



ONDŘEJ „NORD“ MRÁZ

OBSAH

O Sviticích hrdinů	3
--------------------	---

SVITKY PRAVIDEL

Termíny	6
Tvorba postavy	8
Hraní hry	14
Tahy	22

SVITKY RODŮ

Seznam svitků rodů	54
Gnómové	57
Goblini	61
Lidé	65
Malpurové	68
Půlčící	74
Silvari	80
Undari	84
Zwargové	89
Maregrini	91
Nadzemní	95

SVITKY POVOLÁNÍ

Seznam svitků povolání	100
Alchymista	104
Bard	112
Berserk	116
Bylinkář	121
Diplomat	126
Divomág	130
Divustrůjce	138

Dřevotvárný	146
Elementalista	150
Iluzionista	167
Lovec	171
Měňavec	174
Ochránce	179
Pán šelem	183
Pobuda	186
Střelec	190
Světec	194
Šaman	200
Šermíř	207
Vyvolávač	211

SVITKY SPOLEČNÍKŮ

Jak fungují společníci	218
Duch vody	220
Duch vzduchu	221
Iluzorní přítel	222
Lasičky	223
Pes	224
Sokol	225
Tygr	226

SVITKY VYPRAVĚČŮ

Zásady vypravěče	228
Měkké a tvrdé tahy	231
Hodiny	238
Boj	239
Nepřátelé	246
Dobrodružství ve Sviticích hrdinů	271
Tvorba hexcrawlů	275
Jak hrát (nejen) hexcrawl	299



○ 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 podíváš „selským rozumem“. V momentě, kdy se na ně ale podíváš optikou dramatu, okamžitě zapadnou do soukolí ostatních mechanik.

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

Přehazování pevných hodnot a mechanika částečných úspěchů umožňuje postupovat hráčům vpřed, každý postup si příběhově vydřít a mít tak akorát zvratů, aby hra zůstala zábavná.

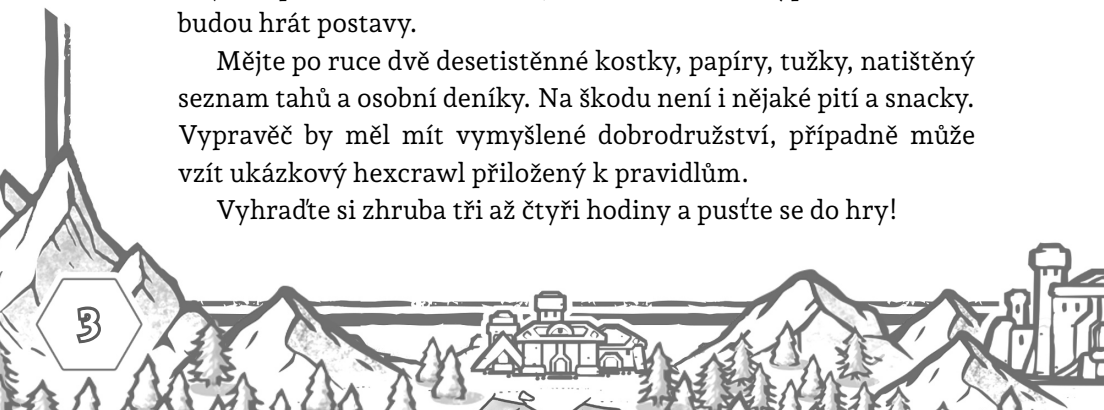
Tím, že čteš tyto řádky, se ale z mé hry stává tvoje hra. Vezmi si z ní, co se ti bude líbit. Uprav si ji, aby ti seděla na míru. A hlavně se dobře bav.

PŘIPRAV SE NA HRU

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

Mějte po ruce dvě desetistěnné kostky, papíry, tužky, natištěný seznam tahů a osobní deníky. Na škodu není i nějaké pití a snacky. Vypravěč by měl mít vymyšlené dobrodružství, případně může vzít ukázkový hexcrawl přiložený k pravidlům.

Vyhraďte si zhruba tři až čtyři hodiny a pusťte se do hry!



CO JE TŘEBA SI PŘEČÍST PŘED PRVNÍ HROU

Hráči budou potřebovat především následující sekce:

- » Pravidla hry (strany 6 – 52).
- » Seznamy svitků, aby si vybrali tři (strany 54 a 100).
- » Své tři vybrané svitky.

Vypravěč si bude potřebovat načíst:

- » Pravidla hry (strany 6 – 52).
- » Svitky vypravěče, může ale přeskočit kapitolu Tvorba hexcrawlu (strany 228 – 270 a 299 – 308).

MATERIÁLY KE STAŽENÍ

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

UKÁZKY HRY

Pokud chceš vidět Svitky hrdinů v akci, na youtube je několik záznamů her, které jsem vedl:

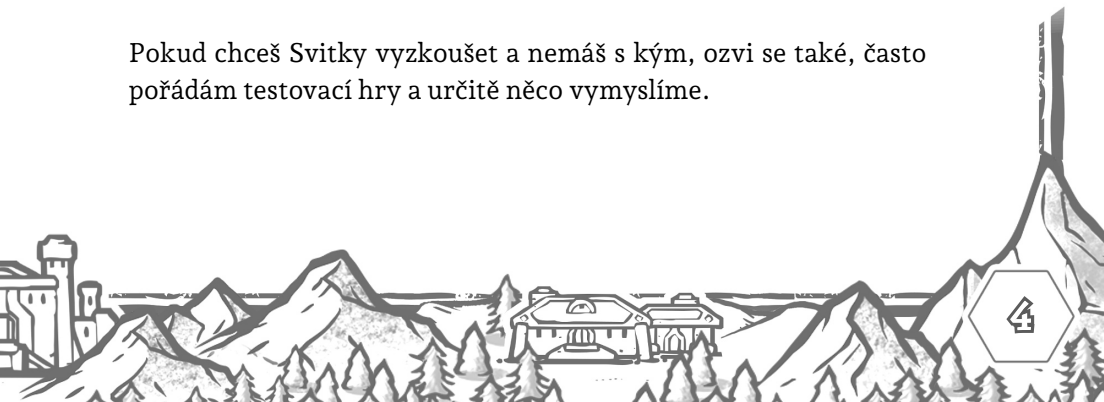
- » [kampaň Píseň z mokřadů](#)
- » [oneshot Noc krve](#)

ZPĚTNÁ VAZBA

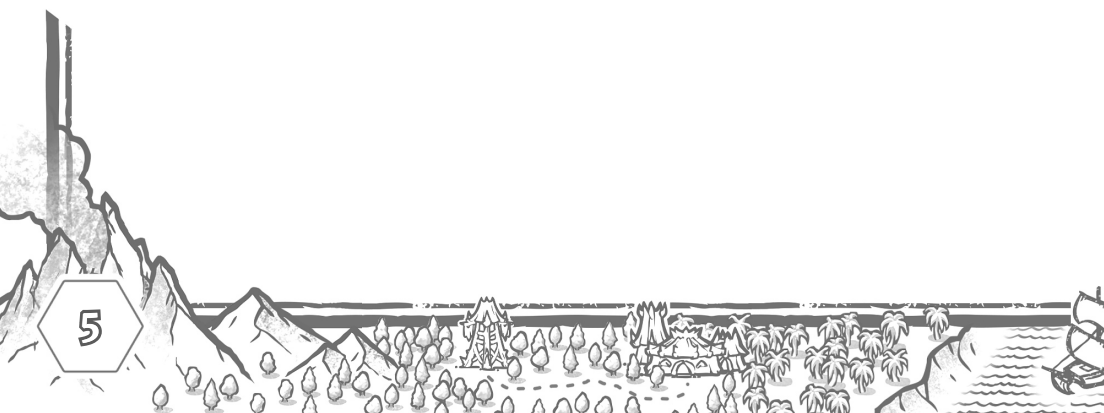
Pokud máš k pravidlům jakoukoliv připomínku, námět nebo komentář, napiš mi je prosím na jedno z těchto míst:

- » Email cz.nord@gmail.com
- » Discord [Svitků hrdinů](#)

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



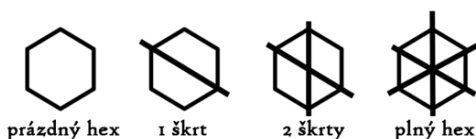
SVITKY PRAVIDEL



TERMÍNY

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.

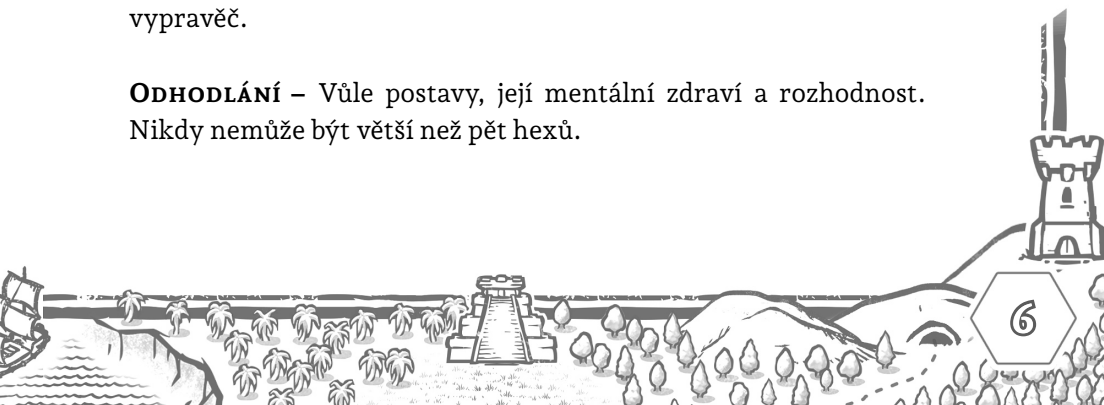
HEXOVÉ HODINY – Odpočet se šesti políčky, který se využívá především u reputace a u sledování úkolů.

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. Nikdy nemůže být větší než pět hexů.



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. Nikdy nemůže být větší než deset a menší než mínus pět.

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. Nikdy nemůže být větší než pět hexů.

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, 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.

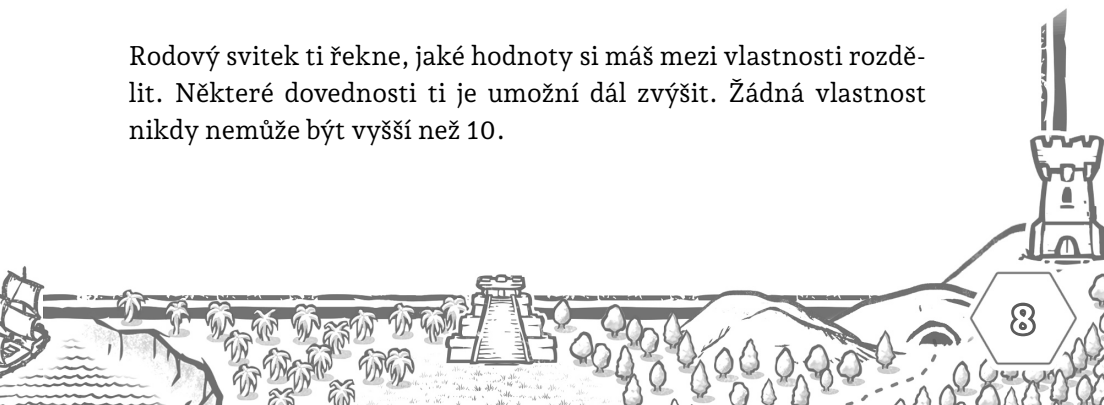
Nevadí, když se překrývají rodové svitky, ale nejlepší je, pokud má každý člen družiny jiné svitky povolání.

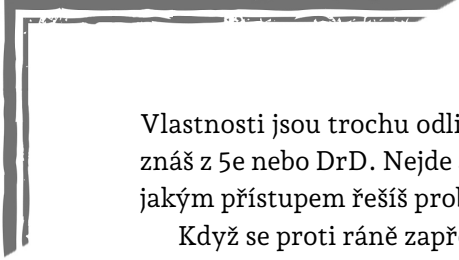
2. VLASTNOSTI

Každá postava má pět vlastností:

- » **Nezdolnost (nzd)** – Fyzická síla, odolnost, boj na blízku, 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 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). S postupem hry se mohou zvětšovat, nikdy ale nemohou přesáhnout pět hexů.

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

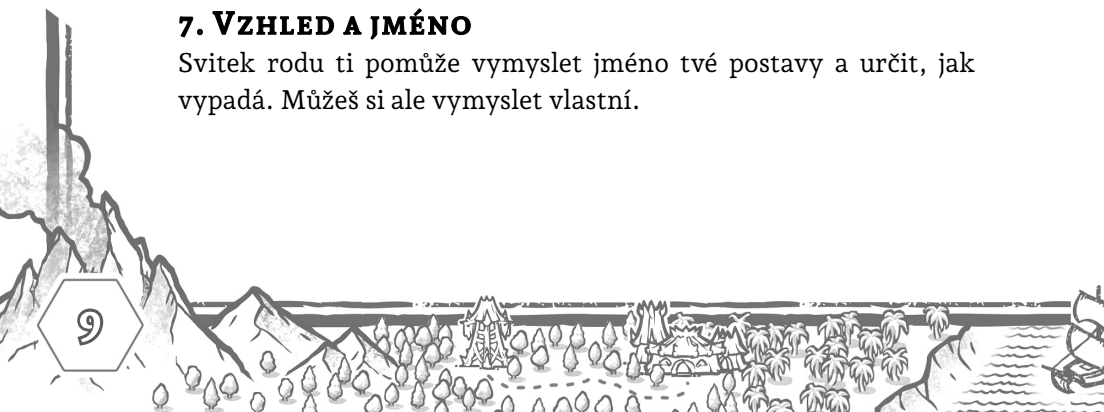
Každý svitek ti přidělí určité vybavení a peníze. Přidělené vybavení si nemusíš brát všechno, můžeš si z něj vybrat pouze věci, které se ti líbí. Vybavení často nemá žádný zvláštní efekt, bonus nebo pravidlo, ale jde jen o zajímavý doplněk, který se hodí k danému svitku.

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 prožily. 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 odpovězte 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 spokojeni s výsledkem.

ZLEPŠOVÁNÍ POSTAV

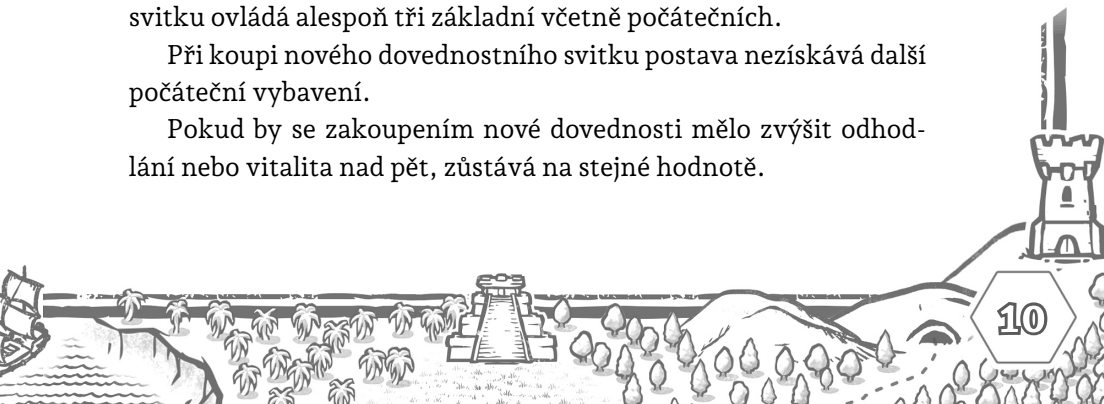
Jakmile nasbíráš dostatečné množství zkušeností, můžeš se naučit nové dovednosti:

- » Základní dovednost stojí dva hexy zkušeností.
- » Pokročilá dovednost stojí tři hexy zkušeností.
- » Nový dovednostní svitek stojí pět 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.

Pokud by se zakoupením nové dovednosti mělo zvýšit odhodlání nebo vitalita nad pět, zůstává na stejné hodnotě.



ZÍSKÁVÁNÍ ZKUŠENOSTÍ



Zkušenosti se dají získat třemi způsoby:

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

NAVAZOVÁNÍ VZTAHŮ

Za každé vyplněné hexové hodiny kladné reputace získáváte šest škrtů zkušeností.

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

⁻² ⁻¹  **Templáři** ¹ ²

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 21.

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 vyprázdní. 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 dvanáct škrtů.

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 mohou 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 postavy vykonají 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 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 postavy získají) můžeš vypočítat následovně: Odhadni, kolik sezení úkol zabere, a vynásob to dvěma. Přičti jedna nebo dva, pokud očekáváš obzvláště náročné překážky, skoro až nad síly postav. Odečti jedna, pokud nečekáš žádného silného oponenta.

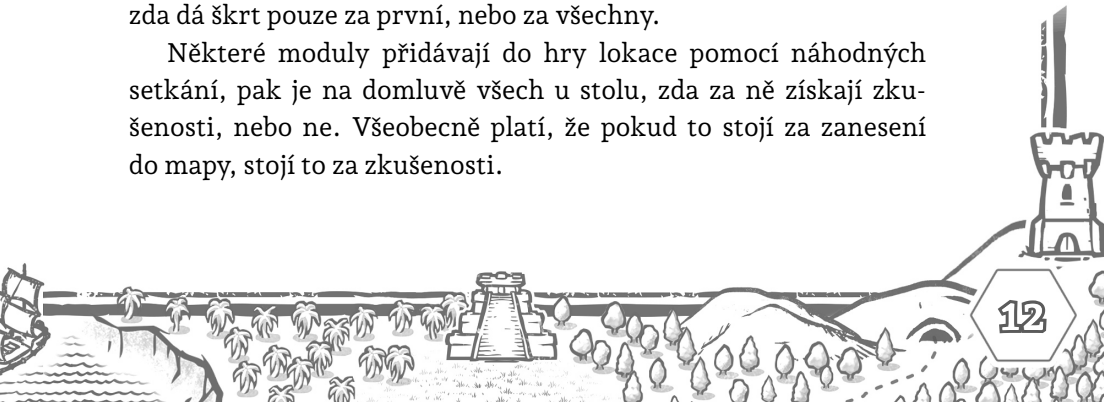
Pokud ti vyjde úkol s hodnocením jedna nebo dvě, zamysli se, jestli nejde jen o drobnost a zda má smysl úkol zanášet do deníku.

PROZKOUMÁVÁNÍ KRAJE

Postavy získají jeden škrť za každou nově 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 ně získají zkušenosti, nebo ne. 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?

HŘANÍ HRY

Celá 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 zvýšení **situace** o dva uděláte uklouznutí nepřítele, který na moment ztratil rovnováhu, a podobně.

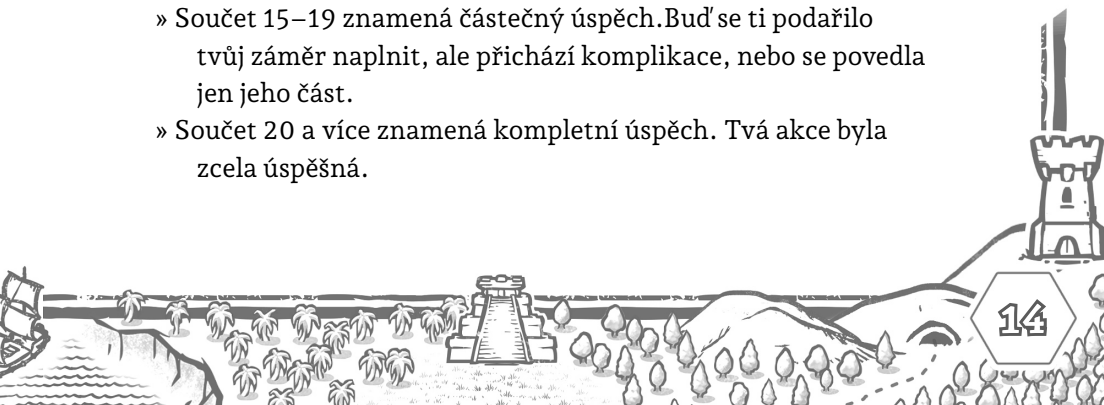
VYHODNOCOVÁNÍ

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.



SITUACE

Situace je stupnice společná pro celou družinu, která odráží, nakolik jsou jí nakloněny okolnosti. **Situace** nemůže být nikdy vyšší než deset a nižší než mínus pět. Na konci každé scény se vrací zpět na nulu.

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

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

Hráči nikdy nemohou snížit **situaci** pod nulu, ať už ji čerpají pro zlepšení hodu nebo ji využívají pro své dovednostmi, pokud jim to nějaká dovednost přímo neumožňuje.

- » Pokud je **situace** příznivá, může ji hráč postavy využít ke zlepšení svých šancí na úspěch. Sníž ji o libovolnou hodnotu (nejhůře ale na nulu) a stejné číslo přičti k výsledku svého dalšího hodu. **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.

KDY HÁZET KOSTKAMI

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

Když bude zloděj otvírat 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 jí všimnou.

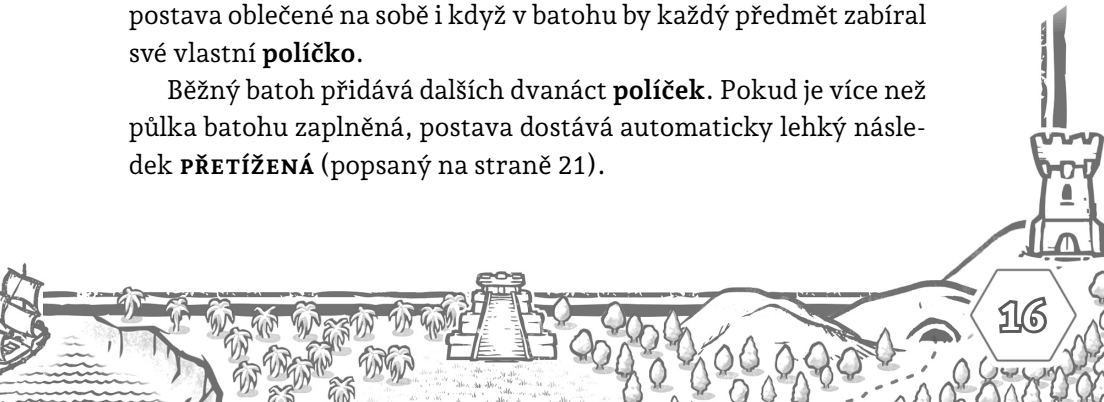
INVENTÁŘ

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

Postava má dvě **políčka** na ruce, jedno na tělo (zbroj / oblečení) a tři na předměty „po ruce“. Ty znázorňují věci pověšené na opasku, po kapsách apod. Předměty v těchto **políčkách** má postava kdykoliv nachystané k okamžitému použití, aniž by je musela lovit v batohu.

Políčko „tělo“ je ještě atypické 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 své vlastní **políčko**.

Běžný batoh přidává dalších dvanáct **políček**. Pokud je více než půlka batohu zaplněná, postava dostává automaticky lehký následek **PŘETÍŽENÁ** (popsaný na straně 21).



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 **políčka** 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 jedno **políčko**.

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

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 nebo kusů zbroje, tak se bere nejvyšší hodnota – zbroje se nesčítají.

- » Lehká zbroj přidává jeden hex zbroje.
- » Střední zbroj přidává dva hexy.
- » Těžká zbroj přidává čtyři hexy. Zároveň přidává lehký následek **NEOHRABANÁ** (strana 20).
- » Štít přidává ještě jeden hex zbroje navíc.



ZBRANĚ

Postava beze zbraně udílí při konfliktu nepřátelům jeden škrt 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.

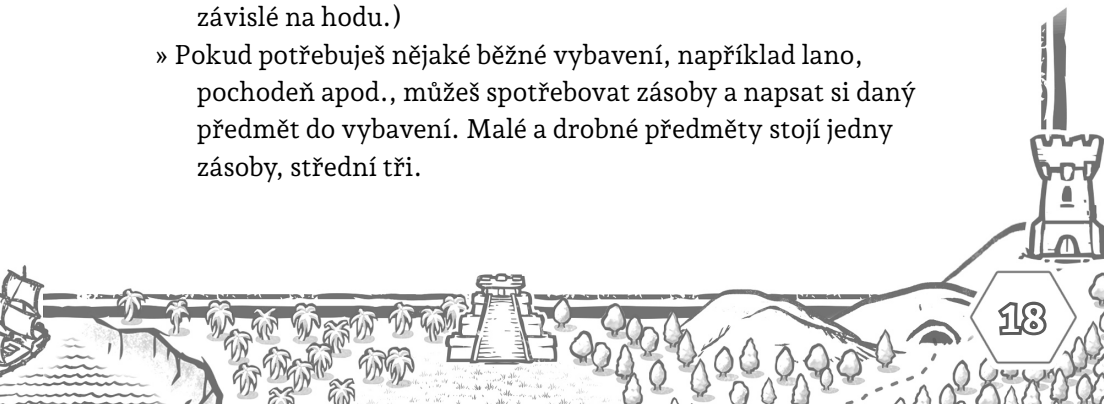
Některé zbraně a efekty mohou mít přívlastky jako „oheň“, „na dálku“ apod. Tyto přívlastky mají efekt ve fikci a nemají dopad na mechaniky jako takové, výjimkou je „plošný“, který udílí zranění více nepřátelům najednou.

Pokud má postava napsaný toulec šípů nebo šípek, má vždy dostatek munice a nemusí řešit její konkrétní počty. Počítá se, že si je průběžně doplňuje.

ZÁSObY

Zvláštním druhem předmětu jsou zásoby, 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 **PROZKOU MÁVÁME** může vyžadovat konzumaci jedněch zásob. Pokud v takovém případě nejsou zásoby k dispozici, získáváš lehký následek **NEPŘIPRAVENÁ** (strana 21).
- » Tah **TÁBOŘÍME** umožňuje léčení: za jedny spotřebované zásoby si můžeš dát škrt 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, NÁSLEDKY A SMRT

Ve chvíli, kdy si má postava škrtnout vitalitu nebo odhodlání, a všechny příslušné hexy jsou již plné, je vyřazena ze scény, získává následek a jeden hex vitality nebo odhodlání si obnoví.

Pokud má postava volné pole lehkého následku, získává lehký, v opačném případě získává těžký.

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

Pokud má postava získat lehký následek a všechna políčka následků (lehkých i těžkých) jsou obsazená, umírá také. Postava umírá i pokud má získat těžký následek a už jeden má.

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

LEHKÉ A TĚŽKÉ NÁSLEDKY

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 zbraň.

Vyděšená: Postava není schopná spát potmě.

PŘÍKLADY TĚŽKÝCH NÁSLEDKŮ:

Jednooká: Postava má problémy s prostorovým vnímáním.

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

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 škrtnutí k následku.

Ve chvíli, kdy jsou oba hexy následku plné, vyléčíš se, a lehký následek se vymaže.

SPECIÁLNÍ LEHKÉ NÁSLEDKY

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

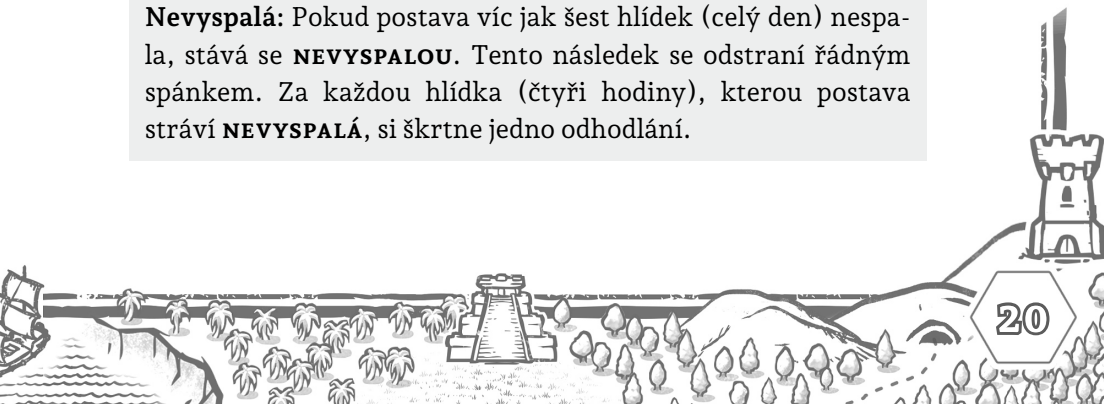
Postava, která by měla umřít nebo získat těžký následek ve chvíli, kdy je **NEOHRABANÁ** nebo **PŘETÍŽENÁ**, může tyto následky odstranit, ale při nejbližší možné příležitosti musí odložit batoh případně zbroj.

Postava se třemi lehkými následky 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 uvolní pro něj místo. Pokud jsou plné i těžké, postava umírá.

Neohrabaná: Postava získá tento následek, ve chvíli kdy 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. Za každou hlídku (čtyři hodiny), kterou postava stráví **NEVYSPALÁ**, si škrtnutí jedno 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 **políček**, 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 šest škrtů 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 odvalu.
- +dův: Pokud spoléháš na důvtip a své vědomosti.
- +lst: Pokud se snažíš vyhnout pozornosti, někoho přelstít nebo se někam vloupat.

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Akce se ti povedla, a vyber 1:

- » **Situace** se zvýší o jedna.
- » Získáš **převahu** v boji.

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

- 1–2: Škrtni si 1–3 vitality nebo odhodlání.
- 3–4: Poškození výbavy nebo ztráta 1–3 zásob.
- 5–6: Akce se ti nepovedla celá, měla jen částečný efekt.
- 7–8: Objeví se nová hrozba.
- 9–0: Akce způsobí nečekanou komplikaci, snížení **situace** o dvě nebo se ocitáš **pod tlakem**.

NEÚSPĚCH: Akce se ti nepovedla. V boji se ocitáš **pod tlakem**.

Úspěšný tah soupeře nebo vyber 1:

- 1–2: Škrtni si 2–6 vitality nebo odhodlání.
- 3–4: Zničení výbavy nebo objektu.
- 5–6: Objeví se nová hrozba, vytvoříš nový problém.
- 7–8: Zranění nebo smrt spojence.
- 9–0: Způsobíš komplikaci a snížíš **situace** o dvě.

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 postava, která 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**.

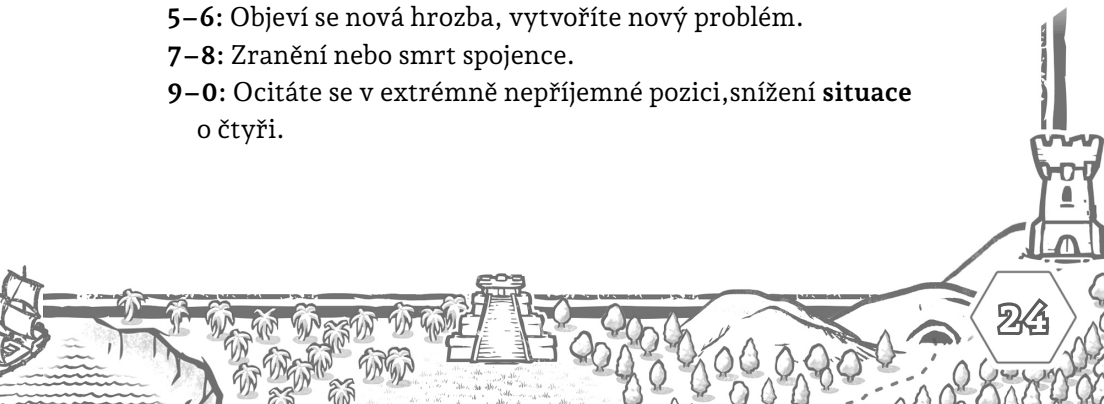
ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Vaše akce se vám povedla, ale všichni si škrtnete 1 odhodlání a navíc vyberte 1:

- 1–2: Někdo z vás si škrtně 1–3 vitality nebo odhodlání.
- 3–4: Všichni přicházíte o 1–3 zásoby nebo se někomu poškodí výbava.
- 5–6: Akce se nepovedla celá, měla jen částečný efekt.
- 7–8: Objeví se nová hrozba, vytvoříte nový problém.
- 9–0: Akce měla za následek nečekanou komplikaci, snížení situace o tři 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: Všichni si škrtnete 2–6 odhodlání nebo vitality.
- 3–4: Zničení výbavy nebo objektu.
- 5–6: Objeví se nová hrozba, vytvoříte nový problém.
- 7–8: Zranění nebo smrt spojence.
- 9–0: Ocitáte se v extrémně nepříjemné pozici, snížení **situace** o čtyři.



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 deset, lstivost mám šest, takže částečný úspěch.

Co ale znamená částečný úspěch? Smysl dává několik možností:

- » **1–2: Škrtni si 1–3 vitality nebo odhodlání:** Slyšel jsi hlídku, jak se pomalu blíží, zámek ale ne a ne povolit. Už byla téměř u tebe, když jsi konečně proklouzl dveřmi, zbrocený potem. Škrtni si jedno odhodlání.
- » **3–4: Poškození výbavy nebo ztráta zásob:** Otevírání bylo úspěšné, ale zlomil sis paklíč.
- » **9–0: Akce měla za následek nečekanou komplikaci, snížení situace:** Zámek jsi otevřel, ale panty jsou staré a jejich skřipání se rozléhá celým zámkem. Přidávám dílek do hodin odhalení (viz. hodiny na straně 238). 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.

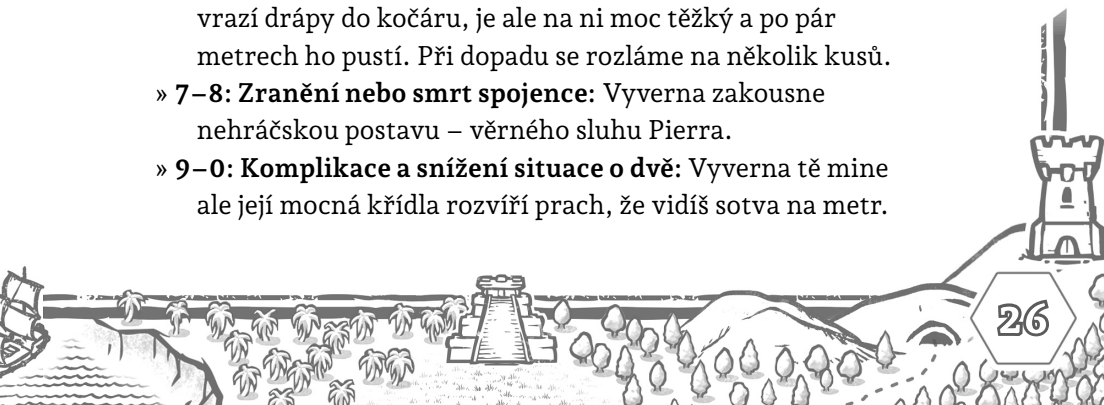
***Hráč:** Uskakuju vyverně.*

***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.

- » **3–4: 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 nebo smrt spojence:** Vyverna zakousne nehráčskou postavu – věrného sluhu Pierra.
- » **9–0: Komplikace a snížení situace o dvě:** Vyverna tě mine ale její mocná křídla rozvíří prach, že vidíš sotva na metr.



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.

Pokud nechcete hru zdržovat dalším házením nebo vás nenapadá žádný zajímavý neúspěch, doporučuji zvýšit **situaci** o jedna 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. Zvýšení **situace** o tři za první a další jedna za každou další pomáhající postavu.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Pomůžete. Zvýšení **situace** o jednu za každou pomáhající postavu. Všichni pomáhající si škrtnou 1 odhodlání.

NEÚSPĚCH: Je to horší než předtím. Tah soupeře nebo vyberte 1:

1–2: Všichni pomáhající si škrtnou 1–3 vitality nebo odhodlání.

3–4: Všichni přicházíte o 1–3 zásoby nebo se poškodí výbava.

5–6: Objeví se nová hrozba, vytvoříte nový problém.

7–8: Ocítáte se v extrémně zranitelné situaci, v boji se ocítáte **pod tlakem**.

9–0: Způsobíte komplikaci a snížíte **situaci** o dvě.

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 zvýšení **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 budoucí scénu a nedává 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 tomto případě se **situace** připiše až na začátku relevantní scény. Neúspěch se stále vyhodnocuje okamžitě.

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

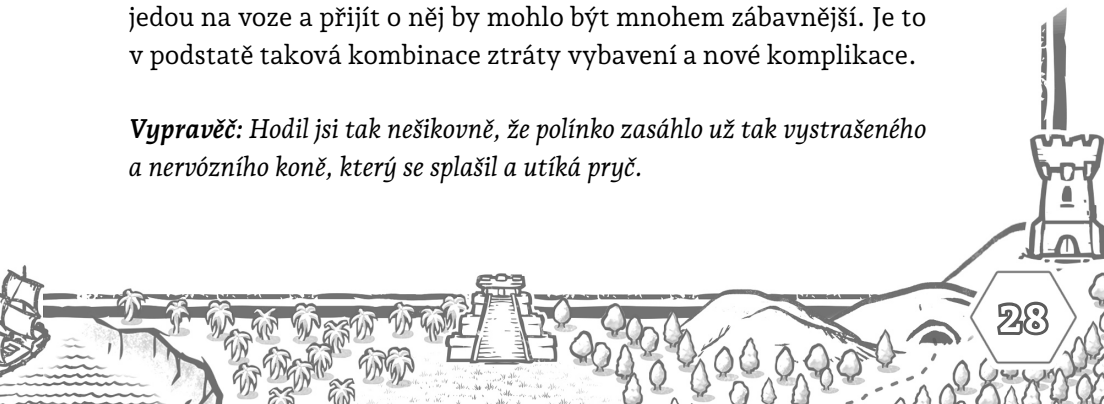
Hráč: *Hážu po vyverně polena, abych ji rozptýlil.*

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: Získáš odpověď na dvě otázky ze seznamu.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Získáš odpověď na jednu otázku ze seznamu.

NEÚSPĚCH: Tah soupeře nebo vyber 1:

1–2: Škrtni si 1–3 odhodlání.

3–4: Způsobíš komplikaci a snížíš **situaci** o dvě.

5–6: Někoho naštveš a zhoršíš **reputaci** o jeden dílek.

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 jedna vyšší.

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.

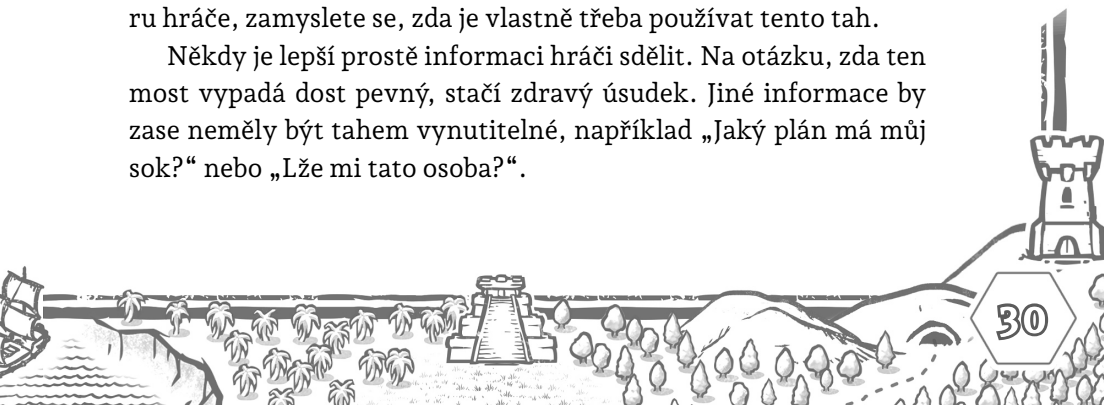
Hráč: *Chtěl bych vědět, jakou souvislost mají ty růže s tím záhadným strojem v podzemí.*

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, vyber 1

» **Situace** se zvýší o jednu.

» **Reputace** se zvýší o jeden dílek.

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

NEÚSPĚCH: Vyber 1:

1–2: Škrtni si 1–3 odhodlání.

3–4: Začne ti aktivně bránit v cíli.

5–6: Urazíš ho nebo rozzuříš, reputace se sníží o jeden dílek.

7–8: Způsobíš komplikaci nebo se objeví nová hrozba.

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 neudělala žádný dojem, pouštíte se do boje.

O něco později...

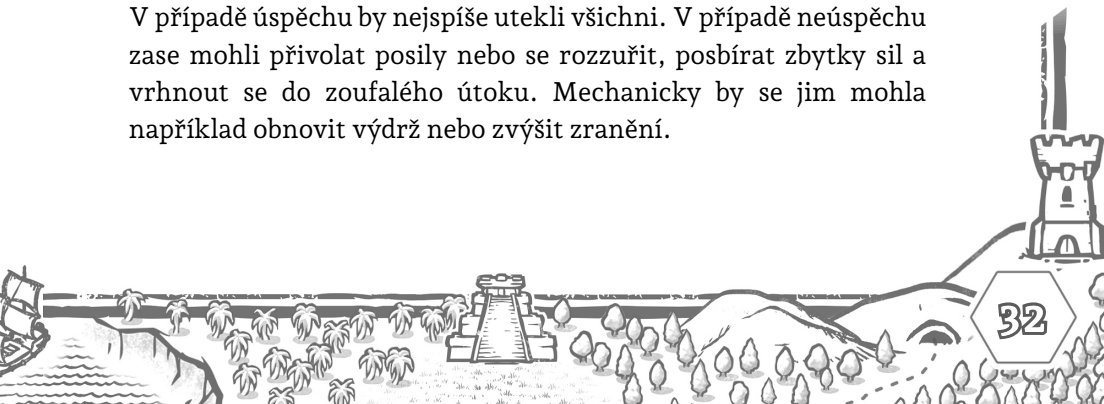
Hráč: Zvednu zkrvavenou hlavu jejich šamana a zeptám se jich: „Tak co, stačilo, nebo chce umřít ještě někdo další?“

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 ohroží.

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**. Například některá monstra mají 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**, situace se zvýší o jednu.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Vyberte 1:

» Máte **převahu**.

» Jste **pod tlakem** a situace se zvýší o čtyři.

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:

- » Bonus +1 k udělenému zranění.
- » **Situace** se zvýší o dvě.

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: Mocný 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 ní, než se ke mě znova dostane.*

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

Hráč: *Ne, mám ji na opasku.*

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

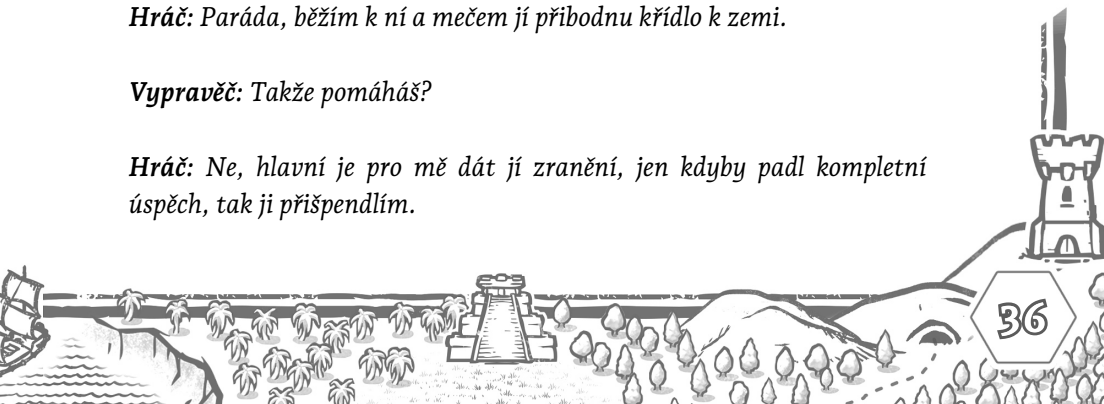
Hráč: *Vytahuju bombu, napřahuju se a ...kompletní úspěch!*

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

Hráč: *Paráda, běžím k ní a mečem jí 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 šest 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**.

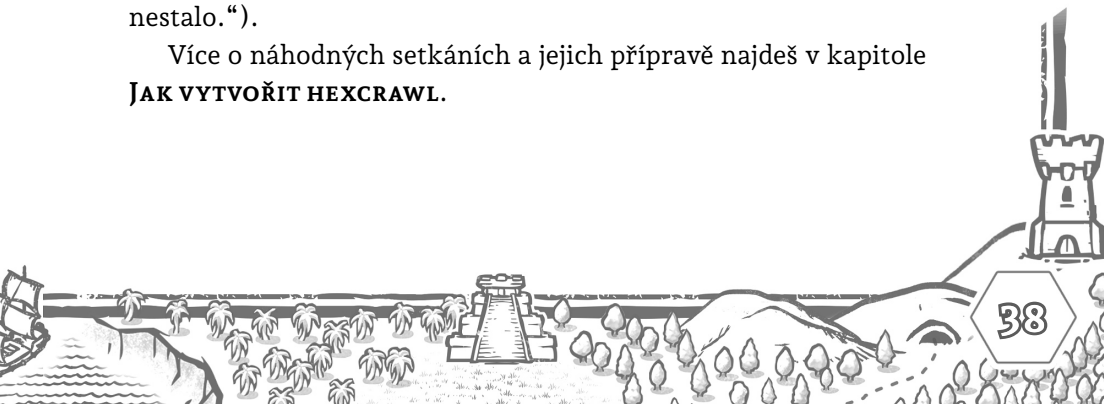
To že jsou tahy hromadné samozřejmě neznamená, že se jich musí účastnit všechny postavy. Část družiny může například doplňovat zásoby a zbytek zase destilovat, opravovat zbroje a podobně.

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 bude 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**).

Vypravěč si hodí na tabulku náhodných setkání, Výsledek říká, že postavy mají potkat obří pavoučí monstra.

Postavy mají dobrou fikční pozici, vypravěč se zamyslí a popíše situaci následovně: Družina je na svahu a vidí, jak pod ním dva obří pavouci táhnou do pavučiny zabaleného tvora.

Při neutrální pozici mohou zahlédnout obrovské pavučiny natažené ve stromech okolo cesty a v jedné z nich pavouka, který si je zvědavě prohlíží. Obě skupiny o sobě ví v tu samou chvíli.

Při špatné fikční pozici se hladoví pavouci potichu snesou z větví postavám přímo do zad.

Další hod na setkání, tentokrát padne „patrola pátrající po lupičích“.

Fikční pozice je dobrá. Patrola je přátelská, je ráda že po dlouhé době vidí nějakou lidskou tvář. Podělí se s družinou o užitečné informace a ochotně je nasměruje kamkoliv potřebují..

Při neutrální pozici varují postavy, že v okolí řádí lupiči, běžně postavy zkontrolují a půjdou po svých.

Při špatné pozici mohou postavy omylem vkročit do léčky nachystané pro lupiče, nebo si je patrola dokonce může s lupiči splést.

CESTOVÁNÍ MIMO HEXCRAWL

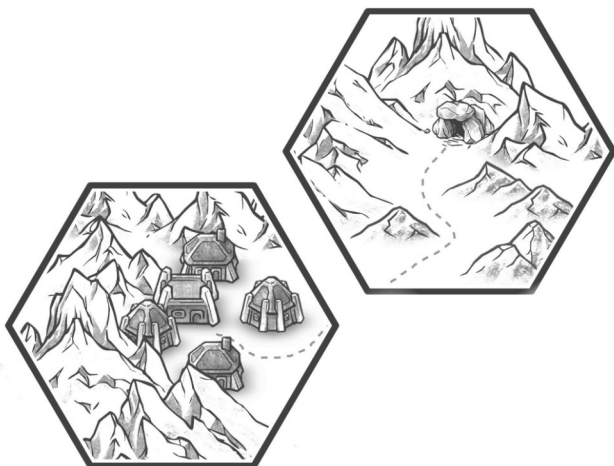
Pokud nehrajete hexcrawl, ale stále chcete řešit cestování pomocí tahů, doporučuji následující:

Při cestě na neznámé místo spočítejte, kolik hlídek cesta zabere a pak si hodte na tah **PROZKUMÁVÁME NEZNÁMÉ 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 **PROZKUMÁVÁME** 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 hodte na setkání s dobrou fikční pozicí:

Získáváte zásoby: Čtyři zásoby za první a další dvě za každou pomáhající postavu.

Získáváte další zásoby: Dvě zásoby za první a další jedna za každou pomáhající postavu.

Našli jste něco užitečného: Bylinky, suroviny, 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 hodte na setkání s neutrální fikční pozicí.

NEÚSPĚCH: Vyberte 1 z následujících možností a pak hodte na setkání, které začne 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 odhodlání 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 8 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: Škrtněte si 1-3 odhodlání.

3-4: Nevyspali jste se a získáváte následek **NEVYSPANÍ**.

5-6: Poškodilo se vám vybavení nebo se nepovedly schopnosti svitků vázané na táboření (destilace, věštecké sny...)

7-8: Ztratili jste část zásob.

9-0: Našlo vás 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.

Jsou svitky, které provádí během tahu **TÁBOŘÍME** další činnosti: alchymista destiluje, světec má věštecké sny atd. Ty nezabírají žádný další čas a jsou úspěšné, pokud z fikce nebo výsledku tahu nevyplyne něco jiného.

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.

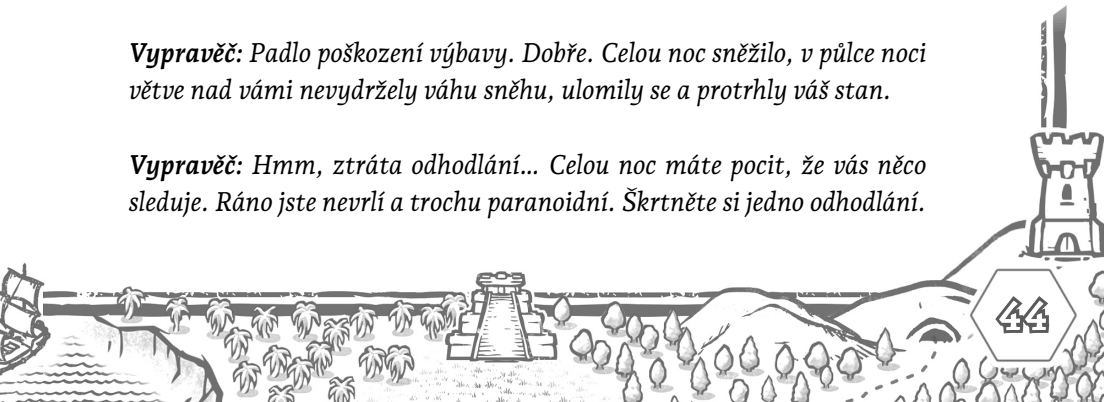
Hráči: *Celkem 14, takže neúspěch na Táboříme. Co se stane tentokrát?*

Vypravěč: *Co kdybychom to nechali na náhodě? Hodíme si kostkou. Padlo sedm, ztráta zásob. V noci jste se moc nevyspali, celou dobu se z lesa ozývalo kvičení a škrábání. Ráno jste zjistili, že se vám nějaká potvora dostala do batohu, půlku věcí roztahala a půlku snědla. Ztrácíte 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. Hoďte si na setkání. To začnete se situací +2 a dobrou fikční pozicí.

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

NEÚSPĚCH: Všichni ztrácíte jedny zásoby. Hoďte 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 slyšely nebo ho viděly v nějaké vizi, měly 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.*

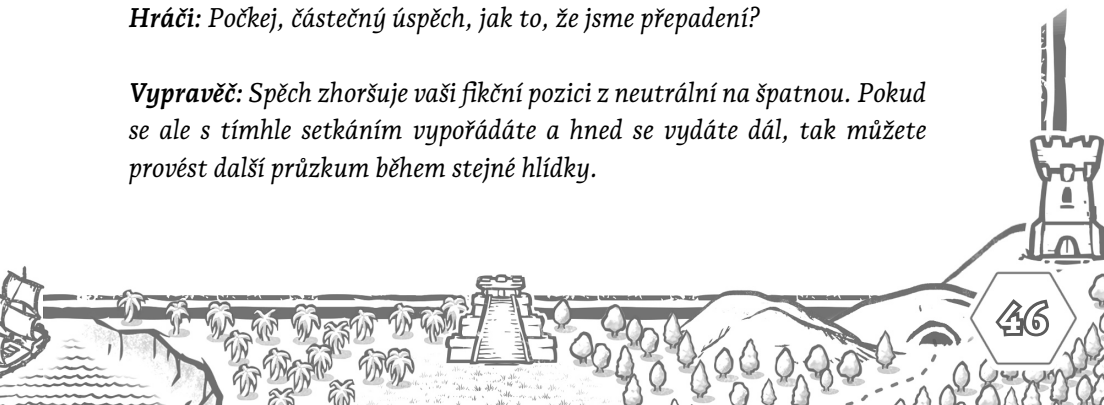
Vypravěč: *Ok. Hodte si na Prozkoumávání neznámých krajin pomocí hbitosti.*

Hráči: *Celkem sedmnáct, 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, nesnáze 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 dva 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 každý den cesty, případně jste přišli o 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 dvacet jedna hexů. Prvních osm je lehkým terénem, pak jsou čtyři těžkým, tři lehkým, tři těžkým a nakonec tři lehkým. To je celkem čtrnáct lehkým a sedm těžkým. To znamená že skrze lehký to bude trvat čtyři dny a těžký tři dny. Protože nějaké hexy zbyly – konkrétně dva od lehkého a jeden od těžkého, bude to ještě jeden den cesty navíc. Pouť do hlavního města tedy zabere osm dní.*

Cestujete skrze dva regiony: Mlžnou vrchovinu a Poříčí. Hodím si dvakrát na setkání.

Hráči: *Nevyléčí se nám náhodou něco?*

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

Hráči: *Musím z jednoho?*

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



JEZDECKÁ ZVÍŘATA A DOPRAVNÍ PROSTŘEDKY

Pravidla pro tahy **PROZKOUMÁVÁME NEZNÁMOU KRAJINU** a **CESTUJEME PO ZNÁMÝCH STEZKÁCH** jsou psané pro pěší družinu. Během svých dobrodružství ale můžeš získat koně, kočár, loď nebo jiné, mnohem exotičtější dopravní prostředky.

Každé zvíře či prostředek ovlivní, jak fungují cestovatelské tahy a dá se popsat pěti vlastnostmi:

Výdrž: Místo odhodlání a vitality mají hexy výdrže, které jim budeš proškrtávat při jakémkoliv zranění nebo poškození. Ve chvíli, kdy se proškrtají všechny hexy, zvíře umírá a prostředek je zničený. U výdrže popiš i jak se dá obnovit. Obvykle to bude jeden hex během tahu **TÁBOŘÍME** za cenu jedné zásob.

Zranění: Pokud je zvíře schopné bojovat, uveď jeho zranění. Zvířata nemají nezdolnost, hbitost a podobně, házíš si na ně svými vlastnostmi. Dopravní prostředky obvykle zranění nemají.

Nosnost: Kolik **políček** inventáře unese.

Prozkoumáváme neznámou krajinu: Jak se mění tento tah.

Obvykle umožňuje překonávat větší vzdálenosti za cenu větší spotřeby zásob, škrtat výdrž zvířete místo vitality a odhodlání postav při spěchu nebo omezuje určité typy pohybu (obří želvy nedonutíš spěchat).

Cestujeme po známých stezkách: Jak se mění tento tah. .

Obvykle umožňuje překonat za den větší vzdálenost.

Na následujících stranách je několik příkladů, jak vytvořit konkrétní zvířata nebo dopravní prostředky, stejným způsobem můžeš vymyslet další.

BĚŽNÝ KŮŇ

VÝDRŽ: Tři hexy. Během tahu **TÁBOŘÍME** kůň spotřebuje jedny zásoby a vyprázdní jeden hex výdrže.

ZRANĚNÍ: Pokud použiješ koně v boji (v podstatě jako zbraň), má zranění 3. Na tyto tahy **BOJUJI** házíš svou nezdolností.

NOSNOST: Kůň unese navíc šest **políček** inventáře.

PROZKOU MÁVÁME NEZNÁMOU KRAJINU: Při rychlém průzkumu můžeš místo své vitality a odhodlání škrtat výdrž koně. Při částečném úspěchu nebo neúspěchu musíš škrtnout jedny **zásoby** navíc.

CESTUJEME PO ZNÁMÝCH STEZKÁCH: Při úspěchu trvá cesta jeden den za každé čtyři hexy lehkého terénu nebo tři hexy náročného

TAŽNÝ GOLEM

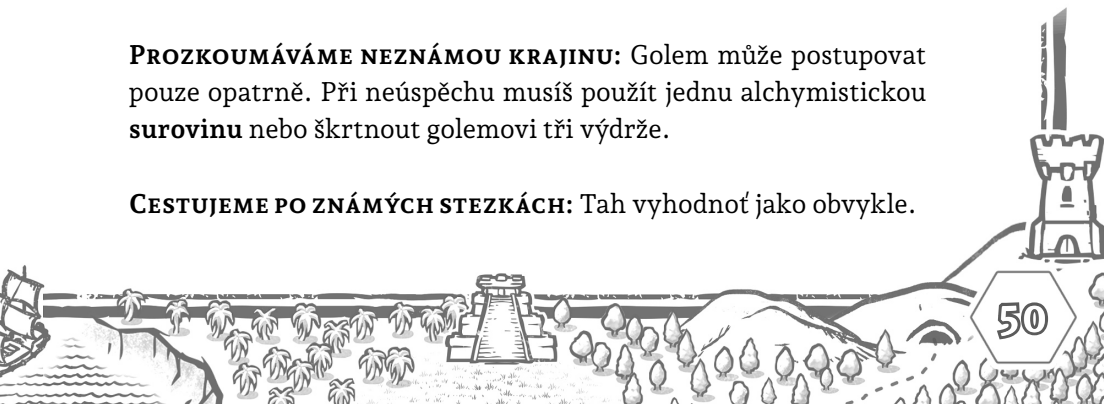
VÝDRŽ: Šest hexů. Během každého tahu **TÁBOŘÍME** můžeš použít jednu alchymistickou surovinu nebo jedny divustrůjcovy **součástky** a jeden hex výdrže vyprázdnit.

ZRANĚNÍ: Tažný golem dokáže jednou za scénu vypustit superzhavou páru, která zraní všechny nepřátele v okolí pěti metrů za pět. Jinak je příliš pomalý, než aby byl v boji efektivní.

NOSNOST: Tažný golem utáhne vůz, který unese až dvě stě **políček** inventáře.

PROZKOU MÁVÁME NEZNÁMOU KRAJINU: Golem může postupovat pouze opatrně. Při neúspěchu musíš použít jednu alchymistickou **surovinu** nebo škrtnout golemovi tři výdrže.

CESTUJEME PO ZNÁMÝCH STEZKÁCH: Tah vyhodnot jako obvykle.



LÉTAJÍCÍ HIPOGRYF

VÝDRŽ: Tři hexy výdrže. Během každého tahu **TÁBOŘÍME** hipogryf spotřebuje jednu **zásoby** a vyprázdní jeden hex výdrže.

ZRANĚNÍ: Hipogryf má zranění 3.

NOSNOST: Hipogryf unese navíc tři **políčka** inventáře.

PROZKOU MÁVÁME NEZNÁMOU KRAJINU: Pokud letíš rychle, můžeš místo své vitality a hbitosti škrtat výdrž hipogryfa a urazíš tři hexy za hlídku nezávisle na terénu. Pokud letíš opatrně, urazíš dva hexy za hlídku. Nemůžeš letět nenápadně. Při částečném úspěchu nebo neúspěchu musíš navíc škrtnout jednu **zásoby**.

CESTUJEME PO ZNÁMÝCH STEZKÝCH: Při úspěchu trvá cesta jeden den za každé čtyři hexy.

ČLUN

VÝDRŽ: Dva hexy výdrže. Kdykoliv můžeš strávit hlídku jeho opravou a za dvě zásoby jeden hex vyprázdnit.

ZRANĚNÍ: Člun nebojuje, nemá zranění.

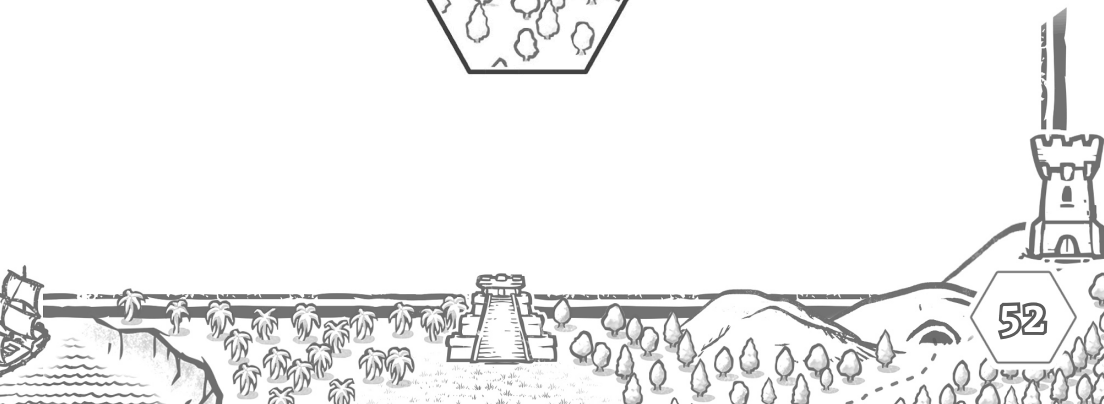
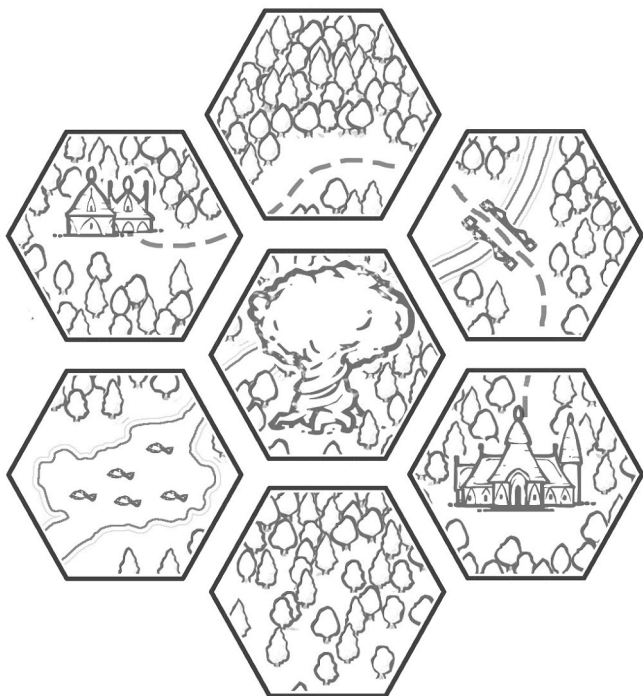
NOSNOST: Do člunu se vejdou čtyři postavy a šest **políček** inventáře. Místo jedné postavy je možné naložit dalších šest **políček**.

PROZKOU MÁVÁME NEZNÁMOU KRAJINU: Na člunu se můžeš pohybovat pouze po vodě. Člun neumožňuje nenápadný pohyb.

V lehkém terénu (po proudu nebo po klidném jezeře) urazíš dva hexy za hlídku, pokud postupuješ opatrně. Čtyři, pokud spěcháš. Při spěchu si škrtni jednu vitalitu a jednu výdrž škrtni člunu za každou hlídku.

V těžkém terénu (proti proudu nebo po rozbouřeném jezeře) urazíš jeden hex za hlídku, pokud postupuješ opatrně. Dva, pokud spěcháš. Škrtni si jednu vitalitu (dvě, pokud spěcháš) a jednu výdrž člunu za každou hlídku.

CESTUJEME PO ZNÁMÝCH STEZKÁCH: Při úspěchu trvá cesta jeden den za každých osm hexů lehkého terénu nebo čtyři náročného



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 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. V jtěch obzvláště tradičních jsou v mnoha případech odpustitelné krádeže nebo násilí, lež ale nikdy. Malpur, který v takovém prostředí zalže, je většinou vyloučen 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, 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 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 jejich klan, který horlivě obhajují a za který se budou bít do krve. Žárlivě střeží jeho tajemství a jeho melodie.

UNDARI

Někdy také 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 (malý)
- » 9 zásob (každá malý)
- » Zpívající drahokam (drobnost)
- » Dýka (zranění 2, krátký dosah, malý)

HISTORIE

- » Donesla se k tobě melodie, která zněla skoro jako píseň kamene. Tato postava ji zpívala nebo hrála na nějaký hudební nástroj. Proč ji hrála? Co pro ni ta melodie znamená?
- » Tato postava uvízla v temnotě, ze které se dostala jen díky tobě. Co tam dělala? Jak jste se v temnotě našli?
- » Tato postava ti pomohla 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.

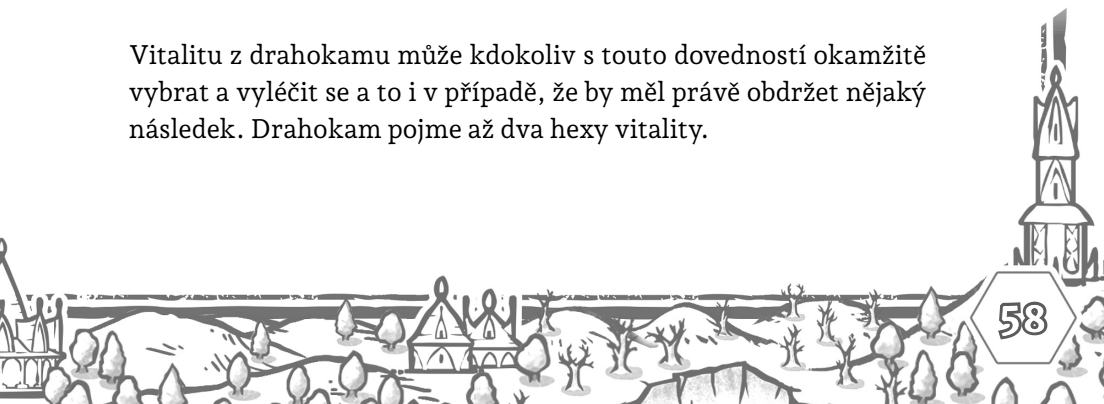
ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

DUŠE KAMENE

Tvůj zpívající drahokam je součástí tebe samého a tvé duše. Během tahu **TÁBOŘÍME** 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.



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.

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.

POŘÁDNÁ VÝDRŽ

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

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**.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

HRDINA

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

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.

PROSBA KE KAMENI

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

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, malý nebo střední)
- » Měšec s 5 stříbrnými (malý)
- » 9 zásob (každá malý)
- » Dlouhá kudla (zranění 2, krátký dosah, malý)

HISTORIE

- » Při jednom z rituálů ti duch tvého předka poradil, ať se této postavě držíš nablízku. Ví o tom? Proč ti to duch poradil?
- » Tato postava tě vytáhla tě ze šlamastiky, když se ti ve snaze dokázat svou hrdinskost povedlo něco obzvláště hloupého. Co se stalo? Jak ti pomohla?
- » S touto postavou jste se poprali 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 šest 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 tři hexy význačnosti, ale dostaneš další, velmi významnou, kost předka.

NEÚSPĚCH: Za tvou opovázlivost 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 jednu vitalitu a získat na něj bonus +1.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

DUŠE PŘEDKŮ

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

HRDINA

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

NASBÍRANÉ ZKUŠENOSTI

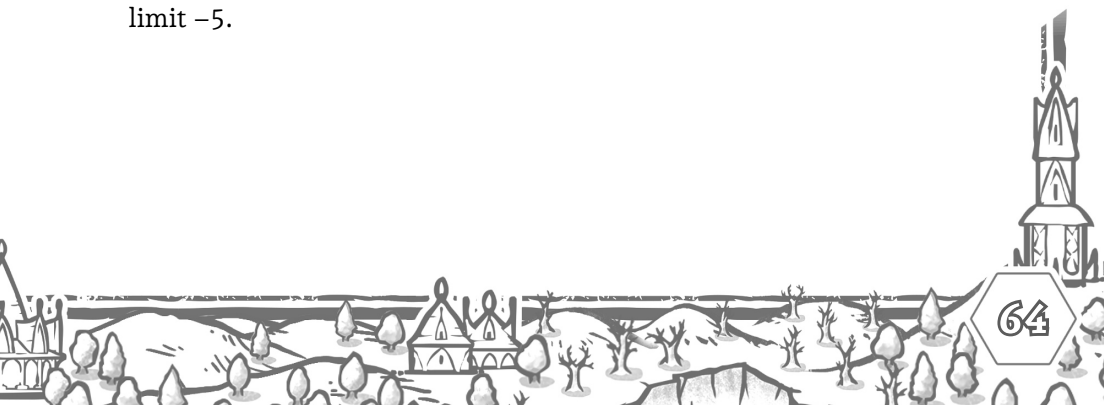
Můžeš se naučit jednu libovolnou základní dovednost z kteréhokoliv svitku povolání.

V PLNÉ SÍLE

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

ZBRKLOST

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



LIDÉ

Jestli lidé něčím vynikají, tak svou přizpůsobivostí. Dokážou se adaptovat na jakékoliv podmínky, a když už ne vzkvétat, 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 zwingové 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: Světlana, 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 košilí...

POČÁTEČNÍ VLASTNOSTI

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

POČÁTEČNÍ VYBAVENÍ

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

HISTORIE

- » Tvá zvědavost tě 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 této postavě dokázat, že jsi lepší než ona. Proč?
- » Ty a tato postava jste jako jediní přežili nějakou pohromu. Jakou? Jak jste to dokázali?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Lidé začínají s jednou základní dovedností dle svého výběru.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

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?“

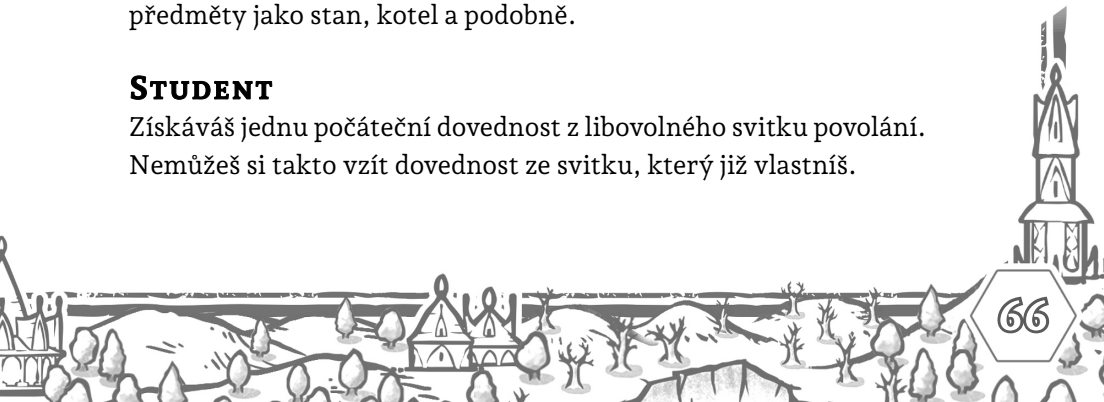
PŘIPRAVENI NA VŠECHNO

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

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

STUDENT

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



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 přidej škrt zkušenosti.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

HRDINA

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

PŘEKONÁVÁNÍ SLABIN

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

PŘIZPŮSOBIVÍ

Snadno se adaptuješ jakýmkoliv podmínkám. Na začátku každé scény zvýšíš **situaci** o jednu.

V PLNÉ SÍLE

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

VĚČNÝ STUDENT

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

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.

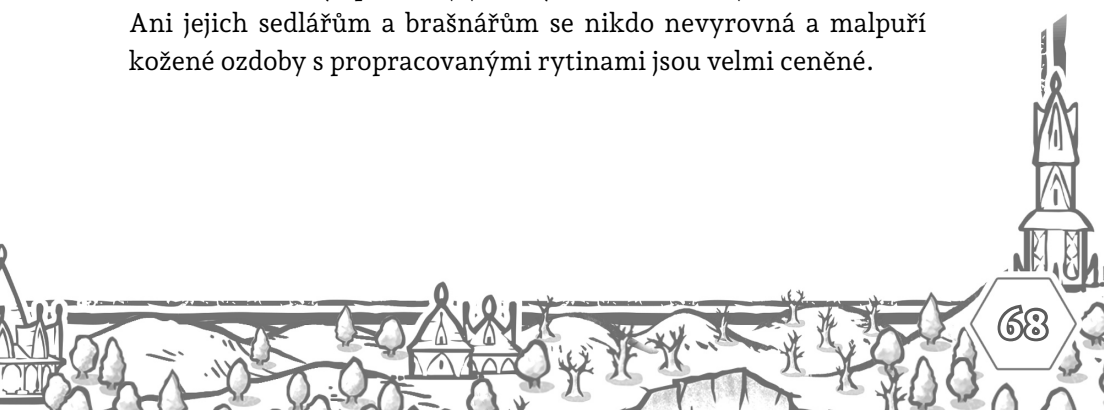
Stejně jako antilopy mají kopyta a jejich kotníky jsou vysoko na nohách, takže to vypadá, jako by měli převrácená kolena. Překvapivě ale nejsou býložravci, naopak jsou skvělými lovci a dobře opečené stehno si dají stejně rádi jako kdokoli jiný.

Žijí vesměs kočovně v malých semknutých komunitách, což je naučilo zakládat si na cti a poctivosti.

V tradičních malpuřích komunitách jsou v mnoha případech odpustitelné krádeže nebo násilí, lež ale nikdy. Malpur, který v takovém prostředí zalže, je většinou vyloučen a jeho jméno nesmí být vysloveno.

Malpurové žijící mezi ostatními rody již většinu tak striktní nejsou, přesto si odpor k lhaní a klamu většinou zachovávají,

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 (malý)
- » 9 zásob (každá malý)

HISTORIE

- » Tato postava za tebou přišla pro pomoc poté, co byla falešně nařčena z krádeže. Jak to dopadlo? Proč přišla za tebou?
- » Tvá komunita tě zavrhla a odebrala ti jméno. Tato postava ti dala nové. Proč ti ho dala? Co se stalo?
- » Ty a tato postava jste byli 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, velký), mléčný tesák (zranění 2, střední), mléčné kopí (zranění 3, obouruční, střední).

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

- » Někoho se ti ten den podařilo mléčnou zbraní zranit.
- » Všichni nepřátelé, na jejichž smrti ses ten den podílel, jsou pohřbení.

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

- » Když si škrtneš jedno odhodlání, tvá zbraň vzplane do konce scény plamenem barvy tvé duše. Zbraň v tu chvíli dává bonus ke zranění +1 a zranění je ohnivě.
- » Když někoho zasáhneš mléčnou zbraní, můžeš škrtnout jedno odhodlání, odhodit jej o pár metrů a zvýšit **situaci** o dvě.
- » Vždy víš, kde zbraň je.
- » Pokud je zbraň v dohledu, můžeš si ji silou pouta přivolat do ruky. Zbraň se pohybuje dost rychle aby prorazila sklo, silnější bariéra ji ale zastaví.
- » Tvá zbraň vytváří auru moci a ve chvíli, kdy ji vytašíš v boji, zvýšíš **situaci** o tři (nejvýše jednou za scénu).



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.

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.

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 jakéhokoli 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. Jednoruční, střelné a vrhací zbraně mají zranění 2, obouruční zbraně zranění 3.

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

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.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

CTIHODNÝ

Zvyš si libovolnou vlastnost o jedna. Polovina tvé srsti je bílá jako čerstvě napadáný sních.

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 měla hodnotu+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, získává bonus +1 ke zranění.
- » 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.

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.).

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 získává bonus +1 ke 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 jasnou v tom, co je důležité. A ať jsou kdekoliv, umí si to udělat pěkně.

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 (malý)
- » 9 zásob (každá malý)
- » Teplá deka (velký)
- » Prak (zranění 2, na dálku, malý)

HISTORIE

- » Jediná tato postava ti pomohla, zatímco tě ostatní přehlíželi jako nedůležitého prcka. Proč ti pomohla? A s čím?
- » Tvé toučky 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?
- » Vůně tvého skvělého jídla na místě, kde by takové dobroty opravdu nikdo nečekal, přilákala tuto postavu. Kde to bylo? Co dobrého se skrývalo v tvém kotlíku?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Půlčící začínají s dovednostmi Jméno pro každou cestu.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

JMÉNO PRO KAŽDOU CESTU

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. Po změně ti stále zůstávají bonusy a výhody všech předchozích jmen.

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. Pokud by to odpustili pětiletému dítěti, odpustí to i tobě. Jsi přeci jen pulčík. Větší prohřešky si ale pořád vyžereš.

Jméno tuláka: Často se na toulkách připeleš 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 počáteční **situací +2**.

Jméno rodiče: Není ničeho důležitějšího než ti, které miluješ. Získáváš bonus +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 škrť 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 bonus +1 na všechny hody.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Nenecháš ostatní, aby trpěli jako kdysi ty. **Situace** se zvýší o tři.

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.

ZMĚNA JE ŽIVOT

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 smýšlí 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. Škrtniš jedno odhodlání a můžeš použít tah **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM** na získání informací z jejich písni,

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

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

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

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

Jméno zwarga: Naučil ses cenit si síly světla. Proti tvorům temnoty máš bonus +1 ke zranění.



HRDINA NEJEN PODLE JMÉNA

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

NASBÍRANÉ ZKUŠENOSTI

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

SÍLA ŠTĚSTÍ

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

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.



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

HISTORIE

- » Vítr se okolo tebe příliš rozdováděl, ukradl této postavě klobouk nebo jinou drobnost a dlouhou dobu to nechtěl vrátit. Jak na to reagovala? Proč se vítr rozdováděl?
- » Tato postava přišla žádat 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 příbuzném této postavy. Kdo to je? 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**.

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.

ŠEPOT VĚTRU

Škrtni si jedno odhodlání a 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 jednu.
- » 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 vzružení, díky čemuž dostáváš bonus +1 k tahu **SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT**, pokud zastražuješ nebo přesvědčuješ.

Střelné zbraně ti způsobují o jedna menší zranění.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

HRDINA VĚTRU

Zvyš si libovolnou vlastnost o jedna. Pokud ti při jakémkoliv hodu na libovolný tah padne na alespoň jedné kostce 1, vítr přivane na pomoc a zvýší **situaci** o jednu.

NASBÍRANÉ ZKUŠENOSTI

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



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.

SÍLA VĚTRU

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

TAJEMSTVÍ PÍSNÍ

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

Píseň duše žvlů: 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.



UNDARI

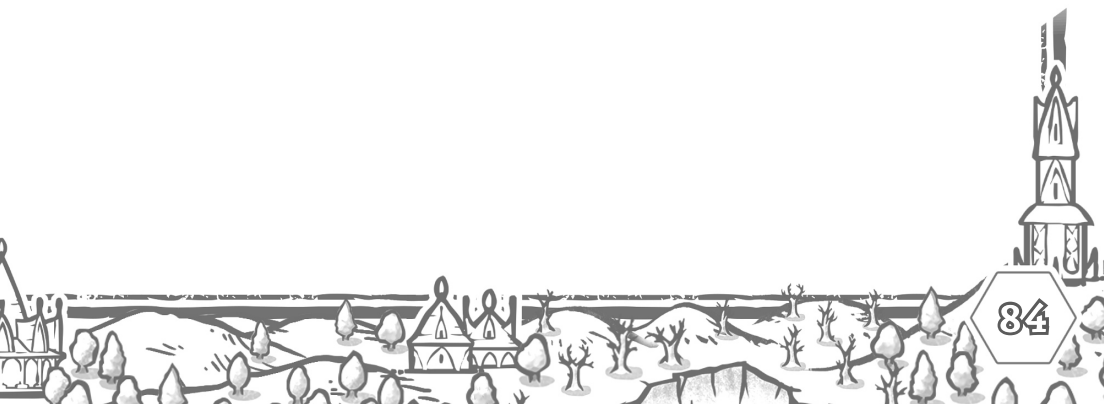
Někdy také zvaní vodní elfové. Jsou vysocí asi jako lidé, ale podsa-
ditější. Jejich namodralá pleť je bez jediného kazu nebo vrásky.
I jizvy jim během pár týdnů zmizí a undari musejí být opravdu
hodně znetvořeni, aby to na nich bylo vidět.

Nemůžou nosit piercingy ani se tetovat a jejich jedinou ozdobou
jsou malé šupinky, které jim zdánlivě náhodně vyrůstají po těle. I
KLs 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, náhrdelník s rytinou vln, spirály namalované na tváře...

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

POČÁTEČNÍ VLASTNOSTI

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

POČÁTEČNÍ VYBAVENÍ

- » Měšec s 5 stříbrnými (malý)
- » 9 zásob (každá malý)
- » Pohodlná hamaka (střední)
- » Harpuna (zranění 2, na dálku i blízko, velký)

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.

POUTO VODY

Doprovází tě malý vodní duch, který roste a učí se společně s tebou. Získáváš svitek 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.

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.



POKROČILÉ DOVEDNOSTI

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.

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 škrt vitality navíc. Pokud tě někdo spoutá, sváže nebo jinak omezí, okamžitě škrtni jedno odhodlání.

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.

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 můžou utvářet pouta i s tvory jiných rodů.

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

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



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 vládoucí 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: Nejpočetnější 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 třenice 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.



MAREGRINI

POČÁTEČNÍ VLASTNOSTI

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

POČÁTEČNÍ VYBAVENÍ

- » Měsíc s 5 stříbrnými (malý)
- » Malý diamant – úlomek ze Sluneční věže (drobný)
- » 9 zásob (každá malý)
- » Brašna s náradím (střední)
- » Palcát (zranění 2, střední)

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. 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?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Maregrin začínají se základní dovednostmi dle tvého výběru.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

MAREGRINÍ VÝDRŽ

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

OCEL MAREGRINŮ

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 pět 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.

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.



SVĚTLO VĚŽÍ

Dokážeš uložit svůj úlomek Sluneční věže do libovolné zbraně, kterou prozáří teplým světlem zhruba o síle pochodně. Tato zbraň má proti všem tvorům temnoty bonus ke zranění +1.

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

- » Pokud je tvůj protivník tvor temnoty, máš bonus ke zranění +3 místo +1.
- » Každé použití síly temnoty nebo chaosu bude stát protivníka jeden škrť výdrže. Efekt je kumulativní a trvá do konce scény.
- » Oslníš svého protivníka a zvýšíš **situaci** o dvě.

ŽIVOT MEZI MAREGRINY

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

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

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

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.

PÁN 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 náradí.

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. Hoď si **+nezdolnost** nebo **+srdnatost**:

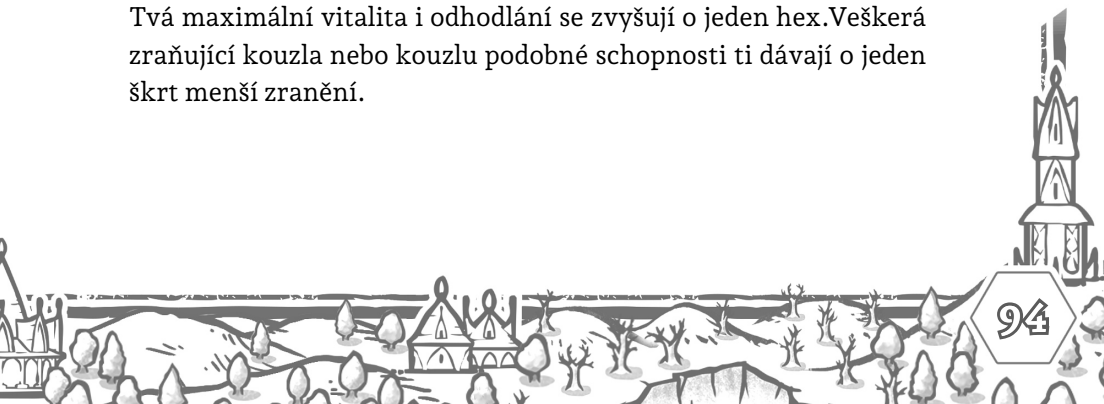
KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Kouzlo je odvráceno. Získáváte **převahu**.

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

NEÚSPĚCH: Kouzlo navíc způsobí nečekané komplikace 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 škrť menší zranění.



NADZEMNÍ

POČÁTEČNÍ VLASTNOSTI

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

POČÁTEČNÍ VYBAVENÍ

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

HISTORIE

- » Tato postava tě našla na pokraji smrti, po tvém zoufalém, ale úspěšném pokusu o útěk. Pomohla ti? Co tě vedlo k útěku?
- » Z nějakého důvodu se tato postava ocitla ve velmi nebezpečné oblasti nadzemních a jen díky tvé pomoci přežila. Co ve tvé čtvrti dělala? Jak vypadala tvá pomoc?
- » Během cest jste zjistili, že rodina této postavy přímo nebo nepřímo může za to, že tvé předky vyhostili mezi Nadzemní. Proč je vyhostili? Jak jste to zjistili?

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 bonus +1 k jeho tahu. Tuto dovednost můžeš využít i po hodu.

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 hex.

NAROZEN 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.

POŘÁDNÁ VÝDRŽ

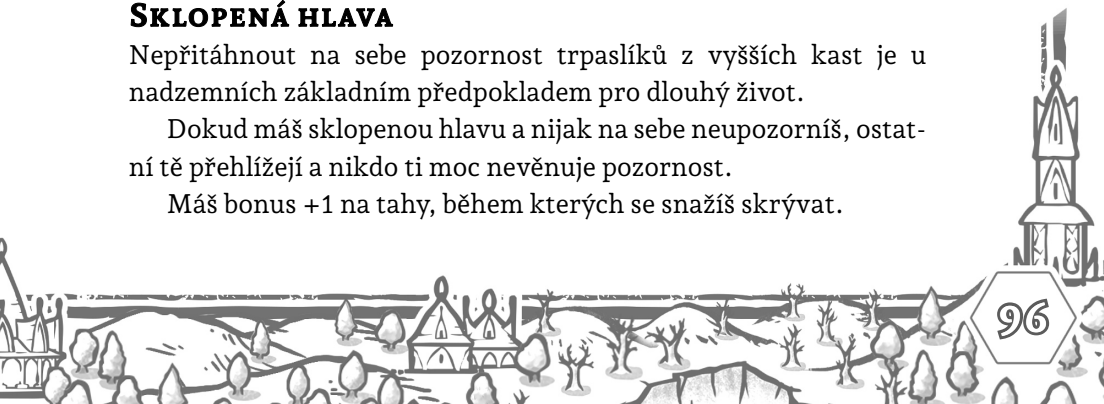
Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Můžeš si i při částečném úspěchu na **TÁBOŘÍME** vybrat dvě možnosti místo jedné, nebude ale snadné tě v noci vzbudit.

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 přehlíží a nikdo ti moc nevěnuje pozornost.

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



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 rží, 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: Má kýžený efekt, **situace** se zvýší o jednu.

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

NEÚSPĚCH: Nastal výron divoké magie (viz strana 131) který tě navíc zraní za škrtnutí vitality. V boji jste **pod tlakem**.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

HRDINA

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

NASBÍRANÉ ZKUŠENOSTI

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

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 cítíš?

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**:

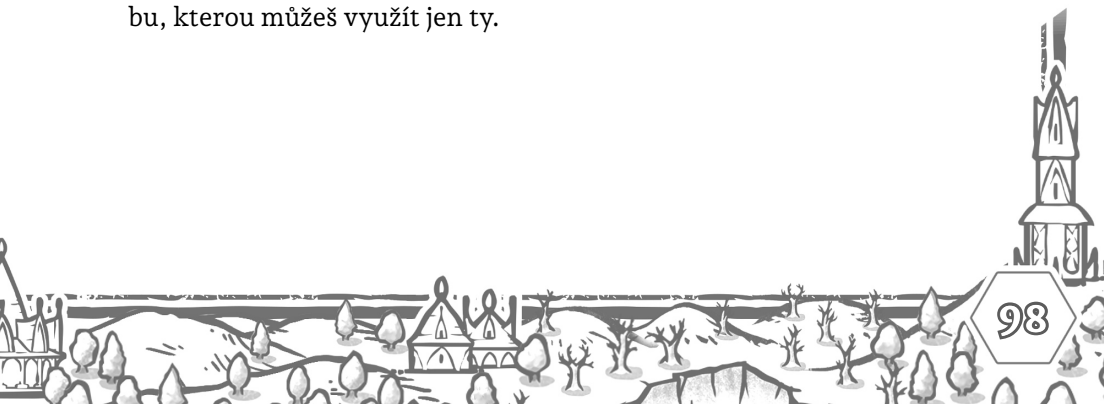
KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Jako by ses vypařil. **Situace** se zvýší o dvě.

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

NEÚSPĚCH: Upozornil jsi na sebe a ještě ses někde zamotal, **situace** se sníží o dvě a tah soupeře.

V PLNÉ SÍLE

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



SVITKY POVOLÁNÍ



SEZNAM SVITKŮ POVOLÁNÍ

ALCHYMISTA

Důležitá vlastnost: důvtip

Tahat se s batohem plným křivulí a zkumavek není úplně zábava. Ale když potřebujete něco zapálit, vyhodit do vzduchu nebo vyrobit židli přitahující židle, nenajdete nikoho povolanějšího.

BARD

Důležitá vlastnost: srdnatost

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

BERSERK

Důležitá vlastnost: nezdolnost

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.

BYLINKÁŘ

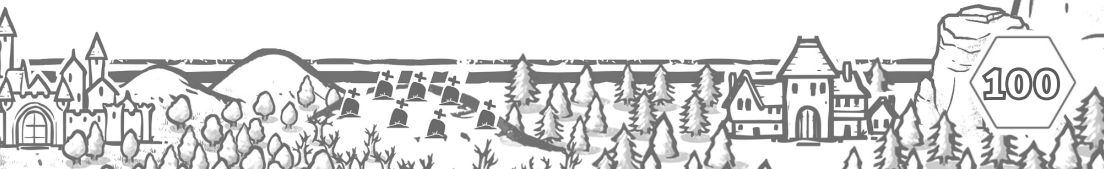
Důležitá vlastnost: důvtip

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...

DIPLOMAT

Důležitá vlastnost: srdnatost nebo lstivost

Zlatý jazyk, vybrané mravy a známosti na vysokých místech. Není situace, kterou by nedokázal využít ve svůj prospěch a potyčky, kterou by nedokázal uklidnit.



DIVOMÁG

Důležitá vlastnost: jakákoliv

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

Důležitá vlastnost: důvtip

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...

DŘEVOTVÁRNÝ

Důležitá vlastnost: srdnatost

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

Důležitá vlastnost: důvtip

Kouzelník, který díky disciplíně, soustředění a absolutní sebekontrole ovládá moc živlů. Nechává skrze sebe plout obrovská množství energie a podle vzorců zafixovaných ve své mysli je přetváří do podoby, kterou požaduje.

ILUZIONISTA

Důležitá vlastnost: lstivost

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

LOVEC

Důležitá vlastnost: hbitost

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 nepřítel.

MĚŇAVEC

Důležitá vlastnost: srdnatost nebo nezdolnost

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.

OCHRÁNCE

Důležitá vlastnost: nezdolnost

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

Důležitá vlastnost: jakákoliv

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

Důležitá vlastnost: lstivost

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

Důležitá vlastnost: hbitost

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

Důležitá vlastnost: srdnatost

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

Důležitá vlastnost: srdnatost

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

Důležitá vlastnost: nezdolnost

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

VYVOLÁVAČ

Důležitá vlastnost: jakákoliv

Nadaní jedinci, kteří dokážou promítnout svou duši mimo tělo a dát jí hmotnou podobu a samostatnost. Vytváření 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.

VZHLED

Můžeš nahradit, přidat nebo zkombinovat:

Tvář: Spálené obočí

Tělo: Barevné fleky na rukách

Oblečení: Zamazaná zástěra

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

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

HISTORIE

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

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Alchymista začíná s jednou z následujících základních dovedností: Alchymistické masti, alchymistické oleje nebo alchymistické výbušniny.

ALCHYMIIE

Pokud má alchymista recept a patřičnou dovednost, může kdykoliv škrtnout jednu **surovinu** a vytáhnout z truhličky rovnou hotový **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 třeba ho použít správně nebo hbitost, když je třeba něco zasáhnout.

Stále platí, že pokud máš klid nebo nikoho u stolu nenapadá zajímavý neúspěch, tak můžeš využít efekt **preparátu** bez houdu. Například na Hrošíka, pokud si ho nemažeš přímo ve víru bitvy, opravdu nemá smysl házet.

Alchymie je nevyzpytatelná a kdykoliv ti padne neúspěch, **preparát** má vedlejší efekt (viz příslušná tabulka).

DESTILACE

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

Proces destilace ovládá každá postava s tímto svitkem. Můžeš ji provést jako součást tahu **TÁBOŘÍME**. Můžeš takto zpracovat libovolné množství předmětů najednou. Při destilaci získáš:

- » Jednu surovinu z neobvyklých ingrediencí či předmětů.
- » Dvě suroviny z předmětů silně nabitých magií.
- » Tři suroviny z výjimečných předmětů a ingrediencí

Finální množství získané **suroviny** se určí po dohodě s vypravěčem.

VEDLEJŠÍ EFEKTY

Vedlejší 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.

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

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

ALCHYMISTICKÉ MASTI

Masti slouží k potírání těla a dokážou způsobit rozličné magické efekty. Masti stojí jednu **surovinu** a nemohou léčit. Vyber si tři, které umíš vyrábět. Všechny efekty trvají do konce scény. Každá mast je jeden malý předmět

Další masti se můžeš naučit v průběhu dobrodružství z knih nebo od učitelů. Za jejich naučení už nemusíš platit další zkušenosti. Podobně to platí i pro ostatní alchymistické **preparáty**: oleje, výbušniny a amulety.

- » **Fénix**: Pokožka pokrytá touto mastí vzplane plamenem, který ale nijak neublíží potřenému. Na kompletní pomazání středně veliké osoby jsou zapotřebí tři dávky fénixe.
- » **Hrošík**: Pokožka zrohovatí a ztvrdne. Osoba pomazaná hrošíkem získá dva hexy zbroje navíc, je ale těžkopádná a nemůže běhat.
- » **Chameleon**: Zkrabatí a pokrotí tvář, změní barvu pleti a celkově změní vizáž. Osoba, na kterou je mast nanesena, je k nepoznání.
- » **Krasavec**: Hydratuje tvář, vyrovná vrásky a zahladí nedokonalosti. Osoba, která ho použije, vypadá o deset let mladší.
- » **Simulant**: Na pokožce vyskáčou ohavné hnisavé boláky a osoba vypadá, že je na pokraji smrti, i když jí fyzicky nic není.
- » **Snílek**: Osoba potřená mastí okamžitě usne a na jejím těle se jako pohyblivé obrazy promítají její sny.
- » **Spár**: Na potřeném místě vyskáčou dlouhé trny, končetiny se změň ve spáry zraňující za čtyři. Použití je bolestivé.

ALCHYMISTICKÉ OLEJE

Oleje slouží k potírání zbraní, zbrojí a dalších předmětů za účelem zvýšení jejich efektů. Stojí jednu **surovinu**. Vyber si tři, které umíš vyrábět. Všechny efekty trvají do konce scény. Každý olej je jeden malý předmět.

- » **Ječivka:** Zbraň potřená ječivkou způsobuje svým protivníkům neuvěřitelnou bolest. Zbraň získává bonus +1 ke zranění a každý zásah navíc zvýší **situaci** o jednu.
- » **Křikloun:** Předmět potřený tímto olejem vydává při dotyku živého tvora pronikavý ječivý zvuk. Na rozdíl od ostatních olejů vydrží do konce hlídky.
- » **Magnetka:** Předmět potřený tímto olejem se přitahuje velkou silou se všemi neživými objekty ze stejného materiálu.
- » **Plameňák:** Zbraň nebo jiný potřený objekt hoří žhavým fialovým plamenem, který se nedá uhasit. Zbraň má bonus +2 ke zranění, ohnivě.
- » **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 víchř, který zvýší **situaci** o tři.



ALCHYMISTICKÉ VÝBUŠNINY

Petardy, výbušniny a blýskavice. Stojí jednu **surovinu**. Vyber si tři, které umíš vyrábět. Každá výbušnina je jeden malý předmět.

- » **Blýskavice:** Záblesk ostrého světla, okamžitý zisk převahy v boji.
- » **Dýmavnice:** Hustý oblak nezraňujícího dýmu, **situace** se zvýší o dvě.
- » **Lepivka:** Po výbuchu se rozlije do velké, asi pětmetrové kaluže lepivé hmoty, která zpomalí až znemožní pohyb a **situace** se zvýší o dvě.
- » **Petarda:** Umožňuje útok na dálku se zraněním 3, plošné, hlasité.
- » **Rachejtle:** Dechberoucí ohňostroje.
- » **Raketa:** Útok na dálku se zraněním 5, hlasité.
- » **Roznětka:** Vzplane se zpožděním, které alchymista určí a zapálí objekt nebo výbušninu, ke které je připevněná.

PRAKTICKÝ ALCHYMISTA

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

PŘÍRODNÍ MAGIE

Pokud při tahu **LOVÍME A PÁTRÁME** vybereš možnost „něco užitečného“, získáš dvě **suroviny**, tři pokud se vás tahu účastní více.



POKROČILÉ DOVEDNOSTI

ALCHYMISTICKÉ AMULETY

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

- » **Břichomluvec:** Dokáže přenést hlas nositele na libovolné místo v dohledu.
- » **Mluvčí:** Slověm nositele rozumějí všichni rozumní tvorové.
- » **Obsidián:** Nositel je nezranitelný ohněm. (Ale stále ho může udusit dým apod.)
- » **Pravdivec:** Vibruje, když je v okolí nějaká iluze.
- » **Světlík:** Kolem nositele poletuje malá koule světla o síle jedné pochodně. Nositel ji ovládá svou myslí a může ji vyslat kamkoliv na dohled.
- » **Stínové oči:** Nositel může po chvíli soustředění nahlédnout do světa duchů.
- » **Žaberník:** Nositel může dýchat pod vodou.

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 vyjeví 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.

MAGICKÝ KONCENTRÁT

Do jedné truhličky se ti vejde dohromady dvanáct **surovin**.

Pokud používáš nějaký **preparát** a padnou ti při úspěchu dvě stejná čísla, můžeš mu přidat vedlejší efekt dle svého výběru.

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 škrť.

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

Jakmile nasbíráš alespoň pět 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 jednu **surovinu** navíc.

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

Pokud výzkum skončí neúspěchem nebo částečným úspěchem, ale ty i přesto chceš vyzkoumat verzi receptu bez nedostatků, vyprázdni polovinu hexů, zaokrouhlo dolů a pokračuj.

ZKUŠENÝ ALCHEMISTA

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

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.

VZHLED

Můžeš nahradit, přidat nebo zkombinovat:

Oblečení: Kazajka v křiklavých barvách, pestrobarevná sukně, fešácký klobouk s perem

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Hudební nástroj – vyber jeden nebo vymysli vlastní: loutna, flétna, harfa, citera (velký)
- » Dárek od ctitele – vyber jeden nebo vymysli vlastní: parfém, kovová růže, milostný dopis, hedvábný kapesníček (drobný)
- » Kniha příběhů (střední)

HISTORIE

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

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Bard začíná s jednou základní dovedností dle tvého výběru.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

MILOSTNÉ ESKAPÁDY

Tvému koketování odolá málokdo, ať je jakéhokoliv pohlaví nebo rodu. Někdy se přímo zamiluje, jindy si jen získáš jeho sympatie.

Když použiješ tah **SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT** na nehráčskou postavu, můžeš prohlásit že flirtuješ a tvůj tah automaticky uspěje. Musí ale být aspoň trochu reálná šance, že tato postava k tobě bude cítit náklonnost,

Takřka bez výjimky se dřív nebo později objeví nějaká komplikace: například žárlivý manžel, společenské faux pas nebo příliš dotěrná známost.

SBĚRATEL PŘÍBĚHŮ

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

Nakresli si tři prázdné hexy příběhů. Dej si do nich dva škrty kdykoliv strávíš alespoň hlídku v komunitě, která ti dosud žádné neposkytla. Další příběhy (a škrty) se dají najít ve starých knihovnách, na tržištích apod.

Kdykoliv můžeš odmazat jeden škrty a:

- » Zeptat se vypravěče, jaké legendy a zvěsti kolují o nějakém místě nebo osobě.
- » Položit jednu otázku z tahu **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM**.

SÍLA HUDBY

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

Pokud se **SNAŽÍŠ ZAPŮSOBIT** nebo **POMÁHAT** pomocí hudby, tance nebo básní, získáváš bonus +1 k hodu a můžeš využít **situaci** až po hodu. V případě úspěchu získáš jednu **situaci** navíc.

VYPRAVĚČŮV PRACH

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

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

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.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

POVĚST MĚ PŘEDCHÁZÍ

O tvých písních a příhodách slyšeli široko daleko a považují tě za velkého umělce. Všude tě poznávají, což ti otevírá dveře, které by jinak zůstaly zavřené a 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 odmazat škrt **příběhu** a vymyslet a roznést historku, která bude mít jeden z následujících efektů:

- » Způsobí rozkol mezi dvěma nehráčskými postavami.
- » Donutí jednu nehráčskou postavu uvěřit i těžce stravitelné lži.
- » Postrčí jednu nehráčskou postavu k neuváženému rozhodnutí.
- » Zvýší reputaci u jedné frakce o jeden dílek.

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, hod' si **+srdnatost**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Melodie se ti podaří. **Situace** se zvýší o jedna.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Melodie se ti podaří, vyber 1:

- 1–2: Efekt melodie je slabší.
- 3–4: Škrtni si 2 odhodlání.
- 5–6: Nebezpečný výron divoké magie (viz tabulka u divomága, strana 131) a **situace** se sníží o dvě.
- 7–8: Objeví se komplikace nebo se ocitáš **pod tlakem**.
- 9–0: Rozhněváš zemi nebo místní duchy živlů.

NEÚSPĚCH: Melodie se obrátí proti tobě, efekt se překrotí tím nejhorším možným způsobem. V boji jsi **pod tlakem**. Tah soupeře.

VĚRNÍ FANOUŠCI

Kdykoliv uspořádáš větší představení, začne tě následovat nový nadšený fanoušek, najednou s tebou jdou nejvýše dva.

Vymysli mu jméno a popiš ho. Stará se o tebe, pomáhá ti, případně tě brání, pokud to místo a situace dovoluje. Má výdrž jedna.

ZKUŠENÝ BARD

Zvyš si srdnatost nebo hbitost o jedna. Jednou za scénu můžeš písni změnit **situaci** ze záporné nebo nulové na hodnotu +1.

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.

VZHLED

Můžeš nahradit, přidat nebo zkombinovat:

Tělo: Hluboké jizvy pro medvědí drápech, husté ochlupení

Oblečení: Kápě z medvědí hlavy

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Zbroj z medvědí kůže (1 hex zbroje, velký)
- » Obouruční zbraň (zranění 3, obouruční) – vyber jednu nebo vymysli vlastní: širočina, velký meč, palice (velký)

HISTORIE

- » Něco na této postavě tě uklidňuje. Co to je? Ví o tom?
- » Tvůj medvědí duch tě nutí držet se na blízkou této postavě.
Proč to dělá? Jak to vnímáš ty?
- » Tato postava byla svědkem tvého lovu medvěda. Co tě přimělo pozvat právě ji? Co si o tom rituálu myslela?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Berserk začíná se základní dovedností Berserkova zuřivost.



ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

BERSERKOVA ZUŘIVOST

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**. Čím jsou tyto hexy plnější, tím jsi silnější. Pokud se ale zaplní úplně, ztratíš nad sebou kontrolu: Nepříčetně běsníš, dokud tě něco nevyřadí (neztratíš veškerou vitalitu) nebo dokud nepadneš vyčerpáním (neztratíš všechno odhodlání).

Kdykoliv ti při jakémkoliv tvém libovolném tahu padne neúspěch, škrtni si jednu **zuřivost**. Veškerá **zuřivost** se vyprázdní, pokud máš alespoň pár minut v klidu na rozdýchání.

Kdykoliv udělíš zranění, můžeš si škrtnout jednu **zuřivost** a udělit jedno navíc.

Pokud máš plný alespoň jeden hex **zuřivosti**, získáváš:

- » Nezdolnost se zvýší o jedna.
- » Lstivost se sníží o jedna.

BLÍN

Dokážeš svou **zuřivost** rozdmýchat a poté zase ztlumit zvláštními bylinami.

Snědením černého blínu (jedny zásoby) si můžeš rovnou zaškrtnout libovolné množství **zuřivosti**.

Pozřením bílého blínu (jedny zásoby) se naopak okamžitě uklidníš. Vymaž si veškerou **zuřivost** a škrtni si tři odhodlání. Po pozření bílého blínu se cítíš malátně.

Pokud tvůj blín sní někdo jiný, jedno jestli bílý nebo černý, propadne záchvatu zvracení a ztratí tři škrty vitality nebo výdrže. Zároveň se stane náchylnější vůči moci duchů a tvorů duchovního světa.

KREV NEPŘÁTEL

Pokud zasytíš svou zuřivost a napiješ se krve právě padlého nepřítele, na jehož zabití máš podíl, vyprázdní se ti hex vitality.

Pokud máš zároveň 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

Dokážeš se dotknout uvězněné duše svého 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 zažili nebo ti poradit.

Za každý škrt odhodlání ti odpoví na jednu otázku z tahu **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM**.

SÍLA MEDVĚDA

Tvá maximální vitalita a maximální **zuřivost** se zvyšují o jeden hex. Medvědi na tebe neútočí a považují tě za jednoho z nich.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

AURA BĚSNÍCÍ ŠELMY

Pokud máš zaplněné alespoň dva hexy **zuřivosti**, běsnění tě obklopí jako viditelná aura ve tvaru medvěda a získáváš:

- » Srdnatost se zvýší o jedna.
- » Bonus +1 ke zranění
- » Důvtip se sníží o dva.

Když tě obklopí aura medvěda, dokážeš zraňovat všechny nehmotné a duchovní tvory.

Aura dokáže pohlcovat zranění stejně jako zbroj, takže zranění může (ale nemusí) přidat škrtky do **zuřivosti** místo vitality. Aura umí pohlcovat zranění i když není aktivní.

BRÁNA DUCHŮ

Pokud máš zaplněné alespoň tři hexy **zuřivosti**, můžeš rozšířit své pouto s medvědíím duchem a na malou chvíli mu posloužit jako brána do fyzického světa.

Tvůj duch spolu se všemi jeho předky se z tebe vyřítí a pokusí se ti pomoci, jde ale o těžko ovladatelné klubko zuřivosti a drápů.

Tento tah můžeš provést i v momentě, kdy se ti zaplní všechna **zuřivost** a ty máš ztratit kontrolu. V takovémto případě si po vyhodnocení tahu škrtni tři odhodlání, načež 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. Pokud máš omdlít, tak tě jeden z duchů posedne.

5–6: Některé z duchů neovládáš, a ti se můžou 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.

Malátný: Nedokážeš v sobě vykřesat ani zrnko zuřivosti.

Kdykoliv ti padne neúspěch, dej si škrtn do léčení tohoto následku.

MEDVĚDÍ DUCH

Po pozření speciálních hub (jedny zásoby) a krátkém rituálu může tvůj duch opustit tvé tělo a jako medvěd se pohybovat do konce scény ve světě duchů. (Více o světě duchů na straně 201.)

Dej si pozor, svět duchů je plný nebezpečí a i medvědí duch může být zraněn nebo zničen.

ZUŘIVOST SMEČKY

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

Všichni tvorové, 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**.

ŽIVOT BERSERKA

Zvyš si nezdolnost o jedna. Tvá maximální **zuřivost** se zvyšuje o jeden hex. Když někoho zraníš během boje na blízko, můžeš si přidat až dva škrt **zuřivosti** a získat stejný bonus ke zranění.



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 můžou stejně tak dobře léčit jako zabíjet anebo možná i něco podivuhodnějšího...

VZHLED

Můžeš nahradit, přidat nebo zkombinovat:

Ozdoby: Vůně bylinek, kolena zamazaná od země a trávy

Oblečení: Tmavé pracovní kalhoty z pevné látky

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Bylinkářův vak (velký) – ve vaku jsou tři **bylinky**, ale vejde se jich do něj až šest
- » Váček velice dobrého čaje (malý)
- » Herbář (střední)

HISTORIE

- » Tvé bylinky této postavě pomohly, když se nakazila vážnou nemocí. Co to bylo za nemoc? Jak se nakazila?
- » Příbuzný této postavy probudil tvoji lásku k bylinkám. Kdo to byl? Proč tě učil?
- » Ve snaze získat vzácné byliny se ti podařilo dostat do velmi nebezpečné situace a tato postava tě zachránila. Co se stalo? Jak ti pomohla?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Bylinkář začíná s dovedností Léčivé byliny, Jedovaté byliny nebo Posilující býlí.

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 vypsáné u jednotlivých dovedností. Ty ti rozšíří seznam schopností tvých **bylinek**.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

JEDOVATÉ BYLINY

Tvé **bylinky** 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.
- » První zásah zbraně, potřené touto **bylinkou**, má bonus ke zranění +3.

LÉČIVÉ BYLINY

Z jedné **bylinky** můžeš během pár minut 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.

POSILUJÍCÍ BÝLÍ

Tvé **bylinky** 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**.

- » Libovolná vlastnost se zvýší o jedna.
- » Jedno kouzlo můžeš před hodem prohlásit za kompletní úspěch.
- » Pokud není absolutní tma, vidíš jako ve dne.
- » Získáš dva hexy speciální zbroje, pohlcující zranění do odhodlání.
- » 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 bylinky, škrtni si jednu vitalitu, pokud jsou ten den první. Dvě za každé další.

Závislosti se zbavíš, pokud vydržíš alespoň týden v kuse bez býlí.

VÁZÁN LÉKAŘSKÝM TAJEMSTVÍM

Tví pacienti mají tendence se ti svěřovat. Pokaždé když léčíš nehráčskou postavu, dozvíš se nějaké zajímavé tajemství nebo informaci.

Tvé tahy **SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT** mají bonus +2, pokud přesvědčuješ nebo lžeš nehráčským postavám, které se u tebe léčily.

VE ZDRAVÉM TĚLE ZDRAVÝ DUCH

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Při tahu **LOVÍME A PÁTRÁME** získáš ještě před hodem jedny **bylinky**.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

ČAROVNÉ BÝLÍ

Tvé **bylinky** můžou nově způsobit následující efekty. Dej si ale pozor, čarovné býlí je nebezpečné a nevyzpytatelné:

- » Dým zahání zlé duchy a kletby.
- » Dým přiláká pozornost magických tvorů a duchů živelů.
- » Dotek nutí vrátit změněné tvory do původní podoby.
- » Požití umožňuje nahlédnout do světa duchů.

OMAMNÉ BÝLÍ

Tvé **bylinky** můžou nově způsobit následující efekty. Na konci scény se postavě, na kterou bylo použito býlí udělá nevolno a rozbolí ji hlava – škrtne si dvě výdrže nebo odhodláni.

- » Vdechnutí způsobuje strašlivé přeludy. (zastašení skrze tah **SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT** pomocí důvtipu)
- » Požití způsobuje malátnost, oběť je náchylná souhlasit s čímkoliv (**SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT** má proti ní bonus +3).
- » Požití způsobuje maniakální veselí.
- » Požití vyvolává návaly vzteku a zuřivosti.

PROSLAVENÝ 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.

Pokud strávíš hlídku v komunitě pomáháním místním, můžeš spotřebovat tři **bylinky** a zeptat na libovolné dvě otázky z tahu **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM**.

Pokud tuto schopnost využíváš v dané komunitě poprvé, získáš navíc tři dílky reputace.

SÍLA DOMÁCÍCH BYLINEK

Důvtip se ti zvyšuje o jedna.

Mícháš si na míru vlastní směs **bylinek**. Pokud si během tahu **TÁBOŘÍME** škrtněš jednu **bylinky**, jsi na následující den imunní na jedy a nemoci.

TAJEMNÁ ZAHRÁDKA

Můžeš si kdekoliv založit zahrádku. Ze zahrádky vždy vyrážíš s plnou zásobou **bylinek**. Navíc máš ještě šest speciálních domácích **bylinek**, které se nedají doplnit jinde než na tvé zahrádce. Tyto **bylinky** mají následující efekty:

- » Sladká vůně po rozmáčknutí láká všechny hmyz v okolí.
- » Kdokoliv se po požití **bylinky** 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 **bylinky** 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.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Pro daný efekt budeš potřebovat nakřížit ještě rostlinu rostoucí na dalekém a nebezpečném místě – její získání je úkol s hodnocením pět nebo vyšším.

NEÚSPĚCH: Vyrostl ti jenom plevel.

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.

VZHLED

Můžeš nahradit, přidat nebo zkombinovat:

Tělo: Vlasy zastřižené podle poslední módy

Ozdoby: Stříbrná ozdoba v klopě kabátu

Oblečení: Honosné oblečení na míru

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Okrasná psací souprava (malý)
- » Soukromé pečetidlo (drobný)
- » Váček s drahokamy (malý) – drahokamy mají celkovou hodnotu 25 stříbrných

HISTORIE

- » Tato postava byla vybrána, aby tě doprovodila na důležité jednání. O jaké jednání šlo? Proč tě doprovázela právě ona?
- » Tato postava měla dostat na budku, ale tvá výřečnost celou situaci uklidnila. Kdo jí chtěl ublížit? Co tě vedlo k tomu jí pomoci?
- » Společný přítel ti tuto postavu doporučil jako spolehlivou osobu pro jednu práci. O jakou práci šlo? Kdo je váš společný přítel?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Diplomat začíná s jednou základní dovedností dle tvého výběru.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

DIPLOMATICKÉ JEDNÁNÍ

Tvé maximální odhodlání se zvyšuje o jeden hex. V sociálních interakcích můžeš využít **situaci** i po hodů.

JAKO 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 zlepší reputaci u frakce, která má v dané komunitě vliv nebo je jí nejbliž. Pokud je takových frakcí víc, vyber si, která tě zajímá nejvíc.

KOMPROMITUJÍCÍ INFORMACE

Pokud existují, dokážeš sehnat kompromitující informace a odhalit temná tajemství jakékoliv osoby – zda podvádí na daních, má milenkou nebo navštěvuje opiové doupě. Trvá to jednu hlídku, hoď si **+Istivost**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Podařilo se ti získat informaci, kterou můžeš danou osobu silně zdiskreditovat.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Podařilo se ti získat informaci, kterou můžeš dané osobě způsobit obtíže. Ztrácíš dílek reputace.

NEÚSPĚCH: Daná osoba ví, že se vyptáváš. Ztrácíš dílek reputace.

OKO NA LIDI

Pokud strávíš alespoň pár minut rozhovorem s nějakou osobou, získáš automaticky odpověď na jednu z následujících otázek, aniž by daná osobě věděla, že se ti to z ní podařilo vytáhnout:

- » Čeho se nejvíce bojí.
- » Čeho si nejvíce cení.
- » Co potřebuje.

Pokud chceš, můžeš položit i druhou otázku ze seznamu, cíl tvého vyptávání si ale uvědomí, že z něj doluješ informace.

PRVNÍ DOJEM

Při seznámení s novou komunitou působíš pozitivním dojmem a ihned získáváš dva dílky reputace u frakce, která zde působí nebo má komunitě nejbliž. Cizinci na tebe reagují přátelsky.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

CIT NA JAZYKY

Částečně rozumíš každému známému jazyku a po třech hlídkách naslouchání dokážeš vyčíst alespoň základní významy z jazyka dosud neznámého.

OKO NA LHÁŘE

Vždy poznáš, když ti někdo úmyslně neříká pravdu. Nepoznáš ale, kde přesně ti lže, ani proč.

OSTŘÍLENÝ DIPLOMAT

Zvyš si srdnatost nebo lstivost o jedna.

Pokud vyjednáváš s někým, u koho máš reputaci alespoň +1, můžeš snížit reputaci o jeden dílek a změnit výsledek tahu **SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT** na kompletní úspěch.

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.

SPOLEHLIVÉ KONTAKTY

Pokud použiješ dovednost Jako doma nebo kompromitující informace, automaticky získáš v dané lokaci **kontakty**.

Pokud jsi na místě, kde máš **kontakty**, můžeš kdykoliv říct, že znáš někoho, kdo pomůže. Popiš, o jakou osobu jde a co dělá, dohodněte s ostatními hráči a vypravěčem detaily. Daná osoba je ti příznivě nakloněná a vyhoví jakékoliv tvé žádosti – nalezení překupníka, únos soudce, rozruch před univerzitou.

Pomůže ti i v případech, že je z frakce, u které máš zápornou reputaci. Pokud bude mít náklady, řekne si o rozumnou částku.

Pokud žádáš o něco nebezpečného, hod' si **+srdnatost**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Vše se podaří tak, jak jsi potřeboval.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Vše se podaří, ale vyber 1:

1–3: Stopy vedou k tobě.

4–6: Máš u kontaktu velký dluh, jednou si jej přijde vybrat.

7–8: Akce má nepředvídané následky.

9–0: Nikdo s tebou nebude chtít spolupracovat, ztrácíš **kontakty** a nemůžeš je zde znova získat.

NEÚSPĚCH: Akce se nepovedla, tvůj kontakt potřebuje zachránit a stopy vedou k tobě.

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.

VZHLED

Můžeš nahradit, přidat nebo zkombinovat:

Tělo: Praskání energie ve vlasech, popáleniny ve tvaru blesků

Oblečení: Ohořelá róba duhových barev

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

Divoká magie ti přinesla něco nezvyklého. Vyber si jeden z řádků a z něj jednu možnost nebo vymysli vlastní:

- » Húl (zranění 2, velký) která náhodně: opakuje zvuky, vyvolává mouchy, zanechává zářivou stopu ve vzduchu
- » Malé zvířátko (drobný) pomrkávající šibalskou inteligencí: modrá veverka, obří motýl, věčně spící levitující gekon
- » Čepec (drobný), který náhodně: mění barvy, dýmí, mění tvar

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 ti nepovedlo?
- » Tato postava tě zachránila před rozrušeným davem vesničanů. Proč ti pomohla? Co vesničany tak naštvalo?
- » Při jednom z tvých výronů divoké magie se této postavě splnilo její nahlas vyslovené přání. Co to bylo za přání? Jak ho chaotická povaha divoké magie splnila?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Divomág začíná s dovednostmi Divoká magie.

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

Při provozování divoké magie velice často část energie unikne v nekontrolovaném výronů. V takovém případě si hoď na tuto tabulku.

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	Hod' si dvakrát a zkombinuj

Jednotlivé možnosti jsou úmyslně napsány vágně a abstraktně. Tabulka má nakopnout fantazii, abys spolu s ostatními vytvořil unikátní efekt dle situace a kouzla.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

DIVOKÁ MAGIE

Víření energií je nepředvídatelné, a tak nikdy dopředu nevíš, co budeš moci sesílat. Na začátku scény si hoď dvěma kostkami na tabulky kouzlení: první kostka ti řekne, jakou akci máš po zbytek scény k dispozici, a druhá, jakou matérii můžeš manipulovat. Akce zároveň určí, kterou vlastnost použiješ během tahu **DIVOKÁ MAGIE**.

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	Změň tvar (lst)	9	Vzduch
10	Změň tvar (lst)	10	Zvuk

Efekt kouzla je jen na tvé fantazii a na dohodě s vypravěčem, mechanicky jsi ale omezen na:

- » Manipulace s materií na dohled o rozsahu 2 x 2 x 2 metry
- » Udělíš 3 zranění jednotlivci.
- » Udělíš 2 zranění, plošné.
- » Můžeš položit jednu otázku.
- » **Situace** se zvýší o tři.
- » Získání převahy v boji.

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, například : zranění 8, plošené.

Pro vlastní seslání kouzla si hod' **+příslušná vlastnost**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Kouzlo se povedlo přesně podle tvých představ. **Situace** se zvýší o jednu.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Kouzlo se povedlo, ale vyber 1:

1–2: Škrtni si jednu vitalitu.

3–4: Komplikace, **situace** se sníží o dvě a 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 a v boji se ocitáš **pod tlakem**.

PŘEŽIVŠÍ DIVOMÁG

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Pokud ti při tahu **DIVOKÁ MAGIE** padne na obou kostkách stejné číslo, efekt se zdvojnásobí.

PŘÍTEL CHAOSU

Jednou za scénu můžeš vyvolat výron divoké magie a zvýšit **situaci** o čtyři, 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 jednu.

SÍLY CHAOSU

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.

ÚDER CHAOSU

V boji můžeš použít **ÚDER CHAOSU** místo zbraně pro boj na blízko i na dálku. Hod' si **+nezdolnost**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Způsobíš zranění 3 a vyber 1:

- » Získáš bonus +1 ke zranění.
- » **Situace** se zvýší o dvě.
- » Získáváš **převahu** v boji.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Způsobíš zranění 3, škrtni si jednu vitalitu a nastane výron divoké magie.

NEÚSPĚCH: Jsi **pod tlakem** a tah soupeře nebo vyber 1:

- 1–2: Škrtni si 2 vitality.
- 3–4: Škrtni si 2 odhodlání.
- 5–7: Úder se povede, ale zasáhne špatný cíl.
- 8–9: Na zbytek scény ztrácíš možnost používat **ÚDER CHAOSU**.
- 0: Trhlina v realitě.



POKROČILÉ DOVEDNOSTI

MAGIE CHAOSU

Poté, co si na začátku scény hodíš na akci a matérii, si můžeš hodit ještě další 1k10 a výsledek opět přiřadit buď k matérii nebo k akci. To znamená, že budeš mít přístup k matérii nebo akci navíc.

Pokud tuto dovednost využiješ, tak budou mít výrony divoké magie do konce scény silnější efekty a dovednost Přítel chaosu zvýší u cíleného výronu **situaci** o pět.

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: Výbuch, zranění 2, plošné, přátelům i nepřátelům.
- 2: Kouzlo se odrazí na sesilatele s opačným účinkem.
- 3: Rozhněvání místních duchů živelů.
- 4: Ty nebo spřátelená bytost získá lehký následek

POZNAMENÁN MAGIÍ.

5–7: Komplikace, snížení **situace** o tři.

8–0: Extrémně silný výron divoké magie ti zkomplikuje život.

NEÚSPĚCH: Nejen že se ti nepovedlo kouzlo zastavit, ale naopak je ještě silnější.

Poznamenán magií: Veškerá magie, ať už má pomoci, nebo uskodit, má na tebe silnější účinky. Blízkost magických efektů a předmětů u tebe vyvolává fyzickou nevolnost.

POCHOPENÍ MAGIE

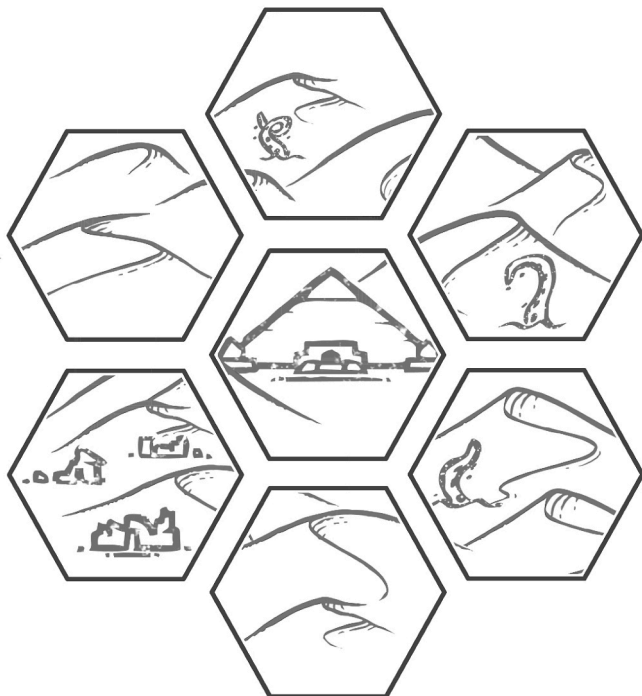
Dokážeš předvídat chaotické víření magie. Při hodech na tah **DIVOKÁ MAGIE** nebo na výrony divoké magie si můžeš hodit znovu, druhý výsledek ale už musíš přijmout.

STÁLÉ ZŘÍDLLO

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, tak se efekty seslaných kouzel zdvojnásobí.

ZKUŠENÝ DIVOMÁG

Zvyš si vlastnost dle svého výběru o jedna. Úder chaosu získává bonus +1 ke zranění.



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 elfovcova a pár starých run...

VZHLED

Můžeš nahradit, přidat nebo zkombinovat:

Tělo: Špína zažraná v kůži

Ozdoby: Vůně oleje, brýle se zvětšovacím sklem

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Sada náradí (střední)
- » Tři **součástky** (každá malý)
- » Palcát nebo meč (zranění 2, střední)
- » Jedno vylepšení dle tvého výběru na libovolném kusu tvé výbavy

HISTORIE

- » Oblíbený předmět této postavy byl příliš zajímavý, a tak skončil rozložený na součástky. Podařilo se ti ho dát zpátky do kupy? Co to bylo?
- » Podařilo se ti opravit zařízení nutné pro živnost rodičů této postavy. O jaké zařízení šlo? Co tě přimělo pomoci?
- » Od této postavy jsi získal klíčovou součástku pro extrémně důležitý projekt. O jaký projekt šlo? Jak onu součástku získala?

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 se dají libovolně zapínat a vypínat. Pokud není napsáno jinak, tak k aktivaci stačí dotyk divustrůjce, nebo někoho, komu divostrůjce ukázal jak předmět aktivovat.

Výroba **VYLEPŠENÍ** vždy spotřebuje jednu **součástku**, trvá jednu hlídku a je na ni potřeba mít nářadí. Jednou vylepšený předmět již není možné znovu vylepšit.

Vylepšení je automaticky úspěšné. Při vylepšování si můžeš vybrat jednu z těchto možností:

- » Předmět má jedno vylepšení.
- » Předmět má dvě vylepšení a jednu slabinu, určenou hodem kostkou.

SOUČÁSTKY

Součástky jsou různá ozubená kolečka, pružiny, krystaly, kovové destičky, drátky a další udělátka, která pomáhají dělat z obyčejných věcí neobyčejné.

Můžeš je buď za draho kupovat nebo je získávat rozebráním mechanických zařízení.

Během tahu **TÁBOŘÍME** získáš jednu součástku rozebráním středního předmětu a dvě rozebráním velkého. Rozebírání musí dávat smysl, nejde tahat ozubená kolečka z pánvičky nebo židle.

Můžeš taky z věcí vyrvat **součástky** narychlo. Rozebírání předmět musí být alespoň velký a během pár minut vždy získáš právě jednu **součástku**.

TABULKA SLABIN

Hod	Efekt
1–6	Aktivace předmětu je extrémně hlasitá.
7–12	Předmět neustále lehce vibruje a hučí.
13–18	Předmět k sobě poutá nežádanou pozornost: náhodně bliká, vydává zápach, čmoudí, má křiklavé barvy.
19–24	Předmět se dá aktivovat pouze jednou za hlídku.
25–32	Aktivace předmětu vyžaduje jeden škrtnutí.
33–36	Aktivace předmětu vyžaduje jeden škrtnutí vitality.
37–42	Předmět je po vylepšení o jednu třídu větší.
43–48	Předmět je neustále aktivní a nedá se vypnout.
49–54	Předmět může aktivovat pouze divustrůjce, který ho vyrobil.
55–60	Aby byl předmět aktivní, musíš ho držet. Jakmile ho pustíš, vypne se.
61–65	Objekt má jeden hex výdrže. Když při jeho použití padne neúspěch, je poškozen a musíš mu škrtnout jednu výdrž. Ve chvíli, kdy je hex výdrže plný, předmět je nenávratně zničen. Předmět se dá za jednu součástku opravit.
66–70	Předmět může být aktivován pouze (vyber jedno): na slunečním světle/ve tmě/pod vodou/v podzemí
71–75	Po aktivaci je třeba předmět dobít jednou zásobou, než bude moci být znovu aktivován.
76–80	Efekt vylepšení se po aktivaci duplikuje na náhodný objekt v okruhu dvaceti metrů.
81–85	Předmět se dá aktivovat pouze jednou za den.
86–90	Z předmětu se ozývá chichotání a podivné zvuky, často v tu nejméně vhodnou chvíli.
91–95	Kolem předmětu neustále krouží přízračný tvor. Proč je tu? Co chce?
96–100	Po aktivaci nastane výron divoké magie (strana 131).

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

MECHANICKÁ VYLEPŠENÍ

Umiš vytvářet všechna mechanická vylepšení v seznamu. V průběhu hry můžeš nacházet návody na další. Mechanické vylepšení, vyžaduje **součástky**, stejně jako všechna ostatní.

- » **Explozivní:** Při pokusu o použití předmět exploduje a zraní vše v okolí deseti metrů za 1 za každý stupeň velikosti (drobnosti za 1, malé za 2, střední za 3, velké za 4)
- » **Hlídač:** Pokud se předmětu dotkne někdo jiný než osoba určená při výrobě, udělí jí zranění 3 a spustí se 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. Můžeš si vybrat, zda svítí do všech stran nebo jen do určitého směru.
- » **Vystřelovák:** Předmět a vše k němu připevněné (nanejvýše střední velikosti) se velkou rychlostí přesune o několik desítek metrů. Pokud narazí na překážku, udělí jí zranění 2.

Dokážeš také opravit zbroje – na to si není třeba házet. Oprava trvá jednu hlídku a spotřebuje jednu součástku nebo zásobu za každý načatý hex zbroje.

MISTR DIVUSTRŮJCE

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Při používání vylepšeného předmětu máš bonus +1 k danému tahu.

PODIVUHODNÉ MATERIÁLY

Dokážeš předměty vylepšit pomocí unikátních materiálů.

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. Vylepšování unikátním materiálem, vyžaduje součástky, stejně jako všechna ostatní

RUNOTEPEC

Umíš své dílo vylepšovat runami. Do začátku umíš pouze ty v seznamu, ale v průběhu hraní můžeš nacházet další. Vylepšování runami vyžaduje **součástky**, stejně jako všechna ostatní.

- » **Dvojníkova runa:** Po aktivaci se na místě, na které uživatel vidí, zjeví iluzorní kopie předmětu.
- » **Chladící runa:** Po aktivaci předmět na dotek mrazí. Tato runa dává zbraním bonus +1 ke zranění, mrazivé.
- » **Ohnivá runa:** Po aktivaci předmět vzplane jasným plamenem. Tato runa dává zbraním bonus +1 ke zranění, ohnivě.
- » **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:** Po aktivaci předmět získá pětinasobnou váhu.

UDĚLÁTKA

Máš po kapsách udělátka pro každou situaci, stačí jen vytáhnout a použít. Při použití udělátka si škrtni jednu **součástku**. Udělátka mohou mít jeden z následujících efektů:

- » Umožní provést libovolný tah s bonusem +2.
- » Zvýší **situaci** o dvě.
- » Jednorázová zbraň se zraněním 1 na dálku, plošně.
- » Začne po aktivaci vydávat intenzivní pach.
- » Začne po aktivaci ve smyčce přehrávat zvuk.
- » Po aktivaci zobrazí statický hologram do velikosti pulčíka.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

MISTR BASTLÍŘ

Můžeš se pokusit rychle zbastlit mechanické vylepšení nebo vylepšení materiálem během několika minut místo celé hlídky.

Na rozdíl od běžného vylepšování nemáš jistotu, že se ti to povede. Bastlením můžeš dát předmětu vždy pouze jedno vylepšení. Můžeš ale spotřebovat víc součástek a tím zvýšit šance na úspěch.

Při prvním použití zbastleného předmětu si hod' **+důvtip +sportrebované součástky**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Předmět má požadované vylepšení.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Předmět má vylepšení a jednu slabinu.

NEÚSPĚCH: Předmět se stane nepoužitelným a navíc si hod':

- 1–2: Bastlený předmět exploduje, zranění 2, plošné, oheň
- 3–4: Stane se přesný opak toho, co jsi zamýšlel
- 5–6: Předmět přiláká nežádoucí pozornost
- 7–8: Objeví se nečekané komplikace, nový problém
- 9–0: Náhodný efekt z tabulky alchymistických neúspěchů

MISTR VYLEPŠENÍ

Při vylepšování (ale ne při **BASTLENÍ**) můžeš zaplatit pět **součástek** místo jedné a do předmětu vložit o jedno vylepšení navíc

Můžeš zaplatit jednu součástku a přehodit slabinu předmětu. Je jedno, kdy byl předmět vylepšen.

Zvyš si důvtip o jedna.

RUNY V PÍSKU

Své runy dokážeš využít i tak, že je rychle vytvoříš z několika pružin, ohnutím drátku nebo z pár kousků zbylé mědi. Škrtni si jednu **součástku** a hoď si **+důvtip**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Runa v písku funguje dokonale, **situace** se zvýší o jedna.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Runa funguje, vyber 1:

- 1–2: Škrtni si 1 vitalitu
- 3–4: Škrtni si 1 odhodlání.
- 5–6: Runa má slabší efekt.
- 7–8: Efekt runy má nepředvídané následky.
- 9–0: Výron divoké magie (viz tabulka u divomága, str. 131).

NEÚSPĚCH: Runa nefunguje, tah soupeře nebo vyber 1:

- 1–2: Škrtni si 2 – 4 vitality
- 3–4: Škrtni si 2 – 4 odhodlání.
- 5–6: Komplikace, **situace** se sníží o dvě a jsi **pod tlakem**..
- 7–8: Vytvoříš nový problém, například rozhněváš duchy živlů.
- 9–0: Runa má opačný efekt, který vše zhorší.

VÝZKUM VYLEPŠENÍ

Vymysli s vypravěčem efekt nového mechanického vylepšení, runy nebo udělátka. 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 pět hexů, můžeš výzkum kdykoliv ukončit a hodit si **+hexy výzkumu**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Vylepšení se povedlo dokonale.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Výroba vylepšení stojí tři **součástky**.

NEÚSPĚCH: Vylepšení má navíc vždy slabinu „**KŘEHKÝ**“.

Pokud výzkum skončí neúspěchem nebo částečným úspěchem, ale ty i přesto chceš vyzkoumat verzi receptu bez nedostatků, vyprázdni polovinu hexů, zaokrouhloho dolů.

ZASE TO SLOŽÍM

Během jedné hlídky dokážeš rozebrat jakýkoliv mechanický předmět, poznat, jak funguje a na jakém principu. Naučíš se z něj nová vylepšení, získáš z něj součástky. Můžeš se jej pokusit složit zpátky, to ale trvá další hlídku a vyžaduje to hod **+důvtip**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Předmět je složený přesně jak byl před rozebráním.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Pár šroubků ti zůstalo (získáváš jednu **součástku**), předmět získává jednu slabinu.

NEÚSPĚCH: Při pokusu o složení se stane něco katastrofického.

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.

VZHLED

Můžeš nahradit, přidat nebo zkombinovat:

Tělo: Proužek zelených nebo hnědých vlasů

Ozdoby: Drobný šperk z leštěného dřeva, tetování připomínající kůru

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Pytlík všemožných semínek (malý)
- » Atlas rostlin (střední)

HISTORIE

- » Podařilo se ti uvíznout v divoké zvěti gigantických rostlin. Tato postava tě našla a pomohla ti. Jak ti pomohla? Jak se ti podařilo uvíznout?
- » Rodné město této postavy se ocitlo v nelehké situaci, ale tvé schopnosti mu pomohly. Co mělo město za problém? Jak se ti tato postava odvděčila?
- » Tvou vinou zarostlo místo důležité pro tuto postavu. Co to bylo za místo? Jak na to reagovala?

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 střední velikosti nebo menší, který potřebuješ. Pokud přemlouváním strávíš alespoň jednu hlídku, dostaneš bez problému přesně to, o co žádáš. Pokud spěcháš nebo jsi **pod tlakem**, použij tah **ČELÍM NEBEZPEČÍ** s hodem na srdnatost.

Stromy dřevotvárným rády pomáhají, ale nenechají se zneužívat. Pokud se z nich pokusíš udělat továrnu na vařečky nebo manufakturu na houpací koně, pomoc ti odmítnou.

PŘÍTEL STROMŮ

Tvé maximální odhodlání se zvyšuje o jeden hex. Zaříkávač stromů má bonus +1 ke zranění a Dřevem obdarovaný umožňuje získávat i velké předměty.

RŮST

Rostliny pod tvým dotekem vzkvétají, rostou a dávají plody. Za každý škrt 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.

V OBJETÍ STROMU

Dokážeš pomalu procházet živým dřevem a rostlinami. Pokud je strom dostatečně široký, můžeš se do něj i schovat.

Uvnitř stromu nepotřebuješ dýchat a svět vnímáš jako strom. Cítíš světlo, poznáš, když si na tebe sedne pták a zatíží ti větve a podobně.

Pozorování venkovního dění vyžaduje vysunout část hlavy, čehož si může někdo všimnout.

ZAŘÍKÁVAČ STROMŮ

Dokážeš živé rostliny přimět k pohybu. Vytvoří ti přístřešek, pomůžou ti dostat se do své koruny. Pokud takto provádíš tah **POMÁHÁM** nebo **ČELÍM NEBEZPEČÍ**, hážeš na srdnatost.

Zařikávání 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. Udělené zranění je 2, plošné.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

DECH ŽIVOTA

Dokážeš část své vitality přenést do mrtvého dřeva a tím jej oživit. Za jeden škrt 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 Zaříkávače stromů udělat otvor v palisádě nebo pomocí dovednosti V objetí stromu projít dřevěnými dveřmi.

Dech života vyžaduje dotyk.

DUCHOVÉ PŘÍRODY

Po krátkém soustředění vidíš duchy lesů, luk a stromů, slyšíš, co si povídají, a můžeš s nimi i mluvit. (Více o světě duchů najdeš na straně 201.)

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 můžou začít vyhledávat s žádostmi o pomoc.

POUTO DŘEVA

Když strávíš jednu hlídku rozmlouváním se živým stromem, vyroste z něj hůl, skrze kterou můžeš manipulovat s rostlinami a dřevem v dohledu.

Pokud hůl držíš, můžeš si škrtnout jedno odhodlání a na dohled použít i schopnosti, které normálně vyžadují dotyk.

ROZKLAD

Dokážeš urychlit růst živého dřeva stejně jako urychlit rozklad toho mrtvého. Palisády zpráchniví, ratiště kopí se rozpadne a pod.

Rozklad vyžaduje dotyk. Za každý škrtnutí odhodlání dokážeš během pár vteřin zničit dřevěný materiál asi jako z kmene o průměru 40 cm.

ZKUŠENÝ DŘEVOTVÁRNÝ

Zvyš si srdnatost o jedna. Pokud cestuješ lesem, džunglí, tundrou nebo podobným terénem, nespotebovááš zásoby (pouze ty), příroda ti dá vše, co potřebuješ.



ELEMENTALISTA

Kouzelník, který díky disciplíně, soustředění a absolutní sebe-kontrolě ovládá moc živlů. Nechává skrze sebe plout obrovská množství energie a podle vzorců zafixovaných ve své mysli je přetváří do podoby, kterou požaduje.

VZHLED

Můžeš nahradit, přidat nebo zkombinovat:

Tvář: Oči barvy země/ohně/vody/větru

Ozdoby: Runy vyšívané na oděvu, magické kruhy vypálené v kůži

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Kniha kouzel (střední)
- » Drobná památka na studia (drobný)
- » Hůl s krystalem v barvě tvého živlu (zranění 2, velký)

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?
- » Svou první knihu kouzel máš od této postavy. Kde jí získala? Proč ji dala tobě?
- » Tato postava se stala cílem zlovolné magie a i když tě to stálo mnohé, nakonec se ti podařilo ji zachránit. O jakou magii šlo? Co tě ta záchrana stála?

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 **situace** se zvýší o jednu.

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, tah soupeře nebo vyber 1:

- 1–2: Pokřivená verze, více u konkrétních kouzel.
- 3–4: Máš narušenou koncentraci a v této scéně už nemůžeš kouzlit znova.
- 5–6: Komplikace, **situace** se sníží o dvě a jsi **pod tlakem**.
- 7–8: Výron divoké magie (viz tabulka u divomága strana 131).
- 9: Rozhněváš duchy živelů.
- 0: Slabší verze kouzla se provede na nejhorší možný cíl.

ODVRACENÍ KOUZEL

Umíš odvracet právě sesílaná kouzla, zvláštní schopnosti a tahy opačných živelů než jsou ty tvé. Samotné odvracení je hod na tah **ČELÍM NEBEZPEČÍ** pomocí důvtipu.

POUTO ŽIVLU

Neodvratně se spoutáš 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, zranění ohněm je o jedna menší.

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** můžeš vyléčit jeden hex navíc.

Voda: Vždy dokážeš najít pitnou vodu a ve vodě se nemůžeš utopit. Získáváš bonus +1 k tahu **LOVÍME A PÁTRÁME** a **PROZKOU MÁVÁME 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.

SEKUNDÁRNÍ ŽIVEL

Jako svůj vedlejší živle/element si zvol jeden, který není v opozici s tvým hlavním. Vyber si dvě kouzla z jeho seznamu, která od teď umíš seslat.

Opačné živly jsou voda s ohněm a vzduch se zemí.

SILNÁ VŮLE

Tvé maximální odhodlání se zvětšuje o jeden hex.

Dokážeš úmyslně vyvolat pokřivenou verzi kouzla místo jeho standardního efektu. Když se o to pokusíš, škrtni si jedno odhodlání a hoď si na vyvolání jako obvykle.

Neúspěch může znamenat standardní efekt na nevhodný cíl.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

DUŠE ŽIVLU

Můžeš kdykoliv obětovat tři 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. Čehokoliv hořlavého se dotkneš, to hoří. Všichni ve tvé blízkosti (cca metr) jsou každým tahem zraňováni žárem za jednu vitalitu.
- » **Země:** Tvé tělo je tvrdé a takřka nezničitelné. Pohybuješ se velice pomalu. Veškerá obdržená zranění se sníží o tři.
- » **Voda:** Proměníš se v tekutinu. Dokážeš se protáhnout škvírou a měnit tvar. Obdržená zranění se sníží o jedna.
- » **Vzduch:** Změníš se do nehmotné formy, fyzické objekty projdou skrz tebe.

TVORBA SVITKŮ

Dokážeš přenést na svitek jedno z kouzel, které umíš seslat. Po zlomení pečeti se kouzlo sešle, sesílatel nemusí umět číst ani psát, musí ale otevřít svitek vědomě. Pokud se pečeť poruší za jakýchkoliv jiných okolností, energie vyprchá jako výron divoké magie (viz tabulka na straně 131).

Vytvoření jednoho svitku stojí jednu alchymistickou surovinu a trvá asi deset minut. Při otevření svitku si hod' **+důvtip**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Kouzlo se sešle jako kompletní úspěch.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Kouzlo se sešle jako částečný úspěch.

NEÚSPĚCH: Pouze výron divoké magie (viz strana 131).

VRCHOLNÝ ŽIVEL

Získáváš vládu nad dalším živlem, který je odvozený od tvého hlavního. Od teď umíš seslat dvě kouzla z jeho seznamu.

- » Oheň umožňuje ovládat magma.
- » Země umožňuje ovládat kov.
- » Voda umožňuje ovládat led.
- » Vzduch umožňuje ovládat blesky.

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 pět 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 jedno odhodlání nad rámeček výsledku tahu.

NEÚSPĚCH: Kouzlo je zmetek, má slabší efekt a každé seslání provede výron divoké magie (viz tabulka na straně 131).

Pokud výzkum skončí neúspěchem nebo částečným úspěchem, ale ty i přesto chceš vyzkoumat verzi bez nedostatků, vyprázdni polovinu hexů, zaokrouhleno dolů a pokračuj.

ZNALOSTI UKRYTÉ V KNIHÁCH

Zvyš si důvtip o jedna. Při kouzlení můžeš využít **situaci** i po hodů.



KOUZLA ZEMĚ

CIT ZEMĚ

Na pár vteřin cítíš otřesy země ve svém okolí. Ve volném prostoru působí kouzlo do vzdálenosti zhruba sto metrů, v podzemí, budovách a městech vycítíš otřesy až dvě místnosti daleko.

Poznáš, kde je kolik pohybujících se tvorů a jak jsou zhruba těžcí. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ** +důvtip.

POKŘIVENÁ VERZE: Způsobíš lehký otřes celou krajinou, jeho síla stačí na převrhnutí sklenic apod.

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 tři.
- » 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** se sníží o dvě a ocitáš se **pod tlakem**.

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 extrémní přesnost.
- +**dův**: Ve všech ostatních situacích.

POKŘIVENÁ VERZE: Kamenný prach se rozletí po širokém okolí. Ocitáš se **pod tlakem** a snížení **situace** o dvě.

PAMĚŤ ZEMĚ

Z prachu, hlíny a kamení se vytvoří nejasná vize události, jež se nejvíce vryla do paměti místa – tedy to nejdůležitější, co se kdy na místě stalo. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ +dův**tip.

POKŘIVENÁ VERZE: Noční můry stvořené z prachu a kamení ti vysají hex odhodlání a odhalí tvůj největší strach.

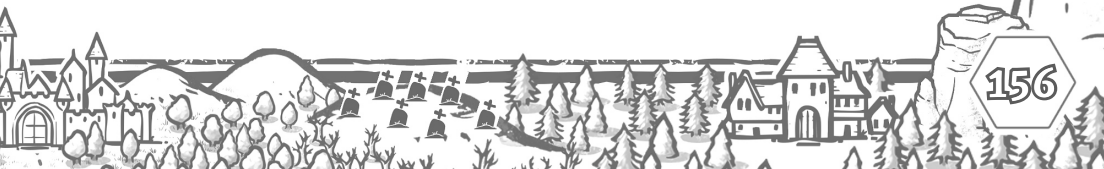
TEKUTÉ PÍSKY

Vyber oblast v dohledu o maximálním poloměru tří metrů. Veškerá hlína a kámen v ní se promění v tekutý písek, stále ale drží svůj tvar. Kamenná stěna se nezboří, ale půjde se skrze ni s obtížemi protáhnout.

Tvorové v oblasti kouzla se hýbou jen s obtížemi nebo vůbec. Získáváš převahu nebo se situace zvýší o tři. Kouzlo trvá, dokud se na něj soustředíš. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ**:

- +**nzd**: Pokud se snažíš lapit cíl nebo potřebuješ písky rychle.
- +**dův**: Ve všech ostatních situacích.

POKŘIVENÁ VERZE: Ze země začnou vystřelovat kamenné ostny. Všichni na bojišti si škrtnou dvě vitality.



KOUZLA KOVU

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 dvě vitality.

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**. Duch funguje jako společník s vlastnostmi o hodnotě sedm a s výdrží a zraněním tři.

POKŘIVENÁ VERZE: Duch se zjeví ve velice špatné náladě a začne si svůj vztek vylévat na všem v dohledu.

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 zvýší **situaci** o čtyři. 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 chaoticky po širokém okolí, vždy v tu nejhorší možnou chvíli. **Situace** se sníží o tři.

KOUZLA VZDUCHU

CO PŘINESE VÁNEK

Pomalou 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 má být vánek 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** se sníží o dvě.

POLTERGEIST

V oblasti pěti metrů se začnou zvedat všechny nepřivázané předměty o střední velikosti nebo menší a začnou sebou házet, vířit a mlátit.

Všichni v cílové oblasti si škrtnou jednu vitalitu (dvě, pokud jsou předměty ostré) a **situace** se zvýší o jednu. Všechny předměty jsou poničené.

Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ**:

- +**hbt**: Pokud má poltergeist zranit nebo poškodit.
- +**lst**: Pokud má poltergeist dezorientovat nebo zastavit.
- +**dův**: Ve všech ostatních případech.

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 jednu vitalitu a **situace** se sníží o jednu.

VĚTRNÁ STĚNA

Oblast přehradí stěna prudkého větru dlouhá až dvacet metrů. Víří prach, větve, listí, brání v průchodu a znepříjemňuje život. Zvýší **situaci** o tři nebo ti umožní získat **převahu** v boji. Pro seslání si hod' 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

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 zvýší **situaci** o tři. Pro seslání si hod' na tah **MAGIE ŽIVLŮ** +hbitost.

POKŘIVENÁ VERZE: Prudký poryv větru tě přimáčkne k zemi.

VĚTRNÝ ŠTÍT

Umožňuje odklonit libovolné množství projektilů do velikosti lidské hlavy. Větrný štít dokáže ochránit všechny v okruhu zhruba deseti metrů okolo tebe.

Při jakémkoliv úspěchu se stejnými čísly na kostkách je projektil otočen zpět na útočníka. Pro seslání si hod' na tah **MAGIE ŽIVLŮ** +hbitost.

POKŘIVENÁ VERZE: Vítr ještě popožene projektil ke svému cíli. Získá bonus +1 ke zranění, ignoruje zbroj.

KOUZLA BLESKU

BLESKOVÝ PŘESUN

Na malý moment se proměníš v v blesk a přesuneš se na jakékoliv místo v dohledu. 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 řetězíci se barevný blesk, který zasáhne až čtyři různé cíle v dohledu 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.

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 + srdnatost**. Duch funguje jako společník s vlastnostmi o hodnotě sedm a s výdrží a zraněním tři.

POKŘIVENÁ VERZE: Duch se zjeví ve velice špatné náladě a začne si svůj vztek vylévat na všem v dohledu.

KOUZLA VODY

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.

CHŮZE PO VODĚ

Toto kouzlo ti umožňuje chodit po libovolné vodní ploše, jako by to byla pevná zem. Používá se místo tahu **ČELÍM NEBEZPEČÍ** nebo **POMÁHÁM**. Úspěch znamená, že se tvůj záměr povedl nebo zvýšení **situace** o tři. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ +hbitost**.

POKŘIVENÁ VERZE: Voda před tebou uhýbá, propadáš se do ní jak do tekutého písku a nedokážeš vyplavat nahoru. Můžeš jen vyjít. **Situace** se sníží o dvě.

MLHA

Krajinu v dohledu přikryje mlha, která směrem od tebe postupně řídne. V tvém bezprostředním okolí je vidět na metr. **Situace** se zvýší o dvě. 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 dvaceti metrů je skrz na skrz promočené. Ohně zhasnou. **Situace** se sníží o dvě.

OBRAZ NA HLADINĚ

Začaruješ vodní hladinu, v níž se začne odrážet stejný obraz, jako se odráží ve kterékoliv jiné hladině, kterou znáš z dřívějšíka. 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.

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**. Duch funguje jako společník s vlastnostmi o hodnotě sedm a s výdrží a zraněním tři.

POKŘIVENÁ VERZE: Duch se zjeví ve velice špatné náladě a začne si svůj vztek vylévat na všem v dohledu.

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 třicet metrů. Seslání trvá několik minut. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ +důvtip**.

POKŘIVENÁ VERZE: Vyroste kolem tebe obrovský ledový labyrint.

LEDOVÉ JEHLY

V oblasti do průměru dvaceti metrů vyrostou do konce scény metr vysoké ostré jehly z ledu a zraní vše v dosahu (zranění 2, mrazivé). **Situace** se zvýší o dvě. 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, zaokrouhлено nahoru.

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.

+**nzd**: Pokud útočíš na cíl, který o tobě ví.

+**dův**: Ve všech ostatních situacích.

POKŘIVENÁ VERZE: Vzplane něco ve tvém bezprostředním okolí. **Situace** se sníží o dvě a něco je poškozeno nebo zničeno.

OHNIVÁ PAST

Ohnivou past je možné seslat na libovolný střední nebo velký předmět, kterého se dotýkáš. Při seslání určí podmínku, kterou je třeba splnit, aby se past aktivovala. 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 bezprostředním okolí za čtyři vitality. Předmět, na který byla past seslána, je poškozen také.

Pokud vyvoláváš past ve chvíli, kdy máš již nastraženou jinou, škrtni si dvě odhodlání.

Past vydrží po šest hlídek a pak zmizí. Při aktivaci pasti si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ +důvtip**.

POKŘIVENÁ VERZE: Z pasti vyletí plamen tvým směrem. Pokud mezi vámi není žádná překážka, tak tě zraní za dvě vitality.

OHNIVÁ STĚNA

Ohnivá stěna rozdělí do konce scény oblast. Jakýkoliv pokus o její překonání stojí dvě vitality. Získáváš **převahu** a zvýšíš **situaci** o dvě. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ**

+**nzd**: Pokud se snažíš stěnou někoho zranit

+**hbt**: Pokud ji potřebuješ seslat rychle

+**dův**: Ve všech ostatních situacích.

POKŘIVENÁ VERZE: Stěna tě oddělí od zbytku tvých přátel. **Situace** se sníží o dvě.

ROZŽHAV

Jeden předmět v dohledu 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.

TANČÍCÍ SVĚTLA

Po seslání ti nad hlavou začnou tančit tři barevná světla zářící silou pochodně. Světla vydrží do konce hlídky.

Světlo můžeš skrze tah **BOJUJI** kdykoliv vrhnout jako střelnou zbraň se zraněním 2, oslepit s ním soupeře (tah **POMÁHÁM** skrze lživost) a podobně. Světlo použité těmito způsoby zmizí.

Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ +důvtip**. Pokud máš na seslání klid, není třeba házet.

POKŘIVENÁ VERZE: Světlo na tebe dotírá, leze ti do oblečení a do věcí. **Situace** se sníží o tři.

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**. Duch funguje jako společník s vlastnostmi o hodnotě sedm a s výdrží a zraněním tři.

POKŘIVENÁ VERZE: Duch se zjeví ve velice špatné náladě a začne si svůj vztek vylévat na všem v dohledu.

PROUD MAGMATU

Ze země vedle tebe vystřelí tenký proud extrémně žhavé zeminy, který zasáhne cíl, zapálí jej a zraní za čtyři. Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ:**

- +**lst:** Pokud útočíš ze zálohy.
- +**nzd:** Pokud útočíš na cíl, který o tobě ví.
- +**dův:** Ve všech ostatních situacích.

POKŘIVENÁ VERZE: Ve snaze otevřít zem se propadneš o metr hlouběji. Ocitáš se **pod tlakem, situace** se sníží o dvě.

ŽÁR SOPKY

Kámen, zemina nebo kov, kterého se dotýkáš dlaní, se během pár chvil rozteče v louži žhavého magmatu. Dokážeš takto přeměnit až dva metry krychlové materiálu. Vše, čeho se magma dotkne, je zraněno za dvě vitality.

Pro seslání si hoď na tah **MAGIE ŽIVLŮ +nezdolnost**.

POKŘIVENÁ VERZE: Všechny kovové předměty, které máš u sebe, se začnou žhavit a musíš je okamžitě odhodit, nebo se roztaví.

ILUZIONISTA

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

VZHLED

Můžeš nahradit, přidat nebo zkombinovat:

Tělo: Vlasy hrající všemi barvami duhy

Oblečení: Barevný kapesníček v klopě, černý cylindr

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Lucerna s barevným sklem (malý)
- » Barevná dýmovnice (malý)

HISTORIE

- » Tato postava se nechtěně nacytala na tvou iluzi, ale po první vyostřené výměně názoru jste se nakonec spřátelili. Co to bylo za iluzi? Proč se naštvala?
- » Tato postava vymyslela neplechu, ke které ale potřebovala tvou pomoc. Trochu se to ale nepovedlo a udělali jste si nebezpečného nepřitele. O jakou neplechu šlo? Koho jste naštvali?
- » Když jste se poprvé potkali, byla tato postava 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 dovednostmi Drobné iluze.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

DROBNÉ 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.

Pokud se iluzí snažíš přímo podpořit nějakou jinou akci (podobně, jako kdybys použil tah **POMÁHÁM**), tak zvýšíš **situaci** o jednu bez nutnosti hodů.

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. Zvýšíš **situaci** o jednu.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Iluze se povedla, ale vyber 1:

1–2: Škrtni si 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. Ztrácíš dílek reputace.

NEÚSPĚCH: Tvůj záměr se ti nepovedl. Tah soupeře nebo vyber 1:

1–2: Iluze se objevila, ale je pokroucená a má opačný efekt.

3–4: Škrtni si 1–3 odhodlání.

5–6: Vystavíš se nebezpečí nebo se objeví nová hrozba.

7–8: Komplikace, snížení **situace** o dvě a jsi **pod tlakem**..

9–0: Výron divoké magie (viz tabulka na straně 131).

ILUZIONISTICKÁ PRAXE

Tvé maximální odhodlání se zvyšuje o jeden hex. Tvé iluze můžou nově produkovat i pach.

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 spotřebovaných zásob se odvíjí délka trvání iluze.

Jedny zásoby: Iluze vydrží do konce scény.

Dvoje zásoby: Vydrží hodinu.

Troje zásoby: Vydrží celý den.

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 tři. 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.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

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.“

ILUZIONISTOVA PAMĚŤ

Dokážeš svými iluzemi přehrávat své vzpomínky. Snadno a do nejmenšího detailu znova vytvoříš všechny scény, tvory a předměty, které jsi kdy viděl, a to i v případech, kdy nebyl čas si je důkladně prohlédnout.

Díky tomu si můžeš v klidu přečíst svitek, který se ti mihl před očima sotva na pár vteřin nebo zrekonstruovat scénu zločinu.

MISTROVSKÉ ILUZE

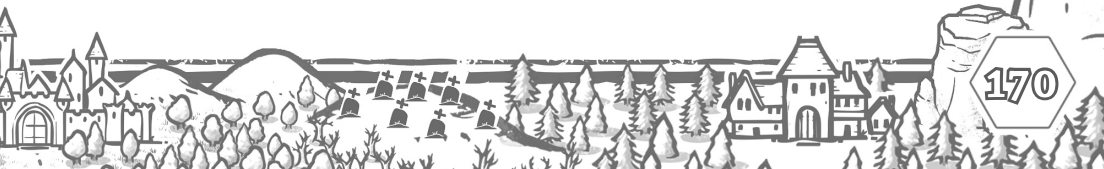
Tvé iluze se nyní můžou přesouvat a vydávat zvuky, ostatní omezení pro ně ale stále platí. Pokud iluze využívá kotvu, část iluze se s ní musí vždy překrývat.

OŽIVLÉ ILUZE

Tvá hra světél a kouzel nabyla vlastního vědomí a vůle. Získáváš svitek společníka **ILUZORNÍ PŘÍTEL**.

ZKUŠENÝ ILUZIONISTA

Tvá lstivost se zvyšuje o jedna. Tvé iluze mohou být dvakrát větší.



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.

VZHLED

Můžeš nahradit, přidat nebo zkombinovat:

Oblečení: Košile a kalhoty v přírodních barvách, kožešinová čapka

Ozdoby: Zub z velké šelmy pověšený kolem krku

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Tisový luk (zranění 2, velký)
- » Celta (střední)
- » Spací vak (střední)
- » Toulec šípů (střední)

HISTORIE

- » Rodina této postavy přežila krutou zimu jen díky tvé pomoci a tvým loveckým schopnostem. Co tě k tomu vedlo? Jak se ti odvděčila?
- » Tato postava tě požádala o pomoc se stopováním jistě nestvůry. Co to bylo zač? Jak to dopadlo?
- » Ty a tato postava jste na sebe narazili, když jste se se nezávisle na sobě skrývali ve stejném lese před stejným nepřítelem. Před kým jste se skrývali? Pronásleduje vás stále?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Lovec začíná s jednou základní dovedností dle tvého výběru.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

NEJLEPŠÍ PŘÍTEL

Získáváš svitek společníka **PES**.

STOPAŘ

Pokud **ZKOUMÁŠ 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.

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 jedny zásoby za každého účastníka.
- » Něco, co vás posune blíže ke splnění jednoho z vašich úkolů (jen pokud to dává fikčně smysl).

ZOCELENÝ

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Scény v přírodě začínáš se situací +2.

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 +1.

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**.

OSTRAŽITÝ

Je prakticky nemožné tě při cestování pod širým nebem překvapit. Náhodná setkání mají v těchto případech na začátku nejhůře neutrální fikční pozici.

Na pohyb a skrývání se v lese, na pláních a v podobných terénech můžeš využívat **situaci** i po hodů.

PRŮZKUMNÍK

Pokud během tahu **PROZKOUMÁVÁME NEZNÁMOU KRAJINU** vedeš družinu, nikdy nezabloudíte.

Také si na tento tah můžeš vždy házet na hbitost, bez ohledu na to, jakým způsobem postupujete.

SOKOLNÍK

Získáváš svitek společníka **SOKOL**.

ZKUŠENÝ LOVEC

Zvyš si nezdolnost nebo hbitost o jedna. Sokol a pes získají bonus +1 ke zranění a získávají 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.

VZHLED

Můžeš nahradit, přidat nebo zkombinovat:

Tvář: Huňaté srostlé obočí, ostré špičáky

Oblečení: Jednoduchá tunika, svléknutelná během pár vteřin

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

» Ocelový řetěz se zámekem (střední)

HISTORIE

- » Tvá zvířecí část tě na chvíli ovládla a zranila někoho blízkého této postavy. Koho? Jak to ovlivnilo váš vztah?
- » Tato postava tě našla, jak po své první přeměně ležíš bez oblečení v bahně a listí a zmateně se rozhlížíš kolem. Jak zareagovala? Kde tě našla?
- » Tato postava tě naučila držet šelmu alespoň částečně pod kontrolou a díky ní se teď dokážeš měnit kdy chceš. Co tě naučila? Proč ti pomohla?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Měňavec začíná s dovedností Druhá podoba.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

DRUHÁ PODOBA

Sdílíš tělo s duchem divoké nebezpečné šelmy a bojuješ s ním o kontrolu. Ve chvíli, kdy z jakéhokoliv důvodu přijdeš o všechno odhodlání, získáš lehký následek **ZTRÁTA KONTROLY**.

Vyber si jednu zvířecí duši, se kterým sdílíš tělo a do jejíž podoby se můžeš měnit. Při přeměně se ti změní nezdolnost, hbitost a lstivost. Srdnatost a důvtip zůstávají původní. Po přeměně nemůžeš mluvit ani kouzlit.

- » **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 6, 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 5, zranění 3.

Ztráta kontroly: Do konce scény se měníš v krutou a krvelačnou bestii, která se snaží zničit, roztrhat a zardousit vše okolo sebe. Nemáš nad sebou žádnou kontrolu a představuješ stejné nebezpečí pro své nepřátele i své spojence.

Při každé další přeměně si škrtni jedno odhodlání. Tvá zvířecí podoba získává bonus +1 ke zranění.

ZTRÁTA KONTROLY se léčí jako jakýkoliv jiný lehký následek. Pokud máš získat tento lehký následek ve chvíli, kdy už ho máš, stává se z něj těžký. Pokud ho získáš znova, ztrácíš nad sebou kontrolu navždy.

Přeměnu můžeš vyvolat dobrovolně a udržet si nadvládu nad svým tělem. Duše bestie je ale divoká, vzpouzí se a čím déle jsi ve zvířecí podobě, tím těžší je zůstat sám sebou. Pokud tvá přeměna trvá

- » déle než jednu scénu, škrtni si odhodlání.
- » déle než jednu hlídku, škrtni si další odhodlání
- » celý den, získáváš lehký následek **ZTRÁTA KONTROLY**

Pro přeměnu si hod' **+srdnatost** nebo **+nezdolnost** (vyber vyšší):

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Přeměna proběhla hladce během pár vteřin.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Přeměna proběhla. Vyber 1:

- 1–2: Je hlasitá a bolestivá. Škrtni si jednu vitalitu.
- 3–4: Je náročná. Škrtni si 2 odhodlání.
- 4–6: Je dlouhá – trvá zhruba deset minut,
- 7–8: Přeměna způsobila komplikace. **Situace** se sníží o dvě.
- 9–0: Na pár vteřin ztratíš kontrolu.

NEÚSPĚCH: Proměna proběhla rychle, bolestivě a hlasitě. Škrtni si tři odhodlání.

HOUŽEVNATOST

Tvé maximální odhodlání se zvyšuje o jeden hex. Tvá zvířecí podoba získává navíc jeden hex vitality. Tento hex spolu se škrty, které obdrží, při přeměně zpátky zaniká.

NEÚPLNÁ 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.

Tato dovednost je vždy úspěšná a stojí jeden škrtnutí odhodlání.

REGENERACE

Ve své zvířecí podobě si můžeš škrtnout tři odhodlání a zcela si vyléčit ztracenou vitalitu. Následky se takto léčit nedají.

VŮDCE SMEČKY

Všichni tvorové tvého druhu poslouchají tvou zvířecí podobu a instinktivně chápou, co po nich chceš, i když ti nerozumějí (a ty nerozumíš jim). Svým řevem dokážeš přivolat všechny zástupce tvého druhu v okolí.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

NESTVŮRA

Dokážeš svou přeměnu zastavit v polovině a stát se mocnou stvůrou kombinující rysy člověka a zvířete. Jako stvůra můžeš mluvit, kouzlit, chodit po dvou a bojovat zbraní.

Při přeměně ve stvůru si škrtni dvě odhodlání. Tvé vlastnosti se nastaví na tu vyšší hodnotu z obou forem. Tvá nezdolnost a hbitost se navýší o další jedna do maxima deset. Tvé zbraně i zvířecí formy získávají bonus +1 ke zranění.

Příklad: Pokud máš před přeměnou nezdolnost 5 a lstivost 7 a tvá zvířecí podoba má nezdolnost 6 a lstivost 3, jako stvůra máš nezdolnost 7 a lstivost 7.

Jako stvůra můžeš kdykoliv můžeš popustit uzdu zvířeti, škrtnout další odhodlání a využít dovednost dle formy. Dovednost není automatická a stále vyžaduje tah, nejčastěji **BOJ**.

Kanec: Můžeš zaútočit s rozběhem a udělit kly zranění za 6.

Panter: Můžeš zaútočit ze skrytu pomocí lstivosti a zdvojnásobit zranění.

Vlk: Můžeš se zakousnout do krku a nepustit. Dáš zranění 4 a zvýšíš **situaci** o tři.

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.

SMEČKA

Tví nejbližší jsou tvá smečka. Cítíš potřebu je chránit a jednou za scénu můžeš na sebe automaticky převzít zranění udělené někomu z tvé smečky (v libovolné podobě).

Na svou smečku nikdy nezaútočíš, ani při ztrátě kontroly, a vždy dokážeš rozeznat jejich pach a sledovat ho.

SMÍŘENÍ DUŠÍ

Dokážeš rozmlouvat se zvířecí duší, se kterou sdílíš tělo a váš vztah je vyrovnanější. Dokážeš zůstat ve zvířecí podobě libovolně dlouho bez ztráty odhodlání nebo kontroly.

TERITORIUM

Můžeš obejít území ve zvířecí podobě, 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

Jakmile označíš své teritorium a každý následující den na něj můžeš položit jednu otázku z tahu **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM** a dostat odpověď bez houdu.

Ve svém teritoriu okamžitě vycítíš (i v lidské podobě), že se stalo následující (nevíš ale kde):

- » Vstoupil někdo extrémně nebezpečný nebo silný.
- » Vstoupil někdo, kdo chce tobě nebo tvým blízkým ublížit.
- » Stala se nějaká pohroma (požár, pád domu).
- » Stala se výrazná magická událost (rituál, útok duchů).

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.

VZHLED

Můžeš nahradit, přidat nebo zkombinovat:

Tvář: Jizva na obličej

Tělo: Statná a robustní postava

Ozdoby: Vůně kovu a oleje

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » kroužková zbroj / brigantýna / lorica (2 hexy zbroje, velký)
- » štít (1 hex zbroje, střední)
- » palčát / meč / jiná jednoruční zbraň (zranění 2, střední)

HISTORIE

- » Jen tvůj statečný zásah na poslední chvíli zachránil tuto postavu před jistou smrtí. Na památku ti zůstala výrazná jizva. Co na ni útočilo? Kde máš jizvu?
- » Tato postava ti věnovala tvou první zbroj. Kde ji získala? Proč ti jí dala?
- » S touto postavou jste sloužili 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

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.

PROFESIONÁL

Kdokoliv poslechne tvé rady, na co si dávat pozor, čemu se vyhnout nebo jak se bránit, získává bonus +1 k tahu **ČELÍM NEBEZPEČÍ**, pokud vzdoruje fyzickému ohrožení.

Pokud nehráčské postavy nesouhlasí s tvými plány na obranu, nechtějí dát na tvou radu, nejsou přesvědčeni o vážnosti ohrožení a podobně a ty se snažíš změnit jejich názor, získáváš bonus +1 k tahu **SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT**.

ŠTÍTONOŠ

Umíš používat štít jako zbraň se zraněním 2. Pokud ho používáš v kombinaci s jednoruční zbraní, získáváš bonus +1 k celkovému zranění.

Pokud máš štít, můžeš snížit **situaci** o jedna a zmenšit právě obdržené zranění o jedna.

ZRANĚNÍ V PLNÉ MÍŘE. A ZTRÁCÍŠ navíc dva další škrty odhodlání.

ZOCELENÝ

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Nedostáváš následek za nošení těžké zbroje.

ŽIVÝ ŠTÍT

Kdykoliv můžeš snížit **situaci** o dva, skočit do rány a ochránit tím někoho jiného. U plošných útoků můžeš ochránit pouze jednu osobu. Přebíráš veškeré právě udělené zranění do vitality na sebe. Hoď si **+nezdolnost**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Vyber 2:

- » Obdržené zranění je poloviční (zaokrouhleno nahoru).
- » Útočník je zatlačen zpátky a musí se soustředit na tebe.
- » Útočník je zraněn (zranění 2).
- » **Situace** se zvyšuje o tři.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Vyber 1 z možností u kompletního úspěchu.

NEÚSPĚCH: Přebíráš

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

INSPIRUJÍCÍ GENERÁL

Dokážeš dodat odvalu i tomu největšímu zbabělci. Ve chvíli, kdy se snažíš někoho inspirovat nebo dodat mu odvalu, můžeš na tah **SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT** použít **nezdolnost** místo **srdnatosti**.

Pokud máš před bojem čas pronést inspirující proslov, zvýšíš **situaci** o šest.

NEÚSTUPNÝ

Nenecháš se vytlačit ani odsunout. Kde se postavíš, tam zůstaneš stát a když nechceš, žádná síla menší draka nebo hurikánu s tebou nehne.

V boji můžeš využít **situaci** i po hodů.

PROTIÚTOK

Tvé schopnosti dokážou zvrátit průběh bitvy. Kdykoliv můžeš snížit **situaci** o tři a okamžitě získat **převahu** na bojišti.

TAKTIK

Udržuješ si přehled o bojišti a dokážeš zaručit, že všichni jsou na správných místech.

Pokud vydáš příkaz a postava ho poslechne, můžeš snížit **situaci** o dva a daná postava si přehodí právě hozený tah **BOJUJI V PŘEVAZE** nebo **BOJUJI POD TLAKEM**. Druhý hod musí přijmout.

ZKUŠENÝ OCHRÁNCE

Zvyš si nezdolnost nebo srdnatost o jedna.

Za dovednosti Ochránce můžeš místo snížení **situace** škrtat své odhodlání v poměru jeden škrt za jednu **situaci**.



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.

VZHLED

Můžeš nahradit, přidat nebo zkombinovat:

Tělo: Poškrábané a pokousané ruce

Tvář: Zvířecí rys v obličejí: oči kočky/větší špičáky/jemná srst

Oblečení: Zvířecí chlupy na oblečení

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Pytlík zvířecích mlsků (malý)
- » Píšťalka napodobující zvuky... vyber 1 nebo vymysli vlastní: jelena/kočky/vlka (drobný)
- » Mast maskující pachy (malý)

HISTORIE

- » Tvé schopnosti se poprvé projevily, když tuto postavu napadla divoká šelma. Proč na ni útočila? Pomohly tvé schopnosti?
- » Tato postava tě našla, jak se snažíš zachránit zvíře skučící o pomoc. Pomohla ti? Jak dopadlo zvíře?
- » S touto postavou jste se pokoušeli ochočit jedno velice zvláštní zvíře. O jaké zvíře šlo? Jak se to zvrtilo?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Pán šelem začíná s jednou základní dovedností dle tvého výběru.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

ČLEN SMEČKY

Dokážeš se chovat tak, aby tě zvířata považovala za člena své smečky. Nebudou se k tobě chovat nepřátelsky, ale na oplátku se musíš řídit jejich způsoby.

Získáváš bonus +1 k tahu **SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT** při jednání se všemi zvířaty.

LASIČKY

Věrný, ale extrémně zvědavý pár lasiček. Získáváš svitek společníka **LASIČKY**.

ZOCELENÝ

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. U tahů, které se týkají zvířat, dokážeš využívat **situaci** i po hodu.

ZVÍŘECÍ SMYSL

Pokud potřebš svou kreví víčko nebo uši zvířete (ale ne obojí najednou), dokážeš po celý následující den pozorovat nebo poslouchat svět jeho smysly. Využití těchto smyslů vyžaduje soustředění.

ZVÍŘECÍ UŠI

Rozumíš řeči savců, ptáků a plazů. Pro použití Zvířecích uší je třeba se soustředit.



POKROČILÉ DOVEDNOSTI

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 duší.

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.

ZVÍŘECÍ JAZYK

Savci, ptáci a plazi rozumějí tvé řeči, jako kdybyste měli společný jazyk. Pro použití Zvířecího jazyka je třeba se soustředit.

ŽIVOT S ŠELMAMI

Zvyš si srdnatost nebo nezdolnost o jedna. Můžeš vytvořit Pouto duší 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.

VZHLED

Můžeš nahradit, přidat nebo zkombinovat:

Tvář: Jizvy po neštovicích

Ozdoby: Věžeňské tetování

Oblečení: Šedý plášť s kapucí

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Sada paklíčů (malý)
- » Tři vrhací dýky (každá malý, zranění 2)

HISTORIE

- » Podařilo se ti této postavě něco ukrást, něco tě ale přimělo to zase vrátit. Co tě přimělo? O jaký předmět šlo?
- » S touto postavou jste se společně ocitli ve stejném žaláři. Za co tam byla tato postava? Za co ty?
- » Tato postava tě požádala o něco takřka nemožného, ale tobě se to povedlo. Teď je na tebe někde vypsána odměna. Kde to bylo? O co tě požádala?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Pobuda začíná s jednou základní dovedností dle tvého výběru.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

CHMATÁK

Pokud se snažíš někomu vybrat kapsy, ukrást v obchodě dýni nebo odřezat měšec, získáváš bonus +1 k příslušnému tahu (nejčastěji ČELÍM NEBEZPEČÍ skrze lstivost).

Na daný tah můžeš využívat **situaci** i po hodu.

NEKALÝ ŽIVEL

Pokud strávíš hlídku vyptáváním se a šmejděním, zjistíš v jakékoliv komunitě následující informace:

- » Kde koupit nelegální zboží.
- » Kde prodat kradený kontraband.
- » Kdo má pod palcem podsvětí.
- » Kde a jak ho najít.

Na tah **SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT** máš při jednání s místními nekalými živly bonus +1 k hodu.

PŘEVLEKY

Pokud máš dost času na převlečení, dokážeš se vydávat v podstatě za kohokoliv chceš. Hoď si **+lstivost**:

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 chyba a prozradíš se.

ÚTOK ZE ZÁLOHY

Pokud útočíš ze skrytu, tak automaticky získáváš **převahu** a po celý konflikt můžeš na tahy **BOJ V PŘEVAZE** a **POTYČKA** využívat lstivost místo hbitosti nebo nezdolnosti. V takovém případě navíc získáváš bonus +1 ke zranění.

ŽIVOT NA ULICI

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex.

Označ jedno políčko tvého inventáře jako tajnou kapsu. Předměty, které jsou v tomto políčku, se ani při sebedůkladnějším prohledání nedají nalézt. Zároveň jsou vždy po ruce.

POKROČILÉ 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 hod.

Můžeš se bez hod. zeptat na otázku „Jak se dostat dál nebo pryč?“ z tahu **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM**. Stále ale musíš popsat jakým způsobem se to snažíš zjistit a dostaneš pouze odpovědi, které dávají fikčně smysl.

DÝMOVKA

Máš k dispozici malé dýmové bomby. Kdykoliv můžeš škrtnout jedny zásoby a tím jednu z nich použít. Okamžitě se dostáváš do skrytu a zvýšíš **situaci** o dvě.

Pokud na tebe někdo útočí, nebo jsi v obdobné nebezpečné situaci, jedná se o tah **ČELÍM NEBEZPEČÍ** pomocí lstivosti a místo zvýšení **situace** dostáváš bonus +2 k tomuto hod.

OBHLÉDNUTÍ KOŘISTI

Pokud používáš na získávání informací o střeženém místě nebo o tvé oběti tah **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM**, dozvíš se navíc odpověď (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 hodu.

Ve chvíli, kdy vstoupíš do objektu, který sis obhlédl, jednorázově zvýšíš **situaci** o pět. **Situace** se nenuluje na konci scény, ale až po opuštění objektu.

VE STÍNECH

Pokud tě někdo nepřekvapí a fikčně to dává to smysl, můžeš každou scénu začínat ve skrytu a se **situací** +2.

ŽIVOTEM PROTŘELÝ

Zvyš si lstivost o jedna. Můžeš snížit **situaci** až o pět a získat stejný bonus ke zranění při využití dovednosti Útok ze zálohy.



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.

VZHLED

Můžeš nahradit, přidat nebo zkombinovat:

Tvář: Pronikavé oči

Oblečení: Lukostřelecké rukavice

Ozdoby: Stuha za vítězství v turnaji

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Luk nebo kuše (zranění 2, velký)
- » Prošívaná zbroj (1 hex zbroje, velký)
- » Toulec šípů nebo šípek (střední)

HISTORIE

- » Společně s touto postavou jste stáli proti přesile. Bránila tě, aby ti dala šanci provést extrémně obtížnou střelu, která vám zachránila život. Proti čemu jste bojovali? Jak vás ta střela zachránila?
- » Tato postava byla u toho, když tvá střela poprvé usmrtila myslící bytost. Co se stalo? Proč u toho byla?
- » Do jednoho z tvých šípů je vyřezáno jméno této postavy. Jaký to má význam? Ví o tom tato postava?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Střelec začíná s jednou základní dovedností dle tvého výběru.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

HOUŽEVNATOST

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Úspěchy při boji na dálku se stejnými čísly na obou kostkách udílí dvojnásobné zranění.

OBLÍBENÁ STŘELNÁ 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 střelná zbraň ti dává bonusy +1 na tah **BOJUJI** a ke zranění. Najednou můžeš mít jen jednu oblíbenou střelnou zbraň.

SMRTÍCÍ STŘELEC

Můžeš snížit **situaci** až o dva a získat stejný bonus ke zranění udělenému 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...

VÝHODNÁ POZICE

Vždy dokážeš najít místo s nejlepším výhledem, ze kterého se snadno střílí a zároveň poskytuje krytí.

Pokud z této pozice **POMÁHÁŠ** nebo **BOJUJEŠ**, tvé úspěchy zvedají navíc **situaci** o jedna.

Máš odsud dokonalý přehled o situaci, bez pomoci magie není možné se před tebou skrýt, a i s tou jen obtížně.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

MISTR STŘELEC

Zvyš si hbitost o jedna. U dovednosti Smrtící střelec můžeš snížit situaci až o pět.

OSTROSTŘELEC

Dokážeš sestřelit jablko z hlavy, prostřelit eso vyhozené do vzduchu a další působivé kousky.

Ve chvíli, kdy střílíš na neživý nebo nehybný cíl, máš bonus +1. Pokud se snažíš takovýmto trikem udělat na někoho dojem nebo ho zastrašit, můžeš na tah **SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT** hodit pomocí hbitosti.

RYCHLOSTŘELBA

Dokážeš vypustit rychlou baráž mnoha střel těsně za sebou. Šípy sice rychle mizí, výsledek ale stojí za to.

Před hodem na střelbu tahem **BOJUJI** řekni, kolik cílů mají tvé šípy zasáhnout. Za každý cíl nad první si škrtni jedny zásoby. Každý cíl dostane plné zranění.

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.

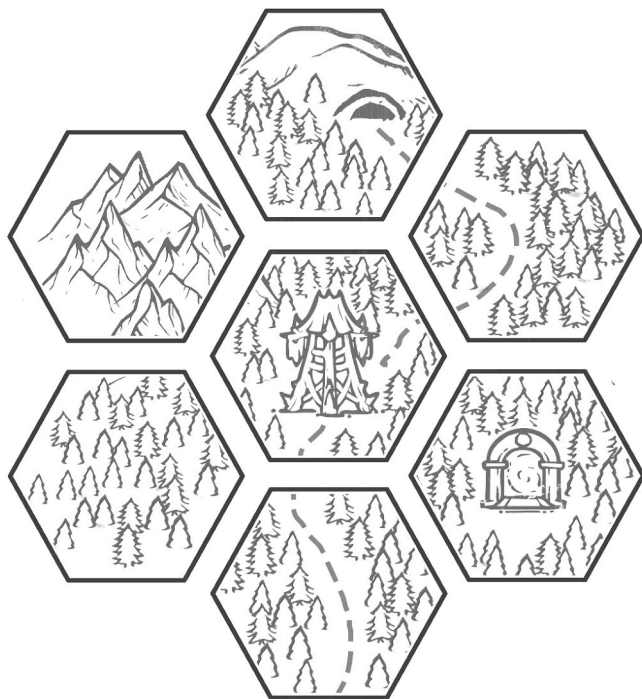
ZHOUBA

Umíš vyrobit Zhoubu, šíp určený jednomu jedinému nepříteli, fyzické zhmotnění tvé vůle jej zabít.

Výroba Zhouby stojí jedny zásoby a trvá jednu hlídku, na jejímž konci vyryješ do dřívku šípu pravé jméno svého cíle. V jednu chvíli můžeš mít pouze jednu Zhoubu.

Proti svému cíli má Zhoubu následující bonusy:

- » Bonus +1 k tahu **BOJUJI**
- » Bonus +5 ke zranění.
- » Ignoruje zbroj.
- » Zvyšuje **situaci** o tři.



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.

VZHLED

Můžeš nahradit, přidat nebo zkombinovat:

Tvář: Rituální tetování pokrývající obličej

Tělo: Vyholená hlava

Oblečení: Jednoduché lněné roucho jedné barvy

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Symbol víry (drobný)
- » Hůl (zranění 2, velký)

HISTORIE

- » Vidíš na této postavě znamení tvého božstva. Jaké je to znamení? Ví o tom?
- » Tato postava se stala obětí tvých snah získat nové následovníky pro tvé božstvo. Proč zrovna ona? Jak to dopadlo?
- » Zdál se ti prorocký sen možné budoucnosti, ve kterém figurovala tato postava. Co to bylo za sen? Ví o něm?

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 jinou mocnou bytostí (démonem, oživilým hvozdem...), 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: Zabít každého nemrtvého, na kterého narazíš / pokusit se vyléčit každé zranění / zastavit každého, kdo chce poškodit les...

Tvá víra ti zakazuje: Ničit knihy a svitky / odmítnout duel / vlastnit víc, než uneseš / spát pod střechou / mluvit...

BOŽÍ PŘÍZEŇ

Vytvoř si stupnici **víry** o deseti hexech, která symbolizuje, jak moc je ti tvůj bůh nakloněn – čím více hexů je prázdných, tím větší přízni se těšíš.

Začínáš se třemi hexy **víry** 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 nemáš daný den podíl na ničem, co odporuje tvé víře
- » Pokud se ti daný den podařilo vykonat čin, který tvá víra přikazuje.
- » Pokud se ti daný den podařilo významně rozšířit slávu svého božstva.

V průběhu hry nebo díky některým dovednostem (například Pro-rocké sny) 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 jednu až tři víry. Pokud se někdy stane, že se ti zaplní všechny hexy víry, ztratíš dovednosti světce. Pro jejich obnovení budeš muset ve jméno svého božstva vykonat úkol s hodnocením alespoň šest, který tě v jeho očích očistí. Do té doby si nemůžeš odmazávat škrty jinými způsoby.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

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 mají zázraky tyto limity:

- » Získáš o jedna vyšší stupeň úspěchu na právě provedeném hodu (například z neúspěchu se stane částečný úspěch).
- » Zvýšíš **situaci** o pět.
- » Odstraníš lehký následek z libovolné postavy. Pokud by postava měla získat tento následek okamžitě znovu (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.

MÁ VÍRA JE TVÁ SÍLA

Můžeš dotykem léčit vitalitu nebo odhodlání. Za každý vyléčený škrtni si škrtni jednu **víru**.

MÁ VÍRA 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.

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: Tvé sny jsou zmatené a podivné. Popiš jednu scénu. Ta se může, ale nemusí, v následujících dnech stát. Ty v ní ale věříš.
- 3–4: Je ti odhaleno nebezpečí. Jednou během následujícího dne můžeš po obdržení zranění prohlásit, že tvé božstvo tě před tímto varovalo a zranění ignorovat.
- 5–6: Jsou ti vyjeveny nástrahy dalšího dne, všechna náhodná setkání další den začínáš automaticky s dobrou fikční pozicí a počáteční **situací** +2. Vždy po hodu na setkání ti vypravěč nastíní, co se ve tvém snu objevilo.
- 7–8: 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.
- 9–0: Tvůj bůh má pro tebe úkol. Pokud již od něj nějaký úkol máš, dostaneš radu, jak postupovat kupředu.

SILNĚ VĚŘÍCÍ

Tvé maximální odhodlání se zvyšuje o jeden hex. Tvé podivuhodné výsledky znamenají přímý zásah tvého božstva, jehož viditelným projevem je tvá akce v takovém případě doprovázena.

Akce je obzvláště působivá, udělené zranění nebo **situace** se zvyšuje o dva (podle toho co dává smysl).



POKROČILÉ DOVEDNOSTI

BOŽÍ NÁDOBA

Škrtni si šest víry. Otevřeš své já svému božstvu a to do něj skrze tvou víru na jednu scénu vstoupí.

Všechny tvé vlastnosti a zranění se zvýší o dva, získáváš dva hexy zbroje a tvé činy mají na svět mnohem větší dopad (každé zvýšení **situace** je o dvě větší, větší fikční efekt).

Božstvo ale má ve fyzickém světě své plány a bude chtít tento moment využít. Skrze vypravěče ti sdělí své přání ohledně toho, co musíš v rámci scény vykonat. Každé vybočení nebo dokonce nesplnění ti způsobí ohromnou fyzickou bolest a ztrátu vitality od jednoho škrtnu po dva hexy dle posouzení vypravěče a hráčů.

BOŽÍ VEDENÍ

Bůh směřuje tvé kroky. Během večerní modlitby si můžeš říct o božský úkol a určit jeho hodnocení. Najednou můžeš mít nejméně dva božské úkoly.

Splnění těchto úkolů tě naplní posvátnou silou, dle hodnocení úkolu.

Hodnocení čtyři a vyšší: Obnoví se ti odhodlání i vitalita na maximum.

Hodnocení šest a vyšší: Zmizí ti navíc i všechny lehké následky.

Hodnocení osm a vyšší: 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: Část komunity je obrácena na tvou víru a ta ti nyní bude pomáhat, získáváš dva dílky reputace.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Část komunity je obrácena, ale objevilo se pár takových, kteří tvé kázání nesou nelibě. Získáváš jeden dílek reputace.

NEÚSPĚCH: Tvá kázání nejsou vítána, ztrácíš jeden dílek reputace

SVATÝ MUŽ

Zvyš si srdnatost o jedna.

Podivuhodný výsledek (a případný boží zásah, pokud máš dovednost Silně věřící) nastává i v případě, že ti při libovolném tahu na padnou na obou kostkách stejná lichá čísla.

VELKÝ ZÁZRAK

Kdykoliv můžeš škrtnout šest **víry** a tvé božstvo se zjeví ve své fyzické manifestaci přímo před tebou, viditelné pro všechny.

Můžeš ho požádat prakticky o cokoli, co je v jeho moci a co se týká domény, kterou zastupuje. Nemusí ti ale vždy vyhovět nebo může mít další podmínky a připomínky, záleží na jeho povaze a vašem vztahu.



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.

VZHLED

Můžeš nahradit, přidat nebo zkombinovat:

Ozdoby: Ozdoby z rohů a peříček, vůně koření

Oblečení: Jednoduchá kožená vesta a nohavice

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Dýmka a pytlík půlnočního býlí (malý)
- » Bubínek (střední)
- » Tři velké svíce, každá v jiné barvě a s jinou vůní (každá malý)

HISTORIE

- » Velký duch živlu tě požádal, ať s touto postavou cestuješ. Proč tě o to požádal? Ví to daná postava?
- » Tato postava ti pomohla najít cestu zpět poté, co se tvá mysl ztratila ve světě duchů. Jak se ti to stalo? Jak ti pomohla?
- » Tuto postavu pronásledoval duch živlu, podařilo se ti ho ale zahnat nebo mu domluvit. Proč duch tuto postavu sledoval? Jak se ti ho podařilo zahnat?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Šaman začíná s dovedností Dotek světa duchů.

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.

Jednání duchů je podřízené jejich přirozenosti a stáří. Většina jich je slabých a hloupoučkových, jsou jako hravá štěňata nebo neposedné sýkorky. Duchové studánek jsou živí, skotačiví a nezbední. Luční duchové se vesele rozvalují na sluníčku a lapají zatoulané esence. Jsou ale sotva schopni sebeuvědomění.

Velké a statné stromy jsou moudré, těžko ale chápou čas kratší než rok. Řeky sice nejsou schopné udržet myšlenku, zato znají každý drb.

Prastaré hory, tornáda nebo hlubiny oceánu oplývají nezměrnou mocí, jsou ale nad chápání většiny smrtelníků.

Ve vzácných případech může duch vzniknout i z díla různých rodů, zvláště když je jim věnována výjimečná péče, otisknou se v nich extrémně silné emoce nebo se stanou centrem života.

SVĚT DUCHŮ

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. Často to jsou tvorové bez lidské morálky s vlastními podivnými touhami a cíli.

Je to ale také odraz našeho světa a každá změna, kterou zde provedeš, se promítne i do běžné reality.

Svět duchů nekopíruje běžnou topografii a tak se dá využít jako nebezpečná zkratka mezi vzdálenými místy. Je ale dobré znát cestu nebo mít průvodce.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

DOTEK SVĚTA DUCHŮ

Když se soustředíš, dokážeš vycítit přítomnost okolních duchů živlů.

Po krátkém, zhruba minutovém rituálu, na jehož konci si škrtněš jedno odhodlání, můžeš s duchy mluvit – žádat je o pomoc nebo radu. Duchové jsou ale jako lidé: ne všichni ti budou nápomocní, a ne všichni budou rádi, že je vyrušuješ. Nikdo jiný tyto duchy nevidí.

Pokud se pomocí duchů snažíš získat nějaké informace, můžeš použít tah **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM** a k hodu přičíst srdatost místo důvtipu.

POUTO SE SVĚTEM DUCHŮ

Tvé maximální odhodlání se zvyšuje o jeden hex. Rituál pro komunikaci s duchy ti zabere jen pár vteřin.

PŘÍTEL ŽIVLŮ

Tvé provázání s říší duchů je natolik silné, že si tě duchové pamatují a sami od sebe tě můžou kontaktovat s žádostí o pomoc a radu.

Přidej jednotlivé živly k frakcím. Při vyjednávání a získávání informací se ti přičítají bonusy za reputaci a za její zvýšení získá skupina zkušenosti.

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.

TOTEMOVÝ DUCH

Můžeš s duchem uzavřít pakt a vytvořit totem, který ho bude symbolizovat. Totem je střední předmět a zabírá jedno **políčko** 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, **situace** se zvýší o dvě.
- » Projev je nenápadný a není jasné, že ho způsobil šaman, vypadá přirozeně.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Moc ducha se projevila.

NEÚSPĚCH: Síla se neprojevila a tah soupeře nebo vyber 1:

- 1–2: Tvá snaha má opačný efekt.
- 3–4: Škrtni si 1–3 odhodlání nebo vitality.
- 5–6: Objeví se nová hrozba, vystavíš se nebezpečí.
- 7–8: Ohrozíš totemového ducha.
- 9–0: Komplikace, **situace** se sníží o dvě a jsi **pod tlakem**.

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 (zranění 2, ohnivě/mrazivě/větrně...) nebo zvýšit situaci o tři.
- » **Starší duchové** lesů, jezer nebo vichrů vyžadují často větší přemlouvání a mnohdy není snadné je najít. Dokážou udělit zranění 3, plošné, 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.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

CHODEC MEZI SVĚTY

Můžeš požádat staršího ducha, jehož totem vlastniš, aby ti otevřel bránu mezi světy. Tou můžeš projít do světa duchů a kohokoliv vzít s sebou (daná osoba musí s průchodem souhlasit).

RITUÁLNÍ TRANS

Pomocí hub, tabáku nebo dalších látek dokážeš uvést kohokoliv do transu, takže může také rozmlouvat s duchy, musí si ale také škrtnout jedno odhodlání.

SÍLA TOTEMŮ

Zvyš si srdnatost o jedna. Tvé totemy jsou menší, počítají se jako malý předmět a zabírají pouze třetinu **políčka** v inventáři.

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 pomoci živlu zabránit svému zranění nebo ztrátě **situace** (pokud to dává **fikčně smysl**).

Reputace +2: Daný živl tě nemůže zranit. Ve vodě se neutopíš; padající skála pukne tak, aby tě nezasáhla; plameny tě jen neškodně olizují, vichřice se ti jako zázrakem vyhne...

SPOUTÁNÍ DUCHŮ

Tvé provázání se světem duchů je natolik silné, že dokážeš svou vůli vnutit tvar a formu jeho obyvatelům, krom těch nejsilnějších.

Víš, jak spoutat duchy, navždy je připoutat k jednomu místu nebo objektu a omezit jejich moc. Jsou duchové, kteří se nechají spoutat dobrovolně, aby se stali ochránci komunity nebo místa. Většina ale miluje svobodu, budou se bránit a vzdorovat.

Tyto duchy je třeba nejprve oslabit (snížit výdrž na nejvýše tři hexy). Je to lýtý boj a pokud neovládáš Rituální trans nebo Chodec mezi světy, jsi na něj sám.

Dej si pozor. Duchové živlů se na poutání dívají dost nelibě a snadno si poutáním všechny zneprátelíš.

Poutat se dají i ovládnutí nebo totemoví duchové, ale šaman, který má s duchem pouto, se to okamžitě dozví. Pro spoutání si hod:

+nzd: pokud se duch brání

+srd: pokud se duch nechá poutat dobrovolně

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Duch je spoután, vyber 2:

- » Duch může komunikovat s bytostmi v okolí.
- » Duch propůjčuje objektu kus své moci.
- » Duch zůstane připoutaný k objektu i když se poškodí.
- » Duch může používat svou moc v okolí objektu.
- » Spoutání nepohorší jiné duchy.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Duch je spoután, ale bylo to vyčerpávající. Škrtni si tři odhodlání a vyber jednu možnost uvedenou u kompletního úspěchu

NEÚSPĚCH: Spoutání ducha se nepovedlo, ocitáš se **pod tlakem** a mocný tah soupeře nebo vyber 1:

1–2: Tvá snaha explozivně zničí objekt, ke kterému je duch poután.

3–4: Škrtni si 3–6 odhodlání nebo vitality.

5–6: Objeví se nová komplikace nebo ohrožení.

7–8: Přichází další duchové a snaží se pomoci poutanému

9–0: Duch získá fyzickou podobu a prchne do našeho světa



ŠERMÍŘ

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

VZHLED

Můžeš nahradit, přidat nebo zkombinovat:

Tělo: Šlachovitá a atletická postava

Oblečení: Mušketýrský klobouk, rukavice z jemné kůže

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Meč / rapír / šavle / jiná jednoruční zbraň (zranění 2, střední)
- » Puklér / malý štít (1 hex zbroje, střední)
- » Dýka (zranění 1, malý)
- » Kožená zbroj (1 hex zbroje, velký)

HISTORIE

- » Tato postava přijala tvou výzvu na duel, načež jste se spřátelili. Jaká byla záminka k onomu duelu? Kdo jej vyhrál?
- » Tato postava ti věnovala zbraň, kterou nyní používáš. Proč ti ji dala? Jaká je její historie?
- » Tato postava se ti rozhodla pomoci pomstít někoho blízkého. Koho se snažíš pomstít? Proč ti pomáhá?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Šermíř začíná s jednou základní dovedností dle tvého výběru.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

OBLÍBENÁ CHLADNÁ ZBRAŇ

Chladnou zbraň, kterou pojižeš 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 ke zranění. Najednou můžeš mít jen jednu oblíbenou chladnou zbraň.

ŠERMÍŘSKÁ ŠKOLA

Bojuješ ve stylu slavné šermířské školy, vyber její jméno nebo vymysli vlastní: Lithluinská škola / Škola blesku / Škola zmije

Vyber si dvě výhody, které ti tvůj styl dává, nebo vymysli po dohodě s vypravěčem vlastní:

- » Kompletní úspěch při tahu **BOJUJI V PŘEVAZE** umožňuje ignorovat zbroj.
- » Dýka v levé ruce dává výhody štítu (1 hex zbroje).
- » Vítězství v duelu ti zvýší reputaci o jeden až dva dílky.
- » Pokud **POMÁHÁŠ** pomocí klamného útoku nebo odzbrojení, zvyšuješ **situaci** o další dvě.
- » Tvá oblíbená zbraň ti dává bonus +1 k zastrašování.
- » Můžeš se pomocí svého šermu **SNAŽIT ZAPŮSOBIT** a udělat pozitivní dojem skrze nezdolnost

Vyber si nebo vymysli po dohodě s vypravěčem jedno pravidlo, kterým se musíš řídit:

- » Nesmíš nosit těžší než koženou zbroj.
- » Musíš ochraňovat bytosti napadené monstry.
- » Musíš konat v nejlepším zájmu panovníka.
- » Musíš vždy co nejlépe reprezentovat školu.
- » Musíš odvádět škole desátek.

ZÁSAH DO CITLIVÉHO MÍSTA

Můžeš snížit **situaci** až o dva a získat stejný bonus ke zranění udělenému v boji na blízko.

ZKUŠENÝ DUELANT

Znáš rituály spojené s výzvami k duelu, formalizovanému boji jeden na jednoho, a dokážeš takřka kohokoliv vyzvat na souboj tak, aby odmítnutí bylo známkou slabosti nebo zbabělost.

Během duelů máš +1 k tahům **BOJUJI**. Čas od času si na tobě někdo pokusí udělat jméno a vyzve tě.

ZOCELENÉ TĚLO

Tvá maximální vitalita se zvyšuje o jeden hex. Úspěch na boj zblízka se stejnými čísly na obou kostkách dává dvojnásobné zranění.

POKROČILÉ DOVEDNOSTI

MISTROVSKÝ ŠERMÍŘ

Zvyš si nezdolnost o jedna. Při boji na blízko můžeš využívat **situaci** až po hodů.

NEPŘÍTEL

Vyber si jeden druh nepřítele: Zlobři / zločinecký syndikát Toshiji / Orleané / mágové Zlaté rukavice / jiné...

Viditelně nosíš jejich trofeje a tvá pověst jejich zabijáka tě předchází. Často ti chodí zakázky na jejich odstranění a daná skupina tě nenávidí. Reputace u této frakce nemůže být kladná.

Při všech interakcích s touto skupinou dostáváš bonus +2 na nezdolnost a ke zranění.

Pokud je daná frakce zcela odstraněna nebo již není relevantní. Vymyslete s vypravěčem úkol s hodnocením pět, po jehož splnění si budeš moci vybrat nového nepřítele.

PROVOKATÉR

Dokážeš několika ostrými poznámkami kohokoliv rozžhavit do běla a přinutit ho překročit sociální normy. Hod' si **+nezdolnost**:

KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Vyber 2:

- » Zaútočí na tebe.
- » Nedokáže věnovat pozornost nikomu a ničemu jinému.
- » Získáš záminku vyzvat jej na duel.
- » Cíl sklídí výsměch okolí.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Jako kompletní úspěch, ale vyber pouze 1. Tvé poznámky šly přes čáru a sklídíš za ně kritiku.

NEÚSPĚCH: Tvá provokace nemá efekt, tah soupeře nebo vyber 1:

- 1–2: Škrtni si 1–3 odhodlání.
- 3–4: Sklídíš posměch, ztratíš dílek reputace.
- 5–6: Objeví se nový problém nebo hrozba.
- 7–8: Komplikace, **situace** se sníží o dvě a jsi **pod tlakem**.
- 9–0: Znepřátelíš si někoho, koho jsi nechtěl.

SLABINY

Při úspěchu na tah **BOJUJI V PŘEVAZE** můžeš místo zranění získat odpovědi na otázky:

- » Jakou to má slabinu?
- » Čeho se snaží dosáhnout?

Každý, komu slabinu tohoto tvora prozradíš, má proti němu bonus +2 ke zranění.

ZUŘIVÝ BOJOVNÍK

V boji můžeš využívat vitalitu místo **situace**. Kdykoli si můžeš škrtnout dvě vitality a získat **převahu** v boji. Při využití Zásahu do citlivého místa můžeš snížit **situaci** až o pět.

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.

VZHLED

Můžeš nahradit, přidat nebo zkombinovat:

Tvář: Oči různých barev, nepřítomný pohled

Tělo: Stín klouzající pod kůží

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

- » Podivný předmět ze světa duchů (drobný)
- » Sběrka kreseb fantastických bytostí (střední)

HISTORIE

- » Tato postava našla tvé bezvládné tělo v momentě, kdy jej tvá duše opustila. Co s tělem udělala? Proč byla tvá duše pryč?
- » Tato postava 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?
- » Tvé bytosti často vyhledávají její přítomnost, pokud jim to tvé příkazy nezakazují. Čím je přitahuje? Jak na ně reaguje?

POČÁTEČNÍ DOVEDNOSTI

Vyvolávač začíná s dovedností Druhá duše.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

DRUHÁ 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, nebude jedovatá. Jako malý plaz se ale protáhne skrze skulinku ve zdi..

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** potřebuje příslušné orgány, pokud má vnímat nebo komunikovat
- » Kromě tebe nedokáže **bytost** napodobit žádnou konkrétní existující bytost. Může 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 a zastrášovat, ale nedokáže se plížit – její plížení je automaticky neúspěšné.

Vyvolaná bytost zraňuje v boji za dva, můžeš ji ale dát zbraň a pak v boji udílí zranění uvedené u zbraně.

Vyvolání bytosti nijak nesnižuje a neovlivňuje tvé vlastnosti. Vyvolaná bytost nemá svou vlastní vitalitu, veškeré zranění jdou rovnou do tvého odhodlání (je jedno jestli fyzická nebo psychická).

Svou bytost můžeš kdykoli vtáhnout zpět do sebe, ať už je kdekoliv. Můžeš 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 dva vyšší než tvá.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Bytost je úspěšně vyvolaná a její vlastnost je stejně vysoká jako tvá.

NEÚSPĚCH: Vyvolání se nezdařilo, tah soupeře nebo vyber 1:

1–2: Škrtni si tři odhodlání.

3–4: Komplikace, **situace** se sníží o dvě a jsi **pod tlakem**.

5–6: Tvá duše se odhalí duchům a démonům

7–8: Tvá duše zabloudí mimo tvé tělo.

9–0: Zhmotní se tvé noční můry nebo tvůj strach.

V některých případech budeš chtít vyvolat **bytost** kvůli konkrétní akci. V takovém případě úspěch akce odvisí od úspěchu či neúspěchu vyvolání. Při kompletním úspěchu je akce úspěšná, v případě částečného si škrtni dvě odhodlání, abys stihl **bytost** vyvolat včas.

Bytost stále zůstává vyvolaná do konce scény nebo dokud ji nevtáhneš zpět. Za její další akce už si musíš normálně házet.

Hráč: *Vyvolám bytost v podobě psa, aby mu vytrhla kost a utekla s ní.*

Vypravěč: *Jasně, to bude vyžadovat nezdolnost – musí ji silou vytrhnout.*

Hráč: *Dává smysl, hážu si na vyvolání a šestnáct, částečný úspěch.*

Vypravěč: *Bytost úspěšně vyvoláš, ale pokud chceš, aby se jí povedlo vytrhnout kost, budeš si muset škrtnout dvě odhodlání.*

Hráč: *Jasan, chce to soustředění, abych ji vyvolal rychle. Škrtnám odhodlání. Z ničeho nic se objeví pes, vyrve mu kost a utíká pryč chodbou.*

Vypravěč: *Vyvolaný pes utíká chodbou, když cestu zahradí stráž, co dělá?*

Hráč: *Zkusí proběhnout okolo, ne to by vyžadovalo hbitost a on má jen nezdolnost... Tak zkusí vši silou skočit do strážného a povalit ho.*

Vypravěč: *To zní, že tvůj pes čelí nebezpečí pomocí nezdolnosti?*

Hráč: *Přesně tak, házím a třináct – neúspěch.*

Vypravěč: *Strážný uskočí a praští psa po čumáku. Zranění se přenáší na tebe, škrtni si dvě odhodlání.*

Hráč: *Mužu psa vtáhnout zpět do sebe, než rána dopadne?*

Vypravěč: *Toto zranění je následek tvého předchozího neúspěchu, takže už mu nemůžeš zabránit. Navíc psa nevidíš, takže dokud neucítíš jeho bolest, nevíš, že je v ohrožení.*

DUŠE MIMO TĚLO

Umíš vypudit svou duši ven ze svého těla a prozkoumávat okolí jen jako astrální duch. Pro vypuzení si škrtni jedno odhodlání.

Jako astrální duch stále vidíš a slyšíš fyzický svět, pouze zkresleně, jakoby vše bylo pod vodní hladinou. Nedokážeš interagovat s žádnými hmotnými objekty.

Umíš procházet zdi a mluvit s nehmotnými bytostmi, které jsou jinak ve vašem světě neviditelné, například s démony, duchy živlů nebo přízraky. Tito tvorové ale nemusejí být přátelští a mohou tvé astrální tělo napadnout.

Astrální tělo se dokáže vzdálit až 50 metrů od těla fyzického. To mezitím bezvládně leží a na nic nereaguje.

LEHKÁ DUŠE

Bytosti, které vyvoláš přes hbitost, mohou létat, pokud mají příslušnou anatomii. Unesou maximálně velký předmět.

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

DOKONALÁ KOPIE

Pokud máš k dispozici tělesnou část nějakého tvora (dráp, nehet, oko, vlas...), dokážeš vyvolat jeho přesnou kopii i s jeho manýry, ale bez jeho vzpomínek. Kopii můžeš vytvořit z čehokoliv bez ohledu na stáří dané tělesné části.

OBŘÍ DUŠE

Zvyš si libovolnou vlastnost o jedna. Tebou vyvolané **bytosti** můžou být až dvakrát tak velké jako ty.

POZŘENÁ ESENCE

Když sníš čerstvé srdce nějakého tvora, pojmeš do sebe část jeho esence, kterou budeš moci propůjčovat svým vyvolávaným **bytostem**.

Bytost s takovouto esencí musí mít alespoň prvky vzhledu původního tvora a dokáže buď přímo použít některý jeho tah, nebo má jinou jeho schopnost (například imunitu na oheň apod.). Detaily dohodni se svým vypravěčem.

Najednou v sobě takto udržíš maximálně tři esence. Pokud již máš všechny tři a chceš přijmout další, musíš si nejdříve škrtnout jednu ze stávajících.

SILNÁ DUŠE

Tebou vyvolané **bytosti** mohou mít až dvě vlastnosti najednou. Vyber si, kterou z nich budeš přičítat k hodu na tah **PROMÍTÁNÍ DUŠE**.

SKRYTÝ POTENCIÁL

Vyber si ze tří různých svitků povolání (kromě 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.



SVITKY SPOLEČNÍKŮ



JAK FUNGUJÍ SPOLEČNÍCI

Společníci fungují jako tvá prodloužená ruka a hraješ za ně v podstatě jako za druhou postavu. Popisuješ, co dělají, vyprávěš 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, zastrášovat nebo vyrážet dveře. Respektive můžou se o to pokoušet, ale jejich akce nemají žádný dopad. Na jejich tahy můžeš využívat **situaci** jako obvykle, tvé vlastní schopnosti ale hod nijak neovlivňují.

V podstatě každý tvor, který se k družině přidá, jde popsat jako společník, to ale neznamená, že jim okamžitě musí být a že dostane vlastní svitek. Společníci jsou něco extra, důležité součásti postav, na které se soustředí příběh stejně jako na zbytek družiny. Různá ochočená zvířata, kumpány a přátelské lišky radši popisuj jako běžné nehráčské postavy.

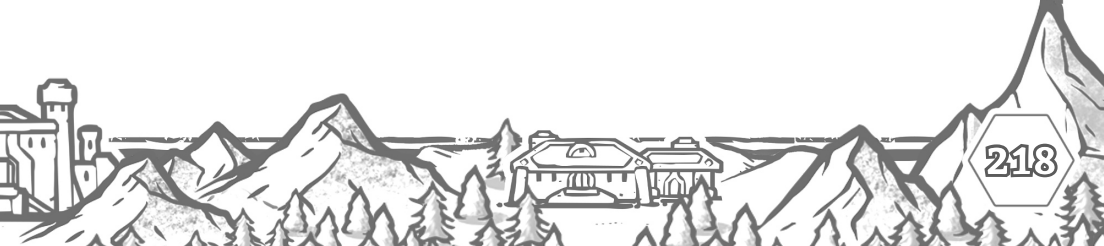
ZRANĚNÍ

Společníci nemají odhodlání a vitalitu, ale jen jednu společnou stupnici výdrže, kterou si proškrtávají při jakémkoliv zranění, fyzickém i duševním.

Ve chvíli, kdy se společníkovi zaplní všechny hexy výdrže, tak mu sniž jednu z jeho vlastností o jedna (dle tvého výběru). Zároveň je společník vyřazen až do konce sezení, v dalším tě už ale bude provázet jako obvykle, jen s nižší vlastností.

SMRT

Ve chvíli, kdy libovolná vlastnost klesne na nulu, tak společník nenávratně umírá.



LÉČENÍ

Během tahu **TÁBOŘÍME** se společníkům automaticky obnoví jeden hex výdrže, bez ohledu na výsledek tahu.

DOVEDNOSTI A UČENÍ

Všichni společníci začínají pouze s jednou dovedností ze svého svitku, vyber si kterou. Další je můžeš učit za své vlastní zkušenosti (společníci zkušenosti nemají). Každá nová dovednost stojí jeden hex zkušenosti.

Kromě tří dovedností uvedených na svitku můžeš svého společníka naučit i jednu z obecných dovedností společníků. Každou ho ale můžeš naučit pouze jednou.

OBECNÉ DOVEDNOSTI SPOLEČNÍKŮ

TUHÝ KOŘÍNEK: Můžeš vrátit zpět až dvě snížení vlastnosti způsobené kompletní ztrátou výdrže. Touto dovedností se nedá zvýšit vlastnost nad její počáteční hodnotu.

PLNĚ VZROSTLÝ: Zvyš jednu libovolnou 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. Všichni ho vidí i slyší, ale rozumíš mu jen ty.

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 vyublává 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 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 nehmotný duch, který zbožňuje pohazování s malými předměty, víření listí a skotačení. Všichni ho vidí i slyší, ale rozumíš mu jen ty.

Vyber si jednu z možností, nebo si vymysli vlastní:

Jméno: Sífa, Půrka, Flík...

Vzhled: Miniaturní tornádo, malá větrná smršť, neustále 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 škrť výdrže kdykoliv seslat s automatickým kompletním úspěchem.

MIHOTÁNÍ VZDUCHU: Duch dokáže napodobit vzhled libovolného předmětu do velikosti skříně. Stále ale není hmotný.

MOC VZDUCHU: Duch nabude na síle a zvládne manipulovat s většími a těžšími objekty. Jedna z jeho vlastností se zvýší o jedna a maximální výdrž se zvýší o jeden hex.

ILUZORNÍ PŘÍTEL

Možná jsi měl v dětství imaginárního kamaráda, možná je to jen představa co tě pronásledovala ve snech. Tvá kouzla získala vlastní život a vůli a provází tě jako nehmotný společník, zářící křiklavými barvami. Je hravý a hlučný a všichni ho slyší a vidí už z dálky.

Vyber si jednu z možností, nebo si vymysli vlastní:

Jméno: Růžek, pan Princezna, Gerta, paní Klokotalka...

Vzhled: Zelený chlupeč se zobákem, mluvicí kaktus s knoflíky místo očí, kovová duhová slepice...

Zvláštnost: Rád shazuje klobouky, napodobuje zpěv ptáků, schovává se ti pod košili...

VLASTNOSTI

Nezdolnost: 1

Hbitost: 5

Srdnatost: 6

Lstivost: 3

Výdrž: 2 hexy

DOVEDNOSTI

IMAGINÁRNÍ MONSTRUM: Tvůj přítel se dokáže na malou chvíli zjevit jako ohromné monstrum a pokusit se skrze svou srdnatost někoho zastrašit. Monstrum je ale stále nehmotné.

PŘÁTELSKÁ KOTVA: Tvůj imaginární přítel může na jednu hlídku sloužit jako kotva, aniž by to stálo jakékoliv zásoby.

PŘEDSTAVIVOST DÁVÁ KŘÍDLA: Tvůj imaginární přítel umí létat.



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 ZLODĚJČCI: Pokud se snaží odněkud něco ukrást, můžou využít **situaci** až po hodu.

V NOHAVICI: Lasičky můžou nově zraňovat za jedna. 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 jednu zásoby.

NEJLEPŠÍ PŘÍTEL: V boji ti pomáhá, získáváš bonus +1 ke zranění. 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

OČI VE VZDUCHU: Ziskáváš díky svému sokolovi bonus +1 na tahy **LOVÍME A PÁTRÁME** a **PROZKOUMÁVÁME**

RYCHLÝ LETEC: Zvládne rychle vletět do místnosti a něco malého z ní odnést, nebo v ní naopak něco zanechat.

VYCVIČEN PRO BOJ: Malé kovové drápky mu dávají bonus +1 ke zranění. Dokáže útočit na blízko svou hbitostí.

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, nevydá ani hlásku...

VLASTNOSTI

Nezdolnost: 6

Hbitost: 6

Srdnatost: 5

Lstivost: 6

Výdrž: 6 hexů

Zranění: 4

DOVEDNOSTI

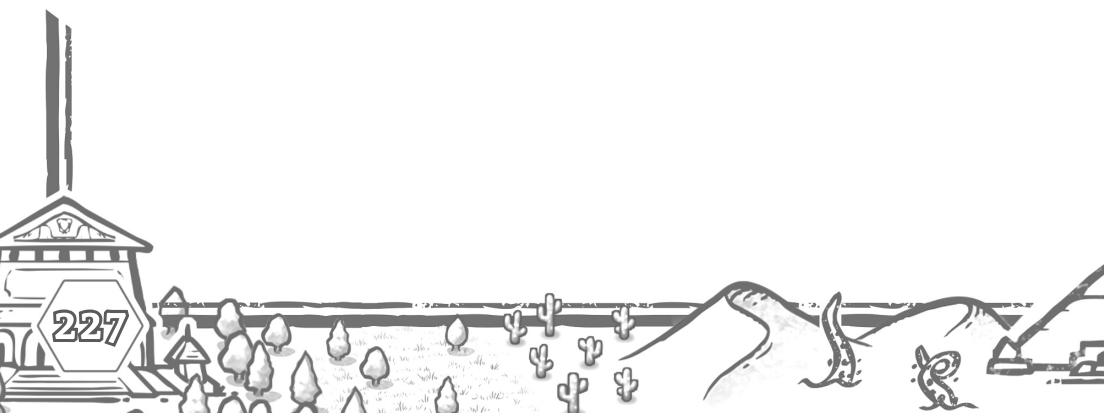
KRÁL DIVOČINY: K tygroví si netroufne přiblížit se žádné běžné divoké zvíře.

OSAMĚLÝ LOVEC: Tygr dokáže bez problému (a bez hodu) stopovat v podstatě jakoukoliv kořist takřka jakkoliv dlouho.

TYGRÍ POSTROJ: Tvůj tygr na sobě zvládne nosit dalších šest políček inventáře, aniž by mu to jakkoli vadilo.



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 ostatních hráčů, ale ne zas až o tolik, takže se toho neboj. Těchto pár zásad ti pomůže ze hry vytěžit maximum.

PŘEDSTAV SVĚT

Svitky hrdinů jsou dobrodružná fantasy o schopných postavách, které zažívajících neskutečná dobrodružství ve fantastickém světě, který postupně svými činy ovlivňují a proměňují.

Popisuj svět, jak ho postavy, vidí, slyší a cítí. Zdůrazni důležité a vykresli fantastické. Nevynechej nic, čeho by si kompetentní dobrodruh všiml, i když hráče by to nenapadlo.

Nespoléhej na to, že hráči pochopí narážky, sociální kontext anebo neverbální komunikaci. Raději to řekni i stručně napřímo.

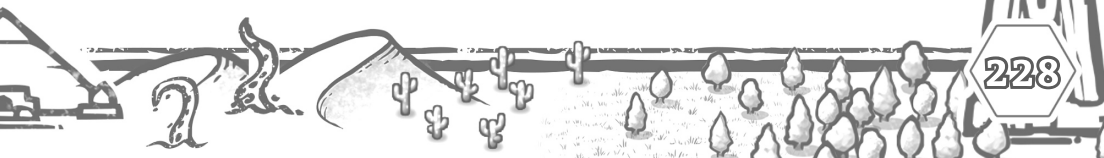
BUĎ FANOUŠKEM POSTAV

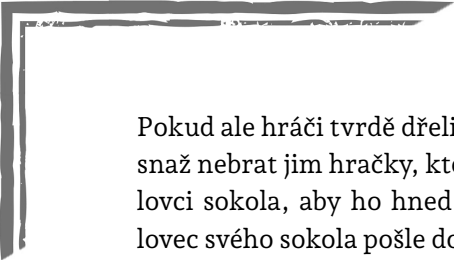
Nejsi ve hře od toho, abys byl soupeřem hráčů nebo dělal neúprosného a nestranného sudího pravidel a nehostinného světa. Ne v této hře. Ve Sviticích jsi naopak tím největším fanouškem postav a hlavně jejich příběhu.

Tvou úlohou je pomáhat vytvářet co nejzajímavější příběh a užívat si společnou jízdu.

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.





Pokud ale hráči tvrdě dřeli a odměnu si zaslouží, dáš jim ji. Také se snaž 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, nedrž se zpátky.

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 volbou a divokostí kostek, které mohou celý děj zatáhnout novým a nečekaným směrem.

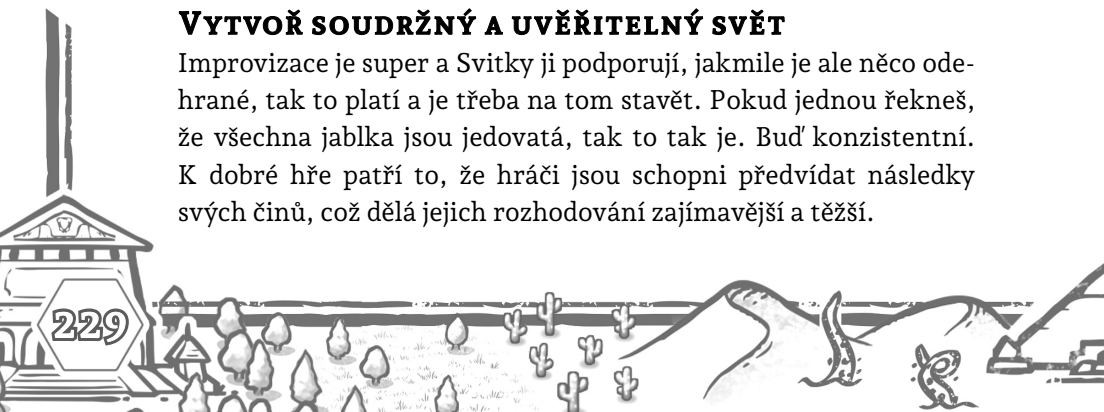
I ty se nech překvapovat dějem. Tvoje příprava by měla být co nejvolnější a nesvazovat tě konkrétním plánem, aby bylo možné reagovat na nápady hráčů, a zároveň se jí držet. Svitky tak budou lepší a zábavnější hrou pro všechny.

Také nemusíš mít dopředu připravené všechno. Pokud ti neva-dí trocha improvizace, nech si prázdná místa a klidně je vymýšlej za chodu, klidně i na základě podnětů hráčů.

Řečeno jednoduše: Chystej si jen to, co se stalo před příchodem hráčů Zbytek zjistíš spolu s hráči během hry.

VYTVOŘ SOUDRŽNÝ A UVĚŘITELNÝ SVĚT

Improvizace je super a Svitky ji podporují, jakmile je ale něco ode-hrané, 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 svou přípravu ctít. Nevnášej do hry komplikace a dějové prvky, které by této přípravě protiřečily, ztíží ti to vytváření soudržného světa.

Každé pravidlo ale má výjimky. Občas tě během hry napadne něco mnohem lepšího, než co máš připravené. 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 dával smysl.

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.

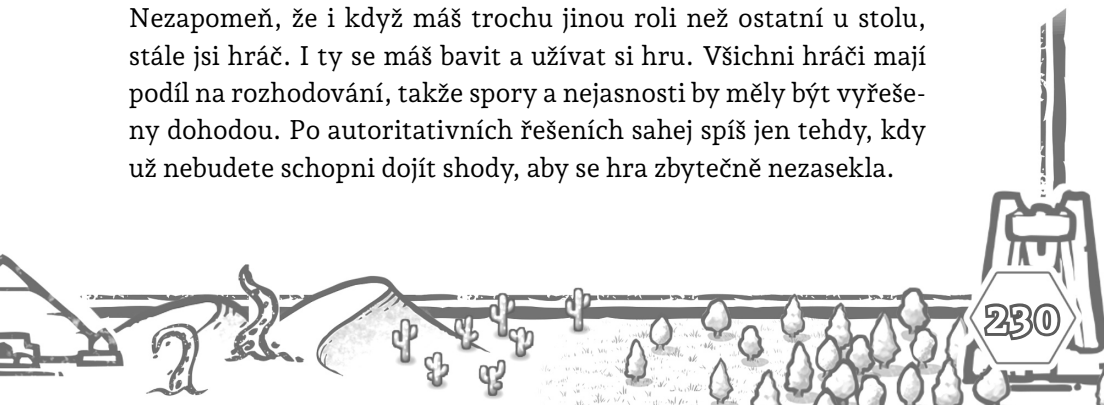
Nad obecnými pravidly stojí hráčské schopnosti a dovednosti. Pokud jejich svitek říká něco jiného než obecná pravidla, hráči mají přednost.

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.

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 se mu ale podíváme na zoubek důkladněji.

TAHY VYPRAVĚČE

Kdykoliv přijde v konverzaci řada na tebe, popiš, jakým způsobem hráčská rozhodnutí a jejich tahy změnila 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...

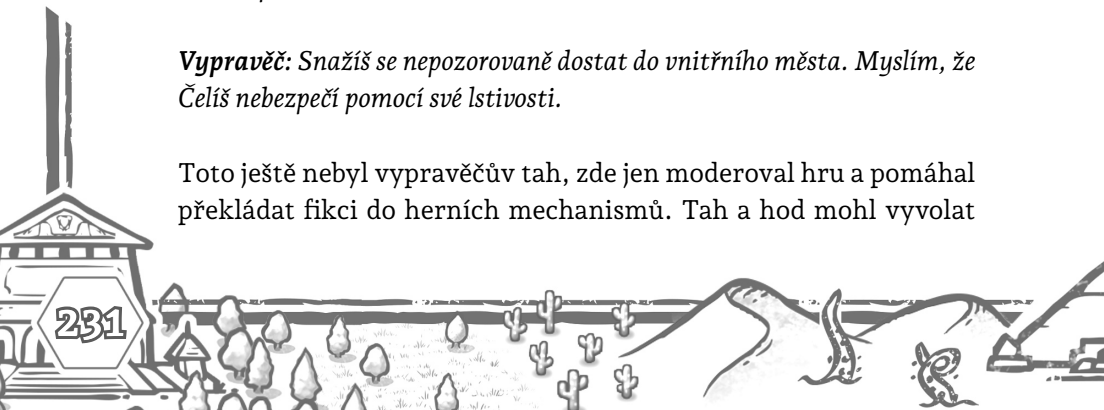
Nakonec se ale scéna vždy vrátí k tvému tahu a otázce: „Co děláte?“

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.

Všimni si, že se hází pomocí lstivosti – není totiž zajímavé, zda postava přežije nebo ne. Nepřežít znamená jen zaseknutí se. Zajímavé je, zda ji někdo zpozoruje, nebo proklouzne nepovšimnuta.

Hráč: *Jasně, to mi dává smysl. Hodil jsem pět a sm, lstivost mám pět, to je osmnáct, 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.

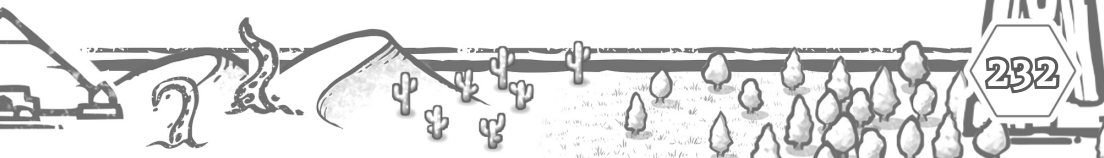
Ten ví, že částečný úspěch znamená, že postavě se sice podařilo vyšplhat na hradbu, ale má to nějaké „ale“. Podívá se na možné následky, které jsou u **ČELÍM NEBEZPEČÍ** vypsány, a jeden si vybere.

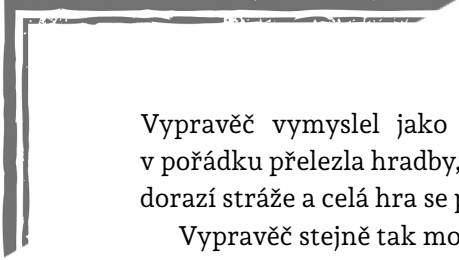
V tuhle chvíli mu dává největší smysl představení nějaké komplikace. To bude jeho tah.

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 přelezla hradby, ale pokud nebude řešit štěkot, tak brzy dorazí stráže 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:

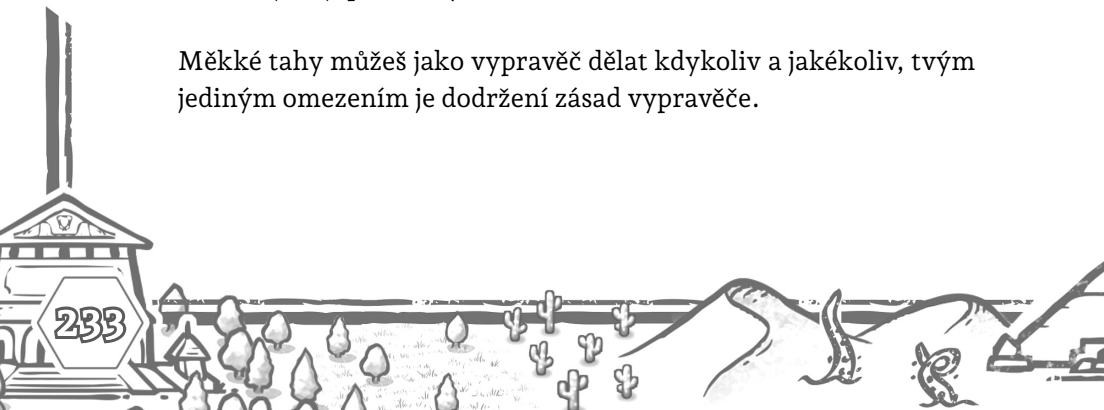
Představení nové scény: Hráči přijdou do nového města, ty jim popíšeš co vidí a co je zaujalo.

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 nebo 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:

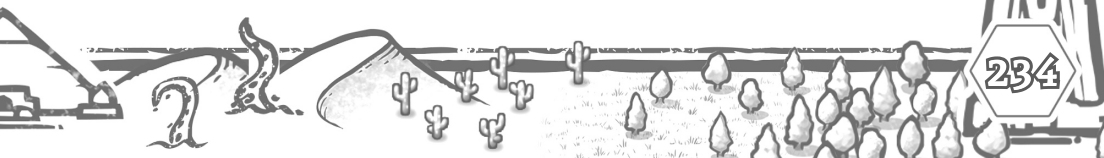
- » Ztráta vitality (tvrdý).
- » Ztráta odhodlání (tvrdý).
- » Poškození výbavy nebo ztráta zásob (tvrdý).
- » Akce se ti nepovedla celá, měla jen částečný efekt (měkký).
- » Akce měla za následek nečekanou komplikaci (měkký).

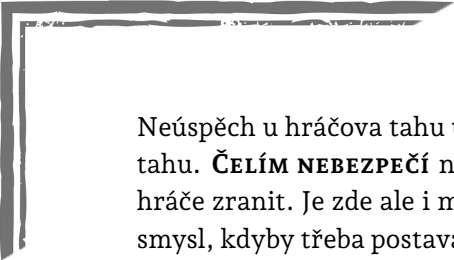
PŘÍKLAD

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. Dvě a tři, hbitost sedm. Zatraceně! Dvanáct... 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 záramovat 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**.



TAHY OBJEKTŮ A PŘEKÁŽEK

Občas ti může pomoci nachystat překážkám a lokacím měkké a tvrdé tahy na míru.

Dům obzvláště paranoidního šlechtice může mít třeba měkký tah **STRÁŽE**: objeví se dva strážní a tvrdý tah **SPUŠTĚNÍ PASTI**: zranění 2 a lehký následek **OTRAVA**. Kdykoliv postavy v domě mají neúspěch, můžeš jeden z těchto tahů spustit.

Zakomponovat se dají i hodiny. Družina překonává nebezpečně 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**.

PŘÍKLAD

Vypravěč: Jdeš temnou chodbou, když si všimneš, že dlaždice na podlaze vypadají oproti zbytku mnohem nověji, možná jsou i světlejší. Co děláš?

V dlaždicích je past, vypravěč proto používá tah **OHROŽENÍ** a naznačuje blížící se tvrdý tah.

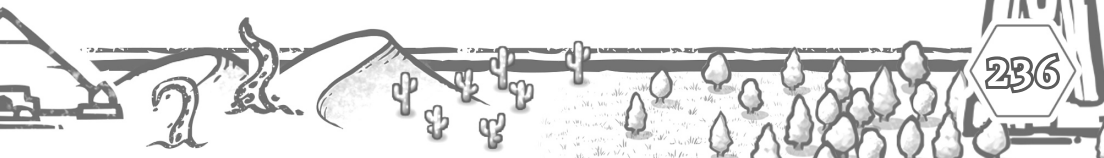
Hráč: Přikleknu k dlaždicím, obhlížím je ze všech stran, zkouším lehce poklepat.

Vypravěč: To mi zní, jako že zkoumáš a vyzvídáš.

Hráč: Sakra, mně to dneska nepadá. Zase jenom jedenáct.

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, hod' si.

Hráč: Osmnáct! 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 jediným 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.

Když 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 musí reagovat na jejich konání a nemají čas vyvíjet nějakou vlastní aktivitu. Hráči provádí své tahy a v ohrožení se ocitnou jen v případě, že to určí výsledek jejich hodu.

Pod tlakem znamená 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**.

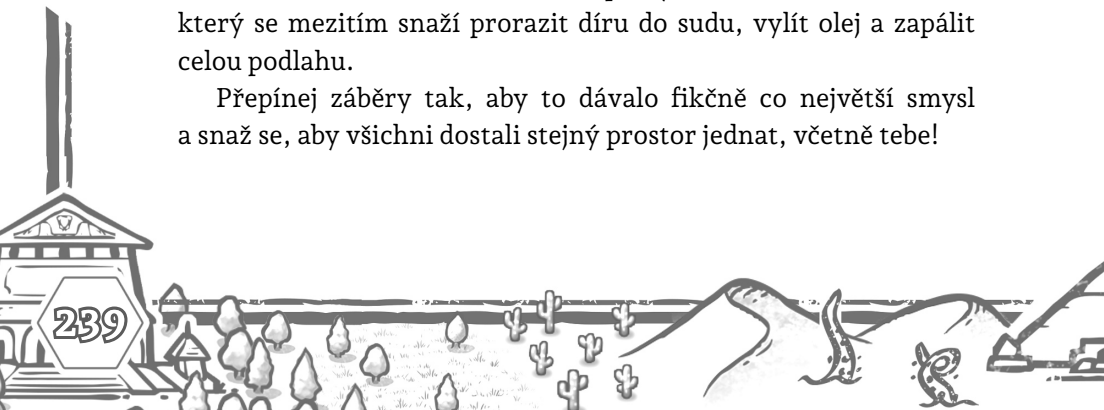
Převaha / pod tlakem je skupinový ukazatel, takže pokud jednomu hráči padne neúspěch v boji, je **pod tlakem** celá skupina.

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 tah **POMÁHÁME**, poté nebojové tahy, a nakonec **BOJUJI V PŘEVAZE**.

Pokud komukoli padl výsledek, znamenající ztrátu **převahy**, tak pokračuj za protivníka, jinak si znovu nech od všech nahlásit, co dělají.

Ve chvíli, kdy jsou hráči **pod tlakem**, tak oznam akce protivníků, nech si oznámit reakce všech hráčů a vyhodnoť opět nejdříve tahy **POMÁHÁM** a poté všechny ostatní. Opakuj, dokud hráči nezískají **převahu**.

SOUPEŘŮV TAH

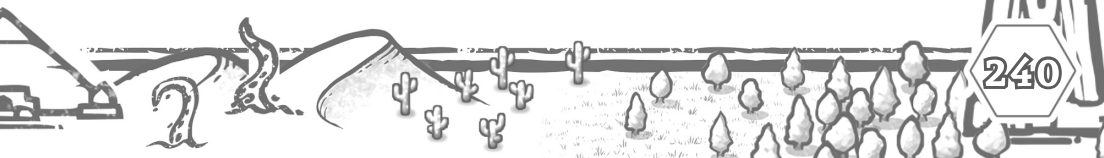
Soupeřovy tahy jsou podmožinou klasických měkkých a tvrdých tahů. Soupeř se skrze ně snaží přiblížit svému cíli.

Nezapomeň, že jeho cílem nemusí být nutně jen zneškodnění či vybití družiny. V závislosti na situaci se třeba jen bude chtít někam dostat, něco odnést, nebo něco zničit.

Jejich tahem tedy nemusí být ohrožení postav, ale třeba snaha o vyrvání dveří. Na podobné situace je mimochodem dobré použít hodiny popsané v předchozí kapitole. Po jejich naplnění oponent dosáhne svého 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 mocný 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.

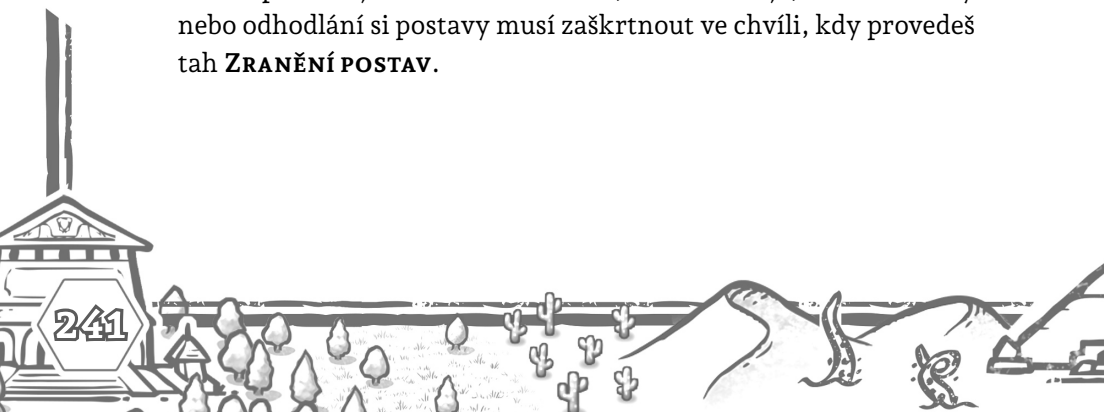
Tyto tahy můžeš vyvolávat zcela volně, a na postavy **pod tlakem** je vyvolávej jako na běžícím páse.

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**.



MOCNÝ TAH SOUPEŘE

Někteří soupeři mají ještě mocné tahy. Představ si pod tím hydru, které doroste hlava, drakův plamenný dech a jiné „cool“ efekty.

Mocný 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 mocný 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 soupeřům dej o jedna nebo o dva větší zranění než normálně.

PŘÍKLAD BOJE

Vypravěč: Celá místnost se otřese, ze zdi začnou vypadávat cihly a vzniklými otvory se dovnitř vsunou chapadla, které se po vás natahují. Za vámi se ozývají úderů, jak se ghúlové snaží vyrazit dveře.

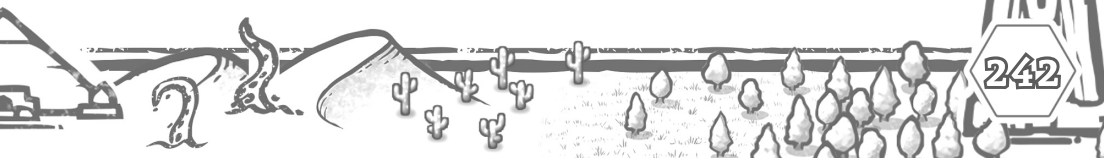
Hráč A: Vytáhnu meč a začnu odsekávat chapadla.

Očividně začíná boj, z fikce ale není úplně jasné, kdo je v **převaze** a kdo **pod tlakem**.

Vypravěč: To zní jako tah Pouštíme se do boje, a protože jste chapadla nečekali, vzal bych to jako přepadení, to znamená, že budeš házet na důvtip. Ok?

Hráč A: To asi dává smysl. Mám částečný úspěch. Bud' budeme v převaze, nebo pod tlakem a se spoustou situace... hmm... já asi chci útočit. Vybírám, že jsme v převaze.

Vypravěč: Dobrá, odsekáváš tedy chapadla. Hoď si bojuji v převaze, bojuješ na blízko, takže použiješ nezdolnost.



Hráč A: *Dvacet dva! Kompletní úspěch!*

Vypravěč: *U kompletního úspěchu máš bonus navíc. Chceš udělit větší zranění nebo získat situaci?*

Hráč A: *Hmm... nahraju ostatním, беру situaci.*

Vypravěč: *Šermíř Ardal odsekává jedno chapadlo za druhým, zpoza zdi se ozývá bolestivé kvičení a zem skrápí černý ichor. Díky jeho snaze jsou ostatní zatím v bezpečí a mají prostor konat. Situace se zvyšuje o dva. Každé zmrzačené chapadlo ale ihned nahradí další.*

Vypravěč škrtne monsturu dvě výdrže. Vzhledem k tomu, že má deset hexů, tak je to sotva škrábnutí. Protože je jasné, co se děje v tomto záběru, je na čase podívat se na ostatní.

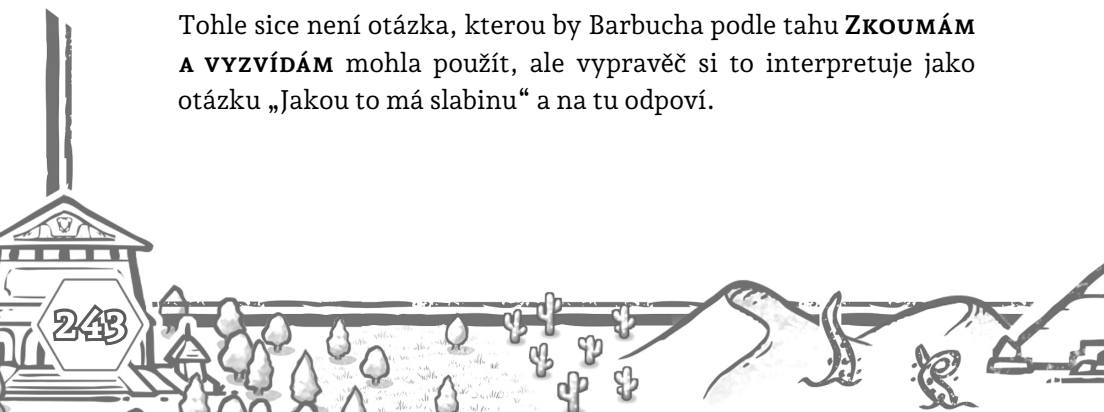
Vypravěč: *Co dělají Barbucha a Calinté?*

Hráčka B: *Vidím někde, že by v otvoru bylo něco jiného než chapadlo, třeba oko nebo ucho nebo já nevím?*

Vypravěč: *Je to hektické, ale můžeš si zkusit hodit na tah Zkoumám a vyzvídám a něco najít.*

Hráčka B: *Jasně, беру jednu situaci a házím. Částečný úspěch. Vidím teda nějaké oko?*

Tohle sice není otázka, kterou by Barbucha podle tahu **ZKOUMÁM A VYZVÍDÁM** mohla použít, ale vypravěč si to interpretuje jako otázku „Jakou to má slabinu“ a na tu odpoví.



Vypravěč: Všimneš si, jak na jednom místě vypadne cihla, za ní na chvílku mrkne obrovské černé oko a pak jedno chapadlo popadne cihlu a vrátí ji na místo, jako by chtělo oko chránit.

Hráčka B: Ha, vrhnu se tam a cihlu znova vyrvu a s ní zkusím i pár okolo ní. Řvu na Ardala: „Sem bodej!“

Zde by mohl vypravěč záběr utnout a přepnout kameru na další postavu, přijde mu to ale nekompletní plus má tato akce šanci posunout kousek dál fikci a proto nechá hráčku Barbuchy ještě chvílku pokračovat.

Vypravěč: Tohle by vám hodně pomohlo, použijeme tah Pomáháme. A půjde hlavně o tvou rychlost, jestli proklouzneš mezi těmi chapadly.

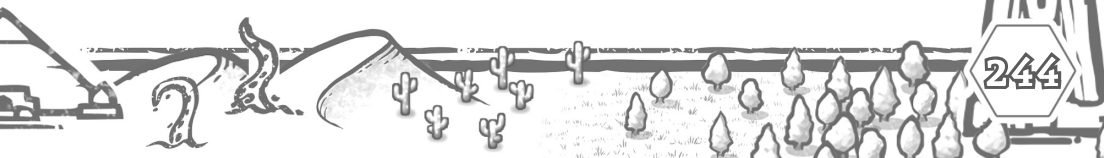
Hráčka B: Částečný úspěch. Znova.

Podle výsledku tahu dojde ke zvýšení **situace** a tím i k zlepšení fikční pozice, Barbucha ale přijde o jedno odhodlání. To bude třeba nějak přeložit do fikce. Vypravěč se rychle se zamyslí a pak dostane nápad.

Vypravěč: Rychle vytahuješ cihly, a znovu odhaluješ nestvůrné oko. Cítíš jeho ohavný pohled, který se ti zabodává jako ostré jehličky ledu až do mozku. Škrtni si odhodlání, situace se zvyšuje o jedna. Čas zjistit, co dělá Calinté.

Hráčka C: Jak tohle vidím, tak namířím svůj luk na oko, vystřelím, házím na Bojuji v převaze skrze hbitost a... neúspěch.

Vypravěč: Ocitáte se pod tlakem. Zároveň oponent provede svůj tah. Snažíš se zamířit, ale vyruší tě praskající dřevo. Ghúlové konečně vyrazili



dveře a jeden přes druhého se řinou do místnosti. Chapadla zatím změnila taktiku, nabírají cihly a hází je po vás, co děláte?

Hráč A: Bodám do toho oka, aby si to házení cihel rozmyslelo. Beru dvě situace. Částečný úspěch.

Vypravěč: Bodáš do oka, ze kterého se vyřinou černé slzy. Chapadla se zmítají a když tě nevidí, tak aspoň buší všude okolo sebe a snaží se na vás svrhnout celý strop.

Výsledkem částečného úspěchu u tahu **BOJUJI POD TLAKEM** je, že jak hráč, tak oponent provede svůj tah úspěšně. Ardal bodal do oka a tato nestvůra má speciální vlastnost, že pokud hráči odhalí její zranitelnou část, dostává trojnásobné zranění. Vypravěč tedy šrtne šest výdrže.

Monstrum ale pořád provádí svůj tah. A vypravěč se rozhodne, že udělá situaci trochu dramatičtější. Chapadla se pokusí pohrbit družinu pod troskami stavby. Vytváří tedy hodiny se čtyřmi políčky, zabarví první a ukáže to hráčům.

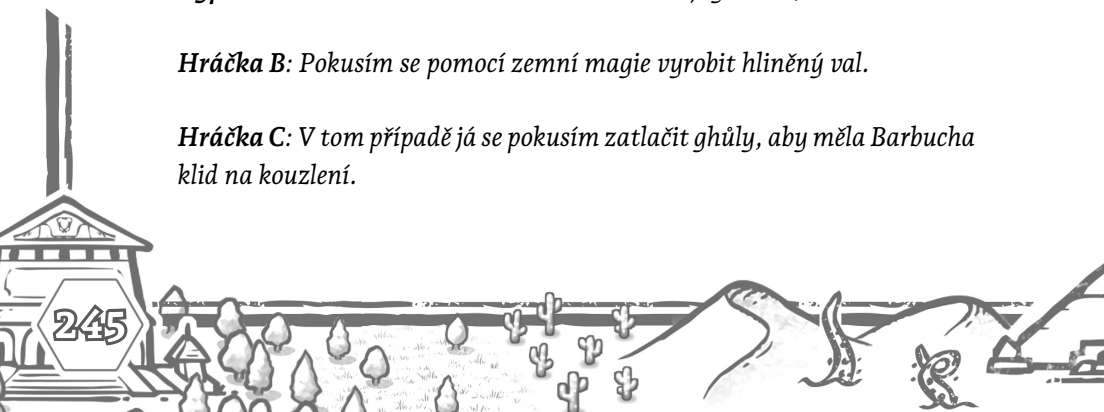
Vypravěč: Monstrum se snaží rozbít místnost, až se vyplní tyhle hodiny, tak spadne strop. Neúspěch u vašich tahů může znamenat zabarvení dalšího políčka.

Družina je stále pod tlakem, a tak je třeba na ně vrhnou další ohrožení.

Vypravěč: Mezitím Barbuchu a Calinté ohrožují ghúlové, co děláte?

Hráčka B: Pokusím se pomocí zemní magie vyrobit hliněný val.

Hráčka C: V tom případě já se pokusím zatlačit ghúly, aby měla Barbucha klid na kouzlení.



NEPŘÁTELE

Aby měly postavy komu čelit, budeš potřebovat nepřátele, ať už zvířata, monstra 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.

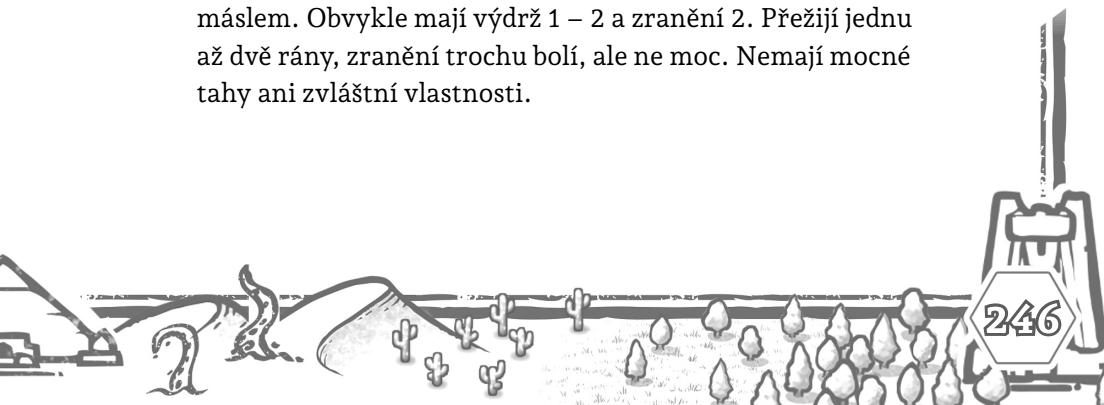
Pokud chceš mít potvoru zajímavější, můžeš ji přidat ještě:

Mocné tahy: Nejsilnější schopnosti nestvůry, které by měly přimět hráče říct „A dobr...“ Nedojde na ně často, takže nemá smysl jich vymýšlet víc jak tři. Když se ale spustí, měly by přinést do boje zajímavý zvrat.

Zvláštní vlastnosti: Všechny pasivní schopnosti nepřátel, které upravují běžná pravidla. Například odolnost proti některým typům zranění nebo automaticky se spouštějící efekty, jako popálení kohokoliv, kdo se přiblíží na tři metry.

Podle těchto údajů se oponenti dají rozdělit do tří kategorií:

Pěšáci: Drobná obtíž, skrze kterou družina projede jako nůž máslem. Obvykle mají výdrž 1 – 2 a zranění 2. Přežijí jednu až dvě rány, zranění trochu bolí, ale ne moc. Nemají mocné tahy ani zvláštní vlastnosti.



Výzva: Nepřátelé, kteří potrápí, ale nebudou otázkou života a smrti. Obvykle mají výdrž 4 – 6 a zranění 3 – 5. Dokážou chvíli odolávat náporu družiny, budou nepříjemní, ale brzy padnou. Aspoň jeden mocný tah, aby družině zatopili. Můžou ale nemusí mít zvláštní vlastnost.

Bossové: Těm se meze nekladou. Výdrž 15, zranění 6+, dva až tři mocné tahy a minimálně jedna zvláštní vlastnost, otestují odhodlání a vynalézavost všech dobrodruhů.

Pokud chceš nějakého tvora posílit, raději mu zvedni zranění než výdrž. Zranění z něj dělá větší hrozbu, zatímco výdrž spíš natahuje souboje, což většinou spíš nechceš. Dobrým posílením potvory je i nějaký pěkný mocný tah nebo zvláštní vlastnost.

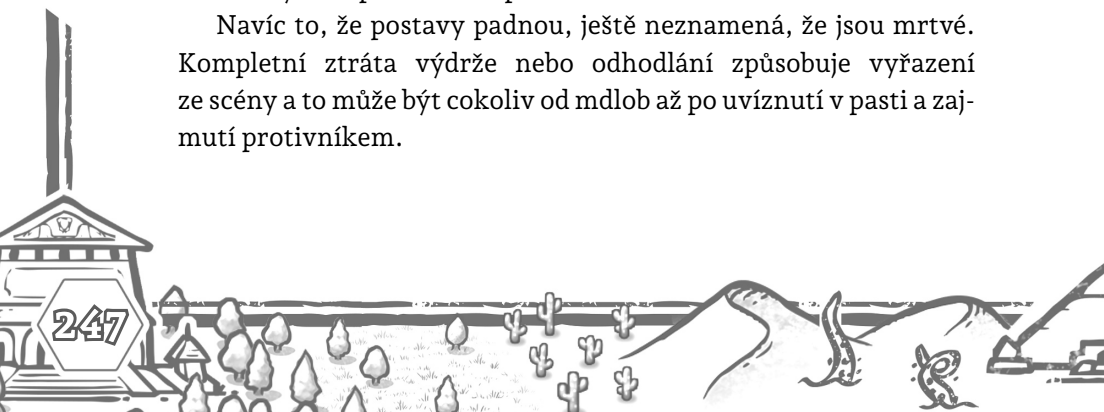
VYVÁŽENÍ BOJŮ

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 jsou kompetentní dobrodruzi a hráči by to měli cítit. Právě konflikt 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 soupeře, který 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.

Navíc to, že postavy padnou, ještě neznámá, že jsou mrtvé. Komplettní ztráta výdrže nebo odhodlání způsobuje vyřazení ze scény a to může být cokoliv od mdlob až po uvíznutí v pastí a zajmutí protivníkem.



MNOŽSTVÍ OPONENTŮ

Pravidla pro boj jsou sice jednoduchá, ale stejně se může bojová scéna nepříjemně zaseknout. Nejčastěji když proti postavám stojí tři a více oponenti.

Pokud nejde o důležitý souboj, je nejlepší spojit je do jedné entity, třeba do hejna krys nebo skupiny skřetů. Výrazně to urychlí souboje a zlepší tempo hry.

Skupinu stvoříš jednoduše. Vezmeš nepřítele a o třídu zvýšíš jeho nebezpečnost – z pěšáků uděláš výzvu, z výzvy bosse a odpovídajícím způsobem upraviš vlastnosti.

Ve chvíli, kdy skupině dojde výdrž, tak je většina jejich členů poražena a zbylí jednotlivci už nepředstavují žádnou hrozbu. Prostě jen popiš (nebo to nech na hráčích) jak je rozpráší .

***Příklad:** Postavy narazí na pět zlodějů. Vypravěči se ale nechce řešit boj s každým zvlášť a tak z nich udělá jednoho soupeře – tlupu lupičů.*

Zloděj je pěšák se zraněním dva a výdrží jedna, celá tlupa tedy bude výzva. Nastaví jí zranění na tři, výdrž na čtyři a dá jim i nějaký pěkný mocný tah, třeba přivolání posil. Protože banditi bojují špinavě, dostanou zvláštní vlastnost která při každém snížení situace ji sníží ještě o další jednu.

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 mocné tahy a zvláštní vlastnosti. Tady jsou nejčastější schopnosti nestvůr a jak je převést do Sviteků hrdinů:

Jed: Mocný tah. Způsobí lehký následek **OTRAVA**.

Nebezpečný terén: Různé jedovaté oblaky a podobné efekty.

Zvláštní vlastnost. Částečné úspěchy a neúspěchy v této oblasti znamenají ztrátu vitality navíc. I běžné činnosti v této oblasti, třeba pohyb, vyžadují tah **ČELÍM NEBEZPEČÍ**.

Ohnivá aura: Zvláštní vlastnost. Jakýkoliv tah **BOJ**, který je prováděn na blízko, způsobí útočnickovi zranění. Stejným způsobem lze řešit i schopnosti umožňující automatický protiútok.

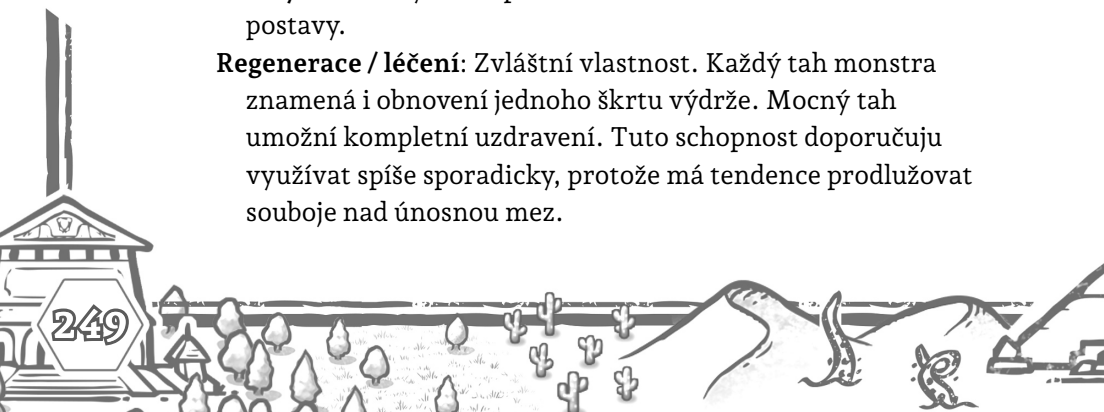
Omráčení / chvilkové omámení: Mocný tah. Zranění do odhodlání spojené se ztrátou **situace**.

Ovládnutí mysli: Vzít hráči kontrolu nad jeho postavou není zábava a této schopnosti bych se spíš vyvaroval. Případná implementace ale může vypadat jako běžný tah působící zranění do odhodlání. Kompletní ztráta odhodlání a vyřazení ze scény znamená úspěšné ovládnutí postavy.

Oslabení: Mocný tah. Způsobí lehký následek **SLABOST**.

Paralýza: Mocný tah. Způsobí ztrátu **situace** a fikční omezení postavy.

Regenerace / léčení: Zvláštní vlastnost. Každý tah monstra znamená i obnovení jednoho škrtu výdrže. Mocný tah umožní kompletní uzdravení. Tuto schopnost doporučuju využívat spíše sporadicky, protože má tendence prodlužovat souboje nad únosnou mez.



Rezistence proti zranění: Zvláštní vlastnost. Každé zranění z daného zdroje se snižuje o jedna.

Strach a podobné psychické efekty: Běžný tah. Zranění do odhodlání. Vyřazení ze scény znamená podlehnoutí strachu.

Škrčení / držení: Běžný tah. Ztráta vitality nebo **situace** a neschopnost jednat dokud nezmizí fikční omezení.

Útok ze zálohy: Zvláštní vlastnost. Hráči začínají boj s touto nestvůrou vždy **pod tlakem**.

Více útoků za kolo: Oponent má vyšší zranění.

Zmizení / zneviditelnění: Běžný tah. Sníží **situaci** a dostane postavy automaticky **pod tlak**. Vytvoří fikční problém (postavy neví kam útočit). Této schopnosti bych omezil použití na jednou, nanejvýš dvakrát za konflikt.

Otrava: Postava ztrácí jeden škrť vitality (nebo více v případě těžké otravy) každou hlídku až do vyléčení.

Slabost: Maximální vitalita nebo odhodlání je o jeden hex nižší. Úspěšný tah **TÁBOŘÍME** tento následek okamžitě odstraní.



BAZILIŠEK

ZRANĚNÍ: 4

VÝDRŽ: 5 hexů

BĚŽNÉ TAHY

- » Úder ocasem za 4.
- » Kousnutí zuby za 4.

MOCNÉ TAHY

- » Bazilišek plivne svůj sekret, který způsobí lehký následek **BAZILIŠKŮV JED**.
- » Bazilišek vypustí svůj sekret do okolí. Veškerá zeleň a rostliny v okruhu pěti metrů umírají. Zranění 2 plošné. **Situace** se sníží o dvě. Jakýkoliv pohyb v zasaženém území znamená ztrátu další jedné vitality.

ZVLÁŠTNÍ VLASTNOSTI

- » Baziliškovo tělo je pokryté prudce jedovatým sekretem, který otráví nebo začne rozkládat cokoliv organického, co se ho dotkne. Pokud se sekretu dotkneš holou kůží, ztrácíš dvě vitality. Pokud se ti sekret dostane na sliznice, do úst nebo do krve, okamžitě získáváš lehký následek **BAZILIŠKŮV JED**.
- » Pokud jsi během boje s baziliškem vyřazen ze scény, získáváš lehký následek **BAZILIŠKOVA PARALÝZA**.

Baziliškův jed: Ztrácíš dvě vitality každou hlídku. Pokud máš znovu získat tento následek nebo ti kvůli jedu klesne vitalita na nulu, přepiš **BAZILIŠKŮV JED** na **BAZILIŠKOVU PARALÝZU**.

Baziliškova paralýza: Pokud máš plnou vitalitu, můžeš pomalu chodit. V opačném případě se nemůžeš hýbat vůbec a můžeš pouze mluvit a křičet.

Nad tlamou, která hravě spolkně dospělého psa, září jako dva rubíny velké plazí oči. Deset metrů dlouhé tělo je pokryté tvrdými hnědými šupinami s nažloutlými flíčky, které vylučují prudce jedovatý sekret.

Pouhý dotek tohoto sekretu okamžitě začne rozkládat všechny rostliny a malé tvory.

Silnější a větší tvory jed nejprve paralyzuje: baziliškova oběť ztuhne uprostřed pohybu a její pokožka získá šedavou barvu. Odtud pochází pověra, že baziliščí pohled zkameňuje.

Baziliškům se někdy říká „Poslové pouště“, protože za sebou zanechávají jen mrtvou zem, na které i několik let nic neroste. Mají obrovský apetit a denně dokážou sníst vlastní váhu v rozleptaném mase a rostlinstvu.

Naštěstí jsou tito tvorové samotáři. Jen jednou za dekádu přijde na celou jejich populaci rozmnožovací pud a pak není síly, která by dokázala místo jejich hromadného páření zachránit.

JAK ZAPOJIT BAZILIŠKA DO HRY

- » Místní vévoda má baziliška ve znaku a velice špatně nese pokusy všemožné chamradi zabít jeho erbovní zvíře.
- » Populární alchymista vyrábí elixír mládí, který vyhladí vrásky a zažene bolest. Jeho klientele ale začne šedivět pleť a jeho učni si špitají o záhadném tvorů s rudým pohledem, kterého schovává ve sklepení.
- » Geniální divutvůrce vynalezl zařízení, které uměle zahájí období páření a přivolá k sobě všechny bazilišky. Vojáci jej teď po částech pašují do nepřátelského města, kde jej plánují u příležitosti narozenin dědice trůnu spustit.



DRYÁDA

ZRANĚNÍ: 2 plošné

VÝDRŽ: speciální

BĚŽNÉ TAHY

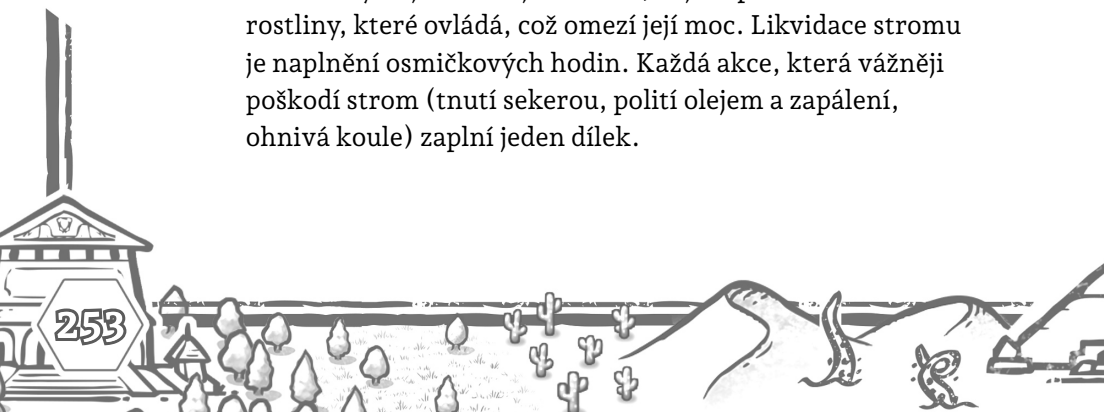
- » Větve a křoví bijí vše v okolí za 2 plošně.
- » Trní, tráva a šlahouny omotávají vše, **situace** se sníží o dvě.
- » Na všech rostlinách v okolí se vytvoří dlouhé trny, jakýkoliv rychlejší přesun znamená zranění za 1.
- » Hradba z kořenů (výdrž 1) zablokuje přístup ke stromu .
- » Dřevěné předměty začínají rašit, rostou na nich listy a špatně se s nimi manipuluje. Zbraně s dřevěnými částmi dávají o jedna menší zranění (kumulativní).

MOCNÉ TAHY

- » Na rostlinách začnou vyrůstat obrovské rudé květy a jejich vůně láká divoké tvory z širokého okolí.
- » Stromy se skloní, jejich listí zacloní slunce a nastává tma, **situace** se sníží o tři, je vidět jen na pár kroků.
- » Kořeny se začnou vzdouvat a země třást, jakýkoliv neúspěch na tah znamená kromě běžných následků pád a snížení **situace**.o jednu.

ZVLÁŠTNÍ VLASTNOSTI

- » 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.



Dívčí tvář vystouplá z kmene prastarého dubu. Šlahouny, větve a kořeny spletené do ženské siluety. Listí tvarující zelený obličej v koruně jilmu. Tyto a tisíce dalších podob na sebe může vzít dryáda, duch stvořený propojením prastarých stromů s veškerou zelení a rostlinstvem v jejich okolím.



Dryáda, jako všichni duchové živlů, nemá žádné hmotné tělo v pravém slova smyslu a pouze se „odívá“ do rostlinné matérie, aby mohla ovlivňovat a manipulovat s hmotným světem.

Má plnou kontrolu nad lokálními. Muže jimi hýbat, nechat je růst či uvadat. Dokud roste její strom, roste i území, které ovládá.

Její povaha se různí a odráží přírodu, ze které vzešla. V rozkvétajícím háji je štedrá, obklopená pampeliškami je hravá, ve starém zahnívajícím močálu je cynická a smířená s koloběhem života.

Vždy ale odhodlaně chrání kraj, který považuje za svůj, před jakoukoliv změnou. Nesnáší umělé stavby a pokud se na jejím území nějaká nachází, 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 DRYÁDU DO HRY

- » Důležitý objekt je v troskách tvrze, kterou ale postupně obrůstají a pohlcují dryádiný rostliny.
- » 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.

GOLEM

ZRANĚNÍ: 4

VÝDRŽ: 5 hexů

BĚŽNÉ TAHY

- » Úder pěstí za 4.
- » Golem zničí nebo poboří část konstrukce či stavby. **Situace** se snižuje o dva a patřičné fikční následky.

MOCNÉ TAHY

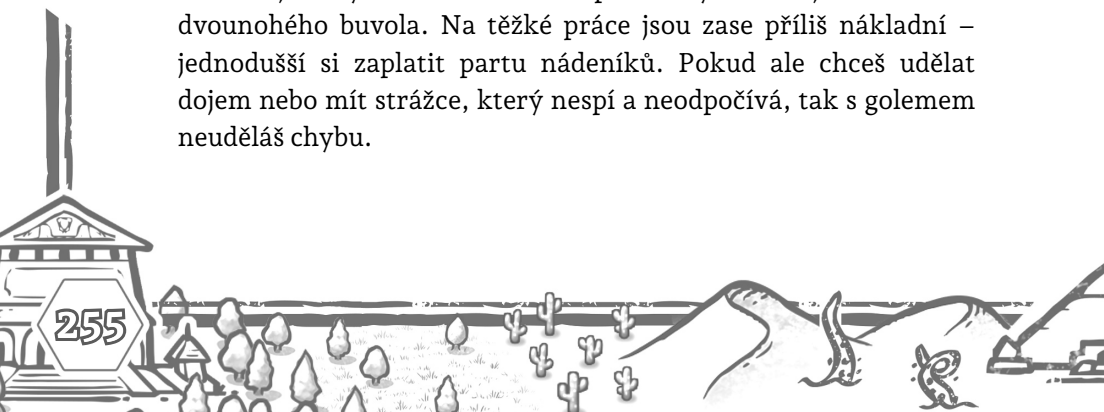
- » Golem začne žhnout a po celém jeho povrchu se rozzáří runy. Dokud ho něco neochladí, získává bonus +3 ke zranění.

ZVLÁŠTNÍ VLASTNOSTI

- » Obyčejné nemagické zbraně způsobují golemovi o jedna menší zranění.
- » Golemův lapač pohlcuje magii. Pokud nějaká postava kouzlí a součet hoďu na kostkách je sudý, tak má její kouzlo slabší efekt a golemovy se umaže jeden škrt z výdrže.

Golemové mohou mít mnoho podob. Někteří mají krásně tesané elfí obličej, jiní jsou jen nahrubo otesaní a další mají tváře připomínající zvířata. Vždy jsou to ale takřka nezničitelní sluhové, válečníci a strážci.

Golemové se příliš nehodí na jemnou práci. Mají cit kamene, ze kterého jsou vyrobeni a s menšími předměty zacházejí s šikovností dvounohého buvola. Na těžké práce jsou zase příliš nákladní – jednodušší si zaplatit partu nádeníků. Pokud ale chceš udělat dojem nebo mít strážce, který nespí a neodpočívá, tak s golemem neuděláš chybu.



Golemy pohání krystalický lapač zachytávající magickou energii z okolí. Golemové díky tomu fungují, dokud se nerozpadne kámen, ze kterého jsou stvořeni.

Krystaly lapače jsou pokryté drobnými nápisy s šifrovanými instrukcemi které jsou tak infuzované přímo do energie, která celý konstrukt pohání.



Poškození těchto nápisů má zcela nepředvídatelné následky. Golemové propadnou amoku, věnují se pořád dokola nesmyslným činnostem nebo se sami zničí. Kolují ale legendy o golemovi, který takto získal vlastní vědomí a svobodnou vůli.

Lapač je někdy umístěn přímo v golemově těle, protože ale jde až o příliš snadno zneužitelnou slabinu, většinou je schovaný na bezpečném místě. Nevýhodou je, že golem se od takto schovaného lapače nemůže vzdálit na víc než pár desítek metrů.

JAK ZAPOJIT GOLEMA DO HRY:

- » Mága Theoklinose nikdo pěkných pár týdnů neviděl. Jeho dveře ale střeží golem s naprosto jasnými instrukcemi: Pána nesmí nikdo za žádnou cenu rušit.
- » Ve vesnici se objevil prastarý golem a staví podivné stavby na těch nejméně vhodných místech – stěnu napříč hospodou, schodiště okolo studny, mohylu na můstku přes říčku.
- » Záhadná obří zahalená postava, ve skutečnosti golem se svobodnou vůlí v přestrojení, hledá další golemy, aby mohla přepsat jejich instrukce a dát jim volnost.



GRYF

ZRANĚNÍ: 3

VÝDRŽ: 5 hexů

BĚŽNÉ TAHY

- » Úder tlapami za 3.
- » Klovnutí zobákem za 3.
- » Mocné máchnutí křídel rozvíří prach a odhodí vše v okolí gryfa. Zranění 1, plošné, skrze zbroj. **Situace** se sníží o jednu.

MOCNÉ TAHY

- » Sřemhlavý útok zraní za 9, **situace** se sníží o dvě 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.

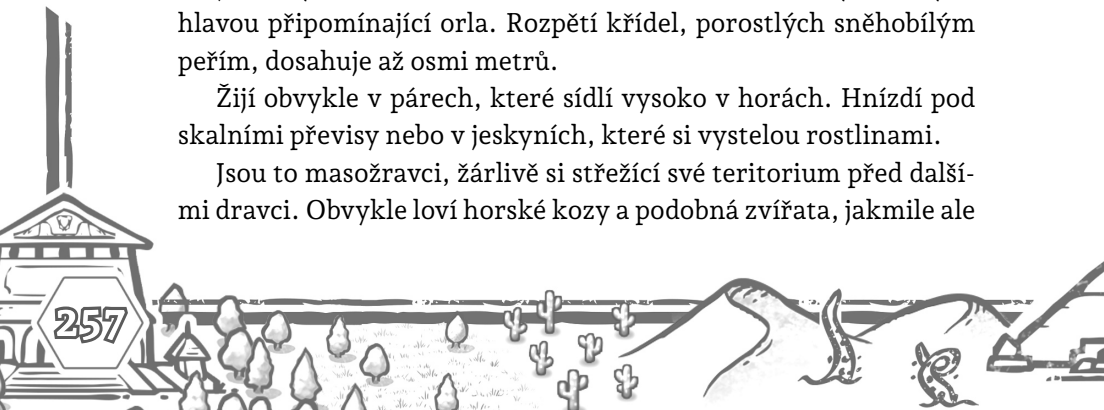
ZVLÁŠTNÍ VLASTNOSTI

- » Jednou za boj se gryf může v reakci na útok postavy (ještě před hodem na tah) vznést prudce do vzduchu. Postavy se ocitají **pod tlakem** a **situace** se snižuje o dvě.

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. Jsou pro ně neodolatelnou pochoutkou.

Gryfové svou kořist obvykle zabíjí střemhlavým útokem, kdy svou vlastní vahou zlomí oběti vaz. Pokud má ale gryf zrovna mladé, pokusí se kořist odnést do hnízda ještě živou, aby ji předhodil svým mláďatům.



Čerstvě vylíhlá mláďata se dají, na rozdíl od dospělců, snadno ochočit. Málokdo je ale tak bláhový, aby se kvůli tomu přibližoval ke gryfímu hnízdu.

Gryfové tvoří partnerství na celý život a běda tomu, kdo by se je pokusil odloučit. Jejich pronikavý křik je slyšet na míle daleko, díky čemuž se gryfové navzájem snadnou najdou.

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 světel. Aby to stihla, musí projet známým lovištěm gryfů.
- » Vesnici projíždí obludárium, které vystavuje krásnou gryfí samičku. Netuší, že má v patách jejího rozrušeného partnera.
- » Kmen horských trollů uctívá místní gryfy jako božstvo a krade pro ně ovce z vesnice.



HARPYJE

ZRANĚNÍ: 3

VÝDRŽ: 3 hexy

BĚŽNÉ TAHY

- » Nervy drásající jekot zraňující za 3 odhodlání.
- » Úder pařáty zraňující za 2 vitality.

MOCNÉ TAHY

- » Vysoký rezonující jekot, zraňující za 4 odhodlání, plošně. Všechny skleněné předměty v okolí popraskají.
- » Přiklopitá náhodná osoba, zmámená harpyjí, očividně ve zbídačeném stavu. Zuřivě a ze všech sil bude bránit svou paní. Výdrž 2, zranění 2.

ZVLÁŠTNÍ VLASTNOSTI

- » Pokud během boje s harpyjí přijdeš o všechno odhodlání, získáš lehký následek **MÁMENÍ HARPYJE**. Místo vyřazení ze scény se snažíš zabránit dalšímu zranění harpyjí i za cenu vlastního zdraví.

Mámení harpyje: Nedokážeš ublížit žádné harpyji. Pokud vidíš, jak je nějaká harpyje zraněna, ztrácíš jedno odhodlání. Pokaždé, když uslyšíš zpěv, tak tě polije studený pot.

Harpyje, tvorové s hlavou překrásné ženy a tělem dravce. Vznikli kdysi dávno jako výsledek nechutného vtipu: Pokud má pěvkyně hlas jako skřivan, nebylo by příhodné, aby měla i jeho tělo?

Výsledkem byla napůl opera, napůl obludárium, kompletní ohyzdnost, jejíž zlatým hřebem byly právě harpyje. Jejich tvůrci ale neodhadli, jak velkou moc bude mít magií posílený zpěv.

Po několika měsících utrpení jej harpyje plně ovládly, zmámily své vězňatele, zabily je a uprchly.

Od té doby přežívají v ústraní vysokých hor a vyhýbají se civilizaci. Není zcela jasné, zda jsou harpyje díky magii v jejich krvi dlouhověké, nebo zda vzdálené vrcholky obývají jejich potomci. Ani po mnoha staletích z nich ale



nevyprchala nenávisť k bytostem, které je stvořily. Jejich písně jsou protkané utrpením, které zažily a jejich touhou po pomstě.

Mají ale i jiné písně. Překrásné, něžné a plné radosti z letu, svobody a života. Ty však zpívají jen pro svůj druh, nikdy pro nikoho jiného.

Zpěv je i jejich hlavní zbraní. Během konfliktu trýzní kořist svým hlasem z bezpečné výšky, mimo dosah mečů a seker. Až když jejich oběť podlehne mámení a padne, dosednou vedle ní a začnou hodovat, případně si ji odvedou do svého hnízdiště.

JAK ZAPOJIT HARPYJI DO HRY:

- » Mladíka pronásleduje zpěv harpyje kdykoliv se vzdálí z městečka a začíná z toho pomalu šilet. Jeho trýznitelka si myslí, že má něco společného s mágem, který ji stvořil.
- » Mladý šlechtic, který zaslechl v horách překrásný zpěv mladé harpyje, je posedlý myšlenkou, že ji zachrání. Harpyje ale o záchranu nijak nestojí, přeje si jen klid a mír.
- » Mladá bardka se snaží dostat do blízkosti harpyjí, aby odposlechla jejich písně a přidala je do svého repertoáru.



MIMIK

ZRANĚNÍ: 3

VÝDRŽ: 5 hexů

BĚŽNÉ TAHY

- » Úder jazykem za 3.
- » *Jazyky mlátí všude kolem sebe, zranění 2, plošné.
- » *Mimik se obrovskou rychlostí přesune z dosahu. **Situace** se snižuje o tři.

MOCNÉ TAHY

- » Mimik se vymrští a pokusí se pozřít svou oběť. Zranění 9 a **situace** se snižuje o dvě. Pokud se k němu oběť přiblíží, aniž by prohlédla jeho přestrojení, tak tímto tahem začíná souboj a postavy jsou automaticky **pod tlakem**.
- » *Mimik vystřelí dřevěné úlomky své skořápky, zranění 4, plošné.

ZVLÁŠTNÍ VLASTNOSTI

- » Pokud mimik přijde o více než polovinu výdrže, jeho schránka se rozláme na malé kousky. V tu chvíli může používat i tahy označení hvězdičkou.
- » Jakmile mimikovi dojde výdrž, jeho tělo se rozpadne a duch se pokusí posednout nejbližší vhodný dřevěný objekt. To neplatí, pokud byl mimik zničen magií.

Většina duchů je spokojená s bytím ve svém světě, jsou ale i tací, kteří neustále hledají způsoby, jak se ukotvit v tom našem. Mezi ně patří i mimici.

Původně dřevní duchové, které ale něco změnilo a nyní posedaávají hmotné objekty, nejčastěji truhly a skříně, ve vzácných případech se uchytí i v postelích nebo dveřích. Jedinou podmínkou

je, že předmět musí být z velké části tvořen ze dřeva.

Zevnějšku se na posednutém předmětu nic nezmění. Uvnitř ale začnou rašit dřevnaté svaly, podivné orgány a zuby. Ze začátku pouze slabé ale s tím, jak duch roste a krmí se, postupně zesilují.

Abys mohl mimik posílit svou hmotnou existenci, musí konzumovat fyzickou hmotu. Sílu sice dokáže získat i z mouchy, brouka nebo květiny, zdaleka nejvíc jí ale získá z konzumace masa myslících bytosti.

Mimik většinou nehybně stojí, šetří energii a čeká, až k němu kořist dojde sama. Jakmile vycítí příležitost, bleskurychle se vymrští aby svou kořist pohltil nebo z ní aspoň vyrval dostatečný kus.

Pokud se mu první útok nevydaří, pokus se stáhnout do bezpečí. Pohybuje se pomocí „jazyků“ – pěti metrových lepkavých šlahounů, které vystřeluje ze svého nitra a pomocí kterých se překvapivě rychle přitahuje

Pokud je zahrán do kouta, bojuje vším, co má k dispozici – pro větší pohyblivost klidně rozláme svou skořápku na více kusů a prasklinami vystřelí další „jazyky“.

I když je mimikova fyzická podoba zničena, samotný mimik přežije a pokusí se neprodleně posednout jiný dřevěný objekt.

JAK ZAPOJIT MIMIKA DO HRY:

- » Mimik posedl alchymistovu truhlu, plnou mocných surovin a vytvořil z jeho laboratoře extrémně nebezpečné místo.
- » V zájezdním hostinci záhadně mizí hosté. Ví hostinský o posednuté latríně?
- » Mág vymyslel rituál, jak přilákat duchy mimiků do našeho světa a prodává jej jako bezpečnostní opatření.



NEKROMANT

ZRANĚNÍ: 1

VÝDRŽ: 3 hexy

BĚŽNÉ TAHY

- » Nekrotické energie odmažou služebníkům 3 škrty výdrže.
- » Děsivé přízraky zraňují za 1 odhodlání, plošně.
- » Nekromant si z těl služebníků vytvoří kostěnou zbroj.
Služebníci si škrtnou 5 výdrží a nekromant 3 škrty umaže.

MOCNÉ TAHY

- » Služebníky obaluje ektooplazmatické svalstvo. Do konce boje získají bonus +1 ke zranění. Mohou ho získat opakovaně.

ZVLÁŠTNÍ VLASTNOSTI

- » Nekromantova bolest posiluje jeho moc. Za každá škrta výdrže, který ztratí, se jeden škrta obnoví služebníkům.

NEKROMANTOVI SLUŽEBNÍCI

ZRANĚNÍ: 4

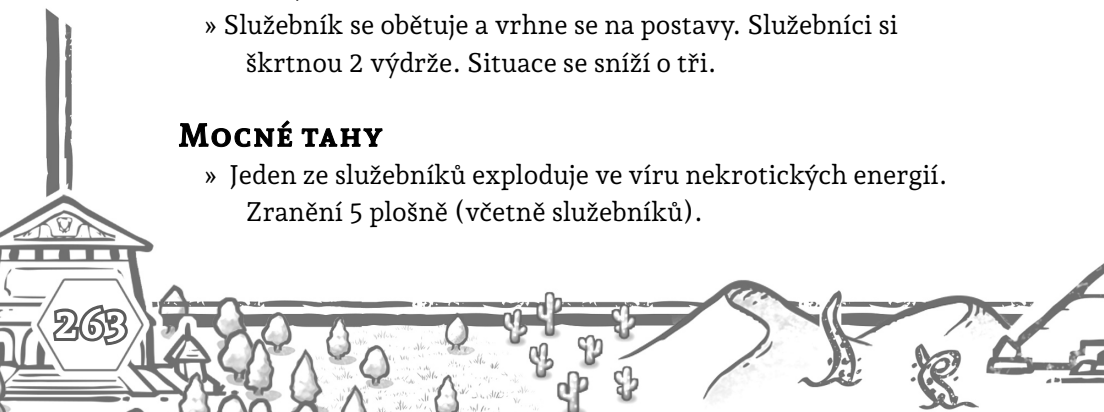
VÝDRŽ: 15 hexů

BĚŽNÉ TAHY

- » Rvaní, drásání a kousání za 4.
- » Služebník se obětuje a vrhne se na postavy. Služebníci si škrtnou 2 výdrže. Situace se sníží o tři.

MOCNÉ TAHY

- » Jeden ze služebníků exploduje ve víru nekrotických energií.
Zranění 5 plošně (včetně služebníků).



Mágové, kteří se díky pečlivému studiu mrtvých a umírajících naučili vytvářet napodobeniny duší a vázat je k tělesným ostatkům.

Energii pro své rituály sbírají ze silných tělesných prožitků, nejčastěji z bolesti, kterou je nejnáznáší získat. Někteří využívají pouze tu svou, většina ale neváhá způsobit ji jiným.



Většina kultur tyto praktiky zavrhuje a na nekromanty pohlíží jako na největší zrůdy. Jsou ale místa, která oceňují pracovní síly, které nespí a neodmlouvají, a která zahrnují nekromanty zlatem, uznáním a mocí.

Samotný nekromant není příliš velkou hrozbou. Schopnost vytvářet umělé duše je sice děsivá, ale nemá moc široké možnosti využití. Bez ukotvení k tělu vytváří strašidelné, ale slabé přízraky.

Proto je takřka neustále obklopen svými služebníky – těly humanoidů i zvířat v různých stadiích rozkladu, které bez mrknutí uposlechnou každý jeho příkaz. Jejich inteligence je sice omezená, necítí ale bolest ani strach a jejich tvůrce je dokáže obnovovat takřka donekonečna.

JAK ZAPOJIT NEKROMANTA DO HRY:

- » O přepravu kamení a další hrubé práce při stavbě hradu se stará záhadná noční směna. Stavba pokračuje v rekordním čase, ale i nemrtví se opotřebovávají a těla je třeba nahradit.
- » Mág stížený žalem oživil těla svých příbuzných a teď si se skupinou zombií hraje na rodinu. Propadá čím dál hlouběji do svého šílenství a zatahuje do něj další nevinné oběti.
- » Nekromant byl za své zločiny zazděn zaživa. Jeho moc mu ale umožňuje přežívat a vytvářet nemrtvé ze zvířat, které umřely v blízkosti jeho vězení.



PŘÍZRAK

ZRANĚNÍ: 2 (odhodlání)

VÝDRŽ: 5 hexů

BĚŽNÉ TAHY

- » Dotek za 2 škrty odhodlání.
- » Ukrytí ve stěně či podlaze, situace se sníží o dvě.
- » Ovládnutí mrtvého těla.
- » Úder za 2 (pokud ovládá mrtvé tělo).

MOCNÉ TAHY

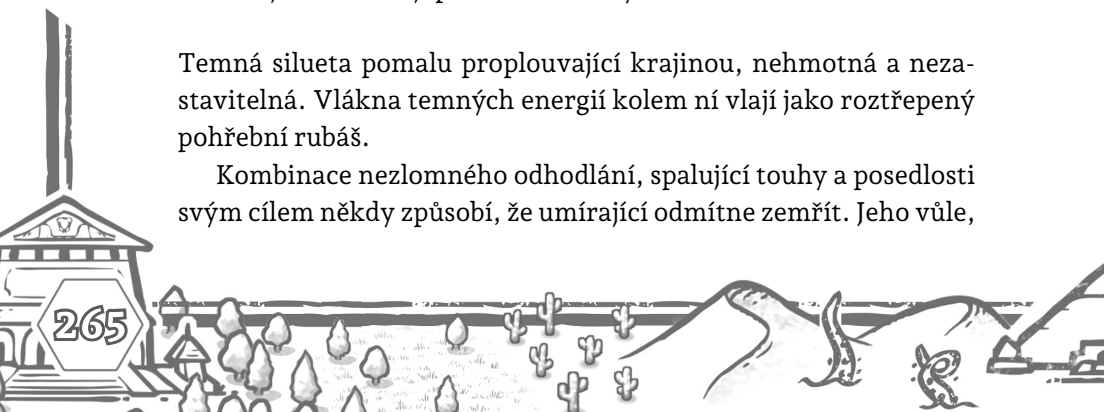
- » Okolí zahalí absolutní tma, ve které není nic vidět, situace se sníží o čtyři.
- » Okolí naplní šepot mrtvých, zranění 2, do odhodlání, plošně.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

- » Přízrak je zranitelný pouze magií a slunečním světlem.
- » Pokud se přízraku podaří vysát alespoň šest škrťů odhodlání, obklopí ho aura strachu. Společníci se k němu odmítnou přiblížit a jakýkoliv útok na blízko zraní útočníka za 1 škrť odhodlání.
- » Přízrak je schopný vstoupit do libovolného mrtvého těla a ovládat jej. Dokáže mluvit hlasem zesnulého a napodobovat jeho gesta a mimiku. Nemá ale jeho vzpomínky. Tělo má tři hexy výdrže, zranění do těla ale nijak nezraňují přízrak samotný.

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 i po smrti mohla dál pokračovat za svým cílem. Neúnavně ho následuje a o nic jiného se nezajímá.

Pokud mu něco nebo někdo stojí v cestě, nemilosrdně jej zlikviduje. Jeho přízračný dotek ničí mysl a naplňuje ji strachem.

Přízrak, kterému se jeho dílo podaří dokončit, se obvykle rozplyne. Vzácně ale během své existence nashromáždí 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 posednout a ovládat. Žádné mu ale nevydrží dlouho a nejpozději během tří hlídek je spálí zevnitř.



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 pronásleduje přízrak může, kterého nechal popravít. Ten postupně vraždí a ovládá 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 jednu.

MOCNÉ TAHY

- » Pokousání za 2.

HOUF ZOMBIÍ

V případě, že je zombií víc, je pro jednoduchost lepší brát je jako jednu entitu.

ZRANĚNÍ: 4

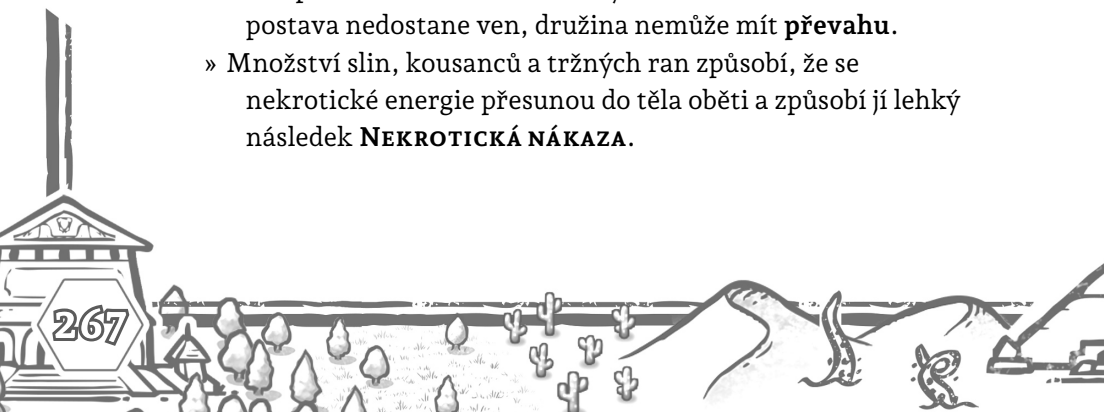
VÝDRŽ: 6 hexů

BĚŽNÉ TAHY

- » Rozdrápání a pokousání za 4.

MOCNÉ TAHY

- » Zombie vtáhnou oběť do svého chumlu, kde ji kousají, drápou a nepustí. **Situace** se sníží o čtyři. 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, můžeš si obnovovat vitalitu pouze magicky. Během každého tahu **TÁBOŘENÍ** si jednu vitalitu škrtni.



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 udržující jejich ubohý neživot.

Přítomnost živých bytostí jsou schopné cítit na zhruba tři desítky metrů. Pokud jim uprchnou na větší vzdálenost, opět se zastaví a upadnou do letargie. Do té doby 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 hledá někoho, koho by s lapačem magické energie vyslal na místní horu, kde často samovolně vznikají 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 jeden předmět, který má postava v inventáři v políčkách „po ruce“.

MOCNÉ TAHY

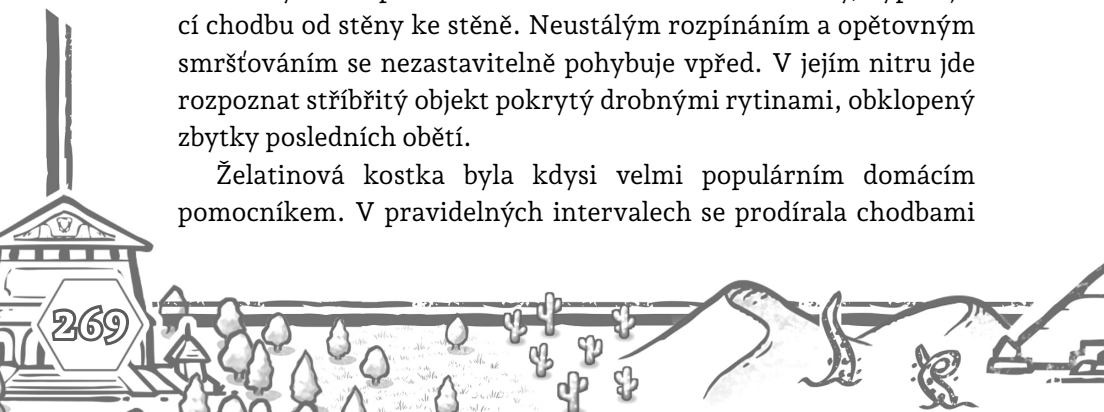
- » Vtáhne končetinu postavy. **Situace** se sníží o dvě. Až do osvobození znamená každý neúspěch a částečný úspěch postavy zranění za škrty vitality.
- » Prudké smrštění a roztažení zraní za 2 škrty plošně.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

- » Kostku jde jen obtížně rozsekat nebo rozmlátit, každý úspěšný útok meči, šípy, kladivy a podobnými zbraněmi jí udělí vždy jen jeden škrty zranění.
- » Kostka se vždy snaží vyplnit prostor od stěny ke stěně. Není možné ji obejít nebo na ni zaútočit ze zálohy. Je to ale i její slabina: Pokud se kostku podaří vylákat do otevřených prostor, kde je bez opory, rozplizne se.

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, vcucla veškerý nepořádek a rozpustila ho ve svém nitru. Stříbrný kotouč v jejím středu omezoval její chování, aby neničila nábytek, koberce a domácí mazlíčky.

Vzhledem k náročnosti výroby a občasné nevyzpytatelnosti, zájem o Kostky zase rychle upadl. Do dneška jich ale několik desítek bloumá rozličnými starými stavbami a jeskyněmi.

Kostka je jen nemyslící nástroj. Dokud s ní postavy nezačnou interagovat, bude je ignorovat a dál se pomalu sunout chodbami po trase naplánované před mnoha staletími. Cokoliv neznámého vsákne do sebe a začne okamžitě rozpouštět.

Dřevěnou židli rozpustí za den. Kroužkovou zbroj zpracovává celý měsíc. Jediné, co nikdy nerozpustí, je stříbro. Díky tomu se dá na její trase najít spousta stříbrných pozůstatků po předchozím „nepořádku“.

Pokud do ní budou postavy drbat nebo se ji pokusí zpomalit či zastavit, stanou se „nepořádkem“ a kostka se je pokusí co nejefektivněji „vyčistit“. Bude se snažit je pohltit, obalit a rozpustit..

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 klony a odnože. Obvykle je třeba jen minimálních úprav, které se většinou dají dělat za běhu – většinou jde o konverze monster a přidání signalizace do míst, kde modul nutí hráče házet.

Příklad: Modul říká: „Poté, co družina vejde do vesnice, projde kolem nebezpečných šlahounů a kdo neuspěje v hodů na obratnost je zraněn za tři životy.“ Tohle by ve Svitcích nefungovalo, protože vypravěč nemůže nutit hráče házet. Navíc je nebezpečí dobré signalizovat a dát hráčům možnost dělat zajímavá rozhodnutí.

Upravit to je naštěstí snadné. Vypravěč se podívá na hráče a začne popisovat situaci.

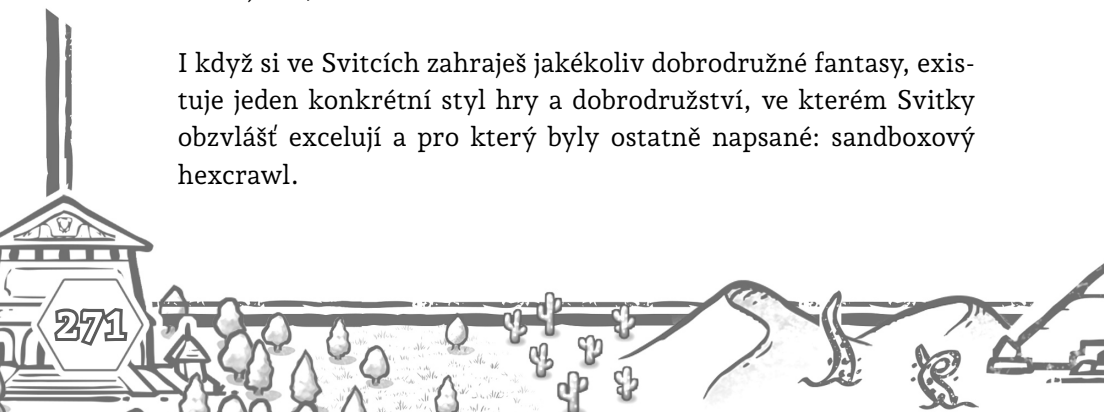
Vypravěč: Kolem celé cesty vyrůstají nepřírozeně dlouhé ostnaté šlahouny, pohupující se i přes absolutní bezvětří. Co děláš?

Hráč: Pokusím se kolem nich opatrně projít.

Vypravěč: To by byl tah **ČELÍM NEBEZPEČÍ** pomocí hbitosti.

Hráč: Jasně, souhlasím.

I když si ve Svitcích zahraješ jakékoliv dobrodružné fantasy, existuje jeden konkrétní styl hry a dobrodružství, ve kterém Svitky obzvláště excelují a pro který byly ostatně napsané: 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 takové. Dobrý hexcrawl nepřistupuje 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 sám postupně vzniká tím, jak hráči přichází do styku s jednotlivými prvky a zamotávají se do sítě nachystaných prvků.

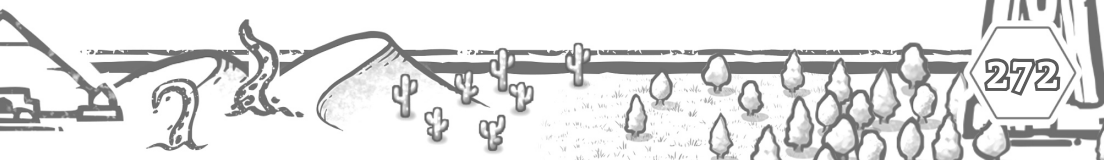
Abych lépe demonstroval jak hexcrawl hrát a hlavně nachystat, provedu tě celým procesem tvorby od prvního nápadu, přes tabulky setkání až po kreslení mapy pro hráče.

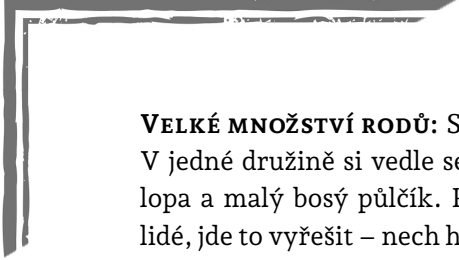
Snažil jsem se zachytit mé myšlenky, tak jak je mám přímo při tvorbě. Občas budou nedotažené, zmatené nebo nikam nepovedou. Takový ale můj design prostě je a všechno se zahradí ve finálních fázích tvorby.

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.

SVĚT TVÉ HRY

Než se ale spolu pustíme do tvorby, je třeba si říct, co musí splňovat svět, ve kterém se bude dobrodružství odehrávat. Svitky jsou sice napsané tak, aby se daly co nejsnadněji napasovat na jakýkoliv středověce fantastický svět, je tu ale pár předpokladů bez kterých nebudou pravidla fungovala, aniž by se upravily.





VELKÉ MNOŽSTVÍ RODŮ: Svět Svitků je bohatý na kultury i rody. V jedné družině si vedle sebe může vykračovat humanoidní antilopa a malý bosý půlčik. Pokud by ve tvém světě měli být pouze lidé, jde to vyřešit – nech hráče vytvořit postavu jen ze dvou svitků povolání a dej jim do začátku rovnou dva hexy zkušeností.

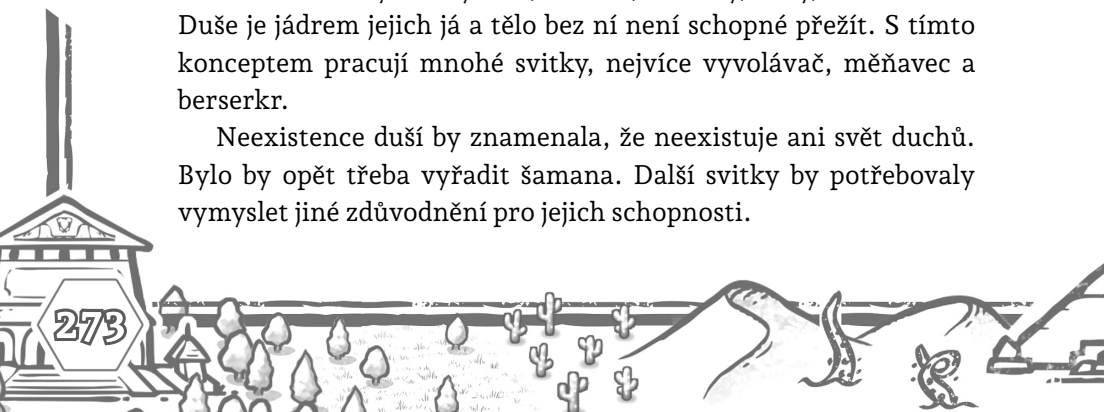
MAGIE FUNGUJE A JE VŠUDYPŘÍTOMNÁ: Magické energie proudí skrze celý svět, jsou nevyzpytatelné a divoké. Ti, kdo je ovládnou, dokážou divy. To nutně neznamená, že magie je běžná. Je jen na tobě, zda bude mít každá vesnice svého šamana nebo budou dva magové na jedno království. To samé platí i pro množství a sílu magických předmětů. Samotné magické síly jsou ale protkány vším. Hrát svět bez magie by znamenalo vyházet půlku svitků a upřímně, jiné hry zvládají takové světy mnohem lépe.

EXISTUJE SVĚT DUCHŮ: Svět duchů je v pravidlech popsán jen hodně vágně. To je úmyslně. Chci aby měl každý vypravěč dost prostoru interpretovat si ho podle svého, aniž by musel překopávat existující informace. Já si ho představuji jako odraz toho našeho, ve kterém ale myšlenky mají větší význam než hmota. Je tvarován vírou, představami, pověřivostí a magií. Duše a magie proudí z tohoto světa k nám a zase zpět.

Pokud nechceš hrát se světem duchů, budeš muset vyřadit šamana, a upravit další svitky, například Berserkra, které mají schopnosti pracující se světem duchů.

VŠE MÁ DUŠI: Myslíci bytosti, zvířata, rostliny, živly, vše má duši. Duše je jádrem jejich já a tělo bez ní není schopné přežít. S tímto konceptem pracují mnohé svitky, nejvíce vyvolávač, měňavec a berserkr.

Neexistence duší by znamenala, že neexistuje ani svět duchů. Bylo by opět třeba vyřadit šamana. Další svitky by potřebovaly vymyslet jiné zdůvodnění pro jejich schopnosti.



EXISTUJÍ BOHOVÉ NEBO BOHŮM PODOBNÉ ENTITY: Svitek světce vyžaduje mocnou entitu k uctívání. Nemusí to být hned božstvo, světci schopnosti budou fungovat i s mocnou fae, démonem, prastarým nebo ožvlým hvozdem. Takové entity ale pořád musí existovat, jinak bude třeba tento svitek vyřadit.

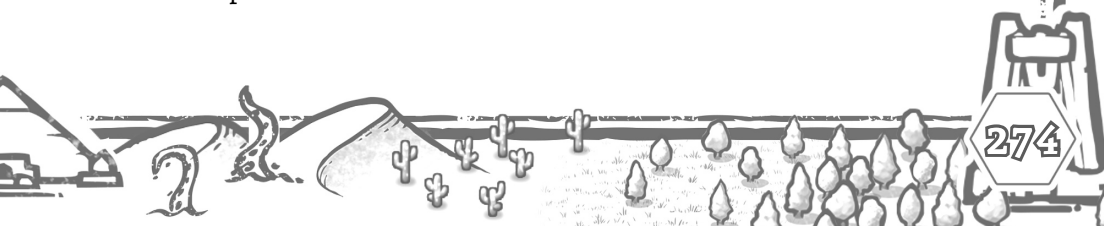
SVĚT MÁ NEPROZKOUMANÁ MÍSTA: Svitky jsou postavené kolem konceptu objevování, cestování a průzkumu. Aby bylo co zkoumat, musí existovat místa, kterou nejsou zmapovaná a procesovaná skrz na skrz. Mohou to být nově objevené ostrovy, hluboký les nebo ledové pláně. Mohly být v minulosti osídlené a plné fantastických ruin. Pro hráče i postavy jsou ale novým a pozoruhodným místem.

Svitky se dají hrát i v rámci městské kampaně, bude ale třeba upravit získávání zkušeností a práci se zdroji. Protože budou mít postavy mnohem snadnější přístup k léčení a výbavě, můžeš proti nim posílat silnější protivníky, a hlavně mnohem víc uplatníš nebojové, sociální konflikty.

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 tvé přípravy do teď.

Na druhou stranu ti poskytne dost podkladů, které ti umožní pružně reagovat na takřka všechna hráčská rozhodnutí a odpadne ti příprava mezi jednotlivými sezeními.

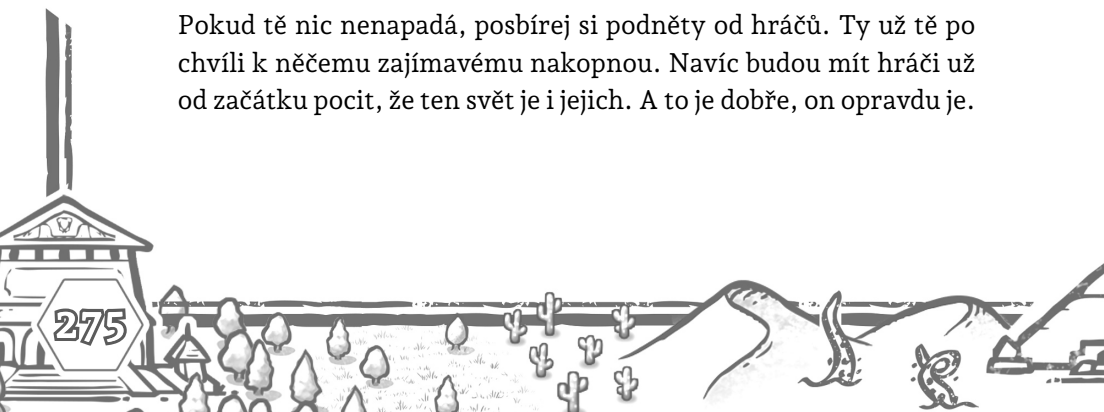
Pokud chceš přípravu zrychlit, můžeš jednotlivé lokace jen velmi zevrubně načrtnout a prokreslovat je, až když budou hráči „na dohled“. Rozhodně ale neodbyvej frakce, poskytnou ti základní stavební kámen pro většinu další tvorby. Ze vztahů mezi nimi, z jejich konfliktů a cílů vznikne jeden velký sud 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 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, posbírej si podněty od hráčů. Ty už tě po chvíli k něčemu zajímavému nakopnou. Navíc budou mít hráči už od začátku pocit, že ten svět je i jejich. A to je dobře, on opravdu je.



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, jako když se rovnou pustíš do fantasy Španělska.

Na každý hex se zajímavou lokací obvykle dělám dva až čtyři prázdné. Dá se sice vytvořit i hexcrawl, kdy je na každém hexu něco zajímavého, hráče to ale snadno přehltí 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.

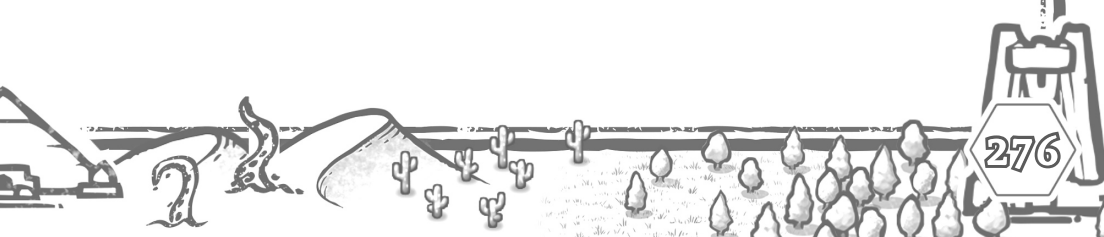
Určitě nedávej víc lokací na jeden hex. Není to úplně realistické, ale odpadne ti spousta problémů jako například:

- » Řešení cestování mezi dvěma lokacemi na jednom hexu
- » Postupné objevování lokací opakovaným šmejděním na tom samém hexu.
- » 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 ploše 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 dva až čtyři 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 osm hexů, docela macek, ale reálné. Celý kráter bude mít rozsah kolem šedesáti 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 (dvanáct škrťů zkušeností), prozkoumají celý kráter (patnáct škrťů zkušeností) a splní čtyři průměrně těžké úkoly (šestnáct škrťů zkušeností), tak se budou moci naučit tři 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.

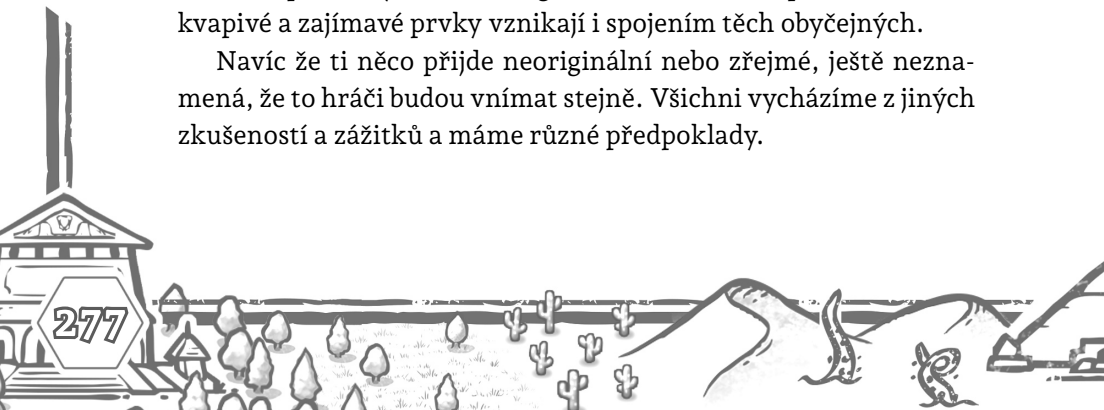
Znovu je ideální rovnou zapojit i hráče postav a prvky nasbírat i od nich. Zvýší se jejich zájem o dobrodružství, a tobě to usnadní vymýšlení obsahu.

Pokud nakonec nějaký prvek nezapojíš, nebo ho během přípravy přetvoříš k nepoznání, nic se neděje. Účelem není vše využít, 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 s pár holými odrážkami a pomalu na ně nabaluješ vztahy, dokud ti to nepříjde dostatečné 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 neznamená, že to hráči 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 ráda elementály v konfliktu s divustrůjci, kteří se snaží využít sílu gejzírů.

Nakonec použiju ještě tabulku náhodných lokací, kterou jsem vytvořil z různých nápadů z knih, filmů a her. Vychází mi: Řeka pokrytá písmem s umírajícími ještěřmi lidmi a zatopený hrob, u kterého hlídá vraždící šaman.

Pokud chceš při tvorbě také využít nějaké náhodné tabulky, najdeš jich na internetu spoustu a ani nemusíš vytvářet vlastní. Za sebe můžu vřele doporučit nahlédnout do hry Worlds Without Numbers, která je k dispozici zdarma ke stažení.

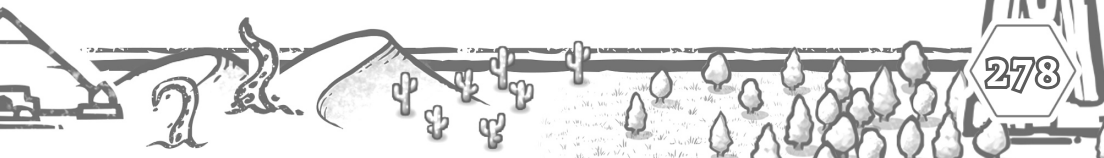
Každopádně teď přichází ta zábavná část. Pro každý základní kámen zkus najít odpověď na tři otázky:

- » 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, žár jeho skořápky rozehřívá zemi, takže z ní tryskají gejzíry a to cenné a divné jsou její úlomky. A celé to opečovávají podivné bytosti, které přistály spolu s vejcem. Ty žárlivě střeží vnitřní zónu a nachystaly v džungli mnoho překvapení. Bojí se divustrůjců a nesnáší zlatokopy.

Divustrůjci mají experiment, který by uvolnil nashromážděný tlak v kontrolovaném gejzíru na jednom místě, narušují stabilitu celého kráteru, ten se na některých místech už propadá. To rozruší 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 spojení s elementály.

A jeden z šamanů hlídá prastaré pohřebiště, které je pro jeho lidi z několika důvodů extrémně důležité.

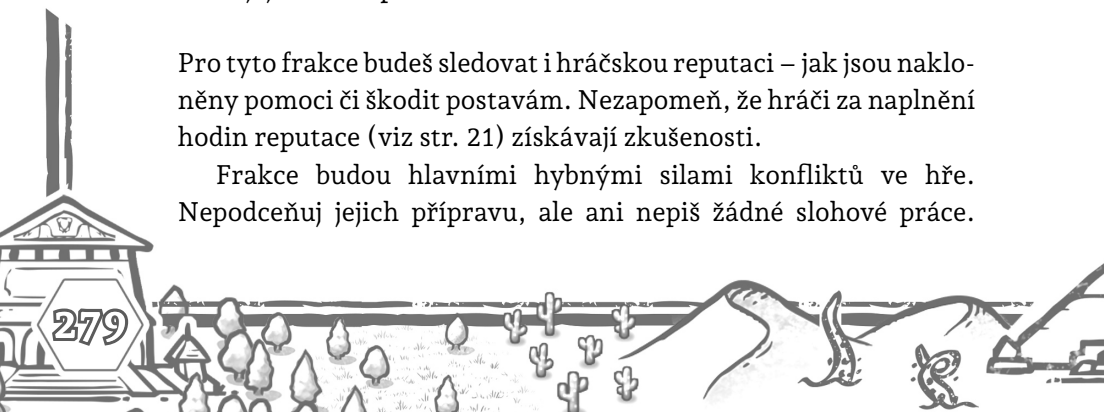
FRAKCE A TVÁŘE

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 v pár 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.

Pro tyto frakce budeš sledovat i hráčskou reputaci – jak jsou nakloněny pomoci či škodit postavám. Nezapomeň, že hráči za naplnění hodin reputace (viz str. 21) 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 aspoň tři, konflikt dvou je většinou nudně přímočarý. Zároveň pokud nechystáš opravdu velký hexcrawl (100+ hexů), tak víc jak pět frakcí vytvoří zmatený guláš.

Aby frakce nebyly jen anonymní masou, vytvářím pro ně tváře: nehráčské postavy, které ztělesňují ideologii, motivace a záměry organizace, kterou zastupují.

Nemusí jít nutně o vůdce, spíš o typického zastupitele, se kterým budou hráči jednat. Řád může nemusí zastupovat jeho představený, ale naivní bludný rytíř plný ideálů.

V některých frakcích může být rozkol. Pokud ho chceš lépe podchytit, připrav pro každou skupinu uvnitř frakce vlastní tvář.

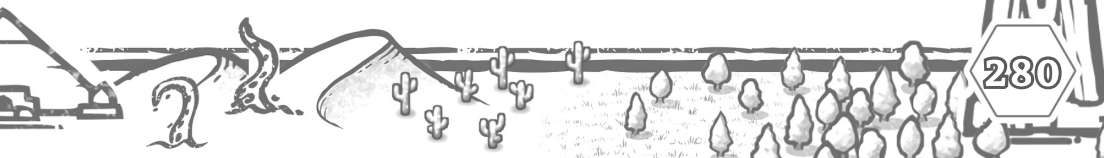
Frakce jsou více než jasně: Ještěří lid. Elementálové. Zlatokopové. Strážci vejce. Divustrůjci.

Strážci: *Než do toho tahat další rody, co kdyby strážci byli ještěří, kteří 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 také vytvořil křídla a propůjčil část své moci.

Strážci ale nejsou jednotní a je mezi nimi generační rozkol. Vytvořím si druhou tvář, která ho bude reprezentovat.

Jirikii je mladý akolyta, který věří, že sny uctívačů mohou formovat ohnivého boha ještě před jeho narozením. Spolu s dalšími akolyty tajně provádí rituály, které mají Nenarozeného naučit tradičním hodnotám ještěřího lidu.



Divustrújci: Snaží se prozkoumat a využít fenomény kráteru. Věří, že klíčem k jeho tajemství jsou gejzíry. Pohání je hlavně zvědavost. Motivací je zjistit odkud se vzal kov a jak vznikají gejzíry. Nechápu, proč na ně ještěráci 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 tím 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 probudili vejce, přišli zlatokopové, část ještěřů začala sloužit drakovi a zbytek je znovu v pasti mezi dvěma mlýnskými kameny. 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. Věří, že když se ještěři na dost dlouho ukryjí a počkají, tak zase všichni vetřelci odejdou.

Ne všichni ještěři ale dokážou nečinně přihlížet. Vaas je mladá zbrklá ještěřice, která se skupinou dalších mladochů napadá osamělé zlatokopy, krade zásoby a celkově se snaží všem v kráteru 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. Ještěrákům se vysmívají a bojí se jich zároveň. Divustrújci jsou pro ně podivíni.

Karhula je mladá goblínka, která si vzala do hlavy, že právě zbohatnutím na kovu z gejzíru si získá úctu svých soukmenovců. Své dny tráví vysedáváním na vysokých stromech a s pánevní kostí své matky vyhlíží do dálky. To málo, co vydělá, utrácí za pochybné věštby, které mají předpovědět příští velký gejzír. Teď je možná chudá, ale stačí jeden úspěch a vše se obrátí. Jen ještě chvíli vydržet a počkat...

Narwer je zwarg, který na celém tohle podniku zbohatl víc, než 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 ještě 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 obrovskou rychlostí zemí a pak se nechat gejzírem vyhodit vysoko do vzduchu. Snaží se vytvořit ty nejkrásnější lomy světla. Je si blízký s ještěří šamankou Fosií, která se nechala sthrnout Vaas a zapletla se do záškodnických bojů.

NEZODPOVĚZENÉ OTÁZKY

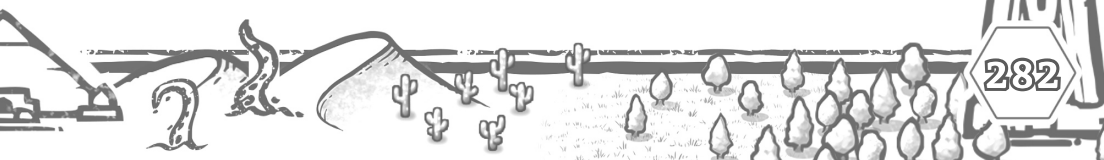
Hexcrawl už začíná nabírat jasné obrysy, než se ale pustíš do tvorby samotné hexové mapy, je tu ještě jeden mezikrok.

Vypiš si všechny věci, které nedávají smysl, nebo otázky, na které nemáš zatím odpověď. (V ideálním případě si je vypisuj už během předchozích kroků.)

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.

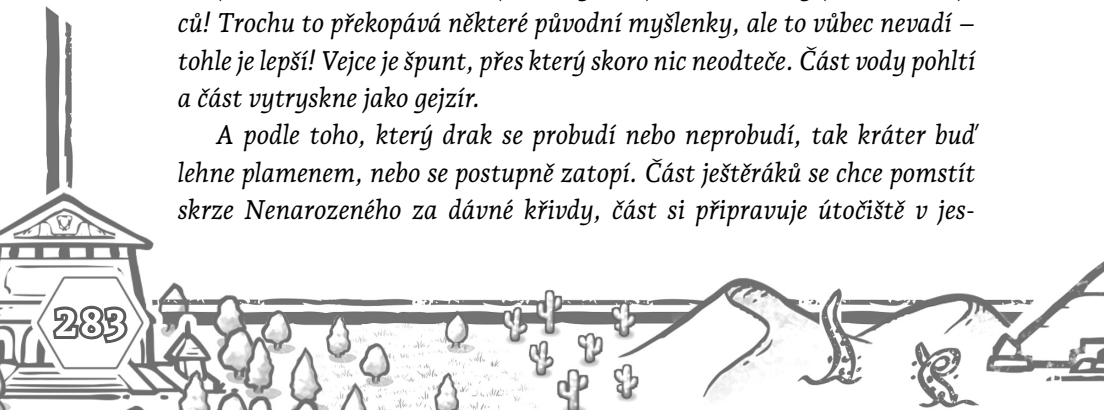
Znamená to, že jsou nějací kultisté i mezi zlatokopy? Určitě mezi nimi nějací budou, protože to dělá věci ještě zajímavější. Pravděpodobně jako nějaká dobročinná organizace.

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 nezabíjí 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 který 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 ještěřáků se chce pomstít skrze Nenarozeného za dávné křivdy, část si připravuje útočiště v jes-



kyních 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 symbionta, který v dospělosti 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 skořápký 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. Díky skořápkce, která tahá energii ze širokého okolí, kolem hodně rychle vyrostla džungle. Pak se sem přesunuli ještěřáci a část z nich začala uctívat vejce. Uctívači sem nalákali další druhy, aby skořápký mohly pohlcovat víc energie a drak se vyklubal. Magie navíc vybudila duchy vody a nechtěně začala vytvářet druhé vejce.

Alternativní přístup je nechat otázky nezodpovězené a objevovat odpovědi až hrou. Vyžaduje to hodně improvizace, výhodou ale je, že příběh bude překvapovat i tebe.

Práce je to ve výsledku zhruba stejně – jen místo před hrou budeš splétat nitky mezi jednotlivými sezeními, takže bude příprava víc rozložená.

Při tomto postupu je také dobré nechat si na mapě nějaká bílá místa. Nejspíš zjistíš, že potřebuješ nějakou lokaci navíc, naštěstí co dobrodruzi zatím neprozkoumali, tak v podstatě neexistuje a můžeš to upravovat dle libosti.



KONEČNĚ HEXY

Konečně se dostáváme k jádru hexcrawlu. V tomto kroku si postupně vytvoříš samotné hexy, respektive unikátní lokace, které budou na jednotlivých hexech rozmístěné.

Začni tím, že si vypíšeš místa, která vyplývají z předchozích kroků, tedy sídla frakcí apod.

Když si projdu dosavadní poznámky, tak je jasné, že potřebuju následující:

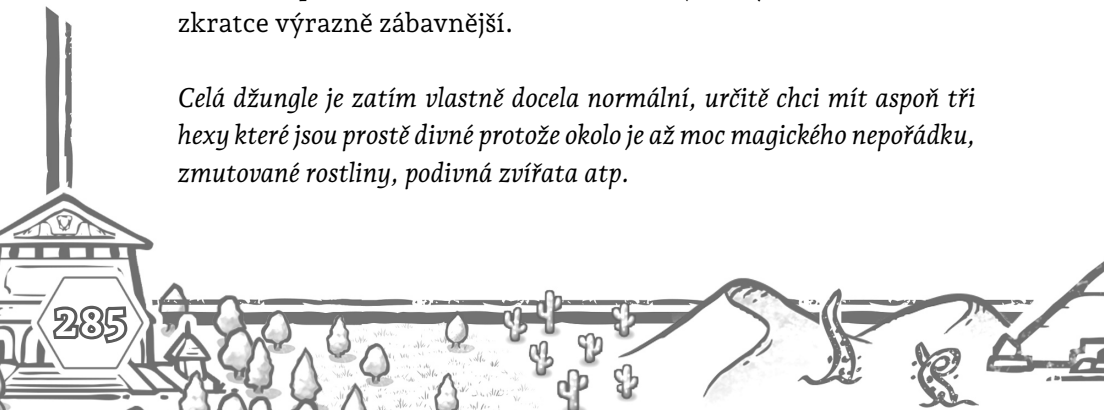
- » *Veje draka*
- » *Osadu Běžců*
- » *Tábor divustrůjců*
- » *Opuštěnou osadu ještěráků*
- » *Úkryt ještěráků*
- » *Místo důležité pro vodní duchy.*
- » *Vodní veje*
- » *Komplet mrtvých hex s obřím kusem skořápky uprostřed.*

To je rovnou osm lokací ze zhruba patnácti plánovaných .

Čím ale naplnit zbývající unikátní hexy? Zamysli se, zda je nějaký prvek, který bys chtěl víc zdůraznit. Chceš dát nějakému konfliktu větší prostor? Je nějaká zápletka, která by si zasloužila prokreslit? Potřebuješ na hráče lépe přenést atmosféru celého světa? Vymysli lokace, které se o to postarají.

Připomínám pravidlo, že na každém hexu se 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: třicet pět - 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.

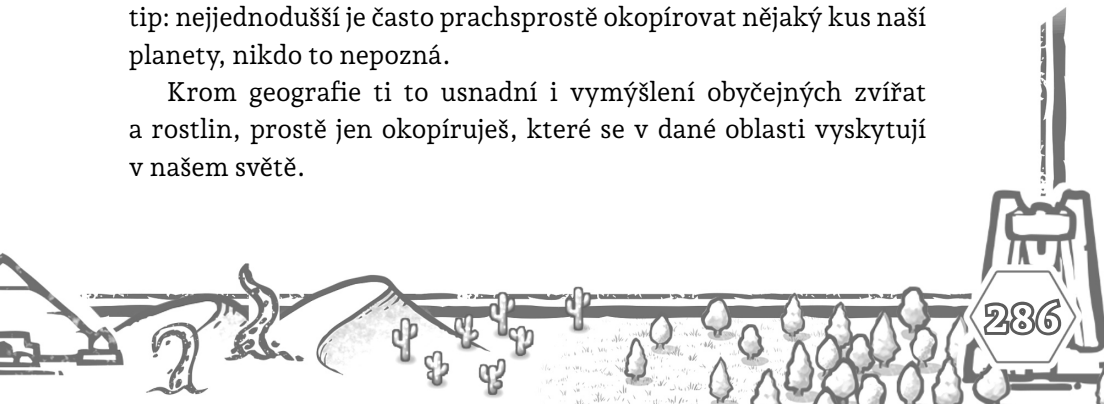
S geografii to mám jednoduché, hory budou po okrajích jako hranice kráteru. Z logiky předchozí přípravy potřebuju řeku u městečka Běžců a opuštěné osady ještěráků.

Dál dvě vodní plochy pro vodní vejce a druhé místo důležité pro vodní duchy. Plus pár řek umístím náhodně. Všechny potečou od stěn ke středu.

Nový úkryt ještěráků chce nějaké jeskyně. Ve středu kráteru bude džungle, po okrajích řidší porost. Hotovo.

Pokud nevíš, odkud s geografii začít, tak mám pro tebe jeden profi tip: nejjednodušší je často prachspolečně okopírovat nějaký kus naší planety, nikdo to nepozná.

Krom geografie ti to usnadní i vymýšlení obyčejných zvířat a rostlin, prostě jen okopíruješ, které se v dané oblasti vyskytují v našem světě.



REGIONY

Pokud zjistíš, že tvůj hexcrawl obsahuje několik výrazně odlišných oblastí, rozděl celou mapu na několik tematických regionů.

Tohle oddělení ti umožní lépe popsat atmosféru jednotlivých míst, lépe předat ji hráčům a zdůraznit odlišnosti. Získáš lepší představu, jak který hex vypadá a co je pro něj charakteristické.

Pro každý region si později připravíš i vlastní tabulku setkání a granáty, což ještě víc podtrhne jejich odlišnost.

Už od začátku jsem věděl, že centrální oblast džungle bude jiná, nebezpečnější. Protože je kolem ohnivého vejce, tak jí dám prvky záru a ohně... což znamená, že budu muset přesunout ohnivě opice ze severu víc do středu. Nedává smysl, aby byly v jiném regionu. Je dobře, že jsem se udržel, a nedělal rovnou detailní mapu. To mám jeden region.

Koukám na zbytek mapy a vidím, že na jihu je tábor Běžců, osada ještěráků, dryáda – to vypadá vlastně docela klidně a bezpečně. Oproti tomu na severu se formuje divoké a nestabilní vodní vejce, do všeho vrtají divustrůjci, divoká magie...

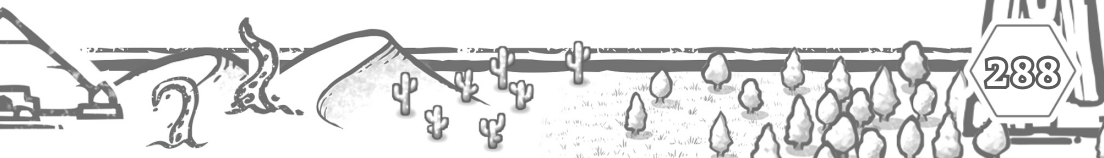
Tyhle ty dvě části nemůžou být v jednom regionu, nevdí, rozdělím je na klidnější jižní a vodou ovládaný severní. To mám celkem tři regiony. Tak akorát.

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:

- » Proč se severní oblast nestabilních energií nerozrůstá? Co jí drží na uzdě?
- » Proč se většina elementálů drží na jihu místo u vejce?

Hledání odpovědí si ale nechám až na hru. Chci být taky překvapený.



POPIS HEXŮ

Pokud tvoříš hexcrawl jen pro sebe a neplánuješ ho publikovat, vystačíš si při sepisování hexů s pár poznámkami v bodech:

- » Hrubý popis lokace.
- » Atmosféra lokace, jak lokace působí na postavy.
- » Typické scény, které mohou postavy při průchodu lokací vidět nebo zažít.
- » Nehráčské postavy, které se zde nachází.
- » Úkoly, které zde postavy mohou dostat.
- » Zvěsti a informace, které se postavy mohou dolehnout.

Často ani nebude třeba vypisovat tyhle body všechny.

Protože celý tento ukázkový hexcrawl najdeš jako příloženou úvodní minikampaň, vypíšu sem jen pár hexů ve formátu, v jakém bych psal poznámky pro sebe.

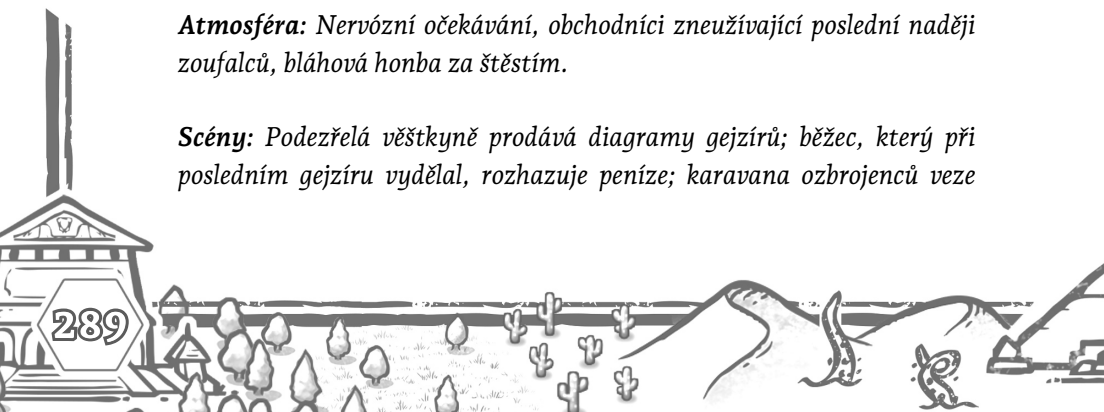
Tábor Běžců

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 druha, který nedávno přišel 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. Budou šířit drobký informací o možných nalezištích a vyrábět ochranné amulety (nefunkční), aby se Běžci nebáli na sever.

Další ještěřák bude věstec Farhizi, který prodává věštby, ve skutečnosti přesně sestavené diagramy s pravděpodobným výskytem gejzíru.

V osadě budou i „tváře frakcí“ Narwhel a Karhula.

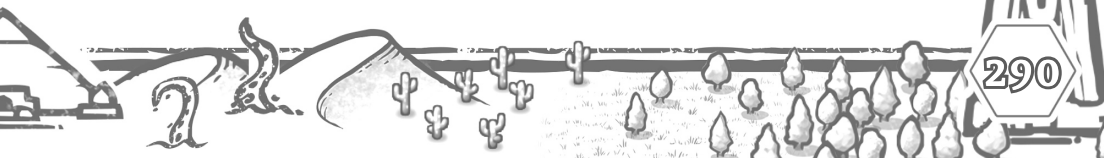
Úkoly: Narwhelovi je podezřelé, že Farhizihovo věštby tak často vycházejí. Chce ho prověřit a zjistit, jak je získává.

Kněžka Koisei vyhláší, že ji bohyně ve snu zjevila obrovský kámen, jehož moc může ochránit mnohé. Je to ale až u východního okraje a všichni se bojí to místo prověřit (hex s mrtvou půdou a velkým úlomkem). Koisei ve skutečnosti chce aby se informace o úlomku rozšířila a někdo ho vytěžil.

Karavana pro divustrůjce najímá nosiče pro dopravu materiálu (terén je příliš náročný pro vozy).

Nakonec si nachystám zvěsti:

- » 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 ještěřáků, čím blíže jsi středu, tím jsou agresivnější.
- » Bacha na opice házející oheň.
- » Jilmáč tvrdí, že ho na východě navštívila žena, co vylezla ze stromu.
- » Ještěřáci ovládají vodu, často se tě pokusí utopit.



Opuštěná osada ještěráků

Popis: Jednoduché domy ze dřeva, vymazané hlinou, 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 Ahwaaz, starý ještěří šaman. Cítí proudění energie směřující k ohnivému vejci a provádí rituál (malby na dně potůčků), který pomáhá přesměrovat energii směrem k vodnímu.

Úkoly: Šaman vidí riziko v divustrýjcích, uvítá jakoukoliv jejich sabotáž, například: Přerušování dodávky zásob, propašování jeho totemu do jejich stroje nebo nasměrování divustrýjců hlouběji do džungle.

Ahwaaz také shání úlomky skořápky – dokáže s nimi posílit svůj rituál.

KONFLIKT A ROZUZLENÍ

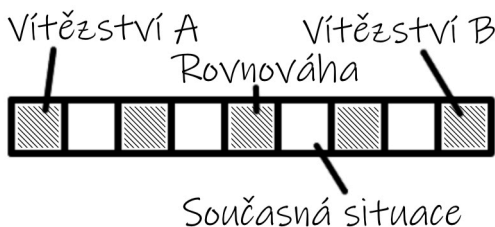
I hexcrawl je dobrodružství a každé dobrodružství, včetně těch sandboxových, by mělo mít nějaký uspokojivý konflikt a rozuzlení. Rozhodně nedoporučuju vymýšlet detailní scénáře a komplexní rozvětvené stromy hráčských rozhodnutí a jejich následků.

Takový způsob přípravy je dost kontraproduktivní, ve výsledku tě jen omezí a nestojí za to obrovské množství vynaložené námahy. Místo toho se rozmysli, za jakých podmínek se vyřeší problém dané lokace nebo 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. Jakmile ukazatel dosáhne krajní hodnoty, spust' závěrečnou scénu – třeba prolovení 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. Jejich políčka budou plnit náhodné události a neúspěchy postav. Ve chvíli, kdy se hodiny naplní, pohroma započne.

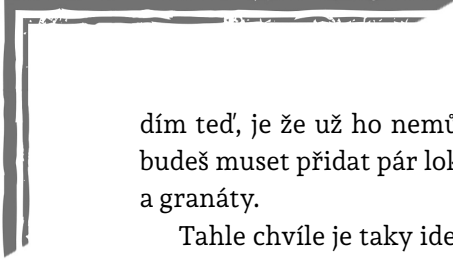
Časový limit můžeš nastavit jednoduchým označením konkrétního dne v kalendáři, do kdy postavy musí zvrátit současný vývoj a případně tuto „deadline“ na základě jejich akcí posouvat.

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 nemusíš čekat až na hotové popisy hexů, klidně je vytvoř už během vymýšlení frakcí. Důvod, proč ho uvá-





dím teď, je že 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 stanoveného na začátku nebo tě to nepřestane bavit. Opět to nelámej přes koleno, vždy můžeš doplnit hexy za běhu.

TABULKY NÁHODNÝCH SETKÁNÍ

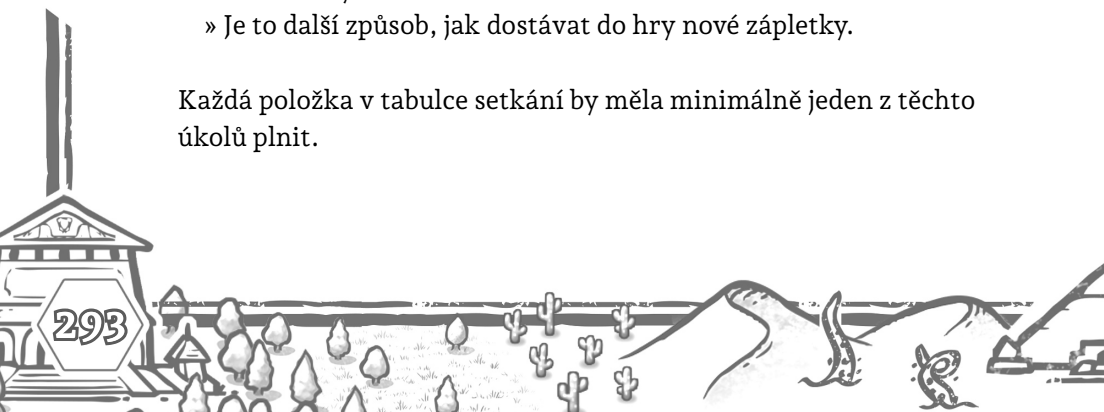
Tahy **TÁBOŘÍME**, **PROZKOU MÁVÁME NEZNÁMOU KRAJINU** a některé další říkají, že se má hodit na tabulku náhodných setkání. Díky tomuto hodu vznikají situace zajímavé a nečekané nejen pro hráče, ale i pro vypravěče.

Hra je díky elementu chaosu trochu nevyzpytatelnější, podle mě i zábavnější a překvapivě i uvěřitelnější.

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, monstrum a požár. Pokud ho, stejně jako já, zatím nemáš, tak si budeš muset vystačit s určením procentuální šance, že se postavy a daná věc octnou v jednu chvíli na stejném místě. Je to výrazně jednodušší a výsledky efekt je v podstatě stejný.
- » Pomáhají organicky dávkovat informace o světě, ve kterém se hráči pohybují. Vypravěč díky tomu nemusí tolik pamatovat na představování jednotlivých podivných tvorů, rostlin nebo obyvatelů.
- » Je to další způsob, jak dostávat do hry nové zápletky.

Každá položka v tabulce setkání by měla minimálně jeden z těchto úkolů plnit.



Osvědčily se mi tabulky procentové, můžu si v nich nejvíc 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.

Velká část modulů tohle rozděluje do dvou kroků: Nejprve tě nechá si hodit, zda postavy něco setkaly a pak znova na to, co setkaly. Já to ale rád spojuju do jednoho, ušetří mi to házení,

Začínám tvořit tabulku setkání pro jižní region. 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%.

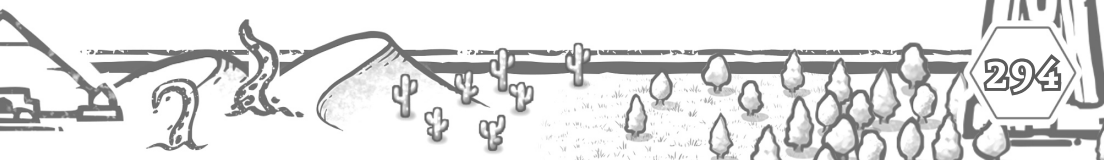
První řádek tabulky náhodných setkání je:

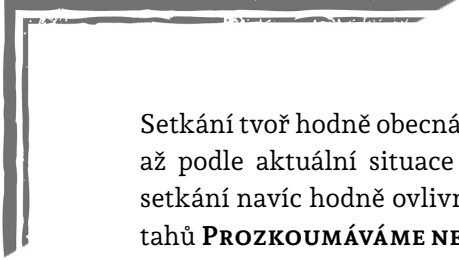
01–60 Žádné náhodné setkání.

Teď si vypiš, kdo všechno se v dané oblasti pohybuje a přiřď jim procentuální šanci. Neřeš běžná zvířata a věci, které nebudou vytvářet zajímavé situace. Nesnaž se sepsat realistickou tabulku, to není naším 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 vyhraď zhruba půlku zbývajících rozsahu, tedy cca 20%.





Setkání tvoř hodně obecná. Kontext, tedy kdo, co, jak a proč doplň až podle aktuální situace ve chvíli, kdy setkání padne. Podobu setkání navíc hodně ovlivní fikční pozice, která vzejde z výsledku tahu **PROZKOU MÁVÁME NEZNÁMOU KRAJINU** nebo **TÁBOŘÍME**.

Pokud padne dobrá, 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 upozorovány.

Naopak špatná fikční pozice znamená nepříznivé podmínky, klidně past nebo přepadení.

Samozřejmě že i dobrá fikční pozice se vždy může zvrtnout v krveprolití, u té špatné je k němu ale mnohem víc nakročeno.

Vím, že v jižní oblasti se pohybují ještěráci, Běžci a vodní elementálové. Malá šance je i na nějakého divustrůjce. 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*

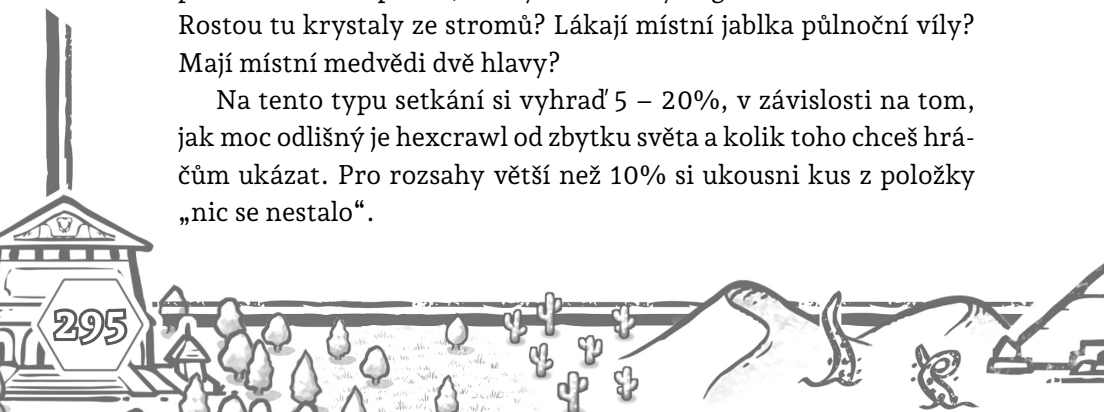
77–78 *Vodní elementálové*

79–80 *Divustrůjce*

Vyplnil jsem tím přesně 20%, zcela ideální.

Teď si sepiš 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?

Na tento typy setkání si vyhrad' 5 – 20%, v závislosti na tom, jak moc odlišný je hexcrawl od zbytku světa a kolik toho chceš hráčům ukázat. Pro rozsahy větší než 10% si ukousni kus z položky „nic se nestalo“.



Jižní region není zas tak odlišný od běžného světa, pro tyto setkání mi stačí běžný rozsah 10%. Potřebuju hlavně aby čas od času vytryskl nějaký gejzír nedaleko postav.

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 zbavená života.

Zbývá vložit setkání, která poslouží jako háčky na dobrodružství. Vytvoř si dvě až tři a dej 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. K tomu ještě vymyslím háček na zápletku, co prokreslí lokaci.

90–92 Divustrůjce Karneol odhalil podivné proudění energie pohlcené skořápkou a teď provádí měření ve snaze zjistit o tom více, je ale pronásledován elementály.

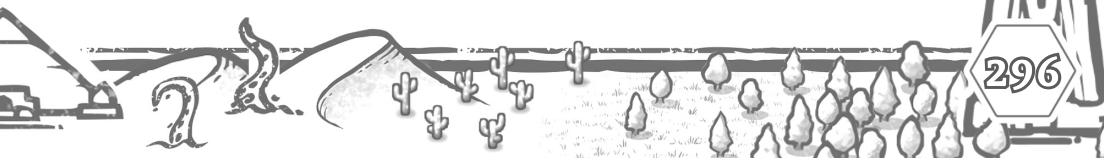
93–95 Vítř na toto místo zavál semenáček z dryádina stromu. Ta zde díky tomu může omezeně manipulovat s okolím, mluvit skrze rostliny a podobně. Určitě uvítá pomoc se skořápkou, která ji zabíjí,

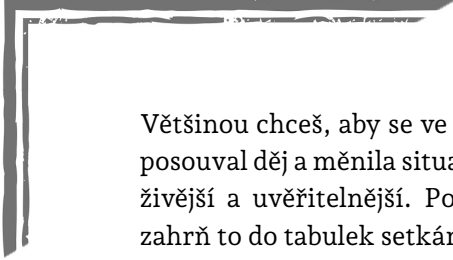
96–98 Žena jednoho z tragicky zesnulých běžců nese jeho popel do džungle – bylo to jeho poslední přání. Kolem krku má amulet, symbol požehnaných ještěráků. Je to památka na manžela a netuší, co znamená.

Může se ti stát, že nezaplňuje celou tabulku a zbudou ti volná procenta. Buď posuň pravděpodobnosti, aby byla tabulka plná, nebo přidej 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).





Většinou chceš, aby se ve světě děly nějaké věci na pozadí. Aby se posouval děj a měnila situace i bez zásahu postav. Svět je díky tomu živější a uvěřitelnější. Pokud chceš omezit házení a účetnictví, zahrň to do tabulek 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 (ohněň 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 Ohněň získává navrch

54–57 Voda získává navrch

58–60 Pokrok divustrůjců

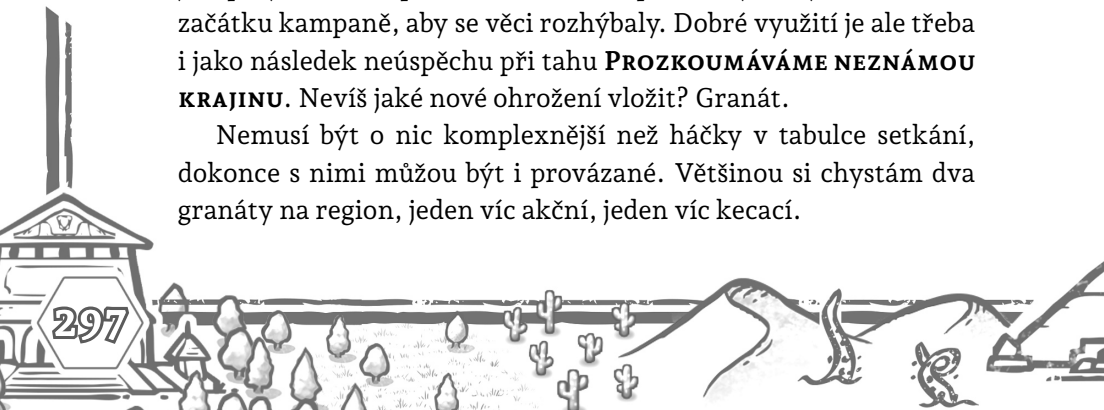
Tyto posuny stupnice se sice nedějí přímo postavám, přesto je vhodné je zapojit do děje a signalizovat. Družina může třeba víc potkávat zraněné, nacházet vypálené vesnice, pozorovat nemocná zvířata, záleží na tvém konkrétním konfliktu.

GRANÁTY

Granát je zápletka nebo situace, kterou má vypravěč v záloze pro případy, že se hráči nudí. Družina dlouho nenarazila na žádnou zajímavou lokaci? Hoď po nich granát. Uzavřela všechny úkoly a neví co dál? Granát. Mají rozhodovací paralýzu? Granát.

Granáty většinou použiješ maximálně dvakrát za kampaň, ale je lepší je mít a nepotřebovat než naopak. Nejčastěji ho hodíš na začátku kampaně, aby se věci rozhýbaly. Dobré využití je ale třeba i jako následek neúspěchu při tahu **PROZKOU MÁVÁME NEZNÁMOU KRAJINU**. Nevíš jaké nové ohrožení vložit? Granát.

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 ještěřáci a Běžci hmm... dobrá hratelná scéna je ještěřák chycený v pasti kolem opuštěného běžcekého 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?

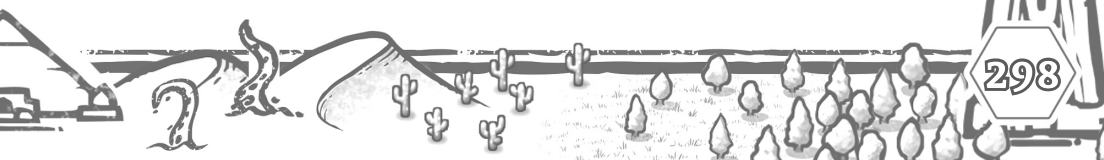
Nikdy na své písčoviště nevypouštěj postavy jen tak, ať si najdou zábavu samy. Procházení krajinou jen pro procházení samotné a hledání zápletek je v lepším případě plýtvání časem, extrémně frustrující v případě horším.

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. Zároveň se ho snaž provázat s historií postav, aby pro ně bylo důležité ho splnit.

Možností, proč se vydat do kráteru je mnoho. Nastíním několik možností a nechám hráče během sezení nula (viz. Jak hrát hexcrawl) 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).
- » Oblasti kolem kráteru trpí suchem, pokud se rychle nic nezmění, budou brzy neobyvatelné.



JAK HRÁT (NEJEN) HEXCRAWL

Hexcrawl máš nachystaný, vše potřebné pro hru připravené, stačí jen 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 jaká očekávání, jaká témata ve hře chtějí mít a co naopak zažít nechťejí.

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?

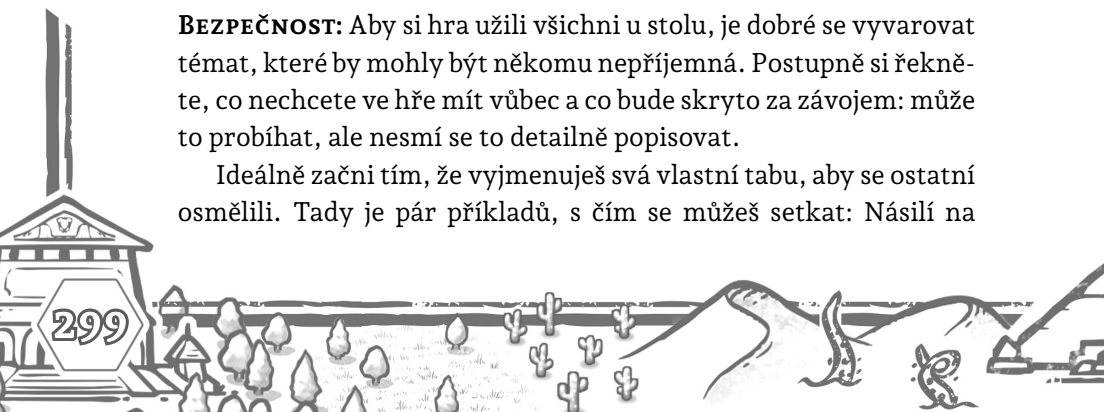
Popovídejte si o tom, co chcete vlastně hrát. Jaké konflikty dávají smysl pro vaši hru? Jaký druh protagonistů a jaký typ následků?

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).

BEZPEČNOST: Aby si hra užili všichni u stolu, je dobré se vyvarovat témat, které by mohly být někomu nepříjemná. Postupně si řekněte, co nechcete ve hře mít vůbec a co bude skryto za závojem: může to probíhat, ale nesmí se to detailně popisovat.

Ideálně začni tím, že vyjmenuješ svá vlastní tabu, aby se ostatní osmělili. Tady je pár příkladů, s čím se můžeš setkat: Násilí na



dětech, pavouci, mučení, hladovění, explicitní scény, zvracení, homofobie, rasismus.

Každý je jiný, každý má jinou minulost, hráči by nikdy neměli být nuceni o svých tabu diskutovat nebo je vysvětlovat.

TVORBA POSTAV: Společně se pobavte, kdo chce hrát jakou postavu. Domluvte se, 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

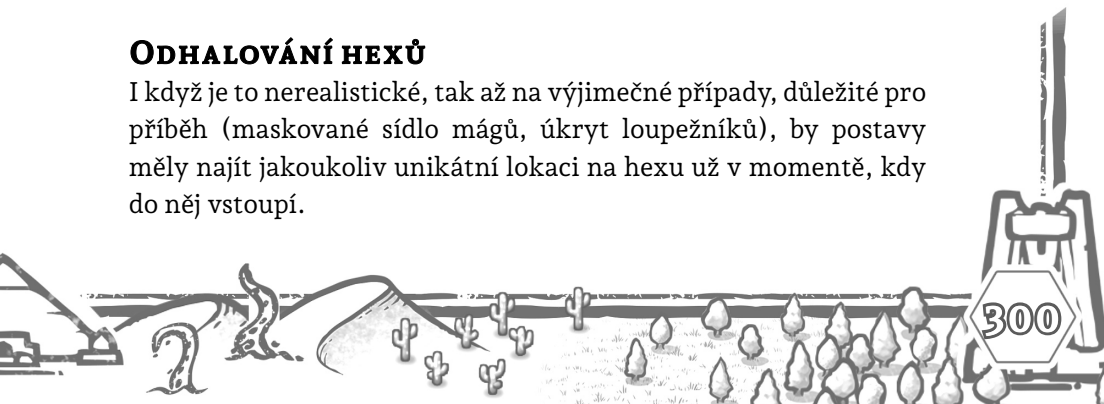
Pokud chceš a baví tě to, můžeš si pro hru nachystat detailní mapu, kterou budeš hráčům postupně odhalovat. Můžeš si také nachystat nestvůry, jejich popisy a schopnosti. Tabulky náhodných pokladů. Nic z toho ale není ve skutečnosti třeba.

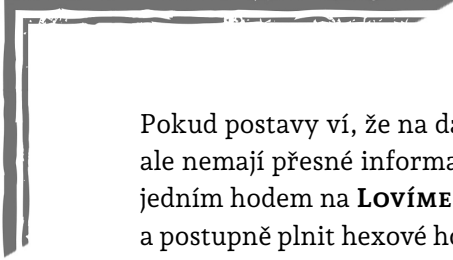
Hodně ale pomáhá, když vytvoříš jednoduchou mapu pro hráče. Nemusí být nijak detailní a je výhodou, když na ní nebude všechno – to by se z objevování stala jen turistika. Bohatě postačí, když budou postavy zhruba tušit, kde jsou hory, kde řeka, kde lesy.

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), by postavy 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 **LOVÍME A PÁTRÁME**, nebo je nechat hledat stopy a postupně plnit hexové hodiny.

Hexy, které postavy dosud nenavštívily, 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

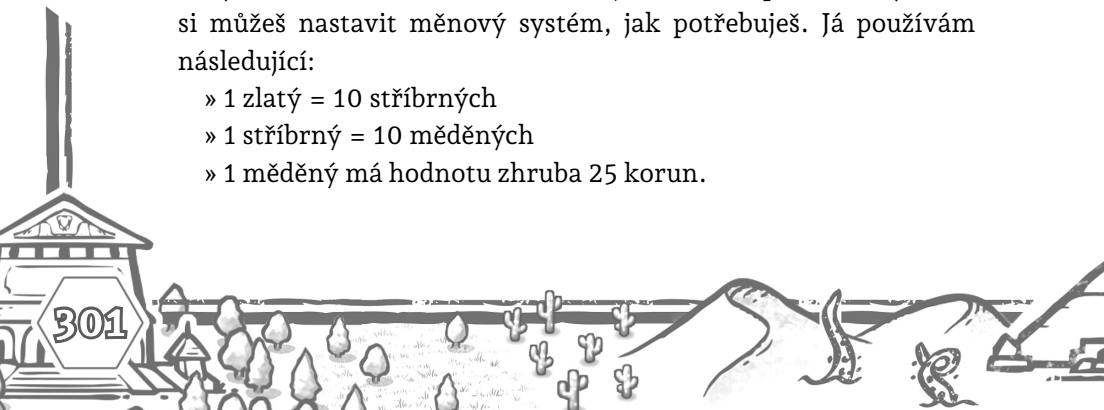
Hody na setkání vždy zasazuj do kontextu. To znamená, že pokud ti padne setkání na hexu s unikátní lokací, spoj obojí do jedné scény. Padli ti skřeti na hexu s chýší poustevníka? Třeba jej zrovna přepadli nebo se stavili na čaj, možná uctívají poustevníka jako svého šamana.

Nenapadá 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 pro tebe bude v tu chvíli snazší zapojit. Tabulky ti mají pomáhat, ne z tebe dělat jejich otroka.

CENY VĚCÍ A SLUŽEB

Ve Sviticích mají sice skoro všechny postavy 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 = 10 stříbrných
- » 1 stříbrný = 10 měděných
- » 1 měděný má hodnotu zhruba 25 korun.



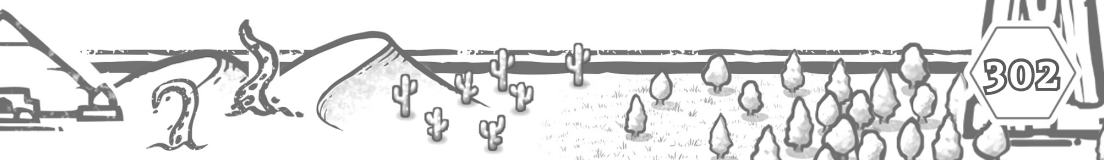
Přepočítání na koruny mi pomáhá kdykoliv určit cenu jakéhokoliv předmětu, který hráči chtějí koupit. Jednoduše odhadnu cenu moderního ekvivalentu a vydělím 25. Samozřejmě to není ideální, spousta věcí má cenu posunutou kvůli dostupnosti a technologiím. Osvědčilo se mi to ale pro rychlý odhad cen za běhu.

U nákupu 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	12 stříbrných
Obouruční zbraň	20 stříbrných
Lehká zbroj	25 stříbrných
Střední zbroj	70 stříbrných
Těžká zbroj	400 stříbrných
Oprava hexu zbroje	3 stříbrné
Zásoby	5 měděných
Pivo	1 měděný
Večeře	4 měděné
Noc v obyčejném hostinci	2 stříbrné
Návštěva lázní	15 měděných
Bylinkářovy bylinky	5 stříbrných
Divustrůjcovy součástky	10 stříbrných
Alchymistické suroviny	25 stříbrných
Magické léčení hexu vitality	9 stříbrných
Obvyklý úplatek strážnému	5 stříbrných
Obyčejný pes	2 stříbrné
Jezdecký kůň	100 stříbrných
Běžné oblečení	2 stříbrné
Honosné oblečení	25 stříbrných
Loutna	15 stříbrných
Kvalitní rakev	20 stříbrných



ŽÁDOSTI O POMOC

Některé schopnosti (například šamanův Přítel živlů nebo diplomatovo Renomé) říkají, že postavě začnou přicházet občasné žádosti o pomoc.

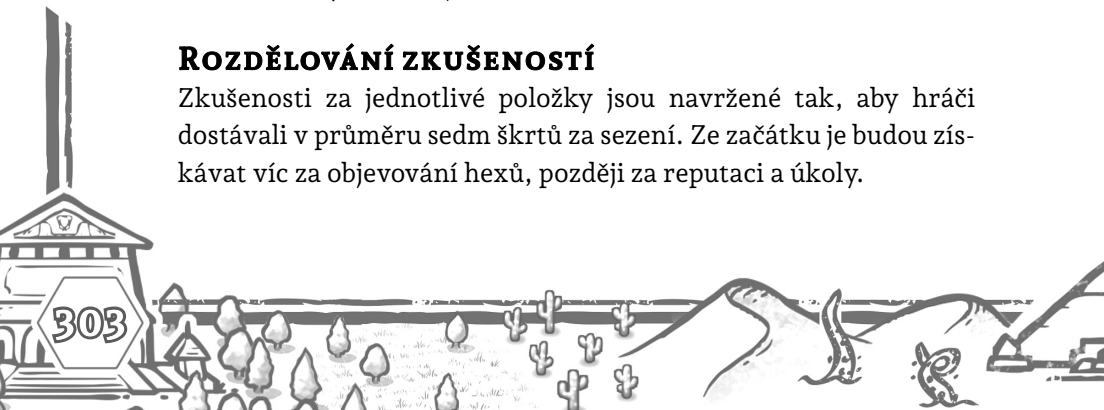
Jak ale tyto žádosti plynule zahrnout do hry, aby byly schopnosti užitečné a nezapomínalo se na ně? Možností je několik:

- » Začleň je do tabulky náhodných setkání a dej jim šanci zhruba 5 – 10 % na spuštění.
- » Vždy, když ve světě dojde k velké změně, získáš příležitost k vložení žádosti do hry. Vydala se na pochod armáda? Pohraniční baron může chtít vyjednat co nejvýhodnější podmínky pro kapitulaci. Duch země šílí z bitvy, která proběhla v jeho území a ostatní duchové jej chtějí zachránit.
- » Pokud máš v tabulce setkání události, které se dějí mimo záběr postav (například posílení vodního vejce v ukázkovém hexcrawlů – strana 297), zamysli se, zda by zároveň nemohly generovat žádosti o pomoc. Navíc tím vneses informaci o této události do hry,
- » Udělej si hexové hodiny. Začerni jedno políčko za každé zlepšení reputace, za každý splněný úkol a na konci sezení. Ve chvíli, kdy se hodiny zaplní, vnes do hry nový úkol.
- » Nachystej si tyhle úkoly jako granáty a použij je pokaždé, když hra stagnuje.

Také můžeš vše tyto přístupy libovolně kombinovat, nebo vnášet tento typ úkolů od oka podle odhadu. Důležité je najít si metodu, která bude vyhovovat jak tobě, tak hráčům.

ROZDĚLOVÁNÍ ZKUŠENOSTÍ

Zkušenosti za jednotlivé položky jsou navrženy tak, aby hráči dostávali v průměru sedm škrtů 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 pro 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 zkušenosti za splněné úkoly a reputaci i hráčům, kteří z nějakého důvodu nemohli na sezení, družina poroste společně a nikdo nebude zaostávat.

ZAČLENĚNÍ FIKCE DO MECHANIK

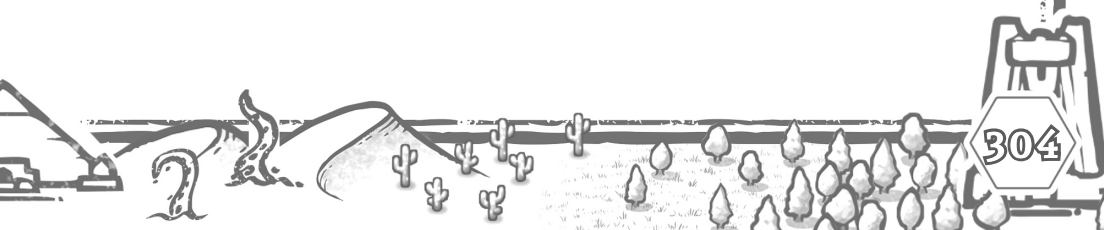
Občas hráči dostanou skvělý nápad nebo provedou něco tak zajímavého, že to budeš chtít mechanicky odměnit. V tom případě máš dvě možnosti:

- » Zvyš **situaci** o dva až pět, aniž by si kdokoliv musel na cokoliv házet.
- » Zvětši mechanický dopad tahu, například zranění nebo přidej zvýšení reputace.

Nedělej to ale příliš často a vždy jasně komunikuj, proč ses rozhodl tuto odměnu dát. Hráči by z ní měli mít radost, neměli by ji ale pokládat za samozřejmost.

Nezapomeň, že nemusíš hráče odměňovat jen mechanicky, ale i fikčně. Postava může svou činnost udělat obzvláště „cool“ způsobem a zapůsobit na přihlížející. Může získat nové přátele, stopy nebo přístup do míst, kam by se jinak nedostala.

Mnohdy tím uděláš hráčům větší radost než mechanickou odměnou. Bonus plus tři k **situaci** je fajn. Pozvání od šlechtice, na kterého postava udělala silný dojem je super, a navíc zajímavě posune příběh.



BRÁNÍM TI

Svitky úmyslně nepodporují konflikt mezi postavami. Jsou hrou o skupině postav, které i přes mnohé problémy a rozdílnosti nakonec táhnou za jeden provaz.

To neznamená, že postavy nemůžou mít rozepře, rozdílné pohledy na svět a své vlastní pohnutky. I mechanicky jsou ale všechny úkoly celé družiny a všichni za ně získají stejný díl zkušeností a fikce by tomu měla odpovídat.

Drtivou většinu konfliktů je tedy nejlepší odehrát čistě roleplayingově, bez hodů a bez mechanik. Obecné tahy ani nepočítají s tím, že by byly použité proti postavě a podle toho jsou i napsané.

Pokud by ale přes veškerou snahu došlo k situaci, že je třeba sáhnout po kostkách, můžeš to vyřešit následovně: Jedna z postav bude obránce a druhá útočník. Nech si popsat, jak se útočník snaží dosáhnout svého cíle a jak se mu v tom obránce snaží zabránit.

Nakonec nech obránce hodit si **+vlastnost**, která nejlépe odpovídá způsobu, jakým se brání.

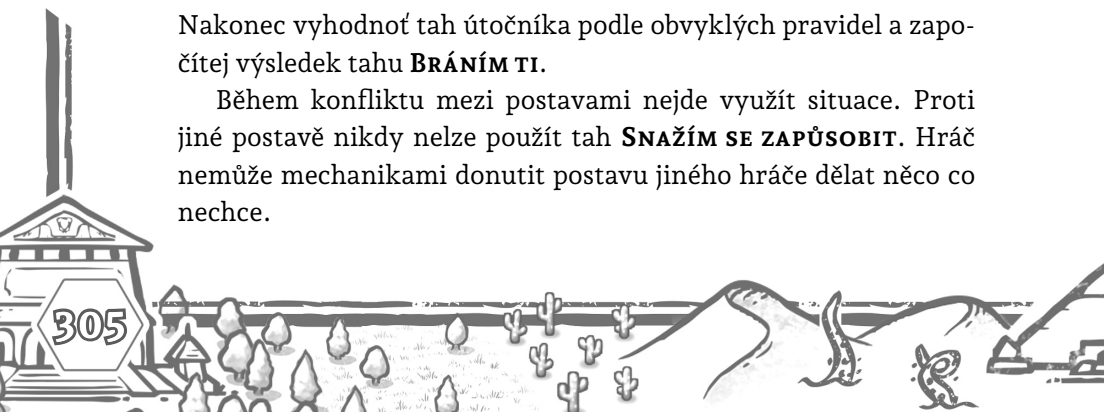
KOMPLETNÍ ÚSPĚCH: Útočník získává postih -3 na tah, kterému bráníš.

ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH: Útočník získává postih -1 na tah, kterému bráníš.

NEÚSPĚCH: Útočník má bonus $+1$ na tah, kterému bráníš.

Nakonec vyhodnoť tah útočníka podle obvyklých pravidel a započítej výsledek tahu **BRÁNÍM TI**.

Během konfliktu mezi postavami nejde využít situace. Proti jiné postavě nikdy nelze použít tah **SNAŽÍM SE ZAPŮSOBIT**. Hráč nemůže mechanikami donutit postavu jiného hráče dělat něco co nechce.



Pokud by došlo na souboj mezi postavami, využij tah **POTYČKA**. Svitky nejsou o konfliktu mezi hráči a pokud už na něj dojde, nenaťahuj ho a nedávej na něj fokus. Zvaž, jestli se pak o celé situaci nepobavit raději i mimoherně. Možná bude současný stav všem vyhovovat, můžeš ale zjistit, že hráči mají různá očekávání od hry nebo je zde jiný problém.

HÁZENÍ NA SCHOPNOSTI BEZ TAHŮ

Spousta schopností, které postavy umí, není podmíněna nějakým hodem. To ale nutně neznamená, že se na ně nesmí házet a že se musí vždy automaticky povést.

Znamená to, že za běžných okolností, není použití dané schopnosti nebezpečné nebo náročné. Pokud je ale postavy provádí v nějaké rizikové situaci, stále může jít o tah.

***Příklad:** Michala hraje Undarijku se schopností Pouto krve. Když olízne něčí pot nebo krev, okamžitě pozná, v jakém je daná osoba emocionálním rozpoložením. Běžné má tato schopnost automatický úspěch.*

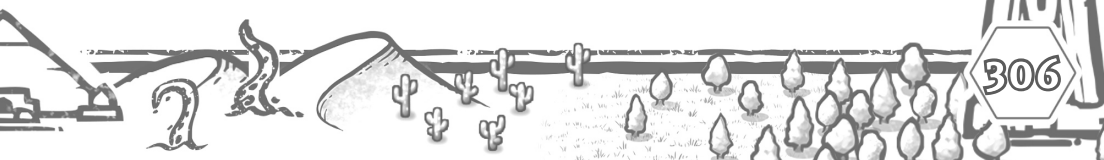
Pokud by se ale Michala snažila nenápadně ochutnat pot hostinské, aniž by si toho všimla, už by Čelila nebezpečí pomocí lstivosti.

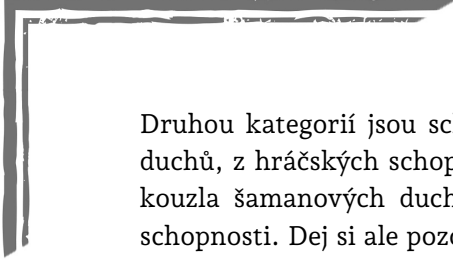
Nebo pokud by se snažila poznat rozpoložení vojáka, posedlého démonem, mohl by to být tah Čelím nebezpečí pomoci srdnatosti.

KOUZLA A KOUZLŮM PODOBNÉ SCHOPNOSTI

Některé hráčské schopnosti mají ve svém popisu, že ovlivňují kouzla nebo kouzlům podobné schopnosti. Ne vždy ale musí být jasné, co se tím myslí. Vždy to bude hlavně na dohodě u vašeho stolu, ale zamýšlené rozdělení je následující:

Kouzla jsou schopnosti využívající externí energii živlů, materiálů, světla a temnoty. Z hráčských schopností mezi ně spadají schopnosti dřevotvárného, efekty run u divustrůjce, kouzla elementalisty, divomága a iluzionisty.





Druhou kategorií jsou schopnosti propůjčené bytostmi ze světa duchů, z hráčských schopností mezi ně patří světcovy zázraky a kouzla šamanových duchů. Počítají se mezi kouzlům podobné schopnosti. Dej si ale pozor, narušení zázraku může některá božstva naštvat. Tyto komplikace se ale řeší čistě fikčně a ne mechanicky.

Proti tomu stojí vrozené schopnosti a umění využívající sílu duše. Z hráčských schopností mezi ně patří berserkova zuřivost, měňavcovy přeměny nebo vyvolávačovo rozdělení duše. Tyto dovednosti se mezi kouzla nepočítají.

U tahů monster a nehráčských postav je to vždy na zvážení a často i na specifikách vašeho světa. Někde budou draci míchat v tlamě chemikálie a jejich dech bude nemagický. Jinde budou kouzelníci, využívající elementální síly ohně.

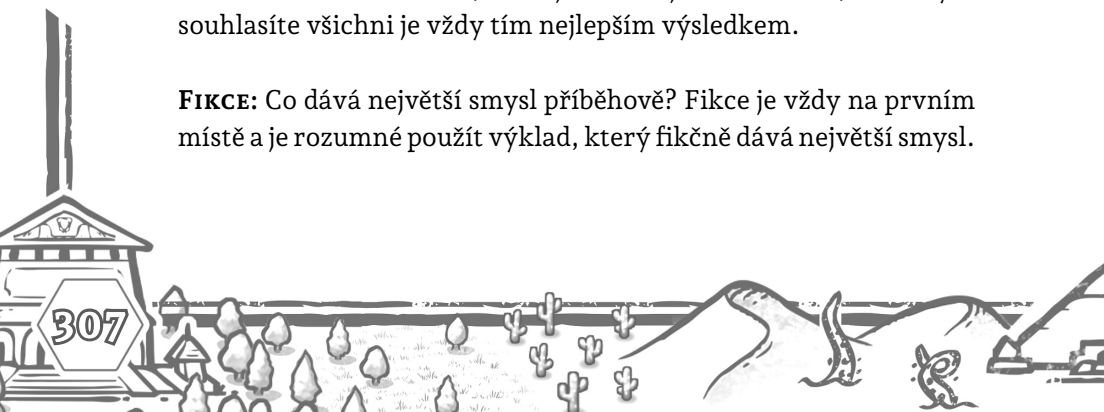
JAK ŘEŠIT NEJASNÁ PRAVIDLA

Žádná pravidla nejsou dokonalá a dřív nebo později u stolu narazíte na situaci, ve které si nebudete jistí, jak postupovat nebo jak vyložit nějaký text.

Nemá smysl listovat půl hodiny pravidly ve snaze najít odpovídající pasáž, je lepší udělat rychlé rozhodnutí a nekazit plynulost hry. Jaké rozhodnutí je ale nejlepší? Je to hlavně o citu a zkušenosti, hodně ti ale pomůže, když budeš dodržovat následující principy:

SHODA U STOLU: Zeptej se všech hráčů, jak by to řešili oni a pokud se drtivá většina shodne, máte jasno. Najít rozhodnutí, se kterým souhlasíte všichni je vždy tím nejlepším výsledkem.

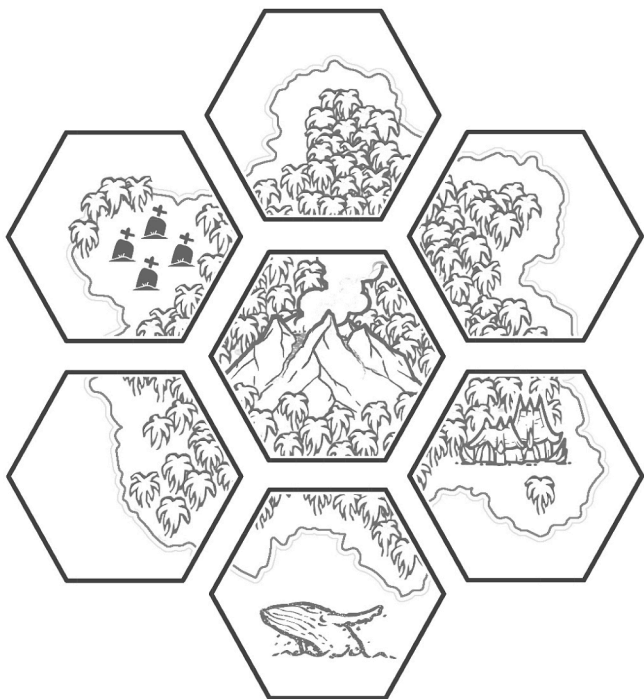
FIKCE: Co dává největší smysl příběhově? Fikce je vždy na prvním místě a je rozumné použít výklad, který fikčně dává největší smysl.



ÚMYSL PRAVIDEL: Každá schopnost a každý tah byl psaný s určitým záměrem. Pokud máš pocit, že výklad využívá nějakou skulinu nebo nejednoznačnost v textu, tak je daný výklad pravděpodobně nesprávný.

Pokud žádný z principů nepomůže, prostě rozhodni podle svého nejlepšího vědomí a svědomí. U stolu jste si sice všichni rovni, na tebe ale padá role moderátora a zaseknout se na místě by byl pro hru nejhorší výsledek. Vždy ale pravdivě a poctivě vysvětlí, proč děláš to které rozhodnutí.

Konkrétní pravidlo můžeš zkusit dohledat po hře nebo se zeptat se na discordu Svitků hrdinů. Komunita nebo já ti rádi poradíme a pomůžeme.



PODĚKOVÁNÍ

Svitky by nikdy nevznikly bez pomoci a podpory desítek skvělých lidí a úžasné české RPG komunity. Jejich vývoj mě nejen mnohem naučil (sazbě, game designu, organizaci), ale hlavně jsem se díky nim setkal se spoustou úžasných lidí, na které bych asi jinak nenarazil.

Nedokážu vyjmenovat všechny a vsadím se, že zapomenu na někoho strašně důležitého, aby mi to pak bylo následujících deset let líto, ale pokusím se uvést aspoň ty nejdůležitější.

Děkuju prvním hráčům Svitků: Sullikovi, Dejvovi, Bubákovi, Karlovi, Lacrotovi, Selhanovi a Kinovi. Zvládli jste se mnou hrát i v extrémně neotesané prvotní verzi pravidel a díky vám jsem měl energii je posouvat a zlepšovat.

Děkuju všem Hrdinům svitků, úžasným a nadšeným lidem kteří mi extrémně pomáhají dostat hru mezi lidi, především Archimedesfortovi, Mrkwi, Magovi, Fendrovi a Rovanovi.

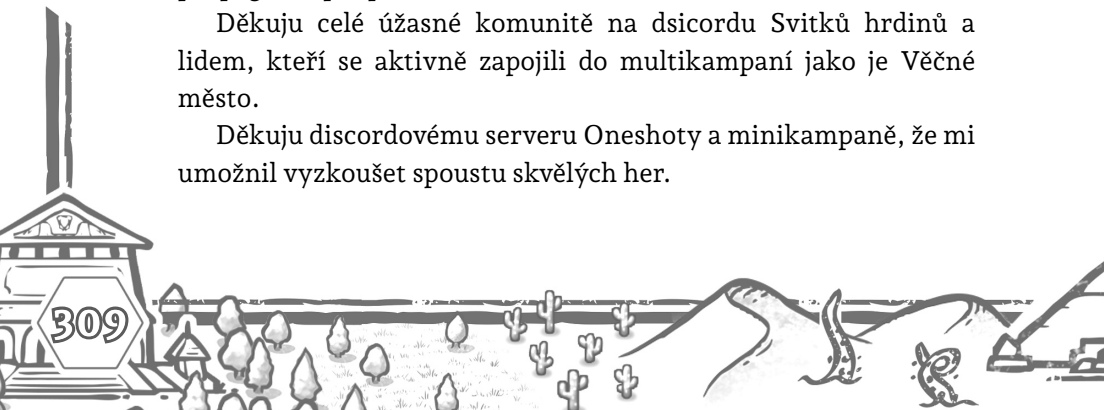
Děkuju Sayu za vytvoření super loga, za které jsem doteď neskutečně šťastný.

Děkuju lidem, kteří vedou hry Svitků nebo důkladně pročítají pravidla, zásobují mě zpětnou vazbou a dobře míněnými radami mě nakopávají správným směrem, hlavně Sparkle, Sharce, panu Bačovi, Zdeňkovi a Lalaith.

Děkuju Skoro Hrdinům, RPG Forge, Underground RPG, Salamander guild a Mistrům Mystiky za přátelství, spolupráci, propagaci a podporu v kreativní tvorbě.

Děkuju celé úžasné komunitě na discordu Svitků hrdinů a lidem, kteří se aktivně zapojili do multikampaní jako je Věčné město.

Děkuju discordovému serveru Oneshoty a minikampaně, že mi umožnil vyzkoušet spoustu skvělých her.



Děkuju autorům a hráům, které mě inspirovaly a bez kterých by Svítka nikdy nevznikly. Je jich příliš mnoho, než abych je vyjmenoval všechny, největší vliv ale měly tyto čtyři. Pokud si je budete moci někdy vyzkoušet, neváhejte, jsou boží.

- » Ironsworn od Shawna Tomkina
- » Monster of the Week od Michaela Sandse (česky vyšla jako Příšera týdne)
- » Fate Core od Leonarda Balsera, Briana Engarda, Mikea Olsena a Ryana Macklina
- » Apocalypse World od Vincenta a Meguey Bakerových

Děkuju své skvělé ženě, že mě nechala dlouhé dny psát, přepisovat a mazat písmena u monitoru a dlouhé noci hrát po netu RPGčka s neznámými lidmi. Bez ní, její podpory a bezedné trpělivosti bych to neměl šanci zvládnout.

A nakonec děkuju hlavně tobě, že jsi dal Svítkům šanci. Věřím, že si s nimi užiješ spoustu zábavy.

Ondřej „Nord“ Mráz



ILUSTRACE

Tato verze pravidel hry Svítka hrdinů používá ilustrace vytvořené pomocí komerčních verzí programu na kreslení map Inkarnate a pomocí AI modelu Midjourney.

Logo hry vytvořila Sayu, kterou najdete na instagramu jako [@Sayu_creative](https://www.instagram.com/Sayu_creative).

