna větší zranění.

Kdykoliv můžeš obětovat své síly a světlo zintenzivnit. Kdykoliv máš částečný či kompletní úspěch na tah **BOJUJI**, můžeš si škrtnout jednu vitalitu pro jeden z následujících efektů:

- » Zraní tvora temnoty za dva.
- » Znemožní cíli do konce scény používat síly temnoty nebo chaosu.
- » Oslní všechny nepřátele a zvýší situaci o dva.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

MISTR OCELI

Byla ti svěřena nejtajnější technika maregrinských mistrů, která ti umožní pracovat s kovem, ať jsi kdekoliv.

Pokud do sebe nasaješ světlo ze svého úlomku, veškerý kov se začne pod tvými rukama rozpalovat a měknout. Dokážeš pouhým dotykem zpracovat jakýkoliv kov bez použití výhně a nářadí.

Tento efekt trvá do konce scény, pak světlo úlomku pohasne a obnoví se až během dalšího tahu **TÁBOŘÍME**. Do té doby nemůžeš používat žádné jeho schopnosti.

SRDCE DOMOVA

Světlo z tvého úlomku září jasněji a pouto se Sluneční věží tvého domova je silnější. Chrání tě před veškerou temnou mocí a bosoráctvem, můžeš je využít k odvrácení jakéhokoli kouzla či kouzlu podobné schopnosti, seslané přímo na tebe. Hod' si **+nezdolnost** nebo **+srdnatost**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Kouzlo je odvráceno. Získáváte převahu.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Kouzlo je odvráceno. Škrtni si jednu vitalitu nebo odhodlání.

NEÚSPĚCH: Kouzlo způsobí nečekané komplikace navíc a světlo úlomku pohasne do dalšího tahu **TÁBOŘÍME**. Ocitáte se pod tlakem.

V PLNÉ SÍLE

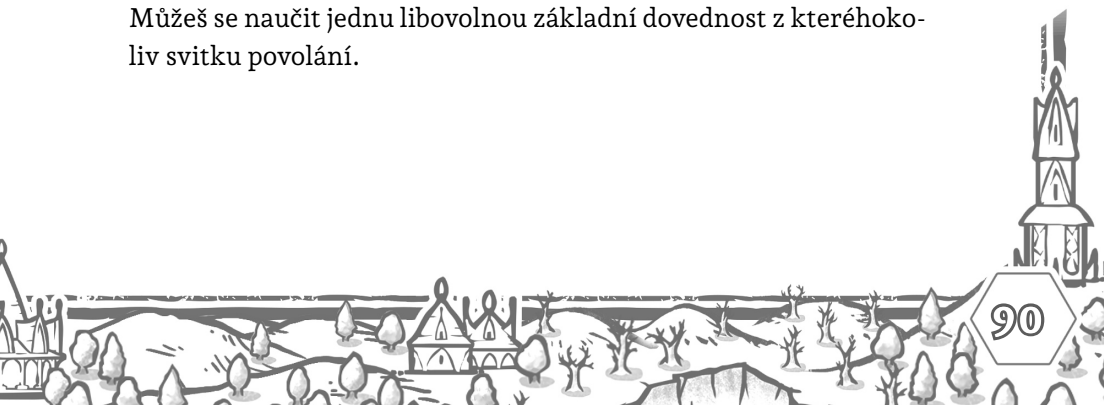
Tvá maximální vitalita i odhodlání se zvyšují o jeden hex. Veškerá zraňující kouzla nebo kouzlu podobné schopnosti ti dávají o jeden škrtnutí menší zranění.

HRDINA

Zvyš si libovolnou vlastnost o jedna. Jsi natolik spojen se světlem Slunečních věží, že můžeš kdykoliv kteroukoliv část svého těla nechat zářit světlem o síle lucerny.

NASBÍRANÉ ZKUŠENOSTI

Můžeš se naučit jednu libovolnou základní dovednost z kteréhokoliv svitku povolání.



NADZEMNÍ

POČÁTEČNÍ VLASTNOSTI

Ke svým vlastnostem libovolně přiřaď hodnoty 6,6,5,3,3.

POČÁTEČNÍ VYBAVENÍ

- » 9 zásob (každá m)
- » Měsíc s 5 měďáky (m)
- » Rezavý nůž (zranění 1, krátký dosah, m)

HISTORIE

- » Tato postava tě našla na pokraji smrti, po tvém zoufalém, ale úspěšném pokusu o útěk z podzemních měst. Co dělala u tunelů vedoucích na povrch? Co tě k útěku vedlo?
- » Z nějakého důvodu se ocitla ve velmi nebezpečné oblasti nadzemních a jen díky tvé pomoci přežila. Na oplátku tě vzala pryč. Co ve tvé čtvrti dělala? Jak vypadala tvá pomoc?
- » Přímo nebo nepřímo může za to, že tě vyhostili mezi Nadzemní a dlouho trvalo, než se ti podařilo dostat pryč. Proč tě vyhostili? Jak to ovlivnilo váš vztah?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Nadzemní začínají se základní dovedností dle tvého výběru.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

IMPROVIZOVANÁ VÝBAVA

Možná nemáš přesně to, co potřebuješ, ale život tě naučil vystačit si s tím, co máš.

Kdykoliv si můžeš škrtnout jedny zásoby, popsat, jak nějaká tvá improvizovaná věc pomohla, a přidat komukoliv +1. Tuto dovednost můžeš využít i po hodů.

Navíc dokážeš vyrobit improvizovanou zbraň i zbroj za prakticky jakýchkoliv podmínek.

Z jedněch zásoby umíš udělat improvizovanou jednoruční zbraň se zraněním 2, ze tří primitivní zbroj s hodnocením 1.

ŽIVOT MEZI ZBYTKY

Pro někoho zbytky, pro tebe poklad. Poklad, o který se neváháš porvat. Kdekoliv narazíš na nějaké zbytky nebo odpadky, dokážeš z nich vydolovat aspoň jedny zásoby.

Život mezi odpadky ti nadělil železný žaludek, takže trochu starší jídlo a slabé jedy s tebou prakticky nic nedělají.

Během tahu **LOVÍME A PÁTRÁME** vždy někde vyhrabeš dvě zásoby, dokonce i při neúspěchu. Jsou ale trochu nevábné.

SKLOPENÁ HLAVA

Nepřítáhnout na sebe pozornost trpaslíků z vyšších kast je u nadzemních základním předpokladem pro dlouhý život.

Dokud máš sklopenou hlavu a nijak na sebe neupozorníš, ostatní tě přehlížíjí a nikdo ti moc nevěnuje pozornost.

Máš bonus +1 na tahy, během kterých se snažíš skrývat.

POŘÁDNÁ VÝDRŽ

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Můžeš si i při částečném úspěchu na **TÁBOŘÍME** vybrat dvě možnosti místo jedné, nebude ale snadné tě v noci vzbudit.



UKRADENÉ VĚDOMOSTI

Nadzemní po staletí kradou vědění ostatních kast, aby dokázali přežít. Tobě se podařilo dostat k tajné runě Aregrinů. Vyber si jednu z těchto tří nebo vymyslete s vypravěčem vlastní:

Runa temnoty: Kolem objektu, na který nakreslíš runu, se do konce scény vytvoří pětimetrová koule temnoty, ve které vidíš jen ty.

Runa rzi: Železný objekt, na který nakreslíš runu, se pokryje rzí, zkréhne a začne se drolit.

Runa zvuku: Objekt, na který nakreslíš, bude do konce scény vydávat libovolný zvuk.

Pro nakreslení runy si hod' +**důvtip**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Runa má kýžený efekt, situace se zvýší o 1.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Runa má kýžený efekt, ale její nakreslení je vyčerpávající, škrtni si jedno odhodlání.

NEÚSPĚCH: Nastal výron divoké magie (viz strana 123) který tě navíc zraní za škrtnutí vitality. V boji jste pod tlakem.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

NEDŮVĚŘIVOST

Tvá vrozená nedůvěřivost se vyvinula skoro až v šestý smysl. Při tahu **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM** se můžeš zeptat na otázku:

» Co ke mně doopravdy cítí?

Ve chvíli, kdy **ČELÍŠ NEBEZPEČÍ**, protože tě někdo podvedl nebo napálil, získáváš bonus +1.

OSTRAŽITOST

Neustálé ohlížení přes rameno tě naučilo vyhýbat se ohrožení. Kdykoliv jsi přepaden nebo překvapen, můžeš se pokusit okamžitě někde skrýt nebo schovat. Hoď si **+Istivost**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Jako by ses vypařil. Situace se zvyšuje o 2.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Skrýl ses, ale tvůj úkryt nevydrží dlouho.

NEÚSPĚCH: Upozornil jsi na sebe a ještě ses někde zamotal, situace se snižuje o 2.

NASBÍRANÉ ZKUŠENOSTI

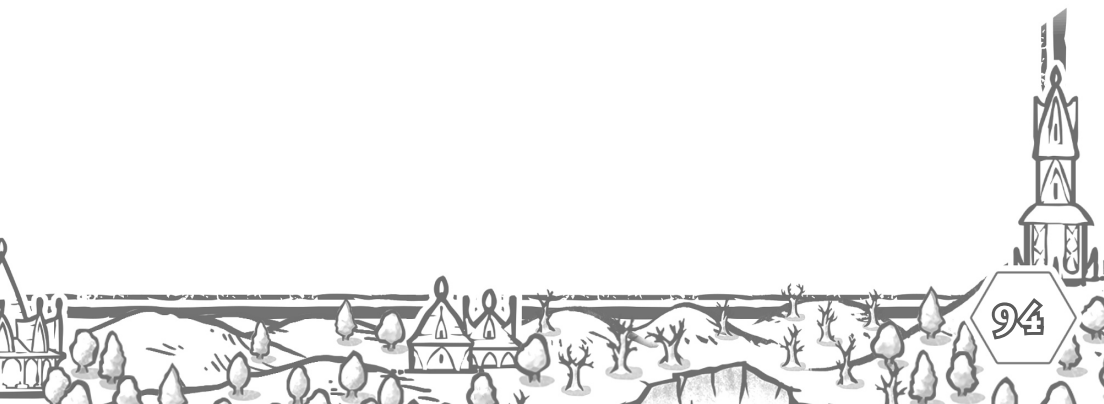
Můžeš se naučit jednu libovolnou základní dovednost z kteréhokoliv svitku povolání.

HRDINA

Zvyš si libovolnou vlastnost o jedna. Usneš tvrdě kdekoliv a kdykoliv. Stáváš se, stejně jako většina zwargů, odolnější proti magii. Ve chvíli, kdy **ČELÍŠ NEBEZPEČÍ** kvůli kouzlu nebo magické schopnosti, získáváš bonus +1.

V PLNÉ SÍLE

Tvá maximální vitalita i odhodlání se zvyšují o jeden hex. Během tahu **TÁBOŘÍME** vždy někde vyhrabeš jednu hodně nevábnu zásobu, kterou můžeš využít jen ty.



SVITKY POVOLÁNÍ



SEZNAM SVITKŮ POVOLÁNÍ

ALCHYMISTA

Tahat se s batohem plným křivulí, zkumavek a dalšího náčiníčka není úplně zábava. Ale když potřebujete něco zapálit, vyhodit do vzduchu, promítat své sny na oblohu nebo vyrobit židli přitahující další židle, nenajdete nikoho povolanejšího.

BARD

Muzikant, básník, umělec a bohém. Jeho loutna otevírá nejedny dveře a jeho úsměv nejedno srdce. Jeho písně rozplácou, rozvášňují a některé prý dokážou pohnout i samotným bytím.

BERSERK

Bojovníci, kteří holýma rukama skolili medvěda a pozřeli jeho duši. Zuřivost přemožená šelmy jim teď koluje v jejich žilách a dělá z nich nejnebezpečnější tvory na bojišti i mimo ně.

BYLINKÁŘ

Vypadá mírumilovně, vznáší se kolem něj příjemná rostlinná vůně a vždy má po ruce masť na každý neduh. Nenechte se ale mýlit – jeho byliny můžou stejně tak dobře léčit jako zabíjet anebo možná i něco podivuhodnějšího...

DIPLOMAT

Zlatý jazyk, vybrané mravy a známosti na vysokých místech. Není situace, kterou by nedokázal využít ve svůj prospěch a potyčky, kterou by nedokázal uklidnit. Kamkoliv vejde, tam je během chvíle jako doma.



DIVOMÁG

Chaos ho provází na každém kroku a často ani on sám neví, co zakouzlí. Jednou za čas se ale hvězdy sejdou správně a pak není silnějšího a flexibilnějšího mága.

DIVUSTRŮJCE

Vždy má po ruce udělátko pro každou příležitost. Pod jeho rukama se i z obyčejného klacku stává nástroj divů a zkázy. A co teprve, když se mu dostane do ruky pořádný meč, dračí kosti, klepeto elfocvaka a pár starých run...

DŘEVOTVÁRNÝ

Pro dřevotvárné jsou rostliny víc než jen jídlo nebo stavební materiál – jsou to jeho přátelé a spojenci. Pod jeho dotykem vykvétají mrtvé rostliny, na jeho příkaz kořeny uvězní útočící armádu a na jeho prosbu mu stromy poskytnou útočiště a oporu.

ELEMENTALISTA

Mág, který díky disciplíně, soustředění a absolutní sebekontrolě ovládá moc živlů. Necháává skrze sebe plout obrovské množství energie a podle vzorců zafixovaných ve své mysli je přetváří do podoby, kterou požaduje.

ILUZIONISTA

Přichází v záplavě barev, po boku mu tančí fialové opice a nad hlavou lítá strašlivá dvanáctihlavá saň, která spolehlivě zchladí jakékoliv myšlenky na násilí... tedy než někomu dojde, že nic z toho není skutečné. To je už ale riziko povolání.

LOVEC

Ve chvíli, kdy vyrážíte mimo civilizaci, s sebou chcete mít lovce. Nikdo nedokáže najít potravu nebo vystopovat kořist tak dobře, jako on a mezi stromy jde o smrtícího nepřítele.

MĚŇAVEC

Nešťastníci, kteří sdílejí své tělo se zvířecí duší, zdivočelou a šílenou z toho nepřírozeného spojení. Měňavci neustále bojují o kontrolu a kdykoliv se můžou proměnit v krvelačnou bestii.

Ale ti, kteří dokážou křehkou rovnováhu mezi oběma dušemi udržet, získávají úžasné schopnosti a můžou se na povel měnit v obrovská nezastavitelná stvoření.

OCHRÁNCE

Nezdolný bojovník, který se svým štítem stojí v první řadě. Nepřátelé a monstra s ním nepohnou ani o píd'. Pokud chce někdo ublížit jeho druhům, bude muset nejdřív projít přes něj.

PÁN ŠELEM

Velmi vzácně se narodí jedinci, jejichž duše má v sobě cosi zvířecího. Dokážou naslouchat všem živým tvorům a na cestách je provázejí šelmy, se kterými sdílejí nezlomitelné pouto.

POBUDA

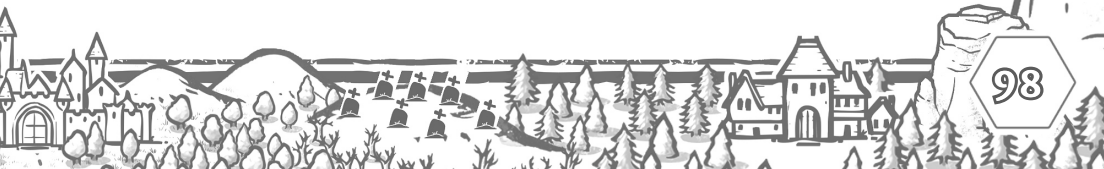
Zamčené dveře? Obchodník nechce koupit kradené zboží? Je potřeba najmout pár chlapů, aby vysvětlili ševci Tybaldovi, kdo má tohle město pod palcem? Pobuda vše vyřeší. A když ne, tak zná někoho, kdo zná zas někoho.

STŘELEC

Na padesát kroků sestřelí jablko z hlavy pohledné panny a ani nemrkne. A když dojdou šípy, zápalné šípy, výbušné šípy i průrazné šípy, začne se smrtící přesností vrhat vše, co má po ruce.

SVĚTEC

Světec je spojením mezi bohy a materiálním světem. Šíří jejich slávu a koná v jejich jméně. Za to je mu propůjčena ochrana a schopnost konat zázraky.



ŠAMAN

Šamani mají vzácný dar vidět svět duchů a živlů, který se překrývá s tím naším. Díky tomu můžou rozmlouvat a uzavírat smlouvy s duchy přírody i živlů. Šamani jsou často vybaveni mnoha totemy, fyzickými manifestacemi uzavřených dohod, díky kterým můžou používat síly duchů kdekoliv a kdykoliv potřebují.

ŠERMÍŘ

Mistr boje. Se svou oblíbenou zbraní vládne bojišti i soubojovým arénám. Není lepšího druhu do bojové vřavy a zároveň horšího nepřítele.

VYVOLÁVAČ

Nadaní jedinci, kteří dokážou promítnout svou duši mimo tělo, dát jí hmotnou podobu a samostatnost. Vyvolávání je úžasné a všestranné umění, jeho provozovatelé jsou ale často velmi zranitelní.



ALCHYMISTA

Tahat se s batohem plným křivulí, zkumavek a dalšího náčiníčka není úplně zábava. Ale když potřebujete něco zapálit, vyhodit do vzduchu, promítat své sny na oblohu nebo vyrobit židli přitahující další židle, nenajdete nikoho povolanejšího.

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

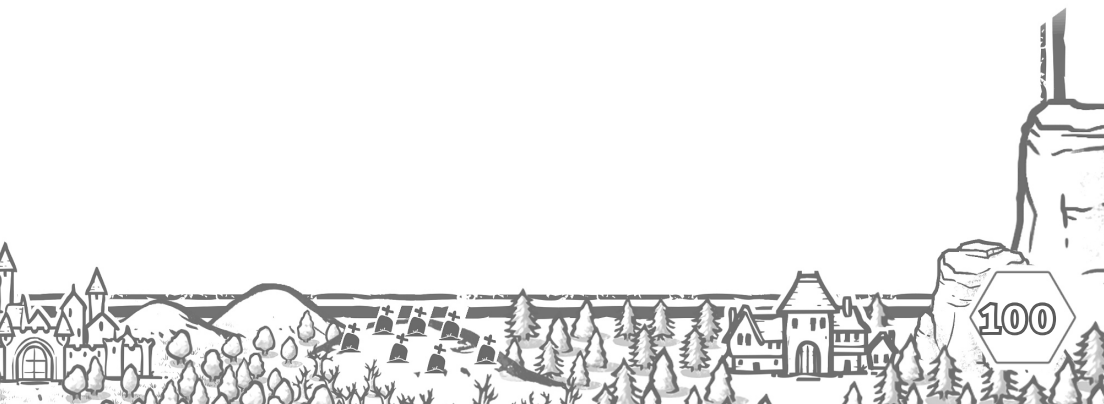
- » Alchymistická truhlička (v) – pojme šest dávek alchymistických surovin, nyní jsou v ní tři. Suroviny mimo truhličku podléhají rychlé zkáze.
- » Přenosná destilační sada (v) – umožňuje destilaci (viz níže)

HISTORIE

- » Tato postava byla u toho, když jeden z tvých pokusů založil ve vesnici požár. Pomohla ti? Zjistilo se kdo požár způsobil?
- » Provedla s jedním z tvých lektvarů strašnou rošťárnu, co to bylo? Jaká byla tvá reakce?
- » Tvůj preparát ji nečekaným způsobem pomohl, aniž by to bylo tvým úmyslem. Co se stalo? Jaký byl zamýšlený efekt?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Alchymista začíná s jednou z následujících základních dovedností: Znalost masť, Znalost olejů, Znalost výbušnin.



ALCHYMIIE

Pokud má alchymista recept a patřičnou dovednost, může kdykoliv škrtnout jednu surovinu a vytáhnout z truhličky příslušný preparát.

Tyto preparáty se dají běžně používat obecnými tahy. Například petarda pomocí tahu **BOJUJI POD TLAKEM / V PŘEVAZE** nebo dýmovnice pomocí tahu **POMÁHÁM**. Použití předmětu obvykle vyžaduje důvtip, když je ho třeba použít správně nebo hbitost, když je třeba něco zasáhnout.

Stále platí, že pokud máte klid nebo vás nenapadá zajímavý neúspěch, tak můžete přímo využít efekt preparátu. Například na Hrošíka, pokud si ho nemažete ve víru bitvy, opravdu nemá smysl házet.

Alchymie je ale nevyzpytatelná a kdykoliv ti padne neúspěch nebo úspěch se stejnými čísly, tak má preparát krom běžných účinků navíc vedlejší efekt (viz příslušná tabulka).

DESTILACE

Destilace umožňuje získávat z předmětů s magickým potenciálem nebo speciálních nerostů a bylin zpracovanou alchymistickou surovinu. Úspěch je automatický.

Z obvyklých ingrediencí získá alchymista 1 surovinu, z neobvyklých 2, ze speciálních 3 a více. Finální množství získané suroviny se určí po dohodě s vypravěčem.

Destilace trvá hlídku a dá se destilovat více předmětů najednou. Proces destilace ovládá každá postava s tímto svitkem.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

ZNALOST MASTÍ

Masti slouží k potírání těla a dokážou způsobit rozličné efekty. Masti stojí jednu surovinu a nemohou léčit. Vyber si 3, které umíš vyrábět. Všechny efekty trvají jednu scénu. Mast je malý předmět. Další masti se můžeš naučit v průběhu dobrodružství. Za ty nemusíš platit dalšími zkušenostmi. Podobně to platí i pro ostatní alchymistické preparáty: oleje, výbušniny a amulety.

ZNALOST OLEJŮ

Oleje slouží k potírání zbraní, zbrojí a dalších předmětů za účelem zvýšení jejich efektů. Stojí jednu surovinu. Vyber si 3, které umíš vyrábět. Všechny efekty trvají jednu scénu. Olej je malý předmět.

ZNALOST VÝBUŠNIN

Petardy, výbušniny a blýskavice. Stojí jednu surovinu. Vyber si 3, které umíš vyrábět. Výbušnina je malý předmět.

PRAKTICKÝ ALCHYMISTA

Tvé maximální odhodlání se zvyšuje o jeden hex. Pokud používáš své preparáty přímo ty, máš bonus +1 k hodů na příslušný tah. Každý preparát krom svého standardního efektu zvýší situaci o 1.

MAGICKÝ KONCENTRÁT

Do jedné truhličky se ti vejde dohromady 12 surovin.

Pokud používáš nějaký preparát a při kompletním úspěchu ti padnou dvě stejná čísla, tak si vedlejší efekt vybíráš.



POKROČILÉ DOVEDNOSTI

ZNALOST AMULETŮ

Dokážeš vyrábět magické předměty s dlouhodobým účinkem, které ale jako základ vždy potřebují nějaký drahokam nebo polodrahokam. Amulety stojí dvě suroviny a počítají se jako drobný předmět. Efekty amuletů se navzájem ruší a není možné nosit dva najednou. Výroba amuletu trvá jednu hlídku a je vždy úspěšná.

PŘÍRODNÍ MAGIE

Pokud při tahu **LOVÍME A PÁTRÁME** vybereš možnost „něco užitečného“, získáš 2 suroviny za každou hlídku strávenou tímto tahem. Pokud ti někdo pomáhá, získáš o surovinu navíc.

VÝZKUM PREPARÁTŮ

Vymysli efekt nové masti, oleje nebo jiného preparátu. Nakresli si hexové počítadlo a za každou hlídku, kterou strávíš výzkumem, si v něm udělej jeden škrt.

Každý týden mezi výpravami, který je strávený odpočinkem, přidává pro zjednodušení k výzkumu tři celé hexy.

Jakmile nasbíráš alespoň 5 hexů, můžeš výzkum kdykoliv ukončit a hodit si **+hexy výzkumu**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Recept funguje přesně podle představ.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Recept je složitý a jeho výroba stojí o surovinu navíc.

NEÚSPĚCH: Recept stojí za starou belu, každý vyrobený kus provede neznámý vedlejší efekt navíc.

Pokud byl výzkum neúspěšný a chtěl bys vyzkoumat verzi receptu bez nedostatků, tak musíš začít znovu od nuly.

ČUCH NA MAGII

Pracuješ s magií už dost dlouho, takže poznáš, když je jí někde hodně. V rámci tahu **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM** můžeš pokládat i otázku:

- » Co je zde magické?
- » Jak funguje jeho magie?
- » Kdo to vyrobil nebo seslal?

I ostatní otázky ti vyjví informace týkající se magické podstaty věci – například otázka „Co tu není tím, čím se zdá být“ odhalí, že na truhle je iluze, která způsobuje, že vypadá jako extrémně nepohodlné křeslo.

ZKUŠENÝ ALCHEMISTA

Tvůj důvtip se zvyšuje o 1. Vyber si navíc další dva preparáty, které umíš namíchat z kategorií, které znáš.

ALCHEMISTICKÉ PREPARÁTY

OLEJE

JEČIVKA: Zbraň potřená tímto olejem způsobuje svým protivníkům neuvěřitelnou bolest. Zásah zvyšuje zranění a situaci o 1.

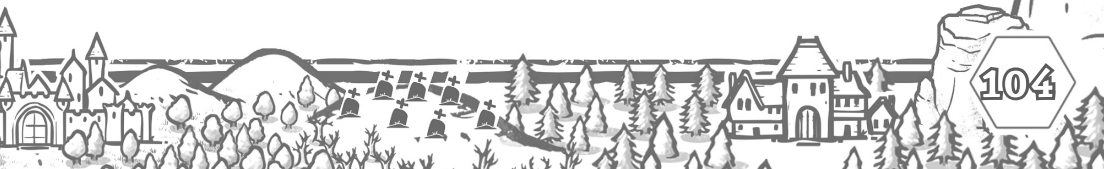
MAGNETKA: Předmět potřený tímto olejem se přitahuje velkou silou se všemi neživými objekty ze stejného materiálu.

PLAMEŇÁK: Zbraň hoří žhavým fialovým plamenem, který se nedá uhasit. Zásah zvyšuje zranění o 2.

STŘÍBROLEZ: Zbraň zraňuje bytosti zranitelné pouze stříbrem.

SVĚTLUŠKA: Předmět potřený tímto olejem září při kontaktu se vzduchem oslnivým a oslepujícím bílým světlem.

VICHROUN: Projektil potřený olejem způsobuje obrovský víchr, který zvýší situaci o 3.



MASTI

FÉNIX: Pokožka pokrytá touto masťou vzplane plamenem, ktorý ale nijak neublíži potrebnému. Na kompletnú pomazanú stredne veľkú osobu sú zapotrebné tri dávky fénixe.

HROŠÍK: Pokožka zrohovatí a ztvrdne. Osoba pomazaná hrošíkom získava dva hexy zbroje navy, je ale ťažkopádna a nemôže behať.

CHAMELEON: Zkrabatí a pokrotí tvár, zmení farbu pleti a celkovo zmení vizáž. Osoba, na ktorú je masť nanosená, je k nepoznaniu.

KRASAVEC: Hydratuje tvár, vyrovná vrásky a zahradí nedokonalosti. Osoba, ktorá ho použije, vyzerá o desať rokov mladšie.

SIMULANT: Na pokožke vyskáčou ohavné hnissavé bublinky a osoba vyzerá, že je na pokraji smrti, i keď jí fyzicky nič není.

SNÍLEK: Osoba potrebná masťou okamžite usne a na jejom tele sa ako pohyblivé obrazy promítajú jej sny.

VÝBUŠNINY

BLÝSKAVICE: Záblesk ostrého svetla, úspech pri použití navy znamená zisk prevahy v boji.

DÝMOVNICE: Hustý oblak nezraňujúceho dymu, pridáva navy +2 k situácii.

PETARDA: Umožňuje útok na dĺžku se zranením 3, plošné, hlasité.

RAKETA: Útok na dĺžku se zranením 5, hlasité.

RACHEJTLE: Dechberoucí ohňostroje.

ROZNĚTKA: Vzplane sa s oneskorením, ktoré alchymista určí.

AMULETY

BŘICHOMLUVEC: Dokáže preniesť hlas nositeľa na ľubovoľné miesto v dohľade.

MLUVČÍ: Slovom nositeľa rozumie všetci rozumní tvorové.

OBSIDIÁN: Nositeľ je nezraniteľný ohňom. (Ale stále ho môže udušiti dým apod.)

PRAVDIVEC: Vibruje, keď je v okolí nejakej ilúzie.

ŽABERNÍK: Nositeľ môže dýchať pod vodou.

Vedlejší efekty

Hod	Efekt
1-4	Exploduje
5-8	Vyvolá větrný vír
9-12	Způsobí extrémní zápach
13-16	Vytvoří iluzorní kopie
17-20	Způsobí zrychlený rozklad
21-24	Přemění ve zvíře
25-28	Zkřehne
29-32	Ztěžkne
33-36	Ztratí váhu
37-40	Dá dočasnou inteligenci
41-44	Oživne
45-48	Změní element
49-52	Zvětší
53-56	Zmenší
57-60	Zabarví
61-64	Obroste rostlinami
65-68	Zpomalí
69-72	Nakazí nemocí
73-76	Rozpálí
77-80	Zchladí
81-84	Způsobí opačný efekt
85-88	Nasaje magii
89-92	Zakřiví prostor
93-96	Rozvibruje
97-100	Přitáhne blesk

Vedlejších efekty jsou úmyslně napsané vágně, aby se daly aplikovat na širokou škálu situací a je jen na vypravěči, jak je interpretuje. Vedlejší efekt nemusí být vždy na škodu a nastane mnoho situací, kdy alchymistovi mimoděk pomůže.

BARD

Muzikant, básník, umělec a bohém. Jeho loutna otevírá nejedny dveře a jeho úsměv nejedno srdce. Jeho písně rozpláchnou, rozvášní a některé prý dokážou pohnout i samotným bytím.

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Hudební nástroj dle tvého výběru, vymysli mu jméno (s)
- » Fešácký klobouk (d)
- » Dárek od ctitele (d)
- » Kniha příběhů (s)

HISTORIE

- » Tvá píseň pomohla této postavě v těžkém období. Co se jí stalo a čím jí ta píseň pomohla?
- » Této postavě se stal strašný průšvih, který ale vzápětí posloužil jako inspirace pro jednu z tvých nejpoblárnějších písní. Co to bylo za průšvih a co si ta postava o tvé písni myslí?
- » Podařilo se ti svést někoho z rodiny této postavy. Jak na to reagovala a kdo byl ten příbuzný?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Bard začíná s jednou základní dovedností dle tvého výběru.



ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

SÍLA HUDBY

Tvé písně dokážou povzbudit, rozesmát i rozplakat a hraješ na emoce svého publika stejně snadno jako na svůj hudební nástroj.

Pokud k jakémukoliv svému tahu hraješ na hudební nástroj, máš bonus +1 k hodů .

VYPRAVĚČŮV PRACH

Máš vždy po ruce trochu speciálního prachu, který po vhození do ohně vytvoří hustý barevný dým, který ale nijak nedráždí. Několika pohyby dokážeš z dýmu vytvarovat postavy, stavby, monstra a další obrazy.

Vypravěčův prach udělá z každého představení dechberoucí podívanou, chytrý bard ale často najde i jiná využití.

MILOSTNÉ ESKAPÁDY

Tvému koketování odolá málokdo, ať je jakéhokoliv pohlaví nebo rodu. Někdy se přímo zamiluje, jindy si jen získáš jen její sympatie, vždy si tě ale oblíbí.

Pokud použiješ na nehráčskou postavu tah **SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT**, můžeš prohlásit že s ní flirtuješ a tvůj tah automaticky uspěje. Takřka bez výjimky se ale dřív nebo později objeví nějaká komplikace: například žárlivý manžel, společenské faux pas nebo příliš dotěrná známost.

ŽIVOT NA CESTÁCH

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Žádný hostinec a většina domovů ti neodmítne jídlo a nocleh výměnou za pár písní.



SBĚRATEL PŘÍBĚHŮ

Sbíráš pověsti, příběhy a legendy. Nikdy totiž nevíš, jaká moudrost se v nich může skrývat.

Když strávíš alespoň hlídku v komunitě, která ti dosud žádné neposkytla, tak získáš dva body příběhů. Další body příběhů se dají najít ve starých knihovnách apod.

Kdykoliv můžeš jeden z bodů „utržit“ a zeptat se vypravěče, jaké legendy a příběhy kolují o nějakém místě nebo osobě.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

POVĚST MĚ PŘEDCHÁZÍ

O tvých písničkách a příhodách slyšeli široko daleko a považují tě za velkého umělce. Všude tě poznávají, což ti otevírá dveře, které by jinak zůstaly zavřeny. Chodí ti zakázky a žádosti o vystoupení. U hodů, ke kterým se přičítá reputace, ji započti dvakrát.

SÍLA PŘÍBĚHŮ

V příbězích jsou znalosti a znalosti znamenají moc. Nově můžeš vymyslet a roznést historku, která po zaplacení jednoho bodu příběhů způsobí jeden z následujících efektů:

- » Způsobit rozkol mezi dvěma nehráčskými postavami.
- » Donutit jednu nehráčskou postavu uvěřit i těžce stravitelné lži.
- » Postrčit jednu nehráčskou postavu k neuváženému rozhodnutí.
- » Zvýšit reputaci u jedné frakce o jeden dílek.

FANOUŠCI

Kamkoliv jdeš, tam tě následuje 1–5 nadšených fanoušků, kteří se to tebe starají, pomáhají ti, případně tě brání, pokud to místo a situace dovoluje.

ZKUŠENÝ BARD

Zvyš si srdnatost nebo hbitost o 1. Jednou za scénu můžeš písni, básni nebo pár tóny nastavit negativní nebo nulovou situaci na +1.

TAJNÁ MELODIE

Jsou melodie, které hýbou světem, a ty jednu z nich umíš zahrát. Vyber si jednu, další můžeš objevit na svých cestách:

- » Tvá melodie nutí rostliny růst nadpřirozeně rychle.
- » Tvá melodie pohne skalisky, která se ti klidí z cesty.
- » Tvá melodie vyvolá malého elementála.
- » Něco jiného, vymysli s vypravěčem co.

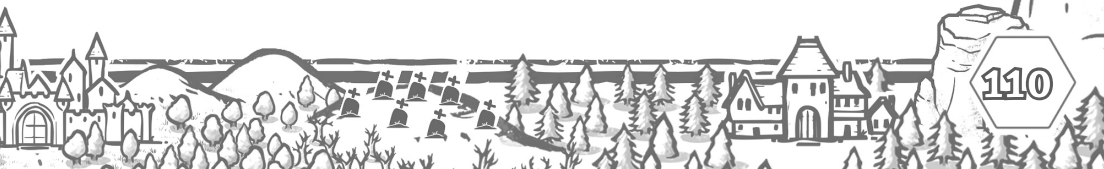
Pokud nemáš na hraní tajné melodie klid, hoď si **+hbitost**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Melodie se ti podaří.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Melodie se ti podaří, vyber 1:

- 1–2: Efekt melodie má nečekané následky.
- 3–4: Škrtni si 2 odhodlání.
- 5–6: Výron divoké magie (viz tabulka u divomága, strana 114).
- 7–8: Omdléváš.
- 9–0: Rozhneš místní duchy živlů.

NEÚSPĚCH: Melodie se obrátí proti tobě.



BERSERK

Bojovníci, kteří holýma rukama skolili medvěda a pozřeli jeho duši. Zuřivost přemožené šelmy jim teď koluje v žilách a dělá z nich nejnebezpečnější tvory na bojišti i mimo ně.

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Medvědí helma (zbroj 1)
- » Suknice z medvědí kůže
- » Obouruční širočina (zranění 3)

HISTORIE

- » Něco na této postavě tě uklidňuje. Co? Ví o tom?
- » Tvůj medvěd tě nutí držet se jí na blízku. Proč? Jak to vnímáš ty?
- » Byla svědkem tvého lovu medvěda. Co tě přimělo pozvat právě ji? Co si o tom rituálu myslela?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Berserk začíná se základní dovedností Zuřivost divoké šelmy.



ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

ZUŘIVOST DIVOKÉ ŠELMY

Čím víc v sobě rozdmýcháš medvědí zuřivost, tím jsi silnější a divočejší. Tvůj vztek se ale snadno vymkne kontrole.

Nakresli si dva prázdné hexy zuřivosti. Kdykoliv při svém libovolném tahu neuspěješ, získáváš jeden škrt. Pokud máš alespoň pár minut v klidu na rozdýchání, můžeš celou zuřivost vyprázdnit.

Když se ti zaplní všechny hexy, ztrácíš nad sebou kontrolu a nepřítelně běsníš, dokud tě něco nevyřadí (neztratíš veškerou vitalitu nebo odhodlání). Pokud nemáš v dohledu na mlácení nic živého, mlátíš do věcí a do země, dokud nepadneš vyčerpáním (v tom případě si škrti všechno odhodlání).

Pokud máš plný alespoň jeden hex zuřivosti, získáváš +1 k nezdolnosti a -1 k důvtipu a lstivosti.

Když někoho zraníš během boje na blízko, můžeš si přidat jeden škrt zuřivosti a udělit jedno zranění navíc.

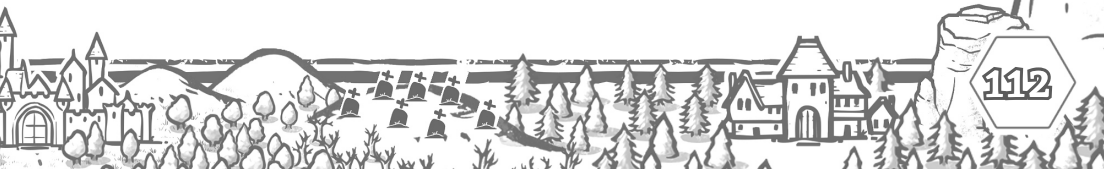
KREV NEPŘÁTEL

Pokud zasytíš zuřivost svou i svého ducha a napiješ se krve právě padlého nepřítele, na jehož zabití máš přímý podíl, doléčí se ti jeden hex vitality.

Pokud máš zaplněný alespoň jeden hex zuřivosti, zahlédneš při tom i jeho vzpomínku, nemáš ale kontrolu nad tím kterou. Většina kultur nenahlíží na pití krve úplně shovívavě.

MOUDROST MEDVĚDA

Kdykoliv máš alespoň jeden hex zuřivosti, dokážeš se dotknout uvězněné duše medvěda a mluvit skrze ní se všemi medvědy, kteří kdy kráčeli po světě a zemřeli, bez ohledu na čas i vzdálenost. Mohou ti povědět co viděli, co zažili nebo ti poradit.



BLÍN

Díky bylinám můžeš upravovat svůj mentální stav. Snědením černého blínu (jedny zásoby) si můžeš rovnou zaškrtnout libovolné množství zuřivosti. To ti navíc vyléčí do plna hex odhodlání.

Pozřením bílého blínu se naopak okamžitě uklidníš, ale zároveň získáš lehký následek **MALÁTNÝ**.

Malátný: Nedokážeš v sobě vykřesat ani zrnko zuřivosti. Pokud během malátnosti užiješ blín znova (jedno jestli bílý nebo černý), přepadne tě navíc k jeho efektu nevolnost, škrtni si hex vitality a zůstáváš **MALÁTNÝ**.

Pokud tvůj blín sní někdo jiný, rovnou propadne nekontrolovatelnému záchvatu zuřivosti a mlácení.

SÍLA MEDVĚDA

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex, a pokud nemáš zbraň, zraňuješ za 3 životy. Když někoho zraníš během boje na blízko, můžeš si přidat až dva škrty zuřivosti a udělit tolik zranění navíc.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

MEDVĚDÍ DUCH

Po pozření speciálních hub (jedny zásoby) a krátkém rituálu může tvůj duch opustit tvé tělo a jako medvěd se pohybovat ve světě duchů.

ŽIVOT BERSERKA

Zvyš si nezdolnost o jedna. Tvá maximální zuřivost se zvyšuje o jeden hex.

BRÁNA DUCHŮ

Pokud máš vyplněné tři hexy zuřivosti, můžeš rozšířit své pouto s medvědí duchem a na malou chvíli posloužit jako brána do fyzického světa. Vyřítí se z tebe tvůj medvěd a jeho předkové a pokusí se ti pomoci, jde ale o těžko ovladatelné klubko zuřivosti a drápů.

Tento tah můžeš provést i v momentě, kdy se ti naplní zuřivost a ty máš ztratit kontrolu. V tomto případě po vypuštění duchů krom všeho ostatního ještě padneš únavou a budeš mimo do konce scény.

Pro otevření brány si hod' **+srdnatost**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Zdivočelí duchové dělají přesně to, co po nich požaduješ.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Duchové prošli a vyber 1:

1–2: Prošel skrze tebe jen tvůj duch.

3–4: Zuřivost duchů tě strhla s sebou a ty nad sebou ztrácíš kontrolu.

5–6: Některé z duchů neovládáš, a ti se mohou obrátit proti tobě.

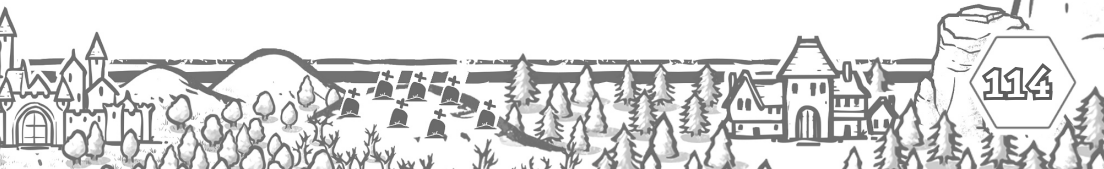
7–8: Otevření tě vyčerpalo a získáváš následek **MALÁTNÝ**.

9–0: Prošlo i něco jiného než jen duchové.

NEÚSPĚCH: Otevřenou cestu využilo něco jiného. Do fyzického světa skrze tebe vstoupí něco hodně špatného.

AURA BĚSNÍCÍ ŠELMY

Tvá maximální zuřivost se zvyšuje o jeden hex. Pokud máš zaplněné alespoň dva hexy zuřivosti, běsnění tě obklopí jako viditelná aura ve tvaru medvěda. Získáváš další +1 k nezdolnosti, +1 ke zranění, ale taky další –2 ke lstivosti.



S aurou medvěda dokážeš zraňovat i všechny nehmotné a spirituální tvory. Aura je zároveň schopná pohlcovat zranění jako zbroj, takže zranění může (ale nemusí) přidat škrt do zuřivosti místo vitality.

ZUŘIVOST SMEČKY

Pokud se o svůj blín podělíš s dalšími lidmi, můžeš je provázat poutem se svým duchem a vytvořit dočasnou smečku.

Všichni, se kterými máš toto spojení, mají z tvé zuřivosti stejné výhody a nevýhody jako ty. Ve chvíli, kdy neuspějí na jakýkoliv hod, ty získáváš škrt zuřivosti.

Dokážeš skrze své pouto k ostatním vysílat myšlenky, ale oni ti nemůžou odpovídat.

Pokud během pouta propadneš běsnění, propadne mu i celá smečka.

Pouto končí ve chvíli, kdy se uklidníš a vyprázdníš všechnu svou zuřivost.



BYLINKÁŘ

Vypadá mírumilovně, vznáší se kolem něj příjemná rostlinná vůně a vždy má po ruce mast na každý neduh. Nenechte se ale mýlit – jeho byliny mohou stejně tak dobře léčit jako zabíjet anebo možná i něco podivuhodnějšího...

POČÁTEČNÍ VÝBAVA:

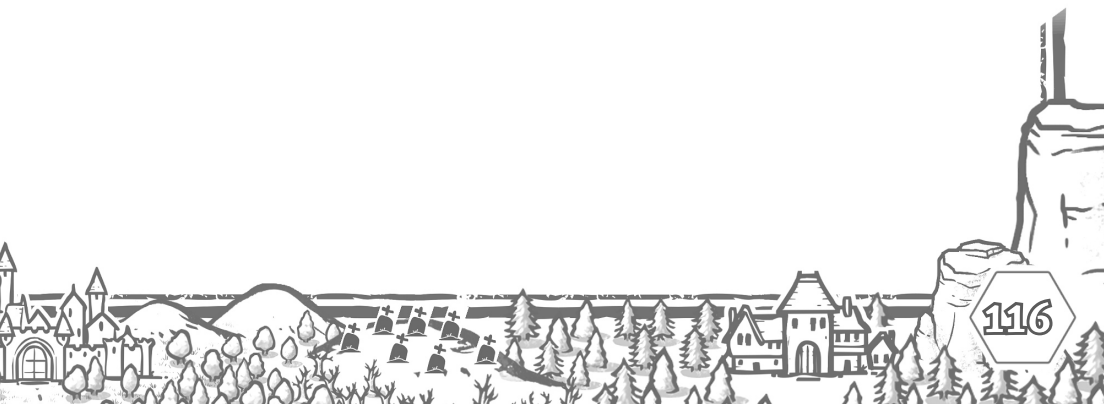
- » Bylinkářův vak (s) – ve vaku je šest dávek bylin, ale vejde se jich do něj až dvanáct
- » Váček velice dobrého čaje (m)
- » Herbář (s)

HISTORIE:

- » Tvé bylinky této postavě pomohly, když se nakazila nemocí od podivného zvířete. Co to bylo za zvíře a jak ji zranilo?
- » Příbuzný této postavy probudil tvoji lásku k bylinkám. Kdo to byl a proč tě učil?
- » Ve snaze získat vzácné byliny se ti podařilo dostat do velmi nebezpečné situace a tato postava tě zachránila. Co se stalo a jak ti pomohla?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI:

Bylinkář začíná s dovednostmi Léčivé byliny, Jedovaté byliny nebo Posilující bylí.



BYLINKY

Většina tvých dovedností spotřebovává bylinky. Ty si můžeš buď nakupovat, nebo si je sám sbírat – pokud si při tahu **LOVÍME A PÁTRÁME** vybereš možnost „Něco užitečného“, získáš dvě bylinky plus jednu za každého dalšího člena družiny, který se tahu účastní.

Během svých cest můžeš objevit i rostliny s jinými efekty, než jsou ty vypsané u jednotlivých dovedností. Ty ti rozšíří seznam schopností tvých bylin.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

LÉČIVÉ BYLINY

Z jedné dávky bylin můžeš komukoliv připravit léčivo s následujícím okamžitým efektem:

- » Vyléčí jedné osobě jeden hex vitality.
- » Vyléčí běžnou nemoc.
- » Neutralizuje nemagický jed a ve většině případů odstraní i jeho následky.
- » Přidá jeden škrť k léčení lehkého následku. Toto se dá provést pouze během tahu **TÁBOŘENÍ**, na každou postavu právě jednou za tento tah.

JEDOVATÉ BYLINY

Tvé byliny mohou způsobit následující:

- » Po požití uspí na dvě hlídky nebo do probuzení,
- » Po požití způsobí hodinový silný průjem.
- » Po vdechnutí způsobí částečnou paralýzu do konce scény.
- » Po potření zbraně zvýší pro první zásah zranění o 3.

POSILUJÍCÍ BÝLÍ

Tvé byliny tobě nebo komukoliv jinému dají po požití do konce scény jednu výhodu z následujícího seznamu. Tyto rostliny jsou ale nebezpečné, a pokud jich požiješ během jedné scény více, získáš lehký následek **ZÁVISLOST**.

- » +1 k libovolné vlastnosti.
- » Jedno kouzlo můžeš před hodem prohlásit za kompletní úspěch.
- » Pokud není absolutní tma, vidíš jako ve dne.
- » Necítíš bolest.
- » Netrpíš postihy, které plynou z tvých následků (vyjma následku **ZÁVISLOST**).

Závislost: Každý den, kdy si nedáš dávku posilujícího býlí, škrtni si hex odhodlání. Pokaždé když na sebe použiješ byliny, škrtni si jednu vitalitu, pokud jsou ten den první. Dvě za každé další.

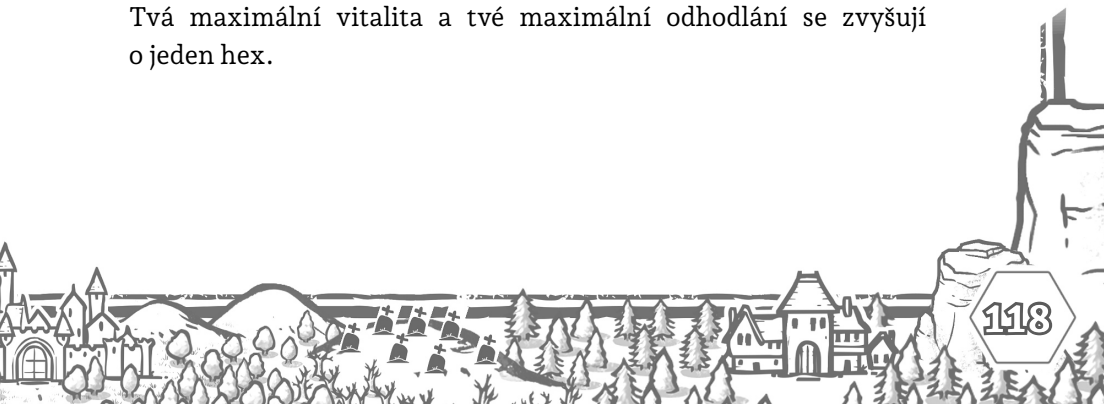
Závislosti se zbavíš, pokud vydržíš alespoň týden v kuse bez bílí.

VESNICKÝ DOKTOR

Pokud strávíš hlídku v komunitě pomáháním místním, můžeš spotřebovat tři dávky bylin a zvýšit místní reputaci o dva dílky. Toto můžeš opakovat každý den.

VE ZDRAVÉM TĚLE ZDRAVÝ DUCH

Tvá maximální vitalita a tvé maximální odhodlání se zvyšují o jeden hex.



POKROČILÉ DOVEDNOSTI

TAJEMNÁ ZAHRÁDKA

Vyrážíš z domova vždy s plnou zásobou dvanácti bylin. Šest z nich jsou speciální domácí byliny, které se nedají doplnit jinde než na tvé zahrádce. Tyto byliny mají následující efekty:

- » Sladká vůně po rozmáčknutí láká všechny hmyz v okolí.
- » Kdokoliv se po požití byliny stává extrémně upovídaným.
- » Bylinka po zalití vodou začne extrémně rychle zapouštět kořeny skrz jakýkoliv materiál.
- » Pukavec po lehkém stisku vystřelí tvrdé semínko, které způsobí zranění 4 a neskutečné pálení.

Navíc můžeš byliny křížit a pěstovat nové. Vždy když strávíš alespoň týden doma, můžeš si po dohodě s vypravěčem vymyslet efekt a hodit si **+důvtip**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Bylinky z tvé zahrádky mají nový, zamýšlený efekt.

ÚSPĚCH: Pro daný efekt budeš potřebovat nakřížit ještě rostlinu rostoucí na dalekém a nebezpečném místě – její získání je úkol s hodnocením 5+, po jehož splnění bylinky úspěšně vypěstuješ.

NEÚSPĚCH: Vyrostl ti jenom plevel.

LÉKAŘSKÉ TAJEMSTVÍ

Tví pacienti mají tendence se ti svěřovat. Pokaždé když někoho léčíš, dozvíš se nějaké zajímavé tajemství nebo informaci.

Když navíc pracuješ jako vesnický doktor, můžeš se zeptat na dvě otázky z tahu **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM**.

VĚHLASNÝ LÉČITEL

Tvé schopnosti jsou legendární a lidé tě běžně poznávají. Jsou ti otevřeny každé dveře a často tě vyhledávají s žádostí o pomoc nebo o radu. Důvtip se zvyšuje o jedna.

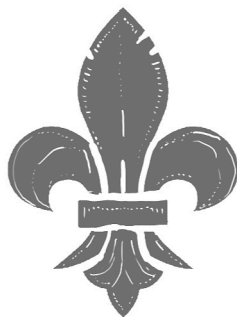
ČAROVNÉ BYLÍ

Tvé byliny umí tyto další efekty:

- » Dým zahání zlé duchy a kletby.
- » Dým přiláká pozornost magických tvorů a duchů živlů.
- » Dotek nutí vrátit se do původní podoby.
- » Požití umožňuje nahlédnout do duchovní roviny.

SUŠÍM SI VLASTNÍ

Při tahu **LOVÍME A PÁTRÁME** získáš ještě před hodem tři byliny. Místo bylin můžeš využívat i zásoby v poměru 1:1.



DIPLOMAT

Zlatý jazyk, vybrané mravy a známosti na vysokých místech. Není situace, kterou by nedokázal využít ve svůj prospěch a potyčky, kterou by nedokázal uklidnit. Kamkoliv vejde, tam je během chvíle jako doma.

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Honosné oblečení na míru
- » Okrasná psací souprava (m)
- » Soukromé pečetidlo (d)
- » Váček s drahokamy (m) – drahokamy mají celkovou hodnotu 30 stříbrných

HISTORIE

- » Tato postava byla vybrána, aby tě doprovodila na důležité jednání. O jaké jednání šlo a proč tě doprovázela právě ona?
- » Měla dostat na budku, ale tvá výřečnost celou situaci uklidnila. Kdo jí chtěl ublížit a co tě vedlo jí pomoci?
- » Společný přítel ti ji doporučil jako spolehlivou osobu pro jednu práci. O jakou práci šlo a kdo je váš společný přítel?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Diplomat začíná s jednou základní dovedností dle tvého výběru.



ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

VŠUDE DOMA

Pokud chceš, dokážeš zapadnout do každé společnosti nebo vypadat, že pocházíš z nějaké podobné. Bez problémů odkoukáš místní zvyky a nehrozí ti žádné faux pas.

Po strávení hlídky v libovolné komunitě automaticky dostaneš odpovědi na následující otázky:

- » Co místní nejvíce trápí?
- » Jaké mají vztahy s okolím?
- » Jak si nejlépe získat náklonnost a důvěru?

Zároveň ti vypravěč nabídne nový úkol, který o dva dílky zlepši reputaci u frakce, která má v dané komunitě vliv nebo je jí nejbliž. Pokud je takových frakcí víc, hráč si vybere, která ho zajímá.

PRÁVO NA VYJEDNÁVÁNÍ

Dokážeš uklidnit jakoukoliv rozepří a zastavit jakýkoliv, byť sebe-lítější, boj pokud je protivník inteligentní. Následně dojde k vyjednávání, jestli bude boj pokračovat, nebo vás vaši protivníci nechají jít.

+srd nebo +lst: Pokud jsi v převaze.

+lst: Pokud jsi pod tlakem.

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Ukončí boj a nechají vás odejít nebo pokračovat.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Budou za to něco chtít. Pokud na jejich podmínky přistoupíte, tak vás nechají odejít.

NEÚSPĚCH: Budou s vámi bojovat až do hořkého konce.



MISTR MANIPULACE

Kdykoliv můžeš snížit reputaci o jeden dílek a změnit výsledek tahu **SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT** na kompletní úspěch. Tato dovednost se nedá použít, pokud je reputace u dané osoby nebo frakce na hodnotách -1 nebo -2. Mistr manipulace může snížit reputaci do záporu.

PRVNÍ DOJEM

Při seznámení s novou komunitou působíš pozitivním dojmem a ihned získáváš +2 dílky reputace u frakce, který zde působí nebo má komunitě nejbliž. Cizinci na tebe reagují přátelsky.

ZLATÝ JAZYK

Tvé maximální odhodlání se zvyšuje o jeden hex. Pokud se o to vysloveně nesnažíš, nikdy nikoho nerozčílíš, ani při neúspěchu na **SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT**.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

RENOMÉ

Zásluhy tvé družiny se šíří do dále a její pověst ji předbíhá. Ve chvíli, kdy družina získá u nějaké frakce jeden nebo více dílků reputace, můžeš přidat další dílek i k jedné další spřátelené frakci.

Často si pro tebe posílají šlechtici a další důležité osoby, když potřebují řešit diplomatické záležitosti.

Jsi známý vyjednaváč, takže i znepřátelená frakce si vždy nejdřív vyslechne, co jí chceš říct, než po tobě začne střílet.

ŠPÍNA NA KAŽDÉHO

Dokážeš sehnat kompromitující informace a odhalit nejtemnější tajemství jakékoliv osoby. Trvá to jednu hlídku v dané komunitě a stojí to dílek reputace.

OKO NA LHÁŘE

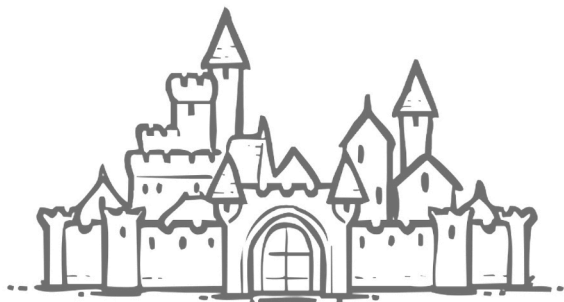
Vždy poznáš, když ti někdo úmyslně neříká pravdu.

TALENT NA JAZYKY

Částečně rozumíš takřka každému známému jazyku a po třech hlídkách naslouchání dokážeš vyčíst alespoň základní významy z jazyka dosud neznámého.

OSTŘÍLENÝ DIPLOMAT

Zvyš si srdnatost nebo lstivost o jedna. V sociálních situacích můžeš využít situaci i po hodu.



DIVOMÁG

Chaos ho provází na každém kroku a často ani on sám neví, co zakouzlí. Jednou za čas se ale hvězdy sejdou správně a pak není silnějšího a flexibilnějšího mága.

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Ohořelá róba duhových barev
- » Hůl náhodně opakující zvuky, které slyší (zranění 2)
- » Malé zvířátko se zářivě zelenýma očkama, které hrají šibalskou inteligencí

HISTORIE

- » Vír divoké magie tě z ničeho nic přemístil přímo před tuto postavu. Ta se zrovna nacházela v dost nevhodné situaci. Co dělala? Jaké kouzlo se nepovedlo tobě?
- » Zachránila tě před rozrušeným davem vesničanů. Proč ti pomohla a co vesničany tak naštvalo?
- » Po neúspěšném kouzlu se před tebou zjevila podivná bytost a oznámila ti, že tuto postavu musíš doprovázet. Co to bylo za bytost a jak ti svůj příkaz odůvodnila?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Divomág začíná s dovedností Divoká magie.



DIVOMÁGOVA KOUZLA

Víření energií je nepředvídatelné, a tak nikdy dopředu nevíš, co budeš moci sesílat. Na začátku scény si hod' dvěma kostkami na tabulky kouzlení: první kostka ti řekne, jakou akci máš po zbytek scény k dispozici, a druhá, jakou matérií můžeš manipulovat. Akce zároveň určí, kterou vlastnost použiješ během tahu **DIVOKÁ MAGIE**.

Efekt kouzla je jen na tvé fantazii a dohodě s vypravěčem, mechanicky jsi ale omezen na:

- » Manipulace s matérií na dohled o rozsahu 2 x 2 x 2 metry
- » Udělíš 3 zranění jednotlivci.
- » Udělíš 2 zranění plošně.
- » Můžeš položit jednu otázku.
- » Situace se zvýší o +3.

Pozdější dovednosti ti umožní hodit si na tabulku kouzlení vícekrát, nebo ti odemknou matérie a akce natrvalo. Pokud ti v těchto případech padne stejná akce nebo matérie vícekrát, efekt kouzel se zdvojnásobí.

Zesílení je kumulativní, takže pokud ti padne dvakrát stvoř a dvakrát led, dokážeš vytvořit ledovou bouři s čtyřnásobným efektem: plošné zranění za 8.



ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

DIVOKÁ MAGIE

Můžeš se pokusit ovlivnit matérii světa podle hodů na následující tabulky kouzlení.

Hod	Akce (vlastnost)	Hod	Matérie
1	Stvoř (srd)	1	Dřevo
2	Stvoř (srd)	2	Energie
3	Znič (nzd)	3	Hlína
4	Znič (nzd)	4	Kámen
5	Přesuň (hbt)	5	Kov
6	Přesuň (hbt)	6	Oheň
7	Prozkoumej (dův)	7	Světlo
8	Prozkoumej (dův)	8	Voda
9	Přeměň (lst)	9	Vzduch
10	Přeměň (lst)	10	Zvuk

Pro vlastní seslání kouzla si hod' **+příslušná vlastnost**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Kouzlo se povedlo dokonale, +1 k situaci.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Kouzlo se povedlo, vyber 1:

1–2: Vitalita –1 nebo soupeřův tah.

3–4: Situace –2 nebo jsi pod tlakem.

5–6: Kouzlo má slabší efekt.

7–8: Výron divoké magie.

9: Ztrácíš kontakt s matérií, do konce scény ji nemůžeš použít.

0: Ztrácíš kontakt s akcí a do konce scény ji nemůžeš použít.

NEÚSPĚCH: Nepředvídatelný výron divoké magie, tah soupeře, v boji se ocitáš pod tlakem.

ČERPÁNÍ SÍLY

Můžeš čerpat další matérii nebo akci a znova si hodit kostkou na příslušnou tabulku. Každé toto dodatečné čerpání stojí jedno odhodlání, můžeš je ale opakovat vícekrát za sebou.

PŘÍTEL CHAOSU

Jednou za scénu můžeš vyvolat výron divoké magie a získat tak +4 situace, nemáš ale žádnou kontrolu nad tím, jak se daný výron projeví. Prostě jen necháš magii volně plynout.

Libovolný úspěch na tah **DIVOKÁ MAGIE** zvýší situaci o 1.

ÚDER CHAOSU

V boji můžeš použít **ÚDER CHAOSU** místo zbraně pro boj na blízko i na dálku. Hod' si **+nezdolnost**:

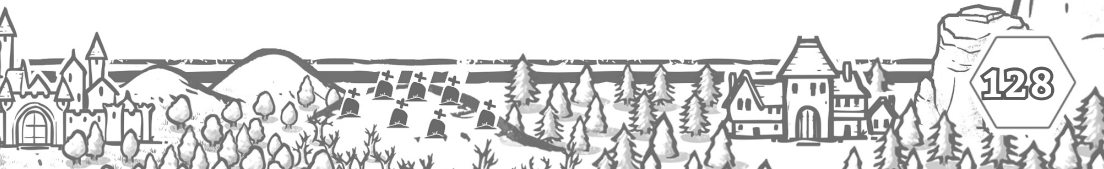
KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Způsobíš 3 zranění a vyber 1:

- » Zranění +1.
- » Situace +2.
- » Získáváš převahu v boji.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Způsobíš 3 zranění, škrtni si jedno odhodlání, nastane výron divoké magie.

NEÚSPĚCH: Jsi pod tlakem, vyber 1:

- 1–2: Tah soupeře.
- 3–4: Odhodlání –2.
- 5–7: Vitalita –2.
- 8–9: Na zbytek scény ztrácíš možnost používat **ÚDER CHAOSU**.
- 0: Trhlina v realitě.



PŘEŽIVŠÍ DIVOMÁG

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Pokud ti při tahu **DIVOKÁ MAGIE** padne na obou kostkách stejné číslo, efekt je zdvojnásoben.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

MAGIE CHAOSU

Na začátku scény si můžeš místo 2k10 hodit 3k10 a přiřadit je k matérii a akci dle svého výběru. To znamená, že k jedné z tabulek přiřadíš dvě kostky.

Pokud tuto dovednost využiješ, tak budou mít výrony divoké magie do konce scény silnější efekty a dovednost Přítel chaosu přidá u cíleného výronu +5 k situaci.

ODVRACENÍ MAGIE

Můžeš se pokusit zastavit libovolné právě seslané cizí kouzlo. Hoď si **+nezdolnost**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Kouzlo se přeměnilo na výron divoké magie.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Kouzlo se podařilo zastavit, **hoď si** na vedlejší efekt:

- 1: Plošný výbuch a -2 vitality přátelům i nepřátelům.
- 2: Kouzlo se odrazí na sesilatele s opačným účinkem.
- 3: Rozhněvání místních duchů živelů.
- 4: Člen tvé družiny získá lehký následek **POZNAMENÁN MAGIÍ**.
- 5-7: Komplikace, snížení situace o -3.
- 8-0: Výron divoké magie.

NEÚSPĚCH: Nejen že se ti nepovedlo kouzlo zastavit, ale naopak je ještě silnější.

Poznamenán magií: Veškerá magie, ať už má pomoci, nebo uškodit, má na tebe silnější účinky. Blízkost magických efektů a předmětů u tebe vyvolává fyzickou nevolnost.

STÁLÉ ZŘÍDLO

Vyber si jednu matérii a jednu akci – ty máš odteď vždy k dispozici. Pokud ti tyto matérie nebo akce padnou při hodu na začátku scény znova, tak se efekty seslaných kouzel rovněž zdvojnásobí.

POCHOPENÍ MAGIE

Dokážeš předvídat chaotické víření magie. Při hodech na divokou magii si můžeš hodit znovu, druhý výsledek ale už musíš přijmout.

Pokud ti při hodu na akcii a matérii padne stejný výsledek, tak se efekt kouzlo rovnou ztrojnásobí. Toto posílení je stále kumulativní.

ZKUŠENÝ DIVOMÁG

Zvyš si vlastnost dle svého výběru o jedna. Úder chaosu udělí o jedna větší zranění.



TABULKA VÝRONŮ DIVOKÉ MAGIE

Hod	Efekt
1–2	Tančící oslepující světla
3–4	Objekty a osoby mění barvy
5–6	Objekt se stane extrémně magnetickým
7–8	Extrémní změna počasí
9–10	Zóna zrychleného nebo zpomaleného času
11–12	Nepředvídatelný prudký růst rostlin
13–14	Přemístění tvora z velké dálky
15–16	Náhodné sdílení představ, emocí a bolesti
17–18	Magie obživne a splaší se
19–20	Zvuky získají barvu
21–22	Duchové živlů ve fyzickém světě
23–24	Osoba se octne ve světě duchů
25–26	Neživá věc oživne
27–28	Země se propadá
29–30	Objekty začnou levitovat
31–32	Objekty jsou zcela průhledné
33–34	Plyn se změní do pevného skupenství
35–36	Přelud dalekého místa
37–38	Objekty se přeskupují a vytvářejí labyrint
39–40	Tekutina stoupá vzhůru
41–42	Objekty nebo půda lepí
43–44	Vlna probíhající terénem
45–46	Lokální změna biotopu
47–48	Přilákání tvorů z okolí
49–50	Objekt zmizí

Tabulka je úmyslně napsána vágně a abstraktně. Má hlavně nakopnout fantazii, aby v kontextu situace sesílaného kouzla, jeho

Hod	Efekt
51–52	Objekty změny velikost
53–54	Léčení nebo oprava věcí v okolí
55–56	Požár
57–58	Záplava
59–60	Vichřice
61–62	Zmrznutí
63–64	Agresivní pachy
65–66	Přízračná hudba a/nebo hlasy
67–68	Objekty jsou dočasně měkké a poddajné
69–70	Přeměna pevné látky na tekutinu
71–72	Objekt se stane nehmotným
73–74	Nápisy skrývající tajemství
75–76	Zhmotnění strachu
77–78	Zhmotnění naděje
79–80	Dočasné zjevení alternativní verze osoby
81–82	Zmizí barvy, zvuky a pachy
83–84	Tma a světlo se převrátí
85–86	Magie zmizí
87–88	Objekt prudce zestárne nebo omládne
89–90	Vize něčeho krásného
91–92	Děšť nepravděpodobných věcí
93–94	Zjeví se problém z minulosti
95–96	Osobě se splní přání
97–98	Trhlina do jiného světa
99–100	Hoď si dvakrát a zkombinuj

síly a podobně vytvořil vypravěč spolu s hráči unikátní efekt a divoká magie se neomrzela po pár hrách.



DIVUSTRŮJCE

Vždy má po ruce udělátko pro každou příležitost. Pod jeho rukama se i z obyčejného klacku stává nástroj divů a zkázy. A co teprve, když se mu dostane do ruky pořádný meč, dračí kosti, klepeto elfovcva a pár starých run...

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Sada nářadí (s)
- » Brašna se součástkami (s) – pojme 6 součástek, jsou v ní 3
- » Palcát nebo meč (zranění 2)
- » Mechanické vylepšení dle tvého výběru na libovolném kusu tvé výbavy

HISTORIE

- » Oblíbený předmět této postavy byl příliš zajímavý, a tak skončil rozložený na součástky. Už nikdy se ho nepodařilo složit zpět. Co to bylo? Odpustila ti?
- » Podařilo se ti opravit zařízení nutné pro živnost rodičů této postavy. Co to bylo a co tě přimělo pomoci?
- » Pomohla ti u sebe otevřít tvou první dílnu. Proč ti udělala prostor? Opustili jste to místo?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Divustrůjce začíná s jednou základní dovedností dle svého výběru.



VYLEPŠENÍ

Mnohé tvé dovednosti ti umožňují vylepšit v podstatě jakýkoliv mechanismus, zbraň nebo zbroj a dát jim nové, často netušené možnosti.

Vylepšení vždy spotřebuje minimálně jeden dílek součástek, trvá jednu hlídku a je na ně potřeba mít nářadí. Jednou vylepšený předmět již není možné znovu vylepšit.

Na vylepšení si hod' **+důvtip +spotřebované součástky**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Předmět získá buď 1 vylepšení, nebo 2 vylepšení a 1 slabinu.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Předmět získá 1 vylepšení a 1 slabinu.

NEÚSPĚCH: Předmět získá 1 slabinu.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

MECHANICKÁ VYLEPŠENÍ

Umíš vytvářet všechna mechanická vylepšení v seznamu a v průběhu hraní můžeš nacházet další.

Dokážeš také opravit zbroje, na to si není třeba házet. Oprava trvá jednu hlídku a spotřebuje součástku nebo zásobu za každý načatý hex zbroje.

RUNOTEPEC

Umíš své dílo vylepšovat runami. Do začátku umíš pouze ty v seznamu, ale v průběhu hraní můžeš nacházet další.



UNIKÁTNÍ MATERIÁLY

Dokážeš do předmětů zapracovat další typ vylepšení: speciální materiály. Každý materiál má svůj vlastní efekt, dohodni se s vypravěčem jaký. Například dračí šupiny můžou dát odolnost proti ohni a trollí kůže zase omezenou regeneraci.

UDĚLÁTKA

Máš po kapsách udělátka pro každou situaci, stačí jen vytáhnout a použít. Při použití udělátka si škrtni jedny součástky. Udělátka mohou mít jeden z následujících efektů:

- » umožní provést libovolný tah s bonusem +2
- » přidají 2 situace
- » jednorázová zbraň se zraněním 1 na dálku, plošně
- » začne po aktivaci vydávat intenzivní pach
- » začne po aktivaci ve smyčce přehrávat zvuk

BASTLÍŘ

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Můžeš se pokusit zbastlit vylepšení za zhruba dvacet minut místo celé hlídky. Takové vylepšení má ale vždy jednu slabinu navíc, kterou vybere vypravěč.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

MISTR MATERIÁLŮ

Při úspěchu na tah **VYLEPŠENÍ** můžeš do předmětu vložit o jedno vylepšení navíc, to ale musí být typu „Unikátní materiály“.

Můžeš dokonce rovnou použít dva materiály navíc, v takovém případě ale vyrobený předmět získá automaticky slabinu **KŘEHKÝ** (nad rámec běžných slabin).

RUNY V PÍSKU

Své runy dokážeš využít i tak, že je pro okamžitý efekt načrtneš křídou na kámen, klacíkem do písku apod. Hoď si **+důvtip**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Runa funguje dokonale, situace +1.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Runa funguje, vyber 1:

1–2: Vitalita –1.

3–4: Odhodlání –1.

5–6: Runa má slabší efekt.

7–8: Efekt runy má nepředvídané následky.

9–0: Výron divoké magie (viz tabulka u divomága, str. 113).

NEÚSPĚCH: Runa nefunguje, vyber 1:

1–2: Ztráta vitality.

3–4: Ztráta odhodlání.

5–6: Výron divoké magie (viz tabulka u divomága, str. 113).

7–8: Rozhněváš duchy živelů.

9–0: Runa má opačný efekt, který zhorší vaši situaci.

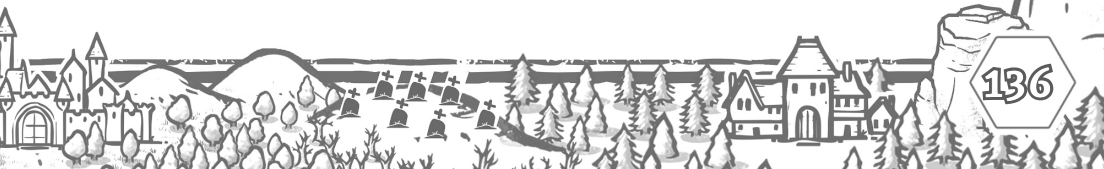
ZASE TO SLOŽÍM

Dokážeš s trochou času (1 hlídka) rozebrat jakýkoliv předmět, poznat, jak funguje a na jakém principu. Naučíš se z něj nová vylepšení, získáš z něj součástky a materiály. Můžeš se jej pokusit složit zpátky, to ale trvá další hlídku a vyžaduje to hod **+důvtip**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Předmět je složený přesně tak, jak byl před rozebráním.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Pár šroubků ti zůstalo (+1 součástka), předmět získává jednu slabinu.

NEÚSPĚCH: Při pokusu o složení se stane něco katastrofického.



VÝZKUM VYLEPŠENÍ

Vymysli efekt nového mechanického vylepšení, runy nebo materiálu (po dohodě s vypravěčem). Nakresli si hexové počítadlo a za každou hlídku, kterou strávíš výzkumem, si v něm udělej jeden škrt.

Každý týden mezi výpravami, který je strávený odpočinkem, přidává pro zjednodušení k výzkumu tři celé hexy.

Jakmile nasbíráš alespoň 5 hexů, můžeš výzkum kdykoliv ukončit a **hodit si +hexy výzkumu**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Vylepšení se povedlo dokonale.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Vylepšení je složité a jeho použití stojí o součástku navíc (ta nedává bonus k hodu).

NEÚSPĚCH: Vylepšení je zmetek, jeho aplikace znamená neodstranitelnou slabinu navíc.

Pokud byl výzkum neúspěšný a chtěl bys vyzkoumat vylepšení bez nedostatků, tak musíš začít znovu od nuly.

ZKUŠENÝ DIVUSTRŮJCE

Zvyš si důvtip o jedna. Pokud používáš vylepšený předmět, máš bonus +1 k tahu.



SEZNAM VYLEPŠENÍ

MECHANICKÁ VYLEPŠENÍ

EXPLOZIVNÍ: Při pokusu o použití předmět exploduje a zraní vše v okolí deseti metrů za 1 za každý stupeň velikosti (drobnosti za 1, velké za 4, všechny větší za 5).

HLÍDAČ: Pokud se předmětu dotkne někdo jiný než osoba určená při výrobě, udělá jí 3 zranění a spustí se vysoký ječivý tón.

SKLÁDACÍ: Předmět se po aktivaci poskládá tak, že je o jednu třídu menší a vypadá jako něco jiného – například krabice na doutníky.

SPOUŠŤ: Předmět se aktivuje během podmínek zadaných při výrobě. Příklady podmínek: Když se objeví osoba v okruhu deseti metrů, když vyjde slunce, když někdo řekne slovo „ananas“ ...

SVĚTLO: Předmět začne po aktivaci zářit silou dvou luceren.

VYSTŘELOVÁK: Předmět a vše k němu připevněné se velkou rychlostí přesune o několik desítek metrů.

SLABINY MECHANICKÝCH VYLEPŠENÍ

HUČÍCÍ: Předmět neustále lehce vibruje a hučí.

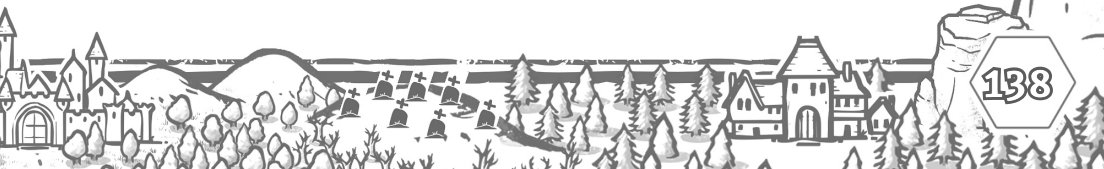
KŘEHKÝ: Objekt má jeden hex výdrže, při částečných úspěších nebo neúspěších může být jako komplikace vybráno poškození předmětu, tedy škrtnutí výdrže. Ve chvíli, kdy jsou hexy výdrže plné, předmět je nenávratně zničen. Předmět se dá za jedny zásoby opravit. Oprava trvá jednu hlídku.

NÁPADNÝ: Předmět k sobě poutá nežádanou pozornost: náhodně bliká, vydává zápach, občas čmoudí, má křiklavé barvy.

NEBEZPEČNÝ: Každá aktivace stojí jeden škrtnutí vitality.

NEVYPNUTELNÝ: Předmět je neustále aktivní a nedá se vypnout.

OBROVSKÝ: Předmět je po vylepšení o jednu třídu větší.



RUNY

DVOJNÍKOVA RUNA: Na místě, na které uživatel vidí, se zjeví iluzorní kopie předmětu.

CHLADÍCÍ RUNA: Předmět na dotek mrazí.

OHNIVÁ RUNA: Předmět vzplane jasným plamenem.

PÁROVACÍ RUNA: Při výrobě se určí druhý předmět, se kterým je ten první spárován. Po aktivaci se pohyb runového předmětu přenáší na spárovaný. Stále je ale k uvedení do pohybu potřeba patřičné síly. To znamená, že když spáruješ kus papíru s balvanem, tak papír bez jeřábu nezvedneš. Runa není omezena vzdáleností.

RUNA NÁVRATU: Při výrobě se určí druhý předmět nebo místo. Po aktivaci se vylepšený předmět začne po přímé linii vracet k předmětu rychlostí běhu. Vracející se předmět má dost síly k proražení skla, o vše pevnější se zastaví. Runa není omezena vzdáleností.

TĚŽKÁ RUNA: Předmět má několikanásobnou váhu.

SLABINY RUN

NEVYPNUTELNÝ: Předmět je neustále aktivní a nedá se vypnout.

POSEDNUTÝ: Z předmětu se ozývá chichotání a podivné zvuky, často v tu nejméně vhodnou chvíli.

PROBÍJEJÍCÍ: Efekt se po aktivaci duplikuje na náhodný objekt v okruhu dvaceti metrů.

SLABÝ: Po aktivaci je třeba předmět dobít jednou součástí, než bude moci být znova aktivován.

STŘEŽENÝ: Kolem předmětu neustále krouží přízračný tvor. Proč je tu? Co chce?

VYČERPÁVAJÍCÍ: Aktivace předmětu stojí jedno odhodlání.

DŘEVOTVÁRNÝ

Pro dřevotvárné jsou rostliny víc než jen jídlo nebo stavební materiál – jsou to jeho přátelé a spojenci. Pod jeho dotykem vykvétají mrtvé rostliny, na jeho příkaz kořeny uvězní útočící armádu a na jeho prosbu mu stromy poskytnou útočiště a oporu.

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

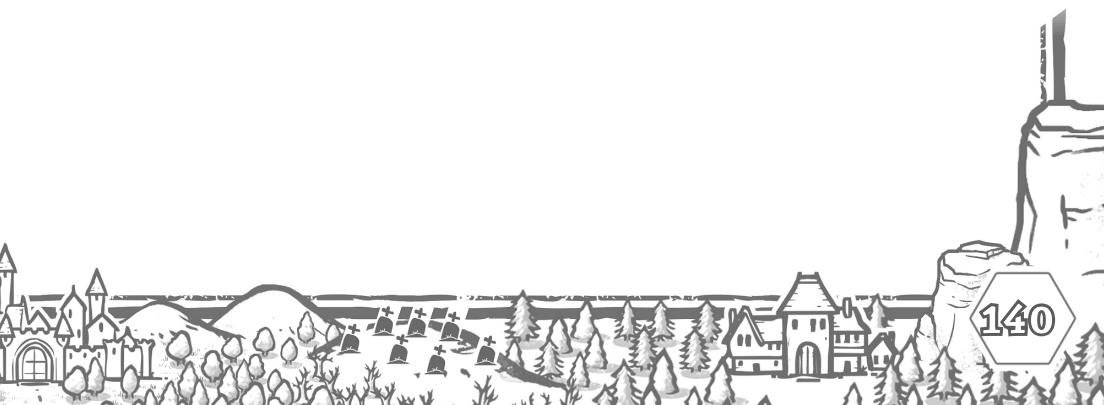
- » Pytlík všemožných semínek (m)
- » Atlas rostlin (s)

HISTORIE

- » Podařilo se ti kompletně se zamotat do divoké změti gigantických rostlin. Tato postava tě našla a pomohla ti. Jak? A co se ti vlastně stalo?
- » Tvé schopnosti zachránily úrodu v jejím rodném městě. Jak se ti odvděčila? Proč úroda nerostla?
- » Tvou vinou zarostlo velmi důležité místo, což spoustu lidí moc nepotěšilo. Co to bylo za místo? Patřilo této postavě nebo ti jen pomohla?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Dřevotvárný začíná s jednou základní dovedností podle tvého výběru.



ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

DŘEVEM OBDAROVANÝ

Dokážeš přemluvit živé rostliny, aby ti ze sebe vytvořily předmět, jaký potřebuješ. Limitován jsi jen velikostí stromu nebo rostliny, kterou žádáš.

Pokud máš dost času (1 hlídku), dostaneš bez problému přesně to, co potřebuješ. Pokud spěcháš nebo jsi pod tlakem, jedná se o tah **ČELÍM NEBEZPEČÍ** s hodem na srdnatost.

Stromy dřevotvárným rády pomáhají, ale nenechají se zneužívat. Pokud se z nich pokusíš udělat třeba továrnu na židle nebo manufakturu na houpací koně, můžou ti pomoc odmítnout.

V OBJETÍ STROMU

Dokážeš vstoupit do živého dřeva nebo jiných rostlin a zase z nich vystoupit dle libosti v libovolné části kmene.

Ukrytý uvnitř stromu nepotřebuješ dýchat. Pozorování venkovního dění vyžaduje vysunout část hlavy, čehož si může někdo všimnout. Jinak vnímáš svět jako strom. Cítíš světlo, poznáš, když si na tebe sedne pták a zatíží ti větve apod.

ZAŘÍKÁVAČ STROMŮ

Dokážeš živé rostliny přimět k pohybu. Vytvoří ti přístřešek, pomůžou ti dostat se do své koruny. Pokud takto provádíš tah **POMÁHÁM**, hážeš na srdnatost.

Zaříkávání se dá využít i v boji – stromy kolem sebe budou mlátit a útočit na tvé nepřitele, tráva začne omotávat jejich kotníky...

Takovýto útok se vyhodnocuje jako běžný tah **BOJUJI V PŘEVAZE** nebo **BOJUJI POD TLAKEM**, jen opět skrze srdnatost místo nezdolnosti. Zranění je 2 plošné.

RŮST

Rostliny pod tvým dotekem vzkvétají, rostou a dávají plody. Za každý škrť odhodlání povyroste jedna rostlina během pár vteřin, jako kdyby uběhl celý rok. Toto období se dá zkrátit, například pokud ti stačí, aby vykvetla kopretina, nebo toužíš po čerstvých jahodách v prosinci.

PŘÍTEL STROMŮ

Tvé maximální odhodlání se zvyšuje o jeden hex. Zařikávač stromů dělá o 1 větší zranění.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

ROZKLAD

Dokážeš urychlit růst živého dřeva stejně jako urychlit rozklad toho mrtvého. Palisády zpráchniví, ratiště kopí se rozpadne apod.

Rozklad vyžaduje dotyk. Za každý škrť odhodlání dokážeš během pár vteřin zničit dřevěný materiál asi jako z kmene o průměru 40 cm.

DECH ŽIVOTA

Dokážeš část své vitality přenést do mrtvého dřeva a tím jej oživit. Za jeden škrť oživíš dřevo na jednu scénu, za celý hex na jeden den. Ze dřeva začnou rašit pupeny, pokusí se zakořenit a tak dále.

Na takto oživené dřevo můžeš používat své ostatní dovednosti, třeba pomocí Zařikávače stromů udělat otvor v palisádě nebo pomocí dovednosti V objetí stromu projít dřevěnými dveřmi.

Dech života vyžaduje dotyk.



POUTO DŘEVA

Dokážeš si vytvořit hůl, skrze kterou manipuluješ s rostlinami a dřevem v dohledu, jako by ses jich dotýkal. To tě stojí další škrť odhodlání.

K jejímu vytvoření je třeba strávit jednu hlídku rozmlouváním se živým stromem, během které z něj hůl postupně vyroste.

DUCHOVÉ PŘÍRODY

Po krátkém soustředění vidíš duchy lesů, luk a stromů, slyšíš, co si povídají, a můžeš s nimi i mluvit.

Duchové přírody si tě pamatují, založ si je jako frakci na reputaci. Její bonus se počítá k tvým tahům dřevotvárného. Duchové přírody, dryády a další tě mohou začít vyhledávat s žádostmi o pomoc.

ZKUŠENÝ DŘEVOTVÁRNÝ

Zvyš si srdnatost o jedna. Pokud cestuješ lesem, džunglí, tundrou nebo podobným terénem, nespotebováváš zásoby (pouze ty), příroda ti dá vše, co potřebuješ.



ELEMENTALISTA

Mág, který díky disciplíně, soustředění a absolutní sebekontrolě ovládá moc živlů. Nechává skrze sebe plout obrovská množství energie a podle vzorců zafixovaných ve své mysli je přetváří do podoby, kterou požaduje.

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

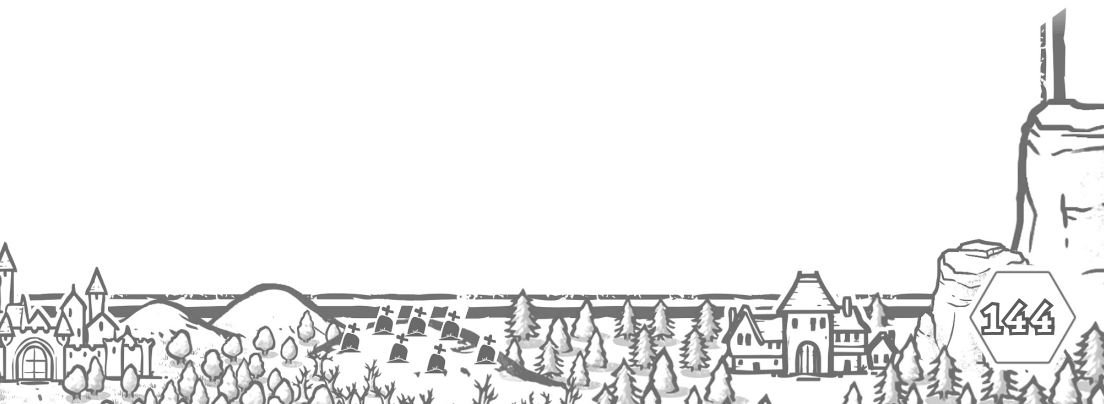
- » Kniha kouzel (s)
- » Malý talisman pro štěstí (d)
- » Hůl s krystalem v barvě tvého živlu (zranění 2)

HISTORIE

- » První projev tvých magických schopností tě značně vyděsil. Naštěstí u toho byla tato postava, aby tě uklidnila. Jak se jí to povedlo? Jak se tvá magie projevila?
- » Tvá kouzla ji zachránila před rozrušeným duchem živlu. Proč na tuto postavu živlů útočil a jak vypadala tvá pomoc?
- » Svou první knihu kouzel máš od ní. Kde jí získala a proč jí dala tobě?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Elementalista začíná s dovedností Magie živlů.



ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

MAGIE ŽIVLŮ

Vyber si jeden element: Země / voda / vzduch / oheň.

Tento živel je tvůj hlavní a můžeš si z jeho seznamu vybrat tři kouzla, která umíš seslat. Další kouzla (i taková, která v seznamu vůbec nejsou) budeš moct získat v průběhu hry.

Kdykoliv se pokusíš seslat kouzlo, hoď si **+vlastnost uvedená u daného kouzla**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Kouzlo se povedlo a +1 k situaci.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Kouzlo se povedlo, vyber 1:

- 1–2: Škrtni si jednu vitalitu.
- 3–4: Škrtni si jedno odhodlání.
- 5–6: Kouzlo má menší efekt.
- 7–8: Efekt kouzla má nepředvídané následky.
- 9–0: Máš narušenou koncentraci a v této scéně už nemůžeš kouzlit znova.

NEÚSPĚCH: Kouzlo se nepovedlo, vyber 1:

- 1–3: Pokřivená verze, více u konkrétních kouzel.
- 4–5: Tah soupeře nebo ztráta vitality, v boji se ocitáte pod tlakem.
- 6–7: Výron divoké magie (viz tabulka u divomága strana 113).
- 8–9: Rozhněváš duchy živelů.
- 0: Slabší verze kouzla se provede na nejhorší možný cíl.

ODVRACENÍ KOUZEL

Umíš odvracet právě sesílaná kouzla a efekty opačných živelů než jsou ty tvé. Samotné odvracení je hod na tah **ČELÍM NEBEZPEČÍ** pomocí důvtipu.

DRUHÝ ŽIVEL

Jako svůj vedlejší živel/element si zvol jeden, který není v opozici s tvým hlavním. Vyber si dvě kouzla z jeho seznamu, která umíš seslat.

Opačné živly jsou voda s ohněm a vzduch se zemí.

POUTO ŽIVLU

Jsi neodvratně spoután se svým hlavním živlem. Získáváš bonus +1 na sesílání kouzel, která pod něj spadají.

Oheň: Nikdy ti není zima a oheň musí být opravdu žhavý, aby tě začal pálit.

Země: V močálech a tekutých píscích dokážeš vždy najít pevnou půdu. Obyčejná zem je pro tebe to nejtůlnější lůžko. Při spaní na zemi si u úspěchu na tah **TÁBOŘÍME** si můžeš vyléčit jeden hex navíc.

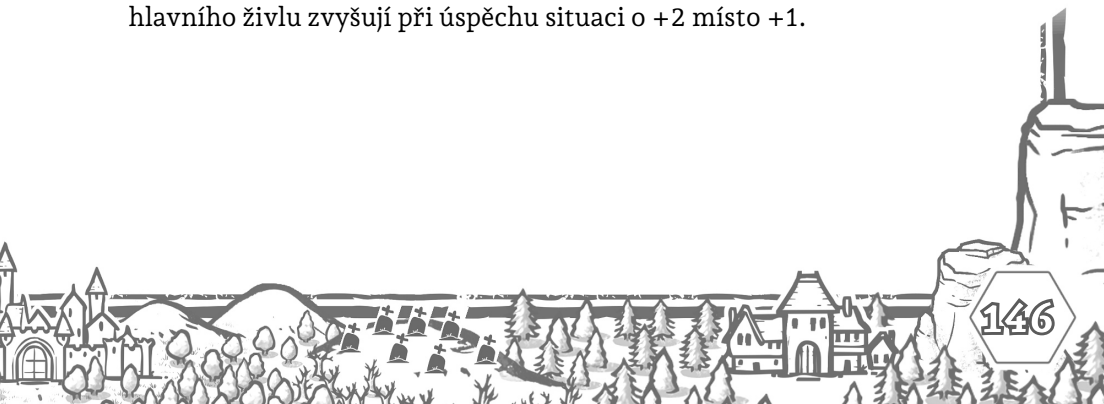
Voda: Vždy dokážeš najít pitnou vodu a nemůžeš se utopit. Získáváš bonus +1 k tahu **LOVÍME A PÁTRÁME** a **PROZKOUMÁVÁME NEZNÁMOU KRAJINU**.

Vzduch: Vždy máš v zádech vítr, který tě pohání kupředu. Získáváš bonus +1 na běh a skoky.

Duchové a tvorové opačného živlu k tobě cítí nechuť a snadněji je proti sobě popudíš.

SILNÁ VŮLE

Tvé maximální odhodlání se zvětšuje o jeden hex. Kouzla tvého hlavního živlu zvyšují při úspěchu situaci o +2 místo +1.



POKROČILÉ DOVEDNOSTI

MISTROVSKÝ ŽIVEL

Získáváš vládu nad dalším živlem, který je odvozený od tvého hlavního. Umíš seslat dvě kouzla z jeho seznamu.

- » Oheň umožňuje ovládat magma.
- » Země umožňuje ovládat kov.
- » Voda umožňuje ovládat led.
- » Vzduch umožňuje ovládat blesky.

TVORBA SVITKŮ

Dokážeš přenést na svitek jedno z kouzel, které umíš seslat. Po zlomení pečeti se kouzlo sešle, sesilatel nemusí umět číst ani psát, musí ale otevřít svitek vědomě. Pokud se pečeť poruší za jakýchkoliv jiných okolností, uložená energie vyprchá jako výron divoké magie.

Vytvoření jednoho svitku stojí jednu alchymistickou surovinu a trvá jednu hlídku, na jejím konci si hod' **+důvtip**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Svitek se perfektně povedl, kouzlo se sešle jako kompletní úspěch.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Svitek se povedl, kouzlo se sešle jako částečný úspěch.

NEÚSPĚCH: Svitek po otevření provede jen výron divoké magie (viz tabulka na straně 113).

VÝZKUM KOUZEL

Vymysli efekt kouzla (po dohodě s vypravěčem). Nakresli si hexové počítadlo a za každou hlídku, kterou strávíš výzkumem, si v něm udělej jeden škrť.

Každý týden mezi výpravami, který je strávený odpočinkem, přidává pro zjednodušení k výzkumu tři celé hexy.

Jakmile nasbíráš alespoň 5 hexů, můžeš výzkum kdykoliv ukončit a hodit si **+hexy výzkumu**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Kouzlo funguje přesně podle tvých představ.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Kouzlo je náročné, každé jeho seslání stojí odhodlání.

NEÚSPĚCH: Kouzlo je zmetek, má slabší efekt a každé seslání provede výron divoké magie (viz tabulka na straně 113).

Pokud byl výzkum neúspěšný a chtěl bys vyzkoumat kouzlo bez nedostatků, tak musíš začít znovu od nuly.

DUŠE ŽIVLU

Můžeš kdykoliv obětovat dvě vitality a odevzdat své tělo živlům. Efekt se liší podle hlavního elementu. Proměna trvá do konce scény, ale můžeš ji zrušit dříve. Měníš se i se svým oblečením a všemi věcmi, které máš v inventáři.

- » **Oheň:** Vzplaneš. Čeho se dotkneš, to hoří. Všichni ve tvé blízkosti (cca metr) jsou zraňováni žářem za jednu vitalitu.
- » **Země:** Tvé tělo je tvrdé a takřka nezničitelné. Nemůžeš se rychle hýbat. Veškerá obdržená zranění jsou snížena o tři.
- » **Voda:** Proměníš se v tekutinu. Dokážeš se protáhnout škvírou a měnit tvar. Obdržená zranění jsou snížena o jedna.
- » **Vzduch:** Změníš se do nehmotné formy, fyzické objekty projdou skrz tebe.

MOUDROST KNIH

Zvyš si důvtip o jedna. Při kouzlení můžeš využít situaci po hodu.



KOUZLA ZEMĚ

PAMĚŤ ZEMĚ

Z prachu, hlíny a kamení se vytvoří vize události, jež se nejvíce vryla do paměti místa – tedy to nejdůležitější, co se na místě stalo. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ +důvtip**.

POKŘIVENÁ VERZE: Noční můry stvořené z prachu a kamení ti vysají hex odhodlání a odhalí tvůj největší strach.

CIT ZEMĚ

Na několik minut cítíš otřesy v okolí zhruba sta metrů ve volném prostoru, na dvě místnosti daleko v uzavřeném. Poznáš, kde je kolik tvorů, jak jsou zhruba těžcí, jejich směr, zda jsou dvounozí nebo čtyřnozí apod. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ +důvtip**.

POKŘIVENÁ VERZE: Způsobíš lehký otřes celou krajinou, jeho síla stačí na převrhnutí sklenic apod.

KAMENNÉ PROJEKTILY

Rozběhneš se směrem k nepříteli a cestou nabíráš kusy země, které následně proletí kolem tebe a udělí cíli 3 zranění. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ**:

- +nzd: Pokud používáš kouzlo v bezprostřední blízkosti cíle.
- +hbt: Pokud vrháš projektily do bitevní vřavy nebo pokud potřebuješ být extrémně přesný.
- +dův: Ve všech ostatních situacích.

POKŘIVENÁ VERZE: Kamenný prach se rozletí po širokém okolí. Pokud jsi v boji, ocitáš se pod tlakem, jinak situace –2.

TEKUTÉ PÍSKY

Vyber oblast v dohledu o maximálním poloměru tří metrů. Veškerá hlína a kámen v ní se promění v tekutý písek. Tvorové v oblasti kouzla se nemůžou hýbat nebo jen s obtížemi. Získáváš převahu nebo se situace zvýší o +3. Kouzlo trvá, dokud se na něj soustředíš. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ**:

- +nzd: Pokud se snažíš lapit živý cíl nebo potřebuješ písky rychle
- +dův: Ve všech ostatních situacích.

POKŘIVENÁ VERZE: Ze země začnou vystřelovat kamenné ostny. Všichni na bojišti si škrtnou 2 vitality.

HLINĚNÝ VAL

Ze země vyroste hliněný val, zhruba dva metry vysoký, půl metru široký a čtyři metry dlouhý. Tento val může mít jeden z následujících efektů:

- » Zabrání udělení zranění.
- » Pomůže ti a zvýší situaci o +3.
- » Získá ti převahu v boji.

Val vydrží na místě do konce scény nebo dokud jej někdo nezničí. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ**:

- +nzd: Pokud potřebuješ vytvořit val rychle.
- +dův: Ve všech ostatních situacích.

POKŘIVENÁ VERZE: V zemi se objeví prasklina, která se začne nekontrolovatelně šířit. Situace -2 a pokud jsi v boji, ocitáš se pod tlakem.



KOUZLA KOVU

DUCH KOVU

Ze země se vynoří třímetrové ztělesnění kovu, blyštivý tvor plný ostrých hran. Do konce scény ti bude pomáhat, jak jen bude v jeho silách. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ +srdnatost**.

POKŘIVENÁ VERZE: Duch se zjeví ve velice špatné náladě a začne si svůj vztek vylévat na všem v dohledu.

DAR ZEMĚ

Ze země se vynoří libovolný kovový předmět, do velikosti dvou metrů krychlových. Pokud se jedná o zbraň, má bez ohledu na velikost zranění 3. Zbroj má 4 hexy. Předmět se na konci scény změní v štěrku. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ +důvtip**.

POKŘIVENÁ VERZE: Ze země začnou vystřelovat malé kovové předměty neurčitého tvaru, které se okamžitě začnou rozpadat. Všichni v okolí jsou zraněni za 2 vitality.

KOVOVÉ VĚZENÍ

Ze země začnou vyrážet několik metrů dlouhé kovové tyče, a během chvíle ohradí oblast o ploše zhruba deseti čtverečních metrů. Vězení ti získá převahu v boji a přidá +4 k situaci. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ**:

+**nzd**: Pokud sesíláš vězení v bitevní vřavě.

+**lst**: Pokud se snažíš uvěznit tvory, kteří o tobě nevědí.

+**dův**: Ve všech ostatních situacích.

POKŘIVENÁ VERZE: Tyče se začnou zjevovat naprosto chaoticky po širokém okolí, vždy v tu nejhorší možnou chvíli. Situace -3.

KOUZLA VZDUCHU

POLTERGAIST

Větry zvednou vše nepřivázané o střední velikosti nebo menší v okruhu pěti metrů okolo tebe a začnou tím házet, vířit a mlátit.

Všichni v této oblasti (vyjma tebe samotného) jsou zranění za dvě vitality. Neupevněné předměty jsou poškozeny. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ +hbitost**.

POKŘIVENÁ VERZE: Vítr si začne házet s tebou. Postrkuje tě od stěny ke stěně a pronásleduje tě do konce scény. Jsi pod tlakem, škrtni si 1 vitalitu a situace se snižuje o -1.

VĚTRNÉ NOHY

Toto kouzlo ti umožňuje skákat na velké vzdálenosti, běhat po tenkých větvičkách, plachtit z výšek. Používá se místo tahu **ČELÍM NEBEZPEČÍ** nebo **POMÁHÁM**, úspěch znamená, že se ti záměr povedl a případně (u tahu **POMÁHÁM**) i +3 k situaci. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ +hbitost**.

POKŘIVENÁ VERZE: Prudký poryv větru tě přimáčkne k zemi.

VĚTRNÝ ŠTÍT

Umožňuje odklonit libovolný projektil do velikosti lidské hlavy. Je jedno, zda míří na tebe nebo na někoho jiného. Při jakémkoliv úspěchu se stejnými čísly na kostkách je projektil otočen zpět na útočníka. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ +hbitost**.

POKŘIVENÁ VERZE: Vítr ještě popožene projektil ke svému cíli. Dává +1 zranění a ignoruje zbroj.



VĚTRNÁ STĚNA

Oblast přehradí stěna prudkého větru dlouhá až dvacet metrů. Víří prach, větve, listí, brání v průchodu a znepříjemňuje život. Dává ti bonus k situaci +3 nebo ti umožní získat převahu v boji. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ**:

+**nzd**: Pokud má stěna zabránit průchodu.

+**lst**: Pokud má rozvířit prach a zakrýt pohyb.

+**dův**: Ve všech ostatních případech.

POKŘIVENÁ VERZE: Stěna se zformuje do podoby silného větrného ducha. Pokud je součet na kostkách sudý, tak je hravý, pokud lichý, tak rozzuřený. Tak jako tak znepříjemní život všem v okolí.

CO PŘINESE VÁNEK

Pomalu přemístíš drobný předmět libovolným směrem. Krom předmětů si můžeš přitáhnout i slova nebo útržky rozhovorů. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ**:

+**lst**: Pokud chceš být nenápadný.

+**hbt**: Pokud potřebuješ provést efekt rychle.

+**dův**: Ve všech ostatních případech.

POKŘIVENÁ VERZE: Předměty v okolí několika metrů začnou vesele skotačit ve větru. Křehké věci se rozbijí. Situace -2.



KOUZLA BLESKU

DUCH BLESKU

Z nebe se snese třímetrové ztělesnění blesku, zářící energetická bytost neustále probleskující z místa na místo. Do konce scény ti bude pomáhat, jak jen bude v jejích silách. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ +srdatost**.

POKŘIVENÁ VERZE: Duch se zjeví ve velice špatné náladě a začne si svůj vztek vylévat na všem v dohledu.

BLESKOVÝ PŘESUN

Okamžitě se přesuneš na jakékoliv místo v dohledu a vše, co ti stojí v cestě je poškozeno nebo zraněno za jednu vitalitu. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ +hbitost**.

POKŘIVENÁ VERZE: Špatně odhadneš svůj cíl a vystřelíš několik metrů do vzduchu. Pád je bolestivý, škrtni si 2 vitality.

BLESKY

Z tvých rukou vystřelí svazek barevných blesků, který zasáhne až čtyři cíle a zraní je postupně za 4, 3, 2 a 1 vitalitu. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ:**

+lst: Pokud útočíš ze zálohy.

+hbt: Pokud útočíš na cíl, který o tobě ví.

+dův: Ve všech ostatních situacích.

POKŘIVENÁ VERZE: Blesky zasáhnou vše kovové v okruhu dvaceti metrů a případně udělí zranění za 1–2 vitality, podle množství kovu.



KOUZLA VODY

MLHA

Krajinu v dohledu přikryje mlha, která směrem od tebe postupně řidne. V tvém bezprostředním okolí je vidět na metr. Situace +2. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ**:

+**lst**: Pokud se chceš v mlze skrýt.

+**dův**: Ve všech ostatních situacích.

POKŘIVENÁ VERZE: Mlha se okamžitě vysráží a vše v okruhu 20 metrů je skrz na skrz promočené. Ohně zhasnou. Situace se sníží o 2.

CHŮZE PO VODĚ

Toto kouzlo ti umožňuje chodit po libovolné vodní ploše, jako kdyby to byla pevná zem. Používá se místo tahu **ČELÍM NEBEZPEČÍ** nebo **POMÁHÁM**. Úspěch znamená, že se ti tvůj záměr povedl a případně i zisk 3 situací. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ** +**hbitost**.

POKŘIVENÁ VERZE: Voda před tebou uhýbá, propadáš se do ní a nedokážeš vyplavat nahoru. Můžeš jen vyjít. Situace se sníží o 2.

OBRAZ NA HLADINĚ

Začaruješ vodní hladinu, v níž se začne odrážet stejný obraz, jako se odráží ve kterékoliv jiné hladině, kterou znáš z dřívějška. Kouzlo trvá do konce scény. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ** +**důvtip**.

POKŘIVENÁ VERZE: Tvůj odraz je přenesen na jiné místo. Způsobí komplikaci nebo ohrožení.

DEŠTNÍK

Do konce scény odpuzuješ veškeré kapaliny, jako kdyby tě ve vzdálenosti jednoho metru obklopovala neviditelná a neprostupná bariéra. Tato neviditelná zeď se pohybuje s tebou, takže se s ní můžeš klidně procházet po dně jezera. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ +důvtip**.

POKŘIVENÁ VERZE: Efekt je opačný a ty všechny kapaliny v okolí dvaceti metrů přitahuješ. Rozletí se směrem k tobě rychlostí vody chrstnuté z vědra.

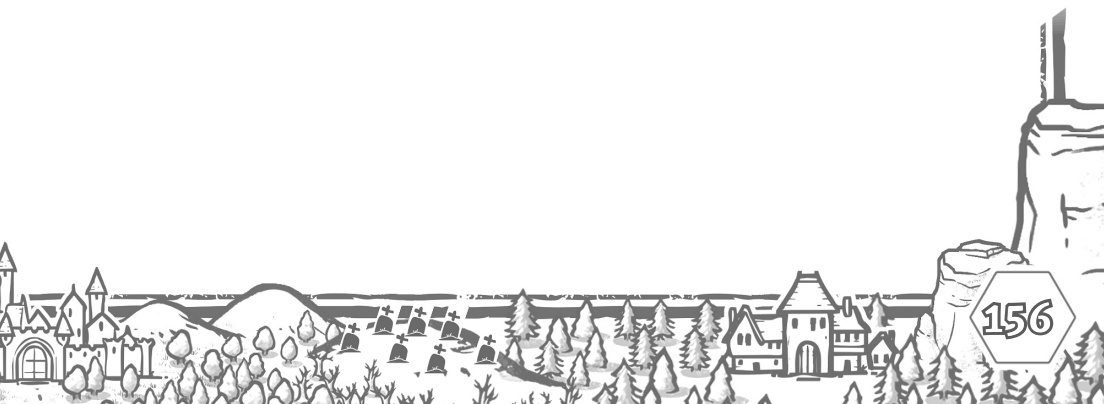
VODNÍ ODRAZ

Dokážeš vytvořit jednu až tři zrcadlové kopie sebe nebo jiného objektu či osoby v dohledu. Kopie je nehmotná, nedělá zvuk. Pohybuje se zrcadlově k osobě či předmětu, kterou kopíruje. Kouzlo trvá do konce scény.

+Ist: Pokud chceš někoho oklamat.

+dův: Ve všech ostatních situacích.

POKŘIVENÁ VERZE: Obklopí tě tvé kopie. Nic přes ně nevidíš. Prochází skrze tebe, kolem tebe a s tebou, což je velmi dezorientující.



KOUZLA LEDU

DUCH LEDU

Ze vzduchu se zjeví třímetrové ztělesnění ledu, chladná průzračná socha, pohybuje se pomalu a se slyšitelným praskáním. Do konce scény ti bude pomáhat, jak jen bude v jejích silách. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ +srdnatost**.

POKŘIVENÁ VERZE: Duch se zjeví ve velice špatné náladě a začne si svůj vztek vylévat na všem v dohledu.

LEDOVÉ JEHLY

V oblasti do průměru 20 metrů vyrostou do konce scény metr vysoké ostré ledové jehly. Vše je zraněno za 2 vitality. Situace +2. Jakýkoliv pohyb v této oblasti pravděpodobně skončí dalším zraněním. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ:**

+**lst:** Pokud útočíš na cíle, které o tobě nevědí.

+**hbt:** Pokud útočíš na cíle, které o tobě vědí.

+**dův:** Ve všech ostatních situacích.

POKŘIVENÁ VERZE: Začnou zamrzat veškeré kapaliny, které máš u sebe. Přicházíš o třetinu zásob, zaokrouhleno nahoru.

LEDOVÁ STAVBA

Dokážeš vybudovat stavby z ledu, například iglů, most nebo hráz, které zůstanou na místě, dokud přirozeně neroztají. Žádná strana nesmí být větší než 30 metrů. Seslání trvá několik minut. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ +důvtip**.

POKŘIVENÁ VERZE: Vyroste kolem tebe obrovský ledový labyrint.

KOUZLA OHNĚ

OHNIVÁ KOULE

Z dlaní ti vyletí plamenná koule, která exploduje na libovolném místě v dohledu a zraní vše v okruhu pěti metrů (zranění 2 plošné, oheň). Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ**:

+**lst**: Pokud útočíš ze zálohy.

+**hbt**: Pokud útočíš na cíl, který o tobě ví.

+**dův**: Ve všech ostatních situacích.

POKŘIVENÁ VERZE: Vzplane něco ve tvém bezprostředním okolí. Situace -2 a poškození předmětu.

ROZŽHAV

Jeden předmět se během pár chvil rozžhaví, a pokud je z hořlavého materiálu, vzplane. Zbraně se nedají držet, zbroje zraní za tři vitality. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ +nezdolnost**.

POKŘIVENÁ VERZE: Cokoliv, co zrovna držíš v ruce, vzplane fialovým plamenem.

OHNIVÁ STĚNA

Plamenná stěna rozdělí do konce scény oblast. Jakýkoliv pokus o její překonání stojí dvě vitality. Získáváš převahu a situace +2. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ +důvtip**.

POKŘIVENÁ VERZE: Stěna tě oddělí od zbytku tvých přátel. Situace se sníží o 2.



TANČÍCÍ SVĚTLA

Okolo tebe začnou tančit 3 barevná světla, zářící silou pochodně. Pokud máš na seslání klid, není třeba házet. Světla vydrží do konce hlídky.

Světlo můžeš kdykoli vrhnout jako střelnou zbraň se zraněním 2, oslepit s ním soupeře (tah **POMÁHÁM** skrze lstivost) a podobně. Světlo použité těmito způsoby po pár vteřinách zmizí. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ + důvtip**.

POKŘIVENÁ VERZE: Světlo na tebe dotírá, leze ti do oblečení a do věcí. Situace -3.

OHNIVÁ PAST

Vyber objekt a podmínku, kterou je třeba splnit, aby se kouzlo aktivovalo. Například až někdo šlápne na tuto dlaždici, až někdo otevře tyto dveře, až se ozve zakokrhání.

Po aktivaci objekt prudce vzplane a poškodí vše v okolí za 4 vitality. Můžeš si vybrat, zda tento plamen poškodí objekt, na který byla past seslána, nebo ne.

Past vydrží po šest hlídek a pak zmizí. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ + lstivost**.

POKŘIVENÁ VERZE: Cíl kouzla začne hořet.



KOUZLA MAGMATU

DUCH SOPKY

Ze země vybublá děsivá dvoumetrová hrouda žhavého magmatu. Do konce scény ti bude pomáhat, jak jen bude v jejích silách. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ +srdnatost**.

POKŘIVENÁ VERZE: Duch se zjeví ve velice špatné náladě a začne si svůj vztek vylévat na všem v dohledu.

SOPEČNÁ PUKLINA

Zemi rozdělí puklina plná žhavého magmatu. Vlna horka udělí všemu v dosahu zraní za 1. Získáváš převahu v boji a +2 k situaci. Kdokoliv, kdo se pokusí puklinu přeskočit nebo překonat nějakým podobným způsobem, je zraněn za 2 vitality. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ +nezdolnost**.

POKŘIVENÁ VERZE: Země začne nekontrolovaně pukat a trhliny brzy pokryjí celou oblast.

PROUD MAGMATU

Ze země vedle tebe vystřelí tenký proud extrémně žhavé zeminy, který zasáhne cíl, zapálí jej a zraní za 4. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ:**

- +**lst:** Pokud útočíš ze zálohy.
- +**hbit:** Pokud útočíš na cíl, který o tobě ví.
- +**dův:** Ve všech ostatních situacích.

POKŘIVENÁ VERZE: Ve snaze otevřít zem se propadneš o metr hlouběji. Ocítáš se pod tlakem, situace se snižuje o 2.



ILUZIONISTA

Přichází v záplavě barev, po boku mu tančí fialové opice a nad hlavou lítá strašlivá dvanáctihlavá saň, která spolehlivě zchladí jakékoliv myšlenky na násilí... Tedy než někomu dojde, že nic z toho není skutečné. To je už ale riziko povolání.

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Lucerna s barevným sklem (m)
- » Barevná dýmovnice (m)
- » Imaginární přítel

HISTORIE

- » Tato postava se nechtěně nachytala na nějakou tvou iluzi, ale po první vyostřené výměně názoru jste se nakonec spřátelili. Co to bylo za iluzi? Jak se nachytala a proč ji to naštvalo?
- » Vymyslela strašnou neplechu, ke které ale potřebovala tvou pomoc. Nakonec se jí povedlo tě do toho navést, ale trochu se to nepovedlo a udělali jste si nebezpečného nepřítele. O jakou neplechu šlo? Koho jste naštvali?
- » Když jste se poprvé potkali, byla v dost ošemetné situaci, pod útokem nebo pronásledovaná a v pravou chvíli ji zachránila tvá iluze. Co tě přimělo jí pomoci? V jakém nebezpečí byla?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Iluzionista začíná s dovedností Základní iluze.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

ZÁKLADNÍ ILUZE

Lámáním či ohýbáním světla a dalšími magickými triky dokážeš vytvořit jakýkoli přelud, menší než běžná vesnická chalupa.

Iluze je čistě vizuální, může se hýbat, ale nemůže se přesouvat z místa na místo a vydrží tak dlouho, dokud ji sleduješ. Na vytvoření iluze si hod:

+srd: Pokud má iluze na někoho zapůsobit.

+lst: Pokud má iluze někoho oklamat nebo zastrašit.

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Iluze se povedla přesně podle tvých představ a má zamýšlený efekt. Získáváš +1 k situaci.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Iluze se povedla, ale vyber 1:

1–2: Ztráta 1–3 odhodlání.

3–4: Iluze způsobí něčí zranění.

5–6: Iluze skončí předčasně.

7–8: Iluze způsobí nezamýšlené komplikace.

9–0: Zhoršení vztahů po prohlédnutí iluze.

NEÚSPĚCH: Tvůj záměr se ti nepovedl. Vyber 1:

1–2: Iluze se objevila, ale je pokroucená a má opačný efekt.

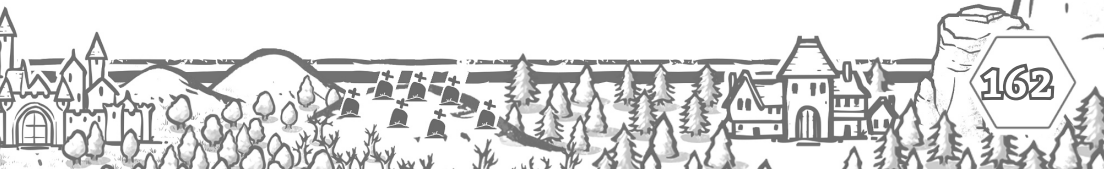
3–4: Ztráta odhodlání.

5–6: Vystavíš se nebezpečí.

7–8: Komplikace a ztráta situace.

9–0: Výron divoké magie (viz tabulka u divomága strana 113).

Pokud se iluzí snažíš přímo podpořit nějakou jinou akci (podobně, jako kdybys použil tah **POMÁHÁM**), tak získáváš +1 k situaci bez nutnosti hodu.



KOTVA

Můžeš iluzi ukotvit ke speciálně připravenému předmětu, který jí umožní přetrvat i když ji nepozoruješ a nesoustředíš se na ni. Každý iluzionista má vlastní recept a způsob přípravy, takže se dá podle kotvy poznat, kdo danou iluzi seslal.

Využití iluzionistické kotvy stojí zásoby – dle počtu spálených zásob se pak odvíjí délka trvání iluze.

1 zásoby: Iluze vydrží do konce scény.

2 zásoby: Vydrží hodinu.

3 zásoby: Vydrží celý den.

DRAMATICKÝ NÁSTUP

Umiš svým příchodem udělat dojem. Výbuchy na pozadí, barevný dým, zářivá světla – iluzorní, ale neméně působivé.

Ve chvíli, kdy dramaticky nastoupíš na scénu, automaticky zvyšuješ situaci o 3. Pokud to provedeš u frakce, která ještě tvůj nástup nezažila, získáváš dílek reputace.

NEVIDITELNOST

Dokážeš zakrýt před zraky ostatních svou existenci, případně pomocí kotvy i existenci někoho nebo něčeho jiného. Pokud máš na seslání neviditelnosti klid, nemusíš si házet. V ostatních případech jde o běžné seslání skrze lstivost.

Po seslání si nakresli hex neviditelnosti – kdykoliv neuspěješ na plížení nebo podobnou aktivitu, můžeš si místo negativního následku udělat škrť neviditelnosti. To samé, pokud uděláš nějaký prudký pohyb – iluze neviditelnosti je velmi křehká. Po naplnění hexu kouzlo skončí, jinak vydrží až do konce scény nebo dle kotvy.

ILUZIONISTICKÁ PRAXE

Tvé maximální odhodlání se zvyšuje o jeden hex. Tvé iluze můžou nově produkovat i pach.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

MISTROVSKÉ ILUZE

Tvé iluze se nyní můžou přesouvat a vydávat zvuky, ostatní omezení pro ně ale stále platí. Pokud iluze využívá kotvu, část iluze se s ní musí vždy překrývat.

ILUZORNÍ ULITA

Dokážeš svou iluzi obalit kolem předmětu nebo osoby, takže vypadají jako něco jiného. Z pohledného zwarga můžeš udělat ještě pohlednější gnómku nebo oprýskaný plecháček změnit na zlatý pohár.

Ulita se hýbe společně s objektem, který obaluje, stále ale platí omezení, že z ní nesmíš spustit pozornost. Tedy pokud nezkombinuješ ulitu i s kotvou.

NE AŽ TAK IMAGINÁRNÍ PŘÍTEL

Tvůj imaginární kamarád je k překvapení všech skutečný – získáváš svitek společníka **IMAGINÁRNÍ PŘÍTEL**.

CHARAKTERISTICKÁ ILUZE

Jedna z tvých iluzí se ti natolik vryla do paměti, že ji spouštíš v podstatě automaticky.

Vyber si jeden libovolný tah, popiš svou iluzi a vyber, za jakých podmínek a při hodu na kterou vlastnost se spouští. Pokud jsou dané podmínky splněny, iluze se automaticky provede a dá ti bonus +2 k hodu na zvolený tah

*Příklad: „Kdykoliv uskakuju před ranou na blízko, vyskočí ze mě na všechny strany tři iluzorní dvojníci, takže mám bonus na **ČELÍM NEBEZPEČÍ** pomocí hbitosti.“*

ZKUŠENÝ ILUZIONISTA

Tvá lstivost se zvyšuje o 1. Tvoje iluze nejsou omezeny velikostí.



LOVEC

Ve chvíli, kdy vyrážíte mimo civilizaci, s sebou chcete mít lovce. Nikdo nedokáže najít potravu nebo vystopovat kořist tak dobře, jako on a mezi stromy jde o smrtícího nepřítele.

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Tisový luk (zranění 2)
- » Celta a spací vak (s)
- » Pasti (s)

HISTORIE

- » Rodina této postavy přežila poslední krutou zimu jen díky tvé pomoci a tvým loveckým schopnostem. Jaký důvod měla tvá pomoc? Jak se ti odvděčila?
- » Požádala tě o pomoc se stopováním jisté nestvůry. Co to bylo zač? Proč ji chtěla dostat? Jak to dopadlo?
- » Oba jste se nezávisle na sobě skrývali v lese před stejným nepřítelem a narazili jste na sebe. Před kým jste se skrývali? Pronásleduje vás stále?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Lovec začíná s jednou základní dovedností dle svého výběru.



ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

ZÁLESÁK

Pokud vedeš skupinu během tahu **LOVÍME A PÁTRÁME**, můžeš si místo důvtipu hodit na hbitost. Při úspěchu (částečném i kompletním) vybíráš o možnost navíc. Navíc si také můžeš vybírat z těchto dvou možností:

- » Získáte 1 zásoby za každého účastníka.
- » Něco, co vás posune blíže ke splnění jednoho z vašich úkolů (jen pokud to dává fikčně smysl).

ŽIVOT STRÁVENÝ V DIVOČINĚ

Při setkání se zvířetem na první pohled poznáš, zda je hladové, agresivní, chrání mláďata a podobně. Víš, jak se v přítomnosti takového zvířete chovat, a tvoje tahy **SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT** na něj mají bonus +2.

STOPAŘ

Pokud **ZKOU MÁŠ A VYZVÍDÁŠ** pomocí stop v přírodě, vždy dostaneš o jednu odpověď navíc, a to i v případě neúspěchu.

Na tah **CESTUJEME PO ZNÁMÝCH STEZKÁCH** si můžeš házet na hbitost.

NEJLEPŠÍ PŘÍTEL

Získáváš svitek společníka **PES**.

ZOCELENÝ

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Scény v přírodě začínáš se situací +2.



POKROČILÉ DOVEDNOSTI

NASTRAŽENÉ PASTI

Pokud máš čas před bojem nastražit pasti, můžeš až třikrát za konflikt deklarovat, že do nich soupeř šlápl, popsat ji a buď provést tah **BOJ V PŘEVAZE** se zraněním 4, nebo **POMÁHÁM**, který bude generovat dvojnásobný bonus k situaci.

SOKOLNÍK

Získáváš svitek společníka **SOKOL**.

PRŮZKUMNÍK

Pokud během tahu **PROZKOUMÁVÁME NEZNÁMOU KRAJINU** vedeš družinu, nikdy nezabloudíte. Také je prakticky nemožné tě při cestování pod širým nebem překvapit – náhodná setkání mají na začátku nejhůře neutrální fikční pozici.

Také si na tento tah můžeš vždy házet na hbitost, bez ohledu na to, jakým způsobem postupujete.

Na pohyb a skrývání se v lese můžeš využívat situaci i po hodu.

EXPERT NA PŘEŽITÍ

Ve volné krajině se s pomocí přírodních materiálů dokážeš dostat z každé šlamastiky, například během pár minut vyrobít improvizované lano, sekeru a podobně bez použití zásob.

Dokážeš rozdělat oheň uprostřed bouře a během chvíle postavit přístřešek.

ZKUŠENÝ LOVEC

Zvyš si nezdolnost nebo hbitost o jedna. Sokol a pes získávají +1 ke zranění a hex výdrže navíc. Tento bonus se vztahuje i na zvířata získaná v budoucnosti.

MĚŇAVEC

Nešťastníci, kteří sdílí své tělo se zvířecí duší, zdivočelou a šílenou z tohoto nepřirozeného spojení. Měňavci neustále bojují o kontrolu a kdykoliv se můžou proměnit v krvelačnou bestii.

Ale ti, kteří dokážou křehkou rovnováhu mezi oběma dušemi udržet, získávají úžasné schopnosti a můžou se na povel měnit v obrovská nezastavitelná stvoření.

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

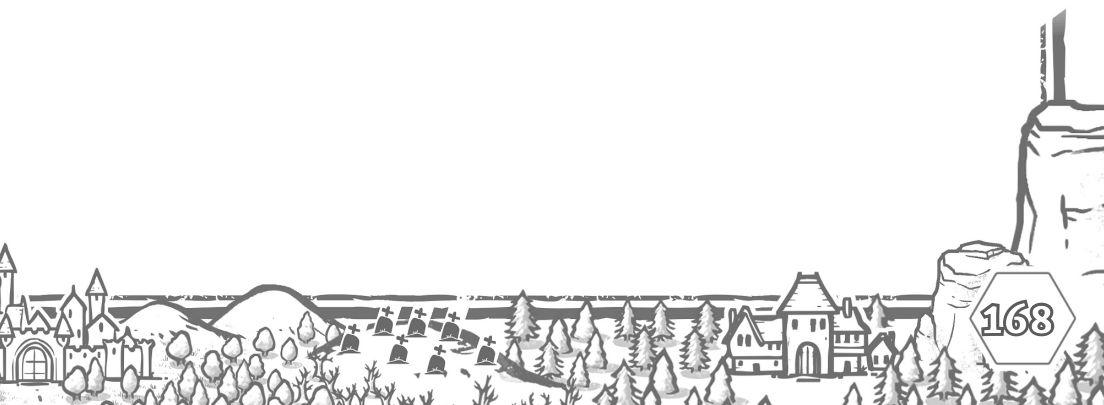
- » Jednoduchá tunika, svléknutelná během pár vteřin
- » Ocelový řetěz se zámkem (s)

HISTORIE

- » Ve své zvířecí podobě jsi zranil někoho blízkého této postavy. Koho? Jak to ovlivnilo váš vztah?
- » Našla tě, jak po své první přeměně ležíš bez oblečení v bahně a listí a zmateně se rozhlížíš kolem. Jak zareagovala? Kde tě našla?
- » Naučila tě držet šelmu alespoň částečně pod kontrolou a díky ní se teď dokážeš měnit kdy chceš. Jak? Proč ti pomohla?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Měňavec začíná s dovedností Zvířecí podoba.



ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

ZVÍŘECÍ PODOBA

Sdílíš tělo s duchem divoké nebezpečné šelmy a bojuješ s ním o kontrolu. Ve chvíli, kdy ti z jakéhokoliv důvodu klesne odhodlání na nulu, proměníš se v krvelačné monstrum, toužící rozcupovat a zničit vše v okolí.

Vyber si zvíře, do kterého se můžeš měnit. Při přeměně se ti změni nezdolnost, hbitost a lstivost. Srdnatost a důvtip zůstávají původní.

- » **Kanec:** Bezpečně chráněný hustou štětinatou srstí a ozbrojený nebezpečnými kly, které cokoliv snadno rozpárají. Nezdolnost 7, hbitost 5, lstivost 3, zranění 4.
- » **Panter:** Plíživý lovec, který dokáže jedním skokem a kousnutím do krku usmrtit svou kořist. Nezdolnost 5, hbitost 6, lstivost 6, zranění 3.
- » **Vlk:** Štíhlý, ale mohutně stavěný. Díky dlouhým a svalnatým nohám neztrácí rychlost ani v obtížném terénu a hlubokém sněhu. Nezdolnost 6, hbitost 7, lstivost 4, zranění 3.

Přeměnu můžeš sám kdykoli vyvolat a v takovém případě si ponecháváš kontrolu nad svým tělem. Hoď si **+srdnatost** nebo **+nezdolnost** (vyber vyšší):

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Přeměna proběhla.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Přeměna proběhla hlasitě a bolestivě. Vyber 1:

- 1–3: Škrtni si 2 odhodlání.
- 4–6: Přeměna trvá zhruba deset minut,
- 7–8: Přeměna způsobila komplikace. Zhoršení situace o 2.
- 9–0: Na pár vteřin ztratíš kontrolu.

NEÚSPĚCH: Přeměnil ses, škrtni si hex odhodlání. Dokud se nepřeměníš zpět, znamená každý neúspěch další ztrátu odhodlání.

Duše bestie je divoká a neustále se vzpouzí. Pokud zůstaneš ve zvířecí podobě déle než na jednu scénu, opět si škrtni jedno odhodlání a pak další každou hlídku.

REGENERACE

Ve své zvířecí podobě si můžeš škrtnout tři odhodlání a zcela si vyléčit ztracenou vitalitu. Následky se pomocí regenerace léčit nedají.

ALFA

Všichni tvorové tvého druhu tě poslouchají a instinktivně chápou, co po nich chceš, i když ti nerozumějí (a ty nerozumíš jim). Ve zvířecí podobě dokážeš svým řevem přivolat všechny zástupce tvého druhu v okolí.

ČÁSTEČNÁ PŘEMĚNA

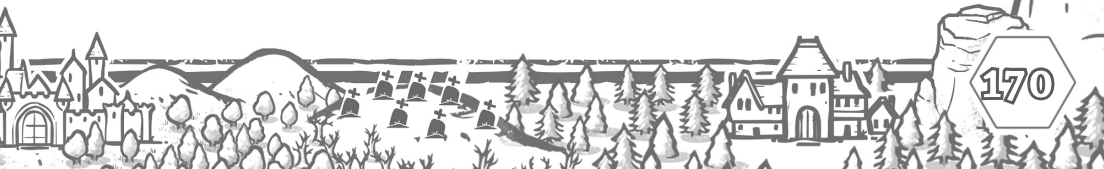
Získáváš větší kontrolu nad svou přeměnou a dokážeš změnit jen část svého těla, například ruku, oči nebo nohy.

Přeměnou si můžeš zvýšit do konce scény nezdolnost, hbitost nebo zranění o jedna. Také ti umožní využít dovednosti, které vyžadují zvířecí podobu, jako je regenerace nebo volání alfy.

Na tuto dovednost není třeba si házet, je vždy úspěšná a stojí jeden škrtnutí odhodlání.

HOUŽEVNATOST

Tvé maximální odhodlání se zvyšuje o jeden hex. Tvá zvířecí podoba získává navíc jeden hex vitality. Tento hex spolu se škrty, které obdržíš, při přeměně zpátky zaniká.



POKROČILÉ DOVEDNOSTI

SMEČKA

Nikdy nezaútočíš na své přátele, ani když ztratíš kontrolu nad zvířetem v sobě.

Jednou za scénu můžeš ochránit někoho ze svých nejbližších a automaticky převzít na sebe právě udělené zranění.

STVŮRA

Dokážeš svou přeměnu zastavit v polovině, takže se přeměníš v mocnou stvůru kombinující rysy člověka a zvířete, která umí mluvit, chodit po dvou a bojovat zbraní. Přeměna ve stvůru stojí dva škrty odhodlání navíc.

Tvé vlastnosti se při přeměně ve stvůru nastaví na tu vyšší hodnotu z obou forem.

Příklad: Pokud máš nepřeměněný nezdolnost 5 a lstivost 7 a přeměněný nezdolnost 6 a lstivost 3, jako stvůra máš nezdolnost 6 a lstivost 7.

Tvá nezdolnost, hbitost a lstivost se navíc zvýší o další 1 do maxima 10. Zranění tvé zbraně i zvířecí formy se zvýší o 2.

Kdykoliv můžeš popustit uzdu zvířeti, zaškrtnout další odhodlání a využít dovednost dle formy. Dovednost není automatická a stále vyžaduje tah, nejčastěji **BOJ V PŘEVAZE** nebo **BOJ POD TLAKEM**.

Kanec: Můžeš zaútočit s rozběhem za pomoci klů a dát zranění za 6.

Panter: Můžeš zaútočit ze skrytu pomocí lstivosti a zdvojnásobit zranění.

Vlk: Můžeš se zakousnout do krku a nepustit. Dáš zranění za 4 a zvýšíš situaci o 3.

TERITORIUM

Můžeš obejít území ve zvířecí formě, označit si jej a prohlásit ho za svoje teritorium. Označení oblasti zhruba kilometr na kilometr trvá hlídku. Území do velikosti hexu trvá den. Větší území označit nemůžeš.

Území zůstává tvým teritoriem, dokud jej neopustíš na více jak den.

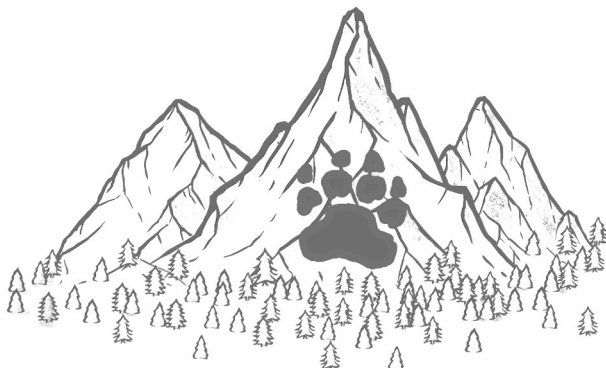
Ve svém teritoriu vycítíš, když do něj vstoupí nebo se v něm pohybuje někdo, kdo chce ublížit tobě nebo tvým blízkým. Také poznáš, když do něj vstoupí něco extrémně nebezpečného nebo se v něm stane nějaká pohroma (požár, pád domu a podobně). Nepoznáš ale přesně kde nebo kdo.

SMÍŘENÍ DUŠÍ

Dokážeš rozmlouvat se zvířecí duší, se kterou sdílíš tělo. Váš vztah je vyrovnanější, díky čemuž si neškrtáš odhodlání, pokud jsi ve zvířecí podobě déle než scénu.

SLOUČENÍ DUŠÍ

Zvyš si libovolnou vlastnost o jedna a zvyš o jedna i libovolnou vlastnost tvé zvířecí podoby. Získáváš trvale viditelný zvířecí rys, například kočičí oči nebo drápy. Dovednosti jako Alfa nebo Regenerace můžeš používat i bez přeměny.



OCHRÁNCE

Nezdolný bojovník, který se svým štítem stojí v první řadě. Nepřátelé a monstra s ním nepohnou ani o píď. Pokud chce někdo ublížit jeho druhům, bude muset nejdřív projít přes něj.

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » kroužková zbroj / brigantina / lorica (zbroj 2)
- » štít (zbroj 1)
- » palcát / meč / sekera (zranění 2)

HISTORIE

- » Jen tvůj statečný zásah na poslední chvíli zachránil tuto postavu zachránil před jistou smrtí. Na památku ti zůstala viditelná jizva. Co na ni útočilo a kde máš jizvu?
- » U této postavy jste na půdě našli tvou první zbroj. Komu patřila? A proč ji dala tobě?
- » Sloužili jste spolu u stejné jednotky a společně jste z ní i odešli. Co vás k tomu vedlo? Co to bylo za jednotku?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Ochránce začíná s jednou základní dovedností dle tvého výběru.



ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

NEPROJDEŠ DÁL

Ve chvíli, kdy zaujmeš obrannou pozici, nikdo kolem tebe neproklouzne ani neproběhne. Protivníky, proti kterým stojíš, zaměstnáváš natolik, že nemohou útočit na nikoho jiného. Pokud se od tebe pokusí utéct, automaticky dostávají zranění za 2.

ŠTÍTONOŠ

Štít přidává jeden hex zbroje navíc. Zároveň ho umíš používat v boji jako zbraň se zraněním 2. Pokud ho používáš v kombinaci s jednoruční zbraní, celkové zranění se ti zvyšuje o jedna.

PLATNĚŘ

Dokážeš opravit svou i cizí zbroj. Oprava trvá celou hlídku a stojí jedny zásoby za každý opravený hex zbroje.

Částečně zaplněné hexy své vlastní zbroje dokážeš rychlou opravou po boji okamžitě vyprázdnit, aniž by tě to cokoliv stálo.

ŽIVÝ ŠTÍT

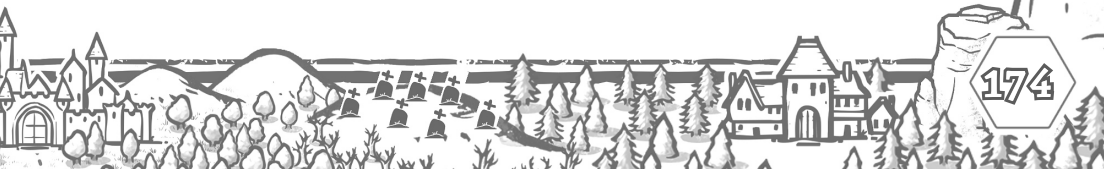
Kdykoliv můžeš skočit do rány a ochránit tím někoho jiného. Přebíráš veškeré zranění. Hod' si **+nezdolnost**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Vyber 2:

- 1–3: Obdržené zranění je zmenšené na polovinu (zaokrouhleno nahoru).
- 4–6: Útočník je zatlačen zpátky a musí se soustředit na tebe.
- 7–8: Útočníka je zraněn za 2.
- 9–0: Situace se zvyšuje o 3.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Vyber 1 z možností u kompletního úspěchu.

NEÚSPĚCH: Přebíráš zranění v plné míře, situace se snižuje o 1.



ZOCELENÝ

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Nedostáváš následek za nošení těžké zbroje.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

TAKTIK

Udržuješ si přehled o bojišti a dokážeš zaručit, že všichni jsou na správných místech.

Pokud snížíš situaci o 2, můžeš ty nebo kdokoliv jiný přehodit právě hozený tah **BOJUJI V PŘEVAZE** nebo **BOJUJI POD TLAKEM**. Druhý hod už musíš přijmout.

PROTIÚTOK

Kdykoliv můžeš snížit situaci o 2 a okamžitě získat na bojišti převahu.

Při využití dovednosti Živý štít získává při kompletním úspěchu převahu.

INSPIRUJÍCÍ GENERÁL

Dokážeš dodat odvalu i tomu největšímu zbabělci. Pokud máš čas pronést před bojem inspirující proslov, zvýšíš situaci o 6. Pokud v boji **POMÁHÁŠ** udílením rozkazů, získáváš +2 k hodů.

NEZLOMNÝ

Za snížení situace o 1 si zároveň můžeš o 1 snížit i právě utržené zranění. Tímto můžeš snižovat situaci do minusu. (Pokud už situace nedosáhla minima -5.)

ZKUŠENÝ OCHRÁNCE

Zvyš si nezdolnost nebo srdnatost o jedna. Za dovednosti Ochránce můžeš platit místo situace svým odhodláním.

PÁN ŠELEM

Velmi vzácně se narodí jedinci, jejichž duše má v sobě cosi zvířecího. Dokážou naslouchat všem živým tvorům a na cestách je provázejí šelmy, se kterými sdílejí nezlomitelné pouto.

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Pytlík zvířecích mlsků (m)
- » Píšťalka napodobující zvuky zvířat (d)
- » Mast maskující pachy (m)

HISTORIE

- » Tvé schopnosti se poprvé projevily, když tuto postavu napadla divoká šelma. Proč na ni útočila? Jak se tvé schopnosti projevily? Pomohly?
- » Našla tvé bezvědomé tělo v lese, nahé a špinavé. Vzala tě k sobě domů a postarala se o tebe. Stalo se ti to v dětství nebo až v dospělosti? Pamatuješ si něco předtím?
- » Našla tě, jak se snažíš zachránit zvíře skučící o pomoc. Pomohla ti? Jak dopadlo zvíře?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI:

Pán šelem začíná s jednou základní dovedností dle tvého výběru.



ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

ZVÍŘECÍ UŠI

Rozumíš řeči savců, ptáků a plazů. Pro použití Zvířecích uší je třeba se soustředit.

ZVÍŘECÍ SMYSL

Pokud potřeš svou krví víčko nebo uši zvířete (ale ne obojí najednou), dokážeš po celý následující den pozorovat nebo poslouchat svět jeho smysly. Využití těchto smyslů vyžaduje soustředění.

LASIČKY

Věrný, ale extrémně zvědavý pár lasiček. Získáváš svitek společníka **LASIČKY**.

ČLEN SMEČKY

Dokážeš se chovat tak, aby tě zvířata považovala za člena své smečky. Budou se k tobě chovat přátelsky, ale také očekávat, že se budeš řídit jejich způsoby. Získáváš bonus +2 k tahu **SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT** při jednání se všemi zvířaty.

ZOCELENÝ

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. U tahů, které se týkají zvířat, dokážeš využívat situaci i po hodů.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

ZVÍŘECÍ JAZYK

Savci, ptáci a plazi rozumějí tvé řeči, jako kdybyste měli společný jazyk.

TYGR

Silná a moudrá šelma. Získáváš svitek společníka **TYGR**.

V TĚLE ŠELMY

Můžeš požádat libovolného ptáka, plaza nebo savce, aby na chvíli přijal tvou duši. Ta opustí tvé tělo a následuje daného tvora. Vidíš, slyšíš i cítíš vše, co on, můžeš k němu i mluvit, ale nemusí tě poslouchat a nemůžeš ovládat jeho tělo.

Duše vydrží mimo tělo po libovolně dlouhou dobu, tělo ale dál potřebuje jíst, pít a je normálně zranitelné.

POUTO DUŠÍ

Svou duši můžeš spoutat rituálem s libovolným savcem, ptákem nebo plazem. Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex, ale pokaždé, když tvůj partner utrží zranění, ty obdržíš stejné.

Dokážete si na libovolnou vzdálenost posílat myšlenky a navzájem si půjčovat smysly. Můžeš být takto spoután pouze s jedním tvorem. Pokud zemře, získáš lehký následek **BOLESTIVÁ ZTRÁTA**, jakmile ho ale překonáš, můžeš navázat pouto s novým zvířetem.

Bolestivá ztráta: Máš postih -2 na srdnatost a nemůžeš navázat pouto duši.

ŽIVOT S ŠELMAMI

Zvyš si srdnatost nebo nezdolnost o 1. Můžeš vytvořit Pouto duši se dvěma tvory najednou.



POBUDA

Zamčené dveře? Obchodník nechce koupit kradené zboží? Je potřeba najmout pár chlapů, aby vysvětlili ševci Tybaldovi, kdo má tohle město pod palcem? Pobuda vše vyřeší. A když ne, tak zná někoho, kdo zná někoho.

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Sada paklíčů (m)
- » 3 vrhací dýky (každá m, zranění 2)

HISTORIE

- » Bylo to těžké, stálo tě to spoustu sil, ale nakonec se ti povedlo této postavě něco odcizit. Co to bylo? Dostala to nazpět?
- » Ocitli jste se spolu ve stejném žaláři. Za co tam byla tato postava a za co ty?
- » Požádala tě o nemožné, a tobě se to povedlo. Teď je na tebe někde vypsaná odměna. Kde to bylo? A o co tě požádala?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Pobuda začíná s jednou základní dovedností dle tvého výběru.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

DOSTAT SE KAMKOLIV A ODKUDKOLIV

Dokážeš se dostat z jakýchkoliv pout nebo svázání.

Při útěku nebo naopak při snaze se někam vloupat (tedy při činnostech jako šplhání po zdech nebo páčení zámku) můžeš čerpat situaci až po hodu.

Můžeš se kdykoliv zeptat na otázku „Jak se dostat dál nebo pryč?“ z tahu **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM**, aniž by sis musel házet.

PŘEVLEKY

Pokud máš dost času na převlečení, dokážeš se vydávat v podstatě za kohokoliv chceš. Hoď si **+Istivost**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Úspěšně se vydáváš za někoho jiného. Vytvoř si hexové hodiny převleku. Pokaždé, když na sebe přivoláš pozornost, zaplň jeden dílek. Po zaplnění hodin se prozradíš.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Tvůj převlek není dokonalý. Tvé hexové hodiny na převlek začínají z půlky zaplněné.

NEÚSPĚCH: Tvůj převlek je špatný. Stačí jedna jediná chybka a prozradíš se.

NEKALÝ ŽIVEL

V každé komunitě, ve které jsi strávil alespoň jednu hlídku, víš, kde koupit nelegální zboží a prodat kradený kontraband.

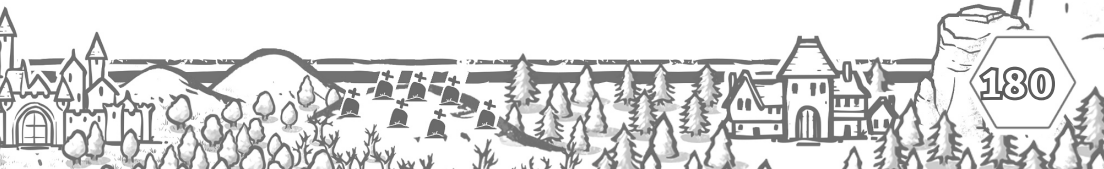
Taky víš, kdo má pod palcem podsvětí a kde ho najít. Na tah **SNÁŽÍM SE ZAPŮSOBIT** máš při jednání s místními nekalými živly bonus +1 k hodů.

ÚTOK ZE ZÁLOHY

Pokud útočíš ze skrytu, tak automaticky získáváš převahu a po celý konflikt můžeš na tahy **BOJ V PŘEVAZE** a **POTYČKA** využívat Istivost místo hbitosti nebo nezdolnosti. V takovém případě navíc udělíš o jedna vyšší zranění.

ŽIVOT NA ULICI

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Pokud ti při útoku ze zálohy padnou dvě stejná čísla, udělíš dvojnásobné zranění (násobí se až po přičtení bonusu +1).



POKROČILÉ DOVEDNOSTI

DÝMOVKA

Máš k dispozici malé dýmové bomby. Kdykoliv můžeš škrtnout jedny zásoby a tím jednu z nich použít. Okamžitě se dostáváš do skrytu a dostáváš bonus +2 k situaci.

Pokud na tebe někdo útočí, nebo jsi v obdobné nebezpečné situaci, jedná se o tah **ČELÍM NEBEZPEČÍ** pomocí lstivosti s bonusem +2 k hodů.

OBHLÉDNUTÍ KOŘISTI

Pokud používáš na získávání informací o střeženém místě nebo o tvé oběti tah **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM**, dozvíš se navíc odpověď (dokonce i při neúspěchu) na otázku: „Kde jsou slabiny v zabezpečení?“

Při akcích na místech nebo proti osobám, které máš obhlédnuté, můžeš využívat situaci i po hodů.

Ve chvíli, kdy vstoupíš do objektu, který sis obhlédl, jednorázově se ti zvedne situace o 4. Situace se nenuluje na konci scény, ale až po opuštění objektu.

TAJNÉ KAPSY

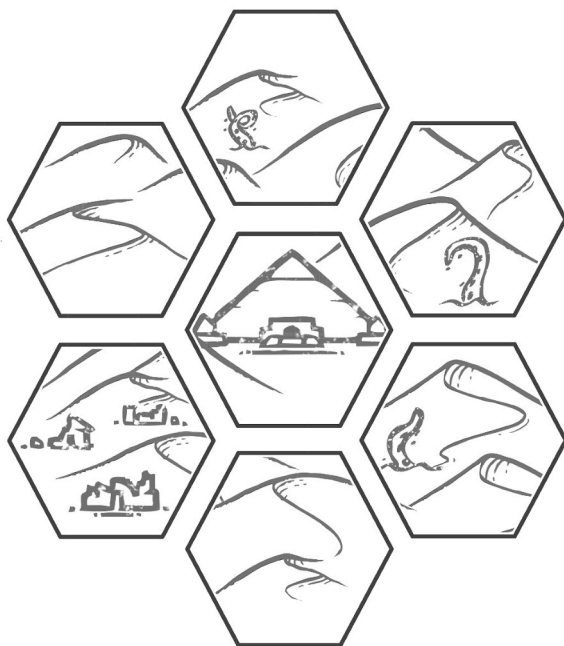
Dostáváš navíc jedno políčko inventáře. Předměty, které jsou v tomto slotu, se ani při sebedůkladnějším prohledání nedají nalézt. Zároveň jsou vždy po ruce.

VE STÍNECH

Pokud tě někdo nepřekvapí a fikčně to dává to smysl, můžeš každou scénu začínat ve skrytu a s bonusem +2 k situaci.

ŽIVOTEM PROTŘELÝ

Zvyš si lstivost o jedna. Můžeš snížit situaci až o 2 a zvýšit své zranění ze zálohy o stejné množství. (Přidává se před případným násobením.)



STŘELEC

Na padesát kroků sestřelí jablko z hlavy pohledné panny a ani nemrkne. A když dojdou šípy, zápalné šípy, výbušné šípy i průrazné šípy, začne se smrtící přesností vrhat vše, co má po ruce.

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Luk nebo kuše (zranění 2)
- » Sada náhradních tětív a hrotů (s)
- » Prošívaná zbroj (zbroj 1)
- » Toulec šípů (s)

HISTORIE

- » Tato postava tě přiměla vzít do ruky luk nebo kuši. Kdy to bylo? Čím tě přiměla?
- » Společně jste stáli proti přesile. Ona tě bránila, aby ti dala šanci provést extrémně obtížnou střelu, která vám zachránila život. Proti čemu jste bojovali? Podařila se ti někdy další taková střela?
- » Předháněli jste se a vzájemně hecovali k čím dál tím riskantnějším a efektnějším kouskům, až nakonec jedna tvá střela někoho zranila. Naštěstí ti pomohla se z toho vysekat. Co to bylo za nebezpečný kousek a jak ti pomohla?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Střelec začíná s jednou základní dovedností dle svého výběru.



ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

OBLÍBENÁ ZBRAŇ

Střelnou zbraň, kterou použiješ v alespoň dvou sezeních, můžeš pojmenovat a prohlásit za svou oblíbenou. Pokud si tuto dovednost vezmeš při tvorbě postavy, můžeš za svou oblíbenou prohlásit počáteční zbraň.

Oblíbená zbraň ti dává bonusy +1 na tah **BOJUJI** a +1 na zranění. Najednou můžeš mít jen jednu oblíbenou zbraň.

OSTROSTŘELEC

Dokážeš vystřelit šíp na neuvěřitelné vzdálenosti, v podstatě tak daleko, kam až dohlédneš. Na střelu ale potřebuješ klid - nemůžeš tedy střílet uprostřed bitevní vřavy nebo z lodi na rozbouřeném moři.

SMRTÍCÍ STŘELEC

Můžeš utratit jeden bod situace a zvýšit si o jedna zranění udělené v boji na dálku.

VŠECHNO JE PROJEKTIL

V podstatě cokoliv, co dokážeš zvednout a hodit, se v tvých rukách stává nebezpečnou vrhací zbraní se zraněním 2: vidličky, hrnce, polínka, karty...

HOUŽEVNATOST

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Úspěchy při boji na dálku se stejnými čísly na obou kostkách udělejí dvojnásobné zranění.



POKROČILÉ DOVEDNOSTI

SPECIÁLNÍ ŠÍPY

Kdykoliv si můžeš škrtnout jedny zásoby a vystřelit jeden z následujících speciálních šípů:

- » **Fosforka:** Vydává oslnivé barevné světlo.
- » **Hvízdák:** Během letu vydává uši drásající hlasitý pískot .
- » **Průrazný:** Ignoruje zbroj.
- » **Rybář:** Zahákne se a nepustí.
- » **Výbušný šíp:** Udílí zranění 4, hlasité, plošné.

STŘELECKÉ TRIKY

Dokážeš sestřelit jablko z hlavy, prostřelit eso vyhozené do vzduchu a další působivé kousky. Na takovou střelu ale potřebuješ klid.

Ve chvíli, kdy střlíš na neživý nebo nehybný cíl, máš bonus +2. Pokud se snažíš udělat trikem na někoho dojem nebo ho zastrašit, můžeš na tah **RNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT** hodit pomocí hbitosti.

RYCHLOSTŘELBA

Pokud máš klid na střelbu, dokážeš vypustit baráž mnoha střel za sebou. Taková střelba dává dvojnásobné zranění, při neúspěchu ti ale k běžným efektům navíc dojde munice.

PEVNÁ RUKA

Zvládáš střílet za běhu, na koni, na lodi, prostě kdekoliv a bez problémů. Dovednosti, které vyžadují klid na míření, zvládneš i v podmínkách rušného boje na zádech létající želvy uprostřed divoké bouře.

ZKUŠENÝ STŘELEC

Zvyš si nezdolnost o jedna. Na dovednost Smrtící střelec můžeš využít až 3 body situace.

SVĚTEC

Světec je spojením mezi bohy a materiálním světem. Šíří jejich slávu a koná v jejich jméně. Za to je mu propůjčena ochrana a schopnost konat zázraky.

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Jednoduché lněné roucho jedné barvy (zbroj 0)
- » Symbol víry (d)
- » Hůl (zranění 2)

HISTORIE

- » Po setkání s tebou se tato postava stala následovníkem tvého boha. Jak k tomu došlo?
- » Vidíš na této postavě znamení tvého boha. Jaké je to znamení? Ví o tom? Věří ti?
- » Zdál se ti prorocký sen možné budoucnosti, ve kterém figurovala tato postava. Jaké byly detaily toho snu? Ví ona postava o tvém snu?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Světec začíná s jednou základní dovedností dle tvého výběru.



VÍRA

Základem všech tvých dovedností a zdrojem tvé moci je pouto s nějakým božstvem nebo jiným mocnou bytostí, kterou uctíváš.

Po dohodě s vypravěčem si vyber vždy jednu možnost, nebo si vymysli vlastní:

Uctíváš: Hačimana / Ignise / Azuru / Martura...

Jeho doménou je: Vědění / umění / láska / oheň / život...

Tvá víra ti přikazuje: Zabíjet nemrtvé / sbírat knihy / léčit všechny zraněné / ochraňovat přírodu...

Tvá víra ti zakazuje: Odmítnout duel / vlastnit víc, než uneseš / spát pod střechou / mluvit...

BOŽÍ PŘÍZEŇ

Vytvoř si stupnici o deseti hexech, která symbolizuje, jak moc je ti tvůj bůh nakloněn – čím více prázdných hexů, tím větší přízni se těšíš.

Začínáš se třemi hexy prázdnými a sedmi plnými. Během tahu **TÁBOŘÍME** můžeš provést večerní modlitbu a sdělit svému bohu, jak jsi šířil jeho slávu a odmazat škrt za každou ze splněných následujících podmínek:

- » Za provedenou modlitbu.
- » Pokud jsi daný den neudělal nic, co odporuje tvé víře.
- » Pokud jsi vykonal čin, který tvá víra přikazuje.
- » Pokud jsi významně rozšířil slávu svého boha.

V průběhu hry nebo díky některým dovednostem můžeš získat od svého boha úkol. Po jeho splnění můžeš odmazat tolik škrtů víry, kolik měl úkol hodnocení.

Když v průběhu hry provedeš něco, co tvá víra zakazuje, škrtni si po dohodě s vypravěčem 1–3 víry. Pokud se někdy stane, že se ti

zaplní všechny hexy víry, ztratíš dovednosti světce. Pro jejich obnovení budeš muset ve jméně svého boha vykonat úkol s hodnocením alespoň 6, který tě v jeho očích očistí. Do té doby si nemůžeš odmazávat škrty jinými způsoby.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

MÁ VÍRA JE TVÁ SÍLA

Můžeš dotykem léčit vitalitu nebo odhodlání. Za každý vyléčený škrť si škrtni jednu víru.

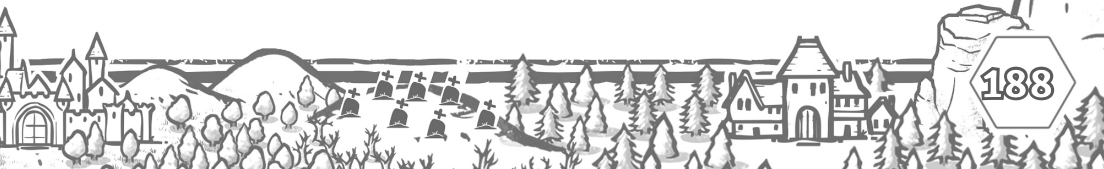
VÍRA MÁ MĚ OCHRÁNÍ

Dostáváš hex zbroje navíc. Po zaplnění můžeš tento hex znovu obnovit několikaminutovou modlitbou a škrtnutím jedné víry. Toto je možné opakovat i několikrát za den, maximálně ale jednou za scénu.

BOŽÍ RUKA

Kdykoliv můžeš zaškrtnout tři víry a vykonat malý zázrak, který odpovídá doméně tvého božstva. Na zázrak není třeba si házet. Fantazii se meze nekladou, mechanicky ale mají malé zázraky tyto limity:

- » Získáš o jedna vyšší stupeň úspěchu na právě provedeném hodu (Například z neúspěchu se stane částečný úspěch).
- » Získáš +5 k situaci.
- » Odstraníš lehký následek z libovolné postavy. Pokud by postava měla získat tento následek okamžitě znova (například **NEOHRABANÝ** kvůli těžké zbroji), stane se tak až na začátku další scény.
- » Dostane se ti odpovědi na libovolnou otázku týkající se domény tvého boha.



SILNĚ VĚŘÍCÍ

Tvé maximální odhodlání se zvyšuje o jeden hex. Tvé podivuhodné výsledky znamenají přímý zásah tvého božstva. Tvá akce je v takovém případě doprovázená viditelným projevem tvého boha. Akce je obzvláště působivá a přidává +1 k udělenému zranění (pokud to dává smysl) nebo +2 k situaci.

PROROCKÉ SNY

Během večerní modlitby si můžeš škrtnout jednu víru a nechat si zdát věštecké sny. Hoď si jednou desetistěnnou kostkou a odhal tak povahu svých snů:

- 1–2: Je ti odhaleno nebezpečí. Jednou během následujícího dne můžeš po obdržení zranění prohlásit, že tvůj bůh tě před tímto varoval a zranění ignorovat.
- 3–4: Tvé sny jsou zmatené a podivné. Popiš jednu scénu. Ta se může, ale nemusí, v následujících dnech stát. Ty v ní ale věříš.
- 5–6: Je ti vyjeveno místo, kde se má stát něco důležitého. Odhalí se ti neprozkoumaný hex nebo lokace na mapě s nastíněním, co se tam nachází. Zkušenost za objevenou lokaci ale dostaneš až v momentě, kdy dané místo navštívíš.
- 7–8: Jsou ti vyjevены nástrahy dalšího dne, všechna náhodná setkání další den začínáš automaticky s dobrou fikční pozicí a bonusem +2 k situaci. Vždy po hođu na setkání ti vypravěč nastíní, co se ve tvém snu objevilo.
- 9–0: Tvůj bůh má pro tebe úkol. Pokud již od něj nějaký úkol máš, dostaneš radu, jak postupovat kupředu.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

BOŽÍ VEDENÍ

Bůh směřuje tvé kroky. Během večerní modlitby si můžeš říct o božský úkol a určit jeho hodnocení. Najednou můžeš mít nejvýše dva božské úkoly.

Po splnění těchto úkolů jsi naplněn posvátnou silou, dle hodnocení úkolu.

Hodnocení 4+: Obnoví se ti odhodlání i vitalita na maximum.

Hodnocení 6+: Zmizí ti navíc i všechny lehké následky.

Hodnocení 8+: Tobě nebo někomu jinému zmizí těžký následek. Okamžitě můžeš zadarmo provést velký zázrak, a to i když nemáš danou dovednost. Tvé božstvo ti pravděpodobně vyhoví (viz dovednost Velký zázrak).

OBRACENÍ NA VÍRU

Můžeš strávit jednu hlídku kázáním v komunitě. Obracet na víru můžeš opakovaně, ale nejvýše jednou za týden. Hoď si **+srdnatost**:

Kompletní úspěch: Obrátil jsi část komunity na svou víru a ta ti nyní bude pomáhat, získáváš 2 dílky reputace.

Částečný úspěch: Obrátil jsi část komunity, i když sis tím vytvořil i pár nepřátel, získáváš 1 dílek reputace.

Neúspěch: Tvá kázání nejsou vítána, -1 dílek reputace.

BOŽÍ NÁDOBA

Škrtni si šest víry. Otevřeš své já svému bohu a ten do něj skrze tvou víru na jednu scénu vstoupí.

Získáváš +2 ke všem svým vlastnostem, pět hexů zbroje a tvé činy mají na svět mnohem větší dopad (+3 ke zranění, +3 při každém zvýšení situace, větší fikční efekt).



Bůh sám ale má své plány ve fyzickém světě a bude chtít tento moment využít. Skrze vypravěče ti sdělí, co chce, abys v rámci scény vykonal. Každé vybočení nebo dokonce nesplnění ti způsobí ohromnou fyzickou bolest a ztrátu vitality od 1 škrtu po dva hexy dle posouzení vypravěče a hráčů.

VELKÝ ZÁZRAK

Kdykoliv můžeš škrtnout šest víry a tvůj bůh se zjeví ve své fyzické podobě přímo před tebou, viditelný pro všechny.

Můžeš ho požádat prakticky o cokoli, co je v jeho moci a co se týká domény, kterou zastupuje, on ti ale nemusí vyhovět nebo může mít další podmínky a připomínky, záleží na jeho povaze a vašem vztahu.

SVATÝ MUŽ

Zvyš si srdnatost o jedna. I stejná lichá čísla na obou kostkách pro tebe znamenají podivuhodný výsledek a boží zásah.



ŠAMAN

Šamani mají vzácný dar vidět svět duchů a živlů, který se překrývá s tím naším. Díky tomu můžou rozmlouvat a uzavírat smlouvy s duchy přírody i živlů. Šamani jsou často vybaveni mnoha totemy, fyzickými manifestacemi uzavřených dohod, díky kterým můžou používat síly duchů kdekoliv a kdykoliv potřebují.

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Dýmka a pytlík půlnočního býlí (m)
- » Bubínek (s)
- » 3 velké svíce, každá v jiné barvě a s jinou vůní (3x m)

HISTORIE

- » Velký duch živlu tě požádal, ať s touto postavou cestuješ.
O jakého ducha šlo a proč tě o to požádal? Ví to daná postava?
- » Tato postava ti pomohla přežít poté, co se ti na sebe podařilo přivolat hněv živlů. Co živly rozzuřilo? Jak ti pomohla?
- » Tuto postavu doprovázel duch živlu a pořád se jí pletl pod nohy, tobě se ale podařilo duchovi domluvit nebo ho zahnat.
O jakého ducha šlo a proč sledoval danou postavu? Jak se ti ho podařilo přesvědčit?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Šaman začíná s dovedností Rozmlouvání s duchy.



DUCHOVÉ ELEMENTŮ

Skoro každá říčka, každý palouček, každý plamínek, vše, co pochází z lůna přírody nebo je projevem živlů, má svou esenci a svou duši.

Ve vzácných případech ale může vzniknout duch i z díla lidí, zvláště když je jim věnována výjimečná péče, otisknou se v nich extrémně silné emoce nebo se stanou centrem lidského života.

Jednání duchů je podřízené jejich přirozenosti a stáří. Prastaré hory jsou mocné, ale touží jen po nehybném majestátu a plynutí času je nad jejich chápání. Malé studánky zase mají prostoučké, slaboučké, ale živé a skotačivé duchy. Duchové luk a luhů jsou sotva schopni sebeuvědomění a nejvíc připomínají líná štěňátka.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

ROZMLOVÁNÍ S DUCHY

Když se soustředíš, dokážeš vycítit přítomnost okolních duchů živlů. Po krátkém, zhruba minutovém rituálu, s nimi dokážeš i navázat spojení.

Můžeš s nimi mluvit a žádat je o radu nebo o pomoc, ne všichni duchové ti ale budou nápomocní. Nikdo jiný tyto duchy nevidí.

Pokud se pomocí duchů snažíš získat nějaké informace, můžeš použít tah **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM** a k hodů přičíst srdnatost místo důvtipu.

PŘÍTEL ŽIVLŮ

Tvé provázání s říší duchů je natolik silné, že si tě duchové pamatují a sami od sebe tě můžou začít kontaktovat a žádat o pomoc nebo o radu.

Přidej jednotlivé živly k frakcím. Při vyjednávání se ti počítají bonusy za reputaci a za její zvýšení získá skupina zkušenosti.

TOTEMOVÝ DUCH

Můžeš s duchem uzavřít pakt a vytvořit totem, který ho bude symbolizovat. Totem je střední předmět a zabírá jeden slot v inventáři. Dokud máš totem u sebe, můžeš s duchem navázat kontakt bez ohledu na vzdálenost mezi vámi.

Kromě toho ale můžeš přímo využívat duchovu sílu a podle jeho povahy například podpalovat lesy, přivolávat déšť, pohnout zemí, a podobně.

Každý totem má jedny hexové hodiny, které znázorňují sílu pouta mezi duchem a totemem. Tyto hodiny se nedají obnovit a po jejich naplnění je pouto přerušeno a totem se zničí. Využití síly ducha oslabí vaše pouto o jeden dílek a vyžaduje hod :

- +nzd: Pokud chceš něco poškodit nebo zranit
- +lst: Pokud chceš někoho oklamat
- +srd: V ostatních případech

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Moc ducha se projevila a vyber 1:

- » Pouto se neoslabilo.
- » Projev je silnější, jako kdyby byl od o stupeň mocnějšího ducha.
- » Projev je nenápadný a není jasné, že ho zapůsobil šaman, vypadá přirozeně.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Moc ducha se projevila.

NEÚSPĚCH: Síla se neprojevila a vyber 1:

- 1–2: Tvá snaha má opačný efekt.
- 3–4: Škrtni si 1 – 3 odhodlání nebo vitality.
- 5–6: Objeví se nová komplikace.
- 7–8: Ohrožíš totemového ducha.
- 9–0: Tvá snaha pobouří místní duchy.



Duchové se dělí do tří kategorií v závislosti na jejich síle:

Malí duchové stromů, kamenů a ohňů jsou často zvědaví a hraví a přemluvit je k poutu je snadné. Jejich moc je ale omezená. Zvládnou pohnout zhruba s metrem krychlovým svého živlu, zranit jeden cíl za dva nebo zvýšit situaci o tři.

Starší duchové lesů, jezer nebo vichrů vyžadují často větší přemlouvání a mnohdy není snadné je najít. Dokážou ale zranit plošně za tři, odpovídat na dvě otázky, zvýšit situaci o pět nebo hýbat zhruba s padesáti metry krychlovými svého živlu.

Velcí duchové hor, oceánů a tornád jsou vzácní. Není snadné je najít a ještě těžší je s nimi mluvit. Jejich moc ale nemá hranic a je jen na vaší úmluvě, jak velkou část ti propůjčí.

SPŘÍZNĚN S ŽIVLY

Je pro tebe snazší najít a přemluvit duchy živlu. Pokud během tahu **LOVÍME A PÁTRÁME** vybereš něco užitečného, najdeš malého ducha, úspěšně s ním vytvoříš pouto a získáš jeho totem.

Pokud máš s duchy nějakého živlu reputaci jedna a vyšší (viz dovednost Přítel živlů), můžeš stejným způsobem uzavřít pouto se starším duchem.

ZOCELENÝ ŠAMAN

Tvé maximální odhodlání se zvyšuje o jeden hex. Dokážeš navázat spojení s duchy už po několika vteřinách soustředění.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

RITUÁLNÍ TRANS

Pomocí hub, tabáku nebo dalších látek dokážeš uvést kohokoliv do transu, takže může také rozmlouvat s duchy.

SPOJENÍ DUŠÍ

Pokud se ti podaří uzavřít pouto s nějakým velkým duchem, můžeš místo výroby klasického totemu provázat vaše duše. Připíš ducha mezi frakce a založ pro něj hodiny reputace.

S duchem můžeš od této chvíle kdykoliv mluvit a v závislosti na své povaze a vašem vztahu se ti bude snažit radit a pomáhat.

Spojení je čistě duchovní, a tak nevyžaduje žádnou fyzickou reprezentaci. Můžeš ho využívat jako klasický totem, ale místo hodin používáš hodiny reputace.

Spojení duší můžeš provést pouze jednou za život. Propojení je trvalé a ukončit jej může pouze smrt šamana nebo ducha.

Spojení ti v závislosti na reputaci dává následující bonusy:

Reputace alespoň 0: Ve chvíli, kdy ti padnou stejná čísla na kostkách, ti duch živlu přispěchá na pomoc a posílí úspěch, nebo zmírní dopad neúspěchu.

Reputace alespoň +1: Jednou za scénu můžeš pomocí živlu zabránit svému zranění nebo ztrátě situace (pokud to dává fikčně smysl).

Reputace +2: Daný živle tě nemůže zranit. Ve vodě se neutopíš; padající skála pukne tak, aby tě nezasáhla; plameny tě jen neškodně olizují.

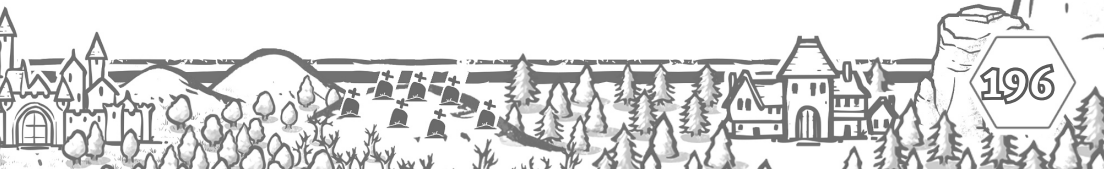
DŮVĚRA ŽIVLŮ

Stačí ti krátké soustředění a odhalíš, kde se nachází nejsilnější duch v dohledu.

Pokud nemáš u daného živlu zápornou reputaci, všichni duchové tě vždy rádi nasměrují k nejbližšímu velkému duchovi.

Velcí duchové tě vždy alespoň vyslechnou (i se zápornou reputací) a při libovolném vyjednávání s živly se ti bonus za reputaci započítá dvakrát.

Jednou za den můžeš získat od duchů odpověď na libovolnou otázku z tahu **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM**, aniž by sis musel házet.



CHODEC MEZI SVĚTY

Můžeš požádat staršího ducha, jehož totem vlastníš, aby ti otevřel bránu mezi světy. Touto branou pak můžeš projít do světa duchů a kohokoliv vzít s sebou.

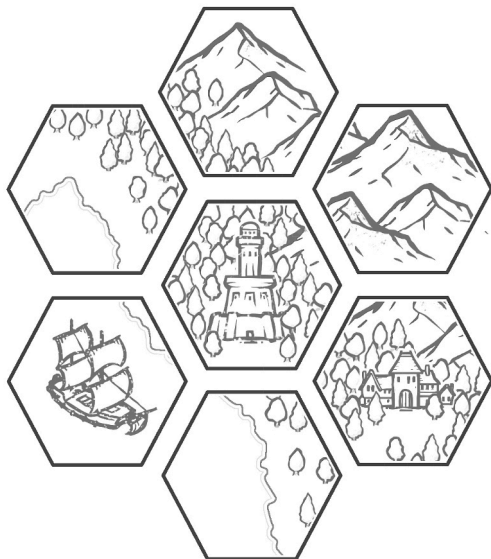
Svět duchů je nebezpečný. Je to svět za světem, svět idejí, svět mnoha divů a magie. Žije v něm mnoho tvorů zrozených z přírody, z emocí i z mnohem divnějších věcí. Jsou to často tvorové bez lidské morálky s vlastními podivnými touhami a cíli.

Je to ale stále odraz našeho světa a každá změna, kterou zde provedeš se promítne i do běžné reality.

Svět duchů navíc nekopíruje běžnou topografii a tak se dá využít jako nebezpečná zkratka mezi vzdálenými místy.

ZKUŠENÝ ŠAMAN

Zvyš si srdnatost o jedna. Tvé totemy jsou menší, počítají se jako standardní předmět a zabírají pouze třetinu slotu.



ŠERMÍŘ

Mistr boje. Se svou oblíbenou zbraní vládne bojišti i soubojovým arénám. Není lepšího druhu do bojové vřavy a zároveň horšího nepřítele.

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

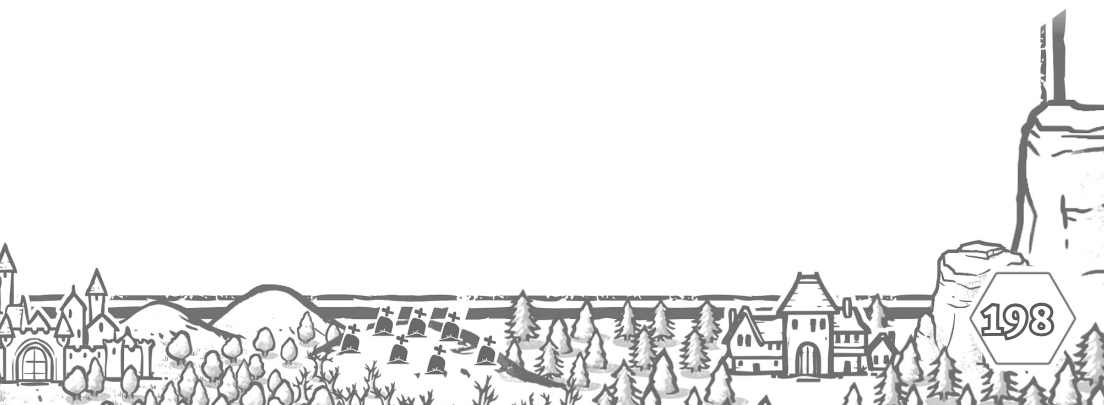
- » Meč / rapír / šavle / jiná jednoruční zbraň (zranění 2)
- » Puklér (zbroj 1)
- » Kožená zbroj (zbroj 1)

HISTORIE

- » Tato postava přijala tvou výzvu na duel, načež jste se spřátelili. Jaká byla záminka k onomu duelu a kdo jej vyhrál?
- » Věnovala ti zbraň, kterou nyní používáš. Proč ti ji dala a jaká je její historie?
- » Byla u toho, když poprvé někdo zemřel tvou rukou. Proč tam byla? Kdo byl tvůj soupeř?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Šermíř začíná s jednou základní dovedností dle tvého výběru.



ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

OBLÍBENÁ ZBRAŇ

Chladnou zbraň, kterou požíješ v boji během alespoň dvou sezení, můžeš pojmenovat a prohlásit za svou oblíbenou. Pokud si tuto dovednost vezmeš při tvorbě postavy, můžeš za svou oblíbenou prohlásit počáteční zbraň.

Oblíbená zbraň ti dává bonusy +1 na tah **BOJUJI** a +1 na zranění. Najednou můžeš mít jen jednu oblíbenou zbraň.

SMRTÍCÍ PŘESNOST

Můžeš utratit jeden bod situace a zvýšit o jedna zranění udělené v boji na blízko.

DUELANT

Znáš všechny rituály spojené s výzvami k duelu. Dokážeš kohokoliv vyzvat na souboj tak, aby odmítnutí bylo známkou absolutní slabosti.

Během duelů máš +1 na zásah. Čas od času si na tobě někdo pokusí udělat jméno a vyzve tě.

FINTA

Když **POMÁHÁŠ** tím, že provádíš klamný útok, odzbrojuješ nebo zatlačuješ protivníka, máš bonus +1 a při úspěchu zvýšíš situace o další 2.

HOUŽEVNATOST

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Úspěch na boj zblízka se stejnými čísly na obou kostkách dává dvojnásobné zranění.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

PŘEHLED O BOJIŠTI

Pokud se během tahu **POUŠTÍME SE DO BOJE** postavíš nepříteli tváří v tvář, máš automaticky kompletní úspěch. Při boji můžeš využít situaci až po hodů.

ZABIJÁK

Vyber si jeden druh nepřítele: Zlobři / zločinecký syndikát Toshiji / Orleané / jiné...

Jsi pověstný jejich zabíjením a viditelně nosíš jejich trofeje. Často ti chodí zakázky na jejich odstranění a daná skupina tě nenávidí. Pokud není reputace tvé družiny u této frakce záporná, okamžitě klesne na -1.

Při všech interakcích s touto skupinou dostáváš bonus +2 na nezdolnost a +1 na zranění

AGRESIVNÍ BOJOVNÍK

V boji můžeš využívat vitalitu místo situace. Při využití smrtící přesnosti můžeš škrtnout vitalitu a situaci zároveň a zvýšit tím zranění celkem o tři. Kdykoli si můžeš škrtnout dvě vitality a získat převahu v boji.

SEHRANÍ PARTÁCI

Pokud po tvém boku bojuje postava, se kterou jste společně prožili alespoň dvě sezení, získává při boji na blízko +1 k zásahu +1 na zranění.

ZKUŠENÝ ŠERMÍŘ

Zvyš si nezdolnost o jedna. Můžeš mít až tři oblíbené zbraně. Tvá dovednost zabiják se může vztahovat na dvě různé skupiny.



VYVOLÁVAČ

Nadaní jedinci, kteří dokážou promítnout svou duši mimo tělo a dát jí hmotnou podobu a samostatnost. Vyvolávání je úžasné a všestranné umění, jeho provozovatelé jsou ale často velmi zranitelní.

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Náhrdelník s drahokamem, ve kterém víří mlha (d)
- » Pevné oblečení plné záplat, s vycpaným kabátcem (zbroj 1)
- » Sbíрка kreseb fantastických bytostí (s)

HISTORIE

- » Tato postava našla tvé bezvládné tělo v momentě, kdy tvá duše omylem vyletěla ven. Co s ním provedla? Jak se ti povedlo se vrátit?
- » Lapila jednu z tvých bytostí takovým způsobem, že se ti nepodařilo vtáhnout ji zpět do sebe. Jak ji zajala? Co bytost v tu chvíli dělala? Jakou cenu si řekla za její propuštění?
- » Tvé bytosti často vyhledávají její přítomnost, pokud jim to tvé příkazy nezakazují. Čím je přitahuje? Co si o tom myslí a jak na ně reaguje?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Vyvolávač začíná s dovednostmi Promítání duše.



ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

PROMÍTÁNÍ DUŠE

Dokážeš vzít kus své duše, promítnout ho mimo své tělo, dát mu tvar a nechat ho jednat.

Takto vyvolaná bytost je plně hmotná a dokáže při svém stvoření nabrat libovolnou podobu. Může vypadat jako pavouk s okem místo těla, jako běžný pes nebo jako chodící strom. Stále ale jde jen o éterickou hmotu obalenou tvou vůlí, takže i když bude tvá duše vypadat jako had, tak nebude jedovatá. Bude se ale moci protáhnout malou skulinkou.

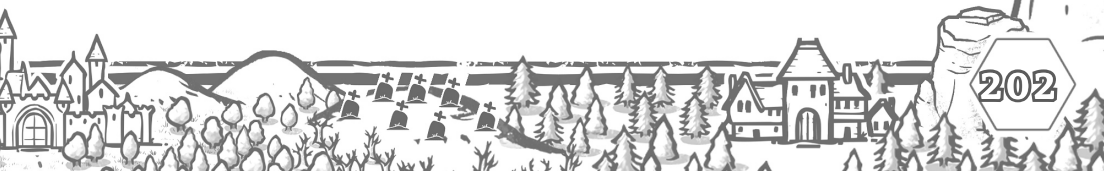
PRO BYTOSTI PLATÍ NÁSLEDUJÍCÍ OMEZENÍ:

- » Dokážeš udržovat jen jednu bytost najednou.
- » Vyvolaná bytost může být maximálně stejně velká jako ty.
- » Bytost se na konci scény rozplyne.
- » Bytost nemůže létat.
- » Bytost stále potřebuje dýchat vzduch.
- » Kromě tebe nedokáže bytost napodobit žádnou konkrétní existující bytost. Může tedy vypadat jako pes nebo nějaký půlčik, ne ale jako pes hejtmana Zajdy nebo hostinský Jalovec.

Za vyvolanou bytost stále hraješ ty, jako hráč a v praxi tedy máš pro danou scénu dvě postavy najednou. Bytost vždy poslouchá tvé příkazy a jedná ve tvém nejlepší zájmu (pokud se to neprotiví rozkazům).

Vyvolaná bytost má ale stále vlastní vědomí a je plně samostatná. Nemáš s ní telepatii ani sdílenou mysl a musíte spolu komunikovat běžnou řečí.

Ve chvíli, kdy bytost přestane z jakéhokoliv důvodu existovat, tak její esenci vtáhneš zpět do sebe a získáš všechny její vzpomínky a vjemy.



Vyvolaná bytost má jen jednu z pěti základních vlastností (nezdolnost, hbitost...) a může konat jen činnosti, které pod ni spadají. To znamená, že bytost s nezdolností může bojovat, může zastrašovat, ale nedokáže se plížit, respektive její plížení je automaticky neúspěšné.

Vyvolání bytosti nijak nesnižuje ani jinak neovlivňuje tvé vlastnosti.

Vyvolaná bytost nemá svou vlastní vitalitu, veškeré zranění jdou rovnou do tvého odhodlání (je jedno zda jde o zranění fyzická nebo psychická).

Svou bytost můžeš kdykoli vtáhnout zpět do sebe, ať už je kdekoliv. Může se pokusit ji takhle vtáhnout do sebe dřív, než dostane nějaké zranění, pak záleží na dohodě s vypravěčem, zda je úspěch automatický, nebo je to už tah **ČELÍM NEBEZPEČÍ**. Bytost sama návrat iniciovat nemůže.

Pokud chceš vyvolávat, hoď si +vlastnost zamýšlené bytosti.

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Bytost je úspěšně vyvolaná a její vlastnost je o 2 vyšší než tvá.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Bytost je úspěšně vyvolaná a její vlastnost je stejně vysoká jako tvá.

NEÚSPĚCH: Vyvolání bytosti se nezdařilo a vyber 1:

- 1–2: Škrtni si tři odhodlání.
- 3–4: Všichni v okolí si škrtnou jedno odhodlání.
- 5–6: Tvá duše se odhalí duchům a démonům a přiláká jejich pozornost.
- 7–8: Tvá duše zabloudí mimo tvé tělo.
- 9–0: Zhmotní se tvé noční můry nebo tvůj strach.

LEHKÁ DUŠE

Bytosti, které vyvoláš přes hbitost, mohou létat, pokud mají příslušnou anatomii.

ASTRÁLNÍ TĚLO

Umíš vypudit svou duši ven ze svého těla a prozkoumávat okolí jen jako astrální duch.

Jako astrální duch nedokážeš interagovat s hmotnými objekty, zato umíš procházet zdmi a mluvit s nehmotnými bytostmi, které jsou jinak ve vašem světě neviditelné, například s přízraky, démony nebo duchy žvlů. Tito tvorové ale nemusejí být přátelští a mohou tvé astrální tělo napadnout.

Astrální tělo se dokáže vzdálit až 50 metrů od těla fyzického. To zatím bezvládně leží a na nic nereaguje.

ODOLNÁ DUŠE

Vyvolaná bytost vydrží až do konce hlídky.

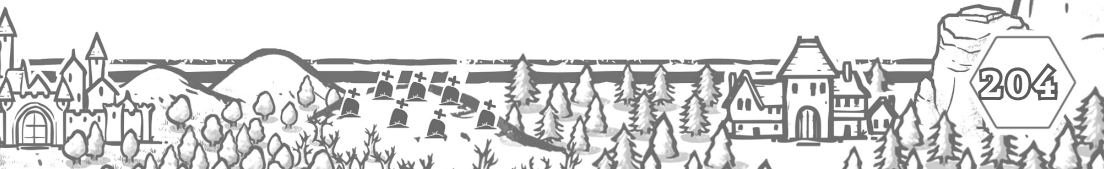
ZKUŠENÁ DUŠE

Tvé maximální odhodlání se zvyšuje o jeden hex. Tebou vyvolané bytosti mají jeden hex zbroje, který se nedá nijak opravit, ale obnoví se po každém vyvolání.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

SKRYTÝ POTENCIÁL

Vyber si ze tří různých svitků povolání krom vyvolávače tři různé základní dovednosti – z každého jednu. Kdykoli vyvoláš nějakou bytost, můžeš jí jednu z těchto dovedností přiřadit a ona ji bude moci běžným způsobem využít. Ty ovšem tyto dovednosti používat nemůžeš.



DOKONALÁ KOPIE

Pokud máš k dispozici tělesnou část nějaké bytosti (dráp, nehet, oko, vlas...), dokážeš vyvolat její přesnou kopii i s jejími manýry, ale bez jejích vzpomínek.

Kopii můžeš vytvořit z čehokoliv bez ohledu na stáří dané tělesné části.

POZŘENÁ ESENCE

Když sníš čerstvé srdce nějakého tvora, pojmeš do sebe část jeho esence, kterou pak můžeš propůjčovat svým vyvolávaným bytostem.

Bytost s takovouto esencí musí mít alespoň prvky vzhledu původního tvora a dokáže buď přímo použít nějaký jeho tah, nebo má jinou jeho schopnost (například imunitu na oheň apod.).
Details dohodni se svým vypravěčem.

Najednou v sobě takto udržíš maximálně tři esence. Pokud chceš přijmout novou, musíš si nejdříve škrtnout jednu ze stávajících.

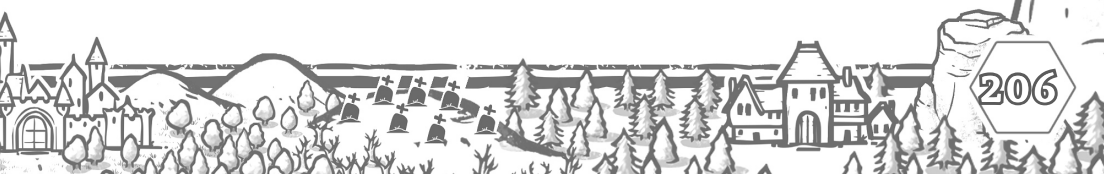
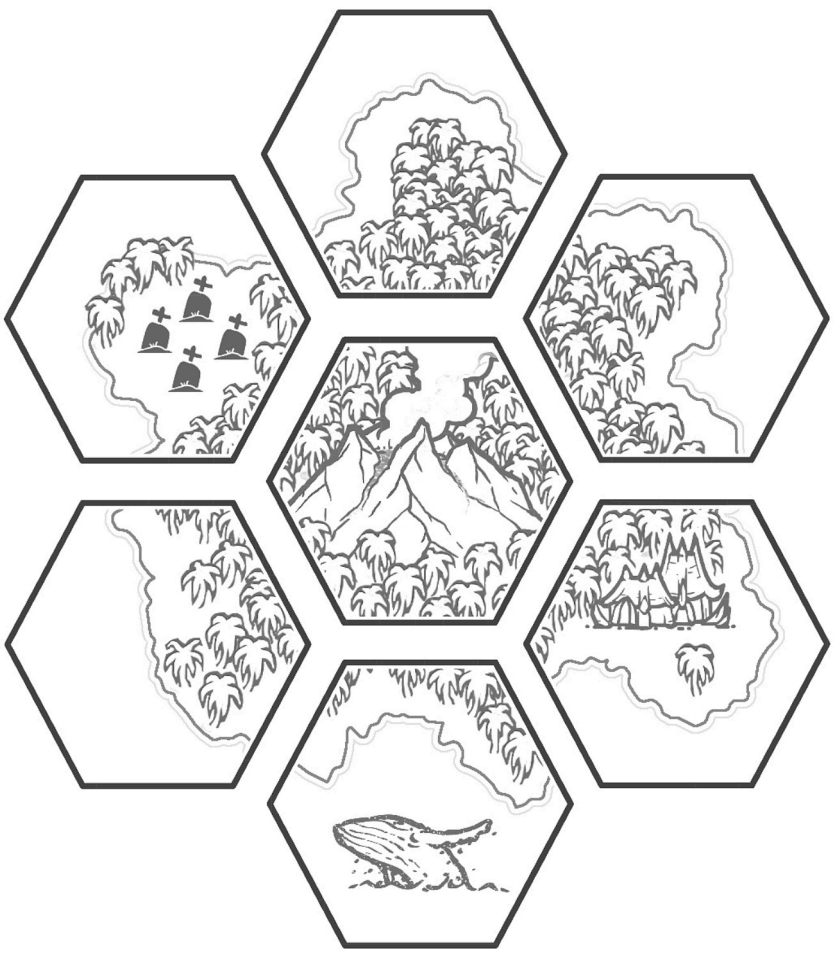
ROZDROBENÁ DUŠE

Dokážeš udržovat až dvě bytosti najednou.

OBŘÍ DUŠE

Zvyš si libovolnou vlastnost o jedna. Tebou vyvolané bytosti mohou být až dvakrát tak velké jako ty.





SVITKY SPOLEČNÍKŮ



JAK FUNGUJÍ SPOLEČNÍCI

Společníci fungují jako tvá prodloužená ruka. Popisuješ co dělají, vypravěč ti sděluje, co vidí a hážeš si za ně, když aktivují nějaký tah.

Mají vlastní sadu vlastností, často ale ne celou. Například chybějící nezdolnost znamená, že nejsou schopni útočit, zastrašovat nebo vyrážet dveře. Respektive můžou se o to pokoušet, ale jejich akce nemají žádný dopad. Můžeš na jejich tahy využívat situaci jako normálně, tvé vlastní dovednosti ale hod nijak neovlivňují.

Společníci nemají odhodlání a vitalitu, ale jen jednu společnou stupnici výdrže, kterou si proškrtávají při jakémkoliv zranění.

Ve chvíli, kdy společníkům dojde výdrž, jsou vyřazení do konce sezení a vrátí se až v tom dalším. Také se jedna jejich vlastnost trvale sníží o jedna. Když vlastnost klesne na nulu, tak umírají.

Jeden hex výdrže se společníkům obnoví vždy během tahu **TÁBOŘÍME**, bez ohledu na jeho úspěch či neúspěch.

Společníci začínají s jednou dovedností, za své zkušenosti jim můžeš dokupovat další – každá stojí jeden hex.

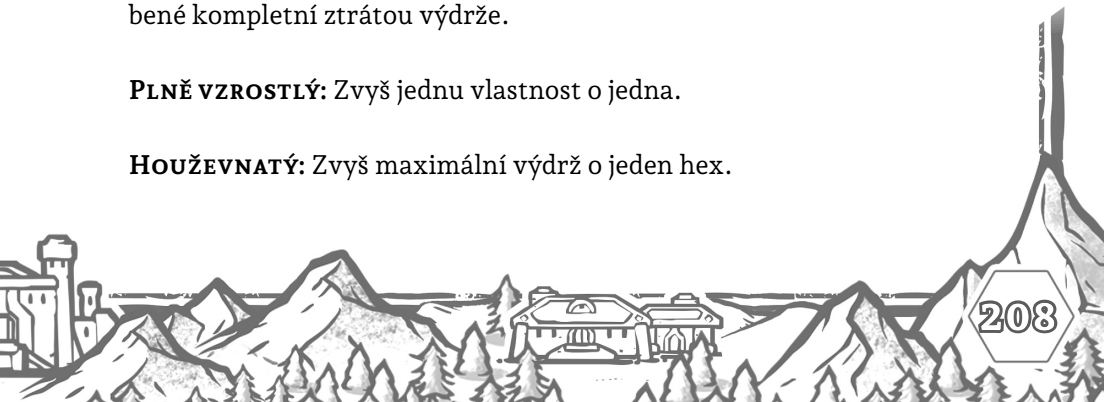
SPOLEČNÉ DOVEDNOSTI SVITKŮ

Kromě tří dovedností uvedených na jejich svitku jim můžeš koupit i tyto (každou ale jenom jednou):

TUHÝ KOŘÍNEK: Můžeš vrátit zpět až dvě snížení vlastnosti způsobené kompletní ztrátou výdrže.

PLNĚ VZROSTLÝ: Zvyš jednu vlastnost o jedna.

HOUŽEVNATÝ: Zvyš maximální výdrž o jeden hex.



DUCH VODY

Roztomilý duch, který se zvládne probublát jakoukoliv mezerou, pohltit drobné předměty a klokotavě rozjímat. Pouze ty ho vidíš a dokážeš s ním mluvit.

Vyber si jednu z možností, nebo si vymysli vlastní:

Jméno: Blumba, Klouba, Lobouch...

Vzhled: Modrá koule, probublávající louže, rotující kapka...

Zvláštnost: Rád se pohybuje po libovolném psaném textu, náhodně vybublává děsivou melodii, občas mu kousek zamrzne...

VLASTNOSTI

Nezdolnost: 4

Hbitost: 6

Lstivost: 5

Výdrž: 2 hexy

DOVEDNOSTI

KOUZLO ELEMENTU: Duch se naučí jedno vodní kouzlo, které může za škrt výdrže kdykoliv seslat s automatickým úspěchem.

MOC VODY: Duch nabude na síle, stane se viditelným i pro ostatní a zvládne manipulovat s většími a těžšími objekty. Jedna z jeho vlastností se zvýší o jedna a maximální výdrž se zvýší o jeden hex.

ŠUP DO VODY: Dokáže v sobě rozpustit a zase dát dohromady libovolný předmět až střední velikosti. Díky tomu může protáhnout meč skrze klíčovou díрку nebo propašovat do vězení šperhák.

DUCH VZDUCHU

Neposedný duch, který zbožňuje pohazování s malými předměty, víření listí a skotačení. Pouze ty ho vidíš a dokážeš s ním mluvit.

Vyber si jednu z možností, nebo si vymysli vlastní:

Jméno: Sífa, Půrka, Flík...

Vzhled: Miniaturní tornádo, mihotání vzduchu, zvířený prach...

Zvláštnost: Miluje víření v trávě, vždy rozhází všechno listí v okolí, rád poletuje kolem obličeje...

VLASTNOSTI

Nezdolnost: 4

Hbitost: 6

Lstivost: 5

Výdrž: 2 hexy

DOVEDNOSTI

KOUZLO ELEMENTU: Duch se naučí jedno vzdušné kouzlo, které může za škrt výdrže kdykoliv seslat s automatickým kompletním úspěchem.

MOC VZDUCHU: Duch nabude na síle, stane se viditelným i pro ostatní a zvládne manipulovat s většími a těžšími objekty. Jedna z jeho vlastností se zvýší o jedna a maximální výdrž se zvýší o jeden hex.

MIHOTÁNÍ VZDUCHU: Duch dokáže napodobit vzhled libovolného předmětu do velikosti skříně. Stále ale není hmotný.



IMAGINÁRNÍ PŘÍTEL

Neviditelný a nehmotný společník, kterého máš už od dětství, ale který je v poslední době čím dal skutečnější. A dokonce zvládne pohybovat drobnými předměty. Stále ho vidíš jen ty, ale slyší a cítí ho všichni.

Vyber si jednu z možností, nebo si vymysli vlastní:

Jméno: Růžek, pan Princezna, Gerta, paní Klokotalka...

Vzhled: Zelený chlupáč se zobákem, mluvící kaktus s knoflíky místo očí, kovová duhová slepice...

Zvláštnost: Rád shazuje klobouky, napodobuje zpěv ptáků, schovává se ti pod košili...

VLASTNOSTI

Nezdolnost: 1

Hbitost: 4

Lstivost: 8

Výdrž: 2 hexy

DOVEDNOSTI

PŘEDSTAVIVOST DÁVÁ KŘÍDLA: Tvůj imaginární přítel umí létat.

ILUZORNÍ PŘÍTEL: Tvůj imaginární přítel může sloužit zároveň jako kotva a ulita na celou hlídku, aniž by to stálo jakékoliv zásoby.

IMAGINÁRNÍ MONSTRUM: Tvůj přítel se dokáže na malou chvíli zjevit jako ohromné monstrum a pokusit se skrze svou lstivost někoho zastrašit. Monstrum je ale stále nehmotné.

LASIČKY

Dvojce zvědavých a neposedných sourozenců. Mají podlouhlá těla s drobnýma nožičkama a dohromady váží sotva půl kila.

Vyber si jednu z možností, nebo si vymysli vlastní:

Jméno: Kodo a Podo, Mína a Mona, Šmíra a Štoura...

Vzhled: Bílá hvězda na čele, zářivě rezavý kožíšek, náprsenka ve tvaru písmene A...

Zvláštnost: Nedokážou odolat vajíčkům, rády spinkají v náhodných kapsách, počůrávají nesympatické tvory...

VLASTNOSTI

Nezdolnost: 3

Hbitost: 6

Lstivost: 8

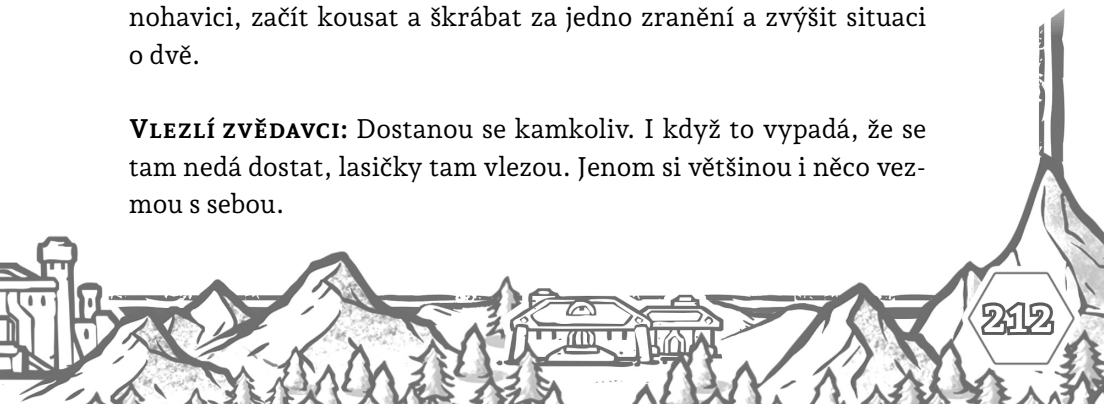
Výdrž: 2 hexy

DOVEDNOSTI

MALÍ ZLODĚJČICI: Pokud se snaží odněkud něco ukrást, můžou využít situaci až po hodu.

V NOHAVICI: Lasičky můžou nově zraňovat za 1. Kdykoliv můžou **ČELIT NEBEZPEČÍ** skrze lstivost, ocitnout se v cizím rukávu nebo nohavici, začít kousat a škrábat za jedno zranění a zvýšit situaci o dvě.

VLEZLÍ ZVĚDAVCI: Dostanou se kamkoliv. I když to vypadá, že se tam nedá dostat, lasičky tam vlezou. Jenom si většinou i něco vezmou s sebou.



Pes

Nejlepší přítel člověka už od počátku věků, roztomilý mazek i lítá šelma.

Vyber si jednu z možností, nebo si vymysli vlastní:

Jméno: Grax, Tesák, Pušta...

Vzhled: Statný vlčák, masivní černý dobrman, zavalitý bernardýn...

Zvláštnost: Každé ráno tě budí poslintáním, štěká na všechny veverky, ve spánku strašně prdí...

VLASTNOSTI

Nezdolnost: 5

Hbitost: 6

Srdnatost: 5

Výdrž: 3 hexy

Zranění: 2

DOVEDNOSTI

HLÍDAČ: Vždy tě štěkotem upozorní na blížící se nebezpečí, pokud dává smysl, aby ho ucítil. Jen je nešťastný v místech se spoustou hluku a pachů.

LOVEC: Každý tah **TÁBOŘÍME** prováděný ve volné přírodě ti donese jedny zásoby.

NEJLEPŠÍ PŘÍTEL: V boji ti pomáhá a zvyšuje tvé zranění o jedna. Při neúspěchu je ale možné, že bude zraněn místo tebe. Ve chvíli, kdy máš utržit smrtelnou ránu, tě zaštití úmyslně.

SOKOL

Dlouhá špičatá křídla a krátký ocas, který se ke konci zužuje, z něj dělají nejrychlejšího tvora v přírodě.

Vyber si jednu z možností, nebo si vymysli vlastní:

Jméno: Oskar, Kebule, Cyril...

Vzhled: Téměř bílé peří, šedohnědá křídla, neposedná očka...

Zvláštnost: Nedokáže chvíli v klidu sedět, časté drsné skřehotání, prohrabuje se ti zobákem ve vlasech...

VLASTNOSTI

Nezdolnost: 3

Hbitost: 7

Výdrž: 3 hexy

Zranění: 2

DOVEDNOSTI

VYCVIČEN PRO BOJ: Malé kovové drápky mu zvyšují zranění na 3, dokáže útočit svou hbitostí.

OČI VE VZDUCHU: Během tahu **LOVÍME A PÁTRÁME** nebo **PROZKOUMÁVÁME** získáváš díky svému sokolovi bonus +2.

RYCHLÝ LETEC: Zvládne rychle vletět do místnosti a něco malého z ní odnést, nebo v ní naopak něco zanechat.



TYGR

Největší kočkovitá šelma a vrcholný predátor. Charismatický lovec, jehož pouhá přítomnost vzbuzuje respekt.

Vyber si jednu z možností, nebo si vymysli vlastní:

Jméno: Rajah, Sherha, Drápek...

Vzhled: Zářivě modré oči, tmavé a široké pruhy, mohutné a husté licousy...

Zvláštnost: Miluje koupání a plavání, poškrábe co může, nevdá ani hlásku...

VLASTNOSTI

Nezdolnost: 6

Hbitost: 6

Srdnatost: 5

Lstivost: 6

Výdrž: 6 hexů

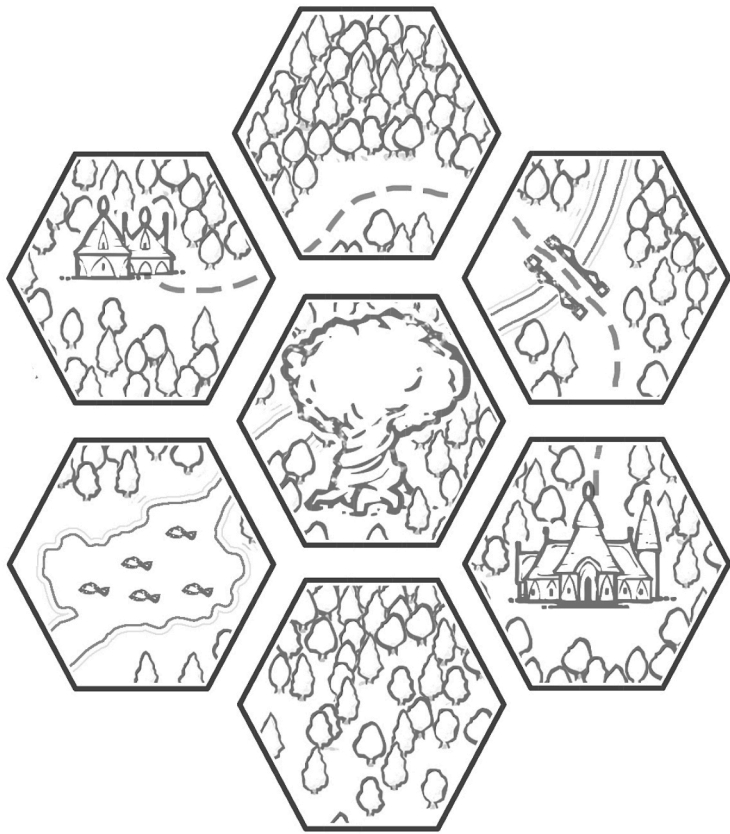
Zranění: 4

DOVEDNOSTI

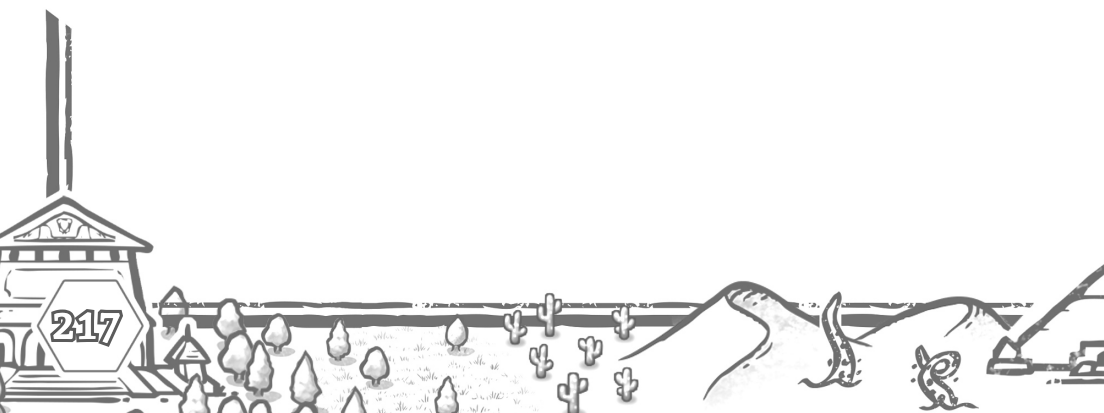
KRÁL DIVOČINY: K tygrovi si netroufne přiblížit se žádné běžné divoké zvíře.

TYGŘÍ POSTROJ: Tvůj tygr zvládne nosit dalších šest slotů inventáře, aniž by mu to jakkoli vadilo.

OSAMĚLÝ LOVEC: Tygr dokáže bez problému (a bez hodu) stopovat v podstatě jakoukoliv kořist takřka jakkoliv dlouho.



SVITKY VYPRAVĚČŮ



ZÁSADY VYPRAVĚČE

Rolí vypravěče, tvou rolí, je hrát svět. Vytvářet okolí hráčských postav a vymýšlet, jak bude reagovat na jejich činy. Zní to složité a je to často náročnější než role běžného hráče, ale ne až o tolik, takže se toho rozhodně neboj. Navíc těchto pár zásad ti pomůže ze hry vytěžit maximum.

FIKCE NA PRVNÍM MÍSTĚ

Základem hry je konverzace, která se řídí obecnými pravidly a obecnými tahy. Tato pravidla ale nejsou absolutní pravdou, kterou se musíš za každou cenu řídit.

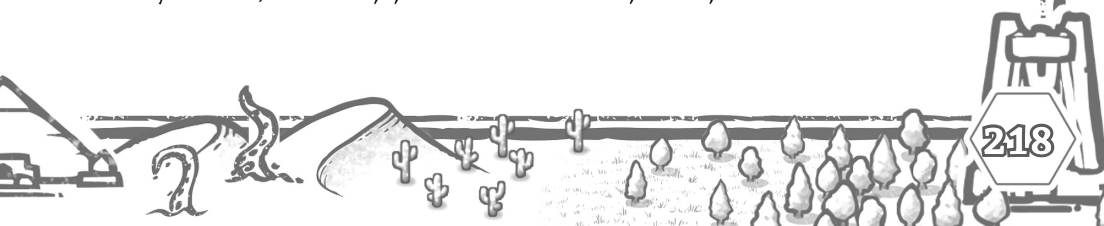
Nad obecnými pravidly stojí hráčské schopnosti a dovednosti. Pokud jejich svitek říká něco jiného než obecná pravidla, hráči mají přednost.

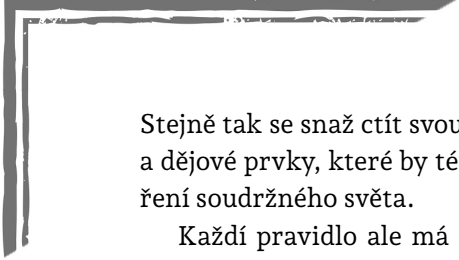
Nad tím vším je ale fikce a váš společný příběh. Pokud vám nějaká hráčská dovednost nebo obecný tah říká něco, co úplně neseďí na situaci ve vašem ději a fikci, neváhejte a ohněte, zlomte a upravte cokoliv, co zrovna potřebujete.

Často se během hry bude stávat třeba následující: Tah říká že následek neúspěchu je takový a takový. Z fikce by ale dávalo smysl něco úplně jiného. Nedělej si z toho vůbec vrásky. Pokud se u stolu shodnete, že pro tenhle konkrétní případ dává smysl to řešit jinak, tak to tak vyřešte.

VYTVOŘ SOUDRŽNÝ A UVĚŘITELNÝ SVĚT

Improvizace je super a Svitky ji podporují, jakmile je ale něco odehrané, tak to platí a je třeba na tom stavět. Pokud jednou řekneš, že všechna jablka jsou jedovatá, tak to tak je. Buď konzistentní. K dobré hře patří to, že hráči jsou schopni předvídat následky svých činů, což dělá jejich rozhodování zajímavější a těžší.





Stejně tak se snaž ctít svou přípravu. Nevnášej do hry komplikace a dějové prvky, které by této přípravě protiřečily, ztíží ti to vytváření soudržného světa.

Každí pravidlo ale má výjimky. Občas tě během hry napadne něco mnohem lepšího, než co máš nachystané z přípravy. Neboj se použij to. Nebo když něco opomeneš, tak se zbytečně nevracej a neopravuj hru, nech ji plynout. Jen si po hře na chvíli sedni, zapracuj nová fakta a uprav svět tak, aby dávalo smysl.

NEPLÁNUJ DOPŘEDU

Svitky hrdinů fungují nejlépe, když hráče vypustíš na své pís-koviště, popostrčíš je kupředu nějakou zápletkou nebo háčkem a pak už je necháš dělat, co se jim zachce.

Nachystej si důležité nehráčské postavy, jejich motivace a povahy. Vymysli konflikty. Vytvoř si zajímavé a fantastické lokace. Jak na to si můžeš přečíst v kapitole Tvorba hexcrawlů.

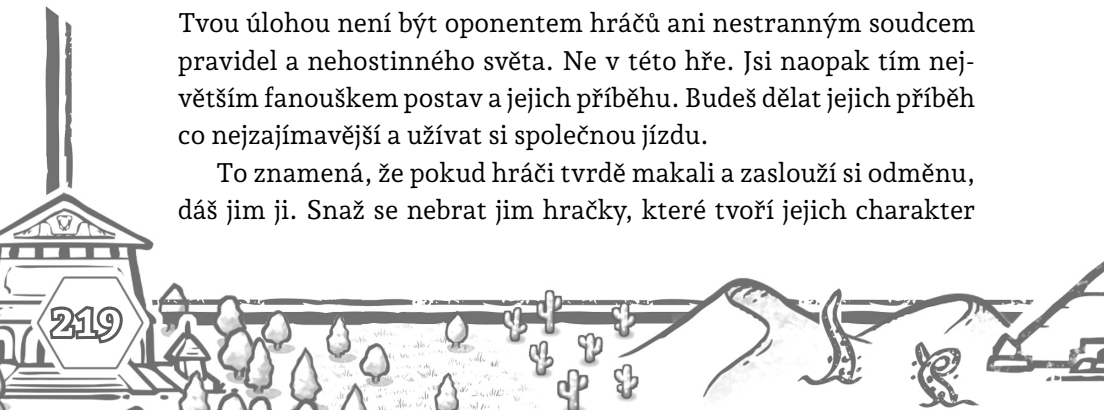
Rozhodně neplánuj sekvenci událostí, souslednost scén nebo výsledky jednotlivých akcí. Krása struktury tahů a nastavených čísel na přehození je v tom, že poskytují rovnováhu mezi hráčskou agendou a divokostí kostek, které mohou celý děj zatáhnout novým a nečekaným směrem.

I ty se nech překvapovat dějem. Tvoje příprava by měla být co nejvolnější a nesvazovat tě konkrétním plánem, aby bylo možné reagovat na nápady hráčů, a zároveň se jí držet. Svitky tak budou lepší a zábavnější hrou pro všechny.

BUĎ FANOUŠKEM HRÁČŮ

Tvou úlohou není být oponentem hráčů ani nestranným soudcem pravidel a nehostinného světa. Ne v této hře. Jsi naopak tím největším fanouškem postav a jejich příběhu. Budeš dělat jejich příběh co nejzajímavější a užívat si společnou jízdu.

To znamená, že pokud hráči tvrdě makali a zaslouží si odměnu, dáš jim ji. Snaž se nebrat jim hračky, které tvoří jejich charakter



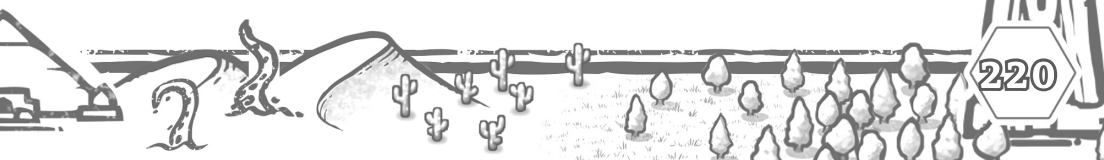
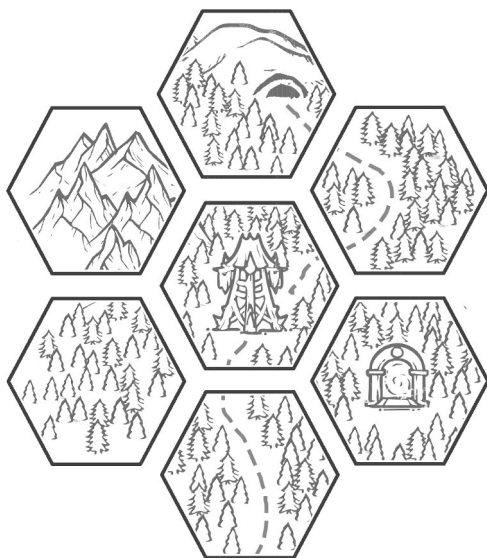
a hru. Nedávej lovcí sokola, aby ho hned něco zabilo. Na druhou stranu, pokud lovec svého sokola pošle do očividného nebezpečí, nemusíš se držet zpátky.

Taky ale budeš hráčům dávat do hry tvrdé překážky, nebezpečné nástrahy a tvrdé protivníky. Bez nich by totiž příběh byl nuda, a ty chceš příběh, co stojí za to. Být fanouškem neznamená dát postavám vše zadarmo. K dobrému příběhu občas patří i smrt.

Vnes do hry napětí a nebezpečí. Ideální je, aby hráči cítili, že to, co dostali, si opravdu zasloužili.

JSI TAKÉ HRÁČ

Nezapomeň, že i když máš trochu jinou roli než ostatní u stolu, stále jsi hráč. I ty se máš bavit a užívat si hru. Všichni hráči mají podíl na rozhodování, takže spory a nejasnosti by měly být vyřešeny dohodou. Po autoritativních řešeních sahej spíš jen tehdy, kdy už nebudete schopni dojít shody, aby se hra zbytečně nezasekla.



MĚKKÉ A TVRDÉ TAHY

Tahy tvoří páteř celého systému. Jde o jednoduchý a po pár hrách i intuitivní princip. Vzhledem k jeho důležitosti je ale třeba si ho důkladně rozebrat.

TAHY VYPRAVĚČE

Kdykoliv přijde v konverzaci řada na tebe, popiš, jakým způsobem hráčská rozhodnutí a jejich tahy změnilly situaci. Následně udělej svůj tah a zakonči ho otázkou „Co děláte?“

Tím předáš slovo zpět hráčům. Ti řeknou, co dělají, což případně vyústí v nějaký jejich tah. Tím se konverzace vrátí zpět k tobě, a tak pořád dokola, dokud není čas ukončit sezení.

Samotná hra samozřejmě nikdy nebude mít tak čistou strukturu. Hráči se budou doptávat na dodatečné informace. Ty jim budeš chtít napovědět a nabídnout nějaké možnosti nebo jim něco dovsvětlit. Můžete společně vybírat, kterému pravidlovému tahu odpovídá akce postavy apod...

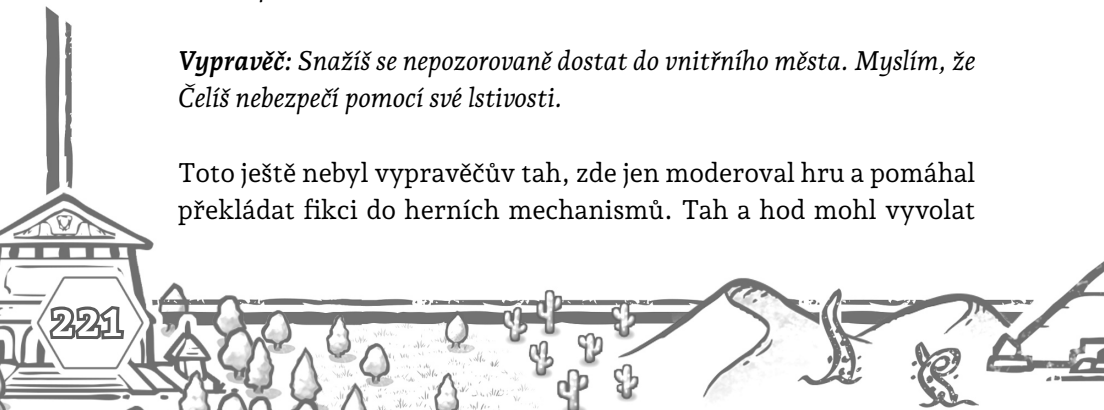
Nakonec se ale scéna vždy vrátí k tvému tahu a otázce: „Co děláte?“

PŘÍKLAD

Hráč: Pod rouškou tmy se pokusím překonat hradbu. Obleču si své tmavé šaty, batoh nechám v hostinci a klidným krokem dojdu až ke stěně. Rozhlédnu se, jestli se někdo nemotá okolo, a ve chvíli, kdy je vzduch čistý, začnu šplhat.

Vypravěč: Snažíš se nepozorovaně dostat do vnitřního města. Myslím, že Čelíš nebezpečí pomocí své lstivosti.

Toto ještě nebyl vypravěčův tah, zde jen moderoval hru a pomáhal překládat fikci do herních mechanismů. Tah a hod mohl vyvolat



sám hráč, většinou ale chvíli trvá, než si všichni na tenhle postup zvyknou.

Hráč: *Jasně, to mi dává smysl. Hodil jsem 5 a 8, lstivost mám 5, to je 18, částečný úspěch.*

Hráč se s očekáváním podívá na vypravěče a čeká, co se stane. Je třeba vymyslet, jak jednání postavy ovlivnilo svět a děj. To znamená, že v konverzaci přichází na řadu vypravěč.

Ten ví, že částečný úspěch znamená, že postavě se sice podařilo vyšplhat na hradbu, ale má to nějaké „ale“. Podívá se na možné následky, které jsou u **ČELÍM NEBEZPEČÍ** vypsány, a jeden si vybere.

V tuhle chvíli mu dává největší smysl představení nějaké komplikace. To bude jeho tah.

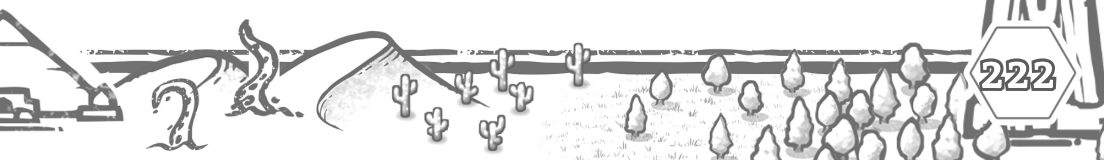
Vypravěč: *Podařilo se ti vyšplhat neslyšně až na vrcholek hradeb a poprvé máš možnost se rozhlédnout po domech vnitřního města. Dvoupatrové kamenné domy zdobené abstraktními rytinami osvětluje záře zelených luceren, která celé čtvrti dodává přízračné vzezření.*

To byla část, kdy vypravěč popsal změnu situace a teď přichází čas na jeho vlastní tah – vnesení komplikace. Kdyby měl hráč kompletní úspěch, mohl mu nyní vypravěč klidně rovnou vrátit konverzaci otázkou „Co děláš dál?“

Vypravěč: *Ticho noci naruší zaštekání. A pak další a další. Přimo pod tebou jsou psi kotce, a i když psi nevědí, kde jsi, větří tvůj pach. Co děláš?*

Vypravěč vymyslel jako komplikaci hlídací psy. Postava sice v pořádku přešla hradby, ale pokud nebude řešit štěkot, tak brzy dorazí stráž a celá hra se posune trochu jinam.

Vypravěč stejně tak mohl místo komplikace vybrat ztrátu vitality. Pak by řekl třeba následující.



***Vypravěč:** Vnitřní strana hradby je po nedávném dešti stále ještě vlhká a tobě na posledních metrech uklouznou ruce. Než se naděješ, přistaneš bolestivě na zadku a celým tělem ti projede bolest. Škrtni si dvě vitality.*

MĚKKÉ TAHY

Těmto tahům se říká měkké, protože samy o sobě nemůžou hráče nijak poškodit. Neudělují zranění, nemůžou zabít spřátelené nehráčské postavy, nemůžou zničit vybavení. Obvykle spadají do jedné z těchto kategorií:

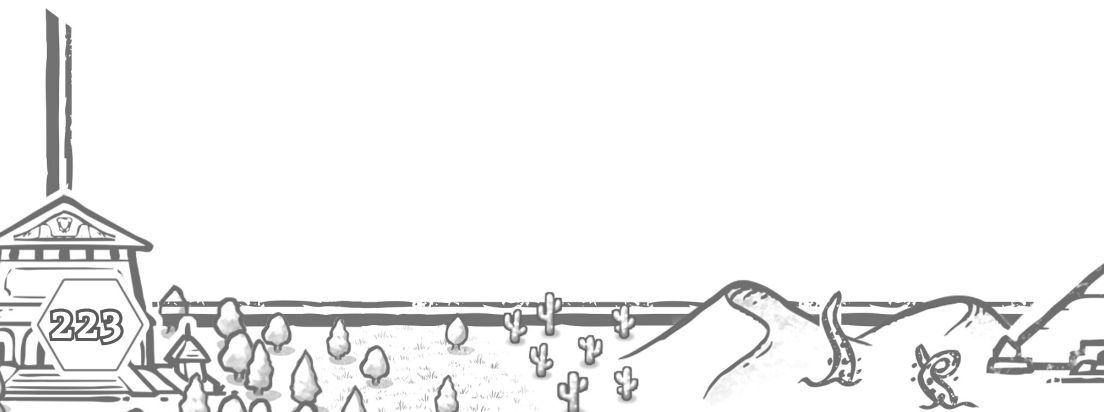
Představení nové scény: Hráči přijdou do nového města, ty jim popíšeš co vidí a co je zaujalo.

Nabídnutí příležitosti: Hráč si všimne napěchovaného měšce na opasku dřímajícího strážného nebo zahlédne, že socha má místo očí rubíny.

Vnesení komplikace: Hráči zjistí, že most přes řeku je zpráchnivělý nebo že někdo hlídá opuštěnou budovu, do které chtěli vniknout.

Ohrožení: Ohlašuješ blížící se tvrdý tah. Na hráče běží rozzuřený ork máchající sekerou. Valí se na něj balvan. Nepřátelský kouzelník máchá rukama a mezi prsty se mu objevují plamínky.

Měkké tahy můžeš jako vypravěč dělat kdykoliv a jakékoliv, tvým jediným omezením je dodržení zásad vypravěče.



TVRDÉ TAHY

Tvrdé tahy bolí. Způsobují zranění do vitality i do odhodlání. Ničí výbavu a zraňují nebo dokonce zabíjejí nehráčské postavy. Jako vypravěč můžeš použít tvrdý tah jen ve dvou případech:

Dovolí ti to výsledek hráčského tahu: Například výše uvedený částečný úspěch u tahu **ČELÍM NEBEZPEČÍ** má jako jeden z možných následků ztrátu vitality, což je tvrdý tah.

Hráč ti sám nahraje: Hráč provede něco, co z logiky fikce musí vést k nějaké škodě: skočí z deseti metrů, proběhne plamennou stěnou a tak dále.

To, že můžeš tvrdý tah použít, neznamená, že musíš. Hráčské tahy mají vypsané možné následky, které ti mají pomoci a nasměrovat příběh dál a často jde o směs tahů tvrdých i měkkých.

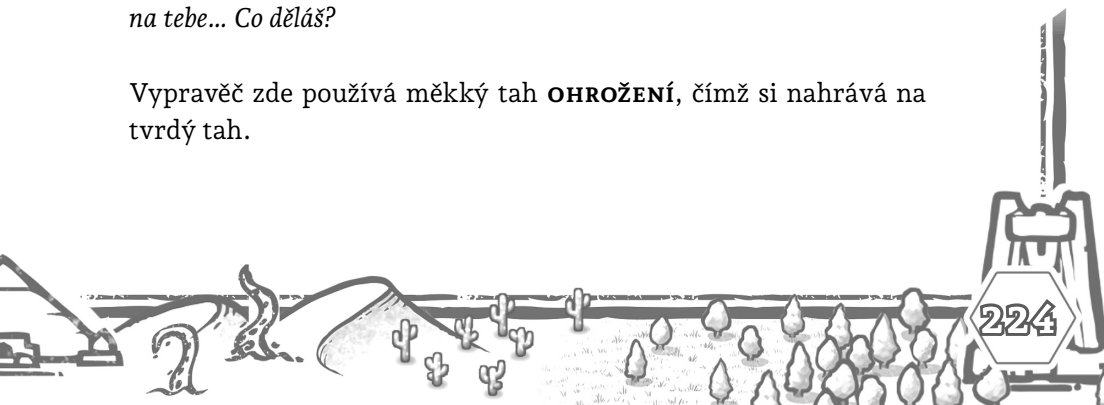
Podívejme se na chvíli zpátky na příklad s přelézáním hradby. Hráč používal tah **ČELÍM NEBEZPEČÍ**, který má u částečného úspěchu následující možnosti:

- » Ztráta vitality (tvrdý).
- » Ztráta odhodlání (tvrdý).
- » Poškození výbavy nebo ztráta zásob (tvrdý).
- » Akce se ti nepovedla celá, měla jen částečný efekt (měkký).
- » Akce měla za následek nečekanou komplikaci (měkký).

PŘÍKLAD

Vypravěč: Lučištník, absolutně soustředěný, založí šíp, natáhne, zamíří na tebe... Co děláš?

Vypravěč zde používá měkký tah **OHROŽENÍ**, čímž si nahrává na tvrdý tah.



Hráč: Pokouším se uskočit do křoví u cesty, čelím nebezpečí pomocí své hbitosti. 2 a 3, hbitost 7. Zatraceně! 12... neúspěch..

Neúspěch u hráčova tahu umožňuje vypravěči sáhnout po tvrdém tahu. **ČELÍM NEBEZPEČÍ** nabízí přímo ztrátu vitality, takže může hráče zranit. Je zde ale i možnost poškození výbavy. To by dávalo smysl, kdyby třeba postava držela lucernu – střela by ji mohla zničit.

Vypravěč: Šíp tě zasáhne do stehna, škrtni si tři vitality. Lučištník se natahuje pro další šíp, co děláš?

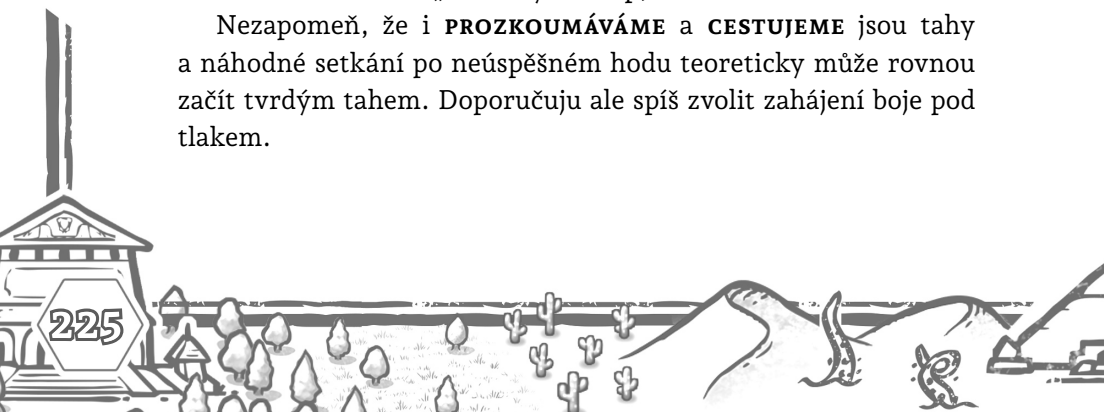
PŘEPADENÍ

Jednou ze situací, která dělá občas vypravěčům problém, je přepadení, spuštění pasti a podobně. Struktura hry neumožňuje jednoduše říct: „Z lesa vyletěl šíp, hoď si na hbitost.“ Jako vypravěč nemůžeš nutit hráče provádět konkrétní tahy, jen on sám si určuje, co a jak dělá.

Můžeš hráči napovědět, můžeš mu pomoci přeložit fikci do mechanik, ale poslední slovo ohledně své postavy má on. Je třeba tedy celou situaci zarámovat jinak a na každý tvrdý tah si nahrát a zároveň dát hráči na výběr, jakým způsobem zareaguje.

Když tedy řekneš: „V lese něco šustí, co děláš?“ tak je vše v pořádku. Hráč už si sám vybírá, co bude dělat a jak reagovat. A pokud bude šustění ignorovat, už ti nahrává a ty ho můžeš zranit tvrdým tahem. Pokud chceš být na hráče tvrdý a překvapit je, můžeš rovnou začít i „z lesa vyletěl šíp, co děláš?“

Nezapomeň, že i **PROZKOU MÁVÁME** a **CESTUJEME** jsou tahy a náhodné setkání po neúspěšném hodu teoreticky může rovnou začít tvrdým tahem. Doporučuju ale spíš zvolit zahájení boje pod tlakem.



PŘÍKLAD

Vypravěč: Jdeš temnou chodbou, když si všimneš, že dlaždice na podlaze vypadají oproti zbytku mnohem nověji, možná jsou i lehce světlejší. Co děláš?

V dlaždicích je past, vypravěč proto používá tah **OHROŽENÍ** a naznačuje blížící se tvrdý tah.

Hráč: Přikleknu k dlaždicím, obhlížím je ze všech stran, zkouším lehce poklepat.

Vypravěč: To mi zní, jako že zkoumáš a vyzvídáš.

Hráč: Sakra, mně to dneska nepadá. Zase jenom 11.

Vypravěč se podívá na možnosti neúspěchu u tohoto tahu. Protože nemůže sáhnout po ztrátě vitality (tah **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM** ji nenabízí), zvolí ohrožení.

Vypravěč: Poklepeš na jednu z dlaždic o trochu silněji, než jsi zamýšlel a ozve se cvaknutí. Než se naděješ, začne chodbu plnit žlutý plyn. Co děláš?

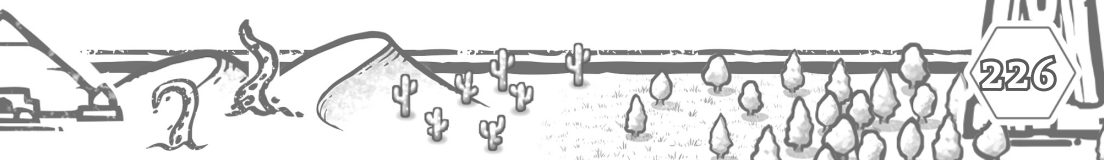
Hráč: Zkusím se rychle nadechnout, zadržet dech a proběhnout oblakem někam dál, kde už je čistý vzduch.

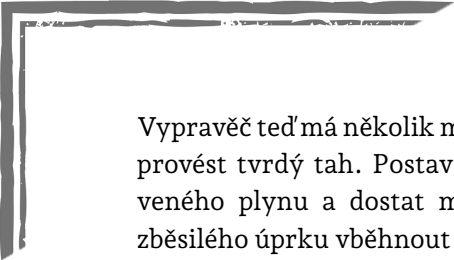
Vypravěč: Takže čelíš nebezpečí pomocí hbitosti?

Hráč: Mně to zní spíš jako nezdolnost, jestli dokážu udržet dlouho dech.

Vypravěč: Jo, to dává smysl, hoď si.

Hráč: 18! Částečný úspěch.





Vypravěč teď má několik možností. Částečný úspěch mu umožňuje provést tvrdý tah. Postava se tedy mohla nadýchat trochu otráveného plynu a dostat menší zranění. Taky ale mohla během zběsilého úprku vběhnout do ještě větší hrozby.

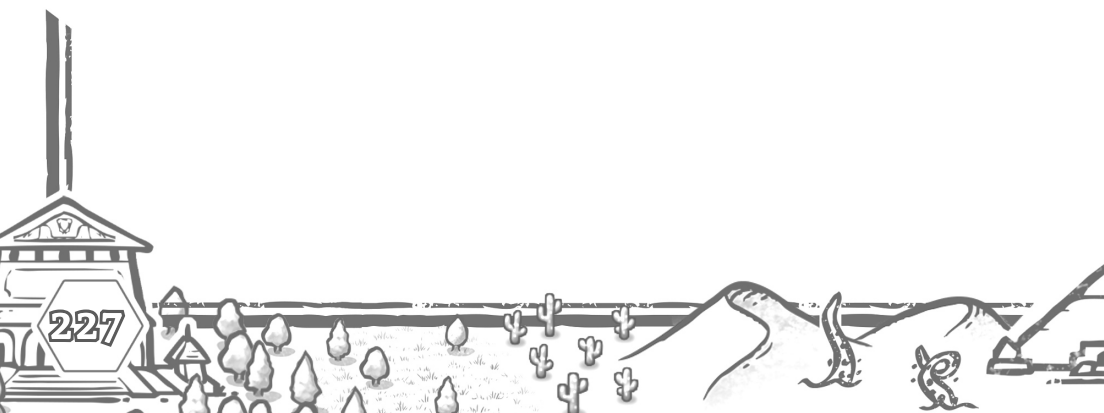
SHRNUTÍ

Měkký tah můžeš použít kdykoliv. Měkkým tahem se myslí:

- » Představení nové scény.
- » Nabídnutí příležitosti.
- » Vnesení komplikace.
- » Ohrožení.

Tvrdý tah můžeš použít, když ti to umožní výsledek hráčského tahu nebo když ti hráč nahraje. Mezi tvrdé tahy patří:

- » Ztráta vitality.
- » Ztráta odhodlání.
- » Ztráta nebo zničení vybavení.
- » Zranění nebo smrt spojenců.



HODINY

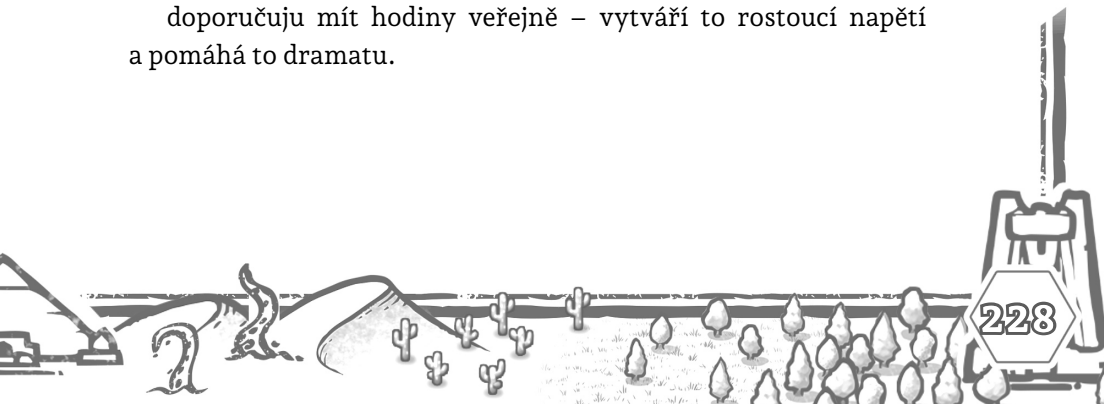
Jsou situace, kdy se blíží nějaká hrozba, kterou ale nechceš spustit jedním hráčským neúspěchem. Nějaké velké nebezpečí, běžící odpočet, blížící se katastrofa. V takovém případě je ideální použít hodiny, někdy nazývané jako dramatické hodiny. Mezi typické situace, kdy je využiješ, patří:

- » Létající ostrov se otrásá a každou chvílí se začne řídit k zemi. Kdy jeho magie definitivně selže?
- » Plížíte se temným hradem a snažíte se zbytečně nevyvolat rozruch. Kdy vypukne poplach?
- » Na vaše místo míří nepřátelské síly a vy se nemůžete dostat ven. Kdy dorazí?
- » Temný mág provádí apokalyptický rituál. Kdy ho dokončí?
- » Snažíte se ubránit magický totem, jak dlouho vydrží, než bude definitivně zničen?

Ve chvíli, kdy nějaká podobná situace nastane, si nachystej hodiny: nakresli kruh a rozděl ho na několik segmentů. Pokud je problém na spadnutí, na čtyři nebo šest. Pokud je problém vzdálenější a méně naléhavý, můžeš ho rozdělit na více segmentů.

Ve chvíli, kdy hráčům padne částečný úspěch nebo neúspěch, můžeš jako následek místo běžných komplikací začernit políčko hodin. Jakmile jsou hodiny zaplněné, hrozba se naplní, létající ostrov spadne, nekromant dokončí rituál apod.

doporučuju mít hodiny veřejně – vytváří to rostoucí napětí a pomáhá to dramatu.



BOJ

Boj probíhá úplně stejně, jako jakákoliv jiná část hry, včetně pravidla o střídání měkkých a tvrdých tahů. Je zde ale navíc ukazatel převaha / pod tlakem, který určuje, kdo má zrovna v konfliktu navrch.

Převaha znamená, že hráči mají celou situaci pod kontrolou. Nepřátelé musejí reagovat na jejich jednání a nemají čas vyvíjet vlastní aktivitu. Hráči provádí své tahy a v ohrožení jsou jen v případě, že to určí výsledek jejich hodu.

Pod tlakem je pravý opak. Hráčské postavy jsou zatlačeny do obrany a iniciativu mají jejich oponenti. Jako vypravěč vrháš na hráče jeden měkký tah za druhým, dokud postavy opět nezískají převahu.

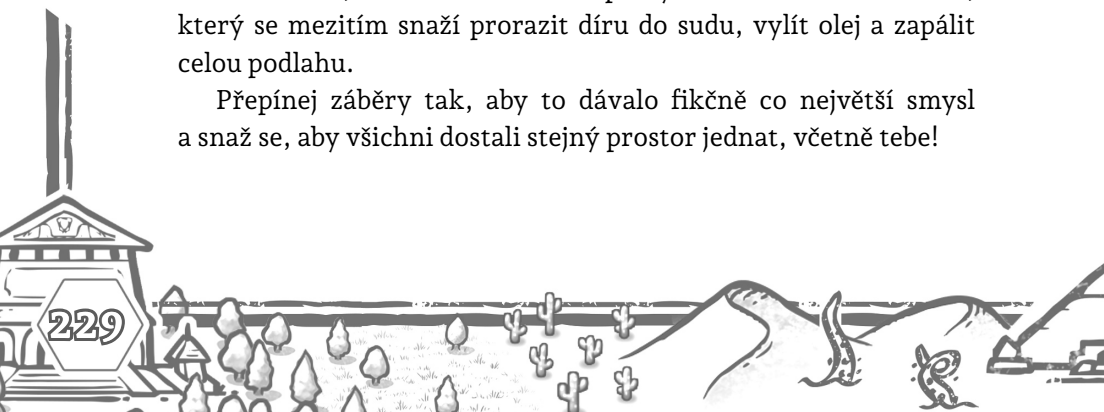
Převaha / pod tlakem je skupinový ukazatel, takže pokud jednomu hráči padne neúspěch v boji, je pod tlakem celá skupina.

SCÉNA A ZÁBĚRY

Svitky hrdinů nemají žádný formální systém, který by určoval pořadí hráčů a jejich střídání. Dynamika boje se řídí čistě fikcí. Představ si celý souboj jako jednu velkou filmovou scénu, u které se střídají jednotlivé záběry.

Chvíli sleduješ, jak se jedna postava snaží udržet zabarikádované dveře a celý tenhle záběr s ní odehraješ. Pak máš dva hráče, kteří bojují s minotaurem, odehraješ několik výměn úderů v rámci záběru na ně, a nakonec zamíříš pomyslnou kameru na hráče, který se mezitím snaží prorazit díru do sudu, vylít olej a zapálit celou podlahu.

Přepínej záběry tak, aby to dávalo fikčně co největší smysl a snaž se, aby všichni dostali stejný prostor jednat, včetně tebe!



ALTERNATIVNÍ BOJOVÝ SYSTÉM

Pokud ti nesedne zcela volný bojový systém s „volnou kamerou“ a bez tahů, můžeš zkusit následující postup.

Pokud jsou hráči v převaze, nech si od všech nahlásit co dělají. Nejdřív vyhodnoťte tahy **POMÁHÁM**, poté nebojové tahy, a nakonec **BOJUJI V PŘEVAZE**.

Pokud komukoli padl výsledek, znamenající ztrátu převahy, tak pokračuj za protivníka, jinak si opět od všech nahlásit co dělají.

Ve chvíli, kdy jsou hráči pod tlakem, tak oznam akci protivníka, nech si oznámit reakce všech hráčů a vyhodnoť opět nejdříve tahy **POMÁHÁM** a poté všechny ostatní. Opakuj, dokud hráči nezískají převahu.

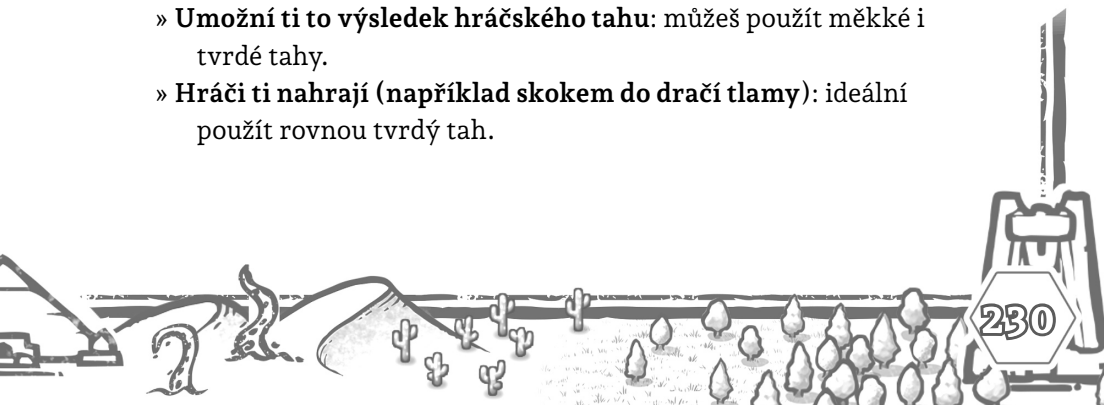
SOUPEŘŮV TAH

Soupeřovy tahy jsou podmnožinou klasických měkkých a tvrdých tahů. Jejich provedením se soupeř postav snaží přiblížit svému cíli.

Nezapomeň, že cílem soupeře nemusí být nutně jen zneškodnění či vybití družiny. V závislosti na situaci se třeba jen budou chtít někam dostat, něco odnést nebo něco zničit. Jejich tahem pak nemusí být ohrožení ale třeba snaha o vyrvání dveří. Na podobné snahy je mimochodem dobré použít hodiny popsané v předchozí kapitole. Po jejich naplnění se oponentům podaří dosáhnout jejich cíle.

Soupeřovy tahy se spouští nejčastěji v těchto případech:

- » **Vyplyne to z fikce:** můžeš použít pouze měkké tahy.
- » **Hráči jsou pod tlakem:** můžeš použít pouze měkké tahy.
- » **Umožní ti to výsledek hráčského tahu:** můžeš použít měkké i tvrdé tahy.
- » **Hráči ti nahrají (například skokem do dračí tlamy):** ideální použít rovnou tvrdý tah.



TYPICKÉ SOUPEŘOVY MĚKKÉ TAHY JSOU:

- » Pokus o vyjednávání nebo zastrašení.
- » Pokus o útěk.
- » Snaha dostat hráče pod tlak.
- » Snaha snížit situaci.
- » Ohrožení postav.
- » Přivolání posil.
- » Zrušení fikčního omezení.
- » Příprava na speciální tah.
- » Snaha zaplnit dílek hodin.

Je vidět, že takřka vše jsou jen pokusy nebo snahy. Hráči na ně mají vždy možnost reagovat a až neúspěch při reakci nebo ignorování měkkého tahu znamená nějaký následek – soupeřův tvrdý tah.

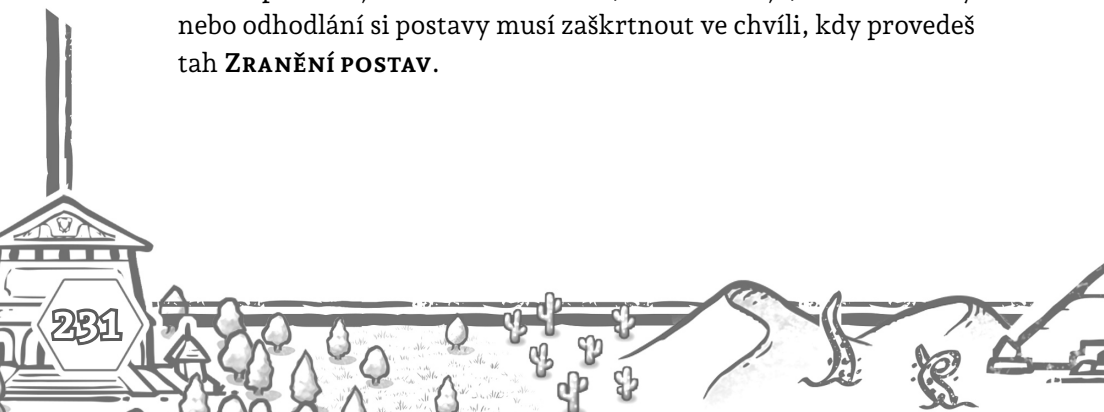
Tyto tahy můžeš vyvolávat zcela volně, a na postavy pod tlakem je vyvolávej jako na běžícím páse.

TYPICKÉ SOUPEŘOVY TVRDÉ TAHY:

- » Zranění postav.
- » Zaplnění dílku na hodinách.
- » Provedení měkkého tahu, aniž by postavy měly možnost reagovat.

Tyto tvrdé tahy můžeš vyvolat kdykoliv, když je jako následek uvedeno „Soupeř úspěšně provede svůj tah“ nebo když hráči neuspějí při reakci na měkký tah.

Soupeři mají vlastnost Zranění, která určuje, kolik vitality nebo odhodlání si postavy musí zaškrtnout ve chvíli, kdy provedeš tah **ZRANĚNÍ POSTAV**.

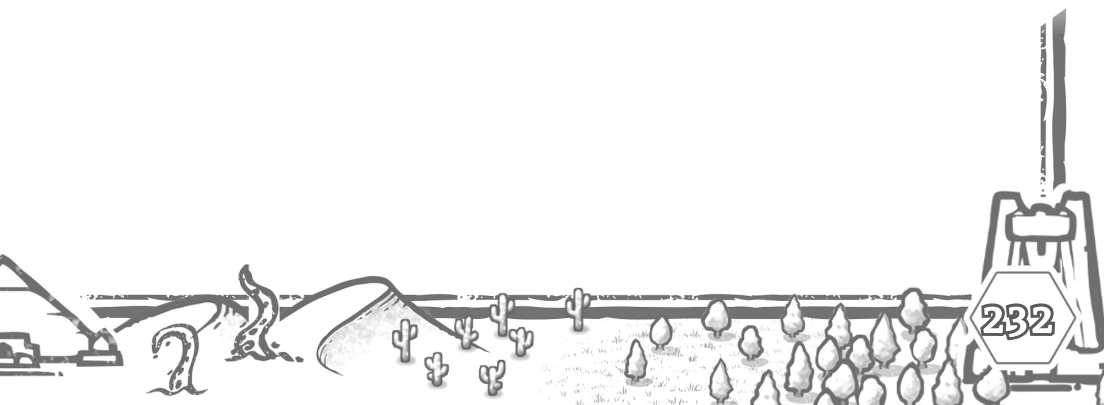


SPECIÁLNÍ TAH SOUPEŘE

Někteří soupeři mají ještě speciální tahy. Představ si pod tím hydru, které doroste hlava, drakův plamenný dech a jiné „cool“ efekty.

Speciální tah můžeš provést po měkkém tahu přípravy nebo jako reakci na neúspěch při boji pod tlakem. Přidávají do boje další vrstvu dynamiky a umožňují oponentům (a tím tobě jako vypravěči) vytvářet epické momenty.

Pokud u soupeře speciální tah nemáš, nebo se ti otevře možnost provést ho u obyčejného pobudy, který má být jen drobnou překážkou na cestě, nemusíš ho nijak řešit a prostě jen postavám dej o jedna nebo o dva větší zranění než normálně.



NEPŘÁTELÉ

Aby postavy měly komu čelit, budeš potřebovat nepřátele, ať už zvířata nebo nepřátelské mágy. V této kapitole ti ukážu, jak je tvořit a nádavkem přidám desítku tvorů jako inspiraci.

SÍLA OPONENTŮ

V základu si u nepřátel vystačíš se dvěma údaji:

Výdrž: Kolik hexů zranění ustojí, než jsou vyřazeni. Výdrž v sobě spojuje jak odhodlání, tak vitalitu.

Zranění: Kolik škrtů ubere hráčům běžným útokem. Je jedno, jestli je to blesk, pokousání nebo úder mečem. Mechanicky je důležité jen toto číslo.

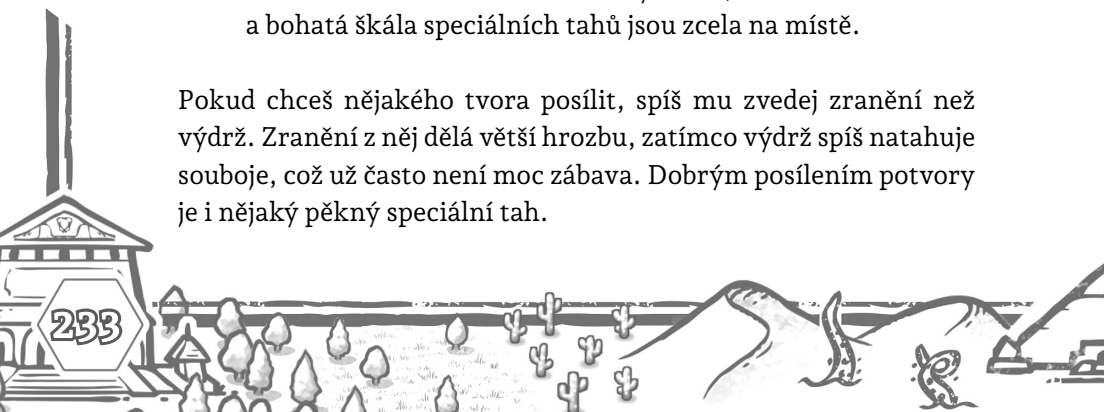
Na základě těchto hodnot se dají oponenti zhruba rozdělit do tří kategorií:

Kanónenfutr: Drobná obtíž, skrze kterou družina projede jako nůž máslem. Obvykle mají výdrž 1 a zranění 2. Přežijí jednu až dvě rány, zranění trochu bolí, ale ne moc.

Výzva: Nepřátelé, kteří potrápí, ale nebudou otázkou života a smrti. Obvykle mají výdrž 4 a zranění 3. Dokážou chvíli odolávat náporu družiny, budou nepříjemní, ale brzy padnou. Je fajn dát jim jeden speciální tah.

Bossové: Těm se meze nekladou. Výdrž 15, zranění 4+ a bohatá škála speciálních tahů jsou zcela na místě.

Pokud chceš nějakého tvora posílit, spíš mu zvedej zranění než výdrž. Zranění z něj dělá větší hrozbu, zatímco výdrž spíš natahuje souboje, což už často není moc zábava. Dobrým posílením potvory je i nějaký pěkný speciální tah.



VYVÁŽENÍ BOJŮ

Je zbytečné dělat si starosti s tím, aby měli oponenti stejnou sílu jako hráčské postavy nebo aby byly boje vyvážené.

Je fajn dát občas hráčům do cesty slabé soupeře – i nově vytvořené postavy představují kompetentního dobrodruha a hráči by to měli cítit. A právě potyčka se skupinou slabochů jim pomůže udělat si představu o jejich schopnostech. Plus je zábava čas od času s někým vymést podlahu.

Stejně tak je v pořádku dát hráčům do cesty něco, co je mnohem silnější než oni. Svitky jsou stavěné pro sandboxový průzkum a je běžné, že postavy vlezou někam, kde je to zatím nad jejich síly nebo spadnou do pastí a podobně. Útěk, taktizování a občasný neúspěch ke hře patří.

A to, že postavy padnou, ještě neznamená, že jsou mrtvé. Kompletní ztráta výdrže nebo odhodlání způsobuje vyřazení ze scény a to může být cokoliv od mdlob až po uvíznutí v pasti a zajmutí protivníkem.

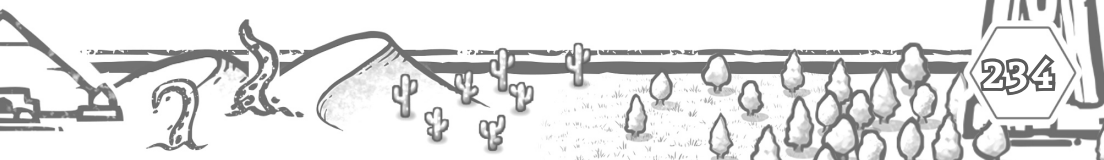
MNOŽSTVÍ OPONENTŮ

Pravidla pro boj jsou sice jednoduchá, ale stejně se může bojová scéna nepříjemně zaseknout. Nejčastěji se tak stává, když proti postavám stojí více než tři oponenti.

V takových případech je nejlepší spojit je do jedné entity, třeba do hejna krys nebo skupiny skřetů. Sečti jim výdrž, zranění nastav na zhruba dvojnásobek a postupně ho s ubývajícím výdrží snižuj. Budeš mít méně počítání a soubojům to prospěje.

POTYČKA

Nezapomínej na tah **POTYČKA**. Nejen že jím můžeš vyřešit nedůležitý boj jedním hodem, dá se použít i na dokončení klasického konfliktu. Pokud se boj příliš táhne a přitom je vítězství postav v podstatě jisté, navrhní hod na **POTYČKU**, aby se příběh pohnul zase k něčemu zajímavějšímu.



KONVERZE MONSTER Z JINÝCH HER

Pokud budeš používat monstra z jiných her nebo hotových dobrodružství, často narazíš na schopnosti a vlastnosti monster, které nemají ve Sviticích ekvivalent.

Velká část jde vyřešit čistě narativně nebo fikčním omezením, jsou ale takové u kterých už to nebude herně úplně uspokojivé. V takovém případě dobře poslouží speciální tahy, automatické následky nebo speciální ohnutí pravidel.

Tady jsou nejčastější schopnosti nestvůr a jak je jde zahrát ve Sviticích hrdinů:

Jed: Speciální tah. Způsobí lehký následek **OTRAVA**.

Nebezpečný terén: Různé jedovaté oblaky a podobné efekty.

Částečné úspěchy a neúspěchy v této oblasti znamenají ztrátu vitality navíc. I běžné činnosti v této oblasti, například pohyb, aktivují tah **ČELÍM NEBEZPEČÍ**.

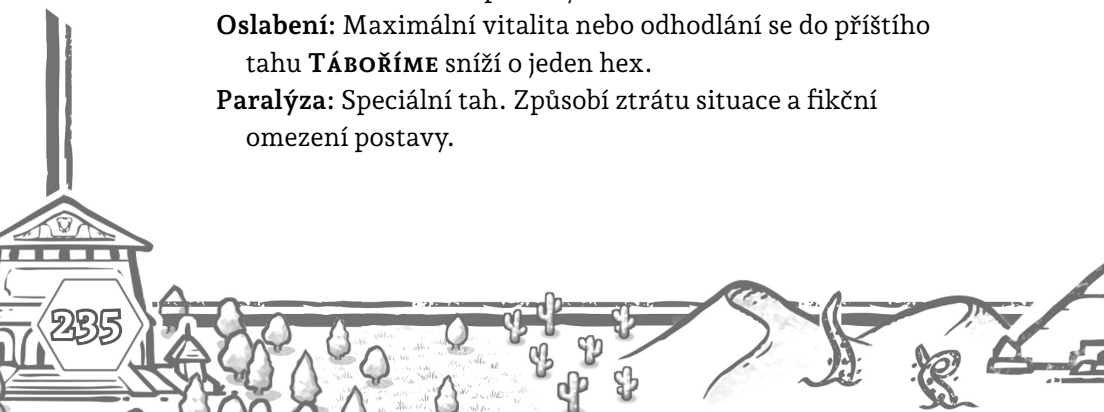
Ohnivá aura: Jakýkoliv tah **BOJ**, který je prováděn na blízko způsobí útočníkovi zranění za škrt vitality. Stejným způsobem lze řešit i schopnosti umožňující automatický protiútok.

Omráčení / chvilkové omámení: zranění do odhodlání spojené se ztrátou situace.

Ovládnutí mysli: Vzít hráči kontrolu nad jeho postavou není zábava a této schopnosti bych se spíš vyvaroval. Případná implementace ale může vypadat jako zranění do odhodlání. Komplettní ztráta odhodlání a vyřazení ze scény pak znamená ovládnutí postavy.

Oslabení: Maximální vitalita nebo odhodlání se do příštího tahu **TÁBOŘÍME** sníží o jeden hex.

Paralýza: Speciální tah. Způsobí ztrátu situace a fikční omezení postavy.



Regenerace / léčení: Každý tah monstra znamená i obnovení jednoho škrtu výdrže. Speciální tah umožní kompletní uzdravení. Tuto schopnost doporučuju využívat spíše sporadicky, protože má tendence prodlužovat souboje nad únosnou mez.

Rezistence proti zranění: Každé zranění z daného zdroje se snižuje o 1.

Strach a podobné psychické efekty: Zranění do odhodlání.

Vyřazení ze scény znamená podlehnutí strachu a útěk.

Škrčení / držení: Ztráta vitality nebo situace a neschopnost jednat dokud nezmizí fikční omezení.

Útok ze zálohy: Hráči začínají boj pod tlakem.

Více útoků za kolo: Vyšší zranění.

Zmizení / zneviditelnění: Běžný tah. Sníží situaci a dostane postavy automaticky pod tlak.

Otrava: Postava ztrácí 1 škart vitality (nebo více v případě těžké otravy) každou hlídku až do vyléčení.

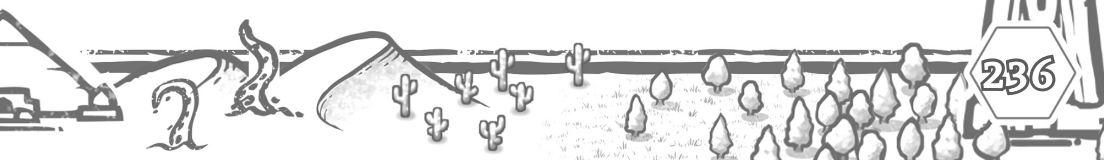
VŠE MŮŽE BÝT NEPŘÍTEL

Jakoukoliv překážku, problém nebo lokaci můžeš vytvořit úplně stejně jako nepřítele. Dát jim tahy a případně výdrž.

Dům paranoidního šlechtice může mít tah **SPUŠTĚNÍ PASTI:** zranění 2 a otrava a **STRÁŽE:** objeví se dva strážníci se zraněním 2 a výdrží 1. Kdykoliv postavy neuspějí ve svém tahu, zatímco jsou v domě, tak můžeš jeden z těchto tahů spustit.

Boj na lodi zase může spouštět tah **MUŽ PŘES PALUBU:** zahyne jeden z námořníků. Loď jako taková dokonce může mít vlastní výdrž a potopit se, když se naplní.

Zakomponovat se dají i hodiny. Družina překonává nebezpečné sněžné pláně, když naplní hodiny, tak je bezpečně na druhé straně. Úspěchy na tahy pro postup dopředu plní hodiny, neúspěchy spouští tahy jako **LAVINA** nebo **PROPAST UKRYTÁ POD SNĚHEM**.



DRYÁDA

ZRANĚNÍ: 2 plošné

VÝDRŽ: speciální

Dryáda se dá zabít, jen pokud padne strom, který ji stvořil. Do té doby se jí nedá nijak ublížit, dají se pouze likvidovat rostliny, které ovládá, což omezí její moc.

Likvidace stromu je naplnění osmičkových hodin. Každá akce, která vážněji poškodí strom (tnutí sekerou, polití olejem a zapálení, ohnivá koule) zaplní jeden dílek.

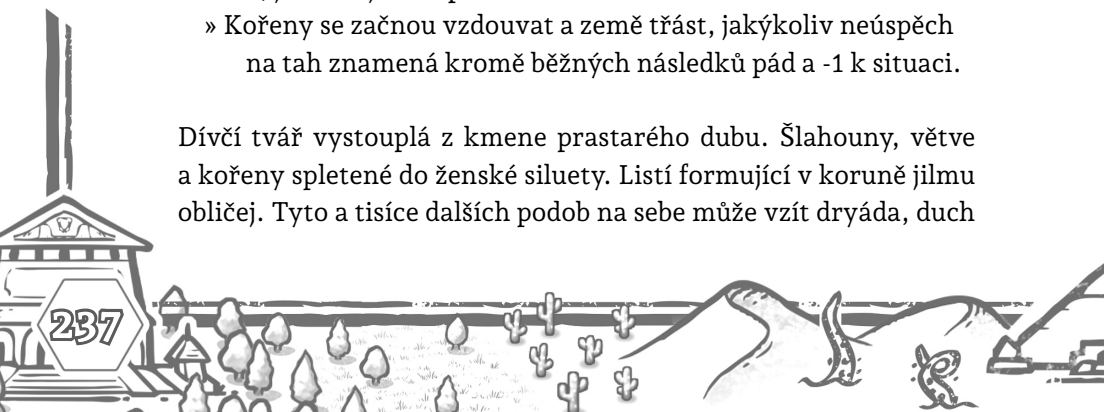
BĚŽNÉ TAHY

- » Větve a křoví bije vše v okolí za 2 plošné
- » Trní, tráva a šlahouny omotávají vše, situace -2
- » Na všech rostlinách v okolí se vytvoří dlouhé trny, jakýkoliv rychlejší přesun znamená zranění za 1
- » Hradba z kořenů (výdrž 1) zablokuje přístup ke stromu
- » Dřevěné předměty začínají rašit, rostou na nich listy a špatně se s nimi manipuluje. Zbraně s dřevěnými částmi dávají o jedna menší zranění (kumulativní).

SPECIÁLNÍ TAHY

- » Na rostlinách začnou vyrůstat obrovské rudé květy a jejich vůně láká divoké tvory z širokého okolí.
- » Stromy se skloní, listí zacloní slunce a nastává tma, situace -3, je vidět jen na pár kroků.
- » Kořeny se začnou vzdouvat a země třást, jakýkoliv neúspěch na tah znamená kromě běžných následků pád a -1 k situaci.

Dívčí tvář vystoupí z kmene prastarého dubu. Šlahouny, větve a kořeny spletené do ženské siluety. Listí formující v koruně jilmu obličej. Tyto a tisíce dalších podob na sebe může vzít dryáda, duch



stvořený z propojení starých stromů a jejich okolí. Nad těmito rostlinami má dryáda plnou kontrolu a může jimi libovolně pohybovat. Dokud roste její strom, tak s ním postupně roste i území, které takto ovládá.

Jako všichni duchové živlů nemá hmotné tělo v pravém slova smyslu a pouze se „odívá“ do fyzické matérie, aby mohla ovlivňovat a manipulovat s hmotným světem.

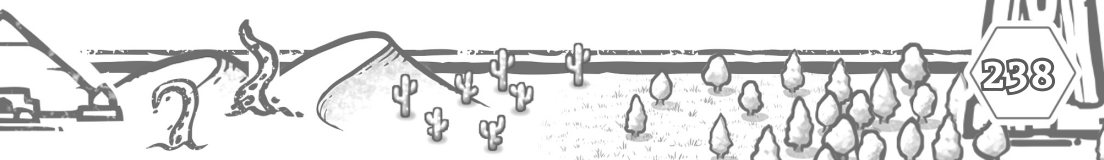
Její povaha se různí a odráží přírodu, ze které vzešla. V rozkvétajícím háji je štedrá a milá, obklopená pampeliškami je hravá, ve starém zahnívajícím močálu je cynická a smířená s koloběhem života.

Vždy odhodlaně chrání kus světa, který považuje za svůj, před jakoukoliv změnou. Nesnáší umělé stavby a pokud se na jejím území nějaká nachází, tak udělá vše pro to, aby ji mohla pohltit, zarůst a udělat z ní kus sebe. Vůči návštěvníkům, kteří se k její přírodě chovají uctivě, ale necítí žádnou zášť a často je sama vyhledá, aby si zpříjemnila čas zajímavým rozhovorem.



JAK ZAPOJIT DRYÁDY DO HRY

- » Postavy jsou vyslány do trosek tvrze, kterou ale postupně obrůstají a pohlcují dryádinou rostlinou.
- » Ovocný sad u vesnice umírá – je spojen s dryádou, jejímuž stromu se něco stalo.
- » Kolují legendy o lesní ženě, která daruje vzácné ovoce tomu, kdo jí přinese příběh, jaký ještě neslyšela.



GRYF

ZRANĚNÍ: 3

VÝDRŽ: 6 hexů

BĚŽNÉ TAHY

- » Úder tlapami za 3.
- » Mocné máchnutí křídel rozvíří prach a odhodí vše v okolí gryfa. Zranění 1, plošné, skrze zbroj. Situace se sníží o 1.
- » Gryf se vznese do vzduchu. Situace -2. Ztráta kontroly.

SPECIÁLNÍ TAHY

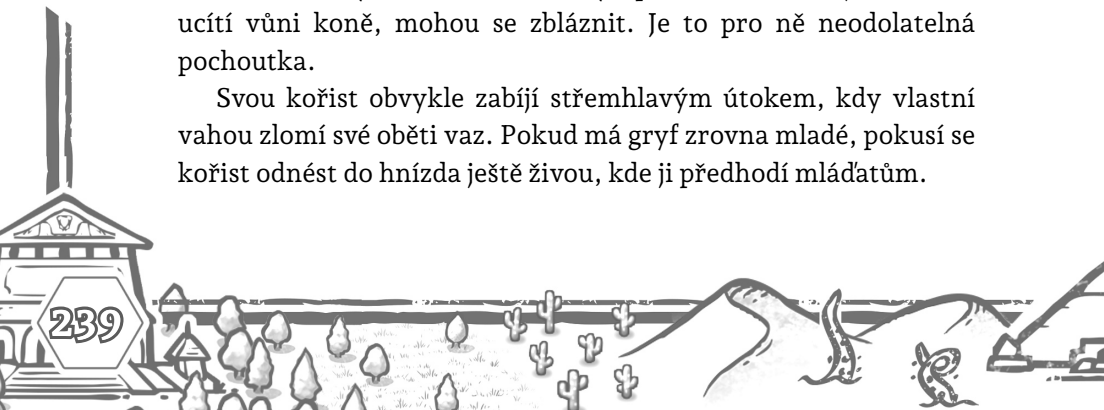
- » Střemhlavý útok zraní za 9, situace se sníží o 2 a oběť je uvězněna pod gryfem. Pokud postavy začínají boj pod tlakem, tak Gryf začne tímto tahem a postavy se mu musí pokusit vzdorovat.
- » Gryf uchopí oběť do pařátů, vznese se s ní a pokusí se ji odnést do svého hnízda. Kořist, kterou z nějakého důvodu upustí, obdrží pádem minimálně lehký následek.

Majestátný dravec s tělem svalnaté kočkovité šelmy, křídly a hlavou připomínající orla. Rozpětí křídel, porostlých sněhobílým peřím, dosahuje až osmi metrů.

Žijí obvykle v párech, které sídlí vysoko v horách. Hnízdí pod skalními převisy nebo v jeskyních, které si vystelou rostlinami.

Jsou to masožravci, žárlivě si střežící své teritorium před dalšími dravci. Obvykle loví horské kozy a podobná zvířata, jakmile ale ucítí vůni koně, mohou se zbláznit. Je to pro ně neodolatelná pochoutka.

Svou kořist obvykle zabíjí střemhlavým útokem, kdy vlastní vahou zlomí své oběti vaz. Pokud má gryf zrovna mladé, pokusí se kořist odnést do hnízda ještě živou, kde ji předhodí mláďatům.



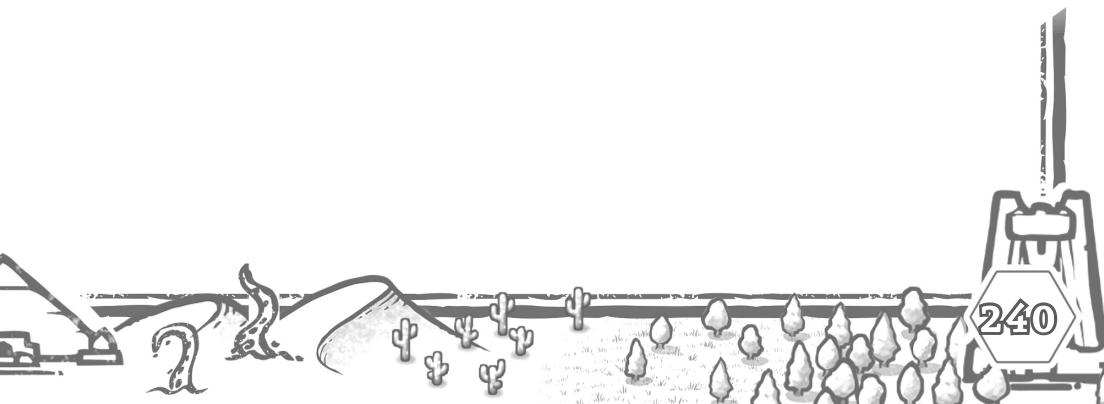
Gryfové tvoří partnerství na celý život, a běda tomu, kdo by se je pokusil odloučit.

Pokud jeden z páru zemře, druhý jej obvykle brzy následuje. Buď přestane lovit a chřadne, nebo naopak propadne bestiálnímu amoku: útočí na vše v dosahu, dokud nepodlehne zraněním nebo nepadne vyčerpáním.



JAK ZAPOJIT GRYFA DO HRY

- » Karavana potřebuje dojet do hlavního města před začátkem slavností světél. Aby to stihla, musí projet známým lovištěm gryfů.
- » Vesnici projíždí obludárium, které vystavuje krásnou gryfí samičku. Netuší, že má v patách jejího rozduřeného partnera.
- » Kmen horských trollů uctívá místní gryfy jako božstvo a krade pro ně ovce z vesnice.



PŘÍZRAK

ZRANĚNÍ: 2 (odhodlání)

VÝDRŽ: 4 hexy, zranitelný pouze magií a slunečním světlem

BĚŽNÉ TAHY

- » Dotek za 2 škrty odhodlání
- » Ukrytí ve stěně či podlaze, ztráta převahy

SPECIÁLNÍ TAHY

- » Okolí zahalí absolutní tma, ve které není nic vidět
- » Okolí naplní šepot mrtvých, který zraní za 2 odhodlání, plošně

SPECIÁLNÍ SCHOPNOSTI

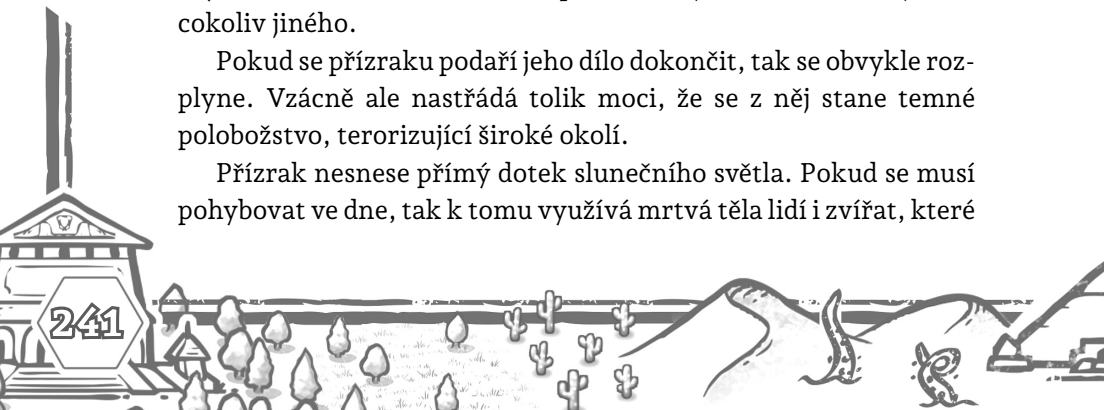
- » Pokud se přízraku podaří vysát alespoň šest škrťů odhodlání, obklopí ho aura strachu. Společníci odmítnou se k němu přiblížit a jakýkoliv útok na blízku zraní útočníka za 1 škrť odhodlání.

Temná silueta pomalu proplouvající krajinou, nehmotná a nezastavitelná. Vlákna temných energií kolem ní vlají jako roztřepený pohřební rubáš.

Kombinace nezlomného odhodlání, spalující touhy a posedlosti svým cílem někdy způsobí, že umírající odmítne zemřít. Jeho vůle, oddělená od těla se zahalí temnotou, aby mohla pokračovat ve svých snahách. Dál neúnavně pronásleduje své cíle bez zájmu o cokoliv jiného.

Pokud se přízraku podaří jeho dílo dokončit, tak se obvykle rozplyne. Vzácně ale nastřádá tolik moci, že se z něj stane temné polobožstvo, terorizující široké okolí.

Přízrak nesnese přímý dotek slunečního světla. Pokud se musí pohybovat ve dne, tak k tomu využívá mrtvá těla lidí i zvířat, které



dokáže ovládat zevnitř. Žádné mu ale nevydrží dlouho. Nejpozději během tří hlídek je spálí zevnitř.

Pokud někdo stojí v cestě k jeho cíli, nemilosrdně jej zlikviduje. Jeho dotek ničí mysl a naplňuje ji strachem. Pokud ovládá tělo, tak bojuje se zuřivou silou, bez ohledu na vlastní zranění.



JAK ZAPOJIT PŘÍZRAK DO HRY

- » Vdova je obviněna z likvidace konkurence a vsazena do žaláře. Je ale nevinná – pouze její manžel se jí i po smrti snaží zajistit dobrý život.
- » Během pohřbu náčelníka je zaživa pohřben i jeho ochránce. Z jeho lásky a oddanosti se zrodí Přízrak, odhodlaný chránit tělo svého vládce až do konce času.
- » Šlechtice se pokusí zabít jeho rádce, aby se vzápětí rozpadl na prach. Přízrak může, kterého šlechtic nechal popravit, vraždit a ovládat lidi na dvoře, aby naplnil svou pomstu. Další na řadě je šlechticova dcera.

ZOMBIE

ZRANĚNÍ: 1

VÝDRŽ: 1 hex

BĚŽNÉ TAHY

- » Podrápání za 1.
- » Zachycení a snížení situace o 1.

SPECIÁLNÍ TAHY

- » Zakousnutí za 2

HOUF ZOMBIÍ

V případě, že je zombií víc, je pro jednoduchost lepší brát je jako jednu entitu.

ZRANĚNÍ: 4, snižuje se o 1 za každé 2 ztracené hexy výdrže

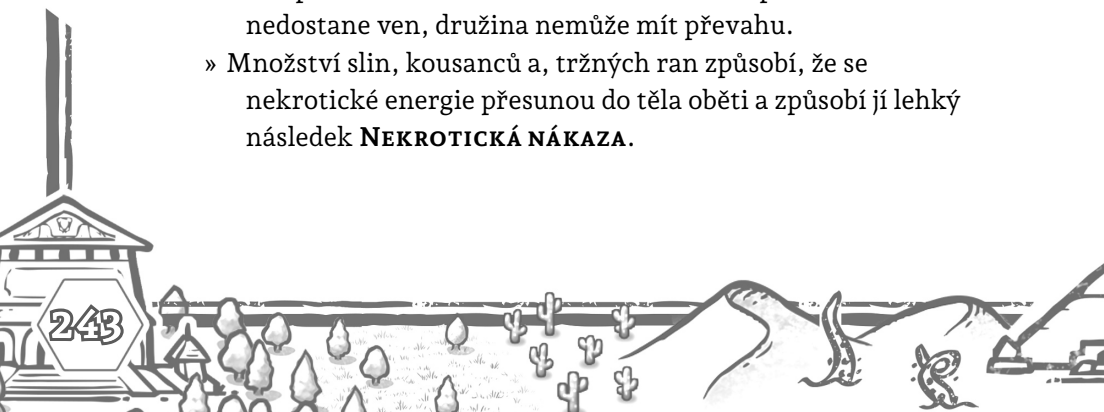
VÝDRŽ: 8 hexů

BĚŽNÉ TAHY

- » Rozdrápání a pokousání.

SPECIÁLNÍ TAHY

- » Zombie vtáhnou oběť do svého chumlu, kde ji kousají, drápou a nepustí. Situace -4. Zranění 4. Dokud se postava nedostane ven, družina nemůže mít převahu.
- » Množství slin, kousanců a, tržných ran způsobí, že se nekrotické energie přesunou do těla oběti a způsobí jí lehký následek **NEKROTICKÁ NÁKAZA**.



Nekrotická nákaza: Dokud není nákaza vyléčena, tak se postavě nedá obnovovat vitality jinak než magicky. Během každého tahu **TÁBOŘENÍ** si škrtni 1 vitalitu.



Rozpadající se, zapáchající tělo ve špinavých otrhaných hadrech. Díky odpadávající kůži, hmyzu v mokvajících ranách a končetinám v podivných polohách se nedají splést s ničím živým.

Jen díky nekrotickým energiím, které proudí jejich tělem jsou schopné pohybu. Většinou ale jen letargicky stojí, dokud je nevyburcuje přítomnost života, který by mohly pohltnout a přeměnit na sílu, která udržuje jejich ubohý neživot.

Přítomnost živých bytostí jsou schopné cítit na zhruba tři desítky metrů, pokud jim uprchne někam dál, tak se opět se zastaví a upadnou do letargie. Jinak neúnavně pokračují skrze vše co se jim postaví do cesty.

Zombie vznikají samovolně na místech, kde jsou mrtvá těla a velké množství magické energie, která se nemá kam ukotvit. Je možné je vytvořit uměle, ale možnosti jejich využití nejsou široké.

JAK ZAPOJIT ZOMBIE DO HRY

- » Alchymista vyzbrojí družinu lapačem magické energie a vyšle je na místní horu, kde často vznikají samovolně zombie.
- » V kanálech pod arénou, ve které se pořádají nelegální zápasy, začaly vznikat zombie. Většinou se pořadatelům daří odchytnout a využít v zápasech. Některé ale unikly do města.
- » Po velké bitvě mágů zůstalo bojiště plné mrtvých a začínají se v něm zvedat zombie. Je třeba najít a odnést tělo padlého šlechtice dřív, než bude takto zneuctěno.

ŽELATINOVÁ KOSTKA

ZRANĚNÍ: 2

VÝDRŽ: 4 hexy

BĚŽNÉ TAHY

- » Dotek želatinou zraní za 2 škrty vitality.
- » Poškození zbraně, její zranění se snižuje o 1.
- » Vcucne a začne pomalu trávit nějaký předmět, který má postava v políčkách „po ruce“

SPECIÁLNÍ TAHY

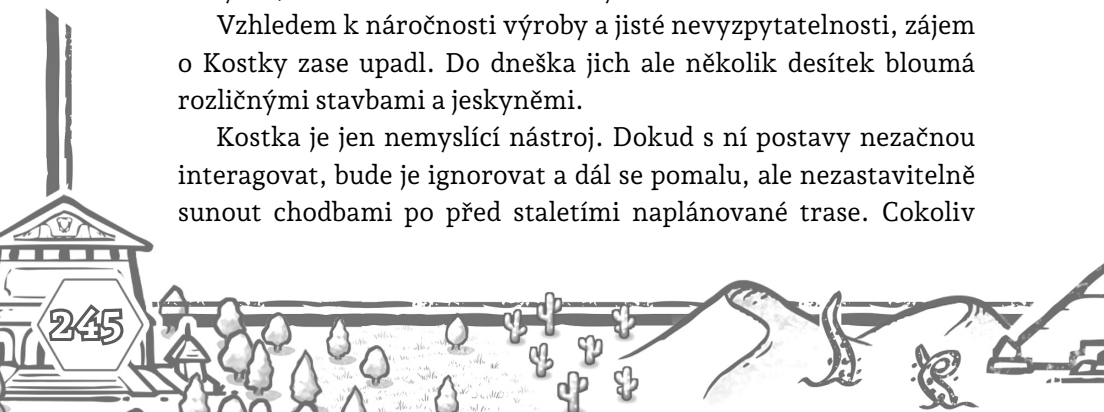
- » Vtáhne končetinu postavy. Situace -2. Až do osvobození znamená každý neúspěch a částečný úspěch postavy zranění za škrty vitality.
- » Prudké smrštění a roztažení zraní za 2 škrty plošně.

Obrovský kvádr průhledné nazelenalé rosolovité hmoty, vyplňující chodbu od stěny ke stěně. Neustálým rozpínáním a opětovným smršťováním se nezastavitelně pohybuje vpřed. V jejím nitru jde rozpoznat stříbřitý objekt pokrytý drobnými rytinami, obklopený zbytky posledních obětí.

Želatinová kostka byla kdysi velmi populárním domácím pomocníkem. V pravidelných Intervalech se prodírala chodbami sídla, vcucala veškerý nepořádek a rozpustila je ve svém nitru. Stříbrný kotouč v jejím středu omezoval její chování, aby neničila nábytek, koberce a domácí mazlíčky.

Vzhledem k náročnosti výroby a jisté nevyzpytatelnosti, zájem o Kostky zase upadl. Do dneška jich ale několik desítek bloumá rozličnými stavbami a jeskyněmi.

Kostka je jen nemyslící nástroj. Dokud s ní postavy nezačnou interagovat, bude je ignorovat a dál se pomalu, ale nezastavitelně sunout chodbami po před staletími naplánované trase. Cokoliv



neznámého vsákne do sebe a okamžitě začne rozpouštět.

Dřevěnou židli rozpustí za den. Kroužková zbroj ji trvá do kompletního zpracování celý měsíc. Jediné, co nedokáže rozpustit nikdy je stříbro. Proto se dá v její trase najít spousta stříbrných pozůstatků po předchozím „nepořádku“.

Pokud do ní budou postavy drbat nebo se jí pokusí zpomalit či zastavit, Kostka se je pokusí co nejefektivněji „vyčistit“. Bude se snažit je pohltit, obalit a rozpustit.

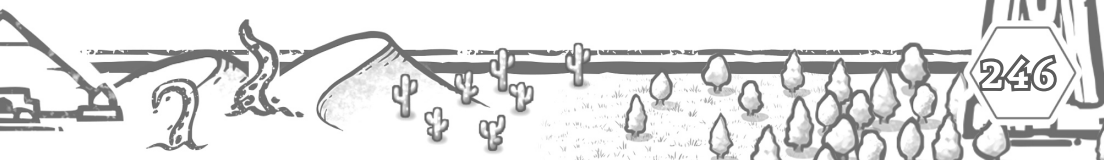
Kostku jde jen obtížně rozsekat nebo rozmlátit, každý úspěšný útok meči, šípy, kladivy a podobnými zbraněmi jí udělí vždy jen jeden škrt zranění. Oheň, zima a magie na ni ale působí spolehlivě.

Další způsob, jak zlikvidovat Kostku je vylákat ji do otevřených prostor. Má tendence se roztahovat od stěny ke stěně a ve chvíli, kdy je bez opory, tak se rozplizne.



JAK ZAPOJIT KOSTKU DO HRY:

- » Kostka se může potulovat v libovolném starém sídle mága nebo alchymisty.
- » Excentrický kriminálník používá Kostku pro likvidaci těl. Jedna z jeho obětí u sebe měla něco důležitého, co je třeba získat dřív, než to Kostka rozpustí.
- » Zbohatlík chce mít Kostku na svém panství. Pro výrobu nové ale potřebuje stříbrný kotouč z nějaké již existující.



DOBRODRUŽSTVÍ VE SVITCÍCH HRDINŮ

Ve Svitcích hrdinů si snadno užiješ jakékoliv klasické fantasy dobrodružství stvořené pro libovolnou edici Drd, D&D nebo jejich klonů a odnoží. Obvykle je třeba jen minimálních úprav, které se většinou navíc dají dělat za běhu.

Svitky ale obzvlášť excelují v momentě, kdy v nich hraješ sandboxový hexcrawl.

CO JE TO SANDBOXOVÝ HEXCRAWL?

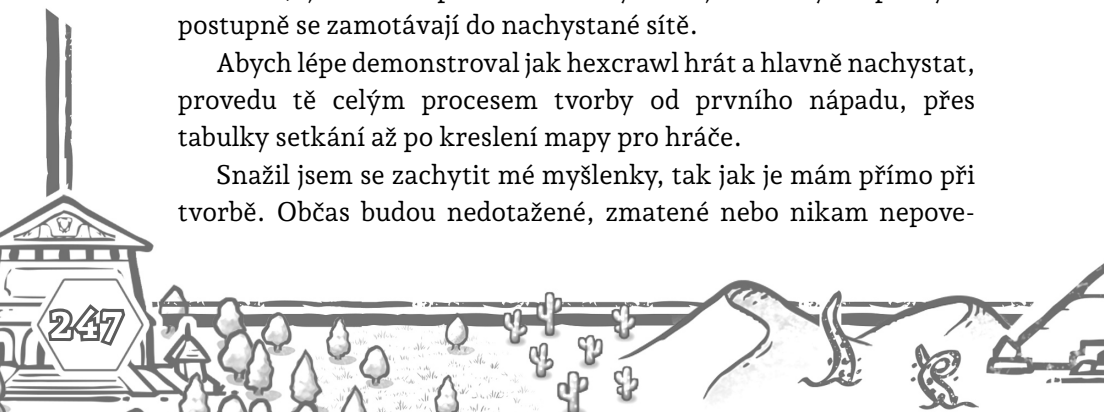
Hexcrawl je specifický typ dobrodružství nebo kampaně, během které se ve větší míře cestuje po mapě, která je pro zjednodušení překryta hexovou mřížkou. Díky tomu je snadné odhadovat vzdálenosti, objevovat nové lokace, plánovat cestu apod.

Nejde ale jen o cestování jako jako takové. Dobrý hexcrawl nepřístupuje ke světu jako k prostoru, po kterém se putuje mezi dungeony nebo dobrodružnými místy. Naopak. Celý region/kraj/kontinent je vlastně takový dungeon a jednotlivé hexy jsou jeho místnosti.

Sandbox je styl hry, kdy pro hráče nechystáš scénáře, zápletky ani dějové zvraty. Místo toho si připravíš pískoviště – nějakou oblast, do ní umístíš hračky: nehráčské postavy, dungeony, zvěsti a celé to propleteš vlákny vztahů a konfliktů. Děj a příběh vzniká sám tím, jak hráči přichází do styku s jednotlivými prvky a postupně se zamotávají do nachystané sítě.

Abych lépe demonstroval jak hexcrawl hrát a hlavně nachystat, provedu tě celým procesem tvorby od prvního nápadu, přes tabulky setkání až po kreslení mapy pro hráče.

Snažil jsem se zachytit mé myšlenky, tak jak je mám přímo při tvorbě. Občas budou nedotažené, zmatené nebo nikam nepove-



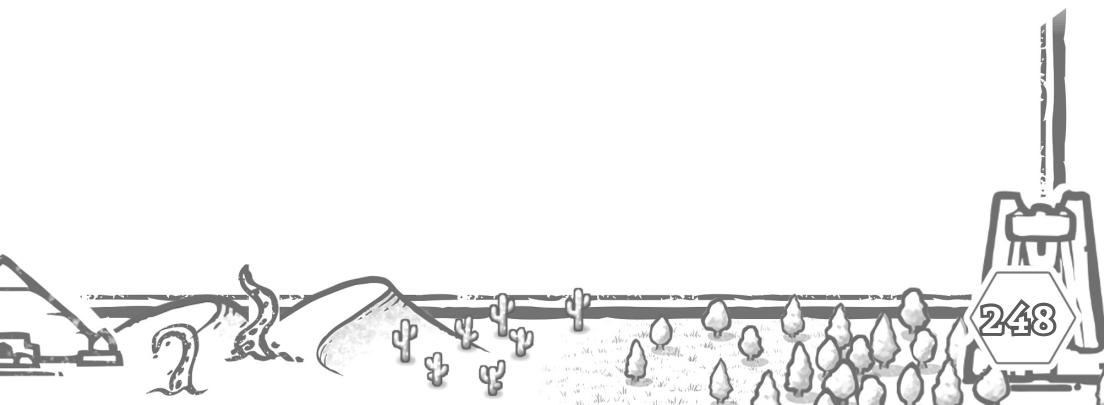
dou. Takový ale můj design prostě je a všechno se zahladí ve finálních fázích tvorby.

Postup, který ti popíšu, rozhodně není jediný správný. Sám občas začínám z úplně jiného konce. Tenhle ale funguje, je prověřený a vytváří zajímavé a hlavně hratelné výsledky.

CHCI HRÁT NĚJAKÝ UŽ HOTOVÝ HEXCRAWL

Krom hexcrawlů vytvořených přímo pro Svitky mohu na vyzkoušení doporučit tyto:

- » **Fever Swamp:** močály plné nebezpečí, podivných domorodců a nemocí s jedním pěkným malým dungeonem.
- » **Beyond the borderlands:** velice povedená reimaginace klasického dobrodružství, drží si feel starého D&D, přitom je ale moderní a zábavná.
- » **Undying Sands:** poušť plná úžasně podivných a bizarních scén od závodů nemrtvých velbloudů až po gigantický stroj na led. Má nádech steampunku, vyžaduje ale opravdu hodně improvizace.



TVORBA HEXCRAWLU

Příprava pískoviště pro hexcrawl vypadá na první pohled složitě. Vyžaduje investici pár hodin času před začátkem kampaně a je dost dobře možné, že je odlišná od způsobu, jakým ses připravoval do teď.

Na druhou stranu ti poskytne dost podkladů, abys mohl pružně reagovat na takřka všechny hráčská rozhodnutí a odpadne ti příprava mezi jednotlivými sezeními.

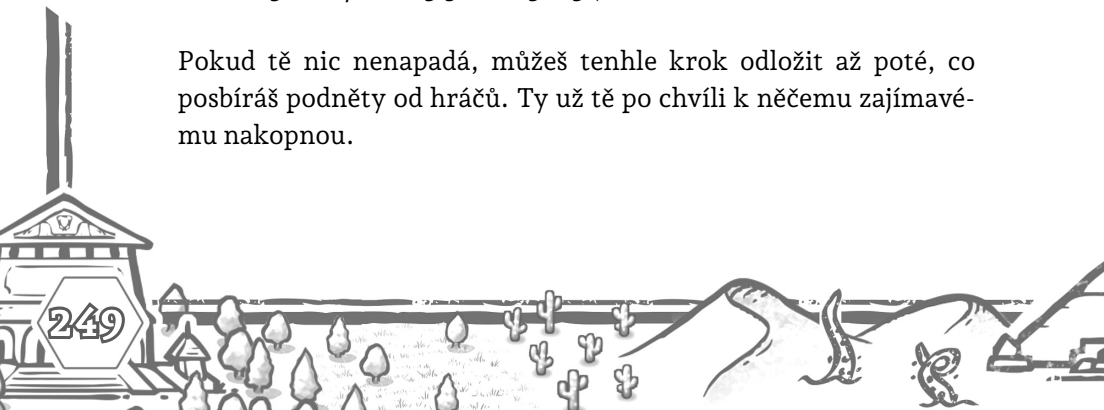
Pokud chceš přípravu zrychlit, tak můžeš jednotlivé lokace jen velmi zevrubně načrtnout a prokreslovat je až když budou hráči „na dohled“. Naopak ale neodbývej frakce, poskytnou ti základní stavební kámen pro většinu další tvorby. Ze vztahů mezi nimi, z jejich konfliktů a cílů vznikne jeden velký sud se střelným prachem. Hráči sami rádi poslouží jako roznětka. A začnou psát příběh.

KONCEPT

Koncept je stručný popis základní myšlenky hexcrawl. Nemá smysl vymýšlet detaily nebo podrobnosti, důležitý je jen nápad, který ti přijde zajímavý a nadchne tě.

Už dlouho chci udělat hexcrawl v kráteru. Představuju si nějaký, ve kterém roste trochu jiná fauna a flóra. Vtéká do něj několik řek, které se potkávají v centrálním jezírku. Voda odtéká do podzemních prostor, odkud tryská v podobě gigantických gejzírů.

Pokud tě nic nenapadá, můžeš tenhle krok odložit až poté, co posbíráš podněty od hráčů. Ty už tě po chvíli k něčemu zajímavému nakopnou.



VELIKOST

Už na začátku je dobré si říct, jaký rozsáhlý tvůj hexcrawl bude. Pro začátek ti doporučuju stvořit spíš něco menšího. Ono se to nezdá, ale už hexcrawl s deseti unikátními lokacemi vystačí nejméně na tři sezení, reálně spíš na pět a nemáš s ním zas tolik přípravy.

Na každý hex s lokací obvykle dělám dva až čtyři prázdné. Dá se vytvořit i hexcrawl, kdy na každém hexu je něco zajímavého, snadno to ale přehltní hráče a trochu se vytratí radost z objevování něčeho nového, zajímavého. Navíc díky náhodným setkáním a granátům (viz níže) se často dějí zajímavé věci i na prázdných hexech.

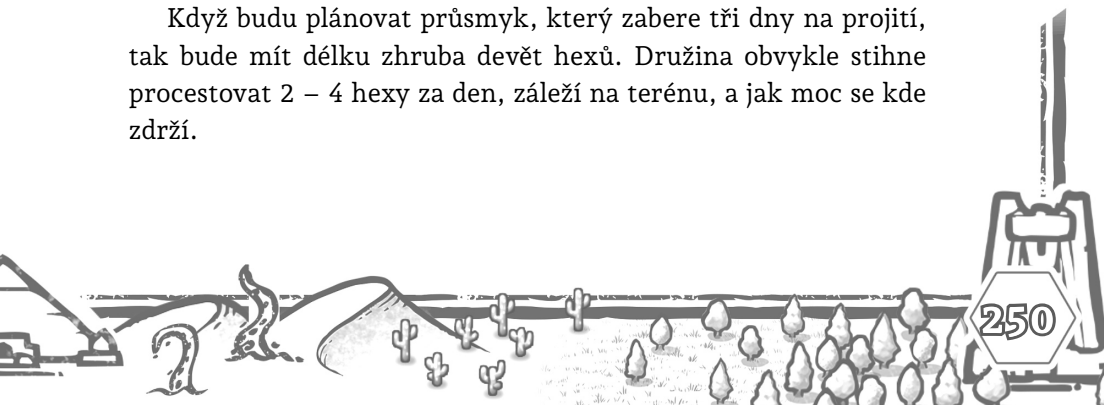
Pokud máš jeden plný hex na dva prázdné, tak za jeden herní den hráči najdou v průměru jednu zajímavou lokaci a zažijí jedno až dvě náhodná setkání.

Určitě nedávej víc lokací na jeden hex. Není to úplně realistické, ale odpadne ti spousta problémů jako například:

- » Řešení cestování mezi dvěma lokacemi na jednom hexu
- » Postupné objevování lokací opakovaným šmejděním na té samé lokaci
- » Vyjasňování prostorových vztahů a kdy co postavy najdou

Dalším faktorem pro určení rozsahu může být velikost v kilometrech, respektive ve dnech cesty. Cestovní tahy jsou nastavené na hexy o průměru 10 km a rozměru 65 km². Pokud bych chtěl udělat hexcrawl ze Severočeského kraje, tak budu vytvářet cca 120 hexů.

Když budu plánovat průsmyk, který zabere tři dny na projití, tak bude mít délku zhruba devět hexů. Družina obvykle stihne procestovat 2 – 4 hexy za den, záleží na terénu, a jak moc se kde zdrží.



Vím, že chci, aby to do centra kráteru bylo víc, jak den cesty, dejme tedy průměr nějakých 8 hexů, docela macek, ale reálné. Celý kráter bude mít rozsah kolem 60 hexů. To už je docela velká oblast, jejíž prozkoumávání zabere hodně dlouho. Unikátní bude cca čtvrtina hexů, tedy kolem patnácti. To už je pomalu na minikampaň.

Zamyslím se raději ještě nad zlepšováním postav: Pokud se hráči spřátelí se dvěma frakcemi (12 škrťů zkušeností), prozkoumají celý kráter (15 škrťů zkušeností) a splní čtyři průměrně těžké úkoly (16 škrťů zkušeností), tak se budou moci naučit 3 základní a dvě pokročilé dovednosti.

ZÁKLADNÍ KAMENY

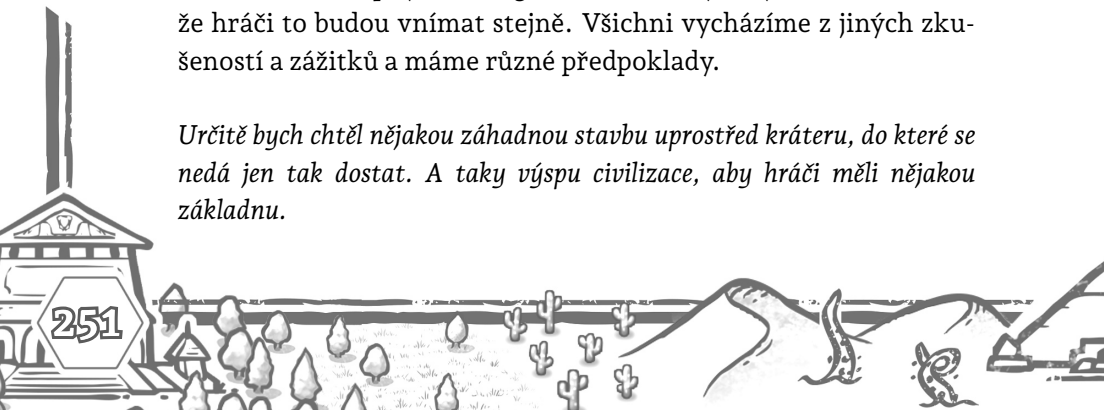
Vezmi papír, počítač, cokoliv a vypiš si tak šest až sedm prvků (místa, frakce, děje, potvory, rostliny, konflikt...), které ve hře chceš mít.

Ideální je rovnou zapojit i hráče postav a prvky nasbírat od nich. Zapojení hráčů do tvorby je skvělý způsob, jak zvýšit jejich zájem o dobrodružství a tobě to navíc usnadní vymýšlení obsahu. Pokud nakonec nějaký prvek nezapojíš, nebo ho během přípravy přetvoříš k nepoznání, nic se neděje. Účelem není vše využívat, ale získat bod, od kterého se můžeš odpíchnout dál.

Tvorba tímto stylem znamená hlavně hledání často překvapivých vztahů a souvislostí mezi zdánlivě nesourodými prvky. Začínáš jen s pár holými odrážkami a pomalu na ně nabaluješ vztahy, dokud nejsi spokojený nebo tě to nepřestane bavit.

Netrap se zbytečně s originalitou nebo komplexností. Překvapivé a zajímavé prvky vznikají i spojením těch obyčejných. Navíc že ti něco přijde neoriginální nebo zřejmé, ještě neznámá, že hráči to budou vnímat stejně. Všichni vycházíme z jiných zkušeností a zážitků a máme různé předpoklady.

Určitě bych chtěl nějakou záhadnou stavbu uprostřed kráteru, do které se nedá jen tak dostat. A taky výspu civilizace, aby hráči měli nějakou základnu.



Pro další prvky se ptám hráčů. První vnese draka, který tvoří gejzíry. Dalšího napadla džungle plná velestromů. A poslední by rád elementály v konfliktu s divustrůjci, kteří se snaží využít sílu gejzírů.

Nakonec použiju ještě tabulku náhodných lokací, kterou jsem si kdysi vytvořil. Vychází mi: Řeka pokrytá písmem s umírajícími ještěřimi lidmi a zatopený hrob, u kterého hlídá vraždící šaman.

Teď přichází ta zábavná část. Pro každý základní kámen zkus najít odpověď na tři otázky:

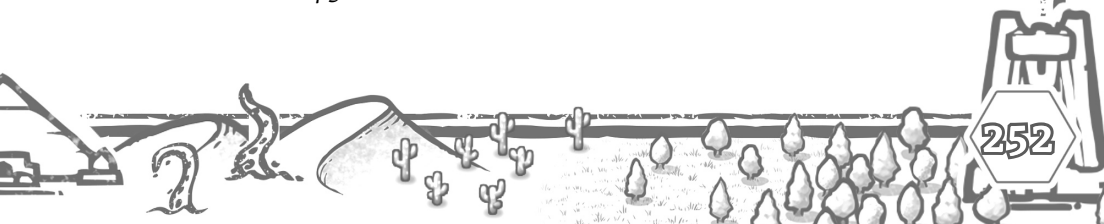
- » Proč tu je?
- » Jaká je jeho motivace, funkce nebo role?
- » Jaké jsou jeho vazby na okolí?

Ideální je, aby odpovědi spojovaly prvky k sobě. Výsledkem celého procesu tvorby by mělo být klubíčko ze kterého trčí pár nití ven, ne neuspořádaný chuchel rozčepýřených příběhových vláken.

Napadá mě, že výspou civilizace by mohli být zlatokopové. Gejzíry vyvrhávají něco cenného a pokaždé, když nějaký vytryskne, tak se strhne obrovská honička o to, kdo u něj bude první. Do džungle se ale bojí, tam chodí jen ti nejodvážnější nebo nejzoufalejší. Ještěřáky vnímají trochu jako primitivní, ale nebezpečné domorodce.

Džungle bude ve vnitřním „prstenci“ kráteru. Bude hustá, nebezpečná. Kořeny stromů čerpají z toho samého, co vyvrhují gejzíry, takže rostou divné, možná chytré?

A drak... co kdyby uprostřed kráteru bylo dračí vejce? To jako obrovský meteorit dopadlo na zem, jeho žár rozehřívá zemi, takže z ní tryskají gejzíry a to cenné a divné jsou úlomky vnější skořápky. A celé to opečouávají podivné bytosti, které přistály spolu s vejcem. Ty žárlivě střeží vnitřní zónu a nachystali v džungli mnoho překvapení. Bojí se divustrůjci a nesnáší zlatokopy.



Divustrůjci mají experiment, který by uvolnil nashromážděný tlak v kontrolovaném gejzíru na jednom místě, narušují stabilitu celého kráteru, a ten se na některých místech už propadá. To rozrušilo místní elementály. Divustrůjci budou závislí na táboře zlatokopů kvůli zásobování.

Původní obyvatelstvo – ještěří lid je teď mezi kladivem a kovadlinou. Přesídlili se a nechali za sebou jen umělá řečiště pokrytá nádhernými nápisy. Mají mezi sebou mnoho šamanů, kteří zprostředkovávají spojenectví s elementály.

A jeden z šamanů hlídá prastaré pohřebiště, které je pro jeho lidi z nějakých důvodů extrémně důležité.

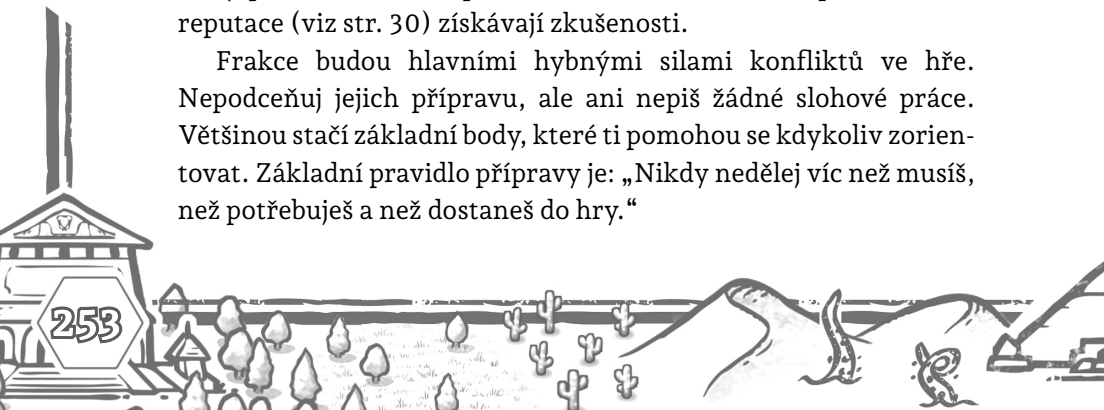
FRAKCE A TVÁŘE

Je čas si říct, kdo a co bude tvůj hexcrawl obývat. Možná už máš nějakou představu díky předchozím krokům, vždy je ale lepší si to dát aspoň v bodech na papír. Co potřebuješ vymyslet:

- » Motivace frakce. Čeho chce dosáhnout? Jaké má k tomu prostředky? Proč tu je?
- » Vztahy s ostatními frakcemi. Jak vnímá ostatní? Komu pomůže, kým pohrdá? Co o sobě frakce navzájem ví?
- » Tváře frakce. Jedna nebo dvě nehráčské postavy, které jsou jejich zástupci. Ne nutně vůdci, ale někdo, kdo ztělesňuje její ideály, funkce nebo roli.

Pro tyto frakce budeš sledovat i hráčskou reputaci - jak jsou nakloněny pomoci či škodit postavám. Hráči navíc za naplnění hodin reputace (viz str. 30) získávají zkušenosti.

Frakce budou hlavními hybnými silami konfliktů ve hře. Nepodceňuj jejich přípravu, ale ani nepiš žádné slohové práce. Většinou stačí základní body, které ti pomohou se kdykoliv zorientovat. Základní pravidlo přípravy je: „Nikdy nedělej víc než musíš, než potřebuješ a než dostaneš do hry.“



Frakce by měly být alespoň tři, duální konflikt je většinou nudně přímočarý. Zároveň pokud nechystáš opravdu velký hexcrawl (100+ hexů), tak víc jak pět frakcí začne vytvářet zmatený guláš.

Frakce jsou více než jasné: Ještěří lid. Elementálové. Zlatokopové. Strážci vejce. Divustrůjci.

Strážci: Než do toho tahat další rody, co kdyby strážci byli ještěří, co uctívají vejce jako své božstvo? Jejich hlavním cílem je probudit draka. Zlatokopy se snaží zmanipulovat, ostatními ještěřáky pohrdají, vodní duchové pro ně představují riziko a divustrůjci jsou neznámá, kterou potřebují pochopit.

Jejich vůdcem je Skraa, ve skutečnosti jen mrtvé tělo obývané parazitem, který přicestoval spolu s vejcem. Má obří křídla, která mu umožňují létat a tituluje se jako Hlas Nenarozeného. Kolem sebe má kastu nejvěrnějších, těm vytvořil křídla a předal část své moci.

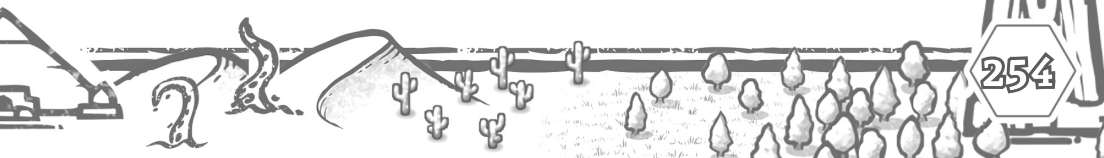
Jirikii je mladý akolyta, který věří, že sny věřících mohou formovat boha před jeho narozením. Spolu s dalšími akolyty tajně provádí rituály, které mají Nenarozeného naučit tradičním hodnotám ještěřího lidu.

Divustrůjci: Snaží se prozkoumat a využít fenomény kráteru. Věří, že klíčem k tajemství jsou gejzíry. Pohání je hlavně zvědavost. Motivace je zjistit odkud se vzal kov a jak vznikají gejzíry. Nechápu, proč na ně ještěřáci a voda reagují tak agresivně. Jsou závislí na zlatokopech.

Johana je šéfem projektu umělého gejzíru. Snaží se vyhledat místo dostatečně geologické nestability a pomocí umělých zemětřesení a vrtů vytvořit stabilní trhlinu. Věří, že to jim otevře cestu do hlubin země, ke zdroji gejzíru a záhadného kovu.

Ještěří lid: Před sedmi generacemi byl vyhnán rozpínajícím se císařstvím a usídlil se v kráteru. Pak se vejce probudilo, přišli zlatokopové, část ještěřů začala sloužit drakovi a oni jsou znovu v pasti. Jejich jediným spojencem jsou vodní duchové, ostatní jsou pro ně hrozba, které se bojí nebo kterou nechápu.

Rikrii je starý ještěř, který pamatuje dobu před příchodem zlatokopů a věří, že když dost dlouho počkají, tak zase odejdou.



Vaas je mladá zbrklá ještěřice, která se skupinou dalších mladých napadá osamělé zlatokopy, krade zásoby a celkově se snaží všem vetřelcům znepříjemnit život.

Zlatokopové jsou sbírka pofiderních existencí, která se sem sešla z celého císařství, hnána vidinou snadného zisku. Vždy, když vytryskne nový gejzír a vyvrhne drahý kov, tak se rozjede závod o to, kdo u něj bude jako první. Ještěřákům se vysmívají a bojí se jich zároveň. Divustrůjci jsou pro ně podivíni.

Karhula je mladá goblínka, která se rozhodla, že si získá úctu svých soukmenovců, když zbohatne na kovu z gejzíru. Vysedává na vysokých stromech, vyhlíží do dálky a to málo co vydělá utrácí za pochybné věštby, které mají předpovědět příští velký gejzír.

Narwer je zwarg, který reálně na celém podniku zbohatl víc, než snad všichni zlatokopové dohromady. Zprostředkovává obchod, prodává zásoby, vlastní hospodu a opiový stan. Je mu totiž jasné, kde se skrývají opravdové peníze.

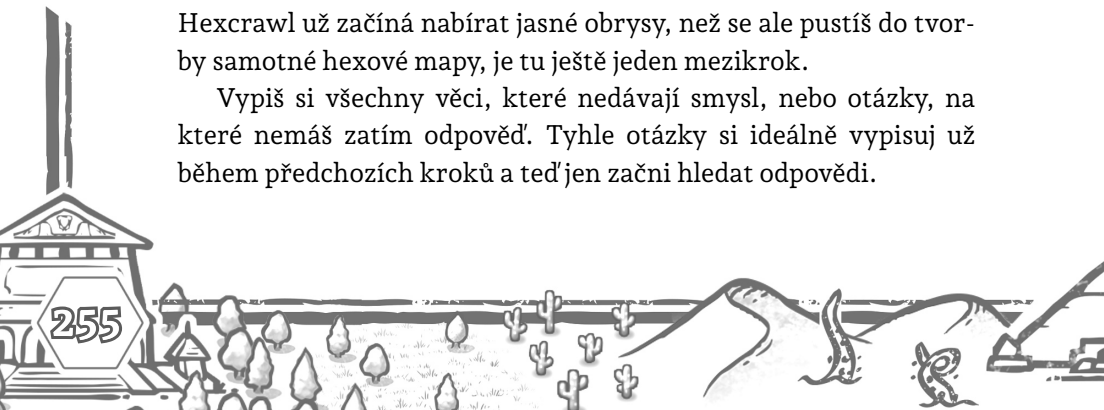
Elementálové: Vodní duchové částečně přeměnění silou vejce. Touží co nejvíce rozvířit koloběh vody v kráteru a probudit více svých bratrů a sester. Rozumí si s ještěřáky, kteří respektují koloběh vody. Zlatokopové jsou pro ně zajímavost, hlavně jejich běh za gejzíry přijde elementálům zábavný. Divustrůjce vnímají jako hrozbu.

Oloova největší radost je prohánět se zemí obrovskou rychlostí a pak se nechat gejzírem vyhodit do vzduchu a vytvářet co nejkrásnější lomy světla. Je si blízký s ještěřicí šamankou Fosií, která se zapletla do záškodnických bojů.

NEZODPOVĚZENÉ OTÁZKY

Hexcrawl už začíná nabírat jasné obrysy, než se ale pustíš do tvorby samotné hexové mapy, je tu ještě jeden mezikrok.

Vypiš si všechny věci, které nedávají smysl, nebo otázky, na které nemáš zatím odpověď. Tyhle otázky si ideálně vypisuj už během předchozích kroků a teď jen začni hledat odpovědi.



Pro každý bod najdi nějaké vysvětlení nebo uprav stávající fakta tak, aby do sebe všechno zapadalo. Díky tomu bude celý hexcrawl konzistentní a na hráče budou čekat skvělé “aha, tak o tohle tu jde” momenty.

Nezapomeň prvky co nejvíce propojovat. Nemůžou mít dvě otázky stejnou odpověď? Nevysvětluje jedna nejasnost druhou? Pamatuj, klubíčko!

Občas ti odpověď vytvoří další otázku. To nevadí, přidej ji na seznam a najdi odpověď i pro ni. Samozřejmě opět navázanou na existující informace a otázky.

V průběhu tvorby se pár nezodpovězených otázek nastřádalo:

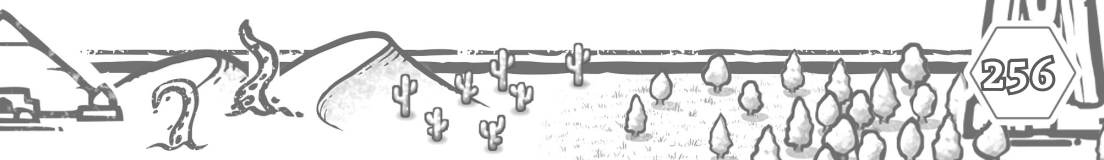
- » *Kam a jak odtéká voda z kráteru?*
- » *Co dělá kov, který zlatokopové “těží”?*
- » *Jak se informace o jeho existenci dostala ven?*
- » *Co je potřeba pro probuzení draka?*
- » *Co se stane, až se drak probudí?*
- » *Co je zač parazit, který přicestoval s vejcem, a jak posedl ještěřáka?*
- » *Proč část ještěřů uctívá draka a část ne?*
- » *Proč a jak přesně je džungle v kráteru divná?*

Kov a probuzení draka spolu určitě souvisí. K probuzení bude třeba energie, která postupně zahřívá vejce. Kde se ale energie bere? Co když kov je tak cenný, protože pohlcuje a nuluje magii? Ta magie ale nemizí a místo toho je přemísťovaná do vejce? Pak dává smysl, že dračí kult sám rozšířil informace o jeho existenci.

Znamená to, že jsou nějakí kultisté i mezi zlatokopy? Určitě mezi nimi nějakí budou, protože to dělá věci ještě zajímavější. Pravděpodobně jako nějaká dobročinná organizace.

Odbočka bokem: Nemůžu jim říkat zlatokopové, protože nic nekopou a už vůbec ne zlato, budu jim říkat Běžci, protože běhají za gejíry.

Pokud kov pohlcuje energii, jak to, že nezabijí vodní duchy? Co kdyby byl kov ve vodě tak dlouho, že duchové mají část jeho vlastností? A energie



nejde jen do vejce ale i do nich? Dává smysl, že by je pak kult chtěl zabít, a já mám další konflikt!

Proč neodtéká voda? Hmm, že by to bylo proto, že se z ní v podzemí ve skutečnosti stává nové vejce, tvořené z vody? Pak by dávalo smysl, že se o něj vodní elementálové starají a že by to vejce mohl zabít gejzír divustrůjců! Trochu to překopává některé původní myšlenky, ale to vůbec nevádí - tohle je lepší! Vejce je špunt, přes které skoro nic neodteče. Část vody pohltí a část vytryskne jako gejzír.

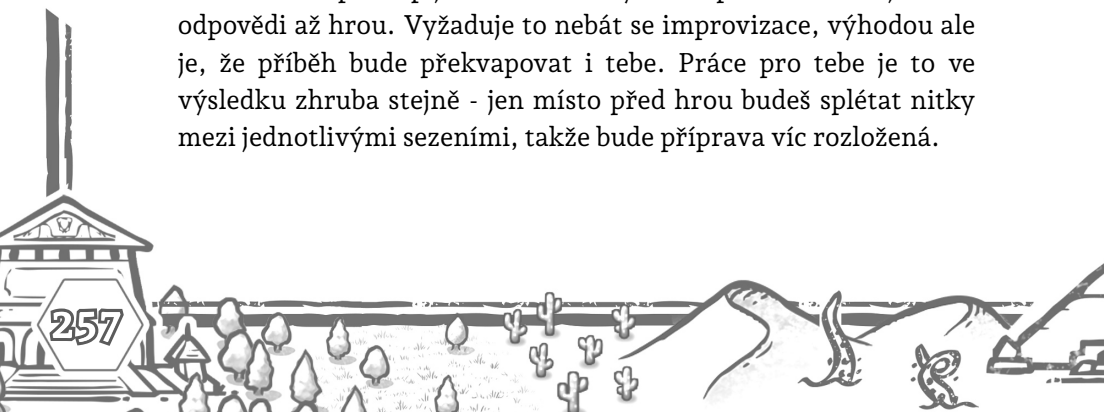
A podle toho, který drak se probudí nebo neprobudí, tak kráter buď lehne plamenem, nebo se postupně zatopí. Část ještěráků se chce pomstít skrze Nenarozeného za dávné křivdy, část si připravuje útočiště v jeskyních a doufá že to všechno přečká. Část o tom netuší, část se bude snažit draka využít. Kupa zábavy.

A co je zač parazit, hmm, prostě nějaké housenkovité stádium parazita, který pak žije v dračích tlamách a živí se zbytky mezi jeho zuby. Třeba je jich víc a hledají další vhodné tělo na posednutí.

Džungle je divná, protože prostě úlomky skořápky vstřebávají energii a někde je jí strašně málo a jinde je jí zase moc. Budou vznikat mrtvé a živé zóny.

Abych si to shrnul, dopadlo vejce, ale parazit neměl koho posednout, protože kolem nebyl nikdo inteligentní. Kolem vyrostla džungle, hodně rychle díky síle ve skořápce, která tahá energii ze širokého okolí. Pak se sem přesunuli ještěráci, část z nich začala uctívat vejce. Uctívači sem nalákali další druhy, aby skořápky mohly pohlcovat víc energie a drak se vyklubal. Magie navíc probudila duchy vody a nechtěně začala vytvářet druhé vejce.

Alternativní přístup je nechat otázky nezodpovězené a objevovat odpovědi až hrou. Vyžaduje to nebát se improvizace, výhodou ale je, že příběh bude překvapovat i tebe. Práce pro tebe je to ve výsledku zhruba stejně - jen místo před hrou budeš splétat nitky mezi jednotlivými sezeními, takže bude příprava víc rozložená.



To je rovnou osm lokací z plánovaných zhruba patnácti.

Čím ale naplnit zbývající unikátní hexy? Zamysli se, zda je nějaký prvek, který bys chtěl víc zdůraznit. Chceš dát větší prostor nějakému konfliktu? Je nějaká zápletka, která by chtěla prokreslit? Potřebuješ víc vytáhnout atmosféru celého světa? Vymysli lokace, které se o to postarají.

Připomínám pravidlo, že se na jednom hexu nachází maximálně jedna lokace, kterou postavy objeví automaticky, jakmile na hex vstoupí. Není to realistické, ale hra je díky této dramatické zkratce výrazně zábavnější.

Celá džungle je zatím vlastně docela normální, určitě chci mít aspoň tři hexy které jsou prostě divné protože okolo je až moc magického nepořádku, zmutované rostliny, podivná zvířata atp.

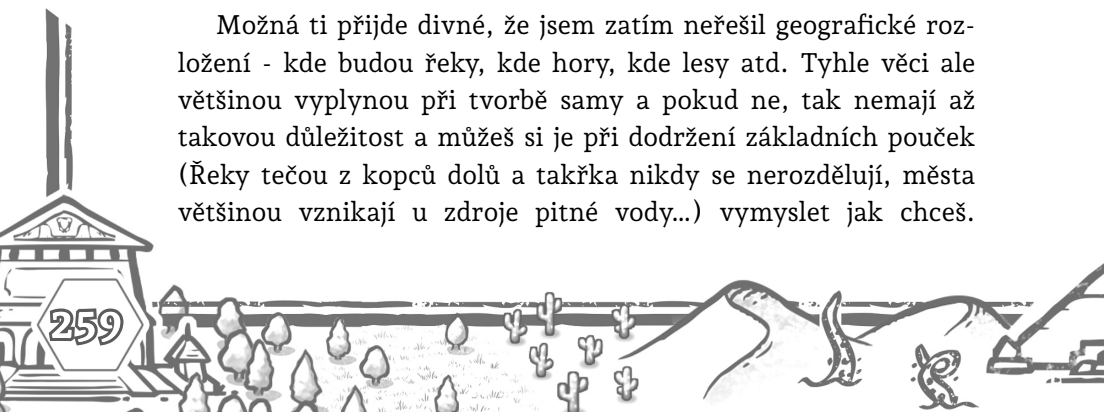
Napadá mě v souvislosti se stromy použít dryádu z bestiáře, která se snaží zarůst část skořápky.

Dál určitě doupě nějakých zvířat prorostlých ohnivým živlem. Kolonie ohnivých opic vrhající hořící fekálie? Děsivé a vtipné najednou.

A ještě území, kde se zvrhla divoká magie. Schválně si hodím na tabulku divomága: 35 - Přelud dalekého místa. Ha, že by místo vytažené magií ze vzpomínek parazitů? To zní štávnatě.

Pořád nemáš všechny lokace? Nelam si s tím hlavu, můžeš je snadno doplnit později, například až budeš vymýšlet úkoly nebo řešit rozuzlení konfliktu.

Možná ti přijde divné, že jsem zatím neřešil geografické rozložení - kde budou řeky, kde hory, kde lesy atd. Tyhle věci ale většinou vyplynou při tvorbě samy a pokud ne, tak nemají až takovou důležitost a můžeš si je při dodržení základních pouček (Řeky tečou z kopců dolů a takřka nikdy se nerozdělují, města většinou vznikají u zdroje pitné vody...) vymyslet jak chceš.



A pokud nevíš jak začít, tak mám pro tebe jeden profi tip: nejjednodušší je často prachsprostě okopírovat nějaký kus naší planety, nikdo to nepozná.

ČAS NAKRESLIT MAPU

V téhle fázi chceš hlavně schematicky nákres, klidně bez hexů, abys získal představu, co zhruba kde je a jaké jsou mezi lokacemi vztahy v prostoru. Mapu načisto kreslí určitě až nakonec, jinak tě čeká spousta pracného předělávání.

Snaž se zajímavé lokace rozprostřít po prostoru aspoň trochu rovnoměrně, ať mají hráči stále co objevovat, ale zase ne úplně pravidelně, aby hexcrawl nepůsobil uměle.

Ted', když si hexy rozkresluju a rozvrhuju v prostoru, tak mám hned další nápady. Dryáda bojuje proti mrtvé zóně. Divustrůjci táboří hned u vodního vejce. Celý severní blok je divný a nestabilní.

REGIONY

Pokud mi vyjde, že území hexcrawl obsahuje několik odlišných oblastí, tak celou mapu rozdělím na regiony. Tohle oddělení mi pomáhá lépe si představit atmosféru místa, předat ji hráčům a zdůraznit odlišnosti. Získávám lepší představu, jak který hex vypadá a co je pro něj charakteristické.

Pro každý region si později připravím vlastní tabulku setkání a granáty - to ještě podtrhne odlišnost jednotlivých oblastí.

Rozhození hexů mi vnuкло nápad na tři zóny. Jednu centrální kolem vejce, džungli, jsem měl v plánu už od začátku. Protože je kolem ohnivého vejce, tak jí dám prvky žáru a ohně... což znamená, že budu muset přesunout ohnivě opice. Nedává smysl, aby byly v jiném regionu. Je dobře, že jsem se udržel, a nedělal rovnou detailní mapu.



Severní region vypadá, že bude plný chaotické magie a vody. Formuje se tu vodní vejce, ale je to divný a nestabilní proces, do kterého navíc vrtají divustrůjci.

Jih, kde budou postavy pravděpodobně začínat, bude neklidnější. Utekli sem ještěráci, sídlí zde Běžci. Na východě brání území dryáda, takže se dál nerozšiřuje.

Po každé fázi tvorby ti většinou vyvstanou další a další nezodpovězené otázky. Je jen na tobě, zda na ně odpovíš rovnou, nebo si je odložíš.

Vznikly mi další nejasnosti:

- » *Pokud na východě brání rozrůstání severní zóny dryáda, co ji brání na západě?*
- » *Proč se většina elementálů drží na jihu místo u vejce?*

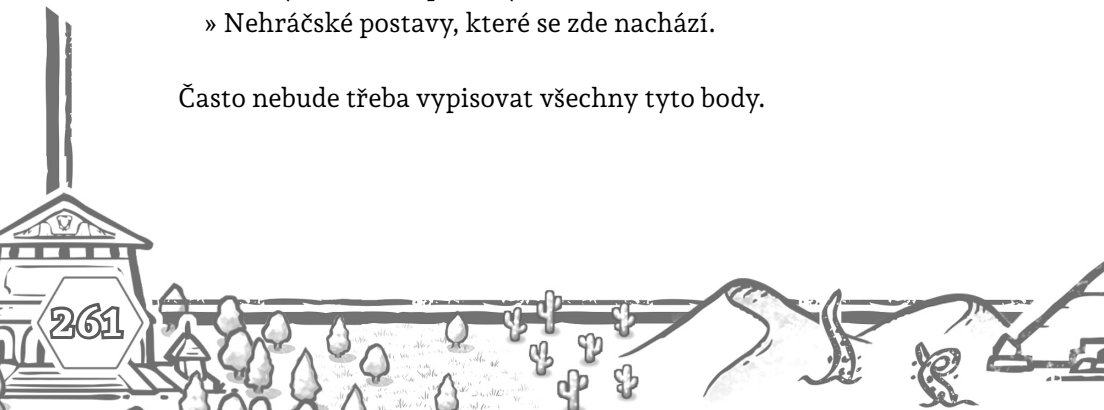
Tyhle už si ale nechám na hru. Chci být taky překvapený.

POPIS HEXŮ

Pokud tvoříš hexcrawl jen pro sebe, tak si při sepisování hexů většinou vystačíš jen s pár poznámkami v bodech:

- » Hrubý popis lokace.
- » Atmosféra lokace, jak lokace působí na postavy.
- » Typické scény, které mohou postavy při průchodu lokace vidět.
- » Úkoly, které zde postavy mohou dostat.
- » Nehráčské postavy, které se zde nachází.

Často nebude třeba vypisovat všechny tyto body.



Protože celý příkladový hexcrawl najdeš jako příložené úvodní dobrodružství, vypíšu sem jen pár hexů ve formátu, v jakém bych psal poznámky pro sebe.

Tábor Běžců

Tábor bude pravděpodobně první místo, které postavy navštíví a měl by sloužit jako zázemí pro další výpravy. Proto je nutné, aby tu byla možnost nakoupit, přespat, vyléčit se a nasbírat informace a háčky.

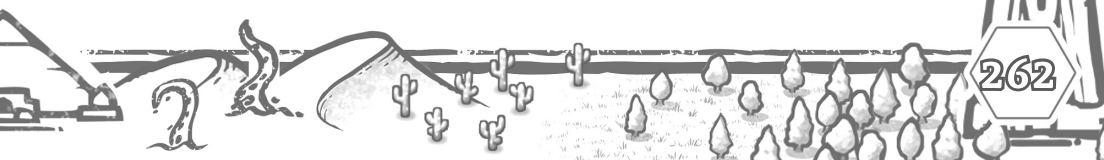
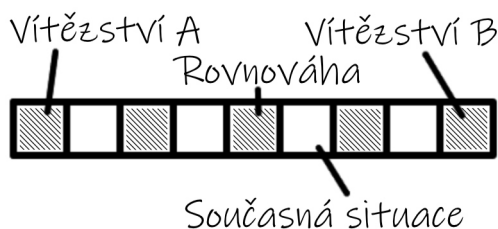
Popis: Bezejmenná osada, kterou tvoří pár dřevěných budov (hostinec, sklad a stáje) a hromada větších a menších stanů, místy proměněných v napůl trvalé přístřešky. Díky tomu jsou ulice chaotické a kromě pár hlavních, se prakticky každý den mění jejich rozložení.

Atmosféra: Nervózní očekávání, obchodníci zneužívající poslední naději zoufalců, bláhová honba za štěstím.

Scény: Podezřelá věštkyně prodává diagramy gejzírů; běžec, který při posledním gejzíru vydělal rozhazuje peníze; karavana ozbrojenců veze zásoby divustrůjcům, zbídačený běžec podpírá svého druha, který přišel nedávno o nohu

Postavy: Ještěřáci, kteří podporují “zlatou horečku”. Budou vystupovat jako misionáři Liare, bohyně chudých, kteří zadarmo léčí. Jejich vůdcem bude zahalená kněžka Koisei.

Jejím cílem je Běžce motivovat a udržet je ve stavu, kdy jsou schopni sbírat skořápky vejce. Také bude mezi ně i šířit drobký o možných naleziš-



tích. Nakonec bude vyrábět ochranné amulety (nefunkční), aby se Běžci tolik nebáli na sever.

Další ještěrák bude věštec Farhizi, který prodává věštby, ve skutečnosti přesně sestavené diagramy slabých míst s pravděpodobným výskytem gejzíru.

V osadě budou i “tváře frakcí” Narwhel a Karhula.

Úkoly: Narwhelovi je podezřelé, že Farhizihovo věštby tak často vycházejí. Chce ho prověřit a zjistit, jak je získává.

Kněžce Koisei bohyně ve snu zjevila obrovský kámen, jehož moc může mnohé ochránit. Je to ale až u východního okraje a všichni se bojí to místo prověřit (hex s mrtvou půdou a velkým úlomkem). Ve skutečnosti prostě jen chce, aby se informace o úlomku rozšířila a někdo ho vytěžil.

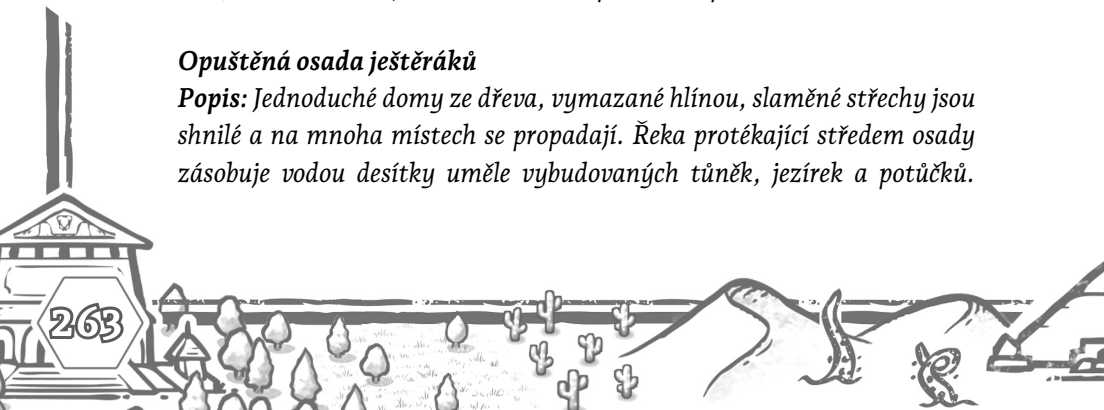
Karavana pro divustrújce najímá nosiče pro dopravu materiálu (terén je příliš náročný pro vozy).

Navíc si nachystám i zvěsti, které by se tu postavy mohly doslechnout:

- » Severní část kráteru je divoká a pokud nejste fakt zoufalí, tak se budete držet na jihu.
- » Vybíhání z osady je k ničemu, proto si Běžci zakládají tábořiště po celém kráteru a někteří ty svoje chrání pastmi.
- » Celý kráter je plný ještěráků, čím blíže jsi středu, tím jsou agresivnější.
- » Bacha na opice házející oheň.
- » Jilmáč tvrdil, že ho na východě navštívila žena, která vylezla ze stromu.
- » Ještěráci ovládají vodu, často se tě pokusí utopit.

Opuštěná osada ještěráků

Popis: Jednoduché domy ze dřeva, vymazané hlínou, slaměné střechy jsou shnilé a na mnoha místech se propadají. Řeka protékající středem osady zásobuje vodou desítky uměle vybudovaných tůňek, jezírek a potůčků.



Skrze průzračnou vodu jde vidět hladké kamenné dno pokryté abstraktními barevnými malbami.

Scény: *Zmatený ještěrák, kultista od vejce, projde kolem vesnice, aniž by ji viděl (je před nimi chráněná), šaman ryjící holí do dna potoku, zpěv a příjemně vonící dým.*

Postavy: *V jedné budově žije starý ještěří šaman, který cítí proudění energie směřující k ohnivému vejci a provádí rituál (malby na dně potůčků), který pomáhá přesměrovat energii směrem k vodnímu vejci.*

Úkoly: *Šaman vidí riziko v divustrýjcích, uvítá jakoukoliv jejich sabotáž: Přerušení dodávky zásob. Propašování jeho totemu do jejich stroje. Nasměrování hlouběji do džungle.*

Zároveň shání úlomky skořápky - dokáže s nimi posílit svůj rituál.

KONFLIKT A ROZUZLENÍ

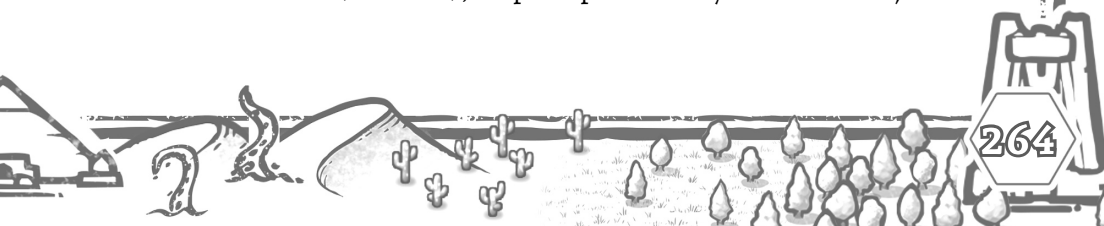
I hexcrawl je dobrodružství a každé dobrodružství, včetně těch sandboxových, by mělo mít nějaký uspokojivý konflikt a jeho rozuzlení. Nemusíš, dokonce bys ani neměl, do detailu vymýšlet scénáře a šílené stromy hráčských rozhodnutí a jejich následků. Tenhle způsob přípravy je dost kontraproduktivní a ve výsledku tě jen omezí.

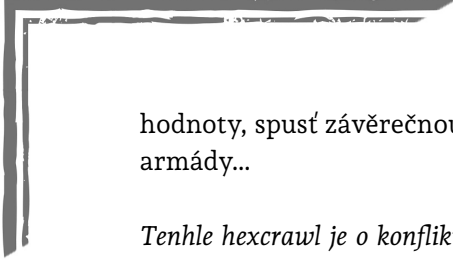
Místo toho se jen rozmysli, za jakých podmínek dojde k rozuzlení konfliktu mezi frakcemi.

Můžeš zjistit, že budeš potřebovat sledovat nějaký vývoj situace, sílu frakcí a podobně - k tomu ti skvěle poslouží buď hexové hodiny, stupnice nebo odpočty.

Pro konflikt několika frakcí je vhodná nějaká jednoduchá stupnice se škálou.

Ve chvíli, kdy družina změní rovnováhu sil, nebo když padne náhodná událost (viz. níže), stupnici posuň a když dosáhne krajní





hodnoty, spustí závěrečnou scénu - třeba prolomení brány, pochod armády...

Tenhle hexcrawl je o konfliktu vody a ohně, respektive o snaze probudit příslušná vejce. K rozuzlení dojde v momentě, kdy se jedno z vajec probudí nebo bude síla skořápky neutralizována.

Při blížící se katastrofě dobře poslouží hexové hodiny. Políčka budou opět plnit náhodné události a neúspěchy postav. Ve chvíli, kdy se hodiny naplní, pohroma započne.

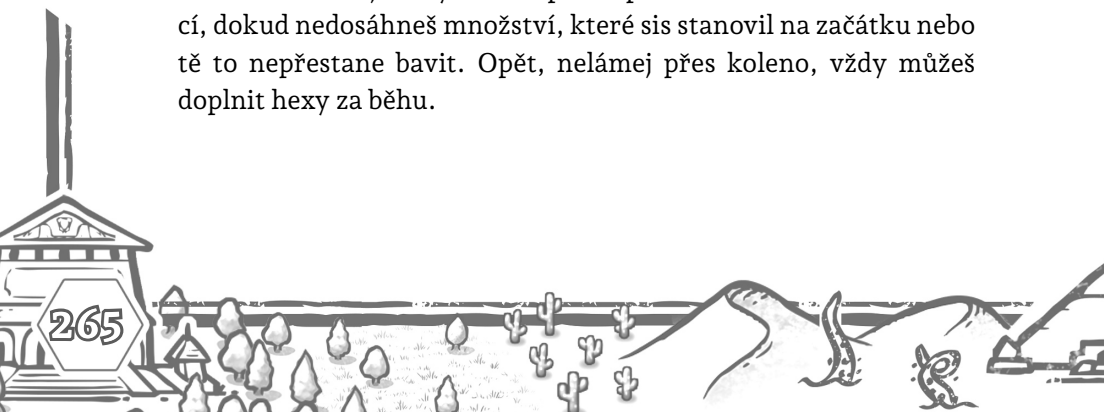
Časový limit zase můžeš nastavit jednoduchým označením dne v kalendáři, do kdy postavy musí zvrátit současný vývoj a případně tuto „deadline“ na základě jejich akcí posouvat.

Já budu určitě potřebovat jednu stupnici s devíti dílky, ukazatel uprostřed, nalevo probuzení vody, napravo probuzení ohně. Akce postav budou vychylovat ručičku. Pokud v jakýkoliv moment dojde ukazatel na krajní hodnotu, začne se líhnout drak.

V případě, že půjdou postavy cestou neutralizace, tak si vytvořím hodiny, kterými budu sledovat jejich pokrok.

S tvorbou konfliktu určitě nemusíš čekat, dokud nemáš hotové popisy hexů, klidně jej vytvoř už během vymýšlení frakcí. Důvod, proč ho uvádím teď, je ten, že teď už ho nemůžeš odkládat. Dost možná pro něj totiž budeš muset přidat pár lokací a rozhodně ovlivní náhodná setkání a granáty.

Tahle chvíle je taky ideální pro dopsání všech unikátních lokací, dokud nedosáhneš množství, které sis stanovil na začátku nebo tě to nepřestane bavit. Opět, nelámej přes koleno, vždy můžeš doplnit hexy za běhu.



TABULKY NÁHODNÝCH SETKÁNÍ

Tahy **TÁBOŘÍME**, **PROZKOU MÁVÁME** a některé další říkají, že se má hodit na tabulku náhodných setkání. Díky tomuto hoďu vznikají situace zajímavé a nečekané nejen pro hráče, ale i pro vypravěče. Hra je díky elementu chaosu trochu nevyzpytatelnější a podle mě i zábavnější. Tabulky setkání plní v hexcrawlu tři úlohy:

- » Simulují živý svět. V ideálním případě bychom měli v hlavě počítač, který nám přesně řekne kde v ten daný moment je který vesničan, monstrem a jev a kdy na něj hráči narazí. Ten ale v hlavě nemáme a tak je vyjádření procentuální šance na to, že daná věc a hráči budou v jednu chvíli na tom samém místě, tím nejlepším řešením.
- » Pomáhají organicky dávkovat informace o světě, ve kterém se hráči pohybují a připomíná Vypravěči, že má představit podivné tvory, rostliny nebo obyvatele.
- » Je to další způsob, jak dostávat do hry zápletky.

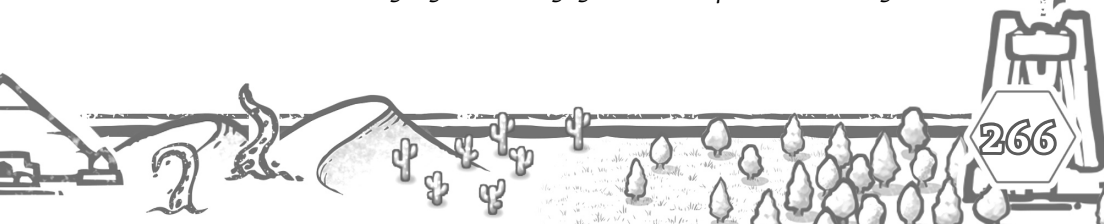
Každá položka v této tabulce by měla jeden z těchto úkolů plnit.

Osvědčily se mi tabulky procentové, můžu si v nich nejlíp vyhrát s pravděpodobnostmi a zároveň je v nich dost místa, abych nemusel tvořit další vnořené tabulky.

První položkou v mé tabulce je „Nic se nestalo“. Je třeba udržet rovnováhu mezi iluzí živého světa a přílišným zahlcením hráčů náhodnými setkáními.

Kdyby hráči něco potkali na každém hexu, tak nikdy nikam nedojdou, děj má příliš odboček a krajina působí přelidněně. Obvykle se snažím držet kolem 60% šance na to, že se postavy s ničím nepotkají.

Začínám tvořit tabulku setkání pro region jižního kráteru. Je tu docela živo, ale ne zas rušno. Byl bych rád, kdyby hráči něco potkali co druhý až



*třetí hex na který vstoupí (každý tah průzkum aktivuje hod na setkání).
To odpovídá 33 - 50%, nechám to na osvědčených 40%.*

První řádek tabulky náhodných setkání je:

01–60 Žádné náhodné setkání.

Teď si vypiš, kdo všechno se v dané oblasti pohybuje a přiděl jim procentuální šanci. Neřeš běžná zvířata a věci, které nebudou vytvářet zajímavé situace. Nesnaž se sepsat realistickou tabulku, to není našim cílem. Chceme dramatickou tabulku, která hru pořádně okoření. Setkání, nad kterým hráči mávnou rukou není setkání, ale jenom pozadí.

Například já mám každé ráno šanci 10 %, že narazím před domem na srnu. Do tabulky setkání bych ji ale nedal – vyplašení srny nemá na nic dopad a ani není ničím zajímavé.

Těmto „běžným“ setkáním vyhrazuju většinou zhruba půlku zbývajících rozsahu, tedy cca 20 %.

Vím, že v jižní oblasti se pohybují ještěráci, Běžci a vodní elementálové. Malá šance je i na nějakého divustrújce. Přidávám další řádky:

61–63 opuštěný tábor Běžců

64–66 Běžci

67–69 Ještěráci uprchlíci

70–72 Šaman ještěráckých uprchlíků

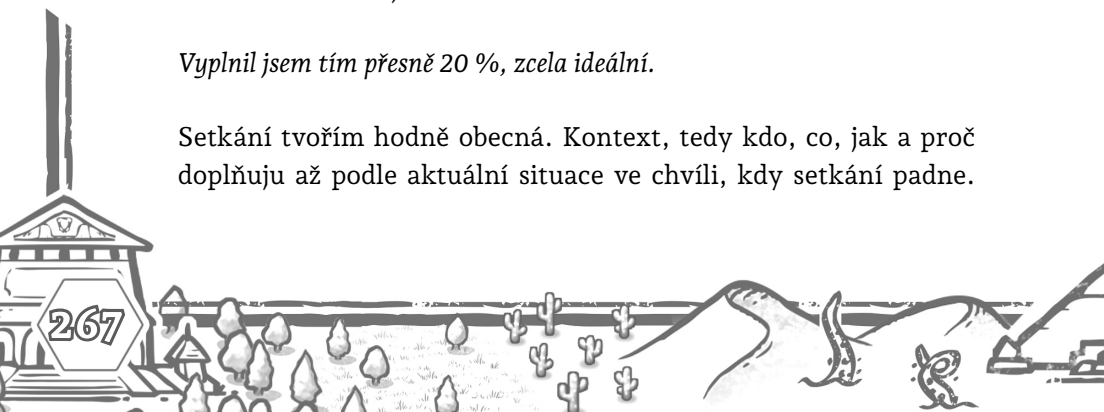
73–76 Ještěráci, služebníci dračího vejce

77–78 Vodní elementálové

79–80 Divustrújce

Vyplnil jsem tím přesně 20 %, zcela ideální.

Setkání tvořím hodně obecná. Kontext, tedy kdo, co, jak a proč doplňuju až podle aktuální situace ve chvíli, kdy setkání padne.



Podobu setkání také hodně ovlivní fikční pozice, která vzejde z výsledku tahů **PROZKOU MÁVÁME** nebo **TÁBOŘÍME**.

Pokud padne dobrá, tak bude setkání víc hrát ve prospěch postav. Tvorové budou míň agresivní, budou mít spíš tendenci vyjednávat. Případně postavy něco nebo někoho objeví, aniž by samy byly zpozorovány. Naopak špatná fikční pozice znamená nepříznivé podmínky, klidně past nebo přepadení.

Samozřejmě i dobrá fikční pozice se vždy může zvrtnout v krveprolití, u té špatné je k ale mnohem víc nakročeno.

Teď přichází řada na setkání, jejichž úkolem je prokreslit svět. Jsou ideální pro zdůraznění prvků, kterými se daný region liší od normálu. Rostou tu krystaly ze stromů? Lákají místní jablka půlnoční víly? Mají místní medvědi dvě hlavy? Většinou si na ně vyhradím 10 % - polovinu ze zbývajících rozsahu.

To, čím se kráter liší od zbytku světa, jsou gejzíry. Do téhle části určitě dám jejich vytrysknutí.

81–82 Gejzír na hexu, kde jsou postavy

83–86 Gejzír na sousedním hexu

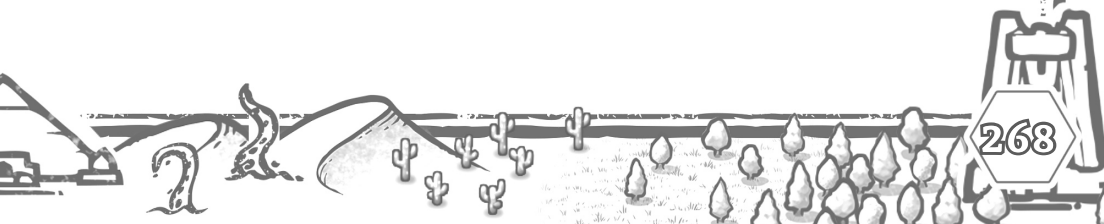
Gejzíry taky vyvrhují skořápky a skořápky ovlivňují okolí.

87–88 Malý úlomek a kolem něj podivný rudý hmyz, na dotek horký.

89 Velký úlomek skořápky a kolem něj spálená země ztravená života.

Zbývá ještě vložit setkání, které primárně slouží jako háčky na dobrodružství. Většinou tvořím tři a dávám jim v součtu kolem deseti procent na spuštění – to znamená, že v průměru každý desátý hod na setkání vnese do hry další zápletku.

Chtěl bych své hráče navést na dryádu a dát jim šanci zjistit, jak fungují skořápky. To jsou dvě setkání. Doplním to ještě o něco jen na prokreslení.



90–92 Divustrůjce Karneol odhalil podivné proudění energie pohlcené skořápkou a teď provádí měření ve snaze zjistit o tom více, je ale pronásledován elementály.

93–95 Vítr na toto místo zavál semenáček z dryádina stromu. Ta zde díky tomu může omezeně manipulovat s okolím, mluvit skrze rostliny a podobně. Určitě uvítá pomoc se skořápkou, která ji zabíjí,

96–98 Žena jednoho z tragicky zesnulých běžců nese jeho popel do džungle – bylo to jeho poslední přání. Kolem krku má amulet, symbol požehnaných ještěráků. Je to památka na manžela a netuší, co znamená.

Dost často se mi stane, že nějaká procenta zbydou volná. Občas posunu pravděpodobnosti, aby byla tabulka plná, většinou přidám položku „Nahod' dvě setkání a zkombinuj.“

Zbývají mi dvě procenta, takže dodám poslední řádek

99–00 Nahod' dvě setkání a zkombinuj je (ignoruj nic se nestalo).

Občas budeš chtít, aby se ve světě děly nějaké věci na pozadí. Aby se posunul děj nebo se změnila situace i bez zásahu postav. Protože rád minimalizuju házení, tak i tyto položky zahrnu do tabulky setkání i když o setkání jako takové nejde.

Chtěl bych trochu dynamickou situaci. Dám tedy do tabulky 5% šanci na to, že se ručička rovnováhy posune směrem k ohni a 4% šanci směrem k vodě (oheň má lehce navrch).

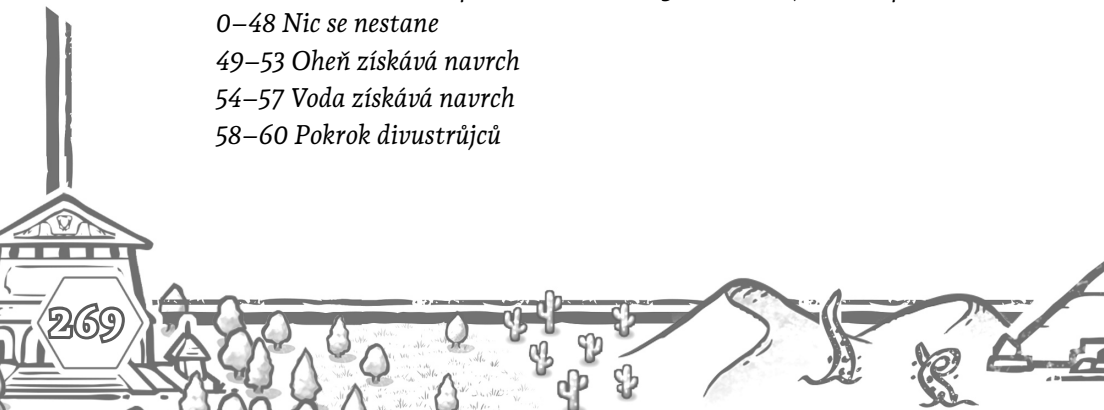
Doplním ještě 3% šanci, že divustrůjci udělají průlom, aby pořad jen neseděli na místě. Smažu první řádek tabulky a místo něj nově napíšu:

0–48 Nic se nestane

49–53 Oheň získává navrch

54–57 Voda získává navrch

58–60 Pokrok divustrůjců



Tyto posuny stupnice se sice nedějí přímo postavám, přesto bys je měl zapojit do děje a hlavně signalizovat postavám. Družina může třeba víc potkávat zraněné, nacházet vypálené vesnice, pozorovat nemocná zvířata, záleží na tvém konkrétním konfliktu.

GRANÁTY

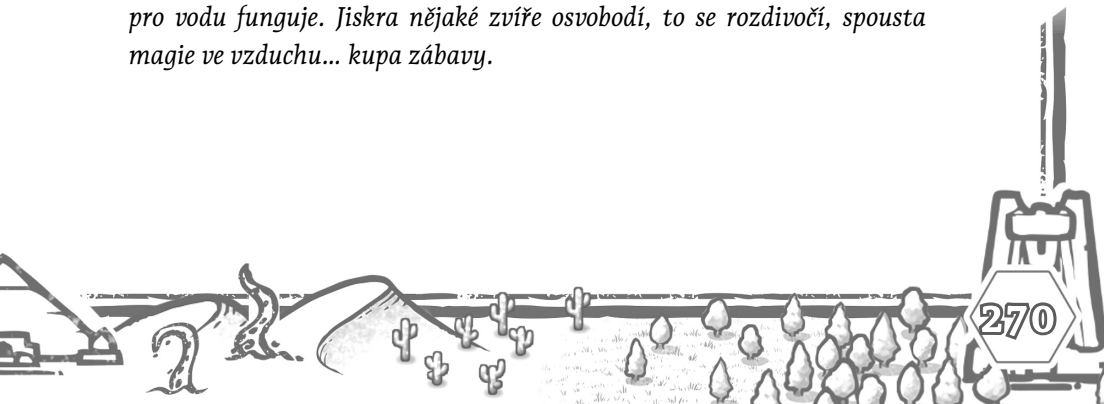
Granát je zápletka nebo situace, kterou má vypravěč v záloze pro případy, že se hráči nudí. Postavy dlouho nenarazili na žádnou zajímavou lokaci? Hoď po nich granát. Uzavřely všechny úkoly a neví co dalšího podniknout? Hoď po nich granát. Mají rozhodovací paralýzu? Hoď... však víš.

Granát často využiješ na začátku kampaně, kdy se postavy teprve rozkoukávají a nejsou si jisté, co vlastně dělat. Většinou je použiješ maximálně dvakrát za kampaň, ale je lepší je mít a nepotřebovat než naopak.

Nemusí být o nic komplexnější než háčky v tabulce setkání, dokonce s nimi můžou být i provázané. Většinou si chystám dva granáty na region, jeden víc akční, jeden víc kecací.

Pokračuju s jižní oblastí. Víím, že jsou v ní ještěráci a Běžci hmm... dobrá hratelná scéna je ještěrák chycený v pasti kolem opuštěného běžeckého tábora volající o pomoc. Je dehydratovaný, a i když ho postavy osvobodí, tak sám nepřežije. Tím mohu hráče navést na další lokaci a tam rozjet další příběhy. Navíc jeho křik mohl přilákat i někoho dalšího.

A druhý granát dám něco mystičtějšího a akčnějšího. Na zemi zakreslená žlutá spirála, kolem ní uvězněná zvířata a v centru skořápka ze které létají jiskry. Ze skrytu šaman pozoruje, jak jeho rituál na sbírání energie pro vodu funguje. Jiskra nějaké zvíře osvobodí, to se rozdivočí, spousta magie ve vzduchu... kupa zábavy.



PROČ TAM POSTAVY LEZOU?

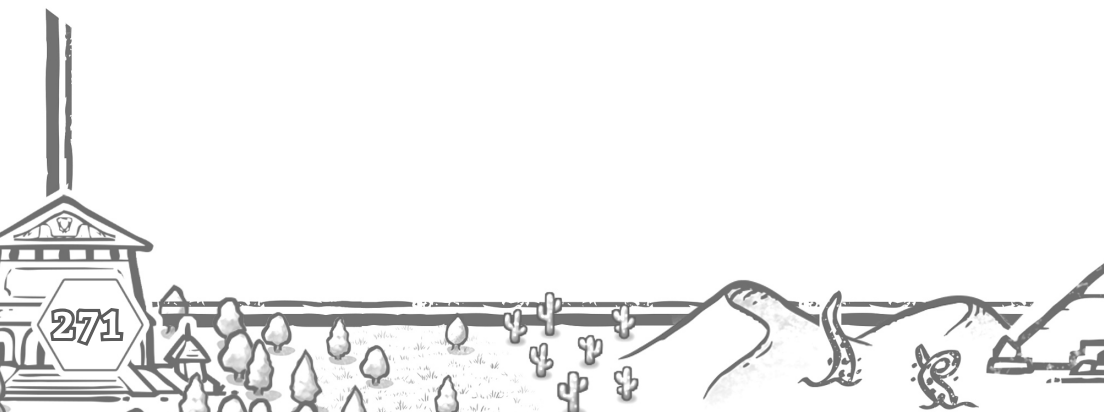
Nikdy na své pískoviště nevypouštěj postavy jen tak, ať si najdou zábavu samy. Procházení krajinou pro procházení samotné a hledání zápletek je plýtvání časem v lepším případě, extrémně frustrující v případě horším.

Svitky proto mají mechaniku úkolů, která pomáhá postavy ukotvit, takže se neztratí v přílišné volnosti. Postavy by měly hexcrawl začít s alespoň jedním úkolem pevně definovaným, aby už od první chvíle měly nějaký směr a něco k řešení.

Ideální počáteční úkol má spojitost s hlavním konfliktem, takže postavy zaháčkuje na celý větší děj.

Možností, proč vlézt do kráteru je mnoho. Nastíním několik možností a nechám hráče během sezení nula vybrat:

- » *Postavy můžou něco doručit do tábora divustrůjců a tam už je zaháčkuju na další úkoly spojené s výzkumem.*
- » *Mohou se vypravit najít nějakého konkrétního Běžce (dluží peníze, je příbuzný někoho, kdo o něj má starost). Ten šel prozkoumat zvěsti o velké skořápce (hex nad dryádou).*
- » *Oblast, která díky mizení vody trpí suchem, by s tím ráda něco udělala.*



JAK HRÁT (NEJEN) HEXCRAWL

Hexcrawl sis nachystal, máš vše potřebné pro hru a můžeš začít... ale odkud?

SEZENÍ NULA

Než se pustíš do samotné hry, je dobré udělat si s hráči jedno předherní sezení. Pomůže to vyřešit veškeré nejasnosti, uděláte si postavy a pobavíte se o hře jako takové: kdo má jaké očekávání a podobně.

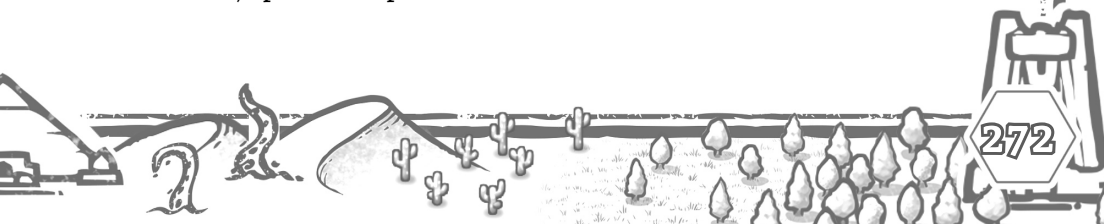
NALAŽTE SE NA STEJNOU VLNU: Vyjasněte si, jestli chcete konflikty mezi postavami nebo ne. A pokud konflikty budou, jak ovlivní hru? Budou něco dlouhotrvajícího nebo se vždy vyřeší do konce sezení? Budou jen na oko? Nebo vytvoří mezi postavami nepřeklenutelnou propast?

Popovídejte si o tom, co chcete vlastně hrát. Jaké konflikty dávají smysl pro vaši hru? Jaký druh protagonistů a jaký typ následků?

SVĚT A PRAVIDLA: Seznam hráče se světem, ve kterém budete hrát. Nenuť je ale číst sáhodlouhé elaboráty, prostě v několika větách shrň vše důležité a co jejich postavy potřebují znát.

Je dobré si v tuto chvíli i představit pravidla a vysvětlit, jak fungují a co se musí hráči naučit (já většinou říkám že nic).

TVORBA POSTAV: Pobavte se, kdo chce hrát jakou postavu. Domluvte se s hráči, jestli bude dobrodružství víc sociální, akční, dobrodružné, hororové nebo komediální. Na základě své přípravy řekni, které svitky se uplatní víc a které míň. Vytvořte si postavy, a hlavně je provažte společnou historií.



PRVNÍ ÚKOL: Domluv se s hráči, jakou motivaci mají jejich postavy a společně vymyslete první úkol, se kterým vkročí do hexcrawlů.

MAPA PRO HRÁČE

Pokud chceš a baví tě to, můžeš si pro hru nachystat detailní mapu, kterou budeš hráčům postupně odhalovat. Můžeš si také nachystat nestvůry, jejich popisy a schopnosti. Tabulky náhodných pokladů. Nic z toho ale není ve skutečnosti třeba.

Hodně ale pomáhá, když vytvoříš jednoduchou mapu pro hráče. Nemusí být nijak detailní a je výhodou, když na ní nebude všechno – to by se z objevování stala obyčejná turistika. Bohatě postačí, když budou postavy zhruba tušit, kde jsou hory, kde řeka, kde lesy.

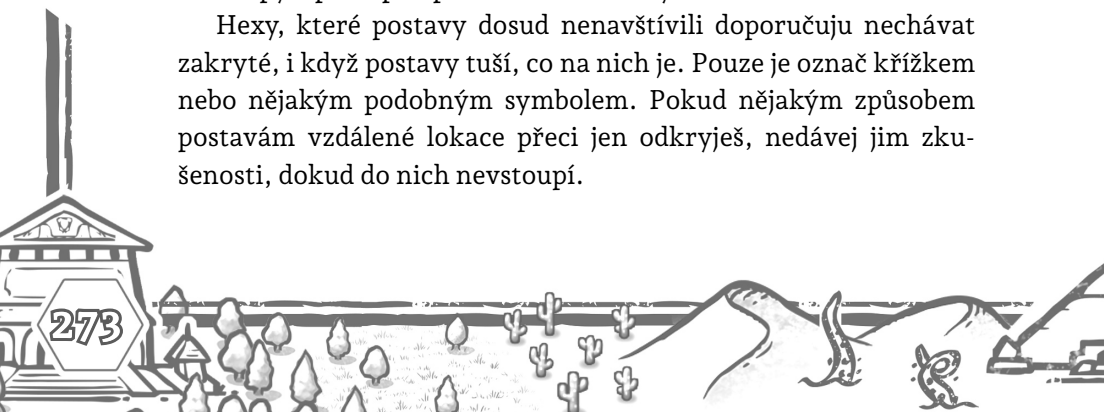
V čem tato mapa pomůže hře? Bez ní nemají rozhodnutí, zda jít do hexu A nebo B žádný smysl a postavy by si klidně mohly náhodně házet na to, kterým směrem se vydají. S mapou už začnou uvažovat stylem „U řeky by mohla být osada, půjdeme kolem ní“.

ODHALOVÁNÍ HEXŮ

I když je to nerealistické, tak až na výjimečné případy, důležité pro příběh (maskované sídlo mágů, úkryt loupežníků), postavy by měly najít jakoukoliv unikátní lokaci na hexu už v momentě, kdy do něj vstoupí.

Pokud postavy ví, že na daném hexu je nějaká maskovaná lokace, ale nemají přesné informace kde a hledají ji, můžeš to vyřešit buď jedním hodem na **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM**, nebo je nechat hledat stopy a postupně plnit hexové hodiny.

Hexy, které postavy dosud nenavštívili doporučuju nechávat zakryté, i když postavy tuší, co na nich je. Pouze je označ křížkem nebo nějakým podobným symbolem. Pokud nějakým způsobem postavám vzdálené lokace přeci jen odkryješ, nedávej jim zkušenosti, dokud do nich nevstoupí.



Když budou postavy zkoumat krajinu z nějaké rozhledny nebo vysoké hory, odhal terén na okolních hexech: louky, lesy, bažiny, města, unikátní lokace ale opět nechej skryté.

HODY NA SETKÁNÍ

Hody na setkání vždy zasazuj kontextu. To znamená, že pokud ti padne setkání na hexu s unikátní lokací, spoj obojí do jedné scény. Padli ti skřeti na hexu s chýši poustevníka? Třeba jej zrovna přepadli nebo se stavili na čaj, možná uctívají poustevníka jako svého šamana.

Nezapadá tě jak setkání, které ti padlo, dobře zapojit? Zbytečně se nestresuj a podívej se na setkání o řádek výš nebo níž, třeba v něm bude něco, co ti přijde rozumnější. Nebo po hráčích hod granát. Tabulky ti mají pomáhat, ne z tebe udělat jejich otroka.

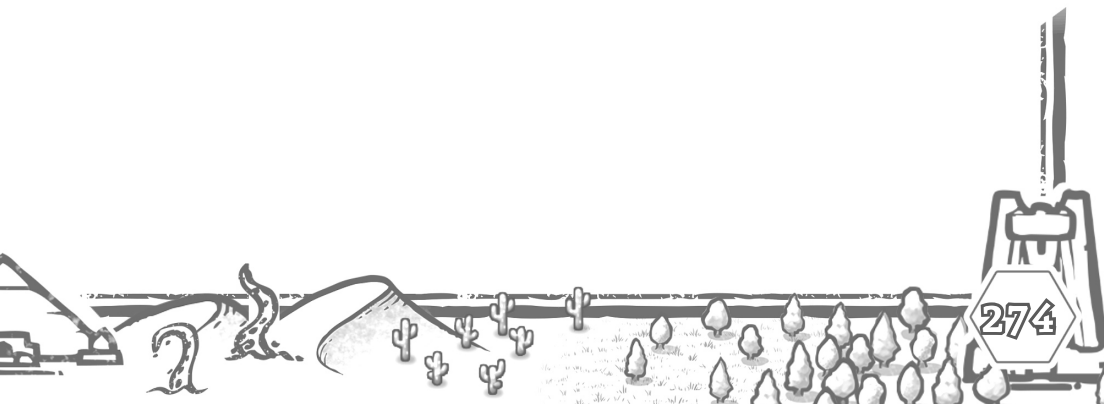
Rozdělování zkušeností

Zkušenosti za jednotlivé položky jsou navrženy tak, aby hráči dostávali v průměru 7 škrťů za sezení. Ze začátku je budou získávat víc za objevování hexů, později za reputaci a úkoly.

Je fajn, když si po každém sezení mohou koupit novou základní dovednost.

Některé úkoly jsou v podstatě jen jednoho člena družiny – například boží přání, šaman hledající ducha a podobně. Vždy ale na nich spolupracuje celá družina, a proto dostávají zkušenosti všichni.

doporučuju dávat stejné zkušenosti i hráčům, kteří z nějakého důvodu nemohli na sezení, družina poroste společně a nikdo nebude zaostávat.



CENY VĚCÍ A SLUŽEB

Ve Sviticích sice skoro všechny postavy mají do začátku 5 stříbrných, nikde ale není řečeno, kolik je to vlastně peněz. Díky tomu si můžeš nastavit měnový systém, jak potřebuješ. Já používám následující:

- » 1 zlatý = 100 stříbrných
- » 1 stříbrný = 10 měděných
- » 1 měděný má hodnotu zhruba 25 korun.

Přepočítání na koruny mi pomáhá kdykoliv určit cenu jakéhokoliv předmětu, který hráči chtějí koupit. Jednoduše odhadnu cenu moderního ekvivalentu a vydělím 25. Samozřejmě to není ideální, spousta věcí má cenu posunutou kvůli dostupnosti a technologiím. Osvědčilo se mi to ale pro rychlý odhad cen za běhu.

U nákupů neřeš pochodně, lana a obecně věci, které můžeš vyřešit skrze zásoby.

UKÁZKOVÝ CENÍK

Jednoduchý ceník, od kterého se můžeš odrazit ve svých hrách:

Jednoruční zbraň	5 stříbrných
Obouruční zbraň	10 stříbrných
Lehká zbroj	20 stříbrných
Střední zbroj	50 stříbrných
Těžká zbroj	2 zlaté
Oprava hexu zbroje	3 stříbrné
Zásoby	5 měděných
Pivo	1 měděný
Večeře	5 měděných
Noc v obyčejném hostinci	2 stříbrné
Kvalitní rakev	20 stříbrných

